

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “PETUALANGAN VERA DI
GULATOPIA” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA KONSUMSI GULA
BERLEBIH PADA ANAK USIA 8-10 TAHUN**

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



ROSE AVEREAL PINGKAN RORING

NIM: 42320010127

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn.

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rose Avereal Pingkan Roring
NIM : 42320010127
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar
"Petualangan Vera Di Gulatopia" Untuk
Meningkatkan Kesadaran Bahaya Konsumsi
Gula Berlebih Pada Anak Usia 8-10 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 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -

Ketua Penguji : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -

Penguji 1 : Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0320038903

Penguji 2 : Indah Fitriana Hapsari, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0308068602



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.)

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rose Avereal Pingkan Roring
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010127
 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, 20 / 08 / 2025

Yang memberikan pernyataan,



Rose Avereal Pingkan Roring

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “PETUALANGAN VERA DI
GULATOPIA” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA KONSUMSI
GULA BERLEBIH PADA ANAK USIA 8-10 TAHUN**

ROSE AVEREAL PINGKAN RORING

42320010127

ABSTRAK

Konsumsi gula berlebih pada anak usia sekolah dasar menjadi salah satu faktor risiko meningkatnya kasus obesitas dan Diabetes Mellitus tipe 2. Kurangnya media edukatif yang komunikatif dan menarik bagi anak-anak menyebabkan rendahnya kesadaran terhadap pola makan sehat. Tugas akhir ini merancang buku cerita bergambar berjudul "Petualangan Vera di Gulatopia" sebagai media edukasi preventif yang ditujukan kepada anak usia 8–10 tahun. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan fokus pada penyusunan strategi pesan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, serta strategi visual yang mendukung daya tarik dan pemahaman isi cerita. Cerita dikembangkan dalam genre fantasi petualangan yang dekat dengan minat anak-anak, dengan tokoh dan alur yang menggambarkan bahaya konsumsi gula berlebih secara ringan namun informatif. Hasil karya ini ditampilkan dalam format cetak dan digital bilingual sebagai upaya meningkatkan literasi dan kesadaran anak terhadap pola hidup sehat. Diharapkan buku ini dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam mendidik anak agar lebih bijak dalam memilih makanan dan minuman sehari-hari.

Kata kunci: buku cerita bergambar, konsumsi gula, edukasi anak, gaya hidup sehat, desain komunikasi visual

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “PETUALANGAN VERA DI
GULATOPIA” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA KONSUMSI
GULA BERLEBIH PADA ANAK USIA 8-10 TAHUN**

ROSE AVEREAL PINGKAN RORING

42320010127

ABSTRACT

Excessive sugar consumption among elementary school children has become a key factor contributing to the rising incidence of obesity and type 2 diabetes. The lack of educational media that is both engaging and age-appropriate hinders children's awareness of healthy eating habits. This final project presents the design of a picture book titled "Vera's Adventure in Gulatopia", aimed at educating children aged 8–10 about the dangers of excessive sugar intake. The design process applies the Design Thinking approach, focusing on message strategies aligned with children's cognitive development and visual strategies that enhance interest and comprehension. The story is delivered through a fantasy-adventure genre tailored to children's preferences, using characters and narrative elements to depict the risks of sugar overconsumption in a light yet informative manner. The final product is presented in both printed and bilingual digital formats to improve literacy and health awareness among children. This book is expected to serve as an effective alternative medium to help children make healthier dietary choices.

Keywords: picture book, sugar consumption, child education, healthy lifestyle, visual communication design

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah, berkat, dan rahmat penyertaan-Nya yang senantiasa dilimpahkan, sehingga penulis dapat melaksanakan laporan perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar “Petualangan Vera di Gulatopia” Untuk Meningkatkan Kesadaran Bahaya Konsumsi Gula Berlebih Pada Anak Usia 8-10 Tahun” hingga selesai. Perancangan ini disusun untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana untuk mencapai gelar sarjana Strata 1 (S1).

Penulis menyadari bahwa proses perancangan Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas kehendak-Nya yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan dan kekuatan terhadap penulis sehingga mampu menyelesaikan perancangan ini sampai akhir.
2. Ibu Wilsa, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
3. Bapak/Ibu dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang selama masa studi penulis, telah membekali ilmu dan pengetahuan.
4. SDN Meruya Selatan 01 yang telah bersedia menjadi mitra narasumber serta membantu penulis hingga perancangan karya dapat berjalan dengan lancar.
5. Kakak Tjan Fei Chan dan Kakak Lidya Prayogo sebagai narasumber dalam pengumpulan data selama mata kuliah Riset Desain.
6. Keluarga yang terus memberikan dukungan. Papi dan Auntie yang telah memberikan dukungan finansial selama penulis melakukan masa studi.
7. Kekasih penulis, Bintang yang turut menemani dan memberikan dorongan semangat yang sangat berharga hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

8. Teman - teman terdekat, Keumala yang sudah menemani dan membantu penulis selama masa studi. Fajri, Naala, Syauqi, Rafi, Faiz, dan Lucky yang telah memberikan dukungan semangat. Mendiang Ridho yang telah membantu banyak hal dan memotivasi penulis dari awal masa studi. Mendiang Ray yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis
9. Teman - teman di Bandung, Pascal yang sudah memberi dukungan dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis selama menyusun perancangan ini. Elpe dan Eril yang juga turut menyemangati penulis dari awal hingga akhir perkuliahan
10. Rekan - rekan kantor yang selalu menghibur dan memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan perancangan Tugas Akhir.
11. Rekan - rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang juga memberi dukungan selama perancangan Tugas Akhir



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
BAB II.....	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan.....	9
2.2.1 Target Primer.....	9
2.2.2 Target Sekunder.....	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	10
2.3.1 Studi Estetika.....	10
2.3.2 Studi Komunikasi.....	11
2.3.3 Studi Teknis.....	13
2.4 Skema Proses Desain	13
2.4.1 Empathize.....	13
2.4.2 Define	18
2.4.3 Ideate.....	20
2.4.4 Prototype	22
2.4.5 Testing.....	39
BAB III	40
3.1 Positioning & Konsep Desain	40
3.2 Strategi Pesan	40
3.3 Strategi Visual	43
3.3.1 Gaya Visual	43
3.3.2 Komposisi Warna	43
3.3.3 Dinamika Fokus Ilustrasi	43
3.3.4 Lepas.....	44
3.4 Strategi Distribusi Karya	45
BAB IV.....	46

4.1 Deskripsi Karya	46
4.2 Pameran Karya	71
4.3 Hasil Uji Desain	74
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	79
BAB V.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Proses Design Thinking	13
Gambar 2. Empathy Map	15
Gambar 3. Moodboard	21
Gambar 4. Sketsa Kasar Karakter	22
Gambar 5. Desain Karakter Vera	25
Gambar 6. Desain Karakter Raja Gulatopia.....	26
Gambar 7. Desain Karakter Ibu Vera.....	27
Gambar 8. Desain Karakter Fito.....	28
Gambar 9. Storyboard “Petualangan Vera di Gulatopia”	29
Gambar 10. Alternatif Sketsa Ilustrasi Bagian Depan Book Cover.....	38
Gambar 11. Ilustrasi Bagian Depan Book Cover	38
Gambar 12. Mockup Book Cover	39
Gambar 13. Palet Warna.....	43
Gambar 14. Salah Satu Contoh Sketsa Kasar Adegan Dinamika Ilustrasi	44
Gambar 15. Salah Satu Contoh Sketsa Kasar Adegan Ilustrasi Lepas.....	44
Gambar 16. Buku “Petualangan Vera di Gulatopia”	46
Gambar 17. Beberapa Contoh Adegan Identifikasi Kata Aksi	59
Gambar 18. Beberapa Adegan Turning Page	60
Gambar 19. Plot Twist Buku “Petualangan Vera di Gulatopia”	60
Gambar 20. Gaya Visual “Petualangan Vera di Gulatopia”	61
Gambar 21. Bentuk Dasar Karakter.....	62
Gambar 22. Komposisi Warna Dan Implementasinya	63
Gambar 23. Tipografi “Petualangan Vera di Gulatopia”	64
Gambar 24. Dinamika Fokus Ilustrasi	64
Gambar 25. Beberapa Contoh Adegan Kombinasi Interdependen	65
Gambar 26. Beberapa Adegan Lepas/SPOT.....	66
Gambar 27. Banner Kegiatan Pameran JEJAK	71
Gambar 28. Pembukaan Kegiatan Pameran JEJAK	71
Gambar 29. Display Booth Karya.....	72
Gambar 30. Aktivitas Pengunjung Pameran JEJAK	73
Gambar 31. Keseruan Aktivitas Pengunjung Pameran JEJAK	73
Gambar 32. Para Pameris Beserta Dosen Dalam Pameran JEJAK	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karya Representatif Sejenis.....	5
Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Mitra.....	14
Tabel 3. Kriteria Desain	23
Tabel 4. Struktur Alur.....	30
Tabel 5. Storyline “Petualangan Vera di Gulatopia”	34
Tabel 6. Customer Path 5A	45
Tabel 7. Spesifikasi Buku “Petualangan Vera di Gulatopia”	46
Tabel 8. Relevansi Penyajian Pesan.....	67
Tabel 9. Relevansi Penyajian Visual	68
Tabel 10. Distribusi Karya	69
Tabel 11. Pembagian Target Audiens.....	74
Tabel 12. Pendapat Tenaga Ahli.....	75
Tabel 13. Pendapat dan Pesan Target Audiens Utama	76
Tabel 14. Pendapat dan Saran Target Audiens Sekunder	77

