

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN SAMPUL, ILUSTRASI DAN
TATA LETAK PADA NASKAH ANAK
“SERUNYA BERMAIN BASKET”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
MUHAMMAD RODHY
NIM: 19030088

PROGRAM STUDI PENERBITAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN SAMPUL, ILUSTRASI DAN
TATA LETAK PADA NASKAH ANAK “SERUNYA
BERMAIN BASKET”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
MUHAMMAD RODHY
NIM: 19030088

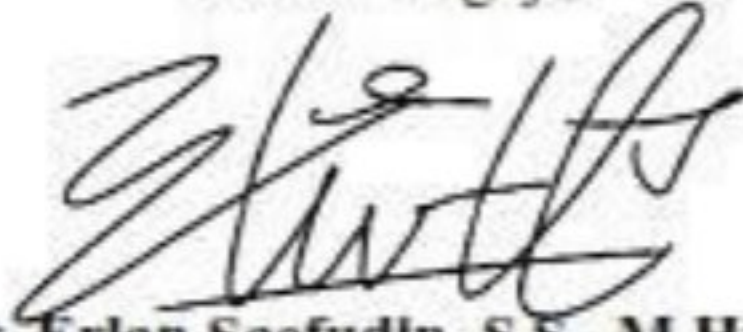
PROGRAM STUDI PENERBITAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Sampul, Ilustrasi dan Tata Letak pada Naskah Anak "Serunya Bermain Basket"
Penulis : Muhammad Rodhy
NIM : 19030088
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan

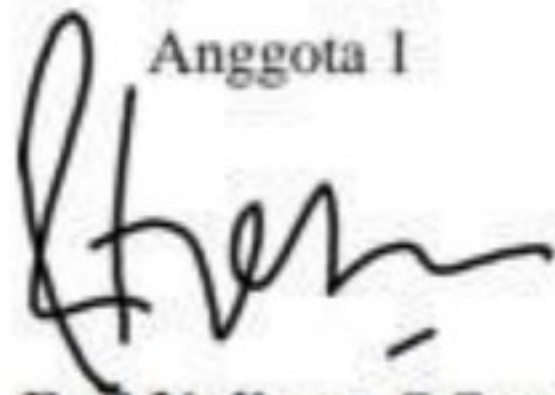
Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif, pada hari Kamis, tanggal 27 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



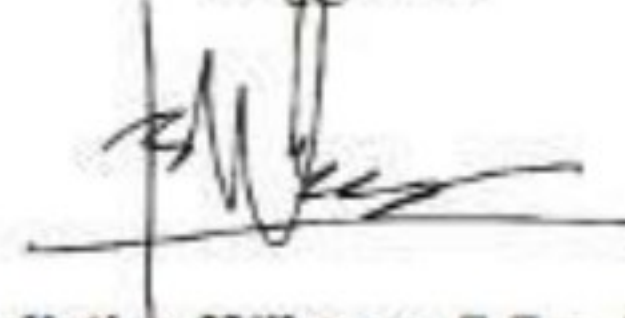
Dr. Erian Saefudin, S.S., M.Hum.
NIP.197508072009121001

Anggota 1



Refi Yullana, S.Sos. M.Si.
NIP. 198407072019032009

Anggota 2



Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Penerbitan



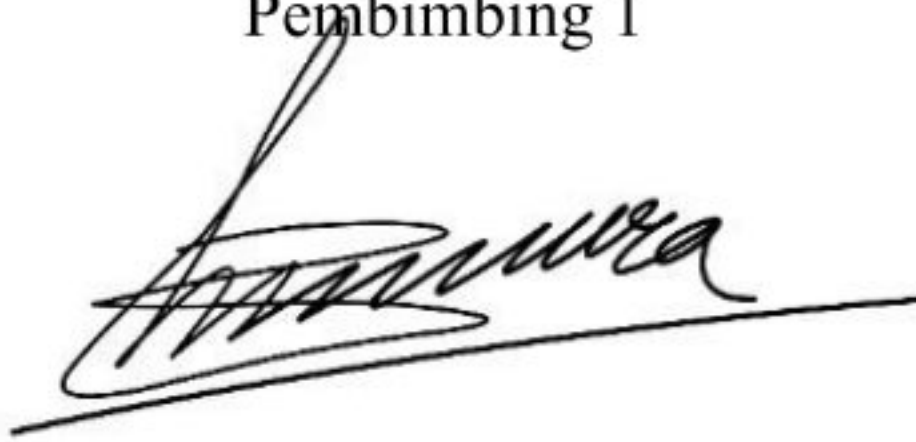
Dr. Erian Saefudin, S.S., M.Hum.
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Sampul, Ilustrasi dan Tata Letak pada Naskah Anak “Serunya Bermain Basket”
Penulis : Muhammad Rodhy
NIM : 19030088
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan

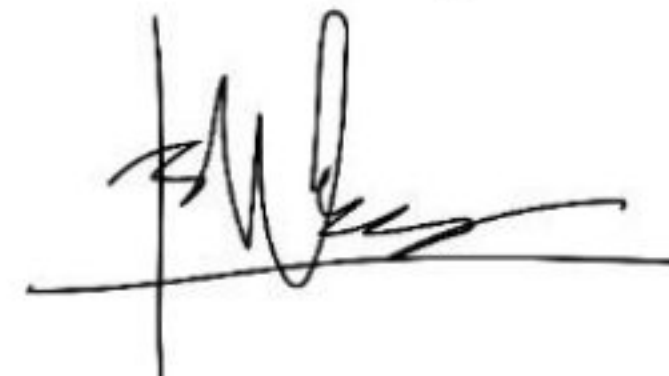
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 24 Juli 2023

Pembimbing 1



Dr. Benget Simamora., M.M
NIP. 195907061986031002

Pembimbing 2



Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan



Ingrid Veronica Kusumawardani., S.S., M.Pd.
NIDN. 0022027

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rodhy
NIM : 19030088
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Desain Sampul, Ilustrasi dan Tata Letak pada Naskah Anak “Serunya
Bermain Basket”

**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, 26 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Rodhy

NIM: 19030088

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Rodhy
NIM : 19030088
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2022/2023

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 Desain Sampul, Ilustrasi dan Tata Letak pada Naskah Anak “Serunya Bermain Basket” 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, 26 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Rodhy

NIM: 19030088

ABSTRACT

"The Fun of Playing Basketball" is an picture story script made for children aged 7-9 years in the non-fiction genre that the author and team produced as a final project in the Publishing Study Program. This final project report contains an explanation of the graphic design that the author made in the form of cover design, illustrations and layout. The problem in this final project is how to design the cover design, illustrations and layout of the children's script " The Fun of Playing Basketball" to attract attention and be be easily understood for children aged 7-9 years. To solve the problem, the author uses the Graphic Design Process Theory by Hendratman (2017) which consists of three parts and seven stages of graphic design, namely: (1) Pre-production: Finding creative ideas, finding information needs, creating a framework; (2) Production: data processing, visualization; and (3) Post-production: Quality Control (QC) and printing. The data collection methods used by the author are literature study and observation. Based on the results of the discussion in this final project report, the author can conclude that in making a children's picture story script, the author uses a cover design that includes colorful colors, illustrations made by adjusting the ability of children's imagination and structuring the layout of objects in the script simply so that the resulting script can attract attention and is easier for children to understand.

Keywords: *Graphic Design, Cover Design, Illustration, Layout*

ABSTRAK

“Serunya Bermain Basket” merupakan sebuah naskah cerita bergambar yang dibuat untuk anak usia 7 – 9 tahun bergenre non-fiksi yang penulis dan tim hasilkan sebagai karya tugas akhir pada Program Studi Penerbitan. Laporan tugas akhir ini berisikan penjelasan mengenai perancangan grafis yang penulis buat berupa desain sampul, ilustrasi dan tata letak. Yang menjadi masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan desain sampul, ilustrasi dan tata letak pada naskah anak “Serunya Bermain Basket” agar menarik perhatian dan mudah dipahami untuk anak-anak usia 7-9 tahun. Untuk penyelesaian masalah tersebut, penulis menggunakan Teori Proses Perancangan Grafis oleh Hendratman (2017) yang terdiri dari tiga bagian dan tujuh tahapan perancangan grafis, yaitu: (1) Praproduksi: Mencari ide kreatif, mencari informasi kebutuhan, membuat kerangka kerja; (2) Produksi: olah data, visualisasi; serta (3) Pascaproduksi: *Quality Control* (QC) dan pencetakan. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah studi pustaka dan observasi. Berdasarkan dari hasil pembahasan dalam laporan tugas akhir ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam membuat naskah cerita bergambar anak, penulis menggunakan desain sampul yang mencakup warna *colorful*, ilustrasi yang dibuat dengan menyesuaikan daya kemampuan imajinasi anak serta penataan tata letak objek yang ada pada naskah secara *simple* sehingga naskah yang dihasilkan dapat menarik perhatian serta lebih mudah untuk dipahami oleh anak.

Kata Kunci: *Perancangan Grafis, Desain Sampul, Ilustrasi, Tata Letak*

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat kesehatan, kekuatan, dan kemampuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Proposal Tugas Akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penerbitan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pembuatan Karya Tugas Akhir ini, penulis dan tim menghasilkan naskah anak berjudul “Serunya Bermain Basket”. Penulis berperan sebagai Perancang Grafis Pada Perancangan Desain Sampul, Ilustrasi, dan Tata Letak. Berdasarkan proses tersebut, penulis akan menyusun laporan Tugas Akhir berjudul: **Perancangan Desain Sampul, Ilustrasi dan Tata Letak pada Naskah Anak “Serunya Bermain Basket”**.

Dalam penyusunan proposal ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto S.Sos., M.Si., Wakil Direktur I 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. Ratih Widowati, S.H., M.H., Sekretaris Program Studi Penerbitan
7. Pak Dr. Benget Simamora., M.M dan Pak Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn. yang sudah membimbing dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini, dan

9. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa mendukung selama pengerjaan tugas akhir ini
10. Muhammad Taqi, Carolina Fernanda selaku sahabat dan teman-teman penerbitan yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis.

Dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Jakarta, 12 Juli 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muhammad Rodhy', written over a horizontal line.

Muhammad Rodhy

NIM: 19030088

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN DESAIN SAMPUL, ILUSTRASI DAN TATA LETAK PADA NASKAH ANAK “SERUNYA BERMAIN BASKET”	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Perancangan Buku Cerita Bergambar	5
B. Desain Grafis.....	8
C. Perancangan Desain Grafis	14
D. Warna	19
E. Tipografi.....	20
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Data/Objek Penulisan.....	21
1. Ilustrasi Sampul Naskah.....	21
2. Sinopsis	21
3. Spesifikasi Karya.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
1. Studi Pustaka	23
2. Observasi.....	24

C.	Ruang Lingkup.....	24
1.	Peran Penulis	24
2.	Kategori Karya	24
3.	Ide Kreatif	24
D.	Langkah Kerja.....	25
1.	Praproduksi/Persiapan.....	25
2.	Produksi/Pelaksanaan.....	27
3.	Pascaproduksi/Evaluasi.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....		29
A.	Proses Pembuatan Desain Sampul	30
1.	Praproduksi.....	30
2.	Produksi.....	32
B.	Proses Pembuatan Ilustrasi.....	35
1.	Praproduksi.....	35
2.	Produksi.....	38
C.	Proses Pembuatan Tata Letak	39
1.	Praproduksi.....	39
2.	Produksi.....	41
D.	Pascaproduksi.....	43
1.	Quality Control (QC)	43
2.	Pencetakan.....	43
BAB V PENUTUP.....		44
A.	Kesimpulan	44
B.	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN.....		49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi Produk	22
Tabel 2. Kerangka Kerja	26
Tabel 3. Kerangka Kerja Desain Sampul	31
Tabel 4. Kerangka Kerja Ilustrasi	36
Tabel 5. Kerangka Kerja Tata Letak	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Ilustrasi Sampul Naskah.....	21
Gambar 2.	Referensi Desain Buku Anak.....	25
Gambar 3.	Referensi Desain Sampul Buku Anak yang Menarik.....	30
Gambar 4.	Moodboard Desain Sampul.....	32
Gambar 5.	Desain Sampul Depan Alternatif Pertama.....	33
Gambar 6.	Desain Sampul Depan Alternatif Kedua.....	33
Gambar 7.	Hasil Final Desain Sampul Depan.....	34
Gambar 8.	Hasil Final Desain Sampul Belakang.....	34
Gambar 9.	Referensi Ilustrasi Karakter pada Buku Anak.....	35
Gambar 10.	Ilustrasi Karakter.....	38
Gambar 11.	Ilustrasi Bangunan dan Ornamen Pendukung.....	39
Gambar 12.	Penggabungan Ilustrasi pada Halaman Kerja.....	39
Gambar 13.	Referensi Layout pada Buku Cerita Anak.....	40
Gambar 14.	Sketsa Tata Letak Sampul.....	31
Gambar 15.	Sketsa Tata Letak Isi.....	42
Gambar 16.	Tata Letak Final pada Sampul.....	42
Gambar 17.	Tata Letak Final Isi.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	49
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	50
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA	52
Lampiran 4. Bukti-Bukti Pekerjaan Secara Utuh	53
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA	54