

**PERANCANGAN
GRAPHIC DIARY PENDERITA LUPUS**



Satriya Anggun Pamungkas

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN
GRAPHIC DIARY PENDERITA LUPUS**

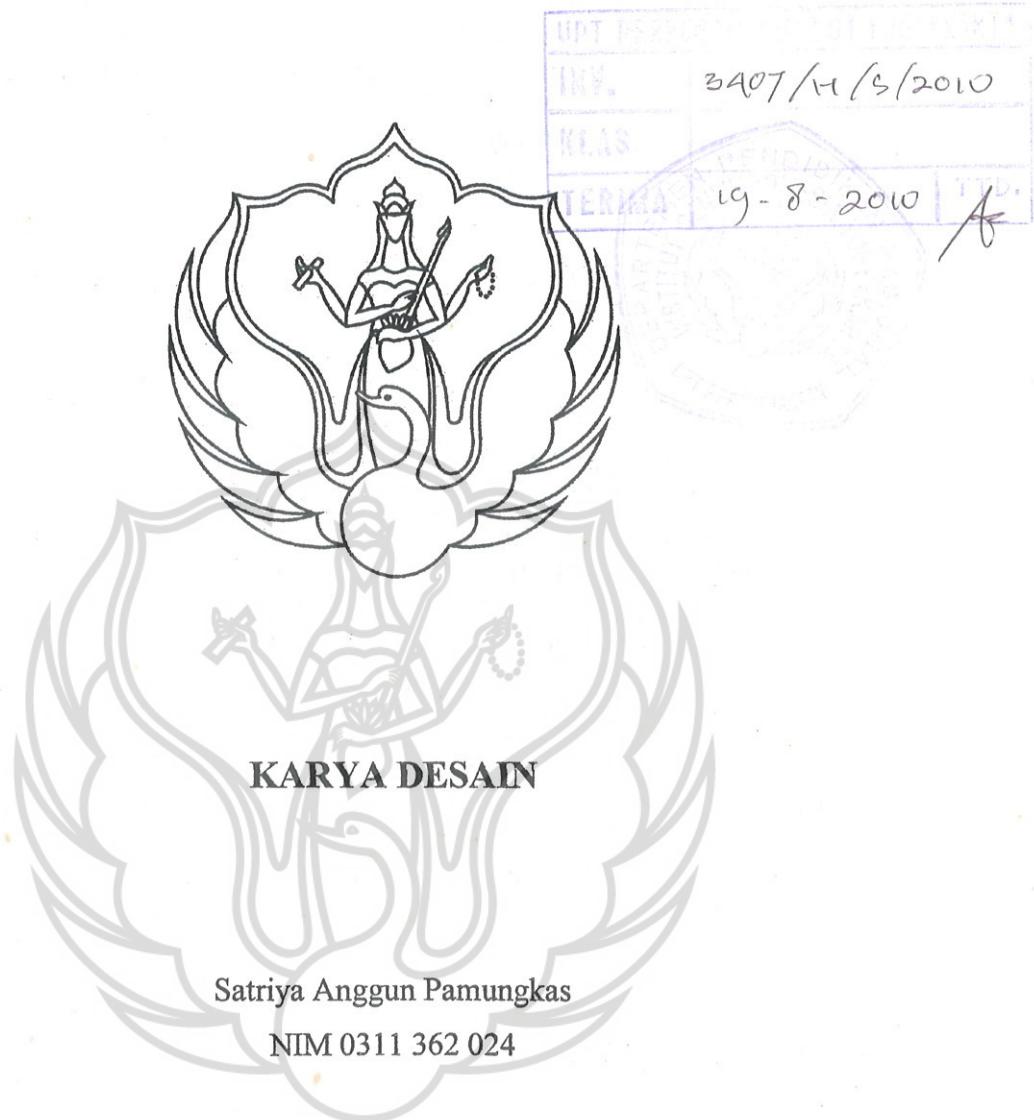


Satriya Anggun Pamungkas



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN
GRAPHIC DIARY PENDERITA LUPUS**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2010

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN GRAPHIC DIARY PENDERITA LUPUS diajukan oleh Satriya Anggun Pamungkas, NIM 0311362024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota


Endro Tri Susanto, S.Sn.
NIP. 19640921 199403 1 001

Cognate/ Anggota


Drs. M. Umar Hadi, M.S.
NIP. 19580824 198503 1 001

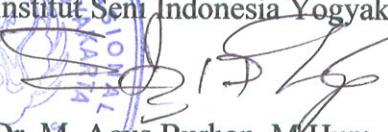
Kaprodi DKV/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/
Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP.19600408 198601 1 001

PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk Nan Cerah ku

*Alm. Anindya Jingga Nirmala di Surga, yang telah memberikan arti dan
semangat hidup...*

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmannirahim

HOLA!!

Segala puji syukur yang mendalam saya panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa beserta Rasul-nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana S-1 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Agus Burhan, M.Hum.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Lasiman, M.Sn.
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
4. Pembimbing I, bapak Drs. Baskoro Suryo Banindo, yang telah memberikan kemudahan, kesabaran, dan bimbingan hingga selesaiya Tugas Akhir ini.
5. Pembimbing II, bapak Endro Tri Susanto, S.Sn, yang telah memberi arahan dan masukan dalam pembentukan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn selaku dosen wali yang telah memberikan banyak keringanan dan kemudahan.

7. Eko P. Pratomo dan Dian Syarief terimakasih untuk buku dan pengalamannya yang sungguh-sungguh menginspirasi.
8. Ibuku tercinta Paini Indaryati, terima kasih untuk kasih sayang, kesabaran, doa, semangat, bimbingan dan segalanya yang tak terhingga yang kau berikan untukku.
9. Bapakku Suwarto, atas kesabaran, do'a dan bimbinganmu.
10. Bule Pon, untuk ketulusan, kasih sayang dan perjuanganmu.
11. Kelurga besar Suwarto (mba Yuli, mba Wiwik, mba Silvi, mba Endar, mas Khadir, mas Yoga, mas Wawan, mas Edi dan keponakan-keponakanku tercinta Shera, Karis, Ucok, Tata, Keisha, Dimas, Izhar) di Magelang “terima kasih untuk dukungan, semangat dan semua kasih sayangnya”.
12. Alm. Anindya Jingga Nirmala “terima kasih aku ucapkan untuk cinta yang selalu kau berikan, selamat jalan kekasih hatiku cintamu akan selalu abadi”. Terimakasih karena engkau telah memberikan makna hidup yang sungguh berarti, terimakasih untuk kasih sayang, cinta, semangat, kebahagiaan dan segalanya yang telah kau berikan untukku. Semoga Allah SWT memberikan kedamaian dan ketenangan yang abadi di Surga, amin. Doa ku selalu bersamamu.
13. Keluarga besar Dian Setia Dharma (Om Dian, Tante Dini, Adis, Genggeh) terimakasih untuk kebaikan, kasih sayang, perhatian, semangat, dan semuanya.
14. Segenap Keluarga besar Dosen Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta dan Staf atas pendidikan, ilmu, dan pengalaman bermanfaat yang telah diberikan.

15. Keluarga Indieguerillas : Mas Otom, Mba Santi, Agung, Pak Doni, Mas Yesi
terima kasih untuk pengalaman dan ilmunya.
16. Teman – teman seperjuangan : Dimas, Didit, Gepenk, Reni, Erni, Intan, Puguh, Angel, Cimenk, Adam, Yustin, Wisnu, Tya, Upit, Indra, Wilsa, Priyanto, Herpriyanto, Perjuangan tak sia-sia kawan!!!
17. Kawan-kawan Otakanan 2003
18. Lepaskendali studio (Hanes Endus, Putri Endus, Londo, Ari Total, Ipung, Kentir, Rossi, Mas Agung). Terimakasih untuk semua bantuannya.
19. Adit, Ilma, Prima, Nara, Item terima kasih banyak kawan.
20. Kost Kodok Ijo: Itong, Indra, Steve, Uyo, Andrew, Kireyk, Ari, terimakasih untuk kostum dan semangatnya.
21. Tim suksesku murnuwun untuk setiap tetesan keringat dan perjuangannya bantuin display.
22. Keluarga besar mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta.
23. Nan Cerah, Butterfly, Toho, Waza, Suddenly Sunday.
24. Untuk teman – temanku dan siapapun yang telah membantuku, aku ucapkan terimakasih banyak.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi banyak orang. Amin.

Yogyakarta, 30 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Rumusan masalah	4
D. Tujuan perancangan	5
E. Lingkup Perancangan	6
F. Metode perancangan	6
G. Sistematika	9
H. Skema Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
A. Identifikasi	14
1. Lupus	14
2. Jenis-jenis Lupus	16
3. Batasan Lingkup Perancangan	18
4. Pengertian Buku	19
5. Pengertian Ilustrasi	20
6. Pengertian <i>Diary</i>	21
7. Pengertian <i>Graphic Diary</i>	22
8. Pengertian Penderita	22
9. Pengertian Lupus	22

10. Data Produk	25
11. Karakter Huruf	27
12. Studi Warna	34
B. Analisis Data Objek	38
1. Analisis 5W+1H <i>Graphic Diary</i> Penderita Lupus	38
2. Kesimpulan Analisis	42
3. Beberapa contoh <i>Graphic Diary</i>	43
 BAB III KONSEP PERANCANGAN	 47
A. Tujuan Perancangan	47
1. Deskripsi tema	47
2. Sinopsis cerita	48
3. Storyline	48
4. Deskripsi arah bentuk	82
B. Strategi Kreatif	85
1. Target <i>Audience</i>	85
2. Bentuk <i>Pesan</i>	87
3. Isi pesan	87
4. Penerbit	88
5. Budget	89
C. Pendekatan Kreatif	90
1. Deskripsi cerita	90
2. Deskripsi gambar atau penyajian ilustrasi	90
D. Data Visual	92
1. Data Visual Karakter Tokoh	92
2. Data Visual Pakaian dan Aksesoris	96
3. Data Visual Setting dan Arsitektur	97
E. Studi Visual	100
1. Gaya Ilustrasi Bergambar	100
2. Gaya Goresan	101

BAB IV VISUALISASI	107
A. Studi Tipografi dan Warna	107
1. Studi Tipografi	107
2. Studi Warna	109
B. Studi Karakter Tokoh, Pakaian, dan Aksesoris	111
1. Alternatif Karakter	111
2. Desain Karakter Terpilih	115
3. Studi Warna Karakter	116
4. Studi Arsitektur dan Geografis (<i>setting</i>)	117
C. Layout Cover	120
1. Rancangan Alternatif Cover dalam Bentuk Sketsa	120
2. Rancangan Alternatif Pewarnaan Cover	121
3. Rancangan Cover Terpilih	122
D. Layout Halaman	123
1. Rough Layout Halaman	123
2. Background Layout Halaman	131
E. Final Desain	132
1. Desain Cover dan Halaman dalam <i>Graphic Diary</i>	132
2. Desain Poster Buku	163
3. Desain Merchandise	164
4. Desain E-Book	168
5. Advertorial	169
 BAB V PENUTUP	170
A. Kesimpulan	170
B. Saran	171
 DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN	175

DAFTAR GAMBAR

Gb 1. Contoh Gejala dan ciri dari penyakit Lupus	23
Gb 2. Contoh Gejala dan ciri dari penyakit Lupus	24
Gb 3. Warna Sekunder	37
Gb 4. Warna Tersier	37
Gb 5. Warna Kuarter	37
Gb 6. Curhat Tita	43
Gb 7. Curhat Tita	43
Gb 8. Cerita si Lala	44
Gb 9. Cerita si Lala	44
Gb 10. 08	45
Gb 11. 08	45
Gb 12. 7 Antologi	46
Gb 13. Dian Syarie, Eko P.Pratomo dan buku Miracle of Love	92
Gb 14. Dian Syarie, Eko P.Pratomo Eksklusif di majalah Femina	92
Gb 15. Dian Syarie Foto saat umroh, Eko P.Pratomo	93
Gb 16. Dian Syarie Foto saat audiensi dengan MENKES RI	93
Gb 17. Dian Syarie Menjadi pembicara seminar Lupus	94
Gb 18. Dian Syarie Olahraga dan Rekreasi Care for Lupus	94
Gb 19. Data visual karakter	95
Gb 20. Data visual karakter	95
Gb 21. Data visual pakaian dan aksesoris	96
Gb 22. Data visual setting dan arsitektur	96
Gb 23. Data visual setting dan arsitektur	97
Gb 24. Data visual Gedung Sate	97
Gb 25. Data visual Ka' bah	98
Gb 26. Data visual Petronas	98
Gb 27. Data visual Tugu Monas	98
Gb 28. Data visual Umroh	99

Gb 29. Data visual	99
Gb 30. Data visual	99
Gb 31. Studi gaya ilustrasi bergambar	101
Gb 32. Arsir garis lurus	102
Gb 33. Arsir garis miring	103
Gb 34. Arsir garis lengkung	103
Gb 35. Arsir silang	104
Gb 36. Arsir acak	104
Gb 37. Pointilis	105
Gb 38. Dry Brush	106
Gb 39. Blocking	106
Gb 40. Beberapa contoh warna latar belakang	110
Gb 41. Studi Karakter Tokoh	111
Gb 42. Studi Karakter Tokoh	112
Gb 43. Studi Karakter Tokoh	113
Gb 44. Studi Karakter Tokoh	114
Gb 45. Desain Karakter Terpilih	115
Gb 46. Studi warna Karakter	116
Gb 47. Sketsa Tugu Monas	117
Gb 48. Sketsa Merlion	117
Gb 49. Sketsa RSCM	118
Gb 50. Sketsa setting Ka' bah	118
Gb 51. Sketsa Petronas	119
Gb 52. Sketsa Gedung Sate	119
Gb 53. Sketsa alternative cover	120
Gb 54. Alternatif pewarnaan cover	121
Gb 55. Rancangan cover terpilih	122
Gb 56. Rough layout halaman	123
Gb 57. Rough layout halaman	124
Gb 58. Rough layout halaman	125
Gb 59. Rough layout halaman	126

Gb 60. Rough layout halaman	127
Gb 61. Rough layout halaman	128
Gb 62. Rough layout halaman	129
Gb 63. Rough layout halaman	130
Gb 64. Tekstur kertas	131



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lupus adalah nama latin untuk “serigala”, dan dikenal luas dalam ilmu kedokteran bahwa “ruam kupu-kupu” yang terlihat di pipi sebagian penderita Lupus serupa dengan wajah serigala sehingga nenek moyang kita memilih nama itu. Nama teknis untuk penyakit yang kita kenal dengan nama Lupus (*lupus erythematosus*) kali pertama digunakan untuk menyebut kelainan kulit oleh seorang Prancis, Pierre Cazenave, pada 1851, meskipun artikel yang menjelaskan kondisi itu berasal dari zaman Hippocrates Yunani kuno¹.

Lupus adalah penyakit kronis *autoimmune* yang jika tidak terdiagnosis sejak dini dan tidak ditangani secara tepat, dapat berakibat fatal seperti halnya kanker. Lupus dapat menyerang berbagai sistem dan organ tubuh. Gejalanya bisa ringan sampai berat, bahkan bisa mengancam jiwa. Beberapa faktor yang diduga berperan dalam mencetuskan Lupus di antaranya, *genetic* (keturunan), *hormone*, dan lingkungan (obat-obatan, racun, makanan dan sinar matahari)².

Beberapa gejala Lupus yang sebaiknya dikenali dan diwaspadai antara lain ruam merah simetris pada wajah berbentuk kupu-kupu, penebalan berbentuk koin pada kulit yang kerap terkena sinar matahari, hipersensitif terhadap sinar matahari, sariawan yang hilang timbul, nyeri sendi, nyeri dada saat menarik nafas, kejang-kejang, terdapat protein pada pemeriksaan urin, kelainan darah (*anemia*, *leukositopenia*, *trombositopenia*), kelainan sistem kekebalan tubuh, tes ANA (*antinuclear antibody*) menunjukkan abnormalitas³.

“Nama formal lain adalah *systematic lupus erythematosus* (dimana systematic berarti berdampak di seluruh tubuh atau sistem internal) atau pendeknya disebut *SLE*.⁴”

¹ Daniel J. Wallace, MD, *The Lupus Book* (Yogyakarta: B-First, 2007), p.12

² Eko P. Pratomo, *Miracle of Love* (Bandung: Femmeline, 2007), p.27

³ Eko P. Pratomo , *ibid*, p.100

⁴ Daniel J. Wallace, MD, *op.cit*.p.3

Secara sederhana, *lupus erythematosus* terjadi ketika tubuh menjadi alergi terhadap dirinya sendiri. Dalam istilah *immunology* dapat dikatakan, Lupus adalah kebalikan dari apa yang terjadi pada kanker maupun AIDS. Pada Lupus, tubuh melakukan reaksi yang berlebihan terhadap stimulus asing dan memproduksi banyak antibodi, atau protein-protein yang melawan jaringan tubuh. Karena itu, lupus disebut dengan penyakit *autoimun* (*auto* berarti *dengan sendirinya*)⁵.

Lupus telah terdapat pada seseorang sejak kelahiran (*neo-natal lupus*) dan telah didiagnosis pada beberapa orang hingga pada umur 89 tahun. Meski demikian, 80 persen penderita SLE mengalaminya antara usia 15 sampai 45 tahun⁶.

Pada anak-anak dan orang dewasa di atas usia 50 tahun, timbulnya Lupus menunjukkan hanya sedikit kecenderungannya pada perempuan, tetapi antara umur 15 sampai 45 tahun hampir 90 persen pengidapnya adalah perempuan⁷.

Di Amerika Serikat, ras Afrika-Amerika, Latin, dan Asia memiliki kasus SLE lebih tinggi daripada ras Kaukasia. Penyebaran pada perempuan Afrika Amerika diperkirakan oleh Kaiser-Permanente sebesar 286 per 100.000 di San Francisco. Sebuah penelitian di Hawaii menunjukkan bahwa perempuan Asia memiliki rata-rata penyebaran SLE tiga kali lebih tinggi daripada perempuan Kaukasia. Ras Indian-Amerika tampak memiliki penyebaran tertinggi, tetapi jumlah yang disurvei terlalu sedikit untuk memastikan kecenderungan ini.

Dalam pengelompokan yang luas tersebut, karakteristik dan ras mungkin mempengaruhi penyebaran Lupus. Sebagai contoh, Lupus sangat jarang terjadi di benua Afrika dibandingkan dengan penyebaran di Amerika. Lebih umum di Filipina dan Cina daripada di Jepang, dan suku Indian Sioux memiliki sepuluh kali lipat kasus Lupus dibandingkan dengan rumpun Indian Amerika lain. Ras asia cenderung mengarah pada *organ-threatening disease* dibandingkan dengan penggolongan demografi lain, diikuti oleh perempuan Afrika Amerika⁸.

Lupus muncul ketika seperangkat gen yang memiliki kecenderungan tertentu terkena kombinasi unsur-unsur lingkungan, perantara infeksi, obat-obatan, sinar ultraviolet, trauma fisik, tekanan emosional, atau faktor-faktor lain⁹.

⁵ Daniel J. Wallace, MD, *ibid*, p.7

⁶ Daniel J. Wallace, MD, *ibid*, p.16

⁷ Daniel J. Wallace, MD, *ibid*, p.17

⁸ Daniel J. Wallace, MD, *ibid*, p.18

⁹ *ibid*

Di dunia diperkirakan terdapat 5 juta orang hidup dengan Lupus. Di Amerika Serikat, terdapat 1,2 Juta orang yang terkena Lupus. Sementara, data dari Yayasan Lupus Indonesia (YLI) menyebutkan pertambahan jumlah odapus di Indonesia setiap tahun mencapai 1000 orang. Jumlah ini diyakini akan terus bertambah karena banyak odapus yang tidak terdiagnosa. "Sampai saat ini orang yang secara aktif mendaftar ke YLI mencapai 10.100 orang. Namun diduga di Indonesia terdapat penderita lupus 1 juta jiwa, karena ini seperti gunung es. Setiap kami ke daerah selalu menemukan penderita lupus," kata Tiara Savitri, Sabtu (8/5/2010)¹⁰.

Penyakit Lupus ini masih sangat asing bagi masyarakat Indonesia, dan informasi yang menjelaskan penyakit ini masih sangat sedikit. Padahal di Indonesia jumlah penderita penyakit ini cukup banyak. Hal ini mendorong saya untuk mengangkat penyakit Lupus menjadi tema perancangan Tugas Akhir saya.

Terbitnya buku yang berjudul *Miracle Of Love* karangan Eko P. Pratomo, suami dari seorang penderita Lupus yaitu Dian Syarie, semakin menjelaskan bahwa penderita penyakit Lupus sudah semakin banyak di temui di Indonesia. Dalam bukunya, Eko P. Pratomo menceritakan kembali kisah nyata yang dialami olehistrinya. Buku ini menceritakan bagaimana Dian Syarie sebagai penderita Lupus, bertahan melawan penyakitnya. Selain itu di dalam buku ini juga terdapat beberapa tulisan harian, surat dan puisi yang ditulis oleh pasangan suami istri tersebut, yang berisi tentang curahan hati, dorongan semangat, puisi, pengalaman, perasaan hingga rekam medis yang dikeluarkan oleh Rumah Sakit yang merawat Dian Syarie.

Buku *Miracle Of Love* ini memberikan informasi tentang penyakit Lupus bukan hanya dari segi medis tapi juga dari sisi kemanusiaan, dan

¹⁰ www.tribunnews.com, diakses pada tanggal 15 Juni 2010, jam 19.30 WIB

pengalaman dari kisah nyata yang di alami oleh Dian Syarief yang kemudian di adaptasi oleh perancang menjadi kisah fiksi, diharapkan masyarakat tidak hanya tahu tentang penyakit Lupus, tapi masyarakat juga mendapatkan pengalaman hidup dari sudut pandang seorang Odapus atau orang yang menderita Lupus.

Banyak informasi tentang Lupus dan Odapus yang tidak diketahui masyarakat umum. Pada perancangan Tugas Akhir ini, saya ingin mengkomunikasikan bahwa pada kehidupan masyarakat, Odapus masih ada dan mampu bertahan hidup.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penderita Lupus di Indonesia cukup banyak, akan tetapi informasi tentang penyakit ini masih sedikit.
2. Perlu penanganan khusus dan dukungan berupa informasi / pengalaman penderita lain bagi penderita Lupus.

C. Rumusan Masalah

Dampak dari buku mengenai penyakit lupus mampu meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan informasi masyarakat tentang penyakit Lupus. Beberapa hal yang menjadi rumusan masalah sehingga diperlukannya perancangan media komunikasi visual :

1. Bagaimana menumbuhkan empati masyarakat terhadap Odapus (orang dengan Lupus), melalui media komunikasi visual.
2. Bagaimana membuat sebuah media komunikasi visual yang informatif dan menarik tentang penyakit Lupus kepada masyarakat luas.
3. Media komunikasi visual apa yang diperlukan untuk menyampaikan informasi penyakit Lupus dengan penyajian yang ringan.
4. Bagaimana mewujudkan bahasa verbal ke dalam bahasa visual sehingga menjadi sebuah ungkapan yang efektif dalam bentuk buku dengan format desain grafis.

D. Tujuan Perancangan

1. Menumbuhkan empati masyarakat terhadap Odapus (orang dengan Lupus), melalui media komunikasi visual.
2. Menginformasikan kepada masyarakat tentang penyakit Lupus.
3. Perancangan media komunikasi visual yang akan dibuat menjadi sebuah karya yang menarik, serta mampu menggambarkan pengalaman pribadi dari penderita Lupus, juga dapat menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial.
4. Mempermudah masyarakat untuk dapat memahami segala sesuatu yang terkandung dalam sebuah cerita yang diilustrasikan lewat penuturan bahasa verbal kedalam bahasa visual menjadi sebuah ungkapan yang efektif, dalam bentuk buku dengan format desain grafis.

E. Lingkup Perancangan

1. Rancangan media komunikasi visual yang berisi catatan harian dari penderita Lupus dan ilustrasi yang memperjelas maksud cerita tersebut.
2. Rancangan ini memberikan informasi tentang penyakit Lupus melalui media komunikasi visual, beserta dengan media pendukung lainnya.
3. Pembatasan cerita difokuskan pada Odapus.
4. Rancangan ini tidak akan membahas detail tentang penyakit lupus yang bersifat medis agar perancangan ini tidak seperti literatur kesehatan, namun tidak mengurangi esensi dari penyakit ini.
5. Di dalam perwujudan verbal visual dipastikan ada perbedaan-perbedaan akan imajinasi sebelum diwujudkan dalam ilustrasi. Bahasa verbal / tulisan sebagian akan menjadi bahasa visual / gambar / ilustrasi.
6. Target pembaca adalah masyarakat pada umumnya, dan remaja/pelajar pada khususnya yaitu pelajar (SMP-SMA)

F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang penyakit Lupus. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu kontruksi yang kokoh dalam perancangan.

2. Metode Pengumpulan data

- a. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka, buku *Miracle of Love*, *The Lupus Book*, ensiklopedi, buku kesehatan, dan buku-buku lain yang mendukung perancangan, serta dari berbagai sumber.
- b. Data visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang fakta penyakit Lupus, Data visual akan diambil dari buku kesehatan tentang penyakit Lupus, serta dari berbagai sumber.

3. Teknik

Teknik yang dipakai adalah teknik *hand drawing* dan pewarnaan menggunakan komputer untuk kesan spidol, beserta teknik lain jika diperlukan.

4. Analisis

Analisis digunakan untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan maka pendekatan yang digunakan adalah dengan menganalisa :

a. Wujud (*appearance*)

Sebagai sesuatu yang tampak oleh indera mata secara konkret atau abstrak, wujud itu dapat kita bayangkan sebagai sesuatu yang diceritakan atau sesuatu yang kita baca dari buku dalam sehari-hari kita memakai istilah rupa.

b. Bentuk (*form*)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa sebagai titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, dsb. Untuk menemukan bentuk visual karakter tokoh, setting cerita, tipografi, arsir dan komposisi.

c. Susunan (*structure*)

Gabungan dari 2 bentuk yang sehingga menjadi wujud. Dalam susunan memuat 2 unsur yaitu penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*).

d. Isi (*content / substance*)

Adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya *graphic diary*. Isi menjadi penting sebagai unsur pemberi makna. Untuk membangun isi pada *graphic diary* maka perlu memberikan tekanan pada :

1) Suasana (*mood*)

Sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan visualisasi yang termasuknya sesuatu yang mempunyai pengaruh pada psikologis.

2) Gagasan (*idea*)

Sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadi sebuah ilustrasi yang memiliki kekuatan dari segi pencapaian makna.

3) Pesan (*message*)

Adalah pesan yang disampaikan dalam cerita yang ada dalam bahasa verbal yang divisualkan melalui bahasa gambar.

4) Penampilan.

Berhubungan dengan kreativitas ketrampilan (*skill*) dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan (*medium*) yang digunakan dalam merancang karya.

G. Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar belakang masalah
- B. Identifikasi masalah
- C. Rumusan masalah
- D. Tujuan perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode perancangan
- G. Skema / sistematika

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi

- 1. Lupus
- 2. Jenis-jenis Lupus
- 3. Lingkup Perancangan

-
4. Pengertian Buku
 5. Pengertian Ilustrasi
 6. Pengertian *Diary*
 7. Pengertian *Graphic Diary*
 8. Pengertian Penderita
 9. Pengertian Lupus
 10. Karakter Huruf
 11. Studi Warna
- B. Analisis Data Objek
1. Analisis 5W+1H *Graphic Diary* Penderita Lupus
 2. Kesimpulan Analisis
 3. Beberapa contoh *Graphic Diary*

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Perancangan
1. Deskripsi tema
 2. Sinopsis cerita
 3. *Storyline*
 4. Deskripsi arah bentuk
- B. Strategi Kreatif
1. Target *Audience*
 2. Bentuk Pesan
 3. Isi pesan

4. Penerbit
 5. Budget
- C. Pendekatan Kreatif
1. Deskripsi cerita
 2. Deskripsi gambar atau penyajian ilustrasi
- D. Data Visual
1. Data Visual Karakter Tokoh
 2. Data Visual Pakaian dan Aksesoris
 3. Data Visual Setting dan Arsitektur
- E. Studi Visual
1. Gaya Ilustrasi Bergambar
 2. Gaya Goresan

BAB IV VISUALISASI

- A. Studi Tipografi dan Warna
1. Studi Tipografi
 2. Studi Warna
- B. Studi Karakter Tokoh, Pakaian, dan Aksesoris
1. Alternatif Karakter
 2. Desain Terpilih
 3. Studi Warna Karakter
 4. Studi Arsitektur dan Geografis (*setting*)
- C. Layout Cover

1. Rancangan Alternatif Cover dalam Bentuk Sketsa

2. Rancangan Alternatif Pewarnaan Cover

3. Rancangan Cover Terpilih

D. Layout Halaman

1. Rough Layout Halaman

2. Background Layout Halaman

E. Final Desain

1. Cover dan Halaman dalam *Graphic Diary*

2. Desain Poster Buku

3. Desain Merchandise

4. Desain E-Book

5. Advertorial

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

C. Daftar Pustaka

D. Lampiran

E. Skema Perancangan

