

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT MINUM SUSU
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam meraih Gelar Sarjana (S1)



Diajukan oleh :
Mochammad Al Hadad Firmansyah
18052010011

Pembimbing 1 :
Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2:
Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR
2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT MINUM SUSU
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam meraih Gelar Sarjana (S1)



Diajukan oleh :
Mochammad Al Hadad Firmansyah
18052010011

Pembimbing 1 :
Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2:
Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR

2022

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT MINUM SUSU SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Disusun oleh :

Mochammad Al-Hadad Firmansyah

18052010011

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal : 24 Mei 2022

Pembimbing I

Penguji I



Masnuna, S.T., M.Sn

NIP3K. 19840512 2021 212004



Aditya Rahman Xani S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 19810920 2021 211002

Pembimbing II

Penguji II



Mahrimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001



Aileen S.C.R.E.C., S.T., M.Ds

NPT. 182 19870119 076

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana (S1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P

NIP. 19631208 199003 2 001

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT MINUM SUSU SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Disusun oleh :

Mochammad Al-Hadad Firmansyah

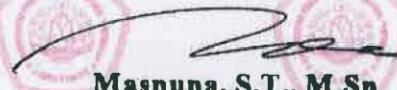
18052010011

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal : 24 Mei 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Si

NIP3K. 19840512 2021 212004

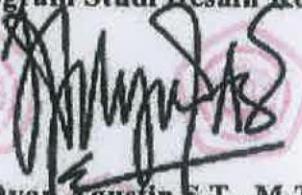


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana (S1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin S.T., M.T.

NIP3K. 19770817 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 24 Mei 2022



Mochammad Al Hadad Firmansyah

ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan tingkat kesehatan yang tergolong rendah secara global, yaitu berada pada peringkat 117 dari 180 negara. Selain itu, sebanyak 11,2 % anak berusia 5-12 tahun mengalami kekurangan gizi. Konsumsi susu di Indonesia juga tergolong rendah yaitu sebanyak 16,27 kg/kapita/tahun dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya. Maka dari data tersebut diperlukan edukasi terutama kepada anak-anak usia 7-12 tahun mengenai pentingnya manfaat minum susu.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perancangan ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metodologi kualitatif meliputi observasi dan wawancara, sedangkan kuantitatif meliputi kuisioner. Data yang sudah didapatkan dilakukan analisa menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang komprehensif, sehingga menghasilkan keyword “Senang Belajar Manfaat Minum Susu”. Lalu pada tahap perancangan meliputi perumusan konsep desain, pembuatan alternatif desain, evaluasi desain, dan hasil akhir.

Perancangan buku ini berisi informasi mengenai manfaat setiap nutrisi yang terkandung dalam susu, selain itu juga dijelaskan mengenai berbagai macam perbedaan susu yang ada di pasaran. Tujuannya adalah agar target audiens dapat menilai susu manakah yang sesuai untuk mereka minum. Informasi disampaikan menggunakan bahasa yang ringan, lugas, serta dikemas menggunakan ilustrasi dengan gaya kartun yang menarik sehingga mudah dipahami oleh target audiens. Media yang digunakan untuk memberikan edukasi tersebut adalah menggunakan buku ilustrasi yang berisi tentang informasi mengenai manfaat minum susu. Perancangan buku ini diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai pentingnya minum susu untuk kesehatan tubuh.

Kata Kunci : *Manfaat Susu, Buku Ilustrasi, Edukasi, Anak*

ABSTRACT

Indonesia is a country with a relatively low level of health globally, which is ranked 117 out of 180 countries. In addition, 11.2% of children aged 5-12 years are malnourished. Milk consumption in Indonesia is also relatively low at 16.27 kg / capita / year compared to other ASEAN countries. Therefore, education is needed, especially to children aged 7-12 years about the importance of the benefits of drinking milk.

To solve this problem, this design uses qualitative and quantitative research methodologies. Qualitative methodologies include observations and interviews, while quantitative includes questionnaires. The data that has been obtained is analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques to get comprehensive data, so as to produce the keyword "Happy to Learn the Benefits of Drinking Milk". Then at the design stage includes the formulation of design concepts, the creation of design alternatives, design evaluation, and the final result.

The design of this book contains information about the benefits of each nutrient contained in milk, but it is also explained about the various differences in milk on the market. The goal is for the target audience to be able to judge which milk is suitable for them to drink. Information is conveyed using light language, straightforward, and packaged using illustrations in an interesting cartoon style so that it is easily understood by the target audience. The media used to provide education is to use illustration books that contain information about the benefits of drinking milk. The design of this book is expected to provide education about the importance of drinking milk for the health of the body.

Keywords: Benefits of Milk, Illustrated Books, Education, Children

KATA PENGANTAR

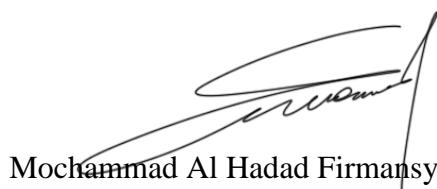
Puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan yang maha esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Minum Susu Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan gambaran informasi mengenai manfaat minum susu yang disampaikan dengan menggunakan ilustrasi, diharapkan dengan membaca buku ini pembaca dapat lebih memahami seberapa pentingnya minum susu untuk kesehatan tubuh.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua dan keluarga saya yang tidak berhenti mendoakan dan memperhatikan kesehatan saya, serta dukungan secara lahir dan batin maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Masnuna S.T., M.Sn selaku pembimbing pertama.
4. Kepada Mahimma Romadhona S.T., M.Ds selaku pembimbing kedua.
5. Kepada SDN Sambungrejo yang bersedia memberikan saya kesempatan untuk mengumpulkan data dari siswa siswinya.
6. Kepada dr. Irma Noor Budianti, dr. Aselina Al Qodriani, dr. Nadia Nurotul Fuadah, dan dr. Velika Devina selaku dokter di Aplikasi Alodokter yang bersedia menjadi narasumber dan membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada Muhammad Wafiq “Wafiq Sehat” selaku narasumber yang bersedia membantu dalam perancangan ini.
8. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan memberikan didikan serta ilmu yang bermanfaat sehingga saya dapat menyelesaikan kuliah saya.
9. Kepada Nanda Septiyan, Romilanio, Adam Faisal, dan Fahrizal selaku orang terdekat yang sering memberikan bantuan berupa saran dan dukungan dalam perancangan tugas akhir.
10. Kepada teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang tidak menyerah, saling menguatkan, dan memberikan saran hingga dukungan satu sama lain.

Akhir kata saya menyadari bahwa pengerajan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan adanya perancangan saya ini setidaknya diharapkan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat tentang pentingnya minum susu untuk anak-anak.

Surabaya, 18 Mei 2022



Mochammad Al Hadad Firmansyah

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Identifikasi Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Tujuan Perancangan.....	5
1.7 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA & STUDI EKSISTING	6
2.1 Tinjauan Pustaka Susu	6
2.1.1 Definisi Susu	6
2.1.2 Manfaat Susu	6
2.1.3 Kandungan Gizi Susu	6
2.1.4 Jenis-Jenis Susu	13
2.2 Tinjauan Pustaka Anak	14
2.2.1 Definisi Anak.....	14
2.2.2 Karakteristik Anak Usia 7-12 Tahun.....	14
2.2.3 Kebutuhan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun	16
2.3 Tinjauan Pustaka Buku	18
2.3.1 Definisi Buku.....	18
2.3.2 Jenis Buku	18
2.3.3 Bagian Buku	19
2.3.4 Perjenjangan Buku.....	20

2.4	Tinjauan Pustaka Buku Ilustrasi	21
2.4.1	Definisi Buku Ilustrasi.....	21
2.5	Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual	21
2.5.1	Definisi Desain Komunikasi Visual	21
2.5.2	Warna.....	21
2.5.3	<i>Layout</i>	24
2.5.4	Tipografi	27
2.6	Tinjauan Pustaka Ilustrasi	30
2.6.1	Definisi Ilustrasi	30
2.6.2	Fungsi Ilustrasi	30
2.6.3	Jenis Ilustrasi	31
2.6.4	Bentuk Dasar Ilustrasi	34
2.7	Studi Eksisting	36
2.7.1	Studi Eksisting.....	36
2.7.2	Studi Komparator	39
BAB III	METODOLOGI DESAIN	44
3.1	Definisi Operasional Judul.....	44
3.1.1	Buku	44
3.1.2	Ilustrasi	44
3.1.3	Susu	45
3.1.4	Anak Usia 7-12 Tahun.....	45
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.2.1	Data Primer.....	45
3.2.2	Data Sekunder	47
3.3	Teknik Sampling.....	48
3.3.1	Populasi	48
3.3.2	Sample	49
3.4	Tahapan Perancangan	50
3.5	Teknik Analisis Data	52
3.6	Alur Berfikir	53
BAB IV	ANALISIS DATA	54

4.1	Hasil Pengumpulan Data	54
4.1.1	Analisis Data Observasi	54
4.1.2	Analisis Data Wawancara.....	58
4.1.3	Analisis Data Kuisioner.....	66
4.1.4	Analisis Data 5W+1H.....	71
4.1.5	Analisis <i>Customer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i>	72
4.1.6	Sintesa Data	74
4.1.7	Unique Selling Proposition (USP).....	75
BAB V KONSEP DESAIN		76
5.1	Perumusan Konsep	76
5.2	Definisi Keyword.....	76
5.2.1	Makna Konotasi.....	76
5.2.2	Makna Denotasi.....	77
5.3	Konsep Verbal	77
5.3.1	Gaya Bahasa	77
5.3.2	Stategi Komunikasi	77
5.3.3	Alur Cerita	78
Table 6.1 Storyline		78
6.1.1	Judul Buku.....	86
6.1.2	Sinopsis Buku	86
6.2	Konsep Visual	87
6.2.1	Ilustrasi	87
6.2.2	Karakter	88
6.2.3	Warna.....	89
6.2.4	<i>Layout</i>	90
6.2.5	Tipografi	91
6.3	Konsep Media	92
6.3.1	Media Utama	92
6.3.2	Media Pendukung	93
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....		95
7.1	Alternatif Desain.....	95

7.1.1	Sketsa Kasar	95
7.1.2	Komprehensif Desain	99
7.1.3	Final Desain.....	101
7.2	Implementasi Desain.....	104
7.2.1	<i>Cover</i>	104
7.2.2	Halaman Isi.....	105
7.2.3	Media Pendukung	107
7.3	Rancangan Anggaran Proyek.....	110
7.3.1	Tarif Desainer	110
7.3.2	Biaya Produksi Satuan.....	110
7.3.3	Harga Cetak Massal.....	111
BAB VII	KESIMPULAN DAN SARAN	112
8.1	Kesimpulan	112
8.2	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113	
LAMPIRAN	116	
BIODATA PENULIS	128	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 0.1 Grafik Peringkat Kesehatan se-Asia Tenggara.....	1
Gambar 2.1 Roda Warna Brewster.....	22
Gambar 2.2 Bentuk Ilustrasi Tebaran.....	26
Gambar 2.3 Bentuk Ilustrasi Satu Halaman	26
Gambar 2.4 Bentuk Ilustrasi Lepasan.....	27
Gambar 2.5 Contoh Font Serif	27
Gambar 2.6 Contoh Font Sans Serif	28
Gambar 2.7 Contoh Font Script.....	28
Gambar 2.8 Contoh Font Monospace.....	28
Gambar 2.9 Contoh Font Display.....	29
Gambar 2.10 <i>Display Text</i> (atas) dan <i>Body Text</i> (bawah)	29
Gambar 2.11 Ilustrasi Naturalis.....	31
Gambar 2.12 Ilustrasi Dekoratif	32
Gambar 2.13 Ilustrasi Kartun	32
Gambar 2.14 Ilustrasi Karikatur	33
Gambar 2.15 Ilustrasi Cerita Bergambar	33
Gambar 2.16 Ilustrasi Novel.....	34
Gambar 2.17 Ilustrasi Khayalan	34
Gambar 2.18 Bentuk Ilustrasi Tebaran.....	35
Gambar 2.19 Bentuk Ilustrasi Satu Halaman	35
Gambar 2.20 Bentuk Ilustrasi Lepasan.....	36
Gambar 2.21 <i>Cover</i> Buku Asi dan Susu Formula	36
Gambar 2.22 <i>Cover</i> Buku "Hewan-Hewan Juga Sayang Nabi dan Rasul"	39
Gambar 3.1 Alur Berfikir	53
Gambar 4.1 Gramedia Expo Surabaya	54
Gambar 4.2 Gramedia Lippo Sidoarjo	55
Gambar 4.3 Togamas Surabaya.....	55
Gambar 4.4 Togamas Sidoarjo	56
Gambar 4.5 Toko Buku Uranus.....	56
Gambar 4.6 Observasi e-commerce Shopee.....	57

Gambar 4.7 Diagram Hasil Jawaban	66
Gambar 4.8 Diagram Hasil Jawaban	67
Gambar 4.9 Diagram Hasil Jawaban	67
Gambar 4.10 Diagram Hasil Jawaban	68
Gambar 4.11 Diagram Hasil Jawaban	69
Gambar 4.12 Diagram Hasil Jawaban	69
Gambar 4.13 Diagram Hasil Jawaban	70
Gambar 4.14 Diagram Hasil Jawaban	70
Gambar 4.15 Foto Nathan	73
Gambar 5.1 Perumusan Konsep Keyword	76
Gambar 5.2 Contoh Ilustrasi Komparator	87
Gambar 5.3 Contoh Desain Karakter Pada Buku Ilustrasi di Pasaran	88
Gambar 5.4 Contoh Karakter Spongebob, Upin & Ipin, Doraemon	88
Gambar 5.5 Foto Anak Indonesia.....	89
Gambar 5.6 Happy Tone Color	90
Gambar 5.7 Contoh <i>Layout Spread</i> (kiri) dan <i>single</i> (kanan)	91
Gambar 5.8 Contoh <i>Layout Full Text</i>	91
Gambar 5.9 <i>Display Text</i> (atas) dan <i>Body Text</i> (bawah)	92
Gambar 6.1 Proses <i>Brainstorming</i>	95
Gambar 6.2 Alternatif Desain Karakter.....	97
Gambar 6.3 Alternatif Desain Cover	98
Gambar 6.4 Alternatif Desain Judul.....	99
Gambar 6.5 Komprehensif Desain Karakter	99
Gambar 6.6 Komprehensif Desain Cover.....	100
Gambar 6.7 Komprehensif Desain Judul.....	101
Gambar 6.8 Desain Karakter Terpilih (<i>Sumber: Dokumen Pribadi</i>).....	101
Gambar 6.9 Desain Cover dan Judul Terpilih	102
Gambar 6.10 Hasil Kuisioner Desain Cover dan Judul.....	102
Gambar 6.11 Desain Full Cover	103
Gambar 6.12 Isi Buku.....	103
Gambar 6.13 <i>Mini Games</i> dalam Buku	104

Gambar 6.14 Implementasi Cover pada Media	104
Gambar 6.15 Halaman Pembuka	105
Gambar 6.16 Halaman Penjelasan Manfaat Minum Susu	105
Gambar 6.17 Halaman Penjelasan Jenis-Jenis Susu.....	106
Gambar 6.18 Halaman Kreasi Makanan.....	106
Gambar 6.19 Halaman Permainan.....	106
Gambar 6.20 Kalender.....	107
Gambar 6.21 Gelas	107
Gambar 6.22 Sticker	108
Gambar 6.23 Gantungan dan Pin.....	108
Gambar 6.24 <i>Feed Instagram</i>	109
Gambar 6.25 Kaos	109
Gambar 6.26 Buku Tulis	110

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tabel Kandungan Gizi Susu Formula	7
Table 2.2 Tabel Kebutuhan Gizi Anak Usia 7-9 Tahun	16
Table 2.3 Tabel Kebutuhan Gizi Anak Usia 10-12 Tahun	17
Table 2.4 Tabel Emosi Warna	24
Table 2.5 Tabel Eksisting	37
Table 2.6 Tabel Komparator.....	40
Table 3.1 Tabel <i>Segmenting Target Audience</i>	48
Table 3.2 Tabel <i>Targeting Target Audience</i>	49
Table 4.1 Tabel <i>Consumer Journey</i>	73
Table 6.1 <i>Storyline</i>	78