

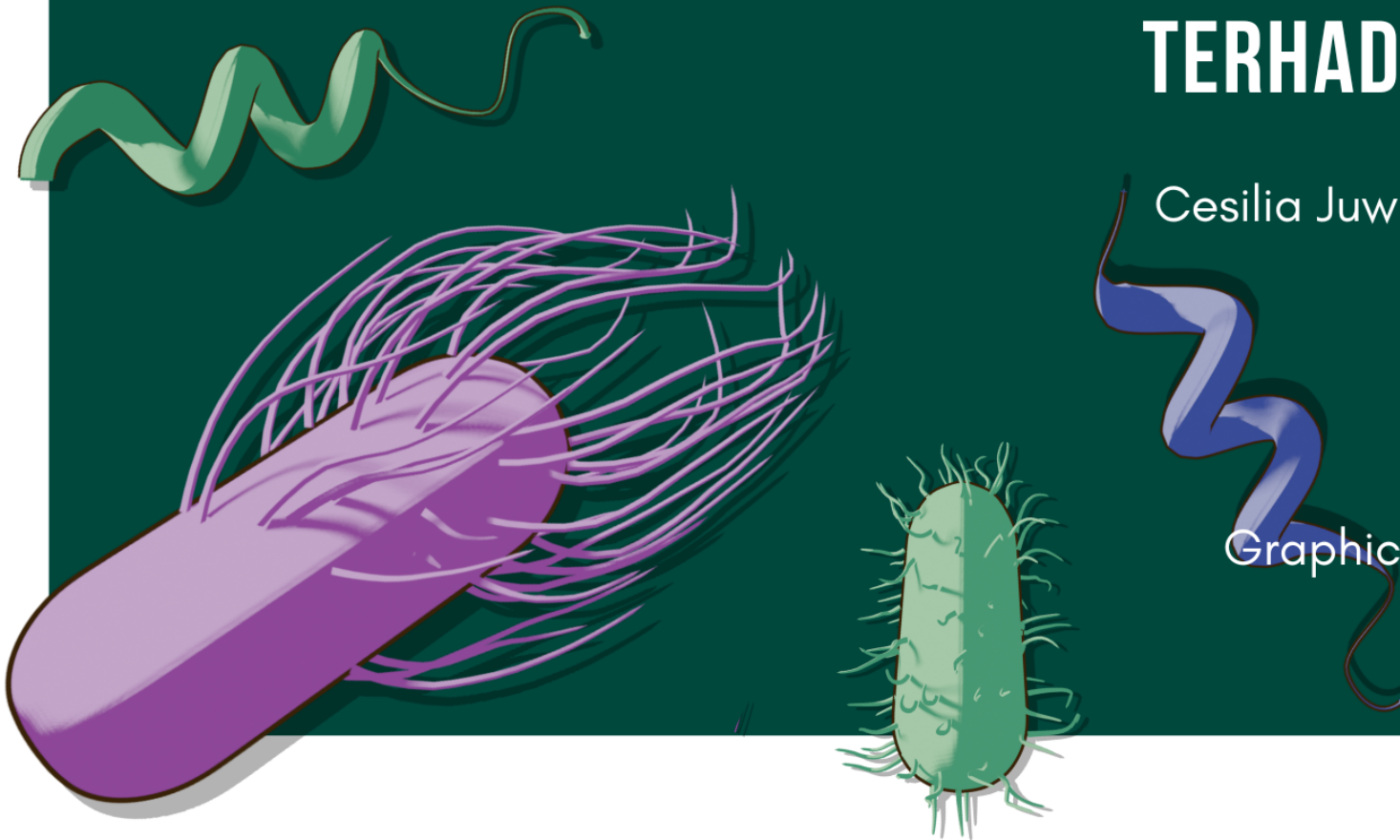


Final Project

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI BAHAYA PENYAKIT ZONOTIK HEWAN TERNAK TERHADAP MANUSIA

Cesilia Juwita – 00000055951

Graphic Design Document



OVERVIEW

Interactive E-book

Konsep

Blind Spot merupakan buku digital interaktif mengenai penyakit zoonotik atau yang biasa disebut dengan penyakit menular dari hewan ke manusia maupun sebaliknya. E-book ini mengutamakan cara pengolahan produk pangan, terutama pada daging untuk mencegah terjadinya keracunan pangan.

Batasan

- Perancangan ditujukan untuk memperkenalkan metode pengolahan daging, mulai dari memilih daging sampai di dapur konsumen.
- Target audiens merupakan dewasa muda berusia 18-25 tahun, SES B, dan berdomisili di JABODETABEK.

Ukuran Media

15,5 cm x 23 cm (UNESCO)

Platform

Publish Online Dashboard
(Link Adobe Indesign)

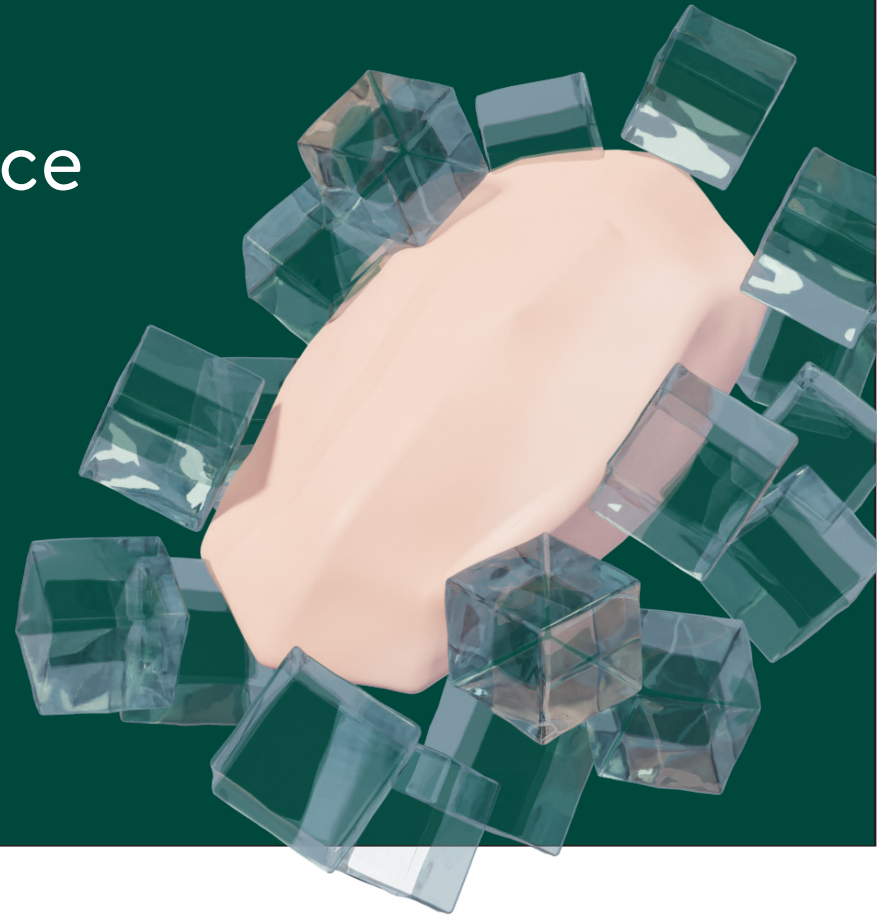
Cakupan

Penulis membuat perancangan menjadi 2 media output, yaitu E-book berbentuk *spread* untuk *desktop* dan *pages* untuk *handphone*.

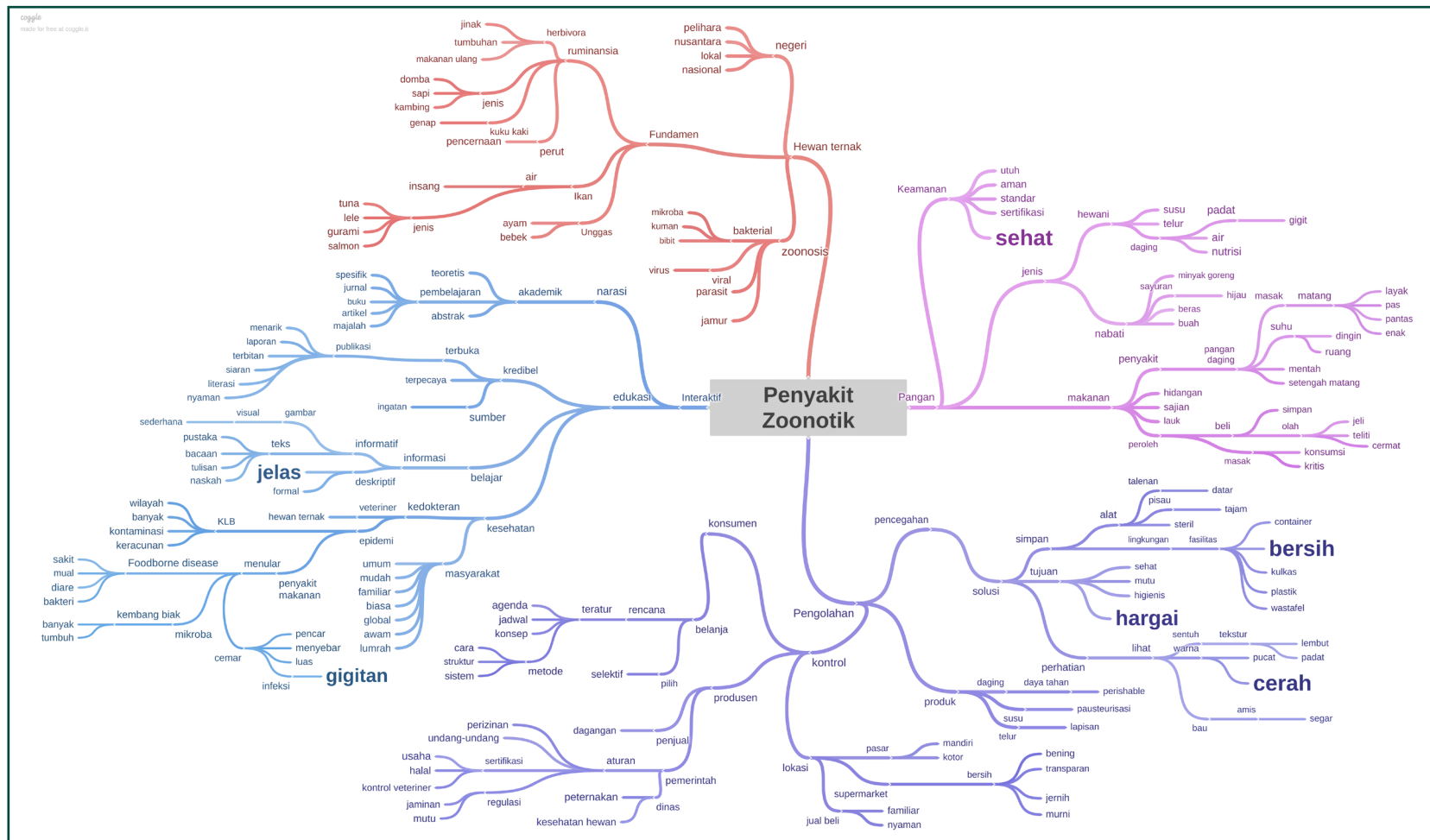
01

Brainstorming

- Mind Map
- Keywords
- Big Idea
- Tone of Voice



Mind Map



BRAINSTORMING

Keywords

Comfortable

- Konten tersusun dan nyaman untuk dilihat
- Penggunaan istilah dan topik dibuat dengan kata-kata yang umum sehingga tidak kesulitan untuk dipahami
- Akses yang mudah dan ramah sehingga tidak mengintimidasi pembaca

Clean

- Lingkup desain luas dan bersih
- Interaksi yang sederhana namun bermakna
- Komposisi gambar dan teks seimbang
- Tipografi nyaman untuk dibaca

Vivid

- Warna yang memberikan kesan ramah dan peduli
- Ilustrasi yang berupa bentuk sederhana namun dapat merepresentasikan objek

BRAINSTORMING

Big Idea

“Cherish
Clean Bites”

Mengutamakan
kesejahteraan dalam
mengonsumsi makanan
yang bersih.

Menghargai, kebahagiaan, dan kesejahteraan berkat
mengonsumsi makanan yang aman, sehat, utuh, dan
halal sehingga keamanan pangan terjamin.

BRAINSTORMING

Tone of Voice

Formal-Casual

Serious-Funny

Respectful-Irreverent

Matter of Fact-Enthusiastic

Friendly

Informative

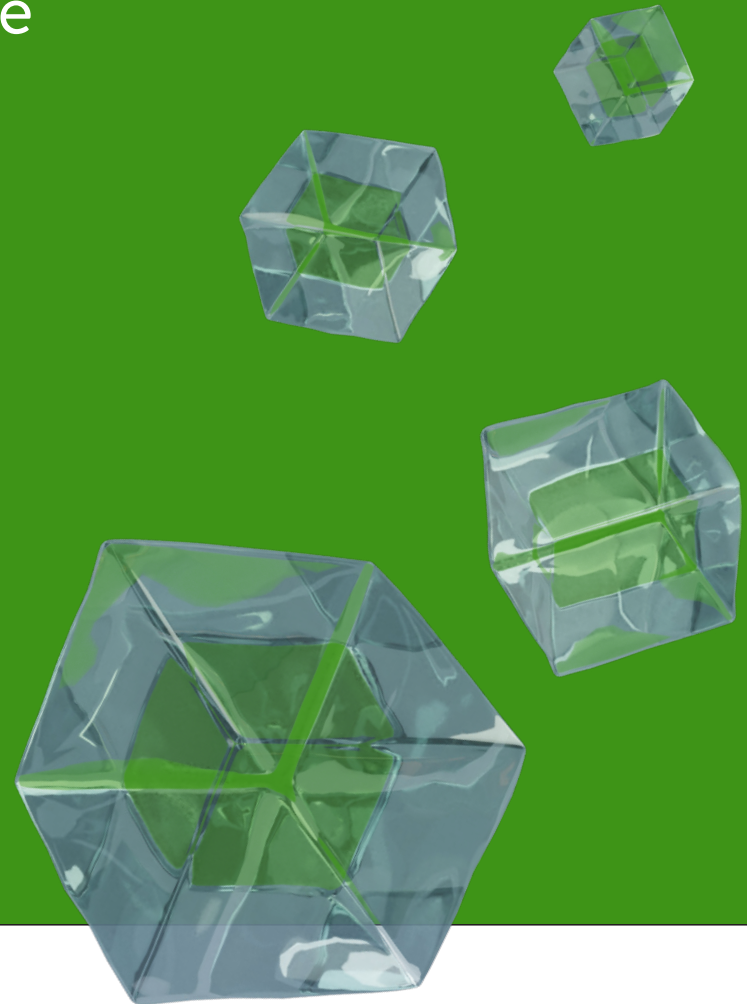
Caring

Matter of Fact

02

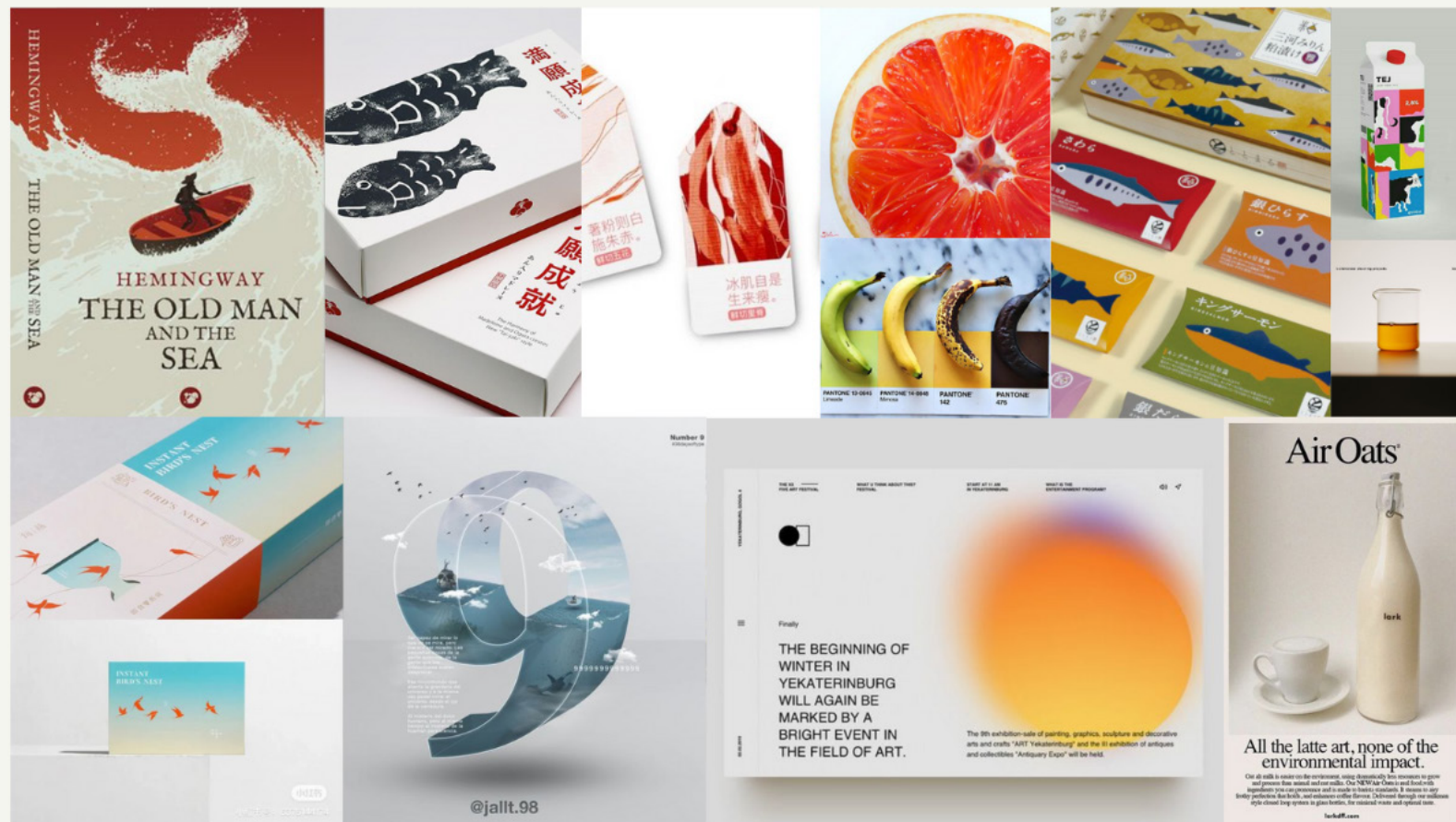
Get Visual

- Moodboard
- User Persona
- Color Palette
- Typography



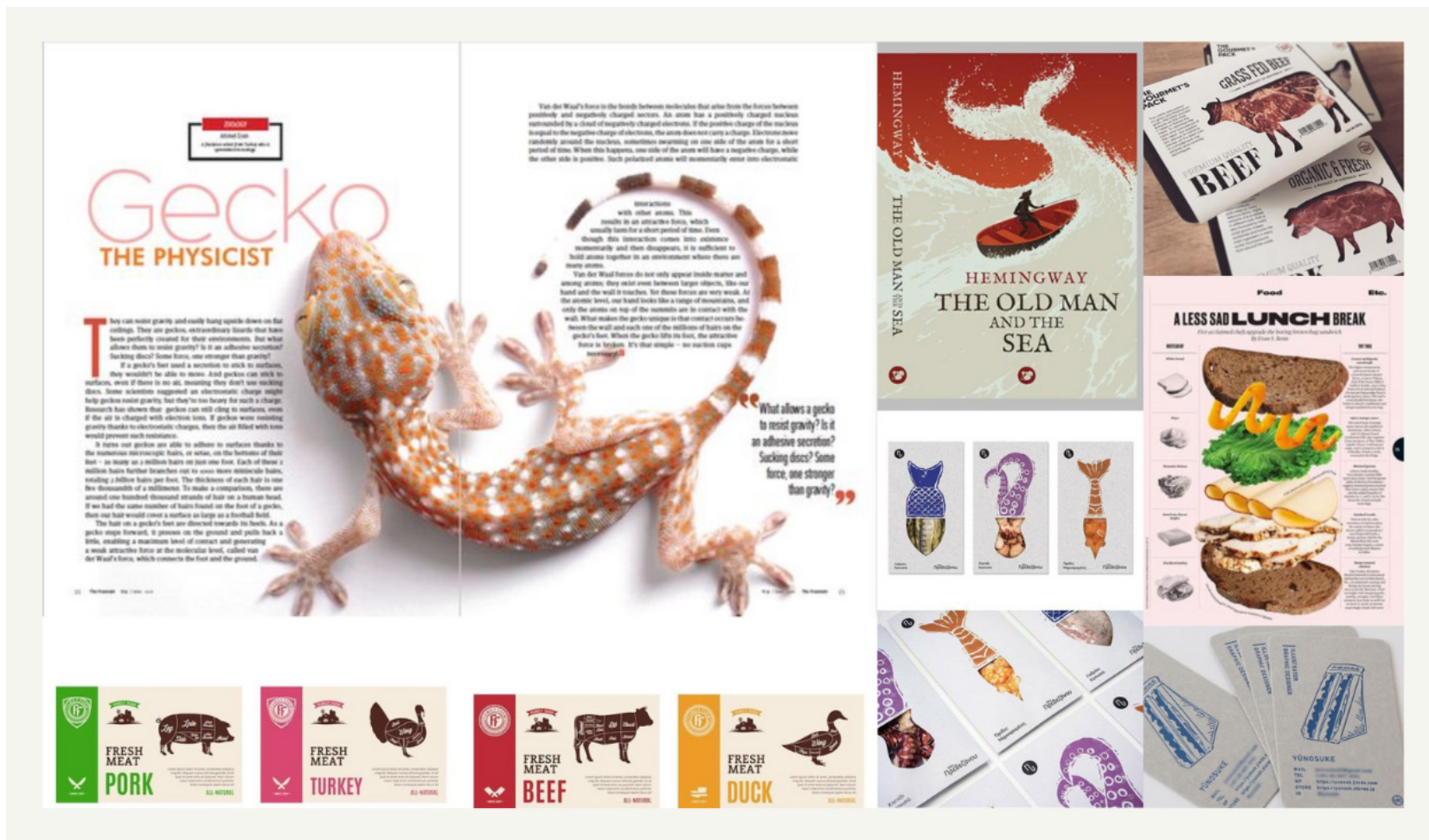
GET VISUAL

Moodboard



GET VISUAL

Moodboard Layout



GET VISUAL

User Persona



USER PERSONA

NOVIANTI MELINA

“Good Food is Life”

DEMOGRAFIS

- Gender : Perempuan
- Usia : 25
- Domisili : Jakarta
- Status : Belum menikah
- Pendidikan : Pasca Sarjana

BIO

Novianti adalah seorang pekerja fashion desainer yang suka memasak di rumah untuk menghemat pengeluarannya. Dia selalu membeli belanjaan untuk persediaan setiap minggu dan di weekend, dia akan membeli makanan di luar. Dia akan pergi ke pasar atau supermarket untuk belanja sayur dan daging-dagingan. Namun, meskipun sering membelanja, terkadang menyimpan daging dan cara membersihkannya memerlukan cara olah yang benar supaya dia tidak sengaja menggunakan cara yang salah dalam menyimpan pangan hewani yang ia beli sehingga ketahanan pangannya dapat terjaga.

BRAND



Goals

- Belajar cara mengolah pangan hewani yang baik di rumah
- Bahan masak yang bersih dan segar
- Makanan yang layak untuk dimakan

Needs

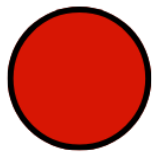
- Buku yang membahas penyebab dari keracunan pangan
- Buku digital yang bisa diakses baik untuk HP atau Dekstop
- File digital untuk membaca secara online mau pun offline
- Bacaan tentang cara mengolah daging yang benar dan tips penyimpanannya

Frustrations

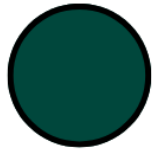
- Informasi cara mengolah pangan yang tersebar
- Tidak ada buku yang membahas penyakit menular makanan
- Buku sulit diakses karena sedikit buku digital tentang penyakit menular makanan
- Buku kesehatan tentang bakteri makanan semuanya bentuk buku akademik kedokteran

GET VISUAL

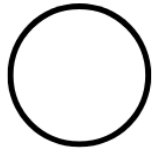
Color Palette



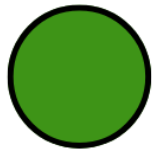
HEX: #D71604



HEX: #00473C



HEX: #FFFFFF



HEX: #F39033

Color Harmony

Warna komplementer:
Merah dan Hijau

Merah

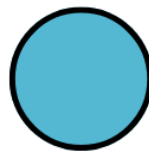
Mewakili warna daging yang cerah dan masih segar
Memberikan kesan inspirasi dan semangat

Hijau

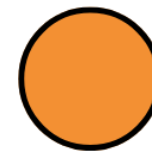
Melambangkan pertumbuhan dan keberlanjutan
sehingga cocok untuk kesehatan dan kesejahteraan
Kesegaran, keseimbangan.

Putih

Kebersihan dan kesederhanaan



HEX: #54B8D2



HEX: #54B8D2

GET VISUAL

Typography

TITLE

BEBAS NEUE

80 PT REGULAR

HEADERS

BEBAS NEUE

48 PT REGULAR

HEADERS

BEBAS NEUE

24 PT REGULAR

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

GET VISUAL

Typography

Subheaders

Brandon Grotesque

40pt Regular

Headers

Brandon Grotesque

30pt Regular

Body text

Brandon Grotesque

18pt Bold

Brandon Grotesque

18pt Medium

Brandon Grotesque

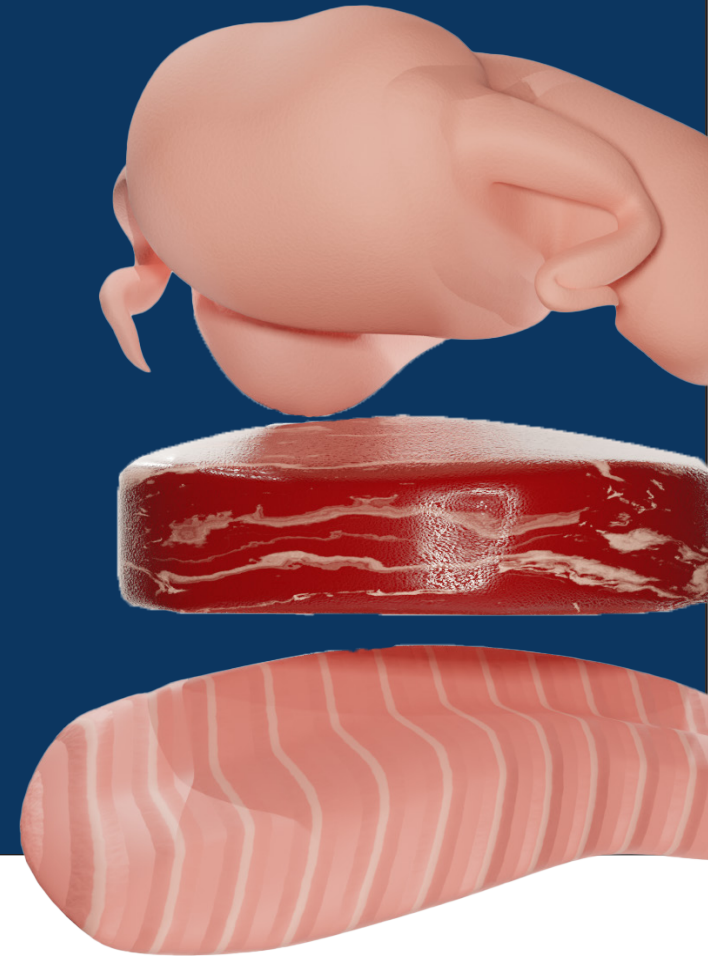
18pt Light

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

03

Content Mapping

- Table of Content
- Information Architecture
- Flowchart
- Katern Book
- Flat Plan
- Layout and Grid



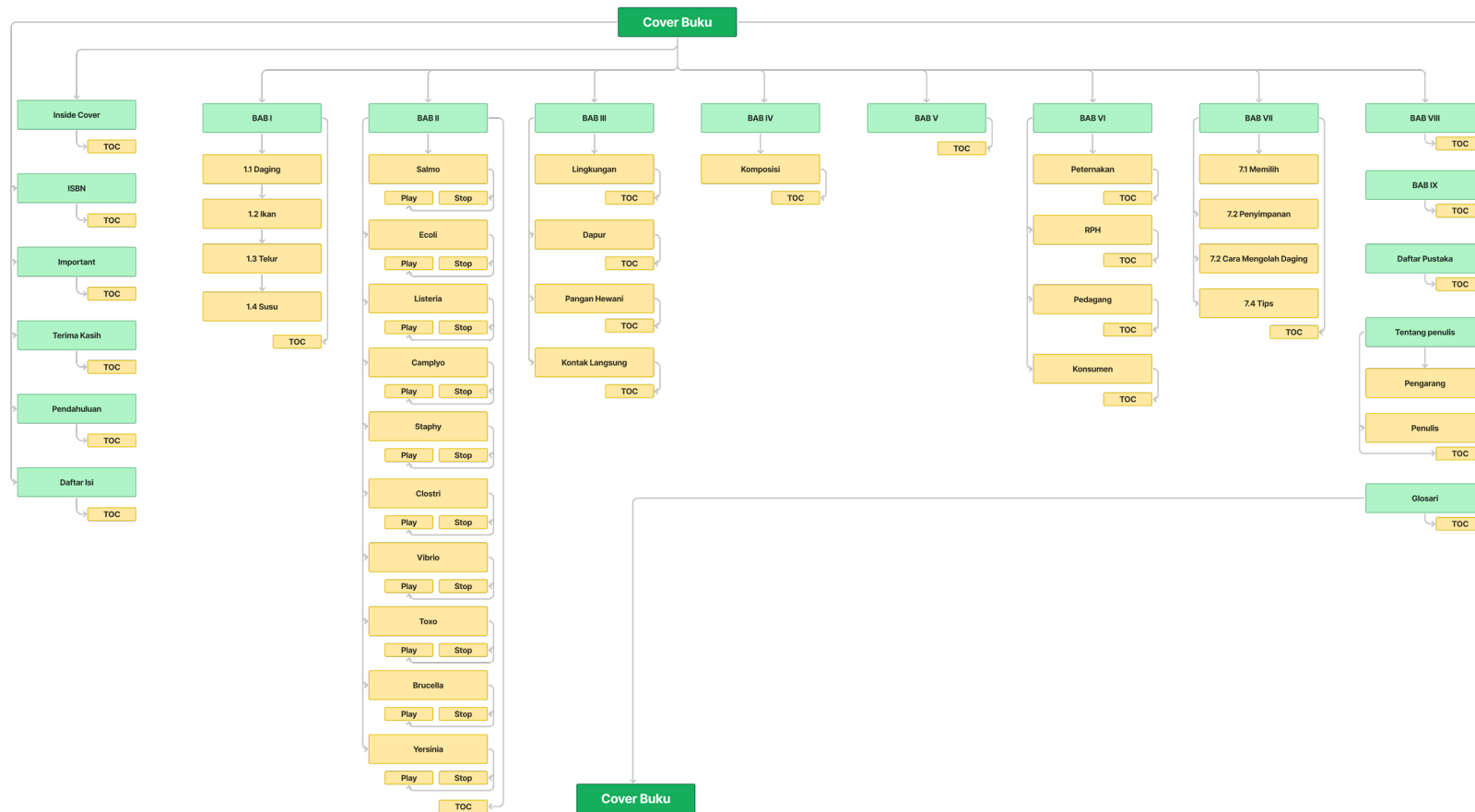
CONTENT MAPPING

Table of Content

Cover Awal	i	1
Halaman ISBN	ii	1
Penting!	iii	1
Ucapan Terima Kasih	iv	1
Pendahuluan	v	1
Daftar Isi	vi	1
01 Penyakit Menular Hewan Ternak	1-9	9
02 Agen Patogen	10-16	7
03 Cara Menular Patogen	17-22	6
04 Penyakit Bawaan Makanan	23-25	3
05 Akibat Terpapar Penyakit Bawaan Makanan	26-27	2
06 Proses Daging Diedar	28-32	5
07 Cara Pencegahan Penularan	33-44	12
08 Peran Masyarakat sebagai Konsumen	45-46	2
09 Peran Pemerintah, Pedagang, dan Pengusaha	47-50	4
Daftar Pustaka	51-52	2
Tentang Penulis	53	1
Glosari	54-57	4

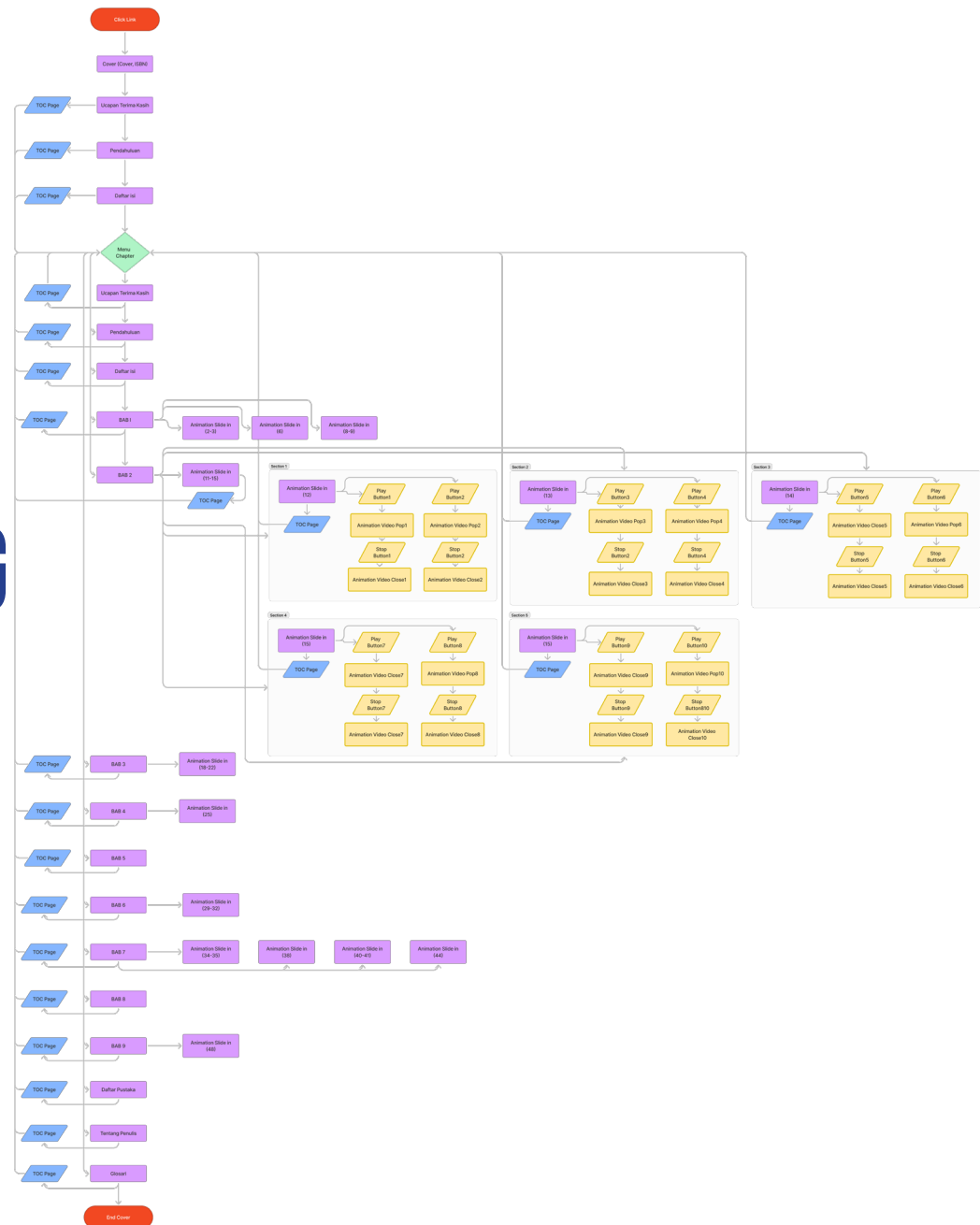
CONTENT MAPPING

Information Architecture



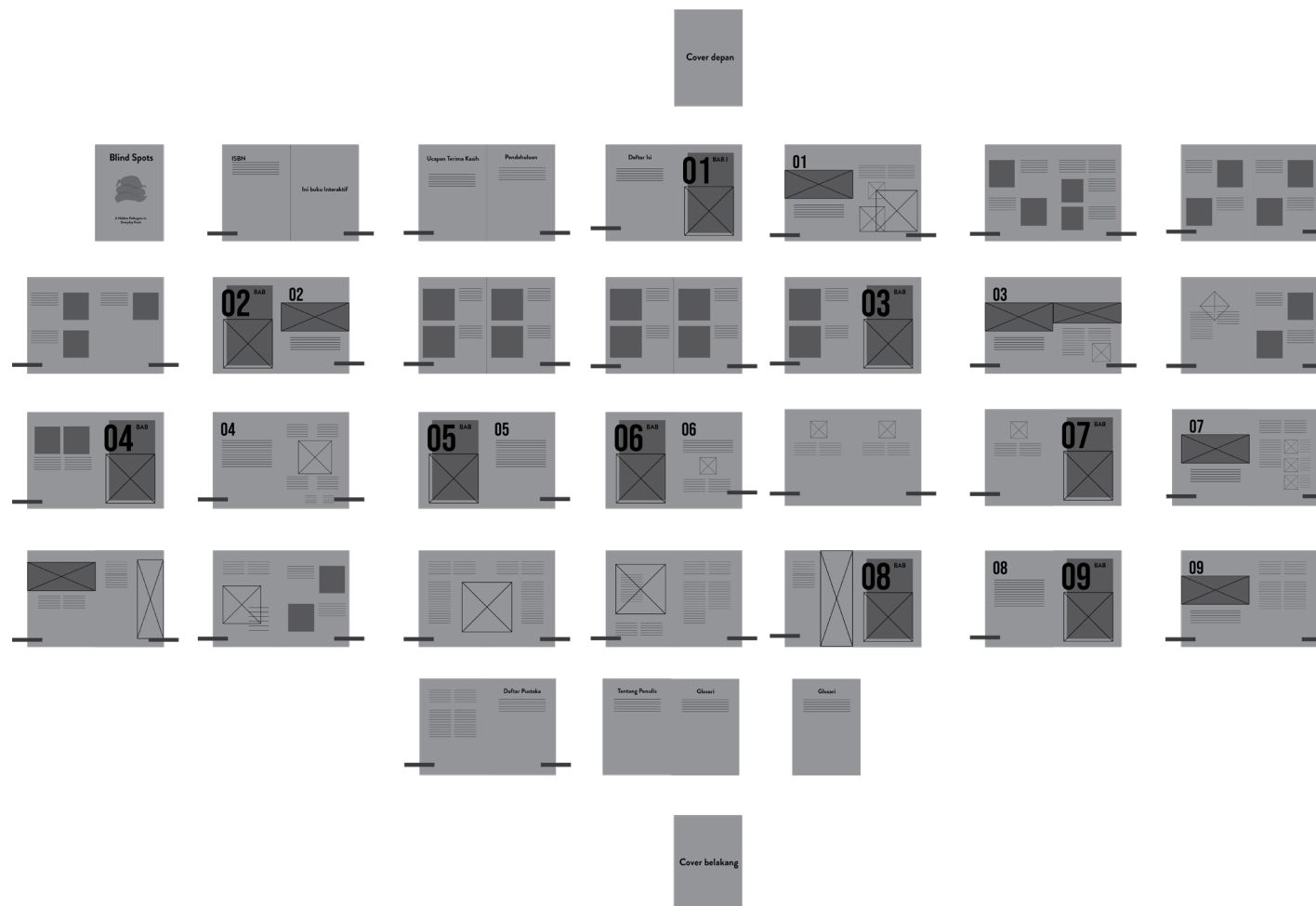
CONTENT MAPPING

Flowchart



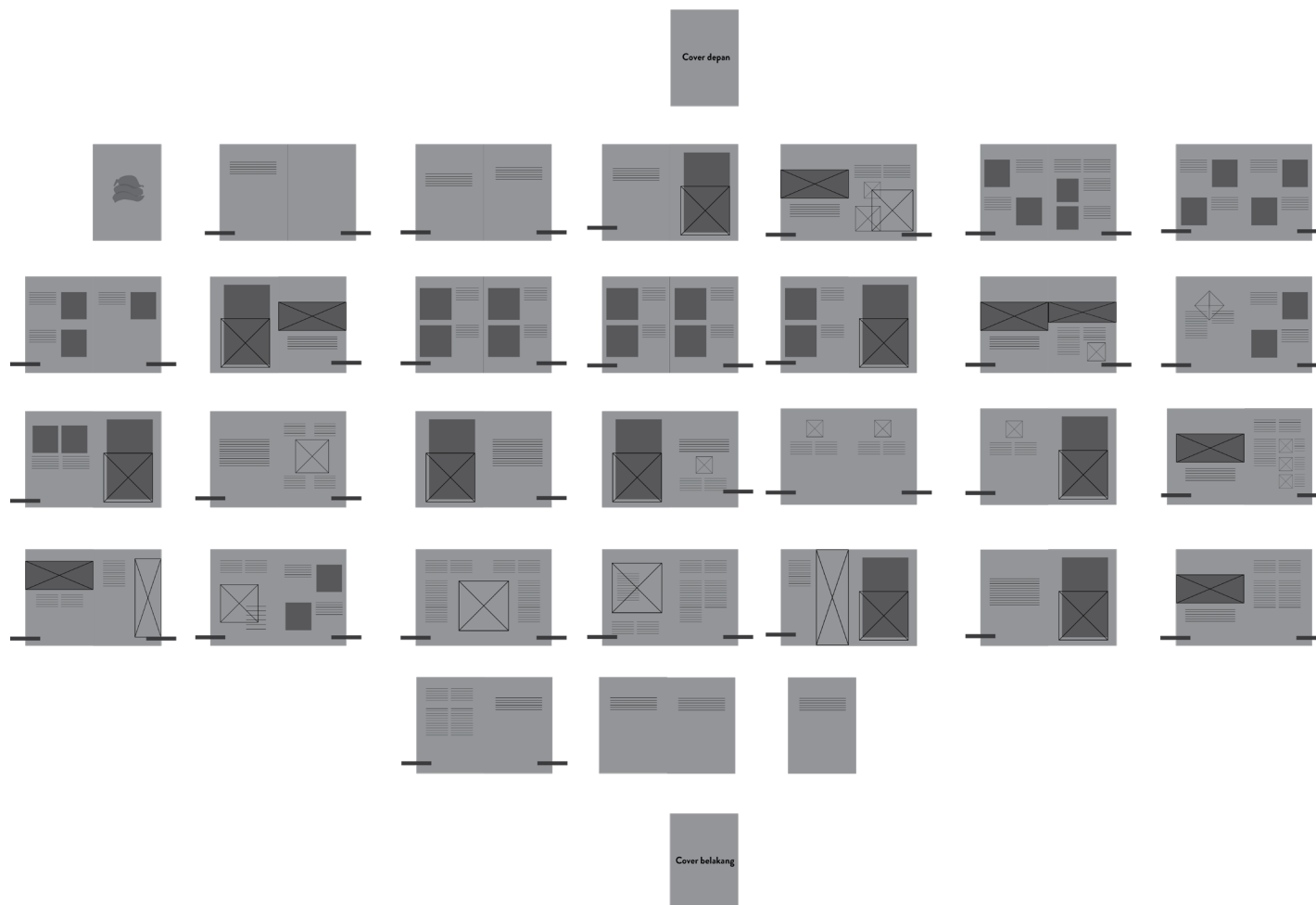
CONTENT MAPPING

Katern Book



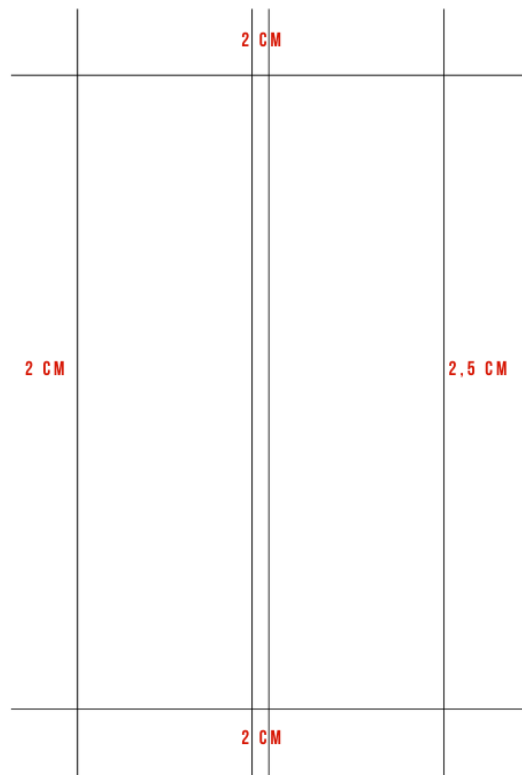
CONTENT MAPPING

Flat Plan

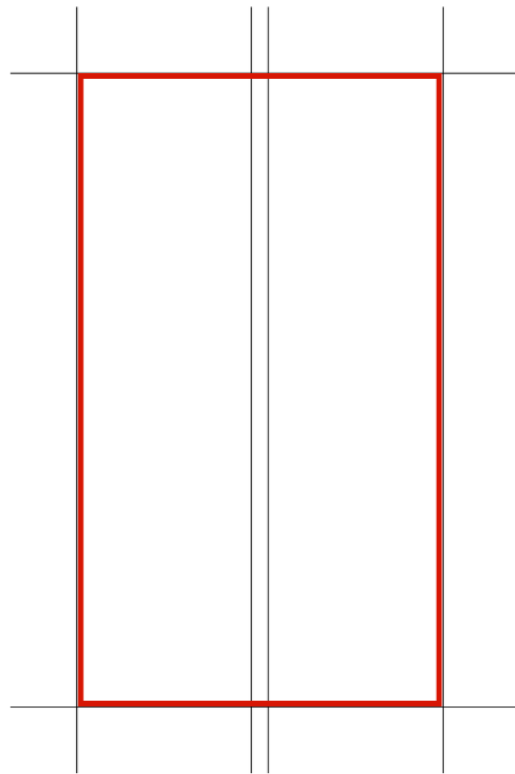


CONTENT MAPPING

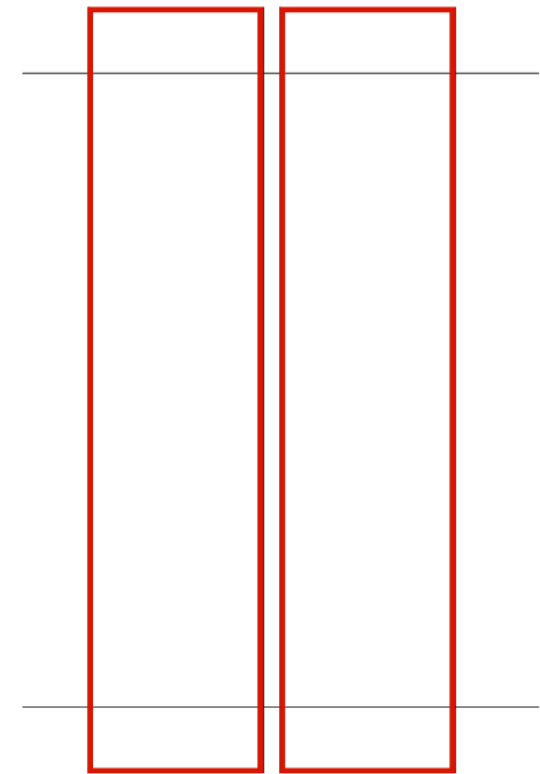
Layout and Grid



15,5 X 23 CM



MANUSCRIPT GRID



COLUMN GRID

04

Prototype

- Aset Visual
- Key Visual
- Supergrafis
- Cover Buku
- Digitalisasi Buku
- Mock Up



CONTENT MAPPING

Aset Visual (Vector)

S
E
B
E
L
U
M



S
E
S
U
D
A
H



Aset Visual (3D)

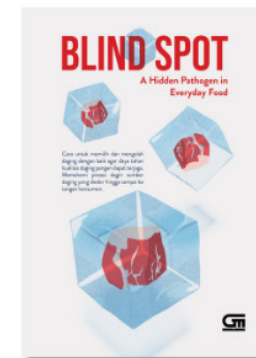
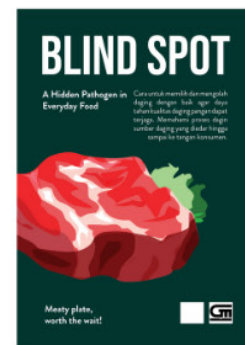
[illegible]

Aset Visual (3D)

[illegible]

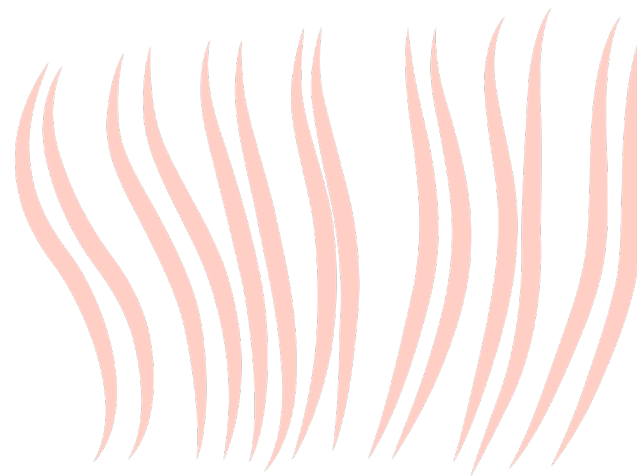
CONTENT MAPPING

Key Visual



CONTENT MAPPING

Supergrafik

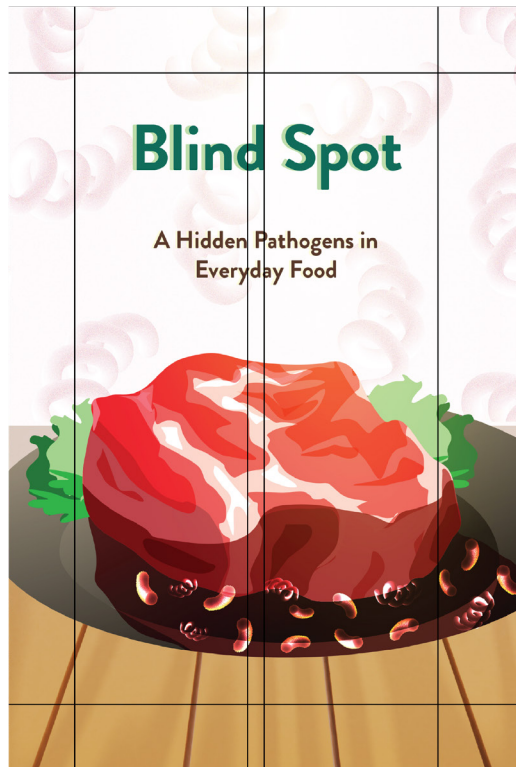


CONTENT MAPPING

Cover Buku (Depan)

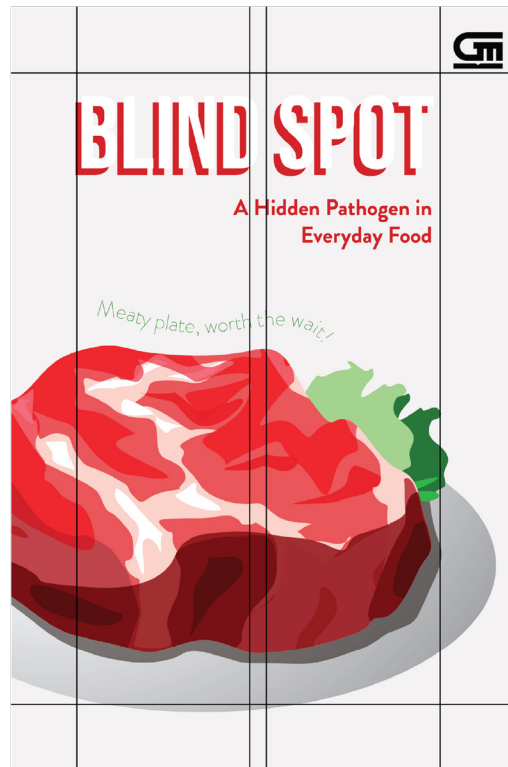
Setelah Prototype Day

14 November 2024

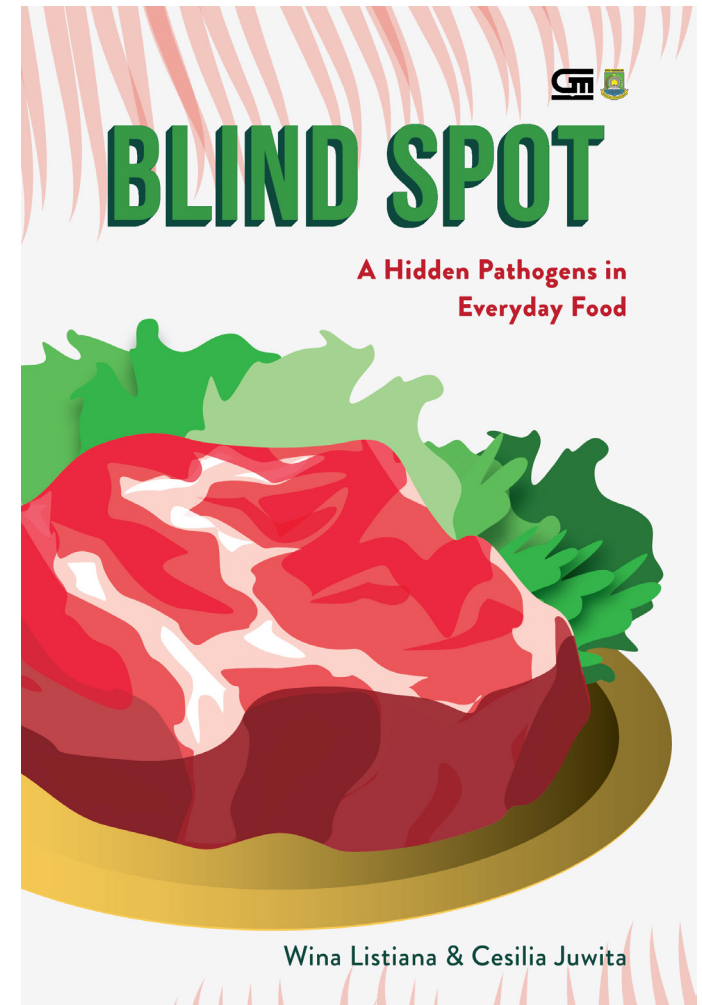


Setelah Bimbingan
Spesialis

22 November 2024



Desain Final

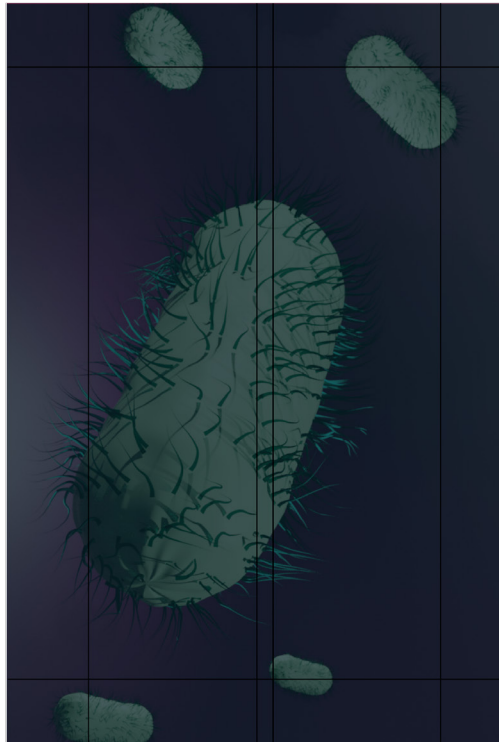


CONTENT MAPPING

Cover Buku (Belakang)

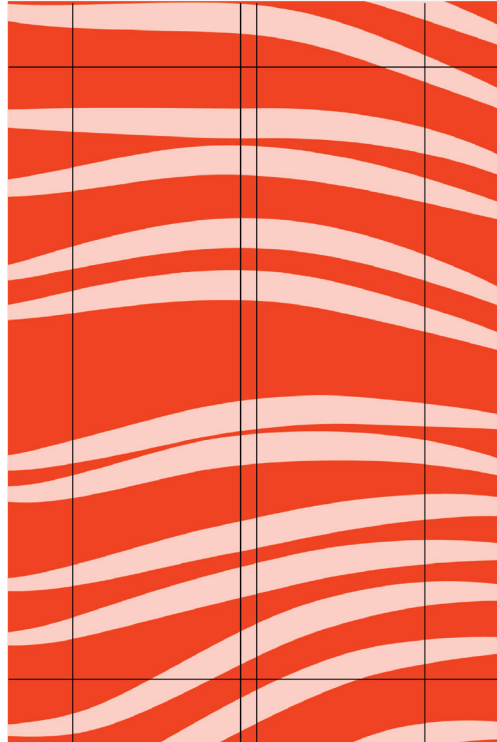
Setelah Prototype Day

14 November 2024



Setelah Bimbingan
Spesialis

22 November 2024

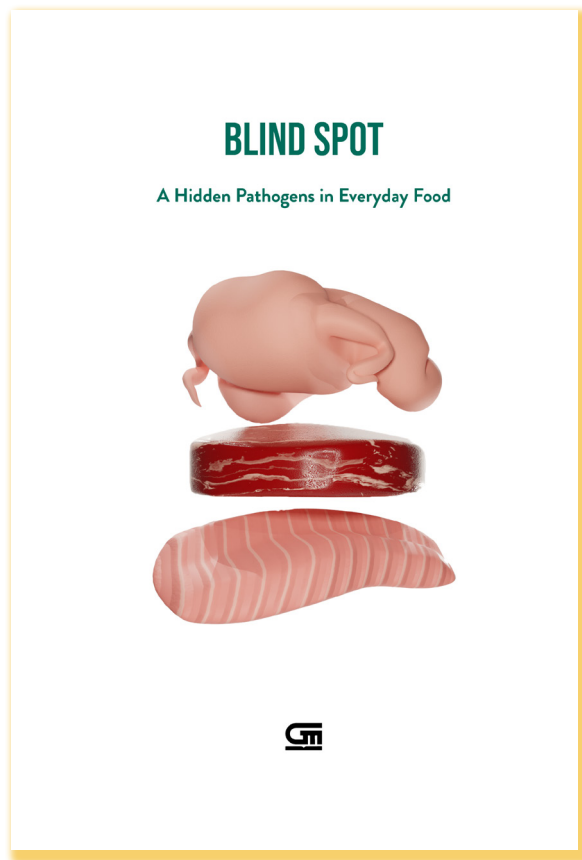


Desain Final



CONTENT MAPPING

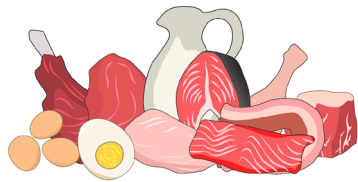
Digitalisasi Media (Sample)



CONTENT MAPPING

Digitalisasi Media (Sample)

01



Kita hidup dalam masyarakat dan pernah mengonsumsi makanan baik hewani maupun nabati. Bahan pangan dari hewani terdapat berbagai macam bentuk untuk kebutuhan asupan tubuh untuk tumbuh dan berkembang. Macam-macam hewan ternak yang sering menjadi bahan pangan contohnya seperti sapi, ayam, kambing, itik, babi, dan lain sebagainya. Hasil produk hewani kaya akan protein dan kandungan penting lainnya yang dibutuhkan oleh manusia. Produk jenis pangan hewani yang dihasilkan terdapat empat macam seperti daging, ikan, telur, dan susu. Berikut adalah empat macam produk hewani dan asalnya:

2 Blind Spot

AGEN PATOGEN

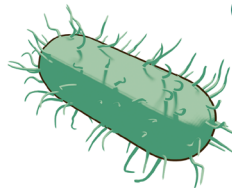
1. *Salmonella* sp.



Salmonella sp. terdapat pada daging ayam, telur, daging sapi, dan produk susu yang tidak dipasteurisasi. Bakteri ini dapat menyerang sistem pencernaan manusia melalui makanan.

Bentuk patogen: Batang
Ukuran: 0,7-1,5 x 2,0-5,0 µm

2. *Eschericia coli*



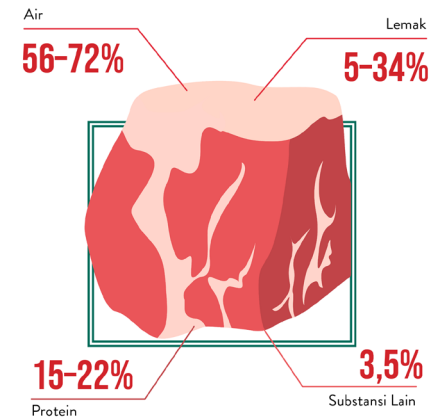
E. coli adalah bakteri yang hidup di usus manusia dan hewan yang berguna untuk sistem pencernaan. Tapi bakteri ini dapat menyebabkan infeksi pada usus.

Bentuk Patogen: Batang
Sepanjang 1.0-1.5 µm x 2.0-6.0 µm

12 Blind Spot

PENYAKIT GANJIAN MAKANAN

Komposisi Kimia Daging Secara Umum



Blind Spot 25

CONTENT MAPPING

Digitalisasi Media



CONTENT MAPPING

Digitalisasi Media

<p>2. Teluk</p>  <p>Salah satu wilayah yang kaya akan sumber daya alam adalah Teluk. Wilayah ini memiliki banyak potensi untuk dikembangkan, terutama di bidang perikanan dan pariwisata. Dengan pengelolaan yang tepat, Teluk dapat menjadi destinasi wisata yang menarik dan produktif.</p> <p>Perikanan adalah salah satu sektor yang berkembang pesat di Teluk. Banyak nelayan yang tinggal di sekitar Teluk, dan mereka memanfaatkan sumber daya alam yang melimpah untuk mencari nafkah. Selain itu, Teluk juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata bahari yang menarik.</p>	<p>2. Batas</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah batas. Batas wilayah harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Batas wilayah juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari batas wilayah adalah batas antar kabupaten atau provinsi. Batas ini harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Batas wilayah juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>	<p>7.2 Penyimpanan Produk Hewan</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah penyimpanan produk hewan. Produk hewan harus disimpan dengan baik agar tidak rusak atau busuk. Penyimpanan produk hewan juga harus sesuai dengan standar kesehatan dan keamanan.</p> <p>Salah satu contoh dari penyimpanan produk hewan adalah penyimpanan daging. Daging harus disimpan dengan baik agar tidak rusak atau busuk. Penyimpanan daging juga harus sesuai dengan standar kesehatan dan keamanan.</p>	<p>7.3 Cara Mengolah Daging</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah cara mengolah daging. Daging harus diolah dengan baik agar tidak rusak atau busuk. Cara mengolah daging juga harus sesuai dengan standar kesehatan dan keamanan.</p> <p>Salah satu contoh dari cara mengolah daging adalah memasak. Daging harus dimasak dengan baik agar tidak rusak atau busuk. Cara memasak daging juga harus sesuai dengan standar kesehatan dan keamanan.</p>	<p>3. Tempat Penyimpanan</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah tempat penyimpanan. Tempat penyimpanan harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Tempat penyimpanan juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari tempat penyimpanan adalah gudang. Gudang harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Gudang juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>
<p>7.4 Tipe Mencari Tempat Makan</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah tipe mencari tempat makan. Tipe mencari tempat makan harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Tipe mencari tempat makan juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari tipe mencari tempat makan adalah restoran. Restoran harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Restoran juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>	<p>08 PERAN MASYARAKAT SEBAGAI KONSUMEN</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah peran masyarakat sebagai konsumen. Peran masyarakat sebagai konsumen harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Peran masyarakat sebagai konsumen juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari peran masyarakat sebagai konsumen adalah membeli produk lokal. Masyarakat harus membeli produk lokal dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Masyarakat juga harus membeli produk lokal sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>	<p>09 PERAN PEMERINTAH, PEDAGANG, & PENGUSAHA</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha. Peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha adalah menjual produk lokal. Pemerintah, pedagang, dan pengusaha harus menjual produk lokal dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Pemerintah, pedagang, dan pengusaha juga harus menjual produk lokal sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>	<p>09</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha. Peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha adalah menjual produk lokal. Pemerintah, pedagang, dan pengusaha harus menjual produk lokal dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Pemerintah, pedagang, dan pengusaha juga harus menjual produk lokal sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>	<p>09</p> <p>Salah satu aspek yang penting dalam pengembangan wilayah adalah peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha. Peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha harus ditetapkan dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha juga harus sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p> <p>Salah satu contoh dari peran pemerintah, pedagang, dan pengusaha adalah menjual produk lokal. Pemerintah, pedagang, dan pengusaha harus menjual produk lokal dengan jelas agar tidak terjadi konflik atau sengketa. Pemerintah, pedagang, dan pengusaha juga harus menjual produk lokal sesuai dengan kondisi geografis dan administratif.</p>
<p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Agus, I. (2018). <i>Geografi Indonesia</i>. Jakarta: Pustaka Pelajar.</p> <p>Agus, I. (2019). <i>Geografi Indonesia</i>. Jakarta: Pustaka Pelajar.</p> <p>Agus, I. (2020). <i>Geografi Indonesia</i>. Jakarta: Pustaka Pelajar.</p>	<p>TENTANG PENULIS</p> <p>Penulis adalah seorang mahasiswa yang sedang menempuh studi di jurusan Geografi. Penulis memiliki ketertarikan yang besar terhadap geografi dan ingin berkontribusi dalam pengembangan wilayah.</p> <p>Penulis adalah seorang mahasiswa yang sedang menempuh studi di jurusan Geografi. Penulis memiliki ketertarikan yang besar terhadap geografi dan ingin berkontribusi dalam pengembangan wilayah.</p>	<p>GLOSARI</p> <p>A</p> <p>Aspek: Salah satu bagian dari suatu keseluruhan.</p> <p>B</p> <p>Batas: Garis yang memisahkan antara dua wilayah.</p> <p>C</p> <p>Cara: Metode atau cara untuk melakukan sesuatu.</p> <p>D</p> <p>Daging: Bagian dari tubuh hewan yang bisa dimakan.</p> <p>E</p> <p>Ekonomi: Sistem yang mengatur produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa.</p>	<p>F</p> <p>Faktor: Hal yang mempengaruhi atau menyebabkan sesuatu.</p> <p>G</p> <p>Geografi: Ilmu yang mempelajari tentang bumi dan penduduknya.</p> <p>H</p> <p>Hutan: Wilayah yang banyak ditanami pepohonan.</p> <p>I</p> <p>Indonesia: Negara kepulauan di Asia Tenggara.</p> <p>J</p> <p>Jalan: Jalur yang menghubungkan dua tempat.</p> <p>K</p> <p>Kawasan: Wilayah yang memiliki batas tertentu.</p> <p>L</p> <p>Lokasi: Tempat atau posisi suatu objek.</p>	<p>K</p> <p>Konsumen: Orang yang membeli atau menggunakan barang dan jasa.</p> <p>L</p> <p>Lokasi: Tempat atau posisi suatu objek.</p> <p>M</p> <p>Masyarakat: Kelompok orang yang tinggal di suatu wilayah.</p> <p>N</p> <p>Negara: Wilayah yang memiliki pemerintahan sendiri.</p> <p>O</p> <p>Orang: Manusia.</p> <p>P</p> <p>Peran: Fungsi atau tugas seseorang.</p> <p>R</p> <p>Restoran: Tempat yang menyediakan makanan dan minuman.</p> <p>S</p> <p>Sektor: Bagian dari suatu keseluruhan.</p> <p>T</p> <p>Tempat: Lokasi atau posisi suatu objek.</p> <p>U</p> <p>Usaha: Kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan.</p> <p>V</p> <p>Villase: Desa.</p>

CONTENT MAPPING

Mock Up

Prototype
Smartphone

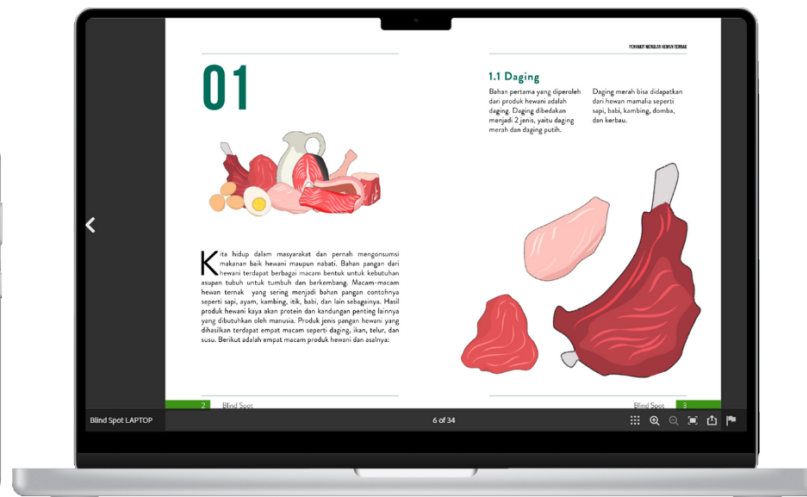


Prototype Desktop

Tampilan Media

Smartphone (15,5 cm x 23 cm, One Page)

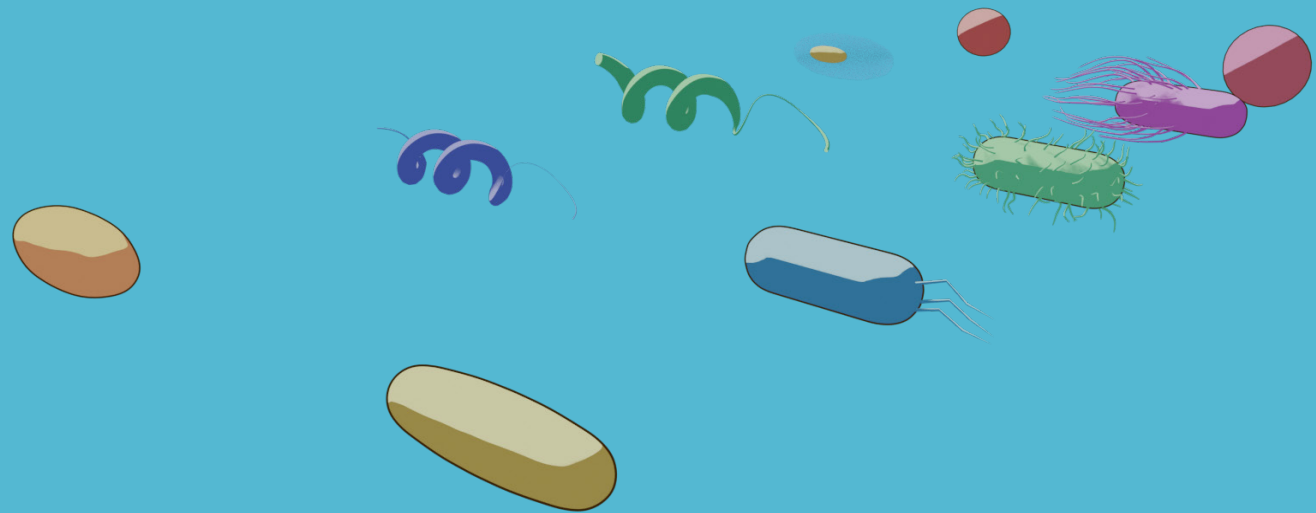
Desktop (31 cm x 46 cm, Spread Pages)



06

Interactivity

- Buttons
- Animation
- Media



INTERACTIVITY

Buttons



Interaktivitas dalam E-book akan berupa tiga macam, yaitu tombol, animasi, dan media. Tombol berbentuk typeface yang digunakan untuk body text.

Supaya dikenali sebagai fitur interaktif, penulis menggunakan underline dengan warna merah dari penggunaan warna palet. Warna kontras membuat pembaca menyadari adanya hal yang berbeda dan dapat diberi aksi.

Blind Spot
↓
Blind Spot

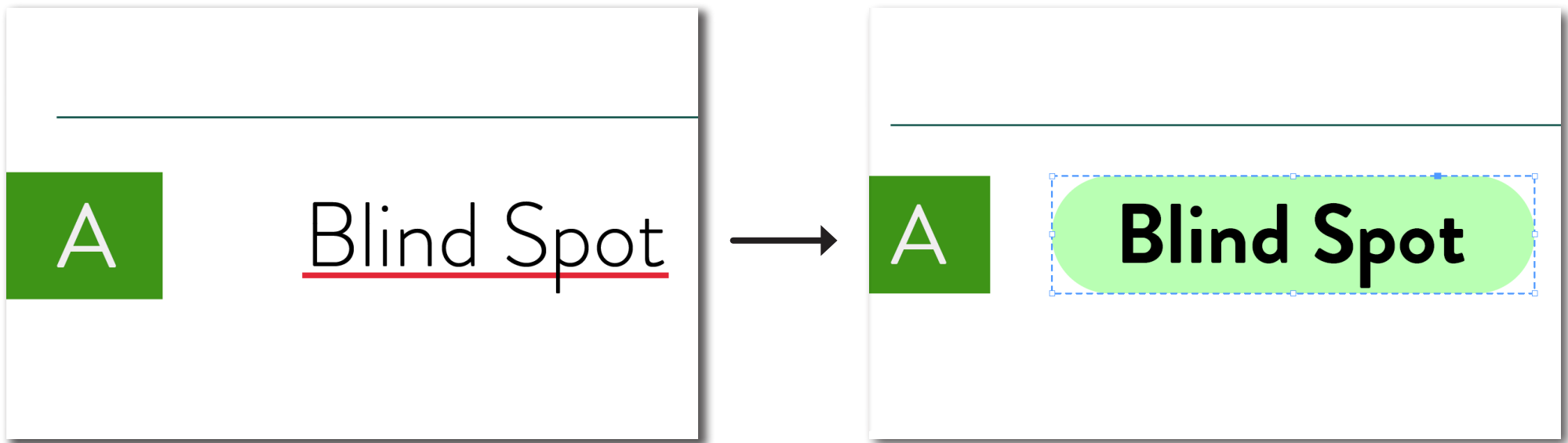
Blind Spot
12pt Light

Line Weight: 0,75pt

HEX: #D71604

INTERACTIVITY

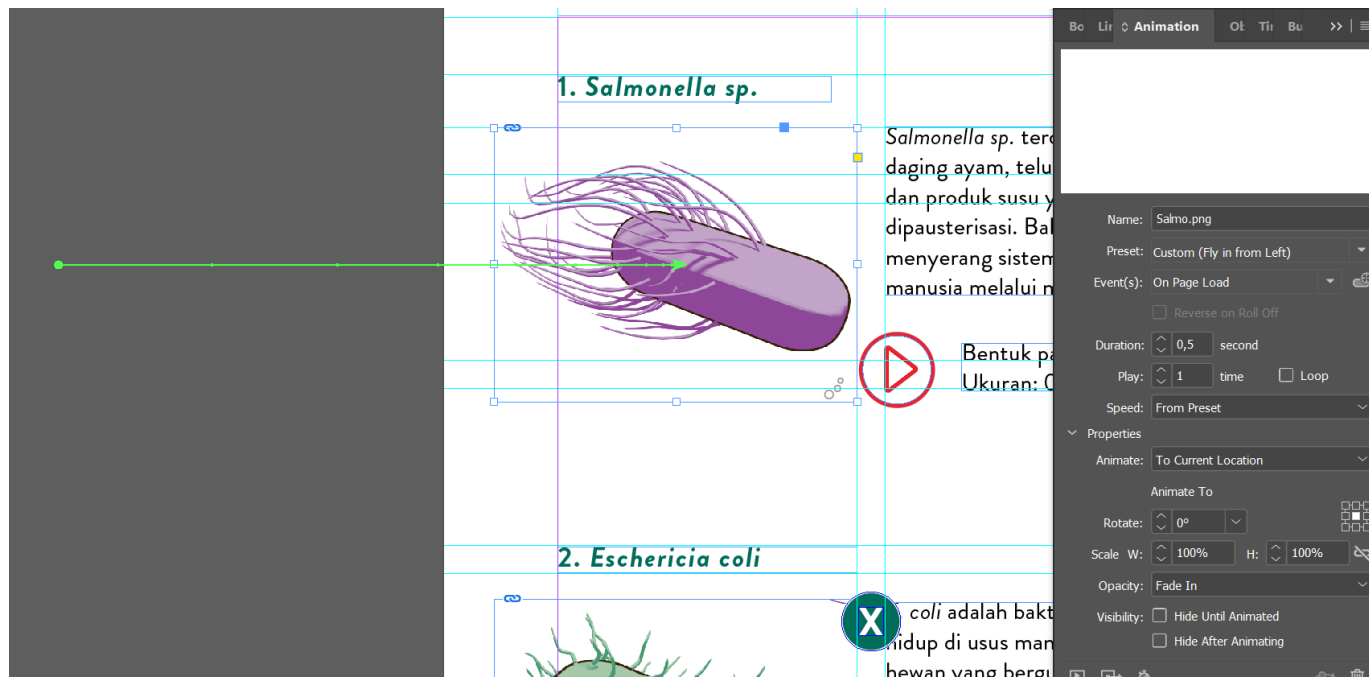
Buttons



Tombol diberi mikrointeraksi yang akan terpicu saat pembaca mengklik tombol dan tampilan akan berubah atau saat kursor sedang berada di atas fitur.

INTERACTIVITY

Animation



Penulis menggunakan fitur *INTERACTION* 'Animations' di Adobe Indesign, salah satunya yaitu *Fly in from Left* yang membuat sebuah pergerakan elemen bergerak dari kiri ke posisi elemen berada. Animasi ini akan terpicu saat setiap pembaca membuka halaman. Animasi sudah bisa dijalankan saat terdapat tampilan garis berwarna hijau sebagai jalur yang akan diikuti oleh elemen aset visual.

INTERACTIVITY

Media



Line Weight: 2pt

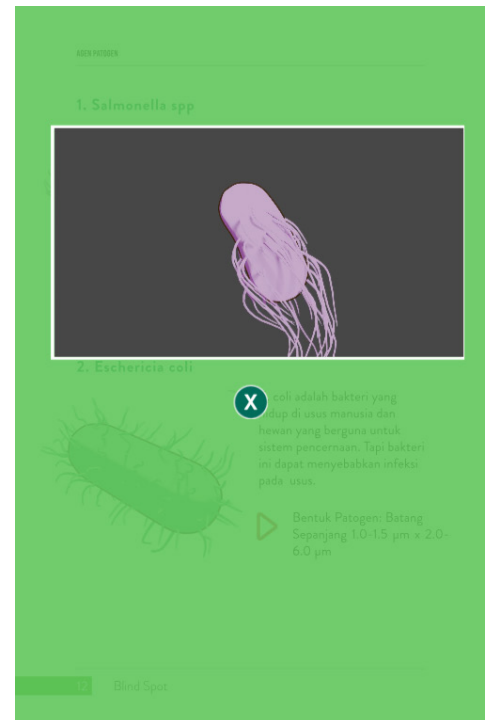
HEX: #D71604



Line Weight: 0,75pt

HEX: #006D5B

Media dalam buku digital interaktif berupa tombol memulai dan menghentikan video. Video akan dimulai dengan animasi latar belakang dan menutupi halaman dan berfokus pada video yang akan muncul di bagian tengah halaman.



3. *Listeria monocytogenes*

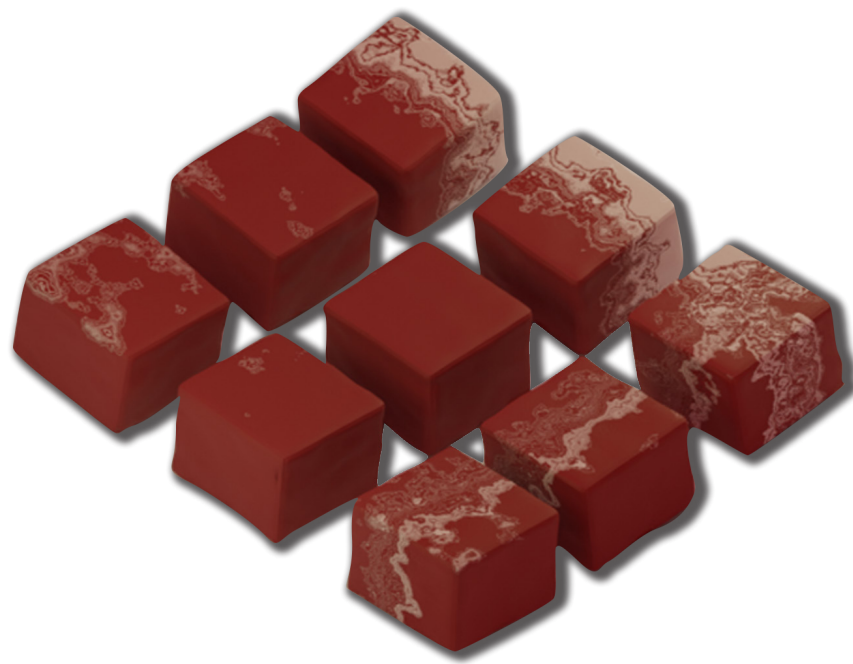
Bakteri *Listeria monocytogenes* dapat menyebabkan infeksi serius pada bayi hingga orang lanjut usia. *Listeria* cenderung ada pada lingkungan yang cukup luas dan terdapat di feses serta peralatan yang tidak tersanitasi dengan bersih.

▶ Bentuk Patogen: Batang pendek
Ukuran: Diameter 0,5 µm dan panjang 0,5–2,0 µm

4. *Campylobacter* spp

Bakteri *Campylobacter* dapat menyebabkan diare akut yang penyebabnya biasa karena makanan yang dikonsumsi mengandung bakteri tersebut. Daging dan susu yang terkontaminasi dapat menyebabkan infeksi secara penyebab keracunan makanan pada umumnya.

▶ Bentuk Patogen: Spiral
Ukuran: lebar 0,2–0,9 µm dan panjang 0,5–5 µm



Graphic Design Document

BLIND SPOT