

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“EDUKASI VAKSIN COVID-19 SEBAGAI UPAYA PENGENALAN DAN
PENJELASAN BAGI ANAK USIA 12-17 TAHUN”**



Oleh :

Nita Listy

18052010024

Dosen Pembimbing 1 :

Mahimma Romadhona. S.T.,M.Ds.

Dosen Pembimbing 2 :

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN "VETERAN" JAWA TIMUR

TA. 2021-2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
"EDUKASI VAKSIN COVID-19 SEBAGAI UPAYA PENGENALAN DAN
PENJELASAN BAGI ANAK USIA 12-17 TAHUN"

Disusun Oleh :
NITA LISTY
18052010024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal : 12 Juli 2022

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Aditva Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810920 2021 211002

Penguji I



Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Penguji II



Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn
NPT. 171 19840609 033

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“EDUKASI VAKSIN COVID-19 SEBAGAI UPAYA PENGENALAN DAN
PENJELASAN BAGI ANAK USIA 12-17 TAHUN”

Disusun Oleh :
NITA LISTY
18052010024

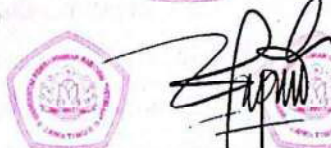
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal : 12 Juli 2022

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Aditva Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810920 2021 211002

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

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin, S.T., M.T
NIP3K. 19770817 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya sebagai penulis laporan tugas akhir ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang ilmu pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak ada karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapat gelar perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila di dalam naskah ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya dapat (Sarjana) dibatalkan, dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 9 Juli 2022



Nita Listy

KATA PENGANTAR

Segala syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan juga karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksin Covid-19 Sebagai Upaya Pengenalan dan Penjelasan Untuk Anak Usia 12-17 Tahun. Buku ilustrasi ini berisi penjelasan-penjelasan seputar vaksinasi dan vaksin itu sendiri, yang ditujukan kepada anak usia remaja, agar mereka lebih mengetahui tentang bagaimana vaksin itu bekerja pada tubuh dan seberapa pentingnya melakukan vaksinasi covid-19 saat ini. Laporan perancangan ini dibuat sebagai syarat kelulusan dan untuk memperoleh gelar akademik di Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” JATIM.

Dalam proses penulisan laporan ini, banyak sekali pihak-pihak terkait yang membantu serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu saya ucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kepada kedua Orang Tua saya yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk kelancaran dalam menyelesaikan seluruh rangkaian tugas akhir
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing 1, yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran kepada saya dalam pengerjaan perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing 2, yang telah membantu dan memberikan saran-saran bermanfaat dalam penulisan laporan.
5. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T selaku dosen penguji 1
6. Kepada Bapak Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn selaku dosen penguji 2
7. Kepada Ibu Elya Marfu’atun, S.Psi.,M.Psi., selaku narasumber
8. Kepada Rimarsha Salsabilla, Badzlin Syarafina, dan Fafi Rahmatillah selaku teman yang selalu ada dan memberikan dukungan pada saya selama menyelesaikan tugas akhir ini
9. Kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen DKV UPN “VETERAN” JATIM, yang telah memberikan ilmunya sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini

Saya sadar bahwa laporan serta perancangan ini, masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak yang perlu diperbaiki lagi. Kendati demikian saya harap perancangan ini dapat membawa manfaat dan pengetahuan baru mengenai vaksinasi dan vaksin covid-19 untuk anak remaja di Indonesia khususnya.

Surabaya, 9 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters, positioned above a horizontal line that extends to the left.

Nita Listy

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
BAB II	5
2.1. Pengertian Perancangan Buku	5
2.2. Pengertian Ilustrasi	6
2.2.1 Tujuan Penggunaan Ilustrasi	6
2.2.2 Fungsi Ilustrasi	7
2.2.3 Jenis-jenis Ilustrasi	7
2.3. Pengertian Edukasi	9

2.4. Vaksinasi Covid 19.....	10
2.4.1 Definisi Vaksinasi Covid 19	10
2.4.2 Manfaat Vaksinasi Covid 19.....	10
2.5. Tinjauan Anak	10
2.5.1. Karakteristik Masa Remaja	11
2.5.2. Perkembangan Kognitif dan Bahasa	11
2.6. Teori Desain Komunikasi Visual	12
2.6.1. Unsur Desain	12
2.6.2. Elemen Desain.....	12
2.7. Gaya Bahasa	16
2.8. Studi Eksisting.....	17
2.8.1 Studi Kompetitor	20
2.8.2 Studi Komparator	24
BAB III.....	28
3.1 Definisi Operasional	28
3.1.1. Buku Ilustrasi	28
3.1.2. Vaksinasi Covid 19	28
3.1.3. Anak Remaja	28
3.2 Target Perancangan	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data	29
3.3.1 Data Primer	29
3.3.2 Data Sekunder	30
3.4 Teknik Sampling	30
3.4.1 Populasi (Target Segmen)	30
3.4.2 Sampel.....	31
3.5 Tahap Perencanaan	32
3.6 The Design Process	34

3.7 Alur Perancangan	35
BAB IV.....	36
4.1 Analisis Data	36
4.1.1 Wawancara.....	36
4.1.2 Kuisisioner	38
4.2 Analisis Data 5W + 1H.....	40
4.3 Analisis Consumer Insight.....	42
4.4 Analisis Consumer Journey dan Point of Contact	43
4.4.1 Analisis Consumer Journey	43
4.4.2 Point of Contact.....	44
4.5 Sintesa Data	44
4.6 Unique Selling Proposition (USP).....	45
BAB V	46
5.1 Alur Pemikiran Keyword	46
5.2 Definisi Keyword	47
5.2.1 What to Say	47
5.2.2 How to Say	47
5.2.3 Makna Denotatif.....	47
5.2.4 Makna Konotatif	47
5.3 Konsep Verbal	48
5.3.1 Judul Buku.....	48
5.3.2 Gaya Bahasa	48
5.3.3 Deskripsi Konten.....	49
5.4 Konsep Visual	49
5.4.1 Ilustrasi.....	49
5.4.2 Warna	51
5.4.3 Layout.....	52

5.4.4 Tipografi.....	52
5.5 Konsep Media.....	53
5.5.1 Media Utama	53
5.5.2 Media Pendukung.....	54
5.6 Studi Visual	54
BAB VI.....	57
6.1 Alternatif Desain Karakter.....	57
6.2 Alternatif Desain Cover.....	61
6.3 Implementasi Media	64
6.3.1 Cover	64
6.3.2 Halaman Isi Buku.....	65
6.3.3 Profil Penulis	69
6.4 Media Pendukung.....	69
6.5 Anggaran Biaya Produksi Buku	73
BAB VII	75
7.1 Kesimpulan.....	75
7.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Kartun.....	8
Gambar 2. 2 Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	8
Gambar 2. 3 Contoh Karikatur.....	9
Gambar 2. 4 Contoh Ilustrasi Naturalis	9
Gambar 2. 5 Contoh warna hangat dan dingin.....	13
Gambar 2. 6 Contoh font untuk judul	14
Gambar 2. 7 Contoh font untuk isi.....	14
Gambar 2. 8 Buku Saku Tanya Jawab Seputar Vaksinasi Covid 19 terbitan 10 Juni 2021 ...	17
Gambar 2. 9 Isi Buku Saku Tanya Jawab Seputar Vaksinasi Covid 19	19
Gambar 2. 10 Buku Ceritaku Ceritamu	21
Gambar 2. 11 Isi Buku Ceritaku Ceritamu	23
Gambar 2. 12 Aku anak hebat : Pentingnya Vaksinasi.....	25
Gambar 3. 1 <i>The Design Process</i>	34
Gambar 3. 2 Alur Perancangan	35
Gambar 4. 1 Psikolog, Elya Marfu'atun, S.Psi.,M.Psi.,.....	36
Gambar 4. 2 Diagram Pie Hasil 1 Kuesioner.....	38
Gambar 4. 3 Diagram Pie Hasil 2 Kuisisioner	39
Gambar 4. 4 Diagram Pie Hasil 3 Kuesioner.....	39
Gambar 4. 5 Diagram Pie Hasil 4 Kuesioner.....	40
Gambar 5. 1 Alur Pemikiran Keyword	46
Gambar 5. 2 Karakter Si Korona	49
Gambar 5. 3 Karakter Dokter Elya	50
Gambar 5. 4 Karakter Anak Remaja Laki-laki dan Perempuan (Naufal dan Kyla)	50
Gambar 5. 5 Pasukan Antibodi	51
Gambar 5. 6 Warna yang akan digunakan	51
Gambar 5. 7 Contoh penerapan warna.....	51
Gambar 5. 8 Isi Buku	52
Gambar 5. 9 Contoh Tipografi Judul	52
Gambar 5. 10 Contoh Tipografi Body Text.....	53
Gambar 5. 11 Acuan Karakter anak remaja perempuan	55
Gambar 5. 12 Acuan Karakter anak remaja laki-laki.....	55
Gambar 5. 13 Acuan Karakter dokter	56

Gambar 5. 14 Acuan Karakter Pasukan Vaksin dan Si Korona.....	56
Gambar 6. 1 Sketsa Alternatif Kyla dan Naufal	57
Gambar 6. 2 Sketsa Alternatif Dokter Elya	57
Gambar 6. 3 Sketsa Si korona.....	58
Gambar 6. 4 Sketsa Pasukan Antibodi.....	58
Gambar 6. 5 Alternatif Kyla dan Naufal.....	58
Gambar 6. 6 Alternatif Dokter Elya.....	59
Gambar 6. 7 Alternatif Si Korona.....	59
Gambar 6. 8 Alternatif Pasukan Antibodi.....	59
Gambar 6. 9 Pasukan Antibodi	60
Gambar 6. 10 Karakter Dokter, Anak Remaja Laki-laki dan Perempuan	60
Gambar 6. 11 Karakter Si Korona	60
Gambar 6. 12 Alternatif sketsa cover.....	61
Gambar 6. 13 Alternatif desain cover full warna.....	61
Gambar 6. 14 Diagram pie desain terpilih.....	62
Gambar 6. 15 Revisi sketsa desain cover.....	62
Gambar 6. 16 Alternatif desain cover full warna.....	63
Gambar 6. 17 Diagram pie desain terpilih.....	63
Gambar 6. 18 Isi Buku	64
Gambar 6. 19 Cover Buku	64
Gambar 6. 20 Chapter List.....	65
Gambar 6. 21 Isi Chapter 1	66
Gambar 6. 22 Isi Chapter 2	66
Gambar 6. 23 Isi Chapter 3	67
Gambar 6. 24 Isi Chapter 4.....	67
Gambar 6. 25 Isi Chapter 5	68
Gambar 6. 26 Isi Chapter 6	68
Gambar 6. 27 Isi Chapter 7	69
Gambar 6. 28 Profil penulis	69
Gambar 6. 29 Poster.....	70
Gambar 6. 30 Tote bag.....	70
Gambar 6. 31 notebook.....	71
Gambar 6. 32 hand sanitizer	71

Gambar 6. 33 Popsocket	72
Gambar 6. 34 Gantungan kunci	72
Gambar 6. 35 Bolpoin.....	73
Gambar 6. 36 Stiker	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Sehari-hari43

ABSTRAK

Seperti yang telah diketahui, selama kurang lebih dua tahun dunia menghadapi tantangan berat berupa adanya virus covid-19, seluruh dunia terutama Indonesia sangat merasakan dampak buruknya. Hal tersebut menyebabkan berbagai macam sektor kehidupan sehari-hari manusia menjadi sulit, hingga saat ini pemerintah masih mencari solusi terbaik yang dapat digunakan secara jangka panjang untuk mengatasi pandemic covid-19. Salah satu solusi yang diharapkan dapat digunakan jangka panjang tersebut adalah dengan dilakukannya vaksinasi kepada seluruh lapisan masyarakat, namun terdapat tantangan lain lagi yaitu tidak mudah memberikan pemahaman kepada seluruh masyarakat Indonesia yang sangat beragam.

Khususnya pada remaja yang saat ini berada dalam usia dua belas hingga tujuh belas tahun yang termasuk kedalam generasi milenial. Anak usia remaja ini cenderung lebih suka mempelajari hal-hal yang bisa dilihat secara visual tidak hanya secara tulisan, hal ini bisa dilihat dari banyaknya aktifitas yang dilakukan dengan melibatkan ponsel. Semua hal yang terdapat dalam ponsel seperti media sosial, komunikasi dll dilakukan dengan melibatkan visual dan tulisan, jadi untuk memberikan edukasi kepada anak remaja, agar pengetahuan tersebut dapat dipahami adalah dengan memadukan visual dan tulisan.

Maka dari itu dilakukanlah perancangan ini untuk memberikan pemahaman tentang vaksinasi covid-19 kepada remaja usia dua belas hingga tujuh belas tahun, dengan menggunakan media buku ilustrasi dan juga berisi konsep yang menarik bagi usia mereka. Menarik disini adalah dengan ditambahkannya ilustrasi selain sebagai aspek visual, juga hal tersebut mampu memberikan dukungan pada penjelasan secara tertulis, agar para anak remaja ini dapat lebih mudah memahami isi yang akan disampaikan.

Selain itu dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak remaja pada penjelasan tertulis, juga menambah nilai menarik. Hal ini karena anak usia remaja dapat lebih memahami edukasi yang akan disampaikan karena digunakan istilah atau kata-kata yang dekat dengan anak usia tersebut. Penggunaan kata-kata yang tidak kaku juga dapat meminimalisir kebosanan saat anak usia remaja membaca buku ini.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Remaja, Covid-19, Vaksinasi, Menyenangkan

ABSTRACT

As is well known, for approximately two years the world has faced severe challenges in the form of the Covid-19 virus, the whole world, especially Indonesia, has felt the bad impact. This causes various sectors of human daily life to be difficult, until now the government is still looking for the best solution that can be used in the long term to overcome the covid-19 pandemic. One solution that is expected to be used in the long term is to vaccinate all levels of society, but there are other challenges, namely it is not easy to provide understanding to all Indonesian people who are very diverse.

Especially for teenagers who are currently in the age of twelve to seventeen who are included in the millennial generation. Teenagers tend to prefer to learn things that can be seen visually, not only in writing, this can be seen from the many activities carried out by involving cellphones. All things contained in cellphones such as social media, communication etc. are done by involving visuals and writing, so to provide education to teenagers, so that knowledge can be understood is to combine visuals and writing.

Therefore, this design was carried out to provide an understanding of covid-19 vaccination to adolescents aged twelve to seventeen years, using the media of illustration books and also containing interesting concepts for their age. What is interesting here is that the addition of illustrations other than as a visual aspect, is also able to provide support for written explanations, so that these teenagers can more easily understand the content that will be conveyed.

In addition, using language that is easily understood by teenagers in written explanations also adds interesting value. This is because teenagers can better understand the education that will be delivered because they use terms or words that are close to children of that age. The use of words that are not rigid can also minimize boredom when teenagers are reading this book.

Keywords: *Illustration Book, Teenager, Covid-19, Vaccination, Fun*