

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MEMBANGUN KARAKTER PERCAYA DIRI UNTUK REMAJA DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK (LKSA)

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Harin Atraba

19052010016

Pembimbing 1 :

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing 2 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MEMBANGUN KARAKTER PERCAYA DIRI
UNTUK REMAJA DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK (LKSA)**

Disusun Oleh :
HARIN ATRABA
19052010016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal 7 Januari 2024

Pembimbing I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIPPPK. 19810929 202121 1002

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MEMBANGUN KARAKTER PERCAYA DIRI
UNTUK REMAJA DI LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK (LKSA)**

**Disusun Oleh :
HARIN ATRABA
19052010016**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal 7 Januari 2024

Pembimbing I



**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002**

Pembimbing II



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018**

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



**Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004**

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 7 Januari 2024



Harin Atraba

ABSTRAK

Masa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Karena kondisi ini, perkembangan remaja juga diikuti oleh tugas-tugas perkembangan lainnya. Apabila remaja gagal dalam menjalankan tugas perkembangannya, maka akan berakibat negatif dalam kehidupan sosial pada fase-fase berikutnya. Peran pengasuhan orang tua sangat berpengaruh terhadap sifat dan perilaku remaja, pengasuhan yang baik membentuk sifat-sifat yang percaya diri, berinisiatif, berambisi, memiliki emosi yang normal, bertanggung jawab, dan mampu melakukan ikatan interpersonal yang positif. Kurangnya pengasuhan yang penuh di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) membuat remaja memiliki konsep diri yang negatif, salah satunya adalah rendahnya karakter percaya diri. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa buku ilustrasi yang memberikan edukasi mengenai kepercayaan diri pada remaja, belajar mengenal kelebihan dan kekurangan individu sehingga dapat mempersiapkan remaja LKSA menjadi bagian dari masyarakat. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam perancangan ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif berupa penyebaran kuisioner, sedangkan metode kualitatif berupa wawancara bersama narasumber ahli dan observasi. Metode analisis yang digunakan adalah 5W+1H dan TOWS *Matrix*.

Hasil analisis yang diperoleh adalah sintesa data dengan menghasilkan *keyword* “Optimis Kembangkan Diri” yang kemudian divisualisasikan ke dalam proses perancangan buku meliputi desain karakter, *cover*, tipografi dan isi halaman menggunakan warna dingin dan hangat. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku cetak yang berjudul 'Aku yang Bersinar'.

Kata kunci : Buku ilustrasi, percaya diri, remaja, LKSA.

ABSTRACT

Adolescence is a transition period from childhood to adulthood. Due to this condition, adolescent development is also followed by other developmental tasks. If adolescents fail in carrying out their developmental tasks, it will have negative consequences in social life in the following phases. The role of parental care is very influential on the nature and behavior of adolescents, good parenting forms traits that are confident, have initiative, ambition, have normal emotions, are responsible, and are able to make positive interpersonal bonds. The lack of full parenting in the Child Social Welfare Institution (LKSA) makes adolescents have a negative self-concept, one of which is low self-confidence character. This design aims to create learning media in the form of illustration books that provide education about self-confidence in adolescents, learning to recognize individual strengths and weaknesses so that they can prepare LKSA adolescents to become part of society. The methods used to collect data in this design are quantitative and qualitative. The quantitative method is in the form of distributing questionnaires, while the qualitative method is in the form of interviews with expert sources and observations. The analysis method used is 5W+1H and TOWS Matrix.

The results of the analysis obtained are data synthesis by producing the keyword "Optimistic Self-Development" which is then visualized into the book design process including character design, cover, typography and page content using cold and warm colors. The result of this design is a printed book entitled 'Aku Yang Bersinar'.

Keywords: *Illustration book, self-confidence, adolescents, orphanage*

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Membangun Karakter Percaya Diri untuk Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA)”. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi mengenai kepercayaan diri dan bagaimana cara untuk mengembangkannya kepada remaja yang tinggal di panti asuhan atau LKSA.

Selama pengerjaan perancangan dan penulisan laporan ini saya menerima banyak bantuan dari berbagai pihak sehingga saya mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Diri saya sendiri yang sudah bertahan dan mampu mengerjakan tugas akhir hingga selesai,
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan memberikan dukungan baik secara moral dan materiil,
3. Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing I saya yang telah memberikan arahan dan saran serta membantu saya dalam pengerjaan tugas akhir,
4. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran pada proses perancangan,
5. Kak Hana selaku stakeholder yang bersedia untuk bekerja sama dan menjadi narasumber dalam perancangan ini,
6. Kak Aulia Hanifa selaku narasumber ahli dalam bidang buku ilustrasi,
7. Seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu dan mendidik saya selama masa perkuliahan,
8. Teman-teman TA part 2, Ayun, Nabila, Lala, Nadya, Berlin, Feby, Yunus, Fido, Azmi, Rozikin, Rahmat dan Andika yang saling mendukung pengerjaan tugas akhir hingga selesai.
9. Teman-teman terdekat saya Anin, Ela, Sofia, Novi dan Aulia yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan tugas akhir dan mendengarkan keluh kesah saya selama mengerjakan tugas akhir.
10. Boygroup One Direction, NCT, dan Riize terutama Mark Lee, Hong Seunghan dan Jung Sungchan atas lagu-lagu mereka yang selalu menemani saya saat pengerjaan perancangan ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga saran dan kritikan membangun akan diterima. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumber informasi bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 7 Januari 2024

Harin Atraba

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Tinjauan Tentang Buku.....	6
2.1.1 Pengertian Buku	6
2.1.2 Manfaat Buku	6
2.1.3 Jenis Buku	6
2.2 Tinjauan Ilustrasi.....	6
2.2.1 Pengertian Ilustrasi.....	6
2.2.2 Peran Ilustrasi.....	7
2.2.3 Jenis Ilustrasi	8
2.2.4 Teknik Pembuatan Ilustrasi	14
2.2.5 Tahapan Pembuatan Ilustrasi	15
2.3 Tinjauan Tentang Percaya Diri	15
2.4 Tinjauan Tentang Remaja	18
2.5 Tinjauan Tentang Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak.....	21
2.5.1 Pengertian Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak.....	21
2.5.2 Partisipasi Anak.....	24
2.6 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	24

2.6.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	24
2.6.2 Warna	25
2.6.3 Tipografi.....	28
2.6.3 Layout	32
2.6.4 Prinsip Desain	32
2.7 Studi Eksisting	34
2.6.1 Buku Jadi Diri Sendiri – Cintai Dirimu dan Jadilah Sosok yang Percaya Diri	34
2.8 Studi Komparator	37
2.8.1 Buku <i>Quarter Life Crisis</i> – Ketika Hidupmu Berada di Persimpangan.....	37
2.8.2 Buku Wake Up, Sloth!	42
BAB III	45
METODOLOGI DESAIN	45
3.1 Definisi Operasional Judul	45
3.1.1 Buku Ilustrasi	45
3.1.2 Membangun Karakter.....	45
3.1.3 Percaya Diri.....	45
3.1.4 Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak.....	46
3.2 Teknik Pengumpulan Data	46
3.2.1 Data Primer	46
3.2.2 Data Sekunder	47
3.3 Teknik Sampling	48
3.3.1 Teknik Populasi.....	48
3.3.2 Sampel.....	49
3.4 Tahapan Perancangan.....	49
3.5 Alur Berpikir	51
BAB IV	52
ANALISIS DATA	52
4.4 Analisis 5W+1H.....	52
4.5 Analisis TOWS Matrix.....	53
4.3 Consumer Insight	55
4.3 Sintesa Data.....	55
4.4 Unique Selling Point	56
BAB V	57
KONSEP PERANCANGAN	57
5.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>).....	57
5.2 Definisi Keyword	58

5.2.1 Makna Denotatif.....	58
5.2.2 Makna Konotatif	58
5.3 Konsep Verbal.....	58
5.3.3 Gaya Bahasa.....	58
5.3.4 Anatomi Buku	59
5.4 Konsep Visual.....	59
5.4.1 Ilustrasi.....	59
5.4.2 Warna	60
5.4.3 Tipografi.....	60
5.5 Konsep Media	61
5.5.1 Media Utama.....	61
5.5.2 Media Pendukung.....	61
BAB VI	62
IMPLEMENTASI DESAIN	62
6.1 Alternatif Desain	62
6.2 Implementasi Desain.....	66
6.3 Rancangan Anggaran Proyek.....	70
BAB VII.....	72
KESIMPULAN	72
7.1 Kesimpulan	72
7.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Concert Art tokoh Luca	9
Gambar 2. 2	Ilustrasi Children Book.....	9
Gambar 2. 3	Ilustrasi komik	10
Gambar 2. 4	Ilustrasi cover majalah Tempo dan poster perekrutan US Army saat PD II.....	10
Gambar 2. 5	Ilustrasi dalam iklan GoPay dan Pocari Sweat	11
Gambar 2. 6	Ilustrasi branding Mixue.....	11
Gambar 2. 7	Ilustrasi kemasan Good Day	11
Gambar 2. 8	Ilustrasi Son Of Sam Breaks in Courtroom	12
Gambar 2. 9	Ilustrasi organ pada bagian leher dan ilustrasi struktur rangka katak	12
Gambar 2. 10	Storyboard Luca.....	13
Gambar 2. 11	Ilustrasi Teknik	13
Gambar 2. 12	Ilustrasi fashion wanita	13
Gambar 2. 13	Ilustrasi Forensik.....	14
Gambar 2. 14	Tabel Perkembangan Remaja	21
Gambar 2. 15	Warna Primer.....	26
Gambar 2. 16	Warna Sekunder.....	26
Gambar 2. 17	Warna Tersier	26
Gambar 2. 18	Warna Komplementer.....	27
Gambar 2. 19	Warna Analogous	27
Gambar 2. 20	Warna Triadic	27
Gambar 2. 21	Warna Komplementer.....	28
Gambar 2. 22	Warna Tetradic	28
Gambar 2. 23	Typeface Black Letter / Old English	29
Gambar 2. 24	Typeface Humanist / Venetian.....	29
Gambar 2. 25	Typeface Old Style	29
Gambar 2. 26	Typeface Transitional	30
Gambar 2. 27	Typeface Modern.....	30
Gambar 2. 28	Typeface Slab serif	30
Gambar 2. 29	Typeface Script.....	31
Gambar 2. 30	Typeface Display / Dekoratif.....	31
Gambar 2. 31	Penerapan unity dalam poster	32
Gambar 2. 32	Penerapan balance.....	33
Gambar 2. 33	Penerapan rythm	33
Gambar 2. 34	Penerapan emphasis	33
Gambar 2. 35	Penerapan proportion.....	34
Gambar 2. 36	Cover belakang dan depan.....	34
Gambar 2. 37	Cover Belakang dan Depan Buku Jadi Diri Sendiri	34
Gambar 2. 38	Isi buku Jadi Diri Sendiri	36
Gambar 2. 39	Halaman penulis	36
Gambar 2. 40	Cover Belakang dan Depan Buku Quarter Life Crisis.....	38
Gambar 2. 41	Warna dan Ilustrasi yang dalam buku quarter life crisis.....	39
Gambar 2. 42	variasi layout dalam buku Quarter Life Crisis	40
Gambar 2. 43	Layout dalam Buku Quarter Life Crisis.....	40
Gambar 2. 44	Halaman penulis buku Quarter Life Crisis	41
Gambar 2. 45	Cover Belakang dan Depan	42
Gambar 2. 46	Warna yang digunakan dalam buku.....	43
Gambar 2. 47	Warna yang digunakan dalam buku.....	44

Gambar 3. 1 Alur Berpikir.....	51
Gambar 5. 1 Perumusan Keyword.....	57
Gambar 5. 2 Gaya gambar terpilih oleh target audiens	60
Gambar 5. 3 Rona warna matahari	60
Gambar 6. 1 Desain Karakter Asa	62
Gambar 6. 2 Desain Karakter Dara (Sumber : dokumentasi pribadi).....	63
Gambar 6. 3 Desain Karakter Rakka) (Sumber : dokumentasi pribadi).....	63
Gambar 6. 4 Desain Cover Buku.....	64
Gambar 6. 5 Tipografi Judul Buku	65
Gambar 6. 6 Sketsa Isi Buku	65
Gambar 6. 7 Desain Karakter Terpilih	66
Gambar 6. 8 Desain cover terpilih.....	66
Gambar 6. 9 Hasil Cetak Buku.....	67
Gambar 6. 10 Totebag	67
Gambar 6. 11 Tempat Pensil	68
Gambar 6. 12 Gantungan Kunci	68
Gambar 6. 13 Pembatas Buku	69
Gambar 6. 14 Artprint	69
Gambar 6. 15 Stiker.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Tinjauan DKV Buku Jadi Diri Sendiri	34
Tabel 2. 2 Analisis Tinjauan DKV Buku Quarter Life Crisis	38
Tabel 2. 3 Analisis Tinjauan DKV Buku Wake Up Sloth	42
Tabel 4. 1 Analisis TOWS Matrix.....	54
Tabel 6. 1 Anggaran Cetak Media Utama	70
Tabel 6. 2 Anggaran Cetak Media Pendukung.....	70