

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PENANAMAN NILAI
KARAKTER REMAJA MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Ammara Ghaniya

00000075199

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PENANAMAN NILAI
KARAKTER REMAJA MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Ammara Ghaniya

00000075199

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ammara Ghaniya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075199
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PENANAMAN
NILAI KARAKTER REMAJA MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Januari 2026



(Ammara Ghaniya)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ammara Ghaniya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075199
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
PENANAMAN NILAI KARAKTER REMAJA
MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Januari 2026



(Ammara Ghaniya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PENANAMAN
NILAI KARAKTER REMAJA MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Ammara Ghaniya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075199
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

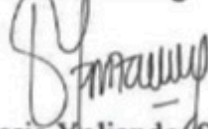
Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

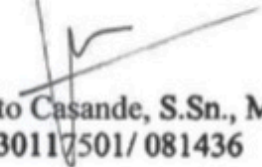
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



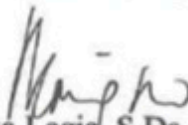
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Pembimbing



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ammara Ghaniya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075199
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
PENANAMAN NILAI KARAKTER REMAJA
MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 12 Januari 2026



(Ammara Ghaniya)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memungkinkan penulis untuk melaksanakan Tugas Akhir dengan lancar dan berjalan dengan baik hingga mencapai tahap akhir. Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak dukungan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih secara khusus kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Narasumber yang sudah membantu saya dalam tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis memahami bahwa dalam Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan dan kesalahan yang mungkin melebihi kemampuan penulis. Penulis berharap karya ini dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat dan menjadi bagian dari kontribusi dalam bidang Pendidikan dan desain komunikasi visual.

Tangerang, 12 Januari 2026



(Ammara Ghaniya)

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PENANAMAN
NILAI KARAKTER REMAJA MELALUI TOKOH INSPIRATIF
PEREMPUAN INDONESIA**
(Ammara Ghaniya)

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam perkembangan remaja perempuan usia 12-18 tahun, khususnya dalam pembentukan identitas diri, nilai moral, dan kepercayaan diri. Namun, media pembelajaran karakter yang ada masih didominasi dengan teks dan belum menghadirkan tokoh perempuan inspiratif yang relevan dengan kehidupan remaja. Kondisi ini menyebabkan kurangnya role model yang dapat dijadikan figur panutan untuk remaja perempuan. Perancangan ini menghasilkan sebuah buku aktivitas penanaman nilai karakter remaja melalui tokoh perempuan inspiratif Indonesia dengan pendekatan visual dan interaktif. Metode perancangan yang digunakan adalah Book Design oleh Andrew Haslam dan data perancangan diperoleh melalui observasi kebutuhan remaja perempuan, wawancara ahli, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Buku aktivitas dirancang dengan menggabungkan kisah nyata tokoh perempuan Indonesia dan aktivitas reflektif berupa jurnaling. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku aktivitas dapat menjadi media pembelajaran karakter yang melibatkan partisipasi aktif remaja serta menyajikan figur perempuan inspiratif secara kontekstual dan visual.

Kata kunci: Buku, Aktivitas, Pendidikan karakter, Remaja perempuan, Tokoh inspiratif



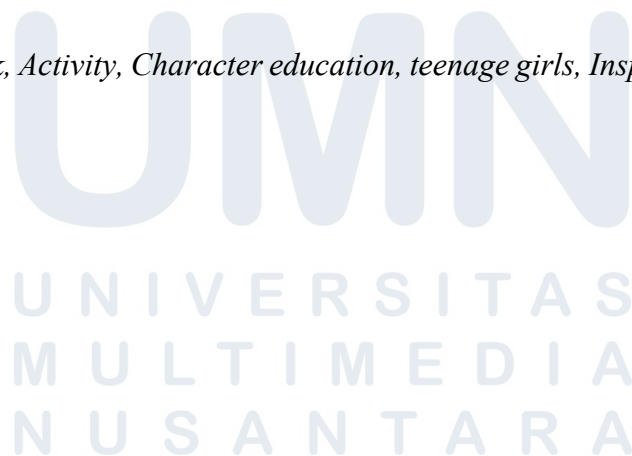
***DESIGNING ACTIVITY BOOK TO TEACH TEENAGERS
CHARACTER VALUES THROUGH INSPIRATIONAL
INDONESIAN FEMALE FIGURES***

(Ammara Ghaniya)

ABSTRACT (English)

Character education is an important aspect of the development of adolescent girls aged 12-18, particularly in the formation of self-identity, moral values, and self-confidence. However, existing character education media are still dominated with text and it lacks the presentation of inspirational female figures that are relevant to adolescents' daily lives. This condition results in a limited availability of role models that can serve as meaningful references for adolescent girls. This design project produces an activity book aimed at instilling character values in adolescents through inspirational Indonesian female figures using a visual and interactive approach. The design method applied is Book Design by Andrew Haslam, with data collected through observations of adolescent girls' needs, expert interviews, questionnaires, existing studies, and reference studies. The activity book combines real-life stories of inspirational Indonesian women with reflective activities in the form of journaling. The results of the design indicate that the activity book functions as a character education medium that encourages active participation from adolescents while presenting inspirational female figures in a contextual and visually engaging manner.

Keywords: *Book, Activity, Character education, teenage girls, Inspirational figures*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Buku	4
2.1.1 Buku Aktivitas	6
2.1.2 Komponen Elemen Visual dalam Buku Aktivitas	7
2.2 Peran Perempuan	16
2.2.1 Konsep dan Peran Sosial	17
2.2.2 Pentingnya mengenalkan tokoh perempuan	18
2.3 Tokoh Perempuan Indonesia	19
2.3.1 Tokoh Bidang Pendidikan	19
2.3.2 Tokoh Bidang Seni	20
2.3.3 Tokoh Bidang Lingkungan	21
2.3.5 Tokoh Bidang Media	20
2.4 Penelitian yang Relevan	23
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	27
3.1 Subjek Perancangan	27

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	28
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	30
3.3.1 Observasi.....	31
3.3.2 Wawancara	32
3.3.3 Kuesioner	30
3.3.4 Studi Eksisting.....	35
3.3.5 Studi Referensi	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	37
4.1 Hasil Perancangan	37
4.1.1 Documentation.....	37
4.1.2 Analysis	53
4.1.3 Expression.....	37
4.1.4 Concept.....	60
4.1.5 The Design Brief.....	73
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	75
4.2 Hasil Perancangan	76
4.2.1 Validation Test	76
4.2.2 Analisis Desain Media Primer.....	79
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	37
4.3 Budgeting	90
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	xx

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	21
Tabel 4.1 Kuesioner 1	38
Tabel 4.2 Kuesioner 2	39
Tabel 4.3 Kuesioner 3	40
Tabel 4.4 Studi Eksisting 1	44
Tabel 4.5 Studi Eksisting 2	46
Tabel 4.6 Studi Eksisting 3	47
Tabel 4.7 Studi Referensi 1	49
Tabel 4.8 Studi Referensi 2.....	51
Tabel 4.9 Studi Referensi 3.....	52
Tabel 4.10 Konten Buku	60
Tabel 4.11 Jasa Perancangan.....	90
Tabel 4.12 Produksi Media Primer	91
Tabel 4.13 Produksi Media Sekunder.....	91
Tabel 4.14 Biaya Perancangan.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Grid Anatomy</i>	7
Gambar 2.2 Petunjuk Bangunan	12
Gambar 2.3 Karikatur.....	12
Gambar 2.4 Komik.....	13
Gambar 2.5 Iklan Produk	13
Gambar 2.6 Branding Logo.....	14
Gambar 4.1 Foto Observasi 1.....	34
Gambar 4.2 Foto Observasi 2.....	34
Gambar 4.4 Studi Eksisting 1.....	44
Gambar 4.5 Studi Eksisting 2.....	45
Gambar 4.6 Studi Eksisting 3.....	47
Gambar 4.7 Studi Referensi 1	49
Gambar 4.8 Studi Referensi 2	50
Gambar 4.9 Studi Referensi 3	52
Gambar 4.10 <i>Mindmapping</i>	55
Gambar 4.11 <i>Moodboard</i>	57
Gambar 4.12 Referensi <i>Board</i>	58
Gambar 4.13 <i>Stylescape</i>	59
Gambar 4.14 <i>Flatplan</i>	61
Gambar 4.15 Palet Warna	62
Gambar 4.16 <i>Typeface</i>	63
Gambar 4.17 Perancangan Maskot	64
Gambar 4.18 Perancangan Karakter	65
Gambar 4.19 Perancangan Format Buku 1	66
Gambar 4.20 Perancangan Format Buku 2	66
Gambar 4.21 Perancangan Sampul Buku 1.....	67
Gambar 4.22 Perancangan Sampul Buku 2.....	68
Gambar 4.23 Perancangan Instagram Post 1.....	69
Gambar 4.24 Perancangan Instagram Post 2.....	69
Gambar 4.25 Perancangan Media Cetak 1	70
Gambar 4.26 Perancangan Media Cetak 2	71
Gambar 4.27 Perancangan Freebies	71
Gambar 4.28 Perancangan Gimmick	72
Gambar 4.29 Bimbingan Spesialis	73
Gambar 4.30 Validation Test 1	76
Gambar 4.31 Validation Test 2	77
Gambar 4.32 Validation Test 3	78
Gambar 4.33 Analisis Tipografi 1.....	79
Gambar 4.34 Analisis Tipografi 2.....	79
Gambar 4.35 Analisis Maskot.....	81
Gambar 4.36 Analisis Karakter.....	82

Gambar 4.37 Analisis Ilustrasi 1	83
Gambar 4.38 Analisis Ilustrasi 2	84
Gambar 4.39 Analisis Layout Buku	85
Gambar 4.40 Analisis Instagram Post	86
Gambar 4.41 Analisis Media Cetak	87
Gambar 4.42 Analisis Freebies	88
Gambar 4.43 Analisis Gimmick	89



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	100
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	105
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	107
Lampiran Wawancara	108
Lampiran Kuesioner.....	109



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA