

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE *BLIBLICARE UPLIFTING BRIGHT MINDS BUILDING
LEARNING EXPERIENCE* USIA 4-6 TAHUN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian
Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



oleh:
Rhafika Adelia
NIM 42321010099

Dosen Pembimbing:
Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

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

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rhafika Adelia

Nomor Induk Mahasiswa : 42321010099

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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,

Yang memberikan pernyataan,



Rhafika Adelia

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rhafika Adelia
NIM : 42321010099
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Anak
Sebagai Media Kampanye Bliblicare Uplifting
Bright Minds Building Learning Experience
Usia 4-6 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) 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 : 0317078006
Ketua Penguji : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
Penguji 1 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 2 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

ABSTRAK

Perkembangan kampanye Corporate Social Responsibility (CSR) yang terintegrasi dalam strategi dan operasional bisnis menjadi salah satu cara BlibliCare berinteraksi dengan masyarakat. Salah satu bentuk implementasinya adalah kampanye bertajuk BlibliCare Uplifting Bright Minds: Building Learning Experience. Perancangan ini berfokus pada media utama kampanye, yaitu buku cerita ilustrasi anak berjudul “3 Sahabat Hutan”, yang bertujuan menyampaikan nilai moral tentang empati dan kepedulian terhadap sesama. Buku ini dirancang dengan pendekatan ilustratif dan naratif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun. Bentuk buku berupa hard book dengan gaya visual kartun, penggunaan warna-warna cerah, serta karakter hewan yang memiliki ciri khas bentuk kotak sebagai identitas visual. Berdasarkan hasil uji desain terhadap anak-anak dan masyarakat umum, ilustrasi dan alur cerita buku “3 Sahabat Hutan” terbukti mampu menarik perhatian anak serta memudahkan pemahaman terhadap pesan moral yang disampaikan. Karakter hewan berbentuk kotak juga terbukti menstimulasi daya pikir kritis dan memperkuat daya ingat anak. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berperan sebagai media kampanye CSR, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran karakter yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: CSR, BlibliCare, Ilustrasi Anak, Desain Karakter, Pembelajaran Moral, Buku Cerita.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

The development of Corporate Social Responsibility (CSR) campaigns that are integrated into business strategies and operations has become one of BlibliCare's approaches to engaging with society. One of its initiatives is a campaign titled BlibliCare Uplifting Bright Minds: Building Learning Experience. This project focuses on designing the main campaign medium, an illustrated children's storybook titled "3 Forest Friends", which aims to convey moral values about empathy and care for others. The book is designed with an illustrative and narrative approach tailored to the cognitive development of children aged 4–6 years. It takes the form of a hard book with cartoon-style visuals, bright colors, and uniquely square-shaped animal characters as a visual identity. Based on design testing with children and the general public, the illustrations and storyline of "3 Forest Friends" successfully attract children's attention and enhance their understanding of the moral messages presented. The square-shaped animal characters also stimulate critical thinking and strengthen memory retention. Thus, this book functions not only as a CSR campaign medium but also as an effective and enjoyable character education tool.

Keywords: CSR, BlibliCare, Children's Illustration, Character Design, Moral Learning, Storybook.



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya yang memungkinkan dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik, yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Anak Sebagai Media Kampanye Sosial BlibliCare *Uplifting Bright Minds Building Learning Experience* Usia 4-6 Tahun” yang disusun oleh penulis untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi yang tulus kepada berbagai individu yang telah dengan sukarela memberikan kontribusi baik berupa materi maupun pemikiran selama proses penyusunan laporan ini. Penulis ingin mengungkapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas berkat karunia-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan Tugas Akhir.
2. Kepada kedua orang tua, Ibu Maimunah dan Bapak Luthfi Arief serta adik penulis, Anisa Lutfiana yang selalu memberikan dukungan berupa masukan dan kebutuhan perancangan ini.
3. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn selaku koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam proses kegiatan Tugas Akhir.
5. Pihak BlibliCare, Kak Amanda, Kak Bella, Kak Rizal, Kak Zahra, selaku mitra dalam penyusunan karya Tugas Akhir ini, yang telah memberikan dukungan dalam bentuk penyusunan Tugas Akhir.
6. Pihak Paud Teratai selaku mitra tempat kegiatan pameran yang telah menyediakan waktu, tempat dan *audience* anak-anak untuk uji desain karya Tugas Akhir ini.

7. Keluarga penulis, terutama untuk Mbak Endah dan Mbak Tiwi yang sudah banyak kebersamai, mendukung dan selalu menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama proses riset sampai dengan perancangan Tugas Akhir ini.
8. Untuk teman-teman penulis, Afifah, Amira, Nada, Yessi, Amadea, Jihan, Erik, Leony, Bima, Danti, Rehani dan Al yang turut kebersamai dan memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Serta semua individu lainnya, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Dalam mengakhiri penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Kesadaran penulis tentang potensi kekurangan dalam penyusunan ini menjadikan penulis terbuka untuk menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca. Oleh karena itu penulis sangat menghargai setiap masukan agar dapat memperbaiki kualitas penulisan ini.

Jakarta, 24 Juli 2025

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Rhafika Adelia

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Interpretasi Judul	3
1. 3 Permasalahan Perancangan.....	4
1. 4 Tujuan Perancangan.....	4
1. 5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II	6
2. 1 Originalitas Karya	6
2. 2 Target Perancangan	12
2. 3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	13
2. 4 Skema Proses Desain	26
BAB III	29
3. 1 Positioning Statement & Konsep Desain.....	29
3. 2 Strategi Pesan	30
3. 3 Strategi Visual.....	31
3. 4 Strategi Distribusi Karya	34
BAB IV HASIL KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	38
4. 1 Deskripsi Karya.....	38
4. 2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	60
4. 3 Distribusi Karya.....	65
4. 4 Pameran Karya.....	75
4. 5 Hasil Uji Desain.....	82
4. 6 Evaluasi Perancangan Karya.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
5. 1 Kesimpulan	100
5. 2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul Buku Ilustrasi “Oh, Ya?!”	7
Gambar 2.2 Isi buku ilustrasi “Oh, Ya?!”	9
Gambar 2.3 Sampul Buku Ilustrasi “Semua Mainan adalah untuk Semua Anak”	10
Gambar 2.4 Isi buku ilustrasi “Semua Mainan adalah untuk Semua Anak”	12
Gambar 4.1 Media Utama Buku Ilustrasi “3 Sahabat Hutan”	38
Gambar 4.2 Moodboard Perancangan Buku Ilustrasi	40
Gambar 4.3 Desain Karakter “3 Sahabat Hutan”	46
Gambar 4.4 Proses Produksi Sketsa Manual	46
Gambar 4.5 Proses Produksi Lineart	47
Gambar 4.6 Proses Produksi Colouring	47
Gambar 4.7 Proses Produksi Finishing	48
Gambar 4.8 Hasil Desain Halaman 7 dan 8	50
Gambar 4.9 Desain Karakter Siput (Puput)	52
Gambar 4.10 Desain Karakter Siput (Puput)	53
Gambar 4.11 Desain Karakter Burung Hantu (Bubu)	53
Gambar 4.12 Desain Karakter Kelinci (Cici)	54
Gambar 4.13 Desain Karakter Semut	55
Gambar 4.14 Palet warna Bibli.com	55
Gambar 4.15 Palet warna BibliCare	56
Gambar 4.16 Palet warna “3 Sahabat Hutan”	57
Gambar 4.17 Font Judul Buku	57
Gambar 4.18 Penerapan Font Judul Buku	58
Gambar 4.19 Font Narasi Buku	58
Gambar 4.20 Penerapan Font Narasi Buku	58
Gambar 4.21 Layout Sequence	59
Gambar 4.22 Layout Emphasis	59
Gambar 4.23 Layout Emphasis	59
Gambar 4.24 Layout Emphasis	59
Gambar 4.25 Hasil Desain Sampul Depan	60
Gambar 4.26 Hasil Desain Halaman 1 dan 2	60
Gambar 4.27 Hasil Desain Halaman 3 dan 4	61
Gambar 4.28 Hasil Desain Halaman 5 dan 6	61
Gambar 4.29 Hasil Desain Halaman 7 dan 8	62
Gambar 4.30 Hasil Desain Halaman 9 dan 10	62
Gambar 4.31 Hasil Desain Halaman 11 dan 12	62
Gambar 4.32 Hasil Desain Halaman 13 dan 14	63
Gambar 4.33 Hasil Desain Halaman 15 dan 16	63
Gambar 4.34 Hasil Desain Halaman 17 dan 18	64
Gambar 4.35 Hasil Desain Halaman 19 dan 20	64
Gambar 4.36 Sampul Belakang	65
Gambar 4.37 Poster Bubble is back	66
Gambar 4.38 Poster pendaftaran volunteer Kampanye “Bubble”	66
Gambar 4.39 Poster Kegiatan	67

Gambar 4.40 Poster Volunteer.....	67
Gambar 4.41 Instagram @lifeatbliblicare	68
Gambar 4.42 Media poster rute menuju lokasi.....	68
Gambar 4.43 Media Pendukung Banner	69
Gambar 4.44 Media pendukung Poster Konsep & Promosi Buku “3 Sahabat Hutan”	69
Gambar 4.45 Media Pendukung X-Banner 160x60cm	70
Gambar 4.46 Media Pendukung Tent Card Merchandise dan Scan QR Kuisioner	70
Gambar 4.47 Media Pendukung Stiker	71
Gambar 4.48 Media Pendukung Kipas.....	71
Gambar 4.49 Media Pendukung Kertas Mewarnai	72
Gambar 4.50 Media Pendukung Lanyard.....	72
Gambar 4.51 Media Pendukung Frame Insta Story	73
Gambar 4.52 Media Pendukung Keychain	73
Gambar 4.53 Media Pendukung Merchandise Lainnya	74
Gambar 4.54 Konten Reels Instagram	75
Gambar 4.55 Poster Acara Pameran “MAIN”	75
Gambar 4.56 Booth Pameran “3 Sahabat Hutan”	76
Gambar 4.57 Pembukaan Pameran oleh Kepala Sekolah PAUD Teratai dan Dosen DKV Universitas Mercu Buana.....	77
Gambar 4.58 Pembagian Kelompok Membaca.....	77
Gambar 4.59 Kegiatan Membaca Kelompok dan Quiz.....	78
Gambar 4.60 Pembagian Merchandise dan Bingkisan.....	79
Gambar 4.62 Kunjungan Anak-anak hari kedua Pameran	81
Gambar 4.63 Pembagian Merchandise hari kedua Pameran	82
Gambar 4.64 Dokumentasi Pameris Pameran “MAIN” Membaca Asyik Ilustrasi dan Narasi	82
Gambar 4.65 Dokumentasi Wawancara Kepala Sekolah PAUD Teratai dan Orangtua Siswa.....	85
Gambar 4. 66 Hasil Kuisioner Usia Responden	86
Gambar 4.67 Hasil Kuisioner Pekerjaan Responden	86
Gambar 4.68 Hasil Kuisioner 1.....	87
Gambar 4.69 Hasil Kuisioner 2.....	87
Gambar 4.70 Hasil Kuisioner 3.....	87
Gambar 4.71 Hasil Kuisioner 4.....	88
Gambar 4.72 Hasil Kuisioner 5.....	88
Gambar 4.73 Hasil Kuisioner 6.....	89
Gambar 4.74 Hasil Kuisioner 7.....	90
Gambar 4.75 Hasil Kuisioner 8.....	90
Gambar 4.76 Hasil Kuisioner 9.....	90
Gambar 4.77 Hasil Kuisioner 10.....	91
Gambar 4.78 Hasil Kuisioner 11.....	92
Gambar 4.79 Hasil Kuisioner 12.....	93
Gambar 4.80 Hasil Kuisioner 13.....	93
Gambar 4.81 Hasil Kuisioner 14.....	93
Gambar 4.82 Hasil Kuisioner 15.....	94
Gambar 4.83 Hasil Kuisioner 16.....	94

Gambar 4.84 Hasil Kuisisioner 17.....	94
Gambar 4.85 Hasil Kuisisioner 18.....	95
Gambar 4.86 Hasil Kuisisioner 19.....	96
Gambar 4.87 Hasil Kuisisioner 20.....	96
Gambar 4.88 Hasil Kuisisioner 21.....	97
Gambar 4.89 Hasil Kritik dan Saran	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Identitas Buku dan Sampul Belakang	12
Tabel 2. 2. 1 Target Pengguna	13
Tabel 2. 2. 2 Target Audience	13
Table 2. 1 Teori Huruf Kapital.....	19
Tabel 3.1 Konsep Desain Buku Ilustrasi “3 Sahabat Hutan”	30
Tabel 3.2 Penyebaran Karya dengan Metode AISAS.....	37
Tabel 4.1 Tahapan Alur Cerita / Storyline.....	46
Tabel 4.2 Storyboard/Sketsa	50
Tabel 4.3 Morfologi Karakter “3 Sahabat Hutan”	51
Tabel 4.4 Ilustrasi Penjelasan karakter “3 Sahabat Hutan”	55
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Target Pengguna dan Target Audience	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	104
Lampiran 2. Surat Keterangan Hasil Sidang	105
Lampiran 3 Surat catatan revisi.....	106
Lampiran 4. Turnitin	107
Lampiran 5. Pernyataan Similarity Check.....	108
Lampiran 6. Bukti Surat Perizinan Kesediaan Kerja Sama BlibliCare.....	109
Lampiran 7. Biaya Pra Produksi	111
Lampiran 8. Biaya Produksi.....	111
Lampiran 9. Biaya Media Pameran	113
Lampiran 10. Dokumentasi Pameran.....	114
Lampiran 11. Kuisisioner.....	115

