

## PENGANTAR TUGAS AKHIR

### "PERANCANGAN DAN PROMOSI BUKU ILUSTRASI "AYO KENALI REPTIL" UNTUK ANAK - ANAK"



**Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan Mencapai  
Gelar Sarjana Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual**

Disusun oleh :

**DIANDRA CLARA CITA**

**C0708026**

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2015**

*commit to user*

## LEMBAR PERSETUJUAN

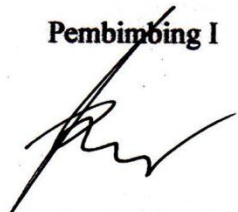
Pengantar Tugas Akhir dengan judul :

### PERANCANGAN DAN PROMOSI BUKU ILUSTRASI "AYO KENALI REPTIL" UNTUK ANAK – ANAK

Telah disetujui untuk di pertahankan di hadapan tim penguji dalam sidang Tugas Akhir.

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

  
Jazuli Abdin Munib, S.Sn.  
NIP.19750516 2002121 001

Pembimbing II

  
Anugrah Irfan Ismail, S.Sn.  
NIP.198307022008121003

Mengetahui

  
Koordinator Tugas Akhir  
Dr. Deny Tri Ardianto S.Sn, Dipl. Art  
NIP 197905212002100

### LEMBAR PENGESAHAN

Disahkan dan diterima oleh Panitia Penguji dalam Sidang Tugas Akhir  
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Pada tanggal : 6 April 2015

Tim Penguji :

Ketua Sidang Tugas Akhir

**Drs. Mohammad Suharto, M.Sn**  
NIP. 1956120 198603 1 003

(.....)


Sekretaris Sidang Tugas Akhir

**Hermansyah Muttaqin, S.Sn**  
NIP. 19711115 200604 1 001

(.....)

Penguji I

**Jazuli Abdin Munib, S.Sn**  
NIP. 19750516 200212 1 001

(.....)

Penguji II

**Anugrah Irfan Ismail, S.Sn**  
NIP. 19830702 200812 1 003

(.....)

Disahkan :

Dekan  
Fakultas Seni Rupa dan Desain

**Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph.D**  
NIP. 19600328 198601 1 001



Ketua Jurusan  
Desain Komunikasi Visual

**Drs. Mohammad Suharto, M.Sn**  
NIP. 1956120 198603 1 003

(.....)

## PERSEMBAHAN



Untuk Bapak dan Ibu.

*commit to user*

**MOTTO**



Dream big,  
and work hard.

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas kekuatan yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir setelah melalui proses yang panjang demi tersusunnya karya Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Riyadi Santoso, M. Ed, Ph.D, selaku dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
2. Drs. Suharto, M.sn, selaku ketua jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
3. Jazuli Abdin Munib, S.Sn, selaku pembimbing I. Terima kasih atas bimbingannya.
4. Anugrah Irfan Ismail, S.Sn, selaku pembimbing II. Terima kasih atas bimbingannya.
5. Penerbit Tiga Serangkai.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu segala saran dan kritik sangat diharapkan penulis demi perbaikan diri di masa yang akan datang.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	2
D. Metode Pengumpulan Data .....	3
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	4
A. Tinjauan Perancangan .....	4
1. Pengertian Perancangan .....	4
2. Fungsi Perancangan .....	5
3. Proses Perancangan .....	6
B. Tinjauan Promosi .....	7
1. Definisi Promosi .....	7
2. Tujuan Promosi .....	7
3. Tahap Perencanaan Promosi .....	9
C. Tinjauan Buku .....	9
1. Definisi, Peran, dan Sejarah Buku .....	9
2. Bagian Buku .....	10
a. Cover Depan .....	10

*commit to user*

b. Bagian Isi .....	11
c. Bagian Belakang .....	11
d. Manfaat dan Fungsi Media Buku Cerita Bergambar .....	11
3. Buku Bergambar Anak .....	12
1. Jenis Buku Anak .....	12
a. Baby Books .....	12
b. Picture Books .....	13
c. Early Picture Books .....	14
d. Easy Readers .....	14
e. Transition Books .....	15
D. Tinjauan Ilustrasi .....	16
1. Pengertian Ilustrasi .....	16
2. Tujuan dan Fungsi Ilustrasi .....	17
3. Kelebihan Ilustrasi .....	17
4. Kelemahan Ilustrasi .....	17
E. Tinjauan Reptil .....	18
1. Definisi Reptil .....	18
2. Klasifikasi Reptil .....	19
a. Testudinata .....	19
b. Squamata .....	19
c. Rhynchocephalia .....	20
d. Crocodylia .....	20
e. Serpentes .....	20
F. Tinjauan Anak-Anak .....	21
1. Pengertian Anak-Anak .....	22
2. Perkembangan Anak .....	22
<b>BAB III IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>24</b>
A. Identifikasi Objek Perancangan .....	24
1. Reptil .....	24
a. Testudinata .....	25

*commit to user*



b. Squamata .....	29
c. Serpentes .....	32
d. Rhynchocephalia .....	38
e. Crocodylia .....	39
B. Identifikasi Data Penerbit Tiga Serangkai .....	41
1. Latar Belakang Tiga Serangkai .....	41
2. Visi dan Misi Tiga Serangkai .....	42
3. Produk Tiga Serangkai .....	43
C. Kompetitor Buku .....	47
D. Analisa SWOT .....	49
E. Positioning .....	50
F. Unique Selling Preposition .....	50
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN KREATIF BUKU ILUSTRASI“AYO KENALI REPTIL”</b> .....	52
A. Ide Dasar.....	52
B. Metode Gagasan .....	54
C. Target Primer dan Sekunder.....	54
D. Konsep Kreatif Cerita.....	55
1. Perancangan dengan Penyesuaian Karakter .....	56
2. Penciptaan Konsep dan Isi Materi .....	56
3. Penataan Visual Buku .....	57
4. Storyline .....	57
E. Standar Visual .....	58
1. Ilustrasi .....	58
2. Tipografi .....	59
3. Warna .....	60
F. Pemilihan Media .....	61
1. Media Utama .....	61
2. Media Promosi .....	62
a. Poster.....	62

*commit to user*

b. X-Banner.....	62
c. Iklan Majalah.....	63
d. Halaman Facebook .....	63
e. Organic Plastic Bag .....	63
3. Merchandise .....	64
a. Tas Kain .....	64
b. Stiker .....	64
c. Pembatas Buku .....	64
d. Pin.....	64
e. T-Shirt.....	64
G. Prediksi Biaya.....	65
<b>BAB V VISUALISASI KARYA.....</b>	<b>67</b>
1. Media Utama .....	67
2. Media Pendukung .....	69
3. Merchandise .....	74
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	79

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## PERANCANGAN DAN PROMOSI BUKU ILUSTRASI “AYO KENALI REPTIL” UNTUK ANAK-ANAK

Diandra Clara Cita<sup>1</sup>

Jazuli Abdin Munib, S.Sn<sup>2</sup>

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Tugas Akhir ini berjudul Perancangan dan Promosi Buku Ilustrasi “Ayo Kenali Reptil” Untuk Anak-Anak. Adapun permasalahan yang dikaji adalah bagaimana cara jenis-jenis reptil kepada anak-anak melalui buku. Saat ini banyak buku yang memberi tahu kita tentang reptil, tetapi sayangnya hanya menampilkan jenis-jenis reptil yang umum saja. Penulis ingin mengangkat reptil yang jarang diketahui kepada anak-anak. Oleh karena itu, perancangan dan promosi buku ilustrasi “Ayo Kenali Reptil” dirasa perlu untuk mengajak anak-anak agar lebih tertarik kepada reptil dan menyayangi mereka, karena kita di bumi hidup berkesinambungan.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS dengan NIM C0708026

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing Pertama

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing Kedua

**PLANNING AND PROMOTION of “AYO KENALI REPTIL”  
ILLUSTRATION BOOKS For CHILDREN**

Diandra Clara Cita<sup>1</sup>

Jazuli Abdin Munib, S.Sn<sup>2</sup>

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn<sup>3</sup>

**ABSTRACTS**

Diandra Clara Cita. 2015. The title of preference of this Last Assignment is a Planning and Promotion of “Ayo Kenali Reptil” Illustration Book for Children. And the problem discussed is how to introduce species of reptiles to children through a books. Today there are many books that telling us about reptiles, but unfortunately they only show the common reptiles. The author wants to lift the uncommon species of reptiles to childres. Therefore, planning and promotion of “Ayo Kenali Reptil” illustration book is felt necessary to get children to be more interested to reptiles and embrace them, because we live in a sustainable earth.

---

<sup>1</sup>A Student Majoring in Visual Communications Design (DKV), Faculty of Art and Design UNS with NIM C0708026

<sup>2</sup>First Guide Lecturer

<sup>3</sup>Second Guide Lecturer