PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FABEL NUSANTARA UNTUK ANAK USIA DINI TENTANG EDUKASI PERTEMANAN

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

Nadila Rahmah
42322010051

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

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FABEL NUSANTARA UNTUK ANAK USIA DINI TENTANG EDUKASI PERTEMANAN

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Nadila Rahmah
42322010051

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
(2026)

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nadila Rahmah
NIM	: 42322010051
Fakultas/Program Studi	: FDSK/DKV

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
" Perancangan Buku Ilustrasi Fabel Nusantara Untuk Anak Usia Dini Tentang Edukasi Pertemanan" 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, 15 Juli 2026



Nadila Rahmah

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama	: Nadila Rahmah
NIM	: 42322010051
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Buku Ilustrasi Fabel Nusantara Untuk Anak Usia Dini Tentang Edukasi Pertemanan"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 17%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Nadila Rahmah
NIM	:	42322010051
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Buku Ilustrasi Fabel Nusantara Untuk Anak Usia Dini Tentang Edukasi Pertemanan

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

(Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds)
NIDN: 317078006

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

lib.mercubuana.ac.id

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. 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
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran serta sangat baik dan sabar mengarahkan saya dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibu guru TK Melati serta para orang tua yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan masukan dalam proses uji desain karya.
6. Kedua orang tua dan keluarga khususnya kakak saya Fenny dan adik kembar saya Aliah yang senantiasa yang selalu mendoakan, memberikan semangat tanpa henti, menemani di saat-saat sulit, mendengarkan keluh kesah, serta membantu dalam berbagai kebutuhan. Terima kasih atas segala hal yang telah dilakukan dan diberikan kepada penulis.
7. Sahabat penulis yang senantiasa menemani, memberikan dukungan tanpa henti, selalu meluangkan waktu, dan menjadi tempat berbagi untuk penulis.
8. Teman-teman seperjuangan DKV yang telah saling membantu, berbagi informasi, bertukar pendapat, dan memberikan semangat selama menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir.

lib.mercubuana.ac.id

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari TuhanPenulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu serta menambah wawasan bagi pembaca, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual dan perancangan media edukasi visual untuk anak usia dini.

Jakarta, 15 Juli 2026



Nadila Rahmah

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama	:	Nadila Rahmah
NIM	:	42322010051
Fakultas/Program Studi	:	FDSK/DKV
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Buku Ilustrasi Fabel Nusantara Untuk Anak Usia Dini Tentang Edukasi Pertemanan

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, 15 Juli 2026
Yang menyatakan,



Nadila Rahmah

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FABEL NUSANTARA UNTUK ANAK USIA DINI TENTANG EDUKASI PERTEMANAN

NADILA RAHMAH

ABSTRAK

Buku ilustrasi fabel merupakan salah satu media efektif yang digunakan untuk menyampaikan nilai moral dan sosial kepada anak usia dini. Namun, buku fabel yang menggunakan karakter hewan endemik Indonesia umumnya masih mengangkat tema umum seperti petualangan, pengenalan hewan, konservasi, atau pembentukan karakter, sehingga belum banyak yang mengangkat tema pertemanan dalam konteks kehidupan sehari-hari anak, khususnya di lingkungan taman kanak-kanak. Tujuan utama perancangan ini menghasilkan buku ilustrasi fabel Nusantara sebagai media edukasi yang membantu anak usia 4–6 tahun memahami nilai-nilai pertemanan, seperti keberanian berinteraksi, kepedulian, berbagi, serta mengakui kesalahan dan meminta maaf. Perancangan menggunakan pendekatan penelitian desain dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, analisis referensi buku ilustrasi anak, analisis karya sejenis, serta pengolahan data dari penelitian terdahulu mengenai ilustrasi buku anak, fabel, dan perkembangan sosial anak usia dini. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif sebagai dasar dalam penyusunan konsep visual, konsep naratif, pengembangan karakter, layout, storyboard, hingga realisasi karya. Buku ini menggunakan tiga karakter hewan endemik Indonesia, yaitu Kucing Merah Kalimantan, Burung Jalak Bali, dan Monyet Kedih yang dipersonifikasi untuk merepresentasikan dinamika pertemanan anak di lingkungan taman kanak-kanak. Buku disusun menggunakan struktur cerita repetitif atau modular yang terdiri atas beberapa kisah pendek dengan ilustrasi bergaya kartun, warna cerah, tata letak yang didominasi visual, serta bahasa yang sederhana sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi fabel yang menyajikan empat cerita pendek bertema pertemanan dengan latar lingkungan taman kanak-kanak, sehingga mampu menghubungkan pengalaman membaca dengan kehidupan sehari-hari anak. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi orang tua dan pendidik dalam membantu anak memahami makna pertemanan melalui pengalaman membaca yang menyenangkan sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan buku ilustrasi anak Indonesia.

Kata Kunci : buku ilustrasi anak, fabel Nusantara, hewan endemik Indonesia, edukasi pertemanan, anak usia dini

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FABEL NUSANTARA UNTUK ANAK USIA DINI TENTANG EDUKASI PERTEMANAN

NADILA RAHMAH

ABSTRACT

Illustrated fable books are one of the effective media for introducing moral and social values to early childhood. However, most fable books featuring Indonesian endemic animals still focus on general themes such as adventure, animal introduction, conservation, or character building, while only a few address the theme of friendship within children's everyday lives, particularly in the kindergarten environment. This design project aims to create a Nusantara illustrated fable book as an educational medium to help children aged 4–6 understand friendship values, including the courage to interact, empathy, sharing, admitting mistakes, and apologizing. This project employed a design research approach with data collection methods consisting of literature review, analysis of children's illustrated book references, analysis of similar works, and the synthesis of previous studies related to children's book illustration, fables, and early childhood social development. The data were analyzed using a qualitative descriptive approach as the basis for developing the visual concept, narrative concept, character design, layout, storyboard, and final design realization. The book features three Indonesian endemic animals the Bornean Bay Cat, the Bali Starling, and Thomas's Leaf Monkey which are personified to represent children's social interactions and friendship dynamics in a kindergarten setting. The stories are presented using a repetitive or modular narrative structure consisting of several short stories, supported by cartoon-style illustrations, bright colors, visually dominant layouts, and simple language appropriate for early childhood. The final outcome is an illustrated fable book containing four short stories about friendship set in a kindergarten environment, enabling children to relate the stories to their everyday experiences. This design is expected to serve as an alternative educational medium for parents and educators in helping children understand the meaning of friendship through an enjoyable reading experience while contributing to the development of Indonesian children's illustrated books.

Keywords: *children's illustrated book, Nusantara fable, Indonesian endemic animals, friendship education, early childhood*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

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 ISI..... **x**
DAFTAR TABEL..... **xii**
DAFTAR GAMBAR..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang..... 1
1.2 Interpetasi Judul..... 2
1.3 Perumusan Masalah 3
1.4 Tujuan Perancangan..... 3
1.5 Manfaat Perancangan..... 3
BAB II METODE PERANCANGAN **4**
2.1 Orisinalitas Karya 4
2.2 Target Perancangan 10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi 11
2.4 Biaya Perancangan..... 18
2.5 Skema Perancangan 18
BAB III DATA & ANALISA PERANCANGAN **22**
3.1 Positioning Statement & Konsep Desain..... 22
3.2 Strategi Pesan..... 22
3.3 Strategi Visual..... 23

lib.mercubuana.ac.id

BAB IV HASIL KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 26
4.1 Deskripsi Karya 26
4.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan 38
4.3 Distribusi Karya 44
4.4 Pameran Karya 48
4.5 Hasil Uji Desain 50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 59
5.1 Kesimpulan 60
5.2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 61
LAMPIRAN 65

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya Sejenis 4
Tabel 2. 2 Biaya Perancangan Sementara 18
Tabel 3. 1 Strategi Distribusi Karya 25
Tabel 4. 1 Morfologi Karakter 32
Tabel 4. 2 Isi Halaman Buku Ayo Belajar Berteman 39

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sampul Buku 3 Sahabat Hutan 4
Gambar 2. 2 Isi Buku 3 Sahabat Hutan 6
Gambar 2. 3 Sampul Buku Fabel Nusantara Teman untuk Bekantan Kecil 6
Gambar 2. 4 Isi Buku Fabel Nusantara Teman untuk Bekantan Kecil 8
Gambar 2. 5 Sampul Buku Ayo, Berteman, Naga Cilik! 8
Gambar 2. 6 Isi Buku 9
Gambar 2. 7 Skema Perancangan Ilutrasi Buku "Belajar Berteman" 18
Gambar 4. 1 Moodboard 27
Gambar 4. 2 Storyboard 30
Gambar 4. 3 Layout Spot Illustration dan Layout Single Page 30
Gambar 4. 4 Layout Spread 31
Gambar 4. 5 Kucing Merah Kalimantan 32
Gambar 4. 6 Sketsa Kucing 32
Gambar 4. 7 Burung Jalak Bali 32
Gambar 4. 8 Sketsa Burung Jalak Bali 32
Gambar 4. 9 Monyet Kedih 33
Gambar 4. 10 Sketsa Monyet Kedih 33
Gambar 4. 11 Sketsa Pengembangan desain bentuk mata 33
Gambar 4. 12 sketsa karakter dari berbagai sudut pandang 34
Gambar 4. 13 Sketsa Gestur Karakter 35
Gambar 4. 14 Final Desain 3 Karakter Hewan 36
Gambar 4. 15 Font Narasi Buku 36
Gambar 4. 16 Font Judul Buku 36
Gambar 4. 17 Color Pallete 37
Gambar 4. 18 Sampul Depan Buku 38
Gambar 4. 19 Sampul Depan Belakang Buku 39
Gambar 4. 20 Halaman 1 39
Gambar 4. 21 Halaman 2-3 39
Gambar 4. 22 Halaman 4-5 40
Gambar 4. 23 Halaman 6-7 40
Gambar 4. 24 Halaman 8-9 40
Gambar 4. 25 Halaman 10-11 40
Gambar 4. 26 Halaman 12-13 41
Gambar 4. 27 Halaman 14-15 41
Gambar 4. 28 Halaman 16-17 41
Gambar 4. 29 Halaman 18-19 41
Gambar 4. 30 Halaman 20-21 42
Gambar 4. 31 Halaman 22-23 42
Gambar 4. 32 Halaman 22-23 42

lib.mercubuana.ac.id

Gambar 4. 33 Halaman 26 42
Gambar 4. 34 Mock Up Buku Ayo Belajar Berteman 44
Gambar 4. 35 Poster A2 45
Gambar 4. 36 Media Pendukung Gantungan Kunci 45
Gambar 4. 37Media Pendukung Pin 46
Gambar 4. 38 Media Pendukung Stiker 46
Gambar 4. 39 Media Pendukung Tote Bag 47
Gambar 4. 40 Media Pendukung Kipas 47
Gambar 4. 41 Poster Pameran Tugas Akhir 48
Gambar 4. 42 Dokumentasi Display Karya 49
Gambar 4. 43 Dokumentasi Pembukaan Pameran 49
Gambar 4. 44 Dokumentasi Interaksi Pengunjung 50
Gambar 4. 45 Hasil Kuisioner Pekerjaan Responden 51
Gambar 4. 46 Hasil Kuisioner Usia Responden 51
Gambar 4. 47 Hasil Kuisioner 1 (Penilaian Isi Buku & Pesan) 52
Gambar 4. 48 Hasil Kuisioner 2 (Penilaian Isi Buku & Pesan) 52
Gambar 4. 49 Hasil Kuisioner 3 (Penilaian Isi Buku & Pesan) 52
Gambar 4. 50 Hasil Kuisioner 4 (Penilaian Isi Buku & Pesan) 53
Gambar 4. 51 Hasil Kuisioner 5 (Penilaian Isi Buku & Pesan) 53
Gambar 4. 52 Hasil Kuisioner 6 (Penilaian Isi Buku & Pesan) 54
Gambar 4. 53 Hasil Kuisioner 1 (Penilaian Ilustrasi & Desain) 54
Gambar 4. 54 Hasil Kuisioner 2 (Penilaian Ilustrasi & Desain) 54
Gambar 4. 55 Hasil Kuisioner 3 (Penilaian Ilustrasi & Desain) 55
Gambar 4. 56 Hasil Kuisioner 4 (Penilaian Ilustrasi & Desain) 55
Gambar 4. 57 Hasil Kuisioner 1 (Pertanyaan Terbuka) 56
Gambar 4. 58 Hasil Kuisioner 2 (Pertanyaan Terbuka) 56
Gambar 4. 59 Hasil Kuisioner 3 (Pertanyaan Terbuka) 57

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara 2 Guru dan 2 Orang Tua (Data Pelengkap) 65
Lampiran 2. Bukti Bimbingan Tugas Akhir 67
Lampiran 3. Catatan Penguji Sidang Akhir 68
Lampiran 4. Similarity 69
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran 70
Lampiran 6. Kuisioner 71
Lampiran 7. *Curiculum Vitae* 77

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id