



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POLA HIDUP**

## **ANAK VEGAN USIA 7–10 TAHUN**

### **Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Maria Natasha  
NIM : 14120210522  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Natasha

NIM : 14120210522

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POLA HIDUP ANAK VEGAN USIA 7–10 TAHUN**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 28 Juni 2018



Maria Natasha

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POLA HIDUP**

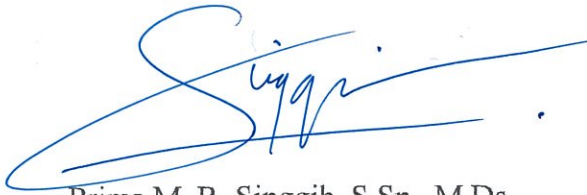
**ANAK VEGAN USIA 7-10 TAHUN**

Oleh

Nama : Maria Natasha  
NIM : 14120210522  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Juli 2018

Pembimbing



Prima M. R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

iv

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Pola Hidup Anak Vegan Usia 7–10 Tahun” dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Seni Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari ketertarikan penulis akan mulai maraknya penerapan pola hidup vegan di Indonesia, namun belum banyak terdapat suatu media informasi selain penyampaian secara lisan, terutama untuk anak-anak vegan, dalam memahami pola hidup vegan itu sendiri. Penulis berharap dengan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu alternatif bantuan media informasi bagi anak-anak nantinya.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam membantu penulis selama proses pengerjaan hingga terselesaikannya penyusunan laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

2. Prima Murti Rane Singgih, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan bantuan, arahan, serta saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran bagi penulis.
4. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku ketua sidang selama proses sidang tugas akhir berlangsung.
5. DR. Drs. Susianto, MKM dan Dr. Sylvia Irawati, M.Gz., yang telah memberikan banyak informasi dan pengetahuan terkait mengenai pola hidup vegan untuk anak.
6. Komunitas Vegan Society of Indonesia, yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam penyebaran kuesioner.
7. Leonarda Anggia, M.Psi., Psi., yang telah membantu penulis dalam memahami pengaruh buku ilustrasi terhadap anak dan peran orang tua.
8. Retno Kristy, selaku Kepala Redaksi dari Elex Media Komputindo dalam memberikan informasi mengenai seputar pembuatan karya buku anak.
9. Keluarga Suwanto dan Melia, yang telah *sharing* seputar penerapan pola hidup vegan untuk anak.
10. Keluarga yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses penulisan laporan dan perancangan Tugas Akhir.
11. Rachel Ariella, Priscillia Yosephine, Rizka Annisa Aulia, Irene Melisa, Felicia Christiany, Isabela Beatrix, Trisha Amanda, Cecilia Carla

Clarisa, Lusiana, dan Monica Valensia yang sudah banyak membantu dan mendukung Penulis.

12. Rekan-rekan lainnya yang tidak dapat disebutkan secara satu per satu.

Tangerang, 30 Juni 2018



Maria Natasha



## ABSTRAKSI

Vegan adalah vegetarian murni yang mengonsumsi makanan nabati, seperti sayur-sayuran, buah-buahan, kacang-kacangan, dan biji-bijian. Vegan lebih dari sekedar diet, vegan merupakan gaya hidup. Gaya hidup vegan yang saat ini kian diminati, membuat banyak orang tua yang menerapkan gaya hidup vegan, juga menerapkan gaya hidup tersebut pada anak-anaknya, namun selama ini hanya dilakukan dengan penyampaian secara lisan saja. Berdasarkan kuesioner kepada komunitas orang tua vegan, hal ini masih dianggap kurang, dimana sebanyak 45.5% dari mereka masih merasakan kesulitan dalam menyampaikan informasi mengenai gaya hidup vegan kepada anak. Menurut FGD yang telah dilakukan, anak-anak vegan masih belum mengerti sepenuhnya mengenai gaya hidup yang mereka jalankan. Hal ini berdampak pada mereka yang dianggap berbeda oleh lingkungan sekitarnya karena ketidakpahaman mereka akan gaya hidup vegan. Leonarda Anggia, M.Psi., Psi., menyatakan bahwa dikarenakan pikiran anak-anak yang masih sangat abstrak, penyampaian secara lisan saja tidak cukup. Anak-anak perlu difasilitasi dengan suatu media yang dapat dilihat oleh anak secara nyata, untuk membantu anak-anak dalam memahami suatu informasi atau pengetahuan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat memberikan pemahaman sejak dini pada anak-anak dalam memahami gaya hidup vegan dengan melakukan wawancara, FGD, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Media informasi berupa buku ilustrasi mengenai pola hidup anak vegan.

Kata kunci: Gaya Hidup Vegan, Anak-Anak, Buku Ilustrasi



## **ABSTRACT**

*Vegans are pure vegetarians who consume plant foods, such as vegetables, fruits, nuts, and seeds. Vegan is more than a diet, vegan is a lifestyle. The currently popular vegan lifestyle, making many parents adopt the vegan lifestyle, also applies these lifestyles to their children, but all this has been done only by verbal communications. Based on the questionnaire to the vegan parent community, this is still considered to be lacking, where as many as 45.5% of them still find it difficult to convey information about the vegan lifestyle to children. According to the FGD that has been done, vegan children still do not fully understand the lifestyle that they run. This has an impact on those who are perceived differently by their surroundings because of their incomprehension of the vegan lifestyle. Leonarda Anggia, M.Psi., Psi., states that due to children's minds that are still very abstract, verbal communications alone is not enough. Children need to be facilitated with a medium that can be seen by children in a real way, to help children in understanding an information or knowledge. Therefore, it is needed a medium that can give early understanding to the children in understanding vegan lifestyle by conducting interviews, FGD, questionnaire, observations, and literature studies. The information media is an illustrated book about the vegan child's lifestyle.*

*Keywords: Vegan Lifestyle, Kids, Illustrated Books*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VIII</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIX</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XX</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Buku .....	5
2.1.1. Manfaat Buku.....	5
2.1.2. Anatomi Buku .....	6

2.1.3.	Penjilidan Buku .....	10
2.2.	Ilustrasi .....	14
2.2.1.	Peran Ilustrasi .....	14
2.2.2.	Jenis Ilustrasi .....	19
2.2.3.	Teknik Ilustrasi .....	24
2.2.4.	Gaya Ilustrasi .....	26
2.3.	Karakter .....	31
2.3.1.	Jenis Karakter .....	31
2.4.	Teori Desain .....	35
2.4.1.	<i>Grid</i> .....	35
2.4.2.	Warna .....	40
2.4.3.	Tipografi .....	43
2.5.	Prinsip Desain .....	46
2.5.1.	<i>Balance</i> (Keseimbangan) .....	46
2.5.2.	<i>Emphasis</i> (Tekanan) .....	47
2.5.3.	<i>Rhythm</i> (Irama) .....	47
2.5.4.	<i>Unity</i> (Kesatuan) .....	48
2.6.	Vegan .....	48
2.6.1.	Sejarah Vegan .....	48
2.6.2.	Manfaat Vegan bagi Kesehatan .....	49
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>51</b>
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data .....	51
3.1.1.	Wawancara .....	51

3.1.2.	<i>Focus Group Discussion</i> .....	65
3.1.3.	Kuesioner .....	69
3.1.4.	Definisi Vegan.....	76
3.1.5.	Sumber Gizi Vegan .....	80
3.1.6.	Kebutuhan Gizi Vegan untuk Anak .....	87
3.1.7.	Observasi.....	89
3.2.	Metodologi Perancangan.....	96
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>		<b>98</b>
4.1.	Perancangan .....	98
4.1.1.	<i>Mindmapping</i> .....	98
4.1.2.	<i>Brainstorming</i> .....	99
4.1.3.	Karakter .....	101
4.1.4.	Materi .....	104
4.1.5.	<i>Flatplan dan Storyboard</i> .....	106
4.1.6.	<i>Typeface</i> .....	108
4.1.7.	Warna .....	109
4.1.8.	<i>Layout</i> .....	109
4.2.	Analisis.....	110
4.2.1.	Analisis Ilustrasi.....	110
4.2.2.	Analisis <i>Font</i> .....	111
4.2.3.	Analisis Warna .....	112
4.2.4.	Analisis <i>Grid</i> .....	112
4.3.	<i>Merchandise</i> .....	114

4.3.1. <i>Sticker</i> .....	114
4.3.2. <i>Pin</i> .....	115
4.3.3. <i>Bookmark</i> .....	115
4.3.4. <i>Water Bottle</i> .....	116
4.3.5. <i>Lunch Box</i> .....	116
4.3.6. <i>Eating Utensils</i> .....	117
4.3.7. <i>Pen</i> .....	118
4.3.8. <i>Tote Bag</i> .....	118
4.3.9. <i>Kids T-Shirt</i> .....	119
4.3.10. <i>Pillow Doll</i> .....	119
4.4. Media Promosi .....	120
4.4.1. <i>Banner</i> .....	120
4.4.2. <i>Poster</i> .....	121
4.5. <i>Budgeting</i> .....	121
4.5.1. Biaya Produksi Buku .....	121
4.5.2. Biaya Produksi <i>Merchandise</i> .....	122
4.5.3. Biaya Produksi Media Promosi .....	123
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>124</b>
5.1. Kesimpulan .....	124
5.2. Saran .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>XIV</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Perfect Binding</i> .....	10
Gambar 2.2. <i>Case Binding</i> .....	11
Gambar 2.3. <i>Spiral Binding</i> .....	11
Gambar 2.4. <i>Library Binding</i> .....	12
Gambar 2.5. <i>Loose-Leaf Binding</i> .....	12
Gambar 2.6. <i>Broken-Spine Binding</i> .....	13
Gambar 2.7. <i>Saddle-Wire Stitching</i> .....	13
Gambar 2.8. Ilustrasi sebagai Alat Informasi.....	15
Gambar 2.9. Ilustrasi sebagai Opini.....	16
Gambar 2.10. Ilustrasi sebagai Alat untuk Bercerita .....	16
Gambar 2.11. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi.....	17
Gambar 2.12. Ilustrasi sebagai Identitas .....	18
Gambar 2.13. Ilustrasi sebagai Desain.....	19
Gambar 2.14. <i>Editorial Illustration</i> .....	19
Gambar 2.15. <i>Book Publishing</i> .....	20
Gambar 2.16. <i>Fashion Illustration</i> .....	21
Gambar 2.17. <i>Advertising Illustration</i> .....	21
Gambar 2.18. <i>Music Industry Illustration</i> .....	22
Gambar 2.19. <i>Studio Collaboration</i> .....	23
Gambar 2.20. <i>Self-Initiated Illustration</i> .....	23
Gambar 2.21. <i>Odd Media</i> .....	24
Gambar 2.22. Fotografi.....	25

Gambar 2.23. <i>Mixing Media</i> .....	25
Gambar 2.24. <i>Digital Illustration</i> .....	26
Gambar 2.25. <i>Photo Realism</i> .....	27
Gambar 2.26. <i>Stratch Board</i> .....	27
Gambar 2.27. <i>Cartoon</i> .....	28
Gambar 2.28. <i>Line Art</i> .....	29
Gambar 2.29. <i>Stylized Realism</i> .....	29
Gambar 2.30. <i>Digital</i> .....	30
Gambar 2.31. <i>Technical Illustration</i> .....	30
Gambar 2.32. <i>Iconic</i> .....	32
Gambar 2.33. <i>Simple</i> .....	32
Gambar 2.34. <i>Broad</i> .....	33
Gambar 2.35. <i>Comedy Relief</i> .....	34
Gambar 2.36. <i>Lead Character</i> .....	34
Gambar 2.37. <i>Realistic</i> .....	35
Gambar 2.38. <i>Komponen Grid</i> .....	36
Gambar 2.39. <i>Single-column Grid</i> .....	37
Gambar 2.40. <i>Two-column Grid</i> .....	38
Gambar 2.41. <i>Multicolumn Grids</i> .....	38
Gambar 2.42. <i>Modular Grids</i> .....	39
Gambar 2.43. <i>Hierarchical Grids</i> .....	39
Gambar 2.44. <i>Color Wheels</i> .....	41
Gambar 2.45. <i>Warna CMYK</i> .....	42



Gambar 2.46. <i>Font Garamond</i> .....	43
Gambar 2.47. <i>Font Baskerville</i> .....	44
Gambar 2.48. <i>Font Bodoni</i> .....	44
Gambar 2.49. <i>Font Arial</i> .....	45
Gambar 2.50. <i>Font Clarendon</i> .....	45
Gambar 2.51. <i>Font Brush Script</i> .....	46
Gambar 2.52. <i>Font Bermuda</i> .....	46
Gambar 3.1. Wawancara dengan DR. Drs. Susianto, MKM .....	52
Gambar 3.2. Wawancara dengan Leonarda Anggia, M.Psi., Psi. ....	57
Gambar 3.3. Wawancara dengan Retno Kristy .....	59
Gambar 3.4. Wawancara dengan Keluarga Suwanto .....	61
Gambar 3.5. Wawancara dengan Melia .....	64
Gambar 3.6. <i>Focus Group Discussion</i> .....	66
Gambar 3.7. Diagram Hasil Kuesioner 1 .....	69
Gambar 3.8. Diagram Hasil Kuesioner 2 .....	70
Gambar 3.9. Diagram Hasil Kuesioner 3 .....	71
Gambar 3.10. Diagram Hasil Kuesioner 4 .....	72
Gambar 3.11. Diagram Hasil Kuesioner 5 .....	72
Gambar 3.12. Diagram Hasil Kuesioner 6 .....	73
Gambar 3.13. Diagram Hasil Kuesioner 7 .....	73
Gambar 3.14. Diagram Hasil Kuesioner 8 .....	74
Gambar 3.15. Diagram Hasil Kuesioner 9 .....	75
Gambar 3.16. Diagram Hasil Kuesioner 10 .....	75

Gambar 3.17. Piramida Makanan Vegan .....	80
Gambar 3.18. Tampilan Buku ' <i>V is for Vegan</i> ' .....	90
Gambar 3.19. Tampilan Buku ' <i>Steven the Vegan</i> ' .....	91
Gambar 3.20. Tampilan Buku ' <i>A Journey Through the Human Body</i> ' .....	93
Gambar 3.21. Tampilan Buku ' <i>Fairy Tales</i> ' .....	94
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i> Visual .....	98
Gambar 4.2. <i>Mindmapping</i> Konten .....	99
Gambar 4.3. <i>Big Idea</i> .....	100
Gambar 4.4. Referensi Visual .....	101
Gambar 4.5. Sketsa Kasar Karakter Utama 1 .....	101
Gambar 4.6. Sketsa Kasar Karakter Utama 2 .....	102
Gambar 4.7. Karakter Utama .....	103
Gambar 4.8. Karakter Dokter .....	103
Gambar 4.9. Tiga Karakter Pendamping .....	104
Gambar 4.10. Karakter .....	104
Gambar 4.11. <i>Flatplan</i> .....	107
Gambar 4.12. <i>Storyboard</i> .....	107
Gambar 4.13. <i>Typeface Cover</i> .....	108
Gambar 4.14. <i>Typeface Headline</i> .....	108
Gambar 4.15. <i>Typeface Body Copy</i> .....	108
Gambar 4.16. <i>Color Palette</i> .....	109
Gambar 4.17. Gambar Ilustrasi <i>Modular Grid</i> 1 .....	110
Gambar 4.18. Contoh Gambar Ilustrasi 1 .....	111

Gambar 4.19. Pengaplikasian Warna dalam Karakter Anak-Anak.....	112
Gambar 4.20. Gambar Ilustrasi <i>Modular Grid 2</i> .....	113
Gambar 4.21. Gambar Ilustrasi <i>Modular Grid 3</i> .....	114
Gambar 4.22. <i>Sticker</i> .....	114
Gambar 4.23. <i>Pin</i> .....	115
Gambar 4.24. <i>Bookmark</i> .....	115
Gambar 4.25. <i>Water Bottle</i> .....	116
Gambar 4.26. <i>Lunch Box</i> .....	116
Gambar 4.27. <i>Eating Utensils 1</i> .....	117
Gambar 4.28. <i>Eating Utensils 2</i> .....	117
Gambar 4.29. <i>Pen 1</i> .....	118
Gambar 4.30. <i>Pen 2</i> .....	118
Gambar 4.31. <i>Tote Bag</i> .....	118
Gambar 4.32. <i>Kids T-Shirt</i> .....	119
Gambar 4.33. <i>Pillow Doll</i> .....	119
Gambar 4.34. <i>Banner</i> .....	120
Gambar 4.35. <i>Poster</i> .....	121

UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Spesifikasi Buku ' <i>V is for Vegan</i> ' .....	90
Tabel 3.2. SWOT Buku ' <i>V is for Vegan</i> ' .....	90
Tabel 3.3. Spesifikasi Buku ' <i>Steven the Vegan</i> ' .....	91
Tabel 3.4. SWOT Buku ' <i>Steven the Vegan</i> ' .....	92
Tabel 3.5. Spesifikasi Buku ' <i>A Journey Through the Human Body</i> ' .....	92
Tabel 3.6. SWOT Buku ' <i>A Journey Through the Human Body</i> ' .....	93
Tabel 3.7. Spesifikasi Buku ' <i>Fairy Tales</i> ' .....	93
Tabel 3.8. SWOT Buku ' <i>Fairy Tales</i> ' .....	94
Tabel 3.9. Analisa SWOT 2 Buku Pemandangan .....	95
Tabel 3.10. Analisa SWOT 2 Buku Referensi .....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....</b>	<b>XVII</b>
<b>LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN SPESIALIS.....</b>	<b>XX</b>
<b>LAMPIRAN C: DISPLAY .....</b>	<b>XXI</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA