

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ILUSTRASI DAN TATA LETAK

NASKAH “JERAPAH YANG ANGKUH”

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh

PANDU WIDANA AMARTAPRAJA

NIM: 21300063

PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

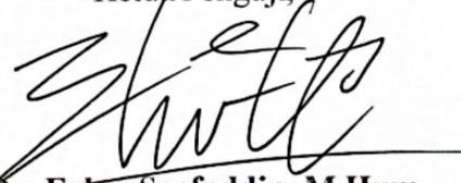
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak Buku Anak
Jerapah Yang Angkuh"
Penulis : Pandu Widana Amartapraja
NIM : 21300063
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi

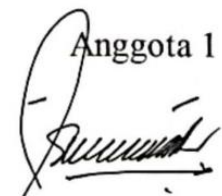
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 22 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



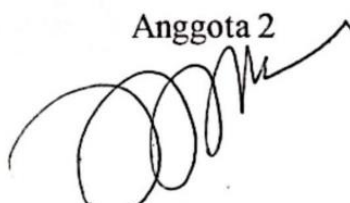
Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum.
NIP. 197508072009121001

Anggota 1



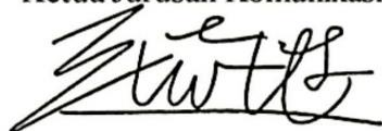
Gun Gun Walidi Gumilar, M.M
NIP. 196404042014091001

Anggota 2



Ingrid Veronika K., S.S., M.Pd
NIP. 197002222023212003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum.
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak Buku Anak
Jerapah Yang Angkuh"
Penulis : Pandu Widana Amartapraja
NIM : 2130006
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Kominukasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di,

Pembimbing 1



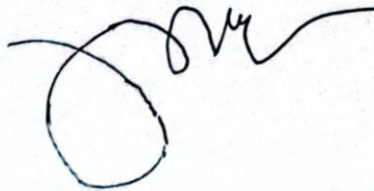
Refi Yuliana, S.Sos., M.Si
NIP. 198407072019032009

Pembimbing 2



Gun Gun Waldi Gumilar, M.M
NIP. 196404042014091001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan



Ingrid Veronika Kusumawardani, S.S., M.Pd.
NIDN.0220276006

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Pandu Widana Amartapraja
NIM	: 21300063
Program Studi	: Penerbitan
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak Buku Anak Jerapah Yang Angkuh"
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.

12 - Juli - 2024

Jakarta, tanggal-bulan-tahun (Tanggal Persetujuan Sidang TA)
Yang menyatakan,



Pandu Widana Amartapraja
NIM: 21300063

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Pandu Widana Amartapraja
NIM : 21300063
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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 Ilustrasi dan Tata Letak Buku Anak Jerapah Yang Angkuh" 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

12 - Juli - 2024
Jakarta, tanggal-bulan-tahun (Tanggal Persetujuan Sidang TA)
Yang menyatakan,



Pandu Widana Amartapraja
NIM: 21300063

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat kesehatan, kekuatan, dan kemampuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan mengikuti mata kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Penerbitan Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proposal yang penulis ajukan ini adalah proposal tugas akhir berdasarkan skema pembuatan karya/produk tugas akhir. Di sini, penulis dan tim berencana menghasilkan naskah buku fiksi anak bertemakan persahabatan. Penulis akan berperan sebagai pengarang. Berdasarkan proses tersebut, penulis akan menyusun laporan tugas akhir berjudul: **Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak Naskah “Jerapah Yang Angkuh”**.

Dalam penyusunan tugas akhir 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. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur 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. Refi Yuliana, S.Sos., M.Si., Dosen Pembimbing I di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
8. Gun Gun Walid Gumilar, M.M., Dosen Pembimbing II di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini, dan
10. Orang tua dan keluarga penulis.

11. Almunadya Putri Aulia, teman dekat penulis yang telah memberikan saran dan masukkannya terhadap laporan tugas akhir ini.

12. Teman-teman penulis, penyunting, dan mahasiswa Program Studi Penerbitan.

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

Jakarta, Mei 2024

Desainer

Pandu Widana Amartapraja

ABSTRAK

The final project that the author created is a children's book entitled "Jerapah Yang Angkuh" with illustrated stories. The work is made to divert the use of gadgets in children that affect health, especially in children's eyes. This book is also an education for children in the formation of good character in children. The theory that the author uses is the theory of Widya and Darmawan (2016: 45-50) and the theory of Salisbury (2018: 59) used in designing the illustration of the children's book "Jerapah Yang Angkuh". The author also uses Enterprise theory to organize the layout of the book "Jerapah Yang Angkuh". The methods used by the author are observation, literature study, and digital questionnaire. The author produces illustrations and layouts that are ready to be printed. The conclusion of this final project is the creation of a children's book entitled "Jerapah Yang Angkuh" which aims to reduce the use of gadgets in children, considering the negative impact on eye health. This book is not only a healthier alternative in terms of learning media, but also serves as an educational tool to form positive characters in children.

Keywords: *Illustration, Layout, Children's Book, The Arrogant Giraffe.*

Karya tugas akhir yang penulis buat yaitu sebuah buku anak berjudul “Jerapah Yang Angkuh” dengan cerita bergambar. Karya dibuat untuk mengalihkan penggunaan gadget pada anak yang memengaruhi kesehatan terutama pada mata anak. Buku ini juga sebagai edukasi untuk anak dalam pembentukan karakter yang baik pada anak. Teori yang penulis gunakan yaitu teori Widya dan Darmawan (2016: 45-50) dan teori Salisbury (2018: 59) yang digunakan dalam merancang ilustrasi naskah “Jerapah Yang Angkuh”. Penulis juga menggunakan teori Enterprise untuk menyusun tata letak buku “Jerapah Yang Angkuh”. Metode yang digunakan penulis yaitu metode observasi, studi pustaka, dan angket digital. Penulis menghasilkan ilustrasi dan tata letak yang siap untuk dicetak. Kesimpulan dari karya tugas akhir ini adalah penciptaan buku anak berjudul "Jerapah Yang Angkuh" yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak, mengingat dampak negatifnya terhadap kesehatan mata. Buku ini tidak hanya menjadi alternatif yang lebih sehat dalam hal media pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi untuk membentuk karakter positif pada anak-anak.

Kata Kunci: Ilustrasi, Tata Letak, Buku Anak, Jerapah Yang Angkuh.

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
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DATAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Penerbitan	5
B. Ilustrasi	7
C. Tata Letak/Layout.....	11
D. Desain Grafis	12
E. Naskah Buku Anak.....	15
F. Referensi Karya	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	19
A. Data/Objek Penulisan	19
1. Sinopsis Karya Tugas Akhir.....	19
2. Spesifikasi Karya Tugas Akhir.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Studi Pustaka.....	20
2. Observasi	20
3. Angket Digital.....	20
C. Ruang Lingkup	21
1. Peran	21
2. Kategori Karya.....	22
3. Ide Kreatif	22
D. Langkah Kerja	23
1. Membuat Ilustrasi	23
2. Menata Letak	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
A. Proses Pembuatan Ilustrasi	27
B. Proses Menata Letak	40
BAB V PENUTUP	44
A. Simpulan.....	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Buku Bacaan Anak	16
Tabel 3.1 Tim Kerja Karya Tugas Akhir	21
Tabel 4.1 Membuat Sketsa.....	34
Tabel 4.2 Sketsa Yang Telah Diberi Warna dan Tekstur	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Habitat Savana dan Binatang di Habitatnya	28
Gambar 4.2 Media Kertas	28
Gambar 4.3 Contoh Buku Sebagai Ide Penulis.....	29
Gambar 4.4 Naskah “Jerapah Yang Angkuh”	30
Gambar 4.5 Buku-Buku Referensi.....	30
Gambar 4.6 Film <i>Madagascar: Escape 2 Africa</i>	31
Gambar 4.7 Buku-Buku Anak Di Gramedia Matraman	32
Gambar 4.8 Hasil Angket Layout Tulisan	33
Gambar 4.9 Hasil Angket <i>Rating Dummy</i> Buku Anak	33
Gambar 4.10 Sketsa Yang Dipindahkan Ke Monitor	37
Gambar 4.11 Ilustrasi Sebelum Direvisi.....	40
Gambar 4.12 Ilustrasi Sesudah Direvisi	40
Gambar 4.13 Mengatur Format Halaman	41
Gambar 4.14 Perancangan Teks	42
Gambar 4.15 Memasukkan Ilustrasi Dan Gambar.....	42
Gambar 4.16 Merevisi Tata Letak	43