

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *HANDBOOK ILLUSTRATION* TENTANG *AWARENESS*
TERHADAP *ARTBLOCK* BAGI ILUSTRATOR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

BIRGITTA SHARON WIJAYA

NIM: 19010033

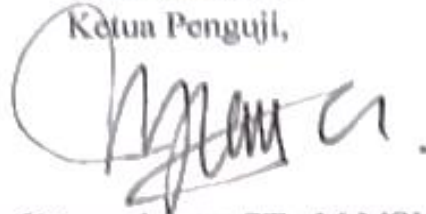
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA 2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Handbook *Illustration* Tentang *Awareness*
Terhadap *Artblock* Bagi Illustrator
Penulis : Birgitta Sharon Wijaya
NIM : 19010033
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

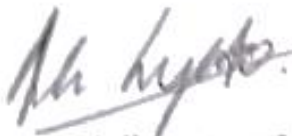
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 4 Oktober 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI
NIP. 197711132010121001

Anggota 1



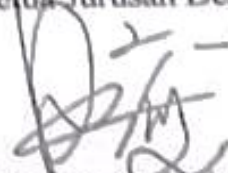
Adi Iryanto, M.Sn.
NIDN. 0313068302

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing
NIP. Ketua Jurusan

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Handbook *Illustration* Tentang *Awareness*
Terhadap *Artblock* Bagi Ilustrator
Penulis : Birgitta Sharon Wijaya
NIM : 19010033
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jumat, 30 September 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP 198501122019032016



Rasuardi, M.Sn.
NIDN 0327087505

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Birgitta Sharon Wijaya
NIM : 19010033
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *Handbook* Ilustrasi *Awareness* Terhadap *Artblock* Bagi Ilustrator 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, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Nama Birgitta Sharon Wijaya

NIM: 19010033

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Birgitta Sharon Wijaya
NIM : 19010033
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

demikian 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: Perancangan *Handbook* Ilustrasi *Awareness* Terhadap *Artblock* Bagi Ilustrator 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, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Nama Birgitta Sharon Wijaya
NIM: 19010033

ABSTRAK

Art block is a process where an illustrator can't work as usual due to a lack of inspiration, ideas or too much pressure to produce many works. Therefore, illustrators are encouraged to take a break and look for entertainment or work references. Lack of knowledge and information about art block is a factor in reducing the amount of productivity. Based on these problems, the author designed an illustration handbook related to artblock and how to overcome it by including references to the original character. This book is made attractively using illustrations of visual elements so that it can attract the illustrator's attention to read and understand the information conveyed easily. Through this final project, the author hopes that illustrators from teenagers to young adults can get out of the art block zone.

Keyword : Art, Book, Illustration, reference

Art block merupakan proses dimana seorang ilustrator tidak dapat berkarya layaknya seperti biasa dikarenakan kurangnya inspirasi, ide ataupun terlalu memaksakan diri untuk menghasilkan banyak karya. Oleh karena itu, ilustrator dihimbau untuk beristirahat sejenak dan mencari hiburan ataupun referensi karya. Kurangnya pengetahuan dan informasi akan *art block* menjadi faktor mengurangnya jumlah produktivitas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah *handbook* ilustrasi terkait *artblock* dan cara mengatasinya dengan mencantumkan referensi penggambaran original karakter. Buku ini dibuat secara menarik menggunakan ilustrasi elemen visual sehingga dapat menarik perhatian ilustrator untuk membaca dan memahami informasi yang disampaikan dengan mudah. Melalui karya tugas akhir ini, penulis berharap ilustrator mulai dari remaja hingga dewasa muda dapat keluar dari *zona art block*.

Keyword : Seni, Buku, Ilustrasi, Referensi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kemampuan, dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kepada mahasiswa agar dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis telah merancang karya produk buku ilustrasi edukasi berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Handbook Illustration* Tentang *Awareness Terhadap Art Block* Bagi Illustrator”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing, Dipl. Ing, Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Tri Fajar Yurmana S., S.Kom, M.T., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Pembimbing I
7. Rasuardi, M.Sn, Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. PT. Semesta Realitas Indonesia selaku klien perancangan Karya Tugas Akhir penulis.
10. Bapak Fitrah, selaku perwakilan narasumber dalam perancangan Karya Tugas Akhir penulis.

11. Orang tua penulis yang telah memberikan dukungan baik mental maupun materi kepada penulis.

12. Teman-teman Desain Grafis Angkatan 12 serta sahabat penulis yang bersedia menemani dan memberikan arahan ilmu dan ide kepada penulis.

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

Jakarta, 4 Oktober 2022

Penulis,



Birgitta Sharon Wijaya

19010033

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR IAI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	12
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penulisan	15
1.6 Manfaat Perancangan	16
BAB II	
LANDASAN TEORI	17
2.1 Pengertian Desain Grafis	17
2.2 Elemen Desain Grafis	17
2.3 Media	20
2.4 Teori Anatomi Buku	21
2.5 Teori Ilustrasi	23
2.6 Teori <i>Art Block</i>	25
BAB III	
METODE PELAKSANAAN	26
3.1 Data/Objek Penulisan	26
3.2 Teknik Pengumpulan Data	27
3.3 Ruang Lingkup	29
BAB IV	
PEMBAHASAN	36
4.1 Praproduksi	36

4.2	Produksi.....	38
4.3	Pasca Produksi.....	45
BAB V		
PEMBAHASAN		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Narasumber	27
Gambar 3.2 Survei Usia	28
Gambar 3.3 Pengenalan <i>Art Block</i>	28
Gambar 3.4 Pengenalan Ilustrasi.....	28
Gambar 3.5 Pengenalan <i>Art Block</i>	29
Gambar 3.6 Refrensi Nixue.....	30
Gambar 3.7 Refrensi Realist	30
Gambar 3.8 Refrensi Dari Cover Novel.....	31
Gambar 3.9 Refrensi Font.....	31
Gambar 3.10 Refrensi Warna.....	32
Gambar 3.11 Refrensi Warna.....	32
Gambar 3.12 Refrensi Warna.....	33
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	36
Gambar 4.2 Moodboard	37
Gambar 4.3 Storyline	37
Gambar 4.4 Alur Pelaksanaan.....	38
Gambar 4.5 Sketsa Original Karakter	39
Gambar 4.6 Sketsa <i>Pet</i> Kucing	39
Gambar 4.7 <i>Lineart</i> Original Karakter.....	40
Gambar 4.8 <i>Pet</i> Kucing Dari Karakter Utama	41
Gambar 4.9 <i>Base</i> Mata <i>Pet</i>	42
Gambar 4.10 <i>Base</i> Karakter Dengan Gradasi	42
Gambar 4.11 <i>Base</i> Karakter	42
Gambar 4.12 <i>Shading & Lighting</i> <i>Pet</i>	43
Gambar 4.13 <i>Shading & Lighting</i> Karakter	43
Gambar 4.14 Penambahan Motif, <i>Shading & Base</i> Karakter	44
Gambar 4.15 <i>Finishing</i> <i>Pet</i>	44
Gambar 4.16 Close Up dan <i>Final Touch</i> Karakter	45