

**PERANCANGAN ULANG BUKU DIGITAL SAKU K3L DI
LINGKUNGAN UMN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Meutia Adelia

00000062399

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ULANG BUKU DIGITAL SAKU K3L
DI LINGKUNGAN UMN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Meutia Adelia

0000062399

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Meutia Adelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062399
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN ULANG BUKU DIGITAL SAKU K3L DI LINGKUNGAN UMN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Meutia Adelia)

HALAMAN PENGESAHAN

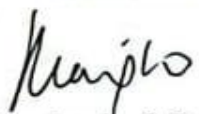
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN ULANG BUKU DIGITAL SAKU K3L
DI LINGKUNGAN UMN**

Oleh

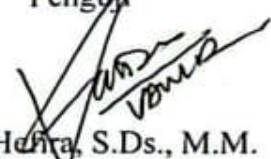
Nama Lengkap : Meutia Adelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062399
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Penguji


Vania Henna, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Pembimbing


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Meutia Adelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062399
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/-S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG
BUKU DIGITAL SAKU K3L
DI LINGKUNGAN UMN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2024

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Meutia Adelia)

KATA PENGANTAR

Penulis ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Buku Panduan Bermain Tennis Bagi Pemula Untuk Klub Clayapan Tennis". Penulis juga ingin mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju masa yang penuh cahaya.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dipersembahkan kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko 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. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds. yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Terima kasih kepada keluarga yang telah memberikan dukungan material dan moral dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat meningkatkan pemahaman K3L di UMN dan menjadi referensi bagi *Civitas* akademika dalam mengimplementasikan prinsip K3L secara efektif.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Meutia Adelia)

PERANCANGAN ULANG BUKU DIGITAL SAKU K3L DI LINGKUNGAN UMN

(Meutia Adelia)

ABSTRAK

Kesehatan Kerja, dan Lingkungan (K3L) di kampus berperan penting dalam meningkatkan perlindungan bagi mahasiswa, karyawan, dan dosen. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah menerapkan program K3L sejak tahun 2018, dengan penerbitan Buku Saku Digital K3L pada tahun 2023. Buku ini bertujuan untuk memberikan panduan prosedur keamanan dan keselamatan dalam situasi darurat. Buku ini belum efektif dalam menyampaikan pemahaman mengenai kesiapan keadaan darurat K3L di lingkungan kampus, akibat penyajian informasi yang terlalu panjang, desain yang tidak konsisten, serta kurangnya elemen desain informatif yang menyulitkan pemahaman prosedur. Survei yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak responden belum mengetahui keberadaan Buku Saku K3L dan merasa tidak memahami prosedur K3L yang berlaku di kampus. Selain itu, tampilan buku dianggap kurang efektif, sehingga banyak yang menginginkan pembaruan. Peningkatan aspek estetika visual serta penyajian informasi yang lebih ringkas juga diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan ulang Buku Saku K3L dengan fokus pada visualisasi menarik dan penyederhanaan informasi untuk meningkatkan pemahaman *Civitas* UMN tentang K3L. Desain baru ini akan disesuaikan dengan kebutuhan informasi dan gaya visual yang tepat, serta diuji melalui *beta test* untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan target desain. Hasil perancangan ini mencakup buku panduan K3L beserta media pendukung yang disesuaikan berdasarkan umpan balik dari *beta test*, agar komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan mudah dipahami oleh *Civitas* UMN.

Kata kunci: Keselamatan K3L Kampus, Buku Saku Digital, Penyederhanaan Informasi

REDESIGN OF THE K3L DIGITAL POCKET BOOK IN THE UMN ENVIRONMENT

(Meutia Adelia)

ABSTRACT (English)

Occupational Health, Safety, and Environment (K3L) on campus play an important role in enhancing protection for students, staff, and faculty. Multimedia Nusantara University (UMN) has implemented the K3L program since 2018, with the release of the Digital K3L Pocket Book in 2023. This book aims to provide guidelines for safety procedures in emergency situations. However, the book has not been effective in conveying the understanding of K3L emergency preparedness on campus due to lengthy information, inconsistent Design, and a lack of informative Design elements that hinder the understanding of procedures. A survey revealed that many respondents were unaware of the existence of the K3L Pocket Book and did not understand the K3L procedures in place on campus. Additionally, the book's appearance was considered ineffective, leading to calls for an update. Improvements in visual aesthetics and more concise information presentation are also expected. Therefore, a reDesign of the K3L Pocket Book is needed, focusing on engaging visuals and simplified information to improve the understanding of K3L among UMN's community. The new Design will be tailored to the specific information needs and visual style, and will undergo beta testing to ensure Alignment with the target audience's needs. The result of this reDesign will include the K3L guidebook along with supporting media, adjusted based on feedback from the beta test, to ensure more effective communication that is easily understood by UMN's community.

Keywords: K3L Safety, Digital Pocket Book, Information Simplification

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Klasifikasi Media Informasi.....	5
2.1.2 Tujuan Media Informasi	6
2.2 Buku	9
2.2.1 <i>Ebook</i>	9
2.2.2 Tujuan dan Manfaat Buku.....	14
2.2.3 Klasifikasi <i>Buku</i>	15
2.2.4 Komponen Buku	16
2.2.5 Sampul Buku	20
2.2.6 Halaman Buku.....	21
2.2.7 Prinsip Desain.....	23
2.2.8 Elemen Desain	24
2.2.9 Tipografi	28

2.2.10 Grid	33
2.3 Ilustrasi	37
2.3.1 Tujuan Ilustrasi.....	38
2.3.2 Gaya Ilustrasi	40
2.3.3 Manfaat Ilustrasi.....	46
2.4 Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan K3L	47
2.4.1 Tujuan Keselamatan, Kesehatan Kerja.....	48
2.4.2 Kesigapan Darurat.....	49
2.4.3 Prinsip Kesigapan Darurat	49
2.5 Perguruan Tinggi	54
2.5.1 Universita Multimedia Nusantara	54
2.6 Studi Relevan.....	55
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	63
3.1 Subjek Perancangan	63
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	65
3.2.1 <i>Research</i>	65
3.2.2 <i>Analysis</i>	66
3.2.3 <i>Concepts</i>	66
3.2.4 <i>Design</i>	66
3.2.5 Implementasi	67
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	67
3.3.1 Wawancara	68
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	71
3.3.3 <i>Kuisiner</i>	72
3.3.4 Observasi.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	75
4.1 Hasil Perancangan	75
4.1.1 <i>Research</i>	75
4.1.2 <i>Analysis</i>	95
4.1.3 <i>Concepts</i>	96
4.1.4 <i>Design</i>	100
4.2 Anggaran.....	132

BAB V PENUTUP.....	133
5.1 Simpulan	133
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xxii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Studi Relevan	56
Tabel 4.1 Spesifikasi Buku Saku K3L UMN Dalam Bentuk Digital	86
Tabel 4.2 Spesifikasi Buku Saku K3L UMN Dalam Bentuk Digital	86
Tabel 4.3 Anggaran.....	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Digital.....	5
Gambar 2.2 Media Cetak	6
Gambar 2.3 Sarana Informasi	7
Gambar 2.4 Sarana Edukasi	7
Gambar 2.5 Buku	9
Gambar 2.6 <i>Ebook</i>	9
Gambar 2.7 <i>PDF</i>	11
Gambar 2.8 <i>IDPF</i>	11
Gambar 2.9 <i>AZW, MOBI, dan PRC</i>	12
Gambar 2.10 Buku Pendidikan	14
Gambar 2.11 Buku Panduan	15
Gambar 2.12 Buku Profesional	16
Gambar 2.13 Urutan Buku Pada Umumnya	17
Gambar 2.14 Komponen Buku	18
Gambar 2.15 Sampul Kombinasi Gambar Visual dan Tipografi	21
Gambar 2.16 Halaman Buku.....	22
Gambar 2.17 <i>Line</i>	25
Gambar 2.18 <i>Shape</i>	25
Gambar 2.19 <i>Figure/Ground</i>	25
Gambar 2.20 <i>Pattern</i>	26
Gambar 2.21 <i>Symbol</i>	26
Gambar 2.22 <i>Color Wheel</i>	27
Gambar 2.23 <i>RGB dan CMYK</i>	28
Gambar 2.24 <i>Serif</i>	29
Gambar 2.25 <i>Sans serif</i>	29
Gambar 2.26 <i>Script</i>	30
Gambar 2.27 <i>Miscellaneous/Decorative</i>	30
Gambar 2.28 <i>Baseline</i>	31
Gambar 2.29 <i>Meanline dan Capline</i>	31
Gambar 2.30 <i>X-Height dan Cap-Height</i>	32
Gambar 2.31 <i>Ascender dan Descender</i>	32
Gambar 2.32 <i>Margin</i>	33
Gambar 2.33 <i>Bleed</i>	34
Gambar 2.34 <i>Column, Alley dan Gutter</i>	34
Gambar 2.35 <i>Manuscript Grid</i>	35
Gambar 2.36 <i>Column Grid</i>	36
Gambar 2.37 <i>Modular Grid</i>	36
Gambar 2.38 <i>Hierarchy Grid</i>	37
Gambar 2.39 Ilustrasi Karya Ilmiah.....	38
Gambar 2.40 Ilustrasi Cerita	39

Gambar 2.41 Ilustrasi Editorial	39
Gambar 2.42 Ilustrasi Kartun	40
Gambar 2.43 <i>Minimalist</i>	41
Gambar 2.44 <i>Victorian</i>	41
Gambar 2.45 <i>Retro</i>	42
Gambar 2.46 <i>Flat</i>	42
Gambar 2.47 <i>Typography</i>	43
Gambar 2.48 <i>Illustration-Based</i>	43
Gambar 2.49 <i>Pop Art</i>	43
Gambar 2.50 <i>Vaporwave</i>	44
Gambar 2.51 <i>Futuristik</i>	44
Gambar 2.52 <i>Bauhaus</i>	45
Gambar 2.53 <i>3D Ilustration</i>	45
Gambar 2.54 <i>Think Green</i>	51
Gambar 3.1 Metode Perancangan Robin Landa	64
Gambar 4.1 Wawancara Unit HSE K3L UMN	76
Gambar 4.2 Wawancara Ahli Seniman Ilustrasi	79
Gambar 4.3 Informasi K3L HSE UMN	82
Gambar 4.4 Informasi K3L UPT UI	83
Gambar 4.5 Wawancara K3L UPT UI	84
Gambar 4.6 Buku Saku UMN	85
Gambar 4.7 <i>FGD</i>	88
Gambar 4.8 Kuisioner Usia	90
Gambar 4.9 Kuisioner Peranan di UMN	91
Gambar 4.10 Kuisioner Pengetahuan K3L	91
Gambar 4.11 Kuisioner Pengetahuan Prosedur K3L	92
Gambar 4.12 Kuisioner Pengaruh Buku Saku	92
Gambar 4.13 Kuisioner Efektifitas Buku Saku K3L	93
Gambar 4.14 Kuisioner Tampilan Buku Saku K3L	93
Gambar 4.15 Kuisioner Pembaruan Buku Saku	94
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	97
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i>	98
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i> Karakter	99
Gambar 4.19 <i>Customer Pesona</i>	100
Gambar 4.20 <i>Flat Plan</i>	101
Gambar 4.21 Refrensi Karakter	102
Gambar 4.22 Pengerjaan Aset Karakter Ilustrasi	103
Gambar 4.23 Refrensi Asset Visual	104
Gambar 4.24 Kebutuhan Asset Visual	105
Gambar 4.25 Refrensi Cover Visual	106
Gambar 4.26 Pengerjaan Buku	107
Gambar 4.27 Desain Cover Versi Pertama	107
Gambar 4.28 Desain Cover Versi Kedua	108

Gambar 4.29 Desain Cover Versi Grid.....	109
Gambar 4.30 Refrensi Media Sekunder	110
Gambar 4.31 Sketsa X-Banner	111
Gambar 4.32 Desain X-Banner	111
Gambar 4.33 Pengerjaan Stiker Informasi	112
Gambar 4.34 Desain Stiker Informasi.....	112
Gambar 4.35 Pengerjaan Table Tent.....	113
Gambar 4.36 Desain Table Tent.....	113
Gambar 4.37 Pengerjaan Instagram Feeds	114
Gambar 4.38 Desain Instagram Feeds.....	115
Gambar 4.39 Implementasi Ebook.....	116
Gambar 4.40 Implementasi Buku Cetak	117
Gambar 4.41 Implementasi X-Banner.....	118
Gambar 4.42 Implementasi Stiker Informasi	118
Gambar 4.43 Implementasi Table Tent.....	119
Gambar 4.44 Implementasi Instagram Feeds	120
Gambar 4.45 Analisis Buku Panduan	122
Gambar 4.46 Analisis Kata Pengantar dan Daftar Isi	123
Gambar 4.47 Analisis Bab Ketertiban Area Kampus	123
Gambar 4.48 Analisis Bab Pelaporan Darurat	124
Gambar 4.49 Analisis Bab Safety Induction	124
Gambar 4.50 Analisis Bab Keselamatan Berkendara	125
Gambar 4.51 Analisis Keselamatan Bencana	125
Gambar 4.52 Analisis Bab Panduan P3K	126
Gambar 4.53 Analisis Bab Keselamatan Bencana	126
Gambar 4.54 Analisis Good Housekeeping	126
Gambar 4.55 Analisis Panduan K3L di Laboratorium	127
Gambar 4.56 Analisis Rambu-Rambu Keselamatan.....	127
Gambar 4.57 Emergency Call dan Cover Belakang	127
Gambar 4.58 Analisis X Banner.....	128
Gambar 4.59 Stiker Informasi.....	129
Gambar 4.60 Table Tent.....	129
Gambar 4.61 Analisis Instagram Feeds.....	130
Gambar 4.62 Beta test	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran <i>NDA</i>	xxix
Lampiran <i>NDS</i>	xxxii
Lampiran Kuesioner.....	xxxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xl
Lampiran Dokumentasi.....	xlvi
Lampiran Observasi	xlix

