

**PERANCANGAN *ZINE* EDITORIAL
UNTUK MEMBANGUN
KESADARAN ERGONOMI KERJA
DESAINER GRAFIS PEMULA**



SKRIPSI

Oleh:

Mutiara Sakhira

NIM 2212880024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PERANCANGAN *ZINE* EDITORIAL
UNTUK MEMBANGUN
KESADARAN ERGONOMI KERJA
DESAINER GRAFIS PEMULA**



SKRIPSI

Oleh:

Mutiara Sakhira

NIM 2212880024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN ZINE EDITORIAL UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ERGONOMI KERJA DESAINER GRAFIS PEMULA diajukan oleh Mutiara Sakhira NIM 2212880024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua


Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 9241750651130143

Pembimbing II/Anggota


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

NUPTK 9547768669230302

Cognate/Anggota


Dr. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 0438748649130142

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

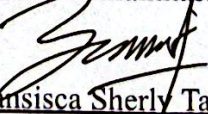
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Mutiara Sakhira, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748849130073

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual


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

NUPTK 9547768669230302



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Sakhira

NIM : 2212880024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

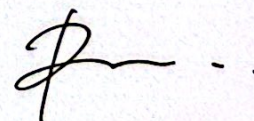
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir saya berjudul **PERANCANGAN ZINE EDITORIAL UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ERGONOMI KERJA DESAINER GRAFIS PEMULA** tidak terdapat bagian dalam karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis di sitasi dalam dokumen lain dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tugas Akhir ini dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya peneliti lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya peneliti lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Juni 2026



Mutiara Sakhira
NIM 2212880024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir berjudul "*Perancangan Zine Editorial untuk Membangun Kesadaran Ergonomi Kerja Desainer Grafis Pemula*" ini dapat diselesaikan.

Perancangan ini berangkat dari keprihatinan penulis terhadap realitas yang kerap luput dari perhatian: para desainer grafis, khususnya yang baru memasuki dunia profesi, seringkali terlalu fokus pada hasil kerja hingga mengabaikan kondisi tubuh mereka sendiri. Postur yang tidak ergonomis, durasi kerja yang panjang di depan layar, dan minimnya pemahaman tentang kesehatan kerja menjadi persoalan yang nyata namun jarang diangkat secara serius dalam media yang relevan dengan kultur kreatif. Melalui *zine* editorial sebagai medium, penulis berharap informasi ergonomi dapat hadir dengan cara yang lebih personal, visual, dan dekat dengan keseharian desainer grafis pemula.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan kedepannya. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat, setidaknya sebagai pengingat kecil bagi sesama desainer bahwa menjaga tubuh adalah bagian dari profesionalisme itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dukungan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan masukan dan saran berharga demi meningkatkan kualitas perancangan ini.
5. Bapak Dr. Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, yang senantiasa hadir dengan motivasi, koreksi, dan arahan yang membantu penulis terus berkembang hingga perancangan ini dapat terwujud.
6. Kedua orang tua penulis, yang tidak pernah berhenti memanjatkan doa dan selalu menjadi kekuatan terbesar di balik setiap langkah penyelesaian tugas akhir ini.
7. Luky Wiranda, sebagai pendamping yang selalu hadir di setiap proses perancangan ini mulai dari diskusi panjang hingga menjadi salah satu narasumber wawancara desainer grafis dalam perancangan karya.
8. Vania, Ivan, dan Akmal, sahabat-sahabat yang selalu ada untuk menemani, menyemangati, dan menghadirkan tawa di tengah-tengah proses pengerjaan yang panjang ini.
9. Ayun, sebagai teman yang hadir untuk berbagi tawa di proses tugas akhir ini
10. Mas Aulia Akbar, selaku desainer grafis yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi pengalaman sebagai narasumber wawancara dalam perancangan karya ini.
11. Seluruh teman-teman DKV ISI Yogyakarta angkatan 2022 (Metanoia), atas setiap pengalaman, kebersamaan, dan kehangatan yang tercipta selama masa perkuliahan bersama.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap bentuk dukungan yang telah diberikan.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Sakhira

NIM : 2212880024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN ZINE EDITORIAL UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ERGONOMI KERJA DESAINER GRAFIS PEMULA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu minta izin dari saya sebagai peneliti. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 2 Juni 2026



Mutiara Sakhira
NIM 2212880024

ABSTRAK

PERANCANGAN *ZINE* EDITORIAL UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ERGONOMI KERJA DESAINER GRAFIS PEMULA

Mutiara Sakhira
NIM 2212880024

Desainer grafis kerap menghadapi permasalahan ergonomi kerja akibat kebiasaan duduk dalam durasi panjang, postur tubuh yang tidak sesuai, serta minimnya pemahaman mengenai prinsip keselamatan dan kesehatan kerja. Meskipun risiko tersebut bersifat nyata dan kumulatif, informasi ergonomi yang tersedia umumnya disajikan dalam format teknis yang kurang relevan dengan karakter audiens yang cenderung kreatif secara visual. Penelitian ini bertujuan merancang media komunikasi visual berupa *zine* editorial sebagai upaya membangun kesadaran ergonomi kerja para desainer grafis, terutama bagi yang baru memulai berkarir di industri ini. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dari buku dan jurnal ilmiah, serta wawancara langsung dengan praktisi desainer grafis. Analisis data menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan 5W+1H. Perancangan menghasilkan *zine* editorial berjudul *P3K: Panduan Pertolongan Postur Kerja (Desainer Grafis)* berformat A5 cetak yang menyajikan konten ergonomi secara naratif, visual, dan aplikatif dalam lima bagian utama: realita kerja desainer grafis, dampak kesehatan akibat postur tidak ergonomis, pengenalan konsep ergonomi, panduan praktis pengaturan *workstation* dan postur kerja, serta pengingat kebiasaan kerja sehat. Secara visual, *zine* dirancang menggunakan gaya ilustrasi *semi-flat* dengan karakter udang sebagai metafora postur membungkuk, infografis dan tipografi yang ekspresif, serta palet warna yang kontras dan hangat. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan editorial *zine* mampu menyampaikan informasi ergonomi secara kontekstual dan komunikatif sesuai karakter audiens kreatif visual, sekaligus berfungsi sebagai media preventif yang mendorong terbentuknya kebiasaan kerja yang lebih sehat dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *zine* editorial, ergonomi kerja, desainer grafis pemula, kesehatan kerja, desain komunikasi visual

ABSTRACT

EDITORIAL ZINE DESIGN TO BUILD WORK ERGONOMICS AWARENESS FOR BEGINNER GRAPHIC DESIGNERS

Mutiara Sakhira
NIM 2212880024

Graphic designers frequently face ergonomic challenges due to prolonged sitting habits, improper body posture, and a limited understanding of occupational health and safety principles. Although these risks are real and cumulative in nature, the ergonomic information currently available is generally presented in technical formats that are poorly suited to the characteristics of a visually creative audience. This study aims to design a visual communication medium in the form of an editorial zine as an effort to raise ergonomic awareness among graphic designers, particularly those who are just beginning their careers in the industry. Data was collected through literature reviews from books and scientific journals, as well as direct interviews with practicing graphic designers. Data analysis employed a descriptive qualitative method using a 5W+1H approach. The design process produced an editorial zine titled P3K: Panduan Pertolongan Postur Kerja (Graphic Designers' Guide to Postural First Aid), in A5 print format, presenting ergonomic content in a narrative, visual, and practical manner across five main sections: the realities of graphic designers' working lives, the health impacts of non-ergonomic posture, an introduction to ergonomic concepts, a practical guide to workstation setup and working posture, and reminders for cultivating healthy work habits. Visually, the zine employs a semi-flat illustration style featuring a shrimp character as a metaphor for a hunched posture, alongside expressive infographics and typography, and a contrasting warm color palette. The findings demonstrate that an editorial zine approach is capable of delivering ergonomic information in a contextually relevant and communicative manner suited to visually creative audiences, while also serving as a preventive medium that encourages the development of healthier and more sustainable working habits.

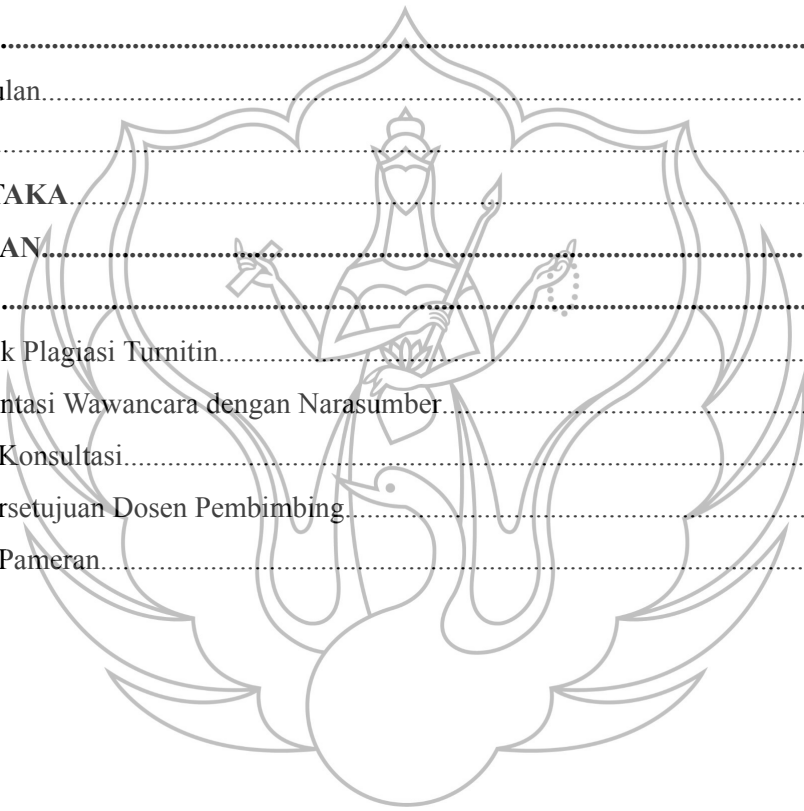
Keywords: *editorial zine, work ergonomics, beginner graphic designers, occupational health, visual communication design*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Pengumpulan Data.....	6
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Skematika Perancangan.....	8
BAB II.....	9
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Tinjauan tentang Ergonomi.....	9
1. Pengertian Ergonomi.....	9
2. Ergonomi Kerja Berbasis Komputer.....	10
B. Aspek Ergonomi dalam Aktivitas Desain.....	15
1. Pengertian dan Peran Desainer Grafis.....	15
2. Karakteristik Aktivitas Kerja Desainer Grafis.....	16
3. Permasalahan Ergonomi pada Aktivitas Desain.....	16
4. Resiko Kesehatan pada Profesi Desainer Grafis.....	17

C.	Tinjauan tentang <i>Zine</i> dalam bidang keilmuan DKV.....	21
1.	Pengertian <i>Zine</i>	21
2.	Jenis <i>Zine</i>	22
D.	Tinjauan <i>Zine</i> yang akan Dirancang.....	28
1.	Tinjauan dari Segi Ide dan Tema.....	28
2.	Tinjauan dari Faktor Kesehatan.....	29
3.	Tinjauan Fungsi dan Peranan <i>Zine</i> sebagai Media Penyampai Pesan.....	30
E.	Tinjauan <i>Zine</i> di Pasaran.....	31
1.	Tinjauan Aspek Bentuk.....	31
2.	Tinjauan Aspek Isi.....	33
3.	Tinjauan Aspek Visual.....	34
F.	Analisis Data Lapangan.....	35
1.	Analisis Profil Pembaca.....	35
2.	Analisis Kelemahan dan Kelebihan <i>Zine</i> yang Dirancang.....	36
3.	Analisis Prediksi Dampak Positif <i>Zine</i> yang Dirancang.....	36
4.	Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	37
G.	Studi Pustaka.....	37
1.	Tinjauan Pustaka.....	37
2.	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	40
H.	Analisis Data.....	46
BAB III.....		49
KONSEP PERANCANGAN.....		49
A.	Konsep Media.....	49
1.	Tujuan Media.....	49
2.	Strategi Media.....	49
B.	Konsep Kreatif.....	52
1.	Tujuan Kreatif.....	52
2.	Strategi Kreatif.....	52
3.	Program Kreatif <i>Zine</i>	56
BAB IV.....		90
VISUALISASI.....		90

A. Data Visual.....	90
1. Proses Pembuatan Karakter Ujang.....	90
2. Proses Pembuatan Ilustrasi.....	92
3. Visual <i>Layout & Pattern</i>	94
4. Visual Tipografi.....	96
5. Visual Warna.....	97
B. Tampilan Karya.....	99
BAB V.....	115
PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	118
DAFTAR LAMAN.....	121
LAMPIRAN.....	124
A. Hasil Cek Plagiasi Turnitin.....	124
B. Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber.....	124
C. Lembar Konsultasi.....	125
D. Surat Persetujuan Dosen Pembimbing.....	126
E. <i>Display</i> Pameran.....	127

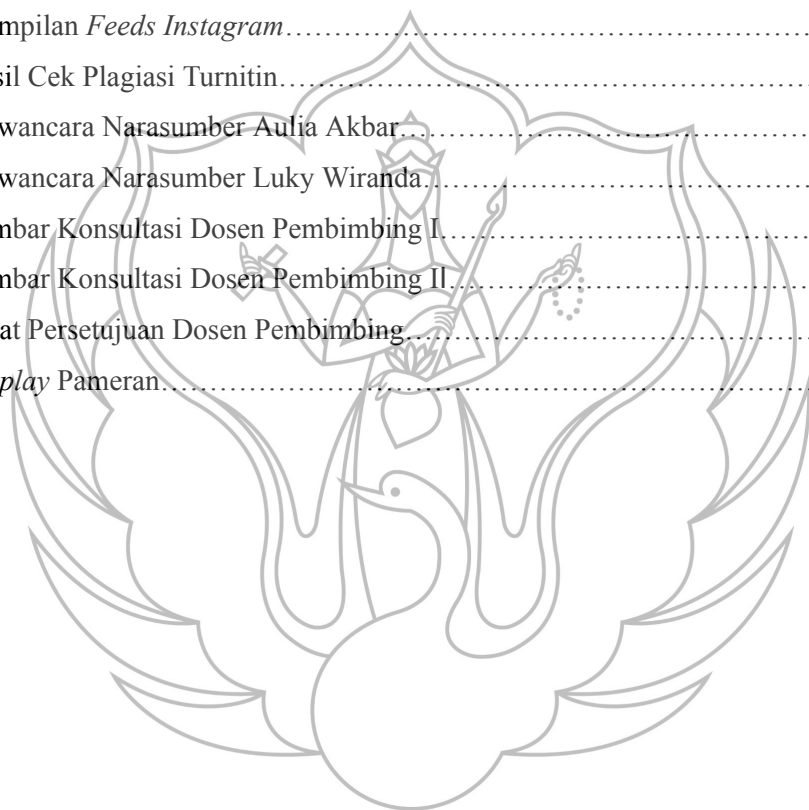


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1 <i>The Postural Triangle</i>	11
Gambar 2.2 <i>Attributes of Comfort and Discomfort while sitting</i>	12
Gambar 2.3 Kerja Posisi Duduk Nyaman Sesuai Ergonomi Kerja (Kiri) & Kerja Dengan Tidak Menerapkan Ergonomi Kerja (Kanan)	13
Gambar 2.4 Stasiun Kerja Ergonomis Berbasis Komputer.....	15
Gambar 2.5 <i>Fanzine 'The Origins: Science Fiction and Fandoms</i>	22
Gambar 2.6 <i>Riot Grrrl and Radical Politics</i>	22
Gambar 2.7 <i>Medioker</i>	23
Gambar 2.8 <i>Selangkah ke Cipete</i>	23
Gambar 2.9 <i>The Southeast Asian Types No.1: Further Reading Zine Series</i>	24
Gambar 2.10 <i>Sniffin' Glue 6-12</i>	24
Gambar 2.11 <i>Faith Zine</i>	25
Gambar 2.12 <i>Daily Report Vol.01</i>	25
Gambar 2.13 <i>Indoors Zine 1</i>	26
Gambar 2.14 <i>Fantaisie Erotique</i>	26
Gambar 2.15 <i>Lain-Lain Vol.4: Bang!Bang!Kok!</i>	26
Gambar 2.16 <i>Karaat Theater Show</i>	27
Gambar 2.17 <i>Double Take: On Vices</i>	27
Gambar 2.18 <i>Senikanji</i>	27
Gambar 2.19 Katalog variasi <i>zine</i> pada publisher <i>Zine Zan Zun</i>	32
Gambar 2.20 <i>Zine Iramama (Kiri) & zine Living In Bali 101 (Kanan)</i>	33
Gambar 2.21 Variasi konten <i>zine</i> pada <i>publisher Binatang Press</i>	34
Gambar 2.22 <i>Manuscript Grid</i>	43
Gambar 2.23 <i>Column Grid</i>	44
Gambar 2.24 <i>Modular Grid</i>	45
Gambar 2.25 <i>Hierarchic Grid</i>	45
Gambar 3.1 <i>Moodboard Ilustrasi</i>	86
Gambar 3.2 <i>Color Palette Zine</i>	86
Gambar 3.3 <i>Typeface Chubbo</i>	87
Gambar 3.4 <i>Typeface Supreme</i>	87

Gambar 3.5 <i>Moodboard Layout</i>	88
Gambar 4.1 Eksplorasi Sketsa Karakter Ujang.....	91
Gambar 4.2 Opsi Warna Karakter Ujang.....	91
Gambar 4.3 Beberapa Variasi Karakter Ujang.....	92
Gambar 4.4 <i>Flat</i> Aset Ilustrasi Ergonomis.....	93
Gambar 4.5 Proses Ilustrasi Aset.....	94
Gambar 4.6 Variasi Aset Pattern.....	95
Gambar 4.7 Variasi <i>Layout & Aset</i>	96
Gambar 4.8 Penggunaan <i>Typeface</i> Chubbo.....	96
Gambar 4.9 Penggunaan <i>Typeface</i> Chubbo.....	97
Gambar 4.10 <i>Color Palette</i> P3K: Desainer Grafis.....	98
Gambar 4.11 Tampilan <i>sleeve</i> luar dan dalam.....	99
Gambar 4.12 Tampilan sampul <i>zine</i> P3K: Desainer Grafis.....	99
Gambar 4.13 Halaman Pelengkap Depan.....	100
Gambar 4.14 Halaman Prolog 1-2.....	100
Gambar 4.15 <i>Fold-Out</i> Halaman Prolog 1-2.....	101
Gambar 4.16 Halaman Isi <i>Zine</i> 3-4.....	101
Gambar 4.17 Halaman 5-6.....	102
Gambar 4.18 <i>Fold-Out</i> Jam Halaman 6.....	102
Gambar 4.19 Halaman 7-8.....	103
Gambar 4.20 Halaman 9-10.....	103
Gambar 4.21 <i>Fold-Out</i> Halaman 9.....	104
Gambar 4.22 Halaman 11-12.....	104
Gambar 4.23 <i>Insert</i> Halaman 12.....	105
Gambar 4.24 Halaman 13-14.....	105
Gambar 4.25 <i>Insert</i> Halaman 14.....	106
Gambar 4.26 Halaman 15-16.....	106
Gambar 4.27 <i>Fold-Out</i> Wawancara Halaman 15.....	107
Gambar 4.28 <i>Fold-Out</i> Wawancara Halaman 16.....	107
Gambar 4.29 Halaman 17-18.....	108
Gambar 4.30 Lembar <i>Checklist</i> Halaman 18.....	108
Gambar 4.31 Halaman 19-20.....	109
Gambar 4.32 <i>Fold-Out</i> Halaman 20.....	109

Gambar 4.33 Halaman 21-22.....	110
Gambar 4.34 <i>Flip-book</i> Halaman 22.....	110
Gambar 4.35 Halaman 23-24.....	111
Gambar 4.36 <i>Spread</i> Halaman 23-24.....	111
Gambar 4.37 Halaman 25-26.....	112
Gambar 4.38 Halaman 27-28.....	112
Gambar 4.39 <i>Sticky Note Reminder</i>	113
Gambar 4.40 Poster Infografis <i>Setup Workstation</i>	113
Gambar 4.41 <i>Bookmark Ruler</i>	114
Gambar 4.42 Tampilan <i>Feeds Instagram</i>	114
Gambar B.1 Hasil Cek Plagiasi Turnitin.....	124
Gambar B.2 Wawancara Narasumber Aulia Akbar.....	124
Gambar B.3 Wawancara Narasumber Luky Wiranda.....	125
Gambar B.4 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	125
Gambar B.5 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II.....	126
Gambar B.6 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing.....	126
Gambar B.7 <i>Display</i> Pameran.....	127



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyline Zine</i>	59
---------------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi teknologi digital telah mendorong dominasi aktivitas kerja berbasis komputer di berbagai sektor kreatif, termasuk bidang desain grafis. Dalam praktik profesionalnya, desainer grafis dituntut untuk bekerja dengan beban visual yang intens, jam kerja yang relatif panjang, serta tekanan tenggat waktu yang ketat. Aktivitas kerja tersebut sebagian besar dilakukan dalam posisi duduk yang cenderung statis di hadapan layar komputer, disertai penggunaan perangkat input seperti mouse dan keyboard secara repetitif. Pola kerja yang cukup intens ini, menempatkan desainer grafis pada kategori pekerja dengan tingkat paparan risiko ergonomi yang cukup tinggi.

Sejumlah kajian ilmiah mengindikasikan bahwa pekerjaan berbasis komputer yang dijalankan tanpa memperhatikan prinsip ergonomi berpotensi menimbulkan beberapa gangguan, antara lain keluhan pada area leher, bahu, punggung, serta pergelangan tangan yang disebut keluhan Muskuloskeletal. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiyanti (2021) menunjukkan bahwa pekerja pengguna komputer mengalami tingkat keluhan muskuloskeletal yang cukup signifikan, yang dipengaruhi oleh lamanya durasi kerja serta postur tubuh yang tidak ergonomis. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Saleh dkk. (2025) yang mengungkapkan adanya keterkaitan antara risiko postur kerja dengan keluhan muskuloskeletal pada pekerja pengguna komputer, terutama pada aktivitas kerja yang menuntut posisi statis dalam jangka waktu lama.

Di samping faktor postur dan durasi kerja, keterbatasan pemahaman terhadap prinsip ergonomi turut berkontribusi dalam meningkatkan risiko gangguan kesehatan kerja. Irmayani dkk. (2023) menyatakan bahwa pemberian edukasi ergonomi di lingkungan kerja berperan dalam meningkatkan kesadaran pekerja mengenai postur kerja yang tepat serta berpotensi menurunkan keluhan nyeri leher akibat penggunaan komputer. Namun demikian, dalam praktik sehari-hari masih ditemukan banyak pekerja yang belum memahami maupun menerapkan prinsip ergonomi dasar secara konsisten. Hal ini diperkuat oleh temuan Fauzi dan Palino (2022) yang mengungkapkan bahwa sebagian pekerja berbasis komputer tidak memiliki

pengetahuan tentang ergonomi dan tidak memanfaatkan fasilitas penunjang ergonomis, sehingga rentan mengalami ketidaknyamanan dan nyeri saat bekerja.

Isu ergonomi tersebut tidak hanya berhubungan dengan aspek kesehatan kerja pada general, tetapi menjadi semakin krusial dalam konteks profesi desainer grafis yang memiliki karakteristik kerja khusus. Desainer grafis kerap bekerja dengan konsentrasi visual tinggi, tekanan penyelesaian proyek, serta kecenderungan mengesampingkan postur tubuh demi memenuhi tuntutan pekerjaan. Meskipun demikian, pembahasan mengenai ergonomi kerja yang secara spesifik ditujukan bagi desainer grafis masih relatif terbatas, khususnya dalam media yang komunikatif dan sesuai dengan karakter audiens kreatif visual. Informasi perihal ergonomi yang tersedia umumnya disajikan dalam bentuk panduan teknis atau artikel kesehatan yang bersifat umum, sehingga kurang kontekstual dan kurang menarik bagi desainer grafis.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya persoalan dalam komunikasi visual, yaitu minimnya media yang mampu menyampaikan informasi ergonomi kerja secara efektif, visual, dan relevan dengan dunia desain grafis. Padahal, dalam konsep *health and safety in design*, aspek keselamatan dan kesehatan kerja seharusnya terintegrasi dalam proses desain itu sendiri, termasuk dalam perancangan sistem kerja dan pembentukan kebiasaan kerja yang aman bagi pelaku desain (*OHS Body of Knowledge*, 2019). Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga mampu membangun kesadaran serta mendorong perubahan perilaku kerja melalui pendekatan visual yang sesuai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan media editorial berupa zine mengenai ergonomi kerja desainer grafis menjadi relevan untuk dilakukan. *Zine* dipilih sebagai medium karena memiliki sifat yang fleksibel, personal, dan dekat dengan kultur kreatif, sehingga memungkinkan penyampaian informasi ergonomi secara visual, naratif, dan mudah dipahami. Melalui perancangan ini, diharapkan *zine* dapat berperan sebagai media edukatif yang mendorong peningkatan kesadaran desainer grafis terhadap pentingnya penerapan ergonomi kerja sebagai bagian dari profesionalisme serta keberlanjutan kesehatan dalam praktik desain grafis.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, dapat diperoleh rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana membangun kesadaran ergonomi kerja bagi desainer grafis pemula melalui perancangan *zine* editorial?”

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *zine* editorial untuk membangun kesadaran ergonomi kerja desainer grafis pemula ini adalah:

1. Konten

Konten dalam perancangan *zine* editorial ini dibatasi pada pembahasan ergonomi kerja yang relevan dengan aktivitas desainer grafis pemula yang bekerja menggunakan perangkat berbasis layar yang mencakup laptop dan desktop. Materi mencakup pengenalan ergonomi kerja dan relevansinya dalam praktik desain grafis, permasalahan ergonomi yang muncul dalam aktivitas kerja dengan postur dalam posisi duduk, dampaknya terhadap kesehatan, serta penyajian solusi dan edukasi ergonomi yang bersifat praktis dan aplikatif.

2. Media

Media utama yang dihasilkan dalam perancangan ini berupa media editorial cetak dalam bentuk *zine*. *Zine* dirancang dengan mengombinasikan elemen verbal dan visual, seperti teks, ilustrasi, infografis, serta pengolahan tata letak, yang disusun menggunakan pendekatan desain editorial untuk menyampaikan informasi ergonomi kerja secara komunikatif, visual, dan kontekstual.

3. Target Audiens

Target audiens dalam perancangan ini adalah mahasiswa desain grafis dan desainer grafis yang berada pada tahap awal karir profesionalnya, yaitu mereka yang memiliki pengalaman kerja kurang dari dua tahun di bidang desain grafis atau belum pernah menjalani pekerjaan desain grafis secara penuh waktu. Target audiens bersifat inklusif dari sisi usia dan tidak dibatasi pada kelompok usia tertentu, karena kategori pemula dalam perancangan ini merujuk pada tahap pengalaman kerja. Target audiens aktif bekerja menggunakan perangkat berbasis laptop, desktop, dan memiliki potensi untuk mengalami permasalahan yang berkaitan dengan ergonomi kerja.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *zine* editorial untuk membangun kesadaran ergonomi kerja desainer grafis pemula ini adalah:

1. Merancang media *zine* editorial yang menyajikan informasi mengenai ergonomi kerja melalui pendekatan visual yang komunikatif dan mudah

dipahami oleh desainer grafis pemula.

2. Menyediakan panduan dasar mengenai penerapan ergonomi kerja yang bersifat praktis dan dapat diaplikasikan dalam aktivitas desain grafis sehari-hari.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi Target Audiens

Perancangan *zine* editorial ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan wawasan pembaca mengenai pentingnya penerapan ergonomi kerja dalam aktivitas desain grafis, khususnya bagi desainer grafis pemula.

2. Bagi Industri Kreatif

Perancangan ini diharapkan dapat berperan sebagai media edukasi yang membantu menyebarkan kesadaran mengenai pentingnya ergonomi kerja di kalangan desainer grafis pemula dalam lingkup industri kreatif.

3. Bagi Lingkup Akademis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif referensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait perancangan media edukatif berbasis *zine* editorial sebagai solusi komunikasi visual terhadap permasalahan ergonomi kerja di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

F. Definisi Operasional

Berikut definisi dari istilah penting yang akan digunakan dalam perancangan:

1. *Zine*

Zine merupakan media publikasi cetak independen berskala kecil yang diproduksi secara mandiri dengan tujuan menyampaikan informasi atau narasi tertentu kepada kelompok audiens yang spesifik melalui perpaduan antara teks dan elemen visual. Berbeda dengan media publikasi komersial, *zine* umumnya bersifat non-komersial, tidak berorientasi profesional, serta dicetak dalam jumlah terbatas, sehingga membuka ruang bagi ekspresi kreatif yang lebih personal dan partisipatif. Karakter tersebut menjadikan *zine* relevan sebagai media alternatif dalam ranah desain komunikasi visual, terutama karena fleksibilitas dan kedekatannya dengan pembaca atau komunitas tertentu dalam

menyampaikan pesan secara visual dan naratif (Hay dkk., 2024).

2. Editorial

Menurut McQuail (2020), menjelaskan editorial sebagai bentuk penyajian konten yang menekankan pendekatan argumentatif dan reflektif, di mana suatu isu disampaikan melalui sudut pandang tertentu untuk membentuk pemahaman serta sikap pembaca. Editorial tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam mengarahkan cara pembaca menafsirkan isu melalui penekanan naratif dan sudut pandang yang dipilih. Dalam konteks perancangan ini, editorial dipahami sebagai pendekatan penyajian konten dalam media zine yang bersifat naratif dan kontekstual, dengan tujuan membangun kesadaran desainer grafis terhadap pentingnya ergonomi kerja, tanpa dimaksudkan sebagai rubrik majalah maupun praktik jurnalistik formal.

3. Ergonomi

Menurut Dul dkk. dalam *Ergonomics for Beginners* (2016), mendefinisikan ergonomi sebagai disiplin ilmu yang mengkaji hubungan antara manusia dan berbagai komponen dalam sistem kerja, termasuk peralatan, tugas, serta lingkungan, dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan manusia sekaligus kinerja sistem secara menyeluruh. Ergonomi kerja berfokus pada upaya menyesuaikan pekerjaan dengan kemampuan manusia, terutama pada aktivitas kerja berbasis komputer yang dilakukan secara statis dan berulang dalam jangka waktu panjang. Dalam perancangan ini, ergonomi dimaknai sebagai seperangkat prinsip kerja yang berkaitan dengan postur tubuh, pengaturan stasiun kerja, serta kebiasaan kerja yang aman dan nyaman guna meminimalkan risiko gangguan fisik pada desainer grafis.

4. Desainer Grafis

Menurut Sugiarto (2021), pada analisis yang dilakukannya perihal lowongan pekerjaan dan kompetensi profesional, desainer grafis merupakan praktisi yang memiliki keahlian dalam bidang mengorganisasi dan menyusun informasi visual untuk mendukung komunikasi yang efektif, yang mencakup perancangan karya cetak maupun digital seperti poster, materi branding, dan publikasi visual lainnya. Dalam pekerjaannya, desainer grafis tidak hanya bertanggung jawab terhadap aspek estetika, tetapi juga pengaturan elemen visual di dalamnya seperti tipografi, warna, dan komposisi untuk membantu

penerima pesan memahami informasi secara jelas dan efisien, sekaligus seringkali berkolaborasi dengan berbagai pihak yang berkepentingan dalam proses kreatifnya.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari tiga hal yakni sebagai berikut:

1. Data yang Dibutuhkan

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini merupakan data berbentuk prinsip ergonomi kerja, keselamatan dan kesehatan kerja desainer grafis, kebiasaan serta permasalahan kerja yang dialami desainer grafis, serta data visual dan verbal yang berkaitan dengan zine editorial yang bersumber dari dua tipe pengumpulan data yaitu:

a. Data Primer

Data primer diperoleh melalui studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, laporan resmi, artikel terpercaya, serta referensi visual terkait ergonomi kerja dan media editorial.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui wawancara dengan praktisi desainer grafis untuk memahami kebiasaan kerja, pola kerja, dan permasalahan ergonomi yang dialami secara langsung.

2. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan wawancara. Studi literatur digunakan untuk memperkuat landasan teori ergonomi dan media editorial. Wawancara dilakukan secara langsung maupun daring dengan narasumber terkait.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data pada perancangan ini berupa pedoman wawancara yang disusun dalam bentuk daftar pertanyaan sesuai dengan fokus perancangan. Selain itu, digunakan juga buku catatan, alat tulis, gawai untuk merekam hasil wawancara, serta laptop sebagai media pencarian dan pengolahan data dari studi literatur.

H. Metode Analisis Data

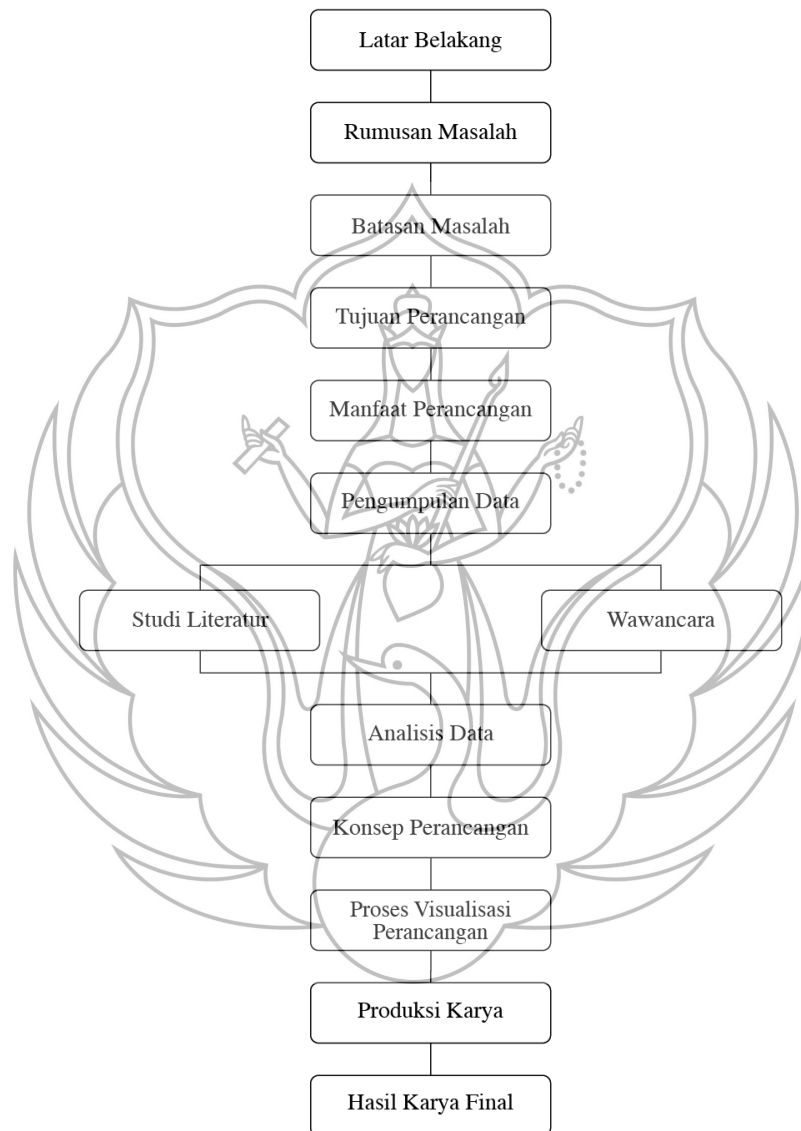
Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis kualitatif dengan pendekatan 5W+1H. Metode ini digunakan untuk menggali dan merumuskan permasalahan serta kebutuhan perancangan secara lebih mendalam berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

1. *What* (Apa) : Apa permasalahan dan dampak dari ergonomi kerja yang dialami oleh desainer grafis dalam aktivitas kerja berbasis komputer?
2. *Who* (Siapa) : Siapa pihak yang terdampak oleh permasalahan ergonomi kerja tersebut?
3. *Where* (Di mana) : Di lingkungan kerja seperti apa permasalahan ergonomi kerja ini paling sering terjadi?
4. *When* (Kapan) : Pada kondisi dan waktu seperti apa permasalahan ergonomi kerja muncul?
5. *Why* (Mengapa) : Mengapa kesadaran terhadap ergonomi kerja pada desainer grafis masih tergolong rendah?
6. *How* (Bagaimana) : Bagaimana media *zine* editorial dapat dirancang sebagai sarana edukasi yang mampu membangun kesadaran ergonomi kerja pada desainer grafis pemula?

Hasil analisis data ini digunakan sebagai dasar dalam perumusan konsep perancangan, penyusunan konten, serta penentuan pendekatan visual media editorial.

I. Skematika Perancangan

Skema yang ada untuk digunakan pada perancangan ini ialah strategi yang dapat membantu saat manajemen perancangan dilakukan. Gambaran skema pada perancangan ini ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi penulis)