

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Desain Visual Buku Anak "Petualangan Rendy: Tiga Kata yang Mengubah Segalanya"

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya
(A.Md.I.Kom.)**



**Disusun Oleh:
Almayra Putri Nugraha
NIM. 2270402007**

**PROGRAM STUDI PENERBITAN
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Desain Visual Buku Anak

"Petualangan Rendy: Tiga Kata yang Mengubah Segalanya"

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya
(A.Md.I.Kom.)**



Disusun Oleh:

Almayra Putri Nugraha

NIM. 2270402007

PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancang Desain Visual Buku Anak “Petualangan Rendy
‘Tiga Kata’ yang Mengubah Segalanya.
Penulis : Almayra Putri Nugraha
NIM : 2270402007
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 18 Juli 2025.

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



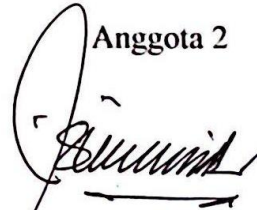
Ingrid Veronica K, S.S., M. Pd
NIP. 197002222023212003

Anggota 1



Ratna Puspitasari Ardjani., M.FB
NIP.0704050023

Anggota 2



Gun Gun Walid Gumilar M.M
NIP. 196404042014091001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan desain Visual Buku Anak "Petualangan Rendy 'Tiga Kata' Yang Mengubah Segalanya".
Penulis : Almayra Putri Nugraha
NIM : 2270402007
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 07 Juli 2025

Pembimbing 1



Gun Gun Walidi Gumilar M.M
NIP. 196404042014091001

Pembimbing 2



Anggun Gunawan M.A
NIP. 198411232024211008

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Almayra Putri Nugraha
NIM : 2270402007
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“Perancangan Desain Visual Buku Anak “Petualangan rendy ‘Tiga Kata’ Yang Mengubah Segalanya”.

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, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Almayra Putri Nugraha
NIM. 2270402007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Almayra Putri Nugraha

NIM : 2270402007

Program Studi : Penerbitan

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2022

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 Desain Visual Buku Anak “Petualangan rendy ‘Tiga Kata’ Yang Mengubah Segalanya”.

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, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Almayra Putri Nugraha

NIM: 2270402007

ABSTRAK

This final project report discusses the visual design process of a children's book titled "*Rendy's Adventure: Three Words That Change Everything*." Targeted at children aged 7–8, the book aims to convey moral values through three essential words: please, sorry, and thank you. The visual design supports children's understanding of the narrative and values, while also offering an interactive and enjoyable reading experience. The process includes planning, concept development, sketching, digital illustration using Ibis Paint, and revisions based on questionnaires and observations. The layout was arranged using Canva, ensuring harmony between illustrations and text. The results highlight the importance of child-friendly and communicative visuals in enhancing storytelling and character development. This project serves as a valuable reference for creating engaging and educational children's books that foster empathy and emotional intelligence from an early age.

Keywords: children's book, digital illustration, visual design, moral values, interactive, age 7–8, please sorry thank you

Laporan tugas akhir ini membahas proses perancangan visual buku cerita anak berjudul "*Petualangan Rendy: Tiga Kata yang Mengubah Segalanya*". Buku ini ditujukan bagi anak usia 7–8 tahun dengan mengusung nilai moral melalui tiga kata penting: tolong, maaf, dan terima kasih. Perancangan visual dilakukan untuk mendukung pemahaman anak terhadap cerita dan nilai-nilai yang disampaikan, serta memberikan pengalaman membaca yang interaktif dan menyenangkan. Proses yang dilakukan meliputi perencanaan, pengembangan konsep, sketsa, pembuatan ilustrasi digital menggunakan Ibis Paint, serta pengujian dan revisi berdasarkan hasil kuesioner dan observasi. Tata letak buku dirancang menggunakan Canva dengan memperhatikan kesesuaian antara ilustrasi dan teks. Hasil dari perancangan ini menunjukkan pentingnya penyelarasan visual yang komunikatif dan ramah anak dalam mendukung pesan cerita dan perkembangan karakter anak. Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan buku anak edukatif yang menyenangkan.

Kata Kunci: buku anak, ilustrasi digital, desain visual, nilai moral, interaktif, usia 7–8 tahun, tolong maaf terima kasih

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari rangkaian proses perancangan desain sampul, ilustrasi, dan tata letak pada buku anak “Petualangan Rendy ‘Tiga Kata’ yang Mengubah Segalanya”, yang telah dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Penerbitan, Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis berusaha menggabungkan konsep kreatif, analisis visual, serta riset mendalam terhadap tren desain buku anak dan preferensi pembaca. Proses perancangan tidak hanya bertujuan menciptakan desain yang estetik, tetapi juga mampu mendukung narasi pembaca saat membuka setiap halaman buku anak ini. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, pelaksanaan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

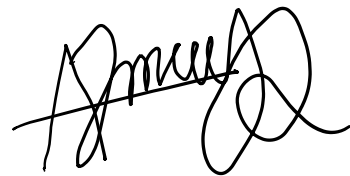
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., MM, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayati, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum, Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
5. Ingrid Veronica Kusumawardani, S.S., M.Pd., Koordinator Program Studi Penerbitan
6. Gun Gun Waldi Gumilar M.M Sekretaris Program Studi Penerbitan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini
8. Bapak Gun Gun Waldi Gumilar M.M dan Bapak Anggun Gunawan, S.Fil., M.A selaku pembimbing yang telah mengajarkan dengan sabar dan memberikan masukan, saran, serta bimbingan selama penyusunan laporan ini

9. Tim produksi, Salum selaku penulis, Inay selaku penyunting, dan Rahma selaku marketing yang telah memberikan kepercayaan dan kolaborasi dalam proses perancangan ini
10. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil serta doa yang tak pernah henti.
11. Teman-teman penulis di bangku perkuliahan yang telah kebersamai selama tiga tahun, yaitu: Ayu, Aulia, Azzizah, Jasmine, Rahma, Salum, Tsabita, Inay dan semua pihak yang telah turut membantu dan memberikan semangat selama masa pengerjaan tugas akhir ini.
12. Teman-teman penulis semasa SMP yang juga turut mendukung penulis, yaitu: Adelia, Ratna, Nadiya, Anisa, dan Sakinah
13. Teman-teman penulis semasa SMA yang juga menemani perjalanan penulis dan juga mendukung, yaitu: Adelia, Sekar, Ipap, dan Naila
14. Ahmad Raihan Irfansyah yang juga tidak kalah penting yang telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis Menyusun laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi pengembangan diri dan karya di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna dalam dunia penerbitan dan desain grafis

Jakarta, 23 Juni 2025

Penulis,



(Almayra Putri Nugraha)

NIM. 2270402007

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. BUKU ANAK.....	5
B. Desain Grafis.....	5
1. Unsur-unsur Desain	5
C. Prinsip Desain	7
D. Ilustrasi.....	8
1. Perencanaan dan Penelitian	9
2. Penggunaan Perangkat Lunak dan Teknologi	9
3. Pengembangan Konsep dan <i>Sketching</i>	9
4. Proses Pembuatan.....	10
5. Pengujian dan Revisi	10
6. Penyelesaian dan Presentasi	10
E. Tahapan Desain dan Tata Letak.....	10
F. Typografi.....	11
1. Jenis typografi	11
G. Publikasi terdahulu.....	12
1. Empat Kata Ajaib	12

2. Aku Dengar Nasihat Mama	12
3. Warna-warni Gelang Naura.....	12
4. Petualangan Rendy ‘Tiga Kata’ yang Mengubah Segalanya	13
BAB III	13
METODE PELAKSAAN	13
A. Data/Objek Penulisan.....	13
1. Sinopsis Karya.....	13
B. Teknik Pengambilan Data	14
1. Studi Pustaka	14
2. Angket/Kuesioner.....	14
C. Ruang Lingkup.....	15
1. Peran	15
2. Kategori Karya	16
3. Ide Kreatif.....	16
4. Langkah Kerja	16
BAB IV	18
PEMBAHASAN	18
A. Perencanaan.....	18
B. Penggunaan perangkat lunak dan teknologi.....	18
C. Pengembangan konsep dan <i>sketching</i>	19
1. Pengembangan Konsep	19
2. Sketching	22
D. Proses Pembuatan.....	23
1. Storyline	23
2. Storyboard	31
3. Tracing dan Coloring.....	32
4. Proses Pembuatan Cover	44
5. Tata Letak.....	45
E. Pengujian dan Revisi.....	47
F. Penyelesaian dan Presentasi	48
BAB V.....	48
PENUTUP.....	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	50
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Spesifikasi Buku	13
Tabel 2 Peran dalam pembuatan buku	15
Tabel 3 Referensi Buku.....	21
Tabel 4 Storyline	23
Tabel 5 Kode Warna pada karakter.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cover	13
Gambar 2 Ibis Paint.....	18
Gambar 3 Hasil Survey	19
Gambar 4 Referensi Ilustrasi.....	20
Gambar 5 Referensi Permainan Interaktif Anak.....	20
Gambar 6 Sketsa Karakter	22
Gambar 7 Gambar Storyboard	32
Gambar 8 Format Dokumen Baru.....	33
Gambar 9 Gambar Kertas Yang Sudah dipilih	33
Gambar 10 Memasukan Sketsa Karakter	34
Gambar 11 Karakter yang sudah di tracing.....	35
Gambar 12 Tahap Coloring Karakter	35
Gambar 13 Menambahkan Shadow pada objek.....	36
Gambar 14 Tracing Property dan Latar Tempat	36
Gambar 15 Tahap Akhir dari Tracing dan Coloring.....	37
Gambar 16 Halaman 1-4	42
Gambar 17 Halaman 5-18	42
Gambar 18 Halaman 20-25	43
Gambar 19 Halaman 27-32	43
Gambar 20 Cover 1, 2, dan 3	44
Gambar 21 Hasil Survey Cover	45
Gambar 22 Menentukan Ukuran dan Format Halaman	46
Gambar 23 Mengatur Grid dan Margin	46
Gambar 24 Menyusun Elemen Visual	47
Gambar 25 Menambah Teks Cerita	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	51
Lampiran 2 Berita Acara.....	54
Lampiran 3 Kartu Bimbingan I.....	55
Lampiran 4 Kartu Bimbingan II.....	56
Lampiran 5 Dokumentasi Tim	57
Lampiran 6 Dokumentasi Pengerjaan	58
Lampiran 7 Dokumentasi Bimbingan	59