

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF RISIKO
***OVERTHINKING* SEBAGAI EDUKASI UNTUK REMAJA AKHIR USIA**
18-22 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan oleh:

DEA SALFIA MURDIASARI

20052010004

Pembimbing 1:

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

Pembimbing 2:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF RISIKO *OVERTHINKING*
SEBAGAI EDUKASI UNTUK REMAJA AKHIR USIA 18-22 TAHUN**

Disusun oleh:

DEA SALFIA MURDIASARI

20052010004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 16 Mei 2024

Pembimbing I



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

NPT. 212 19941124 261

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001


Penguji I



Masnuna, S.T., M.Sn

NIPPPK. 19840512 202121 2004

Penguji II



Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn

NIP. 19910728 202203 1004

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-i)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF RISIKO *OVERTHINKING*
SEBAGAI EDUKASI UNTUK REMAJA AKHIR USIA 18-22 TAHUN

Disusun oleh:
DEA SALFIA MURDIASARI
20052010004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 16 Mei 2024

Pembimbing I



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

NPT. 212 19941124 261

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn

NIPPPK. 19840512 202121 2004

ABSTRAK

Overthinking merupakan salah satu keadaan seseorang dimana memikirkan sesuatu secara berlebihan atau menghabiskan banyak waktu memikirkan dan menganalisis sesuatu. *Overthinking* dikenal sejak lama, namun istilah “*overthinking*” baru muncul dan kembali dikenal oleh masyarakat terutama pada kalangan remaja. *Overthinking* bukanlah gangguan kesehatan mental, namun menjadi salah satu pemicu terjadinya gangguan mental. *Overthinking* yang terus menerus dialami oleh seseorang akan mengakibatkan berbagai dampak, salah satunya kecemasan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh tim Divisi Psikiatri Anak dan Remaja Fakultas Kesehatan Universitas Indonesia pada tahun 2021, menyatakan bahwa remaja di Indonesia usia 16-24 tahun rentan mengalami gangguan kecemasan. Bahkan dampak lainnya yang dipicu oleh *overthinking* seperti kecemasan, depresi, dan pada bentuk yang lebih parah yaitu OCD. Sehingga dibutuhkan sebuah media yang tepat dan dapat digunakan sebagai media bagi edukasi remaja, terutama kepada remaja akhir usia 18-22 tahun yang berdampak dimasa transisi dari anak-anak ke usia dewasa yang dimana remaja memiliki emosi yang belum stabil dan mudah dipengaruhi oleh sekitar sehingga mudah mengalami *overthinking*. Metode yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif adalah kuantitatif dan kualitatif dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Data yang didapat akan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan 5W+1H. Hasil data akan diolah kembali dan mendapatkan *keyword* sebagai acuan konsep dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif. *Keyword* yang didapat akan menjadi acuan dari konsep verbal, visual, dan media. Dengan dibuatnya media edukasi berupa buku ilustrasi interaktif tentang risiko *overthinking*, diharapkan dapat menjadi media edukasi yang mudah untuk menumbuhkan kesadaran akan dampak *overthinking* yang memberikan dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental.

Kata Kunci: *Overthinking*, Kesehatan Mental, Remaja, Edukasi, Ilustrasi

ABSTRACT

Overthinking is a state where a person thinks about something excessively or spends a lot of time thinking and analyzing something. Overthinking has been known for a long time, but the term "overthinking" has only recently emerged and is being recognized by the public, especially among adolescents. Overthinking is not a mental health disorder, but it is one of the triggers for mental disorders. Overthinking that is continuously experienced by a person will result in various impacts, one of which is anxiety. According to research conducted by the Child and Adolescent Psychiatry Division team at the Faculty of Health, University of Indonesia in 2021, stated that adolescents in Indonesia aged 16-24 years are prone to anxiety disorders. Even other impacts triggered by overthinking such as anxiety, depression, and in more severe forms, namely OCD. So that an appropriate media is needed and can be used as a medium for adolescent education, especially for late adolescents aged 18-22 years, which has an impact during the transition from childhood to adulthood where adolescents have unstable emotions and are easily influenced by their surroundings so that they are prone to overthinking. The methods used in designing interactive illustration books are quantitative and qualitative from data collection through interviews, observations, and questionnaires. The data obtained will be processed using qualitative descriptive analysis techniques and 5W + 1H. The results of the data will be processed again and get keywords as a reference concept in making interactive illustration books. The keywords obtained will be a reference for verbal, visual, and media concepts. With the creation of educational media in the form of interactive illustrated books about the risks of overthinking, it is expected to be an easy educational media to raise awareness of the impact of overthinking that has a negative impact on physical and mental health.

Keywords: *Overthinking, Mental Health, Teenagers, Education, Illustration*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 28 Mei 2024



Dea Salfia Murdiasari

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga laporan “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Risiko *Overthinking* Sebagai Edukasi Untuk Remaja Akhir Usia 18-22 Tahun” ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan sebuah media edukasi yang memuat tentang salah satu gangguan kesehatan mental yaitu *overthinking*, yang selama ini sering dirasakan oleh remaja. serta diharapkan seluruh pembaca atau target *audiens* akan lebih tertarik dan menambah pengetahuan, serta dapat dijadikan sebagai upaya menyadarkan remaja pentingnya kesehatan mental.

Terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah bersedia membantu dalam pengumpulan data dan dukungan kepada saya selama mengerjakan perancangan buku ilustrasi tentang risiko *overthinking* ini. Penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua, Bapak Murjadi, Ibu Suherminingsih yang telah memberikan doa, dukungan lahir dan batin, serta dukungan finansial kepada saya. Lalu Kedua adik saya Gisa Aulia dan Bayu Seta yang juga telah mendoakan dan membantu saya.
3. Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing utama yang telah bersedia membimbing dan memberikan saran sejak awal dimulai sampai selesainya perancangan dan laporan tugas akhir ini.
4. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing pendamping yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penentuan konsep perancangan serta saran lainnya yang membangun perancangan ini.
5. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn selaku penguji 1 dan Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn selaku penguji 2 yang telah memberikan koreksi serta masukan yang membangun dalam proses pengerjaan perancangan dan laporan tugas akhir ini.
6. Ibu Elok Kartika dan Kak Raysa yang bersedia meluangkan waktu dan ilmunya menjadi narasumber ahli
7. Assyadhu Rizqi, Restifar Amalia, Sebrina Aida yang telah bersedia meluangkan waktu selama menjadi narasumber target audiens.
8. Wahyuni, Izzah, Annisa Eka yang telah menemani, memberi masukan, dan memberikan semangat selama pengerjaan perancangan ini.

9. Ameliah Riskiyah, Brescia Ayundina, Jasmine Avrile, Karen Talenta, selaku teman sekos saya yang sering menemani, memberikan semangat, membantu, dan memperhatikan kesehatan saya selama menyelesaikan perancangan ini di kos.
10. Adinda Tara selaku teman magang saya yang selalu menjalin komunikasi serta memberikan dukungan, masukan, dan semangat selama proses pengerjaan perancangan ini.
11. Dosen-dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu serta mendidik saya selama menjalani studi sampai akhirnya dapat menyelesaikan studi saya.
12. Teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah membantu serta saling memberikan support selama menjalani masa-masa perkuliahan.
13. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang memiliki keterlibatan dalam perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna karena terbatasnya pengetahuan yang dimiliki dan informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan dari pembaca guna dijadikan sebagai perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga perancangan buku ilustrasi dan laporan yang telah diselesaikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Surabaya, 28 Mei 2024

Dea Salfia Murdiasari

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL & BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	5
1.6. Manfaat Perancangan.....	5
1.7. Kerangka Perancangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1. Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1. Buku Ilustrasi.....	8
2.1.2. Buku Interaktif.....	8
2.1.3. Risiko <i>Overthinking</i>	9
2.1.4. Edukasi	9
2.1.5. Remaja Akhir Usia 18-22 tahun	9
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. <i>Overthinking</i>	10
2.2.2. Ilustrasi	19
2.2.3. Buku Ilustrasi.....	24
2.2.4. Buku Interaktif.....	24
2.2.5. Desain Komunikasi Visual	28
2.2.6. <i>Layout</i>	30
2.2.7. Tipografi	33
2.2.8. Warna.....	36
2.2.9. Remaja	40

2.3.	Studi Eksisting	41
2.4.	Studi Komparator.....	45
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		53
3.1.	Metode Perancangan.....	53
3.1.1.	Menentukan Permasalahan	53
3.1.2.	Hipotesis Sementara	53
3.1.3.	Perumusan Masalah.....	53
3.1.4.	Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	54
3.1.5.	Pengumpulan Data.....	54
3.1.6.	Analisis Data.....	54
3.1.7.	Konsep Desain	54
3.1.8.	Alternatif Desain.....	54
3.1.9.	Evaluasi Desain (Ujicoba).....	54
3.1.10.	Final Desain/Implementasi Desain	55
3.2.	Objek perancangan.....	55
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.3.1.	Data Primer.....	55
3.3.2.	Data Sekunder.....	59
3.4.	Target Audiens.....	61
3.4.1	Populasi (Target Segmentasi).....	61
3.5.	Teknik Analisis Data.....	62
3.5.1.	Analisis Data Wawancara.....	62
3.5.2.	Analisis Data Kuesioner	65
3.5.3.	Analisis Data Observasi.....	69
3.5.4.	Analisis 5W + 1H	71
3.5.5.	Analisis <i>Consumer insight</i>	75
3.5.6.	Analisis <i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i>	75
3.6	Sintesa Data	77
3.7	USP (<i>Unique Selling Point</i>)	78
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....		79
4.1.	Perumusan Konsep.....	79
4.1.1.	Perumusan Keyword.....	79
4.1.2.	Konsep Verbal	80
4.1.3.	Konsep Visual.....	82
4.1.4.	Konsep Media.....	86
4.2.	Proses Perancangan Desain.....	88

4.2.1	Rough Desain (Sketsa Kasar)	88
4.2.2	Komprehensif Desain	94
4.2.3	Validasi Desain.....	96
4.2.4	Desain Final (Final Artwork)	98
4.3.	Implementasi Desain.....	100
4.3.1.	Media Utama Buku Ilustrasi.....	100
4.3.2.	Media Pendukung	101
4.4.	Rancangan Anggaran Proyek.....	105
4.4.1	Biaya Produksi.....	105
4.4.2	Estimasi Harga Cetak Masal.....	106
BAB V108 PENUTUP		108
5.1	Kesimpulan	108
5.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN		113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2. 1 Ilustrasi manual menggunakan cat gouache.....	22
Gambar 2. 2 Ilustrasi gabungan teknik fotografi dan ilustrasi.....	22
Gambar 2. 3 Ilustrasi digital.....	23
Gambar 2. 4 Ilustrasi digital berbasis bitmap	23
Gambar 2. 5 Ilustrasi berbasis Vector.....	24
Gambar 2. 6 Buku pop-up.....	25
Gambar 2. 7 Buku peek a boo.....	25
Gambar 2. 8 Buku pull tab	26
Gambar 2. 9 Buku hidden objects book.....	26
Gambar 2. 10 Buku interaktif games	26
Gambar 2. 11 Buku interaktif participation	27
Gambar 2. 12 Buku play-a-song	27
Gambar 2. 13 Buku touch and feel	28
Gambar 2. 14 <i>Font Serif</i>	34
Gambar 2. 15 <i>Font sans serif</i>	34
Gambar 2. 16 <i>Font</i> dekoratif.....	35
Gambar 2. 17 <i>Font script</i>	35
Gambar 2. 18 Color Wheel Brewstrer	37
Gambar 2. 19 Color wheel	37
Gambar 2. 20 Warna panas dan warna dingin	38
Gambar 2. 21 Buku philosophy of <i>Overthinking</i>	42
Gambar 2. 22 Cover buku philosophy of <i>Overthinking</i>	42
Gambar 2. 23 Isi buku philosophy of <i>Overthinking</i>	43
Gambar 2. 24 Isi buku Philosophy of <i>Overthinking</i>	43
Gambar 2. 25 <i>Layout</i> buku philosophy of <i>Overthinking</i>	44
Gambar 2. 26 <i>Font</i> buku Philosophy of <i>Overthinking</i>	44
Gambar 2. 27 Buku Silly Gilly Daily	45
Gambar 2. 28 Cover buku Silly Gilly Daily	46
Gambar 2. 29 Visual buku Silly Gilly Daily.....	47
Gambar 2. 30 <i>Layout</i> buku Silly Gilly Daily	47

Gambar 2. 31 <i>Handwriting</i> dari buku Silly Gilly Daily oleh Naela Ali	47
Gambar 2. 32 Buku Wake Up Sloth!	49
Gambar 2. 33 Cover buku Wake Up Sloth	50
Gambar 2. 34 Ilustrasi Buku Wake Up Sloth!	50
Gambar 2. 35 <i>Layout</i> buku Wakeup To Sloth	51
Gambar 2. 36 <i>Handwriting</i> dari buku Silly Gilly Daily oleh Naela Ali	51
Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara bersama Psikolog Klinis	56
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara Ilustrator dan <i>Layouter</i> Buku	56
Gambar 3. 3 Wawancara bersama Target Audiens	57
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner 1	66
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner 2	66
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 3	67
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner 4	68
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner 5	68
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner 6	69
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner 7	69
Gambar 3. 11 Dokumentasi Observasi Buku <i>Overthinking</i> pada Toko Buku Gramedia	70
Gambar 3. 12 Dokumentasi Observasi Buku <i>Overthinking</i> di <i>Market place</i> Shopee.....	70
Gambar 3. 13 Dokumentasi Observasi Buku <i>Overthinking</i> di <i>Market place</i> Tokopedia	71
Gambar 4. 1 Bagan <i>Keyword</i>	79
Gambar 4. 2 Alternatif Gaya Gambar	83
Gambar 4. 3 Hasil kuesioner gaya gambar	83
Gambar 4. 4 Hasil kuesioner Style Gambar.....	83
Gambar 4. 5 Color Pallette.....	84
Gambar 4. 6 <i>Font</i> Mat Saleh dan Linotte.....	85
Gambar 4. 7 Contoh Penempatan <i>Layout</i>	86
Gambar 4. 8 Brainstorming dan Mindmapping Desain Karakter	89
Gambar 4. 9 Aldilla dan Marcella.....	89
Gambar 4. 10 Inspirasi Penampilan Mahasiswa	90
Gambar 4. 11 Sketsa Kasar Karakter Anna	90
Gambar 4. 12 Inspirasi Psikolog	91
Gambar 4. 13 Sketsa Kasar Karakter Psikolog	91
Gambar 4. 14 Sketsa Kasar Alternatif Cover 1	92

Gambar 4. 15 Sketsa Kasar Alternatif Cover 2.....	92
Gambar 4. 16 Sketsa Kasar Alternatif Cover 3.....	93
Gambar 4. 17 Alternatif Sketsa Kasar Judul 1.....	93
Gambar 4. 18 Alternatif Sketsa kasar Judul 2.....	93
Gambar 4. 19 Alternatif sketsa kasar judul 3.....	93
Gambar 4. 20 Komprehensif Alternatif Karakter Anna.....	94
Gambar 4. 21 Komprehensif Alternatif Karakter Psikolog.....	94
Gambar 4. 22 Komprehensif Alternatif Cover 1.....	95
Gambar 4. 23 Komprehensif Alternatif Cover 2.....	95
Gambar 4. 24 Komprehensif Alternatif Cover 3.....	95
Gambar 4. 25 Komprehensif Alternatif Desain Judul 1.....	96
Gambar 4. 26 Komprehensif Alternatif Desain Judul 2.....	96
Gambar 4. 27 Komprehensif Alternatif Desain Judul 3.....	96
Gambar 4. 28 Karakter Anna Terpilih.....	98
Gambar 4. 29 Hasil kuesioner desain karakter.....	98
Gambar 4. 30 Desain Cover Terpilih.....	99
Gambar 4. 31 Hasil Kuesioner Desain Cover Buku.....	99
Gambar 4. 32 Desain Judul Terpilih.....	100
Gambar 4. 33 Hasil Kuesioner Desain Judul Terpilih.....	100
Gambar 4. 34 Hasil Cetak Buku.....	100
Gambar 4. 35 Hasil Cetak Isi Buku.....	101
Gambar 4. 36 Buku Jurnal <i>Overthinking</i>	101
Gambar 4. 37 Pembatas Buku.....	102
Gambar 4. 38 Totebag.....	102
Gambar 4. 39 Hasil Cetak Bolpoin.....	103
Gambar 4. 40 Botol Minum.....	103
Gambar 4. 41 Gantungan Kunci Akrilik.....	104
Gambar 4. 42 <i>Notebook</i> Mini.....	104
Gambar 4. 43 Stiker Set A5.....	105
Gambar 4. 44 Desain X-Banner.....	105

DAFTAR TABEL & BAGAN

Tabel 3. 1 Tabel Waktu dan Tempat Observasi.....	58
Tabel 3. 2 Data Kepustakaan	60
Tabel 3. 3 Tabel Jurnal.....	60
Tabel 3. 4 Tabel <i>Customer Journey</i>	76
Tabel 4. 1 Anggaran Cetak Media Utama dan Media Pendukung	106