

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI
SARANA EDUKASI TENTANG ADHD**



PERANCANGAN

Oleh:

Davitra Agusta

NIM: 1812533024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI
SARANA EDUKASI TENTANG ADHD**



PERANCANGAN

Oleh:

Davitra Agusta

NIM: 1812533024

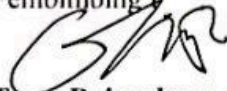
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

Tugas akhir perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI SARANA EDUKASI TENTANG ADHD, diajukan oleh Davitra Agusta, NIM 1812533024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada 7 Januari 2025.

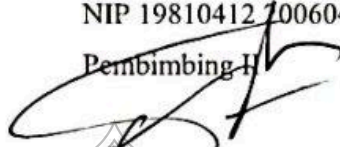
Pembimbing I



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 700604 1 004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Cognate/Anggota



Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

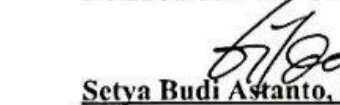
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



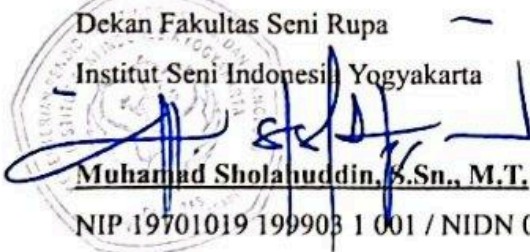
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

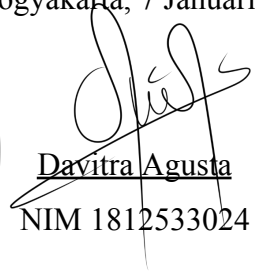
NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI SARANA EDUKASI TENTANG ADHD** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.



Yogyakarta, 7 Januari 2025


Davitra Agusta

NIM 1812533024

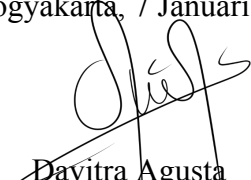
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Davitra Agusta
NIM : 1812533024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini penulis memberikan karya Tugas Akhir penulis yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI SARANA EDUKASI TENTANG ADHD** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin kepada penulis. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



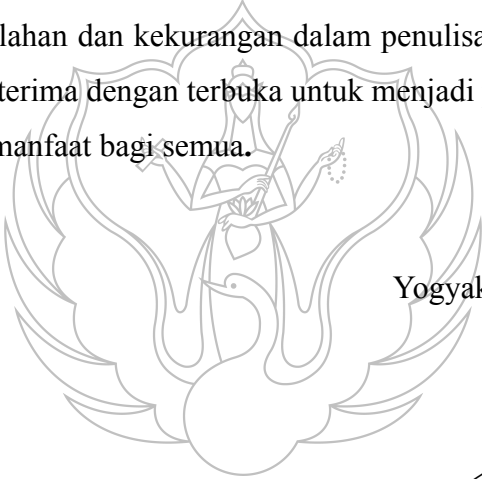
Davitra Agusta
NIM 1812533024

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur semoga senantiasa dipanjatkan kepada Allah ta'ala atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga senantiasa memberikan petunjuk dan hidayah demi terwujudnya Tugas Akhir dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Sarana Edukasi Tentang ADHD. Perancangan Tugas Akhir ini menjadi salah satu syarat dalam memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam perancangan penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan baik dari isi materi maupun penulisan. Untuk itu penulis memohon maaf apabila ditemukannya kesalahan dan kekurangan dalam penulisan perancangan ini. Kritik dan saran sangat diterima dengan terbuka untuk menjadi perbaikan sehingga dapat terus memberikan manfaat bagi semua.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Davitra Agusta

NIM 1812533024

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan ini, tentunya banyak do'a dan dukungan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan perancangan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
5. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing, mengarahkan, serta memberi masukan kepada saya dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ide-ide kreatif dan metode penulisan yang baik kepada saya dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan pembelajaran selama perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Betri Fatma selaku Orang tua tercinta yang selalu melangitkan doa, memberikan dukungan serta motivasi hingga selesainya tugas akhir ini.
9. Elly Gusniarti beserta keluarga besar yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Rahmat Ilahi, Muhammad Afdhal, Furqani Hidayat, selaku saudara kandung yang memberikan dukungan dan menanamkan harapan agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

11. Muhammad Ikhsan dan Roland Elkana Tirantha Linggi, Anggit Rigen Mandegani, yang telah memberikan dukungan moral, semangat, sumbangan ide dan bantuan serta berbagi cerita atau hiburan di sela-sela pengerjaan tugas akhir ini.
12. Noer Diana Kholidah, yang telah memberikan menyemangati, menemani, mendukung, memberi dukungan mental dan moral hingga mendoakan yang terbaik selama masa pengerjaan tugas akhir ini.
13. Rahman Arif, sebagai sahabat seperjuangan yang telah menemani dan memberikan banyak sekali bantuan atau kontribusi dari masa SMA hingga selesainya masa perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir ini.
14. Muhammad Raihan atau Sibujank, Ray Allen Sebastian Sahabat seperjuangan yang telah melewati masa-masa perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir.
15. Sejati, Fajar, Wafiq, Bimsa, Bintang, Oddy, Wawan, Rama, Gozi yang telah memberikan semangat dan dukungan selama mengerjakan tugas akhir.
16. Teman-teman Prapto Boys dan Kost Klik On Production, yang telah memberikan dukungan hingga banyak pengalaman dan cerita baru dalam hidup.
17. Kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan belum dapat saya sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, perancang mengucapkan terima kasih kepada semua yang tertulis dan tidak tertulis yang telah membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir hingga selesai. Semoga Perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan serta ilmu.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI SARANA EDUKASI TENTANG ADHD

Davitra Agusta

ABSTRAK

ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* merupakan suatu gangguan mental berkaitan dengan kognitif yang paling umum terjadi pada masa kanak-kanak, yang mana pada kondisi ini pengidap akan dihadapkan dengan kondisi menurunnya kemampuan untuk fokus dan memusatkan perhatian terhadap satu kegiatan dalam satu waktu. Munculnya gangguan ini ditandai dengan sikap hiperaktif dan impulsif. Dewasa ini karena masih kurangnya kesadaran masyarakat akan kesehatan mental yang diikuti dengan ketidaktahuan tentang ADHD mengakibatkan tidak teratasinya kondisi tersebut hingga dewasa dan dapat berdampak terhadap produktivitas sehari-hari. Maka dari itu dibuatlah sebuah perancangan dengan tujuan untuk mengedukasikan ADHD kepada masyarakat umum agar lebih memperhatikan dan sadar lagi sejak dini akan dampak yang ditimbulkan oleh ADHD. Menggunakan metode analisis data 5W+1H dan *design thinking* sebagai tahapan pengumpulan data dan pembuatan perancangan ini. Perancangan ini menghasilkan sebuah buku ilustrasi dengan judul “Serba-serbi ADHD”, yang berisikan seputar informasi tentang ADHD dimulai dari pengenalan, penyebab, diagnosis, hingga tips merawat dan menghadapi ADHD.

Kata kunci: ADHD, buku ilustrasi, edukasi, kesehatan mental

***DESIGNING AN ILLUSTRATED BOOK AS AN EDUCATIONAL TOOL
ABOUT ADHD***

Davitra Agusta

ABSTRACT

ADHD, or Attention Deficit Hyperactivity Disorder, is a mental disorder related to cognitive function that is most commonly found in children. This condition is characterized by a decreased ability to focus and concentrate on a single activity at a time. The disorder is marked by hyperactive and impulsive behavior. Today, the lack of public awareness about mental health, coupled with insufficient knowledge about ADHD, often results in the condition being left untreated into adulthood, which can negatively impact daily productivity. Therefore, this project aims to educate the general public about ADHD, encouraging early awareness and understanding of its effects. The design process utilizes the 5W+1H data analysis method and design thinking as the framework for data collection and development. The final outcome is an illustrated book titled "The Ins and Outs of ADHD"; which provides comprehensive information about ADHD, including its introduction, causes, diagnosis, and tips for managing and coping with the condition.

Keywords: ADHD, illustrated book, education, mental health

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Skematika Perancangan.....	7
BAB II.....	8
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	8
A. Identifikasi Data.....	8
B. Tinjauan Pustaka.....	32
C. Analisis Data.....	33
D. Kesimpulan Analisis Data.....	34
BAB III.....	36
KONSEP PERANCANGAN.....	36
A. Konsep Kreatif.....	36
B. Program Kreatif.....	40
C. Strategi Media.....	72
D. Biaya Kreatif.....	74
BAB IV.....	76
VISUALISASI.....	76
A. Data Visual (referensi).....	76
B. Studi Visual.....	79
C. Final Desain.....	82
D. Media Utama.....	104

BAB V.....	102
PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan font serif dan sanserif.....	26
Gambar 2.2 Skema Warna.....	29
Gambar 4.1 Anak laki-laki.....	76
Gambar 4.2 Anak laki-laki.....	76
Gambar 4.3 Anak Perempuan.....	76
Gambar 4.4 Anak Perempuan.....	76
Gambar 4.6 Pria Dewasa.....	77
Gambar 4.5 Pria Dewasa.....	77
Gambar 4.7 Puzzle.....	77
Gambar 4.8 Pesawat Kertas.....	77
Gambar 4.9 Buku dan Otak.....	77
Gambar 4.10 Mata.....	77
Gambar 4.11 Layout.....	78
Gambar 4.12 Layout.....	78
Gambar 4.13 Sketsa Karakter.....	79
Gambar 4.14 Sketsa Cover Alternatif.....	79
Gambar 4.15 Sketsa Cover.....	79
Gambar 4.16 Sketsa Layout Buku.....	80
Gambar 4.17 Layout Buku.....	80
Gambar 4.18 Palet Warna.....	81
Gambar 4.19 Typeface Rebel Kids.....	81
Gambar 4.20 Altair.....	81
Gambar 4.21 Typeface Pink Chicken.....	81
Gambar 4.22 Typeface Century Gothic.....	81
Gambar 4.23 Cover Depan Buku.....	82
Gambar 4.24 Cover Belakang Buku.....	82
Gambar 4.25 Isi Buku.....	83
Gambar 4.26 Isi Buku.....	83
Gambar 4.27 Isi Buku.....	84
Gambar 4.28 Isi Buku.....	84
Gambar 4.29 Isi Buku.....	85
Gambar 4.30 Isi Buku.....	85
Gambar 4.31 Isi Buku.....	86
Gambar 4.32 Isi Buku.....	86
Gambar 4.33 Isi Buku.....	87
Gambar 4.34 Isi Buku.....	87
Gambar 4.35 Isi Buku.....	88
Gambar 4.36 Isi Buku.....	88

Gambar 4.37 Isi Buku.....	89
Gambar 4.38 Isi Buku.....	89
Gambar 4.39 Isi Buku.....	90
Gambar 4.40 Isi Buku.....	90
Gambar 4.41 Isi Buku.....	91
Gambar 4.42 Isi Buku.....	91
Gambar 4.43 Isi Buku.....	92
Gambar 4.44 Isi Buku.....	92
Gambar 4.45 Isi Buku.....	93
Gambar 4.46 Isi Buku.....	93
Gambar 4.47 Isi Buku.....	94
Gambar 4.48 Isi Buku.....	94
Gambar 4.49 Isi Buku.....	95
Gambar 4.50 Isi Buku.....	95
Gambar 4.51 Isi Buku.....	96
Gambar 4.52 Isi Buku.....	96
Gambar 4.53 Isi Buku.....	97
Gambar 4.54 Isi Buku.....	97
Gambar 4.55 Isi Buku.....	98
Gambar 4.56 Isi Buku.....	98
Gambar 4.57 Isi Buku.....	99
Gambar 4.58 Isi Buku.....	99
Gambar 4.59 Poster Pameran.....	100
Gambar 4.60 Poster Pameran 2.....	100
Gambar 4.61 Pembatas Buku.....	101
Gambar 4.62 Sticker.....	101
Gambar 4.63 Katalog.....	102
Gambar 4.64 Katalog.....	102
Gambar 4.65 Katalog.....	103
Gambar 4.66 GSM.....	103
Gambar 4.67 T Shirt.....	104
Gambar 4.68 Buku Ilustrasi Serba-serbi ADHD.....	104
Gambar 4.69 Buku Ilustrasi Serba-serbi ADHD.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan sebuah masa di mana setiap orang memulai ajang untuk eksplorasi berbagai macam hal dimulai dari dirinya hingga lingkungan sekitarnya, semua hal di dunia ini tampak menarik untuk dipelajari dan diketahuinya, maka hal yang wajar jika pada usia ini anak-anak menjadi sangat aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ditambah lagi dengan perkembangan teknologi yang pesat membuat berbagai macam sajian konten visual mudah diakses melalui sosial media baik itu konten yang berdampak positif maupun negatif. Tetapi apa yang terjadi ketika individu telah beranjak dewasa dan masih belum memiliki kontrol diri yang kurang baik, seperti bertindak secara impulsif dan sulit fokus. Tidak hanya gadget, hal apapun akan dapat menjadi sebuah distraksi yang nyata bagi seorang dengan gangguan ADHD.

ADHD atau disebut *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* adalah sebuah istilah medis yang merujuk pada suatu keadaan dimana terdapat kelainan jaringan otak sehingga mengakibatkan terjadinya gangguan mental pada seseorang yang menyebabkan sulitnya untuk memusatkan perhatian terhadap satu hal (Nisita Widiyanti, 2018).

Gangguan ini ditandai dengan perilaku-perilaku impulsif dan hiperaktif yang umum dialami oleh anak-anak usia sekolah hingga usia remaja, namun tidak menutup kemungkinan berlanjut hingga usia dewasa karena masih jarang yang menyadari atau bahkan tidak paham bahkan kurang peduli akan hal tersebut.

ADHD yang masih bertahan pada usia dewasa akan sangat sulit untuk dikenali gejalanya dibandingkan pada anak-anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual (DSM-IV)* sedikitnya terdapat 80% dari anak-anak yang memiliki gangguan ADHD gejalanya menetap sampai remaja bahkan dewasa. Seiring peningkatan usia, maka gejala hiperaktif akan berkurang tetapi gejala

inatensi, impulsivitas, dan kesulitan dalam membangun hubungan dengan orang lain biasanya menetap dan semakin menonjol (Judarwanto, 2006).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Nasional (BPSN), *prevalensi* anak dengan ADHD tahun 2007 terhitung 8,3 juta anak dari 82 juta anak Indonesia dan terus meningkat 5% tiap tahunnya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2010). Didapatkan informasi terbaru selama tahun 2020–2022, *prevalensi* gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (ADHD) yang pernah terdiagnosis adalah sebesar 11,3% pada anak usia 5–17 tahun, dengan anak laki-laki (14,5%) memiliki *prevalensi* lebih tinggi daripada anak perempuan (8,0%). Hal ini menunjukkan bahwa kasus ADHD di dunia maupun di Indonesia cukup tinggi 5,29% - 7,5% pada anak dan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa kasus ADHD di dunia maupun di Indonesia terbilang cukup tinggi.

Dewasa ini, dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kesehatan, maka dari itu para ahli mulai menemukan adanya berbagai jenis gangguan kepribadian pada seorang individu, baik dari faktor kelainan genetik, kejadian traumatik atau faktor lingkungan juga turut berpengaruh salah satunya ADHD ini. Walaupun kasus ini merupakan hal yang umum terjadi di kalangan anak-anak, akan tetapi dapat menimbulkan dampak yang kurang baik dan akan merugikan jika dibiarkan terus berlanjut hingga dewasa, karena sulitnya mempertahankan dan mengendalikan fokus akan berdampak buruk terhadap produktivitas dan mempengaruhi kehidupan sehari hari.

Adapun tanda dan gejala ADHD saat dewasa adalah seperti sulit untuk hidup teratur, masalah rumah tangga, kesulitan untuk memulai suatu hal, kurang mampu mengontrol emosi dan sering terlambat. ADHD pada orang dewasa sebagian besar merupakan suatu kondisi yang kemungkinan dapat terjadi karena baru diketahui pada usia tersebut, dengan kata lain karena belum teratasinya ADHD yang sudah ada pada masa kanak-kanaknya individu tersebut. Hal ini tidak luput dari ketidaktahuan dan kurangnya edukasi.

Kurangnya pengetahuan serta kesadaran masyarakat tentang ADHD, dan informasi yang membahas terkait ADHD pun terbilang masih minim dan sebagian besar informasi yang tersedia seperti jurnal atau artikel bersifat *textbook*, yaitu bacaan yang hanya berupa tulisan sehingga memberi kesan monoton terutama bagi orang yang tidak terbiasa membaca artikel, sehingga dirasa kurang membangkitkan minat membaca. Maka dari itu dibutuhkan sebuah perancangan media yang menarik dan dapat mengedukasi masyarakat tentang pentingnya mengenali ADHD ini sehingga dapat menambah wawasan dan bisa memahami orang dengan gangguan tersebut atau bahkan berkemungkinan untuk mencegahnya sejak usia dini.

Buku ilustrasi merupakan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi yang menarik dan masih relevan untuk digunakan di zaman sekarang. Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015:1101) buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, yang mana gambar dapat memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Melalui perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat membantu memberikan wawasan kepada masyarakat agar membekali diri dengan hal-hal terkait ADHD.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi yang dapat mengedukasi tentang ADHD kepada masyarakat?

C. Batasan Masalah

Perancangan buku ilustrasi ini akan berfokus pada informasi seputar ADHD seperti pengenalan ADHD, contoh kasus, hingga bagaimana menghadapi orang dengan ADHD. Perancangan ini ditujukan untuk remaja sampai dengan dewasa atau orang-orang yang ingin memahami tentang dunia kesehatan mental. Informasi serta data yang terkumpul selanjutnya akan diolah dan disajikan dalam bentuk buku ilustrasi.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi sebagai sarana edukasi tentang ADHD yang bisa menambah wawasan dan informasi seputar ADHD kepada masyarakat.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ide dalam ilmu desain khususnya dibidang ilustrasi dalam merancang media edukasi tentang gangguan mental khususnya adalah ADHD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan agar mahasiswa bisa mengaplikasikan ilmu yang dipelajari dalam dunia.

desain untuk merancang sebuah karya yang bermanfaat

b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat akan pentingnya kesadaran terhadap kesehatan mental sejak dini.

c. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam membuat perancangan media serupa yaitu buku ilustrasi.

d. Bagi Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam membuat perancangan media serupa yaitu buku ilustrasi.

e. Bagi Target Audience

Sebagai referensi ilmu tentang ADHD agar lebih peduli dengan dan menjaga kesehatan mental sejak dini.

F. Definisi Operasional

1. Gangguan Mental

Gangguan mental atau psikologis merupakan kondisi yang mempengaruhi pemikiran, perasaan, suasana hati, dan perilaku. Penyakit psikologis tertentu mungkin hanya muncul sesekali, dan beberapa dapat bertahan lama hingga kronis. Gangguan psikologis ini dapat

mempengaruhi kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain dan berfungsi secara normal setiap harinya. Gangguan mental atau gangguan jiwa adalah pola gejala perilaku atau psikologis yang mempengaruhi berbagai bidang kehidupan. Gangguan ini tentu akan menimbulkan tekanan bagi orang-orang yang mengalaminya.

2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat muncul sebagai sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai *diversikasi*. Bisa lewat tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz, 2009:14).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer berupa informasi terkait ADHD, yang mana dalam perancangan ini data yang dicari adalah berupa info dan berita tentang kasus ADHD yang akan dijadikan sumber acuan untuk dimuat secara visual ke dalam bentuk buku ilustrasi. Sumber informasi utamanya adalah buku tentang ADHD dan sebuah komunitas peduli kesehatan mental.

b. Data Sekunder

Data sekunder berupa literatur yang membahas tentang ADHD, serta referensi ilustrasi, khususnya buku ilustrasi. Perancangan ini dibutuhkan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam membahas masalah yang terkait yaitu didapat dari mempelajari buku, jurnal, penelitian terdahulu dan sumber yang mempunyai korelasi dengan topik perancangan ini.

2. Metode Analisis Data

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode analisis data 5W+1H. Metode analisis data ini merupakan metode yang berdasarkan

What (apa), *Who* (Siapa), *Where* (Dimana), *When* (Kapan), *Why* (Mengapa), dan *How* (Bagaimana) mengenai perancangan buku ilustrasi tentang ADHD sehingga memudahkan dalam proses pengerjaan.

Data yang dikumpulkan akan diolah ke dalam konsep ilustrasi dengan menggunakan metode *design thinking* yang meliputi serangkaian proses seperti analisis konteks, penemuan dan pembingkaiian masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, pembuatan sketsa beserta gambar, pembuatan model atau *prototipe*, serta pengujian dan evaluasi.



H. Skematika Perancangan

