

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILLUSTRASI
PANDUAN BERMAIN SKATEBOARD**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

Muhammad Hanif

NIM: 18110076

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Bermain Skateboard
Penulis : Muhammad Hanif
NIM : 18110076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 15 Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Ogie Urvile, M.Si.

Anggota 2



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP . 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dip. Ing Dedy Stevano H Tobing. M.SI (Han)
NIP 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Bermain Skateboard
Penulis : Muhammad Hanif
NIM : 18110076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 15 Juli 2022

Pembimbing I



Mulyanuddin, S.Pd., MM.
NIP. 195912041981031001

Pembimbing II



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
NIP. 1977111320121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis

~~Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds~~
NIP. 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hanif

NIM : 18110076

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Bermain Skateboard 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, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Muhammad Hanif

NIM: 18110076

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Hanif
NIM : 18110076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Bermain Skateboard.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Muhammad Hanif

NIM: 18110076

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Bermain Skateboard
Penulis : Muhammad Hanif
Pembimbing I : Mulyanuddin, S.Pd., MM.
Pembimbing II : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I

Skateboarding is one of the extreme sports that uses a skateboard equipped with four wheels, skateboarding is also very popular among young people. Because skateboarding is a very interesting sport, so many people want to try it. According to an interview from a resource person, Nyimas, an Indonesian skateboard athlete, there are still many people who say that skateboarding is just a game and also Nyimas still often sees in various skateparks, beginners are injured because they just want to try skateboarding. Based on this, the author will design a Skateboarding Guide, with the aim of providing information to beginners how to skateboard properly and what equipment is needed when skateboarding. Packaged in the form of a book with a touch of illustrations such as comics and interesting discussions.

Keyword: Illustration, Skateboard, and sport

Skateboard adalah salah satu olahraga ekstrim yang menggunakan papan luncur yang dilengkapi dengan empat roda, skateboard juga sangat digemari oleh kalangan anak muda. Karena skateboard olahraga yang sangat menarik jadi banyak orang yang ingin mencoba. Menurut wawancara dari narasumber yaitu Nyimas, atlit skateboard Indonesia, masih banyak orang yang bilang bahwa skateboard hanya sebuah permainan dan juga Nyimas masih sering melihat di berbagai skatepark, para pemula yang cidera karena hanya ingin mencoba bermain skateboard. Berdasarkan hal tersebut penulis akan merancang Buku Panduan Bermain Skateboard, dengan tujuan memberikan informasi kepada para pemula bagaimana cara bermain skateboard yang benar dan perlengkapan apa

saja yang diperlukan saat bermain skateboard. Dikemas dalam bentuk buku dengan sentuhan ilustrasi seperti komik dan pembahasan yang menarik.

Kata kunci: ilustrasi, skateboard, dan olahraga

PRAKATA

Puji tuhan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta rasasyukur kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan tema “Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Bermain Skateboard” penulisan tugas akhir ini adalah tujuan sebagai persyaratan untuk kelulusan penulis dalam pendidikan Dimploma III.

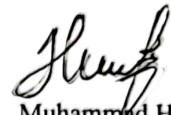
Dalam proses pembuatan laporan penulisan tugas akhir, penulis mendapatkan ilmu dan dukungan yang didapatkan saat terjadinya bimbingan, dengan teman, maupun yang berada disekitar lingkup penulis, dengan ini penulis menyatakan berterimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Mulyanuddin, S.Pd, M.M. Dosen Pembimbing 1
4. Yusuf Nurrachman, ST., M.Msi Dosen Pembimbing 2
5. Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing. Ketua Jurusan Desain Grafis.
6. Lani Siti Noor Aisyah, M.D.s Koordinator Program Studi Desain Grafis
7. Para Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama 3 tahun.
8. Nyimas Bunga Cinta, Profesional Skateboard Nasional.
9. Kawan-kawan degradia yang sudah memberikan motivasi, bantuan dalam hal apapun
10. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan.
11. Kepada para musisi yang telah membuat lagu yang selalu menemani saya untuk membuat tugas akhir ini.

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

Jakarta, 15 Juli 2022

Penulis,



Muhammad Hanif
NIM 18110076

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirahim. Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan kekuatan ridhonya sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik berupa materi maupun moral sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
2. Seluruh civitas kampus Politeknik Negeri Media Kreatif yang sudah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
3. Kepada teman-teman Desain Grafis angkatan 11 yang selalu memberikan dukungan dan kerja sama sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Desain Grafis	4
B. Prinsip-prinsip Desain	5
C. Teori Tipografi	9
D. Teori Warna	11
E. Teori Layout	13
F. Ilustrasi	15
G. Teori Khusus	17
H. Teori Media Promosi	17
BAB III METODE PENULISAN	19
A. Data Penulisan	19
B. Teknik Pengumpulan Data	20
C. Ruang Lingkup	22
D. Langkah Kerja	26
BAB IV PEMBAHASAN	28
A. Jenis Rancangan	28
B. Perancangan Buku Panduan	28
C. Perancangan Media Produksi	36

BAB V PENUTUP.....	40
A. Simpulan.....	40
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: formal balance.....	6
Gambar 2: Informal Balance.....	6
Gambar 3: rhytm.....	7
Gambar 4: skala dan proporsi.....	8
Gambar 5: Contrast.....	8
Gambar 6: Unity & Variety	9
Gambar 7: Tipografi.....	11
Gambar 8: Elemen desain warna.....	13
Gambar 9: Layout.....	15
Gambar 10: Mindmapping.....	23
Gambar 11: Moodboard.....	24
Gambar 12: SWOT.....	25
Gambar 13: Sketsa Karakter	29
Gambar 14: Outline Karakter.....	30
Gambar 15: Coloring Karakter.....	31
Gambar 16: Sketsa Layout Buku.....	32
Gambar 17: Outline Layout Buku	33
Gambar 18: Proses Pengerjaan.....	34
Gambar 19: Proses Pengerjaan.....	35
Gambar 20: Cover Buku.....	36
Gambar 21: Desain Poster 1.....	37
Gambar 22: Desain Poster 2 & 3.....	38
Gambar 23: Desain Stiker.....	39

