

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *MYERS-BRIGGS TYPE*
***INDICATOR* (MBTI) SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI**
GENERASI Z DAN ALPHA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Nasywah Nufaisah

NIM. 2290442107

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR* (MBTI) SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI GENERASI Z DAN ALPHA
Penulis : Nasywah Nufaisah
NIM : 2290442107
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 22 Juli 2025

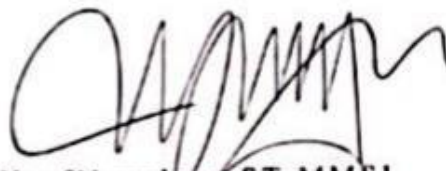
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1

Anggota 2



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama Supianti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Nasywah Nufaisah
NIM : 2290442107
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

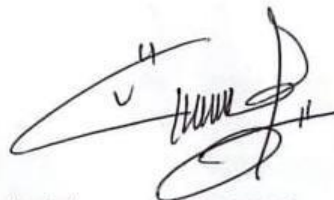
Ditandatangani di JAKARTA, .. 2 JULI .. 2025

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Mengetahui, Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

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

Nama : Nasywah Nufaisah
NIM : 2290442107
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
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 BUKU ILUSTRASI MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR (MBTI) SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI GENERASI Z DAN ALPHA

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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 2 Juli 2025



Nasywah Nufaisah
NIM. 2290442107

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nasywah Nufaisah
NIM : 2290442107
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR (MBTI) SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI GENERASI Z DAN ALPHA 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, 24 Juni 2025


Nasywah Nufaisah
NIM. 2290442107

ABSTRAK

The development of the digital era is driving changes in the learning styles of younger generations, especially Generation Z and Alpha, who are more responsive to visual and interactive media. Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) is one of the tools to understand personality, but its theoretical and textual delivery is less effective for this generation. Therefore, this research aims to design an MBTI illustration book as an interesting educational media that suits the characteristics of the younger generation. The methods used include interviews, observations, and literature studies, with a visual communication design approach. The result of the design is a 17 x 17 cm illustration book with visual and interactive content, featuring 16 MBTI personality types through illustrative characters, short stories, and reflective activities. This book is designed to help high school students, especially grade XI, in getting to know themselves in a more fun and applicable way. This design is expected to be an alternative educational media that is informative, communicative, and relevant to the needs of the digital generation.

Keywords: *MBTI, illustration book, visual communication design, Generation Z, Generation Alpha*

Perkembangan era digital mendorong perubahan gaya belajar generasi muda, terutama Generasi Z dan Alpha, yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif. *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) merupakan salah satu alat untuk memahami kepribadian, namun penyampaiannya yang cenderung teoretis dan tekstual kurang efektif bagi generasi ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi MBTI sebagai media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Metode yang digunakan mencakup wawancara, observasi, dan studi pustaka, dengan pendekatan desain komunikasi visual. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi berukuran 17 x 17 cm dengan konten visual dan interaktif, menampilkan 16 tipe kepribadian MBTI melalui karakter ilustratif, cerita pendek, dan aktivitas reflektif. Buku ini dirancang untuk membantu siswa SMA, khususnya kelas XI, dalam mengenal diri sendiri secara lebih menyenangkan dan aplikatif. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang informatif, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Kata kunci: *MBTI, buku ilustrasi, desain komunikasi visual, Generasi Z, Generasi Alpha*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan utama penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat dalam memenuhi tugas mata kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.

Pada Laporan Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai Desainer Grafis dalam Perancangan buku interaktif sebagai media edukasi pengenalan biota laut. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Penulis menyadari dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany R., M.Si. selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yumama Supianti S., S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.

5. Yayah Nurasiah, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Prodi Desain Grafis.
7. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Pembimbing I
8. Andriyana, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II
9. MAN 1 Kota Tangerang Selatan sebagai klien dan sumber informasi.
10. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan.
11. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 15 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 22 Juli 2025

Mahasiswa,



Nasywah Nufaisah

NIM. 2290442107

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK.....	x
PRAKATA	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Manfaat bagi masyarakat.....	5
2. Manfaat bagi penulis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Teori Umum	7
1. Desain Grafis	7
2. Elemen Desain	8

B.	Teori Khusus	14
1.	Teori Buku Ilustrasi.....	15
2.	Ilustrasi.....	16
3.	Kepribadian manusia	16
4.	Alat tes kepribadian	18
5.	Myers Briggs Type Indicator (MBTI)	20
6.	Gen Z.....	23
7.	Gen Alpha	25
BAB III METODE PELAKSANAAN		28
A.	Data/Objek penulisan.....	28
B.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
C.	Ruang Lingkup	33
1.	Peran Penulis	33
2.	Kategori Karya.....	35
3.	Analisis SWOT	35
4.	Ide Kreatif	37
D.	Langkah Kerja	38
1.	Praproduksi/Persiapan.....	38
2.	Produksi/Pelaksanaan.....	38
3.	Pascaproduksi/Evaluasi.....	39
BAB IV PEMBAHASAN		41
A.	Pra produksi.....	41
B.	Produksi	86
1.	Sketsa.....	86
2.	Panel sketsa komik	89

3. Digital	90
4. Karya Utama.....	95
5. Karya Pendukung	99
C. Pasca Produksi.....	101
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo	28
Gambar 4. 1 <i>Mind Mapping</i>	42
Gambar 4. 2 <i>Mood Board</i>	43
Gambar 4. 3 DynaPuff	44
Gambar 4. 4 Nunito	45
Gambar 4. 5 Palet Warna	46
Gambar 4. 6 Desain Cover	87
Gambar 4. 7 Desain Karakter	88
Gambar 4. 8 Panel sketsa komik	90
Gambar 4. 9 Visualisasi Cover	91
Gambar 4. 10 Karakter dalam Outline Digital	92
Gambar 4. 11 Sketsa Storyboard	95
Gambar 4. 12 Isi Komik Pendek	96
Gambar 4. 13 Isi Komik Pendek	96
Gambar 4. 14 Halaman Interaktif Komik Pendek	97
Gambar 4. 15 Isi Komik Pendek	98
Gambar 4. 16 Halaman Catatan Komik Pendek	98
Gambar 4. 17 Keyring Akrilik	100
Gambar 4. 18 Stiker Ilustratif	100