

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
GUNA MENINGKATKAN PENERIMAAN DIRI**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**Dosen Pembimbing :
Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn**

**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 : Lintang Titian Prasetya

NIM : 42322010010

Fakultas/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Guna Meningkatkan Penerimaan Diri"

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.

Jakarta, 6 Juli 2026



Lintang Titian Prasetya

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Lintang Titian Prasetya
NIM : 42322010010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Buku Interaktif Guna Meningkatkan Penerimaan Diri”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 10%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

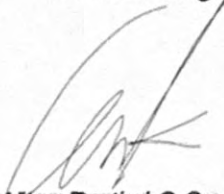
Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Lintang Titian Prasetya
NIM : 42322010010
Fakultas / Program Studi : Desain Seni Dan Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Guna
Meningkatkan Penerimaan Diri

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Seni Dan Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh :

Pembimbing



Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN/ NUPTK: 8879923420

Jakarta, 6 Juli 2026

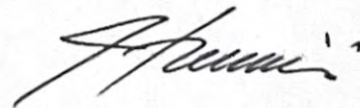
Mengetahui,

Dekan Fakultas
Desain Seni & Kreatif



Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn
NIDN / NUPTK : 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN / NUPTK: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirahat Allah SWT yang telah memberikan berkah, karunia dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Guna Meningkatkan Penerimaan Diri” yang disusun sebagai bagian dari syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana. Namun demikian, penyelesaian laporan tugas akhir ini dapat terwujud atas bimbingan, doa dan dukungan dari berbagai pihak. Penghargaan serta ucapan terimakasih secara khusus penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Irfandi Munsur, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Ibu Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing, terimakasih atas waktu, arahan dan semua usaha dalam proses penyusunan laporan maupun perancangan karya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Dana Riksa Buana, S.Psi., M.Psi., Ph.D. selaku pembimbing psikologi dalam merancang buku.
4. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, materi, dukungan serta semangat kepada penulis dalam setiap proses yang dijalani hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Abimanyu Tutus Prasetya selaku Almarhum kakak kandung penulis, yang telah menjadi salah satu sumber semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan perkuliahan dan kehidupan penulis.
6. Fiqri Malakiano, selaku pasangan penulis yang selalu memberikan semangat, doa, perhatian serta dukungan selama penyusunan tugas akhir. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita dan memberikan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Farida Hasna, selaku sahabat penulis sedari kecil, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis. Terima kasih telah setia menemani penulis selama proses perancangan karya.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan karya maupun penyusunan karya ilmiah di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, khususnya sebagai referensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual serta menjadi salah satu media edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya penerimaan diri di tengah berkembangnya standar fisik.

Jakarta, 6 Juli 2026

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Lintang Titian Prasetya
NIM : 42322010010
Fakultas / Program Studi : Desain Seni Dan Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Guna Meningkatkan Penerimaan Diri

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, mengalih media/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.

Jakarta, 6 Juli 2026
Yang menyatakan,



Lintang Titian Prasetya

ABSTRAK

Beyond The Mirror merupakan buku ilustrasi interaktif yang dibuat untuk menumbuhkan kesadaran serta penerimaan diri terhadap pengaruh standar fisik yang tidak realistis dan fenomena *body shaming*. Proses perancangannya memakai pendekatan design thinking, yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* serta didukung oleh studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner guna memahami kebutuhan target audiens sekaligus menentukan unsur visual dan teknis buku. Karya ini memadukan ilustrasi bergaya semi kartun, tipografi *handwritten* dan berbagai elemen interaktif seperti *mirror element*, *journaling*, kuis *self assessment*, *lift the flap*, *pull tab* dan *coloring active* untuk meningkatkan keterbilatan emosional serta mendorong refleksi diri pembaca. Buku ***Beyond The Mirror*** diharapkan dapat menjadi media edukatif sekaligus mendukung pembentukan *self acceptance*, *self love* dan membantu mengurangi dampak *body shaming*.

Kata kunci : Buku interaktif, *body shaming*, *self acceptance*, ilustrasi.



ABSTRAC

Beyond The Mirror is an interactive illusrated book designed to raise awareness and promote self acceptance in response to the influence of unrealistic physical standards and the phenomenon of body shaming. The design process applies the design thinking approach, which includes the stages of empathize, desfine, ideate, prototype, and test, supported by literature review, observation, interviews and to understand the needs of taret audiance and the dtermine the books visual and technical elements. This work combines semi cartoon style ilustrations handwritten typography, and varios interactive elements such as mirror elements, journaling, self assesment quizzes, lift the flap features, pull tabs, and coloring activities to enhance emotional engagement and encourage readers self reflection. ***Beyond The Mirror*** is expected to serve as an educational and reflective medium that supports the development of self acceptance and self love, as well as help reduce the negative impact of body shaming.

Keywords : Interactive book, body shaming, self acceptance, ilustration.



DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAC	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II.....	4
METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan.....	9
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	10
2.3.1 Pengetahuan	10
2.3.2 Keterampilan.....	16
2.3.3 Teknologi yang dibutuhkan	16
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi	16
2.4 Skema Proses Desain	17
BAB III.....	25
ANALISIS DATA & PERAANCANGAN	25

3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain	25
3.1.1. <i>Positioning Statement</i>	25
3.1.2. Konsep Desain	25
3.2 Strategi Pesan.....	27
3.3 Strategi Visual	27
3.3.1. Explorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	27
3.3.2 Gaya Desain	30
3.4 Strategi Distribusi Karya	30
BAB IV	33
HASIL KARYA DKV.....	33
4.1 Deskripsi Karya	33
4.1.2 Visual Karya.....	34
4.1.3 Penyajian Visual	39
4.1.4 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	50
4.2 Pameran Karya	53
4.3 Hasil Uji Desain	56
4.3.1 Profil Pengguna (<i>Target Audiens</i>)	56
4.3.2 Umpan Balik Pengguna	57
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	60
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya.....	60
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya.....	61
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya	62
4.4.4 Evaluasi Pengeluaran Dana Karya Utama	62
BAB V	64
KESIMPULAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Color Wheel	12
Gambar 2. 2 Serif Font & Sans Serif Font.....	13
Gambar 2. 3 Handwriting Font	13
Gambar 2. 4 Slab Font.....	13
Gambar 2. 5 Design Thinking	17
Gambar 2. 6 Mind Mapping.....	20
Gambar 2. 7 Moodboard.....	20
Gambar 2. 8 Sketsa Karakter.....	21
Gambar 2. 9 Alternatif Cover	21
Gambar 2. 10 Layout	22
Gambar 2. 11 Prototype.....	23
Gambar 2. 12 Testing	24
Gambar 3. 1 Sketsa Karakter.....	28
Gambar 3. 2 Collor Pallate.....	28
Gambar 3. 3 Tipografi	29
Gambar 3. 4 Layout Perancangan	29
Gambar 4. 1 Buku Beyond The Mirror	34
Gambar 4. 2 Moodboard.....	39
Gambar 4. 3 Sketsa Desain Karakter.....	42
Gambar 4. 4 Lineart.....	42
Gambar 4. 5 Coloring.....	43
Gambar 4. 6 Finishing.....	43
Gambar 4. 7 Story Board	44
Gambar 4. 8 Ilustrasi.....	44
Gambar 4. 9 Color Pallate Perancangan.....	46
Gambar 4. 10 Tipografi Winkle Regular	47
Gambar 4. 11 Penerapan Winkle Regular.....	47
Gambar 4. 12 Tipografi Wild Youth.....	48
Gambar 4. 13 Penerapan Wild Youth	48
Gambar 4. 14 Layout Spread.....	49
Gambar 4. 15 Layout Single Page	49
Gambar 4. 16 Keseluruhan isi buku	50
Gambar 4. 17 Karya Utama	53
Gambar 4. 18 Merchandise.....	54
Gambar 4. 19 Media Social.....	54
Gambar 4. 20 X-Banner	55
Gambar 4. 21 Dokumentasi Pameran.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Orsinalitas	8
Tabel 2. 2 Target Primer	9
Tabel 2. 3 Target Sekunder	10
Tabel 2. 4 Biaya Perancangan dan Produksi	16
Tabel 2. 5 Emphaty Map.....	19
Tabel 2. 6 5w + 1h	19
Tabel 3. 1 Konsep Desain.....	26
Tabel 4. 1 Penyajian Informasi.....	36
Tabel 4. 2 Interaktivitas.....	39
Tabel 4. 3 Sinopsis	42
Tabel 4. 4 Tabel Atribut Karakter	45
Tabel 4. 5 Warna	47
Tabel 4. 6 Evaluasi Pengeluaran Dana.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan.....	68
Lampiran 2 Wawancara Offline Psikologi Pendamping	68
Lampiran 3 Wawancara Metode Terapi Psikologi Pendamping	68
Lampiran 4 Wawancara Target Audiens	69
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Uji Desain	75
Lampiran 6 Kegiatan Pameran	75
Lampiran 7 similarity check.....	76

