

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG
MENTAL ILLNESS DAN PENANGANANYA UNTUK
MAHASISWA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**RISNA
11171050**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**



LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG
MENTAL ILLNESS DAN PENANGANANYA UNTUK
MAHASISWA**

Disusun Oleh

RISNA

11171050

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal : 6 Agustus 2021.



Danu Widiatoro, S.Sn., M.Sn

NIK : 01103070

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG MENTAL ILLNESS DAN PENANGANANYA UNTUK MAHASISWA

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Strata
1 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 16 Agustus 2021 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Penguji



Danu Widiatoro, S.Sn., M.Sn

NIK : 01103070



Drs. Mohammad Danang S, M.Sn

NIK : 96093005

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan



Sujadi Tjipto R, S.Sn., M.Sn
NIK : 197502132005011001



Dwisanto Sayogo, S.Sn., M.Ds
NIK : 09123113

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG MENTAL ILLNESS DAN PENANGANANYA UNTUK MAHASISWA

RISNA
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
risnanaaa.10@gmail.com

ABSTRAK

Minimnya pengetahuan orang-orang tentang *mental illness* mengakibatkan meningkatnya angka prevalensi gangguan mental pada tahun 2013 hingga 2018 yaitu mencapai angka 9,8 dan dinyatakan menjadi angka tertinggi dalam sejarah *modern* kesehatan Indonesia. Masyarakat beranggapan bahwa *mental illness* seperti Stress, Depresi, Gangguan kecemasan adalah hal yang tidak terlalu serius, akan pulih dengan sendirinya. Pada kenyataannya *mental illness* dapat berdampak pada kesehatan fisik tubuh bahkan bisa menyebabkan kematian. Banyaknya informasi yang beredar diinternet memudahkan orang-orang untuk memperoleh informasi, sehingga menjadikan orang-orang *self diagnosis*.

Pada perancangan buku cerita bergambar ini memuat elemen visual dan verbal yang berfungsi menyampaikan informasi kepada *target audience*. Naskah cerita yang dibuat merupakan pengalaman langsung dari seorang Dokter yang bekerja sebagai Dokter Psikologi, sedangkan ilustrasi, pemilihan karakter tokoh dan pemilihan jenis warna pada ilustrasi disesuaikan dengan pilihan *target audience*. Perancangan ini menggunakan pendekatan langsung terhadap mahasiswa dengan pengumpulan angket yang dibagikan kepada *target audience*.

Hasil perancangan ini adalah buku cerita bergambar dengan bentuk ukuran 14,8cm X 21,0cm ukuran ini dirasa cukup mudah untuk dibawa oleh *target audience*. Penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami bertujuan memberi informasi yang mudah dipahami oleh *target audience*. Pemilihan ekspresi karakter tokoh juga dipertimbangkan agar menarik, layout yang sederhana agar cerita mudah dipahami *target audience*.

Kata kunci : Buku cerita bergambar, *mental illness*.

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG MENTAL ILLNESS DAN PENANGANANYA UNTUK MAHASISWA

RISNA
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
risnanaaa.10@gmail.com

ABSTRACT

The lack of knowledge of people about mental illness resulted in an increase in the prevalence of mental disorders in 2013 to 2018, reaching 9.8 and can be declared to be the highest number in the modern history of Indonesian health. People also think that mental illness such as stress, depression, anxiety disorders are not very serious things that will later recover by itself. But in reality mental illness can have an impact on the physical health of the body can even lead to death. The amount of information circulating on the internet lately makes it easier for people to obtain information about mental illness, with the amount of information circulating making people self-diagnosis or self-diagnosing.

This became the basis of the design of this picture storybook. In the design of this illustrated storybook contains visual and verbal elements that serve to convey information to the target audience. The script is a hands-on experience of a Doctor who works as a Doctor of Psychology, while the illustrations, character selection and color selection on the illustration are tailored to the choice of the target audience. This design uses a direct approach to students with the collection of questionnaires distributed to the target audience.

The result of this design is a picture storybook with a size of 14.8cm X 21.0cm this size is considered quite easy to carry by the target audience. The use of language that is light and easy to understand with the purpose of information conveyed can be easily understood by the target audience. The selection of character expression of the character is also considered to be interesting, the selection of a simple layout so that the story is easy to understand the target audience.

Keywords: Illustrated storybook, mental illness.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang *Mental Illness* dan Penanganannya Untuk Mahasiswa” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Perancang menyadari bahwa Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Perancang berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir dan secara khusus pada kesempatan ini perancang menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Sudjadi Tripto R, M.Ds selaku Ketua STSRD Visi.
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua Program Studi STSRD Visi.
3. Ibu Donna Carolina, M.sn selaku Dosen Wali.
4. Bapak Danu Widianoro, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Amanda Angela, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku narasumber yang bersedia memberikan waktunya untuk memberi informasi mengenai penelitian ini dan membagi cerita tentang pengalaman selama menangani pasien dengan gangguan mental atau *mental illness*
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi, dukungan, doa dan restu.
7. Seluruh staff Dosen STSRD Visi yang telah membantu selama perkuliahan.
8. Seluruh staff dan karyawan STSRD Visi yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama perkuliahan.
9. Semua teman dan sahabat di kampus STSRD Visi khususnya Ramitha M Dyah, Reven Ridho Prayogo, yang telah memberi semangat dan membantu saya.

10. Mela Swantitri yang telah membantu dan memberi semangat kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Pemilik Lussid Coffee yang telah menyediakan tempat untuk saya menyelesaikan Tugas Akhir serta seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
12. Terakhir saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak.

Yogyakarta, Agustus 2021

Penulis
Risna
11171050

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK.....	3
ABSTRACT	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL	11
BAB I PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang	12
B. Rumusan Masalah Perancangan.....	13
C. Batasan Perancangan.....	13
D. Tujuan Perancangan.....	13
E. Manfaat Perancangan.....	14
G. Skema Perancangan	16
BAB II DATA DAN ANALISA	17
A. Gangguan Mental (<i>Mental Illness</i>).....	17
B. Target Audience.....	23
C. Target Market.....	24
D. Analisa Objek.....	25
F. Referensi Perancangan	26
G. Landasan Teori	28
BAB III KONSEP PERANCANGAN	42
A. Konsep Verbal	42
B. Konsep Visual	51
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	69
A. Cover.....	69
B. Isi Buku.....	70
C. Aplikasi Desain.....	89
D. Media Pendukung	91
BAB V PENUTUP	93
A Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95

LAMPIRAN 97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 Skema Perancangan	16
Gambar 3 Kaver buku “Kembalinya Punakawan”	26
Gambar 4 Kaver buku “Kembalinya Punakawan”	27
Gambar 5 Gambar Isi buku “Kembalinya Punakawan”	27
Gambar 6 Karakter dalam Webtoon-The Secret of Angel	27
Gambar 7 Contoh naturalis “Monalisa karya Leonardo Da Vinci”	30
Gambar 8 Contoh Dekoratif “Van Gogh Starry Night”	31
Gambar 9 Contoh Kartun “The Simpsons”	31
Gambar 10 Contoh Karikatur Mr. Bean	32
Gambar 11 Contoh Cerita Bergambar “AyamJantan Milik Rubah”	32
Gambar 12 Contoh Pelajaran “Mengenal Huruf Kecil- Era Karsa Mandiri	33
Gambar 13 Contoh Gambar Khayalan “Keris Api Karya Hasficalart	33
Gambar 14 Gambar 12 Contoh Gambar Khayalan “Keris Api Karya Hasficalart	34
Gambar 15 Skunder	35
Gambar 16 Warna Intermediate	35
Gambar 17 Huruf Display	37
Gambar 18 Huruf Slab / Serif	37
Gambar 19 Huruf Script	37
Gambar 20 Huruf Dekoratif	38
Gambar 21 Sequence (alur baca)	39
Gambar 22 Balance simetris	40
Gambar 23 Balance simetris	40
Gambar 24 Balance simetris	41
Gambar 25 Contoh Layout Unity (kesatuan)	41
Gambar 26 Contoh Cover Buku	51
Gambar 27 Contoh Tokoh utama dalam Webtoon The Secret of Angel	52
Gambar 28 Tokoh Pendamping dalam Webtoon The Secret of Angel.....	52
Gambar 29 Tokoh Pendukung dalam Webtoon The Secret of Angel	53
Gambar 30 Studi stilasi	54
Gambar 31 Studi stilasi	54
Gambar 32 Studi Layout Buku	55
Gambar 33 Studi Layout Buku	56
Gambar 34 Studi tipografi judul buku	56
Gambar 35 Studi tipografi sub judul buku	57
Gambar 36 Studi isi buku.....	58
Gambar 37 Studi isi buku.....	58
Gambar 38 Studi Ilustrasi	59
Gambar 39 Studi warna.....	60
Gambar 40 Cover depan	67
Gambar 41 Cover belakang	68
Gambar 42 Halaman Kata Pengantar	68

Gambar 43 Halaman Pengenalan Mental Illness	69
Gambar 44 Halaman pengenalan tentang depresi dan sub judul	70
Gambar 45 Halaman 1 dan Halaman 2	71
Gambar 46 Halaman 3 dan Halaman 4	72
Gambar 47 Halaman 5 dan Halaman 6	73
Gambar 48 Halaman 7 dan Halaman 8	74
Gambar 49 Halaman 9 dan Halaman 10	75
Gambar 50 Halaman 11 dan Halaman 12	76
Gambar 51 Halaman 13 dan Halaman 14	77
Gambar 52 Halaman 15 dan Halaman 16	78
Gambar 53 Halaman 17 dan Halaman 18	79
Gambar 54 Halaman 19 dan Halaman 20	80
Gambar 55 Halaman 21 dan Halaman 22	81
Gambar 56 Halaman 23 dan Halaman 24	82
Gambar 57 Halaman 24 dan Halaman 26	83
Gambar 58 Halaman 27 dan Halaman 28	84
Gambar 59 Halaman 29 dan Halaman 30	85
Gambar 60 Halaman 31 dan Halaman 32	86
Gambar 61 Mockup Aplikasi Desain Cover Buku	86
Gambar 62 Mockup Aplikasi Desain Cover Buku	87
Gambar 63 Mockup Aplikasi Isi Buku	87
Gambar 64 Mockup Aplikasi Isi Buku	88
Gambar 65 Mockup T-shirt dan Totebag	88
Gambar 66 Mockup Notebook	88
Gambar 67 Mockup Gantungan Kunci	89
Gambar 68 Mockup stiker	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alur Cerita	49
Tabel 2 Studi Layout Buku	56
Tabel 3 Studi Tipografi Sub judul Buku	57
Tabel 4 Studi Tipografi Buku	58
Tabel 5 Tabel Rought Layout	66