

**PERANCANGAN ILUSTRASI, SAMPUL DAN TATA LETAK
NASKAH FABEL ANAK INTERAKTIF
“MENYELAMATKAN HUTAN BERSAMA
TIMO DAN TOBI YUK!”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memenuhi rangkaian persyaratan Tugas Akhir**

oleh

**DETA SEKAR TANANDAR
MAHASISWA PENERBITAN
NIM:21300020**



**PROGRAM STUDI PENERBITAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak Buku Fabel Anak Interaktif "Menyelamatkan Hutan Bersama Timo dan Tobi Yuk"

Penulis : Deta Sekar Tanandar

NIM : 21300020


Program Studi : Penerbitan (Konsentrasi: Penerbitan)

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



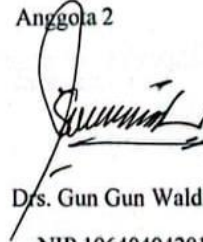
Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum.
NIP. 197508072009121001

Anggota 1



Dr. Irene Maria Juli Astuti, M.Pd.
NIP. 9900979755

Anggota 2



Drs. Gun Gun Waldi 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 Ilustrasi dan Tata Letak
Buku Interaktif "Menyelamatkan
Hutan Bersama Timo dan Tobi Yuk!"

Penulis : Deta Sekar Tanandar
NIM : 21300020
Program Studi : Penerbitan (Konsentrasi: Penerbitan)
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 13 Juli 2024

Pembimbing 1



Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M.
NIP. 1640404201409001

Pembimbing 2



Angga Priatna, S.DKV, M.SN.
NIDN. 030418204

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penerbitan

Ingrid Veronica Kusumawardani, S.S., M.Pd.

NIP. 1970022202321200

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deta Sekar Tanandar
NIM : 21300020
Program Studi : Penerbitan (Konsentrasi: Penerbitan)
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN ILUSTRASI DAN TATA LETAK BUKU FABEL ANAK
"MENYELEMATKAN HUTAN BERSAMA TIMO DAN TOBI YUK!"
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, 09 Juli 2024
Yang menyatakan,



Deta Sekar Tanandar

NIM: 21300020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Deta Sekar Tanandar
NIM : 21300020
Program Studi : Penerbitan (Konsentrasi: Penerbitan)
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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 Ilustrasi dan Tata Letak Buku Fabel Anak Interaktif "Menyelamatkan Hutan Bersama Timo dan Tobi Yuk!" 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 09 Juli 2024
Yang menyatakan,



Deta Sekar Tanandar
NIM: 21300020

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat kesehatan, kekuatan, dan kemampuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan proposal tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan mengikuti mata kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Penerbitan Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif. Laporan yang desainer ajukan ini adalah laporan tugas akhir berdasarkan skema pembuatan karya/produk tugas akhir. Di sini, penulis dan tim berencana menghasilkan naskah buku anak bertemakan nilai karakter. Penulis akan berperan sebagai pengarang. Berdasarkan proses tersebut, penulis akan menyusun laporan tugas akhir berjudul: **Perancangan Ilustrasi dan Tata Letak Buku Fabel Anak Interaktif**

Dalam penyusunan proposal ini desainer mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar desainer. Untuk itu, desainer ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi
4. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
5. Ingrid Veronica Kusumawardani, S.S., M.Pd., Koordinator Program Studi Penerbitan
6. Ratih Widowati, S.H., M.H., Sekretaris Program Studi Penerbitan
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini, dan
8. Orang tua dan keluarga penulis.
9. Teman-teman penulis dan mahasiswa Program Studi Penerbitan.
10. Tim tugas akhir: Putri Nurhaliza dan Puspa Ayu Fajarini
11. Pemberi ide: Fatiha Azzahra Kurniasari
12. Sahabat yang mendukung saya: Habibah, Arsyah, Ghina, dan Umma
13. Teman seangkatan yang selalu memberi dorongan

Dalam penulisan laporan ini, desainer menyadari masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, desainer mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Jakarta, Juli 2024

Desainer

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Deta Sekar Tanandar', written over a faint, repeating watermark of the signature.

Deta Sekar Tanandar

ABSTRAK

In the main problem of this report, designers have difficulty creating cute visual characters for binturong animals. Designers use their skills in various ways so that the shape and similarity are the same as the original binturong animal. The aim is Data sourced from "Development of Fable Interactive Creative Media to Increase Students' Reading Interest and Writing Skills." By Adila Maulita Regianti, Muhamadiyah University of Sidoarjo. The data used is qualitative: it displays the final design of the fable interactive media development product which has been adapted to the students. The conclusion that can be drawn from this is that the designer will make the binturong illustrations as cute and similar as possible so that children can get to know Indonesian animals. Hopefully this research and development will be liked by children and parents in introducing typical Indonesian animals, as well as increasing the literacy of the Indonesian people.

Keywords: Illustration, Interactive fables, Design.

Pada pokok masalah laporan ini, desainer kesulitan dalam membuat karakter visual lucu pada hewan binturong. Desainer menggunakan skillnya dalam berbagai cara agar bentuk dan kemiripannya sama seperti hewan binturong yang asli. Tujuannya adalah untuk menjelaskan proses kreatif ilustrasi dan membangun karakter melalui visual dan ketertarikan karakter "Menyelamatkan Hutan Bersama Timo dan Tobi Yuk!". Data yang bersumber dari "Pengembangan Media Kreatif Interaktif Fabel untuk Meningkatkan Minat Baca dan Keterampilan Menulis Peserta Didik." Oleh Adila Maulita Regianti, Universitas Muhamadiyah Sidoarjo. Kesimpulan yang dapat diambil dari hal ini, desainer akan membuat ilustrasi binturong selucu mungkin dan semirip mungkin agar anak-anak dapat mengenal satwa Indonesia. Semoga penelitian dan pengembangan ini dapat disukai anak-anak dan para orang tua dalam mengenalkan ilustrasi, serta meningkatkan literasi bangsa Indonesia.

Kata Kunci: Ilustrasi, Interaktif fabel, Desain.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	6
ABSTRAK	8
RINGKASAN LAPORAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	9
BAB I PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang.....	11
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Perancangan.....	13
F. Manfaat Perancangan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Desain Grafis	14
1. Pengertian Desain Grafis.....	14
2. Prinsip-Prinsip Desain.....	15
3. Elemen-Elemen Desain	16
4. Warna	17
5. Tahapan Desain Grafis	17
B. Tata Letak	19
1. Pengertian Tata Letak.....	19
2. Elemen Tata Letak.....	19
3. Tipografi.....	20
4. Ilustrasi	21
C. Naskah Buku Anak “Menyelamatkan Hutan Bersama Timo dan Tobi Yuk!.....	22
1. Pengertian Naskah.....	22
2. Buku anak.....	23
3. Psikologi anak untuk Ilustrasi	23
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	26
A. Data/Objek Penulisan	26

1. Ringkasan Karya Tugas Akhir	26
2. Spesifikasi Karya.....	26
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Ruang Lingkup	28
1. Peran	28
2. Kategori Karya	30
3. Ide Kreatif.....	30
D. Langkah Kerja	30
1. Ilustrasi	30
2. Desain sampul	32
3. Tata Letak.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	34
A. ILUSTRASI.....	35
1. Praproduksi.....	35
2. Produksi.....	35
3. Pascaproduksi	67
B. DESAIN SAMPUL BUKU	68
1. Praproduksi.....	68
2. Produksi.....	68
3. Pascaproduksi	72
C. TATA LETAK.....	72
1. Praproduksi.....	72
2. Produksi.....	73
3. Pascaproduksi	73
BAB V PENUTUPAN	74
A. Simpulan.....	74
1. Pengertian Desain Grafis	74
2. Pengertian Ilustrasi	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	78