

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG PENTINGNYA PENAMPILAN DIRI BAGI REMAJA USIA 11-17 TAHUN

Yenni Dian Natalie¹, Aditya Nirwana¹, Ayyub Anshari Sukmaraga¹

¹Universitas Ma Chung

3320100018@student.machung.ac.id

Received: 13 December 2024 – Revised: 15 January 2024 - Accepted: 28 January 2025 - Published: 20 March 2025

Abstrak

Penampilan merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Dengan penampilan yang baik, rapih dan sesuai akan membentuk kesan pertama yang baik di mata orang. Penampilan tidak hanya dilihat dari busana yang digunakan, melainkan kebersihan dan kesehatan tubuh. Berbagai aspek yang perlu diperhatikan untuk memaksimalkan penampilan adalah menjaga dan merawat tubuh serta wajah. Upaya pengenalan pentingnya memperhatikan kepada remaja, dengan menyediakan media yang dapat menjadi inspirasi bagi remaja untuk memperhatikan penampilan. Buku merupakan media yang mudah untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, hiburan dan berbagai isi pesan lainnya. Buku edukasi ilustrasi ini nantinya menyajikan berbagai tips-tips mengatur pola hidup yang baik.

Kata Kunci : penampilan, ilustrasi, pola hidup.

Abstract

Appearance is something we must pay attention to. Having a good, neat and appropriate appearance will form a good first impression. Appearance is not only seen from the clothes worn, but also the cleanliness and health of the body. Various aspects that need to be considered to maximize appearance are maintaining and caring for the body and face. To introduce the importance of paying attention for appearance to teenagers, by providing media that can be an inspiration for teenagers to pay attention to their appearance, author designed the illustration book. Books are an easy medium to convey knowledge, entertainment and various other message contents. This illustrated educational book will present various tips for managing a good lifestyle.

Keywords: appearance, illustration, lifestyle.

PENDAHULUAN

Penampilan merupakan sebuah aspek penting dalam kehidupan sosial manusia. Penampilan yang menarik akan memberikan kesan yang baik di awal pertemuan dengan orang lain. Penampilan yang menarik juga meningkatkan kepercayaan diri di setiap aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Menurut Sinaga (2023), seseorang dengan penampilan yang rapih dapat memberikan kesan profesional. Untuk orang-orang yang bekerja di agensi atau startup yang bekerja berhadapan langsung dengan klien wajib memperhatikan penampilan. penampilan yang rapi serta pantas sesuai dengan tempat, waktu dan kegiatan akan mempengaruhi cara pandang orang lain terhadap image tempat seseorang bekerja.

Penampilan tidak hanya dilihat dari pemilihan busana saja. Beberapa aspek yang penting untuk diperhatikan dalam memaksimalkan penampilan adalah kesehatan, kebersihan tubuh dan pola hidup teratur. Usia remaja merupakan usia pubertas dimana masa-masa tersebut merupakan masa dimana banyak perubahan fisik yang juga perlu diperhatikan. Pola hidup sehat remaja yang dipraktikkan secara baik pada akhirnya akan membawa manfaat baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

Menurut Dianningrum (2021), usia remaja merupakan masa-masa dimana seseorang remaja mulai menyadari bahwa keadaan fisik memiliki peran yang cukup penting dalam interaksi sosial. Masa remaja merupakan perubahan psikologis dan sosial yang menumbuhkan kemandirian dan jati diri seseorang dari masa kanak-kanak hingga dewasa muda. Pada masa pubertas, remaja mengalami banyak perubahan. Pengaruh terbesar yang dialami oleh remaja salah satunya adalah permasalahan jerawat. Perubahan pada fisik mereka yang disebabkan oleh jerawat membuat para remaja merasa tidak nyaman terhadap dirinya. Dampak psikologis yang dialami oleh para remaja yang ditimbulkan oleh remaja antara lain : merasa malu, takut mendapat respons negatif dari orang lain, merasakan kesedihan dan kecemasan, merasakan kemarahan dan frustrasi dan perilaku menghindar. (Aurilia, 2022)

Penampilan juga mencakup pakaian yang dikenakan. Penelitian menunjukkan bahwa pakaian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap first impression. Pakaian berpengaruh terhadap pria dan menghasilkan persepsi yang lebih positif, khususnya dalam hal kepercayaan diri, kesuksesan dan gaji yang didapat (Howlett, 2013). Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Conner (1975) dan Reid (1997), pakaian berpengaruh terhadap pembentukan kesan sosial, kostum memberikan pengaruh besar dan gaya pakaian mempengaruhi persepsi.

Pengangkatan tema ini memiliki tujuan untuk mengenalkan pentingnya memperhatikan penampilan. Penampilan tidak hanya dilihat dari segi pakaian, tetapi juga dari kesehatan tubuh dan kebersihan. Cara berpenampilan yang baik harus dipelajari sejak usia remaja. Masa remaja merupakan masa dimana banyaknya pertumbuhan dan perkembangan pesat baik secara psikologi, psikologis maupun intelektual (Suindri, 2020). Sifat khas remaja yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, hal ini mendukung point tambahan dalam pembuatan buku ilustrasi sebagai panduan pengetahuan lebih lanjut terkait pentingnya memperhatikan penampilan. Diingat bahwa kebiasaan akan terbentuk sedari remaja, hasil buku dari perancangan ini akan memberikan tips-tips bagaimana memaksimalkan penampilan.

Masalah yang dapat diidentifikasi adalah remaja merupakan usia peralihan dari anak-anak menjadi dewasa sehingga pentingnya pengenalan terkait pentingnya penampilan pada usia tersebut dan perlunya upaya untuk menumbuhkan keinginan untuk merawat diri untuk memaksimalkan penampilan.

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan buku ilustrasi yang diharapkan mudah dipahami dan dipelajari serta menambah wawasan tentang pentingnya penampilan bagi remaja. Buku ilustrasi tersebut juga diharapkan menjadi inspirasi bagi remaja. Penulis memilih buku ilustrasi sebagai sarana penyampaian pesan dikarenakan ilustrasi memudahkan pembaca memahami isi pesan. Selain menjadikan buku tersebut menarik, ilustrasi juga dihadirkan untuk menghindari miss interpretasi para pembaca dalam memahami pesan dalam buku tersebut.

Luaran yang dihasilkan melalui perancangan ini adalah buku yang berisi penjelasan dan berbagai pengetahuan terkait penampilan yang disertai dengan ilustrasi agar mempermudah gambaran terkait topik yang akan dibahas di setiap bab nya. Selain buku ilustrasi, terdapat karya sekunder sebagai pelengkap. Karya sekunder yang penulis hasilkan dapat berupa *pouch make up*, *tumbler*, magnet kulkas, gantungan kunci, sticker, cermin, pin peniti, pin cermin, postcard, poster, *totebag* dan topi. Target konsumen dari perancangan ini adalah remaja usia 11-17 tahun.

TINJAUAN PUSTAKA

Studi Terdahulu

Perancangan ini dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap studi terdahulu. Tinjauan terhadap studi terdahulu dilakukan dengan mengumpulkan artikel atau jurnal studi yang terkait dengan topik yang diambil. Jurnal pertama berjudul “Eksplorasi Dampak Psikologis pada Remaja yang Memiliki Masalah Penampilan dengan Jerawat” yang ditulis oleh Rinella Febry Aurilia dan Retno Hanggraini Ninin (2022) dalam Jurnal Psikologi Udayana. Jurnal ini dibuat untuk

meneliti dampak psikologis pada remaja yang memiliki permasalahan pada penampilan, khususnya pada jerawat. Melalui jurnal ini didapatkan pemahaman terkait dampak psikologis yang dialami oleh remaja terhadap penampilan wajah. Jurnal tersebut juga menjadi inspirasi bagi perancangan buku ilustrasi.

Artikel kedua berjudul “Social Psychological Face Perception: Why Appearance Matters” yang ditulis oleh Leslie A. Zebrowitz dan Joann M. Montepare (2008). Artikel tersebut menjelaskan bagaimana “impression” terbentuk, beberapa aspek yang dapat mempengaruhi first impression orang melalui wajah. Penampilan menjadi penting karena beberapa karakteristik wajah dapat secara signifikan memengaruhi bagaimana kita memandang dan berinteraksi dengan orang lain.

Artikel ketiga berjudul “The Effect Of Clothing Variation On First Impressions Of Female Job Applicants: What To Wear When”. Artikel ini ditulis oleh M. Rucker, D. Taber dan A. Harrison pada tahun 1981. Artikel ini berisikan hasil penelitian kepada subjek laki-laki dan perempuan dengan menilai perempuan yang distandarisasi dengan profesional. Kemudian masing-masing dikenakan 12 pakaian yang berbeda dengan pekerjaan yang berstatus tinggi dan rendah. Hasil penelitian dari artikel ini menjadi referensi dalam perancangan buku ilustrasi. Artikel keempat berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Bertema Self Love Untuk Pembaca Perempuan Usia Remaja dan Dewasa Muda”. Perancangan ini dibuat oleh Christine Natalie Djogo, Kurnia Setiawan dan Herlina Kartaatmadja. Perancangan yang dibuat serupa dengan perancangan yang buku ini sehingga menjadi inspirasi dan referensi dalam proses perancangannya. Artikel kelima berjudul, “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Insecure pada Remaja Usia 18-25 Tahun di Kota Bandung”. Perancangan ini dibuat oleh Shevil Fautri Marlina, Sri Soedewi dan Idhar Resmadi pada tahun 2022. Keterkaitan artikel tersebut dengan perancangan yang akan dibuat yaitu tentang perasaan insecure pada remaja yang masih menjadi problem saat ini.

Landasan Teori

a. Gambar Ilustrasi

Gambar Ilustrasi merupakan elemen penting dalam perancangan ini. Ilustrasi mempermudah audiens memahami gambaran yang ingin disampaikan. Secara etimologi, ilustrasi berasal dari bahasa Latin “Illustrare” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan secara terminologi, ilustrasi adalah suatu gambar yang memiliki fungsi untuk menerangkan dan menjelaskan suatu peristiwa. Menurut Darmadi (2017), ilustrasi adalah suatu proses penggambaran sesuatu, sebagai bagian dari proses komunikasi visual. Menurut Adhi (2017) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.

Menurut Abdi (2022), ilustrasi dibuat dengan berbagai tujuan, antara lain untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan, memberi berbagai variasi dalam bahan ajar, memudahkan para pembaca dalam mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

b. Buku Ilustrasi

Buku adalah hasil dari pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa yang sederhana, menarik, dan terdapat gambar serta daftar pustaka (Kurniasih, 2014). Dan definisi ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2007). Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik, serta memperjelas dan 20 mempermudah pembaca untuk memahami pesan yang disampaikan. (Supriyono, 2010)

Dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang isinya menampilkan hasil visualisasi dari sebuah tulisan yang disampaikan dari isi buku tersebut dengan menggunakan teknik gambar, lukisan atau fotografi. Ilustrasi dalam sebuah buku berfungsi sebagai penerjemah teks dari buku atau bisa juga berfungsi sebagai dekoratif. Menurut Kusrianto (2007), tujuan dibuatnya buku ilustrasi adalah memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Menurut Prasetyo (2020), pemilihan media buku ilustrasi dianggap cocok karena informasi dalam bentuk visual lebih mudah diserap dan diingat, daripada sekedar konten informasi dalam bentuk tulisan.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi sebagai inspirasi untuk peduli penampilan bagi diri bagi remaja usia 11-17 tahun adalah menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang berfokus pada deskripsi dan menekankan pada pemahaman proses serta makna, yang dilihat dari sudut pandang subjek. Teori-teori yang relevan digunakan sebagai kerangka acuan untuk mengarahkan penelitian, berdasarkan observasi langsung di lapangan, serta untuk memberikan konteks umum tentang topik penelitian dan memperkaya analisis hasil

penelitian. Penelitian kualitatif menggunakan metode pengumpulan data yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan. Metode kualitatif dapat dilakukan dengan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen (Pasla, 2023).

Penelitian kualitatif berfokus pada proses dan pemaknaan hasil. Penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek, dan institusi, serta hubungan dan interaksi antara elemen-elemen tersebut, dalam upaya memahami suatu perilaku, peristiwa ataupun fenomena (Mohamed, Abdul Majid dan Ahmad, 2010).

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Menurut Salmaa (2023), observasi dilakukan untuk meninjau, mengawasi dan meneliti suatu objek dengan tujuan untuk mendapatkan data yang sifatnya valid. Observasi juga dapat diartikan sebagai kegiatan pengamatan yang dilakukan pada objek terkecil dalam kehidupan, sehingga hasil observasi digunakan untuk mengkaji peristiwa dan aktivitas tertentu. Kumar (2016) mengungkapkan bahwa observasi dibagi menjadi dua, yaitu participant observation dan non-participant observation. Participant observation merupakan kegiatan observasi yang dilakukan dengan peneliti yang turut berpartisipasi pada aktivitas kelompok yang akan diobservasi. Non-participant observation merupakan observasi yang dilakukan oleh peneliti tanpa turut serta berpartisipasi dalam aktivitas yang akan diobservasi.

Pada perancangan ini dilakukan observasi dengan menonton berbagai video yang membahas terkait penampilan dan pakaian. Selain itu melalui platform TikTok dan Lemon8 banyak membahas terkait improvisasi penampilan. Observasi tidak langsung dengan mengamati penampilan serta busana yang digunakan oleh masyarakat khususnya di Kota Malang. Melalui observasi yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa untuk memaksimalkan penampilan kita juga perlu memperhatikan kesehatan dan kebersihan tubuh kita. Melalui observasi juga didapati beberapa tips-tips yang dibagikan melalui aplikasi tersebut mampu memotivasi para remaja untuk memperbaiki pola hidup dan penampilan mereka.

b. Studi pustaka

Menurut Leavy (2017), studi pustaka merujuk pada langkah-langkah mencari, membaca, menyusun rangkuman, dan mensintesis hasil kerja yang berkaitan dengan topik dan permasalahan yang sejenis dengan penelitian yang direncanakan. Fungsi dari studi pustaka adalah untuk mendalami pemahaman tentang topik yang dibahas, mendukung penyempurnaan rumusan masalah, dan menyediakan landasan teoretis bagi perancangan yang akan dilakukan. Studi pustaka akan dilakukan dengan pencarian jurnal maupun artikel melalui perpustakaan tradisional, pusat buku atau jurnal online.

Sumber pertama berasal dari jurnal yang berjudul “Edukasi Kesehatan Pengaruh Kualitas Tidur Terhadap Kadar Hb dan Imunitas Tubuh Pada Remaja” 30 oleh Wijaya (2021). Melalui jurnal ini dapat diketahui tentang dampak negatif dari kurangnya kualitas tidur. Serta kurangnya kualitas tidur menyebabkan penurunan sistem imunitas dan kualitas hb. Dapat disimpulkan bahwa hal ini berpengaruh pada kesehatan remaja yang nantinya akan berpengaruh pula pada penampilan fisik remaja.

Sumber kedua berasal dari sebuah jurnal yang berjudul “Perilaku Konsumsi Buah dan Sayur pada Remaja” oleh Qibtiyah (2021). Jurnal ini meneliti tentang perilaku konsumsi buah dan sayur pada remaja. Kesimpulan yang didapat dari jurnal ini adalah kurangnya konsumsi buah dan sayur pada remaja.

Sumber ketiga berasal dari artikel yang berjudul “Gambaran Body Image dengan Kecemasan Penampilan Sosial pada Remaja Akhir Perempuan” oleh Paramesti (2022). Artikel ini membahas terkait permasalahan mengenai hubungan yang signifikan antara body image dengan kecemasan penampilan sosial saat harus tampil di depan publik.

Sumber keempat berasal dari artikel yang berjudul “Pemaknaan Percaya Diri Penampilan dalam Iklan” oleh Salsabilla (2023). Kesimpulan yang didapatkan dari artikel ini adalah rata-rata penampilan yang digunakan menyesuaikan dengan personality atau kepribadiannya, dikarenakan berpenampilan sesuai dengan kepribadian dapat meningkatkan kepercayaan diri dan dapat memberikan kenyamanan.

Sumber kelima berasal dari “Pengaruh Media Edukasi Video Animasi Terhadap Pengetahuan Pola Tidur Sehat untuk Pencegahan Hipertensi pada Remaja” oleh Aditama (2023). Melalui sumber ini dapat menjadi inspirasi untuk edukasi kepada remaja pada perancangan ini.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah cyclic strategy. Cyclic strategy merupakan prinsip yang hampir sama dengan linear strategy, hanya saja pada strategi ini ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali untuk menampun umpan balik (feed back) sebelum tahap berikutnya dilanjutkan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 1 Cyclic Strategy

Setelah tahap pengumpulan data, masuk dalam tahapan rough sketch yang dibuat dengan manual. Kemudian tahapan selanjutnya adalah scanning untuk memudahkan proses digitalisasi. Pada langkah selanjutnya, proses pembuatan alir materi yang sudah didapatkan melalui proses pengumpulan data yang telah diringkas dan dijadikan poin-poin penting. Kemudian dilakukan peninjauan kembali untuk mengetahui dan memperbaiki kekurangan pada perancangan ini sebelum masuk tahap finalisasi. Setelah dirasa sudah maksimal, maka perancangan ini masuk dalam tahap digitalisasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Produksi

Rangkuman konsep yang didapat melalui pengumpulan data mengkaitkan kesehatan yang juga merupakan bagian penting dalam memaksimalkan penampilan. Tidak hanya melalui busana yang digunakan, tetapi memperhatikan kebersihan dan kesehatan tubuh merupakan hal penting. Maka dari itu, perancangan ini berfokus pada berbagai tips bagi remaja dengan tujuan agar remaja memiliki arahan untuk hidup sehat dan mendapatkan keinginan untuk memaksimalkan penampilan.. Sebelum memasuki tahap produksi, langkah pertama adalah tahap penyusunan naskah. Berikut adalah isi dari naskah yang akan diisi pada bagian isi buku.

No.	Bab	Keterangan
1.	Penampilan	Pada bab ini penulis menjelaskan terlebih dahulu mengapa penampilan merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan.
2.	Merawat Tubuh	Pada bab ini penulis menjelaskan bagaimana merawat tubuh. Tidak hanya dengan mandi maupun dengan perawatan <i>bodycare</i> , penulis ingin mengenalkan kepada para remaja tentang kesehatan yang mempengaruhi seluruh tubuh. Kesehatan akan didapat dengan mengatur pola makan dan hidup yang teratur.
3.	Merawat Wajah	Pada bab ini secara keseluruhan akan membahas tentang wajah. Pertama-tama, penulis mengenalkan berbagai macam jenis kulit wajah, yang nantinya akan berpengaruh pada skincare yang akan digunakan. Pada sub-bab ini penulis akan memberikan beberapa ciri-ciri yang menandakan masing-masing jenis kulit wajah. Agar remaja tidak membeli skincare secara bebas yang nantinya akan memberi dampak negatif pada wajah remaja, penulis menambahkan sub-bab "Bagaimana Memilih Produk yang Tepat?". Sub-bab ini akan menjelaskan dan mengarahkan remaja untuk membeli produk yang sesuai dengan jenis kulit maupun permasalahan kulit wajah yang sedang dihadapi, serta mengarahkan remaja untuk membeli produk perawatan sesuai dengan standar keamanan

produk kecantikan. Kemudian penulis menambahkan urutan penggunaan produk perawatan wajah untuk membantu remaja yang masih kurang mendapatkan arahan terkait urutan penggunaan produk kecantikan. Dan yang terakhir penulis menambahkan beberapa resep masker wajah yang dapat dibuat di rumah untuk mengurangi pengeluaran.

4. Pakaian

Pada bab ini, penulis memperkenalkan tentang penggunaan pakaian yang sesuai pada berbagai situasi. Pada sub-bab awal, penulis menambahkan beberapa tips yang dapat berguna bagi remaja untuk memilih pakaian yang tepat. Kemudian sub-bab selanjutnya penulis akan menjelaskan tentang penggunaan pakaian yang sesuai pada berbagai situasi. Situasi dapat dibagi menjadi tiga, antara lain formal, semi formal dan casual. Dari ketiga ini penulis menjelaskan beberapa acara maupun kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai ketiga situasi tersebut. Penulis juga menambahkan beberapa jenis pakaian yang sesuai pada ketiga situasi tersebut. Untuk menambahkan gambaran sebagai referensi bagi remaja, penulis menambahkan ilustrasi dengan karakter laki-laki dan perempuan yang menggunakan pakaian yang sesuai pada situasi yang sedang dijelaskan.

Produksi

Dalam proses produksi, pertama-tama yang dilakukan penulis adalah dengan menentukan penggunaan software atau program yang akan digunakan dalam proses pengerjaan ilustrasi. Penggunaan Adobe Illustrator dirasa lebih tepat karena software tersebut berbasis vektor. Dimana penggambaran outline dengan menggunakan basis vektor akan dirasa lebih stabil dan konsisten di setiap halamannya.

Kemudian penulis menentukan beberapa font yang akan digunakan dalam perancangan buku ini. Tiga font yang akan digunakan dalam mengisi buku ini, antara lain Play Story, Honey Crepes, dan Vividly, sebagai tambahan quote penulis menggunakan font outfit. Font Play Story akan digunakan sebagai judul karena memiliki karakter yang bold dan mudah dibaca. Font Outfit akan digunakan sebagai elemen penambah, seperti quote, dan nama penulis. Font Vividly akan digunakan sebagai isi dari buku ilustrasi.

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890, .?!:;'"**

Gambar 2. Font Play Story



Gambar 3. Warna Font Judul

Font Play Story dipilih sebagai font judul karena memiliki karakteristik yang bold dan mudah dibaca dari jauh. Memiliki emphasize yang baik untuk dijadikan judul. Font ini tidak memiliki versi lowercase. Pemilihan warna coklat tua dengan kode #4F3A34 pada font dirasa lebih tepat agar tidak kontras dengan *outline* ilustrasi. Selain itu warna coklat digunakan untuk menghindari kesan kaku pada *style* buku secara keseluruhan.

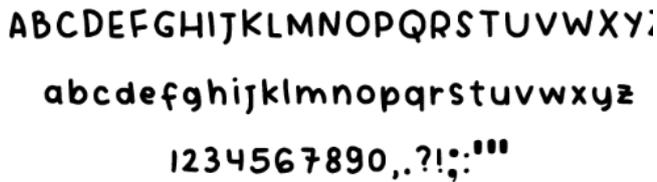
**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890, .?!:;'"**

Gambar 4. Honey Crepes



Gambar 5. Warna Sub-Judul

Untuk sub judul, penulis menggunakan font Honey Crepes. Selain karena karakternya yang fun dan aesthetic, font ini memiliki ketebalan yang sesuai untuk dijadikan sub-judul. Penggunaan warna font ini adalah warna coklat yang lebih muda dibandingkan dengan judul dengan kode warna #775E4A.



Gambar 6. Font Vividly



Gambar 7. Warna Isi Buku

Penulis menggunakan font Vividly sebagai isi dari buku ini. Font Vividly memiliki karakteristik yang fun dan cute sehingga sesuai dengan target buku ilustrasi ini. Pada font ini penulis menggunakan warna coklat yang lebih muda dibandingkan dengan sub-judul. Kode warna yang digunakan pada coklat ini adalah #9A816A



Gambar 8. Font Outfit

Font Outfit merupakan salah satu font yang dimiliki oleh Google Font. Font ini memiliki karakteristik clean dan mudah dibaca. Jenis font ini penulis gunakan dalam penulisan quote dan nama penulis.

Setelah menentukan font yang sekiranya sesuai untuk isi dari perancangan buku ini, selanjutnya masuk ke tahap-tahap berikut, yaitu sketsa, penyusunan layout, outlining, coloring dan finishing.

a. Sketsa

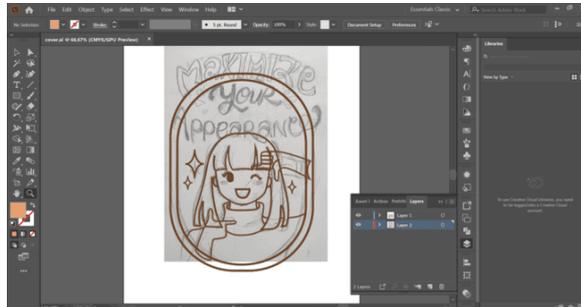
Dalam proses produksi buku ilustrasi ini, sketsa merupakan langkah pertama sebelum menghasilkan karya yang baik. Proses sketsa diperlukan agar mempermudah memberikan penulis gambaran kasar dari ilustrasi yang akan penulis buat. Pada proses sketsa ini, penulis menggunakan sketsa manual untuk mempe Dalam proses sketsa ini tidak diterapkan pada keseluruhan ilustrasi yang penulis buat. Beberapa ilustrasi yang *simple* dan mudah dibuat penulis akan langsung masuk ke dalam tahapan *outlining* tanpa menggunakan sketsa. Hal ini diterapkan dengan tujuan untuk mengurangi waktu produksi buku ilustrasi tersebut. Di bawah ini merupakan beberapa contoh sketsa yang dilakukan.



Gambar 9. Hasil Sketsa

b. Outlining

Proses ini dilakukan setelah tahap sketsa. Tahapan outlining dilakukan dengan digital melalui software Adobe Illustrator. Outlining dilakukan dengan menggunakan garis tebal untuk memperjelas ilustrasi. Penulis memilih warna coklat tua sebagai outline untuk menghindari kesan kaku pada style ilustrasi.



Gambar 10. Proses Outlining

c. Coloring

Proses ini dilakukan setelah tahap *outlining*. Setelah ilustrasi sudah terbentuk, penambahan warna akan menjadikan ilustrasi tersebut menarik. Penggunaan warna untuk buku ini secara garis besar adalah warna pastel dan warna muda. Penggunaan warna ini dikhususkan untuk menarik perhatian remaja, terutama perempuan. Menurut Stella



Gambar 11. Proses Coloring

d. Finishing

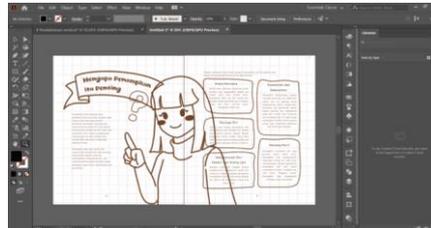
Penulis memastikan ilustrasi yang dibuat memiliki makna yang sesuai dengan deskripsi dan isi pada buku ilustrasi. Penulis juga memperhatikan detail setiap outline dan warna supaya tidak ada kesalahan kecil. Berikut adalah hasil finishing dari ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 12. Finishing ilustrasi

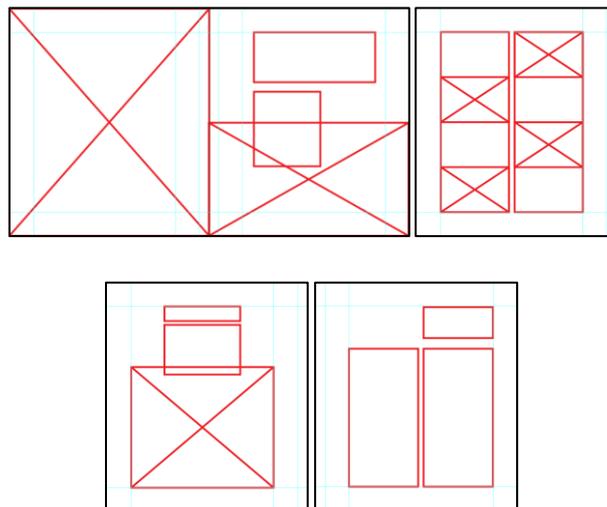
d. Layouting

Pada perancangan ini, penulis menggunakan gaya layout acak. Penulis menggabungkan berbagai gaya layout. Penulis mengikuti gaya layout majalah. Beberapa majalah memiliki kombinasi gaya layout yang berbeda-beda di setiap halamannya. Pada beberapa halaman, penulis menggunakan gaya spread layout, dimana gaya layout ini menggunakan kedua halaman yang digabungkan menjadi satu dengan ilustrasi sebagai penghubungnya. Berikut adalah gaya spread layout yang penulis terapkan.



Gambar 13. Spread Layout

Untuk membantu penulis untuk menyusun isi dan ilustrasi dalam sebuah halaman, penulis menggunakan *grid*. Berikut adalah beberapa *grid* yang penulis gunakan untuk beberapa halaman.



Gambar 14. Beberapa Grid yang Digunakan Dalam Perancangan

E. Final Artworks

MAXIMIZE YOUR APPEARANCE

"Mau terlihat lebih maksimal dan lebih percaya diri? Simak tips-tips berikut ini!"
By: Yana Triandita

DAFTAR ISI

- 08 PENAMPILAN
- 09 MERAWAT BADAN
- 15 MERAWAT WAJAH
- 48 PAKAIAN

PENAMPILAN

"Mau terlihat lebih maksimal dan lebih percaya diri? Simak tips-tips berikut ini!"
By: Yana Triandita

Mengapa Penampilan itu Penting

Penampilan memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana orang lain memandang kita, baik dalam konteks profesional maupun sosial. Penampilan yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri, membuka peluang karir, dan memperkuat hubungan sosial. Sebaliknya, penampilan yang kurang diperhatikan dapat menimbulkan stigma atau penilaian yang negatif. Oleh karena itu, memperhatikan penampilan diri adalah salah satu aspek penting dalam membangun citra diri yang positif.

Silahkan membaca lebih lanjut tentang setiap tips agar lebih paham, ya!

Kesan Pertama

Terdapat istilah yang menyatakan kesan pertama adalah kesempatan pertama yang paling baik untuk membuat kesan yang baik. Penampilan yang baik akan membuat orang lain memandang kita dengan lebih baik dan lebih terbuka untuk berinteraksi dengan kita.

Kesehatan dan Kebersihan

Penampilan yang baik tidak hanya berkaitan dengan penampilan fisik, tetapi juga berkaitan dengan kesehatan dan kebersihan. Orang lain akan cenderung lebih tertarik pada orang yang terlihat sehat dan bersih.

Persepsi Diri

Penampilan yang baik akan mempengaruhi bagaimana kita memandang diri sendiri. Orang yang memperhatikan penampilannya akan cenderung lebih percaya diri dan lebih berani dalam berinteraksi dengan orang lain.

Menghormati Diri Sendiri dan Orang Lain

Penampilan yang baik adalah bentuk penghormatan diri sendiri dan orang lain. Dengan memperhatikan penampilan, kita menunjukkan bahwa kita peduli pada diri sendiri dan orang lain.

Peluang Karir

Penampilan yang baik akan mempengaruhi bagaimana orang lain memandang kita dalam konteks profesional. Orang yang memperhatikan penampilannya akan cenderung lebih percaya diri dan lebih berani dalam berinteraksi dengan orang lain.

Pengaruh Penampilan Terhadap Kehidupan Sehari-hari

Penampilan memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana orang lain memandang kita, baik dalam konteks profesional maupun sosial. Penampilan yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri, membuka peluang karir, dan memperkuat hubungan sosial. Sebaliknya, penampilan yang kurang diperhatikan dapat menimbulkan stigma atau penilaian yang negatif. Oleh karena itu, memperhatikan penampilan diri adalah salah satu aspek penting dalam membangun citra diri yang positif.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi penampilan, yaitu:

- Kebersihan dan Kesehatan: Orang lain akan cenderung lebih tertarik pada orang yang terlihat sehat dan bersih.
- Kepercayaan Diri: Orang yang memperhatikan penampilannya akan cenderung lebih percaya diri dan lebih berani dalam berinteraksi dengan orang lain.
- Peluang Karir: Penampilan yang baik akan mempengaruhi bagaimana orang lain memandang kita dalam konteks profesional.

MERAWAT BADAN

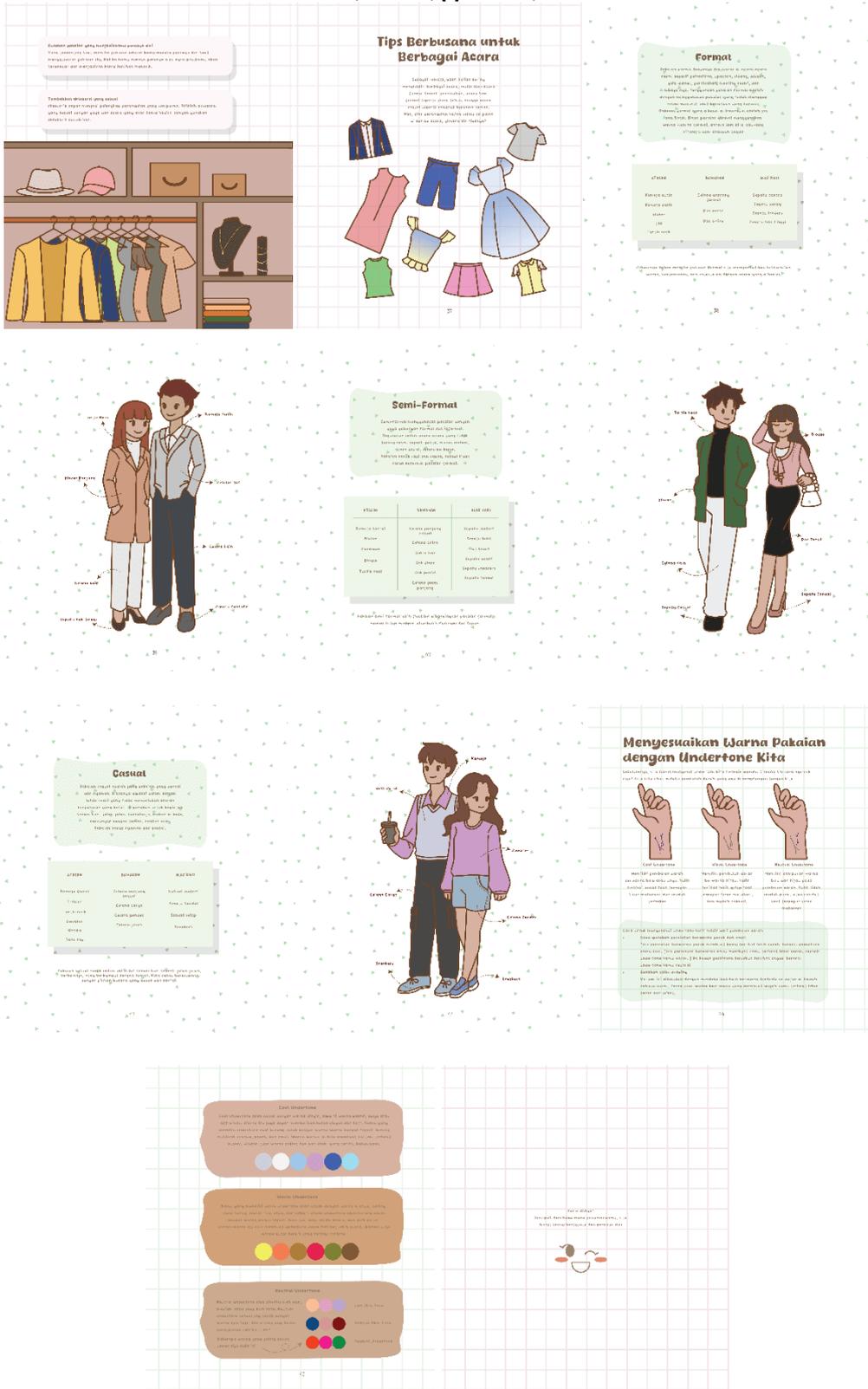
"Untuk terlihat lebih maksimal dan lebih percaya diri, perhatikanlah penampilanmu!"
By: Yana Triandita

Menjaga Kebersihan Diri

Kebersihan diri adalah salah satu aspek penting dalam membangun citra diri yang positif. Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana orang lain memandang kita, baik dalam konteks profesional maupun sosial. Menjaga kebersihan diri dapat meningkatkan kepercayaan diri, membuka peluang karir, dan memperkuat hubungan sosial. Sebaliknya, ketidakbersihan diri dapat menimbulkan stigma atau penilaian yang negatif. Oleh karena itu, memperhatikan kebersihan diri adalah salah satu aspek penting dalam membangun citra diri yang positif.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi penampilan, yaitu:

- Mandi Teratur: Mandi secara teratur akan membuat kita merasa lebih segar dan bersih.
- Menggunakan Produk Perawatan Kulit: Menggunakan produk perawatan kulit yang tepat akan membantu kita menjaga kesehatan kulit kita.
- Menggunakan Produk Perawatan Rambut: Menggunakan produk perawatan rambut yang tepat akan membantu kita menjaga kesehatan rambut kita.
- Menggunakan Produk Perawatan Tubuh: Menggunakan produk perawatan tubuh yang tepat akan membantu kita menjaga kesehatan tubuh kita.
- Menggunakan Produk Perawatan Wajah: Menggunakan produk perawatan wajah yang tepat akan membantu kita menjaga kesehatan wajah kita.



Gambar 15. Final Artworks

Melalui daftar isi dapat dilihat bahwa penulis mengkategorikan topik menjadi empat bagian, antara lain penampilan, merawat badan, merawat wajah dan pakaian sesuai dengan penjelasan naskah. Pada bab penampilan, penulis akan mengarahkan pembaca untuk mengetahui mengapa penampilan penting. Kemudian dilanjutkan pada bab merawat badan, penulis akan membagikan beberapa tips untuk menjaga kesehatan tubuh. Pada bab merawat wajah akan diisi hal yang serupa seperti bab sebelumnya, yaitu berbagai tips untuk merawat wajah. Pada bab terakhir, penulis menjelaskan tentang pakaian yang akan digunakan pada setiap acara.

Pasca Produksi

Pada perancangan ini, hasil pasca produksi dibagi menjadi dua bagian, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama berupa hasil buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini akan dicetak dalam bentuk *hardcover* dengan laminasi doff dan ditambahkan dengan *emboss* pada sampulnya. Berikut adalah hasil dari perancangan ini.



Gambar 16. Media Utama

Beberapa media pendukung yang penulis pilih berupa makeup pouch, keychain, sticker, tumbler, poster, pin cermin, pin peniti, postcard, topi dan totebag. Berikut adalah hasil media pendukung dari perancangan ini.

a. Makeup Pouch

Terdapat empat desain pouch yang penulis dapatkan. Sesuai dengan namanya, makeup pouch akan digunakan sebagai tempat menyimpan makeup. Dengan ukuran 20 x 14, pengguna tidak hanya dapat memanfaatkan pouch ini sebagai tempat makeup. Berikut adalah hasil cetak makeup pouch.



Gambar 1. Makeup Pouch

b. Sticker dan keychain

Penulis menggunakan ilustrasi dan desain yang sama pada sticker dan keychain. Sticker dicetak dengan kertas hologram dengan ukuran 3 x 3 cm. Penulis memilih kertas hologram karena hologram merupakan salah satu jenis kertas yang eye-catching. Sedangkan pada keychain penulis menggunakan media akrilik dengan ukuran kurang lebih 4 x 4 cm. Penulis mengambil beberapa ilustrasi yang telah dibuat di dalam buku ilustrasi, kemudian penulis ubah sedikit style ilustrasi menjadi lebih simple agar sesuai dengan ukuran gantungan kunci. Berikut adalah hasil desain yang digunakan untuk desain sticker dan keychain.



Gambar 18. Desain Untuk Sticker dan Keychain

c. Topi

Topi merupakan salah satu aksesoris menarik yang disukai remaja. Topi memungkinkan remaja untuk mengekspresikan gaya pribadi mereka dan menonjolkan identitas mereka. Ada berbagai jenis topi dengan desain yang berbeda-beda yang bisa mencerminkan kepribadian dan minat mereka. Selain itu topi memiliki berbagai manfaat, salah satunya untuk melindungi diri dari sinar matahari. Melalui segi *fashionable*, fungsi, dan keterkaitan dengan media utama, penulis akhirnya memilih topi menjadi salah satu merchandise pada proyek ini. Berikut adalah hasil desain topi.



Gambar 19. Desain Topi

d. Tumbler

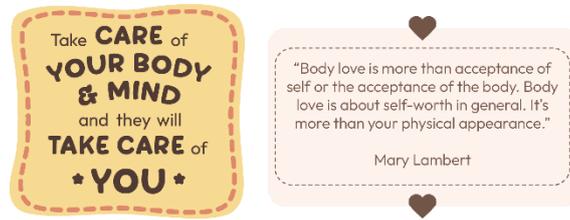
Dengan tujuan mengingatkan para remaja untuk mencukupi kebutuhan air dalam tubuh mereka, penulis memilih tumbler sebagai media pendukungnya. Berikut adalah hasil cetak tumbler.



Gambar 20. Hasil Cetak Tumbler

e. Magnetic Paper

Magnetic paper akan penulis desain dengan quote yang berkaitan dengan penampilan. Diharapkan dengan salah satu media pendukung ini dapat memotivasi remaja untuk meningkatkan penampilannya. Nantinya akan diletakkan dan ditempel di kulkas ataupun media lainnya. Berikut adalah desain dan hasil dari magnetic paper.



Gambar 21. Desain *Magnetic Paper*

f. Totebag

Totebag merupakan salah satu media pendukung yang sangat berguna. Totebag adalah tas yang terbuat dari bahan kanvas atau bahan lain yang ringan dan mudah dibawa. Berikut adalah hasil desain totebag pada perancangan ini.



Gambar 22. Desain Totebag

g. Pin Peniti

Pin peniti merupakan salah satu media pendukung yang menarik. Pin dapat dijadikan sebagai hiasan totebag atau tas kanvas lainnya. Pin yang akan dirancang dibuat berukuran 5 x 5 cm dengan laminasi *doff*. Berikut adalah hasil cetak dari pin peniti.



Gambar 23. Pin Peniti

h. Pin Cermin

Cermin menjadi kebutuhan sehari-hari untuk melihat tampilan kita. Cermin berukuran kecil akan sangat mudah untuk dibawa kemana-mana. Diharapkan dengan adanya cermin berukuran 7 x 7 cm akan sangat berguna. Berikut adalah tampilan pin cermin yang telah dicetak.



Gambar 24. Pin Cermin

i. Poster

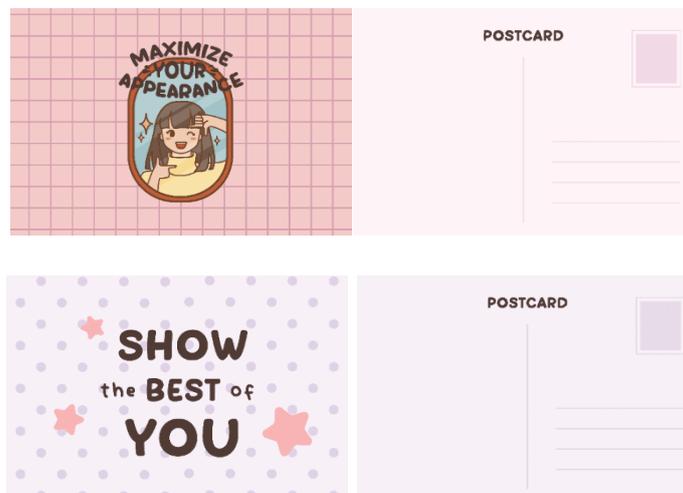
Poster digunakan sebagai media pendukung yang bermanfaat bagi penulis. Poster ini akan dipajang saat pameran untuk menarik minat remaja dengan ilustrasi yang lucu. Penulis tambahkan beberapa quote motivasi untuk menggambarkan topik yang dibahas secara garis besar dalam pameran. Poster akan dicetak berukuran A3 dengan kertas art paper 200gsm. Berikut adalah tampilan desain poster.



Gambar 25. Desain Poster

j. Postcard

Postcard saat ini dapat dijadikan koleksi dan kenang kenangan. Dahulu postcard berfungsi untuk menulis dan mengirimkan surat tanpa amplop dan cinderamata bagi wisatawan. Namun saat ini postcard cukup menarik untuk dijadikan souvenir yang berkesan. Postcard akan dicetak berukuran 4R. Berikut adalah desain postcard.





Gambar 26. Hasil Desain Postcard

KESIMPULAN

Melalui proyek tugas akhir yang telah dilakukan oleh penulis selama satu semester ini, penulis mendapatkan pengalaman yang berharga. Dimana penulis merancang sebuah buku ilustrasi dengan hasil karya original buatan penulis sendiri yang bisa dijadikan portfolio.

Melalui perancangan ini penulis juga memahami bagaimana permasalahan yang bisa diatasi melalui buku yang berisikan ilustrasi. Penulis mendapatkan pengalaman bagaimana menganalisis sebuah permasalahan dan merumuskannya ke dalam sebuah solusi.

Dengan persiapan selama tujuh semester yang pada akhirnya membuahkan hasil dan dituangkan dalam proyek tugas akhir ini membuktikan bagaimana proses yang luar biasa menempa penulis hingga menjadi seperti sekarang. Proyek tugas akhir ini menjadikan penulis termotivasi untuk terus mengembangkan karya ilustrasi.

SARAN

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap untuk peneliti ke depannya dapat membuat perancangan yang sesuai dengan bidang masing-masing sehingga dapat mendalami lebih terkait keahlian yang dipilih.

Bagi Pembaca

Bagi pembaca, semoga dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta pesan yang berguna melalui hasil karya ini. Khususnya bagi remaja yang ingin memaksimalkan penampilan yang nantinya akan berguna bagi diri sendiri dan karir.

DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyo, M. D., Nirwana, A., Nugroho, D. P. (2020). Perancangan Artbook Storytelling Astrologi Tiongkok Untuk Anak-Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia Citra Dirga*, 2(1), 2656-9973, <https://doi.org/10.33479/cd.v2i02.672>
- Sinaga, S. B. (2023, September 4). 6 Alasan Kenapa Penampilan Itu Penting. *Galamedianews.Com*. <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/humaniora/pr-357080210/6-alasan-kenapa-penampilan-itu-penting?page=all>
- Autricula, R. F., & Ninin, R. H. (2022). Mengupas Dampak Psikologis Pada Remaja Yang Memiliki Masalah Penampilan Yang Berhubungan Dengan Jerawat. *Jurnal Psikologi Udayana*, 9. <https://doi.org/10.24843/jpu.2022.v09.i02.p09>
- Nofianti, M. (2021, September 29). Berikut Yang Bukan Prinsip Menggambar Ilustrasi Yang Benar Dan Prinsip Menggambar Ilustrasi Yang Benar. *Portalpurwokerto.Com*. <https://portalpurwokerto.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-1152695819/berikut-yang-bukan-prinsip-menggambar-ilustrasi-yang-benar-dan-prinsip-menggambar-ilustrasi-yang-benar?page=all>
- Rucker, M., Taber, D., & Harrison, A. (1981). The Effect Of Clothing Variation On First Impressions Of Female Job Applicants: What To Wear When. *Social Behavior And Personality: An International Journal*, 9(1), 53–64.
- Kurniasih, Sani. (2014). "Strategi – Strategi Pembelajaran" Alfabeta: Bandung: 64
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Supriyono, Rakhmat. (2010). Desain Komunikasi Visual – Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Leavy, P. (2017) *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, And Community-Based Participatory Research Approaches*. New York, Ny: The Guilford Press.

Aditama, M. D. P. (2023). Pengaruh Media Edukasi Video Animasi Terhadap Pengetahuan Pola Tidur Sehat Untuk Pencegahan Hipertensi Pada Remaja . Jurnal Kesehatan Siliwangi, 3(3), 539-543. <https://doi.org/10.34011/jks.v3i3.1043>

Salsabilla, N. A. ., Kusnarto, K., & Amalia, D. . (2023). Pemaknaan Percaya Diri Penampilan Dalam Iklan. Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(12), 10358-10364. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2954>

Paramesti, N., Savitri S.I. .(2022). Gambaran Body Image Dengan Kecemasan Penampilan Sosial Pada Remaja Akhir Perempuan. Merpsy Journal 14 (1), P. 11, Universitas Mercu Buana. Doi 10.22441/merpsy.v14i1.14855

Qibtiyah, M. , Rosidati C., & Siregar, M.H. .(2021). Perilaku Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Remaja. Jurnal Gizi Kerja Dan Produktivitas, 2(2), 51, Issn 2774-2547, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Ascee), <https://doi.org/10.52742/jgkp.v2i2.12760>

Wijaya, A.F., Destiawan, R.A., & Verdianti, P. .(2023). Edukasi Kesehatan Pengaruh Kualitas Tidur Terhadap Kadar Hb Dan Imunitas Tubuh Pada Remaja. Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin, 1(3), 135-140, Issn 2774-7107, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pariwisata Indonesia Semarang, <https://doi.org/10.56910/wrd.v1i3.299>



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).