LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI VISUAL BAGI ANAK USIA 8–12 TAHUN

Muhammad Azra Mirandi
42322010093

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI VISUAL BAGI ANAK USIA 8–12 TAHUN

TUGAS AKHIR APLIKATIF
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar sarjana

Muhammad Azra Mirandi
42322010093

Dosen Pembimbing
Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Azra Mirandi

NIM : 42322010093

Fakultas/Program Studi : FDSK/ Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "Perancangan Buku Ilustrasi Jajanan Tradisional Indonesia Sebagai Media Edukasi Visual Bagi Anak Usia 8-12 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 deagan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Jakarta, XS Juli 2026

Muhammad Azra Mirandi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama	: Muhammad Azra Mirandi
NIM	: 42322010093
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Buku Ilustrasi Jajanan Tradisional Indonesia Sebagai Media Edukasi Visual Bagi Anak Usia 8–12 Tahun"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar **27%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Muhammad Azra Mirandi
NIM	:	42322010093
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Buku Ilustrasi Jajanan Tradisional Indonesia Sebagai Media Edukasi Visual Bagi Anak Usia 8–12 Tahun

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 dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds)
NIDN: 304108803

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)	(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0306088302	NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan hingga proses penyusunan Tugas Akhir ini, akan sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Adapun maksud dan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan karya ini telah menerima banyak dukungan, inspirasi, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mirna Rachmeily selaku mama tercinta dan Shafa Siti Aldina selaku kakak penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, motivasi, serta dukungan terbesar baik secara moril maupun materil selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Octavianus Bramantha, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta meluangkan waktu selama proses penyusunan Tugas Akhir.
3. Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn. selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Sandra selaku Kepala Sekolah SD Semut-Semut The Natural School yang telah memberikan izin, membantu, dan mendukung kelancaran pelaksanaan pameran Tugas Akhir di sekolah.
7. Ibu Risha selaku guru SD Semut-Semut The Natural School yang telah membantu, mendukung, serta memberikan arahan selama pelaksanaan pameran Tugas Akhir.
8. Teman-teman DKV angkatan 2022, adik tingkat, serta seluruh kerabat dan sahabat yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, serta menjadi referensi bagi penelitian dan karya selanjutnya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama	: Muhammad Azra Mirandi
NIM	: 42322010093
Fakultas/Program Studi	: FDSK/ Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Buku Ilustrasi Jajanan Tradisional Indonesia Sebagai Media Edukasi Visual Bagi Anak Usia 8-12 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 limiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika dipertukan). 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, 15 Juli 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Azra Mirandi

UNIVERSITAS MERCU BUANA

DESIGNING AN ILLUSTRATED BOOK OF INDONESIAN TRADITIONAL SNACKS AS A VISUAL EDUCATIONAL MEDIUM FOR CHILDREN AGED 8–12 YEARS

Muhammad Azra Mirandi
42322010093

ABSTRACT

Indonesia has a wide variety of traditional snacks that form part of the country's cultural identity and heritage. However, the increasing popularity of modern food and the limited availability of engaging educational media have resulted in children knowing only a small number of Indonesian traditional snacks. This design project aims to produce an illustrated book as a visual educational medium that helps children aged 8–12 years recognize the names, appearances, regional origins, ingredients, textures, and unique facts of Indonesian traditional snacks. The design process employed the *Design Thinking* approach, consisting of the *empathize, define, ideate, prototype,* and *test* stages. Data were collected through observation, interviews, literature review, and analysis of similar works. The AISAS model—*Attention, Interest, Search, Action,* and *Share*—was applied as the work distribution strategy. The illustrated book, entitled "Yuk, Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia!", employs digitally created semi-realistic illustrations with simplified forms, bright and warm colors, child-friendly typography, and layouts combining illustrations with concise information. The design was evaluated using printed questionnaires completed by 60 elementary school children. The results showed that 98.3% of respondents considered the illustrations attractive or highly attractive, 95% found the colors appealing, and 93.3% stated that the information was easy to understand. All respondents also stated that they discovered traditional snacks they had not previously known. These findings indicate that the illustrated book received positive responses and has the potential to serve as a visual educational medium for introducing Indonesian traditional snacks to children aged 8–12 years.

Keywords: Children, Illustrated Book, Indonesian Culture, Traditional Snacks, Visual Education

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI VISUAL BAGI ANAK USIA 8–12 TAHUN

Muhammad Azra Mirandi
42322010093

ABSTRAK

Indonesia memiliki beragam jajanan tradisional yang menjadi bagian dari identitas dan kekayaan budaya Nusantara. Namun, perkembangan makanan modern dan kurangnya media pengenalan yang menarik menyebabkan sebagian anak hanya mengenal sedikit jenis jajanan tradisional Indonesia. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku ilustrasi sebagai media edukasi visual untuk membantu anak usia 8–12 tahun mengenal nama, bentuk, asal daerah, bahan, tekstur, serta fakta unik jajanan tradisional Indonesia. Metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan studi karya sejenis. Strategi distribusi karya menggunakan model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action,*dan *Share*). Buku "Yuk, Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia!" dirancang menggunakan ilustrasi digital bergaya semi-realis dengan penyederhanaan bentuk, warna cerah dan hangat, tipografi ramah anak, serta tata letak yang memadukan ilustrasi dengan informasi sederhana. Pengujian karya dilakukan melalui kuesioner fisik terhadap 60 responden anak usia sekolah dasar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 98,3% responden menilai ilustrasi menarik atau sangat menarik, 95% menilai warna buku menarik, dan 93,3% menyatakan informasi mudah dipahami. Seluruh responden juga menyatakan mengenal jajanan tradisional baru setelah membaca buku. Berdasarkan hasil tersebut, buku ilustrasi ini memperoleh tanggapan positif dan memiliki potensi sebagai media edukasi visual untuk mengenalkan jajanan tradisional Indonesia kepada anak usia 8–12 tahun.

Kata kunci: Anak, Buku Ilustrasi, Edukasi Visual, Jajanan Tradisional, Kebudayaan Indonesia

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL/COVER 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 vi
ABSTRACT vii
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan 2
1.3 Tujuan Perancangan 2
1.4 Manfaat Perancangan 2
BAB II 4
METODE PERANCANGAN 4
2.1 Orisinalitas Karya 4
2.2 Target Perancangan 12
2.2.1 Target Primer (Pembaca Utama) 13
2.2.2 Target Sekunder (Pendamping/Pengguna) 13
2.3 Relevansi & kosekuensi 13
2.3.1 Relevansi Perancangan 13
2.3.2 Konsekuensi Studi 14
2.4 Skema Perancangan 19
2.4.1 Emphatize 19
2.4.2 Define 20
2.4.3 Ideate 20
2.4.4 Prototype 26
2.4.5 Test 26
BAB III 26
DATA & ANALISA PERANCANGAN 27
3.1 Positioning Statement & Konsep Desain 27
3.2 Strategi Pesan 27
3.3 Strategi Visual 29
3.4 Strategi Distribusi Karya 31

UNIVERSITAS MERCU BUANA

BAB IV 34
HASIL KARYA DKV 34
4.1 Strategi Visual 34
4.1.1 Visual Karya 34
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan 39
4.2 Pameran Karya 43
4.3 Hasil Uji Desain 50
4.3.5 Tanggapan dan Apresiasi Mitra 56
4.3.6 Kesimpulan Hasil Pengujian 56
4.4 Evaluasi Perancangan Karya 57
4.4.1 Kekuatan Karya 57
4.4.2 Kelemahan Karya 57
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya 58
BAB V 60
KESIMPULAN 60
5.1 Kesimpulan 60
5.2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN 63

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karya Sejenis 4
Tabel 2.4.3 Storyboard 24
Tabel 4.3 Hasil Responden 45
Tabel 4.3 Tanggapan Responden 47

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Design Thinking 19
Gambar 2.2 Mind Mapping Perancangan 21
Gambar 2.3 Moodboard Perancangan 21
Gambar 2.4 Referensi Gaya Ilustrasi 1 22
Gambar 2.5 Referensi Gaya Ilustrasi 2 22
Gambar 2.6 Sketsa Jajanan Tradisional 23
Gambar 2.7 Sketsa Karakter Arka 23
Gambar 2.8 Sketsa Cover Buku 24
Gambar 2.9 Sketsa Tata Letak Isi Buku 24
Gambar 3.1 Gaya Ilustrasi 29
Gambar 3.2 Gaya Ilustrasi Buku 30
Gambar 3.3 Palet Warna 30
Gambar 3.4 Tipografi 31
Gambar 3.5 Tipografi 31
Gambar 3.6 Poster Media Promosi 32
Gambar 3.7 Poster Media Promosi 33
Gambar 4.1 Cover Buku Ilustrasi 34
Gambar 4.2 Isi Buku Halaman Pembuka Buku & Pengenalan Karakter 35
Gambar 4.3 Isi Buku Halaman Wilayah Jawa 35
Gambar 4.4 Isi Buku Halaman Wilayah Jawa 35
Gambar 4.5 Isi Buku Halaman Wilayah Sumatera 36
Gambar 4.6 Isi Buku Halaman Wilayah Sumatera 36
Gambar 4.7 Isi Buku Halaman Wilayah Kalimantan 36
Gambar 4.8 Isi Buku Halaman Wilayah Kalimantan 37
Gambar 4.9 Isi Buku Halaman Wilayah Sulawesi, Maluku, dan Papua 37
Gambar 4.10 Isi Buku Halaman Wilayah Sulawesi, Maluku, dan Papua 37
Gambar 4.11 Relevansi Penyajian Pesan terhadap Target Audiens 38
Gambar 4.12 Relevansi Penyajian Visual terhadap Target Audiens 39
Gambar 4.13 Penerapan Gaya Ilustrasi Semi-Realistis 40
Gambar 4.14 Penerapan Gaya Ilustrasi Semi-Realistis 40
Gambar 4.15 Penerapan Tipografi pada Buku 41
Gambar 4.16 Hierarki Visual Tipografi 42
Gambar 4.17 Dokumentasi Pameran 43
Gambar 4.18 Dokumentasi Pameran 44
Gambar 4.19 Dokumentasi Pameran 45
Gambar 4.20 Dokumentasi Pameran 46
Gambar 4.21 X- Banner 47
Gambar 4.22 Poster 47

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Gambar 4.23 Sticker 48
Gambar 4.24 Keychain 49
Gambar 4.25 Kipas 49
Gambar 4.26 Pulpen 50
Gambar 4.27 Kuesioner Hasil Uji Desain 51

UNIVERSITAS
MERCU BUANA