

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN VISUAL BUKU INTERAKTIF
REMAJA *SELF IMPROVEMENT* BERBASIS PENDEKATAN
PSIKOLOGI WARNA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh

HANA AQILAH ZAIN

NIM: 2370402031

PROGRAM STUDI PENERBITAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN VISUAL BUKU INTERAKTIF
REMAJA *SELF IMPROVEMENT* BERBASIS PENDEKATAN
PSIKOLOGI WARNA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh

HANA AQILAH ZAIN

NIM: 2370402031

PROGRAM STUDI PENERBITAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Visual Buku Interaktif Remaja *Self Improvement* Berbasis Pendekatan Psikologi Warna

Penulis : Hana Aqilah Zain

NIM : 2370402031

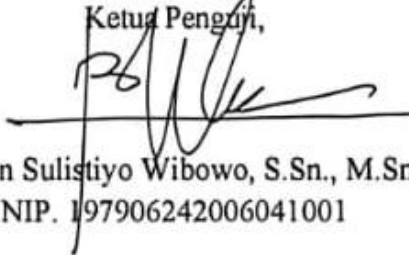
Program Studi : Penerbitan

Jurusan : Komunikasi

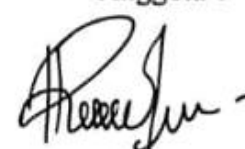
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 14 Juli 2026

Disahkan oleh:

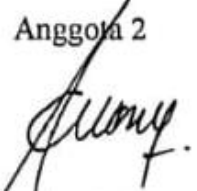
Ketua Penguji,


Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 197906242006041001

Anggota 1


Rizki Akbar Mustopa, S.Pd., Gr., M.Pd
NIP. 199304272024061001

Anggota 2


Miftahul Anshori, S.Sos., M.M
NIP. 196811031990021001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Visual Buku Interaktif Remaja
Self Improvement Berbasis Pendekatan Psikologi
Warna
Penulis : Hana Aqilah Zain
NIM : 2370402031
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2026

Pembimbing 1



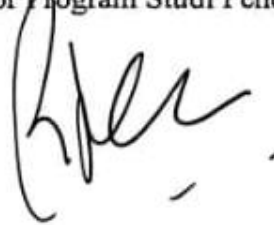
Ratih Widowati, S.H., M.H
NIP. 199109202020122015

Pembimbing 2



Junaedi Gafar, M.S.M
NIDN. 0418017101

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hana Aqilah Zain
NIM : 2370402031
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Desain Visual Buku Interaktif Remaja *Self Improvement* Berbasis Pendekatan Psikologi Warna **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,



Hana Aqilah Zain

NIM. 2370402031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Hana Aqilah Zain
NIM : 2370402031
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

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 Interaktif Remaja *Self Improvement* Berbasis Pendekatan Psikologi Warna.

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, 11 Juni 2026
Yang menyatakan,



Hana Aqilah Zain
NIM: 2370402031

ABSTRAK

Tugas akhir ini memaparkan proses perancangan desain visual buku interaktif remaja *self improvement* berbasis pendekatan psikologi warna. Buku berjudul *Enough as You are* ini ditujukan bagi remaja yang sedang berada dalam proses pengembangan diri dan membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri melalui penyajian visual yang menarik dan komunikatif. Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah masih terbatasnya media *self improvement* untuk remaja yang mampu mengintegrasikan elemen visual, psikologi warna, dan interaktivitas secara efektif. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan desain visual buku yang mampu mendukung penyampaian pesan pengembangan diri sekaligus memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan partisipatif. Metode pelaksanaan yang digunakan terdiri atas tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap produksi, penulis merancang desain sampul, tata letak, tipografi, ilustrasi, serta elemen interaktif dengan menerapkan psikologi warna sebagai pendekatan utama. Hasil akhir perancangan berupa buku interaktif yang memadukan teks, ilustrasi, dan aktivitas reflektif sehingga mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih komunikatif, menarik secara visual, serta mendukung proses pengembangan rasa percaya diri pada remaja.

Kata kunci: Desain Visual, Buku Interaktif, Pengembangan Diri, Psikologi Warna.

ABSTRACT

This final project describes the process of designing the visual elements of an interactive self-improvement book for teenagers using a color psychology approach. The book, entitled Enough as You are, is intended for teenagers who are in the process of self-development and need a medium that can help improve their self-confidence through engaging and communicative visual presentations. The main issue addressed in this project is the limited availability of self-improvement media for teenagers that effectively integrate visual elements, color psychology, and interactivity. The purpose of this project is to create a visual book design that supports the delivery of self-development messages while providing a more engaging and participatory reading experience. The implementation method consists of three stages: pre-production, production, and post-production. During the production stage, the designer developed the book cover, layout, typography, illustrations, and interactive elements by applying color psychology as the main design approach. The final outcome is an interactive book that combines text, illustrations, and reflective activities to create a more communicative and visually appealing reading experience while supporting the development of self-confidence among teenagers.

Keywords: Visual Design, Interactive Book, Self Improvement, Color Psychology.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Penerbitan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pelaksanaan tugas akhir tahun 2026, penulis dan tim telah merancang karya tugas akhir berupa buku interaktif *self improvement* untuk remaja berjudul *Enough as You are*. Dalam perancangan karya tersebut, penulis berperan sebagai perancang grafis. Berdasarkan kegiatan tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul: *Perancangan Desain Visual Buku Interaktif Remaja Self Improvement Berbasis Pendekatan Psikologi Warna*.

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. Ratih Widowati, S.H., M.H., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberi masukan dan arahan serta motivasi untuk menyelesaikan pembuatan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini;

8. Junaedi Gafar, M.S.M., 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 yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini;
- 10.
11. Keluarga penulis yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral dan material selama masa studi hingga selesainya laporan ini;
12. Tim tugas akhir penulis, Citra Dhamayanti, Isnie Nur Fajriah dan Zahra yang sudah menemani penulis dari awal hingga akhir;
13. Teman-teman terdekat penulis, terutama Aisah, Lutfi, Salsa, Rifqi, Tania, Evelin dan Rafly yang telah menjadi teman seperjuangan, tempat bertukar pikiran, dan sumber semangat selama proses perkuliahan maupun 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, 11 Juni 2026

Penulis,



Hana Aqilah Zain

NIM. 2370402031

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	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	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
B. <i>Layout</i> /Tata Letak	9
1. Prinsip Tata Letak	9
2. Elemen Tata Letak	11
C. <i>Typografi</i>	12
1. Serif	13
2. Sans Serif	13
3. Script	13
4. Dekoratif	13
D. Ilustrasi	14
E. Buku Interaktif	15
F. Psikologi Warna	15
1. Warna Berdasarkan Emosi	16

2. Warna Pada Remaja	18
3. Warna Dalam Desain Buku.....	19
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Objek Karya Tugas Akhir	21
1. Sinopsis Tugas Akhir	21
2. Spesifikasi Karya.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
C. Ruang Lingkup.....	23
1. Peran Penulis	23
2. Kategori Karya	25
3. Ide Kreatif	25
D. Langkah Kerja.....	26
1. Praproduksi.....	27
2. Produksi.....	28
3. Pascaproduksi.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Praproduksi	30
1. Mencari Ide	30
2. Penentuan Konsep Visual.....	33
B. Produksi	34
1. Perancangan Desain Sampul	34
2. Tata Letak Isi Buku	36
3. Penerapan Tipografi dan Warna Berdasarkan Psikologi Warna.....	38
4. Pembuatan Ilustrasi Pendukung	41
6. Penyusunan Desain Buku Secara Keseluruhan.....	46
C. Pascaproduksi	47
1. Revisi.....	47
2. Finalisasi Desain Siap Cetak.....	49
BAB V PENUTUP.....	50
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Arti Warna Menurut Psikologi.....	16
Tabel 2. Spesifikasi Buku	22
Tabel 3. Perancang Buku <i>Enough as You are</i>	24
Tabel 4. Inspirasi Karya	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Kerja	26
Gambar 2. Moodboard Konsep Visual Buku <i>Enough as You are</i>	34
Gambar 3. Pembuatan Ilustrasi Cermin	35
Gambar 4. Perancangan Desain Sampul	36
Gambar 5. Tata Letak Menggunakan Elemen Tidak Terlihat/ <i>Grid</i>	37
Gambar 6. Tata Letak Isi Buku	38
Gambar 7. Penerapan <i>Font</i> dan Warna pada Desain Sampul	39
Gambar 8. Penerapan <i>Font</i> pada Subbab dan Isi	40
Gambar 9. Warna yang Dipilih untuk Buku ini	41
Gambar 10. <i>Tool</i> yang Digunakan dalam Pembuatan Ilustrasi.....	42
Gambar 11. <i>Brush Pencil – Thick</i>	43
Gambar 12. Hasil Ilustrasi Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Elipse Tool</i>	43
Gambar 13. Hasil Ilustrasi Menggunakan <i>Elipse Tool</i> dan <i>Line Segment Tool</i>	44
Gambar 14. Hasil Ilustrasi Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Elipse Tool</i>	44
Gambar 15. Hasil Ilustrasi Menggunakan <i>Rectangle Tool</i> dan <i>Pen Tool</i>	45
Gambar 16. Hasil Ilustrasi Menggunakan <i>Elipse Tool</i>	45
Gambar 17. Dokumentasi <i>Layout</i> dengan <i>Grid</i> Agar Konsisten	47
Gambar 18. Desain Sampul yang Sudah Direvisi.....	48
Gambar 19. Pemilihan <i>Font</i> untuk <i>Quotes</i> di Awal <i>Chapter</i>	48
Gambar 20. Folder Berisi File Siap Cetak	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	52
Lampiran 2. Kartu Bimbingan I & II	55
Lampiran 3. Dokumentasi Pengerjaan	57
Lampiran 4. Dokumentasi Bimbingan Tugas Akhir	58
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	59