

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DESAIN *ORIGINAL CHARACTER*  
“TOKOH NASIONAL” SEBAGAI UPAYA DINAS KOMINFO  
KABUPATEN BANYUMAS JAWA TENGAH UNTUK  
MENGEDUKASI MASYARAKAT**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun Oleh**

**TIARA HANNA PERTIWI**

**NIM : 20511103**

**PROGAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

**2023**

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Original Character* "Tokoh Naaional" Sebagai Upaya Dinas Kominfo Kabupaten Banyumas Jawa Tengah Untuk Mengedukasi Masyarakat

Penulis : Tiara Hanna Pertiwi

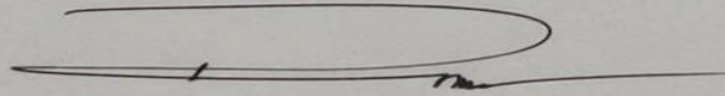
NIM : 20511103

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

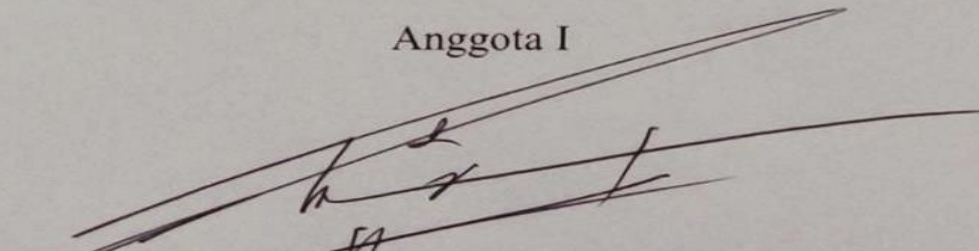
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 6 Juli 2023.

Disahkan Oleh: Ketua  
Penguji,



Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19620224 198501 1 001

Anggota I



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM  
NIP. 19800602 200212 1 001


Anggota II



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200406 1 002

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



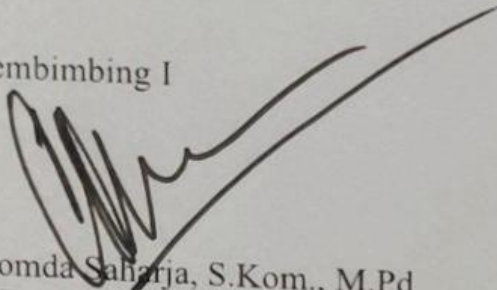
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200406 1 002

# LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Original Character "Tokoh Nasional" Sebagai Upaya Dinas Kominfo Kabupaten Banyumas  
Penulis : Tiara Hanna Pertiwi  
NIM : 20511103  
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)  
Jurusan : Desain Grafis

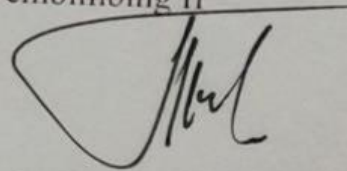
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 28 Juni 2023

Pembimbing I




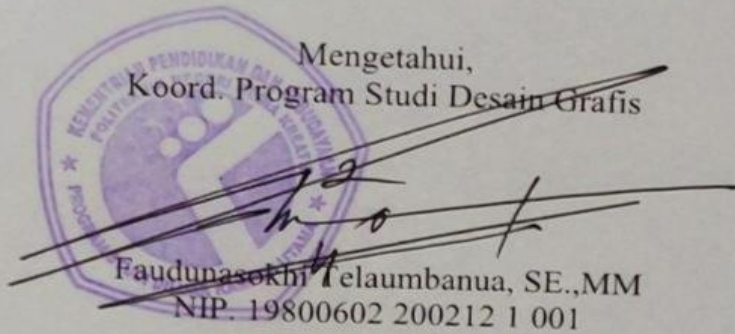
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771220 200406 1 002

Pembimbing II



Suhendra, S.T., M.Kom  
NIP. 19850625 201903 1 007

Mengetahui,  
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 19800602 200212 1 001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124

Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896

Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 203.26/PL27.19/TU/VI/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 27 Juni 2023.

Judul : **“Perancangan Desain Original Character “Tokoh Nasional” Sebagai Upaya Dinas Keminfo Kabupaten Banyumas Untuk Mengedukasi Masyarakat”**  
Penulis : Tiara Hanna Pertiwi  
NIM : 20511103  
Similarity Report ID : oid:24207: 38259485

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 25%**

Medan, 27 Juni 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M

NIP. 198006022002121001

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Hanna Pertiwi  
NIM : 20511103  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“Perancangan Desain Original Character "Tokoh Nasional" Sebagai Uapaya Dinas Kominfo Kabupaten Banyumas Jawa Tengah Untuk Mengedukasi Masyarakat” 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.

Medan, 26 Juni 2023  
Yang menyatakan,



Tiara Hanna Pertiwi  
NIM. 20511103

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tiara Hanna Pertiwi  
NIM : 20511103  
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

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 Desain Original Character "Tokoh Nasional" Sebagai Upaya Dinas Kominfo Kabupaten Banyumas Jawa Tengah Untuk Mengedukasi Masyarakat.

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

Medan, 26 Juni 2023



## **ABSTRACT**

*Illustration is a field of art that can develop and is needed in today's modern era. Illustrations can be used as promotional media, and education is one example, illustrations with character designs can be used for education because they have characteristics. Before making character designs as education, there are stages and designs that must be done. So in this final project report entitled Designing an Original Character Design "National Figure" as an Effort by the KOMINFO Banyumas Regency to Educate the Community, there are several design stages of Pre-Production, Production, and Post-Production. Each stage has stages that must be described again. The first stage of Pre-Production has stages such as creating a design concept, preparing software tools, then making a rough sketch from scratch as the initial design. The Production stage also has stages, namely making lineart from the finished sketch, determining and giving the base color or base color, then doing the coloring and rendering to get maximum results. And the final stage, namely Post-Production, in this stage the author turns all finished character designs into character sheets which are then compiled using Adobe Illustration.*

**Keywords :** *Ilustrasi, Education, Adobe Ilustrasi*

## **ABSTRAK**

Ilustrasi merupakan salah satu bidang seni yang dapat berkembang dan diperlukan di era modern saat ini. Ilustrasi dapat digunakan sebagai media-media promosi, dan edukasi salah satu contohnya, ilustrasi dengan desain karakter dapat digunakan untuk edukasi karena memiliki karakteristik. Sebelum membuat perancangan desain karakter sebagai edukasi, memiliki tahapan dan perancangan yang harus dilakukan. Maka pada laporan tugas akhir ini berjudul Perancangan Desain Original Character "Tokoh Nasional" Sebagai Upaya Dinas KOMINFO Kabupaten Banyumas Untuk Mengedukasi Masyarakat memiliki beberapa tahapan perancangan Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Setiap tahapan memiliki tahapan yang harus diuraikan lagi. Tahapan pertama Pra-Produksi memiliki tahapan seperti membuat konsep perancangan, mempersiapkan perangkat *software*, lalu membuat sketsa kasar dari awal sebagai desain awal. Dalam tahapan Produksi juga memiliki tahapan, yaitu membuat *lineart* dari sketsa yang telah selesai, menentukan dan memberikan warna dasar atau base colour, lalu setelahnya melakukan colouring dan rendering untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dan tahapan terakhir yaitu Pasca Produksi dalam tahap ini penulis menjadikan seluruh *desain character* yang sudah jadi menjadi *character sheet* yang kemudian disusun menggunakan *Adobe Ilustrasi*.

**Kata Kunci :** *Ilustrasi, Education, Adobe Ilustrasi*.

## PRAKATA

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, saya dapat menyelesaikan Laporan tugas akhir ini. Penulisan Laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

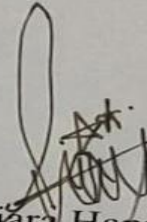
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Damanto, S.Sos., M.Si., selaku Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom., MPd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Sekaligus selaku Dosen Pembimbing I pada penulisan TA ini.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E, M.M., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Secara khusus juga penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Suhendra, S.T, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II Saya.
6. Keluarga yang selalu memberikan dorongan dan pengertian untuk penulis agar bisa dengan tenang dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman Saya, khususnya Asiyah Muhammad, Vanessa Afrilia Putri, Elsa Beth Hasibuan, Zalva Octavisnaia, Khaila Aurora Farentya, Merlin Cristina, Nadya Zahra, Ummi Aulia Nuraziza dan Jusita Fidelia Barus dengan keanekaragaman membantu penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.
8. Terkhusus orang spesial yang telah membantu Saya dalam pengerjaan dan selalu memberikan Saya dorongan ataupun semangat dalam menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini.



Penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap kepada para pembaca untuk memberikan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga dalam pembuatan tugas akhir ini kelak dapat berguna bagi teman-teman seangkatan maupun adik-adik kelas nantinya.

Medan, 11 Mei 2023

Penulis



Tiara Hanna Pertiwi

NIM : 20511103

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Perancangan .....	6
B. Pengertian Desain Grafis .....	7
1. Prinsip Dasar Desain Grafis .....	7
2. Elemen Desain Grafis .....	11
3. Sketsa .....	15
4. Layout .....	15
5. Tipografi .....	16
6. Ilustrasi .....	17
C. Buku .....	20
D. <i>Original Character</i> .....	20
E. Perangkat Lunak .....	21
1. IbisPaint X .....	21
2. Adobe Ilustrasi .....	22
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>23</b>

A.	Data/Objek Penulisan .....	23
1.	Sejarah Instansi .....	23
2.	Visi dan Misi .....	26
a.	Visi .....	26
b.	Misi .....	26
3.	Struktur Organisasi .....	27
B.	Teknik Pengumpulan Data .....	28
C.	Ruang Lingkup .....	28
D.	Langkah Kerja .....	29
1.	Pra-Produksi .....	29
2.	Produksi .....	30
3.	Pascaproduksi .....	30
E.	Target Pasar .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASA .....</b>		<b>31</b>
A.	Persiapan Perancangan Desain <i>Original Character</i> .....	31
1.	Konsep Karya .....	31
2.	Menentukan Warna .....	31
3.	Menentukan Font .....	32
4.	Perangkat kerja .....	33
5.	Jadwal Kerja .....	34
B.	Proses Perancangan Desain <i>Original Character</i> .....	35
1.	Membuat Sketsa .....	35
2.	Membuat Layout .....	38
3.	Digitalisasi Rancangan .....	39
C.	Hasil Digitalisasi dan Evaluasi .....	42
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>53</b>
A.	Kesimpulan .....	53
B.	Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>55</b>

## DAFTAR TABLE

<b>Table 1</b> Jadwal Kerja .....	34
-----------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Kesatuan .....	7
<b>Gambar 2</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Keseimbangan .....	8
<b>Gambar 3</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Proporsi .....	8
<b>Gambar 4</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Penekanan .....	9
<b>Gambar 5</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Irama .....	9
<b>Gambar 6</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Kontras .....	10
<b>Gambar 7</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Kejelasan .....	10
<b>Gambar 8</b> Prinsip Dasar Desain Grafis, Ruang Kosong .....	11
<b>Gambar 9</b> Elemen Desain Grafis, Garis .....	11
<b>Gambar 10</b> Elemen Desain Grafis, Warna .....	12
<b>Gambar 11</b> Elemen Desain Grafis, Ruang .....	13
<b>Gambar 12</b> Elemen Desain Grafis, Bentuk .....	13
<b>Gambar 13</b> Elemen Desain Grafis, Titik .....	14
<b>Gambar 14</b> <i>IbisPaint X</i> .....	22
<b>Gambar 15</b> <i>Adobe Ilustrasi</i> .....	22
<b>Gambar 16</b> Logo DINKOMINFO Kabupaten Banyumas .....	26
<b>Gambar 17</b> Struktur Organisasi Dinas KOMINFO Kab. Banyumas .....	27
<b>Gambar 18</b> Warna yang digunakan .....	32
<b>Gambar 19</b> <i>Font Nunito</i> .....	32
<b>Gambar 20</b> <i>Font MontSerrat</i> .....	33
<b>Gambar 21</b> Sketsa dari Desain <i>Original Character</i> (Satria) .....	36
<b>Gambar 22</b> Sketsa dari Desain <i>Original Character</i> (Gemilang) .....	36
<b>Gambar 23</b> Sketsa dari Desain <i>Original Character</i> (Gonang) .....	37
<b>Gambar 24</b> Sketsa dari Desain <i>Original Character</i> (Icuk) .....	37
<b>Gambar 25</b> <i>Layout Cover</i> Buku Ilustrasi .....	38
<b>Gambar 26</b> <i>Layout Isi</i> Buku Ilustrasi .....	38
<b>Gambar 27</b> Melakukan <i>Lineart</i> pada Sketsa .....	39
<b>Gambar 28</b> Memberikan <i>base</i> warna pada <i>Lineart</i> Ilustrasi .....	40
<b>Gambar 29</b> Melakukan <i>rendering</i> pada Ilustrasi .....	41

<b>Gambar 30</b> Proses menyatukan Desain Buku menggunakan Adobe Ilustrai .....	42
<b>Gambar 31</b> Hasil Ilustrasi dari Desain <i>Original Character</i> (Satria) .....	42
<b>Gambar 32</b> Hasil Ilustrasi dari Desain <i>Original Character</i> (Gemilang) .....	43
<b>Gambar 33</b> Hasil Ilustrasi dari Desain <i>Original Character</i> (Gonang) .....	43
<b>Gambar 34</b> Hasil Ilustrasi dari Desain <i>Original Character</i> (Icuk) .....	44
<b>Gambar 35</b> Desain <i>Cover</i> Depan Buku Ilustrasi .....	44
<b>Gambar 36</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi .....	45
<b>Gambar 37</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi .....	45
<b>Gambar 38</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Satria) .....	46
<b>Gambar 39</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Satria) .....	46
<b>Gambar 40</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Satria) .....	47
<b>Gambar 41</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Gemilang) .....	47
<b>Gambar 42</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Gemilang) .....	48
<b>Gambar 43</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Gemilang) .....	48
<b>Gambar 44</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Gonang) .....	49
<b>Gambar 45</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Gonang) .....	49
<b>Gambar 46</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Gonang) .....	50
<b>Gambar 47</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Icuk) .....	50
<b>Gambar 48</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Icuk) .....	51
<b>Gambar 49</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Ilustrasi Icuk) .....	51
<b>Gambar 50</b> Desain Isi dari Buku Ilustrasi (Keseluruhan Ilustrasi <i>Character</i> ) .....	52
<b>Gambar 51</b> Desain <i>Cover</i> Belakang .....	52

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Biodata Penulis
2. Salinan Lembaran Bimbingan Tugas Akhir
3. Berita Acara Seminar Proposal Tugas AkhirLampiran
4. Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir
5. Surat Keterangan Izin Penelitian
6. Surat Balasan Penelitian
7. Transkrip Wawancara
8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir
9. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir