

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BILINGUAL PERMAINAN**  
***HIDDEN OBJECT* BERSERIES UNTUK TPA BINA TUNAS JAYA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh**  
**AISYAH WISMANINGRUM**  
**NIM: 21100012**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Bilingual Permainan  
Hidden Object untuk TPA Bina Tunas Jaya

Penulis : Aisyah Wismaningrum

NIM : 21100012

Program Studi : Desain

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 16 Juli 2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji



Irpan Riana, M.Sn  
NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Yayah Nurafiah, M.Pd  
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds  
NIP. 198501122019032016

Mengetahui  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T  
NIP. 198011122010122003

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

Nama : Aisyah Wismaningrum  
NIM : 21100012  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

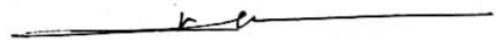
Ditandatangani di Jember, 17 Juli 2024

Pembimbing I



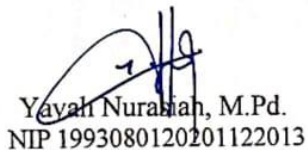
Suratni, S.S., M.Hum  
NIP 198310242009122002

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.  
NIP 198501122019032016

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurahiah, M.Pd.  
NIP 1993080120201122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Wismaningrum  
NIM : 21100012  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan Buku Ilustrasi Bilingual Permainan *Hidden Object* Berseries Untuk Tpa Bina  
Tunas Jaya 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, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Aisyah Wismaningrum  
NIM: 21100012

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aisyah Wismaningrum  
NIM : 21100012  
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 Bilingual Permainan *Hidden Object* Berseries Untuk Tpa Bina Tunas Jaya 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, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Aisyah Wismaningrum  
NIM: 21100012

## ABSTRAK

*Bilingual Illustration Book Hidden Object Game Series with the title "Lula Lup" is the final project work that the author produces, with the client TPA Bina Tunas Jaya. This book is a storytelling illustration book in which there is gameplay in the form of Hidden Object games, this book is also available in 2 languages, namely Indonesian and English. In making the book, the author acts as a book designer. Therefore, the purpose of writing this final project is (1) to explain the design of a bilingual illustration book of Hidden Object series game and (2) to explain the design of supporting media for the book launch. The literature review that the author refers to is Printed Teaching Materials Including Hand Out, Modules, Books (Yanti, 2019), Book Illustration Design entitled "Billy and the World of Candy" (Hilman, 2019). The writing method used is descriptive with data collection techniques, literature study, observation, and interviews. In the discussion, the design of illustration books is carried out with pre-production, production and post-production stages. Meanwhile, the design of supporting media with sketching, digital and print process stages. After going through the discussion stage, it is concluded that the illustration book and its supporting media can be completed properly, and accepted by the client TPA Bina Tunas Jaya as learning materials there.*

**Keywords:** *Book, Illustration, Hidden Object, Children*

Buku Ilustrasi Bilingual Permainan *Hidden Object* Berseries dengan judul “Lula Lup” adalah karya tugas akhir yang penulis hasilkan, dengan klien TPA Bina Tunas Jaya. Buku ini merupakan buku ilustrasi bercerita yang didalamnya terdapat gameplay berupa permainan *Hidden Object*, buku ini juga tersedia dalam 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dalam pembuatan buku tersebut, penulis berperan sebagai perancang buku. Untuk itu, tujuan penulisan tugas akhir ini adalah (1) menjelaskan merancang buku ilustrasi bilingual permainan *Hidden Object* Berseries dan (2) menjelaskan perancangan media pendukung peluncuran buku tersebut. Tinjauan pustaka yang penulis rujuk adalah Bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out, Modul, Buku (Yanti, 2019), Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul “Billy Dan Dunia Permen” (Hilman, 2019). Metode penulisan yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik pengumpulan data, studi pustaka, observasi, dan wawancara. Pada pembahasannya, perancangan buku ilustrasi dilakukan dengan tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Sedangkan, perancangan media pendukung dengan tahap sketsa, digital dan proses cetak. Setelah melalui tahap pembahasan, disimpulkan bahwa buku ilustrasi dan media pendukungnya dapat terselesaikan dengan baik, dan diterima oleh klien TPA Bina Tunas Jaya sebagai bahan pembelajaran di sana.

**Kata kunci:** *Buku, Ilustrasi, Hidden Object, Anak-anak*

## PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma – 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Di dalam Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai desainer grafis atau perancang buku ilustrasi *bilingual* permainan *hidden object* untuk TPA Bina Tunas Jaya.

Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima 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., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Suratni, S.S., M.Hum., Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini.
5. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., Sekretaris Jurusan Desain, sekaligus Dosen Pembimbing 2 atas pendampingan dan masukannya selama penyusunan laporan tugas akhir ini.
6. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Prodi Desain Grafis.
7. Angga Priyatna, S.Sn, M.Sn., Sekretaris Prodi Desain Grafis.
8. Semua dosen Prodi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu dan keterampilan kepada penulis selama tiga tahun kuliah.
9. Ibu Wulan sebagai guru dan narasumber dari TPA Bina Tunas Jaya.
10. Kedua orang tua, kakak dan adik penulis yang telah banyak memberi dukungan, doa dan perhatiannya.
11. Teman-teman mahasiswa Prodi Desain Grafis, terutama sahabat penulis yang telah memberi dukungan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 3 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aisyah', with a stylized flourish at the end.

Aisyah Wismaningrum

NIM. 21100012



## 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
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Masalah.....	7
F. Manfaat Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Desain Grafis.....	9
B. Komponen Desain Grafis.....	9
C. Prinsip-prinsip Desain .....	14
D. <i>Typograhpy</i> .....	19
E. Perancangan.....	21
F. Buku.....	21
G. Ilustrasi .....	22
H. <i>Bilingual</i> .....	26
I. <i>Hidden Object</i> .....	27
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	28
A. Data/Objek Penulisan .....	28
B. Teknik Pengumpulan Data.....	31
C. Ruang Lingkup .....	34
D. Langkah Kerja.....	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	39
A. Jenis Perancangan .....	39
B. Praproduksi .....	40
C. Produksi.....	46
D. Pascaproduksi.....	48
BAB V PENUTUP .....	55
A. Simpulan .....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Foto Plang TPA Bina Tunas Jaya .....	29
Gambar 2 Wawancara dengan Narasumber .....	33
Gambar 3 Mind Map .....	36
Gambar 4 Moodboard .....	37
Gambar 5 Cover Buku 1 .....	41
Gambar 6 Cover Buku 2 .....	42
Gambar 7 Cover Buku 3 .....	42
Gambar 8 Cover Buku 4 .....	42
Gambar 9 Layout Buku 1 .....	43
Gambar 10 Layout Buku 2 .....	43
Gambar 11 Layout Buku 3 .....	44
Gambar 12 Layout Buku 4 .....	44
Gambar 13 Desain Karakter Lula Lup .....	45
Gambar 14 Font Comfortaa .....	45
Gambar 15 Font Boogaloo .....	45
Gambar 16 Colour Pallete .....	46
Gambar 17 Buku 1 .....	47
Gambar 18 Buku 2 .....	47
Gambar 19 Buku 3 .....	48
Gambar 20 Buku 4 .....	48
Gambar 21 Poster 1 dan 2 .....	49
Gambar 22 X Banner .....	50
Gambar 23 Stiker Sheet .....	50
Gambar 24 Sticky Note .....	50
Gambar 25 Tempat Pensil .....	51
Gambar 26 Keychain .....	52
Gambar 27 Pin 1 .....	53
Gambar 28 Pin 2 .....	52
Gambar 29 Pin 3 .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1.....	59
Lampiran 2 .....	61
Lampiran 3 .....	63
Lampiran 4 .....	64
Lampiran 5 .....	83
Lampiran 6 .....	91