

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI PENGARUH CERITA FIKSI
TERHADAP PERILAKU SOSIAL**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh:

ZAHRA ARRUMAISHA

19010137

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI PENGARUH CERITA FIKSI
TERHADAP PERILAKU SOSIAL**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

ZAHRA ARRUMAISHA

19010137

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai
Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Perilaku Sosial
Penulis : Zahra Arrumaisha
NIM : 19010137
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 25 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

NIDN. 0304018204

Anggota 1



Drs. Gun Gun Waldi G, M.M.

NIP. 196404042014091001

Anggota 2



Andrivana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 198011122010122003

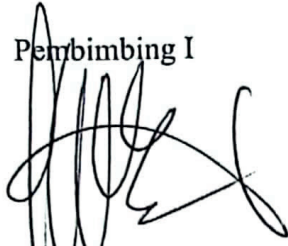
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Zahra Arrumaisha
NIM : 19010137
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,

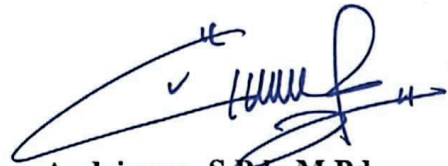
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing I



Irpan Riana, M.Sn.
NIP. 198511192019031010

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Arrumaisha
NIM : 19010137
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **“Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Perilaku Sosial”**

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



METERAI
TEMPEL
10805848

Zahra Arrumaisha
NIM: 19010137

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zahra Arrumaisha

NIM : 19010137

Program Studi : 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 Buku Ilustrasi Mengenai Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Perilaku Sosial”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Jakarta, 9 Juli 2024



Zahra Arrumaisha

NIM: 19010137

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Perilaku Sosial

Penulis : Zahra Arrumaisha

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Pembimbing I : Irpan Riana, M.Sn.

Pembimbing II : Andriyana, S.Pd., M.Pd.

Membaca adalah kegiatan yang tengah gencarnya diramaikan oleh masyarakat dan memiliki banyak manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan membaca. Namun terdapat bias masyarakat terhadap satu genre, yaitu fiksi menyebabkan perbedaan opini yang kerap menghiasi komunitas membaca. Membaca sebuah cerita fiksi dianggap membuang-buang waktu dan kekanak-kanakan karena berdasarkan konsep 'khayalan'. Padahal banyak manfaat serta pengaruh yang dibawa oleh cerita fiksi karena ia menampilkan imajinasi pengarang mengenai keadaan dunia dan relasi antar manusia. Keterkaitan ini memiliki pengaruh kuat kepada perilaku sosial yang menunjukkan kemampuan individu menjadi lebih bermasyarakat. Adanya keterkaitan tersebut menunjukkan bahwa efek yang dihasilkan dari narasi fiksi tidak dapat disepelekan. Projek Buku Ilustrasi yang bertajuk '*SEE AND FEEL IT*' diharapkan membuat masyarakat memahami bagaimana narasi fiksi bekerja terhadap perilaku individu, melalui media ilustrasi sehingga mudah dipahami secara konkret.

Kata Kunci: Perilaku Sosial, Membaca, Cerita Fiksi, Buku Ilustrasi.

Reading is an activity that is currently being widely promoted by society and has many benefits that can be gained from it. However, there is a societal bias towards one genre which causes differing opinions within reading communities. Reading a fictional story is often considered a waste of time and childish due to its concept based from 'imagination.' In reality, there are many benefits and influences brought by fictional stories, as they present the author's imagination about the state of the world and human relationships. This connection has a strong impact on social behavior; showing how individuals can become more socially engaged. This connection indicates that the effects of fictional narratives should not be underestimated. The Illustrated Book Project titled 'SEE AND FEEL IT' aims to help society understand how fictional narratives affect individual behavior through illustrative media, making it easier to grasp concretely.

Keywords: Social Behavior, Reading, Fictional Narration, Illustration Book.

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang karya buku ilustrasi dalam topik pengaruh cerita fiksi terhadap perilaku sosial. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Perilaku Sosial.” Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, 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 Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Irpan Riana, M.Sn. selaku Pembimbing I Tugas Akhir Karya.
6. Andriyana, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II Tugas Akhir Penulisan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Seluruh anggota dari The Diversitea Bookclub yang telah membantu penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
9. Keluarga penulis yang telah mendukung penulis dalam menjalani Pendidikan Diploma 3.
10. Haura Shalihah sebagai teman penulis yang telah membantu dari segi mental dan materiil dari semester 1 hingga masa penulisan Tugas Akhir.

11. Rezkita Zalika, Khairunnisa Andari Putri, Shayna Agasthya, Alsyira Adhwa Meidia, Shabira Hana Pribadi, Atha Larasati Waludi dan Putri Sundari selaku sahabat dekat penulis yang senantiasa memberikan dukungan saat penulis mengalami kesulitan.

12. Nanami Kento, sebagai salah satu motivasi penulis dalam menjalani kehidupan.

Penulis sadar akan adanya kekurangan dalam Tugas Akhir, sehingga memohon maaf sebesar-besarnya mengenai hal tersebut. Oleh karena itu segala saran dan kritik akan sangat diterima dengan tangan terbuka.

Jakarta, 9 Juli 2024



Zahra Arrumaisha

NIM. 19010137

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum.....	6
B. Teori Khusus.....	27
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	37
A. Data/Objek Penulisan.....	37
B. Teknik Pengumpulan Data.....	38
C. Ruang Lingkup	39
BAB IV PEMBAHASAN.....	43
A. Profil Umum Klien.....	43
B. Langkah Kerja	43
BAB V PENUTUP	61
A. Simpulan.....	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN BIODATA.....	64

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1: Contoh Titik</i>	7
<i>Gambar 2.2: Contoh Garis</i>	8
<i>Gambar 2.3: Contoh Bentuk Geometris</i>	8
<i>Gambar 2.4: Contoh Bentuk Non-Geometris</i>	9
<i>Gambar 2.5: Contoh Bentuk Ruang</i>	9
<i>Gambar 2.6: Contoh Bentuk Gelap-Terang</i>	10
<i>Gambar 2.7: Contoh Tekstur Nyata</i>	11
<i>Gambar 2.8: Contoh Tekstur Semu</i>	11
<i>Gambar 2.9: Spektrum Warna</i>	12
<i>Gambar 2.10: Nilai Kepekatan</i>	12
<i>Gambar 2.11: Gelap-Terang</i>	13
<i>Gambar 2.12: Roda Warna dengan 12 warna utama</i>	13
<i>Gambar 2.13: Warm & Cold Color Schemes</i>	14
<i>Gambar 2.14: Complementary Color Schemes</i>	15
<i>Gambar 2.15: Analogous Color Scheme</i>	15
<i>Gambar 2.16: Triadic Color Scheme</i>	16
<i>Gambar 2.17: Prinsip Keseimbangan</i>	18
<i>Gambar 2.18: Prinsip Proporsi</i>	18
<i>Gambar 2.19: Prinsip Irama</i>	19
<i>Gambar 2.20: Prinsip Kejelasan</i>	19
<i>Gambar 2.21: Prinsip Kesederhanaan</i>	20
<i>Gambar 2.22: Prinsip Emphasis</i>	20
<i>Gambar 2.23: Prinsip Kontras</i>	21
<i>Gambar 2.24: Prinsip Hierarki</i>	21
<i>Gambar 2.25: Prinsip Kesatuan</i>	22
<i>Gambar 2.26: Karakteristik Klasifikasi Huruf</i>	24
<i>Gambar 3.1: Logo The Diversitea Bookclub</i>	37
<i>Gambar 3.2: Struktur The Diversitea Bookclub</i>	37
<i>Gambar 3.3: Contoh Konsep Karya</i>	40
<i>Gambar 3.4: Contoh Gaya Seni</i>	41
<i>Gambar 3.5: Contoh Gaya Seni</i>	41
<i>Gambar 4.1: Moodboard style ilustrasi</i>	46
<i>Gambar 4.2: Bagan hasil kuesioner mengenai keefektifan penggunaan buku ilustrasi sebagai media output penelitian.</i>	46
<i>Gambar 4.3: Character Sheet Design</i>	47
<i>Gambar 4.4: The Rusty Sword</i>	48
<i>Gambar 4.5: Contoh Background yang muncul pada buku ilustrasi 'Read and Feel It'</i>	49

<u>Gambar 4.6: Sketch Storyboard Buku Ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	50
<u>Gambar 4.7: Sebagian dari Storyboard yang telah final</u>	51
<u>Gambar 4.8: Color Palatte yang telah ditentukan</u>	52
<u>Gambar 4.9: Jenis font yang telah ditentukan</u>	52
<u>Gambar 4.10: Proses menggambar beserta lineart menggunakan software CSP PRO</u>	53
<u>Gambar 4.11: Proses coloring menggunakan software CSP PRO</u>	53
<u>Gambar 4.12: Proses memasukkan teks narasi cerita menggunakan software Adobe InDesign</u>	54
<u>Gambar 4.13: Cover buku ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	56
<u>Gambar 4.14: Salah satu halaman buku ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	56
<u>Gambar 4.15: Salah satu halaman buku ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	56
<u>Gambar 4.16: Salah satu halaman buku ilustrasi 'READ AND FEEL IT'</u>	57
<u>Gambar 4.17: Salah satu halaman buku ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	57
<u>Gambar 4.18: Salah satu halaman buku ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	57
<u>Gambar 4.19: Salah satu halaman buku ilustrasi 'Read and Feel It'</u>	57
<u>Gambar 4.20: Media Promosi Poster 'Read and Feel It'</u>	58
<u>Gambar 4.21: Media Promosi Kipas 'Read and Feel It'</u>	58
<u>Gambar 4.22: Media Promosi Gantungan Kunci 'Read and Feel It'</u>	59
<u>Gambar 4.23: Media Promosi Postcard 'Read and Feel It'</u>	59
<u>Gambar 4.24: Media Promosi X-Banner 'Read and Feel It'</u>	60