

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Menurut WHO, Stroke adalah suatu keadaan dimana ditemukan tanda-tanda klinis yang berkembang cepat berupa defisit neurologik fokal dan global, yang dapat memberat dan berlangsung lama selama 24 jam atau lebih dan atau dapat menyebabkan kematian, tanpa adanya penyebab lain yang jelas selain vascular.

Berdasarkan data statistik dunia *stroke* merupakan penyakit tidak menulartapi merupakan penyakit yang mematikan setelah penyakit jantung, secara nasional di Indonesia *stroke* dari tahun ketahun mengalami peningkatan. Berdasarkan data Riskesdas Kementerian kesehatan Republik Indonesia tahun 2018 penderita *stroke* di Indonesia mengalami peningkatan sebesar atau sebesar 2.120.362 orang dengan umur 15 tahun.

Berdasarkan data dari Riskesdas tersebut, jumlah penderita *stroke* di usia yang masih sangat muda itu cukup besar. Maka dari itu untuk para penderita stroke yang masih dalam usia muda dan produktif itu perlu perhatian dari pemerintah, masyarakat di sekitar serta orang tua selama ini bagi penderita stroke untuk usia muda dan produktif. Belum memiliki sarana dan prasarana, khusus untuk mengembangkan kreativitas dan berkarya untuk mengembangkan kemampuannya. Padahal jumlah penderita *stroke* di usia muda dan produktif sekarang ini sudah cukup banyak. Dalam memberikan gambaran atau ilustrasi perjalanan penyandang *stroke* perancang mengalami berbagai tantangan. Dengan tidak bosan-bosannya harus sering berlatih dan rutin

terapi kaki tangan dan berbicara dengan penuh semangat. Untuk mengembalikan fungsi saraf-saraf yang terganggu. Dari rangkaian uraian diatas, maka dalam perancangan buku ilustrasi penyandang *stroke* sebagai buku motivasi untuk penyandang *stroke*. Buku ilustrasi merupakan buku dengan cerita yang disajikan melalui teks dan gambar atau ilustrasi Dengan buku ilustrasi yang baik, akan lebih mudah dalam memahami dan memperluas pengalaman dari cerita (Rothlein, 1991).

Sebagai pelukisan visual yang berfungsi sebagai penerangan isi karangan, ilustrasi didesain berdasarkan tujuan bentuk karya yang ingin diberi ilustrasi. Untuk itu, ilustrasi dibagi menjadi bermacam ragam, seperti yang telah disebutkan pada jawaban di atas. Berikut dari ragam- ragam ilustrasi tersebut:Cergam,komik,Pamflet dan Cover. Tokoh-tokoh dalam kartun adalah tokoh manusia atau hewan yang cenderung lucu dan menghibur.Ilustrasi karikatur adalah penggambaran objek yang unik, jenaka dan lucu, dan sering kali dilebih-lebihkan. Kebanyakan karikatur juga umumnya bersifat satir atau bertujuan untuk mengkritik serta menyindir. Objek yang sering diilustrasikan dalam karikatur adalah manusia atau hewan. Ciri umum karikatur adalah kepala objek gambar yang jauh lebih besar dari bagian badannya.

Menurut : Roni 2007 Gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa merupakan pengamaran melalui suatu elemen rupa agar lebih menerangkan, memerindah atau menjelaskan sebuah teks, agar pembacanya bisa ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan Ilustrasi

merupakan seni lukis atau seni gambar yang diberikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan suatu pengertian, contohnya cerita pendek di majalah. (Soedarso). Ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur pada sejarah dalam banyak hal. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya kesastaraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi langit-langit atau dinding, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan suatu peristiwa atau cerita. (Martha Thoma). Ilustrasi merupakan suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat virtual atau maya. Ilustrasi bekerja dalam berbagai diverifikasi.

Metode yang sering digunakan yaitu metode manual atau digital menggunakan kamera maupun komputer untuk membuat vector dan bitmap: Menarik visualisasi pembaca, Mendukung desain grafis dan memberi kepuasan estetika desain, Menggambarkan sesuatu informasi secara kreatif, Gunakan ilustrasi yang benar dan tepat.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang pemilihan judul di atas dapat kita ambil masalah - masalah yang dihadapi antara lain:

1. Saat ini belum ada bacaan berupa buku motivasi berbentuk ilustrasi tentang penyakit *stroke*.

C. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dari identifikasi masalah yang akan diteliti dalam penulisan skripsi ini.

1. Kurangnya informasi mengenai gejala penyakit *stroke* anak-anak dan remaja.

2. Bagaimana cara membuat ilustrasi bergambar untuk penyandang disabilitas .
3. Perlunya sosialisasi ke masyarakat mengenai *stroke* agar penanganannya tidak terlambat.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk media apa yang akan digunakan agar Masyarakat dengan mudah mencari dan mendapatkan informasi tentang *stroke*?
2. Bagaimana agar informasi yang akan diberikan dapat membantu masyarakat, agar lebih waspada dalam kehidupan di zaman modern ini?
3. Bagaimana caranya agar buku ilustrasi motivasi ini berbeda dari buku lainnya?
4. Bagaimana bentuk perancangan buku ilustrasi Kiki si penyandang *stroke*?

E. Tujuan perancangan

Dalam pembahasan disini adalah tujuan perancangan informasi yang membahas mengenai stroke.

1. Membantu bagi para penderita *stroke* di lingkungan masyarakat umum.
2. Memberikan pelajaran bagi masyarakat mengenai penderita *stroke* itu perlu dukungan dan suport masyarakat dan keluarga dekat.
3. Membantu orang sekitar penderita *stroke* menyadari akan penderita *stroke* itu bila keberadaannya sewaktu-waktu membutuhkan pelayanan dan penanganan medis yang tepat dan cepat.

F. Manfaat Perancangan

Berikut ini adalah Manfaat dari perancangan buku ilustrasi sebagai buku motivasi mengenai penyakit stroke :

1. Bagi penderita *stroke*, yang berada di ruang lingkup masyarakat dapat lebih di maklumi dan di bantu oleh lingkungan tempat dia berada apabila terjadi gejala atau serangan terjadi.
2. Bagi orangtua dan keluarga, yang memiliki kerabat yang menderita *stroke* dapat mengetahui lebih awal dan memberikan bantuan media yang tepat.
3. Bagi masyarakat,mendapat informasi mengenai penyakit *stroke* dan menghilangkan persepsi-persepsi yang salah tentang *stroke*.
4. Bagi perancang,dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah kedalam karya yang dihasilkan dan juga membantu penderita *stroke* di luar sana agar mendapatkan bantuan pemahaman lingkungan .

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Umum

1. Pengertian Desain

Istilah desain sendiri secara etimologi berasal dari beberapa serapan bahasa yang diambil dari bahasa Italia yaitu “Designo” yang secara gramatikal berarti gambar. Kata desain tersebut dapat digunakan pada berbagai kalimat, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Apabila sebagai kata kerja, istilah “desain” dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah proyek baru. Sedangkan dalam kata benda, istilah “desain” dapat digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk karya nyata. (Anggraini S dan Nathalia, 2018:13).

Sedangkan menurut Teguh Wibowo dalam buku Belajar Desain Grafis (2013:10) Desain adalah metode penyampaian pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunitas

Menurut Rahmat Supriyono (2015:136) “desain merupakan *art direction*, yaitu penampilan visual secara menyeluruh dari iklan. Hasil kerja sama antara *art direction* dan *copywriter* (berupa konsep verbal dan visual) dipadukan secara sinergis kedalam desain melalui proses standar, yaitu membuat sketsa-sketsa kasar, menentukan alternatif desain, hingga *final artwork (FAW)*” Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa desain adalah sebagai proses menciptakan sebuah proyek baru dengan metode penyampaian pesan visual berbentuk teks dan gambar.