

Buku Ilustrasi Vaksinasi Covid-19 Untuk Mengedukasi Anak Usia 12-17 Tahun

Nita Listy, Mahimma Romadhona, Aditya Rahman Yani

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”, Jawa Timur

Email: nitalisty12@gmail.com

ABSTRAK

Makalah ini berisi pembahasan tentang bagaimana proses perancangan buku ilustrasi tentang vaksinasi covid-19 untuk mendidik anak usia 12-17 tahun. Seperti diketahui, selama kurang lebih dua tahun dunia menghadapi tantangan berat berupa virus Covid-19, seluruh dunia khususnya Indonesia telah merasakan dampak buruknya. Hal ini menyebabkan berbagai sektor kehidupan manusia sehari-hari menjadi sulit, hingga saat ini pemerintah masih mencari solusi terbaik yang dapat digunakan dalam jangka panjang untuk mengatasi pandemi covid-19. Salah satu solusi yang diharapkan dapat digunakan dalam jangka panjang adalah dengan memvaksinasi seluruh lapisan masyarakat, namun ada tantangan lain yaitu tidak mudah untuk memberikan pemahaman kepada seluruh masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Khusus untuk remaja yang saat ini berusia dua belas hingga tujuh belas tahun yang termasuk dalam generasi milenial, perancangan ini dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang vaksinasi covid-19 kepada remaja usia dua belas hingga tujuh belas tahun, dengan menggunakan media buku ilustrasi dan juga mengandung konsep-konsep yang menarik bagi usia mereka. Dengan penambahan ilustrasi, selain sebagai aspek yang menarik juga mampu memberikan dukungan visual agar para remaja tersebut dapat lebih mudah memahami konten yang akan disampaikan.

Kata-kata kunci: Buku Ilustrasi, Remaja, Covid-19, Vaksinasi, Kesenangan

ABSTRACT

This paper contains a discussion of how the process of designing an illustration book about covid-19 vaccination to educate children aged 12-17 years. As is well known, for approximately two years the world has faced a serious challenge in the form of the Covid-19 virus, the whole world, especially Indonesia, has felt the bad impact. This causes various sectors of human daily life to become difficult, until now the government is still looking for the best solution that can be used in the long term to overcome the covid-19 pandemic. One solution that is expected to be used in the long term is to vaccinate all levels of society, but there are other challenges, namely that it is not easy to provide understanding to all of Indonesia's very diverse people. Especially for adolescents who are currently in the age of twelve to seventeen years who are included in the millennial generation, this design was carried out to provide an understanding of covid-19 vaccination to adolescents aged twelve to seventeen, using the media of illustration books and also contains concepts that appeal to their age. With the addition of illustrations, apart from being an interesting aspect, it is also able to provide visual support so that these teenagers can more easily understand the content that will be conveyed.

Keywords: *Illustration Book, Teenager, Covid-19, Vaccination, Fun*

Pendahuluan

Sejak tanggal 9 maret 2020, WHO (*World Health Organization* atau Badan Kesehatan Dunia) telah secara resmi mengumumkan bahwa virus corona telah menjadi pandemi, (covid19.go.id, 2020). Hal tersebut menandakan bahwa virus corona telah menyebar ke seluruh dunia, dan menyebabkan masalah serius yang dialami secara global. Hingga beberapa tahun ini, tidak hanya Indonesia tapi juga banyak negara yang mengalami kesulitan yang disebabkan oleh virus covid 19. Tidak hanya di sektor kesehatan tapi dampak buruknya juga menjangkit hingga ke berbagai sektor di kehidupan sehari-hari manusia. Seperti terkendalanya proses belajar mengajar di sekolah, kegiatan bekerja dan lain sebagainya, yang saat ini harus dilakukan secara daring, untuk menekan jumlah penyebaran virus covid 19.

Hal ini pun mendorong banyak pihak di dunia untuk segera menemukan solusi agar permasalahan tersebut bisa terselesaikan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah dengan menerapkan kebijakan 5M yaitu memakai masker, menjaga jarak mencuci tangan, menghindari kerumunan, dan mengurangi mobilitas, (Alfarizi, 2021). Tetapi pada kenyataannya 5M tersebut tidak bisa dijadikan solusi jangka panjang untuk mengatasi virus covid 19 ini. Salah satu cara yang dapat menjadi solusi jangka panjang untuk mengatasi pandemi covid 19 ini adalah dengan dilakukannya proses vaksinasi, (Fajar Fathur Rachman, 2020). Banyak Negara bahkan di Indonesia sendiri sedang berupaya untuk menciptakan vaksin yang diharapkan nantinya menjadi solusi agar orang-orang dapat kembali ke aktivitas dan kehidupannya yang normal.

Indonesia sendiri telah gencar menjalankan program vaksinasinya yang secara perdana dilaksanakan pada 13 Januari 2021 di Istana Negara. Dengan percobaan pertama suntikan vaksin yang diterima oleh Presiden Joko Widodo dan berbagai tokoh publik juga pejabat, sebagai bentuk contoh kepada masyarakat bahwa vaksin yang didatangkan dari China yaitu Sinovac tersebut dipastikan telah aman, (RI, 2021). Kemudian hingga esok harinya proses vaksinasi dilakukan secara bersama kepada masyarakat dengan target kalangan awal yaitu orang tua. Hingga berlanjut menuju sasaran anak-anak usia 12 sampai 17 tahun yang mendapat jatah vaksin covid 19.

Tetapi yang menjadi masalah adalah Indonesia termasuk kedalam negara-negara yang proses vaksinasinya termasuk lambat. Hal ini dikarenakan masih banyak warganya yang masih takut dengan vaksin, banyak rumor negatif yang berkembang seputar vaksin Covid-19, (Daoust, 2020). Hal tersebut menjadikan banyak dari masyarakat Indonesia yang lebih memilih untuk tidak melakukan proses vaksinasi, (Kusumaningtyas, 2021). Sumber mengatakan bahwa penyebab orang takut melakukan vaksin karena belum paham apa itu vaksin Covid-19 dan bagaimana cara kerjanya, (Fajar Fathur Rachman, 2020). Hal ini menunjukkan perlunya edukasi lebih lanjut mengenai vaksin covid 19 itu sendiri, dan saat ini di website resmi covid19.go.id telah menyediakan halaman yang disediakan untuk sesi tanya jawab seputar covid 19 hingga proses vaksinasi. Bahkan telah tersedia juga buku saku yang memuat seputar

informasi yang menjelaskan secara rinci tentang proses vaksinasi dan apa itu vaksin, juga bagaimana cara kerjanya, buku ini berbentuk pdf dan dapat diunduh secara gratis oleh siapa saja.

Namun yang menjadi kendala, banyak masyarakat saat ini yang malas membaca apalagi yang berisi tentang konten atau informasi resmi yang hanya memuat tulisan, (Devega, 2017). Berdasarkan data kuesioner juga didapatkan fakta bahwa, sebanyak 87% responden memiliki keinginan agar adanya penjelasan tentang vaksin covid 19 yang disampaikan dengan cara yang berbeda, menarik dan tidak membosankan. Sedangkan sebanyak 90% dari 115 responden usia 12-17 tahun, tidak menyukai buku dengan full teks, mereka lebih menyukai buku dengan kombinasi teks dan gambar. Alasan kenapa mereka tidak menyukainya adalah karena buku dengan full teks tersebut membosankan, dan terkadang tidak memahami apa yang disampaikan karena bahasa yang sulit dipahami. Maka buku ini akan mengemas informasi-informasi yang ada pada Buku Tanya Jawab Vaksinasi Covid 19, dengan menambahkan ilustrasi dan dengan gaya bahasa yang sesuai dengan anak usia 12-17 tahun. Buku ini dibuat dengan maksud agar lebih mudah bagi anak usia tersebut dalam memahami vaksinasi covid 19 secara menarik.

Landasan Teori

Buku Ilustrasi

Berdasarkan kutipan, (Nurhadiat, 2004) ilustrasi berarti sebagai hiasan yang memiliki gambar, dan ilustrasi sendiri sering digunakan dan dimuat dalam buku. Merupakan media visual yang berisikan teks atau kalimat serta ilustrasi, dan dapat digunakan untuk mendukung dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Pesan dan informasi didalamnya juga akan menggunakan gaya bahasa yang sesuai untuk anak usia 12 hingga 17 tahun.

Vaksinasi Covid 19

Dikutip dari situs resmi milik Kemenkes RI (<https://covid19.go.id/>, 2021), Vaksinasi adalah pemberian Vaksin dalam rangka menimbulkan atau meningkatkan kekebalan seseorang secara aktif terhadap suatu penyakit, sehingga apabila suatu saat terpajan dengan penyakit tersebut tidak akan sakit atau hanya mengalami sakit ringan dan tidak menjadi sumber penularan. Sedangkan Vaksin adalah produk biologi yang berisi antigen berupa mikroorganisme atau bagiannya atau zat yang dihasilkannya yang telah diolah sedemikian rupa sehingga aman, yang apabila diberikan kepada seseorang akan menimbulkan kekebalan spesifik secara aktif terhadap penyakit tertentu. Vaksin tersebut berguna sebagai salah satu solusi untuk mengatasi pandemi covid 19 yang hingga kini melanda di seluruh dunia.

Anak Remaja

Remaja merupakan tahap proses transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, rentang usia tersebut ada di usia sekitar 12 hingga 24 tahun, pernyataan ini berdasarkan dari WHO. Sedangkan berdasarkan pernyataan Menteri Kesehatan RI pada tahun 2010, usia remaja berada pada rentang usia sekitar 10 hingga 19 tahun, dan belum terikat pernikahan. Masa remaja dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu, masa remaja awal yang meliputi usia 11/12-16/17 tahun, dan masa remaja akhir yaitu di usia 16/17-18 tahun hal ini menurut pernyataan dari (Hurlock, 1990). Sedangkan menurut (Krori, 2011) masa remaja adalah periode penting dalam rentang kehidupan, masa ini juga bisa disebut sebagai masa perubahan atau transisional. Dimana dalam masa ini remaja tersebut sedang dalam proses pencarian jati diri, masa *unrealism*, usia menyeramkan, dan menuju kedewasaan.

Ilustrasi

Berdasarkan kutipan, (Nurhadiat, 2004) ilustrasi berarti sebagai hiasan yang memiliki gambar, dan ilustrasi sendiri sering digunakan dan dimuat dalam buku. Menurut, (Fariz, 2009) ilustrasi sendiri dapat muncul dari sebuah pengandaian yang dimiliki oleh manusia, dengan sebutan lain adalah sebuah angan-angan yang muncul karena banyaknya sebab dan akibat. Dengan adanya penggunaan ilustrasi dalam sebuah buku, dapat membantu pembacanya untuk memahami isi pesan yang ingin disampaikan buku tersebut. Juga membantu memvisualisasikan informasi yang ada, agar para pembacanya tidak bosan seperti membaca buku sejarah. Ilustrasi juga bisa dibuat dengan berbagai macam teknik diantaranya adalah sketsa, karikatur, lukisan hingga karya fotografi. Menurut, (Rohidi, 1984) ilustrasi juga merupakan suatu gambaran yang berkaitan dengan seni rupa, yang berguna untuk mendukung, menerangkan serta memperindah suatu teks atau kalimat.

Tipografi

Menurut (Poulin, 2011) tipografi merupakan istilah untuk bentuk atau *style* pada huruf yang digunakan. Sama dengan warna, tipografi juga memiliki kesan sesuai dengan gayanya, kesan tersebut membantu dalam penyesuaian untuk pembaca, agar para pembaca dapat membaca dengan nyaman. Sedangkan dalam perancangan ini, menggunakan tipografi dengan jenis sans serif, karena menimbulkan kesan yang modern dan sederhana.

Layout

Menurut (Alistair Brandon-Jones, 2013) layout atau bisa disebut juga tata letak adalah cara untuk mengubah posisi elemen yang ditransformasikan. Sedangkan menurut (Birchfield, 2008) tata letak adalah suatu penataan yang dilakukan agar ruang kerja menjadi lebih efisien. Sedangkan menurut Surianto (Rustan, 2008) layout merupakan tata letak dari elemen-elemen yang ada pada desain, yang semua itu saling mendukung satu sama lain menjadi satu konsep yang sama. Dalam layout ada beberapa kategori yaitu :

- Elemen Layout

Warna, sebagai penangkap elektromagnetik. Ilustrasi sebagai visual yang menyampaikan suatu pesan. Bentuk sebagai informasi yang akan berubah saat skala, lokasi dan rotasi juga berubah.

- Sistem Grid

Dengan menggunakan grid sistem akan membantu dalam penataan elemen-elemen yang ada, dengan bantuan grid system juga akan terbentuk konsep untuk bagian-bagian bidang dengan bidang yang lain.

- Prinsip Layout

Kesatuan. Dapat juga disebut *unity*. Memiliki fungsi agar desain yang dibuat terlihat bersatu, konsisten dan harmonis, juga saling memiliki keterkaitan satu sama lain. **Keseimbangan.** Dalam hal ini keseimbangan memiliki 2 macam yaitu, simetris yang adalah keseimbangan tersebut memiliki bobot yang sama di kanan kirinya, memiliki kesan yang kaku. Sedangkan ada juga asimetris yang adalah kanan kirinya tidak harus sama dan memiliki kesan dinamis sehingga tidak kaku. **Urutan.** Merupakan aliran dalam desain atau urutan yang dibuat dengan alur tertata agar tidak membingungkan pembaca saat melihat dan memahami desain yang telah dibuat. **Penekanan.** Dimaksudkan untuk menonjolkan salah satu elemen dalam sebuah desain, dan hal ini dilakukan untuk menarik perhatian pembaca.

Warna

Menurut (Isa, 2013) warna merupakan aspek yang penting, bila salah dalam pemilihan warna maka akan memberikan efek atau kesan yang salah juga. Salah satu contoh penggunaan warna yang tepat adalah seperti, warna yang memiliki kesan lembut cocok untuk menimbulkan kesan hal-hal yang berbau romantis, begitu juga warna-warna yang tegas menimbulkan kesan yang kuat. Sedangkan penjelasan lain adalah warna memiliki kategori warna hangat dan dingin, warna hangat memiliki kesan ceria dan warna dingin memiliki kesan yang sejuk juga

tenang. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan hangat dan dingin yang memiliki kesan ceria dan menenangkan, karena kesan tersebut akan menghilangkan kesan menyeramkan dalam pembahasan virus covid 19.



Gambar 1. Contoh warna hangat dan dingin.
Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Metodologi

Pada perancangan ini akan digunakan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan mengumpulkan data primer dan sekunder. Data primer tersebut didapatkan melalui kuesioner yang akan disebarakan melalui daring, dan wawancara yang dilakukan kepada seorang psikolog untuk lebih mengetahui karakteristik target audiens. Sedangkan data sekunder didapatkan dari studi literatur melalui buku, jurnal, dan akun-akun *website* yang dipercaya, dan sebagai data pendukung tambahan juga ada analisa data dengan teknik *design process*.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam perancangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif, yakni melalui kuesioner online, wawancara serta dilakukannya studi literatur.

Wawancara. Wawancara merupakan proses interview atau tanya jawab dalam suatu percakapan yang diarahkan ke permasalahan tertentu, biasanya dilakukan oleh dua orang yang berhadapan secara fisik, dikutip dari (Basuki, 2006)

Kuesioner. Kuesioner bisa disebut juga angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ditulis, untuk ditujukan kepada subjek yang diteliti, hal ini agar jawaban dapat digunakan sebagai informasi untuk penelitian, menurut Kusumah (2011:78)

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, terdapat dua teknik analisis deskriptif yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif

untuk menganalisa suatu permasalahan dan kemudian menarik kesimpulan, Sedangkan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena dengan menggunakan angka yang menggambarkan karakter subjek yang diteliti. Sedangkan proses desain menggunakan tahap The Design Process, merupakan tahapan yang terdiri dari analisis market, need, concept, embodiment, detail, dan product. Hal ini digunakan untuk mengetahui target audiens dan juga menyesuaikan media dengan target yang dituju.

Data primer

Kuesioner

Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai salah satu pengumpul data persiapan, kuisisioner ini disebar secara online kepada anak yang berusia di kisaran 12 hingga 17 tahun. Kuesioner ini menanyakan seputar pengetahuan dan apa yang dipikirkan anak usia 12-17 tahun mengenai vaksinasi covid 19. Juga bagaimana tanggapan mereka mengenai membaca buku, dan apakah mereka tertarik dengan buku yang berisi teks dan ilustrasi.

Dari kuesioner yang telah disebar ke 115 responden anak remaja, didapatkan hasil sebanyak 87% menyetujui untuk adanya penyampaian edukasi yang membahas vaksinasi covid 19 dengan lebih menarik. Menarik dalam hal ini meliputi kombinasi antara tulisan dan didukung dengan ilustrasi sebagai visual.

Wawancara

Metode ini dilakukan pada seorang psikolog, Ibu Elya Marfu'atun, S.Psi.,M.Psi., Psikolog, untuk mengetahui bagaimana karakteristik pada anak usia 12 hingga 17 tahun, serta cara penyampaian atau gaya bahasa seperti apa yang cocok dengan kisaran usia tersebut. Dari proses wawancara yang telah dilakukan didapatkan hasil seperti:

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan seorang psikolog, Elya Marfu'atun, S.Psi.,M.Psi. didapatkan hasil bahwa, anak usia 12 hingga 17 tahun masih tergolong anak usia remaja, dan pada usia ini anak-anak tersebut sudah mulai memiliki pemikiran yang luas. Mereka sudah mulai bisa mengambil keputusannya sendiri, meskipun di usia ini anak-anak tersebut sangat cenderung labil, tetapi tidak menutup kemungkinan anak usia remaja dapat meresapi atau memaknai informasi yang mereka dapatkan. Pada usia anak remaja tidak dapat dipisahkan dengan *platform* modern, seperti sosial media yang berbasis visual, maka dapat disimpulkan agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak remaja, maka dibutuhkan visual-visual pendukung seperti ilustrasi.

Data sekunder

Jurnal

Perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye pengenalan permainan tradisional Jawa Tengah, oleh : Rosalia Destarisa Budiani. Perancangan buku ilustrasi pengenalan nama buah-buahan dengan sistem isyarat bahasa Indonesia (SIBI) berbasis karakter untuk anak-anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya oleh : Leonard Setiawan. Jurnal edukasi generasi muda siap vaksinasi covid 19 oleh : Ilil Maidatuz Zulfa dan Fitria Dewi Yunitasari

Buku

Buku saku tanya jawab covid 19 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2021

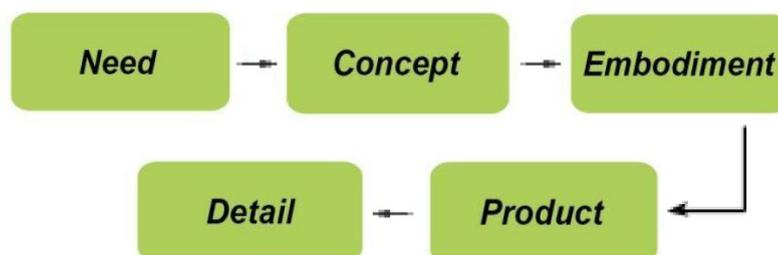
Website

Website covid 19 Kemenkes RI <https://covid19.go.id/>

Pembahasan

Tahapan The Design Process

Setelah hasil analisis data yang telah dilakukan, selanjutnya adalah tahap *the design process*, dimana berisi rumusan konsep visual yang sesuai pada hasil data yang telah dikumpulkan. Seluruh informasi yang ada di dalam buku akan disajikan dengan menyesuaikan minat dan karakteristik remaja, yakni menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan remaja dan ilustrasi yang menarik, agar informasi dapat lebih mudah diterima.



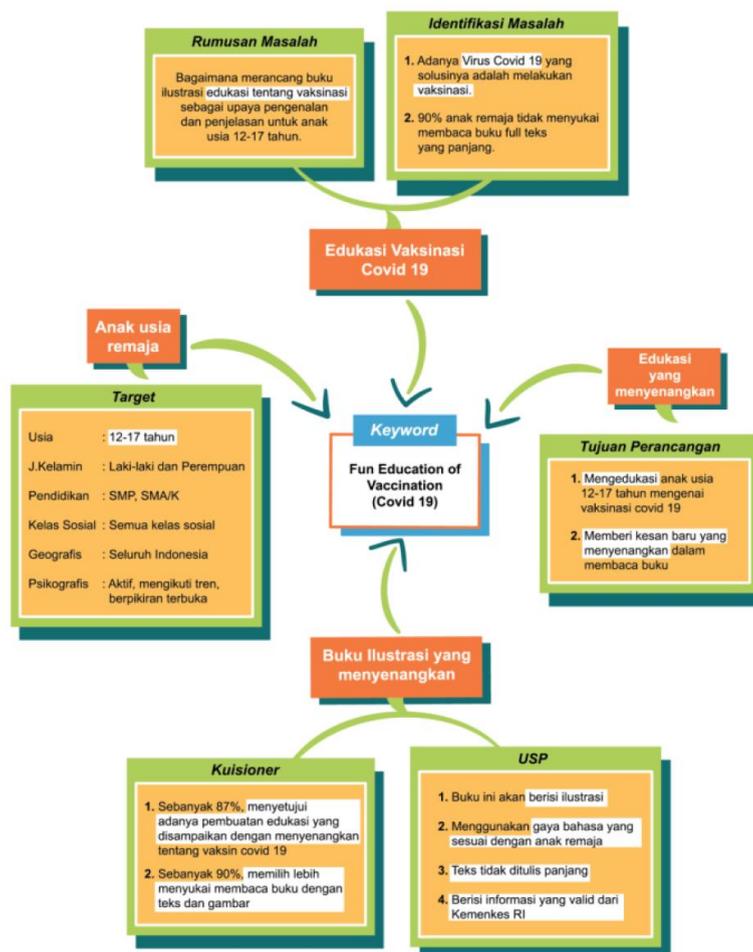
Gambar 2. *The Design Process*
Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Pengembangan Analisis Design Process

Market Needs. Ditentukan dengan target audiens anak usia 12 hingga 17 tahun, yang dimana dalam usia tersebut masih berada di bangku SMP dan SMA. Target audiens yang dituju merupakan WNI, berada di semua kalangan sosial, dan memiliki psikografis yang aktif, berpikiran terbuka, mengikuti trend dan memperhatikan kesehatan.

Concept. Buku ilustrasi ini akan mengacu kepada kata kunci yang telah ditemukan yaitu “Fun Education of Vaccination (Covid 19)”, buku ini nantinya akan menggunakan gaya bahasa dan juga gaya gambar sesuai dengan target audiens.

Embodiment



Gambar 3. Alur pemikiran *keyword*.

Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Berdasarkan proses yang telah dilakukan, seperti yang terdapat pada bagan alur pemikiran *keyword*, didapatkan beberapa kata yang akan dijadikan acuan dalam perancangan ini. *Keyword* tersebut adalah “Fun Education of Vaccination (Covid 19)”, hal ini berarti perancangan akan menggunakan media utama berupa buku ilustrasi, menggunakan layout tulisan yang tidak panjang, serta dengan gaya bahasa yang disesuaikan dengan anak remaja. Hal tersebut digunakan agar proses pemahaman seputar vaksinasi covid 19 dapat dilakukan dan memberikan efek yang menyenangkan untuk anak remaja.

Makna Denotatif. *Keyword* Edukasi Vaksinasi Covid 19 yang Menarik, dalam kamus besar bahasa Indonesia “Edukasi” memiliki arti yang sama seperti pendidikan yaitu ajaran, tuntunan mengenai kecerdasan pikiran. “Fun”, dalam bahasa Indonesia memiliki arti menyenangkan, menggembarakan.

Makna Konotatif. Seperti yang terdapat pada bagan alur pemikiran *keyword*, didapatkan beberapa kata yang akan dijadikan acuan dalam perancangan ini. *Keyword* tersebut adalah “Fun Education of Vaccination (Covid 19)”, yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi anak remaja. Hal tersebut dilakukan agar anak remaja dapat memahami vaksinasi covid 19 dengan sesuai seperti informasi yang dikeluarkan oleh kemenkes RI. Tetapi dalam proses edukasi ini akan berbeda karena disajikan dengan menarik, yang dimana dibawakan menggunakan media kreatif berupa buku ilustrasi. Selain penggunaan ilustrasi di setiap layoutnya, perancangan ini juga akan menggunakan bahasa yang sesuai dengan anak remaja, yaitu bahasa atau istilah-istilah yang sederhana sehingga dapat mudah dimengerti.

Detail

Konsep Verbal. Konsep verbal dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan gaya bahasa yang sederhana, bahasa-bahasa yang biasanya digunakan sehari-hari dan sesuai dengan anak remaja. Penggunaan gaya bahasa seperti itu dapat mempermudah anak remaja dalam memahami isi informasi dan pengetahuan yang disampaikan. Dalam penulisan teksnya juga menggunakan jenis tipografi yang tidak terkesan kaku agar menimbulkan kesan yang asyik dan *fun*, hal ini dimaksudkan agar proses membaca buku ilustrasi ini tidak membosankan.

Judul Buku. Judul buku pada perancangan ini akan sesuai dengan buku yang ada pada studi eksisting, yaitu Buku Saku Tanya Jawab Seputar Vaksinasi Covid 19. Akan dibuat dengan menarik dan persuasif, serta menyertakan kata Vaksinasi Covid 19, karena dalam isi buku tentu akan membahas tentang Vaksinasi Covid 19. Judul buku dalam perancangan ini adalah: “Apa sih Vaksinasi Covid 19 Itu?”

Gaya Bahasa. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan anak remaja, yaitu bahasa atau istilah-istilah yang sederhana sehingga dapat mudah dimengerti. Dengan menggunakan

penyampaian yang menarik tersebut, diharapkan dapat membuat anak remaja yang adalah target konsumen, mau untuk membaca dan menyerap edukasi tersebut dengan kesan yang baru dan tidak membosankan. Penulisan kalimat juga akan dibuat pendek dengan tipografi yang tidak kaku. Contoh kalimat yang menggunakan gaya bahasa yang menarik tersebut seperti :

“Tau nggak sih, dimasa yang kayak gini, perlu banget untuk kita sebagai anak muda penerus bangsa, melakukan vaksinasi covid 19, yang adalah solusi jangka panjang untuk keadaan darurat saat ini. ”

“Udah tau belum sih, kenapa proses vaksinasi tuh jadi salah satu solusi jangka panjang?”

“Disuntik pake jarum vaksin emang sakit, tapi coba deh bayangin, lebih sakit mana kalo ngeliat orang-orang tersayang disekitar kita terinfeksi covid 19, bahkan ada yang sampai meninggal”

Konsep Visual

Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi yang bergaya kartun, dengan bentuk-bentuk yang simple dan menggunakan warna-warna yang cerah. Informasi gaya yang akan digunakan tersebut didapatkan melalui data kuesioner yang telah dikumpulkan. Mayoritas anak remaja lebih menyukai gaya yang simple namun masih *eye catching* untuk digunakan sebagai elemen pendukung dalam menjelaskan vaksinasi covid 19, dibandingkan gaya yang flat dan gaya realis.



Gambar 4. Karakter Si Korona dan Pasukan Vaksin.
Sumber: Dokumentasi Nita Listy



Gambar 5. Karakter Dokter, Remaja Perempuan dan Laki-laki.
Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna yang cerah. Didominasi dengan warna dingin seperti biru, agar memberikan kesan yang tenang juga karena berdasarkan studi eksisting yang didominasi warna biru. Sedangkan untuk melengkapi elemen lainnya akan digunakan warna panas seperti kuning, merah dan sebagainya, agar membantu menimbulkan kesan cerah dan *eye catching*.



Gambar 6. Warna yang akan digunakan.
Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Layout

Dalam perancangan ini akan digunakan layout asimetris, yang akan berbeda-beda sesuai dengan ilustrasi dan elemen-elemen yang ada. Meski menggunakan layout yang tidak beraturan tetapi masih akan mengikuti prinsip yang ada, jadi pembaca pun masih bisa mudah memahami apa yang disampaikan. Karena dalam perancangan ini akan menggunakan elemen ilustrasi dan teks, jadi perbandingan pada kedua elemen tersebut adalah 70:30, dimana 70% akan diisi ilustrasi dan elemen visual, sedangkan 30% lainnya akan berisi teks.



Gambar 7. Contoh isi buku.
Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Tipografi

Dalam perancangan ini akan menggunakan font yang sederhana tapi terkesan ringan, menarik. Memiliki karakteristik yang santai, *fun*, dan menggunakan jenis font sans serif, hal ini dilakukan agar pembaca dapat dengan mudah memahami materi, juga tidak cepat bosan.

Tipografi Judul Buku. Dalam perancangan ini digunakan huruf yang menarik namun tetap sederhana agar mudah dibaca.



Gambar 8. Contoh tipografi judul.
Sumber: <https://today.line.me/id/v2/article/YOyXmB> Diakses pada 24 Desember 2021

Tipografi Body Text. Untuk font isi dalam buku, akan menggunakan jenis font sans serif, agar memberikan kesan yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca. Font tersebut seperti Comic Sans yang terkesan *fleksibel* dan simple.

the quick brown fox
jumps over the lazy dog
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG
0123456789

Gambar 9. Contoh tipografi *body text*.

Sumber: <https://www.prepressure.com/fonts/interesting/comic-sans> Diakses pada 24 Desember 2021

Desain Cover. Berdasarkan hasil kuesioner sebanyak 44% responden memilih alternatif desain 1. Kemudian sebanyak 32% responden memilih alternatif desain 2 dan sisanya sebanyak 24% responden memilih alternatif desain 3. Alternatif desain cover yang terpilih ini menampilkan ilustrasi dari karakter Dokter Elya yang tersenyum, dan di sekelilingnya terdapat ilustrasi sederhana virus covid, botol vaksin dan jarum suntik, hal ini agar semakin mewakili isi atau informasi yang akan disampaikan di dalam buku.



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3



Gambar 10. Alternatif desain cover.

Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Desain Isi Buku. Berikut adalah pengimplementasian desain yang nantinya akan digunakan pada isi buku, seluruh tahap penelitian yang telah dilakukan yakni berupa perancangan buku visual dengan judul buku “Apa sih vaksinasi covid 19 tuh?”



Gambar 11. Desain isi buku.
Sumber: Dokumentasi Nita Listy

Kesimpulan

Membuat media atau cara penyampaian yang baru dan sesuai untuk edukasi mengenai vaksinasi covid 19 sangat penting dilakukan bagi remaja. Terutama di masa pandemi karena salah satunya untuk mendukung program pemerintah dalam pemberian vaksin ke seluruh rakyat Indonesia, juga agar para anak remaja ini semakin memahami apa itu vaksinasi, sehingga dapat menambah pengetahuan anak-anak remaja tersebut. Selain itu memberikan kesan yang baru dan menyenangkan karena cara penyampaian ini dikemas dengan menarik dan sesuai dengan usia mereka.

Daftar Pustaka

Alfarizi, T. (2021, February 1). *5 M Di Masa Pandemi Covid 19 di Indonesia*. Retrieved September 12, 2021, from <http://www.padk.kemkes.go.id/>: [http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2021/02/01/46/5-m-di-masa-pandemi-](http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2021/02/01/46/5-m-di-masa-pandemi-covid-19-di-indonesia.html)

[covid-19-di-indonesia.html](http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2021/02/01/46/5-m-di-masa-pandemi-covid-19-di-indonesia.html)

Alistair Brandon-Jones, N. S. 2013. *Operations Management*. Harlow: Pearson Education Limited.

Antonius Natali Putra dan Rahmatsyam Lakoro, S. M. (2012). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah. *Jurnal Teknik POMITS Vol. 1, No. 1,(2012) 1-6, 1-6*.

- Berk, L. E. (2003). *Child Development*. Boston: Allyn and Bacon. <https://covid19.go.id/tanya-jawab?search=manfaat+vaksin>
- Birchfield, J. C. (2008). *Design and layout of foodservice facilities*. New Jersey: John Wiley and Sons.
- Covid19.go.id. (2020). *Apa yang dimaksud dengan pandemi?* Retrieved 2021, from covid19.go.id.
- Daoust, J. -F. 2020. Elderly people and responses to COVID-19 in 27 Countries. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235590>, 1-13.
- Devega, E. (2017, Oktober 10). *Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. Retrieved 2021, from https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Dewi Kusumaningsih., d. (2013). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta.
- Fajar Fathur Rachman, S. P. (2020). Analisis Sentimen Pro dan Kontra Masyarakat Indonesia tentang Vaksin COVID-19 pada Media Sosial Twitter. *Vol.8, No.2, Desember 2020, p.100-109*, 8, 100-109.
- Fariz. (2009). *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- <https://covid19.go.id/>. 2021. *Apa manfaat Vaksinasi?* Retrieved from <https://covid19.go.id/>:
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Indonesia, K. K. (2021). 5 M Di Masa Pandemi COVID 19 di Indonesia.
- Isa, F. C. (2013). *Gerbang Kreativitas Jagat Desain Grafis*. Jakarta: Bumi Aksara. Keraf, G. (2008). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Krori, S. (2011). Developmental Psychology. *Journal Homeopathic Vol.4, No. 3*.
- Kurniasih, I. d. (2014). *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Kusrianto, A. (2006). *Panduan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Elex Media.
- Kusumaningtyas, A. P. (2021). *Membaca Persepsi Masyarakat*
- Lupton, E.(2010). *Graphic Design Theory. (Penerjemah) Armstrong*.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Massachusetts, USA: Rockport Publishers, a member of Quayside Publishing Group.
- RI, K. K. (2021, January 13). *Program Vaksinasi COVID-19 Mulai Dilakukan, Presiden Orang Pertama Penerima Suntikan*

- Vaksin COVID-19*. Retrieved 2021, from <http://p2p.kemkes.go.id/>:
<http://p2p.kemkes.go.id/program-vaksinasi-covid-19-mulai-dilakukan-presiden-orang-pertama-penerima-suntikan-vaksin-covid-19/>
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia
- Pustaka utama. Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta: PT.Erlangga.
- SANYOTO, S. E. (2006). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- School, I. D. 2014. *Mengenal Tipografi Dalam Desain Grafis*. Retrieved 2021, from <https://idseducation.com/>:
<https://idseducation.com/mengenal-tipografi-dalam-desain-grafis/>
- Suryabrata, S. (1987). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sutopo, A. H. (2006). *Desain Buku dg Adobe Indesign*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan dan Buku : Wacana Penulisan dan Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsita, B. (2008). Teori Belajar M.Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik, Vol.XII, No.1, Hal.66*.
- Yogyakarta. Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.