

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI BERJUDUL “*LILI’S WISHFUL DREAM*” SEBAGAI MEDIA EDUKATIF ANAK

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



Disusun Oleh :

ANANDA AULIA

42321010070



Dosen Pembimbing :

AGUSTAN, S.Pd., 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 : Ananda Aulia
NIM : 42321010070
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Berjudul
"Lili's Wishful Dream " Sebagai Media
Edukatif Anak

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 : Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0303038604
Ketua Penguji : Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0303038604
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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 : Ananda Aulia
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010079
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : 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, 22 Agustus 2025

Yang memberikan
 pernyataan,



Ananda Aulia

**PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI BERJUDUL “LILI’S WISHFUL
DREAM” SEBAGAI MEDIA EDUKATIF ANAK**

ANANDA AULIA

42321010070

ABSTRAK

Anak usia 4-7 tahun cenderung sering berimajinasi yang bermacam-macam, mulai dari kehidupan nyata ataupun fantasi hingga mimpi memiliki profesi yang mereka inginkan. Imajinasi tidak hanya bentuk angan - angan tetapi juga bagian penting dari proses perkembangan karakter, kreativitas hingga jembatan pengekspresian perasaan pada anak. Buku cerita berilustrasi atau bergambar menjadi salah satu media yang mendukung untuk mengekspresikan imajinasi serta mendorong minat baca anak dengan menyertai visual yang menarik dan menyenangkan. Maka dari itu buku cerita “Lili’s Wishful Dream” dirancang sebagai solusi dengan menyajikan tiga seri cerita bertema profesi modern, dikemas dengan narasi cerita yang ringan dengan ilustrasi yang menarik. Bukan hanya untuk menghibur, buku ini bertujuan untuk menginspirasi anak - anak supaya berani bermimpi dan percaya diri akan potensi mereka. Selain itu buku ini juga bermanfaat sebagai media interaktif antara anak dengan orang tua ataupun guru.

Kata Kunci : *Anak-anak, Imajinasi, Profesi, Buku Cerita*

MERCU BUANA

**PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI BERJUDUL “LILI’S WISHFUL
DREAM” SEBAGAI MEDIA EDUKATIF ANAK**

ANANDA AULIA

42321010070

ABSTRACT

Children aged 4-7 years tend to frequently engage in various forms of imagination, ranging from real-life scenarios to fantasy worlds and dreams of having their desired professions. Imagination is not merely wishful thinking, but an essential part of character development, creativity, and a bridge for emotional expression in children. Illustrated storybooks serve as a supportive medium for expressing imagination and encouraging children's interest in reading through engaging and enjoyable visuals. Therefore, the storybook “Lili’s Wishful Dream” is designed as a solution by presenting three story series with modern profession themes, packaged in light storytelling and appealing illustrations. More than just entertainment, this book aims to inspire children to dream boldly and be confident in their potential. Additionally, it serves as an interactive medium between children and their parents or teachers.

Key Words : *Children, Imagination, Profession, Storybook*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunianya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “ Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Berjudul “Lili’s Wishful Dream” Disusun untuk Melengkapi Sebagian Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis juga ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses tugas akhir perancangan ini, berikut ini adalah pihak - pihak yang dimaksud :

- Allah Subhanahu wa Ta’ala yang telah melimpahkan rahmat, karunia, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan seluruh rangkaian proses riset dan penyusunan desain ini. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada-Nya atas kesempatan, kekuatan, serta ketabahan yang diberikan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan tugas akhir ini.
- Orang tua dan keluarga , yang senantiasa memberikan doa yang tulus, dukungan moril maupun materil, serta motivasi tanpa henti di setiap langkah perjalanan penulis. Tanpa doa dan semangat dari keluarga, penulis meyakini proses perkuliahan dan penyusunan karya ini tidak akan dapat berjalan dengan baik.
- Bapak Agustan, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing, yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan dedikasi telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang konstrukt
- if sejak tahap awal hingga selesainya penyusunan tugas akhir ini. Segala nasihat dan ilmunya menjadi bekal yang sangat berharga bagi penulis.
- Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan dukungan, kebijakan, serta arahan yang membantu penulis dalam menjalani proses akademik secara keseluruhan.
- Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir, yang telah menyediakan waktu, serta bimbingan dalam menyusun laporan ini, sehingga penulis dapat memahami alur dan tata cara penyusunan tugas akhir yang baik dan benar.

- Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana, yang telah dengan sabar membagikan ilmu, wawasan, dan pengalaman yang menjadi landasan penting bagi penulis selama menempuh pendidikan hingga melaksanakan riset ini.
- Rekan-rekan mahasiswa, sahabat, dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan kerja sama selama masa studi. Kehadiran dan kontribusi mereka telah menjadi bagian penting dalam keberhasilan penyusunan tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II. METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan	7
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi	7
2.4 Biaya	8
2.5 Skema Proses Desain.....	10
BAB III. ANALISIS DATA & PERANCANGAN	11
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	11
3.2 Strategi Pesan.....	11
3.3 Strategi Visual.....	13
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	14
BAB IV. HASIL KARYA DKV	15
4.1 Deskripsi Karya.....	15
4.1.1 Visual Karya.....	15
4.1.2 Penyajian Visual	16
4.1.3 Storyline.....	17

4.1.4 Sketsa Storyboard	21
4.1.4 Layout	21
4.1.5 Elemen Visual	22
4.2 Isi Buku	24
4.3 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan	30
4.4 Distribusi Karya	32
4.4.1 Media Utama	32
4.4.2 Media Pendukung	33
4.5 Pameran Karya	36
4.6 Hasil Uji Desain	37
4.7 Evaluasi Perancangan Karya	41
BAB V. KESIMPULAN & SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Orisinalitas	6
Tabel 2. 2 Biaya Pra - produksi	8
Tabel 2. 3 Biaya Produksi	8
Tabel 2. 4 Biaya Media pendukung	9
Tabel 2. 5 Total biaya keseluruhan	9
Tabel 3. 1 Strategi Pesan.....	11
Tabel 3. 2 Teori AISAS	14
Tabel 4. 1 Storyline Buku “Lili’s Wishful Dream” seri Chef.....	17
Tabel 4. 2 Storyline Buku “Lili’s Wishful Dream” seri Beauty Vlogger	18
Tabel 4. 3 Storyline Buku “Lili’s Wishful Dream” seri Ilustrator	19



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku cerita "Bismillah, Aku Ingin Menjadi..."	5
Gambar 4. 1 Sampul Buku "Lili's Wishful Dream"	16
Gambar 4. 2. Sketsa Kasar Storyboard	21
Gambar 4. 3 Layout isi buku	21
Gambar 4. 4 Font Milky Juice	22
Gambar 4. 5 Color Palette	23
Gambar 4. 6 Karakter Lili	24
Gambar 4. 7 Mockup Buku	32
Gambar 4. 8 Mockup X Banner	33
Gambar 4. 9 Gantungan kunci	33
Gambar 4. 10 Stiker	34
Gambar 4. 11 . Puzzle	34
Gambar 4. 12 . Button Pin	35
Gambar 4. 13 Notebook	35
Gambar 4. 14 Booth display karya	36
Gambar 4. 15 Pembukaan Pameran	37
Gambar 4. 16 Sesi Interaksi dengan pengunjung	37
Gambar 4. 17 Diagram umpan balik Google Form i	38
Gambar 4. 18 Diagram umpan balik Google Form ii	38
Gambar 4. 19 Diagram umpan balik Google Form iii	39
Gambar 4. 20 Diagram umpan balik Google Form xi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir	46
Lampiran 2 Berkas Penilaian Sidang Tugas Akhir	47
Lampiran 3 Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir.....	48
Lampiran 4 Kuesioner	51
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran	52
Lampiran 6 Turnitin	53
Lampiran 7 Lembar Pernyataan Similarity Check	54

