



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG GANGGUAN
DISMORFIK TUBUH SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL KEPADA
REMAJA AWAL USIA 12-15 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Safira Wahyu Alifia

19420100026

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG GANGGUAN
DISMORFIK TUBUH SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL KEPADA
REMAJA AWAL USIA 12-15 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



Disusun Oleh:
Nama : Safira Wahyu Alifia
NIM : 19420100026
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG GANGGUAN DISMORFIK TUBUH SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL KEPADA REMAJA AWAL USIA 12-15 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Safira Wahyu Alifia

19420100026

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Senin, 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

II. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.

NIDN: 0717029106

Penguji:

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN: 0704017701

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.07.28
08:07:33 +07'00'

Universitas Dinamika
2023.07.28 16:09:12
+07'00'

Universitas
Dinamika
Universitas
Dinamika
2023.003.20244

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Universitas Dinamika
2023.08.03 08:43:54
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

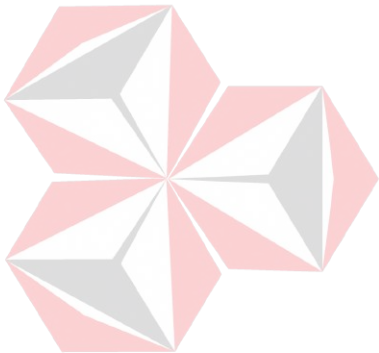
NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

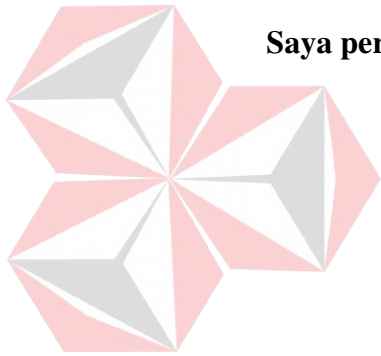
“Do Whatever Makes You Happy & Don’t Care What Other Think”



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya dan diri saya



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Safira Wahyu Alifia
NIM : 19420100026
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Gangguan Dismorfik Tubuh sebagai Media Kampanye Sosial Kepada Remaja Awal Usia 12-15 Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 15 Juni 2023

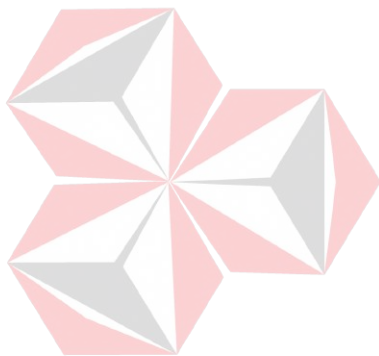


Safira Wahyu Alifia
NIM : 1942010026

ABSTRAK

Gangguan dismorfik tubuh atau *body dysmorphic disorder* (BDD) adalah gangguan kecemasan yang dialami satu individu, dimana individu tersebut selalu merasa terfokus dengan kekurangan yang dimilikinya. Hingga saat ini, belum ada yang memberikan edukasi tentang apa itu gangguan dismorfik tubuh dan bahayanya. Hal ini juga disebabkan karena peran dari orang tua yang belum menyadari akan gangguan dismorfik tubuh sehingga merusak kondisi mental anak. Penelitian kualitatif untuk mendapatkan informasi secara akurat dengan narasumber di mana pada pendekatan ini dapat membantu peneliti dalam melihat langsung kejadian, aktivitas, dan proses secara detail. Oleh sebab itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi tentang gangguan dismorfik tubuh sebagai media kampanye sosial kepada remaja awal usia 12-15 tahun supaya mengenal dan meningkatkan kesadaran adanya gangguan dismorfik tubuh. Untuk penelitian selanjutnya, dapat merancang media bergerak seperti video animasi supaya lebih menarik perhatian dan juga kampanye sosial seputar BDD lebih banyak lagi terhadap masyarakat khusus remaja awal agar tidak melakukan tindakan yang salah.

Kata kunci: *Gangguan Kecemasan, Body Dysmorphic Disorder, Remaja Awal*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Gangguan Dismorfik Tubuh sebagai Media Kampanye Sosial untuk kepada Remaja Awal Usia 12-15 Tahun”.

Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua yang selalu memberi dorongan semangat dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Karsam, MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika, dosen pembimbing I dan dosen wali saya.
4. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA selaku dosen pembimbing II.
5. Mam Dheni selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Widya Wiyata Sidoarjo.
6. Mr. Andreas selaku guru BK Sekolah Menengah Pertama Widya Wiyata Sidoarjo.
7. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam kelancaran kerja dan proses penyelesaian laporan ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan rekan-rekan yang telah membantu peneliti, dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Sidoarjo, 25 Oktober 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Gangguan Dismorfik Tubuh	5
2.2.1 Gejala Gangguan Dismorfik Tubuh	6
2.2.2 Kecenderungan Gangguan Dismorfik Tubuh	6
2.3 Ilustrasi	6
2.3.1 Ilustrasi Naturalis	7
2.3.2 Ilustrasi Dekoratif	7
2.3.3 Ilustrasi Kartun	7
2.3.4 Ilustrasi Karikatur	7
2.3.5 Ilustrasi Cerita Bergambar	7
2.3.6 Ilustrasi Buku Pelajaran	7
2.3.7 Ilustrasi Khalayan	8
2.4 <i>Digital Painting</i>	8
2.5 Kampanye Sosial	9
2.5.1 Teknik Kampanye Sosial	9
2.6 Buku	9

2.7	Unsur-Unsur Desain	9
2.8	Layout.....	12
2.8.1	<i>Sequence</i>	12
2.8.2	<i>Emphasis</i>	13
2.8.3	<i>Balance</i>	13
2.8.4	<i>Unity</i>	13
2.9	Tipografi.....	13
BAB III METODE PENELITIAN		15
3.1	Jenis Penelitian	15
3.2	Unit Analisis.....	15
3.3	Teknik Pengumpulan Data	15
3.3.1	Observasi.....	15
3.3.2	Wawancara.....	16
3.3.3	Dokumentasi	16
3.3.4	Studi Literatur	16
3.3.5	Studi Kompetitor.....	16
3.4	Teknik Analisis Data	18
3.4.1	Reduksi.....	18
3.4.2	Penyajian Data	18
3.4.3	Penarikan Kesimpulan	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		19
4.1	Hasil Pengumpulan Data	19
4.1.1	Hasil Observasi	19
4.1.2	Hasil Wawancara	19
4.1.3	Studi Literatur	21
4.1.4	Dokumentasi	22
4.2	Hasil Reduksi Data	22
4.3	Hasil Penyajian Data	23
4.4	Kesimpulan.....	24

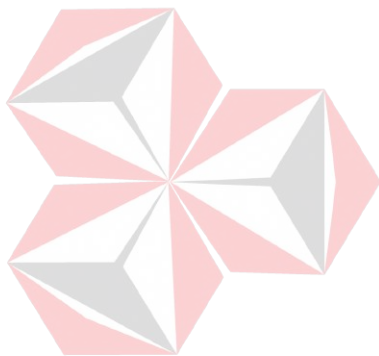
4.5	Konsep dan <i>Keyword</i>	24
4.5.1	Analisis <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> (STP).....	24
4.5.2	<i>Unique Selling Point</i> (USP).....	25
4.5.3	Analisis SWOT	25
4.5.4	<i>Keyword</i>	27
4.5.5	Deskripsi <i>Keyword</i>	28
4.6	Konsep Karya	28
4.6.1	Konsep Perancangan Karya	28
4.6.2	Tujuan Kreatif	28
4.6.3	Strategi Kreatif	28
4.7	Strategi Media	30
4.8	Implentasi Media	31
4.8.1	Media Utama.....	31
4.8.2	Media Pendukung	38
BAB V PENUTUP		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN		44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Grafik Onset BDD	2
Gambar 2. 1 Digital Painting.....	8
Gambar 3. 1 Di sini dan Saat Ini.....	17
Gambar 4. 1 Wawancara dengan psikolog.....	20
Gambar 4. 2 Dokumentasi siswa-siswi SMP Widya Wiyata Sidoarjo	22
Gambar 4. 3 Warna.....	29
Gambar 4. 4 Font Bodo Amat.....	29
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter	30
Gambar 4. 6 Sketsa cover depan dan belakang.....	30
Gambar 4. 7 Sketsa media pendukung.....	31
Gambar 4. 8 Karakter.....	32
Gambar 4. 9 Cover depan dan belakang	32
Gambar 4. 10 Desain Layout Halaman Pembuka.....	33
Gambar 4. 11 Desain layout buku halaman 2-5.....	33
Gambar 4. 12 Desain Layout Buku Halaman 6-9.....	34
Gambar 4. 13 Desain Layout Buku Halaman 10-11.....	35
Gambar 4. 14 Desain Layout Buku Halaman 12-13.....	35
Gambar 4. 15 Desain Layout Buku Halaman 14-16.....	35
Gambar 4. 16 Desain Layout Buku Halaman 17-19.....	36
Gambar 4. 17 Desain Layout Buku Halaman 20-21.....	36
Gambar 4. 18 Desain Layout Buku Halaman 22-25.....	37
Gambar 4. 19 Desain Layout Buku Halaman Penutup	37
Gambar 4. 20 Desain Poster.....	38
Gambar 4. 21 Desain X-banner	38
Gambar 4. 22 Desain Feed Instagram.....	39
Gambar 4. 23 Desain Stiker	39
Gambar 4. 24 Desain Gantungan Kunci	40
Gambar 4. 25 Desain Bookmark.....	40

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Analisis SWOT	25
Tabel 4. 2 <i>Keyword</i>	27



UNIVERSITAS
Dinamika

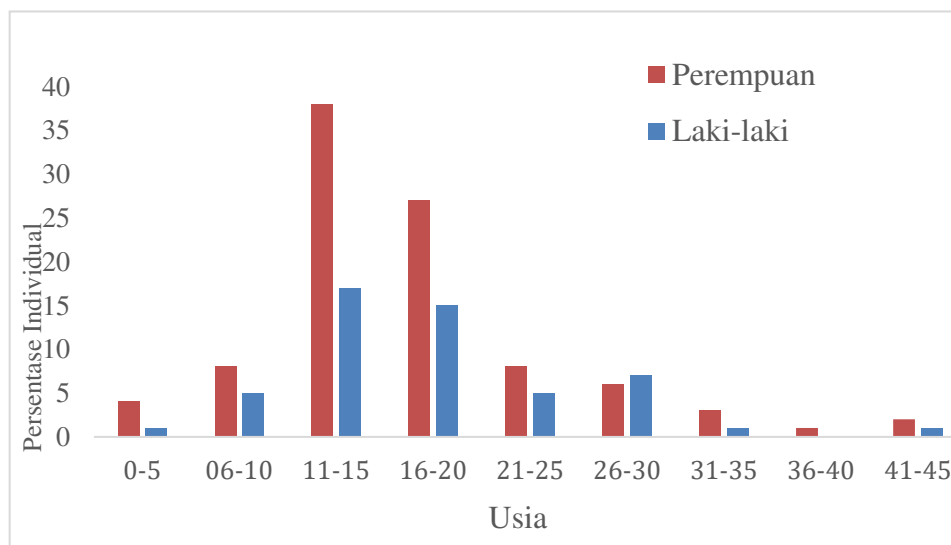
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nilai standar kesempurnaan pada penampilan seseorang, sangat dijunjung tinggi untuk dijadikan pedoman. Nilai kesempurnaan seseorang juga selalu dilihat dari sisi luarnya saja. Akan tetapi, setiap manusia memiliki kekurangan dan kelebihan, yang menghasilkan dampak positif maupun negatif yang dapat mempengaruhi pikiran seseorang. Ditambah dengan bagaimana seseorang dapat mengatur perilaku dalam menerima kekurangan dan kelebihan yang ia miliki (Deni, 2020).

Situasi di atas dapat menjadi salah satu pemicu seseorang mengalami gangguan dismorfik. Gangguan dismorfik tubuh atau *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) adalah penyakit mental seseorang dimana selalu merasa kurang sempurna pada penampilan fisik. Ilustrasi BDD ini menunjukkan berkembangnya kecemasan emosi, ketika menerima ejekan yang tersorot pada fisik, intimidasi dan rasisme (Adlya & Zola, 2019).

Didukung dengan wawancara yang dilakukan peneliti bersama Ibu Elok selaku psikolog Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Sidoarjo menjelaskan bahwa, BDD adalah gangguan kecemasan yang dialami satu individu, dimana individu tersebut selalu merasa terfokus dengan kekurangan yang dimilikinya. Sebagai contoh, jika merasa tidak puas pada angka berat badan, maka seseorang akan melakukan berbagai cara agar terlihat sempurna, dengan menerapkan diet secara berlebihan hingga melakukan operasi agar merasa puas. Hal ini juga sering terjadi pada usia remaja awal, yang mengalami perundungan fisik maupun angka berat badan melalui media sosial.



Gambar1. 1Grafik Onset BDD

Sumber: D Ananthi, 2018

Hal ini didukung berdasarkan grafik onset (munculnya gangguan awal) pada gambar diatas menyatakan, remaja awal yang berusia 11-15 tahun hingga usia remaja dewasa dengan usia 16-20 tahun mengalami gangguan dismorfik (Ananthi, 2018).

Ditambah dengan hasil observasi dari 92 responden bahwa, 79.3% remaja usia awal 12-15 tahun tidak mengetahui apa itu gangguan dismorfik. Kemudian, di Indonesia pun sangat sulit menemukan data kasus mengenai gangguan dismorfik tubuh pada usia remaja. Dan sampai saat ini, belum ada yang mendukung tentang apa itu gangguan dismorfik tubuh dan bahayanya. Hal ini juga disebabkan karena peran dari orang tua yang belum menyadari akan gangguan dismorfik tubuh sehingga merusak kondisi mental anak.

Menurut Ali dan Ashori dalam buku Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik (2018), pada anak usia remaja masih belum mampu menguasai secara maksimal mengenai bagaimana menemukan jati diri, fungsi fisik maupun psikisnya. Maka, peneliti menggunakan buku ilustrasi sebagai media kampanye sosial dengan upaya untuk memberikan edukasi mengenai gangguan dismorfik tubuh dan cara pencegahannya.

Kampanye sosial adalah sebuah komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang penting dan berguna kepada masyarakat (Hardi, 2022). Didukung dengan gambar ilustrasi yang berperan penting dalam mengembangkan minat dan apresiasi para remaja dengan memberikan perhatian melalui interaktif dengan buku ilustrasi, agar para usia remaja awal semakin akrab dengan seni ilustrasi (Salam, 2017: 176).

Alasannya, karena dengan membaca buku berisi gambar ilustrasi dengan didukung karakter visual yang menarik dapat menemani remaja dalam berimajinasi. Selain itu, buku ilustrasi juga dapat memberikan informasi atau pengetahuan yang dapat dipahami oleh para pembaca.

Harapan peneliti melalui buku ilustrasi sebagai media kampanye sosial dapat memberikan pesan-pesan mengenai gangguan dismorfik tubuh masyarakat khususnya remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang terpaparkan, maka rumusan masalah yang didapat adalah “Bagaimana merancang Buku Ilustrasi tentang Gangguan Dismorfik Tubuh sebagai Media Kampanye Sosial Kepada Remaja Awal Usia 12- 15 tahun”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas pembahas, batasan masalah yang dirancang adalah sebagai berikut:

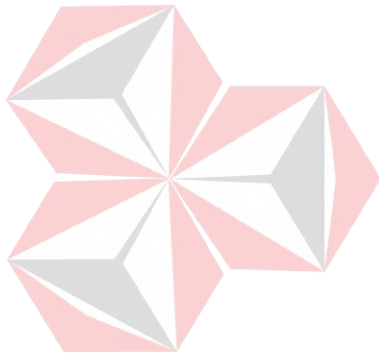
1. Buku ilustrasi ini memuat tentang pengalaman seseorang yang mengalami gangguan dismorfik tubuh dengan karakter ilustrasi melalui teknik *digital painting*.
2. Media pendukung dalam perancangan ini berupa *x-banner*, poster, *bookmark* berisi *quotes*, *sticker*, dan gantungan kunci.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku ilustrasi tentang gangguan dismorfik tubuh sebagai media kampanye sosial kepada remaja awal usia 12-15 tahun.

1.5 Manfaat

Penelitian ini memiliki manfaat ialah memberikan informasi tentang gangguan dismorfik tubuh kepada anak usia remaja awal. Ditambah menjadikan referensi mengenai gangguan dismorfik tubuh. Sehingga buku ilustrasi ini dapat digunakan sebagai sumber dan juga sebagai media kampanye sosial serta menambah minat baca dan meningkatkan kesadaran kepada remaja.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu telah dilakukan mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Bumigora oleh Randa Januario Pratama, I Nyoman Miyarta Yasa pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres”.

Yang menjadi perbedaan adalah peneliti sebelumnya membahas tentang stres sedangkan, peneliti saat ini membahas topik tentang gangguan dismorfik tubuh. Ditambah metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode *design thinking*, untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang tepat dalam merancang karya. Sedangkan, peneliti saat ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pencerahan dan pemahaman tentang fenomena dalam situasi yang sama.

Selanjutnya, peneliti sebelumnya telah menggunakan media informasi yang menarik untuk mempermudah akses belajar bagi usia remaja. Sedangkan peneliti saat ini menggunakan buku ilustrasi sebagai media kampanye sosial untuk memberikan edukasi kepada anak usia remaja awal.

Untuk persamaannya, peneliti saat ini dan peneliti terdahulu memberikan informasi seputar penyakit mental kepada masyarakat. Peneliti saat ini dan peneliti terdahulu sama-sama merancang buku ilustrasi yang ditunjukkan kepada usia remaja.

2.2 Gangguan Dismorfik Tubuh

Gangguan dismorfik tubuh atau *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) merupakan gangguan pikiran dimana merasa kecacatan dalam penampilan fisiknya. Hal ini diakibatkan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat dan media massa termasuk sosial media, sangat besar pengaruhnya (Adlya & Zola, 2019).

Individu dengan BDD terobsesi dengan penampilan tubuh mereka. Selama hidup mereka, penderita BDD disibukan dengan 5-7 bagian tubuh yang berbeda-beda. Yang paling umum wajah, kulit, hidung, dan rambut. Kekhawatiran juga dapat melibatkan penampilan seluruh tubuh, seperti kurang cantik atau tampan (Paramitha, 2017).

2.2.1 Gejala Gangguan Dismorfik Tubuh

Perilaku yang sering terlihat pada penderita BDD antara lain, membandingkan diri dengan orang lain, sering melihat penampilan di kaca, mengorek kulit, menghindari aktivitas sosial. Penderita BDD merasa marah, depresi, malu dan cemas karena tidak puas dengan penampilan yang saat ini (Paramitha, 2017).

2.2.2 Kecenderungan Gangguan Dismorfik Tubuh

Kecenderungan gangguan dismorfik tubuh dapat dipahami bahwa pengobatan komplusif jika merasa tidak puas dengan penampilan fisiknya yang dianggap tidak menarik. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecenderungan terjadinya gangguan dismorfik tubuh adalah citra tubuh (Wahyudi & Yuniardi, 2019).

Faktor lainnya yang mempengaruhi untuk mengembangkan gangguan dismorfik tubuh adalah faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis biasanya cenderung pada kelainan saraf dan keadaan genetik. Sedangkan, faktor psikologis biasanya cenderung trauma dengan hal perundungan yang terjadi pada usia remaja dan kurangnya bersosialisasi dengan banyak orang (Nurlita & Lisiswanti, 2016)

2.3 Ilustrasi

Menurut Maharsi (2016: 10) Ilustrasi merupakan media yang bisa mewujudkan imajinasi karakter sekaligus bersifat naratif. Ilustrasi berperan penting dalam mengembangkan minat dan apresiasi para remaja melalui interaksinya yang terus-menerus dengan buku ilustrasi, para remaja akan menjadi akrab dengan seni ilustrasi (Salam, 2017: 176). Adapun jenis-jenis ilustrasi sebagai berikut (Faidah, 2021).

2.3.1 Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis adalah gambar dan bentuk dalam situasi dunia nyata di alam, tanpa ada pengurangan maupun penambahan untuk diilustrasikan seperti pengunungan. Maka bergambar sama persis dengan pemandangan pengunungan tersebut.

2.3.2 Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang tujuannya untuk menghiasi sesuatu dengan cara yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.

2.3.3 Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun ini banyak digemari oleh anak-anak dan remaja karena bentuknya yang lucu dan memiliki ciri khas tersendiri. Jenis ilustrasi tersebut sering ditemukan di majalah anak-anak, komik, dan buku cerita bergambar.

2.3.4 Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur adalah gambar yang didalamnya berupa kritikan maupun sindiran dengan penggambarannya yang menyimpang proposi tubuh. Jenis ilustrasi tersebut banyak ditemukan pada koran dan majalah.

2.3.5 Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi cerita bergambar adalah gambar yang diberi teks untuk menceritakan sesuatu melalui gambar yang telah dibuat. Maka dari itu peneliti akan menggunakan jenis ilustrasi cerita bergambar supaya para remaja akan lebih memahami atau mengenal tentang gangguan dismorfik tubuh.

2.3.6 Ilustrasi Buku Pelajaran

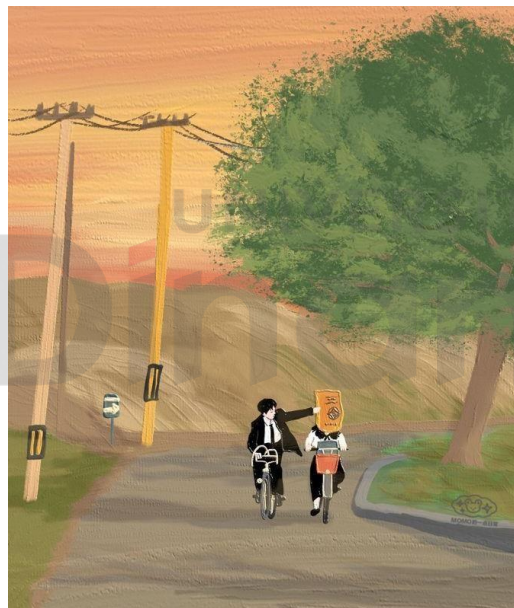
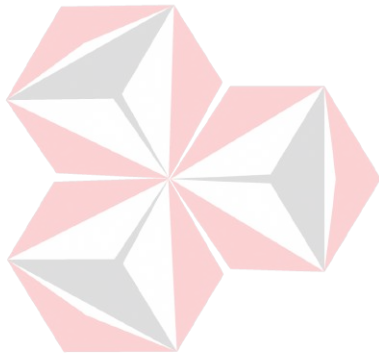
Ilustrasi buku pelajaran adalah gambar yang fungsinya untuk menjelaskan teks suatu peristiwa baik itu ilmiah atau gambar bagan. Ilustrasi ini dapat berupa foto, gambar natural dan diagram.

2.3.7 Ilustrasi Khalayan

Ilustrasi khalayan adalah gambar yang menggambarkan hal-hal yang abstrak atau bersifat imajinatif. Jenis ilustrasi tersebut dapat ditemukan pada novel, komik, dan ilustrasi cerita.

2.4 Digital Painting

Digital painting adalah proses melukis dengan menggunakan komputer dan *pen tablet*. *Digital painting* dapat dengan mudah dalam pemilihan warna dan efek sudah tersedia untuk membantu proses pewarnaan (Guntara & Mujiyono, 2020). *Digital painting* merupakan metode mewujudkan sebuah seni lukisan *digital* dalam menggunakan perangkat lunak komputer dengan memudahkan saat melukis (Pratama, 2017).



Gambar 2. 1Digital Painting

Sumber: Pinterest

2.5 Kampanye Sosial

Menurut Hardi (2022), kampanye sosial merupakan kampanye yang menargetkan pesan yang tidak bersifat menguntungkan apapun dari kampanye yang telah dilakukan. Kampanye sosial merupakan mengkomunikasikan secara terencana supaya masyarakat mendukung seseorang ataupun kelompok yang terorganisir (Mamud, 2021).

2.5.1 Teknik Kampanye Sosial

Menurut Hardi (2022), terdapat banyak teknik yang dilakukan untuk melaksanakan kampanye, salah satunya yaitu teknik penataan patung es. Maka dari itu peneliti akan menggunakan teknik penataan patung es karena teknik tersebut menyampaikan pesan dengan menggunakan penggambaran yang indah, enak dilihat, mudah dibaca. Teknik ini merupakan teknik yang tepat dengan segmentasi remaja usia 12-15 tahun supaya para remaja bisa meningkatkan kesadaran dalam dirinya.

2.6 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah kumpulan lembar-lembaran yang dijilid, bertulisan atau kosong. Dapat disimpulkan bahwa buku adalah sekumpulan lembar kertas dengan berisikan tulisan kemudian dijilid menjadi satu. Membaca buku yang proses pikiran dengan tulisan-tulisan di dalam buku, maka dapat meningkatkan pemahaman dengan isi buku tersebut (Purwantara, 2022: 17).

2.7 Unsur-Unsur Desain

Sebelum mulai membuat karya, perlu mengetahui unsur-unsur dalam membuat suatu desain. Unsur-unsur desain sebagai berikut:

1. Garis (*Line*)

Garis adalah salah satu unsur desain yang menghubungkan satu titik poin dengan satu poin lainnya. ada berbagai macam bentuk garis, yaitu lurus, melengkung, putus-putus, *zig-zag*, meliuk-liuk, dan tidak beraturan.

Garis dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pembaca (Anggraini & Nathalia, 2014: 32).

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk dasarnya adalah kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain (Anggraini & Nathalia, 2014: 33). Sementara ini, mempunyai kategori sifat, dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu:

a. Bentuk Geometrik

Bentuk geometrik merupakan bentuk dimana segala sesuatu dapat diukur, seperti berbentuk persegi yaitu kubus, lingkaran memanjang yaitu silinder, segitiga yaitu limas, serta kombinasi antara segitiga dan lingkaran yaitu kerucut.

b. Bentuk Natural

Bentuk natural adalah segala sesuatu yang dapat berubah dan berkembang, seperti bunga dan pepohonan.

c. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak adalah sesuatu yang terlihat, tidak kentara. dalam bentuk seni, dapat berbentuk yang berbeda dari bentuk aslinya.

3. Tekstur (*Texture*)

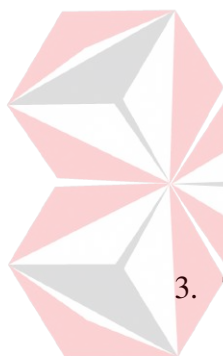
Tekstur adalah kenampakan permukaan dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara melihatnya. Pada penggunaan tekstur dalam desain, akan meningkatkan pengalaman dan menjadi nilai lebih saat menyentuh tekstur tersebut (Anggraini & Nathalia, 2014: 34).

4. Ukuran (*Size*)

Ukuran merupakan suatu perbedaan besar kecilnya dalam suatu objek. Dalam pemilihan ukuran untuk membuat desain sangat penting diperhatikan mana yang kurang penting dan mana yang penting. Tujuan pemilihan ukuran adalah untuk memastikan bahwa semua desain dapat terbaca sehingga penyampaian pesan akan mudah dipahami (Anggraini & Nathalia, 2014: 36).

5. Warna (*Color*)

Warna merupakan salah satu unsur yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, dan sebagainya. Saat menggunakan warna, perlu



memperhatikan kesan apa yang ingin diciptakan dengan desain tersebut. Seperti jika ingin menyampaikan kesan feminim, maka warna *pink* adalah warna yang tepat (Anggraini & Nathalia, 2014: 37).

Beberapa makna warna menurut (Rustan, 2013: 73) sebagai berikut:

- a. Abu-abu: dapat diandalkan, aman, anggun, rendah hati, rasa hormat, stabil, halus, bijaksana, masa lalu, bosan, pembusukan, sewa, polusi, perkotaan, emosi yang kuat, netral, seimbang, sedih, formal, Maret.
- b. Putih: rendah hati, murni, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, ringan, rasa hormat, kebenaran, salju, kedamaian, kepolosan, sederhana, aman, dingin, pengabdian, ketakutan, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi timur), kehidupan, pernikahan, kosong, Januari.
- c. Hitam: klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, kekosongan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, anggun, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, peraturan, kesedihan, profesional.
- d. Merah: perayaan, kekayaan, kebahagiaan (Cina), kemurnian, ketulusan, pernikahan (India), kesedihan (Afrika Selatan), iblis (tradisi modern Barat), cinta, romansa, kuat, gairah, energi, api, cepat, panas, kesombongan, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, visibilitas, darah, perang, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, kemartiran, roh kudus.
- e. Biru: laut, manusia, produktif, kandungan, langit, perdamaian, kesatuan, harmoni, ketenangan, iman, air, es, modis, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, dingin, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, mulia, bumi, kuat, kokoh, ringan, baik hati, sedih (Iran), kebenaran, cinta, religius, mengusir roh jahat, kebodohan dan nasib buruk.
- f. Hijau: kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan, kekayaan, uang (Amerika), kebahagiaan, murah hati, giat, berjalan, rumput, agresi, dingin, cemburu, pemalu (Cina), penyakit, keserakahan, obat-obatan, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, kesehatan, pertumbuhan, regenerasi, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam.

- g. Kuning: Sinar matahari, kegembiraan, kebahagiaan, tanah, optimisme, kecerdasan, idealisme, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalisme, kepengecutan, penyakit (karantina), ketakutan, bahaya, ketidakjujuran, kesrakahan, kelemahan, kewanitaan, kemasyarakatan, persahabatan, kematian (abad pertengahan), kesedihan (Mesir), keberanian (Jepang), Tuhan (kuning emas).
- h. Ungu: aristokrat, iri hati, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, royal, upacara, misterius, bijaksana, tercerahkan, bangga, *flamboyant*, pamer, kesedihan, berlebihan, tidak pantas, biseksual, kebingungan, harga diri, Mei, November, romantis, kehalusan, penebusan dosa.
- i. Jingga: Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, kegembiraan, menyenangkan, agresi, kebanggaan, keterampilan, emosi, berlebihan, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, September, kekaisaran (Belanda), Protestan (Irlandia).
- j. Cokelat: tenang, berani, dalam, hewan, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidakakuratan, fasisme, tidak hormat, bosan, menghitam, berat, miskin, tandus, tanah, Oktober, bersahaja, berselera, bergizi, sederhana, persahabatan, keandalan.
- k. Merah Muda: musim semi, rasa syukur atau terima kasih, apresiasi, rasa hormat, simpati, feminin, kesehatan, cinta, romansa, Juni, pernikahan, kegembiraan, kepolosan, kekanak-kanakan.

2.8 *Layout*

Pada dasarnya, *layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain dalam suatu bidang yang mendukung pesan akan disampaikan (Rustan, 2008: 1). Beberapa prinsip-prinsip *layout* sebagai berikut:

2.8.1 *Sequence*

Sequence adalah urutan perhatian yang dimana mengurutkan yang harus dibaca pertama sampai dibaca ke belakangan. Dengan adanya *sequence*, otomatis pembaca akan mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan keinginan penulis (Rustan, 2008: 74).

2.8.2 *Emphasis*

Emphasis adalah memberikan fokus tertentu. Salah satu bentuk *emphasis* adalah kontras, yang cenderung untuk membentuk *sequence*. Ada beberapa macam untuk melakukan kontras, bisa melalui ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan dan lain-lain (Rustan, 2008: 78).

2.8.3 *Balance*

Balance adalah menetapkan suatu keseimbangan yang memberikan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang diperlukan dan menempatkannya dengan benar (Rustan, 2008: 75). Ada dua macam *balance* sebagai berikut:

1. *Balance* simetris, keseimbangan simetris dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis.
2. *Balance* asimetris, keseimbangan yang lebih visual atau tampak seimbang

2.8.4 *Unity*

Unity adalah menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Kesatuan meliputi elemen-elemen yang tampak secara fisik dan *non*-fisik untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam konsep desain (Rustan, 2008: 84). Dapat disimpulkan bahwa kesatuan mencakup secara keseluruhan dengan elemen-elemen fisik dan *non*-fisik untuk menyampaikan pesan dalam konsepnya.

2.9 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang berhubungan dengan aksara cetak. Tipografi, dalam pengertian ilmiah adalah seni dan teknik merancang maupun menyusun huruf untuk menarik perhatian khalayak, baik cetak maupun lainnya (Kusrianto, 2013: 1). Beberapa jenis-jenis huruf sebagai berikut (Kusnadi, 2008: 95-96):

1. *Roman/Serif*

Huruf *roman* memiliki sirip atau kaki yang meruncing pada ujungnya. Huruf ini memiliki ketipisan dan ketebalan yang kontras pada garis hurufnya. Kesan yang menonjol yaitu klasik, anggun, dan feminim. Contoh dari huruf *roman* adalah Times New Roman.

2. *Sans Serif*

Huruf *sans serif* tidak memiliki sirip pada ujungnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama. Kesan yang menonjol yaitu *modern*, kekinian, dan efisien. Contoh dari huruf *sans serif* adalah Helvetica dan Arial.

3. *Script*

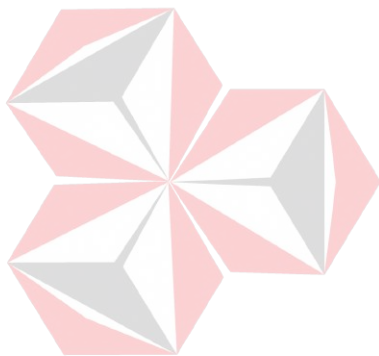
Huruf *script* seperti goresan tangan dengan menggunakan pena runcing, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang menonjol bersifat personal dan intim. Contoh dari huruf *script* adalah Script MT Bold.

4. *Monospace*

Huruf *monospace* adalah huruf yang memiliki jarak atau lebar yang sama. Contoh dari huruf *monospace* adalah Courier dan Monospace.

5. Dekoratif

Huruf dekoratif adalah jenis huruf yang berkembang dari bentuk yang sudah ada dengan tambahan hiasan atau garis dekoratif. Kesan yang menonjol adalah dekoratif dan ornamental. Cocok dipakai untuk *headline*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Untuk perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data alami yang tujuannya adalah menginterpretasikan fenomena yang terjadi ketika peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh pencerahan, dan pemahaman terhadap suatu fenomena dalam situasi yang sama (Anggito & Setiawan, 2018: 8-9).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur sebagai sumber data. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan informasi yang benar dengan narasumber. Dalam hal ini, penelitian ini dapat membantu peneliti dalam melihat langsung kejadian, aktivitas, dan proses secara detail.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis adalah satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian. Unit analisis ini dapat dilakukan oleh peneliti dengan menjaga validitas dan reabilitas peneliti. Unit analisis suatu penelitian dapat berupa individu, kelompok, organisasi, benda, wilayah dan waktu tertentu sesuai dengan fokus permasalahannya (Sudrajat, 2021: 6). Unit analisis dalam penelitian ini adalah memberikan edukasi tentang gangguan dismorfik tubuh atau BDD pada remaja awal usia 12-15 tahun.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode pengumpulan data di lapangan (Ramdhan, 2021: 14).

3.3.1 Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap perilaku seseorang dalam situasi tertentu. Observasi dapat menjadi teknik pengumpulan data yang dapat dijelaskan tingkat validitas dan reliabilitasnya (Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum, 2018: 4). Peneliti melakukan kunjungan langsung di SMP Widya Wiyata Sidoarjo dan psikolog untuk mengetahui keadaan langsung objek penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung untuk mendapatkan informasi dan dokumen yang akurat.

3.3.2 Wawancara

Proses wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari penelitian terkait. Wawancara yang dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mam Dheni selaku Kepala sekolah SMP Widya Wiyata Sidoarjo, guna mengetahui *event-event* apa saja agar bisa menemukan jati diri anak-anak.
2. Mr. Andreas selaku guru BK, guna mengetahui gejala-gejala yang terjadi, perkembangan terhadap anak-anak.
3. Bu Elok selaku Psikolog, guna memberikan wawasan tentang gangguan dismorfik tubuh.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah memperoleh informasi dengan merekam informasi yang ada. Dokumentasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses penelitian dengan mengumpulkan informasi dari jurnal, surat kabar, dan sumber lainnya (Mawarti, dkk, 2021: 98).

3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur adalah suatu cara pemecahan masalah melalui penelaahan terhadap sumber-sumber tertulis sebelumnya. Dengan menggunakan studi literatur, peneliti menarik kesimpulan dari hasil penelitian sebelumnya sehingga peneliti tersebut dapat memperbaruinya dengan penelitian sebelumnya, sehingga mendapatkan kesimpulan yang berbeda (Restu, dkk, 2021: 35).

3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor bertujuan untuk menganalisis beberapa referensi buku ilustrasi dengan karya Putra Wiramuda, hal tersebut guna untuk mengetahui dan menyempurnakan ilustrasi dan komposisi dari buku-buku yang sudah ada serta mampu mengetahui menyampaikan informasi terkait. Buku tersebut yaitu:



Gambar3. 1Di sini dan Saat Ini

Sumber: Putra Wiramuda

Buku ini menjelaskan bahwa *mindfulness* adalah kesadaran yang muncul dari pemusatan perhatian pada satu tujuan di momen saat ini. Perhatian dapat diarahkan ke satu objek yang ada di momen saat ini. Objek tersebut dapat berupa nafas, tubuh, suara, aroma, atau tindakan apapun yang dilakukan dalam bentuk *single tasking*. Kelebihan buku ini adalah sampul buku yang membuat buku ini menarik secara visual, isinya mendidik dan disajikan dengan cara yang menarik sehingga mudah dipahami.

Dari kompetitor ini berisi tentang proses berlatih *mindfulness* dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari, salah satu contoh yaitu tips-tips menjaga kesehatan otak. Sedangkan peneliti saat ini akan memuat cerita tentang pengalaman seseorang yang mengalami gangguan dismorfik tubuh dengan karakter ilustrasi dengan ditambah *quotes-quotes* untuk bisa menginspirasi kepada remaja awal.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode pengolahan data menjadi informasi (Ramdhan, 2021: 14). Adapun beberapa tekniknya adalah seperti tertulis di bawah ini:

3.4.1 Reduksi

Mereduksi data berarti merangkum dan memfokuskan data-data yang penting. Reduksi data dapat dilakukan dengan mempertimbangkan banyaknya data yang terkumpul di lapangan sehingga dapat dipilih yang sesuai kebutuhan (Pakpahan, dkk, 2022: 163).

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses dari bagian analisis. Penyajian data dalam bentuk teks naratif diubah menjadi bentuk matriks, grafik, jaringan dan diagram. Semuanya dirancang untuk menghubungkan informasi yang terorganisir secara terpadu (Salim & Syahrums, 2012: 150).

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan yaitu meninjau catatan lapangan, bertukar pikiran dengan teman untuk mengembangkan “konsensus subjek”. Dari sinilah diuji kebenaran, kesesuaian, kekokohan makna budaya yang dihasilkan yakni, validitasnya (Salim & Syahrums, 2012: 150-151).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan dari hasil data yang diumpulkan oleh peneliti, dimulai dari teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi. Sehingga, dapat dihasilkan data yang dapat dianalisis kembali untuk mendapatkan data yang diharapkan untuk reduksi data. Berikut adalah hasil dari analisis data dengan menggunakan teknik pengumpulan data.

4.1.1 Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Widya Wiyata Sidoarjo guna mengamati karakteristik remaja usia 12-15 tahun dan untuk mengetahui apakah siswanya memiliki ciri-ciri yang mengindikasikan gangguan dismorfik tubuh.

Hasil observasi peneliti di SMP Widya Wiyata Sidoarjo menunjukkan bahwa karakteristik siswa-siswi yaitu penampilan, oleh sebab itu menjadi suatu hal yang penting dalam dirinya sehingga ingin merubah penampilan seperti melakukan diet atau ingin kesempurnaan dalam bentuk tubuh.

Setelah mereka melakukan dan hasilnya tidak memuaskan, mereka merasa cemas dan kurang puas dalam penampilannya sehingga mereka sering bercermin terus-menerus, menyentuh atau mengukur area tubuhnya yang menganggapnya tidak sempurna. Dari hal tersebut, disimpulkan bahwa dapat memicu gejala awal gangguan dismorfik tubuh.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang valid dari berbagai narasumber. Peneliti telah melakukan wawancara kepada narasumber yang ahli dalam bidangnya seperti psikolog guna memberi wawasan gangguan dismorfik tubuh. Selain itu juga wawancara dengan guru BK dan kepala sekolah SMP Widya Wiyata Sidoarjo guna mengetahui gejala-gejala yang terjadi pada remaja usia 12-15 tahun. Tujuan peneliti adalah mencari sumber informasi yang merupakan fakta sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

A. Wawancara dengan Psikolog

Wawancara dilakukan dengan psikolog klinis di Rumah Sakit Umum Daerah Sidoarjo (RSUD) yakni Elok Kartika Sari.,M.Psi.,Psikolog.



Gambar 4. 1 Wawancara dengan psikolog

Menurut beliau, *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) hampir sama dengan *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD) yang dimana gangguan cemas atau sesuatu individu yang merasa terfokus dengan bentuk tubuh atau suatu kekurangan yang suatu pada dirinya membuat selalu berulang-ulang dan selalu menjadi satu gangguan. Obsesi itu adalah ide, pikiran dengan berulang-ulang atau repetitif dan menjerus ke banyak hal.

Tetapi dengan BDD ini lebih ke spesifik yang salah satu pada tubuhnya seperti rambut, hidung, gigi, dan sebagainya yang merasa kurang padahal pada dasarnya tidak ada masalah. Oleh sebab itu, membuat cemas, selalu mengkhawatirkan dari kondisi tubuh sehingga menanyakan kepada orang-orang sekitarnya berulang-ulang kemudian selalu bercermin setiap saat, setiap detik terhadap fokus yang menjadi kurang atau tidak puasnyanya.

Sehingga melakukan hal-hal yang kurang realitis seperti operasi atau ke salon upaya membuat kepuasan dalam dirinya yang mengakibatkan mengganggu kerusakan mentalnya bahwa tidak baik-baik saja dengan satu fokus dalam dirinya. Dan dampak-dampak BDD ini lebih ke depresi dan bunuh diri karena merasa masih belum puas dalam dirinya.

Rentan usia penderita BDD mayoritas usia remaja awal, dengan berjalannya waktu dan teknologi yang mudah akses informasi media seperti artis-artis korea yang mungkin bisa menjadi memicu yang ingin seperti mereka untuk mengubah penampilan.

Untuk cara pencegahannya yaitu *self love*, yang dimana kita bisa menerima diri kita dengan apa adanya atau segala hal pada dalam kekurangan dan kelebihan kita,

apa yang bisa dioptimalkan pada kelebihan. Dengan kelebihan tersebut, kita bisa lebih percaya diri dan sebenarnya itu paling mujarab. Ketika kita sudah merasa bahwa mulai ada pikiran buruk segera cari pertolongan dengan terapi namanya *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dan sebagainya.

B. Wawancara dengan guru BK

Wawancara juga dilakukan dengan Mr. Andreas B. Kristian selaku guru BK di SMP Widya Wiyata Sidoarjo, mengatakan bahwa beberapa siswa mengalami *cyberbullying* melalui media sosial *Whatsapp* pada tahun 2021. Akibat *cyberbullying* ini menyebabkan korban merasa tidak percaya diri, menangis, dan kehilangan teman. Jejaring media sosial juga digunakan sebagai tempat mengeluarkan luapan emosi, kemarahan dalam bentuk caci maki dan hinaan terhadap orang lain.

Dan juga salah satu siswi merasa malu dengan penampilannya dan berkulit hitam sehingga para guru-guru selalu memuji agar terus percaya diri. Mulai dari kurang bersosialisasi hingga saat ini dia lebih percaya diri dan juga keterampilan pembicaraannya lebih bagus, lebih mudah dipahami pada saat presentasi proyek.

C. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Mam Inayah Sri Wardhani selaku kepala sekolah SMP Widya Wiyata Sidoarjo, mengatakan bahwa siswa-siswi harus punya figur seperti apa, apa yang membuatnya sering berkaca, menarik diri. Maka dari itu SMP Widya Wiyata ini mengadakan acara-acara seperti *show talent* agar apapun bakatnya terus diuji, supaya mereka percaya diri dan menemukan dirinya. Dan dari ekstrakurikuler, karena dulu masih pandemi ada *request* dari siswa-siswi yaitu *e-sport*, coding supaya bisa menemukan jati dirinya.

Kemudian melakukan puasa sosial media supaya untuk membatasi kita untuk melihat sosial media, ini membantu yang dimana kita lihat di lapangan tidak seperti di sosial media. Mam Dheni sendiripun belum mengetahui mengenai gangguan dismorfik tubuh. Sehingga perlu adanya edukasi tentang apa gangguan dismorfik tubuh dan bagaimana cara mencegahnya.

4.1.3 Studi Literatur

Studi literatur yang peneliti gunakan adalah buku “Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik” karya Mohammad Ali dan Mohammad Ashori untuk

memahami karakteristik di usia remaja.

Selain itu, peneliti juga menggunakan beberapa jurnal diantaranya, berjudul “Kecenderungan *Body Dysmorphic Disorder* pada Remaja” oleh Soeci Izzati Adlya, Nilma Zola pada tahun 2019 yang bertujuan untuk mendeskripsikan BDD serta cara penanggannya.

4.1.4 Dokumentasi



Gambar 4. 2 Dokumentasi siswa-siswi SMP Widya Wiyata Sidoarjo

Berikut adalah hasil dokumentasi sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Untuk mengetahui karakteristik remaja usia 12-15 tahun, selain itu peneliti ingin tahu apakah mereka sudah mengetahui gangguan dismorfik tubuh dan apakah mereka mengalami gejala-gejala tersebut atau tidak.

4.2 Hasil Reduksi Data

A. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Widya Widya Sidoarjo bahwasanya siswa-siswi banyak yang belum mengetahui tentang gangguan dismorfik tubuh. Namun beberapa siswa-siswinya terdapat ciri-ciri yang menunjukkan pada gejala tersebut, yakni merasa cemas dan kurang puas terhadap penampilannya, menyentuh atau mengukur bagian tubuh yang menganggap kurang sempurna.

B. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan peneliti ke tiga narasumber tersebut dapat menyimpulkan bahwa BDD yang dimana gangguan cemas, selalu mengkhawatirkan dari kondisi tubuh sehingga menanyakan kepada orang-orang sekitarnya berulang-ulang kemudian selalu bercermin setiap saat, setiap detik terhadap fokus yang menjadi kurang atau tidak puasnya. Rentan usia penderita

BDD mayoritas usia remaja awal, dengan berjalannya waktu dan teknologi yang mudah akses informasi media seperti artis-artis korea yang mungkin bisa menjadi memicu yang ingin seperti mereka untuk mengubah penampilan, hal tersebut terbukti perilaku beberapa siswa-siswi SMP Widya Wiyata Sidoarjo. Cara pencegahannya yaitu *self love*, kita bisa menerima diri kita dengan apa adanya atau segala hal pada dalam kekurangan dan kelebihan kita, apa yang bisa dioptimalkan pada kelebihan.

C. Studi Literatur

Hasil studi literatur yang peneliti dapatkan dari buku “Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik” bahwasanya remaja seringkali dikenal dalam fase “menemukan jati diri” karena peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa sehingga masih belum dapat sepenuhnya dalam menguasai. Sedangkan pada jurnal yang telah disebutkan, BDD merupakan kecenderungan pikiran negatif dengan kekurangan fisik yang berujung pada gangguan psikologis sehingga tidak dapat menjalankan kehidupan sehari-hari dengan baik. Hal tersebut dampak pada remaja menyebabkan kesulitan dalam penerimaan diri sehingga sulit merasakan kebahagiaan, yang dapat menghambat perkembangan mental yang sehat. Terapi CBT dapat digunakan tahap awal untuk penanganannya, penelitian saat ini menunjukkan terapi CBT mungkin berpengaruh untuk BDD.

D. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi di SMP Widya Wiyata Sidoarjo. Dalam dokumentasi tersebut peneliti ingin mengetahui karakteristik pada remaja awal dan mengamati apakah mereka mengalami gejala-gejala gangguan dismorfik tubuh atau tidak.

4.3 Hasil Penyajian Data

Hasil reduksi dari data yang diberikan, maka dapat disajikan data sebagai berikut:

1. Penderita BDD yang paling rentan pada usia 12-15 tahun atau remaja awal.
2. Perlu adanya edukasi terhadap masyarakat tentang bahayanya BDD
3. Mengajak remaja usia 12-15 tahun untuk memberikan motivasi agar lebih mencintai dirinya dan terfokus dalam kelebihannya.

4. Menggunakan media buku ilustrasi bertujuan untuk memberikan edukasi serta menyampaikan pesan yang tersampaikan supaya lebih menarik.
5. Memberikan ilustrasi dengan jenis visual yang diminati para remaja agar lebih menarik.

4.4 Kesimpulan

Dari hasil penyajian data, dapat disimpulkan bahwa usia 12-15 tahun atau remaja awal adalah usia yang paling rentan mengalami BDD sehingga memberikan edukasi tentang BDD kepada remaja untuk mengetahui dan tidak sampai mengarah hal tersebut. Pada menggunakan media berupa buku ilustrasi bertujuan untuk memberikan edukasi, menyampaikan pesan, dan memberikan ilustrasi yang diminati para remaja agar lebih menarik.

4.5 Konsep dan *Keyword*

Dalam menyusun konsep dan *keyword*, tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis STP, USP, dan SWOT agar lebih mudah dalam menemukan konsep dan *keyword* untuk tahapan sebagai penyelesaian karya.

4.5.1 Analisis *Segmentation, Targeting, Positioning* (STP)

A. *Segmentation*

1. Geografis
 - a. Negara : Indonesia
 - b. Teritorial : Jawa Timur
 - c. Distrik : Sidoarjo
 - d. Kepadatan Populasi : Kota besar
2. Demografis
 - a. Usia : 12-15 tahun
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan
 - c. Pendidikan : SMP
 - d. Profesi : Pelajar
3. Psikografis

Remaja usia 12-15 tahun yang menyadari akan pentingnya kesehatan mental tanpa khawatir penampilannya untuk tidak mengubah secara berlebihan,

juga berkeinginan untuk mencegah BDD. Selain itu, buku ilustrasi sebagai alat bantu untuk memberikan informasi mengenai bahaya dan pencegahan sebelum BDD menjangkiti remaja usia 12-15 tahun.

B. Targeting

Untuk targeting, peneliti menggunakan target *audience* yang dimana target menjadi tujuan utama dalam perancangan buku ilustrasi tentang gangguan dismorfik tubuh sebagai media kampanye sosial kepada masyarakat berusia 12-15 tahun. Hal ini dikarenakan banyak yang tidak mengetahui BDD, gejala-gejalanya dan seberapa bahayanya.

C. Positioning

Buku ilustrasi sebagai media kampanye sosial ini berisikan sebuah cerita yang memberikan semangat dan percaya diri dalam berpenampilan, sehingga remaja usia 12-15 tahun dapat mengambil contoh perilaku dan menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari.

4.5.2 Unique Selling Point (USP)

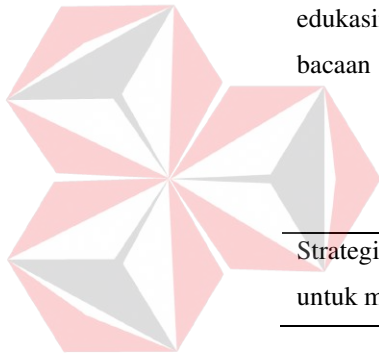
Keunikan dalam perancangan buku ilustrasi ini sangat jarang yang membahas tentang BDD, menggunakan alur cerita sehingga target *audience* harap mampu dengan mudah memahami informasi dan juga pesan yang disampaikan oleh peneliti.

4.5.3 Analisis SWOT

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

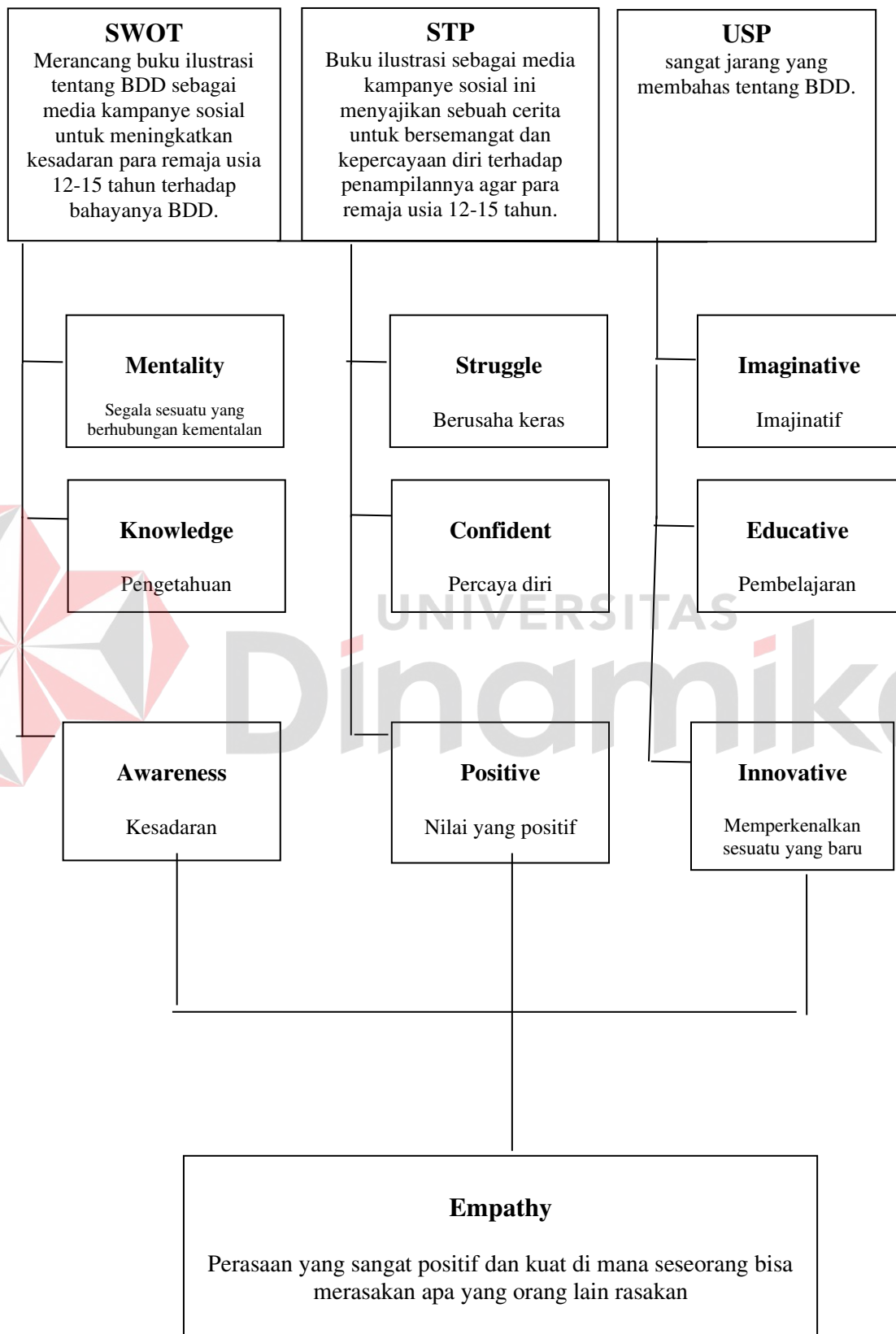
	<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
Faktor Internal (S-W)	-Edukasi terhadap para remaja mengenai BDD. -Indonesia sendiri terdapat sebanyak 150.000 kasus mengenai BDD	-BDD dapat merusak kementalan para remaja. -Kurangnya edukasi tentang BDD mengenai gejala-gejala, faktor penyebab, bahaya, dan pencegahannya.
Faktor Eksternal (O-T)		
<i>Opportunities</i>	S-O	W-O

<p>-Remaja belum teredukasi seputar BDD</p> <p>-Mengkampanyekan masalah BDD dapat menarik perhatian kepada remaja yang merasa kekurangan dalam dirinya</p> <p>-<i>Instagram</i> sebagai media pendukung kampanye sosial, seperti yang sering digunakan para remaja untuk menyebarkan informasi lebih cepat.</p>	<p>-Merancang buku ilustrasi sebagai penyampaian informasi mengenai BDD dan pencegahannya.</p> <p>-Menggunakan platform <i>Instagram</i> sebagai media pendukung.</p>	<p>-Dengan ingin mencoba rasa lebih percaya diri sehingga mencoba tertarik melihat media buku ilustrasi.</p> <p>-Memanfaatkan media sosial seperti <i>Instagram</i> sebagai sumber informasi untuk mengetahui bahayanya BDD.</p>
<i>Threats</i>	S-T	W-T
<p>-Masyarakat belum mengetahui BDD.</p> <p>-Remaja merasa bosan jika edukasinya terlalu banyak bacaan</p>	<p>-Menyampaikan sebuah informasi mengenai BDD melalui visual dari media buku ilustrasi agar para remaja tertarik dengan cara penyampaian tersebut.</p>	<p>-Menjelaskan mengenai BDD dan bagaimana cara mencegahnya sehingga para remaja memiliki kesadaran bagaimana berperilaku baik.</p>
<p>Strategi Utama: Merancang buku ilustrasi tentang BDD sebagai media kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya dan pencegahan dari BDD</p>		



4.5.4 Keyword

Tabel 4. 2Keyword



4.5.5 Deskripsi *Keyword*

Berdasarkan hasil data yang diolah peneliti melalui STP, USP, dan SWOT dapat disimpulkan bahwa *keyword* yang tepat untuk perancangan ini adalah *empathy*. Tujuan dari *keyword* tersebut dalam perancangan yang peneliti buat untuk menanamkan kesadaran diri dengan bahaya dari BDD dan untuk lebih memahami perasaan orang lain.

4.6 Konsep Karya

4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Berdasarkan hasil dari pengolahan data melalui STP, USP, dan SWOT dapat menghasilkan sebuah *keyword* yang akan dijadikan sebagai konsep karya dalam perancangan buku ilustrasi.

4.6.2 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah mengedukasi tentang bahaya BDD dan cara pencegahannya, serta meningkatkan kesadaran terhadap remaja usia 12-15 tahun untuk lebih mencintai diri sendiri dan tidak melakukan perubahan diri secara berlebihan.

4.6.3 Strategi Kreatif

Perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan dibuat cerita yang berupa fiktif, sehingga para remaja ini lebih memahami dan mengerti apa yang disampaikan dalam buku ilustrasi. Dalam penelitian, strategi kreatif dapat diperlukan sebagai berikut:

1. Jenis buku : Buku ilustrasi berupa cerita bergambar
2. Ukuran : 29.7 x 21 cm
3. Jenis *layout*

Layout yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah jenis *layout*, *Picture Window Layout*.

4. Judul

Judul yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi sebagai mencegah BDD pada remaja awal yaitu “*Am I Me?*”. Dengan maksud dari judul tersebut dalam tokoh utama ini melihat bayangannya yang lebih besar darinya sehingga membuatnya cemas dan mempertanyakan terus tentang

berat badannya.

5. Tagline

Tagar “*Be Yourself*” pada sosial media *Instagram* bertujuan untuk memperkuat percaya diri pada remaja awal agar lebih mencintai diri sendiri dan tidak melakukan perubahan yang berlebihan.

6. Warna

Pemilihan warna berdasarkan psikologi, warna paling tepat yaitu warna hijau. Warna hijau memiliki makna penyembuhan, sedangkan warna biru memiliki makna kedamaian sehingga menjadi warna yang tepat untuk *keyword* sebelumnya, dengan kemampuan karakter untuk menunjukkan rasa belas kasihan terhadap perasaan yang dialami dari seseorang. Serta warna kuning memiliki kesan optimisme dan kegembiraan agar para pembaca tetap optimis untuk masa depannya nanti (Monica & Luzar, 2011).



Gambar 4. 3 Warna

(Sumber: Olahan peneliti, 2023)

7. Tipografi

Penggunaan tipografi dalam perancangan buku ilustrasi adalah *sans serif*. Tujuan pemilihan tipografi adalah agar lebih mudah dibaca dan mudah dipahami. Sehingga tipografi yang akan digunakan yaitu Bodo Amat.

Bodo Amat

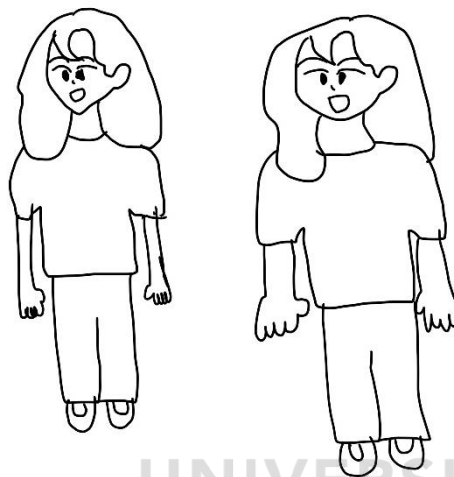
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 4. 4Font Bodo Amat

4.7 Strategi Media

Dalam perancangan ini, media utama adalah buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang BDD pada remaja usia 12-15 tahun. Selain dari itu juga didukung dengan media pendukung seperti poster, *x-banner*, gantungan kunci, *feed Instagram*, bookmark berisi quotes dan stiker.

1. Sketsa Karakter



Gambar 4. 5 Sketsa Karakter

Sketsa ini menunjukkan bahwa karakter memiliki dua versi. Dimana pada sinopsis buku ilustrasi ini tokoh utama memiliki kecemasan sehingga apa yang dilihatnya dicerminkan atau disekitarnya, dia merasa dirinya gemuk.

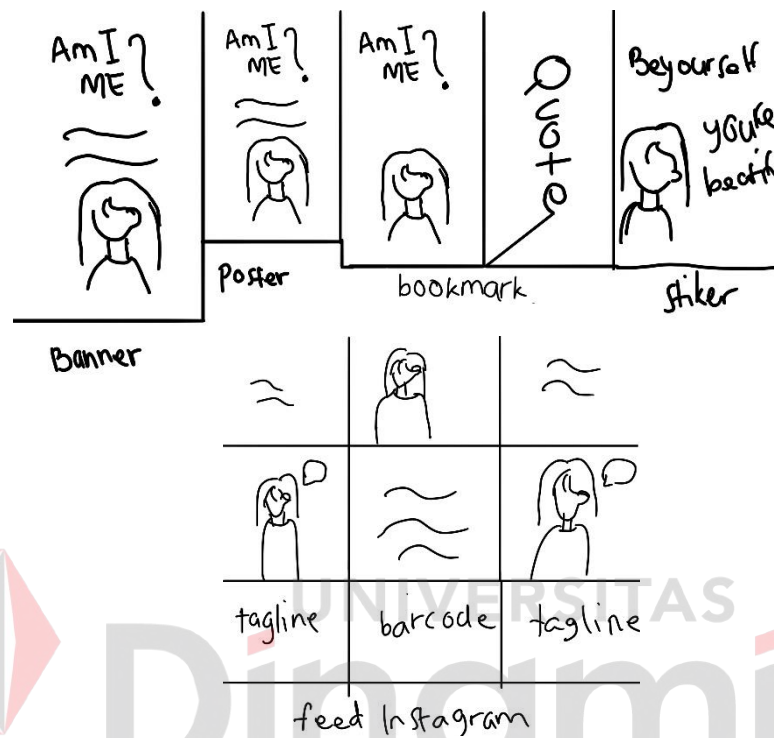
2. Sketsa *Cover* depan dan belakang



Gambar 4. 6 Sketsa cover depan dan belakang

Sketsa pada *cover* depan ini terdapat tokoh utama seperti melihat bayangannya yang lebih besar darinya. Sehingga ia mulai cemas dan mempertanyakan diri sendirinya apakah benar itu dia. Sedangkan *cover* belakang terdapat sebuah deskripsi dan juga *quotes*.

3. Sketsa Media Pendukung



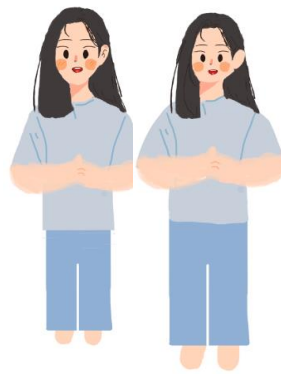
Gambar 4. 7 Sketsa media pendukung

Media pendukung yang digunakan peneliti antara lain *x-banner*, poster, gantungan kunci, *bookmark*, *feed Instagram*, dan stiker dengan ilustrasi dan juga *quotes* dengan tujuan agar meningkatkan kesadaran kepada remaja awal.

4.8 Implementasi Media

4.8.1 Media Utama

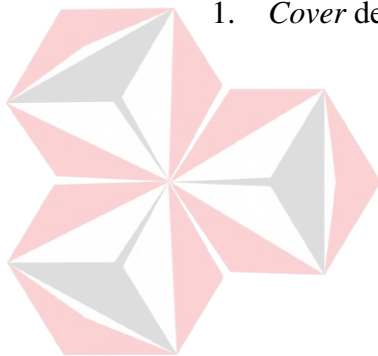
1. Desain Karakter



Gambar 4. 8 Karakter

Gambar diatas merupakan satu karakter memiliki dua versi. Dimana dalam sinopsis buku ilustrasi ini tokoh utama memiliki kecemasan berlebihan sehingga apa yang ia lihat dikaca atau disekitarnya, dia merasa kalau dia itu gemuk.

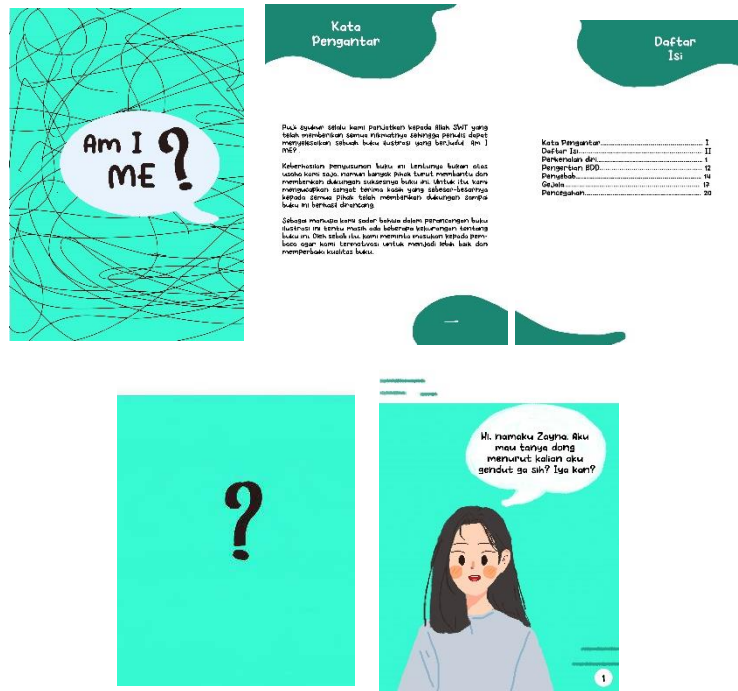
1. Cover depan dan belakang



Gambar 4. 9 Cover depan dan belakang

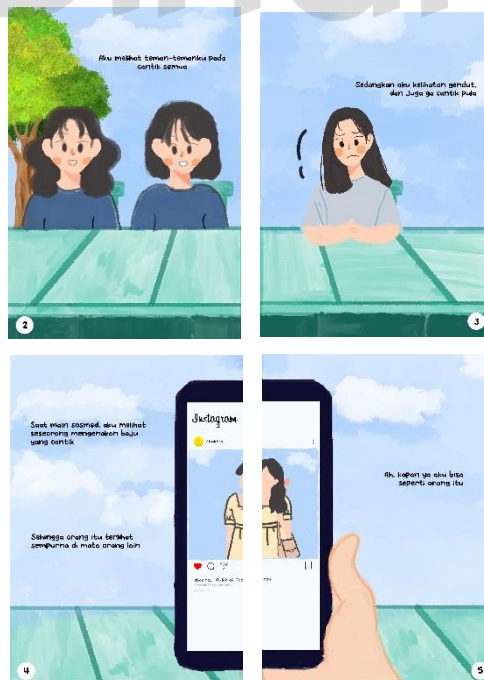
Desain pada cover depan ini terdapat tokoh utama seperti melihat bayangannya yang lebih besar darinya. Sehingga ia mulai cemas dan mempertanyakan diri sendirinya apakah benar itu dia. Sedangkan cover belakang terdapat sebuah deskripsi dan juga quotes.

2. Desain Layout



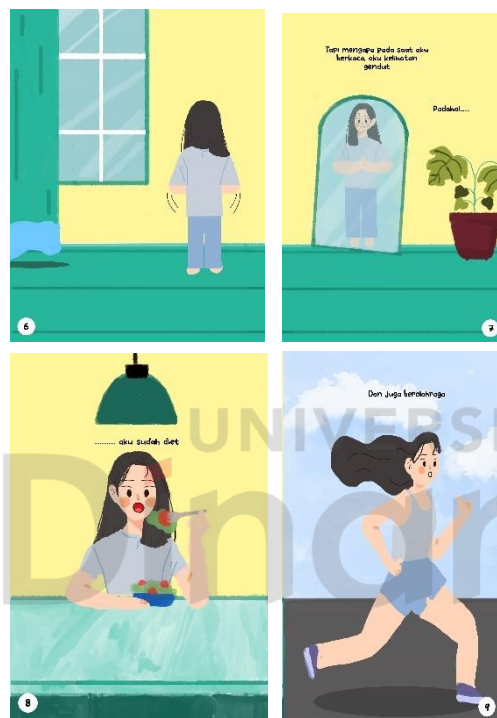
Gambar 4. 10 Desain Layout Halaman Pembuka

Bagian awal dari buku ilustrasi ini terdapat kata pengantar, daftar isi guna mengetahui bagian di setiap halaman serta pengenala tokoh utama yaitu, Zayna dan ia sedang mempertanyakan kepada para pembaca tentang berat badannya.



Gambar 4. 11 Desain layout buku halaman 2-5

Isi buku ilustrasi ini menggunakan *layout* berjenis *picture window*, yang dimana visualnya lebih besar dan penjelasannya tidak terlalu banyak. Dalam isi buku ilustrasi ini menceritakan seorang gadis bernama Zayna yang merasa iri kepada teman-temannya pada cantik sehingga dia muncul rasa kecemasan yang berlebihan. Kemudian, ketika Zayna memainkan sosial medianya yang dimana ia melihat seseorang menggunakan baju yang cantik sehingga Zayna merasa ingin mempunyai badan yang ideal supaya bisa memakai baju yang cantik.



Gambar 4. 12Desain Layout Buku Halaman 6-9

Pada halaman enam sampai dengan halaman sembilan ini menceritakan bahwa Zayna sedang berkaca di kamarnya, ia merasa badannya naik. Dia sudah melakukan apapun supaya berat badannya turun mulai dari diet dan berolahraga.



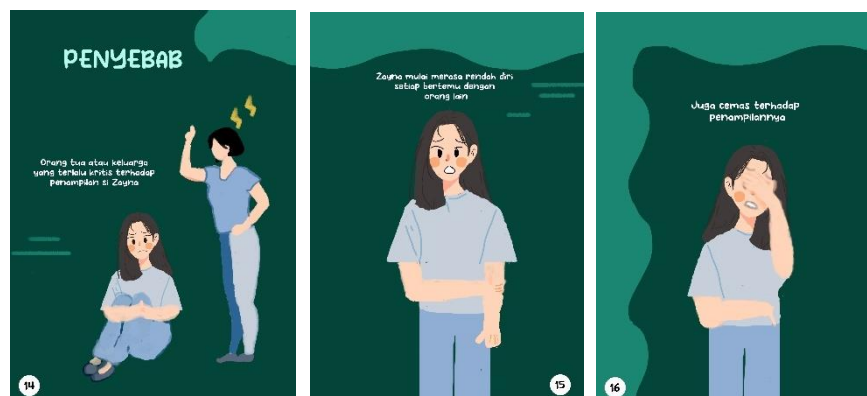
Gambar 4. 13Desain Layout Buku Halaman 10-11

Pada halaman selanjutnya, menceritakan bahwa Zayna mulai cemas yang berlebihan sehingga hal tersebut menjadi salahsatu penyebab dari *Body Dysmorphic Disorder (BDD)*



Gambar 4. 14Desain Layout Buku Halaman 12-13

Selanjutnya, pada halaman dua belas sampai dengan halaman tiga belas memberikan penjelasan dari BDD dan juga memberikan visual yang sedang mengurung diri di rumah Zayna.



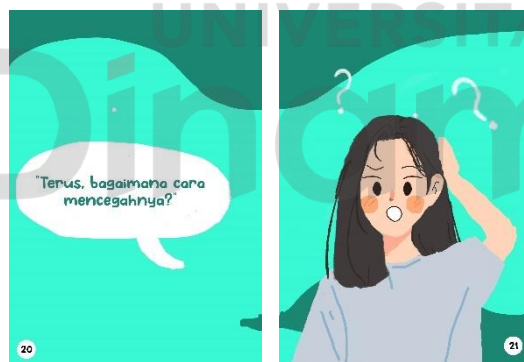
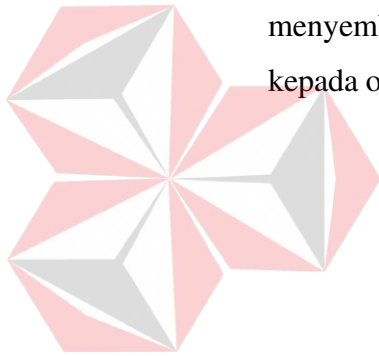
Gambar 4. 15Desain Layout Buku Halaman 14-16

Pada halaman empat belas sampai dengan halaman enam belas ini menunjukkan visual-visual penyebab dari BDD yaitu, keluarga terlalu kritis dengan penampilan Zayna, merasa rendah diri, dan juga cemas yang berlebihan.



Gambar 4. 16Desain Layout Buku Halaman 17-19

Selanjutnya, menunjukkan visual-visual gejala dari BDD yaitu, menyembunyikan anggota tubuh yang kurang sempurna, menanyakan kepada orang lain secara berulang-ulang, dan sering berkaca terus-menerus.



Gambar 4. 17Desain Layout Buku Halaman 20-21

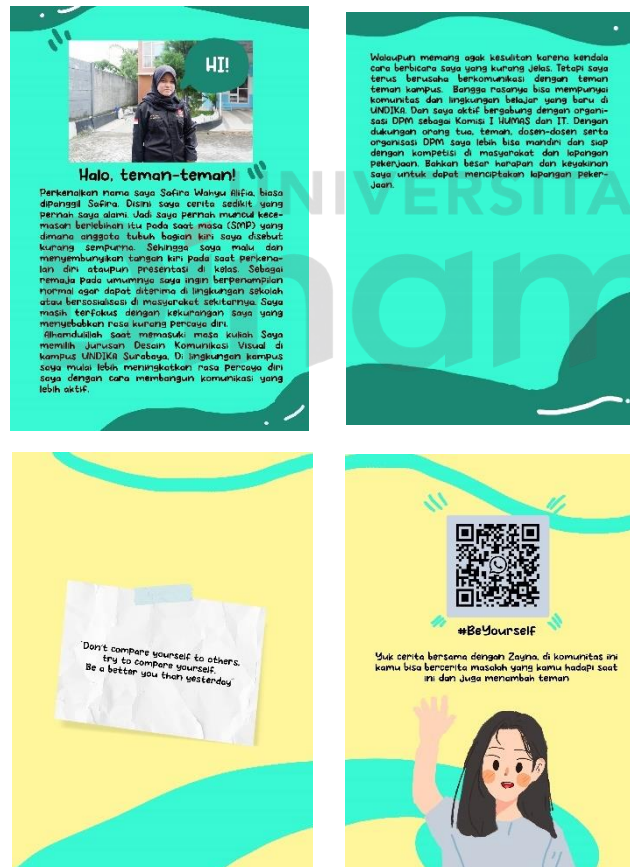
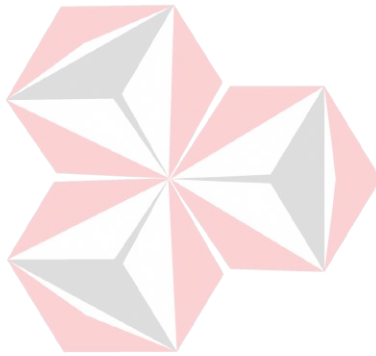
Halaman dua puluh dan halaman dua puluh satu ini mevisualkan Zayna yang sedang bingung dan bertanya bagaimana cara mencegah BDD.





Gambar 4. 18Desain Layout Buku Halaman 22-25

Pada halaman dua puluh dua sampai dengan halaman dua puluh lima ini menunjukkan visual-visual cara pencegahan dari BDD mulai dari *self love*, ubah mindset, apresiasi diri dan juga cari pertolongan dengan cara profesional.



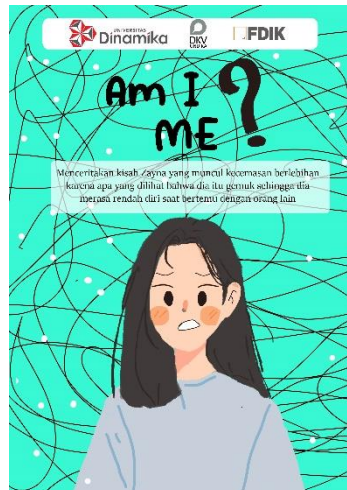
Gambar 4. 19Desain Layout Buku Halaman Penutup

Di halaman penutup, menampilkan pengalaman dari pengarang sebagai sebuah motivasi untuk para pembaca dan juga sebuah QR code untuk para pembaca bisa cerita atau *sharing* yang dialami saat ini.

4.8.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media sebagai pendukung dalam media promosi dari media utama. Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan media pendukung sebagai berikut:

1. Poster



Gambar 4. 20 Desain Poster

Poster terdapat ilustrasi seorang gadis muncul rasa kecemasan berlebihan terhadap dirinya sehingga dia mempertanyakan dirinya bahwa apakah itu dia dan juga kurangnya percaya diri. Dan memberikan sinopsis cerita dari tokoh utama.

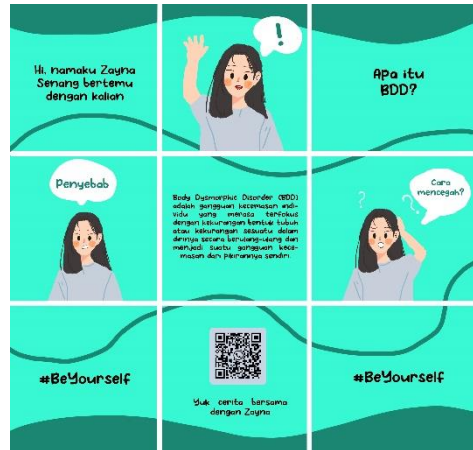
2. X-banner



Gambar 4. 21 Desain X-banner

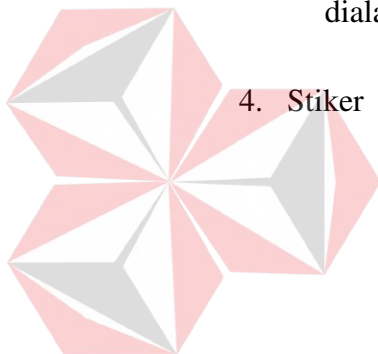
X-banner terdapat ilustrasi seorang gadis muncul rasa kecemasan berlebihan terhadap dirinya sehingga dia mempertanyakan dirinya bahwa apakah itu dia dan juga kurangnya percaya diri. Dan memberikan sinopsis cerita dari tokoh utama.

3. Feed Instagram



Gambar 4. 22 Desain Feed Instagram

Pada akun @storywithzayna akan digunakan peneliti sebagai media promosi mengenai seputar BDD mulai dari pengertian, penyebab, dan cara pencegahan dan juga terdapat QR *code* untuk bercerita apa yang dialami saat ini atau *sharing* satu sama lain.



4. Stiker



Gambar 4. 23 Desain Stiker

Stiker terdapat desain ilustrasi tokoh utama yaitu Zayna dan memberikan *tagline* “BeYourself” dengan tujuan mencintai diri sendiri dan juga meningkatkan kesadaran kepada remaja awal usia 12-15 tahun.

5. Gantungan Kunci



Gambar 4. 24Desain Gantungan Kunci

Pada gantungan kunci hampir sama dengan stiker, dengan tujuan mencintai diri sendiri dan juga meningkatkan kesadaran kepada remaja awal usia 12-15 tahun.

6. Bookmark



Gambar 4. 25Desain Bookmark

Pada *bookmark* hampir sama dengan poster, namun tampak belakang terdapat *quotes* untuk memotivasikan kepada para pembaca.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi tentang gangguan dismorfik tubuh sebagai media kampanye sosial kepada remaja awal usia 12-15 tahun mendapatkan sebuah *keyword* yaitu “*empathy*” diambil dari analisis STP, USP, dan SWOT. *Empathy* merupakan perasaan yang sangat positif dan kuat di mana seseorang bisa merasakan apa yang orang lain rasakan. *Keyword* tersebut menjabarkan penggunaan warna hijau, biru, dan kuning. Ditambah dengan menggunakan tipografi berjenis “Bodo Amat” serta *layout* berjenis *picture window layout*. Sehingga penggunaan elemen desain tersebut mendukung dan melengkapi buku ilustrasi yang berjudul “Am I ME?”

Dalam perancangan buku ilustrasi “Am I ME?” bertujuan untuk menanamkan kesadaran diri dengan bahaya dari *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) juga lebih memahami apa yang orang lain rasakan. Dalam buku ilustrasi ini akan dibahas sebagai gambaran pengalaman seseorang yang dialami serta pengertian, penyebab, gejala dan pencegahan dari BDD yang dikemas dalam suatu cerita. Selain itu, media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini yaitu poster, *x-banner*, gantungan kunci, *feed Instagram*, *bookmark* dan stiker.

5.2 Saran

Tugas akhir ini merancang buku ilustrasi tentang *Body Dysmorphic Disorder* (BDD). Dalam tugas akhir ini hanya dirancang melalui buku ilustrasi yang bertujuan untuk menanamkan kesadaran diri dengan bahaya dari BDD juga lebih memahami apa yang orang lain rasakan. Untuk penelitian selanjutnya, dapat merancang media bergerak seperti video animasi supaya lebih menarik perhatian dan juga kampanye sosial seputar BDD lebih banyak lagi terhadap masyarakat khusus remaja awal agar tidak melakukan tindakan yang salah.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal:

- Adlya, S. I., & Zola, N. (2019). JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia) Kecenderungan Body Dysmorphic Disorder pada Remaja. *JRTI (JURNAL Riset Tindakan Indonesia)*, 4(2)n/j
- Ananthi, D. (2018). Hubungan Antara Perfeksionis Dengan Gangguan Dismorfik Tubuh Pada Remaja.
- Deden, Prtama. (2018). Mengenal Digital Painting. *ilmuti.org*, 1-12.
- Deni, H. (2020). *Inventaris Kelemahan Dan Kelebihan Diri Sendiri*.
<https://www.scribd.com/document/491913603/Makalah-Kelebihan-Kekurangan-diri-sendiri-deni-hidayatullah>
- Guntara, M., & Mujiyono, S. (2020). Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital Dan Penerapannya Pada Merchandise. *Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70–80. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Nurlita, D., & Lisiswanti, R. (2016). Body dysmorphic disorder. *Body Dysmorphic Disorder*, 35(5), 559. <https://doi.org/10.1097/00004583-199605000-00009>
- Paramitha, I. A. (2017). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 13(1), 6–37.
- Wahyudi, M. I., & Yuniardi, M. S. (2019). Body image dan kecenderungan body dysmorphic disorder pada mahasiswi (body image and trends of body dysmorphic disorders in students). *Psycho Holistic*, 1(1), 30–37.
<http://journal.umbjm.ac.id/index.php/psychoholistic30>

Sumber Internet:

- buku. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses 09 Okt 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buku>
- Faidah, (2021). Mengenal jenis-jenis ilustrasi dalam dunia desain grafis. Diakses pada 16 Okt 2022, dari <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>

- Hardi, (2022). Kampanye. Diakses pada 16 Okt 2022, dari <https://www.gramedia.com/literasi/kampanye/>
- Mamud. (2021). Pengertian Kampanye Sosial. Diakses pada 18 Okt 2022, dari <https://dosensosiologi.com/pengertian-kampanye-sosial/>
- Riadi, Muchlisin. (2019). Pengertian, Jenis dan Teknik Kampanye. Diakses pada 10 Sept 2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2019/01/pengertian-jenis-dan-teknik-kampanye.html>

Sumber Buku:

- Kusnadi. (2018). Dasar Desain Grafis. Edu Publisher.
- Anggraini Nathalia. (2014). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia.
- Maharsi, Indiria. (2016). Ilustrasi. Dwi - Quantum.
- Rustan, Suriyanto. (2020). Layout 2020. CV. Nulisbuku Jendela Dunia Mendesain
- Rustan, Suriyanto.. (2013). Logo. Gramedia Pustaka Utama. Metodologi Penelitian.
- Salim & Syahrudin. (2012). Kualitatif. Ciptapustaka Media Metodologi penelitian
- Anggito & Setiawan. (2018). kualitatif. CV. Jejak (Jejak Publisher).
- Ramadhan, Muhammad. (2021). Metode Penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Restu, dkk. (2021). Metode Penelitian. Indonesia: Deepublish.
- Pakpahan, dkk. (2022). Metodologi Penelitian. Yayasan Kita Menulis.
- Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum. (2018). Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi. UMMPress.
- Mawarti, dkk. (2021). Pengantar Riset Keperawatan. Yayasan Kita Menulis.
- Sudrajat . (2021). Perilaku Organisasi Sebagai Suatu Konsep & Analisis. Nilacakra.
- Ali & Ashori. (2018). Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik. PT Bumi Aksara
- Purwantara. (2022). Seni Membaca Buku. Penerbit Andi.