

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DAN MEDIA *CAMPAIGN*
PENCEGAHAN DIABETES MELITUS DI USIA MUDA**

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



Disusun Oleh:

AFIFAH AMALIA WARDAH

21100006

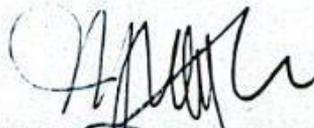
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign*
Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda
Penulis : Afifah Amalia Wardah
NIM : 21100006
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

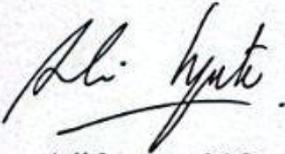
Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 23 Juli 2024

Disahkan oleh :
Ketua Penguji,



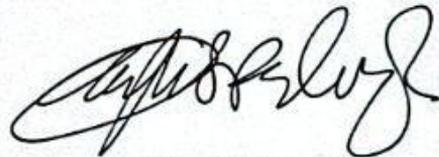
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota I



Adi Iryanto, M.Sn.

Anggota II



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Sapiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Dan Media *Campaign*
Pencegahan Diabetes Melitus Di Usia Muda

Penulis : Afifah Amalia Wardah

NIM : 21100006

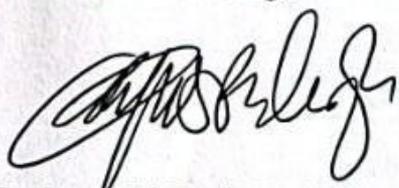
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

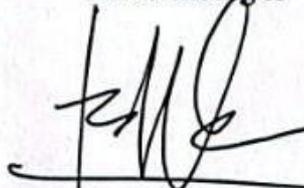
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing I



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

Pembimbing II



R. Sulistyowibowo, M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afifah Amalia Wardah
NIM : 21100006
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign* Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda 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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Afifah Amalia Wardah
NIM. 21100006

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Afifah Amalia Wardah
NIM : 21100006
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign* Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Afifah Amalia Wardah
NIM. 21100006

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign*
Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda
Penulis : Afifah Amalia Wardah
Pembimbing I : Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
Pembimbing II : R. Sulistyو Wibowo, M.Sn.

This study focuses on health, which is an essential factor in life. Health plays a crucial role in educating the public that diabetes mellitus not only affects the elderly but can also strike younger individuals. The research methods used are quantitative and descriptive, with data collection techniques including observation, interviews, surveys/questionnaires, and literature studies. This study aims to design an easily understandable and engaging illustrated book on preventing diabetes mellitus in young people, as well as to develop a digital media campaign featuring posts on diabetes prevention. This design is implemented in supporting media such as merchandise, gimmick to enhance its appeal. The conclusion of this design is that the illustrated book and media campaign can help raise awareness among young people about the dangers of diabetes mellitus.

Keywords: Illustrated Book, Media, Diabetes Mellitus, Media Campaign, Prevention

Penelitian ini berfokus pada kesehatan, yang menjadi suatu faktor esensial dalam kehidupan. Kesehatan memiliki peran penting dalam membantuk pemahaman masyarakat bahwa penyakit diabetes melitus bukan hanya menyerang orang tua namun bisa menyerang masyarakat usia muda. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, *survey*/kuesioner, dan studi pustaka. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi yang mudah dipahami dan menarik tentang pencegahan diabetes melitus di usia muda serta merancang media *campaign* dalam bentuk digital seperti, unggahan mengenai pencegahan diabetes melitus. Perancangan ini diimplementasikan dalam media pendukung yaitu *merchandise*, *gimmick* sehingga dapat meningkatkan daya tarik. Kesimpulan perancangan ini bahwa perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat usia muda tentang bahaya diabetes melitus.

Kata kunci: Buku ilustrasi, Media, Diabetes Melitus, Media *Campaign*, Pencegahan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah Azza Wa Jalla. Atas nikmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign* Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda dapat dilakukan dengan baik oleh penulis dan diselesaikan tepat pada waktunya. Saya persembahkan karya ini secara khusus untuk kedua orang tua saya tercinta. Dengan hati yang penuh rasa syukur, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua saya. Cinta dan kasih sayang yang tiada henti mereka berikan merupakan sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup saya. Dukungan moral dan materi yang mereka curahkan dengan tulus, serta doa-doa yang selalu mereka panjatkan, menjadi pilar utama yang menopang saya dalam menempuh setiap tantangan selama masa studi ini.

Laporan Tugas Akhir 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:

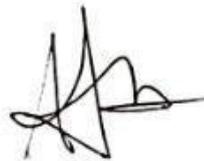
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri fajar Yurmama, Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Yayah Nurasih, S.Pd.I., M.Pd, selaku kepala prodi Desain Grafis.
6. Angga Priatma, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Dr. Dayu Sri Herti, S.pd., M.Sn., Pembimbing I
8. R. Sulistyو Wibowo, M.Sn., Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajar mahasiswa/i selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
10. Kedua Orang Tua Penulis yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan lancar.

11. Dr. H. Bambang Priyono, Selaku pemilik Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2 Pura, Bojong Gede.
12. Dr. Sundus Kamal, yang sudah bersedia menjadi sumber informasi pada pembuatan tugas akhir ini.
13. Para teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Terimakasih banyak penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan karya dalam Tugas Akhir ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan pada penulis dapat menjadi amal kebaikan.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bawah sebagai manusia biasa tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, apabila terdapat kesalahan atau ada sesuatu yang kurang dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mohon maaf.

Jakarta 9 Juli 2024
Penulis,



Afifah Amalia Wardah
NIM : 21100006

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN HALAMAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
HALAMAN LEMBAR PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum.....	6
1. Desain Grafis.....	6
2. Unsur-Unsur Pada Desain.....	6
3. Tipografi.....	15
4. Layout.....	19
B. Teori Khusus.....	21
1. Perancangan.....	21
2. Buku.....	21
3. Buku Ilustrasi.....	22

4. Ilustrasi.....	23
5. <i>Media Campaign</i>	23
6. Jenis-Jenis Promosi.....	24
7. Pencegahan.....	25
8. Diabetes Melitus.....	26
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	28
A. Data/Objek Penulisan.....	28
1. Objek Karya.....	28
2. Spesifikasi Karya.....	28
3. Klien.....	29
4. Narasumber.....	29
5. Analisis Sasaran/ <i>Target Audience</i>	29
B. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Survey/Studi Pustaka.....	30
2. Kuesioner.....	30
3. Wawancara.....	31
C. Ruang Lingkup.....	31
1. Peran Penulis.....	31
2. Kategori Karya.....	31
3. Ide Kreatif.....	32
D. Langkah Kerja.....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
A. Praproduksi/Persiapan.....	38
1. Konsep Kreatif.....	38
2. Konsep Teknis.....	45
B. Produksi/Pelaksanaan.....	45
1. <i>Story Line</i>	46
2. <i>Lineart</i>	48
3. Pewarnaan.....	51
4. Pemilihan <i>Font</i>	54
5. Pengambilan Aset Foto dan Tahap <i>Editing</i>	55

6. Penyusunan (<i>Layouting</i>).....	56
7. Media Informasi Tambahan.....	73
C. Pasca Produksi/Evaluasi.....	75
BAB V PENUTUP.....	98
A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	100
1. Khusus.....	100
2. Umum.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Garis.....	6
Gambar 2. Garis.....	7
Gambar 3. Poster Garis.....	7
Gambar 4. Bentuk.....	8
Gambar 5. Poster Bentuk.....	9
Gambar 6. Poster Bentuk.....	9
Gambar 7. Poster Gelap Terang/Kontras.....	10
Gambar 8. Warna.....	11
Gambar 9. Poster <i>Hue</i>	12
Gambar 10. Poster <i>Tints</i>	12
Gambar 11. Poster <i>Shades</i>	13
Gambar 12. <i>Texture</i>	13
Gambar 13. Poster <i>Texture</i>	14
Gambar 14. Poster Ukuran (<i>Size</i>).....	15
Gambar 15. Poster Tipografi.....	15
Gambar 16. Poster <i>Serif</i>	16
Gambar 17. Poster <i>Sans Serif</i>	17
Gambar 18. Poster <i>Script</i>	17
Gambar 19. Poster <i>Display</i>	18
Gambar 20. Poster <i>Decorative</i>	18
Gambar 21. <i>Layout</i>	19
Gambar 22. <i>Cover</i> Buku Ilustrasi.....	22
Gambar 23. Ilustrasi.....	23
Gambar 24. Poster Media <i>Campaign</i>	23
Gambar 25. <i>Billboard</i> ATL.....	24
Gambar 26. Poster <i>Event</i> BTL.....	25
Gambar 27. Poster Pencegahan.....	26
Gambar 28. Poster Diabetes Melitus.....	27
Gambar 29. Logo Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2.....	29

Gambar 30. <i>Mindmapping</i>	33
Gambar 31. <i>Moodboard</i>	34
Gambar 32. Tempat Pendaftaran Pasien.....	35
Gambar 33. Ruangan Pemeriksaan.....	36
Gambar 34. Ruangan Laboratorium.....	37
Gambar 35. Sketsa Karakter Dokter.....	39
Gambar 36. Sketsa Karakter Pasien.....	40
Gambar 37. Sketsa Ilustrasi.....	41
Gambar 38. Sketsa <i>Template Campaign</i>	42
Gambar 39. <i>Layout Buku</i>	43
Gambar 40. <i>Layout Feeds</i>	43
Gambar 41. <i>Layout Template Campaign</i>	44
Gambar 42. Pemilihan Warna.....	44
Gambar 43. Konsep Teknis.....	45
Gambar 44. <i>Lineart</i> Dokter.....	48
Gambar 45. <i>Lineart</i> Pasien.....	49
Gambar 46. <i>Lineart</i> Ilustrasi.....	50
Gambar 47. Pewarnaan Karakter Dokter.....	51
Gambar 48. Pewarnaan Karakter Pasien.....	52
Gambar 49. Gambar Pewarnaan Ilustrasi.....	53
Gambar 50. <i>Font</i> Lapsus Pro.....	54
Gambar 51. <i>Font</i> Poppins.....	54
Gambar 52. Hasil Setelah Diedit.....	55
Gambar 53. <i>Cover</i> Depan dan Belakang.....	56
Gambar 54. Prolog.....	57
Gambar 55. Penyebab.....	59
Gambar 56. Presentase Diabetes Melitus di dunia dan di Indonesia.....	59
Gambar 57. Penjelasan mengenai Diabetes Melitus.....	60
Gambar 58. Jenis-Jenis Diabetes Melitus.....	61
Gambar 59. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Diabetes Melitus.....	62
Gambar 60. Gejala dan diagnosis dari Diabetes Melitus.....	64

Gambar 61. Pencegahan yang dilakukan.....	67
Gambar 62. Informasi tambahin.....	67
Gambar 63. Daftar Pustaka.....	68
Gambar 64. <i>Template Campaign</i>	68
Gambar 65. <i>Feeds 1</i>	69
Gambar 66. <i>Feeds 2</i>	70
Gambar 67. <i>Feeds 3</i>	71
Gambar 68. <i>Feeds 4</i>	71
Gambar 69. <i>Feeds 5</i>	72
Gambar 70. <i>Feeds 6</i>	73
Gambar 71. Poster.....	74
Gambar 72. <i>X-banner</i>	74
Gambar 73. <i>Flyer</i>	75
Gambar 74. Buku Ilustrasi.....	75
Gambar 75. Penerapan Poster.....	76
Gambar 76. Penerapan <i>X-banner</i>	77
Gambar 77. Penerapan <i>Flyer</i>	77
Gambar 78. Penerapan <i>Template Campaign Instagram</i>	78
Gambar 79. Penerapan <i>Template Campaign Instagram</i> Pada Pengguna.....	79
Gambar 80. Penerapan <i>Feeds Instagram</i>	81
Gambar 81. Desain Kaos 1.....	81
Gambar 82. Kaos 1.....	82
Gambar 83. Desain Kaos 2.....	82
Gambar 84. Kaos 2.....	83
Gambar 85. Desain Topi Diabetasi.....	83
Gambar 86. Topi Diabetasi.....	84
Gambar 87. Desain Topi Mumpung Masih Muda.....	84
Gambar 88. Topi Mumpung Masih Muda.....	84
Gambar 89. Desain Buku Catatan.....	85
Gambar 90. Buku Catatan.....	85
Gambar 91. Desain <i>Tumbler 500ml</i>	86

Gambar 92. <i>Tumbler</i> 500ml.....	86
Gambar 93. Desain <i>Tumbler</i> 1000ml.....	87
Gambar 94. <i>Tumbler</i> 1000ml.....	87
Gambar 95. Desain <i>Mug</i> 1.....	88
Gambar 96. Desain <i>Mug</i> 2.....	88
Gambar 97. Desain <i>Mug</i> 3.....	89
Gambar 98. <i>Mug</i>	89
Gambar 99. Desain Tas Serut.....	90
Gambar 100. Tas Serut.....	90
Gambar 101. Desain <i>Totebag</i>	91
Gambar 102. <i>Totebag</i>	91
Gambar 103. Desain Gantungan Kunci.....	92
Gambar 104. Gantungan Kunci.....	93
Gambar 105. Desain Stiker.....	93
Gambar 106. Stiker.....	94
Gambar 107. <i>Standee</i> Karakter Dokter.....	94
Gambar 108. <i>Standee</i> Karakter Pasien.....	95
Gambar 109. <i>Standee</i> Ilustrasi Pankreas.....	96
Gambar 110. <i>Barcode</i> Buku Ilustrasi.....	96
Gambar 111. <i>Barcode</i> Akun <i>Instagram</i> Diabetasi.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata.....	104
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	105
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	106
Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusun Laporan TA.....	107
Lampiran 5. Teks Wawancara.....	108
Lampiran 6. Dokumentasi Kunjungan ke Klinik.....	110
Lampiran 7. Hasil Kuesioner.....	112
Lampiran 8. Dokumentasi Tugas Akhir.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel <i>Story Line</i>	46
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Buku bergambar sangat berkaitan dengan ilustrasi, walaupun dalam penerapannya ilustrasi dapat berdiri sendiri tanpa teks, namun untuk buku bergambar identik dengan gambar yang bercerita, sehingga pembaca akan paham dengan alur dan tujuan buku bergambar tersebut dibuat. Menurut Gruger dalam buku Seni Ilustrasi mengatakan, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita, dalam pengertian yang luas. Berawal zaman prasejarah terdapat gambar-gambar di dinding gua yang bertujuan untuk menjelaskan situasi dan komunikasi pada zaman itu. Tujuan ilustrasi adalah untuk menjelaskan lebih detail dan menarik dari suatu cerita, tulisan, puisi dan informasi tulisan lainnya.

Media *campaign* merupakan serangkaian upaya yang direncanakan dan dijalankan untuk menyebarkan pesan atau informasi tertentu kepada khalayak melalui berbagai jenis media, seperti televisi, radio, surat kabar, internet, dan media sosial. Media *campaign* dapat didefinisikan sebagai strategi komunikasi yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mengedukasi masyarakat tentang isu-isu tertentu, mempengaruhi perilaku, atau membangun citra merek.

Kesehatan merupakan suatu faktor yang paling berharga di dalam hidup. Tubuh yang sehat sanggup meringankan kita dalam melakukan bermacam - macam aktivitas dan kesibukan tanpa kendala. Dengan mempunyai raga yang sehat, tentu saja akan menghasilkan jiwa yang damai dan perasaan yang tenang. Memperhatikan kesehatan sangatlah penting bagi setiap orang. Undang-undang kesehatan No. 23 tahun 1992 memberikan batasan: kesehatan adalah keadaan sejahtera badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomi.

Sayangnya banyak sebagian orang menyepelekan tentang pentingnya memperhatikan kesehatan tubuh, khususnya para penduduk di usia muda yang

selalu mengerjakan berbagai kegiatan tanpa mengenal waktu, malas berolahraga, mengkonsumsi makanan dan minuman tanpa mengontrol kalori harian serta tidak memedulikan apapun yang terbaik pada dirinya sendiri. Mudah saja menjaga kesehatan sejak muda, misalnya dengan terus melakukan aktivitas fisik yang sesuai atau berolahraga rutin beberapa kali setiap minggunya. Saat tubuh aktif secara fisik, tubuh melepaskan hormon *endorfin* (hormon bahagia) yang menurunkan *kortisol* (hormon stress). Ini akan menciptakan kualitas tidur jauh lebih baik. Serta dengan menjaga kesehatan di usia muda merupakan investasi dihari tua.

Ada beberapa penyakit yang bisa muncul karena tidak menjaga kesehatan dan gaya hidup tidak sehat akan berdampak pada kesehatan tubuh kita seperti Sindrom Metabolik. Ini adalah sekelompok kondisi yang meningkatkan resiko penyakit jantung dan stroke. Sindrom Metabolik mencakup tekanan darah tinggi, kelebihan lemak tubuh, dan kadar kolesterol yang tidak normal dan gula darah tinggi (Hiperglikemia) hingga bisa menyebabkan munculnya penyakit diabetes melitus (DM).

Dikutip dari Pedoman Pengelolaan dan Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 Di Indonesia Revisi 2 dari Perkumpulan Endokrinologi Indonesia yang diketuai oleh Dr. dr. Soebagijo Adi Soelistijo, SpPD,K-EMD, FINASIM, FACP (2021:1-3) Diabetes melitus (DM) merupakan suatu kelompok penyakit metabolik dengan karakteristik hiperglikemia yang terjadi karena kelainan sekresi insulin, kerja insulin atau keduanya. Berdasarkan penyebabnya, DM dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelompok, yaitu DM tipe 1, DM tipe 2, DM gestasional dan DM tipe lain. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia yang berusia di atas 20 tahun sebanyak 133 juta jiwa, dengan prevalensi DM sebesar 14,7% pada daerah urban dan 7,2% pada daerah rural, sehingga diperkirakan pada tahun 2003 didapatkan 8,2 juta pasien DM di daerah rural. Berdasarkan pola pertumbuhan penduduk, diperkirakan bahwa pada tahun 2030 nanti akan ada 194 juta penduduk yang berusia diatas 20 tahun dan dengan asumsi prevalensi DM pada urban (14,7%) dan rural (7,2%) maka diperkirakan terdapat 28 juta pasien diabetes di daerah urban dan 13,9 juta di daerah rural.

Pada data RISKESDAS 2018 menjelaskan prevalensi DM Nasional adalah sebesar 8,5% atau sekitar 20,4 juta orang Indonesia terdiagnosis DM. Pasien DM juga sering mengalami komplikasi akut dan kronik yang serius, dan dapat menyebabkan kematian. Hal-hal tersebut menjadi dasar bahwa penanganan diabetes memerlukan panduan nasional pelayanan kedokteran yang bertujuan memberikan layanan pada pasien atau masyarakat sesuai kebutuhan medis dan pencegahan yang terstruktur dengan baik.

Oleh karena itu, penulis merancang sebuah buku ilustrasi untuk pencegahan diabetes melitus pada usia muda. Inisiatif ini muncul dari keprihatinan penulis terhadap kurangnya pengetahuan dan edukasi mengenai diabetes melitus, serta kesadaran yang rendah di kalangan penderita yang sering kali baru menyadari kondisi mereka setelah mengalami komplikasi. Berbagai faktor risiko yang dapat memicu diabetes melitus antara lain konsumsi alkohol, merokok, pola tidur yang tidak teratur, pola makan yang buruk, dan kurangnya aktivitas fisik. Berdasarkan alasan tersebut, penulis mengajukan gagasan bahwa diperlukan media yang tepat untuk memberikan informasi mengenai diabetes dan gejala-gejalanya, dengan tujuan untuk mengutamakan kondisi kesehatan dibandingkan keinginan pribadi. Tujuan utamanya adalah mengubah *mindset* bahwa diabetes melitus tidak hanya menyerang orang tua tetapi juga dapat menyerang masyarakat, khususnya yang berada di usia muda. Meskipun diabetes melitus tipe 1 dan 2 dapat mempengaruhi individu pada usia muda, risiko tersebut umumnya meningkat seiring bertambahnya usia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya informasi dan edukasi yang mudah dipahami dalam bentuk buku ilustrasi yang menarik tentang pencegahan diabetes melitus di usia muda.
2. Kurangnya pengetahuan dan edukasi yang mudah diakses mengenai bahaya diabetes pada usia muda dalam bentuk media *campaign*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah yang dapat ditarik dari permasalahan yang ada adalah:

1. Bahwa generasi muda memerlukan edukasi melalui buku ilustrasi yang menarik sebagai media utama, serta media *campaign* sebagai sarana edukasi berbasis *online*.
2. Media pendukung yang dimaksud adalah berupa *merchandise (gimmick)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi yang mudah dipahami dan menarik tentang pencegahan diabetes melitus di usia muda.
2. Bagaimana merancang dan mengintegrasikan informasi serta edukasi dalam bentuk media *campaign* berbasis *online* yang mudah dipahami.
3. Bagaimana merancang media pendukung seperti *merchandise (gimmick)*.

E. Tujuan Penulisan

Ada tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Merancang buku ilustrasi yang mudah dipahami dan menarik tentang pencegahan diabetes melitus di usia muda.
2. Merancang edukasi mengenai pencegahan diabetes melitus berbentuk media *campaign* berbasis *online* yang mudah dipahami.
3. Memberikan pandangan bahwa diabetes melitus bisa menyerang siapa saja dan bisa lebih bisa meningkatkan kesadaran diri untuk lebih menjaga kesehatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat luas khususnya usia muda mengenai bahaya diabetes melitus dengan

memberikan informasi ilmiah dan juga untuk mengembangkan keilmuan desain grafis.

2. Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian lebih lanjut dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya Meningkatkan kemampuan dan memperluas wawasan mengenai bagaimana cara merancang sebuah buku ilustrasi dan media *campaign*.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang penelitian, khususnya dalam perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* untuk pencegahan diabetes melitus pada usia muda.
- b. Diharapkan bahwa buku ilustrasi dan *campaign* ini dapat membantu klien dalam memberikan informasi serta edukasi yang mudah dipahami oleh para pasien yang dapat ke klinik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Umum

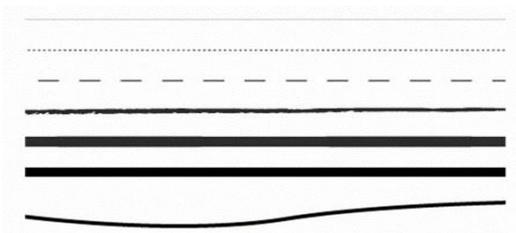
1. Desain Grafis

Menurut Robin Landa (2014:1-2) pada buku yang berjudul *Graphic Design Solution: Fifth Edition* menjelaskan bahwa sebuah komunikasi dalam bentuk visual yang memanfaatkan suatu gambar atau media dalam penyampaian pesan seefektif mungkin disebut dengan Desain Grafis. Saat ini Desain Grafis banyak dikenal dengan sebutan “Desain Komunikasi Visual” atau DKV. Desain Grafis ini mempunyai peran untuk mengomunikasikan suatu informasi dalam bentuk visual dalam bentuk warna, garis, ilustrasi bahkan tipografi kepada audiens. Desain grafis sendiri merupakan bentuk dari komunikasi visual sebagai penyampaian pesan atau informasi kepada pengamat sebagai representasi ide dari penciptaan, pemilihan dan organisasi elemen visual.

2. Unsur-Unsur Pada Desain

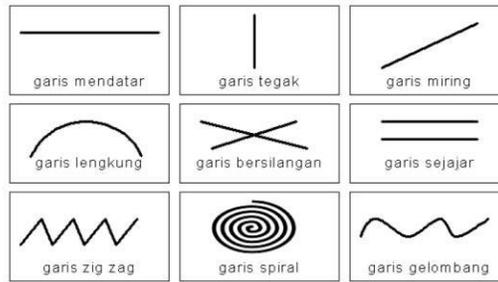
Menurut Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:32) pada buku yang berjudul *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Mengatakan bahwa Unsur-unsur pada desain ada 6 (enam) yaitu:

a. Garis (*Line*)



Gambar 1 Gambar Garis

(Sumber : <https://bambangherlandi.web.id/elemen-dasar-dalam-desain-grafis/>)



Gambar 2 Gambar Garis

(Sumber : <https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/>)

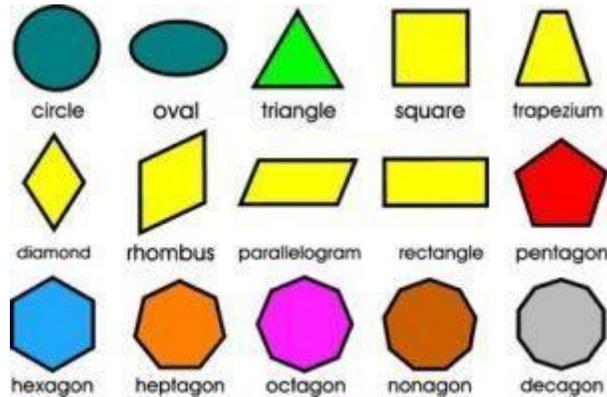
Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:32) “Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya. Bentuknya dapat berupa garis lengkung (*curve*) atau garis lurus (*straight*). Terdapat berbagai macam bentuk garis, seperti garis lurus, melengkung, putus-putus, *zig-zag*, meliuk-liuk, dan garis tidak beraturan. Penerapan garis ini dilakukan secara fleksibel sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan.”



Gambar 3 Gambar Poster Garis

(Sumber: <https://acehprov.go.id/berita/kategori/kesehatan/peluncuran-komunitas-sehat-untuk-memperluas-promosi-kesehatan-dan-pencegahan-penyakit-melalui-posbindu>)

b. Bentuk (*Shape*)



Gambar 4 Gambar Bentuk

(Sumber : <https://www.digitalprintingindonesia.com/artikel/6-elemen-desain-grafis-yang-perlu-dipelajari.html>)

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:33) “Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang umumnya dikenal meliputi bentuk persegi panjang (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lingkaran (*ellipse*), dan lain-lain. Dalam desain komunikasi visual, bentuk dasar dan bentuk turunan dipelajari untuk memahami struktur dan fungsi visual.”

Terdapat tiga kategori bentuk, yaitu:

a. Bentuk Geometrik

Bentuk ini memiliki variasi seperti persegi panjang yang membentuk kubus, lingkaran yang memanjang menjadi silinder, segitiga yang membentuk piramida, atau kombinasi antara lingkaran dan segitiga yang membentuk kerucut. Bentuk-bentuk ini dapat diukur secara matematis.

b. Bentuk Natural

Bentuk ini memiliki wujud yang alami seperti bunga dan pepohonan, dengan ukuran yang bisa berubah-ubah dan berkembang sesuai dengan kondisi alam.

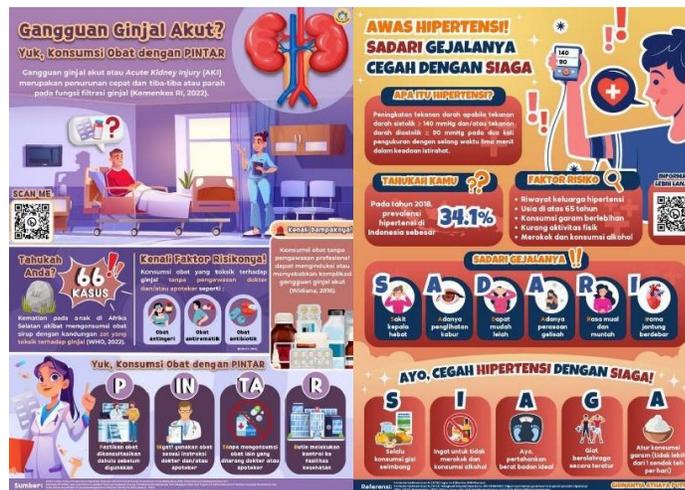
c. Bentuk Abstrak

Bentuk ini tidak memiliki referensi langsung dari alam atau geometri dan sering digunakan untuk menyampaikan konsep atau ide yang lebih kompleks dalam desain visual.



Gambar 5 Gambar Poster Bentuk

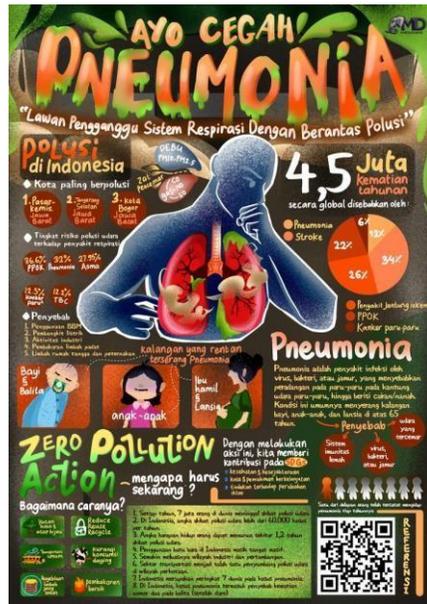
(Sumber : <https://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/hipertensi-penyakit-jantung-dan-pembuluh-darah/page/7/kendalikan-hipertensi-dengan-patuh-yuk-kenali-apa-itu-patuh>)



Gambar 6 Gambar Poster Bentuk

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/6825836928268454/>)

c. Gelap Terang/Kontras



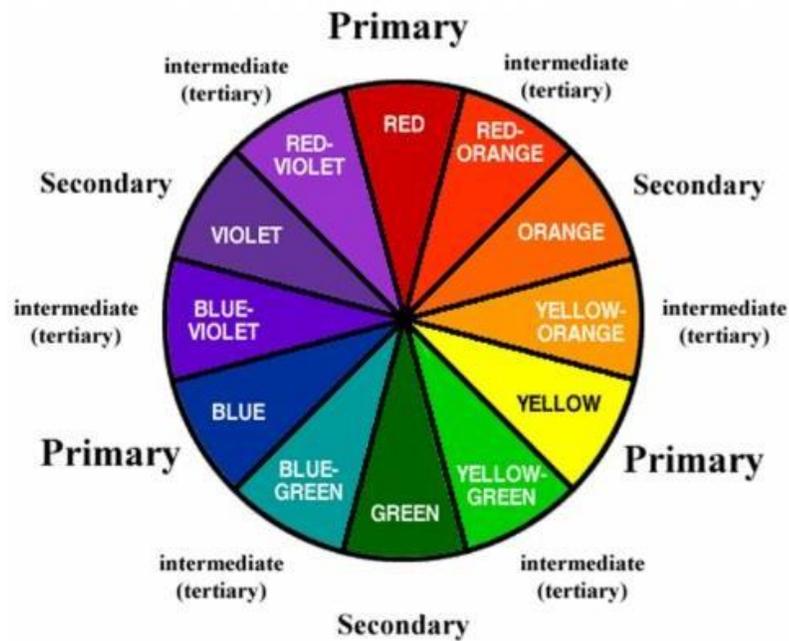
Gambar 7 Gambar Gelap Terang/Kontras

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/170081323421927922/>)

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:35) “Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain.

d. Warna (Color)

Dikutip dari Jurnal Analisis Asosiasi Kultural Atas Warna M. Purbasari, LC Luzar, Y Farhia (2014:173-174) bahwa “Teori warna sendiri sudah dikembangkan oleh Johannes Itten seorang seniman dan pengajar Bauhaus pada awal abad ke-20 yang melebarkan teori warna Isac Newton dan lainnya dalam konsep *Concept of Color Code*” yaitu :



Gambar 8 Gambar Warna

<https://bambangherlandi.web.id/elemen-dasar-dalam-desain-grafis/>

1. Kelompok Warna

Teori warna Itten tidak hanya warna kontras namun juga gabungan emosional yang dibagi menjadi 3 jenis warna dan digabungkan kedalam lingkaran warna yang menghasilkan 12 warna. Warna tersebut diantara lain:

- a) Warna Primer: Merupakan pedoman warna yaitu merah, kuning dan biru
- b) Warna Sekunder: merupakan warna campuran dari warna Primer
- c) Warna Tersier: merupakan campuran warna dari Sekunder dan Primer.

2. Dimensi Warna

Teori warna tidak hanya mengenai pengelompokan warna, namun juga kombinasi warna yaitu *Hue*, *Tints* dan *Shades* yang digunakan dalam aspek kehidupan.

- a) Warna *Hue*: adalah warna original yang terdiri dari warna primer dan sekunder seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru dan ungu, serta warna dominan seperti hitam, putih dan abu-abu



Gambar 9 Gambar Poster *Hue*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/6825836928268457/>)

- b) Warna *Tints*: merupakan warna campuran dengan warna putih sehingga menghasilkan warna lebih pucat dan cerah.



Gambar 10 Gambar Poster *Tints*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/30540103717847867/>)

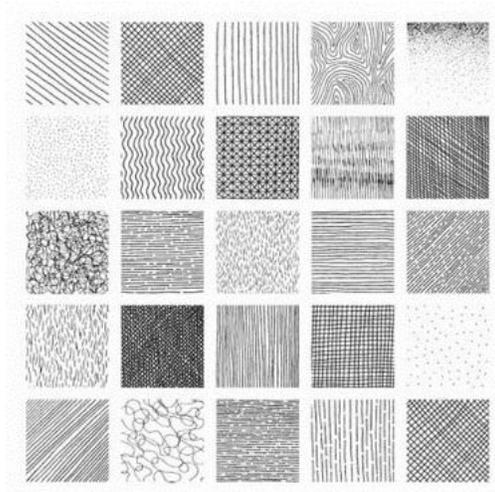
- c) Warna *Shades*: adalah warna yang tercampur dengan unsur hitam sehingga menghasilkan warna lebih gelap, berbayang atau pekat.



Gambar 11 Gambar Poster *Shades*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/1759287347278002/>)

e. **Tektur (*Texture*)**

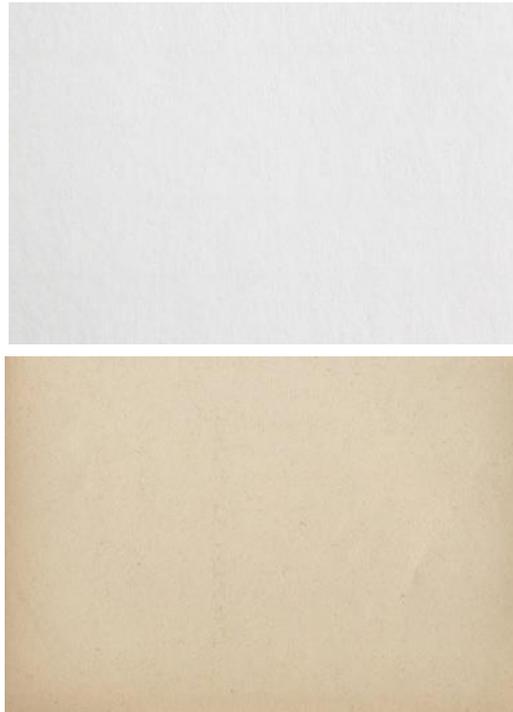


Gambar 12 Gambar *Texture*

(Sumber: <https://bambangherlandi.web.id/eleme-dasar-dalam-desain-grafis/>)

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:34) “Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai melalui penglihatan atau sentuhan. Pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan berdasarkan permukaan suatu benda, seperti permukaan karpet, pakaian, kulit kayu, cat dinding, dan kanvas. Penggunaan tekstur dalam desain meningkatkan pengalaman visual dan taktik, memberikan nilai lebih dari sekadar estetika. Tekstur juga digunakan untuk mengatur keseimbangan dalam desain.”

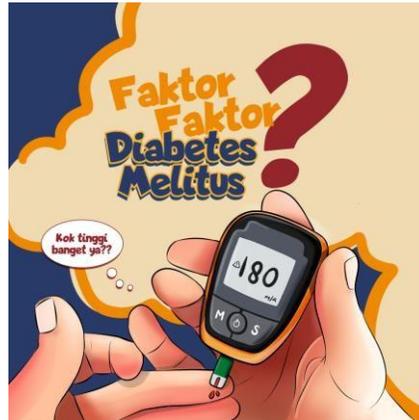
Dikutip dari (www.bakri.uma.ac.id) yang di publikasikan oleh Bakri (2022) mengatakan bahwa terdapat 17 jenis kertas yang sering digunakan pada dunia percetakan, yaitu : Art Paper, Art Carton, Ivory, Dupleks, HVS, Samson Kraft, BW, Yupo, Concorde, Splendorgel, Mohawk Eggshell, Coronado, Linen Jepang, Yellow Board, Fancy Paper, Corrugated dan NCR.



Gambar 13 Gambar Poster *Texture*

(Sumber:<https://www.freepik.com/free-photos-vectors/paper-texture>)

f. Ukuran (Size)

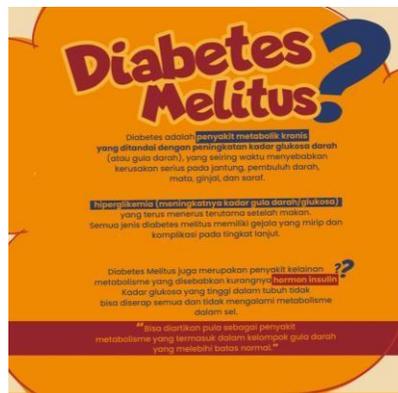


Gambar 14 Gambar Poster Ukuran(Size)

(Sumber : Data Pribadi)

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan dalam dimensi besar atau kecilnya suatu objek. Pemilihan ukuran visual dalam desain diperlukan untuk memperhatikan bagian mana yang sangat penting, penting, dan kurang penting. Tujuannya adalah agar semua elemen desain dapat terbaca dengan baik sesuai dengan hierarki yang ditetapkan, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada konsumen akan lebih mudah dibaca dan dimengerti.

3. Tipografi



Gambar 15 Gambar Poster Tipografi

(Sumber : Data Pribadi)

Menurut Lia Anggaraini S dan Kirana Nathalia (2014:50) pada buku Desain Komunikasi Visual mengatakan bahwa tipografi merupakan bentuk visual yang berkaitan dengan kebutuhan dalam memandang atau memperhatikan huruf secara fungsinya dan menghasilkan beragam jenis pembentukan atau kreasi pada huruf. Dalam dunia desain, tipografi ini menjadi salah satu bentuk visual yang dapat dimasukkan dalam perancangan karya desain media, yaitu baliho, poster, brosur, koran, majalah, postingan di media sosial, *website* dan televisi. Tipografi dikategorikan berbagai jenis huruf dan penggunaannya:

a. *Serif*



Gambar 16 Gambar *serif*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/661395895302489022/>)

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:58) “Jenis huruf *Serif* memiliki kaki atau sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Serif* menunjukkan kontras yang signifikan antara ketebalan dan ketipisan pada garis-garis hurufnya, sehingga meningkatkan keterbacaan (*readability*) yang cukup tinggi. *Serif* memberikan kesan klasik, formal, dan elegan pada suatu karya desain. Jenis huruf ini umumnya digunakan pada surat-surat resmi, buku-buku, dan surat kabar. Contoh hurufnya adalah *Times New Roman*, *Garamond* dan *Bodoni*.”

b. *Sans Serif*



Gambar 17 Gambar *Sans Serif*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/801077852493705102/>)

Menurut Ellen Lupton (2014:60) pada buku berjudul *Thinking with Type* menjelaskan bahwa “*Sans serif* memiliki tampilan yang bersih dan sederhana, jenis huruf yang tidak memiliki garis kecil atau ekor di ujung huruf. Seperti *Arial*, *Helvetica* dan *Calibri*.”

c. *Script*



Gambar 18 Gambar *Script*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/801077852493705102/>)

Menurut Karen Cheng (2016:132-135) pada buku berjudul *Designing Type* menjelaskan bahwa “*Script* memiliki keterbacaan

yang rendah jika ditempatkan pada teks yang panjang, jenis huruf yang meniru tulisan tangan. Seperti *Brush Script*.”

d. *Display*



Gambar 19 Gambar *Display*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/242209286203511879/>)

Menurut Karen Cheng (2016:209) pada buku berjudul *Designing Type* menjelaskan bahwa “Jenis font *display* dirancang untuk digunakan pada ukuran besar dan umumnya tidak sesuai untuk teks panjang karena bentuknya yang kompleks. Font ini menciptakan identitas visual yang unik dan meninggalkan kesan yang kuat pada pembaca. Contoh dari jenis font ini ialah *Bebas Neue* dan *Impact*.”

e. *Decorative*



Gambar 20 Gambar *Decorative*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/598978819208896017/>)

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:63) “Jenis huruf ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada dengan penambahan hiasan dan ornamen. Jenis huruf ini memiliki kesan ornamental dan bersifat dekoratif, seperti yang terlihat pada *Comic Sans* dan *Papyrus*.”

Menurut J. Ben Lierman pada buku *Types of Typefaces* (1967) yang dikutip oleh Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia (2014:64-65) pada buku *Desain Komunikasi Visual*, tipografi mengatakan bahwa ada dua hal yang akan menentukan kesuksesan suatu desain yang berkaitan dalam penggunaan tipografi, yaitu:

a) *Legibility*

Tingkat kemudahan mata dalam mengidentifikasi suatu karakter/huruf.

b) *Readability*

Penggunaan huruf dengan memperhatikan jarak huruf dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas dan terbaca.

4. Layout



Gambar 21 Gambar Layout

(Sumber : Data Pribadi)

Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris yang dikutip oleh Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:74) dalam bukunya berjudul Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula mengatakan bahwa “*layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.”

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan *furniture* di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi visual, *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu.

Menurut Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:75) penerapan komposisi elemen-elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*. Berikut prinsip-prinsip *layout*, yaitu:

a. Sequence

Urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata ketika melihat layout. Layout yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada layout. Urutan layout sebaiknya diatur sesuai prioritas seperti informasi paling penting sampai informasi kurang penting.

b. Emphasis

Penekanan di bagian-bagian tertentu pada layout. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting. Emphasis/penekanan bisa diciptakan dengan cara berikut:

- a) Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar.
- b) Menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lainnya.

- c) Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian.
- d) Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. Keseimbangan (balance)

Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen layout. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

B. Teori Khusus

Pada bagian teori khusus dijelaskan secara mendalam mengenai teori-teori yang lebih spesifik yang mendukung perancangan laporan karya tugas akhir ini.

1. Perancangan

Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign* mengenai Diabetes Melitus ini melibatkan proses panjang yang telah di rencanakan sesuai sistem yang ada. Sistem perancangan ini juga mempunyai sistem yang berbeda-beda sesuai dengan projek yang akan dibawakan perancang.

Perancangan sendiri merupakan sebuah tahapan setelah analisis sistem dilakukan yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama analisis.

2. Buku

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar: PEDADIDAKTIKA menjelaskan bahwa Buku merupakan hasil analisis dari pemikiran yang menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun menggunakan Bahasa yang sederhana dilengkapi dengan gambar serta daftar pustaka Kurniasih (2014:966). Buku mempunyai peran untuk menyampaikan teori, informasi, gambaran dari ilmu yang dibutuhkan, dibubuhkan dengan penjelasan dan

berbagai contoh dari hal yang ingin disampaikan. Buku sendiri mempunyai jenis dan format yang berbeda sesuai kebutuhan dan ketentuan yang diperlukan.

3. Buku Ilustrasi

Menurut Maria Nikolajeva dan Carole Scott (2018:112) dalam buku yang berjudul *How Picturebooks Work*, mengatakan bahwa “Mengeksplorasi bagaimana buku ilustrasi bekerja pada level yang berbeda. Buku ilustrasi merupakan bentuk komunikasi lintas disiplin yang memadukan seni visual dan sastra. Dalam membangun sebuah makna, keselarasan antara teks dan gambar adalah dua komponen yang penting. Kombinasi ini juga berperan dalam menciptakan efek mendalam bagi pembaca.”



Gambar 22 Gambar Cover Buku Ilustrasi

(Sumber : <https://www.yakkum-rehabilitation.org/read/53/unduh-buku-saku-kesehatan-jiwa.html>)

4. Ilustrasi



Gambar 23 Gambar Ilustrasi

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/530228556147694500/>)

Menurut Steven Heller dan Seymour Chwast (2014:89) dalam buku yang berjudul *Illustration: A Visual History*, menyatakan bahwa “Ilustrasi merupakan bentuk seni yang mengalami perkembangan sesuai dengan perubahan waktu dan dipengaruhi oleh konteks budaya serta sosial. Para ahli menjelaskan bahwa ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendamping teks, tetapi juga berperan dalam mencerminkan dan mempengaruhi persepsi masyarakat.”

5. Media Campaign



Gambar 24 Gambar Poster Media Campaign

<https://www.yakkum-rehabilitation.org/read/53/unduh-buku-saku-kesehatan-jiwa.html>

Dikutip dari (www.sleekflow.com) yang di tulis oleh Emma Andini (2023). Kegiatan *marketing* di media sosial untuk mencapai tujuan tertentu dalam periode waktu tertentu. Media *campaign* bertujuan untuk meningkatkan *brand awareness* dan menarik atensi dengan target audiens melalui media sosial. Aktivitas ini dilakukan pada *platform-platform* media sosial seperti *Facebook, X, Instagram, Tiktok* dan sebagainya.

6. Jenis-Jenis Promosi

Elemen paling penting dalam bauran pemasaran yang bertujuan untuk mengomunikasikan produk atau layanan kepada banyak orang. Secara umum, promosi dibagi menjadi dua yaitu *Above the Line (ATL)* dan *Below the Line (BTL)*,

a. *Above the Line (ATL)*

Menurut Philip Kotler, Kevin Lane Keller (2016:584-585) pada buku *Marketing Management*, bentuk promosi yang menggunakan media yang memiliki jangkauan luas dan mampu menjangkau banyak orang secara bersamaan. Seperti media massa termasuk iklan televis, radio, surat kabar, majalah, dan *billboard*.



Gambar 25 Gambar Billboard ATL

<https://www.suara.com/teknologi/2019/11/15/050000/out-of-the-box-ketika-aplikasi-halodoc-dimanfaatkan-untuk-tanya-tugas?page=all>

b. *Below the Line* (BTL)

Menurut George E. Belch, Michael A. Belch (2015:583) pada buku *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective* “teknik pemasaran yang lebih personal dan interaktif. Lebih berfokus pada kegiatan yang dapat menciptakan respons langsung dengan konsumen. Seperti event, sponsorship, pameran, promosi di tempat penjualan.”



Gambar 26 Gambar Poster Event BTL

<https://www.panggungharjo.desa.id/events/event-kesehatan-7/>

(Diakses pada 01/06/2024)

7. Pencegahan

Dikutip dari WHO (*World Health Organization*) mengatakan bahwa “Pencegahan penyakit mencakup intervensi spesifik yang bersifat populasi dan individu untuk pencegahan primer dan sekunder (deteksi dini) guna mengurangi beban penyakit dan faktor risiko. Pencegahan primer bertujuan menghindari manifestasi penyakit melalui promosi kesehatan, informasi

risiko, dan tindakan pengurangan risiko. Pencegahan sekunder melibatkan deteksi dini untuk meningkatkan hasil kesehatan positif melalui program skrining berbasis bukti dan terapi obat pada tahap awal penyakit.”



Gambar 27 Gambar Poster Pencegahan

<https://www.yakkum-rehabilitation.org/read/53/unduh-buku-saku-kesehatan-jiwa.html>

(Diakses pada 21/05/2024)

8. Diabetes Melitus

Dikutip dari Pedoman Pengelolaan dan Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 Di Indonesia Perkumpulan Endokrinologi Indonesia diketuai oleh Dr. dr. Soebagijo Adi Soelistijo, SpPD,K-EMD, FINASIM, FACP (2021:1-3) “Diabetes melitus (DM) merupakan suatu kelompok penyakit metabolik dengan karakteristik hiperglikemia yang terjadi karena kelainan sekresi insulin, kerja insulin atau keduanya. Sindrom Metabolik mencakup tekanan darah tinggi, kelebihan lemak tubuh, dan kadar kolesterol yang tidak normal dan gula darah tinggi (Hiperglikemia) hingga bisa menyebabkan munculnya penyakit diabetes melitus (DM).



Gambar 28 Gambar Poster Diabetes Melitus

<https://health.grid.id/read/352720175/2-komplikasi-diabetes-yang-paling-mengerikan-tapi-bisa-dihindari?page=all>

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Data/Objek Penulisan

Pada sub bab ini penulis membahas tentang tujuan dari perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* pencegahan diabetes melitus di usia muda.

1. Objek Karya

Media utama dari karya tugas akhir ini ialah buku ilustrasi, media *campaign* dan media pendukungnya berupa *merchandise*, *gimmick*.

2. Spesifikasi Karya

a. Buku Ilustrasi

Merancang buku ilustrasi berjumlah 30 halaman yang berisikan informasi lengkap mengenai diabetes melitus dengan bab-bab sebagai berikut, kata pengantar, penjelasan singkat mengenai kesehatan, penjelasan mengenai diabetes melitus, jenis-jenis, penyebab dan faktor, faktor-faktor, gejala, diagnosis, komplikasi, pengelolaan, peran nutrisi, olahraga dan aktivitas fisik, aspek psikologis, peran keluarga dan dukungan, pencegahan, pemantauan kesehatan, dan informasi tambahan. Di berbagai halaman akan diisi dengan ilustrasi dan tata letak yang menarik namun tetap sesuai dengan tema. Terdapat 1 karakter yaitu dokter yang akan dirancang untuk buku ilustrasi pencegahan diabetes melitus di usia muda.

b. Media Campaign

Pada *campaign* ini akan dilaksanakan di sosial media yaitu *Instagram* bernama Diabetasi (Diabetes Bisa Diatasi) berisikan 2 *template* yang bisa dipakai oleh semua pengguna *Instagram* melalui *Instastory*, dan 6 postingan berbentuk *feeds*.

3. Klien



Gambar 29 Logo Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2

(Sumber : Data narasumber)

Nama Perusahaan/Instansi : Klinik Pratama Rawat Jalan Medika
Sejahtera 2
Kontak : 08158734862
Alamat : Jl. DKI Raya Jl. Surabaya Tim.
No.21 Blok G 9 No.20, Tajurhalang,
Kec. Tajur Halang, Kabupaten Bogor,
Jawa Barat 16320

4. Narasumber

Nama : dr. Sundus Kamal
(Dokter Umum di Klinik Klinik Pratama
Rawat Jalan Medika Sejahtera 2)
Kontak : 089509821264

5. Analisis Sasaran/*Target Audience*

Target audience dari Perancangan Buku Ilustrasi Dan Media *Campaign* Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda sebagai berikut:

a. Demografis

Usia	: 14 – 25 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan dan Laki-Laki
Pekerjaan	: Mahasiswa, <i>Freelance</i> dan Karyawan Negeri atau Karyawan Swasta

b. Geografis

Wilayah perkotaan terutama lingkungan umum di Indonesia yang ramai penduduk yaitu DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur.

c. Psikografis

Individu yang memiliki gaya hidup sedentari, sering begadang, serta kebiasaan yang kurang sehat dan ingin mengubah gaya hidupnya menjadi lebih baik, serta ingin mengetahui lebih rinci cara mencegah penyakit diabetes melitus, dapat memanfaatkan informasi yang dikemas dalam bentuk ilustrasi.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis membuat perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* ini dengan teknik sebagai berikut:

1. Survey/Studi Pustaka

Penulisan laporan buku ilustrasi dan media *campaign* ini, penulis mengutip berbagai referensi dan informasi melalui buku, jurnal dan situs web yang berkaitan dengan diabetes melitus. Penulis mengutip dari berbagai sumber guna mengisi dan memahami makna yang akan diterapkan pada setiap bab laporan ini. Setiap kutipan yang penulis gunakan akan dituliskan pada daftar pustaka dalam laporan ini.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan terkait topik yang sedang diteliti kepada responden untuk dijawab. Dalam penyebaran kuesioner melalui Google Form, penulis memperoleh 64 responden. Dari jumlah tersebut, 61 responden (95,3%) setuju bahwa edukasi mengenai diabetes melitus perlu diberikan, dan 57 responden (89,1%) setuju bahwa buku ilustrasi dan media *campaign* merupakan media yang efektif untuk edukasi.

Dari hasil kuesioner yang sudah dikumpulkan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa responden setuju dan tertarik dengan buku ilustrasi dan media *campaign* mengenai pencegahan diabetes melitus di usia muda. Maka dari itu, penulis akan melanjutkan ke tahap produksi hingga final.

3. Wawancara

Wawancara dengan klien dilakukan secara via google meet pada tanggal 10 Januari 2024 dengan narasumber sekaligus dokter umum di Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2 Pura, Bojong Gede milik dr. H. Bambang Priyono yaitu dr. Sundus Kamal mengatakan bahwa memang banyak pasien yang berumur 20 tahun keatas mengidap Diabetes Melitus (DM) tipe 2. Selama beliau jaga di klinik tersebut. Dari data yang sudah dipaparkan di atas, bisa disimpulkan bahwa diabetes melitus banyak menyerang penduduk yang berusia 14-25 tahun. Pada wawancara tersebut, dr. Sundus Kamal mengatakan faktor yang sering terjadi karena mengonsumsi makanan yang tinggi gula dan penyedap, berat badan yang di atas normal (obesitas) dan kurang olahraga. Dari data Epidemiologi menunjukkan bahwa prevalensi diabetes melitus tipe 2 meningkat secara global, termasuk pada kelompok usia muda. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa diabetes melitus tipe 1 dapat menyerang masyarakat usia muda.

C. Ruang Lingkup

1. Peran Penulis

Peran penulis memiliki peran sebagai seorang desainer grafis dalam perancangan Karya Tugas Akhir ini meliputi dalam penulisan Tugas Akhir, perancangan karya, produksi karya beserta eksekusi karya hingga selesai.

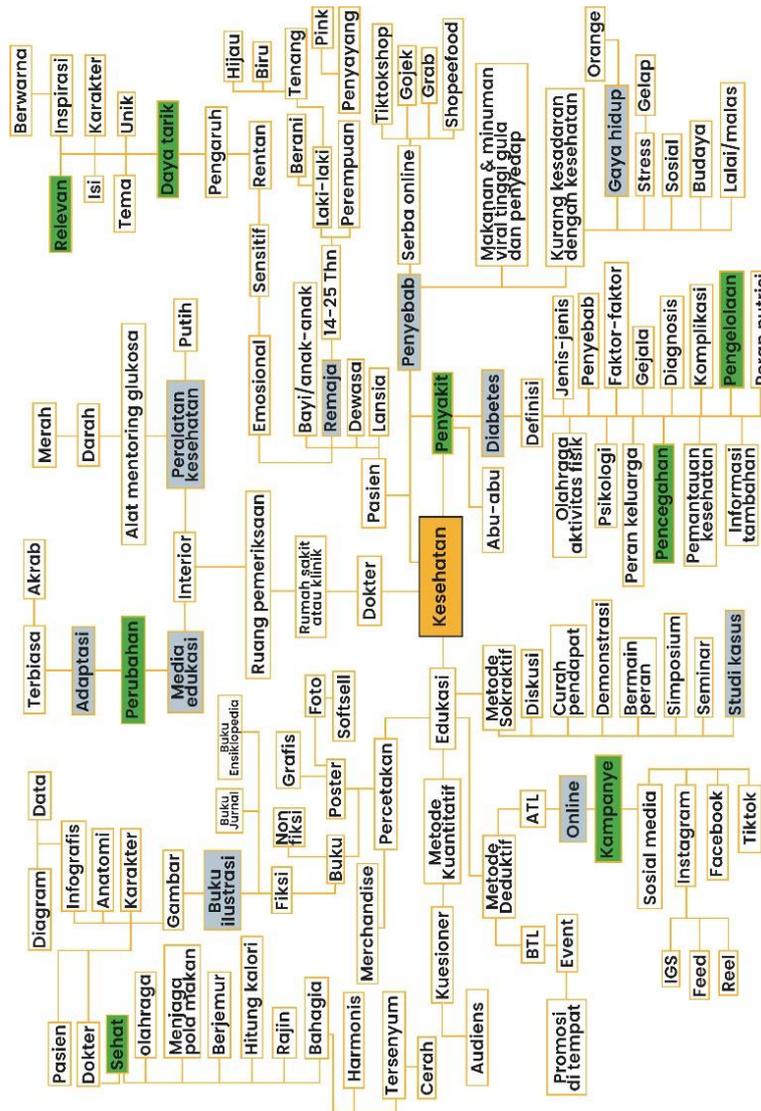
2. Kategori Karya

Perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* pencegahan diabetes melitus di usia muda ini akan berisikan mengenai informasi lengkap mengenai diabetes melitus. Untuk buku di berbagai halaman akan diisi penjelasan dengan ilustrasi dan tata letak yang menarik namun tetap sesuai dengan tema. Untuk media *campaign* akan dipublikasikan dalam bentuk template *instastory* di *Instagram*.

3. Ide Kreatif

a. *Mindmapping*

Penulis menentukan ide dan konsep melalui pembuatan *mindmapping*. Penulis bisa dengan mudah menentukan ide, bentuk, warna dan *layout* yang akan dibawakan dalam buku ilustrasi dan media *campaign*. Pada *mindmapping* yang penulis rancang dapat ditemukan *keyword* dari perancangan karya tugas akhir ini adalah kesehatan, diabetes, *online*, remaja, media edukasi, buku ilustrasi, Untuk *keyvisual* adalah kampanye, sehat, relevan, perubahan, daya tarik, penyakit, pengelolaan, dan pencegahan.



Gambar 30 Gambar Mindmapping

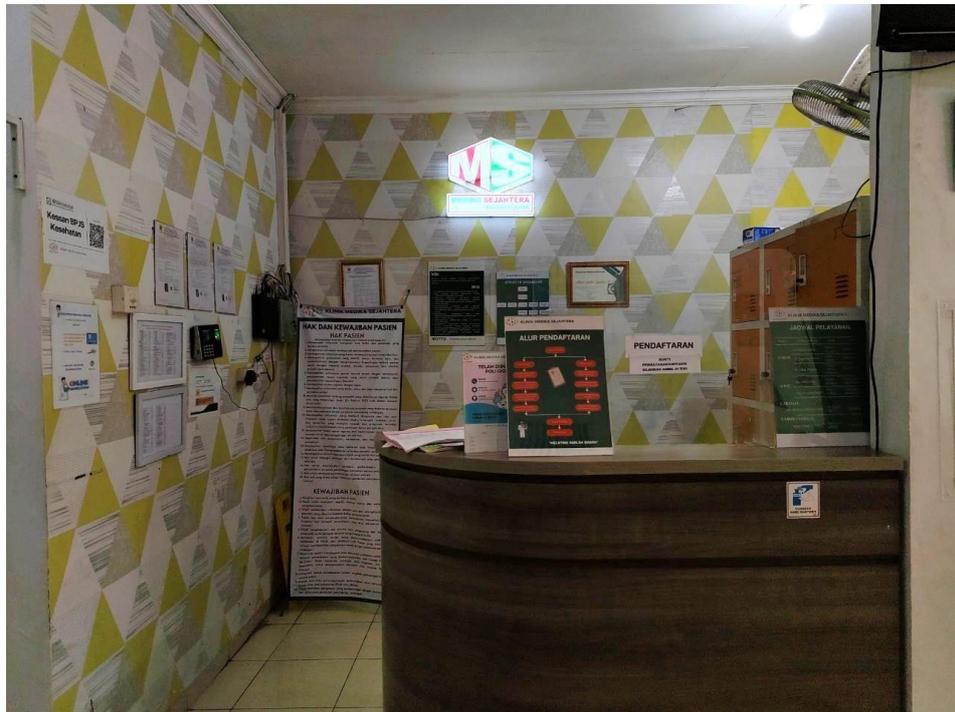
(Sumber : Data Pribadi)

b. Moodboard

Pada perancangan karya tugas akhir ini penulis melanjutkan proses ke tahap pengumpulan referensi desain yang berisikan ilustrasi, karakter, tipografi, *layout*, fotografi dan warna yang berkaitan dengan karya di akhir. Dengan adanya *moodboard*, akan memudahkan penulis merancang buku ilustrasi dan media campaign pencegahan diabetes melitus di usia muda.

D. Langkah Kerja

a. Praproduksi/Persiapan



Gambar 32 Gambar Tempat Pendaftaran Pasien

(Sumber : Data Pribadi)

Pada tahap praproduksi, penentuan ide dan konsep merupakan salah satu tahap awal pembuatan buku ilustrasi dan media *campaign*. Dengan menemukan referensi, topik yang dibahas dari berbagai sumber, membuat sketsa untuk setiap karakter atau gambar, serta menentukan warna apa yang akan digunakan ke dalam buku ilustrasi dan media *campaign* ini. Penulis menentukan nama akun instagram yang akan sama dengan judul nama pada *cover* buku ilustrasi, membuat sketsa *layout* untuk setiap halaman pada buku dan membuat sketsa *layout* untuk postingan feed dan *template* instagram untuk *campaign*.

b. Produksi/Pelaksanaan



Gambar 33 Gambar Ruang Pemeriksaan

(Sumber : Data Pribadi)

Tahap produksi dimulai dengan mendigitalisasikan sketsa karakter atau gambar yang telah dibuat menggunakan *software Medibang Paint Pro* dan *Procreate* dengan ketentuan warna, bentuk dan elemen yang sudah ditentukan. Mendigitalisasi layout dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Pada tahap digitalisasi *layout*, penulis juga memperhatikan pemilihan *font* yang sesuai untuk karya tugas akhir ini. Langkah berikutnya adalah menyusun kalimat dan gambar yang akan diimplementasikan dalam buku ilustrasi ini.

Dalam tahap produksi ini, penulis akan membuat akun Instagram yang dirancang untuk mempublikasikan konten dengan *template* yang telah disusun, menggunakan teknik fotografi dengan kamera. Penulis akan memanfaatkan *software Adobe Photoshop* untuk mengolah gambar, serta menyusun *feed* yang akan disebarluaskan kepada pengguna *Instagram*

selama proses produksi buku ilustrasi berlangsung. Untuk pembuatan konten *Instagram*, penulis akan menggunakan *Adobe Illustrator*.

c. Pascaproduksi/Evaluasi



Gambar 34 Gambar Ruang Laboratorium
(Sumber : Data Pribadi)

Pada tahap pascaproduksi ini, evaluasi akan dilakukan oleh penulis dan narasumber terhadap buku ilustrasi mengenai pencegahan diabetes melitus pada usia muda yang telah selesai dibuat. Penulis akan mencetak karya utama, yaitu buku ilustrasi, serta mencetak dan menyebarkan media *campaign* dan media informasi serta mencetak media pendukung yaitu *merchandise (gimmick)*.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Praproduksi/Persiapan

Proses perancangan tugas akhir ini, penulis melalui dua tahap, yaitu:

1. Konsep Kreatif

Penulis melakukan studi referensi dengan mencari beberapa contoh poster, ilustrasi, tata letak, dan karakter dari seniman ilustrasi hingga sumber dari Kementerian Kesehatan, yang kemudian dikemas secara profesional agar menarik bagi pembaca untuk mempelajari pencegahan diabetes melitus di usia muda.

Konsep kreatif dalam pembuatan buku ilustrasi dan media *campaign* pencegahan diabetes melitus di usia muda didasarkan pada pendekatan edukatif. Buku ilustrasi dan media *campaign* ini dirancang dengan visual yang menarik dan narasi yang mudah dipahami, bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mengenai faktor risiko, gejala, serta langkah-langkah pencegahan diabetes melitus.

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan informasi dan data secara rutin melalui buku, pedoman mengenai diabetes, serta dari narasumber. Pengumpulan informasi ini bertujuan untuk menambah pengetahuan mengenai setiap aspek dari pengertian diabetes hingga cara pencegahannya. Setelah itu, penulis melakukan perancangan *mind mapping* dan *moodboard* dengan kata kunci yang mencakup kesehatan, diabetes, *online*, remaja, media edukasi, dan buku ilustrasi. Sedangkan, untuk elemen visual utama meliputi kampanye, kesehatan, relevansi, perubahan, daya tarik, penyakit, pengelolaan, dan pencegahan. Dengan memperoleh kata kunci dan elemen visual utama ini, penulis dapat lebih fokus pada sketsa karakter, buku, *template*, dan konten media sosial (*feed*). Berikut adalah penjabaran konsep ide mengenai sketsa yang dibuat:

a. Sketsa karakter dan ilustrasi

Setelah merancang konsep dan ide, penulis memasuki tahap pembuatan sketsa. Pembuatan sketsa ini memudahkan penulis untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pembuatan *lineart*. Pada tahap ini, sketsa yang dibuat mencakup karakter dan beberapa ilustrasi lainnya. Proses pembuatan sketsa dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Medibang Paint Pro*. Berikut adalah sketsa ilustrasi yang telah dibuat:

1. Sketsa Karakter



Gambar 35 Gambar Sketsa Karakter Dokter

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 36 Gambar Sketsa Karakter Pasien
(Sumber : Data Pribadi)

1. Sketsa *Template Campaign*



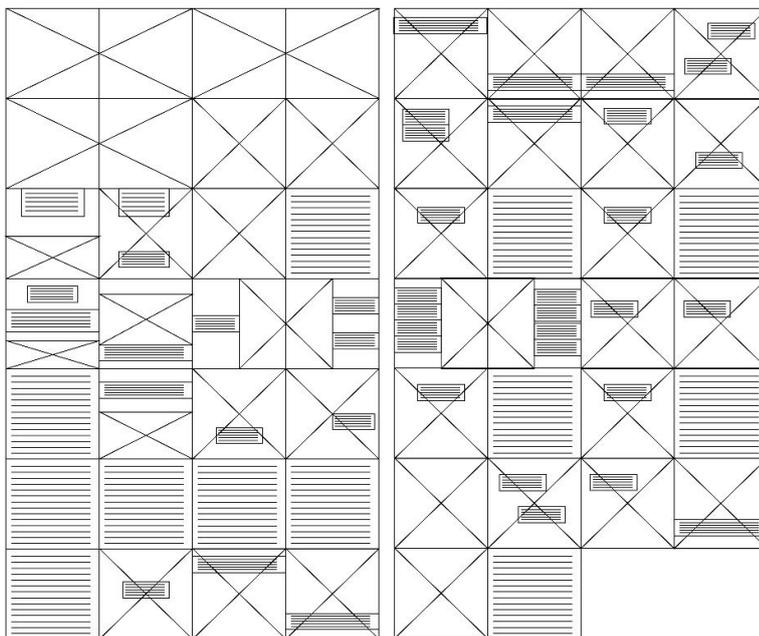
Gambar 38 Gambar Sketsa *Template Campaign*

(Sumber : Data Pribadi)

c. Sketsa *Layout*

Sejalan dengan tahap sketsa ilustrasi, penulis juga membuat sketsa untuk layout dengan tujuan menjadi penanda dan menentukan tata letak elemen-elemen seperti teks, gambar, grafik, dan elemen visual lainnya. Penulis memilih ukuran buku ilustrasi yaitu 20x21cm dan *feeds* berukuran 1080x1350 *pixel*. Langkah ini memastikan keterbacaan yang baik dan menciptakan keseimbangan visual yang harmonis pada buku dan *feeds*. Berikut adalah sketsa *layout* yang telah dibuat:

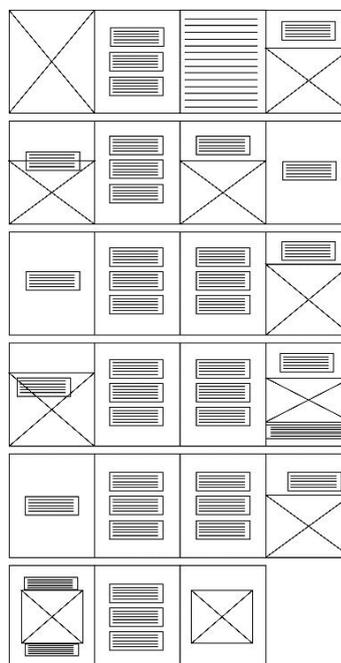
1. *Layout Buku*



Gambar 39 Gambar *Layout Buku*

(Sumber : Data Pribadi)

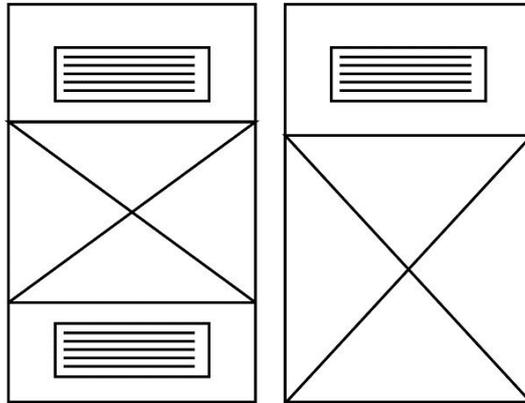
2. *Layout Feeds*



Gambar 40 Gambar *Layout Feeds*

(Sumber : Data Pribadi)

3. *Layout Template Campaign*



Gambar 41 Gambar *Layout Template Campaign*

(Sumber : Data Pribadi)

d. Pemilihan Warna

Pada tahap ini, penulis memilih berbagai warna yang sesuai dan menarik dengan tujuan memberikan identitas visual yang jelas kepada audiens serta membantu meningkatkan keterbacaan dan kontras karakter terhadap latar belakang. Proses pemilihan warna ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi setiap bagian secara lebih efektif. Berikut adalah warna-warna yang dipilih:



Gambar 42 Gambar Pemilihan Warna

(Sumber : Data Pribadi)

2. Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan alur produksi yang akan diimplementasikan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.



Gambar 43 Gambar Konsep Teknis

(Sumber : Data Pribadi)

Pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan *software* dan *hardware* yang digunakan oleh penulis untuk mendukung perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* pencegahan diabetes di usia muda. Berikut *software* dan *hardware* yang digunakan:

a. Perangkat *Hardware*

Laptop	: Lenovo Ideapad 320
Tab	: Ipad Air 5
Pen tablet	: Wacom One by Wacom
Kamera	: Canon 4000D

b. Perangkat *Software*

1. *Adobe Illustrator*
2. *Adobe Photoshop*
3. *Procreate*
4. *Capcut*
5. *Adobe Premiere Pro*
6. *Adobe Indesign*

B. Produksi/Pelaksanaan

Pada tahap produksi, akan dijelaskan proses produksi perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* pencegahan diabetes melitus di usia muda.

1. Story Line

Storyline ini berguna untuk menentukan alur cerita pada buku ilustrasi pencegahan diabetes melitus di usia muda ini.

Halaman	Alur Cerita	Visual dan Keterangan
<i>Cover</i>	Judul dan Perancang	Diabetasi (Diabetes Bisa diatasi. Karakter pasien
<i>Back Cover</i>	<p>“Aku suka banget makan-makanan manis, junkfood dsb!”</p> <p>Teman-teman tau ga sih, kalau makan-makanan manis, junkfood, dsb dengan berlebihan bisa menimbulkan apa? Iya betul, penyakit diabetes melitus</p> <p>Nah kenapa sih dibuka dengan makanan? Karena yang terlintas sama orang awam kalo ngomongin diabetes pasti karena makanan manis.</p> <p>Ternyata, penyebabnya bukan hanya itu banyak faktor lain seperti stress, merokok dsb.</p> <p>Nah, buku diabetasi (diabetes bisa diatasi) bisa bantu teman-teman untuk memahami apa itu diabetes melitus, faktor-faktornya, penyebab dan sampai ketahap pencegahan.</p>	Polos/Kosong
<i>Cover Dalam</i>	Judul DIABETASI (Diabetes Bisa Diatasi)	Polos/kosong
2	Nama editor, penulis, cetakan ke berapa dsb.	Polos/kosong
3	Prolog	Ilustrasi makanan
4	Daftar Isi	Polos/kosong

5		Ilustrasi makanan dan minuman
6-11	<i>Chapter 1</i> Penyebab diabetes	Ilustrasi makanan, karakter pasien
12-13	<i>Chapter 2</i> Kata-kata dokter dan penyakit yang sering di usia muda	Karakter dokter dan ilustrasi tong sampah berserta sampah berserakan
14-15	<i>Chapter 3</i> Presentase diabetes melitus di dunia dan di Indonesia	Ilustrasi Bumi
16-19	<i>Chapter 4 dan 5</i> Apa itu Diabetes Melitus? Dan penjelasan Pankreas dan Hormon Insulin	Karakter dokter, Ilustrasi pankreas dan hormon insulin
20-23	<i>Chapter 6</i> Jenis-Jenis dari Diabetes	Ilustrasi pankreas, pasien dan dokter.
24-25	<i>Chapter 7</i> Faktornya Apa saja?	Ilustrasi keluarga pasien, pasien.
26-27	<i>Chapter 8</i> Penjelasan Lengkapnya	Polos/Kosong
28-30	<i>Chapter 9</i> Kebiasaan jadi pola hidup	Polos/Kosong
31-39	<i>Chapter 10</i> Gejala dan Diagnosis	Ilustrasi buku, makanan meja makan, kaki timbangan, kamar mandi, karakter pasien.
40-55	<i>Chapter 11</i> Pencegahannya Bagaimana?	Ilustrasi alat cek gula darah, makanan, kamar, karakter dokter dan pasien, ilustrasi tong sampah dan rokok, ilustrasi galon, karakter pasien olahraga.
56-57	<i>Chapter 12</i> Informasi Tambahan	Ilustrasi handphone dan foto kegiatan pemeriksaan di klinik.
58-59	Daftar Pustaka	Polos/Kosong
60	Biodata singkat penulis	Ilustrasi penulis

Tabel 1. Tabel *Story Line*

2. *Lineart*

Setelah tahap sketsa, penulis melanjutkan ke tahap *lineart* dengan tujuan untuk menegaskan garis-garis dan memperjelas bentuk pada karakter dan ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa penentuan warna tetap dalam batas yang ditentukan dan memberikan kejelasan visual pada elemen-elemen karakter maupun ilustrasi. Berikut adalah sketsa yang telah di *lineart*:



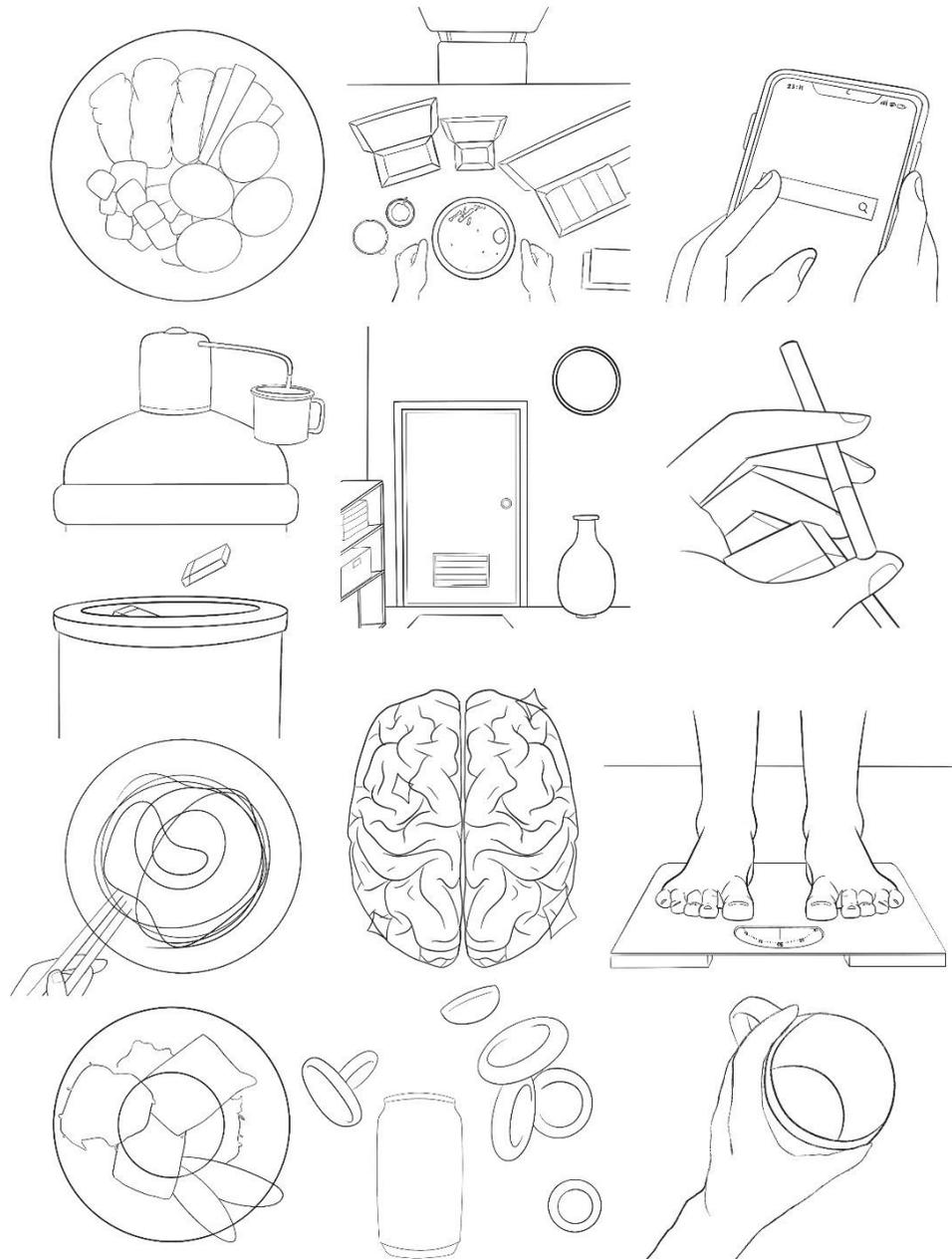
Gambar 44 Gambar *Lineart* Dokter

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 45 Gambar *Lineart* Pasien

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 46 Gambar *Lineart* Ilustrasi

(Sumber : Data Pribadi)

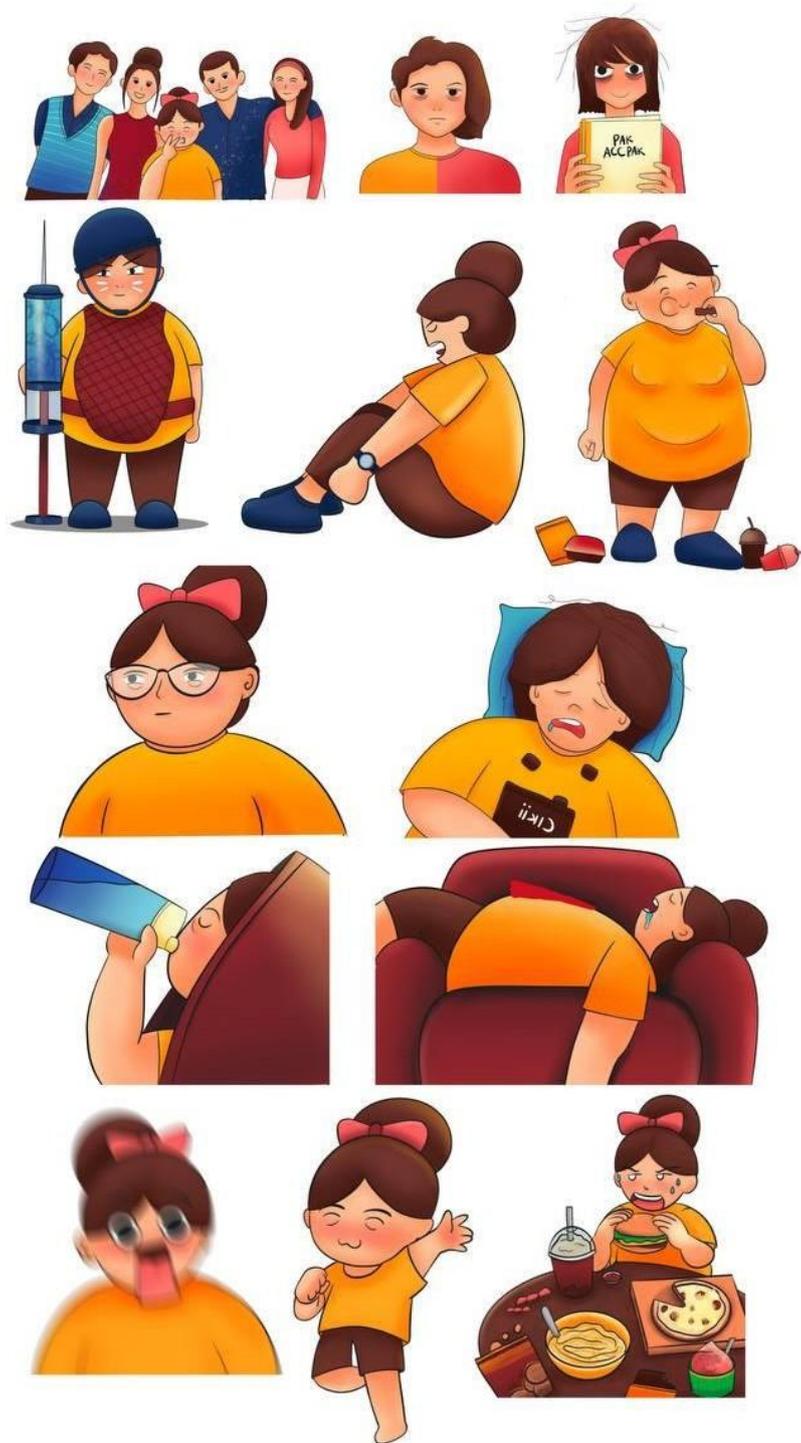
3. Pewarnaan

Setelah menyelesaikan *lineart* pada karakter dan ilustrasi, penulis melanjutkan ke tahap pewarnaan, di mana warna-warna yang digunakan telah ditentukan pada tahap praproduksi. Berikut adalah karakter dan ilustrasi yang telah diberi warna:

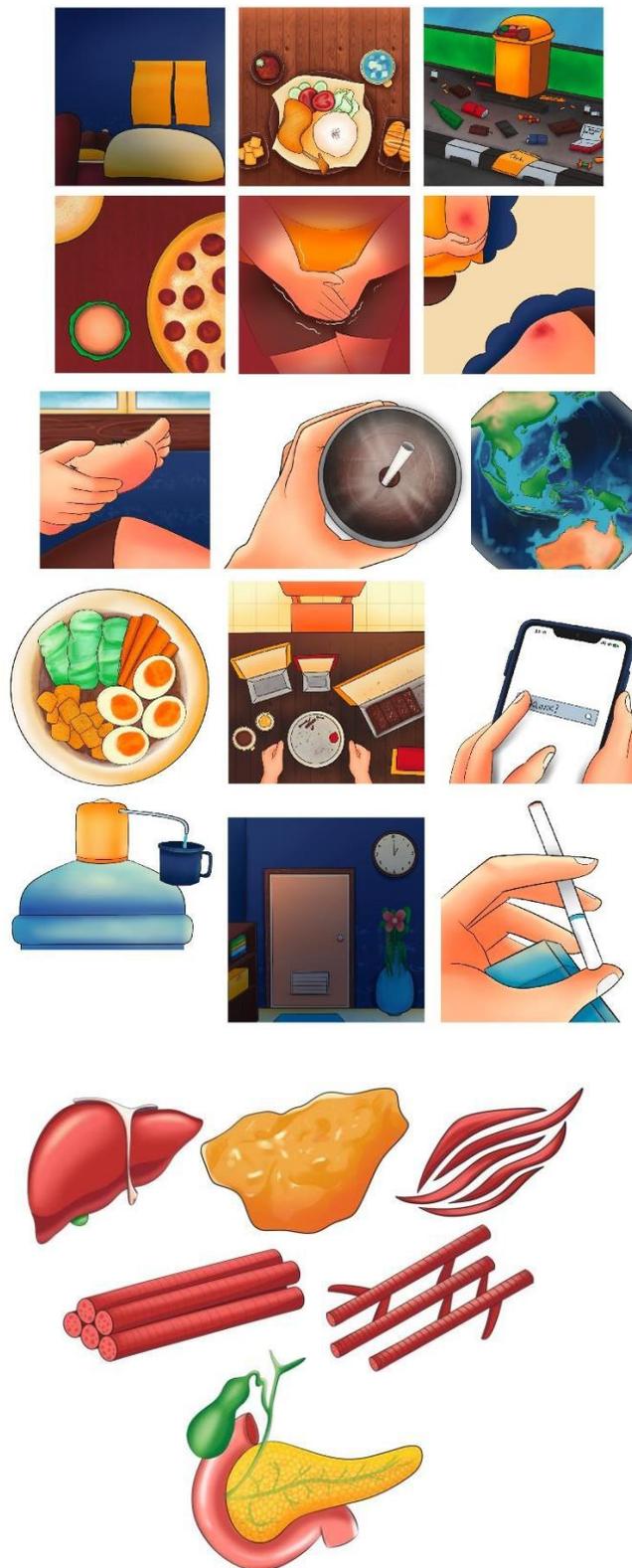


Gambar 47 Gambar Pewarnaan Karakter Dokter

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 48 Gambar Pewarnaan Karakter Pasien
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 49 Gambar Pewarnaan Ilustrasi
 (Sumber : Data Pribadi)

4. Pemilihan *Font*

Font merupakan elemen penting dalam perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* ini. Penulis telah memilih dua jenis *font* dengan kegunaan dan penempatan yang berbeda, bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan, memperkuat gaya visual, serta mengkomunikasikan pesan secara efektif dan informatif. Berikut adalah dua font yang telah dipilih beserta dengan *family font* yang digunakan:

a. Lapsus Pro

Pada perancangan karya tugas akhir ini, penulis menerapkan *font* Lapsus Pro untuk diletakkan pada bagian judul atau point-point yang disampaikan dalam setiap pembahasan.



Gambar 50 Gambar *Font* Lapsus Pro

(Sumber : Data Pribadi)

b. Poppins

Penulis menggunakan font poppins dalam setiap penjelasan dengan tujuan meningkatkan keterbacaan.



Gambar 51 Gambar *Font* Poppins

(Sumber : Data Pribadi)

5. Pengambilan Aset Foto dan tahap *Editing*

Pengambilan foto untuk *campaign* dilakukan menggunakan kamera, kemudian foto tersebut diedit dengan menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Procreate* untuk memberikan hasil yang maksimal. Berikut foto yang telah diambil dan hasil setelah diedit:

a. Aset foto dan hasil *editing*

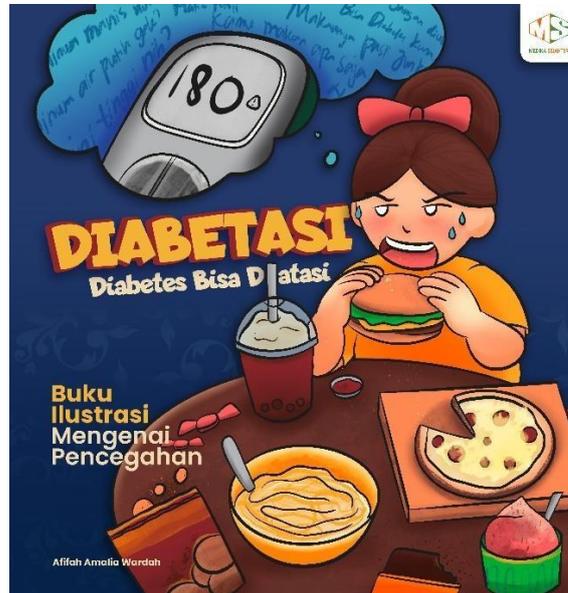


Gambar 52 Gambar Hasil Setelah Diedit
(Sumber : Data Pribadi)

6. Penyusunan (*Layouting*)

a) Buku Ilustrasi

1. Cover Depan dan Belakang



Gambar 53 Cover Depan dan Belakang

(Sumber : Data Pribadi)

2. Prolog

Dibagian awal buku terdapat tulisan Diabetasi sebagai pembuka, lalu dilanjut dengan informasi mengenai buku ilustrasi ini.



Gambar 54 Gambar Prolog

(Sumber : Data Pribadi)

3. Penyebab dari Diabetes Melitus

Pada halaman ini, penulis menyebutkan berbagai macam penyebab terjadinya Diabetes Melitus dilihat dari pola hidup yang tidak sehat.





Gambar 55 Gambar Penyebab

(Sumber : Data Pribadi)

4. Presentase Diabetes Melitus di dunia dan di Indonesia

Halaman ini, penulis menjelaskan presentase Diabetes Melitus di dunia dan di Indonesia.



Gambar 56 Gambar Presentase Diabetes Melitus di dunia dan di Indonesia

(Sumber : Data Pribadi)

5. Penjelasan mengenai Diabetes Melitus

Penulis menjelaskan mengenai apa itu diabetes melitus serta menjelaskan pankreas yang bekerja untuk menghasilkan insulin.

Chapter 4

Apa itu Diabetes Melitus?

Diabetes adalah **penyakit metabolik kronis** yang ditandai dengan peningkatan kadar glukosa darah (atau gula darah), yang seiring waktu menyebabkan kerusakan serius pada jantung, pembuluh darah, mata, ginjal, dan saraf.

Hiperglukemia (meningkatkan kadar gula darah/ glukosa) yang terus menerus terutama setelah makan. Semua jenis diabetes melitus memiliki gejala yang mirip dan kompleks pada tingkat lanjut.

Diabetes Melitus juga merupakan penyakit **kaluhan** metabolik yang disebabkan kurangnya **produksi insulin**. Kadar glukosa yang tinggi dalam tubuh tidak bisa diserap semua dan tidak mengalami metabolisme dalam sel.

"Bisa dikatakan gula sebagai penyakit metabolik yang termasuk dalam kelompok gula darah yang melebihi batas normal."

Chapter 5

Pankreas

Pankreas adalah salah satu organ pencernaan manusia yang memiliki ukuran sepanjang 15-25 sentimeter dan berstruktur seperti spons (berongga).

Hubungannya dengan diabetes tipe 1?
Pankreas memproduksi insulin (yang mengurangi gula darah) dan **glukagon** (yang meningkatkan gula darah).

Nah, diabetes bisa terjadi, ketika pankreas tidak memproduksi insulin yang cukup atau jaringan tubuh menjadi resisten terhadap insulin, sehingga mengakibatkan peningkatan gula darah.

Hormon Insulin?

Apa itu?
 Insulin adalah hormon alami yang diproduksi oleh organ bernama **pankreas**.

Fungsinya?
 Fungsi utama dari insulin adalah membantu tubuh mengontrol kadar gula dalam darah. Sekaligus mengelola glukosa sebagai sumber energi melalui sel:

- Otot**: Untuk bergerak.
- Lemak**: Untuk disimpan.
- Sel**: Untuk energi.

Insulin (dihasilkan oleh pankreas) membantu sel menyerap glukosa dari darah.

Gambar 57 Gambar Penjelasan mengenai Diabetes Melitus (Sumber : Data Pribadi)

6. Jenis-jenis Diabetes Melitus

Pada halaman ini, penulis menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis dari diabetes melitus.

Chapter 6

Jenis-jenis Diabetes

- DM Tipe 1 (Ketergantungan pada insulin)**
 DM yang disebabkan tidak adanya produksi insulin sama sekali.
Kanapa sih tidak terproduksi?
 Karena kerusakan sel pankreas yang memproduksi insulin oleh sistem kekebalan tubuh.
 Maka dari itu harus menerima supply insulin dari luar tubuh secara rutin sama seperti pankreas bekerja setiap harinya.
- DM Tipe 2 (Tidak tergantung pada insulin)**
 DM yang disebabkan tidak cukup dan tidak efektifnya kerja insulin.
Kekabarnya?
 Tipe ini disebabkan oleh gangguan metabolisme karena tubuh tidak mampu menghasilkan insulin yang memadai. Dan kamu harus tau, kalau tipe ini paling banyak didiagnosa.
- Gestasional (Diabetes pada kehamilan)**
 Diabetes yang disebabkan karena terjadinya pembentukan beberapa hormon pada wanita hamil yang menyebabkan resistensi insulin.
 Diabetes yang disebabkan karena terjadinya pembentukan beberapa hormon pada wanita hamil yang menyebabkan resistensi insulin.
Apa sih resistensi insulin?
 Dimana ketika sel-sel tubuh tidak dapat menggunakan gula darah dengan baik akibat adanya gangguan dalam respons insulin.



Gambar 58 Gambar Jenis-Jenis Diabetes Mellitus
(Sumber : Data Pribadi)

7. Faktor-Faktor Diabetes Mellitus

Setelah membahas klasifikasi diabetes, penulis pada halaman ini menguraikan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap timbulnya diabetes melitus serta menjelaskan kebiasaan-kebiasaan yang telah disebutkan pada halaman sebelumnya.



Chapter 8 Penjelasan Lengkapnya

Oke, yang sudah ku sebutkan di awal. Kalau diabetes itu adalah penyakit yang bisa diwariskan.

Kedua Orangtua menderita DM Tipe 1&2

Anak memiliki risiko terkena Diabetes 30%

Begitu pula jika kedua orangtua menderita diabetes, risiko memiliki DM-1 adalah sebesar 30% juga.

Ges yang diturunkan pun tidak selalu berasal dari orangtua kandung, tetapi kakek dan nenek atau generasi di atasnya.

Bahkan meskipun kamu terhindar dari diabetes, bukan berarti anakmu terbebas dari faktor risiko terkena diabetes mellitus di kemudian hari.

Faktor penyebab DM Tipe 1 ialah infeksi atau reaksi auto-imun (rusaknya reseptor tubuh) yang merangsang sel-sel pangkreas insulin, yaitu sel beta pada pankreas, secara menyurutkan.

Yang sudah di jelaskan di awal bahwa DM Tipe 1 ini tidak menghasilkan insulin sama sekali. Sampai sekarang belum ada cara lain karena jika diminum, insulin akan ditusuk oleh asam lambung.

DM Tipe 2 berkembang sangat lambat, bisa bertahun-tahun. Maka dari itu gejala-gejalanya pun tidak nampak jelas. Penderita DM Tipe 2 ini paling banyak jumlahnya.

DM Tipe 2 ini memiliki sebutan sendiri yaitu *Diabetes Life Style* karena selain faktor keturunan, disebabkan karena gaya hidup yang tidak sehat.

DM Tipe 2 ini tidak mutlak memerlukan suntikan insulin karena pankreas masih menghasilkan insulin. Jadi, insulin masih diproduksi, namun jumlahnya tidak mencukupi karena ada hambatan, maka dari itu kerja insulin tidak efektif dan maksimal, bahasa medisnya mah resistensi insulin.

Karena minimnya gejala sehingga lama kelamaan pankreas tidak mampu lagi memproduksi insulin.

Oleh karena itu, obat yang diberikan pada DM Tipe 2 tidak hanya memperbaiki resistensi insulin. Namun juga membantu pankreas meningkatkan kembali produksi insulin.

28 Diabetes

Diabetes 27

Chapter 9 Kebiasaan Jadi Pola Hidup

Setelah menyebutkan penyebab-penyebab di awal, kamu mulai ngeyel dan merasa bahwa apa yang kamu lakukan itu karena kamu masih ingin menikmati masa muda.

Ku jelaskan secara rinci kebiasaan-kebiasan kecil yang dianggap biasa ternyata bisa memicu diabetes mellitus.

Teh manis

Kebiasaan orang Indonesia, salah satunya minum teh manis, mau itu hangat ataupun dingin. Segelas teh manis kira-kira mengandung 250-500 kalori (tergantung kepekatan). Belum lagi ditambah makan 3 kali sehari.

Gorengan juga menjadi risiko dislipidemia (metabolisme lipid yang ditandai peningkatan kadar kolesterol total, kolesterol jahat dan trigliserida).

Berlebihan minum soda

Peningkatan bahwa konsumsi minuman ber soda membuat berat badan naik drastis dan risiko terkena diabetes mellitus juga melambung tinggi.

Kecanduan rokok

Pas baca bagian ini, kamu yang perokok pasti menyangkal. "Kan rokok ga dimakan, kan rokok cuma asap aja, gak kuryah juga" mau baru-baru kali dikasih tau juga perokok itu pasti ngeyel.

Kurang tidur

Kurang tidur atau sering begadang dapat mengganggu metabolisme dalam tubuh. Para ahli dari *University of Chicago* mengungkapkan bahwa kurang tidur selama 3 hari saja bisa mengakibatkan kemampuan tubuh memproses gula darah menurun.

Karena kandungan pemanis yang ada di sana. Asupan kalori cair tidak membuat kita kenyang, sehingga membuat ingin kita terus-terusan minum.

Nikotin, bahan kimia di dalam rokok bisa meningkatkan gula darah. Selain itu, ketika bahan kimia rokok bertemu dengan oksigen dalam tubuh dapat menyebabkan kerusakan sel dan peradangan meningkatkan risiko diabetes mellitus.

Kurang tidur juga bisa merangsang hormon dalam tubuh yang memicu nafsu makan. Kamu bisa rasakan sendiri ketika kamu begadang, pasti rasanya mau makan lagi padahal sebelumnya kamu udah makan malam.

29 Diabetes

Diabetes 29

Suka ngemil

Kita mengira selama ini, sudah membatasi makan utama (sangat dan malam) bisa menghindari dari obesitas.

Merasa masih lapar akhirnya nyemil dikit. Seperti keripik kentang, biskuit, kue atau bali. Padahal itu semua masuk pada golongan makanan dengan glikemik indeks tinggi. Gula dan tepung juga bisa mengakibatkan meningkatkan kadar gula darah pada tubuh.

Sering stres

Ini siapa yang sering seperti ini? kamu pasti kan? ketika stres datang, tubuh akan meningkatkan produksi hormon *adrenepine* dan *kortisol* supaya gula darah naik dan ada cadangan energi untuk beraktivitas. Stres juga mengancam keparasaan kita loh, biasanya condong ke perasaan sedih.

Kalika sering stres, otomatis gula darah akan tinggi, lalu ketika stres berkepanjangan, akan meningkatkan risiko terjadinya diabetes mellitus.

Malas

Manusia itu wajar punya rasa malas, tapi kalo terus-terusan malas ah, m.

World Health Organization (WHO) mengatakan bahwa kasus diabetes di negara-negara Asia akan naik 90% dalam 20 tahun ke depan.

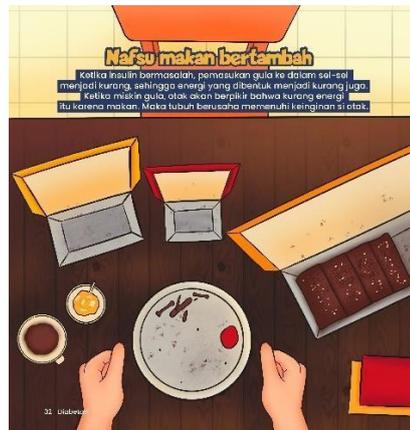
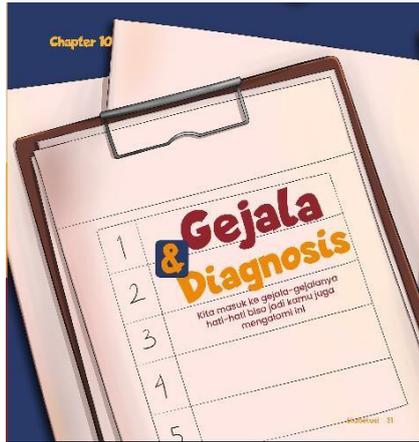
Sekarang orang lebih suka pesan makan online, nak kendaran pribadi, gamau capek sedikit punnya. Serba instan, ini meningkatkan risiko diabetes mellitus karena obesitas.

30 Diabetes

Gambar 59 Gambar Faktor-Faktor yang mempengaruhi Diabetes Melitus (Sumber : Data Pribadi)

8. Gejala dan diagnosis dari Diabetes Melitus.

Pada halaman ini, penulis menguraikan gejala-gejala yang sering kali dianggap sepele, padahal memiliki risiko tinggi untuk berkembang menjadi diabetes melitus.





Gambar 60 Gambar Gejala dan diagnosis dari Diabetes Melitus
(Sumber : Data Pribadi)

9. Pencegahan yang dilakukan

Setelah membahas gejala-gejala diabetes melitus, penulis pada halaman ini menguraikan langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan untuk mencegah perkembangan penyakit yang lebih parah.

Gula Darah Yang Normal Itu Berapa

Kek lingsg banget ya?

Usia 6-12 tahun
 Setelah puasa: 80 - 180 mg/dL
 Sebelum makan: 90 - 180 mg/dL
 1-2 jam setelah makan: < 140 mg/dL
 Sebelum tidur: 120 - 180 mg/dL

Usia 13-19 tahun
 Setelah puasa: > 70 - 180 mg/dL
 Sebelum makan: 90 - 130 mg/dL
 1-2 jam setelah makan: < 140 mg/dL
 Sebelum tidur: 90 - 150 mg/dL

Usia di atas 20 tahun
 Setelah puasa: 70 - 100 mg/dL
 Sebelum makan: 70 - 130 mg/dL
 1-2 jam setelah makan: < 180 mg/dL
 Sebelum tidur: 90 - 140 mg/dL

Lansia
 Sebelum makan: 100 mg/dL
 Setelah makan: 140 mg/dL

Kadar glukosa di dalam darah setelah tidak mengonsumsi makanan atau minuman (kecuali air putih) dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Dokter Penyakit Dalam, Saat bangun tidur, hormon memproduksi hormon kortisol, yang dapat menyebabkan kenaikan gula darah yang biasanya memuncak sekitar pukul 7 atau 8 pagi.

Untuk mengetahui kadar gula darah normal, tes gula darah bisa dilakukan di rumah sakit. Jika ingin praktis, kamu juga bisa membeli alat tes gula darah yang bisa dipakai di rumah. Namun, kalau kamu ingin memantau kadar gula darah selama 2-3 bulan terakhir, maka disarankan tes hemoglobin A1c (HbA1c) di laboratorium.

Jaga Pola Makan

Menurut ahli gizi, perencanaan pola makan sehat dan bergizi baik untuk kesehatan dan mencegah berbagai penyakit. Merencanakan makanan yang akan kamu makan itu penting banget, loh...

Tambah asupan protein
 Kebutuhan protein harian yang direkomendasikan adalah sekitar **46 gram untuk wanita dan 55 gram untuk pria**. Seperti telur, daging tanpa lemak, susu, brokoli, kacang lentil, dan beberapa makanan laut seperti ikan dan udang.

Pilih karbohidrat kompleks
 12 vitamin karbohidrat kompleks terkandung vitamin, mineral, dan serat. Nasi, pasta, roti, kacang-kacangan, biji-bijian, brokoli, wortel, apel, dan pisang adalah contoh makanan yang mengandung karbohidrat kompleks dan baik untuk kesehatan tubuh.

Konsumsi Susu
 Yogurt mengandung protein hewani, kalsium, kalium, vitamin B2, vitamin B12, dan magnesium. Hunkel yogurt yang mengandung pemanis tinggi.

Kamu juga perlu tahu kapan waktunya kamu makan, menentukan seberapa banyak makanan yang kamu makan.

Setiap makanan akan menghasilkan sejumlah energi. Ukuran energi adalah kalori. Kalori adalah energi yang dibutuhkan tubuh agar bisa beraktivitas dan menjalankan fungsinya dengan baik.

Konsumsi Lemak baik
 Kebutuhan harian lemak sehat yang direkomendasikan adalah **10-30 gram per hari** untuk pria dan **10-20 gram per hari** untuk wanita. Contoh lemak baik adalah kacang-kacangan seperti kacang almond dan kacang mete, minyak zaitun seperti minyak zaitun dan minyak canola, serta kacang-kacangan, serta kacang kedelai.

Konsumsi Serat
 Asupan harian serat yang direkomendasikan adalah **38 gram untuk wanita dan 48 gram untuk pria**. Beberapa contoh makanan yang mengandung serat tinggi adalah buah pir, stroberi, apel, pisang, buah kiwi, brokoli, lentil, sereal, bubur gandum, biji chia, dan oat.

Untuk kalori gimana?

Kebutuhan kalori orang Indonesia:

Jenis kelamin	Usia (tahun)	Berat (kg)	Metabolisme Basal (kcal)	Kebutuhan Energi (kcal)
Pria	15-18	54-62	1400	2400
	19-30	60-70	1450	2400
Wanita	15-18	45-55	1200	1900
	19-30	50-60	1250	1900

Kalau menu yang sering kamu konsumsi melebihi kalori (kebutuhan) tubuhmu. Sudah dipastikan kamu akan menjadi gemuk, obesitas, gula tak terkontrol dan akhirnya mudah terjadi komplikasi.

Komposisi makan yang disarankan oleh para ahli lain:

Komposisi makan yaitu:

Sarapan 40% | Siang 40% | Malam 20%

Berhenti makan sebelum kenyang. Hindari cemilan yang asin dan manis, karena ia banyak mengandung gula dan tepung sehingga memiliki kalori yang tinggi. Bahkan lagi ditambah sarapan, siang dan malam.

Makan malam harus sedikit, karena banyak kalori yang masuk pada tubuh kita setelah jam 5 malam yang bakal ditambah saat tidur malam sehingga gula darah tetap tinggi.

Makanlah perlahan-lahan tidak perlu buru-buru. Jika kamu buru-buru dalam memakan makanannya, otak akan merespon bahwa kamu masih lapar dan perlu makan lagi. Kunyahlah 20-30 kali. Agar pencernaannya baik dan kalori yang masuk dalam tubuh juga tidak besar.

Makan sebelum 100% kenyang yaitu hanya 80% dan tidak berlebihan. Menu seimbang itu yaitu:

Karbohidrat 50% | Protein 20% | Lemak 30%

Istirahat yang cukup

! Kurang! Begadang!

Sebaliknya, saat kamu sering begadang, sel-sel dari jaringan otak akan lebih cepat rusak dan sulit diperbaiki. Kondisi ini berlaku kepada remaja atau orang dewasa muda di usia produktif, mulai umur belasan tahun hingga 40 tahunan.

Di usia dewasa muda, jam 19 malam justru otak penuh dengan vitalitas.

Stres berkurang saat tidur cukup?

Salah satu cara tubuh kita mengatasi stres adalah melalui tidur.

Saat kita tidur, otak memproses pikiran dan emosi yang kita alami sepanjang hari.

Berhenti untuk merokok

Hanya kamulah, yang bisa memberhentikan keinginan untuk merokok kecuali dirimu sendiri. Ubahlah mindset bahwa rokok itu membuatmu tenang.

Nyatanya, ia akan benar-benar membahayakan. Menyaring secara perlahan namun pasti. Nyawamu lebih berharga dibanding sepepet rokok yang kamu hisap setiap hari.

Sayangilah dirimu sendiri dan orang-orang di sekitarmu yang menyayangimu dengan perlahan berhenti untuk merokok. Tawarkan tawaran terbaik atau tawaran sistemamu namun jangan untuk menjadi terlalu jauh dari dirimu. Itu bisa menjadi salah satu motivasi kamu untuk berhenti.

Mintalah dukungan atau penggantian dari orang-orang di sekitarmu, agar kamu tidak sendirian. Jika kesulitan, kamu bisa meminta bantuan dokter untuk memastikan pilihan dari segi kesehatan.

Minumlah air putih

Dilansir dari The Global Diabetes Community.

Air putih tidak dapat meningkatkan kadar gula darah dan justru akan berguna untuk diminum oleh penderita diabetes yang memiliki gula darah tinggi.

Cobalah untuk mentransisikan diri setelah makan, minumlah air putih. Kamu bisa esdikan gelas atau botol berisi air minum di meja atau tas setiap saat sehingga kamu lebih mudah untuk menjaga asupan air putih harian. Untuk air putihmu, adakahmu, agar kamu mudah menjaganya.

Sementara kamu belum terbiasa minum air putih karena hambat, kamu bisa tambahkan irisan lemon ke dalam minumannya.

Kurangi minuman kemasan yang bening dan bening. Jangan dibiasakan setelah makan minum es teh manis atau minuman bening dan bening yang mengandung bahan pengawet.

Jika kamu merasa kurang konsentrasi, itu tandanya kamu kekurangan cairan dan kamu butuh air putih. Nyatanya, air putih bisa menurunkan berat badan karena air putih dapat meningkatkan metabolisme tubuh.

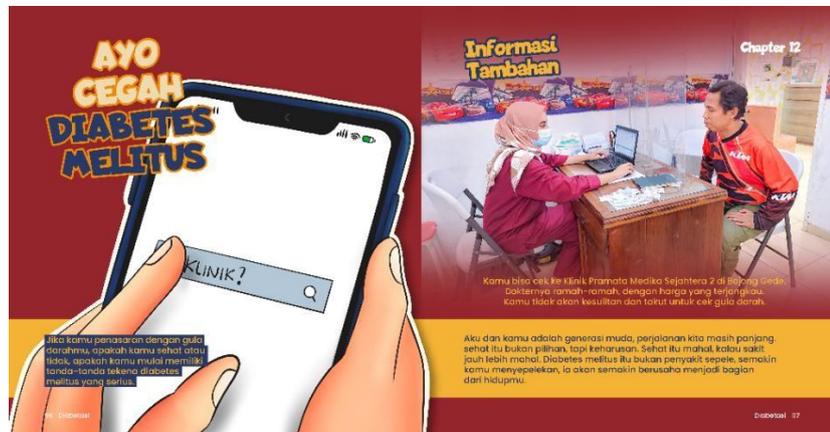
Dengan rutin minum air putih sesuai dengan kebutuhan cairan dalam tubuhmu, kamu juga bisa menyelamatkan jantung, ginjal, serta organ-organ lainnya.



Gambar 61 Gambar Pencegahan yang dilakukan
(Sumber : Data Pribadi)

10. Informasi tambahan

Pada halaman ini, penulis menyebutkan klinik-klinik yang terkait serta memberikan informasi tambahan mengenai penanganan diabetes melitus melalui pengecekan kadar gula darah dan pemantauan gejala di Klinik Pratama Medika Sejahtera 2 Pura.



Gambar 62 Gambar Informasi tambahin
(Sumber : Data Pribadi)

11. Daftar Pustaka

Pada bagian halaman terakhir, penulis mencantumkan sumber-sumber yang diambil dari berbagai buku dan artikel mengenai diabetes melitus, serta menyertakan biodata singkat penulis.



Gambar 63 Gambar Daftar Pustaka

(Sumber : Data Pribadi)

b) Buku Ilustrasi

1. Template Instagram



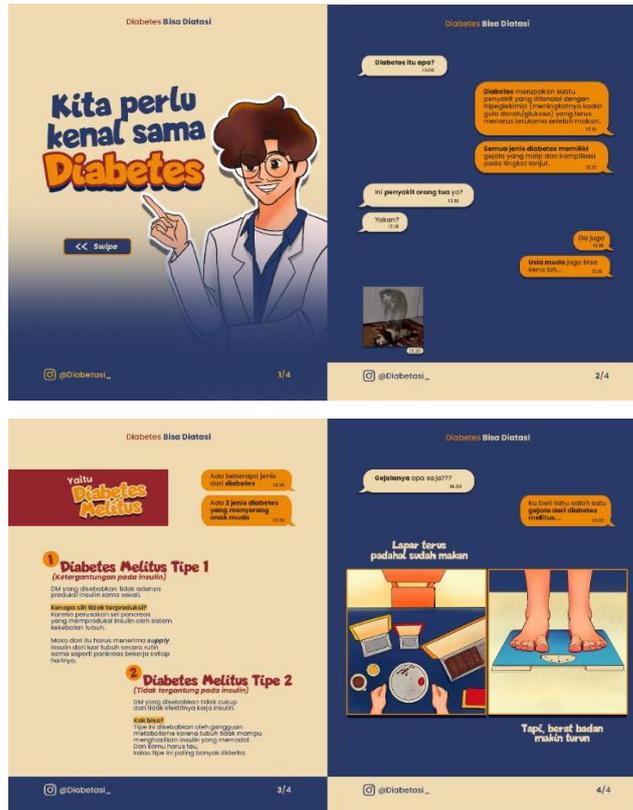
Gambar 64 Gambar Template Campaign

(Sumber : Data Pribadi)

2. Feeds

a. Feeds 1

Pada *feeds* ini, penulis menguraikan tentang diabetes, berbagai tipenya, dan salah satu gejala yang sering kali dianggap remeh.



Gambar 65 Gambar Feeds 1

(Sumber : Data Pribadi)

b. Feeds 2

Dilanjut dengan faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya diabetes melitus.



Gambar 66 Gambar Feeds 2

(Sumber : Data Pribadi)

c. Feeds 3

Feeds ini, penulis menjelaskan apakah diabetes melitus bisa sembuh.





Gambar 67 Gambar Feeds 3
(Sumber : Data Pribadi)

d. Feeds 4

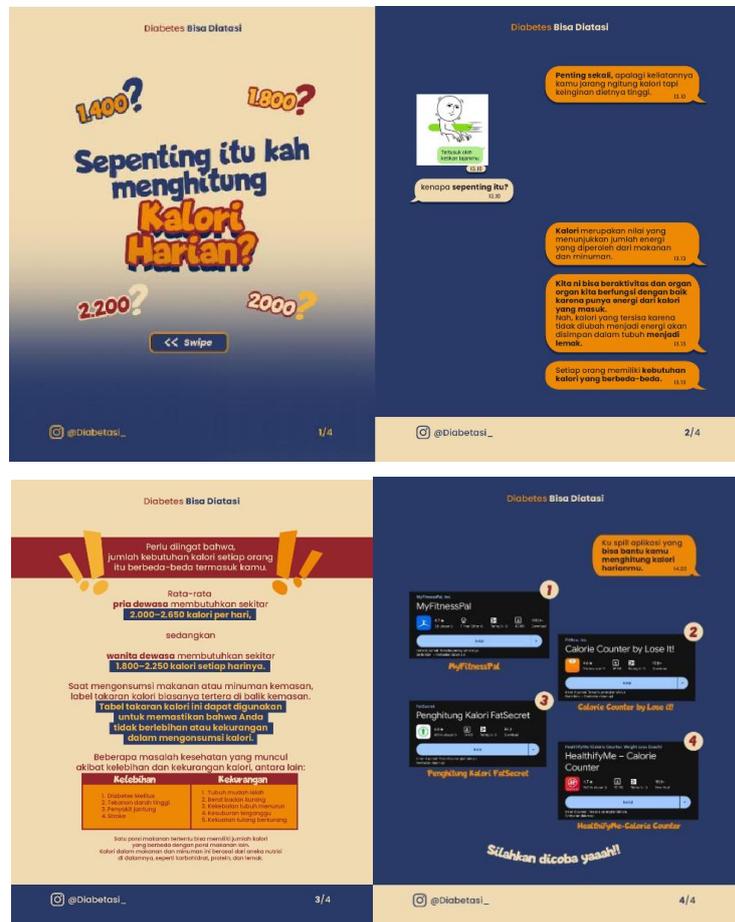
Pada bagian ini, penulis mempromosikan klinik.



Gambar 68 Gambar Feeds 4
(Sumber : Data Pribadi)

e. *Feeds 5*

Pada *feeds* ke-5 ini, penulis menjelaskan sepeenting apa menghitung kalori harian.



Gambar 69 Gambar *Feeds 5*

(Sumber : Data Pribadi)

f. *Feeds 6*

Di *feeds* terakhir ini, penulis mempromosikan buku ilustrasi dengan cara memberikan *Link E-Book* yang bisa diakses oleh Masyarakat luas.



Gambar 70 Gambar Feeds 6
(Sumber : Data Pribadi)

7. Media Informasi Tambahan

a. Poster

Pada perancangan poster ini, penulis merancang dengan ukuran A2 yaitu (59,4 x 42 cm) dengan bahan *artpaper* tanpa laminasi.





Gambar 71 Gambar Poster
(Sumber : Data Pribadi)

b. X-banner

Ukuran *x-banner* yang yang dirancang penulis yaitu 160x60 cm, berbahan albatros dan dilaminasi *doft*.



Gambar 72 Gambar *X-banner*
(Sumber : Data Pribadi)

c. *Flyer*

Ukuran *flyer* yang penulis rancang ialah A5 (21x14,8 cm) dengan bahan *artpaper* tanpa laminasi.



Gambar 73 Gambar *Flyer*

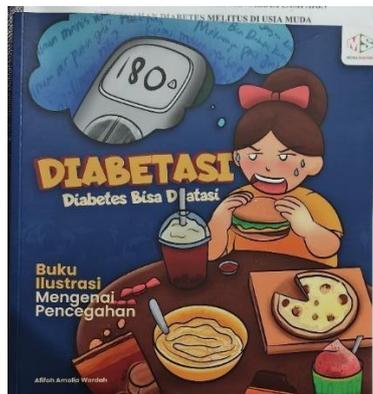
(Sumber : Data Pribadi)

C. **Pasca Produksi/Evaluasi**

Pasca Produksi merupakan tahap akhir dari berbagai rangkaian tahap yang sudah penulis lakukan. Pada tahap ini, penulis mencetak karya utama, yaitu buku ilustrasi, media informasi, yaitu poster, *x-banner* dan *flyer* serta mencetak media pendukung yaitu *campaign online* dan *merchandise, gimmick*.

1. Media Karya Utama

- Buku Ilustrasi



Gambar 74 Gambar Buku Ilustrasi

(Sumber : Data Pribadi)

2. Media Informasi

a. Poster

Penulis menerapkan poster yang telah dirancang ke klinik.



Gambar 75 Gambar Penerapan Poster

(Sumber : Data Pribadi)

b. X-banner

Penulis menerapkan *x-banner* yang telah dirancang ke klinik.



Gambar 76 Gambar Penerapan X-banner

(Sumber : Data Pribadi)

c. Flyer

Penulis menerapkan flyer yang telah dirancang ke klinik.



Gambar 77 Gambar Penerapan Flyer

(Sumber : Data Pribadi)

3. Media Pendukung

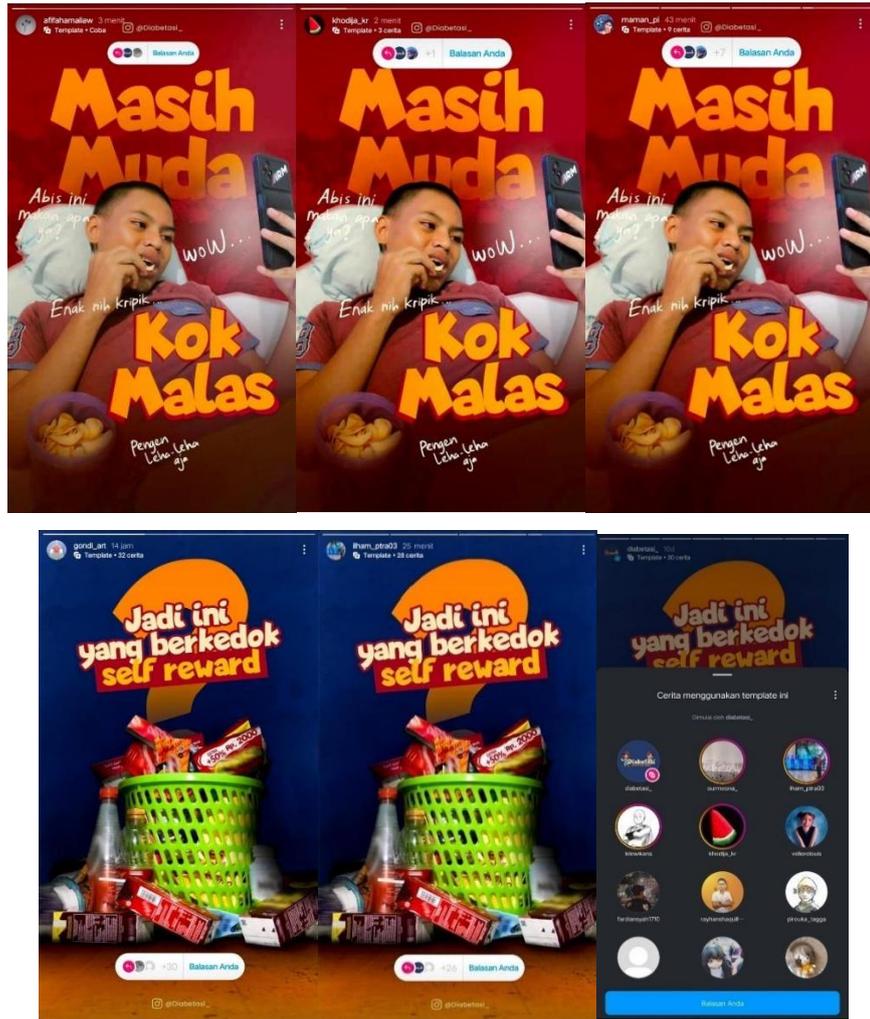
a. Penerapan *Template Campaign Instagram*



Gambar 78 Gambar Penerapan *Template Campaign Instagram*

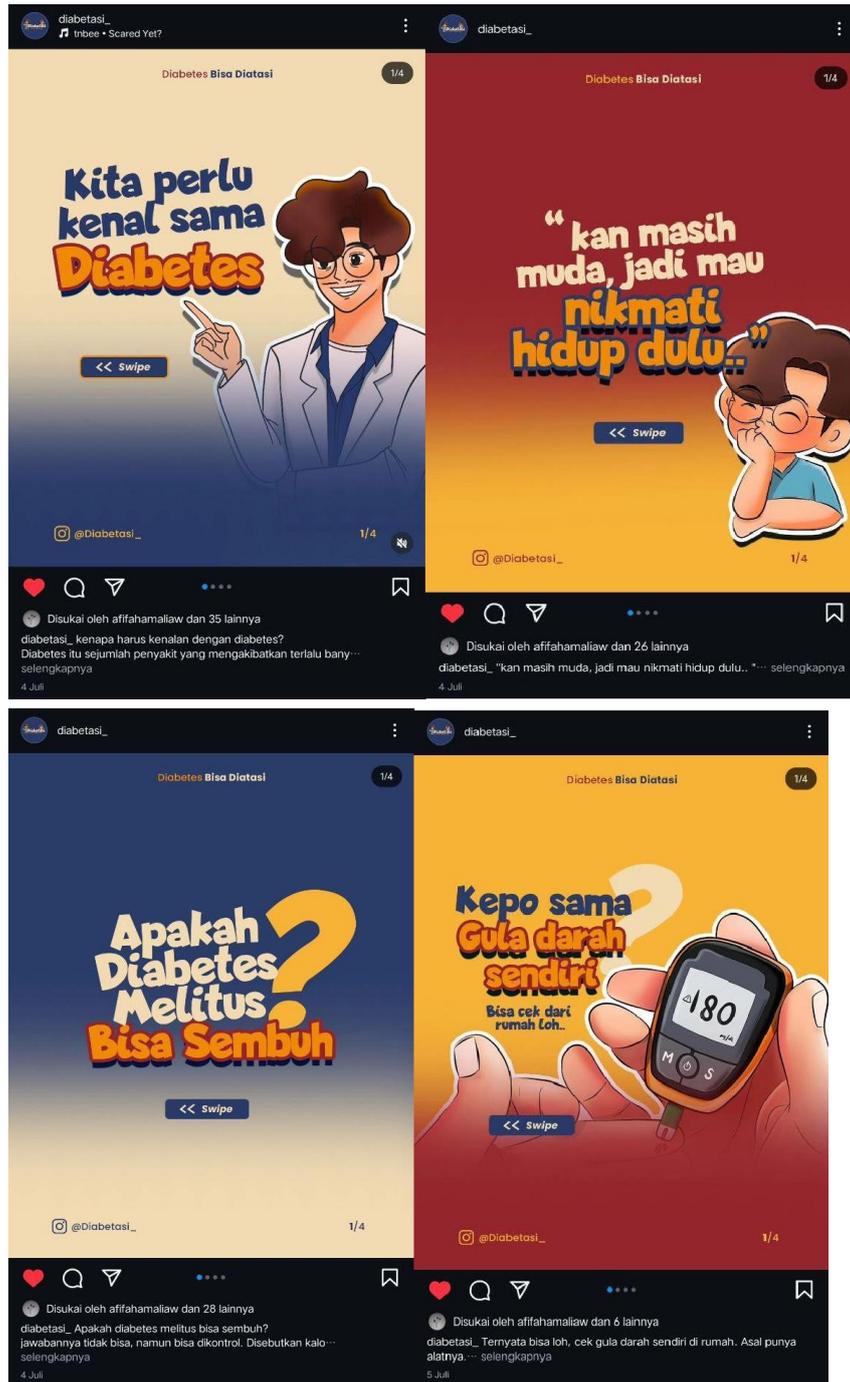
(Sumber : Data Pribadi)





Gambar 79 Gambar Penerapan *Template Campaign Instagram* Pada Pengguna
(Sumber : Data Pribadi)

b. Penerapan *Feeds Instagram*





Gambar 80 Gambar Penerapan *Feeds Instagram*
(Sumber : Data Pribadi)

4. Merchandise (*Gimmick*)

a. Kaos

Kaos tersedia dalam dua desain dengan dua warna berbeda, menggunakan ukuran XL sebagai ukuran universal dan terbuat dari bahan kaos combed 30s. Teknik pencetakan yang digunakan adalah sablon DTF.

1. Kaos 1 berwarna *navy*

Pada desain kaos pertama, ukuran gambar pada bagian depan adalah A7 (2,91 cm x 4,13 cm), sedangkan ukuran gambar pada bagian belakang adalah A2 (42 cm x 59,4 cm).



Gambar 81 Gambar Desain Kaos 1
(Sumber : Data Pribadi)

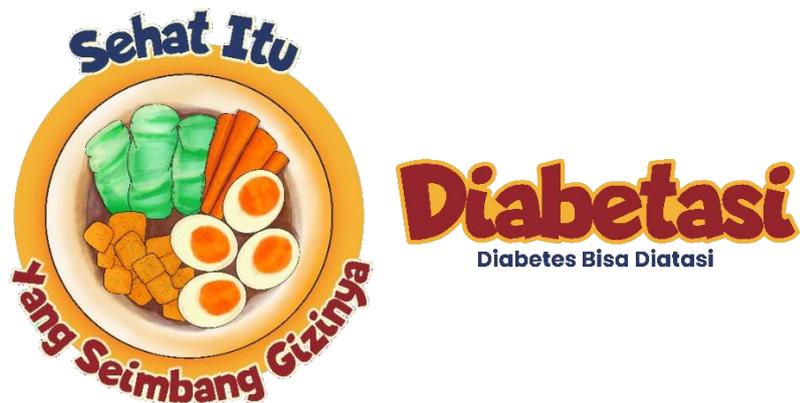


Gambar 82 Gambar Kaos 1

(Sumber : Data Pribadi)

2. Kaos 2 berwarna putih

Pada desain kaos kedua, ukuran gambar pada bagian depan adalah A3 (29,7 cm x 42 cm), sedangkan ukuran gambar pada bagian belakang adalah A7 (2,91 cm x 4,13 cm).



Gambar 83 Gambar Desain Kaos 2

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 84 Gambar Kaos 2

(Sumber : Data Pribadi)

b. Topi Baseball Hats

Penulis telah merancang dua topi dengan desain berbeda yang tersedia dalam satu ukuran universal dan satu warna, yang dapat digunakan untuk aktivitas olahraga.

1. Topi dengan desain bertuliskan "Diabetasi" memiliki ukuran A7 (2,91 cm x 4,13 cm) dan menggunakan teknik sablon *polyflex* dan berbahan denim.

Diabetasi

Gambar 85 Gambar Desain Topi Diabetasi

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 86 Gambar Topi Diabetasi

(Sumber : Data Pribadi)

2. Topi dengan desain bertuliskan "Mumpung Masih Muda" memiliki ukuran A7 (2,91 cm x 4,13 cm) dan menggunakan teknik sablon *polyflex*, dan berbahan denim.

**Mumpung
Masih Muda**

Gambar 87 Gambar Desain Topi Mumpung Masih Muda

(Sumber : Data Pribadi)

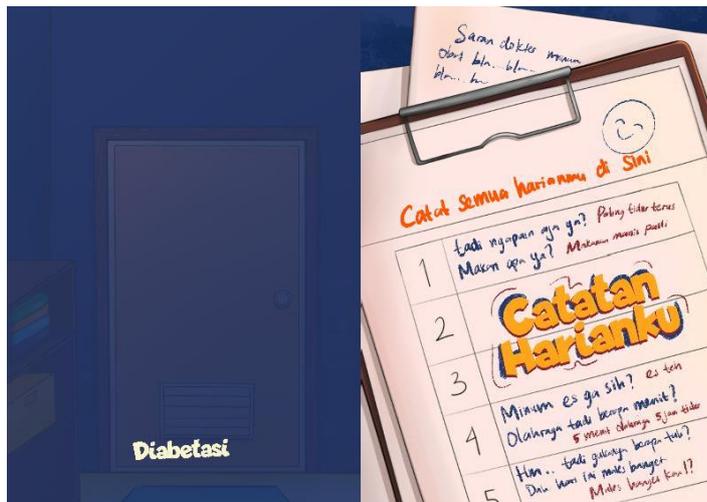


Gambar 88 Gambar Topi Mumpung Masih Muda

(Sumber : Data Pribadi)

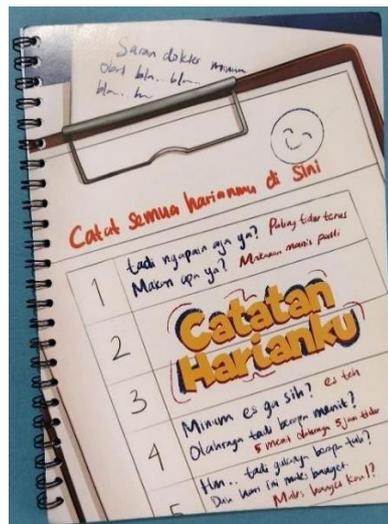
c. Buku Catatan

Buku catatan ini berukuran A5 21 cm x 14,8 cm dapat digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas sehari-hari, termasuk kegiatan yang dilakukan, makanan dan minuman yang dikonsumsi, serta catatan pribadi. Bahan *cover* depan dan belakang menggunakan *artcarton*, sedangkan bahan isi menggunakan kertas HVS bergaris. *Cover* tidak dilaminasi dan dijilid menggunakan spiral berwarna hitam.



Gambar 89 Gambar Desain Buku Catatan

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 90 Gambar Buku Catatan

(Sumber : Data Pribadi)

d. *Tumbler*

Pada bagian *tumbler*, penulis menyediakan dua desain dengan dua bentuk *tumbler* yang berbeda yaitu 500ml dan 1000ml, yang dirancang untuk keperluan olahraga atau aktivitas lainnya.

1. Ukuran desain *tumbler* ukuran 500ml yaitu 17,1 cm x 21,9 cm dan ukuran botol *tumbler* yaitu 6,5 cm x 24,5 cm. Bahan *tumbler* *stainless SUS304 Double Wall* dan cetakan desain *tumbler* yaitu *print UV full color*.



Gambar 91 Gambar Desain *Tumbler* 500ml

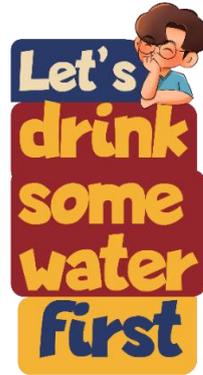
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 92 Gambar *Tumbler* 500ml

(Sumber : Data Pribadi)

2. Ukuran desain *tumbler* ukuran 1000ml yaitu 9 cm x 12 cm dan ukuran botol *tumbler* yaitu 15,5 cm x 23,5 cm x 9 cm. Bahan plastik dan cetakan desain *tumbler* yaitu *print UV full color*.



Gambar 93 Gambar Desain *Tumbler* 1000ml
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 94 Gambar *Tumbler* 1000ml
(Sumber : Data Pribadi)

e. *Mug*

Pada bagian *mug*, penulis menyajikan tiga desain yang dirancang sebagai pengingat untuk konsumsi air putih. *Mug* tersebut memiliki

diameter 8 cm dan tinggi 9,5 cm. Bahan yang digunakan adalah keramik, dengan ukuran desain *mug* adalah 8 cm x 20 cm dan teknik pencetakan yang diterapkan adalah sublimasi.

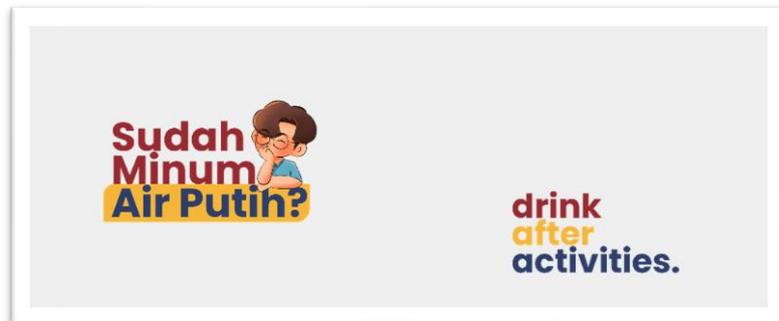
1. Desain *Mug* 1: Gambar Sehat itu Nikmat (5 cm x 7 cm) di depan dan *drink after activities* (2 cm x 4 cm) di belakang.



Gambar 95 Gambar Desain *Mug* 1

(Sumber : Data Pribadi)

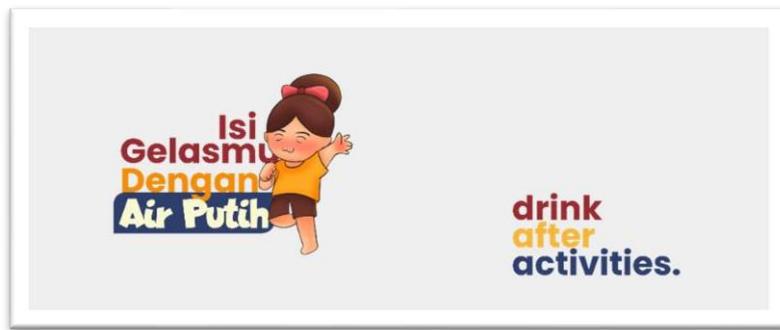
2. Desain *Mug* 2: Gambar Sudah Minum Air Putih (4 cm x 6 cm) di depan dan *drink after activities* (2 cm x 4 cm) di belakang.



Gambar 96 Gambar Desain *Mug* 2

(Sumber : Data Pribadi)

3. Desain *Mug* 3: Gambar Isi Gelasmu Dengan Air Putih (4 cm x 7 cm) di depan dan *drink after activities* (2 cm x 4 cm) di belakang.



Gambar 97 Gambar Desain Mug 3

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 98 Gambar Mug

(Sumber : Data Pribadi)

f. Tas

Penulis merancang tas serut dan totebag yang dapat digunakan untuk berolahraga dan aktivitas sehari-hari, dengan tujuan meningkatkan semangat dalam menjaga pola hidup sehat.

1. Tas serut

Ukuran keseluruhan tas serut adalah 25 cm x 25 cm pada bagian depan dan belakang, dengan ukuran desain yaitu 15 cm x 18 cm. Warna dasar tas serut ini adalah *broken white*, dan bahan yang digunakan adalah blacu halus *premium grade A*. Teknik pencetakan yang digunakan adalah sablon sublimasi.



Gambar 99 Gambar Desain Tas Serut

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 100 Gambar Tas Serut

(Sumber : Data Pribadi)

2. Totebag

Ukuran keseluruhan *totebag* adalah 28 cm x 40 cm pada bagian depan dan belakang, dengan ukuran desain 21 cm x 29,7 cm. Warna dasar *totebag* ini adalah putih, dan bahan yang digunakan adalah kanvas *drill premium*. Teknik pencetakan yang digunakan adalah sablon sublimasi.



Gambar 101 Gambar Desain *Totebag*
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 102 Gambar *Totebag*
(Sumber : Data Pribadi)

g. Gantungan Kunci dan Stiker

Gantungan kunci dan stiker ini dirancang oleh penulis sebagai suvenir dan kenang-kenangan, dengan tujuan untuk menjadi pengingat akan momen-momen istimewa selama penyusunan tugas akhir.

1. Gantungan Kunci

Desain “Sehat Itu Yang Seimbang Gizinya” berukuran 5 cm x 5,5 cm, desain “Diabetasi Diabetes Bisa Diatasi” berukuran 5 cm x 2,6 cm, dan desain “Cover Buku” berukuran 5 cm x 5 cm. Ketiga desain tersebut dicetak menggunakan teknik cetak UV pada bahan akrilik dan dilengkapi dengan gantungan di bagian tengah.



Gambar 103 Gambar Desain Gantungan Kunci

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 104 Gambar Gantungan Kunci
(Sumber : Data Pribadi)

2. Stiker

Stiker yang dirancang memiliki empat desain dengan ukuran yang bervariasi, yaitu desain "Isi Gelasmu Dengan Air Putih" berukuran 4 cm x 5 cm, "Sudah Minum Air Putih" berukuran 3 cm x 5 cm, "Diabetasi" berukuran 3 cm x 5 cm, dan "Pankreas Sehat" berukuran 5 cm x 5 cm. Stiker-stiker ini terbuat dari bahan *vinyl* dengan laminasi *doft* dan dipotong menggunakan teknik *die cut*.



Gambar 105 Gambar Desain Stiker
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 106 Gambar Stiker

(Sumber : Data Pribadi)

h. Standee Karakter dan Ilustrasi

Untuk menambah kesan lebih *fun*, penulis menambahkan standee karakter pasien, dokter dan pankreas.

1. Dokter

Standee karakter dokter ini berukuran A0 (84,1 cm x 118,9 cm) dan dicetak menggunakan kertas *artcarton* tanpa laminasi. Penulis memotong kertas tersebut sesuai dengan gambar, kemudian menempelkannya pada artboard dan kardus untuk memberikan kekokohan sehingga dapat berdiri tegak.



Gambar 107 *Standee* Karakter Dokter

(Sumber : Data Pribadi)

2. Pasien

Standee karakter dokter ini berukuran A3 (29,7,1 cm x 42 cm) dan dicetak menggunakan kertas *artcarton* laminasi *doft*. Penulis memotong kertas tersebut sesuai dengan gambar.

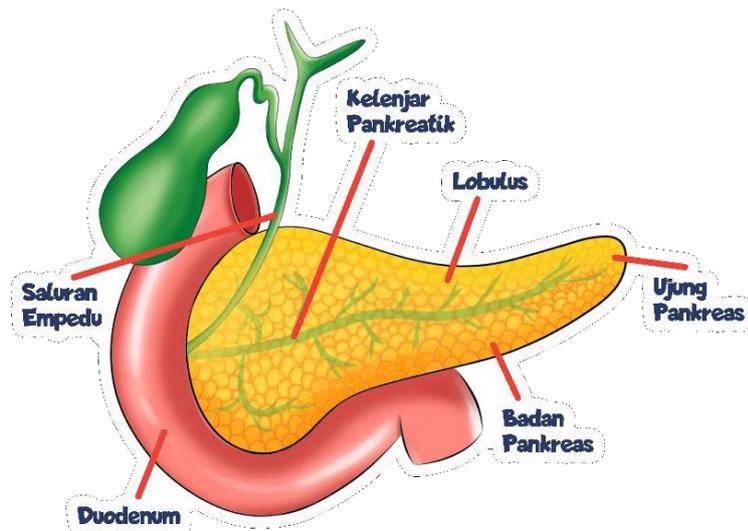


Gambar 108 *Standee* Karakter Pasien

(Sumber : Data Pribadi)

3. Ilustrasi Pankreas

Standee karakter ilustrasi pankreas ini memiliki ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) dan dicetak menggunakan kertas *artcarton* yang dilaminasi dengan *finishing doft*. Penulis kemudian memotong kertas tersebut sesuai dengan bentuk gambar dan menambahkan gagang untuk memudahkan pegangan.





Gambar 109 Standee Ilustrasi Pankreas

(Sumber : Data Pribadi)

5. Tautan Yang Bisa Diakses

Untuk memfasilitasi akses para anak muda terhadap buku ilustrasi mengenai pencegahan diabetes melitus di usia muda, penulis telah menyusun *e-book* dan akun *Instagram* yang tersedia melalui tautan yang dapat diakses menggunakan kode batang (*QR code*). Dengan demikian, para anak muda dapat dengan mudah membaca buku ilustrasi dan akun *Instagram* diabetasi secara langsung.



Gambar 110 Gambar Barcode Buku Ilustrasi

(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 111 Gambar *Barcode* Akun *Instagram* Diabetasi
(Sumber : Data Pribadi)

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari berbagai tahapan dari perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign* Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yaitu:

- a. penulis telah menyelesaikan perancangan dalam bentuk buku ilustrasi dan media *campaign* tentang pencegahan diabetes melitus di usia muda. Perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* ini berhasil menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Melalui kombinasi visual yang kuat dan pesan yang jelas, hasil karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya pencegahan diabetes melitus di usia muda. Sejalan dengan pelaksanaan perancangan ini, penulis juga melakukan pengumpulan data, observasi, analisis, serta proses kreatif untuk menghasilkan karya Tugas Akhir yang berkualitas dan bermanfaat di masa mendatang. Penulis melakukan riset mendalam dengan narasumber yang merupakan dokter umum yang pernah menangani pasien diabetes melitus. Dalam perancangan ini, penulis memperoleh data dan informasi penting dari studi pustaka dan wawancara dengan narasumber. Observasi juga dilakukan melalui survei *Google Form* untuk melihat gaya hidup atau pola hidup masyarakat, khususnya di usia muda.

- b. Penulis membuat mindmapping untuk menentukan *keywords* dan *keyvisual* serta membuat moodboard untuk menentukan visual pada pembuatan buku ilustrasi. Visual yang digunakan dalam perancangan ini berupa ilustrasi yang dibuat oleh penulis menggunakan warna yang sesuai dengan warna gula darah, pankreas, insulin, makanan, dan minuman. Karakter dalam ilustrasi disesuaikan dengan *mindmapping* dan *moodboard* yang telah

ditentukan. Untuk teks, penulis menggunakan *font* Lapsus Pro untuk bagian judul dan Poppins untuk isi. Buku ilustrasi ini memuat penjelasan mengenai diabetes melitus, penyebab, data fakta, gejala, dan cara pencegahannya.

- c. Penulis merancang media *campaign* berbasis *online* yang efektif dengan menerapkan strategi yang mencakup penyusunan konten yang informatif dan mudah dipahami, serta penggunaan desain visual yang menarik dan sesuai dengan tren kontemporer. Konten disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, sehingga terasa seperti percakapan dengan teman sebaya bagi pembaca muda. Penggunaan *platform* media sosial yang *user-friendly* dan memiliki banyak pengguna, seperti Instagram, memungkinkan akses yang luas dan mudah bagi target audiens. *Campaign* ini juga mencakup penyebaran *template Instagram* untuk meningkatkan kesadaran kesehatan di kalangan anak muda.
- d. Penulis merancang media informasi yang mencakup poster, *flyer*, dan *x-banner* sebagai alat penyebaran informasi singkat yang efektif. Poster dirancang dengan visual yang menarik dan tata letak yang jelas, memuat informasi kunci secara ringkas namun padat, sehingga mudah menarik perhatian dan dipahami oleh pembaca dalam waktu singkat. *Flyer* didesain untuk distribusi yang lebih luas dan praktis, dengan konten yang dapat dibawa dan dibaca di mana saja, memuat informasi yang lebih terperinci dibandingkan poster. *X-banner*, sebagai media informasi yang lebih besar.
- e. Sebagai media pendukung untuk perancangan buku ilustrasi ini, penulis merancang *merchandise*, *Gimmick* berupa gantungan kunci, kaos, topi, tas serut, *totebag*, stiker, *mug*, tumbler, buku catatan, dan *standee* karakter/ilustrasi.

B. Saran

1. Khusus

a. Klien

Diharapkan karya buku ilustrasi dan media *campaign* ini dapat menjadi portofolio yang representatif untuk menjalin kerjasama dengan instansi maupun perusahaan. Penulis berharap hasil dari perancangan buku ilustrasi dan media *campaign* ini dapat digunakan dan diperhatikan dengan baik oleh seluruh pasien yang datang ke Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2 Pura. Dengan demikian, pesan-pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media buku ini dapat tersampaikan dengan efektif dan menjadi media yang bermanfaat.

b. Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif

Penulis berharap karya tugas akhir ini dapat menjadi referensi dalam perancangan buku ilustrasi dan kampanye media bagi seluruh mahasiswa Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif, sehingga mereka dapat mengembangkan karya desain yang tidak hanya estetik tetapi juga bermanfaat bagi masyarakat luas.

Penulis merekomendasikan kepada seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif untuk memanfaatkan waktu secara optimal dalam mengerjakan tugas akhir, sehingga hasil yang direncanakan dapat lebih terstruktur dan terencana.

c. Politeknik Negeri Media Kreatif

Berdasarkan pengalaman praktik industri yang penulis lakukan, penulis menyarankan agar Politeknik Negeri Media Kreatif mempertimbangkan peningkatan kerjasama dengan perusahaan-perusahaan di bidang kreatif. Selain itu, disarankan agar dipertimbangkan untuk memisahkan antara program magang dan perancangan tugas akhir, karena beban kerja yang terlalu besar dapat

memberatkan mahasiswa dalam menyelesaikan keduanya dengan baik.

Penulis merekomendasikan pemberian informasi secara tepat waktu agar mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir.

2. Umum

Penulis berharap buku ilustrasi dan media *campaign* ini dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mendidik generasi muda mengenai pentingnya pencegahan diabetes melitus. Penulis menyarankan agar setiap pembaca menyerap dan menerapkan pesan-pesan yang disampaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan serius. Media *campaign* yang dirancang dengan menarik dan informatif ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat mengenai risiko diabetes melitus serta langkah-langkah preventif yang bisa diambil sejak usia muda.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Andini, Emma. (2023) “*Apa itu Sosial Media Campaign?*”, link website di hack diakses 8 Mei 2024 pukul 20.00.
- Anggraini, L., & Nathalia, K (2014). *Desain Komunikasi Visual*, Bandung: Nuansa Cendekia.
- Belch, George E. dan Michael A. Belch. (2015). *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective*. New York: McGraw-Hill Education.
- Cheng, Karen. (2016). *Designing Type*. New Haven, Connecticut.: Yale University Press.
- Heller, Steven dan Seymour Chwast. (2014). *Illustration: A Visual History*. New York: Harry N. Abrams.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. (2016). *Marketing Management*. Boston, Massachusetts: Pearson Education.
- Landa, Robin. (2014). *Graphic Design Solution: Fifth Edition*. Stamford, Connecticut: Cengage Learning.
- Lupton, Ellen. (2014). *Thinking with Type*. New York: Princeton Architectural Press.
- Nikolajeva, Maria dan Carole Scott. (2018). *How Picturebooks Work*. London dan New York: Routledge.
- Nurrahmani, Ulfa. (2012). *STOP! Diabetes Mellitus*. Jakarta: Familia (Group Inti Media).
- Perkumpulan Endokrinologi Indonesia. (2021). *Pedoman Pengelolaan dan Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2*. (Jakarta: PB.Perkeni)
- Tandra, Hans. (2014). *Diabetes Bisa Sembuh*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Website

dr. Merry Dame Cristy Pane (2023), 10 Manfaat Minum Air Putih untuk Kesehatan.

Diakses 4 Juli 2024, dari <https://www.alodokter.com/jangan-remehkan-manfaat-air-putih>

dr. Sienny Agustin (2022), Mengenali Kalori Sebagai Kunci Berat Badan Sehat.

Diakses 4 Juli 2024 [https://www.alodokter.com/kalori-kunci-berat-](https://www.alodokter.com/kalori-kunci-berat-badan-sehat)

[badan-sehat](https://www.alodokter.com/kalori-kunci-berat-badan-sehat)alodoc.com (2024), Ini Kadar Gula Darah yang Normal

dan Tubuh Berdasarkan Usia. Diakses 4 Juli 2024, dari

[https://www.halodoc.com/ artikel/ini-kadar-gula-darah-yang-normal-dalam-tubuh-berdasarkan-usia](https://www.halodoc.com/artikel/ini-kadar-gula-darah-yang-normal-dalam-tubuh-berdasarkan-usia)

Narassati, Maulida (2022), Tentang Masa Muda. Diakses 10 Juli 2024, dari

<https://kumparan.com/lidyanarassati/tentang-masa-muda->

[P2ptm.kemkes.go.id](https://kumparan.com/lidyanarassati/tentang-masa-muda-) (2016), Lima Langkah Cerdas Berhenti Merokok. Diakses 1

Juli 2024 [https://p2ptm.kemkes.go.id/tag/lima-langkah- cerdas-](https://p2ptm.kemkes.go.id/tag/lima-langkah-cerdas-berhenti-merokok)

[berhenti-merokok](https://p2ptm.kemkes.go.id/tag/lima-langkah-cerdas-berhenti-merokok)

[Sehatnegeriku.kemkes.go.id](https://p2ptm.kemkes.go.id/tag/lima-langkah-cerdas-berhenti-merokok) (2024), Berhenti Merokok Kurangi Risiko Diabetes.

Diakses 1 Juli 2024, [https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/](https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/20240108/1244621/berhenti-merokok-kurangi-risiko-diabetes/)

[20240108/1244621/berhenti merokok-kurangi-risiko-diabetes/](https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/20240108/1244621/berhenti-merokok-kurangi-risiko-diabetes/)

Tim Medis Siloam Hospitals (2023), 10 Komplikasi Diabetes Melitus yang Perlu

Diwaspadai Sejak Dini. Diakses 4 Juli 2024, dari [https://](https://www.siloamhospitals.com/informasisiloam/artikel/komplikasi-diabetes-melitus)

[www.siloamhospitals.com/informasisiloam/artikel/komplikasi](https://www.siloamhospitals.com/informasisiloam/artikel/komplikasi-diabetes-melitus)

[diabetes-melitus](https://www.siloamhospitals.com/informasisiloam/artikel/komplikasi-diabetes-melitus)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis



Nama Penulis : Afifah Amalia Wardah
Nomor Induk Mahasiswa : 21100006
Instansi Pendidikan : Politeknik Negeri Media kreatif Jakarta
Tingkat/Semester : 6 (Enam)
Program Studi : Desain Grafis
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 22 Maret 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Agung Jaya 10 Blok D3 No.11
RT/RW 015/010 Sunter Agung, Tanjung
Priok, Jakarta Utara
Nomor Telepon : 08561247806
E-mail : afifahamaliaw22@gmail.com

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN	Form TA-05
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

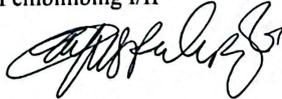
Nama : Afifah Amalia Wardah
 NIM : 21100006
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing(II) : Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
 Judul Proposal : Perancangan Buku Ilustrasi dan Media Campaign Pencegahan diabetes Melitus di Usia Muda

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	20/03/24	Briefing perkenalan pertama	
2.	03/04/24	Revisi Bab 1	
3.	23/04/24	Revisi Bab 2	
4.	8/05/24	Revisi Bab 1	
5.	21/05/24	Revisi Bab 2	
6.	4/06/24	Revisi Bab 3	
7.	11/06/24	Briefing bab cover 1,2,3,4	
8.	26/06/24	Acc Bab 1,2,3,4 cover Revisi Bab 5	
9.			
10.			

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui
 Koordinator Prodi,

 Nurashah, M.Pd.
 NIP. 199308012020122013

Pembimbing I/II

 Dr. Dayu Sri Herti, M.Sn.
 NIP. 197602012002122001

Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I

(Sumber : Data Pribadi)

Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN	Form TA-05
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

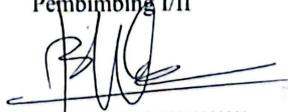
Nama : Agnes Amalia Wardah
 NIM : 21100006
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing I(II) : II
 Judul Proposal : Perencanaan Buku Ilustrasi dan Media Campaign Pengetahuan
Olusates Pictoris di Usia Muda

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	15/03/24	sketsa buku + isi	
2.	28/03/24	Briefing buku yg sudah digital	
3.	06/05/24	Briefing buku lanjutan	
4.	30/05/24	Briefing Media Campaign + sketsa	
5.	07/06/24	Briefing Digital buku lanjutan	
6.	27/06/24	Revisi Halaman gambar @ Acc Campaign	
7.	8/07/24	Acc Campaign & Revisi Buku Penambahan halaman	
8.	10/07/24	Diskusi halaman Buku & Desain Poster, Campaign dll	
9.			
10.			

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui
 Koordinator Prodi,

Y. N. Narasidi, M.Pd.
 NIP. 199308012020122013

Pembimbing I/II

R. Sulistygo Wibowo, M.Sn.
 NIP. 197906242006041001

Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II

(Sumber : Data Pribadi)

Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusunan Laporan TA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

Jalan Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta 12640

Telp. (021) 78885557 Fax. (021) 7864756

Laman : www.polimedia.ac.id Surel : humas@polimedia.ac.id

No : 1140/PL27.13/TU.00.00/2024

1 Maret 2024

Hal : Permohonan Keperluan Tugas Akhir

Yth.

dr. Sundus Kamal

Dokter Umum Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2 Pura Klinik Pratama

Priyono Rawat Jalan Medika Sejahtera 2 Pura, Bojong Gede

Jl.DKI Raya Jl. Surabaya Tim. No.21 Blok G 9 No.20, Tajurhalang, Kec. Tajur Halang,

Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16320

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Karya Tugas Akhir bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif, dengan ini kami mohon izin melaksanakan Riset/Observasi, Pengambilan Data, Shooting/Wawancara/Pengambilan Gambar bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : AFIFAH AMALIA WARDAH

NIM : 21100006

Program Studi : D3 Desain Grafis

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Dan Media Campaign Pencegahan Diabetes Melitus Di Usia Muda

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.



Ketua Jurusan Desain,

Tri Fejar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT

NIP. 198011122010122003

Where the innovation grows

Surat Permohonan Pengambilan Data ke Klinik Pratama Media Sejahtera 2

(Sumber : Politeknik Negeri Media Kreatif)

Lampiran 5. Teks Wawancara

Narasumber:

Nama : dr. Sundus Kamal, Dokter Umum Klinik Klinik Pratama Rawat Jalan Medika Sejahtera 2

Afifah : Assalamu'alaykum dok, perkenalkan aku Afifah, mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif, sebelumnya mohon maaf mengganggu waktunya dok. Aku ingin berbincang-bincang mengenai diabetes melitus karena kebetulan aku mengambil judul tentang buku ilustrasi pencegahan diabetes melitus di usia muda.

Narasumber : Wa'alaykumussalam, boleh dong, jadi bagaimana?

Afifah : Aku punya beberapa pertanyaan mengenai diabetes melitus ini. Yang pertama, Diabetes Melitus itu apa dok?

Narasumber : Diabetes itu merupakan penyakit yang mengakibatkan terlalu banyak kadar gula dalam darah atau biasa disebut hiperglikemia.

Afifah : Baik dok, berarti diabetes itu yang biasa disebut oleh orang-orang sebagai penyakit kencing manis ya dok?

Narasumber : Betul sekali

Afifah : Diabetes itu kan ada beberapa tipe ya? Nah dari banyaknya tipe itu diabetes apa sih dok yang bisa menyerang anak muda?

Narasumber : Diabetes Melitus Tipe 2, karena bisa dilihat dari gaya hidup yang dilakukan oleh anak mud aitu seperti jarang olahraga, makan dengan kalori yang berlebih, habis makan langsung tidur, sering minum air yang berasa/berwarna dibanding minum air putih.

Narasumber : Namun, dalam kasus lain, bisa terkena tipe 1 juga, karena mempunyai riwayat keturunan. Jadi faktor risiko terkenanya ada beberapa salah satunya factor genetik, semisal di ayah ibunya tidak ada yang dm tipe 1 atau dikeluarga ga ada. Berarti karena factor risiko lain. Bisa karena autoimun atau memang pas lahir pankreasnya bermasalah.

Afifah : Oh jadi seperti itu dok, untuk pencegahannya bagaimana dok?

Narasumber : Jaga pola hidup yang sehat, hindari segala hal yang memicu gula darah meningkat seperti makan nasi yang masih anget, junkfood (makanan siap saji), jangan terlalu banyak konsumsi berbahan dasar tepung dan gula, olahraga minimal jalan kaki.

Afifah : Oke dok, menurut dokter, apakah buku ilustrasi mengenai pencegahan diabetes melitus di usia muda itu bisa menjadi media yang baik?

Narasumber : Menurut ku bisa, karena jarang juga ada pembahasan mengenai diabetes melitus dalam bentuk buku yang menggunakan ilustrasi pasti lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak muda.

Afifah : Oke baik dok, terima kasih sudah meluangkan waktunya yad ok.

Narasumber : Sama-sama

Lampiran 6. Dokumentasi Kunjungan ke Klinik



Gambar Kegiatan Pertemuan dengan Narasumber
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar Kegiatan Penyerahan Buku Ilustrasi dengan Perawat Klinik
(Sumber: Data Pribadi)

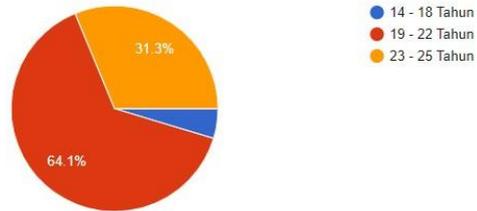


Gambar Tempat Klinik
(Sumber: Data Pribadi)

Lampiran 7. Hasil Kuesioner

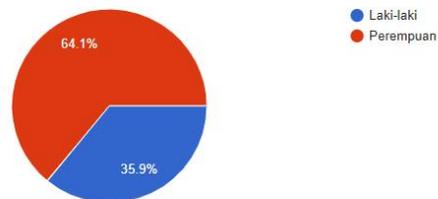
Usia

64 responses



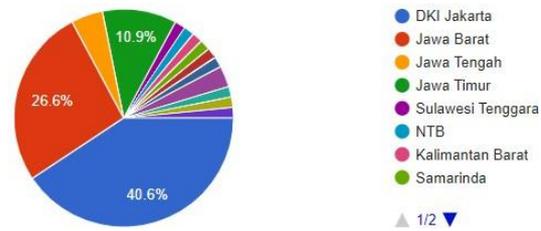
Jenis kelamin

64 responses



Domisili

64 responses



Pekerjaan

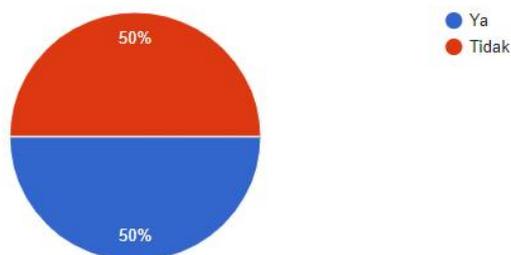
64 responses



 Copy

Apa kamu tahu Diabetes Melitus?

64 responses



Apa saja yang kamu ketahui tentang Diabetes Melitus?

64 responses

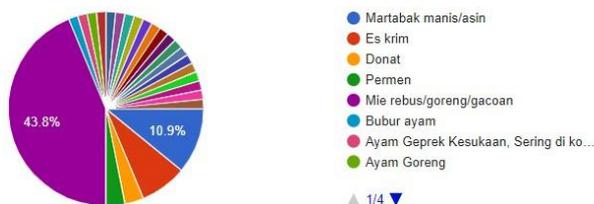
- Diabetes Melitus adalah kondisiyang cukup kronis karena itu akan mengefek metabolisme gula dalam tubuh
- penyakit yang di tandai kadar glukosa darah melebihi kadar normal, sehingga menimbulkan gejala sering haus, sering buang air kecil, luka lama sembuhnya.
- Baru saja googling sebentar. Kurang lebih yang saya tangkap, diabetes yang sudah di tingkat parah karena kadar gula darahnya sudah tidak bisa dikendalikan lagi.
- Hanya sekedar tahu bahwa diabetes tipe tersebut merupakan salah satu tipe diabetes yang dimana jika seseorang yang memiliki diagnosa tersebut tidak dapat mengontrol jumlah insulin dalam darah
- Suatu kondisi kronis yang mempengaruhi cara tubuh memproses gula darah (glukosa).
- Tidak ada..
- Diabetes mellitus adalah penyakit dimana gula menumpuk dalam darah karena tubuh tidak memproduksi insulin yang cukup.

Apa makanan kesukaan atau makanan yang sering dikonsumsi olehmu?

**plis jawab yang jujur yah*

[Copy](#)

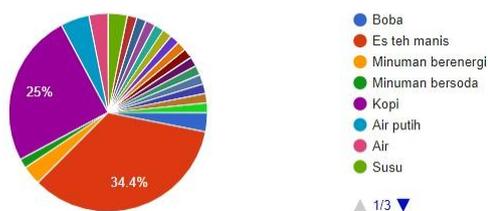
64 responses



Apa minuman kesukaan atau minuman yang sering dikonsumsi olehmu?

**jawab jujur yah*

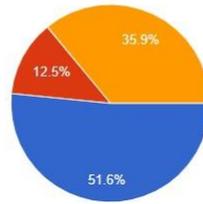
64 responses



Apakah kamu sering begadang?

**jawab jujur aja yah*

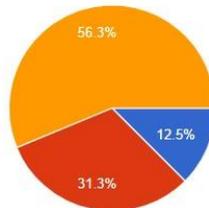
64 responses



● Ya
● Tidak
● Kadang-kadang

Apakah kamu sering berolahraga?
baik di rumah atau di gym

64 responses



● Ya
● Tidak
● Kadang-Kadang

Apakah kamu tahu penyebab dari diabetes melitus itu apa?

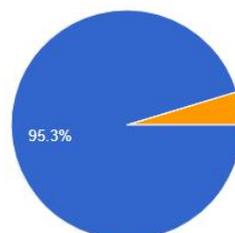
64 responses



Ac
Go

Menurutmu perlukah kita mengetahui edukasi mengenai diabetes melitus?

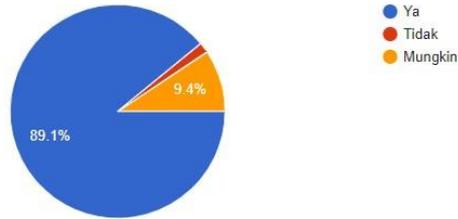
64 responses



● Ya
● Tidak
● Mungkin

Jika ya, apakah buku ilustrasi dan media campaign menjadi media yang baik untuk mengedukasi masyarakat terutama para remaja?

64 responses



Jika ya, menurutmu kenapa media itu baik untuk mengedukasi?

64 responses

Karena lebih menarik
karena bentuknya unik
Media ilustrasi akan memudahkan pembaca untuk memahami dan menggambarkan keadaan atau edukasi yang disampaikan, media campaign sendiri akan memudahkan masyarakat untuk memahami edukasi hanya dengan mengakses media sosial
Mungkin, tergantung bagaimana cara penyampaian kepada anak remaja
Untuk memberikan edukasi bagi orang awam tentang penyakit diabetes
karena bisa membantu edukasi untuk para remaja yang buta akan informasi tersebut
Karena mengingat minat literasi kebanyakan masyarakat Indonesia agak kurang, seperti buku ilustrasi dengan media visual lebih mudah dipahami oleh audiens
Ya hanya dengan media edukasinsecaraninstan itu sampai

Ac Go

Menurutmu, jika buku ilustrasi dan media campaign bisa mengedukasi remaja dengan banyak ilustrasi beserta informasi, apakah akan lebih membantu?

63 responses

Ya
Iya
Iyaaa
Sangat membantu
sangat membantu
betul
Tentu, semakin banyak ilustrasi semakin mudah masyarakat untuk memahami
Sangat membantu
Untuk remaja awal akan membantu, selain itu ia dapat mengedukasi orang tua yang memiliki anak kecil di

Ac Go

Apakah dengan ciri khas gambar ilustrasi seperti ini akan sangat membantu masyarakat terutama remaja dalam memahami diabetes melitus? mohon sertakan komentarmu mengenai gambar ini ya!

64 responses

Ya	Ac Go
Iya	
Mantap kali bah	
Ya sudah sangat menarik	
Bisa saja	
Agar remaja tidak bosan saat membaca buku tersebut	
sangat membantu karena ilustrasi dari gambar tersebut menarik untuk di pelajari	
Cukup membantu	
Sangat membantu	

Apakah ada saran untuk penulis mengenai penerapan edukasi diabetes melitus dalam media buku ilustrasi dan campaign?

53 responses

Mungkin dibuat lebih santai saja karena targetnya kan anak muda ya, dibuat bahasanya yang menarik biar orang gak boring gitu bacanya	Ac Go
Tetap semangat aja mbaa	
Usahkan bahasa yang dipakai tidak rumit atau sulit dimengerti Edukasi dengan rasa takut dampak diabetes sepertinya cukup baik utk mengubah kebiasaan hidup remaja	
Untuk saran tidak ada, tapi saya suka konsepnya, tetap semangat semoga dilancarkan proses Tugas Akhirnya, dan semoga Tujuan dari Tugas Akhirnya bisa terlaksana dengan baik 🙏	
Ilustrasi menurutku sudah baik dan jelas tetapi mungkin data yang akan disampaikan bisa dimasukkan lagi agar dapat dipaparkan dengan lebih mudah. Seperti apa itu diabetes, type, penyebab, efek, dan cara mencegahnya	
Mungkin buku ilustrasi ttg diabetes bisa lebih digambarkan luas dengan mencantumkan data-data berapa banyak orang yang terkena penyakit ini (dalam angka persen/bagaimana terserah saja) lalu bahayanya	

Kuesioner Mengenai Perancangan Buku Ilustrasi dan Media *Campaign* Pencegahan Diabetes Melitus di Usia Muda (Sumber: Data Pribadi)

Lampiran 8. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir



Dokumentasi Sidang Tugas Akhir

(Sumber: Data Pribadi)



Dokumentasi *Display* Tugas Akhir
(Sumber: Data Pribadi)