

Nomor : 001/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

**ILUSTRASI KARAKTER 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL**

PUTRI NOONG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Oleh

Lazuardi Rahman

20211810045

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

ILUSTRASI KARAKTER 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Pengenalan Jajanan Tradisional *Putri Noong*

Disusun Oleh

Lazuardi Rahman

20211810045

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

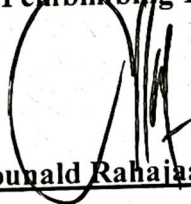
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Senin

Tanggal Bulan Tahun : 23 Juni 2025

DOSEN PEMBIMBING :

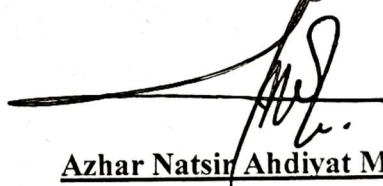
Pembimbing 1



Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.

NIK. 410107740228

Pembimbing 2



Azhar Natsir Ahdivat M.Ds.

NIK. 410102950255

Mengetahui / Mengesahkan :

Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual,



Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.

NIK. 410107740228

LEMBAR PENGUJIAN

ILUSTRASI KARAKTER 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI

PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL *PUTRI NOONG*

Disusun Oleh

Lazuardi Rahman

20211810045

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi visual Jenjang sarjana. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

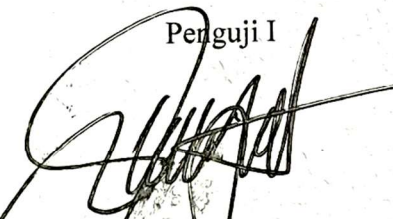
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Senin

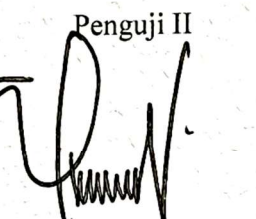
Tanggal : 23 Juni 2025

DOSEN PENGUJI :

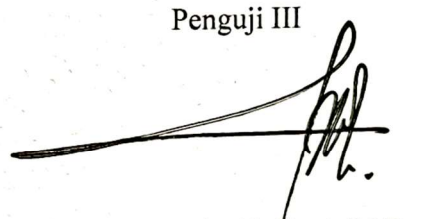
Penguji I


Dr. Sigit Setva Kusuma, M.Sn
NIK 410111920229

Penguji II


Yulvanto, M.T.I
NIK 410106830231

Penguji III


Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds
NIK 410102950255

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan


Fito Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK 41038101348

Kepala Program Studi

Desain Komunikasi Visual S1


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.
NIK 410107740228

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lazuardi Rahman
NIM : 20211810045
Tempat, Tanggal lahir : Garut, 30 Agustus 2002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Ilustrasi Karakter 2 Dimensi Sebagai Media Informasi Pengenalan Jajanan Tradisional *Putri Noong*

Dosen Pembimbing 1 : Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 23 Juni 2025


Lazuardi Rahman

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Ilustrasi Karakter 2 Dimensi Sebagai Media Informasi Pengenalan Jajanan Tradisional *Putri Noong* beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 23 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

A yellow revenue stamp (Meterai Tempel) with a value of 1000 Rupiah. It features the Garuda emblem of Indonesia. The stamp includes the text "SPOLAH RIBU RUPIAH", "1000", "TIL", "METERAI TEMPEL", and a unique serial number "8F022ANX272586559". A handwritten signature is written over the stamp.

Lazuardi Rahman

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Cihuy (Lazuardi 2025)

Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Orang tua dan segenap keluarga yang selalu mendukung setiap langkah dan meringankan beban pada saat mengerjakan skripsi
2. Para dosen pembimbing yang senantiasa membimbing saya dalam pengerjaan skripsi
3. Channel Ciduk Warrior yang senantiasa menemani pengerjaan skripsi pada malam hari
4. Fika yang mendukung saya baik diluar maupun di dalam pengerjaan skripsi & meminjamkan laptopnya
5. Teman-teman DKV yang senantiasa membantu dalam pengerjaan skripsi dan pencetakan karya
6. Teman-teman mabar yang selalu menghibur dengan *skill dark system* nya

ILUSTRASI KARAKTER 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA

INFORMASI PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL

PUTRI NOONG

**Lazuardi Rahman, Jerry Dounald Rahajaan,M.Ds, Azhar Natsir
Ahdiyat,M.Ds.**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20211810045@uniku.ac.id, jerry.dounald@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRAK

Masuknya jajanan modern di Kota Kuningan, Jawa Barat, menggerus minat generasi muda terhadap kue tradisional *Putri Noong*, mengancam kelestariannya sebagai warisan kuliner lokal. Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter berbasis pendekatan antropomorfisme untuk mengenalkan kembali kue *Putri Noong* kepada remaja usia 12-15 tahun melalui media artbook. Metode penelitian kualitatif diterapkan dengan model *Double Diamond* (*Discover, Define, Develop, Deliver*) yang melibatkan tahap observasi, studi literatur, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui adaptasi visual berbasis antropomorfisme untuk menciptakan karakter yang relevan dengan identitas kultural dan daya tarik generasi muda. Hasil penelitian berupa desain karakter ilustratif yang diimplementasikan dalam artbook sebagai media informasi sekaligus aset kekayaan intelektual. Tak hanya itu, hasil dari penelitian menghasilkan media pendukung yang berupa poster, pamflet, standee, animasi, dan merchandise. Hasil dari media utama diimplementasikan pada 21 subjek remaja dengan melakukan wawancara setelahnya, dapat disimpulkan bahwa hasil dari evaluasi memenuhi tujuan dari penelitian.

Kata Kunci : Desain Karakter, *Putri Noong*, Antropomorfisme, Artbook, Double Diamond.

**2 DIMENSIONAL CHARACTER ILLUSTRATION AS
INFORMATION MEDIA TO INTRODUCE TRADITIONAL
SNACKS PUTRI NOONG**

**Lazuardi Rahman, Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn, Azhar Natsir Ahdiyat,
M.Ds.**

Visual Communication Design Study Program, Faculty of Computer Science, Kuningan
University

No. 67 Pramuka Street, Purwawinangun, Kuningan District, Kuningan Regency,
West Java 45512, Indonesia

20211810045@uniku.ac.id, jerry.dounald@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRACT

The existence of modern snacks in Kuningan City, West Java, has eroded the interest of younger generations in the traditional Putri Noong cake, threatening its preservation as a local culinary heritage. This study aims to design an anthropomorphism-based character design to reintroduce the Putri Noong cake to teenagers aged 12-15 through an artbook medium. A qualitative research method was applied using the Double Diamond model (Discover, Define, Develop, Deliver), involving stages of observation, literature study, interviews, and documentation. Data is analyzed through visual adaptation based on anthropomorphism to create characters relevant to cultural identity and youth appeal. The research results include an illustrative character design implemented in an artbook as both an educational medium and an intellectual property asset. Not only that the research result also include supporting medium such as poster, phamplet, standee, animation and merchandise. The outcomes of the primary media were implemented with 21 adolescent participants. Subsequently, it can be concluded that the evaluation results met the objectives of the research.

Keywords : Putri Noong Cake, Artbook, Character Design, Anthropomorphism, Double Diamond.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat serta salam semoa tercurah limpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabat, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang insyaallah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“ILUSTRASI KARAKTER 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL *PUTRI NOONG*”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Rio Andriyat Krisdiawan, M.Kom. Selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bpk/Ibu Jerry Dounald Rahajaan, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
5. Bpk Jerry Dounald Rahajaan M.Ds. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Bpk Azhar Natsir Ahdiyat M.Ds. selaku Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
7. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.

8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih kurang dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak selalu diterima. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 23 Juni 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Rumusan Masalah 3

1.4 Tujuan Perancangan 3

1.5 Batasan Lingkup Perancangan 3

1.6 Manfaat Perancangan 4

1.7 Metode Perancangan 5

1.7.1 Metode Pengumpulan Data..... 5

1.7.2 Metode Analisis Data 6

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah..... 6

1.7.4 Kerangka Perancangan 8

1.8 Sistematika Penulisan..... 8

BAB II LANDASAN TEORETIS..... 10

2.1 Jajanan Tradisional..... 10

2.2 Desain Komunikasi Visual..... 12

2.2.1 Elemen Visual..... 13

2.2.2 Prinsip Desain..... 20

2.2.3 Elemen Desain Komunikasi Visual..... 24

2.2.4 Layout..... 33

2.3 Desain karakter	38
2.4 Gaya Visual	41
2.5 Antropomorfisme	44
2.6 Adaptasi.....	45
2.7 Media Informasi	46
2.8 <i>Artbook</i>	47
2.8.1 Tahap Pembuatan <i>Artbook</i>	47
2.9 Kekayaan intelektual (Intellectual Properties)	48
2.10 Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	50
2.11 Kerangka Teoretis	52
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN	53
3.1 Data dan Objek Perancangan	53
3.2 Adaptasi dengan pendekatan Antropomorfisme	57
3.3 Konsep Kreatif	62
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	62
3.3.2 Strategi Kreatif.....	63
3.4 Konsep Visual	63
3.4.1 Konsep Visual Desain Karakter.....	63
3.4.2 Konsep Visual <i>Artbook</i>	69
3.4.3 Elemen visual.....	70
3.5 Konsep Media.....	73
3.5.1 Tujuan Media.....	73
3.5.2 Target Audiens.....	73
3.5.3 Media Utama	74
3.5.4 Media Penunjang	74
3.6 Program Kreatif.....	77
3.6.1 Jadwal Perancangan.....	77
3.6.2 Biaya Perancangan.....	78
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....	79
4.1 Pengolahan Ide	79
4.2 Eksekusi Visual	82
4.2.1 Tahapan Visualisasi Desain Karakter.....	82
4.2.2 Tahap Perancangan <i>Artbook</i>	87
4.2.3 Tahap Perancangan Media Pendukung.....	97
4.3 Penerapan pada Media.....	101
4.4 Evaluasi Karya	104

BAB V PENUTUP	107
5.1 Simpulan.....	107
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Double Diamond	7
Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan	8
Gambar 2. 1 kue semprit	10
Gambar 2. 2 Kue basah	11
Gambar 2. 3 Kue <i>Putri Noong</i>	12
Gambar 2. 4 Titik	13
Gambar 2. 5 Garis	14
Gambar 2. 6 Bidang	14
Gambar 2. 7 Tekstur.....	15
Gambar 2. 8 Ruang	16
Gambar 2. 9 Primary Colors	17
Gambar 2. 10 Secondary colors	17
Gambar 2. 11 Tertiary Colors	18
Gambar 2. 12 Complementary color.....	18
Gambar 2. 13 Split complementary	18
Gambar 2. 14 Triadic colors.....	19
Gambar 2. 15 Tetradic Color	19
Gambar 2. 16 Gambar kesatuan.....	21
Gambar 2. 17 Keseimbangan	22
Gambar 2. 18 Ritme	23
Gambar 2. 19 Penekanan.....	23

Gambar 2. 20 The size of the chick is very exaggerated	24
Gambar 2. 21 Gambar realis	25
Gambar 2. 22 Gambar karikatur	25
Gambar 2. 23 Gambar Kartun.....	26
Gambar 2. 24 Gambar Kartun.....	26
Gambar 2. 25 Gambar manusia.....	27
Gambar 2. 26 Gambar hewan	27
Gambar 2. 27 Gambar tumbuhan	28
Gambar 2. 28 Gambar still life.....	29
Gambar 2. 29 Font black letter.....	29
Gambar 2. 30 Font humanist.....	30
Gambar 2. 31 Font old style.....	31
Gambar 2. 32 Font transitional	31
Gambar 2. 33 Font didone.....	31
Gambar 2. 34 Font slab serif.....	32
Gambar 2. 35 Font Serif.....	32
Gambar 2. 36 Font cursive	33
Gambar 2. 37 Font display	33
Gambar 2. 38 Jenis margin	34
Gambar 2. 39 Grid.....	35
Gambar 2. 40 Manuscript Grid	36
Gambar 2. 41 Grid Column.....	37
Gambar 2. 42 Modular Grid.....	37

Gambar 2. 43 Persegi	39
Gambar 2. 44 Segitiga.....	39
Gambar 2. 45 Lingkaran	40
Gambar 2. 46 Silhuete.....	40
Gambar 2. 47 Character Turnaround	41
Gambar 2. 48 Gaya Kartun	42
Gambar 2. 49 Gaya semi realis	42
Gambar 2. 50 Gaya realis.....	43
Gambar 2. 51 Gaya seni murni	43
Gambar 2. 52 Gaya Jepang/manga.....	44
Gambar 2. 53 Gaya Amerika	44
Gambar 2. 54 Komik & film Si Juki.....	49
Gambar 2. 55 Kerangka Teoritis.....	52
Gambar 3. 1 a. Wawancara pedagang b. observasi objek c. observasi objek d. studi literatur objek	55
Gambar 3. 2 a. Studi Literatur b. Wawancara audiens c. Observasi audiens d. Observasi audiens.....	57
Gambar 3. 4 Wajah perempuan Sunda.....	64
Gambar 3. 5 Wajah perempuan Sunda 2.....	64
Gambar 3. 7 a. eye googles b. eye googles (dipakai).....	66
Gambar 3. 8 Sepatu	66
Gambar 3. 9 Referensi Tas.....	66
Gambar 3. 10 Referensi Baju.....	67

Gambar 3. 11 Referensi rok	67
Gambar 3. 12 kaus kaki.....	67
Gambar 3. 6 a. referensi Nong b. Referensi Nong	68
Gambar 3. 13 Referensi Sarung tangan & Sepatu Nong.....	68
Gambar 3. 3 a. ilustrasi antropomorfisme gaya semi realis b. Gaya Visual semi realis c. gaya semi realis	69
Gambar 3. 14 Layout Cover.....	70
Gambar 3. 15 Referensi Ilustrasi.....	71
Gambar 3. 16 Font display	71
Gambar 3. 17 Font Sans Serif	71
Gambar 3. 18 Warna Hangat.....	72
Gambar 3. 19 Warna Vibrant.....	72
Gambar 3. 20 Referensi layout.....	72
Gambar 3. 21 Referensi layout.....	73
Gambar 3. 22 Referensi layout.....	73
Gambar 3. 23 referensi poster	75
Gambar 3. 24 Standee	76
Gambar 3. 25 Referensi pamflet	75
Gambar 3. 26 Referensi Merch	76
Gambar 3. 27 Referensi animasi	77
Gambar 4. 1a. Grid analisis fitur wajah1 b. analisis grid wajah 2	83
Gambar 4. 2 Sketsa desain karakter	84
Gambar 4. 3 Sketsa Aksesoris Puput	84

Gambar 4. 4 Sketsa Wajah Karakter	84
Gambar 4. 5 Perbandingan fitur wajah	85
Gambar 4. 6 Lineart	85
Gambar 4. 7 Lining aksesoris.....	85
Gambar 4. 8 Palet warna	86
Gambar 4. 9 Coloring.....	86
Gambar 4. 10 Coloring aksesoris	86
Gambar 4. 11 Shading.....	87
Gambar 4. 12 Shading aksesoris	87
Gambar 4. 13 Palet Warna artbook	90
Gambar 4. 14 Font Poppins regular	90
Gambar 4. 15 Font Montserrat ExtraBold.....	90
Gambar 4. 16 Font Heyam	90
Gambar 4. 17 Grid manuscript.....	91
Gambar 4. 18 Layout Dummy page.....	91
Gambar 4. 19 Layout Pengenalan Putri Noong	92
Gambar 4. 20 Layout Pengenalan Desain karakter	92
Gambar 4. 21 Layout breakdown character	93
Gambar 4. 22 Layout environment & art collection	93
Gambar 4. 23 Cover-hal 3	93
Gambar 4. 24 Hal 4-7	94
Gambar 4. 25 Hal 8-11	94
Gambar 4. 26 Hal 12-15.....	95

Gambar 4. 27 Hal 16-19.....	95
Gambar 4. 28 hal 19-22.....	96
Gambar 4. 29 Cover belakang.....	96
Gambar 4. 30 Layout Poster.....	97
Gambar 4. 31 Poset	97
Gambar 4. 32 Layout pamphlet.....	98
Gambar 4. 33 Pamflet	98
Gambar 4. 34 Desain Stiker & pin	99
Gambar 4. 35 Desain Pin	99
Gambar 4. 36 Desain Standee	100
Gambar 4. 37 Timeline animasi	100
Gambar 4. 38 Mockup Artbook	101
Gambar 4. 41 Poster	102
Gambar 4. 40 Pamflet	102
Gambar 4. 39 Mockup Standee.....	103
Gambar 4. 42 Sticker.....	103
Gambar 4. 43 Pin	104
Gambar 4. 44 Keychain Mockup	104
Gambar 4. 45 Timeline Animasi.....	104
Gambar 4. 46 Wawancara validator media	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Makna Warna.....	20
Tabel 2. 2 Tinjauan Perancangan.....	50
Tabel 3. 1 Analisis Encoding	57
tabel 3. 2 Jadwal Perancangan	77
tabel 4. 1 Seleksi Karya.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK bimbingan.....	111
Lampiran 2 Riwayat Hidup.....	112
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	113
Lampiran 4 Kartu Mengikuti Seminar SUP.....	114
Lampiran 5 Lembar Revisi SUP	115
Lampiran 6 Kartu Mengikuti SHP	116
Lampiran 7 Hasil SHP	117
Lampiran 8 Lembar Revisi SHP	117
Lampiran 9 Hasil Sidang skripsi.....	118
Lampiran 10 Lembar Revisi Skripsi	121
Lampiran 11 Submit Jurnal.....	122
Lampiran 12 Hasil Turnitin.....	122
Lampiran 13 Implementasi Karya.....	135
Lampiran 14 Wawancara Ahli	135