

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
“PEMIMPIN ANJING YANG BIJAKSANA”  
(*Jataka 22: Kukkura-jātaka*)**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (D3)**



**Disusun oleh:  
Zhifa Kayla Putri  
20100167**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN GRAFIS  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar "Pemimpin Anjing yang Bijaksana" (Jataka 22: Kukkura-Jātaka)

Penulis : Zhifa Kayla Putri

NIM : 20100167

Program Studi : Desain Grafis

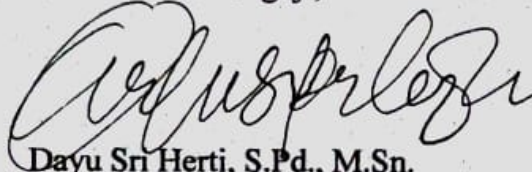
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas

Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 14 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

NIP. 197602012002122001

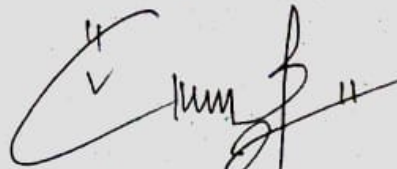
Anggota 1



Budi Utomo, M.Ikom

NIDN. 0024017504

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar "Pemimpin Anjing yang Bijaksana" (*Jataka 22: Kukkura-jātaka*)  
Penulis : Zhifa Kayla Putri  
NIM : 20100167  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta*, ..... *4 Juli 2023* .....

Pembimbing I



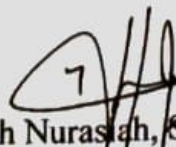
**Andriyana, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 199312162020121007

Pembimbing II



**Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn.**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



**Yayah Nurashah, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIP. 1993301082020122013



## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zhifa Kayla Putri  
NIM : 20100167  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)  
Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2023/2024 dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Cerita Bergambar "Pemimpin Anjing yang Bijaksana" (*Jataka 22: Kukkura-jātaka*) 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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,



Nama : Zhifa Kayla Putri

NIM : 20100167

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zhifa Kayla Putri  
NIM : 20100167  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

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 Buku Cerita Bergambar "Pemimpin Anjing yang Bijaksana" (*Jataka 22: Kukkura-jātaka*) 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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,



10000  
METERA  
TEMPAH  
42672AKX422845033

Nama : Zhifa Kayla Putri

NIM : 20100167



## ABSTRACT

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar “Pemimpin Anjing yang Bijaksana” (Jataka 22: Kukkura-Jātaka)  
Penulis : Zhifa Kayla Putri  
Pembimbing I : Andriyana, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II : Heri Wijayanto, M.Sn

*The design of the illustrated story book “The Wise Dog Leader” aims to produce learning media and add to the publication of Buddhist learning books for children in order to improve the quality of Buddhist education in Indonesia. The story that will be adapted into his book comes from Jataka 22: Kukkura-jātaka which tells a story about a dog leader who is wise in proving the truth. The promotional media used in the promotion of this book include Posters, Flyers, X-banners, Gimmick (Pins, Stickers, Totebags, T-Shirts), Character Standees.*

*In compiling this final project, the authors used literature study methods, questionnaires and conducted interviews during the process of collecting data obtained from clients of the Ehipassiko Foundation which is a non-profit organization with the vision of developing Buddhist teachings in Indonesia.*

**Keywords:** *Picture story books, learning media*

Perancangan buku cerita bergambar “Pemimpin Anjing yang Bijaksana” ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran serta menambah terbitan buku pembelajaran agama Buddha untuk anak-anak guna meningkatkan kualitas pendidikan agama Buddha di Indonesia. Cerita yang akan di angkat kedalam bukunya bersumber dari *Jataka 22: Kukkura-jātaka* yang mengisahkan sebuah cerita tentang pemimpin anjing yang bijaksana dalam membuktikan kebenaran. Adapun media promosi yang digunakan dalam proses promosi buku ini meliputi, *Poster, Flyer, X-banner, Gimmick (Pin, Stiker, Totebag, T-Shirt), Standee Karakter.*

Dalam penyusunan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan metode studi pustaka, kuesioner dan melakukan wawancara saat proses pengumpulan data yang diperoleh dari klien Ehipassiko Foundation yang merupakan organisasi non profit dalam visi mengembangkan ajaran Buddha di Indonesia.

**Kata Kunci :** **Buku cerita bergambar, Media pembelajaran**

## PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulis dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai desainer grafis untuk Perancangan Buku Cerita Bergambar “Pemimpin Anjing yang Bijaksana” (Jataka 22: Kukkura-Jātaka)

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang – orang yang berada disekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain
4. Yayah Nurasih, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Andriyana, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I Tugas Akhir
6. Heri Wijayanto, M.Sn selaku pembimbing II Tugas Akhir
7. Semua Dosen penguji dalam sidang Tugas Akhir penulis
8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajari mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan
9. Kedua orang tua yang selalu melayani dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam Tugas Akhir
10. Teman dekat penulis Morinda Citra sudah membantu penulis mengerjakan laporan Tugas Akhir ini
11. Teman dekat penulis Muhamad Ilham yang sudah membantu penulis dalam mengumpulkan berkas dan informasi tugas akhir

12. Semua teman Desain Grafis yang telah membantu dan mendukung Tugas Akhir ini

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

Jakarta, 14 Juli 2023



Zhifa Kayla Putri

NIM. 20100167



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. LATAH BELAKANG .....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH .....	2
C. BATASAN MASALAH.....	3
D. RUMUSAN MASALAH.....	3
E. TUJUAN PERANCANGAN .....	3
F. MANFAAT PENULISAN .....	3
G. METODOLOGI .....	4
H. SISTEMATIKA PENULISAN .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
A. TEORI UMUM.....	6
1. Pengertian Desain Grafis.....	6
2. Prinsip Desain Grafis .....	6
a. Keseimbangan (Balance).....	6
b. Penekanan (Emphasis) .....	7
c. Irama (Rhythm) .....	7
d. Kesatuan (Unity) .....	8
3. Elemen Desain Grafis .....	8
a. Garis .....	8
b. Bentuk .....	9
c. Tekstur.....	10
d. Gelap Terang/Kontras .....	11
e. Ukuran .....	11
4. Teori Tipografi .....	12
5. Teori Warna .....	16
a. Color Nomenclature .....	16

b. Primary Colors .....	17
6. Teori Layout.....	18
<b>B. TEORI KHUSUS .....</b>	<b>22</b>
1. Ilustrasi.....	22
2. Tujuan Penggunaan Ilustrasi .....	23
3. Jenis-jenis Ilustrasi .....	23
a. Ilustrasi Naturalis .....	23
b. Ilustrasi Dekoratif.....	24
c. Kartun.....	24
d. Karikatur .....	25
e. Cerita Bergambar (cergam) .....	25
f. Ilustrasi dalam buku pelajaran .....	26
g. Ilustrasi Khayalan.....	26
4. Fungsi Ilustrasi .....	27
5. Buku .....	27
6. Buku Bergambar .....	28
7. Buku Cerita Bergambar.....	28
8. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar .....	29
a. Baby Books.....	29
b. Early Picture Books .....	30
c. Picture Book .....	31
d. Easy Readers.....	31
e. Transition Books.....	32
f. Chapter books .....	32
g. Middle Grade.....	33
h. Young Adult .....	34
9. Unsur-unsur Buku Cerita Bergambar.....	34
10. Fungsi dan Peran Buku Cerita Bergambar.....	36
11. Elemen-Elemen Dalam Menulis Cerita .....	36
12. Kitab Jataka: Kisah-kisah Kehidupan Lampau Sang Budha.....	38
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>39</b>
A. DATA OBJEK .....	39
1. Profile Klien.....	39
B. DATA KHALAYAK.....	40
1. Demografis.....	40
2. Psikografis.....	40
3. Geografis .....	40
C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	40
1. Studi Pustaka.....	40
2. Wawancara .....	40

D. RUANG LINGKUP .....	41
1. Peran Penulis .....	41
2. Kategori Karya .....	41
3. Ide Kreatif .....	42
a. Mindmapping .....	42
b. Moodboard .....	42
c. Strategi Perancangan Karya .....	42
E. ANALISIS SWOT .....	45
1. Strength .....	45
2. Weakness.....	45
3. Opportunity .....	45
4. Threat .....	45
F. LANGKAH KERJA .....	46
1. Pra Produksi .....	46
2. Produksi.....	46
3. Pasca Produksi .....	46
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. PRA-PRODUKSI.....	47
1. Mind Mapping.....	47
2. Moodboard .....	48
3. Pembuatan Karakter .....	48
a. Pemimpin Anjing .....	48
b. Anjing Istana .....	49
c. Raja.....	50
B. PRODUKSI.....	50
1. Pembuatan Sketsa.....	50
2. Coloring.....	51
3. Penambahan Teks.....	52
C. PASCA PRODUKSI.....	52
1. Media Utama .....	52
a. Picture Book .....	52
2. Media Pendukung.....	53
a. Poster .....	53
b. Flyer .....	53
c. X-banner .....	54
d. Pin .....	54
e. Stiker .....	55
f. Totebag .....	55
g. T-Shirt .....	56
h. Standee Karakter .....	56

3. Penetapan Biaya .....	57
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	58
A. KESIMPULAN .....	58
B. SARAN .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	60
<b>LAMPIRAN WAWANCARA</b> .....	62
<b>LAMPIRAN BIODATA</b> .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keseimbangan .....	7
Gambar 2.2 Penekanan .....	7
Gambar 2.3 Irama .....	8
Gambar 2.4 Kesatuan .....	8
Gambar 2.5 Garis .....	9
Gambar 2.6 Bentuk Geometrik .....	9
Gambar 2.7 Bentuk Natural .....	10
Gambar 2.8 Bentuk Abstrak .....	10
Gambar 2.9 Tekstur .....	11
Gambar 2.10 Gelap Terang .....	11
Gambar 2.12 Ukuran .....	12
Gambar 2.12 Poster: Anatomy of a Character .....	12
Gambar 2.13 Old Style .....	13
Gambar 2.14 Transitional .....	13
Gambar 2.15 Modern .....	14
Gambar 2.16 Slab Serif .....	14
Gambar 2.17 Sans Serif .....	14
Gambar 2.18 Blackletter .....	15
Gambar 2.19 Script .....	15
Gambar 2.20 Display .....	16
Gambar 2.21 Hue, Saturation, Value .....	16
Gambar 2.22 Additive Color System .....	17
Gambar 2.23 Subtractive Color System .....	17
Gambar 2.24 CMYK Color Model .....	18
Gambar 2.25 Elements of a Grid System: An Overview .....	19
Gambar 2.26 Single Coloumn .....	20
Gambar 2.27 Multicoloumn Grids .....	20
Gambar 2.28 Modular grids .....	21
Gambar 2.29 Heirarchical grids .....	21
Gambar 2.30 Baseline grids .....	22
Gambar 2.31 Compound grids .....	22
Gambar 2.32 Ilustrasi Naturalis “Lukisan Monalisa” .....	24
Gambar 2.33 Ilustrasi Dekoratif .....	24
Gambar 2.34 Ilustrasi Kartun .....	25
Gambar 2.35 Ilustrasi Karikatur .....	25
Gambar 2.36 Ilustrasi Cergam .....	26
Gambar 2.37 Ilustrasi Buku Pelajaran .....	26

Gambar 2.38 Ilustrasi Khayalan .....	27
Gambar 2.39 Baby Books .....	30
Gambar 2.40 Early Picture book.....	30
Gambar 2.41 Picture book .....	31
Gambar 2.42 Easy Reader .....	32
Gambar 2.43 Transition Book .....	32
Gambar 2.44 Chapter books .....	33
Gambar 2.45 Middle Grade .....	33
Gambar 2.46 Young Adult .....	34
Gambar 2.47 Kitab Jataka .....	38
Gambar 3.1 Logo Ehipassiko Foundation .....	39
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara .....	41
Gambar 3.3 Font Nikotinus .....	43
Gambar 3.4 Font Typo Round .....	43
Gambar 3.5 Warna yang digunakan .....	44
Gambar 3.6 Langkah Kerja .....	46
Gambar 4.1 Mind Mapping .....	47
Gambar 4.2 Moodboard .....	48
Gambar 4.3 Pemimpin Anjing .....	48
Gambar 4.4 Buck .....	49
Gambar 4.5 Anjing Istana .....	50
Gambar 4.6 Raja .....	50
Gambar 4.7 Pembuatan Sketsa .....	51
Gambar 4.8 Coloring .....	51
Gambar 4.9 Penambahan Teks .....	52
Gambar 4.10 Sampul buku depan dan belakang .....	52
Gambar 4.11 Desain Poster .....	53
Gambar 4.12 Desain Flyer.....	53
Gambar 4.13 Desain X-banner .....	54
Gambar 4.14 Desain Pin .....	55
Gambar 4.15 Desain Stiker .....	55
Gambar 4.16 Desain Totebag .....	56
Gambar 4.17 Desain T-Shirt .....	56
Gambar 4.15 Standee Karakter .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Biaya Produksi .....	57
--------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara .....	62
Lampiran Biodata .....	65