

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENYELAMATAN DIRI
DARI *CROWD RUSH* BAGI DEWASA AWAL
USIA 18-24 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vianka Guinaz
00000045168

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENYELAMATAN DIRI

DARI *CROWD RUSH* BAGI DEWASA AWAL

USIA 18-24 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vianka Guinaz

0000045168

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vianka Guinaz

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045168

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENYELAMATAN DIRI DARI *CROWD RUSH* BAGI DEWASA AWAL USIA 18-24 TAHUN

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, 20 Mei 2024



METERAL
TEMPEL
10000
313AKX497169162

Vianka Guinaz

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENYELAMATAN DIRI DARI *CROWD RUSH* BAGI DEWASA AWAL USIA 18-24 TAHUN

Oleh

Nama : Vianka Guinaz
NIM : 00000045168
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

iii

Perancangan Buku Panduan..., Vianka Guinaz, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENYELAMATAN DIRI DARI *CROWD RUSH* BAGI DEWASA AWAL USIA 18-24 TAHUN

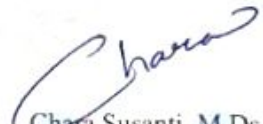
Oleh
Nama : Vianka Guinaz
NIM : 00000045168
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Pembimbing


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vianka Guinaz
NIM : 00000045168
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Buku Panduan Penyelamatan Diri dari *Crowd Rush* bagi Dewasa Awal Usia 18-24 Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 4 Juni 2024



Vianka Guinaz

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Rasa syukur dan terima kasih senantiasa penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkatnya yang amat baik. Oleh karena kasih dan bimbingannya, penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Panduan Penyelamatan Diri dari *Crowd Rush* bagi Dewasa Awal Usia 18-24 tahun” sebagai syarat kelulusan menempuh jenjang perguruan tinggi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini ditulis untuk membantu pembaca dalam memahami cara penanganan *crowd rush*.

Penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan orang-orang di sekitar penulis. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Marcello Ervansyah, sebagai narasumber *staff* dan *volunteer* konser yang telah memberikan informasi mengenai perilaku penonton dan prosedur penanganan *crowd* di konser.
6. Gabriella Lintang, sebagai narasumber penonton konser yang telah memberikan informasi mengenai pengalaman dan kesaksian menghadiri konser yang diberhentikan karena *crowd rush*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman Lift Scientia No.3 yang memberikan dukungan, semangat, menghibur dan berjuang bersama selama pengerjaan tugas akhir.

9. Teman-teman *Youth GKY* Gading Serpong yang telah memberi dukungan dan masukan selama mengerjakan laporan.
10. Teman-teman grup *KRZZZ*, Catherina Wijaya, dan Lidwynne Princessa, yang saling memberi *support*, bantuan, semangat dan menghibur selama perancangan tugas akhir.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian laporan serta tugas akhir.

Penulis sadar akan adanya kekurangan selama pengerjaan laporan dan perancangan tugas akhir. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang diharapkan mampu mendorong penulis ke depannya agar menjadi lebih baik lagi. Semoga materi dan pembahasan yang tertulis di dalam laporan ini dapat dijadikan inspirasi dan ilmu yang membantu pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Tangerang, 14 Juni 2024



Vianka Guinaz

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENYELAMATAN DIRI

DARI *CROWD RUSH* BAGI DEWASA AWAL

USIA 18-24 TAHUN

(Vianka Guinaz)

ABSTRAK

Kerumunan massa pada kegiatan acara publik mulai ramai kembali setelah meredanya pandemi Covid-19. Ramainya kerumunan ini juga memunculkan terjadinya tragedi *crowd rush*. *Crowd rush* mengacu pada kondisi kepadatan yang berlebihan, kerumunan yang tidak dikelola dan jalur lebar yang tersaring ke jalur sempit. *Crowd rush* dapat mengakibatkan orang pingsan, jatuh, cedera, hingga menyebabkan kematian. Melalui survei, didapatkan bahwa responden sudah mengetahui dampak dari *crowd rush*. Namun, masih banyak yang tidak mengetahui cara penyelamatan diri yang benar dan aksi yang harus dilakukan untuk selamat dari *crowd rush*. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang sebuah media informasi dalam bentuk buku panduan yang ditujukan untuk memberi informasi mengenai *crowd rush* dan langkah yang benar untuk menyelamatkan diri dari *crowd rush*. Perancangan buku panduan ini akan menggunakan metode desain buku oleh Haslam. Perancangan buku panduan ini diharapkan dapat mengedukasi audiens mengenai aksi yang tepat untuk menyelamatkan diri dari *crowd rush* dan dapat mengurangi korban ke depannya.

Kata kunci: buku panduan, kerumunan, *crowd rush*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**GUIDE BOOK DESIGN ON HOW TO SAFE YOURSELF FROM
CROWD RUSH FOR YOUNG ADULTS AGED 18-24 YEARS OLD**

(Vianka Guinaz)

ABSTRACT (English)

The number of public events which attracts crowds are starting to arise again after the Covid-19 pandemic subsided. This large surge of crowds also gave rise to crowd rush tragedies. Crowd rush refers to conditions of excessive density, unmanaged crowds, and wide lanes filtering into narrow ones. Crowd rush can cause people to faint, fall, get injured, and even cause death. Based on the survey, it was found that respondents already knew the impact of crowd rush. However, there are still many who don't know the correct way to save themselves and the actions they must take to survive a crowd rush. Based on this, the author designed an information media in the form of a guidebook aimed at providing information on crowd rush and the correct steps to save oneself from crowd rush. The design of this guidebook will use Haslam's book design method. Hopefully, this guidebook design is able to educate the audience regarding appropriate actions to save oneself from crowd rushes and reduce future casualties.

Keywords: *guidebook, crowd, crowd rush*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Warna	6
2.1.2 Tipografi.....	11
2.1.3 <i>Layout dan Grid</i>	15
2.1.4 Ilustrasi.....	18
2.2 Media Informasi.....	28
2.2.1 Jenis Media Informasi.....	28
2.2.2 Fungsi Media Informasi.....	28
2.2.3 Buku	28
2.3 Crowd Rush.....	32
2.3.1 Penyebab <i>Crowd Rush</i>	33
2.3.2 Motivasi <i>Crowd Rush</i>	33
2.3.3 Dampak <i>Crowd Rush</i>	33

2.3.4	Penanganan <i>Crowd Rush</i>	34
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	38
3.1	Metodologi Penelitian Kualitatif	38
3.1.1	Wawancara.....	38
3.1.2	Kuisisioner	42
3.1.3	Studi Eksisting	47
3.1.4	Studi Referensi	52
3.1.5	Kesimpulan.....	56
3.2	Metodologi Perancangan.....	56
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	58
4.1	Strategi Perancangan.....	58
4.1.1	Konsep	60
4.1.2	<i>Design Brief</i>	60
4.1.3	Identifikasi Komponen Isi Buku	65
4.1.4	Perancangan Media Sekunder.....	78
4.2	Analisis Perancangan.....	88
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	89
4.2.2	Analisis <i>Cover Buku</i>	92
4.2.3	Analisis Warna.....	93
4.2.4	Analisis Tipografi	93
4.2.5	Analisis Ilustrasi	94
4.2.6	Analisis <i>Layout Buku</i>	95
4.2.7	Analisis Media Promosi Digital	97
4.2.8	Analisis Media Promosi <i>Video Reels</i>	98
4.2.9	Analisis Media Promosi Cetak	99
4.2.10	Analisis <i>Gimmick</i>	101
4.3	<i>Budgeting</i>	102
BAB V	PENUTUP	107
5.1	Simpulan	107
5.2	Saran	108
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Responden Kuisisioner	42
Tabel 3.2 Tabel Data Jawaban Responden	42
Tabel 3.3 Tabel Data Jawaban <i>Crowd Rush</i>	44
Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT Buku <i>Crowd Safety & Survival</i>	47
Tabel 3.5 Tabel Analisis SWOT <i>Working With Crowds</i>	50
Tabel 3.6 Tabel Perbandingan Hasil Pengamatan Kampanye	54
Tabel 4.1 Tabel Pemetaan Konten isi Buku	50
Tabel 4.2 Tabel Biaya Desain Buku	87
Tabel 4.3 Tabel Biaya Cetak Buku	88
Tabel 4.4 Tabel Media Promosi	89
Tabel 4.5 Tabel Cetak <i>Gimmick</i>	90
Tabel 4.6 Tabel Total Harga Perancangan	90
Tabel 4.7 Tabel Harga Jual Buku	91

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Warna Tambahan	6
Gambar 2.2 <i>Color Wheel</i> dan Skema Warna	7
Gambar 2.3 Psikologi Warna	8
Gambar 2.4 Anatomi Huruf	11
Gambar 2.5 Klasifikasi <i>Typeface</i>	13
Gambar 2.6 <i>Single-column Grid</i>	15
Gambar 2.7 <i>Multi-column Grid</i>	16
Gambar 2.8 Anatomi <i>Grid</i>	16
Gambar 2.9 <i>Modular Grid</i>	17
Gambar 2.10 <i>Editorial Illustration</i>	19
Gambar 2.11 <i>Book Illustration</i>	20
Gambar 2.12 <i>Fashion Illustration</i>	20
Gambar 2.13 <i>Advertising Illustration</i>	21
Gambar 2.14 <i>Music Industry Illustration</i>	21
Gambar 2.15 <i>The Collaborative Illustration</i>	22
Gambar 2.16 <i>Self-Initiated Illustration</i>	22
Gambar 2.17 <i>Bird Eye Angle</i>	25
Gambar 2.18 <i>High Angle</i>	25
Gambar 2.19 <i>Eye Level Angle</i>	26
Gambar 2.20 <i>Low Angle</i>	26
Gambar 2.21 <i>Frog Eye Angle</i>	26
Gambar 3.1 Wawancara Marcello.....	38
Gambar 3.2 Wawancara Gabriella	39
Gambar 3.3 Perhitungan Data Responden Kuis	41
Gambar 3.4 Tingkat Kemungkinan Menerobos Kerumunan.....	43
Gambar 3.5 Tingkat Kemungkinan Mendorong Kembali	44
Gambar 3.6 Aksi yang akan Dilakukan Responden.....	45
Gambar 3.7 Konten yang Dibutuhkan Responden.....	46
Gambar 3.8 Buku <i>Crowd Safety & Survival</i>	47
Gambar 3.9 Halaman Utama <i>Website Working with Crowds</i>	48
Gambar 3.10 Halaman <i>Website Working with Crowds</i>	49
Gambar 3.11 Buku <i>100 Ways to Draw a Bird</i>	52
Gambar 3.12 Buku <i>Urban Watercolor Sketching</i>	52
Gambar 3.13 Buku <i>Marvel: Illustrated Guide to the Spider-verse</i>	53
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	58
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	60
Gambar 4.3 <i>Flat Plan</i> Perancangan	63
Gambar 4.4 Referensi <i>Dust Jacket</i>	63

Gambar 4.5 Kateren Perancangan.....	64
Gambar 4.6 <i>Grid</i> Perancangan.....	65
Gambar 4.7 Palet Warna Perancangan.....	66
Gambar 4.8 <i>Typeface</i> untuk <i>Headline</i>	67
Gambar 4.9 <i>Typeface</i> untuk <i>Body Text</i>	67
Gambar 4.10 <i>Typeface</i> untuk Keterangan.....	67
Gambar 4.11 Referensi Ilustrasi.....	68
Gambar 4.12 Sketsa dan Hasil Ilustrasi.....	69
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Ilustrasi.....	69
Gambar 4.14 <i>Grid</i> dan Sketsa <i>Key Visual</i>	70
Gambar 4.15 <i>Layout</i> dan Hasil Akhir <i>Key Visual</i>	71
Gambar 4.16 <i>Layout Single-Column Grid</i>	71
Gambar 4.17 Hasil Akhir <i>Layout Single-Column Grid</i>	72
Gambar 4.18 <i>Layout Two-Column Grid</i>	72
Gambar 4.19 Hasil Akhir <i>Layout Two-Column Grid</i>	73
Gambar 4.20 <i>Layout</i> Halaman <i>Quote</i>	73
Gambar 4.21 Hasil Akhir <i>Layout Halaman Quote</i>	74
Gambar 4.22 Sketsa dan Desain Alternatif <i>Cover Buku</i>	75
Gambar 4.23 Sketsa <i>Dust Jacket</i> dan <i>Cover Dalam</i>	75
Gambar 4.24 Digitalisasi <i>Dust Jacket</i> dan <i>Cover Dalam</i>	76
Gambar 4.25 Hasil Akhir <i>Cover Depan dan Belakang</i>	76
Gambar 4.26 Hasil Akhir Buku Panduan.....	77
Gambar 4.27 Sketsa Instagram <i>Feeds</i>	78
Gambar 4.28 Pengaplikasian <i>Grid</i> pada Instagram <i>Feeds</i>	79
Gambar 4.29 Hasil Desain Instagram <i>Feeds</i>	79
Gambar 4.30 Sketsa dan <i>Layout</i> Instagram <i>Story</i>	80
Gambar 4.31 Hasil Akhir Desain Instagram <i>Story</i>	80
Gambar 4.32 Sketsa <i>Web Banner</i>	81
Gambar 4.33 Proses Perancangan <i>Web Banner</i>	82
Gambar 4.34 Hasil Akhir Desain <i>Web Banner</i>	83
Gambar 4.35 <i>Storyboard</i> Instagram <i>Reels</i>	83
Gambar 4.36 Hasil Akhir Instagram <i>Reels</i>	83
Gambar 4.37 Sketsa dan Pengaplikasian <i>Grid X-Banner</i>	84
Gambar 4.38 Hasil Akhir Desain <i>X-Banner</i>	85
Gambar 4.39 Sketsa dan <i>Grid Poster</i>	85
Gambar 4.40 Hasil Akhir Desain <i>Poster</i>	86
Gambar 4.41 Desain <i>Pin Button</i>	87
Gambar 4.42 Hasil Akhir Desain <i>T-Shirt</i>	87
Gambar 4.43 Analisis <i>Beta Test</i>	88
Gambar 4.44 Hasil Analisis <i>Beta Test</i>	89

Gambar 4.45 Analisis Desain <i>Cover</i> Buku	90
Gambar 4.46 <i>Mockup Cover</i> Dalam dan <i>Dust Jacket</i>	91
Gambar 4.47 Analisis Warna pada Isi Buku	92
Gambar 4.48 Analisis <i>Background</i> Berwarna pada Isi Buku	92
Gambar 4.49 Analisis Tipografi pada Isi Buku	94
Gambar 4.50 Analisis Ilustrasi pada Isi Buku.....	95
Gambar 4.51 Analisis <i>Layout</i> Konten.....	96
Gambar 4.52 Analisis <i>Layout</i> Konten dengan Menerapkan Hierarki Visual	96
Gambar 4.53 <i>Mockup Instagram Feeds</i> dan <i>Story</i>	97
Gambar 4.54 <i>Mockup Web Banner</i>	98
Gambar 4.55 <i>Mockup Video Instagram Reels</i>	99
Gambar 4.56 <i>Mockup X-Banner</i>	99
Gambar 4.57 <i>Mockup Poster A3</i>	100
Gambar 4.58 <i>Mockup T-Shirt</i>	101
Gambar 4.59 <i>Mockup Pin</i>	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	xvii
Lampiran B <i>Form</i> Bimbingan.....	xvii
Lampiran C Bukti Bimbingan Spesialis.....	xvi
Lampiran D Hasil Kuisisioner.....	xvi
Lampiran E Transkrip Wawancara Gabriella.....	xvi
Lampiran F Transkrip Wawancara Marcello.....	xvi
Lampiran G Transkrip <i>Beta Test</i>	xxxix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA