

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN BUKU ANAK "SAHABAT GIGI"

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh

VIVI SHANTIANA MARPAUNG

NIM: 19030131

PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA 2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN BUKU ANAK "SAHABAT GIGI"

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh

VIVI SHANTIANA MARPAUNG

NIM: 19030131

PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

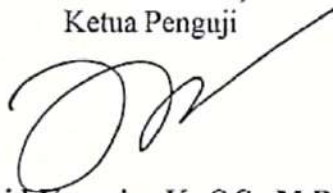
JAKARTA 2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Buku Anak "SAHABAT GIGI"
Nama Mahasiswa : Vivi Shantiana Marpaung
NIM : 19030131
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan

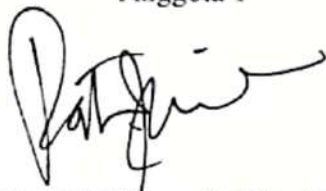
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 29 Juli 2022.

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



Ingrid Veronica K., S.S., M.Pd.
NIDN. 00220207006

Anggota 1



Ratih Widowati, S.H., M.H
NIP. 199109202020122015

Anggota 2



Dr. Zalzulifa, M.Pd.
NIP. 19630709198901002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum.
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Buku Anak "SAHABAT GIGI"

Penulis : Vivi Shantiana Marpaung

NIM : 19030131

Program Studi : Penerbitan

Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 27 Juli 2022

Pembimbing I,



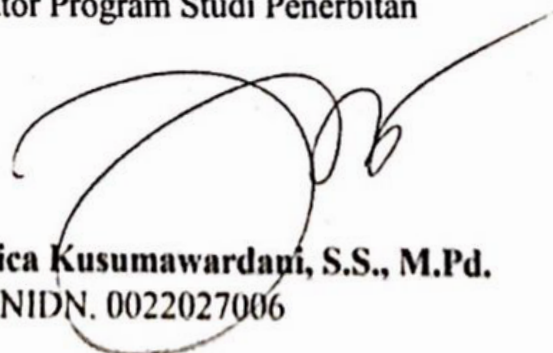
Drs. Noor Riyadi

Pembimbing II



Angga Priatna, M.Sn.
NIDN. 030401820005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan



Ingrid Veronica Kusumawardani, S.S., M.Pd.
NIDN. 0022027006

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Shantiana Marpaung
Nim : 19030131
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Desain Buku Anak "SAHABAT GIGI" adalah **original, belum pernah dibuat
oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 23 Juli 2022

Yang menyatakan,



Vivi Shantiana Marpaung
NIM: 19030131

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai *civitas academica* Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Shantiana Marpaung
Nim : 19030131
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Desain Buku Anak "SAHABAT GIGI" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Juli 2022

Yang menyatakan,

Vivi Shantiana Marpaung
NIM: 19030131

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikannya pada tingkatan D III Program Studi Penerbitan, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis berperan sebagai desainer produk buku anak “SAHABAT GIGI” dalam tugas akhir ini. Berdasarkan produk karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan laporan Desain Buku Anak “SAHABAT GIGI”.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, semangat, dan dorongan dari orang-orang sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum., Ketua Jurusan Penerbitan.
4. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Penerbitan.
5. Ingrid Veronica Kusumawardani, S.S., M.Pd., Koordinator Program Studi Penerbitan.
6. Drs. Noor Riyadi, selaku Pembimbing I
7. Angga Priatna., M.Sn, selaku Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta semangat selama pembuatan laporan tugas akhir.
10. Rekan-rekan Angkatan 12 Program Studi Penerbitan yang telah berjuang Bersama-sama selama tiga tahun.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 22 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vivi Shantiana Marpaung', written over a horizontal line.

Vivi Shantiana Marpaung

NIM: 19030131

ABSTRAK

How to choose graphic design are easy for children to understand. Graphic designers carry out several activities including looking for information, creative ideas, design concepts, layout methods that will be developed to fit the content of the story. This pre-production activity aims as a rough design for graphic designers before entering the production process. After selecting a design concept, it will enter the pre-production, production, final artwork or post-production stages. The author concludes that to produce a good design according to Hendratman theory (2017:21) must go through a process that is, looking for Information Needs. Creating a framework, looking for creative ideas, data processing, visualization, revision, final artwork and production. For the design of children's books, the author uses the theory of Sue Walker's (2012:47) Work On Historic Children's Book Design).

Keyword: Graphic design, Children's Book, Illustration

Bagaimana menentukan desain grafis yang menarik agar mudah dipahami anak-anak. Desain grafis melakukan beberapa kegiatan diantaranya mencari informasi, ide kreatif, konsep desain, metode layout yang dikembangkan agar sesuai dengan isi cerita. Kegiatan pra-produksi bertujuan sebagai rancangan kasar desainer grafis sebelum memasuki proses produksi. Setelah melakukan pemilihan konsep desain, maka akan masuk ke tahap praproduksi, produksi dan pasca produksi. Penulis menyimpulkan bahwa untuk menghasilkan desain yang baik menurut teori Hendratman (2017:21) harus melewati proses yaitu, mencari Informasi Kebutuhan. Membuat kerangka kerja, mencari ide kreatif, olah data, visualisasi, revisi, *final artwork* dan produksi. Untuk desain buku anak, penulis menggunakan teori Sue Walker's (2012:47) *Work On Historic Children's Book Design*).

Kata Kunci: Desain grafis, Buku Anak, Ilustrasi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Buku Anak	5
B. Desain Grafis	5
C. Anatomi Buku	8
a. Cover Buku	8
b. Preliminaries Buku	8
c. Halaman Isi Buku	9
d. Halaman <i>Postliminry</i> (penyudahan)	9
D. Elemen Ilustrasi Buku Cerita	9
E. Layout Buku Anak	11
a. Elemen <i>Layout</i>	11
b. Prinsip Layout	15
c. Metode <i>Layout</i>	16

F. Tipografi.....	16
a. Tipografi untuk anak-anak.....	17
G. Ilustrasi	18
H. Warna	20
a. Pengertian warna	20
b. Psikologi warna	20
BAB III	23
PEMBAHASAN	23
A. Objek Karya Tugas Akhir	23
a. Spesifikasi Karya Tugas Akhir.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data	24
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Langkah Kerja	25
BAB IV	27
METODE PELAKSANAAN	27
A. Proses Desain Buku.....	27
a. Pra Produksi.....	27
b. Produksi.....	34
c. Pasca Produksi.....	42
BAB V.....	45
PENUTUP.....	45
A. Simpulan.....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anatomi Buku	9
Gambar 2 Column Grid.....	13
Gambar 3 Manuscript Column.....	14
Gambar 4 Hierarchial Grid.....	14
Gambar 5 Contoh Double Page Spread	16
Gambar 6 Contoh Legibility dan Readability.....	18
Gambar 7 Contoh Ilustrasi Kartun	19
Gambar 8 Cerita Bergambar	19
Gambar 9 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	20
Gambar 10 Pengenalan Warna.....	21
Gambar 11 Menstimulasi Pikiran Anak.....	22
Gambar 12 Foto Observasi	31
Gambar 13 Font Judul.....	32
Gambar 14 Font Body Text.....	32
Gambar 15 HEX Color Buku SAHABAT GIGI.....	33
Gambar 16 Sketsa Manual Karakter	34
Gambar 17 Sketsa Manual Storyboard	35
Gambar 18 Sketsa Manual Desain Cover	35
Gambar 19 Proses Visualisasi Karakter.....	36
Gambar 20 Hasil Desain Karakter	36
Gambar 21 Software Adobe Photoshop 2017.....	37
Gambar 22 Proses Desain font 3D Judul Cover.....	37
Gambar 23 Hasil Desain Font Judul Cover	37
Gambar 24 Software Adobe Illustrator CC 2021.....	38
Gambar 25 Pembagian Halaman Kerja.....	38
Gambar 26 Sketsa Manual Cover	39
Gambar 27 Proses Desain Cover.....	39
Gambar 28 Hasil Desain Cover.....	40
Gambar 29 Proses Desain Halaman 1-2.....	40
Gambar 30 Proses Desain Halaman Isi	41
Gambar 31 Hasil Desain Halaman Isi.....	41
Gambar 32 Alternative cover satu.....	42
Gambar 33 Alternative Cover dua	43
Gambar 34 Alternative Cover tiga	43
Gambar 35 Finishing Desain Buku.....	44

DAFTAR TABEL

Table 1 Spesifikasi Karya Tugas Akhir	24
Table 2 Referensi Buku Desain	27
Table 3 Referensi Jurnal Buku Anak	28
Table 4 Referensi Font dan Warna.....	28
Table 5 Referensi Ilustrasi dan Background	29
Table 6 Referensi Buku Anak.....	30