

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI VEKTOR DAN FOTOGRAFI KESEHATAN LUTUT “LIGAMEN SEBAGAI KESEHATAN LUTUT”

Angela Ana Prestha¹, Ratih Pertiwi²

¹Universitas Esa Unggul, Jakarta

²Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Abstract

Ligaments are part of the anatomy of the human body that functions to support the body. When standing, walking, and running, knees support 3/4 of the total body weight. There are several factors that can be triggers such as lifting heavy weights for a long time, being overweight, the shape of the legs (X and O) that have abnormalities, collision with harder objects, stuck with sharp objects, lack of trained muscles around the knee, thighs and calves, and many other factors. The book that was made was to inform the public aged 20-55 in order to maintain knee health as a support of the human body.

Keyword : Health Book, Knee, Ligament, Body Support.

Abstrak

Ligamen adalah bagian dalam anatomi tubuh manusia yang berfungsi untuk menopang tubuh. Saat posisi tubuh berdiri, berjalan, dan berlari, lutut menopang 3/4 dari total berat badan. dalam waktu yang lama, kelebihan berat badan, bentuk kaki (X dan O) yang mengalami kelainan, benturan dengan benda yang lebih keras, tertancap benda tajam, kurang terlatihnya otot-otot disekitar lutut, paha, dan betis, serta banyak faktor lainnya. Buku yang dibuat adalah untuk menginformasikan kepada masyarakat umur 20-50 agar menjaga kesehatan lutut sebagai penopang tubuh manusia.

Kata Kunci : Buku Kesehatan, Lutut, Ligamen, Penopang Tubuh.

Pendahuluan

Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari-pada badan, jiwa, dan juga sosial yang memung-kinkan setiap orang hidup produktif secara sosial, dan ekonomis yang merupakan hal yang sangat penting bagi tubuh manusia. Menurut Badan Kesehatan Dunia atau World Health Organization (WHO), kesehatan mental adalah sebagai "suatu keadaan yang baik dimana seseorang menyadari kemampuannya, dapat menghadapi stress yang normal, dapat bekerja secara produktif dan menyenangkan, dan dapat berkontribusi dalam komunitasnya". Adapun penjabaran kesehatan dalam Undang-undang yaitu:

- Kesehatan* adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis.
- Upaya kesehatan* adalah setiap kegiatan un-tuk memelihara dan meningkatkan kesehatan yang dilakukan oleh pemerintah dan atau ma-syarakat.
- Tenaga kesehatan* adalah setiap orang yang mengabdikan diri dalam bidang kesehatan serta memiliki pengetahuan dan atau kete-rampilan melalui pendidikan di bidang kese-

hatan yang untuk jenis tertentu memerlukan kewenangan untuk melakukan upaya kese-hatan.

- Sarana kesehatan* adalah tempat yang digu-nakan untuk menyelenggarakan upaya kese-hatan.
- Kesehatan* adalah sesuatu yang sangat ber-guna

Kesehatan seringkali dianggap remeh oleh masyarakat di Indonesia, khususnya di Ibukota. Aktivitas yang padat, dan jajanan atau makanan pinggirannya yang semakin bervariasi namun tidak terjamin kehygienisannya marak dibeli oleh karya-wan perkantoran, anak-anak, bahkan sampai orang tua sekalipun. Porsi makan yang berlebihan, jarang berolahraga, memiliki kebiasaan hidup yang buruk, merokok atau nge-vape pun menjadi suatu halang-an bagi tubuh manusia rawan sakit. Belum lagi jika kita mendengar akhir-akhir ini banyak virus mewa-bah, rumah sakit lebih ramai dipenuhi orang yang ingin berobat, serta perubahan cuaca yang tak me-mentu.

Pada kesempatan ini, penulis akan mem-bahas mengenai kesehatan pada kaki. Bagi orang yang dapat berjalan normal, kaki adalah bagian yang terpenting untuk bermobilitas kemana saja kapan saja. Kaki juga dapat disebut dengan ekstre-

mitas bawah atau sistem gerak bagian bawah (mulai dari pinggul sampai jari kaki). Kaki kita menopang dan mengemban beban tubuh bagian atas. Maka dari itu, tidak heran jika orang yang memiliki berat badan berlebih sering mengalami pegal-pegal atau nyeri pada lutut. Mengapa? Lutut adalah ‘penyambung’ antar tulang paha dengan tulang kering dan betis. Sama seperti spons cuci piring jika terhimpit. Ia akan menjadi kempis dan tidak efektif digunakan. Manusia memiliki saraf yang mengirim sinyal kepada otak untuk rasa sakit. Jika sesuatu tidak beres dalam tubuh kita, maka kita akan merasakan sakit. Mulai dari yang ringan, sampai yang berat.

Lutut adalah bagian dalam anatomi manusia yang digunakan untuk menopang tubuh kemana pun dan biasanya paling riskan terjadinya cedera. Saat berdiri, berjalan, dan berlari, lutut harus menopang 3/4 dari total berat badan; dibantu oleh tulang kering manusia (tibia dan fibula) dan tulang paha manusia (femur). Banyak atlet, penari, olah-ragawan, ibu rumah tangga, karyawan swasta, pegawai negeri sipil, mahasiswa, siswa, korban kecelakaan lalu lintas, dan orang yang berjalan mengalami masalah nyeri pada lutut. Lutut memiliki persendian yang besar dan rumit diantara semua bagian tubuh manusia. Maka dari itu, sendi lutut sangat rentan mengalami nyeri. Sendi adalah penghubung antara dua tulang yang memungkinkan Anda untuk menekuk lutut dan siku, membungkuk, menengok, berjalan, melambatkan tangan ataupun menulis. Mengingat perannya yang penting, maka kesehatan sendi perlu dijaga mulai dari sekarang agar dapat terus berfungsi dengan baik.

Banyak faktor yang bisa menjadi *trigger* atau pemicu pada nyeri dan cedera pada lutut seperti mengangkat beban yang berat dalam waktu yang lama, kelebihan berat badan, struktur kaki yang mengalami kelainan normal dan fatal, benturan dengan benda yang lebih keras, tertancap benda tajam, kurang terlatihnya otot-otot di sekitar lutut, paha, dan betis, serta banyak faktor lainnya. Untuk menopang tubuh dari aktifitas yang berat dan membutuhkan banyak energi, haruslah kita merawat dan menjaganya. Padatnya aktivitas di ibukota membuat fisik harus menimba beban yang cukup banyak, belum jika ditambah dengan olahraga atau gerakan yang ekstrim, atau bahkan kesalahan dalam beraktivitas yang mengakibatkan cidera. Selain karena aktivitas atau kecelakaan, nyeri lutut juga dapat dirasakan seiring dengan bertambahnya usia. Banyak diantara masyarakat yang mulai ber-usia 20 tahun keatas merasakan ngilu, terlebih jika memiliki berat badan yang melebihi dari batas ideal.

Menjaga kesehatan sendi penting dilakukan oleh semua orang, terutama penderita arthritis. Dengan begitu, tekanan, beban, atau rasa sakit pada sendi dapat berkurang. Namun tidak banyak orang tahu apa itu arthritis atau perbedaan sakit lutut. Kurangnya pengetahuan dan kepedulian masyarakat umum mengenai pentingnya menjaga dan merawat sendi lutut sangatlah minim. Rata-rata orang akan baru akan penasaran dan mempunyai minat untuk menjaga dan merawat lutut setelah mereka merasakan sakit atau nyeri, atau bahkan cedera dan cacat pada lutut. Dan nyeri lutut ini dapat menghambat seseorang untuk dapat ber-aktivitas, produktif, dan bahkan, jika tidak ditanganinya, nyeri lutut bisa menjadi fatal. Berdasarkan pengalaman pribadi, orang akan merasa menyesal jika ia tidak merawat dan menjaga kesehatan tubuh, terlebih persendian lutut.

Singkat cerita, dua tahun silam, penulis mengalami kecelakaan lalu lintas saat mengendarai Motor Roda Dua. Bagian tubuh penulis yang pertama kali kena hantaman aspal ialah lutut. Jelas, celana panjang yang penulis kenakan robek, dan lutut pun berdarah. Tiga bulan pun berlalu, luka pada lutut sudah kering. Namun seiring berjalan-waktunya, penulis merasakan nyeri dan sakit saat beraktivitas, menari, bahkan berjalan. Penulis berpikir, ini hanya sementara dan mengabaikannya selama satu tahun dengan menggunakan lutut saya untuk olahraga keras, menari, dan melakukan hal lain yang mengharuskan untuk menopang beban tubuh saya. Akhirnya penulis pun tidak sanggup menahan sakitnya, dan pergi ke fisioterapi, lalu dianjurkan untuk ke dokter orthopedi. Setelah melakukan beberapa pengecekan, ternyata lutut penulis robek dan semua cairan yang didalamnya mengalir keluar dari tempat seharusnya dan membuat lutut saya sakit yang berkepanjangan. Dan sejak penanganan dan rehabilitasi, penulis baru menyadari bahwa menjaga dan merawat lutut itu sangatlah penting. Alasan inilah yang membuat penulis mengangkatnya dalam penelitian ini bersama dosennya. Penulis merancang sebuah buku yang dapat mengedukasi dan memandu masyarakat agar peduli terhadap lututnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang tertera diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan buku kesehatan lutut “ligamen sebagai penopang tubuh”, yang menarik dan informatif untuk masyarakat terkait dengan pentingnya menjaga kesehatan pada lutut?

2. Bagaimana *layout* dan media promosi yang akan diterapkan pada perancangan buku?

Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan hanya pada bagian lutut (tidak mencakup penyakit lainnya) pada ruang lingkup peran lutut dalam menjaga kesehatan tubuh. Mulai dari anatomi sampai cara menjaganya dari aktivitas-aktivitas yang berat dan pola hidup akan dijelaskan pada karya buku.

Maksud dan Tujuan penelitian

Berdasar latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang penulis ingin capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat menyadari akan pentingnya kesehatan terutama lutut.
2. Mobilitas dan aktivitas masyarakat dapat dilakukan dengan bebas, tanpa hambatan nyeri pada lutut. Karena jika sedang beraktivitas, lutut terasa sakit akan sangat menghambat dan mengganggu kinerja serta produktivitas seseorang.
3. Memberi pengetahuan dan keinginan untuk membaca melalui media-media promosi.

Metode Penelitian

Berikut ini adalah beberapa metode penelitian yang dilakukan penulis dan dosennya :

1. Wawancara.
Wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara langsung pada saat berobat dan perbincangan mengenai masalah-masalah lutut pada dr. Jafri Hasan, Sp. OT. Beliau adalah dokter bedah orthopedi senior di RSUD Tarakan Jakarta yang menangani dan memberikan tindakan bedah kepada penulis. Selain itu, kepada dokter orthopedi dan dokter umum lainnya pada beberapa rumah sakit serta klinik di Jakarta
2. Survei Lapangan.
Penulis meninjau lebih dari 50 orang yang diberikan angket elektronik dengan pertanyaan-pertanyaan seputar sakit lutut dan pengetahuan mengenai lutut, serta menanyakan langsung kepada pasien dengan kasus penyakit lutut.
3. Studi Pustaka
Penulis mempelajari hal-hal seputar kesehatan dan lutut dengan membaca buku kedokteran, buku ilmiah, dan juga artikel-artikel oleh dokter atau orang yang berpengalaman di bidang ini.

Tinjauan Teori

Gaya Desain

Berdasarkan hasil diskusi bersama dengan dosen, maka penulis memutuskan menggunakan beberapa gaya desain, diantaranya:

1. Memphis

Gaya desain Memphis lahir pada era post modern, tepatnya tahun 1980-an. Gaya desain ini digagas oleh Ettore Sottsass, seorang desainer asal Italia. Pada tahun 1981, Sottsass bersama dengan desainer dan arsiteknya mulai membuat grup Memphis. Awalnya, mereka merilis 40 buah koleksi yang berhubungan dengan desain interior, seperti mebel, keramik, dan lampu. Bahkan desainer Karl Lagerfeld adalah penggemar dan membeli semua koleksi pertama dari Sottsass dan menghiasi seluruh apartemennya, seperti taman bermain Memphis yang luas.

Gaya desain Memphis menggunakan berbagai warna cerah, seperti merah, biru, merah muda, hijau, serta kuning. Namun pada motif atau pola tak jarang juga mengaplikasikan warna hitam. Hal ini membuat warna dasar pada pola dan warna motifnya tampak sama-sama kuat. Gaya desain Memphis memiliki ciri khas pada pola yang terkesan tidak beraturan, berbentuk garis bidang geometris, motif mozaik atau motif bulat-bulat, dan juga zigzag. Namun, tak jarang desain bergaya memphis juga menerapkan pola atau bentuk lainnya secara bebas.

2. Swiss Style

Swiss Style adalah gaya desain grafis yang muncul dan berkembang di Swiss pada tahun 1950-an. Gaya ini lebih menekankan kejelasan informasi, komposisi yang objektif dan rasional serta penggunaan tipografi yang dominan. Ciri-ciri *Swiss Style* :

- Penggunaan *grid* matematis untuk menciptakan struktur yang utuh dan teratur.
- Penggunaan fotografi.
- *Swiss Style* lebih banyak menekankan penggunaan elemen visual yang minimal seperti tipografi dan *layout* isi dari-pada tekstur dan ilustrasi.

Salah satu perintis *Swiss style* yang berpengaruh adalah Josef Müller-Brockmann, desainer grafis Swiss yang berperan besar dalam mempopulerkan penggunaan *grid system* dalam desain grafis. Salah satu bukti peran besarnya, pada tahun 1958-1965 beliau mendirikan dan menjadi *coeditor* jurnal tiga bahasa *Neue Grafik (New Graphic Design)* yang menyebarkan prinsip *Swiss design* secara internasional.

Aspek Kultural

Carter V. Good dalam buku *Dictionary of Education* mengatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya, dimana seseorang dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang dipimpin, misalnya sekolah, sehingga ia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya. Sedangkan menurut konsep yang dikemukakan oleh Freeman Butt dalam bukunya yang terkenal *Cultural History of Western Education*, bahwa pendidikan adalah kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan sehingga kebudayaan dapat diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya.

Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia. Aspek kultural dapat diartikan juga sebagai sudut pandang budaya atau kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Ilmu Antropologi” (Koentjaraningrat, 1986) mengemukakan ada 7 unsur kebudayaan secara universal. Berikut unsur-unsur yang terdapat dalam kebudayaan secara universal tersebut : (1) Bahasa; (2) Sistem pengetahuan; (3) Organisasi sosial ; (4) Sistem peralatan hidup dan teknologi; (5) Sistem mata pencarian hidup; (6) Sistem religi; (7) Kesenian.

Ilustrasi

Menurut Rahmat Supriyono dalam bukunya yang berjudul “Desain Komunikasi Visual Teori Aplikasi” (p: 170, 2010), ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- Komunikatif, informatif dan mudah dipahami.
- Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
- Punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat.
- Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan. Dalam bidang seni, arsitektur, dan desain, gambar memiliki berbagai macam fungsi seperti:
 - 1) Mengekspresikan atau memperlihatkan objek/dunia yang kita lihat.
 - 2) Mendeskripsikan objek dan lingkungannya.
 - 3) Sebagai acuan untuk memahami sebuah desain dan problematikanya.

- 4) Memperjelas atau mempertajam kepekaan akan sebuah bentuk.
- 5) Mengklarifikasi ide yang sudah tertulis.
- 6) Mempertahankan dan mengkomunikasikan apa yang telah dimengerti.
- 7) Mengembangkan dan eksplorasi ide secara visual.

Tipografi

Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul *LAYOUT Dasar dan Penerapannya* (p:18, 2009), menjelaskan “Huruf pada Tipografi dipakai sebagai pengidentifikasi klasifikasi font juga untuk membuat font baru. Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah mengenali atau memahami anatomi huruf” Berikut merupakan contoh anatomi *font* tersebut:

1. *Arm* : sebuah *stroke horizontal* yang terpasang di satu ujung dan di lain pihak.
2. *Arm of leg* : atas atau bawah (*horizontal* atau *diagonal*) *stroke* yang terpasang di satu ujung dan di lain pihak.
3. *Ascender* : bagian dari karakter huruf kecil (b, d, f, h, k, l, t) yang memanjang ke atas ketinggian x huruf kecil.
4. *Bar* : garis horisontal dalam karakter seperti A, H, R, e atau f.
5. *Baseline* : garis tak terlihat dimana karakter paling duduk.
6. *Cap height* : ketinggian huruf kapital dari *base-line* ke bagian atas topi, paling akurat diukur pada karakter dengan dasar datar (E, H, I, dan lain-lain).
7. *Descender* : bagian dari sebuah karakter (g, j, p, q, y, dan kadang-kadang J) yang turun di bawah *baseline*.
8. *Serif* : proyeksi perluasan dari *stroke* utama dari karakter serif tipografi. Serif datang dalam dua gaya : tanda kurung dan tanpa kurung. Kurung adalah kurva yang mendukung yang menghubungkan serif untuk *stroke*, menciptakan tampilan agak lebih lembut. Tanpa kurung serif melekat tajam biasanya pada sudut 90 derajat.
9. *Stroke* : garis lurus atau melengkung.
10. *X-Height* : ketinggian huruf kecil biasanya didasarkan pada x huruf kecil, tidak termasuk *ascenders* dan *descenders*.

Konsep Perancangan Strategi Media

Strategi publikasi Produk yang akan dipasarkan nantinya haruslah sesuai dan tepat sehingga dapat menjangkau target market dengan

baik. Promosi Buku “Ligamen sebagai Penopang Tubuh” ini membutuhkan media berupa desain yang tertata dan buku yang memberikan informasi dan pengetahuan. Buku ini dirancang menggunakan Bahasa Indonesia, karena disesuaikan dengan target market yang telah ditetapkan.

Peluncuran buku akan diselenggarakan di Jakarta Barat, tepatnya pada Central Park Mall yang menjadi salah satu kegiatan rutinitas warga Ibukota kekinian saat weekand untuk nge-mall. Strategi media yang digunakan secara garis besar akan berwujud dalam media cetak seperti poster, brosur, spanduk, serta *merchandise* yang berupa kalender, gantungan kunci, pulpen, pembatas buku yang akan tersedia di dalam Media Kit yang berupa *paper bag*. Serta, akan ada pemeriksaan lutut gratis bagi yang melakukan pembayaran buku di event bedah buku. Dan untuk 20 pendaftar pertama, akan mendapatkan buku dan juga kalender, serta *Kinesio Tape*. Juga akan diadakan promo setiap pembelian minimal 3 buku, akan mendapatkan *mug* eksklusif.

Pra Produksi

Tahap persiapan merupakan tahap awal dari sebuah perancangan. Tahap ini membahas ide serta konsep dari desain tersebut. Di bawah ini akan dijelaskan secara rinci mengenai proses tahap persiapan.

1. Penulis melakukan observasi ke beberapa Rumah Sakit, dan rumah sakit pokok adalah RSUD Tarakan Jakarta, tempat dimana penulis diberi tindakan oleh dr. Jafri Hasan, Sp.OT.
2. Penulis melakukan wawancara dengan beberapa pasien dan membagikan angket
3. Menentukan permasalahan, tujuan, dan konsep.

Produksi

Setelah tahap praproduksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi dalam pembuatan desain :

1. Penentuan konsep desain berdasarkan pada data dan informasi yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi *literature*.
2. Tahapan selanjutnya adalah mencari referensi desain yang akan digunakan pada media promosi. Referensi desain meliputi layout, *font*, warna, serta ukuran media cetak yang dipakai.
3. Pembuatan desain kasar berupa sketsa. Sketsa dalam hal ini adalah proses pembuatan rancangan pada media promosi cetak. Proses ini diawali dengan menentukan teks, menentukan komposisi yang akan dibuat, memadukan referensi desain dengan materi berdasarkan arahan dari dosen pembimbing. Dalam proses ini pe-

nulis melakukan atau membuat desain kasar dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk membuat layout dan objek-objek serta Photoshop untuk membuat pengolahan gambar, warna dan pemberian efek.

4. Sebelum karya dicetak menjadi barang jadi terlebih dahulu desain dikonsultasikan, apakah desain sudah benar-benar layak untuk dicetak dan diperbanyak. Adanya konsultasi dengan dosen mempermudah penulis untuk menyelesaikan karya ini. Dalam konsultasi penulis diberi kritik dan saran, sehingga jika terjadi kesalahan, penulis dapat memperbaiki untuk hasil yang lebih baik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing maka desain sudah siap untuk masuk ke tahap pencetakan desain (*mastering*).
5. Selanjutnya masuk ke proses pencetakan. Desain berupa file PDF ditinjau kembali mengenai letak, atau komposisi, gambar, teks, warna, dan lain-lain, agar penulis mendapatkan karya yang baik dan karya yang telah dibuat setidaknya berguna bagi masyarakat umum. Setelah pengecekan selesai karya kemudian dicetak berwarna pada material masing-masing, misalnya poster diatas kertas *matte paper* dengan ukuran A5.
6. Setelah karya desain selesai, dilanjutkan kepada penulisan laporan. Penulisan laporan merupakan hal yang sangat penting bagi penulis. Secara akademik laporan merupakan suatu proses selama penulis di bangku pendidikan. Laporan tugas akhir merupakan suatu hasil atau isi dari perjuangan penulis.

Pasca Produksi

Hasil akhir dari proses produksi, yaitu berupa media cetak dan digital yang dapat dilihat oleh seluruh masyarakat sebagai sarana penyampaian informasi dan memperoleh target. Pada tahap pasca produksi pun juga memiliki tahap-tahap seperti berikut :

- a. Setelah selesai diproduksi, karya tugas akhir akan dipresentasikan di depan para dosen penguji.
- b. Tahap display karya tugas akhir. Pada tahap ini karya yang telah jadi siap dipamerkan sebagai bentuk dari penyampaian pesan tugas akhir. Karya akan ditampilkan di lobby Gedung RC Universitas Esa Unggul Jakarta.
- c. Pada tahap akhir ini, karya tugas akhir dipertanggung jawab kepada masyarakat, karena media promosi ini mempunyai tujuan menginformasikan kepada semua lapisan masya-

rakat. Karya ujian harus dijamin keasliannya dan sesuai dengan kenya-taan objek yang ada.

Hasil Rancangan Buku

Media cetak ini adalah karya utama dari perancangan buku ilustrasi vektor dan fotografi kesehatan lutut “Ligamen Sebagai Kesehatan Lutut” yang penulis buat.



Gambar 1. Desain Buku “Ligamen”

Logo

Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agak unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor atau pesaing.



Gambar 2. Logo “Ligamen”

Media Digital

Media digital ini diperuntukan pada iklan digital atau elektronik pada Instagram, dan tampilan website pada tablet.



Gambar 3. Media Digital Iklan Buku “Ligamen”

Poster

Poster akan ditempelkan di lokasi yang strategis untuk mempromosikan event bedah buku yang akan diselenggarakan untuk membantu penjualan buku.



Gambar 4. Poster Bedah Buku “Ligamen”

Brosur

Brosur berisikan informasi singkat mengenai buku tersebut dan jadwal peluncuran serta bedah buku. Brosur akan dibagikan di area tertentu seperti mall, toko buku, rumah sakit, dan klinik.



Gambar 5. Brosur Bedah Buku “Ligamen”

X-banner

X-banner berisi sedikit informasi mengenai latar belakang buku dan jadwal perilsan buku. X-banner akan dipasang bersama media promosi lainnya.



Gambar 6. X-banner Bedah Buku “Ligamen”

Spanduk

Spanduk diletakkan di kawasan sekitar tempat event dilaksanakan nantinya. Kawasan ini dipilih ka-rena merupakan salah satu jalur yang akan dilewati saat event sedang berlangsung.



Gambar 7. Spanduk Bedah Buku “Ligamen”

Kalender

Kalender dari Buku Ligamen ini memiliki *background* yang sama, yakni ilustrasi *ligament* yang terdapat di buku pada bagian anatomi, dan juga terdapat *notes* kecil dibawahnya, serta program sederhana selama satu bulan.



Gambar 8. Kalender Bedah Buku “Ligamen”

Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibentuk sesuai dengan logogram atau elemen grafis agar masyarakat dapat mengingat dengan mudah. Selain itu, bentuknya yang mudah dan bahan yang cukup tebal yang memberikan kesan mewah.



Gambar 9. Gantungan Kunci Buku “Ligamen”

Pembatas Buku

Pembatas buku yang perancang buat menggunakan warna yang sama seperti cover buku dan mencantumkan *reminder* agar masyarakat yang melihatnya mengingat untuk membaca buku.



Gambar 10. Pembatas Buku “Ligamen”

Mug

Dan yang terakhir adalah *mug*. *Mug* digunakan adalah *mug* keramik yang memiliki *basic* warna putih. Pada bagian gelas terdapat kata-kata pertanyaan sebagai pengingat agar menjaga lutut ketika pembaca saat menggunakan gelas.



Gambar 11. Pembatas Buku “Ligamen”

Kesimpulan

Berdasarkan analisa data dari hasil survey dan wawancara, telah didapatkan konsep perancangan buku kesehatan lutut yang menarik dan kreatif. Konsep yang dirasa sesuai adalah yang dapat disampaikan ke khalayak yaitu dengan memperkuat

identitas diri. Logo yang didapatkan sesuai dengan *Image* yang ingin ditampilkan dan orisinal.

Saran

Bagi Perusahaan

Diharapkan buku kesehatan lutut ini dapat memberikan motivasi bukan hanya untuk kalangan orang yang sehat saja, namun juga yang sakit. Bukan hanya untuk orang-orang yang bergerak di bidang kesehatan, namun di semua bidang. Agar menciptakan lingkungan masyarakat yang lebih sehat dan produktif dapat terealisasi.

Bagi Lembaga Pendidik

Pelaksanaan Tugas Akhir dilaksanakan sebagai syarat untuk memenuhi mata kuliah Tugas Akhir jurusan Desain Komunikasi Visual agar dapat mengikuti siding dan lulus dengan nilai yang baik, serta mempersiapkan para mahasiswa agar dapat terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya. Untuk itu, lembaga pendidikan sangat perlu memberikan bimbingan dan arahan kepada mahasiswa tingkat akhir yang akan menghadapi Tugas Akhir dan menghadapi dunia pekerjaan

Bagi Mahasiswa

Bagi penulis, karya Tugas Akhir ini sudah dilakukan sebaik-baiknya, karena harapan penulis untuk lulus sangat besar. Untuk kedepannya, penulis akan memberikan yang lebih baik lagi terutama untuk bekal menghadapi dunia kerja kedepannya

Daftar Pustaka

- Abed, Rasmi, E. Al-Absi, Mustafa, Muhammad. 2015. Content Analysis of Jordan Elementary Textbooks during 1970-2013 as Case Study. *International Studies*. 8(3). 159-166.
- Adi, Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Adityawan, Arief. 2010. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: PT Concept Media.
- Anuar, T. F. T., Rahim, N. N., & Zahar, I. (2022). The Feminism Issues On Perempuan Berkalung Sorban's Movie And Novel From An Islamic Perspective. *International Journal Of Creative Future And Heritage (Teniat)*, 10(1).
- Fauzi, M. (2020, March). Desain Pillow Mask Sebagai Fasilitas Kesehatan Bagi Mahasiswa Pekerja Paruh Waktu. In Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 3, Pp. 418-423).
- Fuad, A., Reyza, J. E., Marwan, R. H., & Maulana, D. (2021). Book Design Of Bilingual Illustration Story History Of The Struggle" Sultan Ageng Tirtayasa" From Banten. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1340-1354.
- Lucius, C. R., & Fuad, A. (2017, December). Coloring Your Information: How Designers Use Theory Of Color In Creative Ways To Present Infographic. In Iop Conference Series: Materials Science And Engineering (Vol. 277, No. 1, P. 012044). Iop Publishing.
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification Of Old Javanese Food In Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Noor, Zairin. 2017. *Buku Ajar Gangguan Muskuloskeletal*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pertiwi, R., Asmara, N., Wahyudi, T., & Iriani, Y. (2021). Illustration Book Media Design Diabetes Mellitus Type 1 In Ikadar. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1368-1379.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami "Pengenalan Alam Dan Binatang" Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01).
- Rustan, Suriyanto. 2009. *LayOut, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sihombing, Daton. 2017. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia.
- Suarnianti. 2016. *Anatomi Fisiologi pada Tubuh Manusia*. Yogyakarta: Indomedia Pustaka.
- Wahyudi, T. (2020). Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat. *Artchive: Indonesia Journal Of Visual Art And Design*, 1(1), 59-71.
- Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2020). A Study Of The Process Of Building And Creating Origami Product Of Traditional Cloth West Java: Case Studi: Community Service In Paud Anggrek 011. In Iicacs: International And Interdisciplinary Conference On Arts Creation And Studies (Vol. 2, Pp. 42-50).