

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG BAHAYA NARKOBA UNTUK REMAJA DI KELURAHAN GAYUNGAN

Rizki Besleita Daneswara¹
Universitas Negeri Surabaya¹
email: rizki.21066@mhs.unesa.ac.id

Received:
15-07-2026
Reviewed:
15-07-2026
Accepted:
16-07-2026

ABSTRAK: Narkotika menurut Badan Narkotika Nasional, merupakan zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintesis, maupun semi sintesis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang. Pada periode Januari-Desember 2025 Polda Jatim telah mengungkap sekitar 5.924 kasus narkoba. Salah satu penyebab penggunaan narkoba adalah kurangnya pengetahuan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba serta rendahnya komunikasi dan kedekatan emosional antara orang tua dan anak serta minimnya dukungan sosial di lingkungan keluarga. Tujuan perancangan ini sebagai salah satu media pencegahan dengan meningkatkan pengetahuan remaja tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Sumber dan objek penelitian ini yaitu remaja berusia 14-16 tahun di Kelurahan Gayungan. Menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dan Teknik analisis 5W+1H. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi berjudul “Aku (Bisa) Bersinar”. Media ini berisikan seputar narkoba berserta dampak dan bahayanya, dilengkapi dengan ilustrasi pendukung yang menarik dan permainan sederhana. Hasil uji coba perancangan buku ilustrasi “Aku (Bisa) Bersinar” ini dinilai dapat menjadi salah satu media alternatif dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja.

Kata Kunci: narkoba, buku Ilustrasi, remaja, design thinking

ABSTRACT (11pt): According to the National Narcotics Agency (BNN), narcotics are substances or drugs, whether natural, synthetic, or semi-synthetic, that cause decreased consciousness, hallucinations, and arousal. Between January and December 2025, the East Java Regional Police uncovered approximately 5,924 drug cases. One of the causes of drug use

is a lack of knowledge about the dangers of drug abuse, as well as poor communication and emotional closeness between parents and children, and minimal social support within the family environment. This study aims to design and provide a preventative measure by increasing adolescents' knowledge about the dangers of drug abuse. The sources and objects of this study were adolescents aged 14-16 in Gayungan Village. The Design Thinking design method and the 5W+1H analysis technique were used. The resulting design was an illustrated book entitled "Aku (Bisa) Bersinar" (I (Can) Shine). This media contains information about drugs, their impacts, and dangers, complemented by engaging supporting illustrations and simple games. The results of the trial of the illustration book designer "I (Can) Shine" were considered to be an alternative medium in preventing drug use among adolescents.

Keywords: illustration, adolescents, design thinking

PENDAHULUAN

Narkotika merupakan zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semisintetis, yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai kehilangan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan, yang dibedakan kedalam golongan-golongan sebagaimana terlampir dalam Undang-Undang ini. (UU No. 35 Tahun 2009). Narkotika menurut BNN merupakan zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang. Pada periode Januari - Desember 2025 Polda Jatim telah mengungkapkan sekitar 5.924 kasus narkoba. Sementara di Kelurahan Gayungan sendiri, menurut Aiptu Bambang Soemarso, anggota Bhayangkara Pembina Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (Bhabinkamtibmas) Kelurahan Gayungan, pada tahun 2024 terjadi 10 kasus terkait miras dan 2 kasus narkoba, sementara sepanjang 2025 belum ada laporan kasus narkoba, menunjukkan efektivitas dalam pencegahan bahaya narkoba yang dilakukan oleh Koalisi Gayungan Bersih Narkoba yang diinisiasi oleh Plato Foundation.

Hasil evaluasi awal Koalisi Gayungan Bersih Narkoba mengungkapkan bahwa remaja umumnya mengenal narkoba sebatas sebagai pengguna tanpa memahami jenis, dampak, risiko jangka panjang, maupun cara pencegahannya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya edukasi yang mampu menyampaikan informasi secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik remaja, salah satunya dengan menggunakan media buku ilustrasi. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi mengenai bahaya narkoba bagi remaja usia 14-16 tahun di Kelurahan Gayungan, Surabaya.

Penelitian ini berfokus pada tiga aspek yaitu bagaimana konsep perancangan, proses perancangan, dan evaluasi hasil buku ilustrasi. Tujuan perancangan buku ilustrasi ini yaitu untuk menghasilkan media yang dapat membantu remaja dalam mengenal bahaya narkoba sebagai bentuk pencegahan dalam penyalahgunaan narkoba. Ruang lingkup materi dalam buku meliputi pengertian narkoba, jenis-jenis narkoba, dampak penyalahgunaan, faktor penyebab, serta upaya pencegahan dan penanggulangannya.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian kualitatif informan dan subjek penelitian harus ditulis secara jelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking karena bertujuan memahami fenomena penyalahgunaan narkoba pada remaja serta merancang solusi berupa media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Data penelitian diperoleh melalui sumber primer berupa wawancara dengan Lurah Kelurahan Gayungan dan anggota Koalisi Gayungan Bersih Narkoba serta observasi langsung terhadap kondisi lingkungan penelitian, sedangkan sumber sekunder berasal dari buku, jurnal, literatur, peraturan perundang-undangan, dan sumber internet yang relevan sebagai pendukung data primer. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan 5W+1H (What, Who, Why, When, Where, dan How) untuk mengidentifikasi permasalahan, menentukan sasaran, serta merumuskan kebutuhan perancangan buku ilustrasi. Proses perancangan mengadopsi lima tahapan Design Thinking, yaitu *empathize* untuk memahami karakteristik dan kebutuhan remaja melalui observasi dan wawancara, *define* untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis data, *ideate* untuk menghasilkan konsep, alur materi, ilustrasi, dan visual buku, *prototype* untuk merealisasikan konsep menjadi purwarupa digital menggunakan aplikasi Krita dan Inkscape, serta *test* untuk menguji kelayakan, efektivitas, dan penerimaan buku ilustrasi pada remaja usia 14–16 tahun di Kelurahan Gayungan sebagai target pengguna.

KERANGKA TEORETIK

1. Narkoba

Narkoba merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika, dan Bahan Adiktif (NAPZA), yaitu zat yang berasal dari tanaman maupun bukan tanaman, baik alami, sintetis, maupun semisintetis, yang dapat memengaruhi sistem saraf pusat sehingga menyebabkan perubahan kesadaran, menghilangkan rasa nyeri, menimbulkan halusinasi, serta berpotensi menyebabkan ketergantungan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009, narkotika dibedakan menjadi tiga golongan berdasarkan tingkat potensi adiktif dan manfaat medisnya. Golongan I memiliki tingkat ketergantungan sangat tinggi dan hanya diperbolehkan untuk kepentingan penelitian, seperti ganja, heroin, dan kokain. Golongan II memiliki daya adiktif tinggi, namun masih dapat dimanfaatkan untuk pengobatan dan penelitian, sedangkan Golongan III memiliki tingkat adiktivitas yang lebih rendah dan lebih banyak digunakan dalam bidang medis, seperti kodein. Selain narkotika, psikotropika sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Narkotika nomor 35 tahun 2009 merupakan zat psikoaktif selain narkotika yang memengaruhi aktivitas mental dan perilaku. Psikotropika diklasifikasikan menjadi empat golongan berdasarkan tingkat ketergantungan dan manfaatnya dalam pelayanan kesehatan. Adapun zat adiktif meliputi alkohol, nikotin, serta bahan pelarut seperti thinner, bensin, dan lem yang juga dapat menyebabkan kecanduan apabila digunakan secara terus-menerus.

Penyalahgunaan narkoba merupakan penggunaan narkotika, psikotropika, atau zat adiktif yang tidak ditujukan untuk kepentingan medis maupun penelitian serta dilakukan tanpa mengikuti aturan penggunaan yang benar. Penggunaan narkoba dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti diminum, dihirup, dihisap, disuntikkan ke pembuluh darah, dimasukkan melalui luka, maupun melalui rektum. Penggunaan yang berlangsung secara terus-menerus akan menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologis. Faktor utama yang mendorong penyalahgunaan narkoba berasal dari rendahnya kemampuan individu dalam mengendalikan diri serta kuatnya pengaruh lingkungan sosial, terutama kelompok teman sebaya. Remaja merupakan kelompok yang paling rentan karena memiliki kecenderungan

untuk mencoba sesuatu yang baru demi memperoleh penerimaan dari lingkungan pergaulan. Efek adiktif yang ditimbulkan narkoba menyebabkan pengguna terdorong untuk terus menggunakannya dengan dosis yang semakin meningkat sehingga berisiko mengalami kecanduan.

Penyalahgunaan narkoba memberikan dampak yang serius terhadap kesehatan mental, kesehatan fisik, maupun kehidupan sosial. Dari aspek psikologis, pengguna narkoba cenderung mengalami perubahan perilaku seperti menjadi tertutup, rendah diri, mudah cemas, egois, paranoid, serta kehilangan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Selain itu, pengguna sering mengalami penurunan kepercayaan diri dan memandang dirinya secara negatif. Dari aspek kesehatan fisik, penggunaan narkoba dalam jangka panjang dapat menyebabkan kerusakan berbagai organ vital, seperti otak, paru-paru, hati, ginjal, jantung, dan sistem pencernaan. Penyalahgunaan narkoba juga meningkatkan risiko penularan penyakit infeksi, seperti hepatitis, HIV/AIDS, dan sifilis, terutama pada pengguna yang menggunakan jarum suntik secara bergantian. Oleh karena itu, penyalahgunaan narkoba merupakan permasalahan kesehatan masyarakat yang memerlukan upaya pencegahan melalui edukasi, pengawasan lingkungan, serta peningkatan kesadaran masyarakat mengenai bahaya dan dampak buruk penggunaan narkoba.

2. Buku Ilustrasi

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Buku dalam arti lembaran-lembaran yang berisi tulisan (tulisan tangan) lalu dijilid telah lama ada sejak manusia menemukan aksara. Media tulis muncul beragam, seperti daun papyrus, daun lontar, kulit binatang, dan cetakan tanah liat—sampai kemudian kertas ditemukan di Tiongkok (Trimansyah, 2022).

Pada masa zaman purba, bangsa Mesir telah menulis buku-bukunya menggunakan semacam kertas yang terbuat dari daun tumbuhan yang disebut “papyrus”. Kata “papier” dalam Bahasa Belanda dari istilah tersebut. Pada papyrus itulah orang Mesir menuliskan karangan-karangan mereka yang direkatkan perlembar, yang kemudian dimasukkan kedalam sebuah tabung sebagai tempat penyimpanan (Margono, 1945. Pp 25-27).

Pada perkembangannya, kertas yang digunakan untuk produksi buku telah menggunakan bahan kayu dan kini telah terdapat berbagai jenis buku, yaitu buku pelajaran, novel, cerita bergambar, komik, ensiklopedia, kamus, biografi, buku ilustrasi dan lainnya. Buku dibuat dengan menarik dan berwarna sehingga dapat mengundang orang-orang untuk membaca. Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, sangat penting untuk pengajaran bahasa. Hal ini dianggap penting karena membaca, berbicara, dan menulis juga diajarkan. Membaca adalah keterampilan yang sangat penting bagi masyarakat yang maju karena membaca adalah cara yang sangat efektif untuk mendapatkan informasi dalam berbagai bidang, seperti teknologi dan ilmu pengetahuan (Sangia, 2014).

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Chandra, 2014).

Istilah **buku ilustrasi** terdiri dari dua kata yang memiliki makna tersendiri, yaitu *buku* dan *ilustrasi*. Secara umum, buku merupakan kumpulan lembaran kertas yang disusun dan dijilid dalam sebuah sampul. Sementara itu, ilustrasi dapat diartikan sebagai visualisasi dalam bentuk gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang bertujuan untuk memperjelas atau memperindah isi. Buku ilustrasi adalah jenis buku yang memuat tulisan

yang dilengkapi dengan elemen visual seperti fotografi, lukisan, gambar, maupun karya seni rupa lainnya (Zeegen, 2009).

Berdasarkan karakteristik penyajiannya, buku ilustrasi terdiri atas beberapa jenis, di antaranya *Baby Books*, *Interactive Books*, *Wordless Books*, *Movable Books*, *Concept Books*, *Picture Storybooks*, *Graphic Novels* (komik), dan *Transitional Books*, yang masing-masing disesuaikan dengan kebutuhan, usia, serta tujuan pembelajaran pembacanya.

3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan (Witabora, 2012).

Ilustrasi merupakan seni lukis atau seni berupa gambar, yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang dapat memberikan penjelasan atau mengiringi sebuah pengertian, contohnya cerita pendek dalam buku majalah. (Soedarsono, 1990. pp 1).

Selain itu, ilustrasi juga memiliki tiga fungsi, menurut Prihatmoko (2021), yaitu berfungsi secara deskriptif menjelaskan kalimat atau uraian kedalam bentuk gambar sehingga lebih efisien dan mudah dipahami dalam menyampaikan pesan. Ilustrasi secara ekspresif yaitu menyatakan suatu maksud dengan perasaan, situasi, atau konsep secara tepat sehingga mampu menyampaikan pesan yang mudah dipahami, dan Ilustrasi secara analitis yaitu menjelaskan rincian, bagan atau sistem sehingga lebih mudah dimengerti dengan menunjukkan secara jelas tahapan suatu proses.

Ilustrasi memiliki berbagai bentuk sesuai dengan fungsi dan tujuan penggunaannya, seperti gambar realis, karikatur, komik, diagram, peta, fotografi, tabel, dan animasi. Seiring perkembangan teknologi dan media komunikasi, ilustrasi mengalami perkembangan yang pesat serta diterapkan pada berbagai media cetak maupun digital sebagai sarana komunikasi visual. Melalui perpaduan unsur estetika dan informatif, ilustrasi berfungsi untuk memperjelas isi pesan, menarik perhatian pembaca, meningkatkan daya tarik suatu media, serta membantu menyampaikan gagasan dan informasi secara lebih efektif, komunikatif, dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk memperoleh pemahaman mengenai kondisi masyarakat Kelurahan Gayungan, khususnya terkait upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba. Wawancara dengan Lurah Gayungan, Ibu Pramudita Yustiani, S.T., menunjukkan bahwa Kelurahan Gayungan memiliki masyarakat yang aktif dalam berbagai kegiatan sosial. Selain itu, kelurahan secara aktif melaksanakan program pencegahan penyalahgunaan narkoba melalui pembentukan **Koalisi Gayungan Bebas Narkoba** sebagai bentuk komitmen dalam menciptakan lingkungan yang aman dan bebas dari narkoba. Hasil wawancara dengan Bapak Pandu selaku anggota Koalisi Gayungan Bebas Narkoba mengungkapkan bahwa koalisi tersebut dibentuk pada tahun 2024 atas inisiasi Plato Foundation dan melibatkan berbagai unsur masyarakat, seperti sektor pendidikan, media sosial, remaja, orang tua, keamanan, serta keagamaan. Kolaborasi lintas sektor tersebut berfokus pada pelaksanaan kegiatan edukasi dan pencegahan penyalahgunaan narkoba di lingkungan Kelurahan Gayungan.

Define

Tahap *empathize* dilakukan dengan menggunakan analisis 5W+1H. Berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka untuk mengidentifikasi permasalahan serta merumuskan konsep penelitian mengenai pencegahan penyalahgunaan narkoba. Hasil analisis menunjukkan bahwa narkoba merupakan zat atau obat yang berasal dari tanaman maupun bahan sintetis dan semisintetis yang memengaruhi sistem saraf pusat sehingga menyebabkan perubahan kesadaran, hilangnya rasa nyeri, halusinasi, serta ketergantungan fisik dan psikologis. Penyalahgunaan narkoba menimbulkan dampak serius terhadap kesehatan, antara lain merusak organ vital seperti paru-paru, hati, ginjal, jantung, otak, dan usus, serta meningkatkan risiko penularan penyakit infeksi seperti hepatitis, HIV/AIDS, dan sifilis, terutama akibat penggunaan jarum suntik yang tidak steril. Upaya pencegahan di Kelurahan Gayungan dilaksanakan oleh Koalisi Gayungan Bersinar yang berada di bawah naungan Plato Foundation dengan melibatkan berbagai unsur masyarakat, meliputi sektor pendidikan, media sosial, remaja, orang tua, keamanan, dan keagamaan. Pencegahan penyalahgunaan narkoba perlu dilakukan secara berkelanjutan di berbagai wilayah, termasuk Kota Surabaya, melalui edukasi sejak usia dini dengan pendampingan orang tua. Selain itu, koalisi melaksanakan berbagai program preventif, seperti penyuluhan kepada masyarakat, patroli pada wilayah yang berpotensi menjadi lokasi penyalahgunaan narkoba, serta pendampingan dalam proses rehabilitasi bagi penyalahguna narkoba.

Ideate

1. Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi tentang bahaya narkoba ditujukan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman remaja di Kelurahan Gayungan mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba sekaligus mendukung upaya pencegahannya. Materi yang disajikan mencakup pengertian narkoba, jenis-jenis narkoba, dampak penyalahgunaan, serta langkah-langkah pencegahan yang disusun menggunakan bahasa yang informatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik remaja berusia 14–16 tahun. Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, buku dirancang dengan ilustrasi digital bergaya deskriptif yang mampu memvisualisasikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah bertujuan menciptakan tampilan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat baca remaja. Melalui pendekatan visual dan penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik sasaran, buku ilustrasi ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kepedulian remaja terhadap bahaya narkoba serta mendorong terbentuknya perilaku preventif di lingkungan Kelurahan Gayungan.

2. Strategi Kreatif

Perancangan buku ilustrasi tentang bahaya narkoba ditujukan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman remaja di Kelurahan Gayungan mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba sekaligus mendukung upaya pencegahannya. Materi yang disajikan mencakup pengertian narkoba, jenis-jenis narkoba, dampak penyalahgunaan, serta langkah-langkah pencegahan yang disusun menggunakan bahasa yang informatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik remaja berusia 14–16 tahun. Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, buku dirancang dengan ilustrasi digital bergaya deskriptif yang mampu memvisualisasikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah bertujuan menciptakan tampilan yang menarik dan

menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat baca remaja. Melalui pendekatan visual dan penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik sasaran, buku ilustrasi ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kepedulian remaja terhadap bahaya narkoba serta mendorong terbentuknya perilaku preventif di lingkungan Kelurahan Gayungan.

3. Program Kreatif

Buku ilustrasi “Aku (Bisa) Bersinar” dirancang sebagai media edukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba bagi remaja di Kelurahan Gayungan. Judul buku terinspirasi dari Koalisi Kelurahan Gayungan Bersinar (*Bersih dari Narkoba*) yang merepresentasikan semangat menciptakan generasi sehat dan bebas narkoba. Materi yang disajikan meliputi pengertian, jenis, dampak, serta upaya pencegahan narkoba yang dilengkapi ilustrasi untuk mempermudah pemahaman pembaca.

Konsep visual buku disesuaikan dengan karakteristik remaja usia 14–16 tahun melalui penggunaan maskot buaya yang terinspirasi dari ikon Kota Surabaya sebagai karakter utama penyampai informasi. Tata letak menggunakan format *spread* dengan perpaduan teks dan ilustrasi yang seimbang, serta panel pendukung untuk meningkatkan keterbacaan dan fokus pembaca. Penggunaan ilustrasi berfungsi memperjelas informasi sehingga pesan edukasi dapat tersampaikan secara lebih komunikatif.

Pemilihan warna menggunakan kombinasi warna cerah dan kontras untuk meningkatkan daya tarik visual. Warna biru merepresentasikan pendidikan dan pengetahuan, hijau melambangkan kesehatan serta harapan, kuning menggambarkan semangat dan makna “bersinar”, sedangkan merah merepresentasikan keberanian dalam mencegah penyalahgunaan narkoba. Selain itu, tipografi menggunakan jenis *sans-serif* dengan font Mochiy Pop One sebagai *headline* karena memiliki karakter tebal dan menarik perhatian, serta Cabin sebagai *body copy* karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan nyaman digunakan dalam penyampaian informasi.

Sampul buku ilustrasi dirancang dengan memuat judul, nama penulis, dan ilustrasi karakter utama untuk menarik perhatian pembaca, dengan penggunaan tipografi tebal agar mudah terbaca. Proses *finishing* dilakukan setelah pencetakan menggunakan teknik *digital printing*, dengan bahan *art paper* pada isi buku, laminasi *glossy* pada permukaan, serta jilid *soft cover* sebagai tahap akhir penyelesaian buku.



Gambar 1. Tone Warna dan font (Sumber: Daneswara, 2026)

Prototype

1. Desain Karakter Final

Karakter digambarkan berdasarkan hasil observasi, sesuai dengan aspek geografis yang terletak di Kelurahan Gayungan, Kota Surabaya, dimana memiliki ikon kota berwujud ikan hiu dan buaya. Penulis mengambil salah satu ikon yaitu Buaya.



Gambar 2. Desain Karakter (Sumber: Daneswara, 2026)

2. Desain Buku Final

Sampul depan buku menampilkan judul dan nama penulis menggunakan font Mochiy Pop One, dilengkapi ilustrasi karakter buaya yang memegang senter sebagai simbol penyampaian informasi dan pencerahan. Sampul belakang berisi sinopsis menggunakan font Cabin serta ilustrasi bagian ekor karakter utama. Keseluruhan desain sampul didominasi warna merah dan kuning yang memberikan kontras visual sekaligus merepresentasikan keberanian dalam melawan bahaya narkoba dan semangat dalam upaya pencegahannya.

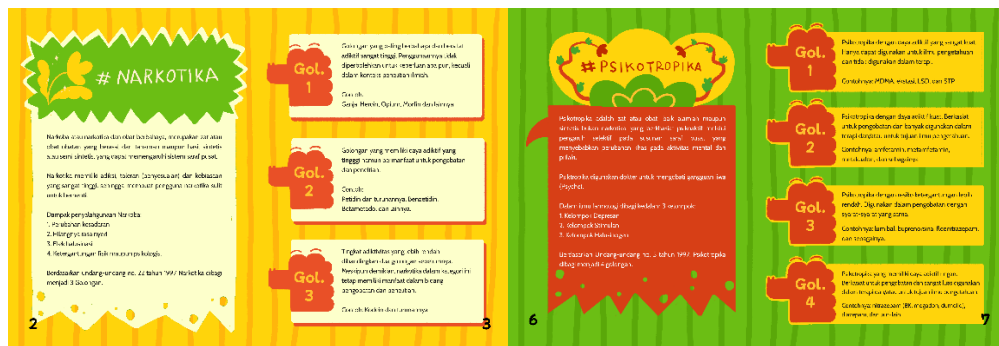


Gambar 3. Cover Final Depan dan belakang (Sumber: Daneswara, 2026)

3. Desain Isi

Halaman isi memuat informasi seputar tentang narkoba dilengkapi dengan ilustrasi. Desain dibuat berwarna cerah untuk memberikan kesan yang menyenangkan untuk dibaca. Halaman isi dicetak menggunakan digital printing, dan dikertas artpaper.





Gambar 4. Desain Isi (Sumber: Daneswara, 2026)

Testing

Validasi desain dilakukan setelah tahap perancangan selesai untuk mengukur tingkat kelayakan buku ilustrasi sebagai media edukasi. Proses validasi meliputi aspek media dan materi yang dinilai oleh ahli menggunakan skala penilaian 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Validasi media dilakukan oleh David Theo seorang ilustrator buku yang berpengalaman dibidangnya. Hasil validasi media menunjukkan bahwa aspek ukuran buku, gaya desain, tipografi, penggunaan warna, serta ilustrasi visual memperoleh penilaian baik hingga sangat baik, sehingga desain dinyatakan layak digunakan. Masukan dari validator menyatakan bahwa secara visual buku telah memiliki tampilan yang sesuai, namun penyampaian materi perlu disederhanakan karena penggunaan bahasa yang terlalu panjang dapat menyulitkan pemahaman anak. Penyajian informasi disarankan lebih menekankan penggunaan contoh dan ilustrasi agar pesan edukasi dapat diterima dengan lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi “Aku (Bisa) Bersinar” dikembangkan sebagai media edukasi mengenai bahaya narkoba dengan pendekatan *Design Thinking*. Buku ini menyajikan informasi terkait pengertian, dampak, dan pencegahan penyalahgunaan narkoba melalui perpaduan teks dan ilustrasi visual yang menarik. Penggunaan warna cerah disesuaikan dengan karakteristik target audiens untuk meningkatkan daya tarik serta mempermudah pemahaman, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja terhadap bahaya narkoba, serta menjadi media untuk mencegah bertambahnya penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja Kelurahan Gayungan.

REFERENSI

- Ahmad, et al. (2024). Pencegahan Dan Penanggulangan Penyalahgunaan Napza. *Eureka Media Aksara*.
- Andriyanto, A. (2021). Sejarah Penerbitan Buku sampai Terbentuknya Balai Pustaka pada Masa Pergerakan Nasional Indonesia. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 3(2), 72-84.
- Anggarini, A. (2021). Desain Layout (N. Martina & M. Fauzy).
- Craig, J., & Scala, I. K. (2012). *Designing with type: the essential guide to typography*. Watson-Guptill.

- Elisabet, A., Rosmaida, A., Pratama, A., Jonatan, J., Kristiana, K., Teresia, S., & Yunita, S. (2022). Penyalahgunaan Narkoba Dikalangan Remaja: Bahaya, Penyebab, Dan Pencegahannya. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 877-886.
- Karjaluto, E. (2013). *The design method: A philosophy and process for functional visual communication*. New Riders.
- Kovač, M., Phillips, A., van der Weel, A., & Wischenbart, R. (2019). What is a Book?. *Publishing research quarterly*, 35, 313-326.
- Lemong, J. L., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2023). Picture Book erancangan Buku Bergambar sebagai Media Edukasi Sopan Santun Anak. *Serat Rupa: Journal of Design*, 7(1), 73-90.
- Partodihardjo, S. (2006). *Kenali narkoba & musuhi penyalahgunaannya*. Esensi.
- Poulin, R. (2017). *Design School: Type: A Practical Guide for Students and Designers*. Rockport Publishers.
- Prihatmoko, S. (2021). Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-190.
- Rahmadi, R. (2011). Pengantar metodologi penelitian.
- Sangia, R. A. (2018). The process and purpose of reading. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-9.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Agrapana Media.
- Soedarso, S. P. (1990). Tinjauan seni. *Yogyakarta: Saku Dayar Sarana*, 1.
- Trimansyah, B. (2022). *Sejarah perbukuan: Kronik perbukuan Indonesia melewati tiga zaman*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Pusat Perbukuan.
- Tselentis, J., Haley, A., Poulin, R., Seddon, T., Leonidas, G., Saltz, I., ... & Alterman, T. (2012). *Typography, referenced: A comprehensive visual guide to the language, history, and practice of typography*. Rockport Publishers.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.
- Zubaidah, S. (2011). *Penyembuhan Korban Narkoba: Melalui Terapi dan Rehabilitasi Terpadu*. Penerbit IAIN Press