



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI
PENGENALAN HEWAN DI LINGKUNGAN SEKITAR
RUMAH UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

SHAFAMAHIRA JASMINE ROSENO
42322010072

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI
PENGENALAN HEWAN DI LINGKUNGAN SEKITAR
RUMAH UNTUK ANAK USIA 4–5 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

SHAFAMAHIRA JASMINE ROSENO

42322010072

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafamahira Jasmine Roseno

NIM : 42322010072

Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/DKV

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Pengenalan Hewan di Lingkungan Sekitar Rumah untuk Anak Usia 4–5 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.

Jakarta, 20 Juli 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Shafamahira Jasmine Roseno

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Shafamahira Jasmine Roseno
NIM : 42322010072
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Pengenalan Hewan Di Lingkungan Sekitar Rumah Untuk Anak Usia 4–5 Tahun”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 15%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Shafamahira Jasmine Roseno
NIM : 42322010072
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Pengenalan
Hewan Di Lingkungan Sekitar Rumah Untuk Anak
Usia 4–5 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



(Novena Ulita, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 321128506

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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya 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. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

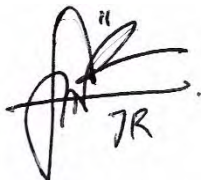
1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta
4. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan FDSK Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu, bimbingan, bantuan, serta pengalaman berharga kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Mercu Buana.
6. Yayasan, Kepala Sekolah, serta seluruh jajaran guru dan staf TK Melati Tanjung Duren sebagai mitra yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan pameran sebagai bagian dari Tugas Akhir ini.
7. Terima kasih sedalam dalamnya kepada keluarga tercinta yaitu Bunda Lani, Ayah Isaaq, kakak Alief dan adik Qinthara yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, semangat, serta selalu mengupayakan yang

terbaik bagi penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.

8. Terima kasih banyak penulis sampaikan kepada orang-orang yang penulis temui selama masa perkuliahan. Kepada Dimas Habib, yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan, serta menemani setiap proses dan perjalanan penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan yang penulis syukuri kehadirannya, yaitu Nanda, Annisa, Aira, Atul, Audrey, Nadila, Sarah, Shelvyn, Raysa, Aziz, Nabila dan Nata yang telah berbagi suka, duka, dan tawa, saling mendukung, serta menciptakan begitu banyak kenangan sejak hari pertama perkuliahan hingga akhirnya menyelesaikan studi bersama. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman "Sehidup Sehibing" yang telah berbagi keluh kesah, memberikan dukungan, bantuan, serta semangat sejak proses riset hingga penyusunan Tugas Akhir, juga kepada seluruh teman-teman DKV'2022 yang turut mewarnai perjalanan perkuliahan dan menjadi bagian dari cerita yang berharga bagi penulis.
9. Terima kasih kepada rekan-rekan kerja di FProject, yaitu Kak Najma, Kak Taufik, Kak Dania, dan Kak Jo, atas pengertian, dukungan, serta motivasi yang senantiasa diberikan kepada penulis selama menyeimbangkan perkuliahan, pekerjaan, dan proses penyusunan Tugas Akhir ini.

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

Jakarta,



Shafamahira Jasmine Roseno

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

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

Nama : Shafamahira Jasmine Roseno
NIM : 42322010072
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/DKV
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Pengenalan Hewan di Lingkungan Sekitar Rumah untuk Anak Usia 4–5 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.

Jakarta, 6 September 2026

Yang menyatakan,



Shafamahira Jasmine Roseno

ABSTRAK

Buku ilustrasi edukatif tentang hewan yang beredar di Indonesia masih didominasi oleh buku import berisi hewan-hewan asing yang jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari anak. Padahal, pengenalan lingkungan terdekat merupakan langkah awal yang penting dalam proses belajar anak usia dini. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku ilustrasi edukatif interaktif berjudul Hewan di Sekitar Rumahku! untuk anak usia 4–5 tahun sebagai media pengenalan karakteristik dan perilaku hewan yang umum dijumpai di sekitar rumah melalui gaya narasi visual deskriptif dan berbagai aktivitas interaktif.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Design Thinking yang terdiri atas tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, eksplorasi visual, serta pengujian kepada anak, orang tua, dan guru. Buku dirancang menggunakan ilustrasi kartun yang ramah anak, bahasa sederhana, warna cerah, serta berbagai mekanisme interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun.

Hasil perancangan berupa board book interaktif berjumlah 24 halaman yang memperkenalkan sembilan hewan di sekitar rumah. Buku dilengkapi dengan aktivitas puzzle, pull tab, pull and slide, spin wheel, dan movable piece untuk meningkatkan keterlibatan anak selama membaca. Hasil pengujian menunjukkan bahwa buku mampu menarik perhatian anak, membantu mereka memahami karakteristik hewan, serta menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak usia 4–5 tahun.

Kata kunci: Buku ilustrasi edukatif, buku interaktif, gaya narasi visual, pengenalan hewan, anak usia dini.

ABSTRACT

Educational illustration books about animals in Indonesia are still dominated by foreign animals that are rarely encountered in children's daily lives. In fact, introducing children to their immediate environment is an important foundation for early childhood learning. This design project aims to create an educational illustration book entitled Hewan di Sekitar Rumahku! for children aged 4–5 years as a learning medium to introduce the characteristics and behaviors of animals commonly found around the home through descriptive visual narratives and interactive activities.

This project employed the Design Thinking method, consisting of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through literature studies, observations, interviews, visual exploration, and user testing involving children, parents, and teachers. The book applies kid-friendly cartoon illustrations, simple language, bright colors, and interactive board book mechanisms suited to early childhood development.

The final work is a 24-page interactive board book featuring nine animals commonly found around the home. It incorporates puzzles, pull tabs, pull-and-slide, spin wheels, and movable pieces to encourage active learning. Evaluation results indicate that the book successfully attracts children's interest, supports their understanding of animal characteristics, and serves as an engaging learning medium for early childhood.

Keywords: *educational illustration book, animal introduction, visual narrative, interactive book, children.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN 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 TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Perancangan	3
1.3 Manfaat Perancangan	3
BAB II	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Pengguna	11
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	14
2.4 Skema Proses Desain	21
BAB III	41
3.1 Analisis Data & Sintesis	41
3.2 Positioning dan Konsep Desain	45
3.3 Strategi Pesan	45
3.4 Strategi Visual	47
3.4.1 Strategi Visual terhadap Tujuan Perancangan	50
3.5 Strategi Distribusi Karya	52
BAB IV	56
4.1 Deskripsi Karya	56
4.2 Visualisasi Karya	58

4.3	Pelaksanaan Pameran.....	68
4.4	Hasil Uji Desain	71
BAB V		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		88
1.	Asistensi Bimbingan pada ULT	88
2.	Catatan Dosen Penguji	89
3.	Similiarity Check.....	90
4.	Rekap Dokumentasi Pameran	91
5.	Data Kuesioner	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karya Referensi.....	10
Tabel 2. 2 Storyline Perancangan Sumber: Data Penulis.....	30
Tabel 2. 3 Tabel Indikator Testing terhadap Anak Sumber: Data Penulis.....	38
Tabel 2. 4 Indikator Testing Terhadap Orang Tua.....	40
Tabel 3. 1 Analisis Data & Sintesis Sumber: Data Penulis.....	44
Tabel 3. 2 Strategi Visual terhadap Tujuan Perancangan.....	51
Tabel 4. 1 Strategi Interaktif terhadap Tujuan Perancangan.....	67
Tabel 4. 2 Hasil Uji Data Pertanyaan 1 Sumber: Data Penulis.....	72
Tabel 4. 3 Hasil Uji Data Pertanyaan 2.....	73
Tabel 4. 4 Hasil Uji Data Pertanyaan 3.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Uji Data Pertanyaan 4.....	75
Tabel 4. 6 Hasil Uji Data Pertanyaan 5.....	77
Tabel 4. 7 Hasil Uji Data Pertanyaan 6.....	78
Tabel 4. 8 Evaluasi Perancangan Karya.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Karya Referensi Charlie and Clara My Pets	5
Gambar 2. 2 Karya Referensi Best Friends Little Bee.....	6
Gambar 2. 3 Karya Referensi Who is Hiding	7
Gambar 2. 4 Karya Referensi Chitter Chatter!	9
Gambar 2. 5 Emphaty Map Sumber data penulis	22
Gambar 2. 6 Moodboard Perancangan.....	25
Gambar 2. 7 Eksplorasi Aktivitas Interaktif Sumber: Data Penulis.....	26
Gambar 2. 8 Storyboard Buku Ilustrasi Sumber: Data Penulis.....	31
Gambar 2. 9 Desain Karakter Perancangan Sumber : Data Penulis	32
Gambar 2. 10 Color Palette Perancangan Sumber : Data Penulis.....	33
Gambar 2. 11 Sketsa Ilustrasi Perancangan Sumber : Data Penulis	34
Gambar 2. 12 Desain Awal Cover Sumber: Data Penulis	35
Gambar 2. 13 Finalisasi Ilustrasi Perancangan Sumber: Data Penulis	35
Gambar 2. 14 9 Prototype buku Hewan di sekitarku Sumber: Data Penulis	36
 Gambar 3. 1 Font Jua Sumber: Data Pribadi.....	 49
Gambar 3. 2 Layout Buku Hewan Di Sekitar Rumahku! Sumber: Data Pribadi...	49
 Gambar 4. 1 Final Buku Sumber ; Data Penulis	 56
Gambar 4. 2 Cover Buku	58
Gambar 4. 3 Lembar Panduan.....	58
Gambar 4. 4 Finalisasi Isi Buku.....	59
Gambar 4. 5 Mekanisme Halaman Interaktif Puzzle	62
Gambar 4. 6 Mekanisme Halaman Interaktif Pull The Tab Kucing & Kecoa	63
Gambar 4. 7 mekanisme Halaman Movable Piece Anjing	64
Gambar 4. 8 Mekanisme Halaman Spin the Wheel semut dan lalat.....	64
Gambar 4. 9 Mekanisme Halaman Pull and Slide	65
Gambar 4. 10 Booth Pameran Buku	68
Gambar 4. 12 Poster Perancangan	69
Gambar 4. 11 Media Pendukung.....	69
Gambar 4. 13 Kegiatan Pameran bersama Audiens	70
Gambar 4. 14 Karya pada Uji Desain 1 & 2	79
Gambar 4. 15 Karya Pada Uji Desain 3 dan lembar panduan buku.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Asistensi Bimbingan pada ULT	88
Lampiran 2. Catatan Dosen Penguji.....	89
Lampiran 3. Similiarity Check.....	90
Lampiran 4. Rekap Dokumentasi Pameran.....	91
Lampiran 5. Data Kuesioner	93

