

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL
TENTANG *LIFE HACK* DI SURABAYA SEBAGAI PANDUAN
BAGI MAHASISWA PENDATANG

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



Oleh :
Sharah Shabina
21052010074

Dosen Pembimbing 1 :
Masnuna, S.T., M.Sn.
Dosen Pembimbing 2 :
Sri Wulandari, S.sn.,M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL
TENTANG *LIFE HACK* DI SURABAYA SEBAGAI PANDUAN
BAGI MAHASISWA PENDATANG

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



Oleh :

Sharah Shabina

21052010074

Dosen Pembimbing 1 :

Masnuna, S.T., M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 :

Sri Wulandari, S.sn.,M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL
TENTANG *LIFE HACK* DI SURABAYA SEBAGAI PANDUAN
BAGI MAHASISWA PENDATANG

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



Oleh :

Sharah Shabina

21052010074

Dosen Pembimbing 1 :

Masnuna, S.T., M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 :

Sri Wulandari, S.sn.,M.A.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL TENTANG *LIFE HACK*
DI SURABAYA SEBAGAI PANDUAN BAGI MAHASISWA PENDATANG

Disusun Oleh :

SHARAH SHABINA

21052010074

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I


Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 198405122021212004

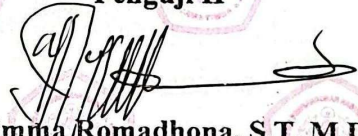
Pembimbing II


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419173

Penguji I


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 20119850106174

Penguji II


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 198804282018032001

Tugas akhir 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. 197109162021211004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL TENTANG *LIFE HACK*
DI SURABAYA SEBAGAI PANDUAN BAGI MAHASISWA PENDATANG

Disusun Oleh :

SHARAH SHABINA

21052010074

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I


Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 198405122021212004

Pembimbing II


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 198405122021212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sharah Shabina
NPM : 21052010074
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir 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 Tugas Akhir 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



Sharah Shabina
21052010074

ABSTRAK

Kota Surabaya sebagai salah satu pusat pendidikan di Indonesia menarik ribuan mahasiswa pendatang dari berbagai daerah setiap tahun. Namun, banyak dari mereka mengalami *culture shock*, yang meliputi perbedaan bahasa, budaya, lingkungan, dan tantangan dalam menavigasi kota metropolitan. Masalah ini berdampak pada kemampuan adaptasi mahasiswa, yang dapat memengaruhi kesejahteraan sosial, emosional, dan akademik mereka. Berdasarkan hasil kuisisioner dan *Focus Discussion Group (FGD)*, ditemukan bahwa 97,6% mahasiswa pendatang mengalami *culture shock* dengan faktor dominan berupa adaptasi budaya, bahasa, dan sistem transportasi.

Mengatasi masalah ini, dirancang sebuah buku panduan ilustrasi digital (*e-book*) untuk mahasiswa pendatang luar Surabaya. Media ini dipilih karena preferensi mahasiswa terhadap format digital yang fleksibel dan ramah lingkungan. Buku ini berisi panduan seputar kota Surabaya dan *life hacks* untuk membantu mahasiswa pendatang beradaptasi dengan lingkungan Surabaya, seperti informasi tentang transportasi umum, makanan khas, tempat penting, serta tips mengelola keuangan dan berinteraksi sosial.

Metode perancangan melibatkan analisis data primer (kuisisioner, FGD, wawancara) dan sekunder (literatur, studi eksisting dan komparator, media *online*), serta analisis tematik untuk mengidentifikasi kebutuhan audiens. Konsep visual dirancang dengan gaya ilustrasi modern dan dinamis, menggunakan warna-warna ceria yang mencerminkan semangat kota Surabaya.

Dengan pendekatan ini, diharapkan buku ini tidak hanya menjadi panduan praktis, tetapi juga mampu mengurangi tingkat *culture shock* dan meningkatkan kualitas adaptasi mahasiswa pendatang. Buku ini sekaligus mempromosikan budaya dan potensi kota Surabaya secara positif kepada generasi muda.

Kata Kunci : *Culture Shock*, Mahasiswa Pendatang, Surabaya, Panduan Praktis

ABSTRACT

Surabaya as one of the centers of education in Indonesia attracts thousands of immigrant students from various regions every year. However, many of them experience culture shock, which includes differences in language, culture, environment, and challenges in navigating the metropolitan city. This problem has an impact on students' adaptability, which can affect their social, emotional, and academic well-being. Based on the results of the questionnaire and Focus Discussion Group (FGD), it was found that 97.6% of immigrant students experience culture shock with the dominant factors being cultural adaptation, language, and transportation systems.

Overcome this problem, a digital illustration guidebook (e-book) was designed for immigrant students outside Surabaya. This media was chosen because of students' preference for flexible and environmentally friendly digital formats. This book contains a guide about the city of Surabaya and life hacks to help immigrant students adapt to the Surabaya environment, such as information about public transportation, typical foods, important places, and tips for managing finances and interacting socially.

The design method involves primary data analysis (questionnaires, FGDs, interviews) and secondary (literature, comparative studies, online media), as well as thematic analysis to identify audience needs. The visual concept is designed with a modern and dynamic illustration style, using cheerful colors that reflect the spirit of the city of Surabaya.

With this approach, it is hoped that this book will not only be a practical guide, but will also be able to reduce the level of culture shock and improve the quality of adaptation of incoming students. This book also promotes the culture and potential of the city of Surabaya positively to the younger generation.

Keywords: Culture Shock, Newcomer Students, Surabaya, Practical Guide

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Digital tentang *Life Hack* di Surabaya sebagai Panduan bagi Mahasiswa Pendatang ". Selama proses perancangan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT dan Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber kekuatan spiritual dalam proses ini.
2. Kedua orang tua, Kakak dan seluruh anggota keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. dan Sri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan tulus membimbing serta mendukung proses perancangan ini.
4. Para narasumber di antaranya Maryati, Aditya, Etmundus berasal, Yemima, Firaghaida dan Kak Jasmine atas kontribusinya dalam penyediaan data yang dibutuhkan.
5. Seluruh civitas akademika UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah membantu, memberikan ilmu, pengalaman, dan motivasi selama masa studi.
6. Rekan-rekan seperjuangan PT. Produktif Sejahtera Tugas Akhir, Gadis, Bilqis, Fira, Bagas, serta teman-teman DKV angkatan 2021 yang menjadi sumber semangat dan dukungan selama proses kuliah dan penyusunan Tugas Akhir.
7. Sahabat-sahabat terdekat, Nida, Nisa, Fitriyani dan Andi yang telah menjadi inspirasi, pendukung setia, dan teman seperjalanan selama proses pengerjaan tugas ini.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam karya ini. Saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depan. Semoga karya ini bermanfaat dan menginspirasi pembaca.

Surabaya, 19 Mei 2025

Sharah Shabina

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1 Buku Ilustrasi	10
2.1.2 Buku Digital	10
2.1.3 <i>Life Hack</i>	11
2.1.4 Kota Surabaya	11

2.1.5 Panduan	11
2.1.6 Mahasiswa Pendetang	11
2.2 Landasan Teori Buku Digital.....	12
2.2.1 Konsep Buku Digital.....	12
2.2.2 Jenis-Jenis Buku Digital.....	12
2.2.3 Platform Buku Digital	14
2.2.4 Alat Perangkat Membaca Buku Digital (<i>e-reader</i>)	15
2.2.5 Fungsi dan Tujuan Buku Digital	16
2.2.6 Kelebihan Buku Digital.....	17
2.2.7 Kelemahan Buku Digital.....	18
2.2.8 Manfaat Buku Digital.....	18
2.2.9 Struktur Buku	18
2.3. Landasan Teori Adaptasi Mahasiswa Pendetang.....	20
2.3.1 Definisi Mahasiswa Pendetang	20
2.3.2 Pengertian <i>Culture Shock</i>	20
2.4 Buku Panduan Wisata Surabaya	23
2.4.1 Kota Surabaya	23
2.5. Landasan Teori Desain Komunikasi Visual	31
2.5.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	31
2.5.1 Ilustrasi	31
2.5.2 Teknik Ilustrasi Digital.....	32
2.5.3 Tipografi dalam Buku Ilustrasi	34
2.5.4 Warna dalam Buku Digital.....	38
2.5.5 Layout.....	40
2.5.5 Sistem Grid.....	40
2.6. Studi Eksisting	43
2.6.1 Analisis Eksisting.....	43

2.7. Studi Komparator.....	49
BAB III	53
METODOLOGI DESAIN	53
3.1. Metode Perancangan	53
3.2. Objek Perancangan	53
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.3.1. Data Primer	54
3.3.2 Data Sekunder	58
3.3.3 Target Audiens	60
3.4. Teknik Analisis Data.....	60
3.4.1. Analisis Data <i>FGD (Focus Group Discussion)</i>	61
3.4.2. Analisis Data Kuisisioner	62
3.4.3. Analisis Data Wawancara	64
3.4.4 Analisis Data Observasi	65
3.4.4 Analisis 5W +1 H.....	67
3.4.5 Analisis Tematik	68
3.4.6 Analisis <i>Consumer Insight</i>	73
3.4.7 Analisis <i>Consumer Journey</i>	75
3.4.8 Sintesa Data.....	77
3.4.9. <i>USP (Unique Selling Proposition)</i>	78
BAB IV	80
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	80
4.1 Perumusan Konsep	80
4.1.1. Definisi <i>Keyword</i>	80
c. Makna Konotatif.....	81
4.1.2. Konsep Verbal	82
4.1.3. Konsep Visual.....	88

4.1.4. Konsep Media	94
4.2 Proses Perancangan Desain	97
4.2.1 Rough Desain (Sketsa Kasar)	97
4.2.2 Komprehensif Desain	101
4.2.3 Validasi Desain.....	103
4.2.4 Desain Final.....	106
BAB V	116
PENUTUP	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan	9
Gambar 2. 1 Logo Kota Surabaya	23
Gambar 2. 2 Transportasi Suroboyo Bus	25
Gambar 2. 3 Rute Suroboyo Bus	26
Gambar 2. 4 Trans Semanggi	27
Gambar 2. 5 WiraWiri Suroboyo	28
Gambar 2. 6 Ilustrasi Vektor	32
Gambar 2. 7 Digital Painting	33
Gambar 2. 8 Bitmap Illustration	33
Gambar 2. 9 Ilustrasi 3 Dimensi	34
Gambar 2. 10 Contoh Font Serif	35
Gambar 2. 11 Contoh Font Sans Serif	35
Gambar 2. 12 Contoh Font Script	36
Gambar 2. 13 Contoh Font Caligraph	36
Gambar 2. 14 Contoh Font Handwritten	37
Gambar 2. 15 Contoh Font Blackletter	37
Gambar 2. 16 Color Wheel	39
Gambar 2. 17 Baseline Grid	40
Gambar 2. 18 Column Grid	41
Gambar 2. 19 Modular Grid	41
Gambar 2. 20 Manuscript Grid	42
Gambar 2. 21 Pixel Grid	42
Gambar 2. 22 Hierarchical Grid	42
Gambar 2. 23 Jalan-Jalan Surabaya: Enaknya ke Mana?	43
Tabel 2. 1 Analisis Studi Eksisting	44
Gambar 2. 24 Survive di Kos : Karena Anak Kost Butuh Life Skill	46
Tabel 2. 2 Analisis Studi Eksisting Kedua	47
Gambar 2. 25 Surabaya Tourism E-book	50
Tabel 2. 3 Analisis Studi Komparator	50
Gambar 3. 1 Dokumentasi FGD dengan Mahasiswa Pendatang di Surabaya	55
Gambar 3. 2 ilustrator Jasmine Hanny Surkatty	56
Gambar 3. 3 Ilustrasi Komik Digital "Gajelas"	57

Gambar 3. 4 Dokumentasi Observasi Perpustakaan.....	66
Gambar 3. 5 Dokumentasi Observasi Perpustakaan.....	66
Gambar 3. 6 Observasi Secara Online.....	67
Gambar 3. 7 Sampel Mahasiswa Pendatang	75
Gambar 4. 1 Perumusan Konsep Keyword	80
Gambar 4. 2 Ilustrasi Acuan desain karakter pada Perancangan.....	89
Gambar 4. 3 Warna Palet sebagai AcuanPerancangan.....	91
Gambar 4. 4 Penerapan pada Warna Palet sebagai acuan perancangan	91
Gambar 4. 5 Acuan Jenis Tipografi pada Isi Konten perancangan	92
Gambar 4. 6 Acuan Jenis Tipografi pada Sub Judul perancangan	92
Gambar 4. 7 Acuan Jenis Tipografi pada Judul Utama Perancangan	93
Gambar 4. 8 Acuan Layout pada Perancangan.....	93
Gambar 4. 9 Refrensi Penggunaan Layout pada perancangan	94
Gambar 4. 10 Refrensi Penggunaan Layout pada perancangan	94
Gambar 4. 11 Kiagus Kaisar.....	98
Gambar 4. 12 Sketsa Alternatif Karakter Agis.....	99
Gambar 4. 13 Allisya Azumar	99
Gambar 4. 14 Sketsa Alternatif Karakter Lisa	100
Gambar 4. 15 Sketsa Alternatif Sampul Buku	100
Gambar 4. 16 Sketsa Aset Desain untuk Isi Halaman Buku	101
Gambar 4. 17 Hasil Desain Karakter Agis	102
Gambar 4. 18 Hasil Desain Karakter Lisa.....	102
Gambar 4. 19 Hasil Desain Sampul Buku Panduan	103
Gambar 4. 20 Hasil Aset Desain untuk Isi Halaman Buku	103
Gambar 4. 21 Alternatif Karakter Agis	104
Gambar 4. 22 Diagram Hasil Kuesioner Karakter Agis.....	104
Gambar 4. 23 Alternatif Karakter Lisa.....	105
Gambar 4. 24 Diagram hasil Kuesioner Karakter Lisa	105
Gambar 4. 25 Alternatif Desain Sampul Buku Panduan Digital.....	106
Gambar 4. 26 Diagram Hasil Kuesioner Desain Sampul Buku Panduan.....	106
Gambar 4. 27 Desain Final Karakter Lisa dan Agis.....	107
Gambar 4. 28 Desain Final Sampul Buku Panduan	107
Gambar 4. 29 Hasil Isi Halaman Buku Desain Perancangan	108

Gambar 4.30 Implementasi Media Utama dalam bentuk Buku Digital PDF	109
Gambar 4.31 Media Pendukung Botol Tumbler	109
Gambar 4.32 Media Pendukung Casing Ponsel	110
Gambar 4.33 Media Pendukung Tote Bag	110
Gambar 4.34 Media Pendukung Stiker	111
Gambar 4.35 Media Pendukung Casing Ponsel	111
Gambar 4.36 Media Pendukung Kaos	112
Gambar 4.37 Media Pendukung Pouch Tampilan depan dan belakang	112
Gambar 4.38 Dokumentasi Tampilan Booth Pameran	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Studi Eksisting.....	44
Tabel 2. 2 Analisis Studi Eksisting Kedua	47
Tabel 2. 3 Analisis Studi Komparator	50
Tabel 3. 1 Analisis data 5W +1H	67
Tabel 3. 2 Analisis Tematik Menyusun Kode	69
Tabel 3. 3 Pengelompokkan Kode Sesuai Kesamaan Makna	72
Tabel 3. 4 Rangkuman Keseharian Firaghaida.....	76
Tabel 3. 5 Rangkuman Keseharian Firaghaida pada Hari Libur	76
Tabel 4. 2 pembagian isi pada perancangan buku panduan digital	86
Tabel 4. 3 Anggaran Media Pendukung Merchandise	113
Tabel 4. 4 Anggaran Produksi Buku Digital	114
Tabel 4.5 Pengeluaran Biaya Desainer per Tahun	114