

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MENGINFORMASIKAN CARA MENJAGA KEBERSIHAN ALAT INDERA DENGAN BENAR

DESIGN ILLUSTRATION BOOK TO INFORM HOW TO MAINTAIN HEALTH HUMAN SENSORY CORRECTLY

Rosihan Arif Ifandi¹, Jiwa Utama S.Ds, M.Ds², Riky Siswanto S.Ds, M.Des³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹rshnrifandi@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media untuk memberikan informasi dan solusi mengenai cara membersihkan alat indera manusia, dimana informasi berperan sebagai pengetahuan dan solusi berperan untuk memberikan cara membersihkan alat indera dengan benar. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan mengenai kurangnya pengetahuan dan informasi mengenai cara membersihkan alat indera dengan cara yang benar dengan target audien remaja usia 12-15 tahun. Konten pembahasan dalam buku ini hanya membahas 4 macam alat indera manusia berdasarkan observasi yang dilakukan mengenai adanya kebiasaan yang memiliki dampak bahaya saat seseorang membersihkan alat inderanya. Seperti penggunaan cotton bud untuk membersihkan telinga, mengucek mata membersihkan debu dalam mata, memencet jerawat dan mengupil yang masing-masing memiliki bahaya bila dilakukan dengan tidak berhati-hati.

Keyword : Buku ilustrasi, informatif, alat indera, kebiasaan, manusia

ABSTRACT

The design has final purpose to create a media to provide information and solutions how to clean the human sensory organs, which is information as knowledge and solutions to inform how to clean human sensory correctly. The Results of this design is an illustrated book as a solution of the problems identified regarding the lack of knowledge and information how to clean the sensory organs in recomended way with audience target adolescents aged 12-15 years old. The content of the discussion in this book only discusses four kinds of human sensory organs based on observations made regarding the habits that have dangerous impact when someone cleaning their sensory. As the use of cotton bud for cleaning the ears, rubbed eyes to cleaning dust in eyes, squeezing pimples and nose picking which have a dangerous impact if cleaning the sensory not carefully.

Keyword: Book illustration, informative, sensory organs, habits, human

1. Pendahuluan

Kebersihan adalah pangkal kesehatan, menjaga kebersihan merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh seseorang baik kebersihan tempat tinggalnya maupun dalam dirinya sendiri. Karena dengan menjaga kebersihan seseorang dapat belajar bagaimana cara merawat lingkungan tempat ia tinggal agar terhindar dari berbagai macam kotoran hingga merawat tubuhnya sendiri agar terhindar dari kuman yang dapat mengancam kesehatan tubuhnya. Sebuah data menunjukkan bahwa pada spons pencuci piring ditemukan 321.629.869 kuman per gramnya. Pintu kamar mandi mengandung 315 kuman per 10 cm². Controller video game yang sering digunakan anak mengandung rerata 38 kuman per 10 cm². Sedangkan uang mengandung rerata 8 kuman per 10 cm². (<http://www.lifebuoy.co.id/healthmap/health-news/mengenali-benda-penuh-kuman-di-sekitar-anda>, diakses pada 30-6-2015).

Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan oleh banyak orang terutama para remaja yang terkadang mereka tidak memiliki waktu untuk merawat diri dalam menjaga kebersihan tubuhnya walaupun pada hal-hal kecil sekalipun. Seperti yang dijelaskan dalam *Buku Psikologi Perekembangan* yang menyatakan bahwa remaja yang lebih muda (umur 12-15 tahun) kurang memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan yang membuat mereka tidak mengetahui apa yang baik dan buruk untuk dirinya (Santrock,1995). Sehingga hal ini dapat mempengaruhi gaya hidup yang tidak sehat seperti malas untuk membersihkan diri setelah beraktifitas. Khususnya untuk membersihkan indera pendengaran, indera pengelihatan, indera pembau, dan indera peraba yang hanya menggunakan cara-cara instan yang telah menjadi kebiasaan terkecuali pada indera perasa, karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tidak ditemukan cara-cara yang telah menjadi kebiasaan yang berdampak bahaya saat membersihkan indera perasa yang dilakukan oleh para remaja. Hal ini menimbulkan permasalahan karena kurangnya pengetahuan dan informasi membuat para remaja tidak berhati-hati saat membersihkan salah satu alat inderanya sehingga niat baik untuk membersihkan diri akan membahayakan diri mereka sendiri.

Seperti kegiatan mengupil dengan tujuan untuk membersihkan kotoran dalam rongga hidung. Namun mengupil dengan tidak berhati-hati akan menimbulkan bahaya untuk kesehatan dari mulai infeksi hingga masuknya virus kedalam tubuh. Menurut Rusdian Utama Roeslan, Dokter Spesialis THT dalam sebuah artikel *kompas.com* ia menyatakan bahwa mengupil dengan menggunakan jari dapat menyebabkan infeksi hingga penularan virus yang masuk ke dalam rongga hidung. Hal ini disebabkan karena kondisi tangan yang tidak higienis

(<http://health.kompas.com/read/2014/12/05/070500023/Jangan.Pakai.Jari.Tangan.untuk.Bersihkan.Kotoran.Hidung>, diakses pada 5-2-2015).

Kemudian membersihkan telinga dengan *cotton bud*. Telinga memiliki bagian-bagian dalam yang bersifat sensitif bila disentuh dengan benda asing. Walau tujuan utamanya adalah membersihkan kotoran dalam telinga namun membersihkan telinga dengan *cotton bud* dapat menimbulkan permasalahan baru. Terlebih lagi bila penggunaan *cotton bud* dilakukan dengan intensitas yang sering. Menurut Ananto Budi Wirawan, Sp.THT-KL, MSc yang diwawancari pada salah satu artikel kesehatan di *Solopos.com*. Menyatakan bahwa bukan hanya *cotton bud* yang berbahaya bagi telinga manusia, namun kebiasaan mengorek-korek telinga untuk mengeluarkan kotoran pada bagian dalam telinga pun ternyata dapat menimbulkan masalah yang cukup serius. Karena penggunaan *cotton bud* memungkinkan kapas yang terdapat pada *cotton bud* dapat tertinggal di dalam telinga yang akan mengakibatkan bengkak sebagai tanda infeksi gendang telinga. (Awas, *Cotton Buds Berbahaya untuk Kuping Anda*. Online: <http://www.solopos.com/2014/08/18/kesehatan-telinga-awas-cotton-buds-berbahaya-untuk-kuping-anda-527497>, diakses pada tanggal 5-2-2015).

Selanjutnya adalah kebiasaan memencet jerawat dimana kegiatan ini sering dilakukan oleh remaja yang sedang mengalami masa puber. Timbulnya jerawat pada wajah sering membuat banyak remaja merasa kurang percaya diri, sehingga terkadang mereka menggunakan cara instan untuk memecahkan jerawat dengan jari mereka agar wajah mereka terlihat bersih. Namun memencet jerawat adalah hal yang berbahaya karena dapat menyebabkan infeksi pada kulit. Seperti yang dipaparkan oleh Mother Nature Network dalam artikel yang dimuat oleh *Merdeka.com* mengenai bahaya memencet jerawat. Pada artikel tersebut dijelaskan bahwa luka karena memencet jerawat dapat menyebabkan infeksi di sekitar wajah yang bisa berakibat fatal hingga kematian. Hal ini bisa terjadi karena adanya pembuluh darah yang terletak di sekitar hidung, mulut, dan mata juga sangat dekat dengan otak. Sehingga ia menyarankan untuk tidak membuat infeksi berat di wajah karena memencet jerawat (*Memencet jerawat bisa berakibat kematian, benarkah?*. Online: <http://www.merdeka.com/sehat/memencet-jerawat-bisa-berakibat-kematian-benarkah.html> diakses pada tanggal 5-2-2015).

Dan terakhir adalah kegiatan mengucek mata menggunakan tangan dengan tujuan mengeluarkan kotoran yang masuk kedalam mata tanpa atau untuk menghilangkan rasa gatal yang terdapat pada mata. Tanpa disadari dengan mengucek mata menggunakan tangan akan memberikan tekanan yang besar sehingga membahayakan untuk kesehatan mata kita.

Seperti apa yang disampaikan oleh Professor Charles McMonnies, dari UNSW School of Optometry and Vision yang diberitakan pada artikel kesehatan mata di *Detikhealth.com* menyatakan bahwa mengucek mata dapat menyebabkan penekanan mata meningkat. Menurutnya bila tekanan yang dilakukan dalam kategori normal maka akan memberikan konsekuensi yang sedikit. Namun bila tekanan yang dilakukan pada mata dalam kategori kuat dan dilakukan dalam jangka waktu yang lama dan hal ini sering dilakukan secara berulang maka bisa menyebabkan kerusakan mata seperti glaukoma, rabun jauh, conical kornea atau pada dampak fatalnya bisa menyebabkan kebutaan (*Bahaya Hobi Mengucek Mata*. Online: <http://health.detik.com/read/2009/08/10/180057/1180744/766/>, diakses pada 5-2-2015).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis melihat kurangnya media yang efektif untuk langsung menuju pada remaja sebagai target audien dalam menerima informasi mengenai cara menjaga kebersihan alat indera dengan benar sehingga membuat banyak remaja tidak mengetahui akan adanya bahaya bila membersihkan alat inderanya dengan tidak hati-hati. Memang hingga saat ini belum ditemukan korban jiwa karena ketidak hati-hatian saat membersihkan alat indera. Namun lebih baik menghindari sebelum terjadi hal buruk kepada kita seperti pada pribahasa “lebih baik mencegah dari pada mengobati”. Maka melihat fenomena tersebut diperlukan media informasi yang bersifat edukatif yang diharapkan dapat mengedukasi para remaja tentang pentingnya menjaga kebersihan alat indera serta memberikan saran atau langkah-langkah yang baik agar dapat membersihkan alat inderanya dengan aman. Sehingga dapat memberikan pengetahuan serta wawasan mengenai hal yang dianggap sederhana namun memiliki dampak bahaya yang cukup besar.

2. Dasar Teori

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah seni berkomunikasi untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa visual dengan menggunakan media berupa sebuah desain. Desain komunikasi visual memiliki tujuan untuk menginformasikan sesuatu, mempengaruhi hingga merubah perilaku target sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan dalam perancangan ini.

Berikut ini adalah fungsi dasar desain komunikasi visual dalam perancangan ini meliputi

1. Sarana Informasi yang berfungsi untuk memberikan petunjuk, informasi, cara, penggunaan dalam bentuk visual.
3. Sarana Motivasi, berfungsi untuk meningkatkan motivasi kepada seseorang terhadap suatu hal yang bisa menjadi membuatnya menjadi lebih baik.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni menggambar untuk mendeskripsikan suatu peristiwa, tujuan, atau bahkan sebuah cara kerja yang dikemas secara visual. Dimana ilustrasi juga merupakan sebuah hasil visualisasi bentuk visual dari suatu cerita, atau berbagai hal yang memiliki tulisan yang memiliki makna tertentu. (Adi Kusrianto, 2007).

2.3 Buku ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Antonius Natali Putra, *Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong*, 2012, h:1).

Fungsi umum ilustrasi dalam perancangan ini:

- Memvisualisasikan informasi dan data yang berupa teks menjadi dalam bentuk visual
- Memberikan pedoman mengenai langkah-langkah atau instruksi untuk melakukan suatu tindakan
- Mengkomunikasikan suatu informasi, pesan, data penelitian.
- Memperindah sebuah tulisan dengan menambah elemen bentuk-bentuk visual
- Menghindari perasaan bosan saat membaca teks.
- Mempermudah penyampaian informasi dan pesan dari bentuk teks.

2.4 Unsur Desain Pada Buku Ilustrasi

Berikut ini unsur-unsur desain yang digunakan dalam ilustrasi seperti yang di jelaskan dalam *Buku Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* karya Lia Anggraini dan Kirana Nathalia diantaranya adalah

1. Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang berfungsi untuk menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga dapat membangun sebuah bentuk. Penggunaan unsur garis dalam perancangan ini berguna untuk membuat sebuah bentuk dasar objek visual seperti simbol, ikon, ilustrasi visual, bentuk, dan lain-lain dengan menggunakan jenis garis lengkung (*curve*) dan garis lurus (*straight*).

2. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah bentuk yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Pada perancangan ini bentuk-bentuk visual yang digunakan adalah bentuk-bentuk dasar dua dimensi seperti kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Hal ini bertujuan agar bentuk-bentuk visual mudah dipahami.

3. Ukuran

Pada sebuah desain ukuran adalah sebuah hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Karena dengan adanya perbedaan ukuran terutama pada bentuk-bentuk visual, maka akan menimbulkan sebuah kontras dan penekanan pada desain yang akan dibuat. Karena sebuah ukuran akan membuat audience mengetahui bagian manakah yang dianggap sangat penting dan kurang penting untuk diperhatikan lebih lama. Pada perancangan ini penggunaan ukuran dibuat secara berbeda-beda dengan tujuan agar semua unsur visual dalam desain dapat terbaca dan dipahami dengan baik oleh audien. Sehingga pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah diterima dan dipahami.

4. Warna

Warna dapat menjadi daya tarik dan mengontrol *mood* audien dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda-beda. Maka dari hal tersebut bila saat membuat desain salah dalam pemilihan warna maka mengurangi minat untuk membaca atau memahami unsur desain yang ada. Menurut teori Brewster dalam buku *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* warna yang ada di alam terbagi menjadi empat kelompok, salah satunya adalah warna primer, yaitu:

1. Warna Primer

Berikut ini adalah warna yang termasuk dalam golongan warna primer antara lain warna merah, biru, dan kuning. Dalam dunia kesehatan warna merah yang dapat menstimulasi rasa antusias. Dengan menstimulasi rasa antusias audien maka akan meningkatkan ketertarikan seseorang untuk memahamilebih lama desain yang dibuat. Sedangkan warna biru dapat berfungsi untuk merelaksasi tubuh sehingga dapat membuat nyaman saat seseorang sedang membaca desain yang kita buat. Selanjutnya warna kuning dapat mengaktifasi ingatan sehingga *audience* dapat mengingat dengan jelas informasi yang disampaikan. Kemudian warna putih yang menunjukkan steril yang dan memotivasi diri dan menjernihkan pikiran.

5. Layout

Menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout, Dasar & Penerapannya*, layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Dalam sebuah perancangan buku layout memiliki banyak elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout hal ini bertujuan agar tata letak antara elemen visual dan teks dapat terbaca dengan jelas oleh audien. (Suriyanto Rustan, 2008).

6. Tipografi

Seperti yang dijelaskan oleh J. Ben Lierman pada buku *Types of Typeface* “Tipografi sebagai salah satu elemen desain pada ilustrasi yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan”. (J. Ben Lierman dikutip dalam Lia Anggraini & Kirana Nathalia, 1967). Ia menyatakan ada dua hal yang menentukan kesuksesan desain dengan penggunaan tipografi, yaitu 1) *legibility* dan 2) *readability*

1. Legibility

Legibility merupakan tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter atau huruf tanpa harus bersusah payah. Misalnya bentuk huruf yang terlalu abstrak membuat huruf tersebut tidak dikenali dan susah untuk dibaca.

2. Readability

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lainnya sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf, baik untuk membentuk suatu kata atau kalimat, harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya pada spasi antar huruf. Pengaturan jarak antar huruf dilihat dan dirasakan. Karena ketidaktepatan penggunaan spasi dapat mengurangi kemudahan dalam membaca keterangan suatu informasi.

Dari kedua prinsip pokok tipografi diatas mempunyai tujuan utama, yaitu untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan melalui suatu karya desain dapat tersampaikan dengan tepat kepada pembaca.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi pustaka melalui *Buku Psikologi Perkembangan* mengenai khalayak sasaran yaitu para remaja awal dalam usia 12-15 tahun karena dianggap sering melakukan cara-cara yang telah menjadi kebiasaan yang menimbulkan bahaya saat membersihkan alat indera dan mudah terpengaruh kedalam gaya hidup yang tidak sehat. Sehingga membutuhkan adanya media informasi yang membahas tentang cara membersihkan alat indera dengan benar. Berdasarkan teori yang digunakan melalui *Buku Desain Komunikasi Visual Terpadu*, maka disimpulkan bahwa element visual yang digunakan pada layout, ilustrasi, warna dan tipografi bersifat informatif, interaktif, dan persuasif. Pada bagian *layouting* susunan elemen-elemen visual yang digunakan menggunakan pengguaan yang sederhana, moderen dan minimalis agar target audiens tidak mengalami kesusahan saat membaca teks. Kemudian ilustrasi yang dibuat tidak rumit dengan menggunakan gaya visual vektor agar penyampaian pesan hasil visualisasi dari teks dapat dengan mudah dimengerti dan pesan tersampaikan di tambah dengan penggunaan warna-warna cerah untuk meningkatkan gairah untuk membaca dan memahami isi buku secara keseluruhan. Untuk penggunaan tipografi dengan menggunakan jenis huruf yang moderen karena memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah dibaca.

3.2 Segmentasi

a. Demografis

Usia : 12 – 15 tahun
Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Pendidikan : Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama

b. Geografis : Kota Bandung

c. Psikografis : Anak – anak pada usia 12 – 15 tahun dengan gaya hidup yang mengikuti perkembangan zaman, aktif dan memiliki aktifitas yang banyak dan tidak memiliki waktu untuk memperhatikan kebersihan tubuh.

d. Prilaku Konsumen : Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis remaja lebih memiliki minat membaca buku bacaan yang dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar. Karena terlihat lebih menarik dan pembaca tidak merasa bosan untuk membaca isi buku.

3.3 Konsep Pesan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penulis mendapatkan salah satu kata kunci “keceriaan” sebagai kata kunci pada konsep pesan dimana Lifebuoy sebagai pemberi proyek selalu membuat persepsi kepada masyarakat untuk hidup bersih dan sehat menjadi suatu hal yang ceria dan menyenangkan yang selalu ditampilkan pada setiap iklan produk dan setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh Lifebuoy. Maka dari itu pesan yang ingin dikomunikasikan pada perancangan ini adalah untuk mengajak target audien menjalani hidup sehat dan menjadikan kegiatan tersebut menjadi gaya hidup yang menyenangkan

3.4 Konsep Kreatif

1. Attention (Perhatian), media buku ilustrasi harus terlihat menarik perhatian target audien dengan menggunakan visualisasi gaya ilustrasi yang telah di sesuaikan dengan target audien yang dituju.
2. Interest (Ketertarikan), melalui visualisasi yang ditampilkan pada ilustrasi terlihat lebih moderen dan informatif dapat menjadi daya tarik target audien untuk mengetahui keseluruhan isi buku ilustrasi.
3. Desire (Minat), hasil perancangan di distribusikan secara gratis dengan bekerja sama dengan produk Lifebuoy
4. Action (Keputusan), dengan bekerja sama dengan Lifebuoy yang telah memiliki nama besar dan dikenal baik oleh masyarakat luas yang bertujuan untuk meyakinkan informasi yang disampaikan pada buku ilustrasi sehingga pesan diterima dengan baik dan dapat diterapkan oleh target audien.

3.5 Konsep Visual

1. Ilustrasi

Konsep ilustrasi yang menggambarkan keseharian seseorang dengan alat inderanya dengan di visualisasikan dengan menggunakan gaya ilustrasi *flat design vector* yang lebih menampilkan kesan simple, bersih, dan rapih karena desain *flat vector* tidak memiliki unsur bevel, teksture, dan efek 3D sehingga dapat menggambarkan kesederhanaan sebuah ilustrasi yang murni dan *to the point*. Karena fungsi ilustrasi dalam perancangan ini adalah untuk mengkomunikasikan sebuah prosedur dan informasi sehingga penggunaan ilustrasi penyampaian pesan dalam ilustrasi dapat dipahami dan diterima dengan mudah oleh target audien

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan adalah sans serif rounded yang lebih terlihat informal, moderen dan dapat memberikan kesan menyenangkan sehingga informasi yang dikomunikasikan dalam bentuk teks dapat diterima dengan mudah oleh para pembaca.

3. Warna

Penggunaan warna pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna cerah yang bertujuan untuk memberikan kesan ceria untuk menggambarkan suasana dan mengajak target audien untuk merasakan apa yang digambarkan pada konten perancangan. Namun pada beberapa bagian dalam perancangan ini warna tersebut juga dapat menampilkan kesan higienis dan kotor.

4. Logo

Pembuatan logo dalam perancangan ini menyerupai logo brand Lifebuoy. Hal ini dilakukan karena Lifebook diposisikan sebagai bagian dari produk Lifebuoy. Selain untuk promosi brand Lifebouy, penyamaan bentuk logo Lifebook dimaksudkan untuk memudahkan orang-orang mengingat logo tersebut karena saat melihat logo Lifebook mereka akan mengingat pada brand Lifebuoy.

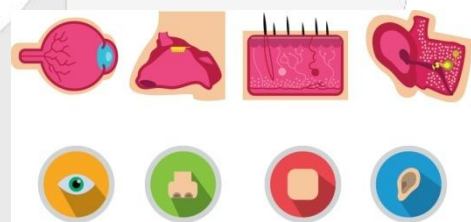
5. Layout

Penyusunan konten dalam perancangan ini dibuat secara berbeda-beda agar letak isi materi pembahasan tidak terlihat monoton. Dimana pada tata letak lebih banyak dikontraskan pada ilustrasi. Penempatan ilustrasi di susun secara berbeda mulai dari center, horizontal, vertical, align left, align right, top dan bottom sesuai dengan keperluan pada tiap-tiap halaman pada buku.

3.6 Hasil Perancangan

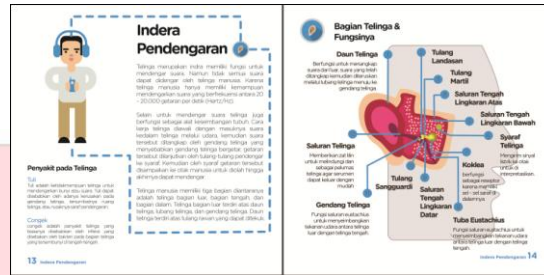
1. Ilustrasi

Penggambaran baik alat indera dan bagiannya serta ilustrasi landscape dan aktifitas dengan alat indera pada perancangan ini dibuat berdasarkan pada bentuk aslinya melalui referensi yang didapatkan oleh penulis baik melalui foto sebenarnya maupun melalui referensi dari para ilustrator. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan rasa emosional para pembaca karena konsep dari ilustrasi dalam perancangan ini lebih menggambarkan keseharian seseorang dengan alat indera.



2. Layout

Pada buku ini teks dibuat lebih mendominasi dibandingkan dengan ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan target audien membaca informasi yang disampaikan dalam buku. Sehingga informasi yang disampaikan dapat terima baik melalui ilustrasi yang ditampilkan maupun dengan teks yang telah dipaparkan pada setiap pembahasan konten dalam perancangan ini.



3. Logo

Pembuatan bentuk logo Lifebook disamakan dengan logo dari brand Lifebuoy hal ini dimaksudkan untuk memudahkan orang-orang mengingat logo tersebut karena saat melihat logo Lifebook mereka akan mengingat pada brand Lifebuoy hanya saja dibedakan dalam pewarnaan. Pada logo Lifebook menggunakan warna biru agar memberikan kesan bersih, higienis, dan nyaman.



4. Warna

Penerapan warna pada perancangan ini disamakan pada perwarnaan desain kemasan yang dilakukan oleh Lifebuoy terhadap varian produk sabun yang diperjual belikan di masyarakat. Hal ini bertujuan agar desain dalam perancangan ini tetap memunculkan *image* dari produk Lifebuoy. Dimana penggunaan warna dalam perancangan ini menggunakan warna-warna cerah yang dapat memberikan kesan ceria kepada para pembaca.



4. Kesimpulan

Banyak orang terutama para remaja masih kurang kesadaran akan pentingnya kebersihan baik tempat tinggal maupun tubuhnya. Kurangnya informasi dan media yang efektif untuk memberikan informasi yang langsung kepada sasaran membuat banyak remaja mengabaikan kebersihan pada dirinya terutama pada alat inderanya yang sering melakukan kontak langsung dengan kotoran. Sehingga perlu dibersihkan, namun dengan cara yang benar. Karena alat indera adalah bagian tubuh manusia yang sangat sensitif sehingga untuk membersihkannya diperlukan cara yang benar dan dianjurkan. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kepada remaja maupun masyarakat luas tentang pentingnya membersihkan alat indera dengan cara yang benar. Karena perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian untuk hidup bersih dengan memberitahu informasi yang disampaikan pada setiap halaman pada buku.

Penggunaan gaya visual ilustrasi yang telah di sesuaikan, penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti serta pemilihan narasumber dari para ahli yang terpercaya dapat menjadikan buku ini menjadi salah satu buku bacaan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan. Karena kebanyakan remaja lebih tertarik kepada buku bacaan yang dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar didalamnya dibandingkan dengan buku yang hanya berisikan tulisan saja. Terlebih lagi belum adanya buku ilustrasi yang menjelaskan tentang cara membersihkan alat indera dengan benar menjadikan buku ilustrasi ini menjadi peluang besar yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andrade, Chittaranjan & Srihari, B.S.. (2001). 10 Mysteries of you: Nose-picking. *Journal of Clinical Psychiatry*. 62 (-), 426
- [2] Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana (2014). *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cenderia.
- [3] Hartono, Jogiyanto (1990). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Edisi Ketiga. Yogyakarta: Andi. Idhami, Desmita (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda.
- [4] Jin, Putai. (1992). 4 Manfaat membaca buku untuk kesehatan. *Journal of Psychosomatic Research*. 36 (4), 361-370
- [5] Kursianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [6] Retno Wardhani, Indah & Kristi Astuti, Navita (2013). *Fakta Menakutkan Tentang Tubuh Manusia*. Jakarta: Cikal Akasara.
- [7] Rustan, Suriyanto (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [8] Safanayong, Yongky (2008). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- [9] Suprpto, Tommy (2009). *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Jakarta: Medpress.
- [10] Wahyono, Budi & Nurachmandi, Setyo (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- [11] Widjajanto, Kenmada (2013). *Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Ultimus.

SUMBER LAIN

- [1] Alvin, Nursalim. 2015. Wawancara Cara Mengatasi Jerawat, di [Klikdokter.com](http://klikdokter.com)
- [2] Noer, Nuzwar. 2015. Wawancara Bahaya Mengupil dan Menggunakan Cutton Bud, di Rumah Sakit Mitra Bekasi Timur.
- [3] Sumual, Vera. 2015. Wawancara Bahaya Mengucek Mata, di Rumah Sakit Mitra Bekasi Timur.
- [4] Ema Anindia. (2014). 10 Cara Mudah Mengatasi Jerawat. Online : <http://klikdokter.com/rubrikspesialis/kecantikan/cantik-sehat/10-cara-mudah-mengatasi-jerawat>. Terakhir diakses 30 Juni 2015.
- [5] Ibda Fikrina Abda. (2014). Awas, Cotton Buds Berbahaya untuk Kuping Anda. Online: <http://www.solopos.com/2014/08/18/kesehatan-telinga-awas-cotton-buds-berbahaya-untuk-kuping-anda-527497>. Terakhir diakses 5 Februari 2015.
- [6] Lifebuoy. (2013). Mengenali Benda Penuh Kuman di Sekitar Anda. Online: <http://www.lifebuoy.co.id/healthmap/health-news/mengenali-benda-penuh-kuman-di-sekitar-anda>. Terakhir diakses 30 Juni 2015.
- [7] Lusiana Kus Anna. (2014). Jangan Pakai Jari Tangan untuk Bersihkan Kotoran Hidung. Online: <http://health.kompas.com/read/2014/12/05/070500023/Jangan.Pakai.Jari.Tangan.untuk.Bersihkan.Kotoran.Hidung>. Terakhir diakses 5 Februari 2015.
- [8] Rizqi Adnamazida. (2013). Memencet jerawat bisa berakibat kematian, benarkah?. Online: <http://www.merdeka.com/sehat/memencet-jerawat-bisa-berakibat-kematian-benarkah.html>. Terakhir diakses 5 Februari 2015.
- [9] Vera Farah Bararah. (2009). Bahaya Hobi Mengucek Mata. Online: <http://health.detik.com/read/2009/08/10/180057/1180744/766/>. Terakhir diakses 5 Februari 2015.

