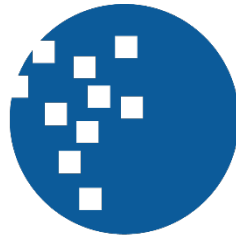


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI
EMPATI REMAJA TERHADAP TEMAN
DENGAN GANGGUAN BERBAHASA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Weiyana Bella

0000042850

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI
EMPATI REMAJA TERHADAP TEMAN
DENGAN GANGGUAN BERBAHASA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Weiyana Bella

00000042850

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Weiyana Bella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042850

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI
EMPATI REMAJA TERHADAP TEMAN
DENGAN GANGGUAN BERBAHASA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Weiyana Bella)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI EMPATI REMAJA TERHADAP TEMAN DENGAN GANGGUAN BERBAHASA

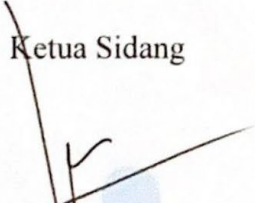
Oleh

Nama : Weiyana Bella
NIM : 00000042850
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

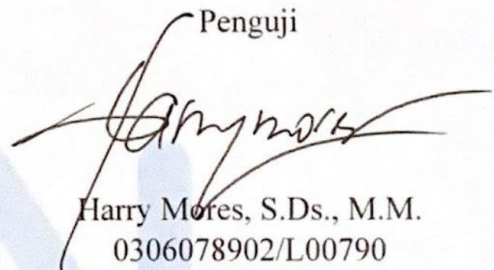
Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 16.45 s.d 17.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

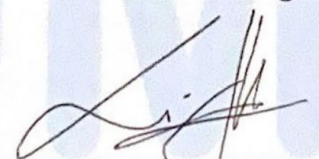
Ketua Sidang


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117901/E081436

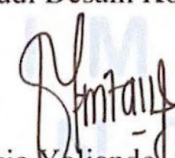
Penguji


Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Weiyana Bella
NIM : 00000042850
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI EMPATI REMAJA TERHADAP TEMAN DENGAN GANGGUAN BERBAHASA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Weiyana Bella)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur juga penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Empati Remaja Terhadap Teman Dengan Gangguan Berbahasa”.

Beberapa individu mengalami gangguan berbahasa yang membuat mereka tidak dapat berkomunikasi dengan baik sehingga menghambat kegiatan berinteraksinya. Perundungan pada lingkungan sekolah juga seringkali terjadi pada siswa-siswi yang memiliki kebutuhan khusus, salah satunya adalah gangguan berbahasa. Salah satu cara untuk mengurangi perundungan adalah menumbuhkan sikap empati dengan memberikan pemahaman melalui media informasi. Maka dari itu pada tugas akhir ini, penulis merancang media informasi untuk memberikan edukasi tentang gangguan berbahasa dari sudut pandang yang berbeda sehingga dapat membangkitkan rasa empati remaja awal usia 13—17 tahun. Selain itu tugas akhir ini memiliki tujuan sebagai pemenuhan salah satu syarat kelulusan dan kelayakan mendapatkan gelar Sarjana Desain.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai dosen spesialis yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap perancangan karya tugas akhir ini terutama dalam bidang ilustrasi.

6. Arienda Anggraini, M.Psi, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi seputar psikolog remaja.
7. Sarina Tricia, Nikita Lavinda, Muhammad Rafianshah Narendra , Hardy Octovan Amurisi Zega, sebagai narasumber yang telah memberikan pengalamannya sebagai penderita gangguan berbahasa.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Jenny Priscilla, Crysthalia Thomas, Rafaela Tesalonika, Ni Made Natya Prasanti, Karen Audriel Umar, dan teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini mampu menginspirasi orang lain agar dapat menciptakan karya ilmiah serta karya desain yang serupa. Semoga karya ini juga dapat menumbuhkan empati remaja awal usia 13—17 tahun terhadap teman dengan gangguan berbahasa.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Weiyana Bella)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI
EMPATI REMAJA TERHADAP TEMAN
DENGAN GANGGUAN BERBAHASA**

(Weiyana Bella)

ABSTRAK

Bahasa menjadi sarana dalam berkomunikasi ketika berinteraksi dan memiliki keterampilan berbahasa yang baik akan berpengaruh pada proses penyampaian dan penerimaan informasi. Namun, beberapa individu mengalami gangguan berbahasa sehingga membuat mereka tidak dapat berkomunikasi dengan baik. Cadel dan gagap adalah gangguan berbahasa yang sering kali ditemui di lingkungan sosial dan membuat penderitanya memiliki masalah pada artikulasi dan kelancaran bicara. Perundungan pada lingkungan sekolah juga seringkali terjadi pada siswa-siswi yang memiliki kebutuhan khusus, salah satunya adalah gangguan berbahasa. Cara untuk mengurangnya adalah menumbuhkan sikap empati dengan memberikan pemahaman melalui media informasi. Sayangnya pengetahuan terkait fenomena ini masih sangat minim karena media informasi yang tidak efektif dan efisien. Penelitian dilakukan dengan metode campuran; kuesioner, wawancara, dan studi referensi. Pada tahap perancangan karya, terdapat lima tahapan: *developing the brief, answering the brief, the conceptual process, research, drawing*. Perancangan buku ilustrasi dibuat oleh penulis untuk menumbuhkan empati remaja usia 13—17 tahun terhadap teman dengan gangguan berbahasa.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Empati, Remaja, Gangguan Berbahasa

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

ILLUSTRATION BOOK DESIGN ABOUT ADOLESCENTS

EMPATHY TOWARDS FRIENDS

WITH LANGUAGE DISORDERS

(Weiyana Bella)

ABSTRACT (English)

Language is a means of communicating when interacting and having good language skills will affect the process of conveying and receiving information. However, some individuals experience language disorders that prevent them from communicating well. Slurring and stuttering are language disorders that are often encountered in the social environment and make sufferers have problems with articulation and fluency of speech. Bullying in the school environment also often occurs to students with special needs, one of which is language impairment. The way to reduce it is to foster an empathetic attitude by providing understanding through information media. Unfortunately, knowledge related to this phenomenon is still very minimal because the information media is not effective and efficient. The research was conducted using mixed methods; questionnaires, interviews, and reference studies. In the design stage, there are five stages: developing the brief, answering the brief, the conceptual process, research, drawing. The design of illustration book was made by the author to foster empathy of adolescents aged 13–17 years old towards friends with language disorders.

Keywords: *Illustration Book, Empathy, Adolescents, Language Disorders*

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	7
2.1.3 Tipografi	10
2.1.4 Warna	15
2.1.5 Layout	17
2.2 Ilustrasi	19
2.2.1 Jenis Ilustrasi	19
2.2.2 Peran Ilustrasi	22
2.3 Media Informasi	23
2.3.1 Kategori Media Informasi	23
2.3.2 Strategi Media Informasi	23
2.4 Buku	25

2.4.1	Anatomi Buku	25
2.4.2	Format Buku	28
2.5	Psikologis Remaja	28
2.5.1	Perkembangan Sikap dan Emosi	28
2.5.2	Tugas Perkembangan Remaja	29
2.5.3	Empati pada Remaja	30
2.6	Gangguan Berbahasa	30
2.6.1	Disartria	31
2.6.2	Gagap	31
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	33
3.1	Metodologi Penelitian	33
3.1.1	Metode Kualitatif	33
3.1.2	Metode Kuantitatif	46
3.2	Metodologi Perancangan	51
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	53
4.1	Strategi Perancangan	53
4.1.1	Penentuan Pesan Utama dan Strategi Kreatif	53
4.1.2	Penentuan Konten	54
4.1.3	<i>Brainstorming</i>	60
4.1.4	<i>Stylescape</i>	62
4.1.5	Penentuan Warna	63
4.1.6	Penentuan Tipografi	64
4.1.7	Perancangan Ilustrasi	66
4.1.8	Perancangan <i>Layout</i> Buku	73
4.1.9	Penentuan Judul Buku	76
4.1.10	Perancangan Sampul Buku	76
4.1.11	Perancangan Media Pendukung	79
4.2	Analisis Perancangan	86
4.2.1	Analisis <i>Layout</i> Buku	87
4.2.2	Analisis Cover Buku	92
4.2.3	Analisis Instagram Feeds	94
4.2.4	Analisis Poster	95

4.2.5 Analisis <i>Digital Ads</i>	96
4.2.6 Analisis <i>Podcast</i>	97
4.2.7 Analisis <i>Spotify playlist</i>	97
4.2.8 Analisis <i>Twitter</i>	98
4.2.9 Analisis <i>Merch</i>	99
4.2.10 Analisis <i>Gimmick</i>	100
4.3 <i>Budgeting</i>	103
BAB V PENUTUP	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xx

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Demografis Responden	47
Tabel 3.2 Tabel Data Interaksi Penderita Gangguan Berbahasa.....	48
Tabel 3.3 Tabel Data Media Informasi	49
Tabel 4.1 Tabel Konten dan Isi Buku	55
Tabel 4.2 Biaya Jasa.....	103
Tabel 4.3 Biaya Produksi Media Utama	103
Tabel 4.4 Biaya Produksi Media <i>Offline</i>	104
Tabel 4.5 Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	104
Tabel 4.6 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	105
Tabel 4.7 Harga Penjualan Buku	105
Tabel 4.8 Harga Penjualan <i>T-Shirt</i>	106

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis pada Ilustrasi.....	5
Gambar 2.2 Bentuk pada Ilustrasi.....	6
Gambar 2.3 Tekstur pada Ilustrasi	6
Gambar 2.4 <i>Emphasis Through Contrast</i>	7
Gambar 2.5 <i>Center Alignment</i>	8
Gambar 2.6 Repetisi Warna pada Ilustrasi.....	9
Gambar 2.7 <i>Space</i> pada Poster.....	9
Gambar 2.8 Times New Roman Poster.....	10
Gambar 2.9 Baskerville Poster.....	10
Gambar 2.10 Bodoni Poster	11
Gambar 2.11 Clarendon Poster	11
Gambar 2.12 Futura Poster	12
Gambar 2.13 Schwabacher Poster	12
Gambar 2.14 Script Poster	13
Gambar 2.15 Display <i>Typeface</i> Poster	13
Gambar 2.16 Skema Warna	16
Gambar 2.17 Sistem Warna	17
Gambar 2.18 <i>Symmetrical Grid</i>	18
Gambar 2.19 <i>Asymmetrical Grid</i>	18
Gambar 2.20 Ilustrasi Surealisme	19
Gambar 2.21 Ilustrasi Diagram.....	20
Gambar 2.22 Ilustrasi Abstrak	20
Gambar 2.23 Ilustrasi <i>Hyperrealism</i>	21
Gambar 2.24 Ilustrasi <i>Stylized Realism</i>	21
Gambar 2.25 Ilustrasi <i>Sequential</i>	22
Gambar 2.26 Ilustrasi pada Infografis.....	22
Gambar 2.27 Komponen Buku	25
Gambar 3.1 Wawancara bersama Arienda Anggraini, M.Psi.....	34
Gambar 3.2 Wawancara bersama Sarina Tricia.....	37
Gambar 3.3 Wawancara bersama Nikita Lavinda.....	38
Gambar 3.4 Wawancara bersama Muhammad Rafianshah Narendra	39
Gambar 3.5 Wawancara bersama Hardy Octovan Amurisi Zega	40
Gambar 3.6 Sampul Buku <i>Erik the Red Sees Green</i>	41
Gambar 3.7 Isi Buku <i>Erik the Red Sees Green</i>	42
Gambar 3.8 Sampul Buku <i>A Dog with NICE Ears</i>	42
Gambar 3.9 Isi halaman pada buku <i>A Dog with NICE Ears</i>	43
Gambar 3.10 Sampul Buku <i>PLUMDOG</i>	44
Gambar 3.11 Isi halaman pada buku <i>PLUMDOG</i>	45
Gambar 4.1 Kateren Buku.....	55
Gambar 4.2 <i>Mind map</i>	60

Gambar 4.3 Alternatif <i>Big Idea</i>	61
Gambar 4.4 Alternatif <i>Stylescape</i>	62
Gambar 4.5 <i>Color palette</i> perancangan	63
Gambar 4.6 Alternatif tipografi.....	64
Gambar 4.7 Pemilihan alternatif tipografi	65
Gambar 4.8 Final tipografi.....	65
Gambar 4.9 Karakteristik Ilustrasi	66
Gambar 4.10 Referensi perancangan karakter	67
Gambar 4.11 Alternatif sketsa karakter	68
Gambar 4.12 Alternatif rambut karakter.....	68
Gambar 4.13 Alternatif warna karakter	69
Gambar 4.14 Ilustrasi karakter pendukung	69
Gambar 4.15 Referensi <i>visual environment</i>	70
Gambar 4.16 Sketsa ilustrasi <i>environment</i>	71
Gambar 4.17 Finalisasi ilustrasi <i>environment</i>	71
Gambar 4.18 Referensi huruf.....	72
Gambar 4.19 Visualisasi huruf.....	72
Gambar 4.20 <i>Flatplan</i> perancangan buku.....	73
Gambar 4.21 <i>Modular grid</i> pada buku.....	74
Gambar 4.22 Proses menata aset visual	74
Gambar 4.23 Proses menata teks	75
Gambar 4.24 Finalisasi <i>layout</i> buku.....	75
Gambar 4.25 Alternatif judul	76
Gambar 4.26 Alternatif sampul buku.....	77
Gambar 4.27 Perancangan <i>cover</i> buku.....	78
Gambar 4.28 Perancangan <i>dust jacket</i>	78
Gambar 4.29 Perancangan <i>feeds</i> Instagram	79
Gambar 4.30 Penggunaan <i>grid</i> pada <i>feeds</i>	80
Gambar 4.31 Penggunaan <i>grid</i> pada poster	80
Gambar 4.32 Desain <i>digital ads</i>	81
Gambar 4.33 Perancangan <i>cover podcast</i>	81
Gambar 4.34 Perancangan <i>cover Spotify playlist</i>	82
Gambar 4.35 Twitter	83
Gambar 4.36 Perancangan T-shirt.....	83
Gambar 4.37 Stiker LINE	84
Gambar 4.38 Stiker	85
Gambar 4.39 Pin	85
Gambar 4.40 <i>Totebag</i>	86
Gambar 4.41 Analisis halaman <i>spread</i>	87
Gambar 4.42 Analisis halaman <i>non-spread</i>	88
Gambar 4.43 Hasil <i>layout</i> semua halaman buku.....	88
Gambar 4.44 Analisis warna pada buku	89

Gambar 4.45 Analisis warna minimalis pada buku	89
Gambar 4.46 Analisis tipografi pada buku	90
Gambar 4.47 Analisis ilustrasi pada buku.....	91
Gambar 4.48 <i>Mockup cover</i> buku	92
Gambar 4.49 <i>Dust jacket</i>	93
Gambar 4.50 <i>Mockup Instagram feeds</i>	94
Gambar 4.51 Poster A3	95
Gambar 4.52 <i>Digital Ads</i>	96
Gambar 4.53 <i>Cover Podcast</i>	97
Gambar 4.54 <i>Cover Spotify Playlist</i>	98
Gambar 4.55 <i>Twitter Post</i>	98
Gambar 4.56 T-shirt.....	99
Gambar 4.57 Penggunaan Stiker LINE.....	100
Gambar 4.58 <i>Bookmark</i>	101
Gambar 4.59 Stiker	101
Gambar 4.60 Pin	102
Gambar 4.61 <i>Totebag</i>	102

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xx
Lampiran B Kuesioner	xxiii
Lampiran C Transkrip Wawancara	xxix
Lampiran D Hasil Turnitin.....	1
Lampiran E Tabel <i>Beta Test</i>	lv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA