

**PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK
BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENGENALAN WARNA**



**Universitas
Harkat Negeri**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Trinanda Anggit Febrian

23120007

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI

2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Trinanda Anggit Febrian

NIM : 23120007

Saya sebagai mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri, dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul:

“PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN WARNA”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 13 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



Trinanda Anggit Febrian

NIM. 23120007

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Harkat Tegal, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Trinanda Anggit Febrian
NIM : 23120007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Buku Ilustrasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Harkat Tegal **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*None Exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul :

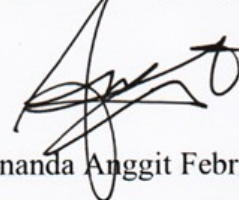
“PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN WARNA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Harkat Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola Tugas Akhir ini dapat digunakan selama nama saya tetap dicantumkan sebagai penulis, pencipta, dan pemegang hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 13 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Trinanda Anggit Febrian

23120007

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	Kode/No :
	Tanggal :
FORMULIR LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	Revisi :
	SEKOLAH VOKASI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR (TA)

**PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK BERBASIS
AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN
WARNA**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Melaksanakan Tugas Akhir

Oleh:

Nama : Trinanda Anggit Febrian
NIM : 23120007

Tegal, 13 Agustus 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Robby Hardian, S.IP., M.Ds
NIPY. 07.019.416



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015.272

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	Kode/No :
	Tanggal :
FORMULIR LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Revisi :
	SEKOLAH VOKASI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR (TA)

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN WARNA

Oleh:

Nama : Trinanda Anggit Febrian

NIM : 23120007

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahi Madya Desain Komunikasi Visual pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Universitas Harkat Negeri.

Tim Penguji

Ketua Penguji NIDN.	: Mutiarawati, S.ST., M.Kes 9906966968	(.....)
Anggota Penguji I NIDN.	: Lutfi Firmansyah S.Kom, M.Ds -	(.....)
Anggota Penguji II NIDN.	: Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds 0615039201	(.....)

Tegal, 26 Agustus 2026

Menyetujui,

Sekolah Vokasi
Dekan

Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc.

NIPY. 10.007.038

Program Studi Diploma III
Desain Komunikasi Visual
Ketua Program Studi

Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“ You forget a thousand things every day, make sure this is one of them ”

- Michael De Santa (Grand Theft Auto V)

Persembahan :

Dengan segala bentuk rasa syukur ke hadirat Allah SWT ku persembahkan Tugas

Akhir ini untuk:

1. Untuk kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan motivasi dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir.
2. Untuk diri saya sendiri yang sudah bertahan hingga saat ini.
3. Untuk pasangan yang senantiasa menemani.
4. Untuk teman-teman yang memberikan dukungan dan bantuan.
5. Dosen pembimbing dan seluruh dosen prodi DKV yang telah membagikan ilmu, bimbingan, bantuan, serta kesabaran dalam memberikan saya arahan dalam mengerjakan laporan tugas akhir.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN WARNA”**.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Sudirman Said, Ak., M.B.A. selaku Direktur Universitas Harkat Negeri Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Ahmad Ramadhani, S.Kom, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II
5. Ibu Mutiarawati, S.ST., M.Kes. yang memberikan bantuan dalam proses syarat kelulusan.

6. Misstika Playdate sebagai Mitra sekaligus Narasumber
7. Kedua orang tua tercinta yang memberikan dukungan dan doa.
8. Semua pihak yang telah mendukung serta membantu serta penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 13 Agustus 2026

Penulis



Trinanda Anggit Febrian

“PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA ANAK BERBASIS *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN WARNA”

ABSTRAK

Perkembangan kognitif dan motorik anak usia 4–6 tahun dapat didukung melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif, termasuk kegiatan mengenal, menyebutkan, membedakan, dan mengategorikan warna dasar. Berdasarkan pengamatan di Misstika Playdate, media pembelajaran warna yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti buku bergambar dan kegiatan mewarnai, sehingga perhatian anak dapat menurun selama proses belajar. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku cerita anak yang informatif, menarik, dan interaktif sebagai media edukasi pengenalan warna bagi anak usia 4–6 tahun di lingkungan Misstika Playdate, sekaligus menciptakan gaya visual yang mudah dipahami dan mempertahankan perhatian anak. Metode perancangan dilakukan melalui pengumpulan data primer berupa wawancara dengan pengelola Misstika Playdate dan observasi kegiatan belajar, serta data sekunder melalui studi pustaka mengenai perkembangan anak, ilustrasi buku cerita, edukasi warna, dan *augmented reality*. Tahap perancangan meliputi penentuan konsep, *moodboard*, *storyboard*, redesain karakter, pembuatan ilustrasi, hingga tahap *finishing* dan integrasi fitur *augmented reality*. Hasil perancangan buku cerita “Mika Jowy & Krayon Ajaib” dengan gaya visual krayon, karakter *chibi* Mika dan Jowy, serta fitur *augmented reality*. Berdasarkan *feedback* dari Misstika Playdate dan responden, buku dinilai mampu memberikan pengalaman membaca yang menarik dan menyenangkan serta layak digunakan sebagai media edukasi pengenalan warna.

Kata Kunci : ilustrasi, buku cerita anak, pengenalan warna dasar, *augmented reality*

“DEVELOPING ILLUSTRATION FOR AN AUGMENTED REALITY-BASED CHILDREN'S STORYBOOK AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR COLOR RECOGNITION”

ABSTRACT

The cognitive and motor development of children aged 4–6 years can be supported through engaging and interactive learning activities, including activities that involve recognizing, naming, distinguishing, and categorizing basic colors. Based on observations at Misstika Playdate, the color learning media used are still conventional, such as picture books and coloring activities, which may cause children's attention to decrease during the learning process. This design aims to produce an informative, engaging, and interactive children's storybook as an educational medium for introducing colors to children aged 4–6 years at Misstika Playdate, while also creating a visual style that is easy to understand and able to maintain children's attention. The design method was carried out through the collection of primary data in the form of interviews with the manager of Misstika Playdate and observations of learning activities, as well as secondary data obtained through literature studies on child development, children's book illustration, color education, and augmented reality. The design process included concept development, moodboard creation, storyboard development, character redesign, illustration creation, finishing, and integration of augmented reality features. The resulting children's storybook, “Mika Jowy & Krayon Ajaib,” features a crayon-based visual style, chibi characters Mika and Jowy, and augmented reality features. Based on feedback from Misstika Playdate and the respondents, the book was considered capable of providing an engaging and enjoyable reading experience and suitable for use as an educational medium for introducing colors.

Keywords : illustration, children’s storybook, introduction to primary colors, augmented reality

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulis	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Sejenis	9
2.2 Landasan Teori.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	16

3.2	Bahan Penelitian.....	17
3.3	Alat Penelitian.....	17
3.4	Prosedur Penelitian.....	18
3.5	Kerangka Berfikir.....	21
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL		22
4.1	Objek Penelitian	22
4.2	Konsep Dasar Perancangan	22
4.3	Proses Perancangan	25
4.4	Hasil Perancangan	62
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN.....		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis	9
Tabel 3. 1 Timeline	16
Tabel 3. 2 Tahap perkembangan	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara.....	18
Gambar 4. 1 Konsep Moodboard	26
Gambar 4. 2 Moodboard Visual.....	27
Gambar 4. 3 Tab New File	28
Gambar 4. 4 New Canvas.....	29
Gambar 4. 5 Tool Figure	30
Gambar 4. 6 Tool Figure	30
Gambar 4. 7 Membuat garis tengah	31
Gambar 4. 8 Fitur Align/Distribute	31
Gambar 4. 9 Layer Color	32
Gambar 4. 10 Layer Color	32
Gambar 4. 11 Color Settings.....	33
Gambar 4. 12 Membuat Safe Zone	33
Gambar 4. 13 Merancang Storyboard Page 1-2	34
Gambar 4. 14 Merancang Storyboard Page 3-4	34
Gambar 4. 15 Merancang Storyboard Page 5-6	35
Gambar 4. 16 Merancang Storyboard Page 7-8	35
Gambar 4. 17 Merancang Storyboard Page 9-10	36
Gambar 4. 18 Merancang Storyboard Page 11-12	36
Gambar 4. 19 Storyboard Page 13-22	37
Gambar 4. 20 Merancang Storyboard Page 23-24	38
Gambar 4. 21 Merancang Storyboard Page 25-26	38
Gambar 4. 22 Merancang Storyboard Cover	39
Gambar 4. 23 Logo Misstika.....	40
Gambar 4. 24 Sketsa redesain karakter Jowy	41
Gambar 4. 25 Sketsa redesain karakter Mika.....	41
Gambar 4. 26 Kustomisasi Shading Brush	42
Gambar 4. 27 Tekstur 3D Model	43
Gambar 4. 28 Variasi Shading Brush.....	43
Gambar 4. 29 Kustomisasi Lineart Brush	44
Gambar 4. 30 Sub Tool Brush Guas	44
Gambar 4. 31 Konsep Pakaian Mika dan Jowy	45
Gambar 4. 32 Variasi Warna Pakaian Mika dan Jowy	45
Gambar 4. 33 Texturing Karakter Mika dan Jowy	47
Gambar 4. 34 Outlining Karakter Mika dan Jowy	48
Gambar 4. 35 Aturan Outline.....	48
Gambar 4. 36 Tahap awal ilustrasi.....	50
Gambar 4. 37 Layer Color	50
Gambar 4. 38 Sketsa bersih.....	51
Gambar 4. 39 Base Color	51
Gambar 4. 40 Memodifikasi Kontras Warna	52
Gambar 4. 41 Fitur Clip To Layer Below	52
Gambar 4. 42 Konsep Lantai	53
Gambar 4. 43 Detailing Lantai.....	54

Gambar 4. 44 Outlining dan Base Color Karakter	54
Gambar 4. 45 Mengelola Tata Letak Layer	55
Gambar 4. 46 Texturing Karakter	56
Gambar 4. 47 Multiply Blending Mode	56
Gambar 4. 48 Slider Transparansi	56
Gambar 4. 49 Penerapan Efek Krayon	57
Gambar 4. 50 Screen Blending Mode	57
Gambar 4. 51 Penerapan Lineart	58
Gambar 4. 52 Penerapan Lighting	59
Gambar 4. 53 Penerapan Tipografi	59
Gambar 4. 54 Finishing Ilustrasi	60
Gambar 4. 55 Mengekspor Hasil Karya	61
Gambar 4. 56 Hasil Redesain Karakter Mika	62
Gambar 4. 57 Hasil Redesain Karakter Jowy	62
Gambar 4. 58 Cover	63
Gambar 4. 59 Pattern	63
Gambar 4. 60 Page 1-2	63
Gambar 4. 61 Page 3-4	63
Gambar 4. 62 Page 5-6	63
Gambar 4. 63 Page 7-8	63
Gambar 4. 64 Page 9-10	63
Gambar 4. 65 Page 11-12	63
Gambar 4. 66 Page 13-14	64
Gambar 4. 67 Page 15-16	64
Gambar 4. 68 Page 17-18	64
Gambar 4. 69 Page 19-20	64
Gambar 4. 70 Page 21-22	64
Gambar 4. 71 Page 23-24	64
Gambar 4. 72 Page 25-26	64
Gambar 4. 73 Scene Pembuka	65
Gambar 4. 74 Scene 1	65
Gambar 4. 75 Scene 2	65
Gambar 4. 76 Scene 3	65
Gambar 4. 77 Scene 4	65
Gambar 4. 78 Scene 5	65
Gambar 4. 79 Scene 6	65
Gambar 4. 80 Scene 7	65
Gambar 4. 81 Scene 8	66
Gambar 4. 82 Scene 9	66
Gambar 4. 83 Scene 10	66
Gambar 4. 84 Stiker Ekspresi Mika	66
Gambar 4. 85 Stiker Ekspresi Jowy	67
Gambar 4. 86 Ilustrasi Desain Kaos	67
Gambar 4. 87 Mockup Kaos	68
Gambar 4. 88 Ilustrasi “Greeting”	68
Gambar 4. 89 Mockup Postingan Instagram	69

Gambar 4. 90 Konsep Redesain Logo Misstika Playdate	69
Gambar 4. 91 Ilustrasi Acrylic Stand	70
Gambar 4. 92 Konsep Display Pameran	71
Gambar 4. 93 Feedback Miss Tika	72
Gambar 4. 94 Data Feedback 1	73
Gambar 4. 95 Data Feedback 2	73
Gambar 4. 96 Data Feedback 3	74
Gambar 4. 97 Data Feedback 4	74
Gambar 4. 98 Data Feedback 5	74
Gambar 4. 99 Data Feedback 6	75
Gambar 4. 100 Data Feedback 7	75
Gambar 4. 101 Data Feedback 8	75
Gambar 4. 102 Data Feedback 9	76
Gambar 4. 103 Data Feedback 10	76
Gambar 4. 104 Data Feedback 11	77
Gambar 4. 105 Data Kritik Dan Saran 1	77
Gambar 4. 106 Data Kritik Dan Saran 2	78
Gambar 4. 107 Data Kritik Dan Saran 3	78
Gambar 4. 108 Data Kritik Dan Saran 4	78
Gambar 4. 109 Data Kritik Dan Saran 5	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Pameran.....	86
Lampiran 2. Plagiasi Turnitin	87
Lampiran 3. Surat Kesepakatan Pembimbing 1	88
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	89
Lampiran 5. Surat Kesepakatan Pembimbing 2	91
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	92