

THE DESIGNING OF FIRST AID COMIC BOOK

Heru Wibisono Wijayanto, Bijaksana Prabawa, S.Ds., M.M

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom
Bandung

ABSTRACT

The high rate of accidents and disasters in Indonesia become one of factor that makes highly initiative society in helping other who are affected. However, their lack of knowledge in doing first aid could possibly make victims condition become worse. Besides, people are commonly believe in alternative treatments which makes first aid less noticed as appropriate measures to be practiced.

Therefore it is necessary to educate people about first aid to reduce the risk. In order to do it, we need to taught about first aid to the middle and high school teenager through a comic book coupled with illustrations that explain how to practice it according to the proper first aid based on the right procedures. Basis on choosing teenager as the subject is because this age is the right phase to teach new knowledge and instill them about awareness to the others.

We hope this comic book could attract people to learn about first aid and practice it.

Keywords : Comic, Illustration, First Aid.

Pendahuluan

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. (*BNPB ; 2007 : Undang-undang no.24 tentang penanggulangan bencana*)

Inisiatif masyarakat yang peduli dan ingin melakukan pertolongan cukup tinggi. Sehingga seharusnya dapat meringankan tugas dari lembaga penolong resmi seperti PMI atau SAR. Meski demikian, pada kenyataannya justru sebaliknya. Inisiatif masyarakat tersebut tidak diimbangi dengan pengetahuan mengenai ilmu pertolongan pertama yang memadai.

Pertolongan Pertama (PP) adalah tindakan segera yang dilakukan oleh petugas medis dasar atau awam terlatih guna meringankan cedera dan memberikan rasa nyaman kepada korban.

Minimnya pengetahuan dasar medis yang dimiliki masyarakat pada umumnya menyebabkan kesalahan pertolongan yang berpotensi dapat menambah cedera korban atau yang terparah dapat menimbulkan korban jiwa.

Berangkat dari hal tersebut, diperlukan adanya pemahaman yang

lebih baik mengenai tindakan pertolongan pertama. Ada baiknya apabila masyarakat diberikan edukasi mengenai dasar ilmu (PP) yang sesuai dengan prosedur guna menghindari kesalahan dalam tindakan pertolongan.

PMI sebagai lembaga penolong resmi bertugas untuk memberikan edukasi dasar ilmu PP kepada masyarakat. Target yang akan dituju adalah anak remaja usia sekolah menengah yaitu usia 12-18 tahun. Karena pada usia ini, mereka masih mudah dalam menerima dan menerapkan ilmu baru yang diharapkan akan terus digunakannya hingga beranjak dewasa dan menjadi bagian dari masyarakat kelak.

Solusi yang tepat untuk mengajarkan hal tersebut adalah dengan merancang media pengajaran yang sesuai dengan segmentasi anak remaja yaitu melalui pendekatan ringan berupa buku komik yang didalamnya terdapat contoh kasus dan penjelasan edukatif mengenai cara penanganannya melalui cerita yang interaktif.

Permasalahan

Permasalahan yang ditemukan antara lain, tingginya tingkat kecelakaan dan lalu lintas di Indonesia, minimnya pengetahuan masyarakat mengenai ilmu PP yang baik dan sesuai dengan prosedur, dan belum adanya buku mengenai ilmu pertolongan pertama yang sesuai prosedur PMI yang dijual secara bebas di masyarakat.

Rumusan Masalah

Dari beberapa permasalahan diatas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :
Bagaimana merancang komik tentang ilmu pertolongan pertama untuk usia remaja?

Pengumpulan data dan analisis

Cara pengumpulan data yang digunakan antara lain :

1. Observasi :

Observasi yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap media yang pernah digunakan PMI untuk mengajarkan ilmu pertolongan pertama, serta media-media lain yang berkaitan dengan ilustrasi.

2. Studi Pustaka :

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan membaca buku teori yang berkaitan dengan teori layout, ilustrasi, teknologi grafika dan buku teori atau modul yang berisi tentang ilmu pertolongan pertama.

3. Wawancara :

Wawancara dan diskusi khusus yang ditujukan kepada ahli-ahli pada bidang pertolongan pertama seperti aktivis tanggap bencana, relawan dan tenaga pelatih PMI, dan aktivis dari komunitas relawan guna mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penyusunan buku ilustrasi pertolongan pertama.

4. Kuesioner :

Dengan menyebarkan angket kepada anak remaja di sekolah menengah di Kota Bandung mengenai gaya ilustrasi, konten buku, dan segala hal berkaitan yang dibutuhkan dalam perancangan buku ilustrasi pertolongan pertama.

Tinjauan Teori

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan yang dapat dibuat dengan teknik gambar tangan atau teknik fotografi yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara subjek dengan tulisan. Menurut Sigit Santoso, ilustrasi berasal dari kata Latin *illustre* yang artinya menerangkan. Sedangkan menurut Baldinger (1986:120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Dari kedua teori ini, dapat diambil ide secara garis besar bahwa ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menerangkan sesuatu.

Ilustrasi secara harafiah adalah gambar yang digunakan untuk menerangkan sesuatu. Ilustrasi dapat menampilkan banyak hal. Fungsi lain dari ilustrasi antara lain:

- A. Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
- B. Menampilkan contoh item yang diterangkan pada buku pelajaran.
- C. Menggambarkan tahapan sebuah instruksi dalam panduan teknik.
- D. Sekedar membuat orang yang melihatnya tersenyum atau tertawa.
(Kusrianto, 2007: 110)

Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca atau audience untuk memahami isi keseluruhan dari media tersebut. Ilustrasi dapat dikatakan juga sebagai wujud visual dari suatu tulisan atau teks. Berfungsi untuk menyampaikan bentuk abstrak yang belum dapat disampaikan melalui tulisan atau teks.

Layout

Elemen-elemen visual(warna, ilustrasi, teks) yang ada pada sebuah desain ditata melalui layout. Me-layout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Menurut Suriyanto Rustan, S.Sn dalam bukunya yang berjudul “Layout Dasar & penerapannya” layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sebuah desain dengan elemen visual yang bagus belum tentu dapat mengkomunikasikan pesannya tanpa didukung oleh susunan layout yang tepat.

Prinsip dasar layout merupakan prinsip dasar desain grafis. Merancang sebuah layout dapat diartikan sebagai mengkomunikasikan pesan melalui penyusunan elemen-elemen visual. Dalam merancang sebuah layout, ada beberapa prinsip dasar yang perlu

diperhatikan. Adapun prinsip-prinsip dasar tersebut antara lain :

- A. *Sequence* : Urutan perhatian yang digunakan dalam layout. Digunakan untuk mengurutkan penyampaian pesan yang akan ditujukan kepada *audience*.
- B. *Emphasis* : Teknik memberikan penekanan tertentu dalam layout. Digunakan untuk memberikan penekanan tertentu pada sebuah objek yang akan dijadikan fokus utama dari sebuah *layout*.
- C. *Balance* : Teknik mengatur keseimbangan pada *layout*. Digunakan untuk membagi ruang dalam peletakan elemen visual.
- D. *Unity* : Menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Semua elemen *visual* yang diletakkan dalam sebuah layout harus dirancang sedemikian rupa agar menciptakan sebuah kesatuan yang padu.

Storytelling

Cerita adalah hal yang tidak jauh dari kehidupan manusia. Dari semenjak usia kanak-kanak, manusia sudah sering mendapatkan berbagai macam wawasan yang diwariskan melalui sebuah cerita. Cerita dapat disampaikan kepada manusia melalui lisan, tulisan, visual, maupun gabungan antara dua atau ketiganya. Menurut Eric Miller, direktur dan co-founder dari World Storytelling Institute, cerita adalah

kumpulan beberapa kejadian yang saling berkaitan.

Cerita dapat disampaikan kepada manusia melalui lisan, tulisan, visual, maupun gabungan antara dua atau ketiganya. Menurut Eric Miller, direktur dan *co-founder* dari World Storytelling Institute, cerita adalah kumpulan beberapa kejadian yang saling berkaitan.

Storytelling juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara penyampaian pesan melalui metode penceritaan. Pesan yang disampaikan dirangkai dalam bentuk cerita sehingga lebih menarik untuk diikuti dibanding jika hanya dijabarkan begitu saja. Dalam cerita, terdapat tingkatan fase sehingga cerita tersebut menarik untuk diikuti. Tingkatan fase ini biasa disebut sebagai plot.

Plot cerita, menurut Robert McKee, seorang penulis naskah, merupakan pengaturan sebuah dunia yang dibuat oleh sang penutur cerita dalam konteks waktu, durasi, lokasi, dan tingkatan realitas sosial yang ada di dalamnya. Pengaturan inilah yang membuat dunia dalam cerita tersebut menjadi lebih spesifik dan mudah dipahami. Teori-teori McKee sendiri yang dikompilasikan dalam website www.kennykemp.com, memuat tentang struktur-struktur yang terdapat dalam cerita yang salah satunya adalah komponen-komponen dalam plot utama sebuah cerita yang terdiri dari:

1. *Set-up* : Biasanya dimulai dengan visualisasi yang memberikan audiens kesan yang kuat mengenai tempat, suasana hati, tekstur, ataupun tema tertentu.
2. *The Inciting Incident* : Mulai muncul kejadian-kejadian yang mampu menarik perhatian audiens, membangkitkan rasa penasaran, menggoyahkan keseimbangan dalam keseharian sang karakter utama. Di bagian inilah munculnya *Major Dramatic Question* yang mengungkapkan isu utama dalam cerita, apa yang menjadi konsekuensinya, bagaimana semuanya bisa terselesaikan dan apa yang akan terjadi nanti.
3. *Progressive Complications/Rising Action* : Karakter utama mulai bertindak untuk mencapai tujuannya dan biasanya tindakannya akan memicu pertentangan dari karakter antagonis.
4. *Action Points* : Berikut ini merupakan beberapa tipe dari action points:
 - a. *Barrier* : Usaha sang karakter tidak berhasil sehingga ia harus mencoba jalan lain. *Barrier* memaksa karakter untuk menggali lebih dalam mengenai dirinya sendiri dan memahaminya.
 - b. *Complication* : Suatu *action point* yang dampaknya tidak langsung tampak. *Complication* inilah yang menghalangi

karakter dalam mencapai tujuannya dan menunjukkan konsekuensi yang akan didapatkan sang karakter dalam tindakannya.

- c. *Reversal* : Dimana alur cerita berubah 180 derajat dari positif ke negatif ataupun sebaliknya. Biasanya dipakai untuk memberi dampak psikis atau emosi.
5. *Crisis Decision or Decision Gap* : Saat-saat dimana kedua kubu dalam sebuah cerita berhadapan. Hal-hal yang mulanya tersembunyi mulai terkuak dan mulai muncul kesempatan-kesempatan berbahaya yang membuat karakter menemui pilihan-pilihan yang sulit.
6. *Further Complications* : Masa-masa krisis tidak dibuat hanya sekali. Untuk membuat cerita semakin menarik, seorang *storyteller* akan membuat sang karakter kembali menemui pilihan-pilihan sulit dalam hidupnya dengan tingkatan dan konsekuensi yang lebih kompleks.
7. *Climatic Action* : Berisi jawaban dari ide utama sebuah cerita yang disampaikan melalui kejutan.
8. *Resolution* : Menampilkan *ripple effects* dari klimaks plot utama.

Seni Sekuensial

Seni sekuensial(*sequential arts*) atau biasa disebut komik adalah kumpulan gambar-gambar yang

diletakkan berurutan sehingga membentuk suatu rentetan yang bercerita. Menurut Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Arts*(1989) komik didefinisikan sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide. Sedangkan menurut Scott McCloud, komik didefinisikan sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Lebih lanjut, McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, disebut “parit”. Panel komik mematahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan.

Closure memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajek dalam pikiran. Perbendaharaan komik adalah lambang visual yang tergantung pada pengaturan elemennya, jadi bisa dikatakan komik sebenarnya adalah *closure*. *Closure* hanya berarti jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan

terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk menyimulasikan waktu dan gerakan. McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

- A. *Moment-to-moment* : Peralihan ini memerlukan *closure* yang sedikit. Biasa digunakan untuk memperlambat adegan guna mendramatisir keadaan.
- B. *Action-to-action* : Peralihan ini menunjukkan kemajuan tindakan objek yang tunggal. Biasa digunakan untuk memperlihatkan proses dari sebuah aksi/tindakan.
- C. *Subject-to-subject* : Peralihan ini menunjukkan perubahan sudut gambar(*angle*). Biasa digunakan untuk mengarahkan perhatian pembaca.
- D. *Scene-to-scene* : Peralihan ini membawa pembaca melintasi ruang dan waktu. Biasa digunakan untuk mempersingkat cerita.
- E. *Aspect-to-aspect* : Peralihan ini tidak mengenal waktu, mengatur pandangan, ataupun suasana hati. Biasa digunakan untuk menciptakan suasana atau kesan akan tempat tertentu.
- F. *Non-sequitur* : Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya. Biasa digunakan untuk komik-komik eksperimental.

Karakter

Karakter merupakan salah satu komponen penting yang terdapat dalam sebuah cerita. Robert McKee dalam teorinya yang berjudul *Story Structure* menyebutkan jenis-jenis karakter yang biasa terdapat dalam sebuah cerita yakni:

- A. *The Protagonist* : Protagonis merupakan istilah untuk tokoh utama dalam sebuah cerita. Pada umumnya, protagonis digambarkan sebagai karakter yang berpihak pada kebaikan.
- B. *The Antagonist* : Merupakan karakter yang bertentangan dengan protagonis. Pertanyaan-pertanyaan penting dalam membuat karakter antagonis adalah mengapa ia ingin menghalangi protagonis dalam mencapai tujuannya; apa sebenarnya yang diinginkan karakter antagonis; dan nilai-nilai seperti apa yang dipegang oleh karakter antagonis dan bagaimana nilai-nilai itu bisa bertentangan dengan milik protagonis.
- C. *Supporting Characters* : Karakter pembantu. Berikut ini merupakan fungsi dari karakter-karakter pembantu yaitu:
 - 1. Mengungkapkan berbagai macam aspek dalam karakter protagonis.
 - 2. Rekan protagonis
 - 3. Mendefinisikan protagonis karena salah satu cara untuk mendefinisikan karakter

protagonis ataupun pahlawan adalah dengan cara perbandingan. Cantik tidaknya seorang karakter pun akan lebih efektif ketika diberikan dasar perbandingan.
(McCloud, 2006:70)

Data Perusahaan



Gambar 1.1

Logo Palang Merah Indonesia
(Sumber : <http://www.pmi.or.id>)

Palang Merah Indonesia (PMI) adalah sebuah organisasi perhimpunan nasional di Indonesia yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan. PMI cabang kota Bandung berada di Jalan Aceh no. 79 , Bandung 40114, Jawa Barat, Indonesia. Nomor telepon : (022) 4207052 / Fax. (022) 4208677.

Peran PMI adalah membantu pemerintah di bidang sosial kemanusiaan, terutama tugas kepalangmerahan sebagaimana dipersyaratkan dalam ketentuan Konvensi-Konvensi Jenewa 1949 yang telah diratifikasi oleh pemerintah Republik Indonesia pada tahun 1958 melalui UU No 59.

Data produk



Gambar 1.2

Buku Pedoman Pertolongan Pertama
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Buku yang berjudul “Pedoman Pertolongan Pertama” ini merupakan edisi kedua dari seri buku berjudul sama yang dirilis oleh Palang Merah Indonesia sebagai pedoman pembelajaran yang diperuntukkan bagi tenaga pelaksana PMI dari berbagai tingkatan.

Dalam buku ini, terdapat berbagai macam materi mengenai metode pertolongan yang dikelompokkan berdasar kasus dan tingkat kesulitan yang dibagi dalam 13 bab.

Data Khalayak Sasaran

Demografis : Segmentasi dari buku ilustrasi pertolongan pertama ini adalah pelajar sekolah menengah usia 12-18 tahun (12-15 tahun untuk remaja usia SMP dan 16- 18 tahun untuk remaja usia SMA). Dengan jenis kelamin pria dan wanita dan memiliki kemampuan ekonomi menengah.

Psikografis : Buku ilustrasi ini diperuntukkan bagi remaja yang senang mempelajari hal-hal baru dan memiliki tingkat kepedulian yang tinggi terhadap sesama, terutama mereka yang aktif dalam kegiatan kepalangmerahan. Selain itu, remaja yang membaca buku ini juga diharapkan agar mau berbagi ilmu dengan sesama.

Geografis : Target primer dari buku ilustrasi pertolongan pertama ini adalah anak remaja usia sekolah menengah (SMP-SMA) yang berada di Kota Bandung. Kedepannya diharapkan buku ilustrasi ini dapat menyebar ke sekolah-sekolah menengah di Jawa Barat.

Wawancara

Menurut keterangan hasil wawancara terhadap kak Galih Septian selaku salah satu tenaga pelatih PMI, materi yang dipelajari dalam kegiatan palang merah usia remaja masih terbatas pada penanganan kasus dasar yang dapat ditangani tanpa harus menggunakan peralatan khusus atau metode yang sulit untuk dipelajari.

Materi-materi tersebut diantaranya adalah : pertolongan pertama, keracunan, darah, kasus yang berkaitan dengan suhu, patah tulang, evakuasi, cedera jaringan lunak, dan pembuatan tandu.

Dari sekian banyak materi tersebut, penulis memilih beberapa materi yang dianggap cukup penting untuk dipelajari dan memutuskan untuk

membuatnya sebagai buku panduan berseri dengan isi konten yang terfokus pada satu materi di setiap bukunya agar pembaca yang ingin mempelajari ilmu-pertolongan pertama dapat fokus pada materi yang dipelajari dan tidak cepat bosan.

Mengingat bahwa target remaja yang dituju adalah remaja usia sekolah menengah pada umumnya, bukan hanya mereka yang mengikuti kegiatan kepalangmerahan.

Kuesioner

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kuesioner, lebih dari 70% responden yang ada memiliki kemauan untuk melakukan pertolongan pertama baik mereka yang memiliki ilmu pertolongan pertama maupun yang tidak.

Hal ini juga turut didukung dengan fakta bahwa lebih dari 50% responden juga lebih memilih untuk mempelajari ilmu pertolongan pertama melalui buku atau internet, sehingga makin menguatkan alasan dari perancangan buku ilustrasi pertolongan pertama ini.

Disamping itu, sebanyak 88.8% responden setuju bahwa ilustrasi dapat membantu pemahaman ilmu pertolongan pertama.

Dari rekapitulasi data hasil kuesioner diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki kemauan untuk melakukan pertolongan pertama dan tertarik untuk

mempelajari ilmu pertolongan pertama melalui media buku ilustrasi pertolongan pertama.

Konsep Perancangan

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi yang digunakan menggunakan bahasa informatif dan komunikatif, namun masih memperhatikan target audiens agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiens.

Mengingat bahwa target audiens yang disasar adalah anak remaja usia sekolah menengah, maka bahasa yang digunakan akan lebih santai namun tetap baku.

Strategi Komunikasi

Berangkat dari persepsi umum target audiens yang mayoritas ragu untuk melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan karena khawatir salah dalam melakukan pertolongan, maka dilakukan pendekatan yang diharapkan dapat mengubah persepsi umum tersebut.

Caranya adalah dengan mengajarkan pertolongan pertama sebagai kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan melalui media yang dekat dengan target audiens sehingga diharapkan kedepannya mereka akan ikut serta dalam kegiatan sosial-kemanusiaan dan mau mengajak teman-temannya untuk turut aktif didalamnya.

Konsep Kreatif

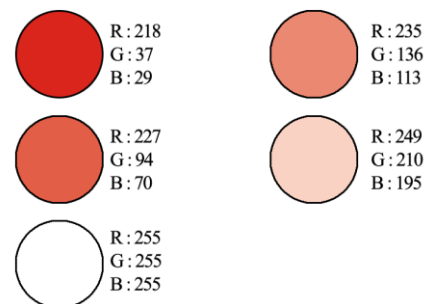
Penjelasan mengenai tata cara pertolongan pertama akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komik.

Dalam komik ini, akan diselipkan penjelasan yang ringan dan beberapa *twist* jenaka sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah mengenai materi yang akan disampaikan.

Konsep Visual

Konsep visual dalam tugas akhir ini dibagi berdasar elemen-elemen visual yang terdapat dalam buku ilustrasi pertolongan pertama ini. Elemen-elemen visual tersebut diantaranya : warna, gaya gambar, tipografi.

Warna



Gambar 1.3

Warna-warna untuk *layout* buku ilustrasi

(Sumber : Olahan Penulis)

Warna pokok yang digunakan layout buku ilustrasi pertolongan

pertama adalah warna-warna yang menjadi warna tema khas PMI yakni paduan dari warna merah yang tergradasi hingga putih.

Gaya Gambar



Gambar 1.4

Gaya gambar *super-deformed* yang digunakan untuk buku ilustrasi

(Sumber : Olahan Penulis)

1. Tipografi Dialog

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ

Gambar 1.8 Font Digitalstrip

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Hasil Perancangan

Sampul Komik



Gambar 1.9 Sampul komik

(Sumber : Olahan penulis)

Halaman Komik



Gambar 1.10 Halaman komik (1-2)

(Sumber : Olahan penulis)

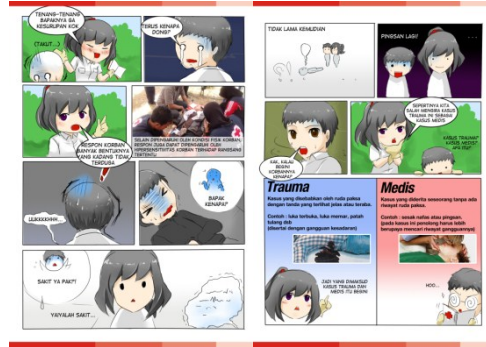


Gambar 1.11 Halaman komik (3-4)

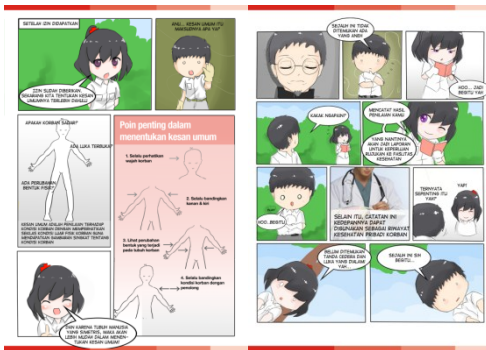
(Sumber : Olahan penulis)



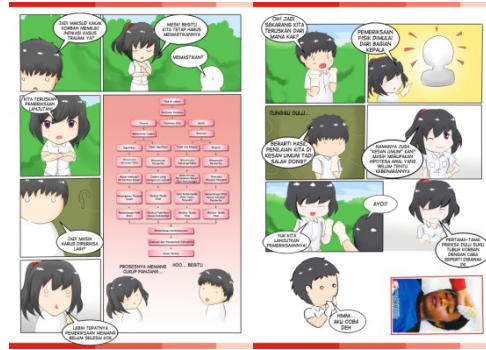
Gambar 1.12 Halaman komik (5-6)
(Sumber : Olahan penulis)



Gambar 1.15 Halaman komik (11-12)
(Sumber : Olahan penulis)



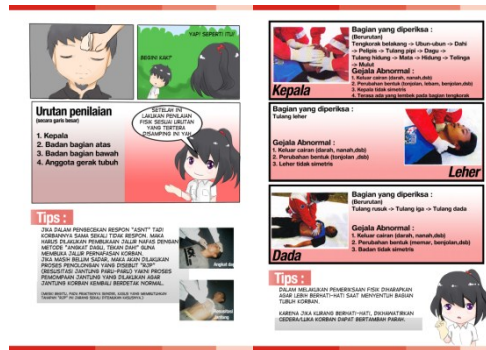
Gambar 1.13 Halaman komik (7-8)
(Sumber : Olahan penulis)



Gambar 1.16 Halaman komik (13-14)
(Sumber : Olahan penulis)



Gambar 1.14 Halaman komik (9-10)
(Sumber : Olahan penulis)



Gambar 1.17 Halaman komik (15-16)
(Sumber : Olahan penulis)



Gambar 1.18 Halaman komik (17-18)

(Sumber : Olahan penulis)



Gambar 1.19 Halaman komik (19-20)

(Sumber : Olahan penulis)

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pertolongan pertama yang dilakukan oleh masyarakat umumnya masih banyak dipengaruhi oleh kepercayaan yang tidak memiliki dasar ilmiah. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia yang pada umumnya mempercayai adat-istiadat dan ajaran leluhur yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Penjelasan dalam bentuk ilustrasi yang interaktif merupakan cara yang efektif untuk memberikan edukasi pada target audiens yang masih remaja. Hal ini dikarenakan remaja cenderung tertarik membaca buku yang memiliki ilustrasi/gambar didalamnya dibanding dengan buku ilmiah yang hanya berisi tulisan.

Belum adanya buku ilustrasi yang menjelaskan pertolongan pertama melalui pendekatan komik. Hal ini merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan buku ilustrasi ini.

Saran

Diperlukan eksplorasi lebih mendalam mengenai pengambilan sudut pandang sebagai bagian dari *storytelling* dalam komik. Hal ini perlu diperhatikan karena pengambilan sudut pandang yang dibuat cenderung kaku dan monoton.

Perlunya ketelitian dalam *lettering* dan dialog agar tidak terjadi kesalahan didalamnya. Hal ini dikarenakan dalam beberapa dialog terdapat beberapa dialog yang terlalu memenuhi balon kata.

Diperlukan pemahaman lebih mendalam tentang *layout* dan tipografi. Hal ini dikarenakan *layout* penceritaan yang digunakan masih kurang dinamis dan tipografi yang digunakan masih belum terasa padu.

Diperlukan pemahaman yang lebih jauh mengenai ilmu pertolongan

pertama. Hal ini dikarenakan beberapa penjelasan yang diberikan melalui buku ilustrasi ini masih belum cukup untuk menjelaskan bagaimana praktek yang seharusnya dilaksanakan ketika melakukan pertolongan langsung di lapangan.

Diperlukan penjelasan lebih jauh mengenai peralatan alternatif yang dapat digunakan disaat tidak ada peralatan pertolongan yang lengkap dan memadai. Hal ini disarankan karena bencana tidak dapat diduga kapan datangnya, sehingga penolong tidak selalu siap dan membawa peralatan yang memadai.

Daftar Pustaka

- Altstiel, Tom dan Jean Grow.
(2010). *Advertising Creative: Strategy, Copy +Design*. Singapore, SAGE Publications, Inc.
- Dameria, Anne.
(2007). *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta, Link & Match Graphic.
- Effendi, Onong Uchjana.
(2009). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung, Gramedia Pustaka Utama.
- Eisner, Will.
(2001). *Comics and Sequential Art. Florida*: Poor House Press.
- Haslam, Andrew.
(2006). *Book Design*. London: Laurence King Publishing
- Kuno, Naomi
(2004). *Tasteful Color Combinations*. Edisi Keempat. Japan: Page One.
- Kusrianto, Adi.
(2009). *Berkarier di Dunia Grafis*. Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- McCloud, Scott.
(1993). *Understanding Comics*. Massachusetts: Tundra Publishing.
- McCloud, Scott.
(2006). *Making Comics*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Rustan, SURIANTO.
(2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta, PT Gramedia Pustaka
- Santosa, Slamet
(2004). *Dinamika Kelompok* (Ed. Rev). Jakarta : Bumi Aksara
- Sanyoto, Sadjiman EbdI
(2009). *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta :Jalasutra.
- Satya Murthy, K
(2009). *How to Write A Book*. Aph Publishing Corporation
- Sihombing, Danton.
(2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta, PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur.
(1995). *Pengajaran Semantik. Bandung*: Angkasa Bandung Pateda
- Upton, Penney
(2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama Utama.
- Website :
- BeeComic : (2012).
Character Chibi dan Super Deformed. Tersedia :
<http://beecomics.blogspot.com/2012/06/character-chibi-dan-super-deformed.html> (4 Juli 2014)
- Kemp, Kenny. (1990).
McKee Story Structure. Tersedia:
<http://www.kennykemp.com/pdf/s>

tory%20structure.pdf (15 April
2014)

Miller, Eric. (2011).

Theories of Story and Storytelling.

Tersedia:

[http://www.storytellingandvideoc
onferencing.com/67.pdf](http://www.storytellingandvideoc
onferencing.com/67.pdf) (19 April
2014)