

**PERANCANGAN E-BOOK UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI  
TERHADAP KEBERLANGSUNGAN HIDUP ANJING DAN  
KUCING**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan Untuk memperoleh gelar Ahli  
Madya/Sarjana Terapan**



**DISUSUN OLEH:**

**Caltha Levina Veruska**

**21100024**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

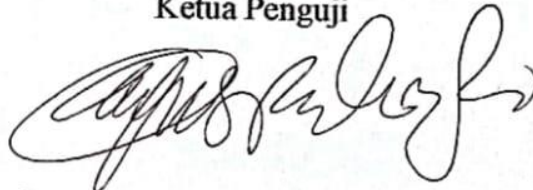
**JAKARTA**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan E-book Untuk Menumbuhkan Empati  
Terhadap Keberlangsungan Hidup Anjing dan Kucing  
Penulis : Caltha Levina Veruska  
NIM : 21100024  
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 Selasa tanggal 16 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd, M.Sn.  
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.  
NIDN. 0304018204

Anggota 2



Heri Wijavanto, M.Sn.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Caltha Levina Veruska  
NIM : 21100024  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ...Jakarta..., .....8 - Juli - 24.....

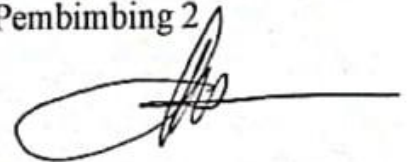
Pembimbing 1



**Ronald Mongkau, M.M.**

NIP. 197106062006041001

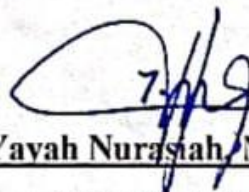
Pembimbing 2



**Heri Wijavanto, M.Sn.**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



**Yayah Nurastiah, M.Pd**

NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Caltha Levina Veruska

NIM : 21100024

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan E-book Untuk Menumbuhkan Empati Terhadap Keberlangsungan Hidup Anjing dan Kucing **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, 9 Juli ..... 2024

Yang menyatakan,



Caltha Levina Veruska

NIM : 21100024

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Caltha Levina Veruska  
NIM : 21100024  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

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 E-book Untuk Menumbuhkan Empati Terhadap Keberlangsungan Hidup Anjing dan Kucing.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, .. 9 .. Juli .. 2024

Yang menyatakan,



Caltha Levina Veruska

NIM : 21100024

## ABSTRACT

*In everyday life, animals are an important component of human life. Pets, such as dogs or cats, are not only loyal friends but also provide invaluable emotional support, creating an inner bond. The rise in cases of violence against dogs and cats is proof that some people still do not understand how to behave towards lying dogs and cats. This is not only painful for dogs and cats, but also for those who have a conscience and love for animals. Therefore, the author will create an e-book entitled "Designing an E-book to Cultivate Empathy for the Survival of Dogs and Cats" to help ordinary people to be more empathetic in understanding lying dogs and cats, so that they are not wrong in responding to their existence. In this design the author used observation, interviews, literature study and questionnaire methods. Therefore, the author created this work to help raise awareness of lying cats and dogs who are protected from violence that occurs in society. The author will create the main media in the form of an e-book aimed at educating the wider community and the author will also create supporting media such as x-banners and posters. The author also created a gimmick.*

***Keywords: Empathy, Stray Dogs and Cats, E-book***

## ABSTRAK

Dalam keseharian, hewan menjadi komponen penting bagi kehidupan manusia, hewan peliharaan, seperti anjing atau kucing, tidak hanya menjadi teman setia tetapi juga menyediakan dukungan emosional yang tak ternilai, menciptakan suatu ikatan jalinan batin. Maraknya kasus kekerasan terhadap anjing dan kucing menjadi bukti bahwa beberapa masyarakat masih belum memahami bagaimana seharusnya bersikap terhadap anjing dan kucing liar. Keadaan ini tidak hanya menyakitkan bagi anjing dan kucing, tetapi juga bagi mereka yang memiliki hati nurani dan rasa cinta terhadap hewan. Maka dari itu penulis akan membuat *e-book* yang berjudul "Perancangan *E-book* Untuk Menumbuhkan Empati Terhadap Keberlangsungan Hidup Anjing Dan Kucing" agar membantu masyarakat awam, untuk lebih berempati memahami anjing dan kucing liar, agar tidak salah dalam menyikapi keberadaan mereka. Perancangan ini penulis menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka. Maka dari itu penulis membuat karya tersebut untuk membantu kesadaran terhadap kucing dan anjing liar terhindar dari adanya kekerasan yang berlangsung di lingkungan Masyarakat. penulis akan membuat media utama berupa *e-book* untuk mengedukasi Masyarakat luas dan penulis juga membuat media pendukung seperti *x-banner*, dan poster. Penulis juga membuat *gimmicks*.

***Kata kunci: Empati, Anjing dan Kucing Liar, E-book***

## PRAKATA

Puji dan syukur selalu saya panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan banyak nikmat baik kesehatan, kekuatan dan lain sebagainya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma D3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan E-book Untuk Menumbuhkan Empati Terhadap Keberlangsungan Hidup Anjing dan Kucing”. Laporan tugas akhir ini selesai dengan baik dengan adanya support dan bantuan dari orang-orang terdekat penulis yang selalu memberikan motivasi semangat. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmana S., S.Kom,M.T., Selaku Ketua Jurusan Desain
4. .Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Selaku Sekertaris Jurusan
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn Sekertaris Program Studi Desain Grafis.
7. Ronald Mongkau, M.M. Selaku pembimbing I
8. Heri Wijayanto, M.Sn., Selaku Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Pejabat Animal *Shelter* yang telah memberi perizinan sebagai client
11. Kedua orang tua penulis yang memberikan semangat dan dukungan dengan sebaik mungkin.
12. Semua teman - teman terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan dan memberikan informasi dalam mengerjakan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 09 Juli 2024

Penulis,

Caltha Levina Veruska

NIM 21100024



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSYARATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat (Poin).....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
A. Teori Umum .....	5
1. Teori Visual.....	5
2. Teori Layout.....	6
3. Teori Warna.....	7
4. Teori Ilustrasi.....	9
5. Teori Tipografi .....	11
6. <i>E-book</i> .....	13
7. Jenis <i>E-book</i> .....	14
8. Format <i>E-book</i> .....	14
B. Teori Khusus.....	15
1. Kesejahteraan Anjing dan Kucing.....	15

<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>17</b>
A. DATA ATAU OBJEK PENELITIAN .....	17
1. Objek Penulisan atau Klien .....	17
2. Objek Karya.....	19
3. Spesifikasi Karya.....	19
4. Analisis SWOT.....	19
5. Analisis Khalayak Sasaran .....	21
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	23
1. Observasi .....	23
2. Wawancara .....	23
3. Kepustakaan .....	23
C. RUANG LINGKUP.....	24
1. Peran Penulis .....	24
2. Kategori Karya .....	24
3. Ide Kreatif.....	24
D. Langkah Kerja .....	25
1. Pra Produksi/Persiapan.....	25
2. Produksi/Pelaksanaan.....	25
3. Pasca Produksi/Evaluasi.....	25
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>26</b>
A. Pra-Produksi .....	26
1. Ide dan Konsep.....	26
2. MoodBoard.....	28
3. Warna .....	28
4. Gaya Desain.....	29
5. Storyline .....	31
6. <i>Thumbnail</i> .....	39
7. Sketsa.....	40
8. Software.....	41
B. Produksi .....	43
C. Pasca Produksi .....	45

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
A. Simpulan.....	51
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyline .....	31
--------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Warna Primer .....	17
Gambar 2. Warna Sekunder .....	8
Gambar 3. Warna Tersier .....	8
Gambar 4. Warna Hangat dan DIngin.....	9
Gambar 5. Ilustrasi .....	11
Gambar 6. Kesejahteraan Hewan.....	16
Gambar 7. Logo Animal Pejaten Shelter .....	17
Gambar 8. Dokumentasi Kegiatan di Pejaten Shelter .....	18
Gambar 9. Mind Mapping.....	26
Gambar 10. Konsep E-book .....	27
Gambar 11. Moodboard .....	28
Gambar 12. Color Palette.....	29
Gambar 13. Gaya Desain .....	30
Gambar 14. Thumbnail .....	46
Gambar 15. Sketsa .....	47
Gambar 16. Procreate.....	48
Gambar 17. Adobe Indesign .....	48
Gambar 18. Lineart .....	49
Gambar 19. Coloring.....	49
Gambar 20. Layout.....	45
Gambar 21. E-book .....	45
Gambar 22. Poster.....	46
Gambar 23. X-banner.....	47
Gambar 24. Sticker.....	48
Gambar 25. Gantungan Kunci.....	48
Gambar 26. Totebag.....	49
Gambar 27. T-shirt.....	49
Gambar 28. Pin.....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	56
Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1 .....	56
Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2 .....	56
Transkrip Wawancara .....	56
Lampiran Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir .....	60