

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LINE ART #FOODDIE(S)T MENGATUR POLA MAKANDENGAN 4 TIPE DIET

Asmad, Ratih Pertiwi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
Khematcs74@gmail.com

Abstract

Diet is a special dietary pattern for health. The diet program that I implemented is comprised of 4 diet programs (mayo, ocd, keto and food combining diets) and healthy exercise can lose weight. OCD Diet, Set meal schedule, Ketogenic Diet, Eliminate carbohydrate sources by replacing fat sources, Diet Food combining, do not mix foods high in carbohydrate and protein in equal portions. Mayo Diet, Limiting carbohydrate and salt intake for 13 days. The book is made is to provide information to the audience, especially adults, about the 4 healthy diets that should be done by adults, because of the lack of socialization about diet. This book is titled #FOODDIE (s) T, in which illustrations using Memphis and Popart style designs.

Keywords: books, fooddies, diets, eating pattern

Abstrak

Diet adalah pengaturan pola makanan khusus untuk kesehatan. Program diet yang saya terapkan adalah terdiri dari 4 program diet (diet mayo, ocd, keto dan food combining) serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan. Diet Ocd, Mengatur jadwal makan, Diet Ketogenik, Meniadakan sumber karbohidrat dengan mengganti sumber lemak, Diet Food combining, tidak mencampur makanan kadar tinggi karbohidrat dan protein dalam porsi makan yang sama. Diet Mayo, Membatasi asupan karbohidrat dan garam selama 13 hari. Buku yang di buat adalah memberikan informasi kepada khalayak khususnya dewasa, mengenai 4 diet sehat yang seharusnya dilakukan oleh dewasa, karna kurangnya sosialisasi mengenai diet. Buku ini berjudul #FOODDIE(s)T yang di dalamnya menggunakan ilustrasi Line Art dengan gaya desain Memphis dan Popart.

Kata kunci: buku, fooddies, diet, pola makan

Pendahuluan

Diet adalah pengaturan pola makanan khusus untuk kesehatan. Secara umum diet bermakna sebagai sebuah usaha untuk menurunkan berat badan dengan mengatur pola makan dan mengatur asupan nutrisi tertentu dan secara pengertian diet juga bukan tentang larangan melainkan memilih makanan yang tepat dan benar. Sehat adalah suatu kondisi di mana segala sesuatu berjalan normal dan bekerja sesuai dengan fungsinya dan sebagaimana mestinya Diet sehat dapat dikat gorikan sebagai cara untuk melakukan tahapan diet yang benar agar tubuh tidak mengalami nyeri karena melakukan tahapan diet yang salah. Salah melakukan proses diet dapat berbahaya bagi tubuh cepat atau lambat tubuh dapat mengalami gangguan seperti maag, bau mulut, berkurangnya konsentrasi dan tubuh menjadi lemas. Manusia yang sehat setiap harinya memerlukan makanan yang cukup, baik kualitas maupun kuantitasnya sehingga memiliki kesanggupan yang maksimal dalam menjalankan kehidupannya.

Manusia harus memperoleh makanan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan semua zat yang diperlukan untuk pertumbuhan, perbaikan dan

pemeliharaan jaringan tubuh serta terlaksananya fungsi normal dalam tubuh. Selain itu, manusia mendapatkan makanan yang cukup untuk memperoleh energi yang cukup untuk memungkinkan manusia bekerja secara maksimal. Tetapi dalam proses diet perlu juga olahraga rutin dan menahan lapar agar membuat berat badan berkurang bukanlah tindakan yang baik untuk dilakukan karena tubuh membutuhkan energi dan kalori yang cukup, kondisi lapar sangat tidak baik untuk diet, karena saat lapar tubuh seseorang lebih cenderung makan lebih cepat dan dalam porsi besar sehingga tubuh kelebihan kalori yang berpotensi menjadi timbunan lemak, alasan seseorang melakukan diet karena ingin merubah penampilan.

Karena penampilan adalah hal utama yang sangat diperhatikan khususnya di kota-kota besar, penampilan dan gaya hidup menja-di tolak ukur kepercayaan diri. Kesibukan dan aktivitas tinggi pada masyarakat yang tinggal di perkotaan menuntut gaya hidup yang serba cepat dan instan. Tak salah banyak kebiasaan yang menginginkan diet pun dengan cara yang cepat dan instan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapat maka rumusan masalah dalam proposal ini adalah:

1. Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi tentang pengenalan 4 program diet sehat yang menarik agar masyarakat dalam memilih dan menentukan program diet yang baik dan sehat?
2. Bagaimana proses penerapan layout pada buku ilustrasi tentang pengenalan 4 program diet sehat?
3. Bagaimana proses pengaplikasian pada media promosi?

Dalam penulisan Perancangan Tugas Akhir terdapat batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang akan diambil. Adapun batasan masalah pada perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Penulis batasan masalah seputar 4 diet sehat, antara lain (diet mayo, ocd, keto dan food combining) serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan.
2. Segmentasi *audience*:
 - a) Jenis kelamin : Wanita
 - b) Usia : 21-40 Tahun
 - c) Pekerjaan : Mahasiswa, Pekerja, dan Masyarakat
 - d) Geografis : Wanita dewasa
 - e) Psikografis : Wanita dewasa yang memiliki bobot tubuh berlebihan dan tertarik dalam dietsehat.

Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan cara pengumpulan data yang berupa:

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara langsung perbincangan mengenai masalah-masalah tentang diet dan 4 program diet kepada Murtikanti Parameshwari, S.Gz. Yang merupakan ahli gizi dan pernah berkerja di WRP Diet Central, Yayasan Sayap Ibu, dan berkerja di ACS Unit RSCM. Dan beberapa ahli gizi, dokter umum dan dokter umum lainnya, Selain itu, kepada ahli olahraga wawancara langsung perbincangan mengenai tentang olahraga kepada Arie Rahman Hakim, Amd. Kep.



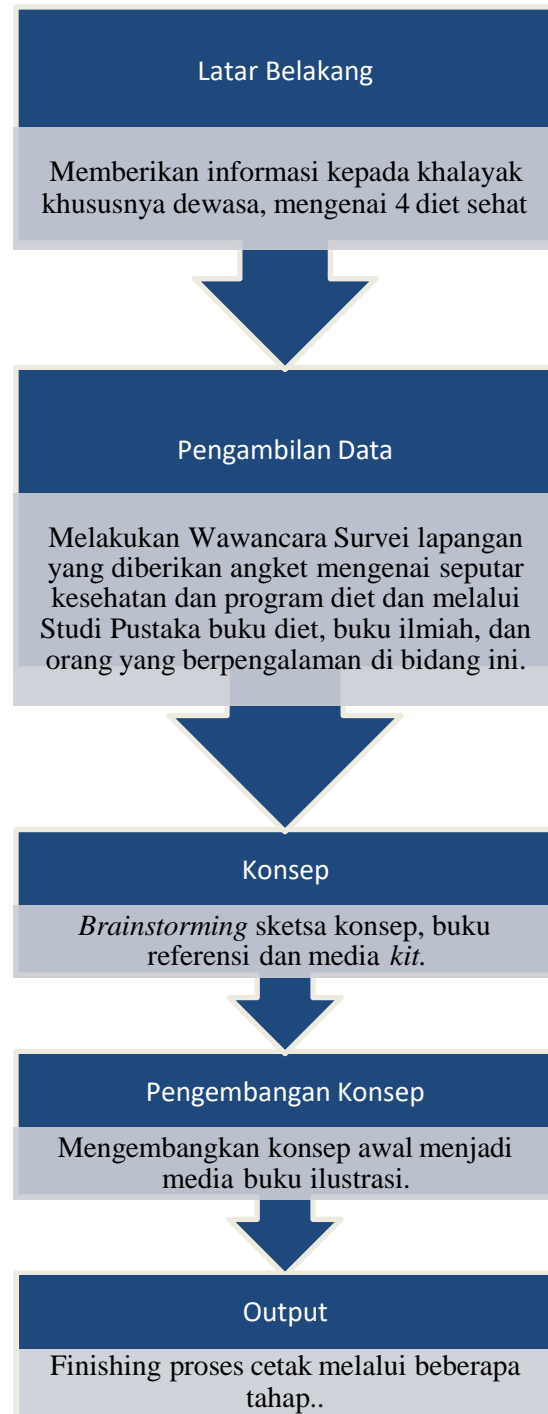
Gambar 1 : Wawancara
Sumber : Asmad, 2020

2. Survei Lapangan

Penulis meninjau kepada orang-orang yang diberikan angket dengan pertanyaan-pertanyaan seputar tentang diet dan pengetahuan mengenai program diet termaksud dari 4 diet.

3. Studi Pustaka

Penulis juga mempelajari hal-hal seputar kesehatan dan diet dengan buku diet, buku ilmiah, dan juga artikel-artikel oleh dokter atau orang yang berpengalaman di bidang ini.



Bagan 1

Kerangka Pemikiran Sumber : Asmad, 2020

Teori Komunikasi

Dalam buku 'Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar' karangan Dedy Mulyana (2008), Bernard Berelson dan Gary A. Steiner menyatakan bahwa komunikasi merupakan sebuah tindakan atau proses transmisi informasi, gagasan, emosi, ketrampilan, dan sebagainya. Hal yang ditransmisikan ini dapat berupa simbol- simbol, kata-kata, gambar, figur, grafik dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses dimana seorang individu berusaha untuk memperoleh pengertian yang sama melalui pengiriman pesan simbolik. Komunikasi menekankan pada tiga hal penting yaitu pertama, komunikasi melibatkan individu dan oleh karenanya pemahaman komunikasi mencakup upaya memahami bagaimana individu berhubungan dengan individu lain. Kedua, komunikasi melibatkan pengertian yang sama, artinya agar dua individu atau lebih dapat berkomunikasi, mereka harus sepakat mengenai definisi dari istilah yang digunakan sebagai alat komunikasi. Ketiga, komunikasi bersifat simbolik, yaitu gerak isyarat, bunyi, huruf, angka dan katakata hanya dapat mewakili atau mengingrakan gagasan yang hendak dikomunikasikan.

Strategi Publikasi

Pemasaran merupakan kegiatan lanjut dari proses produksi. Dalam hal ini promosi adalah salah satu mata rantai dari pemasaran. Dapat dikatakan promosi memegang peranan sangat penting dalam pemasaran, karena dalam sebuah promosi sebuah produk dikenalkan kepada khalayak (Philip Kotler, 1985).

Maka dapat dikatakan bahwa strategi pemasaran dapat diidentifikasi dengan tujuan mencapai dan meningkatkan keuntungan perusahaan tiga strategi umum yaitu menurunkan harga, diferensiasi produk, dan segmentasi pasar. Strategi diferensiasi produk membedakan produk perusahaan dari para pesaingnya melalui modifikasi karakteristik fisik produk.

Psikologi Warna

Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, Leonardo da Vinci menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, biru, hitam dan putih. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa objek yang berwarna hampir selalu menjadi pilihan.

Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda, fungsinya tanda, dan produksi makna tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Menurut Saussure seperti dikutip Pradopo (1991 : 54) tanda merupakan kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan seperti halnya selembar kertas dimana ada tanda disana ada sistem artinya sebuah tanda berwujud kata atau gambar mempunyai dua aspek. Yang ditangkap oleh indra kita disebut *signifier* (bidang penanda atau bentuk), dan aspek lainnya disebut *signified* (bidang penanda, konsep, atau makna). Aspek kedua terkandung didalam aspek pertama. Jadi pertanda merupakan konsep atau apa yang dipresentasikan oleh aspek pertama.

Aspek Kultural

Budaya visual adalah tautan wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan materi (benda) yang dapat segera ditangkap oleh indra dan dapat dipahami sebagai model pikiran manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam sejarah kebudayaan Indonesia, peran budaya visual sebagai bagian dari pencatatan pembentuk peradaban belum banyak ditelaah. Padahal di negara maju budaya visual menjadi bagian yang tak terpisahkan dari sejarah kebudayaan bangsa-bangsa dan peradaban modern negara-negara tersebut. Desain sebagai salah satu wujud dari budaya visual memiliki peranan yang tidak kecil dalam peta sejarah kebudayaan bangsa Indonesia modern yang telah terbangun semenjak masa kolonial. Untuk itu diperlukan pemahaman akan akar dan makna mengapa hal itu dapat terjadi dengan demikian iklim budaya nusantara modern yang telah dibangun sejak masa kolonisasi hingga sekarang dapat dipertahankan.

Gaya Desain dan Ilustrasi

Pengertian dari gaya secara umum adalah suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu.

Gaya Desain

Gaya desain adalah suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di benak *audience*, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang

efektif.

1. Memphis

Memphis desain lahir pada era postmodern tepatnya tahun 1980-an. Memphis desain digagas oleh Ettore Sottsass. Ia merupakan desainer asal Italia. Pada tahun 1981, Sottsass bersama dengan desainer dan arsiteknya mulai membuat grup Memphis.

Memphis desain menggunakan berbagai warna cerah, seperti merah, biru, merah muda, hijau, serta kuning. Namun padamotif atau pola tak jarang juga mengaplikasikan warna hitam. Hal ini membuat warna dasar pada pola dan warna motifnya tampak sama-sama kuat.

2. Pop Art

Pop art pada dasarnya berasal dari istilah Popular Culture, yaitu sebuah ungkapan untuk menggambarkan sebuah budaya yang lebih berkaitan dengan hiburan, komersial, dan sifatnya non formal. Pop Art adalah suatu gerakan dalam seni modern yang meniru metode, gaya, dan tema dari budaya populer dan media massa, seperti komik, iklan, dan fiksi ilmiah. Pop Art mensasarkan kepada penonton yang luas dan pop art merupakan bentuk perluasan subjek seni yang berasal dari (kemasan) desainer grafik kemasan, tanda, billboard dan iklan.

Gaya Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah.

Ilustrasi dipergunakan untuk memperjelas pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi. yaitu memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Unsur dan Prinsip Desain

Sebelum membuat suatu karya, keberhasilan merupakan salah satu tujuan dari seorang perancang/desainer. Dalam mencapai keberhasilan tentunya memiliki beberapa faktor diantaranya unsur dan prinsip desain.

Unsur Desain

Sebagai seorang desainer grafis peralatan utama yang harus dimiliki adalah sebuah ide serta kemampuan untuk menuangkan pikirannya kedalam seni grafis, seorang desainer grafis yang handal tentu ingin memaksimalkan sebuah karya seni yang dihasilkan. untuk menunjang sempurnanya desain yang dihasilkan ada beberapa unsur yang harus dipelajari.

Pada unsur desain terdapat *copywriting* dan *Art Directing*. *Copywriting* terdiri dari *Headline*, *Subheadline*, *Tagline*, dan *Body Copy*. Dan *Art*

Directing terdiri dari Garis, Bentuk, Warna, Ruang, Gelap Terang, Komposisi, Tipografi, Ilustrasi/Gambar,

Prinsip Desain

Berikut ini mengenai prinsip desain:

1. Keseimbangan(balance)
Keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah.
2. Kesatuan (*unity*)
Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.
3. Ritme (*rhythm*)
Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen - komponen desain grafis.
4. Penekanan (emphasis)
Setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur.
5. Proporsi
Proporsi dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/ size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

Ilustrasi pada Media Publikasi

Ilustrasi pada media publikasi sangat penting untuk memperjelas bahasa verbal yang disampaikan agar penerima komunikasi dapat *memiliki* pengertian yang sama dengan maksud yang disampaikan komunikan.

Tipografi pada Media Publikasi

Tipografi atau tata huruf merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang- ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Pengertian typografi menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar & Penerapannya* (P:18, 2009), yaitu: "Memilih jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar-huruf, kata, baris dan lebar paragraf".

Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Anatomi Buku

Menurut Andrew Haslam Buku ialah sebuah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan di satukan untuk menyimpan, mengumumkan, menguraikan dan mengirim pengetahuan kepada pembaca melewati ruang dan waktu. (Haslam, 2006 : 9).

Struktur Buku

Andrew Haslam (2006:161) membagi struktur buku menjadi tiga bagian, yaitu *front cover*, *back cover* dan *spine*.

Analisa Data

Dalam proses perancangan desain yang baik dibutuhkan pengumpulan dan pengklasifikasikan data yang terarah. Pengolahan data menjadi salah satu metode penting demi menyusun strategi perancangan agar dapat tepat mencapai target market.

Gambaran Institusi

Gambaran institusi adalah data yang menjadi bahan penelitian dalam melakukan perancangan buku "Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet". Adapun pembuatan dan perancangan buku ini ditunjukkan kepada masyarakat umum di DKI Jakarta.

Kondisi Media Komunikasi Visual

Media komunikasi visual merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak umum. Salah satu tujuan dari perancangan buku ini adalah untuk memengaruhi target dengan elemen promosinya sampai ke tingkat affektif. Tapi terkadang sebuah media saja tidak cukup, karena itu perlu adanya beberapa media yang nantinya bersifat utama (prime media) seperti poster, flyer, brosur, x-banner, spanduk, dan iklan digital.

Data Kompetitor

Membuat masyarakat Jakarta dan sekitarnya yang memiliki bobot tubuh berlebihan untuk mengetahui cara melakukan diet yang baik dan

benar.

Analisa SWOT

Berikut ini adalah analisa SWOT:

1. Strength (Kekuatan)
 - Buku ini membantu remaja dan dewasa untuk program diet yang dilakukan dengan cara mengatur pola makan yang di konsumsi sehari-hari tetapi masih memenuhi kebutuhann gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Terdapat ilustrasi dalam buku dan dapat mengenal mengenal 4 program diet (diet mayo, ocd, keto dan food combining) yang di dalamnya terdapat kiat-kiat bagai mana cara melakukan diet yang baik dan benar. serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan.
2. Weakness (Kelemahan)
 - Kurangnya promosi dan jalinan kerjasama dengan merek besar.
3. Opportunity (Kesempatan)
 - Buku ini memiliki peluang karena membantu orang-orang yang memiliki bobot tubuh berlebihan dan dapat mengenal 4 program diet (diet mayo, ocd, keto dan food combining) sehat pengaturan pola makan sesuai serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan.
4. Threats (Ancaman)
 - Banyaknya artikel yang terdapat di website mengenai diet, bagai mana cara melakukan diet yang baik dan benar. serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan. namun tidak detail.

Konsep Perancangan Buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet

Konsep Media

Proses perancangan konsep media adalah menyajikan informasi tentang isi yang dirancang dan melibatkan pola pikir untuk menggabungkan antara hasil olah data dengan konsep desain, sehingga menciptakan output yang baik.

Observasi yang dilakukan penulis bertujuan untuk menggali data-data yang terjamin keasliannya mengenai 4 program diet (diet mayo, ocd, keto dan food combining.).

Tujuan Media

Tujuan dari dibuatnya projek ini adalah untuk orang-orang yang memiliki bobot tubuh berlebihan karena pada umumnya Sebagian Masyarakat atau Audience yang membaca buku ini merupakan Masyarakat, khususnya wanita dewasa awal yang memiliki bobot tubuh berlebihan yang ingin diet dengan 4 program diet (diet mayo, ocd, keto dan food combining) serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan.

Strategi Media

Strategi publikasi Produk yang akan kita pasarkan nantinya haruslah sesuai dan tepat sehingga dapat menjangkau target market dengan baik. Promosi Buku “#FOODDIE(s)T” ini membutuhkan media berupa desain yang tertata dan buku yang memberikan informasi dan pengetahuan. Buku ini dibuat dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

Strategi media ini lalu akan terwujud secara garis besar yaitu desain media cetak buku sebagai media utama, media promosi yang berupa poster, brosur, promosi digital dan merchandise seperti pembatas buku, kalender, mug, dan pin.

Pemilihan Media

Selain media utama yang berupa buku, media-media pendukung juga patut dipersiapkan untuk menunjang pemasaran dan pengkomunikasian intisari. Media-media pendukung yang bersifat promosional tersebut merupakan poster, brosur, iklan sosial media, dan merchandise berupa pembatas buku kalender, pin dan mug.

Panduan Media

Dalam hal ini, panduan media merupakan media-media terpilih. Media yang digunakan sebagai solusi dalam mempromosikan buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet diharapkan mampu memberikan informasi kepada khalayak sasaran tentang edukasi yang ditawarkan. Media yang digunakan harus mampu menginformasikan serta mampu membangun *image* positif kepada khalayak khususnya pada sasaran yang dituju.

Program Media

Program media merupakan perwujudan desain media-media komunikasi visual yang akan muncul dan disebarluaskan kepada khalayak sasaran. Hal ini di maksudkan agar media-media tersebut dapat lebih efektif dalam menjangkau sasaran yang dituju.

Konsep Kreatif

Dalam membuat konsep kreatif maka harus memiliki dasar pemikiran yang akan diolah untuk dijadikan bentuk visual. Sebagaimana nantinya akan dirubah menjadi beberapa bentuk media promosi. Konsep kreatif dibuat dan akan membawa seluruh kesatuan desain yang unik dan khas, maka diperlukan sebuah kata kunci atau yang disebut dengan keyword. Konsep kreatif merupakan poin dasar dalam pembentukan media komunikasi visual yang sedang dilakukan sehingga dalam perancangannya tidak terjadi perluasan dan tetap berdiri dalam tujuan atau batasan yang telah ditentukan.

Keyword

Keyword ditentukan dengan pemilihan topik kajian penulis. Hal ini bertujuan untuk memudahkan langkah identifikasi. Demi mempermudah kata kunci yang ditetapkan harus mencakup semua aspek yang terdapat pada kajian. Buku “#FOODDIE(s)T” merupakan penggambaran mengenai pengenalan diet. Oleh karena itu, keyword dari buku “Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet” adalah Ilustrasi, Diet, Asupan, Kesehatan.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan pendekatan dan sistematika berpikir yang membantu dalam penyusunan suatu promosi untuk memaksimalkan daya tarik visual. Berikut merupakan penjabaran strategi kreatif buku “Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet”.

Program Kreatif

Setiap karya desain yang diciptakan memiliki beberapa program kreatif dan memiliki beberapa proses dalam menghasilkan suatu karya menjadi karya yang maksimal dan dapat disukai oleh masyarakat. Karena itu program kreatif sangat membantu dalam memberikan tahapan menghasilkan suatu karya.

Proses Cetak

Dalam proses buku “Perancangan Buku “Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet” penulis melakukan percetakan dan penjilidan buku agar menjadi bentuk buku. Bahan yang digunakan untuk kertas isi konten adalah Art Paper 120 gsm, dicetak dengan cetak STAR COPY PRINTING bertinta CMYK Pantone+solid coated dengan teknik jilid dengan lem panas ke dalam bentuk buku soft cover laminasi doff ditambah dengan spot UV dibagian cover untuk menonjolkan point utama buku.

Pra Produksi

Pada tahanan pra produksi melibatkan studi lapangan dan pustaka, serta pengolahan dan mensortir data yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Seperti melakukan observasi, survey, diberikan angket dengan pertanyaan-pertanyaan, serta menemui ahli gizi dalam pemenuhan kelengkapan data.

Produksi

Setelah tahap pra produksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi dalam pembuatan desain. Berikut merupakan urutan langkah yang diambil penulis untuk menulis perancangan media cetak buku Perancangan Buku Ilustrasi Line Art

#FOODDIE(s)T Mengatur Pola Makan Dengan 4 tipe Diet.

1. Penentuan konsep desain berdasarkan informasi dan data yang telah penulis peroleh, baik didapatkan oleh referensi dan saran dari dosen pembimbing.
2. Mencari referensi gaya desain yang akan digunakan pada buku. Referensi desain meliputi layout, font, warna, serta ukuran dan jenis media cetak yang nantinya digunakan oleh penulis.
3. Penulis membuat ilustrasi berbentuk gambar digital yang nantinya akan disajikan dalam buku Perancangan Buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet.
4. Membuat desain layout yang menggunakan *software* Adobe Indesign, dan dipadukan dengan ilustrasi yang telah dibuat sebelum proses *layouting*.
5. Ilustrasi dan layout dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dalam rangka menerima *feedback* terhadap alternatif desain yang telah dibuat.
6. Merevisi setelah konsultasi, dan memperbaiki kesalahan yang timbul pada proses desain. Proses ini bersamaan dengan revisi yang dilakukan tiap ada progress agar menjadi matang.
7. Desain yang telah dibuat di extract dalam bentuk .PDF untuk masuk ke tahap cetak dengan resolusi yang sesuai.
8. Setelah karya selesai diproduksi, penulis melanjutkan ke tahap evaluasi dan penyusunan laporan karya.

Pasca Produksi

Setelah melakukan *submit* media hasil produksi dan menyelesaikan laporan, penulis melanjutkan tahapan pasca produksi sebagai berikut:

- a. Media cetak buku Perancangan Buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet akan dipresentasikan kepada penguji sebagai tahapan dari ujian skripsi. Tahapan presentasi meliputi penjelasan mengenai latar belakang pembuatan karya, pengonsepan, proses perancangan visual, pencetakan dan publikasi karya.
- b. Buku Perancangan Buku Ilustrasi Line Art

#FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet di display dalam pameran fakultas sebagai salah satu bentuk penyampaian pesan Tugas Akhir.

- c. Buku Perancangan Buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet dipertanggung jawabkan oleh penulis sebagai salah satu konten edukatif dalam wujud media cetak buku yang bertujuan untuk memberikan pengertian tentang pengenalan 4 program diet serta olahraga.

Desain dan Aplikasi Media Utama

Proses desain media utama buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet” dieksekusi dengan menerapkan konsep dan unsur-unsur visualisasi yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran desain layout dan visualisasi konsep yang sudah diaplikasikan ke media utama:

Buku

Identitas sebuah buku terdapat dalam sebuah *Cover* Buku, dalam hal ini terdapat kajian diantaranya *Copywriting* dan *Art Directing*.



Gambar 1

Full Cover Buku Sumber: Asmad, 2020

Headline dan Sub Headline terdapat pada bagian depan buku. Headline harus mampu menarik perhatian target, disini Headline yang digunakan penulis adalah isi seluruh pembahasan yang terdapat dalam buku yaitu “#FOODDIE(s)T” dan Sub Headline lebih terperinci, disini sub headline diterapkan untuk membantu headline dalam menyampaikan pesan yaitu “Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet”.



Gambar 2

Font Headline dan Sub Headline Sumber : Asmad, 2020

menggunakan bahan BW (Bluish White)250 gsm.

Pin

Pin dibuat dengan ukuran diameter 5.8 cm. Pin ini terdapat gambar cover buku pada bagian depannya.

Kesimpulan

Alasan mengapa dibuatnya proyek ini bermula dari diet sehat penulis mengambil 4 program diet sehat (diet mayo, ocd, keto dan food combining) yang mengandung pola makan dan olahraga yang sehat. Karena masih banyak ditemukan masyarakat DKI Jakarta yang melakukan program diet yang salah. Bukannya menurunkan berat badan dan mengedepankan kesehatan lewat program tersebut, malah menimbulkan pola makan dan tubuh yang tidak sehat. Hal ini terjadi, karena kebanyakan masyarakat masih menjalankan program diet dengan mitos yang timbul oleh paradigma yang salah. Sehingga penulis berinovasi dengan buku program diet yang di dalamnya terdapat kiat-kiat bagai mana cara melakukan program diet yang baik dan benar.

Proyek tugas akhir dalam bentuk perancangan buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola Makan Dengan 4 tipe Diet digunakan sebagai salah satu acuan dalam mengenal diri yaitu dengan mempelajarinya dari berbagai pihak, mengetahui pengalaman orang lain, sehingga bisa mendapat pembelajaran dari kisah orang lain agar tidak melakukan hal yang sama atau bisa mengikuti hal yang positifnya.

Dalam proses perancangan media cetak buku, peranan art directing sangat berperan besar karena penentuan identitas visual yang nantinya terlihat dapat ditentukan dengan proses art directing. Tak kalah pentingnya dengan itu, media cetak buku yang baik tentunya juga mempunyai tulisan dan bahasa yang baik, tentunya hal itu ditentukan dengan proses copywriting yang baik pula halnya. Tentunya pandangan dan tulisan juga akan nikmat dipandang apabila layout pada sebuah buku memberikan kesan yang mempermudah pembaca untuk mendapatkan informasi yang jelas. Hal ini dapat didapatkan dalam proses layout pada perancangan sebuah media cetak buku.

Dan juga dalam perancangan media cetak buku ilustrasi “Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet” banyak melibatkan peran serta orang yang mendukung terlaksananya media cetak buku ilustrasi ini.

Dengan adanya konsep yang begitu terencana dan seksama, buku ilustrasi mengenai seputar 4 diet sehat, antara lain (diet mayo, ocd, keto dan food combining) serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan.

Besar harapan penulis jika media publikasi berupa buku Ilustrasi Line Art #FOODDIE(s)T Mengatur Pola makan Dengan 4 tipe Diet yang dapat membantu dan memberikan informasi khususnya dewasa, mengenai 4 diet serta olahraga yang sehat bisa menurunkan berat badan, yang seharusnya dilakukan oleh remaja, mengakibatkan diet dengan cara yang salah masih terus berlanjut dan banyak dilakukan oleh dewasa. Media cetak tersebut diharapkan memberikan informasi kepada khalayak khususnya dewasa, mengenai 4 diet yang seharusnya dilakukan oleh wanita dewasa, karna kurangnya sosialisasi mengenai diet.

Daftar Pustaka

- Ray Shabir, (2018). *Public Feelings & Other Acts*. Jakarta : Penerbit KPG.
- Murray Stein, (2014). *Jung's Map of the Soul : An Introduction*. Chicago : Open Court Publishing.
- A, Shrimp, Terence (2003). *Periklanan Promosi & Asepk Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Jilid I Edisi ke-5*, Jakarta: Erlangga.
- Agustrijanto, (2001). *Copywriting Seni Mengasah Kreativitas dn Memahami Bahasa Iklan*. PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Apriyanto, Veri, (2009). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta Selatan: PT Kawan Pustaka.
- Azhar, Arsyad, (2009). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Devito, Joseph, (2007). *Komunikasi massa suatu pengantar*, Karisma Publishing group.
- Graha Ilmu.Cangara Hafied, (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi. Edisi Revisi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kusrianto, A, (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lazzari, Margaret, Dona Schlesier. (2008). *Exploring ART a Global, Thematic Approach*. Thomson Wadsworth: USA.
- Mulyana, Deddy, (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja RosdakaryaOffset.

- Nugroho, Yulius Widi, S.Sn.,M.Si. (2011). *JEPRET! Panduan Fotografi dengan kamera Digital dan DSLR*. Familia : Yogyakarta.
- Philip, Kotler, A.B. Susanto, (2001). *Manajemen Pemasaran di Indonesia*, Jakarta: PT Salemba Emban Patri.
- Rustan, Surianto, (2010). *Huruf & Font Tipografi*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.
- Rustan, Surianto, (2014). *Layout Dasar & Penerapan*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka,
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual :Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.