

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI Y2K SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN TREN *FASHION STYLE* 2000-AN UNTUK  
KALANGAN PEREMPUAN USIA 18-26 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Oleh:**

**Nama : Nabila Firdha Shafira**

**NIM : 20120005**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabila Firdha Shafira

NIM : 20120005

adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI Y2K SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TREN FASHION STYLE 2000-AN UNTUK KALANGAN PEREMPUAN USIA 18-26 TAHUN”

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal 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, 5 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Nabila Firdha Shafira

20120005

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabila Firdha Shafira  
NIM : 20120005  
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Kounikasi Visual  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

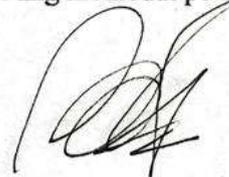
”Perancangan Buku Ilustrasi Y2K Sebagai Media Pengenalan Tren Fashion Style 2000-an Untuk Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”

Beserta perangkat yang ada (dika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal, 5 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Nabila Firdha Shafira

20120005

## HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Nabila Firdha Shafira

NIM : 20120005

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Buku Ilustrasi Y2K Sebagai Media Pengenalan Tren Fashion Style 2000-an Untuk Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2022/2023

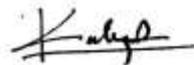
Pembimbing I,



Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum  
NIPY. 12.020.481

Tegal, 5 Juni 2023

Pembimbing II,



Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd  
NIPY. 05.021.516

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Nabila Firdha Shafira

NIM : 20120005

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : **“Perancangan Buku Ilustrasi Y2K Sebagai Media Pengenalan Tren Fashion Style 2000-an Untuk Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterimasebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds

1.

2. Anggota I : Robby Hardian, S.IP., M.Ds

2.

3. Anggota II : Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd

3.

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual

  
  
Ahmad Ramdhani  
NIPY. 05.015.72.1

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

Always believe in yourself. Do this and no matter where  
you are, you will have nothing to fear

(Baron, The Cat Returns, 2002)

It's funny how you wake up each day and never really know if it'll be one that  
will change your life forever

(Arrietty, The Secret World of Arrietty, 2010)

Dengan segala bentuk rasa syukur  
ke hadirat Allah SWT ku  
persembahkan Tugas Akhir ini  
untuk :

1. Mamah dan Papah saya yang selalu mendoakan, memotivasi, dan membantu saya dalam menyelesaikan pendidikan diploma III.
2. Seluruh keluarga dan teman-teman yang telah mendoakan, mendukung, dan menginspirasi saya.
3. Almamaterku, Politeknik Harapan Bersama Tegal.

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI Y2K SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN TREN *FASHION STYLE* 2000-AN UNTUK KALANGAN  
PEREMPUAN USIA 18-26 TAHUN**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya kebingungan yang dialami oleh perempuan-perempuan usia 18-26 tahun mengenai fashion tahun 2000-an, serta kurangnya media yang mengangkat tentang hal tersebut untuk membantu mereka mengenal lebih tentang Y2K fashion style. Perancangan buku ilustrasi dianggap menjadi salah satu hal yang menarik untuk dijadikan media pengenalan pada perempuan usia 18-26 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media buku yang mampu membantu pengenalan Y2K fashion style pada pembaca dengan target perempuan usia 18-26 tahun, dengan hasil buku ilustrasi dengan judul “***Y2K Fashion Style***”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan studi literatur. Pembuatan buku ini dilakukan secara digital menggunakan *software Medibang Paint Pro* serta *Adobe Illustrator*. Pendukung pada produk buku ini adalah *standing character*, *sticker*, dan poster. Harapannya, buku ini dapat membantu serta mendukung pengenalan Y2K fashion pada perempuan usia 18-26 tahun.

**Kata Kunci** : Buku Ilustrasi Fashion, Y2K, Perempuan.

**DESIGN OF Y2K ILLUSTRATION BOOK AS AN INTRODUCTION MEDIA  
OF 2000S FASHION STYLE TRENDS FOR WOMEN AGED 18-26 YEARS**

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the large amount of confusion experienced by women aged 18-26 years regarding fashion in the 2000s, as well as the lack of media that covered this matter to help them learn more about the Y2K fashion style. Designing illustrated books is considered to be one of the interesting things to use as an introductory medium for women aged 18-26 years. The aim of this research is to produce a media book that can help introduce Y2K fashion style to readers targeting women aged 18-26 years, with the result being an illustrated book with the title "Y2K Fashion Style". The method used in this research is a quantitative method. The data collection techniques used were questionnaires and literature studies. This book was made digitally using Medibang Paint Pro software and Adobe Illustrator. Supporting this book product are standing characters, stickers and posters. The hope is that this book can help and support the introduction of Y2K fashion to women aged 18-26 years.*

**Keywords :** *Fashion Illustration Book, Y2K, Woman.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas beribu nikmat ataupun karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga terselesaikan tepat waktu, proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Y2K Sebagai Pengenalan Tren *Fashion Style* 2000an Untuk Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”

Adapun maksud dan tujuan diajukannya proposal penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk mempelajari apa itu Y2K *fashion style* dan bagaimana perempuan-perempuan saat ini menyukai *fashion style* tersebut. Proposal penelitian ini mungkin tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tertentu. Maka, saya ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut :

Pada kesempatan ini, tidak lupa diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Kedua Orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan do’a.

Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian penelitian ini. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian penelitian ini. Semoga proposal tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 5 Juni 2023

Penulis

Nabila Firdha Shafira

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1. 1 Latar Belakang Masalah .....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	4
1. 3 Tujuan Perancangan.....	4
1. 4 Manfaat Perancangan.....	5
1. 5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian/Project Sejenis.....	6
2.2 Landasan Teori .....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	11
3.2 Bahan Penelitian .....	12
3.3 Alat Penelitian.....	14
3.4 Prosedur Penelitian .....	15
3.5 Kerangka Berfikir .....	17
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL.....</b>	<b>18</b>
4.1 Objek Penelitian.....	18
4.2 Konsep Dasar Perancangan.....	20

4.3 Proses Perancangan.....	22
4.4 Hasil Perancangan.....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>42</b>
5.1 Simpulan .....	42
5. 2 Saran .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	11
---------------------------------	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Berfikir.....	19
----------------------------------	----

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Kuisisioner .....	16
Gambar 4.1 Storyboard .....	22
Gambar 4.2 Proses pembuatan lineart pertama (1) .....	23
Gambar 4.3 Proses pembuatan lineart pertama (2) .....	23
Gambar 4.4 Proses pembuatan lineart pertama (3) .....	24
Gambar 4.5 Proses pembuatan lineart pertama (4) .....	24
Gambar 4.6 Proses pembuatan lineart pertama (5) .....	25
Gambar 4.7 Proses pembuatan lineart pertama (6) .....	25
Gambar 4.8 Proses pembuatan lineart pertama (7) .....	26
Gambar 4.9 Proses pembuatan lineart pertama (8) .....	26
Gambar 4.10 Proses pembuatan lineart pertama (9) .....	27
Gambar 4.11 Proses pembuatan lineart kedua .....	27
Gambar 4.12 Proses coloring (1) .....	28
Gambar 4.13 Proses coloring (2) .....	29
Gambar 4.14 Proses coloring (3) .....	29
Gambar 4.15 Proses coloring (4) .....	30
Gambar 4.16 Proses coloring (5) .....	30
Gambar 4.17 Proses pengumpulan file .....	31
Gambar 4.18 Proses layouting (1).....	32
Gambar 4.19 Proses layouting (2).....	32
Gambar 4.20 Proses layouting (3).....	33
Gambar 4.21 Proses layouting (4).....	33
Gambar 4.22 Proses layouting (5).....	34
Gambar 4.23 Proses layouting (6).....	34
Gambar 4.24 Proses layouting (7).....	35
Gambar 4.25 Proses layouting (8).....	35
Gambar 4.26 Proses layouting (9).....	36
Gambar 4.27 Proses layouting (10).....	36

Gambar 4.28 Proses layouting (11).....	37
Gambar 4.29 Proses layouting (12).....	37
Gambar 4.30 Proses layouting (13).....	38
Gambar 4.31 Proses layouting (14).....	38
Gambar 4.32 Proses layouting (15).....	39
Gambar 4.33 Proses layouting (16).....	39
Gambar 4.34 Proses layouting (17).....	40

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1 .....	47
Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2 .....	48
Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1 .....	49
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2 .....	50
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Pameran.....	51
Lampiran 6. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir .....	57

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Secara etimologis, kata *fashion* sebenarnya berasal dari kata Latin "*factio*", yang berarti "melakukan". Kata tersebut kemudian diserap ke dalam kata bahasa Inggris "*fashion*", yang secara sederhana dapat diartikan sebagai gaya yang populer dalam suatu budaya untuk menunjang penampilan seseorang. *Fashion* atau pakaian didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik untuk tujuan melindungi maupun meningkatkan penampilan tubuh.

Pakaian merupakan ekspresi pribadi dan tidak selalu sama untuk setiap orang. Mode dalam pakaian akan berubah lebih cepat daripada budaya secara keseluruhan. Dalam dunia *fashion*, terdapat istilah *fashionable* dan *unfashionable* untuk menjelaskan apakah seseorang mengikuti perkembangan *fashion* terkini. Seiring kemajuan zaman, kebutuhan masyarakat akan sandang atau sandang juga semakin meningkat. Inilah awal dari perkembangan *fashion* dan identik dengan perkembangan *fashion*.

Di Indonesia, minat wanita terhadap *fashion* dapat dilihat dari gaya *fashion* wanita di kota-kota besar yang mengikuti trend *fashion* dunia. Dari dulu hingga sekarang, *fashion* pakaian selalu didominasi oleh wanita. Untuk

memuaskan minat wanita terhadap *fashion*, kota-kota besar di Indonesia kini membuka berbagai *brand fashion* terkemuka dari seluruh dunia.

Y2K *fashion style* adalah istilah yang merujuk kepada tren *fashion* pada akhir tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an. Pada tahun ini, tren Y2K *fashion style* nampaknya masih populer dan digemari oleh masyarakat.

Dilansir dari *The Vou*, Y2K berasal dari singkatan ‘Year 2000’ yang memiliki arti awal dari era baru. Tren *fashion* atau gaya berpakaian Y2K memiliki ciri khas dari perpaduan budaya pop millennium dan kemajuan teknologi terbaru, di awal masa kemunculannya.

Tren Y2K *fashion style* memiliki nuansa retro dengan sentuhan *futuristic*. Tren *fashion* ini identik dengan beberapa *fashion item*, seperti *wide-leg denim pants*, *metallic jacket*, tas mungil, *trendy sneakers*, *denim on denim*, kacamata berwarna-warni, dan rok plisket. Y2K *fashion style* ini dinilai terkesan kurang feminin, namun tren *fashion* ini bukanlah gaya berpakaian untuk laki-laki. Pakaian Y2K ini lebih banyak dipakai dan dipopulerkan oleh kaum perempuan daripada laki-laki.

Dan pada tahun terakhir ini, Y2K *fashion style* kembali *hype*. Dimana para perempuan usia remaja sampai dewasa menggunakan *fashion style* ini. Bisa dilihat dari beberapa artis atau influencer.

Walaupun tren Y2K *fashion style* ini sedang *hype*, masih banyak yang belum paham tentang Y2K itu sendiri. Mulai dari *items* apa saja yang

termasuk ke dalam *Y2K fashion style*, darimana asal *Y2K fashion style* itu, arti dari *Y2K* itu sendiri apa, dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana mengedukasi perempuan mengenai *Y2K fashion style* ini?

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana cara merancang buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*” bagi kalangan perempuan usia 18-26 tahun?
2. Bagaimana cara menyampaikan tujuan buku “*Y2K Fashion Style*” tersebut bagi para perempuan usia 18-26 tahun?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*” bagi kalangan perempuan usia 18-26 tahun.
2. Mengenalkan dan mengedukasi para perempuan usia 18-26 tahun terhadap *Y2K fashion style*.

## **1.4 Manfaat Perancangan**

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Hasil penelian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dan memberikan masukan bagi tiap orang dalam memberikan layanan

informasi tentang *fashion style* tahun 2000-an kepada perempuan di sekitar.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

##### 1) bagi penulis

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang perancangan buku ilustrasi khususnya *fashion*, dan mampu meningkatkan pandangan penulis tentang peningkatan diri, serta lebih peduli akan *fashion* sesama perempuan, dan keresahan yang sering dialami. Project ini juga diharapkan mampu menambah pengetahuan penulis, dan menjadi motivasi untuk membuat peningkatan dalam hal literasi di Indonesia, khususnya pada perempuan.

##### 2) bagi masyarakat

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat mengubah pandangan masyarakat dan perempuan, serta memberikan pengetahuan baru tentang apa itu *fashion* tahun 2000-an dan jenis-jenis itemsnya. Selain itu, *project* ini diharapkan juga mampu menjadi salah satu edukasi dan media pengenalan kepada para pembaca tentang *fashion* tahun 2000-an.

#### **1.4.3 Secara Metodologi untuk peneliti selanjutnya**

Sebagai salah satu jurnal yang mendukung dalam penelitian selanjutnya tentang efektivitas layanan informasi mengenai Y2K *fashion style* berbentuk buku ilustrasi dalam meningkatkan pengetahuan tentang Y2K *fashion style* dalam proses pembelajaran

para perempuan, karena dampaknya bukan hanya untuk di lingkungan keluarga saja tetapi bagaimana menyikapinya di lingkungan yang sebenarnya.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal tugas akhir mahasiswa Politeknik

Harapan Bersama diajukan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

BAB III Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, bahan penelitian, alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Sejenis**

Dalam penelitian perlu adanya referensi atau tinjauan penelitian dalam *project* sejenis yang berfungsi untuk bahan perbandingan dengan penelitian yang serupa. Berikut adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis:

##### **2.1.1 Perancangan Buku Ilustrasi *Fashion* Korea untuk Anak Muda di Surabaya**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi *Fashion* Korea untuk Anak Muda di Surabaya”. Penelitian tersebut ditulis oleh Hani Prasetya, Wibowo, dan Hendro Aryanto. Mahasiswa DKV Universitas Kristen Petra Surabaya pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan memperkenalkan budaya Korea Selatan khususnya *fashion* Korea di Surabaya. Masyarakat masih belum terlalu mengenal dengan jelas seperti apakah *fashion* Korea tersebut dan apakah yang membedakan *fashion* ini dengan *fashion* pada umumnya. Contohnya dengan mengenalkan apa dan bagaimana *fashion* Korea itu meliputi padu padan busana, *makeup*, *hairdo*, serta pemilihan aksesoris.

##### **2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Edukasi Cara Merawat Gigi Bagi Anak**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Edukasi Cara Merawat Gigi Bagi Anak”. Penelitian tersebut ditulis oleh Irfan Husaini. Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi cara merawat kesehatan gigi anak. Banyaknya kasus pada anak usia prasekolah mengalami karies gigi dan terus meningkat tiap tahunnya. Tingginya kasus karies pada anak prasekolah diakibatkan kurangnya edukasi pada anak dan kurangnya perhatian orang tua terhadap perawatan gigi anak agar bersih dan sehat. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan perancangan ini untuk membuat buku edukasi cara merawat gigi dalam bentuk buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi cara merawat gigi bagi anak sehingga visual yang ditampilkan menjadi lebih menarik dan pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh pembaca.

### **2.1.3 Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sarapan Pagi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sarapan Pagi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut ditulis oleh Annisa Nur Syachbani. Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan mengedukasi pentingnya sarapan bagi anak-anak sekolah dasar. Sebagian orang tua maupun anak itu sendiri masih sering menyepelekan tentang pentingnya sarapan. Padahal sarapan sangat penting bagi anak dalam hal berkonsentrasi dan menjaga tubuh dalam beraktifitas.

Pada perancangan buku ilustrasi ini dijabarkan bagaimana pentingnya sarapan bagi anak usia sekolah dasar.

#### **2.1.4 Perancangan Buku Ilustrasi “Tentang Kopi” Mengenai Bahaya dan Manfaat Kopi Bagi Tubuh Manusia**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi ‘Tentang Kopi’ Mengenai Bahaya dan Manfaat Kopi Bagi Tubuh Manusia”. Penelitian tersebut ditulis oleh Ferenindya Aulia Puspasari. Mahasiswa DKV Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan menginformasikan bahaya dan manfaat kopi bagi tubuh. Banyak peminum kopi yang masih belum terlalu mengerti bahaya dan manfaat apa saja yang ada dalam kopi bagi tubuh manusia. Pada perancangan buku ilustrasi ini dijelaskan bagaimana bahaya dan manfaatnya kopi jika masuk dalam tubuh.

#### **2.1.5 Perancangan Buku Ilustrasi “Air Putih Untuk Tubuhku” Sebagai Upaya Edukasi Pentingnya Air Putih Bagi Anak Sekolah Dasar di Surakarta**

Penulis menemukan penelitian sejenis dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi ‘Air Putih Untuk Tubuhku’ Sebagai Upaya Edukasi Pentingnya Air Putih Bagi Anak Sekolah Dasar di Surakarta”. Penelitian tersebut ditulis oleh Fradhilla Sekar Wijayakusuma. Mahasiswa DKV Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan mengedukasi anak-anak sekolah dasar tentang pentingnya air putih bagi tubuh. Sebagian orang masih belum paham peran penting air putih untuk kesehatan tubuh dan

tidak terkecuali anak-anak. Pada isi perancangan buku ilustrasi ini meliputi penjelasan umum air minum serta asalnya, dan manfaat air putih itu sendiri.

## **2.2 Landasan Teori**

Dalam pembuatan buku ilustrasi sendiri banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Adapun beberapa teori sebagai pengertian dan landasan pada tahapan pembuatan buku ilustrasi yaitu sebagai berikut:

### **2.2.1 Pengertian Perancangan**

Perancangan artinya penggambaran, perencanaan serta pembuatan sketsa atau pengaturan asal beberapa elemen yang terpisah ke pada satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat didesain dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang artinya indera bentuk grafik yang bisa dipergunakan buat membuktikan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

### **2.2.2 Pengertian Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi adalah buku yang isinya menampilkan hasil visualisasi dari sebuah tulisan yang disampaikan dari isi buku tersebut dengan menggunakan teknik gambar, lukisan atau fotografi.

### **2.2.3 Pengertian Y2K**

Y2K berasal dari singkatan 'Year 2000' yang memiliki arti awal dari era baru. Y2K ini bisa dibilang merujuk pada akhir tahun 90-an dan awal tahun 2000-an. Pada tahun Y2K ini, memiliki ciri khas dari perpaduan budaya pop millennium dan kemajuan teknologi terbaru.

#### **2.2.4 Pengertian *Fashion***

*Fashion* adalah gaya berpakaian yang digunakan setiap hari oleh seseorang, baik itu dalam kehidupan sehari-harinya ataupun pada saat acara tertentu dengan tujuan untuk menunjang penampilan. Menurut Solomon dalam bukunya '*Consumer Behavior: European Perspective*', *fashion* adalah proses persebaran sosial (*sosial-diffusion*) dimana sebuah gaya baru diadoasi oleh kelompok konsumen.

#### **2.2.5 Pengertian *Style***

*Style* atau gaya ini merujuk pada suatu kekhasan yang dapat menimbulkan suatu kesan yang menarik. *Style* atau gaya biasanya mengikuti suatu tren yang sedang populer di masyarakat luas. *Style* juga merupakan suatu cara mengekspresikan diri melalui pemilihan yang ada.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

##### a. Waktu Penelitian

Pada pelaksanaan Tugas Akhir ini, Penulis melakukan kegiatan penelitian dimulai pada bulan Januari 2023 sampai dengan Juli 2023 dengan jadwal sebagai berikut :

No.	Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan						
		Januari	Febuari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Penyusunan Proposal Pengajuan	V						
2.	Pengumpulan dan analisis data		V	V	V			
3.	Pengerjaan Produk					V	V	V
4.	Pemeriksaan Produk dan Perbaikan Produk						V	V
5.	Penyusunan Laporan						V	V

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

##### b. Tempat Penelitian

Tempat penelitian menjelaskan mengenai lokasi yang digunakan pada saat melakukan penelitian. Penulis melakukan penelitian ini di Kota Tegal.

## **3.2 Bahan Penelitian**

Bahan penelitian merupakan bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian berupa entitas yang menjadi obyek yang diolah dan atau diberi perlakuan-perlakuan tertentu untuk mendapatkan sebuah informasi. Untuk memperoleh informasi tersebut dilakukan dengan cara observasi, dan studi pustaka.

### **3.2.1 Observasi**

Menurut Riyanto (2010), observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Kegiatan observasi dilakukan untuk memproses objek dengan maksud untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan ke proses investigasi.

Pada perancangan Tugas Akhir ini, langkah observasi yang dilakukan adalah mengamati bagaimana para perempuan menyesuaikan *style* tampilan mereka menggunakan *Y2K fashion style*. Observasi tersebut mencakup tentang pengetahuan tentang *Y2K fashion style* dan bagaimana memadupadankan baju.

### **3.2.2 Studi Pustaka**

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait

dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam konteks sosial yang dipelajari. Data diperoleh dari data yang berkaitan dengan masalah penelitian dengan melakukan studi pustaka seperti buku, jurnal, artikel peneliti sebelumnya (Sugiyono, 2016). Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan tujuan mencari jurnal visual. Pada studi pustaka ini, penulis menggunakan beberapa studi pustaka :

1. Jurnal “*Fashion and Style Guide*”. Ditulis oleh Angela Dios yang disusun pada tahun 2018.
2. Jurnal “*Fashion dan Gaya Hidup : Identitas dan Komunikasi*”. Ditulis oleh Retno Hendariningrum dan M. Edy Susilo yang disusun pada tahun 2008
3. Jurnal “*Fashion Collection Inspired by The Y2K Bug in The Year 2000*”. Ditulis oleh Risya Nabila, Dewi Rahmawaty, Rotua Magdalena, Taruna Kusmayadi, Siti Syamsiah, dan Vincent yang disusun pada tahun 2022.
4. Jurnal “Perancangan Buku Ilustrasi *Anxiety Disorder* Sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun”. Ditulis oleh Ardika Priyata, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky yang disusun pada tahun 2020.
5. Jurnal “Perkembangan Penamaan Gaya Berpakaian dan Jenis Pakaian Pada Kalangan Milenial di Indonesia: Kajian Linguistik Antropologi”. Ditulis oleh Atika Sari dan Dianita Indrawati yang disusun pada tahun 2022.

### **3.3 Alat Penelitian**

Penulis menggunakan alat penelitian untuk membantu dalam pelaksanaan penelitian, pembuatan projek dan penyusunan laporan Tugas Akhir, meliputi :

#### **3.3.2. *Sketchbook***

Dalam kamus Inggris-Indonesia, *sketchbook* memiliki makna buku sketsa corat coret. *Sketchbook* biasa digunakan oleh seorang ilustrator maupun seniman untuk membuat sketsa ataupun sebuah karya utuh.

Dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan *sketchbook* merk Lyra dan Kiky dengan ukuran A4 dan A5 sebagai media membuat rancangan awal.

#### **3.3.3. Pensil**

Pensil adalah salah satu alat penelitian yang digunakan peneliti dalam membuat laporan penelitian ini. Penulis menggunakan pensil 2B untuk membuat sketsa untuk ilustrasi. Merk pensil yang penulis gunakan adalah Faber Castell.

#### **3.3.4. Penghapus**

Peneliti juga menggunakan penghapus dalam proses perancangan Tugas Akhir ini yang mana untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan saat membuat corat-coret manual, dsb.

#### **3.3.5 Laptop**

Laptop atau komputer jinjing yang penulis gunakan adalah merk Lenovo Thinkpad series T540p. Laptop series ini sangat mumpuni dan memadai untuk keperluan membuat ilustrasi dan mendesain sekaligus.

### **3.3.6 Pen Tablet**

Dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan pen tablet merk Wacom series CTL-6100WL. Pen tablet ini berfungsi sebagai alat bantu menggambar ilustrasi yang akan dibuat nantinya.

## **3.4 Prosedur Penelitian**

### **3.4.1. Metode Penelitian**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini diperlukan adanya penelitian dengan tujuan sebagai pengujian dan pembuktian tentang pengetahuan yang ada. Pada Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

### **3.4.2. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2009: 14), menjelaskan bahwa metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berbasis pada filsafat

positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dan pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner/ angket.

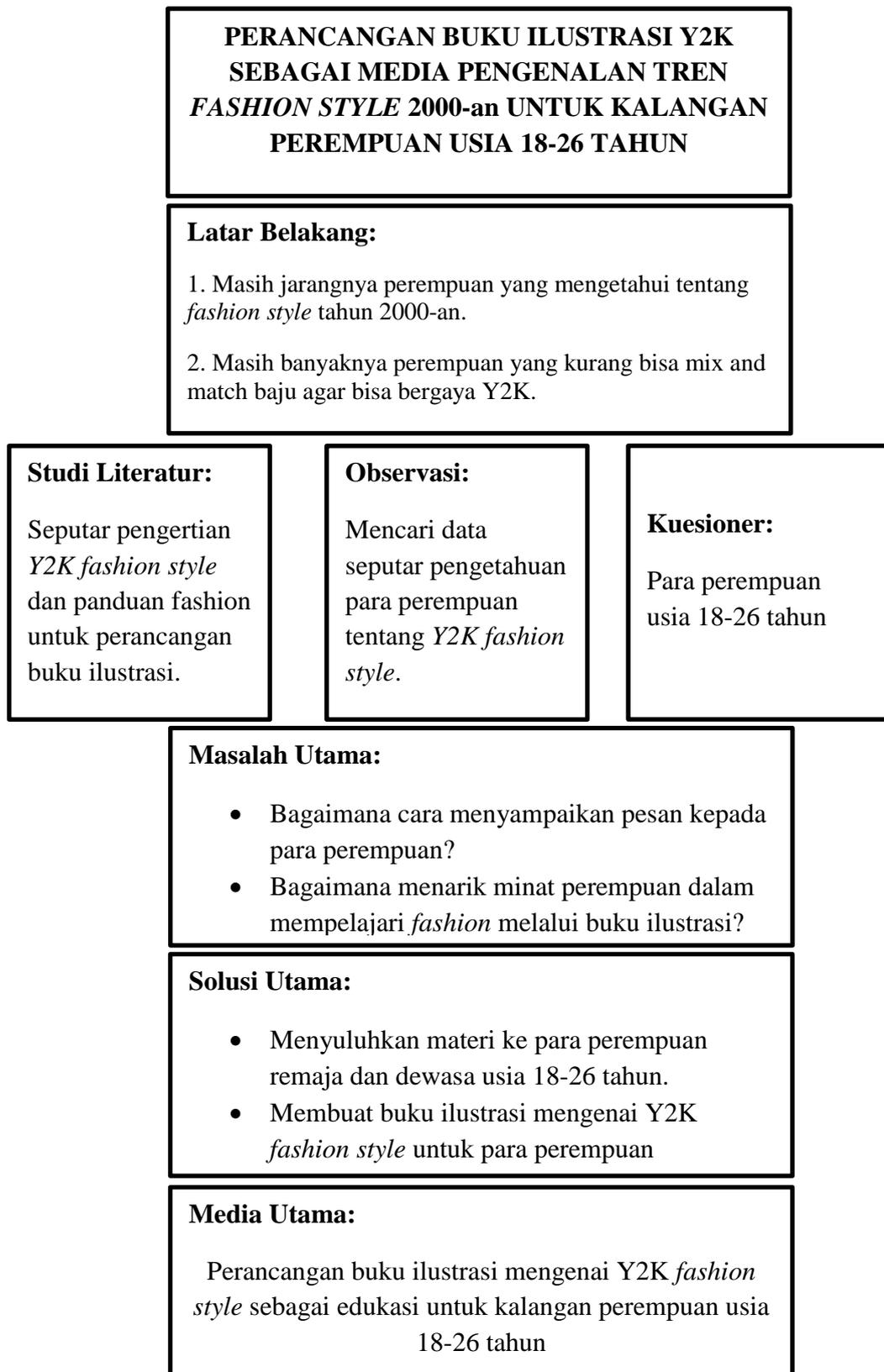
### 3.4.2.1. Kuesioner/ Angket

Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.



Gambar 3.1 *Kuesioner*  
Sumber: File pribadi penulis

### 3.5 Kerangka Berpikir



Gambar 3.1 Kerangka Berfikir

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL**

#### **4.1 Objek Penelitian**

Dalam melakukan sebuah penelitian pertama kali yang perlu diperhatikan adalah objek penelitian yang akan diteliti. Dimana objek penelitian tersebut terkandung masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian untuk dicari pemecahannya. Menurut Sugiyono (2014), pendapat pertama mengenai pengertian dari objek di dalam riset disampaikan oleh Sugiyono. Disini menjelaskan bahwa objek di dalam riset adalah salah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

##### **4.1.1 Target *Audience***

Dalam perancangan buku ilustrasi yang berjudul “Y2K *Fashion Style* Sebagai Edukasi di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun” ini, memiliki target *audience* kepada para perempuan dengan usia remaja sampai dewasa.

##### **4.1.1.1 Segmen Demografis**

Segmentasi demografis yaitu pembagian seluruh pasar ke dalam berbagai kelompok yang lebih berdasarkan ciri-ciri yang objektif seperti usia, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, domisili dan tingkat pendapatan. Pada buku ilustrasi “Y2K

*Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun” memiliki segmen demografis sebagai berikut.

- a. Usia : 18 - 26 tahun
- b. Jenis Kelamin : Perempuan

#### **4.1.2 Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan dan Edukasi**

Dalam mengenal jenis media cetak untuk ilustrasi, memiliki 2 jenis yaitu buku ilustrasi dan *zine*. Dari kedua jenis media tersebut memiliki persamaan yang serupa. Keduanya tetap membutuhkan kumpulan ilustrasi, konsep atau gagasan, serta desain dan tata letak. Perbedaan dari keduanya hanya pada buku ilustrasi diproduksi lebih tebal dan khusus untuk cetak massal, sedangkan *zine* buku ilustrasi yang bentuknya lebih tipis dan biasanya berkebutuhan untuk presentasi sebelum cetak massal dalam bentuk buku ilustrasi.

Pada perancangan buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”, penulis memilih media cetak dalam bentuk buku. Penulis menimbang media cetak dalam bentuk buku dikarenakan bentuknya lebih besar dan menyesuaikan pada pedoman tugas akhir. Buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun” dicetak dengan ukuran 25cm x 25cm dengan *cover* jenis *hardcover* dengan isi berjenis kertas aster dan kertas kalkir. Perancangan ini sudah dipertimbangkan dengan baik dan menimbang kualitas pada buku ilustrasi lebih layak untuk dijadikan produk tugas akhir.

Dengan tujuan edukasi terhadap masyarakat umum mengenai Y2K *fashion style*, penulis menambahkan beberapa pengertian singkat di dalam buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun” agar target *audiens* lebih paham akan pesan yang tersirat di dalam ilustrasi-ilustrasi yang ada didalam buku ilustrasi tersebut.

## **4.2 Konsep Dasar Perancangan**

Dalam perancangan buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun” dirancang berdasarkan pengalaman pribadi sebagai penikmat *fashion*. Menurut pengalaman pribadi, para perempuan masih kurang mengetahui mengenai Y2K *fashion style*. Banyak para perempuan yang menggunakan Y2K *fashion style* ini tanpa mengetahui apa nama *stylenya* ataupun kurang mengetahui items apa saja yang termasuk dalam *fashion style* ini. Maka dari itu, penulis menguatkan pengalaman pribadinya dengan melakukan observasi dan wawancara dalam perancangan buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”.

### **4.2.1 Ide Konsep ( Pra Produksi)**

Dalam proses pra produksi ini penulis melakukan observasi ke beberapa perempuan. Dalam proses ini, penulis tidak begitu kesulitan karena sudah banyaknya perempuan yang mengetahui tentang Y2K *fashion style* walau dengan sebutan yang berbeda-beda.

Penulis mencari inspirasi untuk pembuatan ilustrasinya melalui laman instagram dan pinterest.

#### 4.2.2 Proses Produksi

Setelah melalui proses pra-produksi berupa pencarian inspirasi, tahapan selanjutnya yang paling penting yaitu proses produksi. Proses produksi pada perancangan kali ini berupa aktifitas pemotretan objek untuk isi dari buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”.

Pada proses produksi, ada beberapa alat yang digunakan oleh penulis. Yaitu pen tablet wacom CTL-1600W, laptop Lenovo Thinkpad T450p, dan *software* Medibang Paint Pro. Dalam hal ini, tidak lupa penulis memperhatikan urutan gambar apa saja yang akan dikerjakan. Hal ini akan memudahkan aktivitas yang akan dilakukan selanjutnya yakni proses pasca produksi berupa *layouting*.

#### 4.2.3 Proses Pasca Produksi

Setelah melalui produksi yang panjang dan matang. Langkah selanjutnya yaitu melakukan tahapan pasca produksi berupa *layouting* untuk dijadikan produk berupa buku ilustrasi. Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari kegiatan perancangan pada buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style* di Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun”. Dalam melakukan tahapan pasca produksi ini, penulis menggunakan 1 *software* untuk menunjang proses ini, yaitu Adobe Illustrator. *Software* digunakan untuk melakukan proses *layouting* tata letak pada buku sebelum diserahkan kepada pihak percetakan.

### 4.3 Proses Perancangan

Dalam melakukan proses perancangan ini, ada beberapa *software* yang digunakan penulis untuk perancangan buku ilustrasi ini. Berikut langkah-langkah penggunaannya:

#### 4.3.1 Proses pembuatan *storyboard* manual pada *sketchbook*

Pada tahap awal pengerjaan perancangan kali ini berupa pembuatan *storyboard* pada *sketchbook* dengan menggunakan pensil. Pembuatan *storyboard* ini dibuat secara manual. Dilakukan secara manual agar mempermudah dalam mengkonsep susunan ilustrasi dan isi buku nantinya.

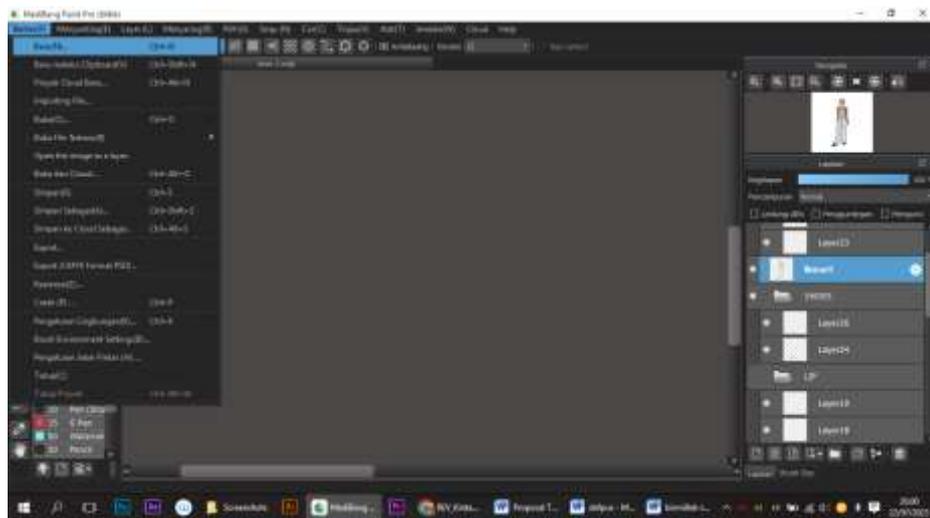
Pertama-tama, pembuatan sketsa *storyboard* untuk ilustrasi dan dilanjut dengan pengkonsep tatanan *layouting* pada buku.



Gambar 4.1 *Storyboard*  
Sumber: File pribadi penulis

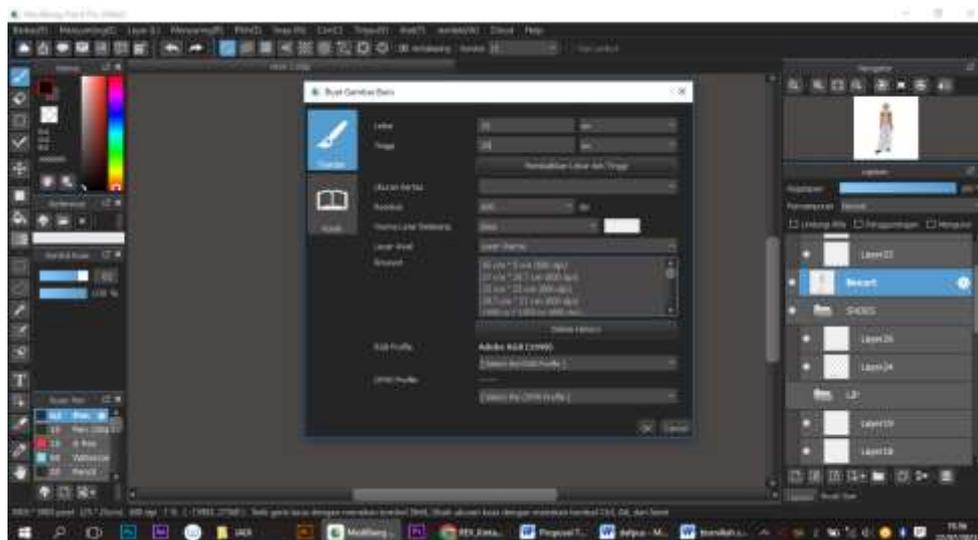
#### 4.3.2 Proses pengaplikasian pembuatan *lineart* pertama pada *Medibang Paint Pro*

Tahap selanjutnya adalah pengaplikasian pembuatan *lineart* pertama untuk pembuatan ilustrasi. Tahap ini dibuat secara *digital* menggunakan Medibang Paint Pro. Dalam pengaplikasian pembuatan *lineart* pertama ini dengan terlebih dahulu membuka software Medibang Paint Pro. Selanjutnya klik Berkas atau CTRL+N.



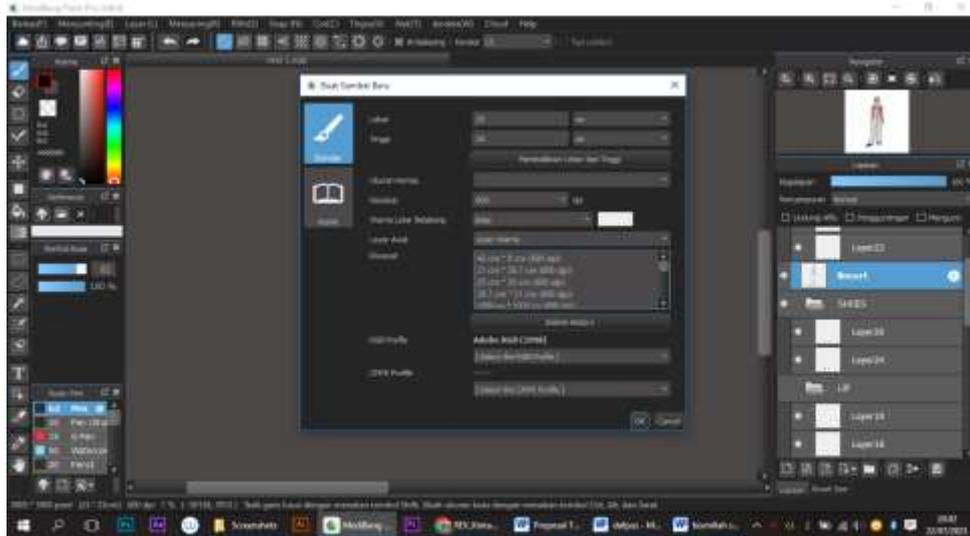
Gambar 4.2 Proses pembuatan *lineart* pertama (1)  
Sumber: File pribadi penulis

Lalu atur ukuran canvas menjadi berukuran 25cm x 25cm.



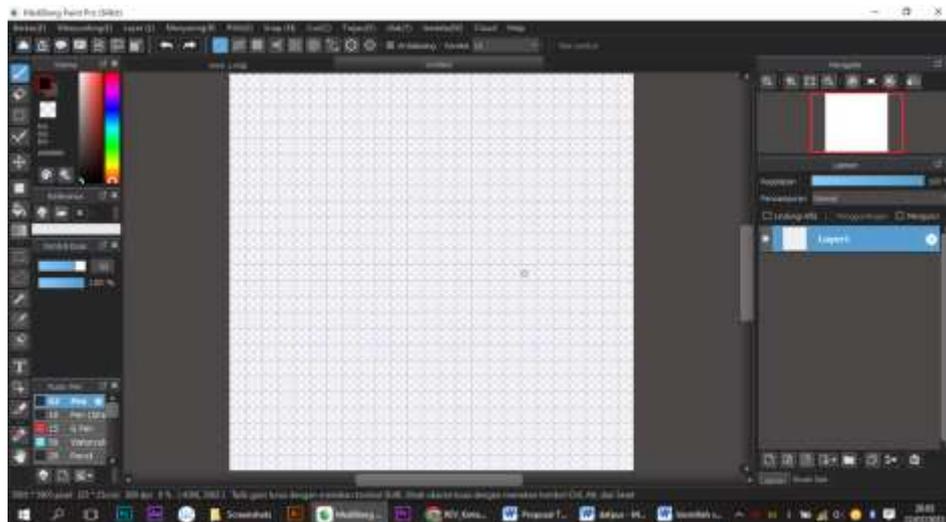
Gambar 4.3 Proses pembuatan *lineart* pertama (2)  
Sumber: File pribadi penulis

Jika sudah, klik OK.



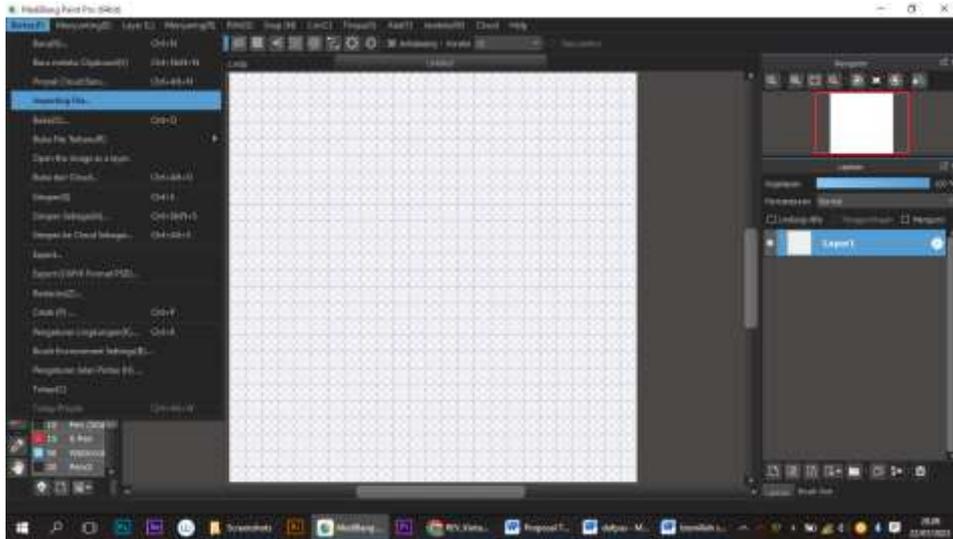
Gambar 4.4 Proses pembuatan *lineart* pertama (3)  
Sumber: File pribadi penulis

Lalu, tampilan *canvas* akan muncul.



Gambar 4.5 Proses pembuatan *lineart* pertama (4)  
Sumber: File pribadi penulis

Setelah itu, *import* foto *storyboard* dengan cara klik Berkas lalu pilih *Importing File*.

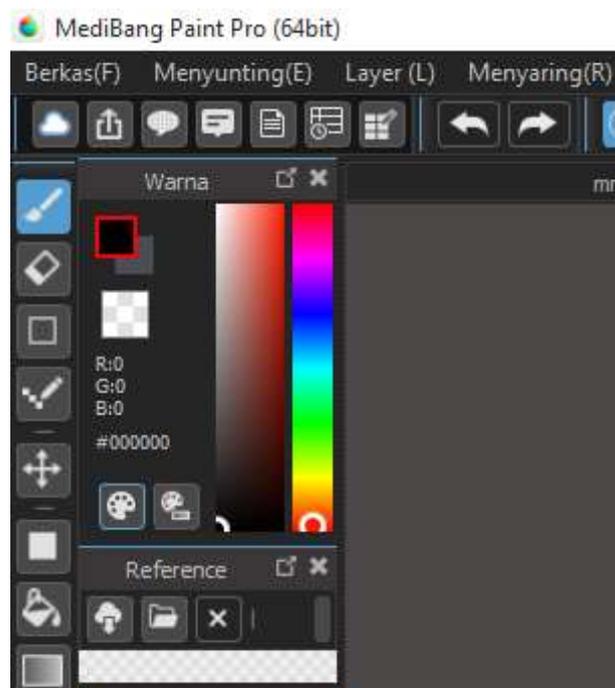


Gambar 4.6 Proses pembuatan *lineart* pertama (5)  
Sumber: File pribadi penulis

Atau dengan cara buka File Manager dan pilih gambar storyboard atau sketsa manual yang akan di digitalkan.

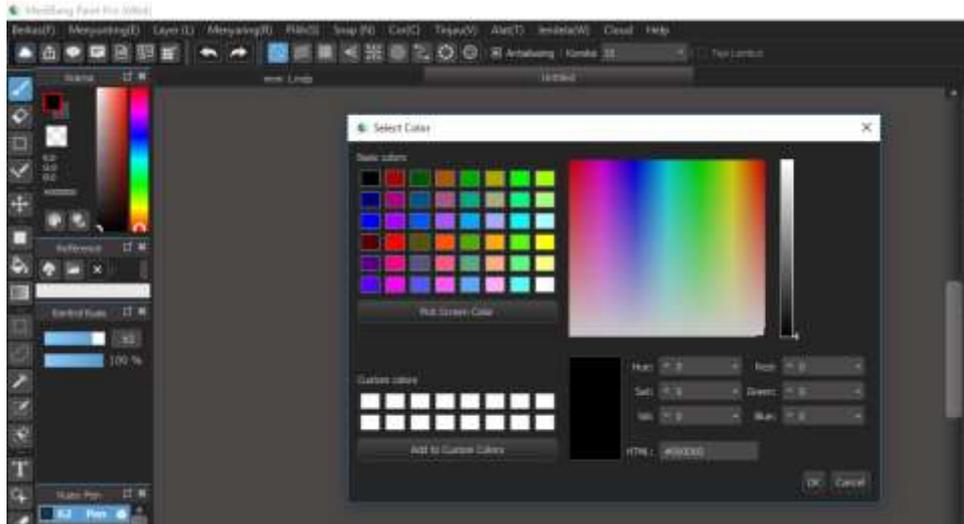
Lalu *drag* atau geser gambar tersebut ke MediBang Paint Pro.

Jika sudah, atur warna pen menjadi abu dengan cara klik simbol *pallette*.



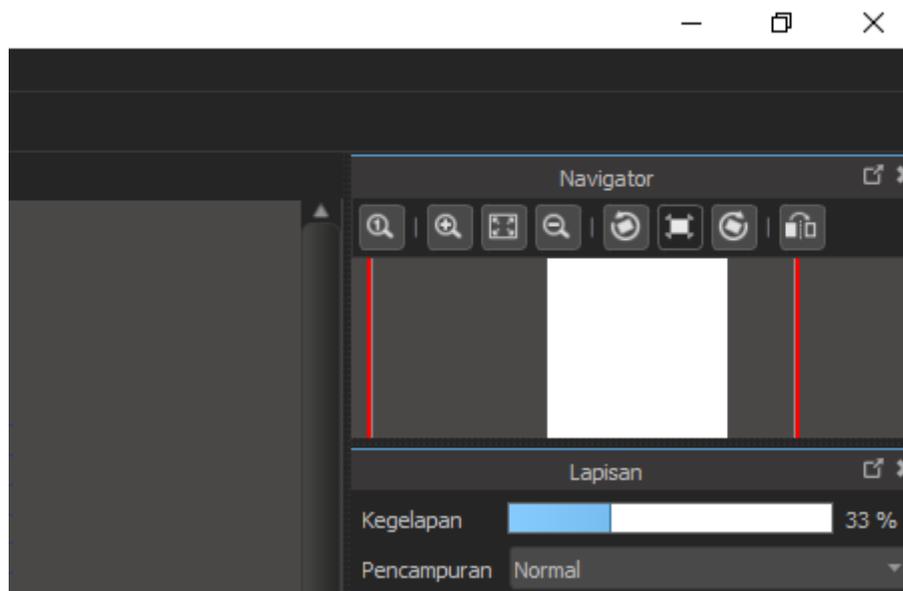
Gambar 4.7 Proses pembuatan *lineart* pertama (6)  
Sumber: File pribadi penulis

Selanjutnya pilih atau atur warna menjadi abu.



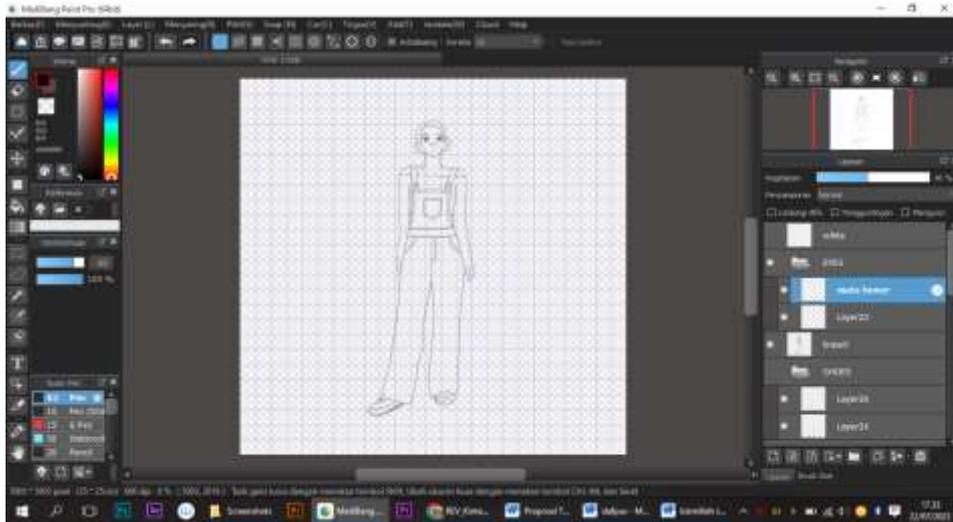
Gambar 4.8 Proses pembuatan *lineart* pertama (7)  
Sumber: File pribadi penulis

Atau bisa juga dengan cara menggunakan warna *brush* hitam dan atur bagian *Opacity* atau Kegelapan dengan cara dikurangkan kapasitasnya.



Gambar 4.9 Proses pembuatan *lineart* pertama (8)  
Sumber: File pribadi penulis

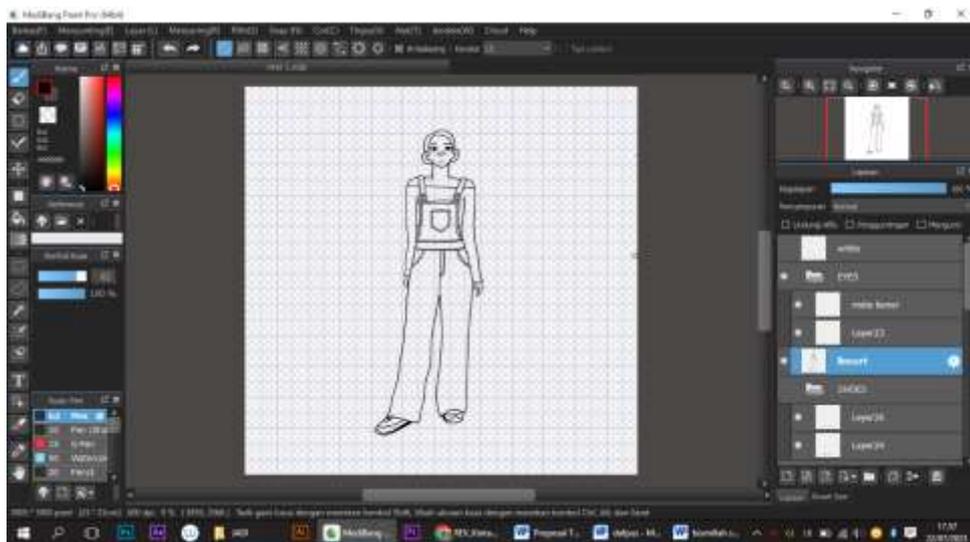
Kemudian langsung pembuatan *lineart* pertama.



Gambar 4.10 Proses pembuatan *lineart* pertama (9)  
Sumber: File pribadi penulis

#### 4.3.3 Proses pembuatan *lineart* kedua pada Medibang Paint Pro

Pada tahap ini, yaitu pembuatan *lineart* kedua pada ilustrasi. Bisa dibayangkan *lineart* ini adalah *lineart fix* yang mana sudah ditebalkan menggunakan *brush pen* berwarna hitam.

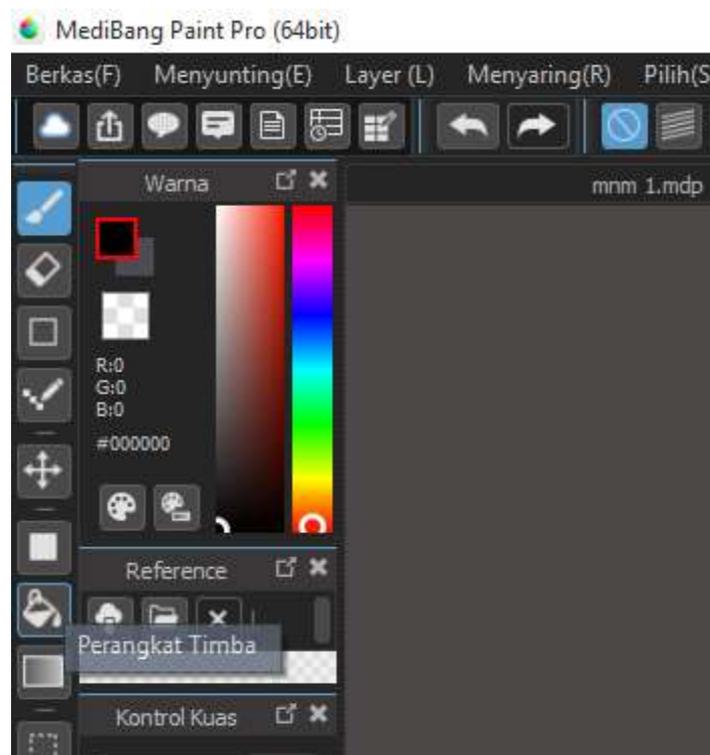


Gambar 4.11 Proses pembuatan *lineart* kedua  
Sumber: File pribadi penulis

#### 4.3.4 Proses *Coloring* atau Pewarnaan Ilustrasi Pada Medibang Paint Pro

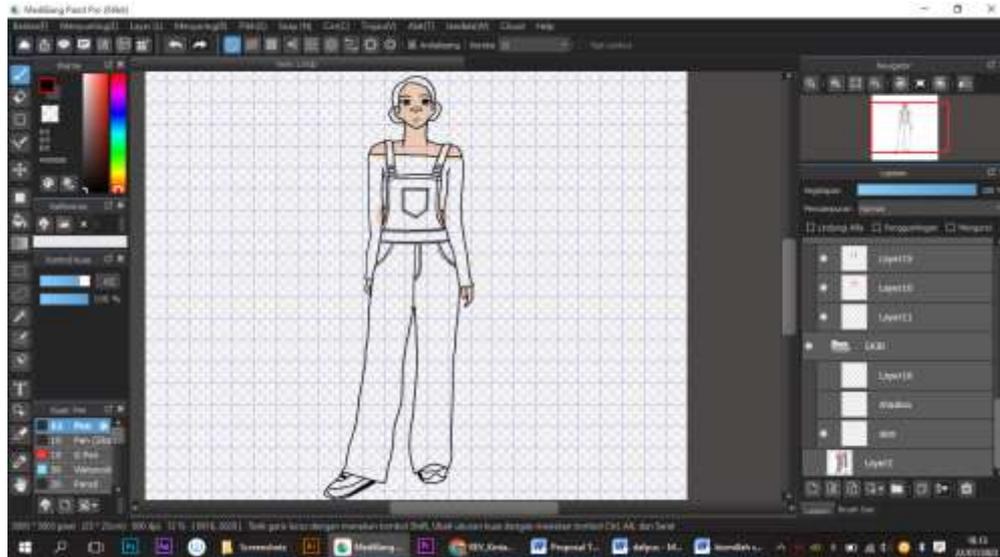
Pada tahap ketiga, yaitu proses pewarnaan pada ilustrasi. Dimulai dari coloring kulit pada karakter terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan pakaian dan rambut pada karakter ilustrasi tersebut.

Dimulai dengan memblok bagian-bagian objek dengan warna dasar dengan cara klik ikon seperti dibawah. Lalu pilih warna sesuai dengan warna yang akan diblok.

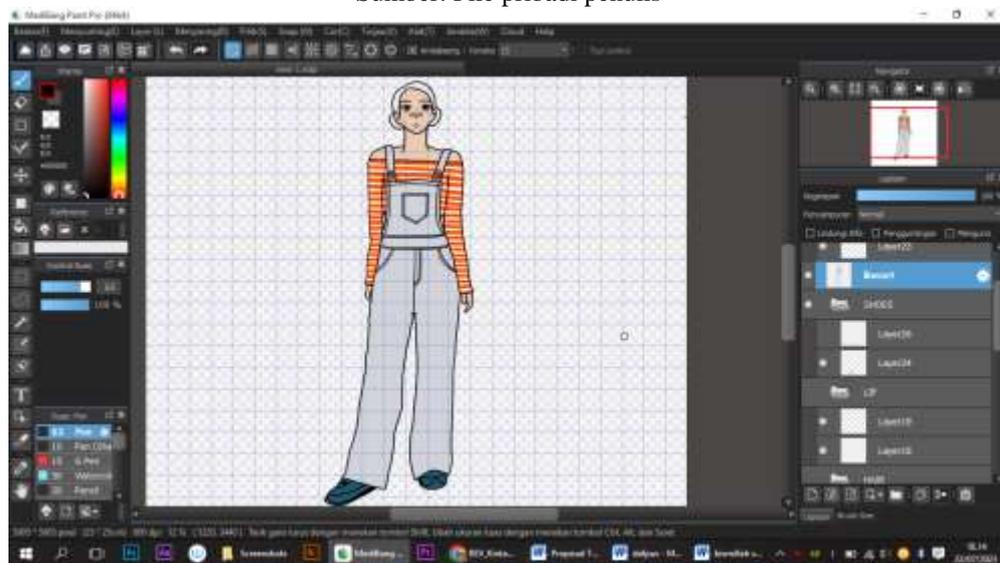


Gambar 4.12 Proses *coloring* (1)  
Sumber: File pribadi penulis

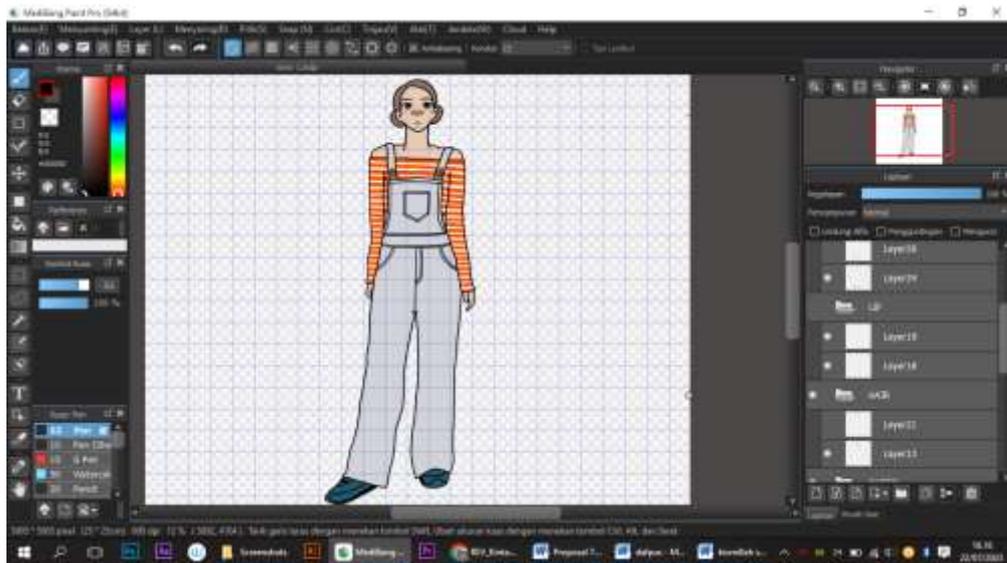
Kemudian mulai pengeblokan warna pada bagian-bagian objek.



Gambar 4.13 Proses *coloring* (2)  
Sumber: File pribadi penulis

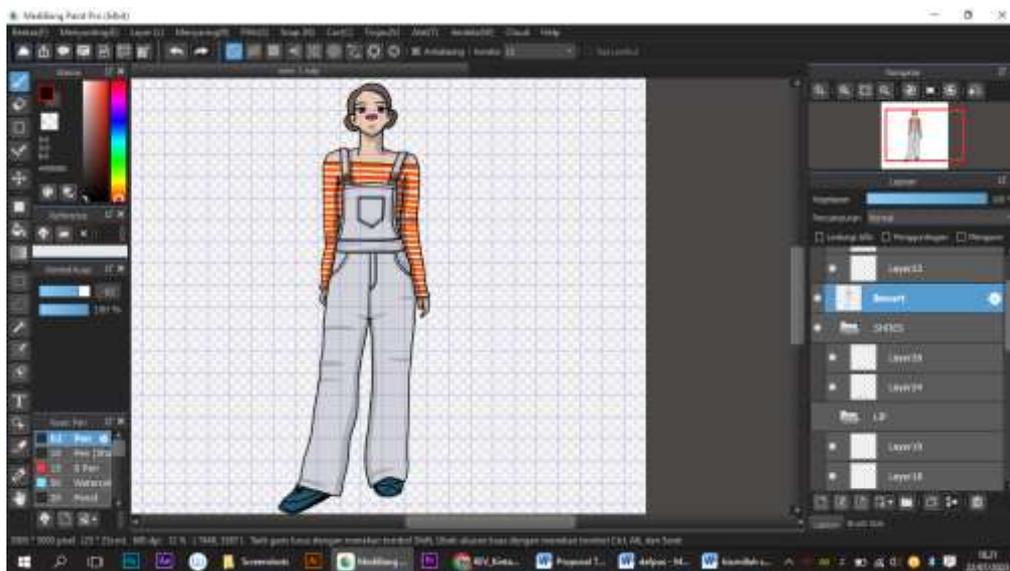


Gambar 4.14 Proses *coloring* (3)  
Sumber: File pribadi penulis



Gambar 4.15 Proses *coloring* (4)  
Sumber: File pribadi penulis

Dilanjut dengan pemberian *detailing shadow* warna pada bagian-bagian tertentu.

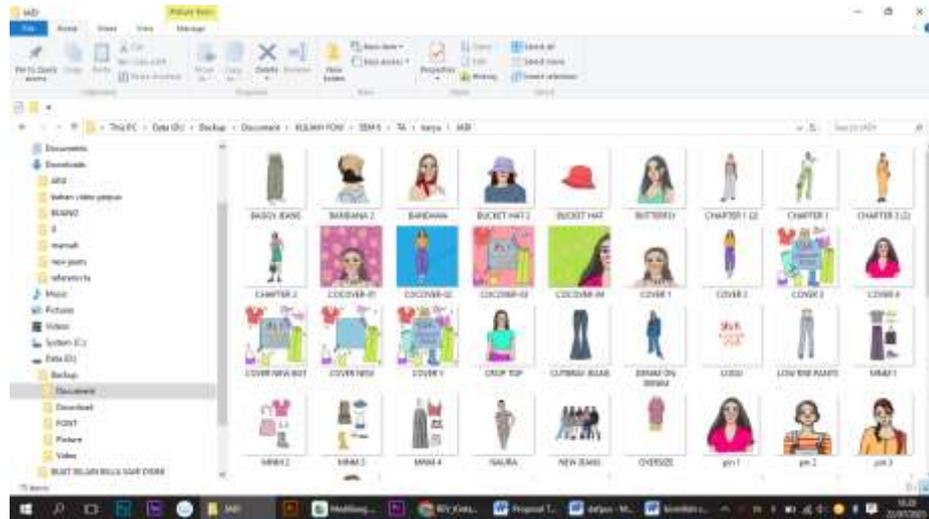


Gambar 4.16 Proses *coloring* (5)  
Sumber: File pribadi penulis

Lakukan proses ini pada semua ilustrasi yang akan dibuat.

#### 4.3.5 Proses pengumpulan file ilustrasi pada *File Manager*

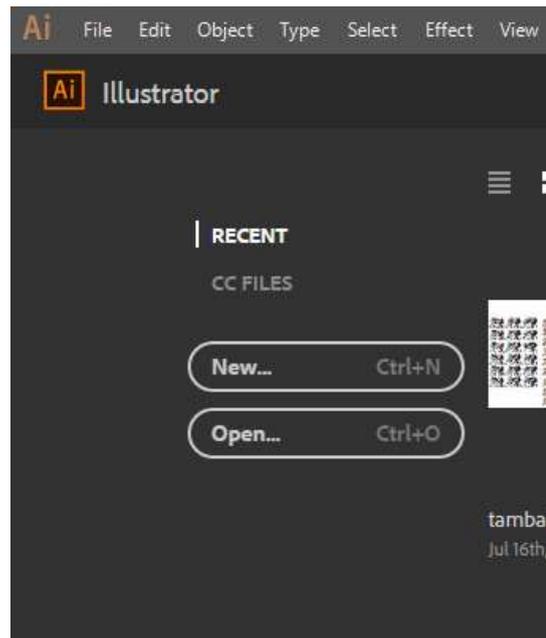
Pada tahap ini, semua file ilustrasi dikumpulkan dalam satu folder file yang sama agar mempermudah dalam proses selanjutnya.



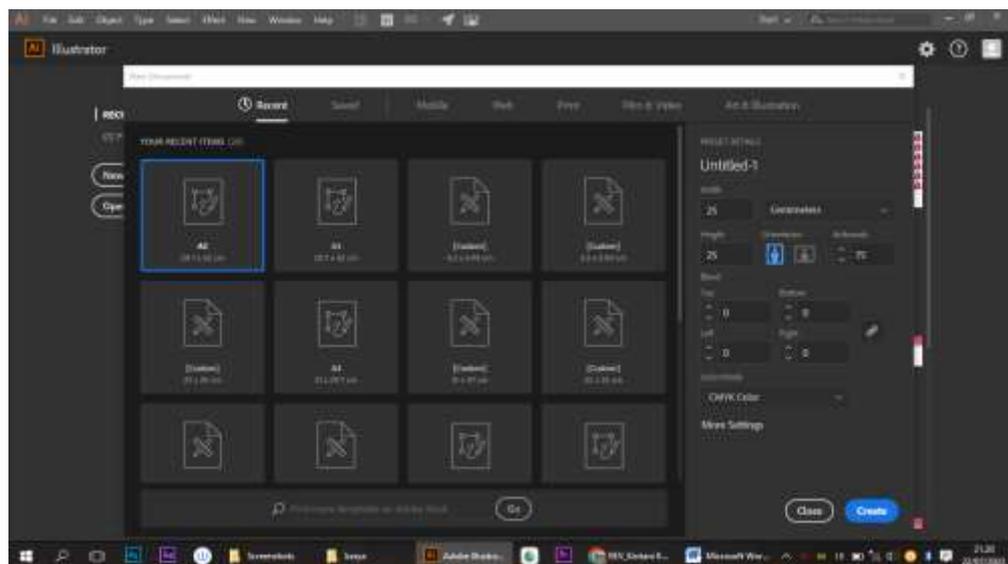
Gambar 4.17 Proses pengumpulan file  
Sumber: File pribadi penulis

#### 4.3.6 Proses *layouting* pada Adobe Illustrator

Pada tahap ini, semua file ilustrasi akan dilayout satu persatu. Pertama buka *software* Adobe Illustrator. Lalu klik *New* dan atur ukuran *artboard* menjadi 25cm x 25cm dan juga jumlah *artboard* yang akan dibuat.

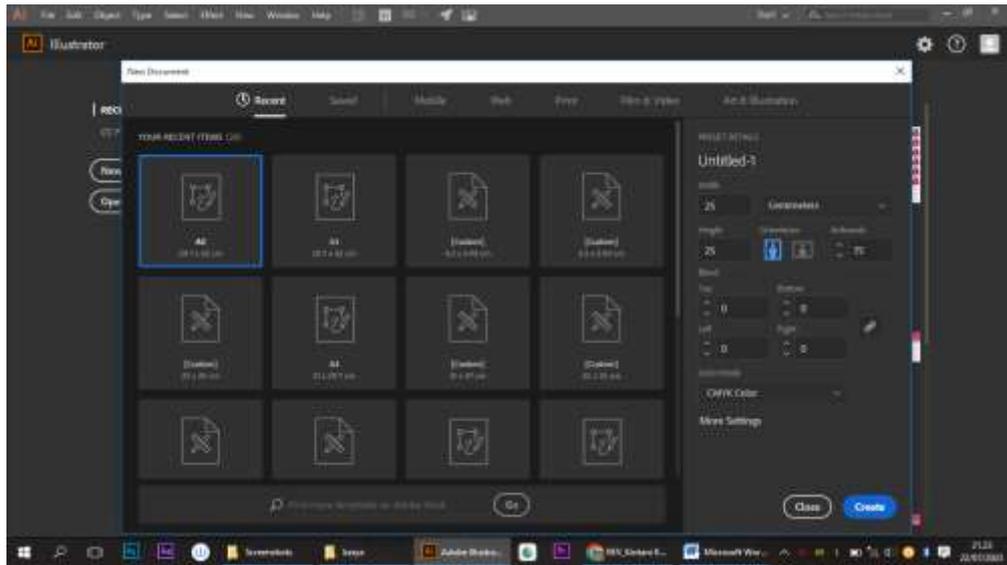


Gambar 4.18 Proses *layouting* (1)  
 Sumber: File pribadi penulis



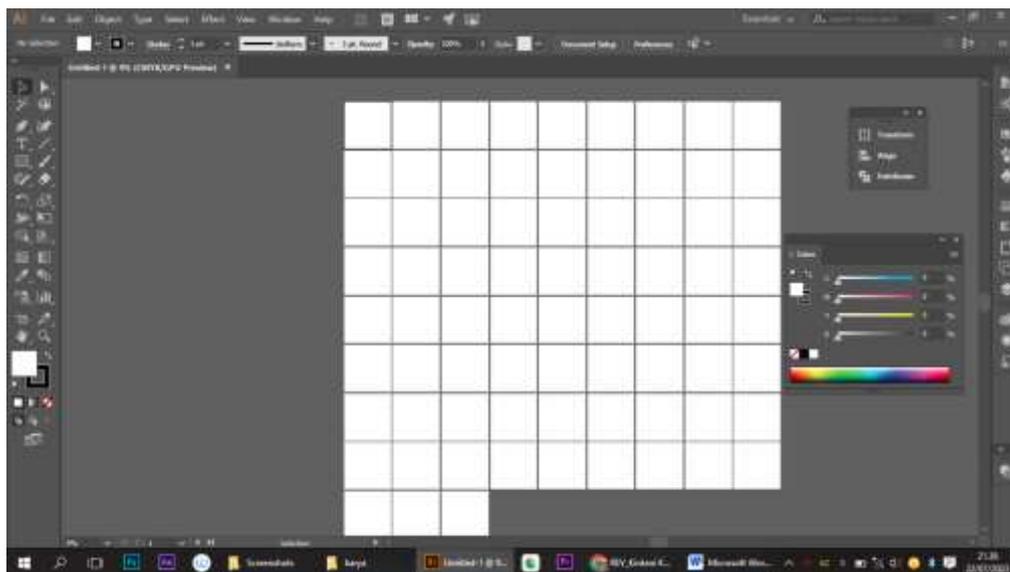
Gambar 4.19 Proses *layouting* (2)  
 Sumber: File pribadi penulis

Lalu klik *Create*.



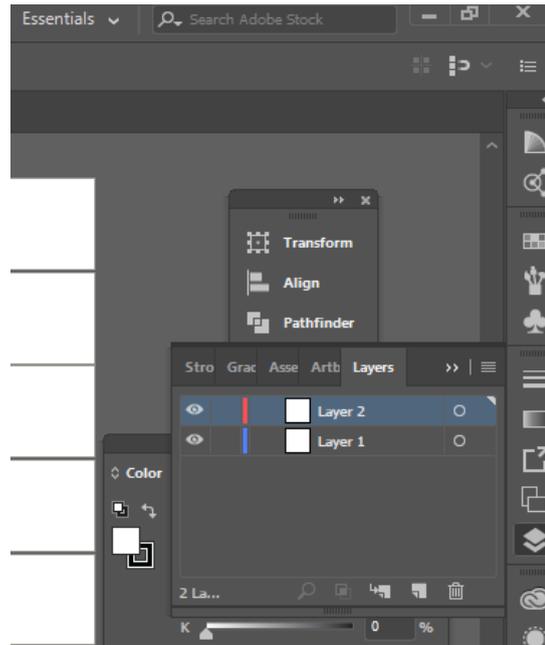
Gambar 4.20 Proses *layouting* (3)  
 Sumber: File pribadi penulis

Lalu tampilan akan seperti gambar dibawah.



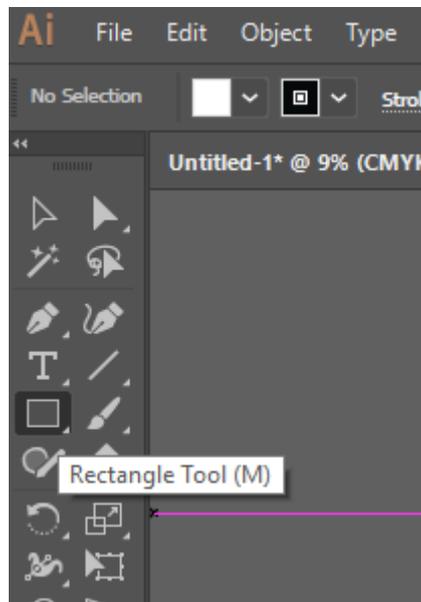
Gambar 4.21 Proses *layouting* (4)  
 Sumber: File pribadi penulis

Tambahkan *layer*.



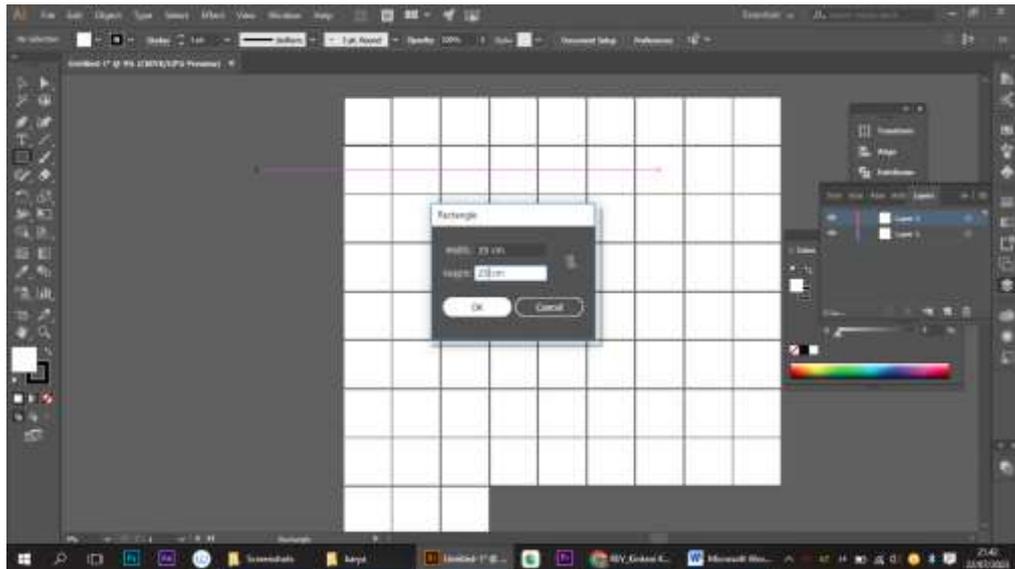
Gambar 4.22 Proses *layouting* (5)  
Sumber: File pribadi penulis

Kemudian klik *Rectangle Tool*.



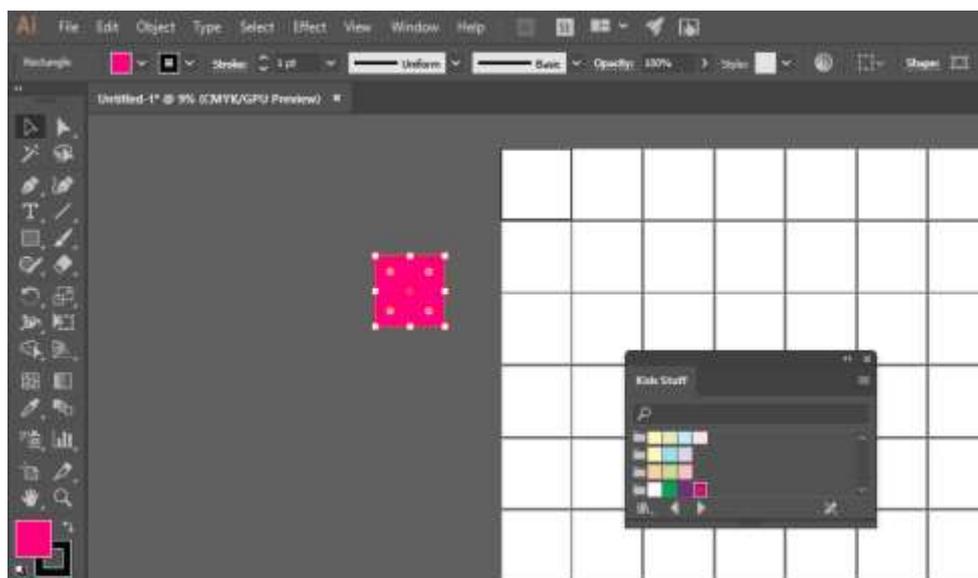
Gambar 4.23 Proses *layouting* (6)  
Sumber: File pribadi penulis

Lalu buat bentuk kotak seukuran dengan *artboard* (25cm x 25cm) dan klik *OK*.



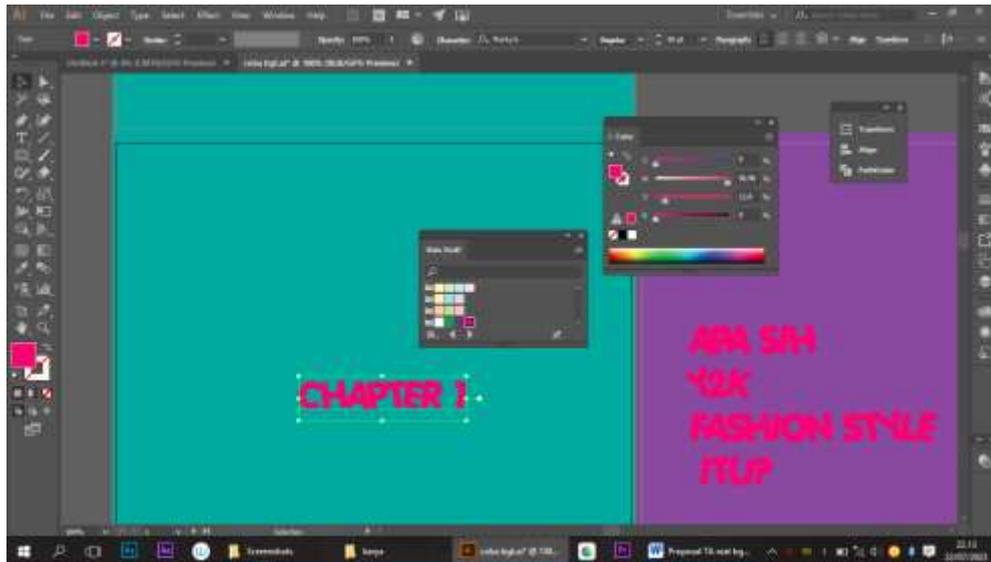
Gambar 4.24 Proses *layouting* (7)  
Sumber: File pribadi penulis

Selanjutnya, ubah warna kotak tadi menjadi warna yang sudah ditetapkan menjadi warna *background* (*pink fuschia*, *orange muda*, hijau toska, ungu muda, dan ungu tua). Lanjutkan sampai semua *artboard* diberi *background*.



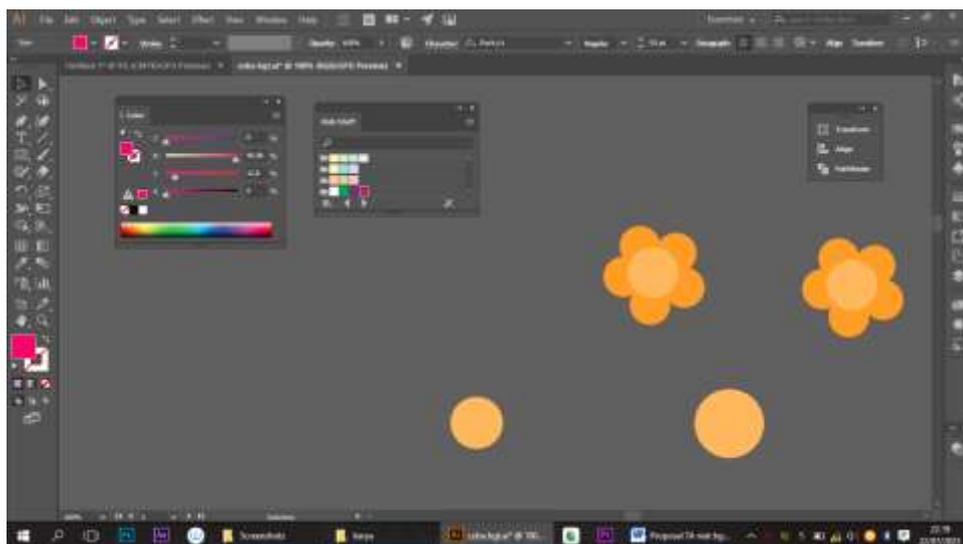
Gambar 4.25 Proses *layouting* (8)  
Sumber: File pribadi penulis

Tambahkan tulisan sesuai dengan halamannya dengan menggunakan *font* yang sudah ditetapkan atau dikonsepskan. Contohnya tulisan *chapter* dan judul *chapter* menggunakan *font* Porky's dan dengan ukuran 50pt.



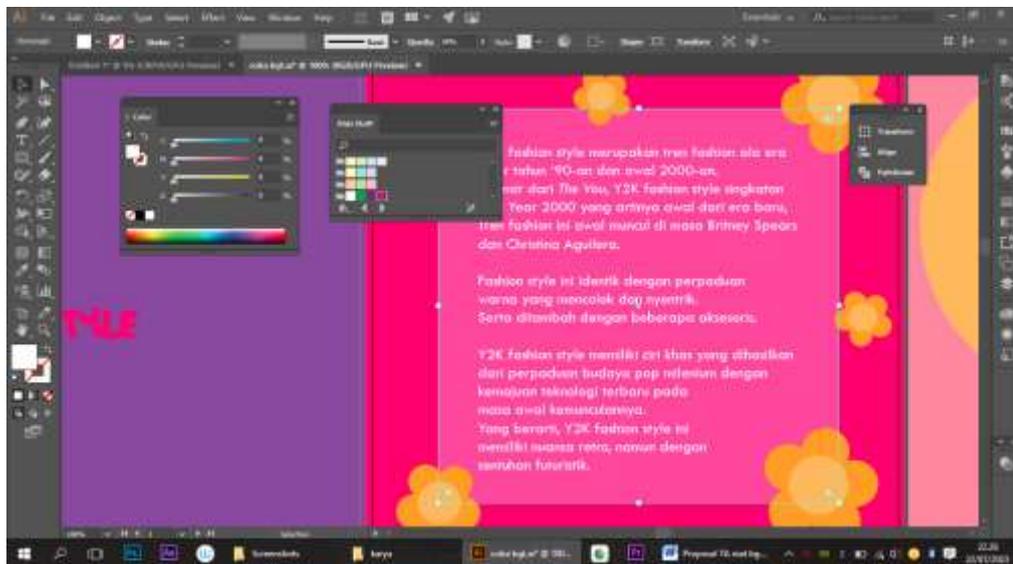
Gambar 4.26 Proses *layouting* (9)  
Sumber: File pribadi penulis

Selanjutnya, buat aset-aset tambahan seperti bentuk bunga.



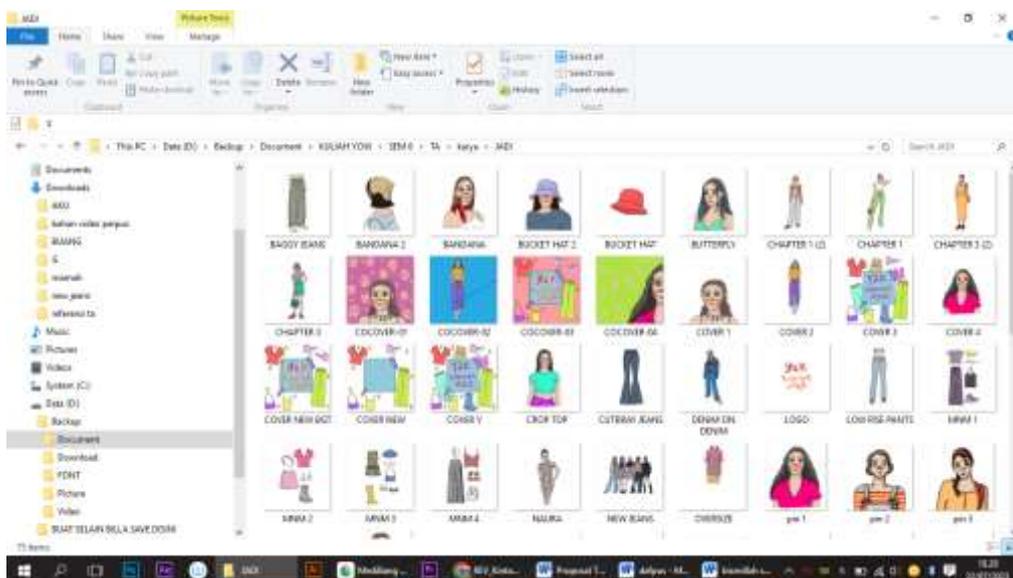
Gambar 4.27 Proses *layouting* (10)  
Sumber: File pribadi penulis

Kemudian langsung di *layout* sesuai konsep tiap halaman yang menggunakan aset-aset tersebut.



Gambar 4.28 Proses *layouting* (11)  
Sumber: File pribadi penulis

Tahap selanjutnya adalah menambahkan aset-aset ilustrasi yang sudah dibuat sebelumnya, dengan cara men-*drag* aset-aset tersebut ke Adobe Illustrator.



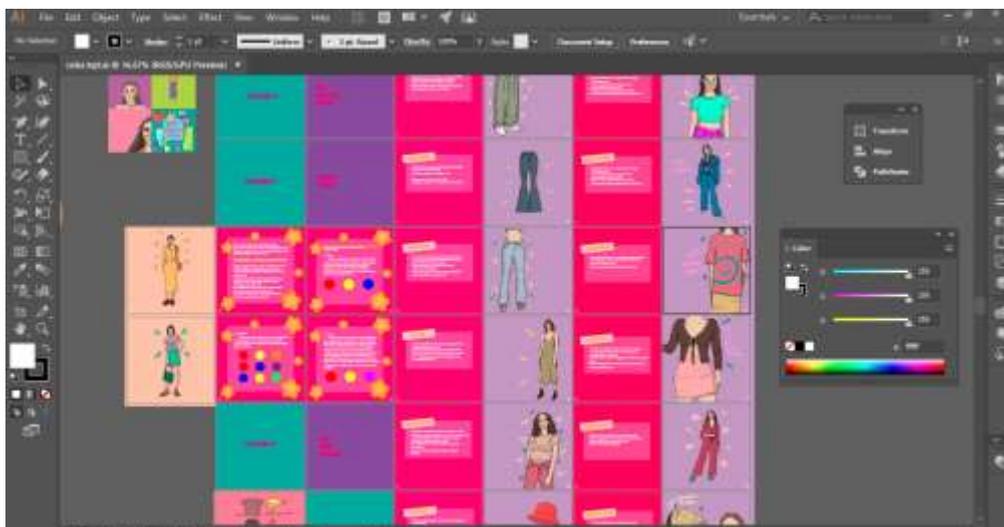
Gambar 4.29 Proses *layouting* (12)  
 Sumber: File pribadi penulis

Lalu, tata aset-aset tadi sesuai konsepnya (*layouting* tiap halamannya).



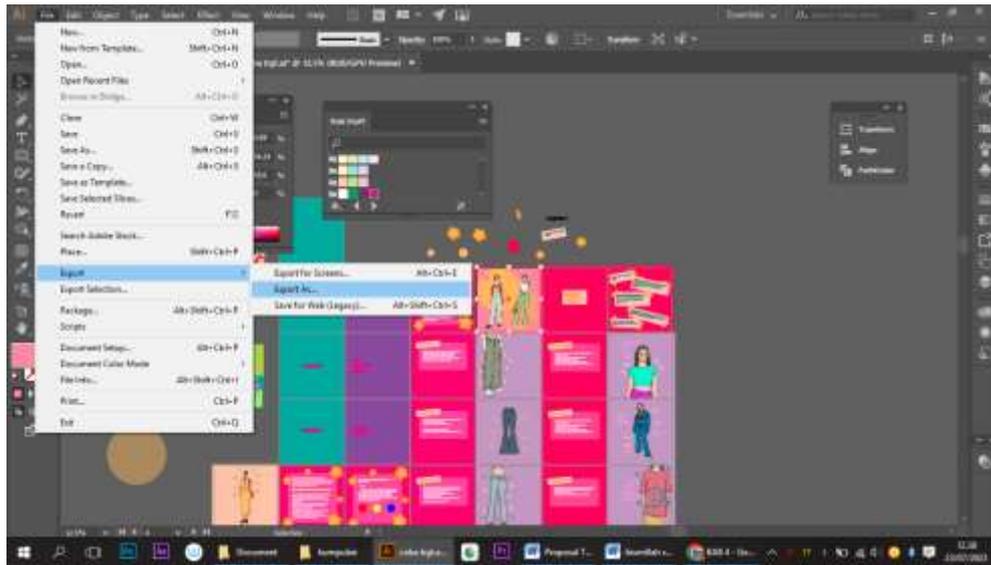
Gambar 4.30 Proses *layouting* (13)  
 Sumber: File pribadi penulis

Lanjutkan sampai semua halaman ter*layout*.



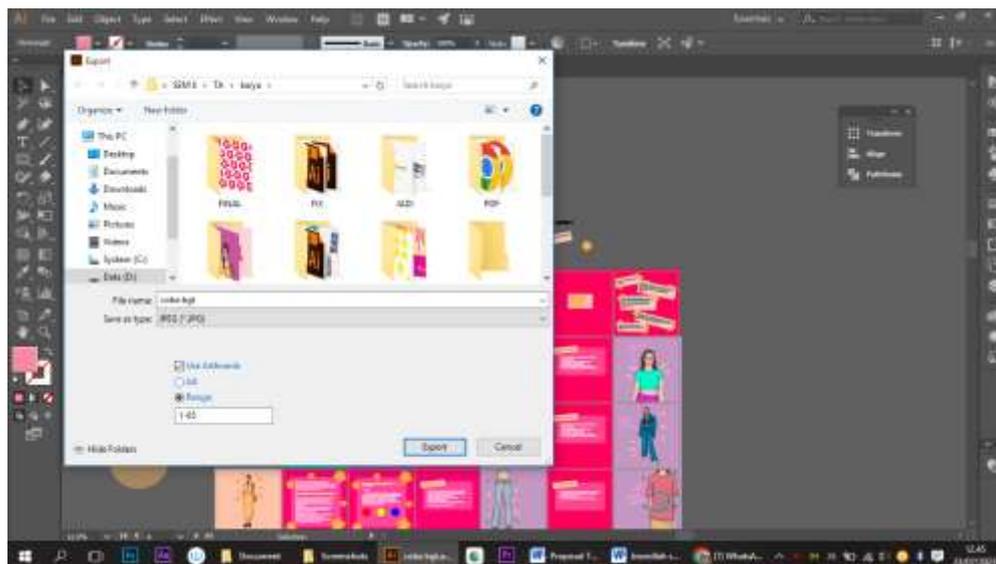
Gambar 4.31 Proses *layouting* (14)  
 Sumber: File pribadi penulis

Lalu *export artboard* dengan cara klik *File-Export-Export As*.



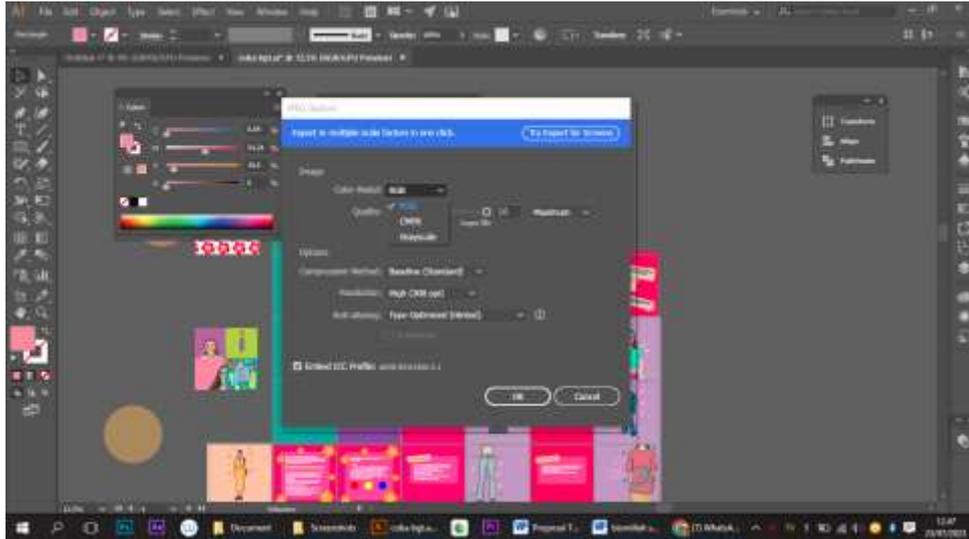
Gambar 4.32 Proses *layouting* (15)  
Sumber: File pribadi penulis

Kemudian centang *use artboard*, lalu pilih *range* dan *OK*.



Gambar 4.33 Proses *layouting* (16)  
Sumber: File pribadi penulis

Yang terakhir adalah pilih *color mode* CMYK dan kualitas *export*, lalu klik *OK*.



Gambar 4.34 Proses *layouting* (17)  
Sumber: File pribadi penulis

## 4.4 Hasil Perancangan

Pada hasil perancangan produk Tugas Akhir 2022/2023, terdapat 2 produk yang terdiri dari produk utama dan produk pendukung. Berikut penjelasannya.

### 4.4.1. Hasil Akhir Produk Utama

Hasil perancangan pada produk Tugas Akhir kali ini, berupa buku ilustrasi berukuran 25cm x 25cm berjudul “Y2K Fashion Style”, dengan material *cover* jenis hard cover yang dijahit dan dilem bagian punggung bukunya, material isi buku berjenis kertas aster agar kertas isi buku tidak mudah tertekuk dan kertas kalkir sebagai pembatas tiap *chapter*nya.

Buku ini berjumlah 75 halaman.

### 4.4.2. Hasil Akhir Produk Pendukung

Produk pendukung adalah produk yang dirancang sebagai media pendukung atau media tambahan untuk produk akhir utama. Produk pendukung dapat berupa *merchandise*, media cetak maupun *website*. Produk pendukung buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*” berupa pin dengan ukuran diameter 25mm, stiker, dan standing character.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Pengerjaan tugas akhir telah dilakukan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembuatan buku ilustrasi ini memiliki proses yang begitu panjang mulai dari proses pra produksi hingga pasca produksi berupa hasil akhirnya yaitu buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*”

Dalam proses perancangan ini, penulis menghasilkan sebuah karya berupa buku ilustrasi dengan cara menggabungkan beberapa hasil ilustrasi beserta penjelasannya.

Berdasarkan dengan tujuan utama pada pembuatan produk utama buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*” sebagai media dalam pengenalan dan edukasi terhadap *fashion* perempuan tahun 2000-an, berikut poin-poin yang didapatkan setelah membuat produk tugas akhir buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*”:

1. Diketahui melalui riset data kuesioner melalui *google form*, 87% perempuan usia 18-26 tahun mengetahui tentang *Y2K fashion style*. Walau dengan penafsiran yang berbeda, kesimpulan yang didapat sama.
2. Buku ilustrasi “*Y2K Fashion Style*” sebagai media pengenalan *fashion* tahun 2000-an untuk para perempuan usia 18-26 tahun ini sangat membantu dalam mengenalkan *items* Y2K. Pernyataan ini berdasarkan *feedback* yang diisi oleh responden pada ketika pameran karya Dekaverse 2.0 berlangsung.

Semoga dengan adanya buku ilustrasi “Y2K *Fashion Style*” mampu mengedukasi para perempuan terhadap *fashion style* 2000-an yang mana pada beberapa tahun belakangan ini *hype* kembali. Dan juga para perempuan bisa terinspirasi dari isi buku tentang dunia *fashion*.

## 5.2 Saran

Berlandaskan pengalaman dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini, adapun saran mengenai produk utama buku ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Lebih mengulik lagi tentang bagaimana penyampaian alur isi buku yang akan dibahas.
2. Mempelajari *layouting* buku dengan detail agar saat diserahkan ke vendor percetakan lebih presisi *layoutnya*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2014). Fashion dan gaya hidup: identitas dan komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 25-32.
- [2] Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan buku ilustrasi anxiety disorder sebagai media edukasi bagi usia 19-24 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(2), 52-61.
- [3] Dios, A., Syafwan, M. S., San Ahdi, S. S., & Ds, M. (2018). BUKU ILLUSTRASI “FASHION AND STYLE GUIDE”. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- [4] Dianita Indrawati, S. S. (2017). PERKEMBANGAN PENAMAAN GAYA BERPAKAIAN DAN JENIS PAKAIAN PADA KALANGAN MILENIAL DI INDONESIA: KAJIAN LINGUISTIK ANTROPOLOGI. *Jurnal lain yang ditulis oleh Suprata*, 1.
- [5] Suryadi, S. (2008). Ilustrasi Yang Ilustratif. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 6(1), 87-100.
- [6] Widiyantira, R. N., Rahmawaty, D., Magdalena, R., Kusmayadi, T., Syamsiah, S., & Vincent, V. (2022). FASHION COLLECTION INSPIRED BY THE Y2K BUG IN THE YEAR 2000. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 2(2), 318-329.
- [7] FIRDAUSI, D. R. (2021). Pemaknaan Fashion Thrift Sebagai Komunikasi.
- [8] Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan buku menggambar ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- [9] Prasetia, H., Wibowo, W., & Aryanto, H. (2013). Perancangan Buku Ilustrasi Fashion Korea untuk Anak Muda di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 12.
- [10] Sari, D. A. P. L., & Putra, I. G. N. G. (2019). Biografi Ni Nyoman Sani; Perupa Wanita Dengan Lukisan Bergaya Ilustrasi Fashion. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 7(1), 1-9.
- [11] WIJAYA, O. C. F. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Fashion Anak Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- [12] Aisyah, S. (2012). PROMOSI BIDANG USAHA BUSANA MELALUI MEDIA IKLAN DENGAN FESYEN (FASHION) DESAIN

ILUSTRASI. *HomeEC (Jurnal Teknologi Kerumahtanggaan)*, 9(1 PEB), 839-859.

[13] Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan buku ilustrasi sebagai media pengenalan bidang keilmuan desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103-121.

[14] Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta

# **LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir**

**SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Nabila Firdha Shafira  
NIM : 20120005  
Program Studi : D III Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

Nama : Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum.  
Status : Dosen  
NIDN : 12.020.481  
Jabatan Fungsional :  
Pangkat/Golongan :

Pada hari ini Senin tanggal 9 Oktober 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

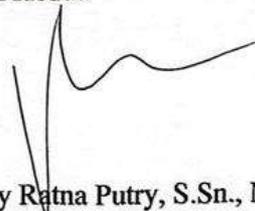
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir

Tegal, 5 Juni 2023

Pihak Pertama

  
Nabila Firdha Shafira

Pihak Kedua

  
Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum

Mengetahui

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual

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

## Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

**Pihak Pertama**

Nama : Nabila Firdha Shafira  
NIM : 20120005  
Program Studi : D III Desain Komunikasi Visual

**Pihak Kedua**

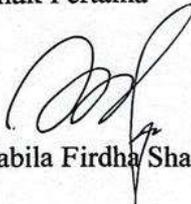
Nama : Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.  
Status : Dosen  
NIDN : 0605079202  
Jabatan Fungsional :  
Pangkat/Golongan :

Pada hari ini Senin tanggal 9 Oktober 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir

Tegal, 5 Juni 2023

Pihak Pertama

  
Nabila Firdha Shafira

Pihak Kedua

  
Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual

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

**Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing I**

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

NAMA : NABILA FIRDHA SHAFIRA  
NIM : 20120005  
No. Ponsel : 085878532028  
Judul TA : Perancangan Buku Ilustrasi Y2K Sebagai Media Pengenalan Tren Fashion Style 2000-an Untuk Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun  
Dosen Pembimbing I : Dessy Ratna Putri, S.Sn., M.Hum

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	27 Feb 2023	Konsep buku beserta isi		
2.	7 Juni 2023	Isi buku	Dijelaskan lagi Y2k itu apa & sumber darimana	
3.	17 Juni 2023	Gambar & isi buku	- style gambar disamakan - Pemilihan warna diganti	
4.	23 Juni 2023	Gambar & isi buku	Penjelasan isi buku lebih disingkat	
5.	27 Juni 2023	Isi buku & cover	Dikonsep jadi 4 dan diberi background	
6.	28 Juni 2023	Pengecekan seluruh isi buku	Pemberian nomor halaman, logo PKU & PHB	
7.	3 Juli 2023		ACC	

Tegal, 9 Oktober .....2023  
Dosen Pembimbing I



Dessy Ratna Putri, S.Sn., M.Hum  
NIPY. 12.020.481

**Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2**

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

NAMA : NABILA FIRDHA SHAFIRA  
NIM : 20120005  
No. Ponsel : 085878532028  
Judul TA : Perancangan Buku Ilustrasi Y2K Sebagai Media Pengenalan Tren  
Fashion Style 2000-an Untuk Kalangan Perempuan Usia 18-26 Tahun  
Dosen Pembimbing II : Adi Kuntoro, M.Pd

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	13 Juni 2023	Bab 1-3	Dilengkapi	
2.	29 Agustus 2023	Bab 4-5	- Feedback masuk ke bab 5 - Margin laporan - Abstrak	
3.	7 September 2023	Abstrak	Menambah isi abstrak	

Tegal, 9 Oktober .....2023  
Dosen Pembimbing II

Adi Kuntoro, M.Pd  
NIPY. 05.021. 516

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan













Lampiran 6. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir

**LEMBAR PERBAIKAN UJIAN TUGAS AKHIR**

**I. LAPORAN**

---

---

---

---

---

**II. DESAIN / PERANCANGAN**

---

---

---

---

---

**III. PRODUK**

---

---

---

---

---

Tegal, 5 Juni 2023  
Ketua Penguji



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

