

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR YANG  
BERJUDUL “MENJADI KAKAK YANG BAIK”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Srata Satu



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Oleh:

**SUBUHANA VI EKO P**

NIM 42317120007

Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dosen Pembimbing:

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2021

 <p>MERCU BUANA</p>	<p><b>LEMBAR PERYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b></p>	
--	---	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Subuhanavi eka prasetyo  
 Nomor Induk Mahasiswa : 423 1712 0007  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANAK  
 YANG BERJUDUL, "MENJADI KAKAK YANG BAIK"



Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 28 Desember 2021

Yang memberikan pernyataan,

  
  
 (Subuhanavi)

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Komunikasi, Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANAK  
YANG BERJUDUL "MENJADI KAKAK YANG BAIK"

Nama : Subuhanavi eko prasetyo

Nomor Induk Mahasiswa : 423 1712 0007

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 25 Januari 2022

Pembimbing,

  
 UNIVERSITAS  
 MERCU BUANA

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd

Jakarta, 07 Februari 2022

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



Rizal bay khaqi, S. DS, M.SN

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Subuhanavi eko prasetio

NIM 423 1712 0007

### **ABSTRACT**

Children at the age of 5-8 years have a great curiosity, children's curiosity about new things such as rooms or playgrounds, toys, food, animals, fruits, and other objects. An important role is that children are needed so that they can be taught how to behave properly and responsibly. Learning comics are expected to increase students' interest in reading. The attitude of responsibility that can be carried out by early childhood is, taking care of the things they have, returning the goods to their original place, doing the tasks that have been ordered by the educator, working on the task to completion, and respecting time. Children are always curious and sometimes like to take things that can hurt themselves and things that do not belong to them or this is known as Kleptomania.

*Key words: Illustration, Visual, Design, picture story book*



Subuhanavi eko prasetio

NIM 423 1712 0007

### **ABSTRAK**

Anak-anak pada usia 5-8 tahun memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar, rasa ingin tahu anak terhadap hal-hal yang baru seperti ruangan atau tempat bermain, mainan, makanan, hewan, buah-buahan, dan benda-benda lainnya. Peran orangtua sangatlah diperlukan agar anak dapat diajarkan bagaimana berperilaku yang baik dan berani bertanggung jawab. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca. Sikap tanggung jawab yang dapat dilakukan oleh anak usia dini yaitu, menjaga barang yang dimilikinya, mengembalikan barang ke tempat semula, mengerjakan tugas yang telah diperintahkan oleh pendidik, mengerjakan tugas sampai selesai, dan menghargai waktu. Anak-anak selalu merasa ingin tahu dan terkadang suka mengambil barang yang dapat melukai dirinya serta barang yang bukan miliknya atau disebut dengan istilah Kleptomania.

Kata kunci: Ilustrasi, Visual, Desain, buku cerita bergambar



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai Desain Buku cerita bergambar yang berjudul “Menjadi kakak yang baik”

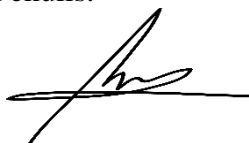
Laporan ini disusun guna melengkapi mata kuliah Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir ini selesai.

Secara khusus rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT atas kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan penuh rasa syukur. Tempat dan waktu penelitian/karya nyata/pengumpulan data.
2. Kepada kedua orang tua penulis, terimakasih atas segala dukungan, kasih sayang, jerih payah dan doa yang selalu menyertai penulis sejak awal menempuh pendidikan sampai akhirnya dimasa akhir pendidikan.
3. Kepada Bapak **Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd** selaku dosen pembimbing penulis yang selalu memberi arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
4. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Koordinator Tugas Akhir.
5. Kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual 2017 dan terkhusus untuk komunitas SPK (Sketsa Pulang Kerja) dukungan serta motivasi dalam menjalani masa kuliah hingga sampai masa sidang tugas akhir ini.

Jakarta, 25 Januari 2022

Penulis.



Subuhanavi eko prasetio

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
I.PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Perancangan .....	3
C. Manfaat Perancangan .....	4
II. METODE PERANCANGAN .....	5
A. Orisinilitas .....	5
B. Target Kelompok Pengguna Perodak .....	8
C. Relevansi Dan Konsekuensi Studi .....	8
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	11
A. Data Fungsi komunikasi Karya .....	11
B. Data Aspek Teknis/Teknologi Karya Perancangan .....	11
C. Data Aspek Estetika Perancangan .....	11
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	22
A. Tataran Lingkungan Dan Komunitas (Community Level) .....	22
B. Tataran Sistem Karya (Sistem level) .....	22
C. Tataran Prodak Level ( Prodack level) .....	24
D. Tatanan Komponen .....	31
V.UJI DESAIN .....	46
A. Deskripsi Karya .....	46
B. Kegiatan Uji Desain .....	46
C. Kritik Dan Saran .....	49
KEPUSTAKAAN .....	50
LAMPIRAN .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Mock Up Karya.....	29
Gambar 2.Cover depan.....	30
Gambar 3.Isi buku.....	30
Gambar 4.Isi buku.....	31
Gambar 5.Isi buku.....	31
Gambar 6.Hal 4 isi buku.....	32
Gambar 7.Hal 5 isi buku.....	32
Gambar 8.Hal 6 isi buku.....	33
Gambar 9.Hal 7 isi buku.....	33
Gambar 10.Hal 8 isi buku.....	34
Gambar 11.Hal 9 isi buku.....	34
Gambar 12.Hal 10 isi buku....	35
Gambar 13.Hal 11 isi buku....	35
Gambar 14.Hal 12 isi buku...	36
Gambar 15.Hal penutup....	36
Gambar 16. Penutup...	37
Gambar 17. Desain karakter Rin.....	38
Gambar 18. Desain karakter Sira...	38
Gambar 19. Desain karakter ibu Endah.....	39
Gambar 20. Desain karakter bapak Bejo.....	39
Gambar 21. Sketsa kasar.....	40
Gambar 22. Sketsa kasar.....	40
Gambar 23. Proses ilustrasi.....	41
Gambar 24. Kamar tidur.....	42
Gambar 25. Kamar mandi.....	42
Gambar 26. Perkarangan rumah dibelakang.....	43
Gambar 27. Pantone.....	43
Gambar 28. Judul buku “Menjadi kakak yang baik”.....	44
Gambar 29. Font TA.....	44
Gambar 30. Pembuatan font TA.....	45
Gambar 31. Font Arial.....	45
Gambar 32. Desain layout karya.....	46
Gambar 33. Material cover buku.....	47



Gambar 34. Material isi buku.....	47
Gambar 35. Material media pendukung..	48
Gambar 36. Material media pendukung.....	49
Gambar 37. Material media pendukung.....	49
Gambar 38. Material media pendukung.....	50
Gambar 39. Material media pendukung.....	51
Gambar 40. Penerapan prokteksi karya... ..	52
Gambar 41. Pemeran Universitas Mercubuana 2021-2022... ..	53
Gambar 42. Pemeran Universitas Mercubuana 2021-2022.....	54
Gambar 42. Pemeran Universitas Mercubuana 2021-2022.....	54
Gambar 44. Pemeran Universitas Mercubuana 2021-2022.....	55
Gambar 45. Pemeran Universitas Mercubuana 2021-2022.....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

Kartu asistensi .....	51
Nilai pameran .....	52
Dokumentasi Kegiatan Uji Desain .....	46

