

**PERANCANGAN MEDIA BUKLET SOSIALISASI
BALAI KESEHATAN MATA MASYARAKAT (BKMM)
MENGENAI KESEHATAN MATA ANAK
DI SUMATERA BARAT**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Hikmah Hasmaini
03702/2008

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENIRUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Karya Akhir

**Perancangan Media Buklet Sosialisasi
Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM)
Mengenai Kesehatan Mata Anak Di Sumatera Barat**

Nama : Hikmah Hasmaini
Nim : 03702
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 1 Agustus 2012

Disetujui untuk ujian:

Dosen Pembimbing I



Drs. Erwin, A. M.Sn

NIP 19590118.198503.1.007

Dosen Pembimbing II



Drs. Jamilus, M.Pd

NIP 19511114.197093.1.001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa FBSS UNP Padang



Dr. Yahya, M.Pd

NIP 19640107.199001.1.001

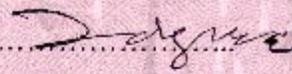
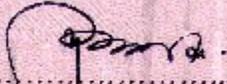
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Media Buklet Sosialisasi Balai Kesehatan
Mata Masyarakat (BKMM) Mengenai Kesehatan Mata
Anak Di Sumatera Barat
Nama : Hikmah Hasmaini
Nim : 03702
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang 1 Agustus 2012

Tim Penguji :

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ady Rosa, M.Sn NIP : 19520723.198103.1.006	: 1. 
2. Sekretaris	: Dra. Zubaidah A, M.Sn NIP : 19570425.198602.2.001	: 2. 
3. Anggota	: Drs. Syafwan, M.Si NIP : 19570101.198103.1.010	: 3. 

ABSTRAK

Hikmah Hasmaini : Perancangan Media Buklet Sosialisasi Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) Mengenai Kesehatan Mata Anak Di Sumatera Barat

Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) merupakan salah satu institusi kesehatan yang memberikan pelayanan dibidang kesehatan mata. Beralamat di Jl. Gajah Mada No. 28 Gunung Pangilun Padang. Balai Kesehatan Mata Masyarakat memberikan penyuluhan ke masyarakat dan juga sekolah-sekolah. Penyuluhan ke sekolah-sekolah mengalami kendala. Hal itu disebabkan anak-anak tidak begitu menyimak informasi yang diberikan karena belum adanya media pendukung dalam penyuluhan. Oleh sebab itu, dirancang media pendukung berupa buklet yang dapat menampung sejumlah informasi yang akan disampaikan untuk anak.

Dalam perancangan buklet ini, akan ditampilkan beberapa informasi mengenai kesehatan mata, dan beberapa alternative desain yang sesuai dengan prinsip desain maupun unsur-unsur desain seperti *font*, warna, *layout*, gambar yang nantinya akan ditentukan sebagai final desain. Selain itu, terdapat pula beberapa media pendukung lainnya.

Diharapkan dengan adanya media utama dan pendukung ini, dapat membantu penyuluhan Balai Kesehatan Mata Masyarakat tersebut menjadi lebih baik dibandingkan penyuluhan sebelumnya. Dan semoga perancangan media buklet bermanfaat bagi Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) dan anak-anak sekolah dasar di Sumatera Barat yang dikunjungi BKMM.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir dengan judul **“Perancangan Media Buklet Sosialisasi Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) Mengenai Kesehatan Mata Anak Di Sumatera Barat”**.

Laporan karya akhir ini disajikan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan laporan karya akhir ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada kedua orang tua yang telah membantu dalam bentuk moril maupun materil. Dan penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada para dosen pembimbing, baik kepada Bapak Drs. Erwin A, M.Sn selaku dosen pembimbing I dan Drs. Jamilus, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan karya akhir ini dengan baik.

Tidak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Yahya, M. Pd selaku ketua Jurusan Seni Rupa dan Bapak Drs. Ariusmedi, M. Sn selaku sekretaris Jurusan Seni Rupa.
2. Bapak Syafwan, M.Si selaku pembimbing akademik yang senantiasa selalu ada untuk memberi saran dan masukan akademik selama penulis menjalankan studi di Jurusan Seni Rupa ini.
3. Bapak Drs. Ady Rosa M. Sn , Ibu Dra. Zubaidah A, M. Sn dan Bapak Drs. Syafwan, M. Si sebagai tim penguji Karya Akhir.

4. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Seni Rupa.
5. Teman-teman , senior, dan junior yang selalu memberi semangat. Untuk menyelesaikan karya akhir ini.
6. Kemudian pihak-pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis sadar laporan karya akhir ini memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna, untuk itu apabila ada saran dan kritik yang bersifat membangun, penulis terima dengan senang hati. Atas saran dan kritiknya penulis mengucapkan terima kasih, semoga apa yang ditulis ini dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Padang, 1 Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Orisinalitas	6
F. Tujuan Perancangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Praksis.....	8
B. Kajian Teoritis.....	12
1. Pengertian Desain.....	12
2. Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	16
3. Iklan Layanan Masyarakat	18
4. Buklet	20
5. Layout.....	21
7. Tipografi.....	22

C. Karya yang Relevan	24
D. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PERANCANGAN	28
A Metode Pengumpulan Data.....	28
1 .Data yang Diperlukan	28
a.Data Primer	28
b.Data Sekunder.....	28
2. Pengumpulan Data.....	29
a.Observasi.....	29
b.Wawancara.....	30
c.Dokumentasi	30
B. Metode Analisis Data.....	31
1. Kekuatan (<i>Strength</i>)	31
2. Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	32
3. Peluang (<i>Opportunity</i>)	32
4. Tantangan (<i>Treatment</i>)	32
C. Pendekatan Kreatif.....	32
1. Pesan Verbal	32
2. Pesan Visual.....	33
D. Media Utama & Pendukung.....	34
1.Media Utama.....	34
2. Media Pendukung	35
E. Jadwal Kerja.....	38
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	39
A Teori Media.....	39
1 .Media Utama.....	39
2 .Media Pendukung	40
B. Program Kreatif	43
C. Layout.....	46

D.	Final Desain	81
BAB V	PENUTUP	86
A.	Simpulan	86
D.	Saran	86

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Foto Penyuluhan BKMM 2008.....	9
2. Foto Dokumentasi BKMM 2007	9
3. Gambar buklet untuk dewasa	11
4. Contoh foto dalam buklet.....	11
5. Kover contoh buklet.....	24
6. Contoh daftar isi buklet.....	24
7. Contoh isi buklet	25
8. Contoh ilustrasi pada isi buklet.....	25
9. Contoh halaman terakhir buklet	26
10. Contoh gambar pada buklet	34
11. Tabel warna CMYK.....	44
12. Tabel warna RGB.....	45
13. Contoh Background	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Data survei BKMM 2010-2011	10
Tabel 2 : Data Penyuluhan BKMM 2008.....	10
Tabel 3 : Jadwal Kerja Karya Akhir	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) merupakan salah satu institusi kesehatan yang memberikan pelayanan dibidang kesehatan mata. Beralamat di Jl. Gajah Mada No. 28 Gunung Pangilun Padang. BKMM sebagai fasilitas pelayanan kesehatan sekunder yang menyelenggarakan satu jenis pelayanan spesifik yaitu mata sesuai kebutuhan masyarakat setempat. Pelaksanaanya secara terpadu dengan melibatkan peran serta masyarakat di wilayah kerja BKMM.

Program kerja BKMM meliputi kegiatan di dalam gedung dan di luar gedung. Kegiatan di luar gedung diantaranya adalah penyuluhan, kegiatan usaha kesehatan sekolah. Tujuan umum dari kegiatan ini agar meningkatkan kemampuan dan peran aktif petugas, pasien dan keluarga serta lingkungan pasien dalam menurunkan jumlah penyakit mata dan kebutaan sehingga tidak lagi menjadi masalah di lingkungan masyarakat. Penyuluhan tersebut dilakukan ke puskesmas, balai kesehatan desa dan instansi pendidikan, diantaranya penyuluhan yang dilakukan ke sekolah-sekolah merupakan program BKMM menanggulangi jumlah pasien anak yang mengalami kerusakan mata pada usia sekolah di Sumatera Barat. Penyuluhan dini dilakukan dengan memberikan informasi kepada anak TK dan Sekolah Dasar di Sumatera Barat mengenai pencegahan masalah kesehatan mata. Penyuluhan diadakan dengan mendatangi

sekolah-sekolah, memberikan informasi secara lisan dan menampilkan slide di depan kelas. Penyuluhan memberikan informasi bagaimana menjaga kesehatan mata, gejala awal kerusakan mata dan cara pencegahannya.

Berdasarkan survei tentang kesehatan mata yang dilakukan BKMM pada dua tahun terakhir 2010-2011, ada peningkatan jumlah pasien terutama pasien anak-anak yang mengalami penyakit mata. Peningkatan jumlah pasien penyakit mata dua tahun belakangan cukup signifikan, sehingga BKMM Sumatera Barat lebih mencanangkan program penyuluhan dan sosialisasi kesehatan mata khususnya kepada anak-anak. BKMM telah memulai melakukan penyuluhan dan sosialisasi tentang kesehatan mata bagi anak-anak pada tahun 2008 di kepulauan dan daerah terpencil.

Ketidaktahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan mata oleh anak Sekolah Dasar menyebabkan semakin bertambahnya penderita penyakit mata khususnya pada anak-anak. Selama ini penyuluhan dan sosialisasi telah dilakukan oleh BKMM ke sekolah-sekolah dasar. Penyuluhan dan sosialisasi tersebut menyampaikan informasi dan pengetahuan mengenai kesehatan mata secara lisan kepada anak-anak di depan kelas.

Penjelasan secara lisan saja belum dirasa cukup untuk menambah pengetahuan anak mengenai kesehatan mata. Penjelasan secara lisan biasanya hanya bertahan beberapa hari saja. Setelah penyuluhan selesai, informasi yang diberikan bisa saja tidak dapat langsung ditangkap dan dimengerti oleh anak-anak.

Berdasarkan keterangan diatas penyuluhan ke sekolah-sekolah mengalami kendala. Hal itu disebabkan anak-anak tidak begitu menyimak informasi yang diberikan karena belum adanya media berupa buklet yang dapat menampung sejumlah informasi yang akan disampaikan untuk anak.

Buklet dapat memuat banyak informasi dan keterangan yang lengkap mengenai kesehatan mata anak. Selain informasi, buklet juga dapat memuat gambar yang sifatnya komikal, beberapa permainan, layoutnya bisa dirancang dengan unsur-unsur warna yang beragam, tipografi dan foto sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk membacanya. Media buklet yang menarik dapat membantu BKMM dalam penyuluhan ke sekolah-sekolah.

Dipilihnya buklet sebagai media sosialisasi kesehatan mata anak sebagaimana diperkuat oleh Rustan (2009:114) “ fungsi buklet adalah media publikasi yang dapat menampung cukup banyak informasi karena memiliki beberapa halaman. Cocok untuk mempromosikan produk, informasi perusahaan, informasi acara, media internal perusahaan, *newsletter* dan lain-lain”.

Dalam perancangan buklet ini, akan ditampilkan beberapa informasi mengenai kesehatan mata, dan beberapa alternative desain yang sesuai dengan prinsip desain maupun unsur-unsur desain seperti *font*, warna, *layout*, gambar yang nantinya akan ditentukan sebagai final desain.

Media buklet mengenai kesehatan mata sangat diperlukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan anak-anak mengenai bagaimana menjaga kesehatan mata. Misalnya ketika diadakan penyuluhan oleh kader BKMM terhadap anak-

anak, maka buklet diberikan kepada anak-anak sebagai media sosialisasi yang dapat dibawa dan dipelajari di rumah.

Perancangan buklet sedemikian rupa sesuai dengan selera anak-anak penuh unsur warna, gambar yang bersifat komikal ,beberapa permainan, foto dan tipografi yang komunikatif sehingga menarik untuk anak.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk merancang media buklet BKMM dengan 10 media pendukung lainnya. Berdasarkan uraian diatas, Penulis ajukan judul karya akhir “ **Perancangan Media Buklet Sosialisasi Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) Mengenai Kesehatan Mata Anak Di Sumatera Barat**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Meningkatnya jumlah pasien penyakit mata anak dalam dua tahun belakangan 2010-2011 membuat Balai Kesehatan Mata Masyarakat lebih gencar lagi melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah dasar.
2. Penyuluhan ke sekolah-sekolah mengalami kendala. Hal itu disebabkan anak-anak tidak begitu menyimak informasi yang diberikan karena belum adanya media pendukung dalam penyuluhan.
3. Perlunya media pendukung lain untuk sosialisasi kesehatan yang bisa menampung banyak informasi kesehatan mata khusus untuk anak.
4. Perancangan layout buklet disesuaikan dengan selera anak-anak yang mana media tersebut bisa didukung dengan unsur-unsur warna yang beragam, gambar yang bersifat komikal, beberapa permainan, foto dan tipografi yang komunikatif untuk anak-anak. Dan ditambah lagi dengan sepuluh media pendukung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, untuk mensosialisasikan kesehatan mata khusus untuk anak-anak oleh Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) di wilayah Sumatera Barat, maka dibuat perancangan buklet sebagai media sosialisasi yang khusus dirancang untuk anak-anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka, perlu dirancang sebuah buklet yang berisikan informasi mengenai kesehatan mata khusus untuk anak-anak. Buklet tersebut dirancang baik *layout*, gambar yang sifatnya komikal, warna disesuaikan dengan selera anak-anak serta tipografi yang komunikatif untuk anak.

E. Orisinalitas

Belum adanya media sosialisasi BKMM tentang kesehatan mata untuk anak sekolah dasar membuat penulis tertarik untuk merancang media sosialisasi tersebut. Perancangan media sosialisasi BKMM berupa buklet kesehatan mata. Buklet dirancang semenarik mungkin agar anak sekolah dasar tertarik untuk membacanya. Perancangan mengangkat konsep anak-anak, penuh warna-warni, gambar, komik, permainan, foto dan tipografi pada layoutnya. Konsep tersebut belum pernah diangkat oleh BKMM pada media sosialisasi ke sekolah-sekolah dasar. Setiap karya berupa foto penulis mendapatkannya dengan memoto sendiri dan beberapa foto penulis dapatkan dari data dokumentasi BKMM. Layoutnya penulis rancang sendiri. Semua perancangan media sosialisasi BKMM baik itu berupa buklet dan beberapa media pendukung penulis rancang berdasarkan ide kreatif dan rancangan penulis sendiri tanpa adanya hasil penciplakan karya orang lain.

F. Tujuan Perancangan

Secara umum perancangan ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Perancangan buklet dengan *layoutnya* disesuaikan dengan kesukaan anak-anak.
2. Merancang gambar yang sifatnya komikal
3. Menentukan warna yang menarik bagi anak-anak
4. Menetapkan tipografi yang komunikatif bagi anak-anak
5. Merancang buklet yang baik secara visual maupun secara verbal, sehingga maksud dan tujuan dari perancangan ini tercapai.
6. Menciptakan rancangan yang menarik untuk anak sekolah dasar dengan ciri khas tersendiri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

Balai Kesehatan Mata Masyarakat (BKMM) merupakan salah satu institusi kesehatan yang memberikan pelayanan dibidang kesehatan mata merupakan institusi dibawah kementrian kesehatan. BKMM sebagai fasilitas pelayanan kesehatan sekunder yang menyelenggarakan satu jenis pelayanan spesifik yaitu mata sesuai kebutuhan masyarakat setempat. Pelaksanaanya secara terpadu dengan melibatkan peran serta masyarakat di wilayah kerja BKMM. Beralamat di Jl. Gajah Mada No. 28 Gunung Pangilun Padang. Memiliki luas bangunan 1.100 m².

BKMM dipimpin oleh Dr. Nany SR M.Kes dan dibantu oleh kepala sub. Bagian tata usaha, seksi pelayanan, seksi program dan pengembangan. Saat ini BKMM memiliki sumber daya manusia sebanyak 49 orang terdiri dari 42 orang pegawai negeri sipil dan 7 orang tenaga honorer.

Program kerja BKMM meliputi kegiatan di dalam gedung dan di luar gedung. Kegiatan di luar gedung diantaranya adalah penyuluhan, kegiatan usaha kesehatan sekolah. Tujuan umum dari kegiatan ini agar meningkatkan kemampuan dan peran aktif petugas, pasien dan keluarga serta lingkungan pasien dalam menurunkan jumlah penyakit mata dan kebutaan sehingga tidak lagi menjadi masalah di lingkungan masyarakat.

Penyuluhan yang dilakukan ke sekolah-sekolah merupakan program BKMM menanggulangi jumlah pasien anak yang mengalami kerusakan mata pada usia sekolah di Sumatera Barat. Penyuluhan dini dilakukan dengan memberikan informasi kepada anak TK dan Sekolah Dasar di Sumatera Barat mengenai pencegahan masalah kesehatan mata. Penyuluhan memberikan informasi bagaimana menjaga kesehatan mata, gejala awal kerusakan mata dan cara pencegahannya.



Gambar. 1

Penyuluhan dilakukan di depan kelas secara lisan
(Foto penyuluhan BKMM di Sekolah Dasar tahun 2008)



Gambar. 2

Gambar penyuluhan BKMM

Penyuluhan diadakan ke sekolah memberi penjelasan mengenai kesehatan mata terhadap anak-anak oleh pegawai BKMM (foto dokumentasi BKMM 2007)

Berdasarkan survei tentang kesehatan mata yang dilakukan BKMM pada dua tahun terakhir 2010-2011, terjadi peningkatan pasien anak-anak dengan data survei sebagai berikut :

Tabel.1

(Data survei kesehatan mata BKMM 2010-2011, sumber : Laporan tahunan BKMM)

Tahun	Golongan umur	Jumlah Pasien
2010	1-14 Tahun	1.782
2011	1-14 Tahun	1.869
		3.651

BKMM telah memulai melakukan penyuluhan dan sosialisasi tentang kesehatan mata bagi anak-anak pada tahun 2008 di kepulauan dan daerah terpencil. Untuk tahap awal dilakukan terhadap anak-anak di 10 Sekolah Dasar di beberapa Kabupaten/Kota. Secara terperinci terlihat pada tabel dibawah ini

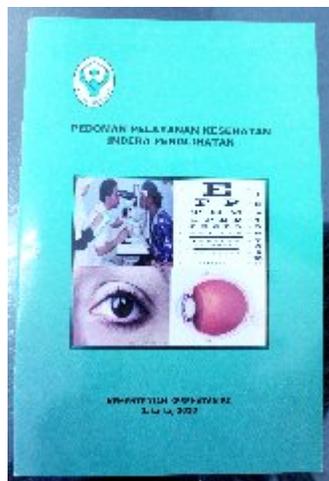
Tabel.2

(Data program penyuluhan kesehatan mata anak sekolah di kepulauan dan daerah terpencil UPTD.BKMM Propinsi Sumatera Barat tahun 2008, sumber : Laporan tahunan BKMM 2008)

N o	Tanggal	Kabupaten/Ko ta	Tempat	Jumla h
1.	14- 17/04/2008	Kab. Pariaman	SD 03 dan SD 14	230
2.	05- 08/05/2008	Sijunjung	SD 01 dan SD 12	141
3.	27- 31/05/2008	Mentawai	SD 16 dan SD 17	200
4.	03-	Mentawai	SD 17 Sioban	99

	07/06/2008			
5.	20- 23/08/2008	Kab. 50 Kota	SD 50 Kota	112
6.	27- 30/08/2008	Pesisir Selatan	SD 20 Tambang	29
7.	03- 06/12/2008	Solok Selatan	SD 03 Bidar Alam	146
Total				957

Selain itu, BKMM telah melakukan penyuluhan ke beberapa daerah, target audiens penyuluhan tersebut dewasa dan manula. Penyuluhan tersebut disertai dengan pemberian buklet panduan kesehatan mata.



Gambar. 3
Gambar buklet kesehatan untuk dewasa
(difoto ulang oleh Hikmah)

Foto-foto yang dipakai dalam perancangan buklet kesehatan mata anak adalah foto anak yang sedang memeriksakan mata dan atribut sekolah



Gambar 4 : Contoh foto untuk isi buklet kesehatan mata anak

B. Kajian Teoritis

1. Pengertian Desain

Seiring berjalannya waktu dan semakin berkembangnya teknologi, tidak dapat dipungkiri lagi perkembangan desain komunikasi visual sekarang ini semakin luas, karya-karya desain komunikasi visual sudah dapat nikmati setiap saat ketika kita berada di dalam maupun di luar ruangan. Sebelum perancang menjelaskan definisi desain komunikasi visual, ada baiknya perancang menjelaskan sedikit mengenai definisi desain terlebih dahulu. Menurut beberapa ahli ensiklopedia dalam buku Sachari (2005:8) memaparkan pengertian desain, antara lain:

- 1) *The Columbia Encyclopaedia*, desain merupakan rencana atau susunan garis, bentuk, massa, dan ruang dalam satu kesatuan,
- 2) *McGraw-Hill Dictionary Art*, desain merupakan susunan elemen rupa pada satu pekerjaan seni,
- 3) *Webster Dictionary*, sketsa gagasan yang memuat konsep bentuk yang akan dikerjakan,
- 4) *Everyman's Encyclopaedia*, pengembangan gagasan-gagasan lama menjadi satu bentuk yang baru.

Sedangkan Santosa (2009:51) menjelaskan bahwa “desain adalah perencanaan untuk menyusun dan menggabungkan beberapa elemen desain”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan atau gagasan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menggabungkan beberapa elemen desain, seperti garis, bentuk, dan ruang.

Dalam suatu desain, tidak dapat melupakan prinsip desain. Karena tanpa prinsip desain, sebaik-baiknya desain tidak akan memiliki arti. Maka oleh sebab itu, perancang akan menjelaskan beberapa prinsip-prinsip menurut para ahli.

Menurut Santosa (2009:52-59) desain memiliki beberapa prinsip, yaitu:

1) Kesatuan adalah menyusun elemen desain menjadi satu kesatuan yang indah, dan tidak rumit, 2) Kontras merupakan suatu perbedaan yang tajam antara dua atau lebih elemen, 3) Proporsi adalah ukuran ideal yang digunakan dalam menciptakan desain, 4) Keseimbangan suatu komposisi yang membentuk desain terasa tidak berat sebelah karena semua elemen seimbang, 5) Harmoni adalah keseluruhan elemen desain yang selaras, 6) Kesederhanaan menyusun sesederhana mungkin elemen desain.

Sedangkan menurut Supriyono (2010:87) prinsip-prinsip desain ada empat, yaitu:

1) Keseimbangan (*balance*) adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat, 2) Tekanan (*emphasis*) dalam menonjolkan elemen visual dapat digunakan cara sebagai berikut: kontras, isolasi objek (pemisahan objek), penempatan objek, 3) Irama (*rhythm*) adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang, 4) Kesatuan (*unity*) secara keseluruhan desain tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain memiliki keseimbangan, kesatuan, irama, proporsi, kontras, tekanan dan kesederhanaan.

Ada beberapa unsur desain yang perlu diketahui sebelum memulai mendesain, sehingga dapat menghasilkan desain yang harmonis, menarik dan pesan dalam desain tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Unsur-unsur tersebut terdiri dari 1) titik, 2) garis, 3) bidang, 4) ruang, 5) warna dan 6) tekstur” (Kusrianto, 2007:30-32).

Berbeda dengan pendapat diatas, Supriyono (2010:57) mengatakan bahwa unsur-unsur desain adalah

1)Garis (*Line*) merupakan elemen visual yang dapat dipakai dimana saja dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca, garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang. 2)Bentuk (*Shape*)adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris dan non geometris. 3) Tekstur(*Texture*) adalah nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda, tekstur dapat bersifat nyata dan dapat pula tidak nyata. 4)Ukuran (*Size*) adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. 5)Gelap-Terang (*Value*) salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang. Kontras *value* dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra.6)Warna (*Color*) merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian pembaca, namun jika pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca, dan sebaliknya apabila menggunakan dengan tepat, warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara.

“Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira atau semangat” (Kusrianto, 2009:46).

Menurut Supriyono (2010:72) “dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu: 1) *Hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya, 2) *Value*, terang gelap warna, dan 3) *Intensity*, tingkat kemurnian atau kejernihan warna”.

Untuk mengupas beberapa hal dasar mengenai warna, maka dapat dilihat dari teori-teori warna seperti yang dijelaskan Kusrianto (2009:48), yaitu:

1)Teori Kesehatan merupakan teori ini menyatakan bahwa semua warna yang dapat ditangkap oleh mata manusia adalah warna pokok, 2)Teori Munsell adalah teori ini menyatakan bahwa warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru, dan jingga. Sedangkan warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua, dan nila.

Warna bukan saja berguna untuk menarik perhatian pembaca, namun warna pun memiliki makna di dalamnya. Seperti apa yang dijelaskan Kusrianto (2009:47) di bawah ini:

1) Merah artinya kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, dan bahaya, 2) Biru artinya kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan dan perintah, 3) Hijau artinya alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan dan pembaruan, 4) Kuning artinya optimis, harapan, filosofi, ketidak jujuran/kecurangan, pengecut dan pengkhianatan, 5) Ungu artinya spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak dan arogan, 6) Orange artinya energi, keseimbangan dan kehangatan, 7) Putih artinya suci, bersih, kecermatan, *innocent* (tanpa berosa), *steril* dan kematian, 8) Hitam artinya kekuatan, kemewahan, kematian,

misteri, ketakutan dan keanggunan, 9) Abu-abu artinya intelek, *futuristic*, modis, kesenduan dan merusak, 10) Coklat artinya dapat dipercaya, nyaman dan bertahan.

Kunci utama sebelum memulai mendesain sesuatu adalah harus mengenal unsur-unsur apa saja yang terdapat pada desain itu sendiri. Seperti yang diuraikan oleh beberapa ahli, unsur-unsur desain terdiri dari: titik, garis, bidang, tekstur, warna, ruang dan ukuran. Kusrianto (2007:46) menjelaskan “ Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam komunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat ,dll”.

Warna merupakan unsur penting dalam perancangan buklet kesehatan mata anak. Anak akan lebih tertarik dengan warna yang cerah. Perancangan buklet anak akan digunakan warna-warna yang cerah dikeseluruhan *layoutnya* agar menarik perhatian anak dan anak mau membaca buklet kesehatan mata BKMM tersebut.

1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Setelah perancang menjelaskan definisi desain, prinsip-prinsip desain dan unsur-unsur desain. Ada baiknya sekarang perancangpun menjelaskan apa yang dimaksud dengan desain komunikasi visual. Menurut Sachari (2005:9) “desain komunikasi visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut

komunikasi, media, citra tanda maupun nilai”. Sedangkan Kusrianto (2009:2) menjelaskan bahwa pengertian desain komunikasi visual adalah:

“Suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout tata letak atau perwajahan”.

Sedangkan menurut Supriyono (2010:56) “desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu yang mempelajari konsep komunikasi menggunakan elemen-elemen visual, serta mempelajari teknik dan media penyampaian pesan sehingga pesan atau informasi dapat diterima pembaca dengan mudah dan menyenangkan”.

Sebagaimana penjelasan dari beberapa ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengkaji serta mempelajari konsep komunikasi dengan mengelola elemen-elemen grafis, media, serta teknik penyampaian pesan sehingga informasi dan pesan yang disampaikan dapat diterima.

Desain komunikasi visual memiliki beberapa cabang ilmu antara lain: “ilustrasi, fotografi, tipografi, 3 Dimensi, *computer graphic*, dan periklanan” (Kusrianto, 2009:12).

Berikut penjelasan singkat dari cabang ilmu desain komunikasi visual tersebut:

- 1) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.
- 2) Fotografi secara prinsip foto hanya menampilkan suatu keadaan yang sebenarnya. Maka oleh sebab itu, fotografi

memiliki perbedaan dengan bentuk lain dari grafis. 3) Tipografi dahulu tipografi hanya diartikan sebagai ilmu cetak mencetak, namun pada saat ini, pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi, yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu. 4) Dimensi penggunaan 3 Dimensi atau yang biasa diebut dengan 3D menjadi populer sejak tahun 90-an sebagai pembuatan *game* dan pada tahun 1995 dirilis film animasi pertama. 5) *Computer Graphic* peran *computer graphic* dalam desain komunikasi visual sangatlah penting karena dengan adanya *computer graphic* dapat membantu proses pembuatan desain menjadi lebih mudah dan cepat. 6) Periklanan merupakan bentuk komunikasi massa, komunikasi yang dilakukan oleh pengiklan untuk mengomunikasikan sesuatu kepada konsumen melalui media.

Masih banyak lagi cabang ilmu yang dapat kita temukan selain cabang ilmu di atas, yang tidak dapat dijelaskan satu persatu. Cabang ilmu lainnya seperti multimedia, elektronik media, animasi, percetakan, desain identitas, dan sebagainya.

Desain komunikasi visual memiliki beberapa fungsi, menurut pendapat Iskandar (2006:10) fungsi desain komunikasi visual antara lain:

“1) sebagai identifikasi, merupakan bentuk visual yang digunakan untuk menandai seseorang atau aspirasi kelompok. Contohnya: logo, 2) sebagai informasi, bersifat memberitahu agar orang yang melihat mendapat pengertian. Contohnya: peta dan rambu-rambu, 3) sebagai persuasi, merupakan usaha agar orang yang melihat terpengaruh untuk mengikuti pesan”.

Perancang berharap penjelasan di atas dapat membantu para desainer untuk menghasilkan karya yang bermanfaat dan dapat dinikmati oleh semua orang.

2. Iklan Layanan Masyarakat

Periklanan dibagi menjadi dua. Pertama, iklan komersil dan yang kedua iklan non komersil atau biasa disebut dengan istilah Iklan Layanan Masyarakat (ILM).

Menurut Nuradi (1996 : 13) adalah “ Jenis periklanan yang dilakukan oleh pemerintah, suatu organisasi pemerintah komersial atau non komersial untuk mencapai tujuan social atau sosio-ekonomis terutama untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat”

Sedang menurut Kasali (1992: 201) iklan layanan masyarakat adalah:

Iklan bukan semata-mata pesan bisnis yang menyangkut usaha mencari keuntungan secara sepihak. Iklan juga mempunyai peran yang sangat penting bagi berbagai kegiatan non bisnis. Di negara-negara maju, iklan telah dirasakan manfaatnya dalam menggerakkan solidaritas masyarakat manakala menghadapi suatu masalah social. Dalam iklan tersebut disajikan pesan-pesan sosial yang dimaksudkan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus dihadapi, yakni kondisi yang mengancam keserasian dan kehidupan umum.

Iklan layanan masyarakat merupakan alat untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat. Media semacam ini sering dimanfaatkan oleh pemerintah untuk menyebarluaskan program-programnya. Sebagai media yang bergerak di bidang sosial, ILM pada umumnya berisi pesan tentang kesadaran nasional dan lingkungan. Misalnya iklan layanan masyarakat yang dibuat untuk menyukseskan program imunisasi nasional,

narkoba, demam berdarah, budaya gemar membaca, tata tertib lalu lintas dan lain sebagainya.

Pada dasarnya iklan layanan masyarakat bertujuan menggugah kesadaran terhadap suatu masalah sosial yang sedang aktual.

3. Buklet

Istilah buklet telah mengalami perluasan arti, beberapa sumber mengartikan sebagai buku kecil yang lain menyatakannya dengan *leaflet*, brosur dan *flier*. Pada dasarnya buklet adalah sebuah media publikasi yang terdiri dari beberapa lembar dan halaman tetapi tidak setebal buku. “ Prinsip-prinsip layout tetap perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah buklet, terutama emphasis, sequence dan unity. Namun yang diperhatikan bukan hanya lingkup kecil satu halaman tapi keseluruhan halaman buklet tersebut. Ukuran buklet bervariasi kebanyakan sekitar A5, A4,A3” (Rustan,2009:114).

Rustan (2009:114) “ fungsi *buklet* adalah media publikasi yang dapat menampung cukup banyak informasi karena memiliki beberapa halaman. Cocok untuk mempromosikan produk, informasi perusahaan, informasi acara, media internal perusahaan, *newsletter* dan lain-lain”.Pada <http://cetakbox.com/article/6-pamflet-buklet-> (on line 14 april 2011) :

Pamflet atau *buklet* adalah terbitan tidak berkala yang dapat terdiri dari satu hingga sejumlah kecil halaman, tidak terkait dengan terbitan lain, dan selesai dalam sekali terbit. Halamannya sering dijadikan satu (antara lain dengan stapler, benang, atau kawat), biasanya memiliki sampul, tapi tidak menggunakan jilid keras. Menurut definisi UNESCO, buklet adalah terbitan tidak berkala yang tidak dijilid keras, lengkap (dalam satu kali terbitan), memiliki paling sedikit 5 halaman

tetapi tidak lebih dari 48 halaman, di luar perhitungan sampul. Bila terdiri dari satu halaman, *Pamflet* atau *buklet* umumnya dicetak pada kedua sisi, dan dilipat dengan pola lipatan tertentu hingga membentuk sejumlah panel yang terpisah. Pamflet yang hanya terdiri dari satu lembar/halaman sering disebut *selebaran* (bahasa Inggris: *leaflet, flier, atau flyer*). Pamflet atau *buklet* sering memiliki sampul, halaman judul, dijilid, dan memiliki jumlah halaman lebih banyak dari pamflet. Bentuknya sering terlihat seperti buku berukuran kecil. Berbeda dengan brosur atau pamflet, buklet bukan merupakan sarana beriklan secara langsung.

Buklet adalah terbitan tidak berkala yang dapat terdiri dari satu hingga sejumlah halaman.

4. *Layout*

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan. Dalam pembuatan *layout* ada beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti proses pembuatan dan tipografi.

Rustan (2009:1) menjelaskan “ Merancang *layout* adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun defenisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa merancang *layout* itu sama dengan mendesain ”.

Layout merupakan bagian penting dalam perancangan *buklet* kesehatan mata anak. Desain *layout* dirancang dengan menarik dan disesuaikan dengan target audien (anak SD). Visual, tipografi dan warna merupakan bagian penting dalam sebuah *layout*. Ketiganya saling

berkaitan, jika tidak ada salah satu diantaranya maka *layout* tidak akan menjadi sempurna. Dengan demikian untuk perancangan *buklet* kesehatan mata anak diperlukan penggabungan antara visual, tipografi dan warna dalam *layout*nya. Menurut Rustan (2009:10-15) ada beberapa proses yang harus diperhatikan dalam membuat layout, yaitu:

1. Konsep Desain

Sebelum membuat layout harus memperhatikan konsep desain terlebih dahulu, yang mana kita harus mengetahui tujuan pembuatan desain tersebut, target *audience* yang akan di capai, pesan apa saja yang ingin disampaikan pada target *audience*, cara penyampaian pesan, dan media apa yang digunakan untuk menarik target *audience*.

2. Media dan Spesifikasi

Hal pertama yang mesti dilakukan setelah mengetahui konsep desain adalah menentukan media dan spesifikasi yang akan digunakan seperti: media apa yang paling cocok, bahan, ukuran, posisi, dan kapan, berapa lama dan di mana saja karya tersebut akan diperlihatkan pada target *audience*.

3. *Thumbnail*

Thumbnail adalah sketsa *layout* dalam bentuk mini atau sering disebut dengan sketsa kasar.

4. Komputer

Setelah melalui tahap-tahapan diatas, kini saatnya memindahkan *thumbnail* ke komputer untuk memulai eksekusi desain, biasanya menggunakan *software-software* yang ada seperti *Corel Draw*, *Photoshop*, *Illustrator*, dan masih banyak lagi.

5. Percetakan

Setelah semua proses selesai, tahap akhir dalam proses pembuatan *layout* adalah mencetak.

5. Tipografi

Kusrianto (2007:190) menjelaskan: “ Tipografi didefinisikan sebagai sesuatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggu-

nakan huruf cetak. Oleh karena itu, ‘menyusun’ meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki ” Jadi tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu. Sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca sebaik mungkin.

Kusrianto (2007:191) “ Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuk yang lebih kuat, jelas (*clarity*) dan terbaca (*legibility*) ”.

Tipografi merupakan bagian penting dalam merancang buklet kesehatan anak. Tanpa adanya tipografi (huruf), pesan tidak akan tersampaikan dengan baik kepada target audien. Dalam perancangan *buklet* ini akan digunakan tipografi yang menarik dan sesuai dengan target audien tersebut. Menurut Supriyono (2010:19) “tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu”.

Ada beberapa pertimbangan dalam memainkan huruf, antara lain ukuran (*point size*), variasi (*style*), panjang *baris* (*line length*), spasi (*character space, word space, line space*) dan bentuk susunan (*alignment*).

C. Karya yang Relevan

Sebagai perbandingan, berikut contoh buklet sosialisasi Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) :



Gambar 5

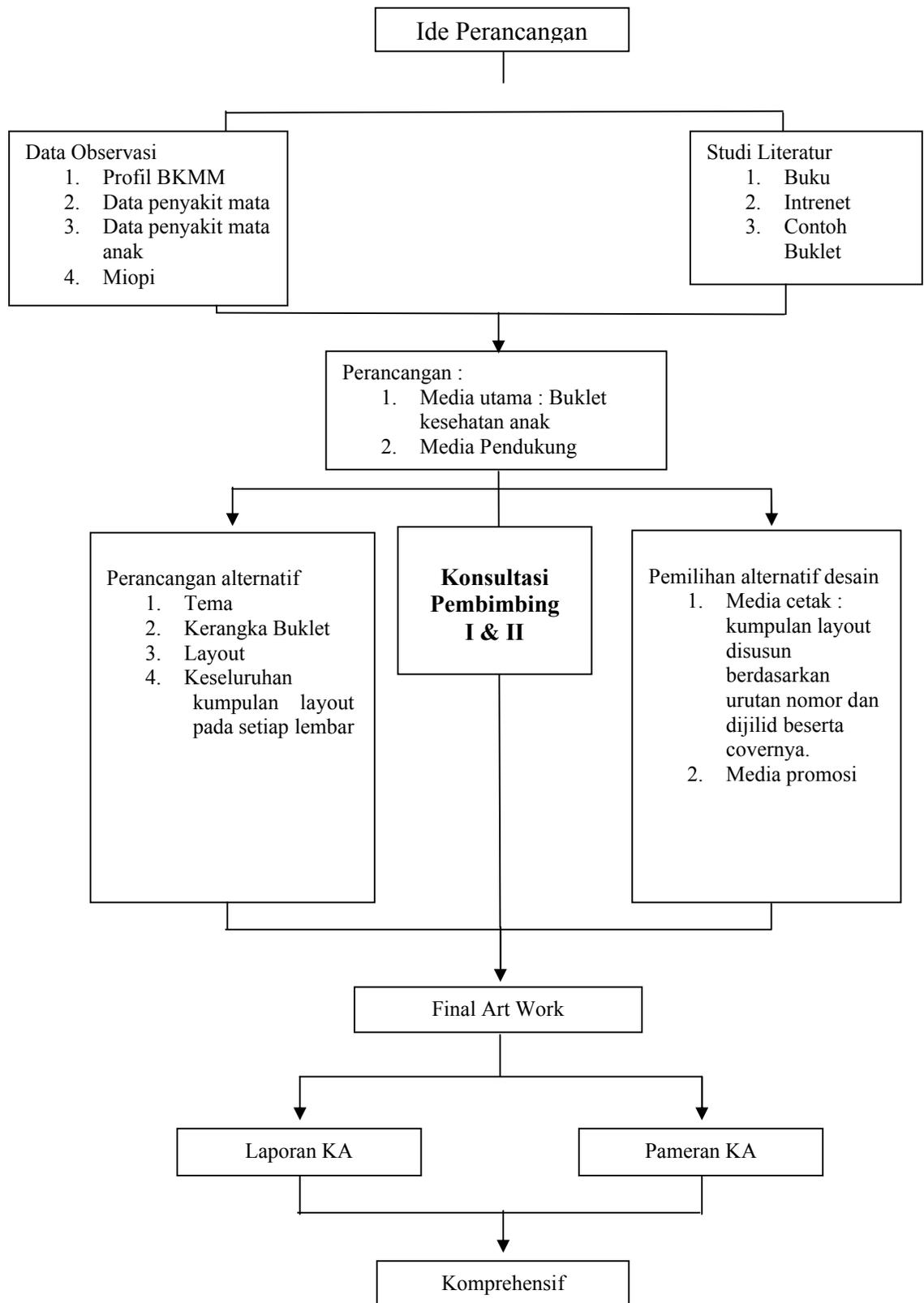
Kover didesain disesuaikan dengan isi pesan yang akan disampaikan
Foto ulang dari sumber buklet KPK oleh Hikmah



Gambar 6

Daftar isi, terdapat gambar untuk menarik perhatian pelajar
Foto ulang dari sumber buklet KPK oleh Hikmah

D. Kerangka Konseptual



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Buklet kesehatan mata anak merupakan wadah penyampaian informasi ketika penyuluhan oleh Balai Kesehatan Mata Masyarakat. Buklet dapat memuat sejumlah informasi penting sehingga dalam proses penyuluhan, anak tidak hanya mendengar tapi juga dapat membaca sendiri informasi tersebut di dalam buklet.

Perancangan buklet kesehatan mata anak ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada anak sekolah dasar mengenai bagaimana menjaga kesehatan mata, tidak hanya itu peran anak dan orangtua tentunya akan lebih membantu untuk menghindari anak dari penyakit mata. Sehingga tercapainya tujuan nasional menciptakan Indonesia sehat 2020.

Dengan adanya buklet sebagai media sosialisasi kesehatan mata untuk anak diharapkan anak sekolah dasar di Sumatera Barat dapat mengubah kebiasaan yang tidak baik bagi kesehatan mata dan lebih peduli lagi terhadap kesehatan mata mereka karena mencegah itu lebih baik dari pada mengobati.

B. Saran

1. Kepada Dinas Pendidikan Kota Padang, diharapkan lebih mempertimbangkan lagi tentang media penyuluhan yang menarik untuk

anak sekolah dasar sehingga program penyuluhan dapat berjalan sesuai dengan tujuannya.

2. Orangtua, anak dan guru memiliki peran penting untuk keberhasilan buklet kesehatan mata yang diadakan Balai Kesehatan Mata Masyarakat.
3. Diharapkan buklet kesehatan mata anak ini dapat bermanfaat untuk pembacanya dan bisa mengurangi angka kebutaan anak di Sumatera Barat.

DAFTAR RUJUKAN

- Andhika, Rizky. 2010. <http://www.desainmultimedia.com> (online 17 April 2011)
- Diktorat Bina Kesehatan Komunitas Kementrian RI. 2009. *Pedoman Kesehatan Indera Penglihatan untuk Kader*. Jakarta : Kementrian Kesehatan RI
- Diktorat Bina Kesehatan Komunitas Kementrian RI. 2010. *Pedoman Pelayanan Kesehatan Indera Penglihatan*. Jakarta : Kementrian Kesehatan RI
- Djumhur & Surya. 1985. <http://www.scribd.com/doc/22186725/Observasi-Dan-Wawancara> (online 14 april 2011)
- Iskandar. 2006. Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual. JakartaSelatan: PT Elex Media Komputindo
- Kasali, Rheanald. 1992. *Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Laporan Tahunan UPTD BKMM. 2010. Sumatra Barat.
- Nuradi. 1996. Kamus Istilah Periklanan Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Pengertian Buklet. 2010. <http://cetakbox.com/article/6-pamflet-buklet-> (online 14 april 2011)
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Fond Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Santosa, Sigit. 2009. *Creative Advertising*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: Penerbit Andi