

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI PANDUAN MENGENAL PENYAKIT DIABETES MELITUS TERHADAP REMAJA USIA 12-18 TAHUN

Muhammad Ataul Mujib

ataulmujib97@gmail.com

Artyasto Jatisidi

artyasto.jatisidi@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The wider community especially teenagers need insight and education early on the importance of diabetes mellitus. Diabetes mellitus is a chronic disease that will be held for life. .75% of diabetic patients in 2017 were 20-64 years old. Indonesia ranks 6th out of ten countries with the highest number of diabetic patients, which are 10.3 million patients per year 2017 and are expected to increase to 16.7 million patients per year 2045. The management of the disease requires the participation of doctors, nurses, nutritionists, and other health workers. Therefore, the creators made illustrated books with the title "The Illustrated book design of the guidelines for knowing diabetes mellitus to teenagers aged 12-18 years" by applying visual elements, visual design principles, layout types, layout elements, and layout principles into books. With this illustration book is expected to society, especially teenagers can know and prevent diabetes mellitus.

Keywords: *Diabetes mellitus, illustration books, teenagers, disease*

PENDAHULUAN

Jumlah penduduk di Indonesia saat ini diperkirakan mencapai kurang lebih 240 juta. Menurut data dari RISKESDAS 2007, prevalensi nasional Diabetes Melitus di Indonesia untuk usia di atas 15 tahun sebesar 5,7%. Berdasarkan data dari IDF pada tahun 2014, saat ini diperkirakan 9,1 juta orang penduduk didiagnosis sebagai penyandang diabetes melitus. Dengan angka tersebut Indonesia menempati peringkat ke-5 di dunia, atau naik dua peringkat dibandingkan data IDF tahun 2013 yang menempati peringkat ke-7 di dunia dengan 7,6 juta orang yang menyandang diabetes melitus (PERKENI,2015:3).

Penyakit Diabetes Melitus dikenal sebagai *silent killer* karena sering tidak disadari oleh penyandanganya dan kebanyakan penyandang diabetes sadar saat sudah terjadi komplikasi. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 melakukan wawancara untuk mendapatkan proporsi diabetes melitus pada usia 15 tahun ke atas, yaitu proporsi penduduk yang pernah didiagnosis menderita diabetes oleh dokter tetapi dalam 1 bulan mengalami gejala sering lapar, sering haus, sering buang air kecil dengan jumlah banyak dan berat badan turun (KemenKesRI,2014:2).

Dilihat dari Prevalensi Diabetes Melitus berdasarkan Diagnosis Dokter pada penduduk Umur lebih dari 15 tahun pada Infodatin, dapat dilihat bahwa wilayah Banten memiliki peningkatan pada pengidap diabetes sebesar 0,9% dari yang semula 1,3% pada tahun 2013 menjadi 2,2% di tahun 2018. (KemenKesRI.2018:2). Lalu menurut Santrock, awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun (Santrock, 2003:206). Oleh karena itu penulis memberikan edukasi dan kesadaran remaja usia 12-18 tahun, sebagai upaya pencegahan dan pengenalan penyakit diabetes melitus.

Alasan mengapa pencipta menggunakan konsep buku ilustrasi yaitu diharapkan buku ilustrasi dapat menjadi informasi dan mengedukasi remaja karena di dalamnya berisi visual atau gambar serta teks yang mudah dimengerti. Penulis berpendapat remaja butuh wawasan dan edukasi sejak dini tentang pentingnya penyakit diabetes melitus dan gejalanya.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, di mana unsur bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama

dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan (Kusrianto,2009:10).

Elemen-elemen visual

1. Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil dengan dimensi panjang dan lebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2. Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan yang menjadi batas (limit) bidang suatu warna. Ciri utama garis ialah terdapat arah serta dimensi memanjang yang dapat dilakukan secara lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakannya, serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

3. Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Terdapat dua kategori yaitu bidang geometri dan nongeometri. Bidang geometri relatif mudah diukur luasnya, sementara bidang non-geometri sebaliknya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4. Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

5. Warna berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh garis pigmen. Ketiga unsur pembentuk warna ialah Hue (spektrum warna), Saturatuin (nilai

kepekatan) dan lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang)

6. Tekstur berkaitan dengan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik terdapat tekstur kasar dan halus. Secara efek tampilan terdapat tekstur nyata dan semu. Tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

7. Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek yang dikehendaki (Wahyuningsih,2013:8-9).

Prinsip Desain Visual

1. Prinsip Keseimbangan. Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Mendesain dengan keseimbangan cenderung dirasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis.

a) Simetris: yaitu terkesan resmi atau formal (sama dalam ukuran, bentuk, bangun dan letak dari bagian-bagian atau obyek-obyek yang akan disusun di sebelah kiri dan kanan garis suatu sumbu khayal.

b) Asimetris: yaitu terkesan tidak resmi atau informal tetapi tampak dinamis apabila garis, bentuk, tangan, atau massa yang tidak sama dengan ukuran, isi atau volume diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan.

c) Keseimbangan horizontal: keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan antara bagian bawah dan bagian atas

2. Prinsip Titik Fokus. Prinsip titik fokus menonjolkan salah satu unsur untuk menarik perhatian. Misalnya antara merek dan ilustrasi. Keduanya merupakan dua unsur yang saling berebut perhatian. Agar tidak membingungkan konsumen maka diperlukan

suatu penonjolan baik dari segi warna maupun dari segi ukuran.

3. Prinsip Hirarki Visual. Merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus.

4. Prinsip Ritme. Prinsip Ritme merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada diantaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.

5. Prinsip Kesatuan (unity). Adalah prinsip bagaimana mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Untuk mencapai kesatuan desainer harus mengerti tentang garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, format, keseimbangan, titik fokus dan ritme.

6. Proporsi ialah perbandingan antara satu bagian dari suatu obyek atau komposisi terhadap bagian yang lain atau terhadap keseluruhan obyek atau komposisi. Ada kemiripan pengertian dengan skala, hanya saja unsur proporsi tidak berdiri sendiri, melainkan selalu dikaitkan dengan ukuran obyek lain yang telah diketahui sebelumnya (Kusmiati, 1999:11-14).

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik, lukisan, fotografi, drawing, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Ilustrasi dalam Bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, 2004:54).

Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Me-layout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Desain dan layout yang kita lihat di masa kini

sebenarnya adalah hasil perjalanan dari proses eksplorasi kreatif manusia yang tiada henti di masa lalu (Rustan, 2008:0-2).

Prinsip Layout

Prinsip dasar layout adalah prinsip dasar desain grafis, antara lain:

1. Sequence (urutan)

Banyak juga yang menyebutnya dengan istilah hierarki/flow/aliran. Diperlukan adanya urutan, karena bila semua informasi itu ditampilkan sama kuatnya, pembaca akan kesulitan menangkap pesannya. Dengan adanya sequence akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita harapkan (Rustan, 2008:74).

2. Emphasis (penekanan). Emphasis dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain: 1) Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingka elemen-elemen layout lainnya pada halaman tersebut. 2) Warna yang kontras atau berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya. 3) Letaknya di posisi yang strategis atau yang menarik perhatian. Bila pada umumnya, kebiasaan orang membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, maka posisi yang paling pertama dilihat orang adalah sebelah kiri atas. 4) Penggunaan bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya

3. Balance (keseimbangan). Pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Tak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, warna, dan atribut-atribut lainnya. Ada dua macam keseimbangan suatu layout, yaitu: keseimbangan yang simetris (*symmetrical balance/formal balance*) keseimbangan yang dapat dicapai dengan pencerminan dan dapat dibuktikan secara matematis, dan keseimbangan yang tidak simetris (*assymmetrical balance/informal balance*): keseimbangan yang bersifat optis atau "kelihatannya seimbang" Keseimbangan

asimetris memiliki keunggulan, secara optis keseluruhan penampilannya jauh lebih efektif daripada simetris, memiliki kesan adanya movement atau dinamis dan tidak statis

4. Unity (kesatuan). Prinsipnya sama dengan pengaturan atau padu-padan antar elemen desain. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya dalam hal penampilan, kesatuan di sini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya (Rustan, 2008:74).

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Karya yang dibuat oleh pencipta yaitu Buku Ilustrasi, dengan jumlah halaman yaitu sebanyak 50 halaman dengan ukuran A5. Segmentasi dari buku yang dibuat yaitu Remaja usia 12-18 tahun. Buku yang dibuat memiliki judul visual "Pengenalan Diabetes Melitus".

Konsep Penciptaan

Karya yang akan dibuat adalah buku ilustrasi yang berisi gambar atau visual dalam bentuk buku cetak. Di dalam buku tersebut terdapat gambar yang dapat menjelaskan maksud dari pesan yang akan disampaikan, yaitu pengenalan diabetes. Juga berisi teks yang akan mendukung penjelasan dari gambar yang ada. Teknik pembuatan buku ilustrasi nantinya yaitu membuat sketsa dari pensil lalu menggunakan bantuan software. Buku ilustrasi nantinya akan bergaya flat desain atau vector, karena menurut pencipta gaya ini lebih sederhana dalam menjelaskan pesan dari ilustrasi yang akan dibuat.

Target Audience

Target yang dituju oleh penulis yaitu Remaja usia 12-18 Tahun, sedang dalam rentan usia SMA atau Mahasiswa seluruh wilayah Indonesia, khususnya daerah Kota Tangerang. Mempunyai perilaku hobi membaca, pengetahuan yang tinggi, serta menyukai kesehatan dan pola hidup yang sehat.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006 : 88). Pencipta datang ke rumah sakit dan penderita penyakit diabetes melitus dengan tujuan untuk mendapatkan data visual mengenai penyakit diabetes melitus.

Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi (Nasution, 2006:113). Wawancara dilakukan oleh pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber, diantaranya dokter, dokter spesialis penyakit diabetes, serta penderita penyakit diabetes melitus.

Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, cacatan majalah, dan kisah-kisah sejarah. Pencipta mempelajari informasi untuk mendapatkan landasan teori dari buku dan internet.

Internet

Internet merupakan salah satu sumber pilihan yang digunakan pencipta untuk mencari informasi mengenai data-data tambahan dan data pendukung.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Konsep Kreatif

Buku ilustrasi nantinya akan bergaya flat desain atau vector, karena menurut pencipta gaya ini lebih sederhana dalam menjelaskan detail dari ilustrasi yang akan dibuat. Di dalam buku tidak hanya terdapat ilustrasi, namun juga terdapat teks script dan teks dan teks penjelasan. Menggunakan

konsep simplifikasi sehingga ilustrasi mempermudah pembaca dalam memahami pesan dari ilustrasi. Ilustrasi yang dibuat juga sederhana dan dapat cepat dimengerti baik oleh remaja maupun dewasa.

Ide Penciptaan

Berawal dari empati tentang minimnya pengetahuan dan edukasi mengenai penyakit diabetes melitus. Serta adanya penderita yang tidak sadar bahwa dirinya mengalami penyakit tersebut, mereka baru sadar hal tersebut setelah terjangkit komplikasi. Banyak gejala yang dapat menyebabkan penyakit diabetes diantaranya adalah mengkonsumsi alkohol, merokok, pola tidur yang salah, pola makan yang salah serta kurang olahraga. Karena alasan tersebut pencipta mempunyai gagasan bahwa dibutuhkan media yang tepat sebagai informasi untuk menyampaikan tentang diabetes dan gejalanya.

Statement

Pencipta membuat buku ilustrasi ini berisikan materi informasi tentang pengenalan penyakit diabetes. Buku ilustrasi ini akan dibuat secara cetak yang di dalamnya terdapat 50 halaman, dan ditambah 2 halaman bagian sampulnya. Perancangan ilustrasi pada buku ilustrasi ini menggambarkan informasi dari pengertian penyakit diabetes melitus, penyebab penyakit, data tentang pengidap penyakit dan cara mengantisipasi penyakit diabetes melitus. Perancangan buku ilustrasi ini dicetak full color dengan konsep sederhana dengan tujuan menarik minat baca remaja usia 12 sampai 18 tahun sebagai target segmentasi.

Treatment

Di dalam treatment ini pencipta mencoba menjabarkan uraian dari masing-masing pada buku ilustrasi edukasi bergambar ini. Masing-masing terdiri dari isi informasi, ilustrasi dan topik apa saja yang akan di jelaskan di dalam buku ilustrasi ini. Berikut adalah susunan treatment yang akan dipergunakan dalam karya ini.

1. Layout

Buku ilustrasi ini nantinya akan terdapat 50 halaman, ditambah dengan 2 halaman sampul depan dan belakang. Setiap

halaman terdiri dari ilustrasi gambar dan narasi informasi yang sederhana sehingga pembaca tidak merasa bosan dan mudah memahami.

2. Ilustrasi

Ilustrasi gambar yang terdapat dalam penciptaan karya ini merupakan ilustrasi yang dibuat oleh pencipta. Ilustrasi gambar dimulai dengan membuat sketsa gambar di kertas yang kemudian di scan dan diedit dengan menggunakan software Adobe Illustrator. Ilustrasi gambar yang akan dirancang pencipta adalah ilustrasi gambar yang sesuai dengan target audience.

3. Tipografi

Pada buku ilustrasi ini terdapat beberapa font yang digunakan, diantaranya adalah Wash Your Hand, dan Bauhaus Jenis huruf Wash Your Hands memiliki kesan yang kreatif dan dinamis, serta mempunyai karakter imajinatif yang dapat menarik perhatian. Sehingga font jenis ini cocok untuk digunakan sebagai teks pada buku ilustrasi yang dibuat.

Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan konsep yang memaparkan mengenai bagaimana pencipta mengeksekusi rencana (konsep kreatif) yang telah dibuat, seperti proses produksi dan software yang akan pencipta pakai. Dalam konsep teknis ini pencipta melakukan beberapa teknis karya, diantaranya adalah:

1. Manual

Pertama dimulai dengan tahap manual yaitu pencipta membuat sketsa kasar, pembuatan ilustrasi gambar dengan menggunakan pensil dan kertas. Setelah sketsa kasar selesai kemudian dirapihkan, ditebalkan menggunakan drawing pen. Kemudian sketsa-sketsa kasar dihapus dan masuk ke tahap selanjutnya.

2. Scanning

Setelah sketsa gambar dirapihkan dan ditebalkan menggunakan drawing pen, kemudian tahap selanjutnya adalah scanning sketsa tersebut dengan menggunakan Scanner guna menjadikan data digital. Lalu hasil dari scanning tersebut kemudian disimpan di dalam

perangkat komputer, dan pencipta mulai mengolah sketsa kasar yang sudah menjadi data digital untuk diolah lagi.

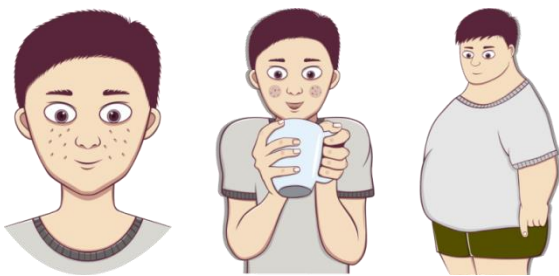
3. Tahap Digital

Pada tahap ini pencipta membuat background atau latar gambar juga aset-aset lain. Pada tahap ini, juga pencipta melakukan pengeditan menggunakan software Adobe Photoshop CC 2017. Software Adobe Photoshop CC 2017 dilanjutkan menggunakan software Adobe Illustrator CC 2017 untuk membuat vector. Serta pembuatan naskah informatif pencipta buat di software Adobe Photoshop CC 2017.

PEMBAHASAN KARYA

Pembahasan di dalam buku ilustrasi ini yaitu tentang mengenal tentang penyakit diabetes melitus. Terdapat beberapa bagian atau poin yang ada di dalam buku ilustrasi ini yang pertama itu menjelaskan tentang penyakit diabetes melitus, poin kedua yaitu mengenal apa saja gejala dari penyakit diabetes melitus, yang ketiga ada faktor dan penyebab penyakit diabetes melitus, keempat ada komplikasi dari penyakit diabetes melitus dan yang terakhir yaitu tips mencegah dan tips bagi penyandang penyakit diabetes melitus.

Karakter



Dalam buku ilustrasi ini terdapat 1 karakter sebagai obyek utama dalam memandu pembaca untuk memahami isi pada buku dengan baik, nama karakter dalam buku ilustrasi ini adalah Beta.

Tipografi

Pada buku ilustrasi ini terdapat beberapa *font*

yang digunakan, diantaranya adalah *Wash Your Hand*, dan *Bauhaus* Jenis huruf *Wash Your*

Hands memiliki kesan yang kreatif dan dinamis, serta mempunyai karakter imajinatif yang dapat menarik perhatian. Sehingga *font* jenis ini cocok untuk digunakan sebagai teks pada buku ilustrasi yang dibuat.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890~!@#%&'()*_+

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890~!@#%&'()*_+

Jenis huruf *Bauhaus* ini memiliki kesan dinamis, sederhana dan mudah dibaca. *Font* ini cocok digunakan sebagai teks yang berisi penjelasan dan deskripsi dari ilustrasi

KESIMPULAN

Pembuatan buku ilustrasi “Pengenalan Diabetes Melitus” bertujuan untuk menginformasikan dan memberikan edukasi dan awareness bagi para pembaca yang belum mengetahui tentang penyakit diabetes melitus. Dengan dibuatnya buku ini para pembaca dapat mempelajari dan dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari. Dampak langsung dan tidak langsung dari karya buku ilustrasi ini adalah :

1. Dampak langsung Dampak langsung yang diterima pada target audience yaitu dapat memberikan pengetahuan baru tentang penyakit diabetes melitus, gejala penyakit diabetes dan tips dalam mencegahnya.
2. Dampak Tidak Langsung Dampak tidak langsung dari karya ini adalah diharapkan bagi para pembaca, khususnya usia 12-18 tahun dapat lebih berminat lagi untuk membaca sebuah buku.

EVALUASI

Dalam evaluasi keseluruhan tahap perancangan pada buku “Pengenalan

Diabetes Melitus” untuk usia 12-18 tahun yang telah dilakukan secara bertahap dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Pertimbangan Kreatif

Pada perancangan buku ilustrasi ini, pencipta memahami latar belakang masalah yang ada. Kemudian pencipta melakukan observasi dan wawancara secara langsung kepada narasumber untuk dijadikan sebagai bahan materi yang akan dibuat kedalam buku ilustrasi. Studi pustaka juga dibutuhkan dalam perancangan buku ilustrasi. Kemudian pencipta melakukan pertimbangan kreatif dari segi unsur visual, teknis, ilustrasi, warna, serta layout yang nantinya akan digunakan untuk perancangan buku ilustrasi.

2. Waktu Pengerjaan

Dalam proses perancangan pencipta hanya mempunyai waktu 4 bulan untuk melakukan pengerjaan buku ilustrasi. Pengerjaan terhitung mulai dari bulan Maret sampai bulan Juni. Dibutuhkan pengaturan jadwal kerja yang baik, agar nantinya tepat waktu. Sedangkan proses pembuatan buku ilustrasi ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

3. Biaya

Untuk biaya yang dibuthkan dalam perancangan buku ilustrasi ini membutuhkan dana yang cukup besar, karena harus mencetak beberapa buku dan membuat karya pendukung untuk menunjang keberhasilan penciptaan karya dalam berpromosi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pencipta memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan sebuah metode baru atau paling tidak mengganti metode pembelajaran dengan cara berkala, hal ini bertujuan agar pembaca tidak merasa jenuh dengan metode yang itu-itu saja.
2. Salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan membaca bagi kalangan usia 12-18 tahun yaitu dengan menggunakan ilustrasi yang sederhana. Selain itu isi pesan yang ada di dalam buku dibuat sesingkat mungkin dan mudah untuk dipahami oleh pembaca agar

mereka tidak cepat bosan, dan informasi yang disampaikan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Nathalia Kirana. 2018. Pengantar Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Bandung :Nuansa

Elizabeth B. Hurlock. 2003. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga

Jauhari, Heri. 2013. Terampil Mengarang. Bandung: Nuansa Cendekia

Kementrian kesehatan RI. InfoDATIN: Situasi dan Analisa Diabetes. Jakarta Selatan; 2014.

Kusmiati R.. Artini.dkk..1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.

Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual, (Yogyakarta: Andi, 2007), Hal 30

Minderop, Albertine. 2011. Metode Karakterisasi Telaah Fiksi. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Nasution, S. 2006. Metode Reserch (Penelitian Ilmiah). Jakarta : Bumi Aksara.

Nurgiyantoro, Burhan. 2007. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada.

Nurhadiat, Dedi. 2004. Pendidikan Seni Rupa. Jakarta: PT Grasindo

Rustan, Suryanto. 2009. Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta : Gramedia

Rustan, Suriyanto. 2008. Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.

Soelistijo, Soebagijo Adi,dkk. Konsensus Pengelolaan Dan Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 Di Indonesia 2015. Jakarta :PB. PERKENI

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi

Wahyuningsih, Sri. 2013. Desain Komunikasi Visual. Madura : UTM Press.