

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI
***AUGMENTED REALITY* TENTANG IMPIAN DAN CITA-CITA UNTUK**
REMAJA 16-18 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata - 1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun oleh :

Brilliant Firdaus Ramadhani

21052010170

Dosen Pembimbing 1 :

Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 :

Masnuna, S.T., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* TENTANG IMPIAN DAN CITA-CITA UNTUK REMAJA 16-18 TAHUN

Disusun oleh:

BRILLIANT FIRDAUS RAMADHANI

21052010170

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I



Aninditva Daniar S.Sn., M.Sn.
NIP 199411242024062002

Pembimbing II



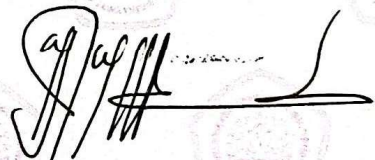
Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji I



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

Penguji II

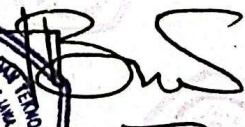


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

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
NIP.PPK. 19840512 2021 212004

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* TENTANG IMPIAN DAN CITA-CITA UNTUK REMAJA 16-18 TAHUN

Disusun oleh:

BRILLIANT FIRDAUS RAMADHANI

21052010170

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1



Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.
NIP 199411242024062002

Pembimbing 2



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

**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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Brilliant Firdaus Ramadhani
NPM : 21052010170
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Brilliant Firdaus Ramadhani

21052010170

ABSTRAK

Impian dan cita-cita merupakan suatu hal yang diinginkan atau harapan seseorang untuk dicapai dalam hidupnya di masa depan. Remaja usia 16–18 tahun merupakan fase krusial dalam pembentukan jati diri dan perencanaan masa depan, termasuk dalam menetapkan impian atau cita-cita. Namun, berdasarkan survei dan berbagai studi, banyak remaja mengalami kebingungan serta keraguan dalam menentukan arah hidup mereka, yang disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya kepercayaan diri, maupun eksternal seperti kondisi ekonomi atau kurangnya wawasan. Merespons permasalahan ini, perancangan media edukatif berupa buku ilustrasi interaktif dengan teknologi Augmented Reality (AR) diusulkan sebagai solusi kreatif dan komunikatif.

Teknik penelitian yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data yang dikumpulkan melalui proses observasi, wawancara, dan kuesioner yang kemudian diolah menjadi SWOT, *consumer insight*, dan *consumer journey*. Seluruh data yang telah dianalisis menjadi acuan utama dalam perancangan buku ilustrasi “Tukang Pos Pembawa Mimpi”.

Konsep perancangan buku ilustrasi “Tukang Pos Pembawa Mimpi” dengan target audiens usia 16-18 tahun dirancang berdasarkan keyword, perumusan konsep verbal, konsep media yang terdiri dari gaya gambar, tipografi judul dan isi, warna, layout buku, dan desain karakter. Keseluruhan konsep tersebut menjadi acuan untuk media utama dan media pendukung yang kemudian dibuat berbagai alternatif visual untuk menjadi komprehensif desain. Setiap konsep dilakukan uji validasi melalui kuesioner dan ahli sehingga tercipta final desain yang dapat diimplementasikan ke dalam perancangan.

Perancangan ini bertujuan untuk dapat memberikan wawasan mengenai berbagai profesi dan potensi diri juga untuk membangun motivasi dan kepercayaan diri remaja dalam meraih impian mereka. Diharapkan media ini mampu menjadi jembatan yang efektif bagi remaja dalam memahami serta menetapkan impian dan cita-cita mereka dengan lebih jelas dan percaya diri.

Kata kunci : Impian, Cita-cita, Buku ilustrasi, *Augmented Reality*

ABSTRACT

Dreams and aspirations are something that someone wants or hopes to achieve in their future life. Adolescents aged 16-18 years are a crucial phase in the formation of identity and future planning, including in determining dreams or aspirations. However, based on surveys and various studies, many teenagers experience confusion and doubt in determining the direction of their lives, which is caused by internal factors such as lack of self-confidence, or external factors such as economic conditions or lack of insight. Responding to this problem, the design of educational media in the form of interactive illustration books with Augmented Reality (AR) technology is proposed as a creative and communicative solution.

The research technique used in this design uses a mixed method, namely qualitative and quantitative. Data collected through the process of observation, interviews, and questionnaires are then processed into SWOT, consumer insight, and consumer journey. All data that has been analyzed becomes the main reference in the design of the illustrated book "Tukang Pos Pembawa Mimpi".

The design concept of the illustrated book "Tukang Pos Pembawa Mimpi" with a target audience aged 16-18 years is designed based on keywords, verbal concept formulation, media concept consisting of image style, title and content typography, color, book layout, and character design. The entire concept is a reference for the main media and supporting media which are then made into various visual alternatives to become a comprehensive design. Each concept is validated through questionnaires and experts to create a final design that can be implemented into the design.

This design aims to provide insight into various professions and self-potentials as well as to build motivation and self-confidence for teenagers in achieving their dreams. It is hoped that this media can be an effective bridge for teenagers in understanding and determining their dreams and ideals more clearly and confidently.

Keywords: Dreams, Ideals, Illustrated books, Augmented Reality

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk Tugas Akhir sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, maupun bantuan :

1. Kepada Ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku ketua program studi desain komunikasi visual
2. Kepada Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir
3. Kepada Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds M dan Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran selama proses pembuatan.
4. Kepada dosen-dosen UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberi kuliah-kuliah yang bermanfaat untuk masa depan.
5. Kepada Ibu Winarti, S.T. dan Kakak saya Ardila Sari Dewi S.Psi yang telah membantu secara tenaga, emosional, serta finansial selama proses perancangan tugas akhir ini
6. Kepada Zachra Wama Yachfa yang telah senantiasa mendukung dan menemani perjalanan penulis dalam membuat perancangan ini

Penulis sadar bahwa Tugas Akhir ini masih belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun diperlukan untuk kesempurnaan di dalam Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan manfaat serta dapat menginspirasi khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Surabaya, 11 Juni 2025

Penulis

Brilliant Firdaus Ramadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan.....	4
1.6 Manfaat.....	5
1.7 Kerangka Perancangan	6
BAB II STUDI EKSISTING DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Operasional Judul	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.3 Studi Eksisting	16
BAB III METODOLOGI DESAIN	26
3.1 Metode Perancangan.....	26
3.2 Objek Perancangan	27
3.3 Pengumpulan Data	27
3.4 Teknik Analisis Data	33
3.5 USP (<i>Unique Selling Point</i>)	42
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	43
4.1 Perumusan Konsep	43

4.2 Proses Perancangan Desain	63
4.3 Implementasi Desain	76
4.4 Rancangan Anggaran	82
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Realis	11
Gambar 2.2 Ilustrasi Dekoratif	11
Gambar 2.3 Ilustrasi Kartun	12
Gambar 2.4 Gambar karikatur	12
Gambar 2.5 Tone warna	14
Gambar 2.6 Buku Pengembangan Diri “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa”	17
Gambar 2.7 Buku Ilustrasi “Pilih Cita-Citamu”	20
Gambar 2.8 Buku Ilustrasi Mili Kecil dan Temannya yang Berapi-api	23
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ilustrator	28
Gambar 3.2 Wawancara dengan Target Audiens	29
Gambar 3.3 Observasi Toko Buku Gramedia dan Periplus.	30
Gambar 3.4 Consumer Journey Laki-laki	39
Gambar 3.5 Consumer Journey Perempuan	40
Gambar 4.1 Alur keyword.....	43
Gambar 4.2 Alternatif Gaya Ilustrasi.....	59
Gambar 4.3 Warna	60
Gambar 4.4 Tipografi.....	60
Gambar 4.5 Tipografi.....	61
Gambar 4.6 Referensi Penempatan Layout.....	61
Gambar 4.7 Brainstorming dan Mindmapping Desain Karakter.....	64
Gambar 4.8 Alternatif Sketsa Karakter.....	65
Gambar 4.9 Referensi Tukang Pos	65
Gambar 4.10 Alternatif Sketsa Sampul 1.....	66
Gambar 4.11 Alternatif Sketsa Sampul 2.....	66
Gambar 4.12 Alternatif Sketsa Sampul 3.....	67
Gambar 4.13 Alternatif Sketsa Judul 1	67
Gambar 4.14 Alternatif Sketsa Judul 2	67

Gambar 4.15 Alternatif Sketsa Judul 3	68
Gambar 4.16 Komprehensif Alternatif Karakter Tukang Pos.....	68
Gambar 4.17 Komprehensif Alternatif Sampul 1	69
Gambar 4.18 Komprehensif Alternatif Sampul 2.....	69
Gambar 4.19 Komprehensif Alternatif Sampul 3.....	70
Gambar 4.20 Komprehensif Alternatif Judul 1	70
Gambar 4.21 Komprehensif Alternatif Judul 1	71
Gambar 4.22 Komprehensif Alternatif Judul 1	71
Gambar 4.23 Karakter Tukang Pos Terpilih	73
Gambar 4.24 Hasil Kuesioner Desain Karakter	73
Gambar 4.25 Sampul Terpilih	74
Gambar 4.26 Hasil Kuesioner Desain Sampul	74
Gambar 4.27 Judul Terpilih.....	75
Gambar 4.28 Hasil Kuesioner Desain Judul	75
Gambar 4.29 Hasil Cetak Buku Ilustrasi.....	76
Gambar 4.30 Pembatas Buku	76
Gambar 4.31 Notebook	77
Gambar 4.32 Gantungan Kunci	77
Gambar 4.33 Phonestrap	78
Gambar 4.34 Pin	78
Gambar 4.35 Amplop.....	79
Gambar 4.36 Stempel.....	79
Gambar 4.37 Notebook	80
Gambar 4.38 Topi.....	80
Gambar 4.39 X-banner.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Buku Pengembangan Diri	18
Tabel 2.2 Analisis Ilustrasi “Pilih Cita-Citamu”	21
Tabel 2.2 Analisis Buku Ilustrasi Mili Kecil dan Temannya yang Berapi-api	24
Tabel 3.1 Data Sekunder Buku.....	30
Tabel 3.2 Data Sekunder Jurnal.....	31
Tabel 3.3 Analisis Consumer Journey Laki-laki	39
Tabel 3.4 Analisis Consumer Journey Perempuan	40
Tabel 4.1 Alur Cerita	46
Tabel 4.2 Paginasi.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Kuesioner.....	87
Wawancara	101
Lembar Asistensi Seminar.....	106
Lembar Revisi Seminar Proposal	107
Lembar Asistensi Tugas Akhir	108