

## **ABSTRACT**

### **STORY BOOK FOR UP 16 YEARS OLD WITH THE TITLE "LOVE NEVER LIKE A ROMANTIC MOVIE"**

Written Project Report

Study Program Faculty of design and creative arts majoring in product design  
Mercubuana University

By : Gusmaniar Suryo Baskoro

Reading is an activity of a person to obtain information or messages in the form of written language, symbols. to be able to capture information quickly one must read seriously from what he reads, seriousness will be difficult to create if someone does not have interest in reading to what he read. Interest in reading is closely related to the education or level of intelligence of a person and his environment. Reading will be realized through the process of learning, practicing, and experiencing. Reading is a physical and mental activity that can develop into a habit. Forming a reading activity takes a relatively long time.

**MERCU BUANA**

as a designer the author wants to develop creativity in teenage story books, which can be visualized into illustration form. Where readers not only follow the flow in the story in picture books, but participate in seeing what happens inside the story with the visualization of a picture, not only that the author also wants to help where the drawers draw to find ideas in drawing, or refrensi in making picture book

## **ABSTRAK**

### **BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK UMUR 16 TAHUN KEATAS DENGAN JUDUL” CINTA TAK SEINDAH FILM”**

Pertanggung jawaban tertulis

Program Studi Fakultas desain dan seni kreatif jurusan desain produk  
Universitas Mercubuana

Oleh : Gusmaniar Suryo Baskoro

Membaca merupakan suatu kegiatan seseorang untuk memperoleh informasi atau pesan dalam bentuk bahasa tulis, lambang-lambang atau simbol-simbol,. untuk dapat menangkap informasi dengan cepat seseorang harus membaca dengan dengan serius dari apa yang dibacanya, keseriusan akan sulit diciptakan apabila seseorang tidak mempunyai minat baca terhadap apa yang dibacanya. Minat baca sangat berhubungan dengan pendidikan atau tingkat intelegensi seseorang dan lingkungannya. Membaca akan terwujud melalui proses belajar, berlatih, dan mengalami. Membaca adalah kegiatan fisik dan mental yang dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan. Membentuk kegiatan membaca memerlukan waktu yang relatif lama.

sebagai desainer penulis ingin mengembangkan kreatifitas dalam buku cerita remaja, yang dapat di visualisasikan kedalam bentuk ilustrasi. Dimana pembaca tidak hanya mengikuti alur dalam cerita dalam buku cerita bergambar, tetapi ikut serta dalam melihat apa yang terjadi di dalam cerita tersebut dengan visualisasi sebuah gambar, bukan hanya itu saja penulis juga ingin membantu dimana para peminat menggambar untuk menemukan ide-ide dalam menggambar, ataupun refrensi dalam membuat buku cerita bergambar.