LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN SAMPUL DAN TATA LETAK PADA NASKAH NOVELET *"LOST IN THE CHAT"*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya

Disusun oleh

LUTFI FAHREZI

NIM: 23704020245

PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN SAMPUL DAN TATA LETAK PADA NASKAH NOVELET *"LOST IN THE CHAT"*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya

Disusun oleh

LUTFI FAHREZI

NIM: 23704020245

PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Desain Sampul dan Tata Letak Pada Naskah Novelet "*Lost in the Chat*"
Penulis	: Lutfi Fahrezi
NIM	: 2370402045
Program Studi	: Penerbitan
Jurusan	: Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 14 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M
NIP. 196404042014091001

Anggota 1

Dr. Irene Maria Juli, M.Pd.
NUP. 9900979755

Anggota 2

Suratni, S.S. M.Hum
NIP. 198310242009122002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi

Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Desain Sampul dan Tata Letak Pada Naskah Novelet "*Lost in the Chat*"
Nama	: Lutfi Fahrezi
NIM	: 2370402045
Program Studi	: Penerbitan
Jurusan	: Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditadatangani di Jakarta, 06 Juli 2026

Pembimbing 1	Pembimbing 2
R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.	Diah Amelia., S.Hum., M.Si
NIP. 197906242006041001	NIP. 198006212014042001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan

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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Lutfi Fahrezi
NIM	: 2370402045
Program Studi	: Penerbitan
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Desain Sampul dan Tata Letak Pada Naskah Novelet "Lost in the Chat" **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, 11 Juni 2026
Yang menyatakan,

Lutfi Fahrezi
NIM. 2370402045

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Lutfi Fahrezi
NIM.	: 2370402045
Program Studi	: Penerbitan
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Desain Sampul dan Tata Letak Pada Naskah Novelet "Lost in the Chat".

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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,

Yang menyatakan,

Lutfi Fahrezi

NIM: 2370402045

ABSTRAK

This final project discusses the design of the cover and layout for the novelette "Lost in the Chat," which explores the theme of virtual relationships. The project is motivated by the absence of a cover and layout design that effectively represents the theme of virtual relationships visually while supporting the delivery of the story to readers. The objective of this project is to produce a cover and layout design that is visually appealing, communicative, and consistent with the characteristics of the story. The theoretical framework for the cover design is based on Khotimah (2020), while the layout design refers to Anggraini (2021). The method employed in this project is a literature study, involving the collection of various references to support the design process. The design process consists of three stages: pre-production, production, and post-production. The final outcome is a cover and layout design for the novelette "Lost in the Chat" that effectively represents the theme of virtual relationships through the application of visual elements that reinforce the story's content. This project is expected to enhance the novelette's visual appeal and help readers better understand the atmosphere and message conveyed in the story.

Keywords: *cover design, layout design, novelette, virtual relationships, publishing.*

Tugas akhir ini membahas perancangan desain sampul dan tata letak pada novelet "*Lost in the Chat"* yang mengangkat tema hubungan virtual. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh belum adanya desain sampul dan tata letak yang mampu merepresentasikan tema hubungan virtual secara visual serta mendukung penyampaian isi cerita kepada pembaca. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan desain sampul dan tata letak yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakter cerita. Teori yang digunakan dalam perancangan desain sampul mengacu pada Khotimah (2020), sedangkan perancangan tata letak mengacu pada Anggraini (2021). Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai referensi yang mendukung proses perancangan. Pembahasan dalam perancangan ini meliputi proses perancangan desain sampul dan tata letak yang dilakukan melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Hasil perancangan ini berupa desain sampul dan tata letak novelet "*Lost in the Chat*" yang mampu merepresentasikan tema hubungan virtual melalui penerapan elemen-elemen visual yang mendukung isi cerita. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual novelet serta membantu pembaca memahami suasana dan pesan yang terkandung dalam cerita.

Kata Kunci: desain sampul, tata letak, novelet, hubungan virtual, penerbitan

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh mata kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Penerbitan, Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pelaksanaan tugas akhir tahun 2026, penulis dan tim telah menghasilkan karya tugas akhir berupa naskah novelet "*Lost in the Chat"*, di mana penulis berperan sebagai perancang grafis. Berdasarkan kegiatan tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul: Perancangan Desain Sampul dan Tata Letak pada Naskah Novelet "*Lost in the Chat*" .

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif;
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama;
3. Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M., Ketua Jurusan Komunikasi;
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi;
5. Refi Yuliana, S.Sos., M.Si., Koordinator Program Studi Penerbitan;
6. Rizki Akbar Mustopa, S.Pd., Gr., M.Pd., Sekretaris Program Studi Penerbitan,
7. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberi masukan dan arahan serta motivasi untuk menyelesaikan pembuatan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini;
8. Diah Amelia, S.Hum., M.Si., Dosen Pembimbing 2 yang juga senantiasa sabar memberi arahan dan motivasi untuk menyelesaikan pembuatan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini;
9. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif atas dukungan akademik dan layanan selama masa studi;
10. Orang tua dan keluarga tercinta, khususnya Ibu, almarhum Ayah yang semasa hidupnya telah memberikan kasih sayang, didikan, serta menjadi inspirasi bagi penulis, dan abang Daffa Andarifka Syaifullah yang senantiasa memberikan

doa, dukungan moral maupun material, serta motivasi selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat dan menempatkan almarhum Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya;

11. Rifqi Ramadhan, Tania Firda Praditha, rekan satu tim dalam proses perancangan karya tugas akhir;
12. Keluarga Jenaka Aisah, Salsa, Hana, Evelin, Rifqi, Tania yang selalu membantu menemani serta membantu penulis belajar selama tiga (3) tahun ini;
13. Rekan-rekan Praktik Industri, yaitu Reval, Fachri, Rifdah, Erika, Caroline, Isni, dan Arsa, yang telah menjadi teman berbagi pengalaman, memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan yang berharga selama menjalani Praktik Industri dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini;
14. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Penerbitan yang turut memberi dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap pengalaman dan hasil yang diperoleh selama proses penyusunan tugas akhir ini dapat menjadi bekal untuk terus mengembangkan kemampuan profesional serta memberikan kontribusi positif bagi dunia penerbitan di masa mendatang.

Jakarta, 06 Juli 2026

Penulis,

Lutfi Fahrezi

NIM. 2370402045

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH v
ABSTRAK vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Batasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 4
E. Tujuan Penulisan 4
F. Manfaat Penulisan 4
1. Bagi Penulis 5
2. Bagi Program Studi Penerbitan 5
3. Bagi Masyarakat 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
A. Penerbitan 7
B. Perancangan Desain Sampul 7
a. Konsep 8
b. Media 9
c. Ide atau Gagasan 9
d. Persiapan Data 10
e. Visualisasi 10
f. Produksi 11
C. Perancangan Tata Letak 11
1. Mengaplikasikan Elemen *Layout* 11
2. Menentukan Format 12
3. Membuat *Layout* Konseptual 12
4. Menerapkan Sistem *Grid* 12
5. Meletakkan Teks pada *Layout* 12
6. Penggunaan gambar pada *Layout* 13
D. Novelet 13
BAB III METODE PELAKSANAAN 15

A. Objek Karya Tugas Akhir 15
B. Teknik Pengumpulan Data 17
C. Ruang Lingkup 19
1. Peran Penulis 19
2. Kategori Karya 20
3. Ide Kreatif 21
D. Langkah Kerja 21
1. Desain Sampul 22
2. Tata Letak 23
BAB IV PEMBAHASAN 25
A. Alur Kerja Pembuatan Desain Sampul Buku 26
1. Praproduksi 26
2. Produksi 32
3. Pascaproduksi 35
B. Alur Kerja Perancangan Tata Letak 36
1. Praproduksi 36
2. Produksi 39
3. Pascaproduksi 42
BAB V PENUTUP 43
A. Simpulan 43
B. Saran 43
1. Bagi Penulis 44
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif 44
3. Bagi Masyarakat 44
DAFTAR PUSTAKA 47
LAMPIRAN 46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi Karya Tugas Akhir 16
Tabel 2. Contoh Sampul Buku dan Tata Letak yang menjadi acuan dalam proses Perancangan 18
Tabel 3. Peranan Kerja Tim 20
Tabel 4. Penggunaan *font* pada sampul buku..... 34
Tabel 5. Penggunaan warna pada sampul buku 34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh pengonsepan menggunakan *Moodboard* 8
Gambar 2. Contoh buku cetak dan *e-book* 9
Gambar 3. Berbagai referensi literatur mengenai virtual *relationship* 9
Gambar 4. Mencari referensi desain yang relevan 10
Gambar 5. Contoh proses visualisasi 10
Gambar 6. Cover Novelet "*Lost in the Chat*" 16
Gambar 7. Penerapan tema visual bernuansa dingin dan elemen *chat* pada desain sampul novelet 27
Gambar 8. Menentukan palet warna yang sesuai dengan tema hubungan virtual melalui pencarian referensi visual di *Google* 27
Gambar 9. Rancangan konsep visual desain sampul berdasarkan hasil referensi. 28
Gambar 10. *Pen tool* dan *shape tool* digunakan untuk membuat sketsa ilustrasi digital 29
Gambar 11. Logo Polimedia 31
Gambar 12. Nomor ISBN 32
Gambar 13. Konsep awal sampul buku 33
Gambar 14. Konsep akhir sampul buku 33
Gambar 15. Naskah Novelet *"Lost in the Chat"* yang terlah disunting 37
Gambar 16. Elemen ilustrasi salju yang akan digunakan pada isi tata letak novelet pada setiap BAB 37
Gambar 17. Bentuk fisik ukuran dan jilid lem panas pada cetakan pertama novelet 38
Gambar 18. *Layout* konseptual halaman isi novelet "*Lost in the Chat"* 39
Gambar 19. Besaran ukuran margin yang diterapkan pada novelet 40
Gambar 20. Peletakan nomor halaman pada setiap halaman *artboard* 40
Gambar 21. Pengaturan jenis huruf, ukuran teks, dan leading pada tata letak novelet 41
Gambar 22. Pengaturan *Aligment* yang diterapkan pada tata letak novelet 41
Gambar 23. Contoh gambar tampilan chat di dalam game Frostia 42
Gambar 24. Penggunaan elemen *bubble chat* untuk merepresentasikan hubungan virtual dalam novelet "*Lost in the Chat*" 42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis 46
Lampiran 2. Kartu Bimbingan I&II 49
Lampiran 3. Bukti Pekerjaan (Desain Sampul dan Tata Letak) 51
Lampiran 4. Dokumentasi Diskusi Tim 52
Lampiran 5. Dokumentasi Bimbingan 53
Lampiran 6. Dokumentasi Sidang 54