

## PERANCANGAN BUKU INFORMASI BERJUDUL “CERDAS MENGHADAPI *DIABETES MELLITUS*” UNTUK REMAJA

### *DESIGN OF INFORMATION BOOK 'INTELLIGENT FACING DIABETES MELLITUS' FOR YOUTH*

Jerry Tanu<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Freelancer of Graphic Design

Diterima: 9 September 2022 / Disetujui: 14 Desember 2022

#### ABSTRACT

*Health is one of the valuable assets in a person's life, because health is related to all aspects of good human life. In Indonesia, there are many diseases that can cause death for those who suffer from it, such as tuberculosis and diabetes. One example of a disease that the author takes is from Diabetes Mellitus. Diabetes Mellitus is a chronic disease characterized by blood glucose levels that exceed normal. The lack of information media is an obstacle or problem faced by those who suffer from diabetes or even some patients do not know that they have diabetes at an early age. So, the purpose of this design is to produce a design in the form of an information book in the form of its main media. The research method used in this research is descriptive qualitative. Qualitative descriptive research aims to describe, describe, explain, explain and answer in more detail the problems to be studied by studying as much as possible an individual. This study uses the method of collecting literature and distributing questionnaires and observations made in bookstores to examine information books about diabetes mellitus. The design method in this study uses the design thinking method which is used to find solutions by thinking creatively and the process is carried out repeatedly on the failures encountered so as to create innovative works. The visual concept of this information book is simple but still looks elegant and modern and is supported by illustrations that can sell this book. The design of this information book is expected to provide information and knowledge to the public about diabetes mellitus in Indonesia.*

**Keywords :** *book, diabetes, information, glucose*

#### ABSTRAK

Kesehatan merupakan salah satu aset yang berharga pada kehidupan seseorang, karena kesehatan berhubungan dengan semua segi sisi kehidupan manusia baik. Di Indonesia banyak penyakit yang bisa menjadikan kematian bagi yang mengidapnya, seperti TBC, dan Penyakit Diabetes. Salah satu contoh penyakit yang diambil penulis ialah dari Penyakit Diabetes Melitus. Diabetes Melitus ialah suatu penyakit kronis yang ditandai dengan kadar glukosa darah yang melebihi normal. Kurangnya media informasi menjadi kendala atau masalah yang dihadapi bagi mereka yang menderita penderita diabetes atau yang bahkan beberapa pasien tidak mengetahui bahwa mereka terkena penyakit diabetes saat usia dini. Maka, tujuan dibuatnya perancangan ini untuk menghasilkan rancangan berupa buku informasi dalam bentuk media utamanya. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan kepustakaan dan penyebaran angket serta observasi yang dilakukan di toko buku untuk meneliti buku informasi mengenai diabetes melitus. Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode design thinking yang digunakan untuk mencari solusi dengan berpikir kreatif dan proses yang dilakukan berulang pada kegagalan yang dihadapi sehingga menciptakan karya yang inovasi. Konsep visual buku informasi ini sederhana namun tetap terlihat elegan dan modern serta didukung dengan ilustrasi yang dapat menjual buku ini. Perancangan buku informasi ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pengetahuan kepada masyarakat mengenai penyakit diabetes melitus di Indonesia.

**Kata Kunci :** *buku, diabetes, informasi, glukosa*

## PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan salah satu aset yang berharga pada kehidupan seseorang, karena kesehatan berhubungan dengan semua segi sisi kehidupan manusia baik secara mental, fisik, maupun spiritual. Tanpa adanya kesehatan yang baik, segala kegiatan atau aktivitas kita akan terganggu.

Berdasarkan data International Diabetes Federation (IDF) jumlah penderita *Diabetes* di Indonesia pada tahun 2021 adalah sebesar 19,47 juta.(IDF, 2021). Data tersebut juga menyatakan bahwa jumlah penderita *Diabetes* meningkat pesat dalam sepuluh tahun terakhir. Penderita *Diabetes* tercatat mengalami lonjakan 167% dibandingkan dengan jumlah penderita *Diabetes* pada tahun 2011 yang mencapai 7,29 juta selama pandemik Covid-19. *Diabetes* juga menyebabkan 6,7 juta kematian atau 1 orang setiap 5 detik (IDF, 2021). Jumlah penderita *Diabetes* tercatat dari usia remaja hingga dewasa. Menurut Riskesdas menunjukkan bahwa prevalensi *Diabetes Mellitus* di Indonesia berdasarkan diagnosis dokter pada umur 15 tahun keatas adalah sebesar 2%.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dipahami bahwa selama sepuluh tahun terakhir terdapat peningkatan penderita *Diabetes* di Indonesia, khususnya usia remaja, yang kurang peduli terhadap ancaman penyakit *Diabetes* ini. Dengan demikian pemahaman akan penyakit harus mulai diberikan sejak remaja, apalagi dengan situasi pandemi seperti ini. Kurang pemahaman mengenai penyakit *Diabetes* pada umumnya disebabkan terbatasnya akses informasi tentang penyakit *Diabetes Mellitus*.(Jais, M., Tahlil, T., Susanti, 2019).

Berdasarkan observasi penulis terhadap beberapa toko buku, bacaan yang membahas mengenai *Diabetes Mellitus* bagi usia remaja masih kurang, baik secara kuantitas, maupun berdasarkan tampilan visualnya. Kebanyakan lebih bersifat *textbook*, sehingga kurang menarik bagi mereka.

Keberadaan ilustrasi gambar pada buku informasi membuat lebih dari 80% pembaca mampu menangkap isi informasi.

Selain itu media buku informasi yang dilengkapi ilustrasi gambar memiliki makna dan nilai strategis, menurut Azwar dalam Patria (DIKRIANSYAH, 2018).

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat perancangan buku informasi berjudul “Cerdas Menghadapi *Diabetes Mellitus*” untuk remaja, dengan pendekatan ilustrasi untuk mengedukasi dan menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh pembaca, khususnya remaja, tentang *Diabetes Mellitus*. Selain itu penelitian diharapkan pula untuk dapat menjadi referensi bagi penelitian maupun rancangan selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

### Metode Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa studi kepustakaan, observasi dan penyebaran angket. Studi kepustakaan dilakukan dengan pencarian data yang berkaitan dengan meningkatnya *Diabetes Mellitus* yang terjadi pada usia remaja melalui berbagai referensi seperti jurnal serta artikel dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Penyebaran angket disebarakan secara online dan bersifat *purposive* yaitu sesuai dengan segmentasi yang berusia 14 sampai 18 tahun. Hasilnya kemudian dianalisa dengan menggunakan Skala Likert serta Skala Nominal. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dalam melengkapi kuesioner pada Skala Likert, responden diharuskan untuk menunjukkan tingkat persetujuan terhadap rangkaian pertanyaan, yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan harapan responden terhadap perancangan buku informasi tentang *Diabetes Mellitus*, khususnya di Indonesia sesuai target pembaca. Sedangkan Skala Nominal adalah skala yang diberikan kepada respon responden terhadap suatu objek atau kategori tertentu. Dalam hal ini kuesioner diberikan untuk memahami tingkat harapan responden tentang tampilan visual buku, misalnya untuk pemilihan tone warna, ilustrasi, format buku dan lain-lain, yang akan diterapkan pada perancangan, serta

\*email: [jerrytanu@gmail.com](mailto:jerrytanu@gmail.com)

untuk menangkap pemahaman responden mengenai penyakit *Diabetes Mellitus* ini. Sebagai hasil temuan angket terungkap bahwa responden mengenal penyakit *Diabetes Mellitus*, namun sebagian besar, yaitu 82,4% kurang paham dan 11,8% tidak paham gejala penyakit tersebut. 94% kurang paham dan 6% tidak paham penyebab penyakit tersebut. Untuk itu, sebanyak 82% responden berminat untuk membaca buku informasi tentang penyakit tersebut. Sementara itu, berdasarkan hasil angket para responden mengharapkan tampilan visual dengan ilustrasi *flat design*, format buku A5, dengan kombinasi warna cerah dan *soft*.

Observasi dilakukan dengan meninjau objek ataupun lokasi secara langsung yang bertujuan untuk memantau produk pesaing dari segi kekurangan serta kelebihan, yaitu buku-buku lain yang berkaitan, di *website* maupun toko buku baik toko fisik maupun online, dan mengumpulkan buku referensi yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu buku informasi tentang penyakit *Diabetes Mellitus*.

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* yang digunakan untuk mencari solusi dengan berpikir kreatif sehingga menciptakan karya yang inovatif (Rachman, 2018). Terdapat 6 tahap pada metode ini yang diterapkan dalam proses perancangan buku informasi yang disusun, antara lain mencakup:

#### 1. *Definition* (definisi)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yaitu terjadinya peningkatan pada penyakit *Diabetes Melitus* di Indonesia terutama pada kalangan remaja hingga ditemukannya suatu solusi untuk merancang suatu karya berupa buku informasi mengenai penyakit tersebut terutama untuk target remaja, dengan menerapkan suatu metode penelitian, pengumpulan data dan metode perancangan tertentu.

#### 2. *Research* (Riset)

Pada tahap ini dilakukan pencarian data melalui berbagai metode, seperti kepustakaan, observasi terhadap karya sejenis di pasaran, maupun angket. Untuk kemudian dilakukan penjabarannya berupa kajian penelitian terdahulu, landasan-

landasan teori yang akan diterapkan pada perancangan buku ini, referensi tentang penyakit *Diabetes Melitus*, analisa data buku lain yang sejenis, serta penyusunan dan penyebaran angket dengan perhitungannya untuk kemudian dihasilkan suatu kesimpulan angket guna memahami pendapat responden terhadap pembuatan buku informasi mengenai diabetes melitus secara tampilan visual, tone warna, serta pemahaman mengenai penyakit *Diabetes Melitus*.

#### 3. *Interpretation* (Interpretasi)

Menggunakan data dari tahap sebelumnya untuk selanjutnya dilakukan interpretasi dan analisa berdasarkan hasil kesimpulan tersebut untuk menjadi suatu konsep dan strategi visual dalam perancangan buku tentang *Diabetes Melitus* untuk remaja ini. Pada tahap ini dilakukan analisa SWOT, pemikiran terhadap berbagai pendekatan visual yang akan dilakukan dalam perancangan, strategi distribusi maupun promosi buku dan konsep lainnya.

#### 4. *Ideation* (Ideasi)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan ide visual melalui pengembangan *keyword*, *visual key*, *brainstorming*, *mindmap*, *moodboard* dan lainnya guna menghasilkan berbagai ide untuk visualisasi judul dan *cover* buku, gaya ilustrasi, konten buku, konsep tipografi, tata letak, serta elemen visual lainnya, yang sesuai untuk diterapkan pada perancangan buku *Diabetes Melitus* untuk target remaja.

#### 5. *Prototyping* (Prototipe)

Pada tahap ini dilakukan penerapan dari berbagai konsep ke dalam bentuk visual guna menghasilkan berbagai alternatif yang kemudian diseleksi hingga dihasilkan suatu rancangan terbaik sebagai prototipe yang dapat dijadikan rekomendasi kepada penerbit.

#### 6. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara terbatas yaitu kepada sejumlah penguji untuk diperoleh masukan maupun *review* terhadap buku informasi yang sudah dibuat untuk kemudian dilakukan revisi-revisi untuk menghasilkan suatu rancangan yang ideal dan siap untuk diterbitkan terutama kepada target pembaca.

## Kajian Pustaka

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan disiplin ilmu yang mempunyai tujuan sebagai pembelajaran konsep – konsep komunikasi dan ungkapan yang kreatif melalui berbagai macam media yang dibuat untuk menyampaikan pesan-pesan dan gagasan baik secara visual maupun berkommunikasi.(Yudidamar, 2019).

Adapun beberapa teori yang diterapkan dalam penelitian dan perancangan adalah sebagai berikut.

### a. Prinsip Desain

Pada konteks desain komunikasi visual, prinsip desain berperan dalam penataan dan penyusunan berbagai elemen dasar desain. Dalam prinsip desain yang perlu diperhatikan yaitu aspek kreativitas dan inovasi sehingga menghasilkan karya yang estetik secara visual serta memiliki pesan yang komunikatif.(Rochmawati, 2020)

### b. Desain Grafis

“*Graphic*” atau “grafis” dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani “*Graphein*” yang berarti menulis atau menempatkan teks. Selain itu, pengertian dari desain grafis ialah gambar dua dimensional yang memberikan kesan informatif. Tampilan visual dapat berupa gambar, lukisan maupun fotografi.

Desain grafis sangat penting dalam proses komunikasi visual, yaitu dapat membuat suatu komunikasi dapat dimengerti dengan lebih mudah.(Fitriah, 2019)

### c. Teori Warna

Warna adalah unsur krusial dalam objek desain, karena melalui warna ciri-ciri atau citra yang ingin disampaikan dapat ditampilkan. Warna adalah salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, menaikkan *mood*, menggambarkan visi dan misi suatu perusahaan, serta lainnya. Dalam penataan warna perlu diperhatikan kesan apa yang ingin dibangun dalam desain. Warna dibagi menjadi 4 kelompok yaitu warna primer, sekunder, tersier, serta warna netral.(Safitri, N, 2020)

- Warna Primer, yaitu warna asli yang tidak adanya pencampuran dari segala macam warna dan salah satu warna primer ialah warna merah, kuning, dan biru.

- Warna Sekunder, yaitu warna yang bercampur warna-warna utama yang menggunakan proporsi 1 banding 1 dengan contohnya jingga yang dihasilkan warna oleh campuran warna merah dan kuning.

- Warna Tersier, merupakan pencampuran antara salah satu warna yang primer serta dengan salah satu warna sekunder sehingga terjadinya warna tersier.

- Warna Netral, merupakan warna yang mudah untuk di padukan sebagai warna yang cocok oleh semua warna(Safitri, N, 2020)

Warna juga mampu memberikan efek psikologis serta memiliki makna tertentu dalam berbagai simbol pada berbagai kebudayaan.

### d. Tata letak dan *Grid*

Tata letak berperan dalam kegiatan menyusun sebuah objek maupun tulisan yang berguna untuk mengatur dan menata agar terlihat komposisi dan presisi antarobjek satu dengan yang lainnya. Melalui tata letak maka sebuah objek dapat ditampilkan secara menarik dan memiliki nilai yang estetik. Tata letak mempunyai 5 prinsip utama yaitu: proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan. Pada penyelesaian suatu project desain, baik itu pengerjaan buku, logo, *banner*, dan sebagainya, pasti memerlukan tata letak sebagai acuan.(Agustini, 2020)

Terdapat beberapa jenis tata letak (*layout*) buku yaitu:

#### - *Picture Window Layout*

Pada tata letak jenis ini tampilan visual dilakukan secara fokus pada pesan yang ingin disampaikan kepada audiens sehingga dapat digunakan beserta model yang diinginkan.

#### - *Grid Layout*

Tata letak jenis ini menampilkan konsep *grid* yang didesain bagian-bagiannya untuk membantu menempatkan sebuah objek agar tampak lebih presisi antar objek satu dengan yang lainnya.

Sementara itu *Grid* merupakan tatanan kerangka yang dibuat oleh garis

dengan posisi yang verikal dan horisontal. Pada umumnya *grid* digunakan sebagai alat bantu dalam menyusun objek dua dimensional. Tujuan utama dari penggunaan *grid* ialah membantu dalam penyusunan elemen-elemen atau objek-objek visual melalui suatu tata letak, agar tercipta suatu rancangan yang dapat memberikan informasi secara jelas. (Agustini, 2020)

Salah satu sistem *grid* yang kerap digunakan adalah *column grid*, yang menyusun kolom dalam barisan yang tersusun rapih dan ukuran *grid*-nya ditentukan berdasarkan konten yang akan digunakannya. (Agustini, 2020)

#### e. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang diciptakan oleh desainer atau ilustrator yang berfungsi untuk menjelaskan atau mengkomunikasikan suatu pesan maupun makna tertentu kepada pembaca. (Marsudi & Nanda, 2020).

#### f. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu pengetahuan disiplin seni mengenai huruf. Peranan penting pada huruf mempunyai sebuah energi audiens dalam melihat sebuah karya seni yang dapat mengaktifkan gerak mata dan juga untuk menilai sebuah karya seni yang estetika kenyamanan keterbacaan serta elemen - elemen visual. (Kembaren et al., 2020)

#### Buku

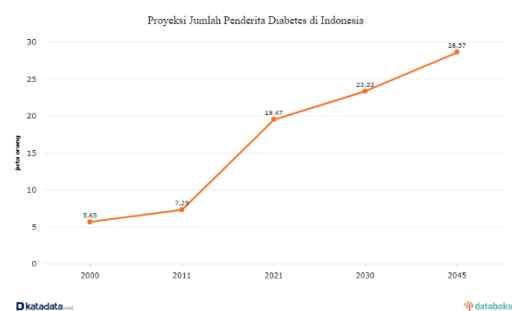
Buku merupakan salah satu media komunikasi yang paling banyak digemari masyarakat yang berisi informasi disampaikan dipisah bersifat selamanya. Buku yang berisi lembaran halaman yang cukup banyak sehingga lebih tebal dari *booklet*. (Yana Erlyana S, 2018)

#### **Diabetes Mellitus**

Diabetes merupakan salah satu jenis penyakit yang telah dikenal masyarakat. Penyakit *Diabetes Mellitus* ini merupakan sekelompok penyakit yang mempengaruhi bagaimana tubuh kita menggunakan glukosa atau gula darah, dan berkaitan dengan permasalahan hormon insulin. Pada penderita penyakit ini pankreas kurang atau tidak mampu menghasilkan insulin yang

dibutuhkan, atau dalam kondisi tubuh tidak mampu merespon insulin. Sementara itu hormon insulin berfungsi mengendalikan jumlah glukosa dalam aliran darah yang dibutuhkan untuk sumber tenaga bagi sel pembentuk jaringan dan otot, serta menjadi tenaga utama bagi otak. Dengan demikian para penderita *Diabetes Mellitus* harus mengkonsumsi sendiri insulin dengan cara menyuntikkannya ke dalam tubuh mereka. Penyakit ini dapat diakibatkan faktor keturunan dapat pula diakibatkan oleh pola hidup yang buruk seperti kurang berolahraga maupun pola makan yang buruk.

Berdasarkan data dari International Diabetes Federation (IDF) memperkirakan jumlah penderita diabetes di Indonesia dapat mencapai 28,57 juta pada 2045. Jumlah ini lebih besar 47% dibandingkan dengan jumlah 19,47 juta pada 2021. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Grafik Jumlah Penderita *Diabetes Mellitus***

(Sumber: katadata.co.id, 2022)

Berdasarkan grafik tersebut tampak bahwa jumlah penderita *Diabetes Mellitus* pada 2021 meningkat pesat dalam sepuluh tahun terakhir. Penderita penyakit tersebut tercatat meningkat 167% dibandingkan dengan jumlah penderita pada 2011 yang mencapai 7,29 juta.

Menurut International Diabetes Federation (IDF) 90% dari total kasus *Diabetes* umumnya terjadi pada usia remaja. Hal ini berkaitan erat dengan pola diet tidak seimbang dan kurangnya aktivitas fisik sehingga penderita umumnya memiliki berat badan berlebih atau obesitas. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) pencegahan *Diabetes*

*Mellitus* dimulai dengan prinsip mengubah gaya hidup yang lebih sehat meliputi olahraga, mengurangi konsumsi berkadarnya gula serta menjaga keseimbangan antara olahraga dengan pola makan. Penurunan berat badan dapat pula mencegah atau memperlambat munculnya penyakit ini pada remaja. (IDF, 2021)

### Usia Remaja

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Sementara menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental (Diananda, 2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Strategi Perancangan

Konsep perancangan disusun berdasarkan identifikasi permasalahan tentang penyakit *Diabetes Mellitus* yang semakin meningkat, terutama di kalangan remaja, akan tetapi media informasi yang ada kurang menarik terutama bagi target remaja, bahkan minim sekali ditemukan di toko buku maupun perpustakaan.

Beberapa strategi pendekatan yang dapat dilakukan dalam perancangan dapat dijabarkan dengan melakukan beberapa pendekatan sebagai berikut.

#### 1. Pendekatan Emosional

Pada pembuatan buku informasi mengenai penyakit ini menggunakan pendekatan emosional berupa pemilihan warna kombinasi antara biru *bright* dan *soft*, terutama pada warna halaman buku secara umum. Sehingga warna tersebut dapat menimbulkan kesan yang higienis dengan pola hidup yang sehat. Hal tersebut dipertegas melalui ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh ilustrasi karakter.

#### 2. Pendekatan Artistik

Pendekatan artistik pada perancangan buku informasi ini dilakukan melalui penerapan *flat design* pada ilustrasi karakter maupun objek lainnya. Penerapan gaya ilustrasi *flat design* memberikan kesan sederhana atau *simple* tapi mampu menarik perhatian pembaca serta menyampaikan pesan dengan baik.

#### 3. Pendekatan Rasional

Pendekatan rasional dilakukan melalui penerapan data dan penelitian yang akurat untuk menyusun buku ini.

#### 4. *Unique Selling Point*

Daya tarik atau keunikan dari pembuatan buku informasi mengenai penyakit *Diabetes Mellitus* yang dirancang dengan menggunakan ilustrasi beserta teks masih belum banyak ditemukan oleh target pembaca. Dengan demikian target pembaca tertarik dan dapat memperoleh informasi yang berharga. Penggunaan banyak ilustrasi dengan teknik *flat design* dalam buku ini diharapkan menjadi pembeda dari buku informasi seputar kesehatan pada umumnya.

Di saat kebanyakan buku informasi berkesan membosankan, buku informasi yang baru dirancang ini diharapkan lebih menarik, tidak hanya dari segi estetikanya saja tapi juga kelengkapan informasinya, yang disusun berdasarkan sumber yang akurat. Buku ini memiliki isi yang dibagi beberapa bab agar memudahkan pembaca dalam membaca buku serta menambah wawasan seputar kesehatan seseorang khususnya tentang penyakit *Diabetes Mellitus*, diantaranya :

- Bagian pertama menjelaskan pengertian *Diabetes Mellitus*.

- Bagian ke-dua berisi infografis tentang komplikasi yang terjadi pada penderita *Diabetes Mellitus*

- Bagian ke-tiga menjelaskan gejala dari penyakit *Diabetes Mellitus*

- Bagian ke-empat menjelaskan penyebab terjadinya penyakit *Diabetes Mellitus*

- Bagian ke-lima ialah menjelaskan penanganan dan bagaimana terhindar dari penyakit *Diabetes Mellitus*.

Buku informasi ini dirancang berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) sehingga cukup mudah dibawa ataupun dibaca. Untuk

tampilan *looks* yang disajikan kepada pembaca yaitu dengan menggunakan gaya ilustrasi *flat design* yang menampilkan kesan *simple* atau sederhana namun tetap terlihat elegan dari pemilihan *tone* warna yang dipakai. Penggunaan *tone* warna biru muda yang melambangkan unsur elegan, cerdas serta menampilkan kesan medis. Selain *tone* biru muda, ada warna ungu yang melambangkan kekuatan serta merepresentasikan energi yang menghasilkan energi yang positif bagi pembacanya. *Tone* warna – warna tersebut diharapkan menciptakan ketertarikan bagi audiens serta dapat diminati oleh pembacanya. *Moodboard* yang ditampilkan dapat menggambarkan tentang pentingnya kesehatan yang perlu kita jaga yang mendukung juga agar penyampaian informasi tersampaikan dengan baik dan menarik.



**Gambar 1. Moodboard**  
(Sumber: Data Pribadi)

## Konsep Visual

### A. Konsep Ilustrasi

Ilustrasi untuk buku informasi ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

#### - Desain Karakter / Mascot

Desain karakter pada buku ini juga menerapkan gaya *flat design* yang sederhana, sehingga diharapkan pembaca dapat dengan jelas menerima pesan yang ingin disampaikan, namun tetap memperoleh kesan yang estetik dan *modern looks*.

Perancangan desain karakter diawali dengan pencarian referensi visual sesuai

ilustrasi yang akan dibuat, untuk kemudian dimodifikasi sesuai kebutuhan ilustrasinya.



**Gambar 2. Desain Karakter**  
(sumber: data pribadi)

#### - Ilustrasi Objek

Ilustrasi objek dikembangkan berdasarkan *keyvisual*. Ilustrasi objek masih menerapkan gaya ilustrasi *flat design* yang dibuat berdasarkan referensi visual lalu dibuat sketsa secara digital menggunakan *tone* warna yang sesuai *moodboard*, yaitu warna biru yang disesuaikan dengan warna alat Glukometer yang merupakan alat ukur kadar gula.



#### - Ilustrasi Latar

Latar pada buku menerapkan *watercolour background* yang memberikan nuansa artistik.



**Gambar 4. Ilustrasi Latar**  
(sumber: data pribadi)

### B. Konsep Tipografi

Jenis tipografi yang dipakai pada pembuatan karya tersebut ialah Sans Serif (tanpa kait) dengan nama *font* ONE DAY. *Font* tersebut dipilih karena bersifat fungsional serta lebih memberikan kesan modern.



Selain itu diterapkan pula jenis tipografi *script* yang bersifat dekoratif serta sangat *eye-catching* sehingga dapat lebih menarik perhatian. Penggunaan tipografi script yaitu Baar Sophia dan Hey October.

# Baar Sophia Hey October ONE DAY

Gambar 5. Ilustrasi Objek

## Cover Buku

Visualisasi pada cover buku lebih ditonjolkan pada *key visual* yaitu alat pengukur kadar gula Glukometer. Alat tersebut kerap muncul dalam ilustrasi buku serta menjadi suatu ciri khas dalam buku informasi ini.

Sementara itu objek pada *background* ialah obat – obatan. *Cover* menerapkan warna latar yang sesuai dengan *moodboard*.



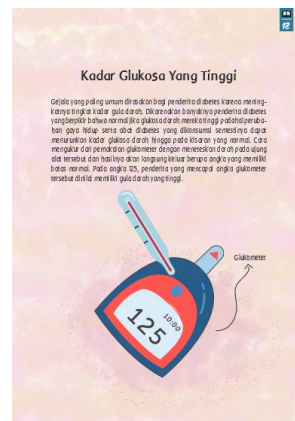
Gambar 6. Cover Depan dan Belakang  
(sumber: data pribadi)

Pada cover tertulis judul buku yaitu Cerdas Menghadapi *Diabetes Melitus* dengan pengayaan yaitu pada tulisan “*Diabetes Melitus*” huruf “i” diganti dengan gambar jarum suntik yang melambangkan suntikan insulin dalam pengobatan penyakit ini.

## Layout

Penerapan *layout* dalam penyusunan buku sangat penting untuk menciptakan komposisi yang baik antara margin kanan, kiri, atas dan bawah.

Selain itu buku ini menerapkan grid yang berjenis *double grid* dan *single grid* sehingga menimbulkan kesan rapi dan efisien.



Gambar 7. Layout  
(sumber: data pribadi)

## Media Pendukung



Gambar 8. Totebag  
(sumber: data pribadi)

Media pendukung disusun untuk mendukung promosi atas peluncuran buku ini. Selain poster promosi, yang menginformasikan penerbitan buku dan perincian acara, dirancang pula media





- 
- Dukungan Keluarga Dan Kualitas Hidup Pasien Diabetes Mellitus Yang Berobat Di Puskesmas. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 82–88.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121.  
<https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>
- Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik.” *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(2), 169.  
<https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.003>
- Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016, 10–27.
- Rochmawati, I. (2020). *Prinsip-prinsip dalam Desain*.
- Safitri, N, dkk. (2020). *Al-Ishlah : Jurnal Pendidikan Visual Students Skill in Drawing Two*. 12(2), 398–412.  
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v12.i2.216>
- Yana Erlyana S. (2018). INDONESIA. *NARADA, Jurnal Desain & Seni, FDSK - UMB*, 99–110.
- Yudidamar, T. M. (2019). *PERANCANGAN VISUAL IDENTITY DAN PENGAPLIKASIAN MEDIA PROMOSI DELACOUR DECORATION KENDAL Proyek Studi*. 1–97.