



**BUKU ILUSTRASI ANAK “SANU DALAM DUNIA SOPAN
SANTUN” USIA 6-8 TAHUN**

TUGAS AKHIR APLIKATIF

SETYO KUNCORO SUROWIYOGA

42322010085

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

JAKARTA

2026



**BUKU ILUSTRASI ANAK “SANU DALAM DUNIA SOPAN
SANTUN” USIA 6-8 TAHUN**

TUGAS AKHIR APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
SETYO KUNCORO SUROWIYOGA
42322010085**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

JAKARTA

2026

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Setyo Kuncoro Surowiyoga
NIM : 42322010085
Fakultas/Program Studi : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: “BUKU ILUSTRASI ANAK “SANU DALAM DUNIA SOPAN SANTUN” USIA 6-8 TAHUN” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 11 Juli 2026



Setyo Kuncoro Surowiyoga

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Setyo Kuncoro Surowiyoga

NIM : 42322010085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Buku Ilustrasi Anak "Sanu Dalam Dunia Sopan Santun" Usia 6-8 Tahun"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 16%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

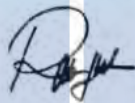
Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Setyo Kuncoro Surowiyoga
NIM : 42322010085
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Buku Ilustrasi Anak "Sanu Dalam Dunia Sopan
Santun" Usia 6-8 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn)

NIDN: 321098302

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini
5. Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah membimbing, memberikan ilmu, pengalaman, serta inspirasi kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
7. Kedua orang tua penulis serta kakak-kakak kandung penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta kepercayaan dan motivasi kepada penulis dalam setiap proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini. Tanpa dukungan dan pengorbanan mereka, penulis tidak akan mampu menyelesaikan perancangan dan penulisan laporan ini dengan baik.
8. Ibu Merly Erlina, Dr. S.Psi., Psikolog, M.E.Sy., M.Si., selaku dosen Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana, serta Kak Nia Sulistiani, selaku lulusan Program Studi Psikologi, yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan wawasan, masukan, serta informasi yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam proses penelitian dan perancangan tugas akhir ini.
9. Sahabat *The Bois/People with Positive Vibes* (Dendy Mahendra, Kharisma Adetya Noerrohman, Muhammad Aziz Atthoriq, Rafli Fauzan Adzuhri, Taddeo Bevan Enggardito) yang telah menemani perjalanan perkuliahan sejak semester pertama, memberikan semangat, dukungan, bantuan, serta

menjadi tempat berbagi cerita, ide, dan pengalaman selama proses penyusunan tugas akhir ini.

10. Sahabat Program Studi Desain Komunikasi Visual (Amelia Nurjanah, Aulia Berliani, Calvin Fiky Yudha Pratama, Raysa Alyaa Nadira, Selina Lulu Arif) serta seluruh teman-teman DKV Universitas Mercu Buana yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas kebersamaan, diskusi, kerja sama, serta berbagai pengalaman yang telah memberikan warna selama masa perkuliahan hingga proses penyelesaian tugas akhir.
11. Rekan kerja penulis saat penulis magang di Pusat Pengembangan Institusi Universitas Mercu Buana (Pak Hafizd, Mas Indra, Mas Teguh, Kak Dhea, Putri Amelia, Luthfi) yang telah memberikan dukungan, pengertian, serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proses perancangan dan penulisan laporan tugas akhir dengan baik.
12. Backstreet Boys, Chappell Roan, GFRIEND, NMIXX, ROSALÍA, dan Westlife yang melalui karya-karya musiknya telah menemani penulis selama proses perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir, sehingga membantu menjaga semangat, fokus, dan suasana hati dalam menyelesaikan setiap tahapan pengerjaan.
13. Devsisters selaku pengembang permainan *CookieRun: Kingdom* dan *CookieRun: OvenBreak* yang secara tidak langsung telah menjadi teman penulis dalam melewati proses perancangan tugas akhir. Kehadiran permainan tersebut menjadi sarana hiburan di tengah berbagai tantangan selama penyusunan karya ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

MERCU BUANA

Jakarta, 11 Juli 2026



Setyo Kuncoro Surowiyoga

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Setyo Kuncoro Surowiyoga
NIM : 42322010085
Fakultas/Program Studi : Desain dan Seni Kreatif/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : BUKU ILUSTRASI ANAK “SANU DALAM DUNIA SOPAN SANTUN” USIA 6-8 TAHUN

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 11 Juli 2026

Yang menyatakan,



(Setyo Kuncoro Surowiyoga)

**BUKU ILUSTRASI ANAK “SANU DALAM DUNIA SOPAN
SANTUN” USIA 6-8 TAHUN**
SETYO KUNCORO SUROWIYOGA
42322010085

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan sosial memengaruhi pembentukan karakter anak, termasuk dalam penerapan nilai hormat, santun, dan menjadi pendengar yang baik. Anak usia 6–8 tahun membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai tersebut secara menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan menghasilkan buku cerita ilustrasi “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” sebagai media edukasi karakter yang menyampaikan pesan melalui pendekatan *storytelling* sehingga anak dapat memahami konsekuensi dari setiap perilaku melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Perancangan menggunakan metode kreatif Graham Wallas yang meliputi tahap preparasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, analisis karya sejenis, wawancara dengan dosen dan lulusan psikologi. Strategi pesan menerapkan *storytelling* dengan alur naratif linear berbasis hubungan sebab-akibat, sedangkan strategi visual dikembangkan melalui ilustrasi kartun yang ekspresif, penggunaan warna cerah, desain karakter berdasarkan prinsip *silhouette*, *shape*, *proportion*, dan *pose*, serta tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 6–8 tahun. Hasil perancangan berupa buku cerita ilustrasi yang mampu menyajikan pesan karakter secara komunikatif melalui perpaduan cerita dan visual. Berdasarkan hasil evaluasi pada kegiatan pameran, karya memperoleh tanggapan positif karena mampu menarik perhatian anak, membantu mereka mengikuti alur cerita, serta mempermudah penyampaian nilai hormat, santun, dan menjadi pendengar yang baik. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi karakter yang efektif sekaligus referensi bagi pengembangan buku cerita ilustrasi anak dengan pendekatan *storytelling*.

Kata kunci: buku cerita ilustrasi, desain karakter, *storytelling*, sopan santun, anak usia 6–8 tahun.

ILLUSTRATED CHILDREN'S BOOK “SANU IN THE WORLD OF GOOD MANNERS” FOR CHILDREN AGED 6–8 YEARS

SETYO KUNCORO SUROWIYOGA
42322010085

ABSTRACT

Technological advancements and changes in the social environment have influenced children's character development, particularly in fostering the values of respect, politeness, and active listening. Children aged 6–8 years require learning media that present these values in an engaging, concrete, and developmentally appropriate manner. Therefore, this design project aims to develop an illustrated storybook entitled Sanu in the World of Good Manners as a character education medium that delivers moral messages through a storytelling approach, enabling children to understand the consequences of their behavior through narratives closely related to their daily lives. The design process employed Graham Wallas' creative method, consisting of the stages of preparation, incubation, illumination, and verification. Data were collected through literature studies, analysis of similar works, and interviews with a psychology lecturer and a psychology graduate. The communication strategy applies storytelling through a linear cause-and-effect narrative, while the visual strategy incorporates expressive cartoon-style illustrations, bright color schemes, character design based on the principles of silhouette, shape, proportion, and pose, as well as a layout tailored to the characteristics of children aged 6–8 years. The final outcome of this project is an illustrated storybook that communicates character values effectively through the integration of narrative and visual elements. Based on the evaluation conducted during the exhibition, the work received positive responses for its ability to attract children's attention, help them follow the storyline, and facilitate the understanding of the values of respect, politeness, and active listening. This design project is expected to serve as an alternative medium for character education and as a reference for future illustrated storybook designs employing a storytelling approach.

Keywords: illustrated storybook, character design, storytelling, good manners, children aged 6–8 years.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan	5
BAB II METODE PERANCANGAN.....	7
2.1 Orisinalitas.....	7
2.2 Target Perancangan	9
A. Target Audiens	9
B. Target Pasar	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
A. Desain Karakter	12
B. Warna	13
C. Storytelling	13
D. Layout.....	14
2.4 Skema Proses Desain.....	14
A. Proses Tahapan.....	15
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	25
3.1 Positioning & Konsep Desain	25
A. Positioning.....	25
B. Konsep Desain.....	25
3.2 Strategi Pesan	25
3.3 Strategi Visual	27
A. Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual	27

B. Gaya Desain yang Digunakan	28
C. Gaya Bahasa Visual yang Digunakan	29
3.4. Strategi Distribusi Karya	29
A. Tahap Attention (Menarik Perhatian).....	30
B. Tahap Interest (Membangun Ketertarikan)	30
C. Tahap Search (Mencari Informasi).....	30
D. Tahap Action (Tindakan)	30
E. Tahap Share (Membagikan Pengalaman).....	31
BAB IV HASIL KARYA DKV	32
4.1. Deskripsi Karya	32
A. Visual Karya.....	38
B. Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	56
4.2. Pameran Karya	64
4.3. Hasil Uji Desain	69
A. Profil Pengguna	70
B. Umpan Balik Pengguna.....	71
4.4. Evaluasi Perancangan Karya	83
A. Menemukan Kekuatan Karya	83
B. Menemukan Kelemahan Karya	86
C. Rumusan Perbaikan Karya	88
BAB V KESIMPULAN & SARAN	93
5.1. Kesimpulan.....	93
5.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Karya terdahulu (Sumber: olah data pribadi)	7
Tabel 3.1.1 Kata kunci visual (Sumber: olah data pribadi)	28
Tabel 4.1.1 Tahapan <i>storyline</i> pada buku “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: olah data pribadi)	39
Tabel 4.3.1 Data responden primer (Sumber: olah data pribadi)	70
Tabel 4.3.2 Data responden sekunder (Sumber: olah data pribadi)	71
Tabel 4.3.3 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 1 (Sumber: olah data pribadi)	71
Tabel 4.3.4 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 2 (Sumber: olah data pribadi)	72
Tabel 4.3.5 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 3 (Sumber: olah data pribadi)	72
Tabel 4.3.6 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 4 (Sumber: olah data pribadi)	73
Tabel 4.3.7 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 5 (Sumber: olah data pribadi)	73
Tabel 4.3.8 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 6 (Sumber: olah data pribadi)	74
Tabel 4.3.9 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 7 (Sumber: olah data pribadi)	74
Tabel 4.3.10 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 8 (Sumber: olah data pribadi)	75
Tabel 4.3.11 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 9 (Sumber: olah data pribadi)	75
Tabel 4.3.12 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 10 (Sumber: olah data pribadi)	76
Tabel 4.3.13 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 11 (Sumber: olah data pribadi)	76
Tabel 4.3.14 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 12 (Sumber: olah data pribadi)	77
Tabel 4.3.15 Hasil pengolahan kembali jawaban dari pertanyaan nomor 12 (Sumber: olah data pribadi)	77
Tabel 4.3.16 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 13 (Sumber: olah data pribadi)	78
Tabel 4.3.17 Hasil jawaban dari pertanyaan nomor 14 (Sumber: olah data pribadi)	79
Tabel 4.3.18 Hasil pengolahan kembali jawaban dari pertanyaan kualitatif nomor 6 (Sumber: olah data pribadi)	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Pentingnya Tata Krama (Sumber: Siska Ananda Putri)	7
Gambar 2.1.2 Ensiklopedia Balita Cerdas Sopan Santun (Sumber: Website Gramedia).....	7
Gambar 2.1.3 Rene, Si Peri Hujan (Sumber: BukuKITA.com)	8
Gambar 2.1.4 Petualangan Yuyu Si Ayam Kecil (Sumber: Natalia Desriana)	8
Gambar 2.1.5 Mari Berteman Baik (Sumber: Vinny Rahmasari)	8
Gambar 2.4.1 Tahapan metode glass box (Sumber: ixdf.org).....	15
Gambar 2.4.2 Wawancara dengan dosen Psikologi UMB (Sumber: dokumentasi pribadi).....	16
Gambar 2.4.3 Wawancara dengan lulusan Psikologi (Sumber: dokumentasi pribadi).....	16
Gambar 2.4.4 Konsep visual terpilih untuk “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: Google Images, diolah penulis).....	17
Gambar 2.4.5 Alternatif 1 konsep visual untuk “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: Google Images, Pinterest, diolah penulis).....	18
Gambar 2.4.6 Alternatif 2 konsep visual untuk “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: Google Images, diolah penulis).....	19
Gambar 2.4.7 <i>Mind mapping</i> perancangan Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	20
Gambar 2.4.8 <i>Storyboard</i> halaman 1, 2, dan 3 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	22
Gambar 2.4.9 <i>Storyboard</i> halaman 4, 5, dan 6 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	22
Gambar 2.4.10 <i>Storyboard</i> halaman 7, 8, dan 9 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	22
Gambar 2.4.11 <i>Storyboard</i> halaman 10, 11, dan 12 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	22
Gambar 2.4.12 <i>Storyboard</i> halaman 13, 14, dan 15 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	23
Gambar 2.4.13 <i>Storyboard</i> halaman 16, 17, dan 18 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	23
Gambar 2.4.14 <i>Storyboard</i> halaman 19, 20, dan 21 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	23
Gambar 2.4.15 <i>Storyboard</i> halaman 22, 23, dan 24 pada buku ilustrasi Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	23
Gambar 2.4.16 <i>Rough sketch, lineart</i> , dan sketsa ekspresi pada Sanu (Sumber: dokumentasi pribadi).....	24
Gambar 2.4.17 <i>Rough sketch, lineart</i> , dan sketsa ekspresi pada Sopa (Sumber: dokumentasi pribadi).....	24
Gambar 2.4.18 <i>Rough sketch, lineart</i> , dan sketsa ekspresi pada karakter pendukung (Sumber: dokumentasi pribadi).....	24
Gambar 4.1.1 Sampul belakang, punggung buku, dan sampul depan buku (Sumber: dokumentasi pribadi).....	32
Gambar 4.1.2 Halaman judul “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: dokumentasi pribadi).....	33
Gambar 4.1.3 Halaman hak cipta “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber:	

dokumentasi pribadi).....	33
Gambar 4.1.4 Halaman prakata “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: dokumentasi pribadi).....	33
Gambar 4.1.5 Pengenalan karakter dan halaman 1 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	34
Gambar 4.1.6 Halaman 2 dan halaman 3 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	34
Gambar 4.1.7 Halaman 4 dan halaman 5 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	34
Gambar 4.1.8 Halaman 6 dan halaman 7 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	35
Gambar 4.1.9 Halaman 8 dan halaman 9 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	35
Gambar 4.1.10 Halaman 10 dan halaman 11 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	35
Gambar 4.1.11 Halaman 12 dan halaman 13 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	36
Gambar 4.1.12 Halaman 14 dan halaman 15 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	36
Gambar 4.1.13 Halaman 16 dan halaman 17 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	36
Gambar 4.1.14 Halaman 18 dan halaman 19 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	37
Gambar 4.1.15 Halaman 20 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	37
Gambar 4.1.16 Halaman 21 dan halaman 22 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	37
Gambar 4.1.17 Halaman 23 dan halaman 24 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	38
Gambar 4.1.18 Halaman profil penulis & ucapan terima kasih “Sanu dalam Dunia Sopan Santun” (Sumber: dokumentasi pribadi).....	38
Gambar 4.1.19 Tampilan fisik buku (Sumber: dokumentasi pribadi).....	43
Gambar 4.1.20 Siluet pada masing-masing karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	44
Gambar 4.1.21 Bentuk dasar pada masing-masing karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	44
Gambar 4.1.22 Proporsi pada masing-masing karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	45
Gambar 4.1.23 <i>Line of action</i> pada masing-masing karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	45
Gambar 4.1.24 Gaya Ilustrasi super deformasi (chibi) (Sumber: dokumentasi pribadi).....	46
Gambar 4.1.25 Contoh penggunaan <i>outline</i> pada gambar (Sumber: dokumentasi pribadi).....	47
Gambar 4.1.26 Palet warna (Sumber: dokumentasi pribadi).....	48
Gambar 4.1.27 Perbedaan warna pada dunia nyata dan dunia mimpi (Sumber: dokumentasi pribadi).....	48
Gambar 4.1.28 Contoh penggunaan warna sesuai suasana (Sumber: dokumentasi pribadi).....	49
Gambar 4.1.29 Contoh pewarnaan karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	50
Gambar 4.1.30 Contoh pewarnaan latar belakang (Sumber: dokumentasi pribadi).....	50
Gambar 4.1.31 Penggunaan multi panel layout pada ilustrasi (Sumber: dokumentasi pribadi).....	51
Gambar 4.1.32 Penggunaan axial layout pada ilustrasi (Sumber: dokumentasi pribadi).....	52
Gambar 4.1.33 Penggunaan picture window layout pada ilustrasi (Sumber: dokumentasi pribadi).....	53
Gambar 4.1.34 Font Les Flos Saga (Sumber: dafont).....	54
Gambar 4.1.35 Penggunaan font Les Flos Saga pada buku (Sumber: dokumentasi	

pribadi).....	54
Gambar 4.1.36 Font Futura Handwritten (Sumber: dafont).....	54
Gambar 4.1.37 Penggunaan font Futura Handwritten pada buku (Sumber: dokumentasi pribadi).....	54
Gambar 4.1.38 Contoh penggunaan balon teks pada karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	55
Gambar 4.1.39 Ekspresi pada karakter (Sumber: dokumentasi pribadi).....	55
Gambar 4.1.40 Gestur pada karakter Sanu (Sumber: dokumentasi pribadi).....	56
Gambar 4.1.41 Postingan untuk tahap attention (Sumber: dokumentasi pribadi).....	58
Gambar 4.1.42 Postingan untuk tahap interest (Sumber: dokumentasi pribadi).....	59
Gambar 4.1.43 Postingan Temukan Cipta Karya untuk tahap search (Sumber: dokumentasi pribadi).....	60
Gambar 4.1.44 Postingan untuk tahap search, bagian Temukan (Sumber: dokumentasi pribadi).....	60
Gambar 4.1.45 Postingan untuk tahap search, bagian Cipta (Sumber: dokumentasi pribadi).....	61
Gambar 4.1.46 Postingan untuk tahap search, bagian Raya (Sumber: dokumentasi pribadi).....	61
Gambar 4.1.47 Postingan poster acara dan penyebaran poster melalui story Instagram @paradekave.umb (Sumber: dokumentasi pribadi).....	62
Gambar 4.1.48 Kegiatan pameran (Sumber: dokumentasi pribadi).....	63
Gambar 4.1.49 Merchandise yang diberikan pada pengunjung (Sumber: dokumentasi pribadi).....	63
Gambar 4.1.50 Video yang dibagikan pada sosial media (Sumber: dokumentasi pribadi).....	64
Gambar 4.2.1 Kegiatan pembukaan pameran (Sumber: dokumentasi pribadi).....	65
Gambar 4.2.2 Penulis dan <i>stall</i> pameran penulis (Sumber: dokumentasi pribadi).....	65
Gambar 4.2.3 Gantungan kunci akrilik Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	66
Gambar 4.2.4 Pin <i>glossy</i> 60mm Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	66
Gambar 4.2.5 Stiker <i>die cut</i> Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	66
Gambar 4.2.6 Buku catatan A5 Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	66
Gambar 4.2.7 Kipas tangan Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	67
Gambar 4.2.8 Mug cetak Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	67
Gambar 4.2.9 <i>Humidifier</i> Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	67
Gambar 4.2.10 Poster Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	67
Gambar 4.2.11 X-Banner perancangan Sanu dalam Dunia Sopan Santun (Sumber: dokumentasi pribadi).....	68
Gambar 4.2.12 Keseruan pada pameran CERIA! (Sumber: dokumentasi pribadi).....	69

Gambar 4.3.1 Kegiatan mengisi kuesioner pada target primer dan kertas kuesioner yang sudah terisi (Sumber: dokumentasi pribadi)	70
Gambar 4.3.2 Responden google form (Sumber: dokumentasi pribadi).....	71
Gambar 4.3.3 Hasil dari pertanyaan kuantitatif nomor 1 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	79
Gambar 4.3.4 Hasil dari pertanyaan kuantitatif nomor 2 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	80
Gambar 4.3.5 Hasil dari pertanyaan kuantitatif nomor 3 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	80
Gambar 4.3.6 Hasil dari pertanyaan kuantitatif nomor 4 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	81
Gambar 4.3.7 Hasil dari pertanyaan kuantitatif nomor 5 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	81
Gambar 4.3.8 Hasil dari pertanyaan kualitatif nomor 6 (Sumber: dokumentasi pribadi).....	82
Gambar 4.4.1 Perbaikan penulisan pada “DI” menjadi “Di” (Sumber: dokumentasi pribadi).....	89
Gambar 4.4.2 Perbaikan penulisan pada “menjadisahabat” menjadi “menjadi sahabat” (Sumber: dokumentasi pribadi).....	89
Gambar 4.4.3 Penyesuaian warna gelap (Sumber: dokumentasi pribadi)	90
Gambar 4.4.4 Penambahan elemen dan penyesuaian warna pada latar belakang (Sumber: dokumentasi pribadi).....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Asistensi dengan dosen pembimbing melalui ULT	99
Lampiran 2. Screenshot catatan dari dosen penguji.....	101
Lampiran 3. Similarity check.....	103
Lampiran 4. Rekap dokumentasi pameran.....	104
Lampiran 5. Kuesioner karya pada target utama	105
Lampiran 6. Kuesioner karya pada target sekunder	109

