

**PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI TENTANG TRAUMA MASA KECIL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Michelle Jonathan

00000027398

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

**PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI SEBAGAI MEDIA
INFORMASI TENTANG TRAUMA MASA KECIL**



**Michelle Jonathan
0000027398**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000027398
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG TRAUMA MASA KECIL

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Maret 2022



Michelle Jonathan

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG TRAUMA MASA KECIL

Oleh

Nama : Michelle Jonathan
NIM : 00000027398
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 13 Juni 2022
Pukul 15.15 s.d 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

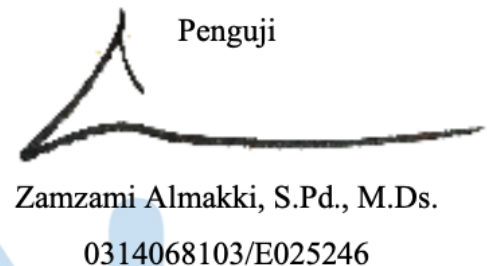
Dengan susunan penguji sebagai berikut:

Ketua Sidang



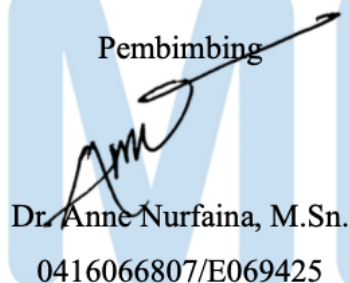
Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361

Penguji




Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.
0314068103/E025246

Pembimbing



Dr. Anne Nurfaina, M.Sn.
0416066807/E069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0313068301/E023907

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Jonathan
NIM : 00000027398
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG TRAUMA MASA KECIL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Februari 2022

Yang menyatakan,



Michelle Jonathan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya penulis bisa sampai di semester 8 ini dan dapat menulis tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Sebagai Media Informasi Tentang Trauma Masa Kecil” Penulis memiliki topik spesifik trauma karena, pengalaman personal dan pengalaman dalam damai dari diri sendiri dapat mempengaruhi kehidupan.

Selama penulis hidup, penulis telah mengalami berbagai peristiwa dan ada yang diingat, ada yang tidak dan itu semua membawa penulis ke saat ini menjadi pribadi yang selalu menjadi lebih baik untuk kebaikan diri sendiri dan sekitar. Penulis percaya dengan psikologi dan bantuan eksternal dapat membantu setiap individu menjadi pribadi yang lebih baik. Penulis juga memegang erat dengan berdamai dengan diri sendiri penulis bisa menaikkan kualitas hidup dan menjalani hidup yang *fulfilling* tanpa penyesalan. Dengan adanya buku ini penulis ingin membantu setiap individu menjadi seseorang menjadi versi terbaik mereka sendiri. Buku sebagai media menurut penulis adalah teman paling setia menunggu yang dapat di gapai setiap saat dan memberi ketenangan di dunia yang bising dan banyak distraksi.

Seperti yang Walt Disney katakan “Di sekitar sini, bagaimanapun, kita tidak melihat ke belakang terlalu lama. Kami terus bergerak maju, membuka pintu baru dan melakukan hal-hal baru, karena kami *curious*.. dan rasa ingin tahu terus membawa kami ke jalan baru”

Dalam perjalanan menulis laporan tugas akhir, penulis sangat bersyukur atas bantuan dan *support* dari banyak pihak sampai laporan ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik. Penulis berterima kasih banyak kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.

3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Anne Nurfaina, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ine Indriana Aditya. M.Psi, sebagai narasumber dan penulis dalam perancangan buku ini
6. Joe Irene. M.Psi, sebagai narasumber dalam tahap riset mengenai Trauma
7. Peserta FGD, yang sudah meluangkan waktu untuk diskusi mengenai trauma masa kecil
8. Teman-teman yang telah menjadi *support*
9. Buku dan musik yang menginspirasi dan teman paling setia

Dengan laporan tugas akhir ini, penulis berusaha untuk merancang media informasi tentang trauma masa kecil untuk menginformasikan mengenai trauma dan bagaimana trauma dapat mempengaruhi kualitas kehidupan dan dengan memberanikan diri untuk melangkah dalam mencari solusi, baru kita bisa berprogress menjadi pribadi yang lebih baik.

Tangerang, 24 Februari 2022

UMMN



Michelle Jonathan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI SEBAGAI MEDIA

INFORMASI TENTANG TRAUMA MASA KECIL

Michelle Jonathan

ABSTRAK

Dalam kehidupan seseorang manusia terdapat pengalaman yang baik dan buruk. Tentunya setiap individu memiliki kemampuan dalam menghadapi setiap peristiwa yang di alami dalam hidupnya. Dalam kehidupan pastinya terdapat pengalaman negatif yang memiliki kemungkinan untuk mengalami trauma. Trauma masa kecil merupakan salah satu jenis trauma yang dialami saat dibawah usia 18 tahun dan dapat mempengaruhi kehidupan dewasa seseorang. Dampak dari trauma masa kecil yaitu, beragam namun, mengancam yang mengakibatkan luka, kematian, perasaan takut, teror, dan ketidakberdayaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *hybrid* melalui *interview*, *focus group discussion*, studi referensi, dan kuesioner. Perancangan ini disusun berdasarkan metodologi Landa dalam buku *Grahic Design Solutions* edisi kelima tahun 2014. Hasil penellitan yang dilakukan adalah buku informasi dibutuhkan oleh psikolog dan dari diskusi yang dilakukan, dengan berdamai dengan trauma harus dimulai dari diri sendiri dan buku sebagai media informasi adalah medium yang cocok bagi orang yang ingin memulai menghadapi luka batin dari masa kecil.

Kata kunci: trauma, trauma masa kecil, *inner child*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING EDUCATION BOOK AS INFORMATION MEDIA ABOUT CHILDHOOD TRAUMA

Michelle Jonathan

ABSTRACT

In a course of human life, there are good and bad experiences. Of course, every individual has the ability to face any life experiences life throws in. There is certainly a chance of negative experiences that can result in trauma. Childhood trauma is a type of trauma experienced under the age of 18 and can affect a person's adult life. The effects of childhood trauma are, varied but threatening, resulting in injury, death, feelings of fear, terror, and helplessness. The research method used for this research is a hybrid method through interviews, focus group discussions, reference studies, and questionnaires. The design method used for designing a book as information media is based on Landa's methodology in the fifth edition of the 2014 Graphic Design Solutions book. The results of the research are information books are needed by psychologists and from the focus group discussions, making peace with trauma had to start with oneself, and books as a medium of information is a suitable medium for people who want to start dealing with inner wounds from childhood.

Keywords: trauma, childhood trauma, inner child

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.3.1 Demografis.....	3
1.3.2 Geografis	3
1.3.3 Psikografis.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen grafis	5
2.1.1.1 Garis	5
2.1.1.2 Bentuk	6

2.1.1.3 Warna.....	8
2.1.1.4 Tekstur	9
2.1.2 Prinsip Desain.....	9
2.1.2.1 Format.....	10
2.1.2.2 Keseimbangan	10
2.1.2.3 Hierarki Visual.....	11
2.1.2.4 Emphasis	11
2.1.2.5 Ritme	11
2.1.2.6 Kesatuan	11
2.1.2.7 Hukum Gestalt	12
2.1.3 Tipografi	14
2.1.3.1 Anatomi tipografi.....	15
2.1.3.2 Jenis Huruf	15
2.1.3.3 Penggunaan tipografi.....	19
2.1.4 Layout & Grid	19
2.1.4.1 Jenis Grid.....	20
2.1.5 Media Informasi.....	22
2.1.5.1 Buku	22
2.1.5.1.1 Anatomi Buku	23
2.1.5.1.2 Halaman	25
2.1.5.1.3 Grid Buku.....	26
2.1.5.1.4 Format Buku	27
2.1.5.1.5 Binding.....	28
2.2 Ilustrasi	31
2.2.1 Pengertian Ilustrasi.....	31
2.2.2 Jenis Ilustrasi.....	31
2.2.3 Fungsi Ilustrasi.....	33

2.3 Desain Media Informasi	36
2.3.1 Pengertian Desain Informasi.....	36
2.3.2 Jenis Media Informasi	36
2.3.2.1 Print-based information design	36
2.3.2.2 Interactive information design.....	37
2.3.2.3 Enviromental information design.....	37
2.3.3 Manfaat Desain Media Informasi.....	37
2.4 Trauma.....	37
2.4.1 Definisi Trauma.....	37
2.4.2 Penyebab Trauma	38
2.4.3 Dampak Trauma	38
2.5 Trauma Masa Kecil	38
2.5.1 Definisi Trauma Masa Kecil	38
2.5.2 Dampak Trauma Masa Kecil.....	39
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	40
3.1 Metodologi Pengumpulan data.....	40
3.1.1 Metode Kualitatif	40
3.1.1.1 Interview dengan Psikolog	40
3.1.1.2 Focus Group Discussion	43
3.1.1.3 Studi Referensi	44
3.1.1.4 Studi Eksisting.....	48
3.1.1.4.1 Buku Yang Belum Usai.....	48
3.1.2 Metode Kuantitatif.....	49
3.1.2.1 Kuesioner	50
3.2 Metodologi perancangan	70
DAFTAR PUSTAKA.....	152

LAMPIRAN A	i
LAMPIRAN B	iii
Lampiran Turnitin	B-iii
LAMPIRAN C	vii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	5
Gambar 2.2 Basic, Shape and Form.....	6
Gambar 2.3 Shape	7
Gambar 2.4 Sistem Warna Aditif.....	8
Gambar 2.5 Sistem Warna Subtraktif	9
Gambar 2.6 Similarity	12
Gambar 2.7 Proximity	12
Gambar 2.8 Continuity.....	13
Gambar 2.9 Closure	13
Gambar 2.10 Common fate	13
Gambar 2.11 Contiuning line.....	14
Gambar 2.12 Anatomi Huruf	15
Gambar 2.13 Jenis Huruf <i>Old Style</i>	16
Gambar 2.14 Jenis Huruf Transitional	16
Gambar 2.15 Jenis Huruf Modern.....	17
Gambar 2.16 Jenis Huruf <i>Slab Serif</i>	17
Gambar 2.17 Jenis Huruf <i>Sans Serif</i>	17
Gambar 2.18 Jenis Huruf Blackletter.....	18
Gambar 2.19 Jenis Huruf <i>Script</i>	18
Gambar 2.20 Jenis Huruf <i>Display</i>	19
Gambar 2.21 <i>Single-Column</i> Grid	20
Gambar 2.22 <i>Multicolumn</i> Grid.....	21
Gambar 2.23 Multicolumn Grid.....	21
Gambar 2.24 Modular Grid.....	22
Gambar 2.25 Hierarchial Grid.....	22
Gambar 2.26 Anatomi Buku	23
Gambar 2.27 Anatomi Halaman	25
Gambar 2.28 Grid dalam buku.....	26
Gambar 2.29 Hardcover	28
Gambar 2.30 Perfect Binding.....	28

Gambar 2.31 Tape Binding	29
Gambar 2.32 Saddle Stitch.....	29
Gambar 2.33 Pamphlet Stitch	29
Gambar 2.34 Screw and Post	30
Gambar 2.35 Stab.....	30
Gambar 2.36 Spiral	31
Gambar 2.37 Plastic Comb	31
Gambar 2.38 Ilustrasi Editorial	32
Gambar 2.39 Ilustrasi instruksi	34
Gambar 2.40 Ilustrasi referensi	34
Gambar 2.41 Ilustrasi persuasi.....	35
Gambar 2.42 Ilustrasi identitas	36
Gambar 3.1 Interview dengan psikolog Ine Indriani	40
Gambar 3.2 Interview dengan psikolog Joe Irene.....	42
Gambar 3.3 Focus Group Discussion	44
Gambar 3.4 Sampul buku filosofi teras	45
Gambar 3.5 Sampul buku I am here now.....	45
Gambar 3.6 Sampul buku you do you.....	46
Gambar 3.7 Ilustrasi 2.....	46
Gambar 3.8 Ilustrasi 1	46
Gambar 3.9 Sampul Love for Imperfect Things	47
Gambar 3.10 Ilustrasi di love for imperfect things	47
Gambar 3.11 Sampul Yang Belum Usai.....	48
Gambar 3.12 Rumus Slovin	50
Gambar 3.13 Usia	50
Gambar 3.14 Jenis Kelamin	51
Gambar 3.15 Domisili.....	51
Gambar 3.16 Status	51
Gambar 3.17 Pekerjaan	52
Gambar 3.18 Pendidikan terakhir	52
Gambar 3.19 Penghasilan	53
Gambar 3.20 Definisi trauma.....	53

Gambar 3.21 Trauma masa kecil	57
Gambar 3.22 Penyebab trauma masa kecil	61
Gambar 3.23 Dampak trauma masa kecil	61
Gambar 3.24 Menurut responden trauma masa kecil.....	62
Gambar 3.25 Scale trauma masa kecil	63
Gambar 3.26 Pengaruh trauma masa kecil.....	63
Gambar 3.27 Pengalaman	64
Gambar 3.28 Solusi yang dilakukan	65
Gambar 3.29 Self-healing	66
Gambar 3.30 Preferensi.....	67
Gambar 3.31 Gaya bahasa.....	68
Gambar 3.32 Preferensi media informasi.....	69
Gambar 3.33 Preferensi konten.....	69
Gambar 4.1 Mindmap	75
Gambar 4.2 Opsi Big idea.....	76
Gambar 4.3 Moodboard	78
Gambar 4.4 Kombinasi warna playful	79
Gambar 4.5 Kombinasi Warna Reliable	80
Gambar 4.6 Warna	80
Gambar 4.7 Typeface	81
Gambar 4.8 Referensi visual.....	82
Gambar 4.9 Gaya ilustrasi karakter.....	83
Gambar 4.10 Opsi karakter	83
Gambar 4.11 Digitalisasi Karakter.....	84
Gambar 4.12 Hasil akhir beserta beberapa pose karakter	84
Gambar 4.13 Sketsa ekspresi	85
Gambar 4.14 Hasil akhir ekspresi karakter	85
Gambar 4.15 Referensi dari Centers for Disease Control and Prevention.....	86
Gambar 4.16 Sketsa Digital Icon	87
Gambar 4.17 Hasil Akhir Icon	87
Gambar 4.18 Sketsa Icon tambahan.....	88
Gambar 4.19 Hasil final Icon tambahan	89

Gambar 4.20 Sketsa visual tambahan	89
Gambar 4.21 Hasil Visual tambahan	90
Gambar 4.22 Sketsa Gunung Krakatau	90
Gambar 4.23 Hasil Gunung Krakatau	91
Gambar 4.24 Genogram	91
Gambar 4.25 Elemen Visual	92
Gambar 4.26 Flat plan 1	96
Gambar 4.27 Flat plan 2	96
Gambar 4.28 Layout	98
Gambar 4.29 Kateren 1	98
Gambar 4.30 Kateren 2	98
Gambar 4.31 <i>Column grid</i> pada pembukaan bagian buku	99
Gambar 4.32 <i>Column grid</i> pada halaman konten teks	100
Gambar 4.33 Hasil final pembukaan per-bagian	100
Gambar 4.34 Alur membaca	101
Gambar 4.35 Layout sampul buku	102
Gambar 4.36 Sketsa sampul buku	102
Gambar 4.37 Digitalisasi Desain	103
Gambar 4.38 Hasil Final	103
Gambar 4.39 Sketsa instagram feeds	104
Gambar 4.40 Grid pada desain instagram post	105
Gambar 4.41 Instagram feeds	105
Gambar 4.42 Sketsa Instagram story	106
Gambar 4.43 Grid di Instagram story	107
Gambar 4.44 Desain final	107
Gambar 4.45 Sketsa x-banner	108
Gambar 4.46 Grid pada desain x-banner	108
Gambar 4.47 Hasil final x-banner	109
Gambar 4.48 Sketsa Web Banner	110
Gambar 4.49 Module-based Grid pada Web Banner	110
Gambar 4.50 Hasil Perancangan Web Banner	111
Gambar 4.51 Grid pada desain notebook	112

Gambar 4.52 Desain final Notebook.....	112
Gambar 4.53 Grid pada desain <i>sticker pack</i>	113
Gambar 4.54 Desain final <i>sticker pack</i>	113
Gambar 4.55 Grid pada desain totebag	114
Gambar 4.56 Hasil final <i>totebag</i>	114
Gambar 4.57 Sketsa Pembatas Buku	115
Gambar 4.58 Grid pada desain bookmark.....	116
Gambar 4.59 Hasil bookmark	116
Gambar 4.60 Grid di desain masker.....	117
Gambar 4.61 Mockup masker	117
Gambar 4.62 Mockup Buku Berdamai Dengan Masa Lalu.....	118
Gambar 4.63 Halaman Buku Berdamai Dengan Masa Lalu.....	119
Gambar 4.64 Cover dan Sampul Belakang Buku Berdamai Dengan Masa Lalu	120
Gambar 4.65 Sampul depan	120
Gambar 4.66 Sampul belakang	121
Gambar 4.67 <i>Spine</i>	121
Gambar 4.68 Layout Sampul Buku dan Sampul Belakang.....	123
Gambar 4.69 Mockup Buku.....	123
Gambar 4.70 Awal Pembuka Per-Bagian Buku.....	124
Gambar 4.71 Analisis Layout Isi Halaman	125
Gambar 4.72 Spread Anak Gunung Krakatau.....	126
Gambar 4.73 Analisis Layout Prinsip Proximity	126
Gambar 4.74 Analisis Warna pada Isi Halaman Buku	127
Gambar 4.75 Analisis Warna	127
Gambar 4.76 Analisis Warna Background dan Kotak.....	128
Gambar 4.77 Analisis Pembukaan Bagian Buku	129
Gambar 4.78 Analisis Tipografi.....	130
Gambar 4.79 Analisis Tipografi Headline	131
Gambar 4.80 Analisis Penggunaan Typeface Please Write Me A Song	131
Gambar 4.81 Analisis Ilustrasi Konten	132
Gambar 4.82 Elemen Visual 1	133
Gambar 4.83 Elemen Visual 2	133

Gambar 4.84 Instagram post	134
Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Instagram Feed dan Post.....	135
Gambar 4.86 <i>Mockup</i> Instagram story	136
Gambar 4.87 X-banner.....	137
Gambar 4.88 Mockup Web Banner	137
Gambar 4.89 Notebook	138
Gambar 4.90 Sticker pack.....	139
Gambar 4.91 Totebag.....	140
Gambar 4.92 Bookmark.....	140
Gambar 4.93 Masker.....	141

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	i
Lampiran B Lampiran Turnitin	iii
Lampiran C Transkrip Wawancara	vii



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Creative Brief Perancangan Buku.....	73
Tabel 4.2 Tabel Judul Bagian Konten.....	93
Tabel 4.3 Judul Konten	95
Tabel 4.4 Biaya Desain Buku	141
Tabel 4.5 Biaya Produksi Buku	142
Tabel 4.6 Biaya Promosi.....	146
Tabel 4.7 Biaya Merchandise.....	146
Tabel 4.8 Biaya Gimmick	147
Tabel 4.9 Total Hasil Perancangan	148
Tabel 4.10 Harga Jual Buku.....	149

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA