

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PUISI UNTUK  
MENTAL HEALTH**

Diajukan Guna Melengkapi  
Sebagian Syarat dalam Mencapai  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh:

**ISABELLA ANJANI SANTOSA**  
42322110005

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:  
Agustan, S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2024**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</b> <b>KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI</b> <b>KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isabella Anjani Santosa

Nomor Induk Mahasiswa : 42322110005

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 12 Agustus 2024

Yang memberikan pernyataan



Isabella Anjani Santosa

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Isabella Anjani Santosa  
NIM : 42322110005  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Puisi Untuk Mental Health

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Agustan S.Pd, M.Sn.  
NIDN : 0303038604  
Ketua Penguji : Agustan S.Pd, M.Sn.  
NIDN : 0303038604  
Penguji 1 : Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.  
NIDN : 0312119002  
Penguji 2 : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom  
NIDN : 0318018803

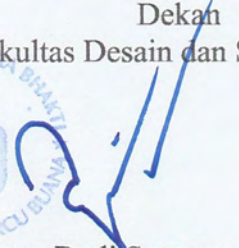


UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

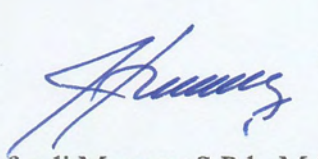
Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

## ABSTRAK

Overthinking merupakan respons kognitif yang terjadi dalam tubuh manusia saat dihadapkan pada perubahan baru, baik itu bahaya atau tekanan yang dirasakan. Overthinking juga dapat muncul akibat manajemen kesehatan mental yang tidak memadai, yang menyebabkan kejadian atau ide yang menimbulkan perasaan putus asa, ketidakbahagiaan yang terus-menerus, kurangnya rasa percaya diri, berkurangnya minat dan gairah dalam terlibat dalam berbagai aktivitas, dan akhirnya berujung pada depresi. Generasi Y dan Generasi Z memiliki kecenderungan untuk merenung berlebihan, mudah marah, dan rentan terhadap stres. Untuk mencapainya, tindakan pencegahan perlu segera diterapkan. Buku ilustrasi ini menawarkan metode pengungkapan diri untuk menangani kesejahteraan mental seseorang secara efektif. Penelitian ini menggunakan metodologi desain kualitatif deskriptif, dengan pendekatan analisis data 5W + 1H. Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber termasuk literatur, wawancara, dokumen, dan observasi. Dimensi desain ini menghasilkan buku dengan lebar 14,8 cm dan tinggi 21 cm.

**Kata Kunci:** Buku ilustrasi, Kesehatan Mental, Self Disclosure



## **ABSTRACT**

*Overthinking is a cognitive response that occurs in the human body when faced with new changes, whether perceived danger or stress. It can also arise due to inadequate mental health management, leading to feelings of despair, constant unhappiness, lack of self-confidence, diminished interest and enthusiasm in various activities, and ultimately, depression. Generation Y and Generation Z tend to overthink, be easily irritated, and are prone to stress. To address this, preventive measures need to be implemented immediately. This illustrative book offers a method of self-expression to effectively manage one's mental well-being. The research uses a descriptive qualitative design methodology, with a 5W + 1H data analysis approach. Research data is obtained from various sources including literature, interviews, documents, and observations. The design dimensions result in a book with a width of 14.8 cm and a height of 21 cm.*

**Keywords:** *Illustrated book, Mental Health, Self Disclosure*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga Riset Desain ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan Riset ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual dengan fokus pada bidang desain grafis dari Fakultas Desain di Universitas Mercubuana, Meruya, Jakarta Barat.

Penulis menyadari bahwa Laporan riset ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya arahan, masukan, saran, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan produk akhir ini, kepada:

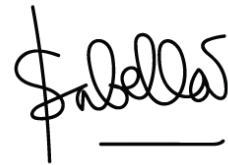
1. Bapak Agustan, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan peneliti dalam penyusunan Riset ini.
2. Ibu Anggi Almira Rahma, S.Ds.,M.Ds selaku dosen pembimbing akademik.
3. Dr. Ariani Kusuma Wardhani, M.DS,CS selaku Ketua Program Studi Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.
4. Seluruh Dosen jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
5. Bapak Aries Santoso, Ibu Leni Waty, Adyatma Santosa, Kevin Andhika Santosa selaku keluarga inti peneliti, yang telah membesarkan, mendidik, dan memberikan doa, memerikan semangat yang tiada henti kepada peneliti.
6. Teman-teman terdekat penulis, Augustino Sagirta dan Keluarga, Jessenia Sherrina, Nadya Ester Saragih, Raynaldi Daeng Kuma, She Sonia, Felly, Lita Vanessa yang telah memberikan dukungan dan nasihat kepada penulis dalam menghadapi laporan riset, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan riset dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis akan mendapatkan banyak manfaat dari kritik dan ide yang

membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, Juli 2024

Penulis



(Isabella Anjani Santosa)



## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan .....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas .....	4
2.2 Target Perancangan.....	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
2.4 Teknologi yang Dibutuhkan .....	17
2.5 Biaya Perancangan dan Produksi.....	17
2.6 Proses Desain.....	18
BAB III ANALISA DATA & PERANCANGAN .....	21
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	21
3.2 Target Audiens.....	22
3.3 Strategi Pesan.....	23
3.4 Strategi Visual.....	24
3.5 Strategi Distribusi Karya .....	32
BAB IV HASIL KARYA .....	34
4.1 Deskripsi Karya .....	34
4.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan.....	38



4.3 Hasil Uji Desain.....	51
4.4 Evaluasi Perancangan Karya .....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Biaya Perancangan dan Produksi .....	17
Tabel 4. 1 Uji Desain .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simetri .....	10
Gambar 2. 2 Asimetri .....	11
Gambar 2. 3 Tints.....	15
Gambar 2. 4 Tones .....	16
Gambar 2. 5 Shades.....	17
Gambar 2. 6 Proses Desain .....	18
Gambar 3. 1 Moodboard .....	25
Gambar 3. 2 Cover .....	26
Gambar 3. 3 Bagian Isi.....	27
Gambar 3. 4 Penggunaan Brush.....	28
Gambar 3. 5 Line Art dan Garis Outline.....	28
Gambar 3. 6 Komposisi Simetri dan Asimetri .....	29
Gambar 3. 7 Metafora/Symbol .....	30
Gambar 3. 8 Typography .....	31
Gambar 3. 9 Tema.....	32
Gambar 4. 1 Cover Buku .....	35
Gambar 4. 2 Chapter 1.....	36
Gambar 4. 3 Chapter 2 .....	37
Gambar 4. 4 Chapter 3 .....	37
Gambar 4. 5 Chapter 4 .....	38
Gambar 4. 6 Tote Bag .....	40
Gambar 4. 7 Bookmark.....	41
Gambar 4. 8 Stiker .....	42
Gambar 4. 9 Foto Persiapan / progress display.....	44
Gambar 4. 10 Foto Display Karya Jadi.....	45
Gambar 4. 11 Foto Pembukaan Pameran.....	47
Gambar 4. 12 Foto Interaksi Pengunjung / Target Audience.....	49
Gambar 4. 13 Gambar 4. 13 Foto Penutupan Pameran, Keseruan Acara & Lain-lain .....	51

Gambar 4. 14 Usia.....	53
Gambar 4. 15 Jenis Kelamin.....	53
Gambar 4. 16 Status .....	54



## DAFTAR SINGKATAN

1. DKV : Desain Komunikasi Visual
2. APA : *American Psychological Association*
3. Gen Y : Generasi Y (Milenial)
4. Gen Z : Generasi Z
5. 5W+1H : *What, Where, When, Who, Why, How*
6. SVG : *Scalable Vector Graphics*
7. HTML : *Hypertext Markup Language*
8. CSS : *Cascading Style Sheets*
9. JS : *JavaScript*
10. API : *Application Programming Interface*
11. UI : *User Interface*
12. NIM : Nomor Induk Mahasiswa
13. CS : *Customer Service* (dalam konteks gelar akademik)
14. WIB : Waktu Indonesia Barat
15. Hvs : *Houtvrij Schrijfpapier* (kertas tulis bebas kayu)

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA