

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *PICTURE BOOK* BUKU LITERASI TENTANG DEPRESI
SEBAGAI BENTUK *AWARENESS* KEPADA ORANG DEWASA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh:

Nama: Muhammad Raihan

NIM: 19010098

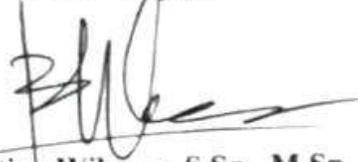
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Picture Book* Buku Literasi Tentang Depresi
Sebagai Bentuk *Awareness* Kepada Orang Dewasa
Penulis : Muhammad Raihan
NIM : 19010098
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 5 Oktober 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



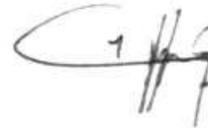
R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



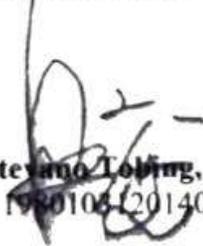
Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Anggota 2



Yayah Nurasih, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Toling, Dipl. Ing.
NIP. 197010612014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Picture Book* Buku Literasi Tentang Depresi
Kepada Orang Dewasa
Penulis : Muhammad Raihan
NIM : 19010098
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 30 September 2022

Pembimbing I



Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
NIP. 197602012002122001

Pembimbing II



Rian Dwi Antoro, S.Sn., M.Sn
NIP. 5200000000000000093

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan
NIM : 19010098
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“PERANCANGAN *PICTURE BOOK* BUKU LITERASI TENTANG DEPRESI
KEPADA ORANG DEWASA”
adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Muhammad Raihan
NIM: 19010098

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan
NIM : 19010098
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "PERANCANGAN *PICTURE BOOK* BUKU LITERASI TENTANG DEPRESI KEPADA ORANG DEWASA"

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Muhammad Raihan

NIM: 19010098

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : “PERANCANGAN *PICTURE BOOK* BUKU LITERASI TENTANG DEPRESI SEBAGAI BENTUK *AWARENESS* KEPADA ORANG DEWASA”

Penulis : Muhammad Raihan
Pembimbing I : Dayu Sri Herti.,S.Pd., M.Sn
Pembimbing II : Rian Dwi Antoro, S.Ds., M.Sn

Depression is a common mental disorder associated with an increase or decrease in a person's mood. In Indonesia, it is estimated that nearly 16 million people suffer from depression, thus placing the second highest disease case after heart disease. From the main topic, this writing uses a descriptive research method with a library study approach. This writing aims at the adult community to change their thinking about mental disorders Health as an important topic in a particular environment. This writing is expected to be useful for the adult community in Jakarta to find out the discussion of the main topics with different delivery methods. Given that some of the community shows stigma externally and internally. In Indonesia, several cases of depression have affected social life. So by designing a picture book literacy book about depression is expected to be an alternative solution to the delivery or education of depression to adults.

Keyword: *Picture Book, Literacy Book, Depression, Adults*

Depresi merupakan gangguan mental umum yang terkait dengan peningkatan atau penurunan suasana hati seseorang. Di Indonesia, diperkirakan hampir 16 juta penduduk mengalami depresi, sehingga menempatkan posisi kedua kasus penyakit tertinggi setelah penyakit jantung. Dari topik utama tersebut, Penulisan ini menggunakan metode penelitian diskriptif dengan pendekatan studi Pustaka. Penulisan ini bertujuan pada masyarakat dewasa untuk mengubah pemikirannya mengenai gangguan mental Kesehatan sebagai topik penting pada lingkungan tertentu. Penulisan ini diharapkan bermanfaat untuk masyarakat dewasa di Jakarta untuk mengetahui pembahasan topik utama dengan metode penyampaian yang berbeda. Mengingat bahwa sebagian dari masyarakat menunjukkan stigma secara Eksternal dan Internal. Di Indonesia, beberapa kasus pengidap depresi sudah mempengaruhi kehidupan sosial. Maka dengan perancangan *picture book* buku literasi tentang depresi diharapkan dapat menjadi solusi alternatif terhadap penyampaian atau edukasi penyakit depresi kepada orang dewasa.

Kata Kunci: *Picture Book, Buku Literasi Depresi, Dewasa.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi dewasa tentang Depresi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Picture Book* Buku Literasi Tentang Depresi Sebagai Bentuk *Awareness* Kepada Orang Dewasa”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Tri Fajar Yurmama S., M. T. sebagai Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds sebagai Koordinator Program Studi Desain grafis
6. Dayu Sri Herti., S.Pd., M.Sn sebagai Pembimbing I
7. Rian Dwi Antoro, S.Ds., M.Sn sebagai Pembimbing II
8. Bpk. Syahriar Rizza sebagai Narasumber Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait
11. Keluarga Penulis yang selalu mendukung, membantu, dan medoakan
12. Teman-teman Degradia 12 yang selalu memberikan motivasi

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Depok, 5 Oktober 2022

Penulis,

Tanda Tangan Mahasiswa

Muhammad Raihan

NIM. 19010098

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang.....	1
Identifikasi Masalah.....	3
Batasan Masalah.....	3
Rumusan Masalah.....	4
Tujuan Penulisan.....	4
Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
Teori Umum.....	6
Desain Grafis.....	6
Depresi.....	7
<i>Mental Health Awareness</i>	8
Teori Khusus.....	8
Buku.....	8
<i>Picture Book</i>	10

Ilustrasi.....	11
Tipografi.....	13
<i>Layout</i>	15
Warna.....	16
Literasi.....	17
Fotografi.....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
Data/Objek Penulisan.....	20
Teknik Pengumpulan Data.....	20
Ruang Lingkup.....	22
Langkah Kerja.....	27
BAB VI PEMBAHASAN.....	29
Jenis Rancangan.....	29
Perancangan <i>Picture Book</i>	29
Perancangan Media Promosi.....	41
BAB V PENUTUP.....	44
Kesimpulan.....	44
Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi Garis.....	7
Gambar 2.2 <i>The Book of Invisible Question</i> oleh Lala Bohang.....	9
Gambar 2.3 <i>Picture Book</i>	11
Gambar 2.4 <i>Script</i>	13
Gambar 2.5 <i>Cursive</i>	13
Gambar 2.6 <i>Times New Roman</i>	14
Gambar 2.7 <i>Arca Drip Logo</i>	14
Gambar 2.8 <i>Children’s Book Design</i>	15
Gambar 2.9 <i>Happy Depression Color</i>	16
Gambar 2.10 <i>Anxiety and Depression Color</i>	16
Gambar 2.11 <i>Mental Illness-Depression Color</i>	17
Gambar 2.12 <i>Got That Depression Color</i>	17
Gambar 2.13 <i>Critical Literacy Questions Practices</i>	18
Gambar 2.14 “ <i>View from the Window at Le Gras</i> ” oleh Joseph Nicéphore Niépce.....	18
Gambar 2.15 “ <i>The Tetons and the Snake River</i> ” oleh Ansel Adams.....	19
Gambar 2.16 <i>Blur</i>	19
Gambar 3.1 <i>Survey Questionnaire</i> (arsip pribadi).....	20
Gambar 3.2 <i>Mindmapping</i> (arsip pribadi).....	22
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> (arsip pribadi).....	23
Gambar 4.1 Naskah Wawancara (arsip pribadi).....	30
Gambar 4.2 Sketsa <i>Layout</i> Buku (arsip pribadi).....	31
Gambar 4.3 Produksi <i>Layout</i> Buku (arsip pribadi).....	32
Gambar 4.4 Proses Ilustrasi 1 (arsip pribadi).....	33
Gambar 4.5 Proses Ilustrasi 2 (arsip pribadi).....	33

Gambar 4.6 Proses Ilustrasi 3 (arsip pribadi).....	34
Gambar 4.7 Proses Ilustrasi 4 (arsip pribadi).....	35
Gambar 4.8 Proses Tata Letak (arsip pribadi).....	36
Gambar 4.9 <i>Cover</i> Depan dan Belakang (arsip pribadi).....	37
Gambar 4.10 Halaman awal isi buku (arsip pribadi).....	38
Gambar 4.11 Isi Buku 1 (arsip pribadi).....	39
Gambar 4.12 Isi Buku 2 (arsip pribadi).....	39
Gambar 4.13 Isi Buku 3 (arsip pribadi).....	40
Gambar 4.14 Isi Buku 4 (arsip pribadi).....	40
Gambar 4.15 Desain Poster (arsip pribadi).....	41
Gambar 4.16 Desain <i>Bookmark</i> (arsip pribadi).....	42
Gambar 4.17 Desain <i>Keychain</i> (arsip pribadi).....	43
Gambar 4.18 Desain <i>Teacup</i> (arsip pribadi).....	43
Gambar 4.19 Desain <i>Postcard</i> (arsip pribadi).....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Hasil <i>Survey</i>	52
Transkrip Hasil Wawancara.....	57
Dokumentasi Sidang.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gangguan Mental merupakan penyakit yang memengaruhi emosi, pola pikir, dan perilaku pada penderita. Untuk penyebab pada gangguan mental hingga saat ini belum dapat diketahui. Salah satu contoh gangguan mental yang mudah dikenal oleh masyarakat diantaranya adalah depresi. Depresi merupakan gangguan mental umum yang terkait dengan peningkatan atau penurunan suasana hati seseorang. Di Indonesia, diperkirakan hampir 16 juta penduduk mengalami depresi, sehingga menempatkan posisi kedua kasus penyakit tertinggi setelah penyakit jantung.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) menyatakan bahwa gejala depresi dapat dilihat dari 3 aspek, antara lainnya Afek, Kognitif dan Fisik. Gejala depresi pada afek dapat ditandai dengan sedih, hilangnya minat iritabilitas *apathetic*, *anhedonia*, dan lain-lain. Sedangkan secara kognitif dapat dicirikan dengan rendah diri, konsentrasi menurun,, ragu, *guilt* (rasa bersalah), dan *suicidal thoughts*. Dr. Anung Sugihantono (Direktur Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit) mengatakan dalam waktu 10 tahun terakhir, perilaku bunuh diri karena depresi telah mencapai angka yang kritis. Secara global, *WHO* (*World Health Organization*) menyebutkan lebih dari 800.000 orang meninggal setiap tahunnya atau sekitar 1 orang setiap 40 detik bunuh diri.

Tingkat prevalensi angka bunuh diri di negara berpenghasilan tinggi ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan negara berpenghasilan rendah atau menengah. Beberapa negara diantaranya adalah Guyana, Korea dan Sri Lanka dengan kasus bunuh diri terbesar per 100.000 populasi. Akan tetapi, di Indonesia belum ada angka prevalensi nasional. Menurut penelitian, angka bunuh diri di kota Jakarta

pada tahun 1995-2004 mencapai 5,8/100.000 penduduk. Begitu juga laporan dari WHO bahwa pada tahun 2010 angka bunuh diri di Indonesia mencapai 1,6 -1,8% /100.000 jiwa.

Sebagian dari masyarakat menunjukkan stigma terhadap pengidap gangguan Kesehatan mental. Stigma tersebut dapat dijumpai melalui berupa macam, seringkalinya terjadi secara Eksternal, diantaranya pada lingkungan keluarga. Stigma Eksternal dapat berupa Diskriminasi langsung, seperti menghina secara verbal, maupun diskriminasi halus, dengan cara menilainya sebagai bahaya kepada pribadi pengidap maupun yang berhubungan dengannya. Stigma dapat terjadi secara Internal, terutama terlibat pada pikiran pengidap. Hal tersebut dapat terjadi dari stigma masyarakat. Oleh karena itu, stigma dapat menghambat proses pemulihan pada beberapa yang sedang mengidap gangguan Kesehatan mental, bahkan pada waktu yang tidak memungkinkan seperti pandemik Covid-19. Di mana gaya hidup masyarakat berubah drastis, dari Pendidikan, situasi kerja, ekonomi, kebutuhan hidup, dan kehidupan sosial yang terbatas.

Pada umumnya, pengetahuan tentang depresi dan/atau gangguan mental lainnya merupakan topik yang tidak asing dan langka untuk membahasnya. Untuk itu, banyaknya kumpulan informasi dan riset dipublikasikan melalui buku maupun beragam artikel dari sumber internet yang telah disediakan untuk masyarakat, diantaranya beberapa yang ingin mengetahui segalanya tentang gangguan Kesehatan mental sebagai pedoman atau bantuan mereka, kurang lebihnya pengidap gangguan Kesehatan mental. Sekarang kebanyakan masyarakat menggunakan internet untuk memudahkan pencarian informasi dan riset, walaupun info yang dicantumkan tidak memenuhi ekspektasi. Dari permasalahan ini, penulis mencoba merancang strategi kreatif karya *picture book* sebagai bentuk alternatif penyampaian pentingnya mempelajari Kesehatan mental secara menyeluruh kepada masyarakat.

Dengan pembuatan media *Picture Book* diperlukan untuk menimbulkan kesadaran pada masyarakat akan pentingnya pengetahuan tentang depresi. Media cetak bacaan bertujuan untuk memahami topik yang bersangkutan pada waktu tertentu, dengan bantuan ilustrasi bertujuan sebagai bahan alternatif pemahaman topik. Media cetak tersebut juga digunakan sebagai media Kampanye untuk mendukung topik yang bersangkutan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat karya tulis cetak berilustrasi dan kampanye sebagai karya tugas akhir dengan judul ‘Perancangan *Picture Book* Buku Literasi Tentang Depresi Sebagai Bentuk *Awareness* Kepada Orang Dewasa’.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan pembahasan yang tertera diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam perancangan karya Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Masyarakat Indonesia yang masih kurang memahami tentang penyakit mental (Depresi) sebagai pembahasan penting dalam Kesehatan mental bagi orang dewasa.
2. Pendapat beberapa masyarakat yang menunjukkan buruknya stigma terhadap penyakit mental (Depresi) yang melekat di masyarakat.

C. Batasan Masalah

Penulis memberi Batasan pada perumusan masalah yang telah dibuat. Beberapa Batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan tentang Depresi sebagai salah satu pembahasan penting pada pengetahuan Penyakit mental dalam bentuk visual sebagai bentuk kesadaran/*awareness* pada Kesehatan mental kepada orang dewasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dapat ditarik dari permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

- a. Apa saja penjelasan yang tepat untuk menyampaikan pengetahuan tentang penyakit mental (depresi) dengan tujuan membentuk kesadaran/*awareness* pada kesehatan mental kepada orang dewasa?
- b. Bagaimana cara merancang sebuah karya terkait dengan penyampaian pengetahuan tentang penyakit mental (depresi) yang efektif sebagai bentuk *awareness* kepada orang dewasa?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut;

- a. Menjelaskan solusi penyampaian berbagai macam pengetahuan tentang penyakit mental (depresi) dengan tujuan membentuk kesadaran/*awareness* pada kesehatan mental kepada orang dewasa.
- b. Menjelaskan proses perancangan buku *picture book* yang membahas tentang pengetahuan penyakit mental (depresi) yang efektif sebagai bentuk *awareness* kepada orang dewasa.

F. Manfaat Penulisan

a. Manfaat Penulis

Mampu mengerjakan berbagai proyek bertema serupa yang bisa berdampak positif pada berbagai hal yang terjadi di Indonesia dan atau di dunia.

b. Manfaat PoliMedia

Menjadi bahan referensi pada mahasiswa tahun berikutnya dalam merancang dan menyusun Laporan Perancangan Karya Tugas Akhir dengan tema serupa ataupun dengan tema yang lain.

c. Manfaat Masyarakat

Mampu membantu berkontribusi mengedukasi masyarakat pengetahuan tentang depresi yang terjadi di Indonesia dan di dunia beserta indikator-indikator yang mempengaruhinya sebagai salah satu bentuk kesadaran/*awareness* pada Kesehatan mental.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Umum

Teori Umum adalah bentuk pernyataan yang dikemukakan oleh peneliti terdahulu yang bisa diterima keadaannya secara universal. Hal tersebut tidak dipengaruhi adanya lokasi, waktu, dan bagian realitas yang ada.

1. Desain Grafis

Desain Grafis bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens agar konten editorial dapat diakses atau dimengerti untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi.

Desainer grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desainer grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk.

a) Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Umumnya, titik berbentuk bundaran sederhana, tetapi pada gambar berbasis layer, titik berbentuk persegi *pixel*. Titik cenderung ditampilkan

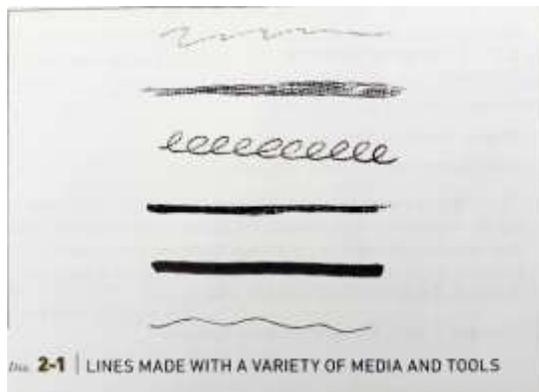
dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b) Garis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar, sehingga membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada di setiap desain. Bisa berbentuk garis panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan lain sebagainya.

c) Bidang

Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Unsur yang satu ini juga sering digunakan dalam desain. Bidang merupakan area tertutup dan terkonfigurasi pada bentuk 2 dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis atau dengan mengisi dengan warna, nada, atau tekstur.



Gambar 2.1 Variasi Garis
Sumber: *Graphic Design Solution (6th edition)*

2. Depresi

Depresi merupakan sebuah penyakit yang ditandai dengan rasa sedih yang berkepanjangan dan kehilangan minat terhadap kegiatan-kegiatan yang

biasanya dilakukan dengan senang hati. Pengidap depresi biasanya memiliki beberapa gejala seperti, kehilangan energi, perubahan nafsu makan, gangguan tidur (bisa berlebihan, bisa juga kurang dari lama tidur biasanya), cemas, menurunnya kemampuan berkonsentrasi, ketidakmampuan membuat keputusan, rasa tidak tenang, perasaan tidak berguna, bersalah atau putus asa, dan pikiran-pikiran untuk menyakiti diri sendiri atau bunuh diri.

Pada anak-anak gejala lain adalah menyendiri, menjauhi teman-temannya, mudah marah, sering menangis, sulit berkonsentrasi di sekolah, perubahan dalam nafsu makan atau tidur (bisa menjadi berlebihan atau berkurang). Sehebat apapun depresi yang dialami oleh pengidap, hal tersebut dapat disembuhkan. Saraf pada otak bersifat elastis dan tidak akan berubah. Artinya ketika mengalami depresi berat dapat disembuhkan kembali. Solusi depresi berat dapat dilakukan dengan berpikir positif karena kondisi di luar tubuh manusia tidak bisa dikontrol, tapi di dalam otak dapat dikontrol.

3. *Mental Health Awareness*

Mental Health Awareness merupakan bentuk kampanye untuk memperingati pentingnya kesehatan mental dengan kesehatan fisik. Hal ini bertujuan untuk membuat kehidupan yang sehat pada semua usia. Hal tersebut berlaku juga terhadap kehidupan yang sehat mental pada semua usia. Kesehatan mental merupakan hal yang penting dalam setiap tahap kehidupan, dari masa anak-anak dan remaja hingga dewasa. Banyak faktor yang dapat berdampak pada masalah kesehatan mental, termasuk faktor biologis, gen, ataupun kimia otak. Pengalaman hidup, seperti trauma atau riwayat keluarga juga dapat berdampak pada masalah kesehatan mental. *Mental Health Awareness* bertujuan untuk membangun kesadaran kesehatan mental secara menyeluruh di Indonesia. Hal pertama yang dapat dilakukan adalah merubah stigma bahwa Kesehatan mental merupakan hal yang tabu.

B. Teori Khusus

Teori Khusus adalah sejumlah landasan teori yang berupa fakta dengan bersifat mikro dan berlaku khusus pada kasus tertentu. Teori ini dipergunakan hanya pada kasus-kasus spesifik yang berkaitan dengan kondisi.

1. Buku

Buku adalah merupakan suatu objek fisik, sebuah kumpulan yang bertindak sebagai sistem pencarian informasi. Ia harus dibaca, karena informasi yang berada di dalamnya harus bisa di terima dan juga dimengerti.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka, Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Sedangkan menurut Oxford Dictionary, buku adalah merupakan suatu hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman – halaman yang di jilid pada satu sisi ataupun hasil karya yang di tujukan untuk penerbitan.

Buku yang di anggap berhasil apabila bisa menggugah minat dari khalayak sasaran dalam memahami isi dari buku tersebut. Guna mendukung keberhasilan dari sebuah buku maka di perlukan suatu desain yang bisa mencerminkan maksud serta tujuan tersebut. Berikutnya adalah bidang kreatif buku yang digunakan:



Gambar 2.2 *The Book of Invisible Question* oleh Lala Bohang
Sumber: id.carousell.com

a. Buku Fiksi

Buku Fiksi merupakan sebuah buku yang di ciptakan oleh penulis sesuai dengan imajinasinya, bukan merupakan buku dengan cerita yang tidak nyata, akan tetapi pembaca bisa merasa seolah – olah cerita tersebut nyata. Jenis buku ini adalah kumpulan cerita pendek, kumpulan puisi, dan kumpulan drama, serta novel.

b. Buku Faksi

Buku faksi merupakan buku yang berdasarkan pada cerita nyata dengan tidak menyamakan para pelaku dari cerita serta di kreasikan dengan imajinasi penulis. Jenis buku ini adalah biografi, autobiografi, kisah nyata, *memoir*, serta cerita – cerita dari kitab suci.

c. Buku Non-Fiksi

Buku Non-Fiksi adalah buku yang berdasarkan pada data yang valid mengenai pengetahuan tanpa mengurangi isi dari data tersebut. Jenis buku ini adalah yaitu buku referensi, buku petunjuk atau panduan, buku pelajaran, serta kamus, ensiklopedia, directory, dan lainnya.

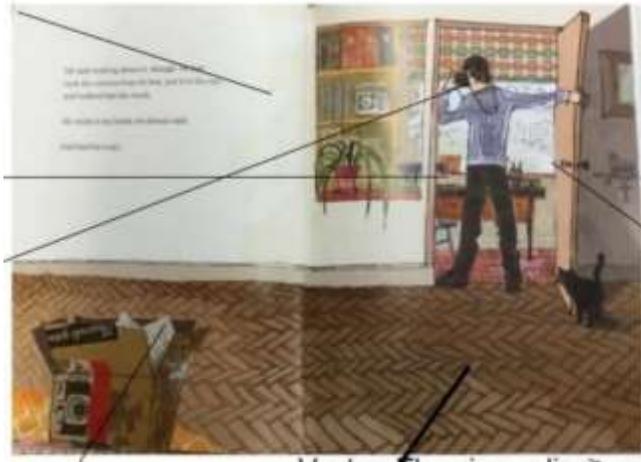
d. Sampul Buku/*Book Covers*

Sampul buku merupakan penutup pelindung yang digunakan untuk mengikat halaman-halaman konten buku. Tujuan desain sampul buku harus mengkomunikasikan pesan dari buku dengan cepat, jelas, dan membangkitkan minat.

2. *Picture Book*

Picture Book adalah gabungan narasi visual dengan verbal atau visual sendiri dalam sebuah buku, seringkali ditujukan untuk anak muda. *Picture book*

merupakan bagian penting pada pembaca muda untuk belajar membaca, karena *picture book* mempromosikan literasi, keterampilan kosa kata, struktur kalimat, dan analisis cerita.



Gambar 2.3 *Picture Book*
Sumber: *thechildrensbookreview.com*

3. Ilustrasi

Menggambar ilustrasi merupakan kegiatan menggambar yang bertujuan untuk memperjelas ide cerita atau narasi, dimana tujuan utamanya adalah untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, dan mempertegas cerita tersebut. Kata Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “*Illustrare*”, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian gambar ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya). Penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya

untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya). Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas maksud dari cerita, berita maupun pesan.

Dasar menggambar pada ilustrasi diantaranya terdapat Observasi, Komposisi, Proporsi, dan Media.

a. Observasi

Observasi merupakan dasar menggambar dari pengamatan dengan cara menjelajahi lingkungan untuk mencari objek yang menarik.

b. Komposisi

Komposisi merupakan susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan. Dengan komposisi dapat menghasilkan kesan yang seimbang, menyatu, berirama, dan selarasi. Tujuan komposisi untuk ilustrasi dapat dilihat dengan mudah objek gambar dari tekstur warna, pencahayaan, kecerahannya, kontras, dan ketajaman dengan nyaman dan terkesan Ketika dipandang.

c. Proporsi

Proporsi merupakan keseimbangan suatu benda dengan benda lain pada sebuah bidang gambar. Dasar menggambar tersebut digunakan Ketika menggambarkan keseimbangan 2 objek atau lebih seperti bentuk, keindahan, ukuran, dan lainnya.

d. Media

Media merupakan sarana untuk belajar menggambar. Secara istilah, media mengutamakan pada bahan, alat, dan Teknik untuk menggambar.

4. Tipografi

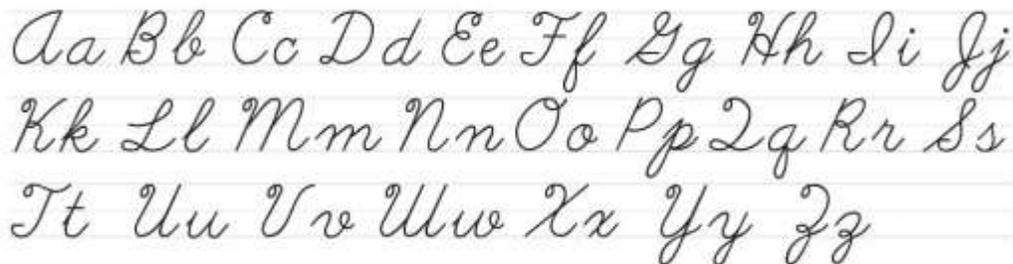
Menurut Adi Kusrianto, dari bukunya yang berjudul *Pengantar Tipografi* (2010), tipografi adalah ilmu atau kemampuan menata huruf atau aksara untuk publikasi visual, baik dalam bentuk cetak atau bentuk non cetak. Elemen tipografi penting yang digunakan adalah elemen huruf teks dan huruf judul. Berikut adalah beberapa klasifikasi yang digunakan pada karya proyek:

a. *Script* dan *Cursive*

Script dan *Cursive* merupakan huruf yang menyerupai tulisan tangan-tulisan tangan manusia. Perbedaannya, huruf *Script* merupakan huruf kecil dan terhubung dengan satu sama huruf lain, sementara huruf *Cursive* tidak terhubung dengan satu sama huruf lain.



Gambar 2.4 *Script*
Sumber: [Fontspace.com](https://fontspace.com)



Gambar 2.5 *Cursive*
Sumber: itprofessionals.com

b. Transitional

Huruf serif Transitional merupakan huruf yang berada di posisi klasifikasi *Old Style* dan Modern. Huruf Transitional mempunyai Perbedaan antara garis tebal dan tipis lebih menonjol daripada di gaya lama, tetapi kurang dramatis dibandingkan dengan font Didone yang mengikutinya.



Gambar 2.6 *Times New Roman*
Sumber: *en.wikipedia.org*

c. *Expressive Typography*

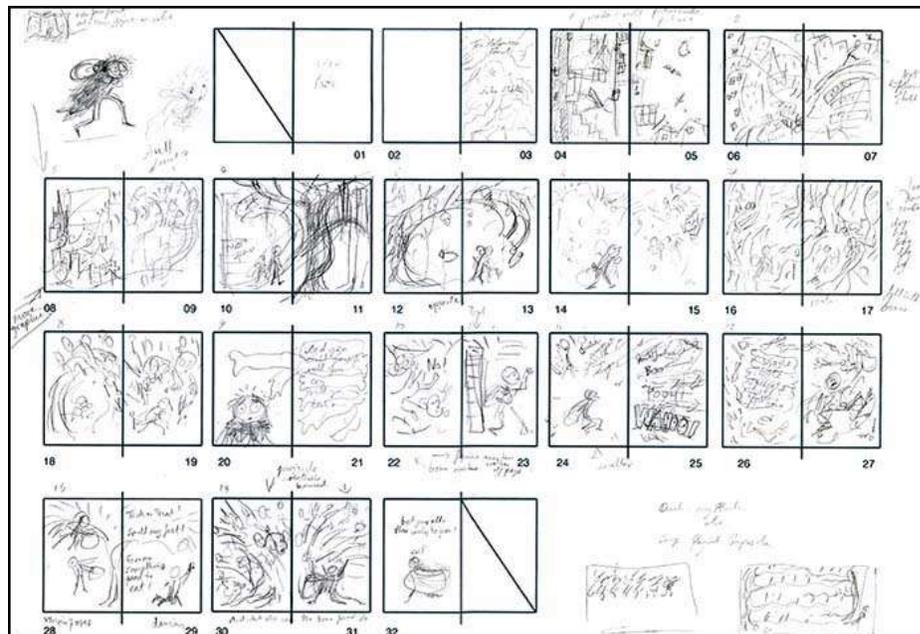
Tipografi ekspresif (*Expressive Typography*) adalah bentuk seni di mana teks menjadi bentuk gambar. *Type* harus selalu menjadi kontributor aktif dan dapat, pada kenyataannya, mengungkapkan pesan.



Gambar 2.7 *Arca drip logo*
Sumber: *redbubble.com*

5. *Layout*

Menurut bahasa, *Layout* bermakna tata letak, sedangkan menurut istilah *Layout* adalah kegiatan menyusun, menata, mengatur, dan mengkombinasikan unsur-unsur komunikasi grafis meliputi, teks, gambar, bidang, dan elemen desain menjadi tampilan visual yang estetik, menarik, dan persuasif. Pengertian tersebut dapat dibuktikan bahwa *Layout* adalah susunan tata letak yang mengatur penempatan elemen desain pada sebuah media atau halaman untuk mencapai konsep yang terarah.



Gambar 2.8 *Children's Book Design*
Sumber: *callawind.com*

Menurut Suriyanto Rustan (dari bukunya yang berjudul *Layout: Dasar & Penerapannya, 2009*), *layout* merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat.

Prinsip dasar layout desain terbagi menjadi empat bagian, diantaranya adalah *Balance* (Keseimbangan), *Rythm* (Irama), *Emphasis* (Titik Berat), dan *Unity* (Kesatuan). Elemen desain pokok yang selalu dipakai untuk mendukung tata letak diantaranya adalah Teks, Gambar, Garis, Bentuk, dan Ruang Kosong.

6. Warna

Warna merupakan unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2007), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yg dikenainya.

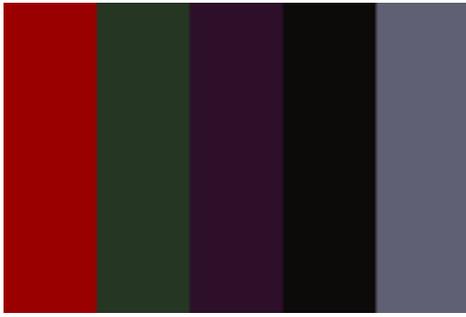
Definisi warna secara obyektif atau fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Sedangkan definisi secara subyektif atau psikologis merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna juga diasumsikan sebagai reaksi otak terhadap rangsangan visual khusus.



Gambar 2.9 *Happy Depression Colo*
Sumber: *Color-hex.com*



Gambar 2.10 *Anxiety and Depression Color*
Sumber: *Color-hex.com*



Gambar 2.11 *Mental Illness-Depression Color*
Sumber: *Color-hex.com*



Gambar 2.12 *Got That Depression Color*
Sumber: *Color-hex.com*

7. Literasi

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi ketika melakukan proses membaca dan menulis. Tujuan literasi diantaranya untuk memperkuat nilai kepribadian dengan membaca dan menulis, dan dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki dengan cara membaca berbagai informasi yang bermanfaat.

Praktik literasi bukan hanya model budaya abstrak yang ada di benak masyarakat, tetapi tertanam dalam semua aspek situasi sosial (lingkungan, aksi dan reaksi masyarakat, dan lainnya).

Untuk tugas akhir ini, tipe literasi yang digunakan adalah tipe literasi informasi (*information literacy*), yaitu merupakan tipe literasi dimana pelajar perlu menemukan, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk yang mencakup tujuan pribadi, sosial, atau global.

Example of Critical Literacy Questions

- Who is the author of the book?
- Who are the intended readers of the book, and what tells you this?
- Why do you think the books was written?
- What cultures are shown in the book and which ones are missing?
- How are men/women/boys/girls shown in the book?
- What are some different views of men or women/ boys or girls?
- How are people of different ages shown in the book?
- Are there other ways of seeing people of different ages?
- What kinds of family roles and relationships are shown in the book, and which ones are missing?
- How does the author make you feel about _____?
- Do you agree with the authors views about _____? Why?

Gambar 2.13 *Critical Literacy Questions Practices*
Sumber: www.researchgate.net

8. Fotografi

Fotografi merupakan sebuah seni rupa dengan menangkap cahaya dengan kamera, melalui sensor digital atau *film*, untuk membuat gambar. Pada dasarnya, tujuan fotografi adalah untuk mengkomunikasikan dan mendokumentasikan momen dalam waktu.



Gambar 2.14 "*View from the Window at Le Gras*" oleh Joseph Nicéphore Niépce
Sumber: Photographylife.com



Gambar 2.15 *“The Tetons and the Snake River”* oleh Ansel Adams
Sumber: *Photographylife.com*



Gambar 2.16 *Blur*
Sumber: *Wordpress.com/dailypost*

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Data Objek Penulisan

Pengumpulan media pada perancangan tugas akhir ini merupakan buku literature bergambar. Bentuk karya ini mengangkat pengetahuan tentang depresi dalam bentuk informatif sehingga menjadi wawasan bagi masyarakat. Pembuatan *picture book* ini terdapat kurang lebih 60 halaman terdiri dari pembahasan informasi tentang depresi dengan klien dan beberapa sumber tidak langsung sebagai bantuan data karya.

1. Data Klien

Nama	: Bpk. Syahriar Rizza
Nama Instansi / Komunitas	: Terapi Hati
Email	: Rizza@TerapiHati.Com
Kontak Info	: +62 818-873-695

B. Teknik Penulisan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis bisa mengetahui gambaran dalam beberapa proses yang akan masuk kedalam karya tugas akhir yang akan dibuat oleh penulis.

1. Observasi

Bentuk penulisan data yang dilakukan untuk observasi yaitu dengan Melakukan pengamatan dari sumber secara tidak langsung sebagai bantuan sumber utama sehingga mendapatkan informasi yang benar terkait materi.

2. Wawancara

Untuk bentuk penulisan data ini dilakukan dengan pertemuan dengan klien melalui *interview* terekam sebagai sumber utama pada karya tugas akhir. Menurut narasumber, depresi sangat berbeda dengan apa yang kita ketahui, dan mengira bahwa frustrasi secara emosional juga termasuk depresi. Narasumber juga menyatakan sikap apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan Ketika bertemu dengan seseorang disekitarnya yang mengidap dengan depresi.

3. Survey

Untuk penulisan data survey dilakukan dengan cara tidak langsung melalui *questionnaire* berbasis *online*. *Questionnaire* yang terdapat pada survey berisi tentang kepentingan pembahasan tentang pengetahuan depresi dan alasannya, beserta pengalaman dengan depresi.



Gambar 3.1 *Survey Questionnaire* (arsip pribadi)

C. Ruang Lingkup

Dalam pembuatan karya akhir, penulis dapat menjelaskan tentang detail karya yang dikerjakan oleh penulis.

1. Peran Penulis

Penulis berperan untuk bertanggung jawab pada penulisan laporan tugas akhir, pengumpulan data untuk tugas akhir, serta produksi karya tugas akhir. Pada pengerjaan produksi karya tugas akhir ini, penulis bertanggung jawab pada ide-ide perancangan dan produksi karya dan pendukung.

2. Kategori Karya

Karya tugas akhir ini dikategorikan sebagai karya cetak Berkategori *picture book* dengan literasi. Untuk karya cetak tugas akhir ini memproduksi buku literasi melalui bentuk *Picture Book*, dengan berbagai *gimmick* seperti *keychain*, *postcard*, dan cangkir teh.

3. Ide Kreatif

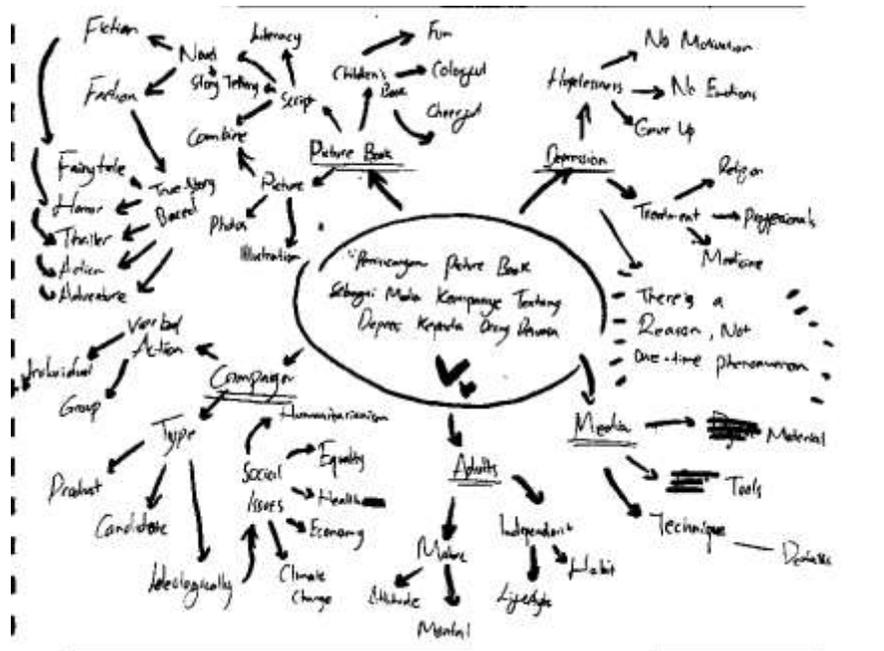
Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis memiliki ide untuk membuat *Picture Book* tentang Depresi yang dikemas dengan *Literate Conversation* dari hasil survey. Berikut adalah sumber ide yang dirancang oleh penulis:

a. *Mindmapping*

Pencarian ide dan konsep dilakukan dengan proses *brainstorming*, dengan mengeksplorasi kata demi kata yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir. Setelah *brainstorming*, penulis membuat *mindmapping* dari hasil perincian *brainstorming*

untuk *Keyword* dan *Key Visual*. Konsep yang diambil untuk karya adalah “A Story behind Every Picture”, dimana gambar sebagai metode pemahaman pemberitahuan topik.

Setelah penulisan ide karya dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard* untuk *guidance* pada masa produksi karya.



Gambar 3.2 *Mindmapping* (arsip pribadi)

b. *Moodboard*

Moodboard karya ini mengansung berbagai Refrensi desain berupa Ilustrasi, Tipografi, Layout, dan Warna yang akan berkaitan dengan karya final.



Gambar 3.3 *Moodboard*
(arsip pribadi)

c. Strategi Perancangan Karya

1) Strategi Perancangan *Picture Book* Buku ini nantinya akan dicetak dengan ukuran 14cm x 20cm, dengan *cover* yang menggunakan ilustrasi berukuran sedang pada *background* putih. *Cover* buku akan dicetak menggunakan *Hardd Cover*, dengan isi buku menggunakan bahan ketrans *Book Paper*, sehingga buku terlihat lebih eksklusif.

2) Strategi Perancangan Media Promosi

Media promosi digunakan sebagai pemberitahuan *picture book* ini kepada masyarakat, dan juga sebagai media pendukung karya utama. Diantaranya adalah:

a) Poster

“The Book of Depression” akan memiliki poster *launching* yang menggambarkan sampul desain sampul buku karya utama, berukuran 29.7 cm x 42 cm. Poster dipilih karena media ini dapat digunakan untuk pemberitahuan kepada audiens secara langsung.

b) *Gimmick*

Gimmick yang akan dibuat nantinya berupa *keychain*, *postcard*, *bookmark*, dan cangkir teh. Media ini digunakan untuk mendapatkan loyalitas dari audiens dengan memberikan berupa barang-barang yang berhubungan dengan subjek promosi.

3) Strategi Pemilihan Warna

Warna merupakan hal penting dalam pembuatan buku ini. Penulis memilih warna Hitam, putih, dan merah sebagai warna utama untuk memberikan kesan gelap dan misterius pada buku. Penulis juga menggunakan warna cerah dan natural yang dipudarkan. Metode ini memberikan kesan sedih dan ketidaknyamanan pada buku.

4) Strategi Perancangan Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hal utama pada buku *picture book* karena buku ini memfokuskan pada visual sebagai bentuk penyampaian cerita yang unik dan rumit. Ilustrasi yang dipakai

pada buku ini berupa editorial fotografi dan *digital Illustration* yang terlihat literal, detail dan *complex*.

5) Strategi Pemilihan Tipografi

Tipografi merupakan hal penting dalam pembuatan *picture book* ini, sebagai elemen bantuan isi *picture book*. Penulis menggunakan 3 (tiga) font yang berbeda. Penulis menggunakan font *Antro Vectar* untuk judul buku. Untuk pemilihan font pada teks dalam buku, penulis menggunakan font *Times New Roman* untuk menimbulkan kesan simple dan gelap dan menyatu pada ilustrasi yang dibuat. Penulis juga menggunakan font *JMT Typewriter* pada isi buku yang berbentuk percakapan didalam buku.

d. *SWOT Analysis*

1) *Strength*

Dengan adanya *picture book* ini, audiens tertarik untuk memahami topik yang dicantumkan karena menggunakan visual yang bersangkutan dengan topik dan literal sehingga dapat mengenali penjelasannya.

2) *Weakness*

Karya yang diangkat merupakan pengetahuan tentang Depresi dan lainnya yang terkait dengan Kesehatan mental, sehingga pembuatan karya dengan tema ini tidak seimbang, dan kegiatan membaca masih kurang digemari.

3) *Opportunity*

Terbentuknya rasa keingintahuan masyarakat dewasa mengenai Depresi dan mempelajari lebih dalam topik tersebut.

4) *Threat*

Adanya pendapat yang berbeda-beda mengenai Depresi dan berbagai macam yang terkait dengan topik yang tertera pada buku.

D. Langkah Kerja

1. Praproduksi/Persiapan

Pada tahap praproduksi, Penulis pertama-tama membuat *layout* buku, dari penempatan teks, ilustrasi, dan warna pilihan. Masa pembuatan layout juga diikuti dengan pembuatan *layout cover* buku. Setelah itu, penulis juga membuat file naskah kasar buku dari data-data yang dikumpulkan oleh penulis.

2. Produksi/Pelaksanaan

Pada tahap ini, Penulis membuat layout buku dengan *software* yang tersedia oleh Penulis. Pertama-tama dimulai dengan ilustrasi untuk buku. Tahap ini dibuat dengan *digital illustration* dan *photo editing*, sekaligus dengan tahap *coloring*, dimana warna utama karya, yaitu merah, hitam, dan putih dipasangkan dengan ilustrasi yang sedang dibuat. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah penataletakkan atau *layout*, diman teks naskah dan ilustrasi harus seimbang pada buku. Setelah semua proses selesai, penulis melakukan pengoreksian karya sehingga terlihat bersih dan sesuai dengan ekspektasi.

3. Pascaproduksi/Evaluasi

Pada tahap ini, Penulis akan melakukan promosi dan evaluasi terhadap buku *picture book* yang sudah dibuat. Promosi dilakukan dengan penyebaran *postcard* dan *keychain*. Evaluasi akan dilakukan oleh penulis, dan klien yang dianggap perlu untuk mengevaluasi buku ini untuk mengetahui apakah buku atau ide buku ini layak untuk dipublikasikan kepada orang dewasa.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Jenis Rancangan

Perancangan Tugas Akhir yang dibuat adalah buku *picture book* dengan literasi yang berjudul “*The Book of Depression: An Illustrated Informative Literacy*”. Buku ini berisi dengan berbagai ilustrasi yang bermakna gelap dan literal dan mengandung dengan makna tersendiri pada setiap ilustrasi. Buku ini menyampaikan pengetahuan tentang Depresi, dari definisi, karakteristik, *treatment*, dan berbagai macam lainnya dalam bentuk *Literate Conversation*, yakni penjelasan topik tersebut dalam bentuk percakapan, sehingga dewasa dapat mengetahui betapa pentingnya Kesehatan mental selalu dipelajari. Berikut adalah proses pembuatan karya tugas akhir ini.

B. Perancangan *Picture Book*

Perancangan buku *picture book* “*The Book of Depression: An Illustrated Informative Literacy*” ini melewati beberapa proses kreatif yang penulis lakukan, seperti tahap Praproduksi, yang dimana Penulis menentukan konsep dan sketsa *layout* konten buku dan *cover* buku, dan tahap Produksi, dimana Penulis membuat ilustrasi untuk buku, perincian naskah buku, dan penata letakkan teks dan foto di setiap halaman buku yang sebelumnya sudah terkonsep.

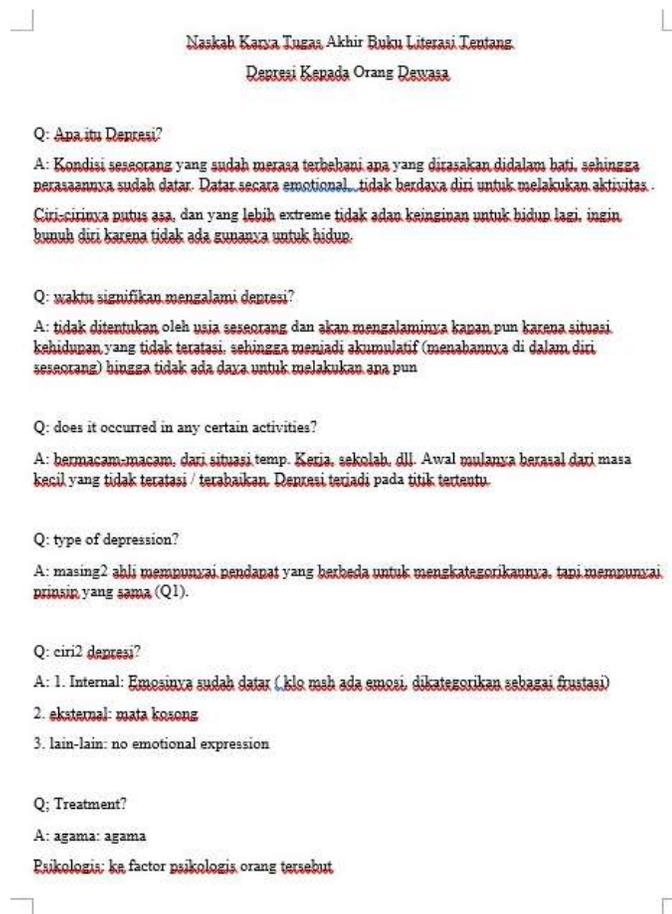
1. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini, Penulis menentukan visual dan warna konten buku yang nantinya akan dipakai kedalam buku. Penulis juga merincikan percakapan dengan narasumber menjadi bentuk naskah yang akan dipakai

didalam buku ini, serta sketsa *layout* setiap halaman pada buku berikut ini adalah penjelasannya:

a. Pembuatan Naskah Buku

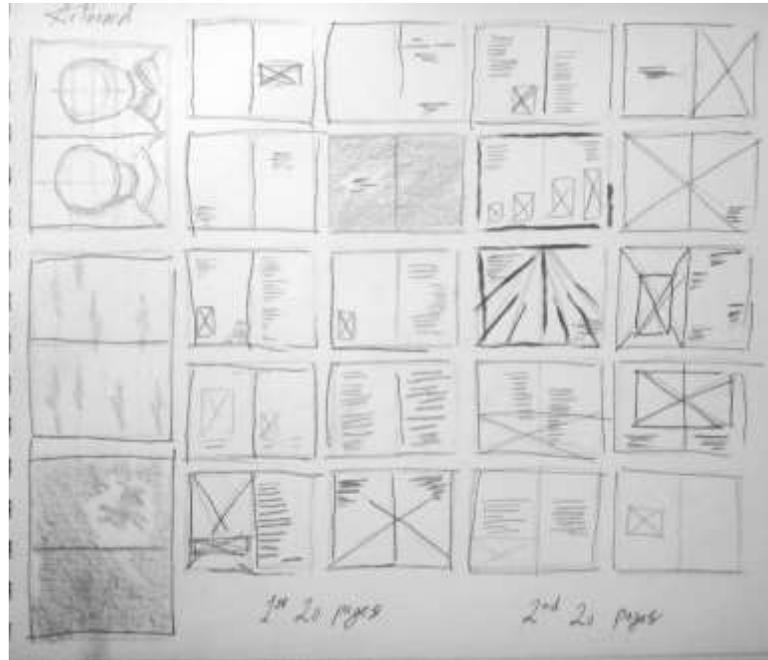
Penulis melakukan wawancara dengan klien berbagai detail tentang depresi, terutama dari definisi topik, kemudian memberitahu berbagai macam lainnya seperti ciri-ciri, karakteristik, dan solusinya. Setelah tahap wawancara, Penulis menerjemahkannya menjadi naskah kasar. Pada tahap ini penulis mengambil bagian penting dari percakapan tersebut.



Gambar 4.1 Naskah Wawancara
(arsip pribadi)

b. Pembuatan Sketsa *Layout* Buku

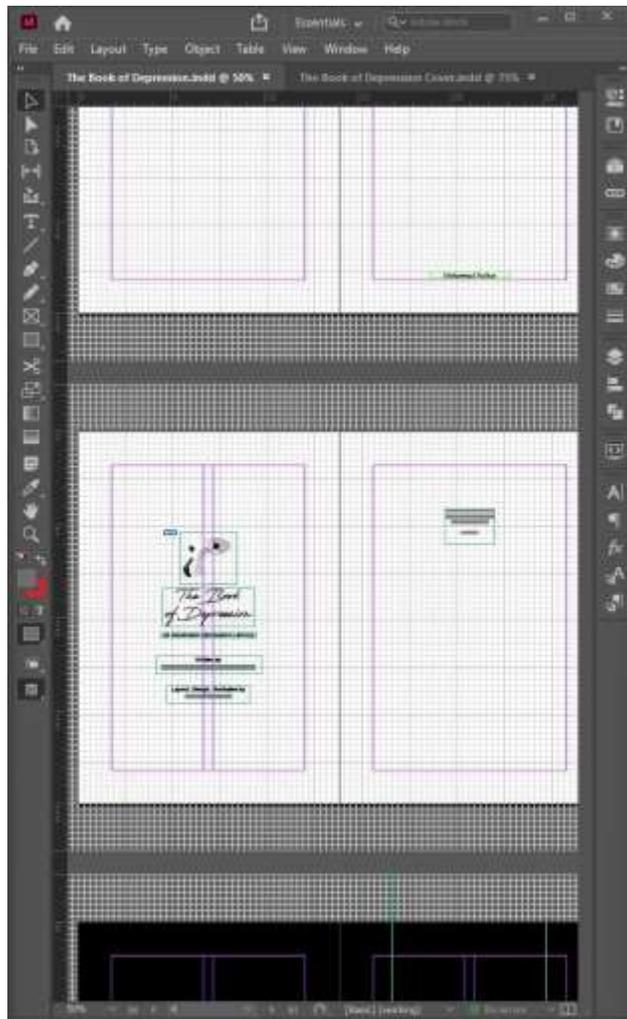
Pembuatan sketsa ini meliputi tata letak teks dan ilustrasi pada setiap halaman buku. Alur buku ini dibaca dari kiri ke kanan seperti buku pada umumnya. Penggunaan teks pada buku ini berukuran kecil, sedangkan ilustrasi lebih dominan pada buku ini.



Gambar 4.2 Sketsa *Layout* Buku (arsip pribadi)

2. Tahap Produksi

Pada tahap ini, Penulis melanjutkan pekerjaan karya melalui pembuatan *layout* sampul buku dan isinya. Pembuatan buku ini menggunakan *software Adobe InDesign*, dengan ukuran buku 14cm x 20cm, dan margin berukuran 1.8 cm pada 4 (empat) sisi margin. Margin tersebut memiliki *Columns* sebanyak 2 (dua) *columns* dengan *Gutter* sebesar 0.5 cm.



Gambar 4.3 Produksi *Layout* Buku (arsip pribadi)

Masa produksi karya ini terdiri dari 2 (dua) bagian, yaitu bagian tata letak teks atau naskah, dan ilustrasi buku. Berikut adalah tahap-tahap pembuatan ilustrasi dan tata letak naskah buku:

a. Pembuatan Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu elemen penting dalam buku *picture book* ini. Proses pengerjaan ini terdiri dari pengambilan foto atau Fotografi, *Photo Editing*, dan Ilustrasi *Tracing*.



Gambar 4.4
Proses Ilustrasi 1
(arsip pribadi)



Gambar 4.5
Proses Ilustrasi 2
(arsip pribadi)

Penulis menggunakan *Hard Round General Brush* berukuran 200 pt. pada canvas berukuran 2840 x 2160 px. Penggambaran dimulai dengan *outline* warna dari *stock photo*, kemudian megisinya dengan warna tersebut, dan diakhiri dengan *blending* memakai *Mixer Brush Tool*. Teknik ilustrasi ini menimbulkan kesan *Obsessive* yang terlihat spektakuler.

Selain itu, penulis juga mengerjakan ilustrasi yang terlibat dengan *Expressive Typography* dan *Doodle*. Teknik ilustrasi ini menimbulkan kesan *simple* dan dramatis bernuansa *Horror* Psikologis, bertujuan sebagai ekspresi situasi atau percakapan dalam bentuk teks dari naskah atau gambar kecil.



Gambar 4.6 Proses
Ilustrasi 3 (arsip pribadi)

Photo Editing juga termasuk dalam proses pembuatan ilustrasi buku *picture book*. Beberapa foto yang digunakan pada proses pengeditan berupa portret lingkungan pada malam hari, dengan portret mata kosong. Proses pengeditan foto pada buku ini harus berwarna gelap atau terang dan pudar untuk memberikan kesan ketidaknyamanan dan misteri. Ketiga metode tersebut digunakan pada pembuatan *cover* dan isi buku.



Gambar 4.7 Proses Ilustrasi 4
(arsip pribadi)

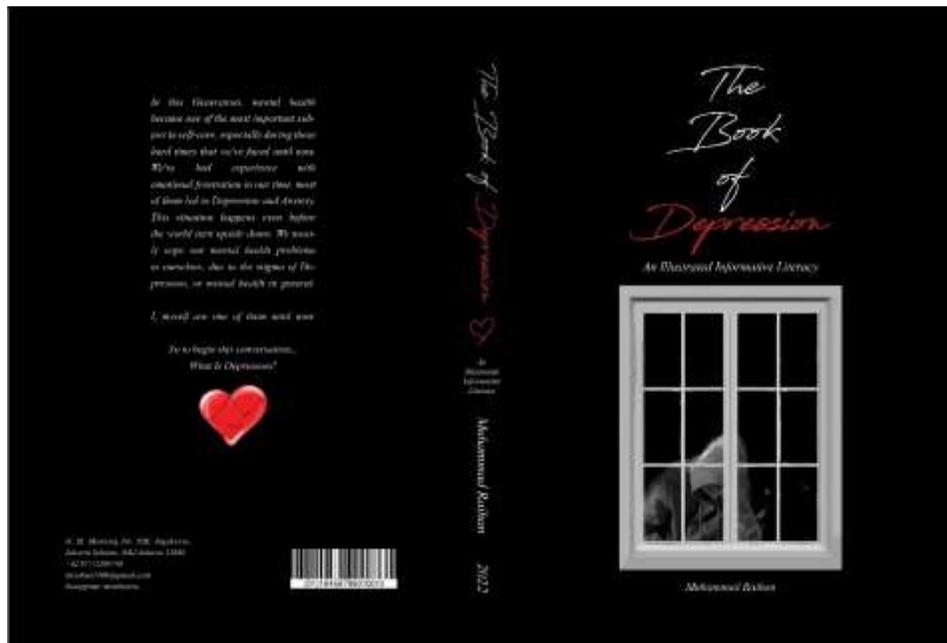
b. Pembuatan Naskah

Pada tahap ini, Penulis melakukan pembuatan naskah ulang dari Bahasa Indonesia menjadi Bahasa baku Inggris. Syarat penata letakkan naskah pada buku ini tidak melibatkan banyaknya teks, penempatan yang terbaca pada bagian tertentu isi buku, dan font yang tepat. Font yang digunakan pada buku terdiri dari *Antro Vectra Bolder* untuk judul buku, *JMH Typewriter* (OTF) untuk isi buku bernuansa percakapan atau *conversation*, dan *Times New Roman Italic* untuk isi buku bernuansa literasi.



Gambar 4.8 Proses Tata Letak (arsip pribadi)

Setelah pembuatan ilustrasi dan penata letak naskah selesai, Penulis melakukan perapian *layout* buku sehingga terlihat rapih dan seimbang. Proses tersebut melibatkan pencocokan warna dengan ilustrasi dan teks hingga semua sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat pada masa Pra Produksi.



Gambar 4.9 Cover Depan dan Belakang (arsip pribadi)

Gambar diatas merupakan bagian dari *cover* depan dan belakang buku. *Cover* depan terdapat sebuah ilustrasi dengan judul buku, Sub judul dan nama Penulis. *Layout* sampul buku dibuat secara mnimalis untuk menimbulkan kesan ketidaknyamana secara langsung. Sementara pada

cover belakang buku terdapat synopsis dari isi dalam buku, dan ilustrasi kecil.



Gambar 4.10 Halaman awal isi buku (arsip pribadi)

Gambar diatas merupakan bagian dari isi buku yang dibuat, berisi awal cerita buku. Bagian isi buku ini menggunakan foto *landscape* yang sengaja dipudarkan, dengan teks berukuran 9 pt.

Selain itu, isi buku ini terdapat 2 (dua) halaman hanya ilustrasi, ilustrasi dominan dengan teks, teks dan ilustrasi seimbang, ilustrasi dengan teks *Expressive Typography*, dan yang terakhir adalah isi halaman dengan penggabungan teks, *Expressive Typography*, dan ilustrasi.



Gambar 4.11 Isi Buku 1
(arsip pribadi)



Gambar 4.12 Isi Buku 2
(arsip pribadi)



Depression can occur at a certain point.

20

21

Gambar 4.13 Isi buku 3
(arsip pribadi)



Gambar 4.14 Isi buku 4
(arsip pribadi)

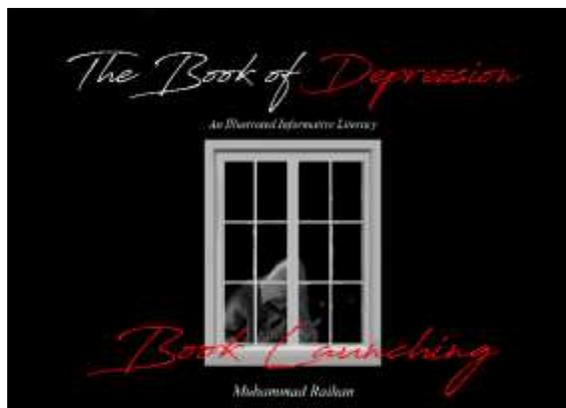
C. Perancangan Media Promosi

Perancangan media promosi untuk buku “*The Book of Depression: An Illustrated Informative Literacy*” adalah media promosi yang berjenis *Below The Line* (BTL). Media Promosi yang dirancang nantinya akan digunakan untuk promosi acara peluncuran buku ini. Media promosi ini dibuat dengan menarik dan efektif agar target audiens yang disasar tertarik untuk buku *picture book* ini. Strategi yang digunakan untuk perhatian audiens adalah dengan merancangnya di berbagai media yang strategis, seperti poster, xbanner, dan *gimmick*.

Untuk karya ini, Penulis menggunakan *Gimmick* sebagai media promosi yang dirancang untuk buku “*The Book of Depression: An Illustrated Informative Literacy*”. Media promosi ini terbilang murah dan kecil, tetapi memiliki pengaruh dalam sebuah pemasaran. Berikut adalah beberapa *gimmick gimmick* yang digunakan untuk buku ini:

1. Poster

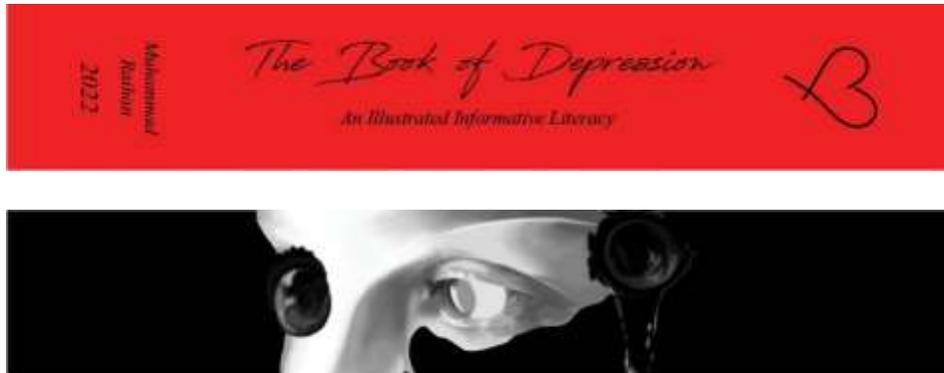
Poster ini dicetak pada bahan *poster paper*, berupa desain sampul buku. Poster ini bertujuan sebagai media pendukung karya utama Tugas Akhir ini.



Gambar 4.15 Desain Poster
(arsip pribadi)

2. Pembatas Buku/*Bookmark*

Pembatas buku ini akan dicetak dengan bahan Artpaper. Desain pembatas buku ini terdiri dari 2 (dua) desain yang berukuran 3 cm x 17 cm. Pembatas buku ini tersedia pada dalam buku dan dapat digunakan pada buku lainnya.



Gambar 4.16 Desain *Bookmark*
(arsip pribadi)

3. Gantungan Kunci/*Keychain*

Gantungan kunci untuk buku ini terdiri dari 3 (tiga) desain, memiliki 2 (dua) sisi depan dan belakang, dan masing-masing mempunyai ukuran yang berbeda-beda, yaitu 7 cm x 5 cm, 3.5 cm x 5 cm, dan 2.5 cm x 7 cm. Gantungan kunci ini berfungsi sebagai souvenir yang diberikan kepada para pengunjung pada acara *book launching*.



Gambar 4.17 Desain *Keychain*
(arsip pribadi)

4. Cangkir Teh/*Teacup*

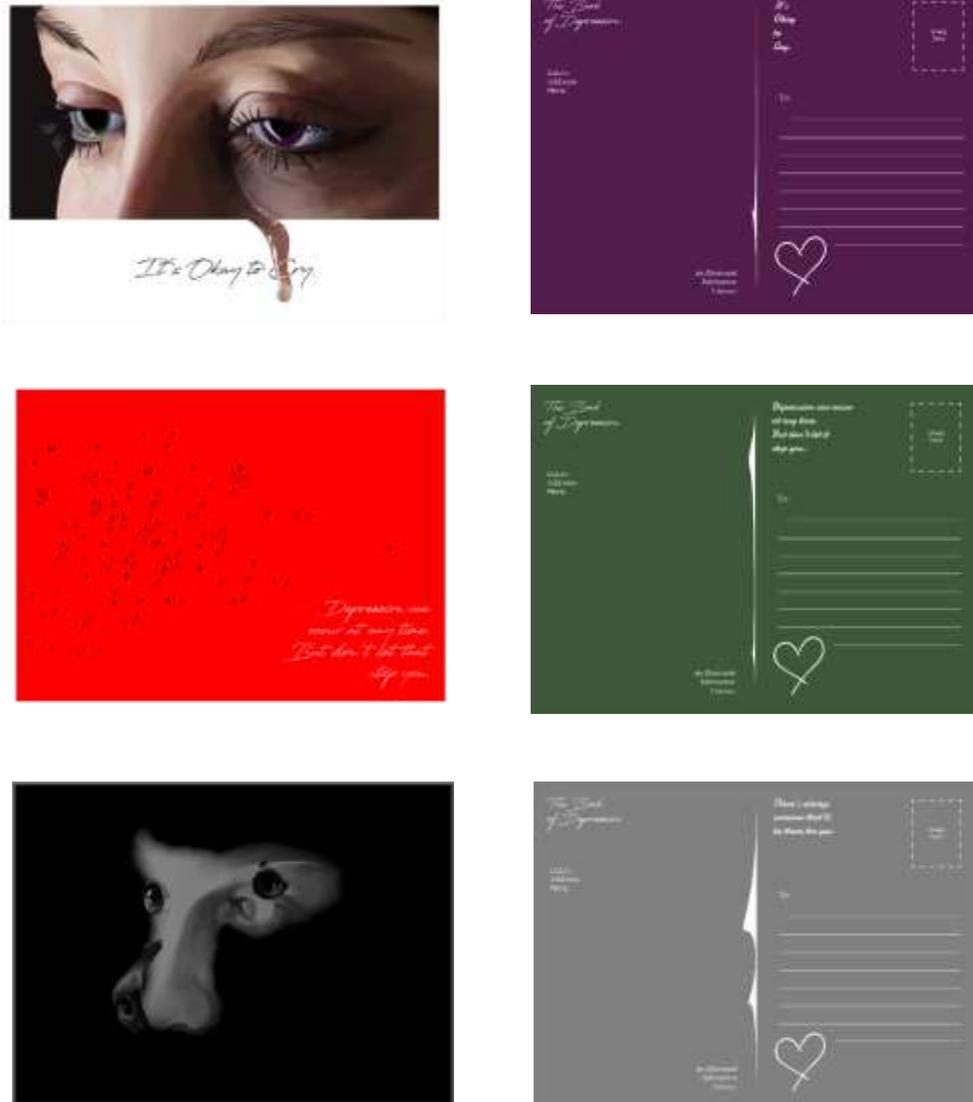
Cangkir teh ini akan dibuat dengan desain bergambar hari dengan *motivational quote* yang berbunyi “*It’s OK to Cry*” pada badan cangkir. Cangkir tersebut dijadikan sebagai *gimmick*, artinya barang ini dibagikan secara gratis. Barang ini diharapkan bisa membuat para audiens termotivasi.



Gambar 4.18 Desain *Teacup*
(arsip pribadi)

5. Postcard

Postcard ini terdiri dari 3 (tiga) desain, dan memiliki 2 (dua) sisi depan dan belakang, yaitu untuk ilustrasi dan untuk *template* tulis. *Postcard* ini dijadikan sebagai *gimmick*, artinya barang ini dibagikan secara gratis. Barang ini diharapkan bisa juga membuat para audiens termotivasi.



Gambar 4.19 Desain *Postcard*
(arsip pribadi)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis mencoba untuk membuat masyarakat dapat mengetahui tentang Depresi melalui media buku *Picture Book*. Penulis ingin mengedukasi masyarakat, terutama pada dewasa bahwa depresi merupakan fenomena yang dialami pada waktu tertentu dan tempat tertentu setiap individual, dan setiap permasalahan sangat dibutuhkan sebuah jawaban sebagai solusi. Buku ini diharapkan mampu membantu masyarakat dewasa memahami pembahasan topik dalam pespektif yang berbeda ketimbang dengan buku lain. Buku "*The Book of Depression*" ini dibuat dengan cerita yang berkaitan dengan topik dalam bentuk percakapan sehingga masyarakat dapat mengikuti pengetahuan yang tertera didalam buku.

B. Saran

Seteah Penulis menyelesaikan karya tugas akhir ini, berikut merupakan beberapa saran yang penulis ingin sampaikan:

1. Penulis harapan perancangan tugas akhir selanjutnya apabila ada pihak yang tertarik untuk mengambil topik yang sama, baik metode, cara, dan Langkah-langkah kerja lainnya pada Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai refrensi serta dikembangkan lebih lanjut.
2. Pihak kampus perlu memberikan waktu tambahan untuk penyelesaian laporan-laporan dan pembuatan karya tugas akhir, dikarenakan masa praktik industri yang diperpanjang.
3. Pihak kampus diharapkan dapat mengkoordinasi para dosen pembimbing yang tidak dapat dihubungi agar mahasiswa dapat menyelesaikan laporan dan karya tugas akhir secepatnya.

4. Penulis mengharapkan pada masyarakat untuk mempelajari pengetahuan tentang depresi dan Kesehatan mental lebih lanjut melalui buku ini sehingga masyarakat dapat membantu mengembangkan kepentingan topik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloome, David, Maria Lucia Castanheira, Constant Leung, dan Jennifer Roswell. (2018). *Re-Theorizing Literacy Practices: Complex Social and Cultural Contexts*. Routledge
- Landa, Robin. (2018). *Graphic Design Solution (6th Edition)*. Cengage Learning.
- Masnuna. (2018). *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Podobinski, Stephanie Bedeer dan Katja M. (2008). *Graphic Design: Next Generation*. Singapore: Page One Publishing
- Ramdani, Guruh. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press.
- Twemlow, Alice. (2006). *What Is Graphic Design For?* Page One Publishing
- Ammariah, Hani. 2021. Mempelajari Unsur dan Prinsip Dasar Desain Grafis. Diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>
- Bruce, Debra Fulghum. (2021). *Causes of Depression*. Diakses pada 18 Oktober 2021 dari <https://www.webmd.com/depression/guide/causes-depression#1-2>
- Cox, Spencer. 2022. *Introduction to Photography: The Universal Language*. Diakses pada 1 September 2022 dari <https://photographylife.com/what-is-photography>

Em, David. 2019. 8 Reasons Why Photography is Important. Diakses pada 1 September 2022 dari <https://portraitsrefined.com/why-photography-is-important/#:~:text=Essentially%2C%20the%20purpose%20of%20photography,and%20document%20moments%20in%20time.&text=When%20you%20take%20a%20photograph,to%20what%20people%20are%20doing>.

Hayati, Rina. (2022) 2 Perbedaan Teori Umum dan Khusus dalam Tinjauan Pustaka diakses pada 10 Oktober 2022 dari <https://penelitianilmiah.com/perbedaan-teori-umum-dan-khusus/>

Karunia, Vanya. 2021. Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Contohnya. Diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/21/132024669/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-contohnya?page=2>

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2019). Orang Depresi yang Tak Tertangani Rawan Bunuh Diri. Diakses pada 7 Juni 2022 dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/19100800003/orang-depresi-yang-tak-tertangani-rawan-bunuh-diri.html>

Komunikasi Praktis (2018, September 7) Komunikasi Visual: Pengertian, Prinsip, dan Contoh. Diakses pada 30 Oktper 2021 dari <https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/komunikasi-visual-pengertian-prinsip-contoh.html>

Makarim, Fadhli Rizal. (2020). Efek Stigma Terhadap Pengidap Gangguan Kesehatan Mental diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://www.halodoc.com/artikel/efek-stigma-terhadap-pengidap-gangguan-kesehatan-mental>

- Pane, Merry D. C. (2020) Depresi: Pengertian Depresi. Diakses pada 18 Oktober 2021 dari <https://www.alodokter.com/depresi#:~:text=Penyebab%20Depresi&text=M emiliki%20penyakit%20kronis%20atau%20serius,keuangan%20atau%20m asal%20rumah%20tangga>
- Prawiro, Muhammad. (2019). Pengertian Literatur: Arti, Jenis, Ciri-Ciri, dan Fungsi Literatur. Diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-literatur.html>
- Riadi, Muchlisin. 2020. Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi). Diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>
- Rokom. (2017) Apa yang Harus Dilakukan Jika Depresi? Diakses pada 10 Oktober 2022 dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/tips-sehat/20170418/3120551/apa-harus-dilakukan-jika-depresi/>
- Schimelpfening, Nancy. (2022). The History of Depression. In *verywellmind.com*. <https://www.verywellmind.com/who-discovered-depression-1066770>
- Setyaningsih, Yunita. 2021. Pengertian Layout Desain, Prinsip, Elemen, Tujuan, dan Manfaat. Diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://dianisa.com/pengertian-layout-desain/>
- Sulthon, M. Reza Pahlevi (2022). *Mental Health Awareness / Kesehatan Mental*. Diakses pada 10 Oktober 2022 dari <https://www.kompasiana.com/m37298/63289790c1af9a4aa0541a85/mental-health-awareness-kesehatan-mental>
- Teks.Co.Id. 2020. Pengertian Buku dan Jenis-Jenisnya. Diakses pada 25 Desember 2021 dari <https://teks.co.id/pengertian-buku/#forward>

Turgut, Ozden Pektas. 2017. Expressive Typography as a Visualization of Ideas.

Diakses pada 30 Juni 2022 dari

https://www.researchgate.net/publication/322350536_Expressive_Typography_as_a_Visualisation_of_Ideas#:~:text=In%20this%20context%2C%20expressive%20typography,are%20also%20real%2C%20physical%20shapes.

Universtas Nasional Karangturi. (2022). Membangun *Mental Health Awareness*

untuk Mencapai Generasi Emas Indoneia 2045. Diakses pada 10 Oktober

2022 dari <https://unkartur.ac.id/blog/2022/01/04/membangun-mental-health-awareness-untuk-mencapai-generasi-emas-indonesia-2045/>

Utari, Ita. 2019. Pengertian Menggambar Ilustrasi. Diakses pada 25 Desember 2021

dari

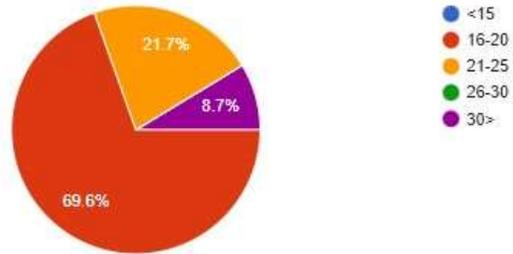
<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html>

LAMPIRAN

A. TRANSKRIP HASIL SURVEY

Age

23 responses



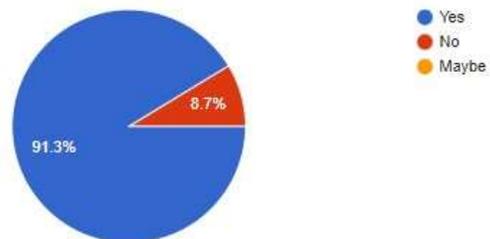
Gender

23 responses



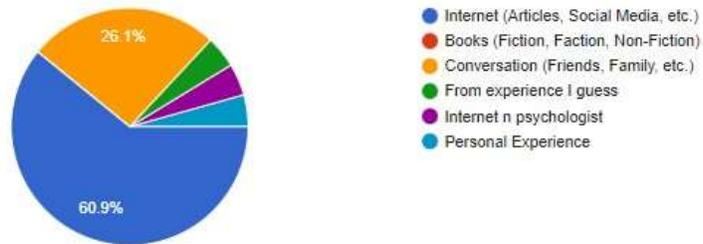
Have you ever heard about Depression?

23 responses



Where did you find the information about Depression?

23 responses



How much do you know about Depression?

23 responses

Not much

A lot

Depression is a severe mental illness where people feel the unstable of emotion (too happy & too sad) might be caused by trauma

just a little bit from friends and social media

As much as I've had it for half of my life

Lumayan soalnya I've been there

Depresi merupakan salah satu penyakit mental.

Not much.

gabanyak si toI tau depresi sama stress tuh beda

Do you think that this subject is important to talk about? (give us a reason why)

23 responses

Yes, depression is a common mental illness that can affect how you feel and act, if people talked about it more and educated other people on it then people will be more aware of it.

Yes, because depression is like any kind of illness that need to be cured. And by that, society needs to understand what depression is in order to help them cured. Plus, depression is not just about the person who experience it. It might affect their child, friends, and everyone around them. So if it's not handle rightly, it may become a bigger problem.

yes

Yes, because I believe it's important to find a way to help those who suffers from depression

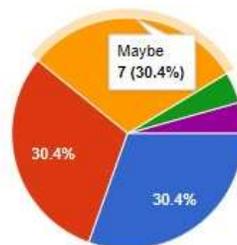
Yes ofc, raising awareness is always a good thing apa lg di indo msh banyak yg kurang peduli sm mental health atau anggap sepele

Penting karena untuk bisa hidup bahagia kesehatan fisik dan mental itu harus terjaga.

Yes, because it's very important otherwise many of the characteristics of depression go unnoticed.

Do you think that this subject has fully approached the public?

23 responses



- Yes
- No
- Maybe
- Yes, but a lot of people still want to avoid the topic
- Yes, but there are still people that don't really care

How do you think this subject should be interact to the public?

23 responses

Yes

More education about mental illness that is accessible for everyone. The public needs to understand people who experience depression.

good idea because from that subject people will know about the impact from depression

If you ask me, I guess through a form of self expression that's subtle but gets the message across. In other words, art

Surface level? Soalnya it can get triggering juga kalau terlalu dalam for some people, but then tergantung sm target audiencenya jg kalo general public mungkin lbh kayak introduction pun gpp

Lebih ke arah pendekatan personal melalui sharing (percakapan/curhat). Karena setiap orang memiliki alasan yang berbeda penyebab depresi. Atau bisa melalui tulisan/gambar karena belum tentu setiap orang mau terbuka untuk cerita kepada orang lain maupun untuk datang ke psikiater

I don't know.... 😞😞

Do you have any experience with Depression?

16 responses

Yes

Maybe

maybe

No

nope

Iya

ye

maybe yes

Not really

What kind of experience do you have to deal with?

16 responses

Idk never went to psychiatrist ;;

anxiety, overthink, selfhate, selfharming

I dont have depression

yer

Anxiety

Stress and anxiety

dark thoughts, no motivation to do anything, feeling anxious

i dont want to life anymore

Inner child & insecurities

How do you handle with depression?

16 responses

Have fun, do my hobby as much as i can

i dont know, just try to entertain myself

Not suicide

with paying game

-

untuk saya sebagai muslim depresi adalah suatu hal yang akan di alami semua manusia dan sebagai muslim hal tersebut bisa di kategorikan sebagai nafsu dalam diri yang harus di lawan atau di benahi dan jika hal tersebut terjadi praktik orang muslim adalah ber ikhtiar dan berdzikir. Mengetahui bahwa tuhan itu lebih dekat dari urat nadi kita sendiri dan di dunia ini yang sementara kita selalu ada dengannya

watch videos of things that make me happy and have some breathing room for myself

i dont remember

B. TRANSKRIP HASIL WAWANCARA



00:00:02
00:39:16



Nomor Induk Mahasiswa : 19010098

Nama Lengkap : Muhammad Raihan

Instansi Pendidikan : Politeknik Negeri Media Kreatif

Program Studi : Desain Grafis

Tempat Tanggal Lahir : Depok 14 April 2001

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Alamat : Jl. H. Montong 65B RT 003/02,
Ciganjur, Jagakarsa, Jakarta Selatan,
DKI Jakarta 12630

No. Telp. : +62 877 7510 9746

Email : mraihan1406@gmail.com



LEMBAR HALAMAN ASISTENSI KARYA TUGAS AKHIR MAHASISWA
JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Nama Mahasiswa : Muhammad Rainan
NIM : 19010098
Semester : VI + 1
Tahun Akademik : 2021/2022
Judul Tugas Akhir : Perancangan Picture Book Buku Literasi Tentang
Depresi Kepada Orang Dewasa
Dosen Pembimbing 1 : Dayu Sri Henti, S.Pd., M.Sn

NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	PARAF
1	16 Juni 2022	Review Laporan	perbaiki Bab 1 dan Bab 2	
2	30 Juni 2022	Review Laporan	perbaiki bab 1 dan bab 2	
3	7 Juli 2022	Review Laporan	perbaiki bab 2 dan Bab 3	
4	11 Agustus 2022	Review Laporan	perbaiki Abstrak Laporan	
5	18 Agustus 2022	Review Laporan	perbaiki Abstrak Laporan	
6	8 September 2022	Review Karya TA	Perbanyak Ilustrasi dan Judul Buku	
7	16 September 2022	Review Karya TA	Penyelesaian	



LEMBAR HALAMAN ASISTENSI KARYA TUGAS AKHIR MAHASISWA
JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Nama Mahasiswa : Muhammad Raihan
NIM : 19010098
Semester : 6 + 1
Tahun Akademik : 2021 / 2022
Judul Tugas Akhir : Perancangan Picture Book Buku Literasi Tentang
Depresi kepada Orang Dewasa
Dosen Pembimbing 2 : Rian Dwi Antoro, S.Pd., M.Sn.

NO	TANGGAL	POKOK BAHASAN	SARAN PERBAIKAN	PARAF
1	16 Juni 2022	Penulisan Bab 1 dan Bab 2	Perbaikan Bab 1 dan saran untuk Bab 2	
2	18 Agustus Agustus 2022	Bab 1 dan Bab 2 Laporan TA	Perbaikan judul dan Bab 2	
3	26 September 2022	Karya dan Laporan TA	Penyelesaian Laporan dan pengoreksi karya	
4	12 Mei 2022	Laporan TA	Perbaikan dan penyelesaian	
5	28 September 2022	Bimbingan Laporan dan karya	Pengoreksian karya dan pengisian BAB 4	
6	15 Agustus 2022	Laporan TA	Pengisian detail Laporan	
7				

DOKUMENTASI SIDANG

