



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 PANDUAN

***ENTREPRENEURSHIP* BAGI REMAJA**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Thalita Amarillis Sayogha
NIM : 14120210140
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 : Thalita Amarillis Sayogha
NIM : 14120210140
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN *ENTREPRENEURSHIP* BAGI REMAJA

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 nara sumber.

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, 1 Juli 2018

Thalita Amarillis Sayogha

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN
ENTREPRENEURSHIP BAGI REMAJA**

Oleh

Nama : Thalita Amarillis Sayogha

NIM : 14120210140

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 13 Juli 2018

Pembimbing

Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Agatha Maisie, S.Sn., M.Ds.

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Topik mengenai *entrepreneurship* ini penulis angkat karena ketertarikan dan cita-cita masa kecil penulis untuk membangun bisnis. Seiring berjalannya waktu dan bertambah luasnya pergaulan, penulis pun kenal dengan sosok *entrepreneur* muda yang terbilang sukses berbisnis bahkan sejak sekolah.

Oleh karena itu, penulis berharap dengan dibuatnya tugas akhir ini, generasi muda Indonesia semakin terbuka terhadap kesempatan bisnis yang ada di hadapan. Kini, bukan zamannya lagi untuk bekerja bagi orang lain, tapi inilah kesempatan untuk membawa manfaat bagi orang lain dari hasil kreativitas.

Selama perancangan tugas akhir ini, banyak dukungan moral dan bantuan yang penulis peroleh dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih terima kasih penulis sampaikan pertama-tama kepada Tuhan yang menyertai penulis mulai dari awal kuliah hingga titik masa perancangan tugas akhir, dan tak lupa kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing.
3. Rahel, Wilson, Zaldy, dan Fourin yang dengan suportif bersedia menjadi narasumber di tengah kesibukannya.
4. Orang tua saya dan Devandra, adik saya yang selalu memberi dukungan dan inspirasi.
5. Para sahabat yang selalu memberi semangat Beatrice Ghea, Annisa Tiara Putri, Lauren Sisilia, Annice Nathania, Angela Nadhia, dan yang selalu mendengarkan keluh kesah serta cerita saya setiap hari, Steven Trisna Wijaya, *thank you for existing*.

Tangerang, 1 Juli 2018

Thalita Amarillis Sayogha

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Bisnis dan <i>Entrepreneurship</i>	6
2.1.1. Bisnis.....	6
2.1.2. <i>Entrepreneurship</i> dan UKM	7
2.2. Buku	8
2.2.1. Definisi Buku	8
2.2.2. Fungsi Buku	8
2.2.3. Anatomi Buku	8
2.2.4 Metode Perancangan Buku	9
2.2.5. Format Buku	10
2.3. Interaktif.....	12
2.3.1. Jenis Buku Interaktif.....	12
2.4. Ilustrasi.....	13
2.4.1. Definisi Ilustrasi.....	13
2.4.2. Fungsi Ilustrasi.....	14
2.4.3. Jenis Ilustrasi.....	14
2.4.4. Ilustrasi Naratif	16
2.5. Teori Desain.....	18
2.5.1. <i>Layout</i>	18
2.5.2. Tipografi	23
2.5.3. Warna.....	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1. Metode Penelitian	32
3.1.1. Wawancara.....	32
3.2. Metode Perancangan.....	41
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS	46
4.1. Perancangan	46
4.1.1. Konsep	46
4.1.2. Proses	51
4.2. Analisis.....	73
4.3. Tanggapan Pembaca	82
4.4. <i>Budgeting</i>	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Solusi.....	86
5.3. Saran.....	86

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Rational and irrational rectangles</i>	11
Gambar 2.2. <i>Pictorial guide</i> karya Alfred Wainwright	15
Gambar 2.3. Kesenian era <i>Victorian</i>	15
Gambar 2.4. Komik karya Raymond Briggs.....	16
Gambar 2.5. <i>Anatomi grid</i>	18
Gambar 2.6. <i>Manuscript grid</i>	19
Gambar 2.7. <i>Column grid</i>	19
Gambar 2.8. <i>Modular grid</i>	20
Gambar 2.9. <i>Hierarchial grid</i>	21
Gambar 2.10. <i>Custom typeface</i> dalam logo Walt Disney	24
Gambar 2.11. Efek khusus pada <i>typeface</i>	25
Gambar 2.12. Cakram warna dan komponennya.....	26
Gambar 2.13. Tiga kombinasi warna <i>complementary</i>	27
Gambar 2.14. Kombinasi warna analogus	28
Gambar 2.15. Kombinasi warna <i>triadic</i>	28
Gambar 2.16. Kombinasi warna <i>monochromatic</i>	29
Gambar 3.1. Wawancara dengan Rahel Maharani.....	33
Gambar 3.2. Wawancara dengan Rizaldy.....	35
Gambar 3.3. Wawancara dengan Wilson Tjandra	37
Gambar 3.4. Telewicara dengan Fourin.....	39
Gambar 3.5. Buku acuan penulisan materi	40

Gambar 3.6. <i>Moodboard</i>	43
Gambar 4.1. <i>The Book of Forbidden Feelings</i> karya Lala Bohang	46
Gambar 4.2. <i>I'mperfect</i> karya Meira Anastasia	46
Gambar 4.3. <i>Mindmapping</i>	47
Gambar 4.4. <i>Insight</i> hasil wawancara	48
Gambar 4.5. Contoh gaya berpakaian remaja tahun 2018	49
Gambar 4.6. Sketsa ilustrasi.....	50
Gambar 4.7. <i>Custom brush</i> yang digunakan	51
Gambar 4.8. Referensi ilustrasi.....	52
Gambar 4.9. Penggambaran latar dengan objek representatif.....	54
Gambar 4.10. Penggambaran suasana dengan metafora.....	55
Gambar 4.11. Contoh tampilan <i>close-up</i>	56
Gambar 4.12. <i>Doodles</i> dalam transisi halaman.....	57
Gambar 4.13. <i>Color scheme</i>	58
Gambar 4.14. Contoh skema warna sebelum revisi.....	59
Gambar 4.15. Contoh logo perusahaan berwarna biru.....	59
Gambar 4.16. Penerapan warna biru untuk menggambarkan mood	60
Gambar 4.17. Penerapan warna hijau menggambarkan ide positif.....	61
Gambar 4.18. Warna kuning sebagai penggambar suasana.....	62
Gambar 4.19. Warna kuning sebagai <i>highlight</i> dalam teks	63
Gambar 4.20. <i>Lemon Bird font</i>	64
Gambar 4.21. <i>GoodDog Plain font</i>	64

Gambar 4.22. <i>Alphabetized Cassette Tapes font</i>	64
Gambar 4.23. Contoh penekanan dengan <i>font</i> berbeda.....	65
Gambar 4.24. Tampilan kotak <i>Teenpreneur's Tip</i>	66
Gambar 4.25. Contoh <i>custom lettering</i>	67
Gambar 4.26. <i>Masterpage</i> untuk halaman satu kolom	68
Gambar 4.27. <i>Masterpage</i> dua kolom.....	68
Gambar 4.28. Halaman sebelum dan setelah revisi <i>layout</i>	69
Gambar 4.29. Contoh implementasi ilustrasi <i>memorabilia</i>	71
Gambar 4.30. Penerapan fungsi ilustrasi sebagai <i>influencer</i>	71
Gambar 4.31. Implementasi ' <i>think global, act local</i> '	73
Gambar 4.32. Penerapan <i>manuscript grid</i>	74
Gambar 4.33. Implementasi hierarki <i>display and body type</i>	76
Gambar 4.34. Keseluruhan desain kolateral buku	78

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Tanggapan Pembaca	106
Kartu Konsultasi Bimbingan.....	109



ABSTRAKSI

Entrepreneurship merupakan salah satu metode menciptakan peluang bisnis dari hasil analisa dan pemikiran kreatif. Sebagai salah satu indikator kemajuan ekonomi negara, tingkat *entrepreneurship* di Indonesia masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidikan sejak dini. Maka, penanaman ilmu *entrepreneurship* pada pelajar menurut Ir. Ciputra patut ditingkatkan. Melalui wawancara dengan empat *entrepreneur* muda yang berhasil berbisnis sambil sekolah, disusunlah buku panduan berkonsep jurnal untuk remaja yang ingin berbisnis. Jurnal yang disertai ilustrasi *doodle* ini diangkat karena akrab dengan kegiatan sehari-hari remaja sebagai pelajar.

Kata kunci : Entrepreneurship, jurnal, doodle, ilustrasi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Entrepreneurship is a method of creating business opportunity by analyzing one's surrounding mixed up with creative thinking. As one of an economic growth indicator, the amount of entrepreneurship in Indonesia is still considered low. This is caused by the lack of early applied education in early age. Thus, applied entrepreneurial education according to Ir. Ciputra ought to be increased. By interviewing four successful entrepreneurs, an entrepreneurship guidebook was created in journal concept. Targeting teenagers as student in particular, this journal is set along with doodle illustration since it is familiar to students' daily activity.

Keywords : Entrepreneurship, journal, doodle, illustration

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA