

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Karya Terdahulu**

Karya terdahulu memiliki beberapa manfaat dan relevansi bagi karya yang sedang dibuat. Karya-karya tersebut menyediakan landasan teoritis atau materi yang membantu memahami topik yang sedang ditulis serta menawarkan metode dan pendekatan yang dapat digunakan atau dimodifikasi untuk karya penulis. Selain itu, karya-karya terdahulu juga membantu mengidentifikasi celah-celah yang masih ada dalam karya sebelumnya, sehingga penulis dapat mengeksplorasi materi baru yang belum dibahas.

Terdapat tiga karya terdahulu yang dijadikan acuan dalam penulisan buku edukasi ilustrasi tentang bambu ini. Pertama, karya berjudul "3 Serangkai" yang ditulis untuk memperkenalkan budaya daerah Maluku. Karya ini relevan karena fokusnya pada edukasi melalui media buku ilustrasi. Buku ini mengadaptasi cerita rakyat untuk menarik minat remaja, memberikan wawasan tentang bagaimana cerita lokal dapat diintegrasikan ke dalam bahan edukasi. Selain itu, audiens dari karya ini juga menargetkan remaja. Sehingga bisa memberikan pemahaman tentang pendekatan dan gaya komunikasi yang efektif untuk kelompok usia tersebut.

Kedua, buku "Hello Stress" yang menekankan penyampaian informasi kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Hal tersebut bisa menjadi referensi bagi penulis dalam menyusun konten buku edukasi yang informatif namun tetap ringan bagi remaja. Karya terakhir berjudul "Petualangan di Negeri Rempah" yang fokus pada pelestarian sumber daya alam melalui buku edukasi ilustrasi untuk anak-anak. Hal ini sejalan dengan tujuan penulis dalam memperkenalkan potensi bambu melalui buku edukasi ilustrasi. Menggunakan narasi petualangan, karya ini memberikan gambaran tentang bagaimana narasi yang menarik dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep penting kepada remaja.

Buku edukasi ilustrasi tentang bambu yang akan ditulis memiliki beberapa aspek kebaruan yang membedakannya dari karya-karya terdahulu. Pertama, buku ini secara khusus menyoroti potensi dan manfaat bambu, yang merupakan topik unik dan belum banyak dieksplorasi dalam konteks edukasi remaja. Kedua, selain edukasi lingkungan dan budaya, buku ini menekankan pada aspek ekonomi, yaitu bagaimana bambu dapat meningkatkan resiliensi ekonomi di Desa Panggarangan. Ketiga, buku ini menggabungkan berbagai disiplin ilmu seperti ekonomi, lingkungan atau sumber daya alam, dan pendidikan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang potensi bambu. Pendekatan ini lebih kompleks dibandingkan dengan karya sebelumnya yang mungkin lebih fokus pada satu aspek (budaya, kesehatan mental, atau pelestarian sumber daya).

Tabel 2.1 Karya Terdahulu

<b>Perbandingan</b>	<b>Karya Terdahulu I</b>	<b>Karya Terdahulu II</b>	<b>Karya Terdahulu III</b>
Nama Peneliti – Institusi Peneliti (Tahun)	Hanastasya Aprilly, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky – Universitas Kristen Petra (2020)	Randa Januario Pratama dan I Nyoman Miyarta Yasa – Universitas Bumigora (2020)	Amira Rosyadah, Taufiq Waha, dan Fariha Eridani Naufalina – Universitas Telkom (2022)
Judul Karya	Perancangan Buku Ilustrasi Bergambar dengan Adaptasi dari Cerita Rakyat Maluku untuk Remaja	Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres	Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan di Negeri Rempah sebagai Media Edukasi Pengenalan Rempah-Rempah di Karawang

Tujuan Karya	Karya ini ditujukan untuk remaja yang dibuat dalam bentuk buku ilustrasi. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan kebudayaan daerah Maluku menggunakan adaptasi dari cerita rakyat yang berasal dari Maluku	Karya ini ditujukan untuk remaja yang dibuat dalam bentuk buku ilustrasi. Buku ini dibuat untuk menyampaikan informasi tentang stres dengan isi yang sederhana agar mudah dipahami oleh remaja.	Karya ini ditujukan untuk anak-anak yang dibuat dalam bentuk buku ilustrasi. Buku ini dibuat dengan bertujuan sebagai salah satu bentuk upaya melestarikan rempah-rempah dengan memperkenalkan rempah-rempah yang ada di sekitar, termasuk fungsi dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
Teori/konsep yang Digunakan	Konsep ilustrasi dan konsep cerita rakyat.	Teori <i>Design Thinking</i> ( <i>emphatize, define, ideate, prototype, dan test</i> ) dan konsep ilustrasi.	Teori perancangan, teori media edukasi, dan teori komunikasi
Hasil Karya	Buku cerita ilustrasi berjudul “3 Serangkai”	Buku edukasi ilustrasi berjudul “Hello Stress”	Buku edukasi ilustrasi berjudul “Petualangan di Negeri Rempah”

Mengacu pada tabel 2.1, karya pertama dimulai dari karya Hanastasya Aprilly, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky yang berjudul “3 Serangkai” sebagai referensi Karya Terdahulu 1. Karya ini ditujukan untuk remaja yang dibuat dalam bentuk buku ilustrasi. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan kebudayaan daerah Maluku menggunakan adaptasi dari cerita rakyat yang berasal dari Maluku. Penulis menggunakan konsep ilustrasi dan konsep cerita rakyat dalam pengembangan buku cerita tersebut.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang dapat ditemukan dari karya penulis dengan Karya Terdahulu I. Persamaan yang dapat ditemukan adalah kedua karya yang sama-sama berbentuk buku ilustrasi dan ditujukan untuk remaja. Sedangkan perbedaannya adalah penulis akan membuat buku edukasi yang berisikan membahas pengetahuan mengenai bambu, sedangkan karya terdahulu merupakan buku cerita yang berisikan cerita rakyat.



Gambar 2.1 Visual Karya Terdahulu 1  
Sumber: Universitas Kristen Petra, 2020.

Pada Karya Terdahulu II yang ditulis oleh Randa Januario Pratama dan I Nyoman Miyarta Yasa dengan judul “Hello Stress” memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi tentang stres dengan isi yang sederhana agar mudah dipahami oleh remaja. Selain menggunakan konsep ilustrasi, karya ini juga menerapkan teori *Design Thinking* (*emphatize, define, ideate, prototype, dan test*) dalam pembuatannya.

Karya Terdahulu II memiliki cukup banyak persamaan dengan karya penulis. Mulai dari persamaan target audiens, yaitu remaja usia 12-21 tahun. Kemudian, karya tersebut juga disusun dalam bentuk buku ilustrasi edukasi dengan pemilihan kata yang biasa digunakan sehari-hari dan tidak baku agar lebih mudah dimengerti. Hal ini memiliki relevansi dengan karya penulis, di mana dibutuhkan visualisasi yang menarik serta gaya penulisan naskah yang sederhana. Perbedaan yang dapat ditemukan adalah topik pembahasan, karya terdahulu membahas pengetahuan seputar stres sedangkan penulis membahas pengetahuan mengenai bambu.



Gambar 2.2 Visual Karya Terdahulu 2  
Sumber: Universitas Bumigora, 2020

Referensi karya terakhir ditulis oleh Amira Rosyadah, Taufiq Waha, dan Fariha Eridani Naufalina yang berjudul “*Petualangan di Negeri Rempah*” sebagai Karya Terdahulu III. Karya terdahulu merupakan buku ilustrasi edukasi yang bertujuan sebagai salah satu bentuk upaya melestarikan rempah-rempah dengan memperkenalkan rempah-rempah yang ada di sekitar kepada anak-anak, termasuk fungsi dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Teori yang digunakan dalam penulisannya adalah teori perancangan, teori media edukasi, dan teori komunikasi,

Karya Terdahulu III memiliki beberapa kesamaan dengan karya penulis, selain merupakan buku ilustrasi edukasi, karya tersebut juga bertujuan untuk memperkenalkan potensi sumber daya alam yang ada di sekitar. Perbedaannya adalah karya terdahulu bertujuan untuk memperkenalkan potensi rempah-rempah,

sedangkan penulis ingin memperkenalkan potensi bambu. Selain itu, target audiens dari karya terdahulu adalah anak-anak, sedangkan target audiens penulis lebih fokus kepada remaja.



Gambar 2.3 Visual Karya Terdahulu 3  
Sumber: Universitas Telkom, 2022

## 2.2 Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Media

Robert Hanick dan rekan-rekannya (dalam Sanjaya, 2012) mendefinisikan media sebagai sarana yang membawa informasi dari sumber (*source*) ke penerima (*receiver*). Menurut Cangara (dalam Purba, *et al.*, 2021), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan Gandana (2019) mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio-visual, yang mencakup semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Syaparuddin dan Elihami (2019) serta Muhson (2010), media dapat dikelompokkan berdasarkan indra yang digunakan untuk mengamatinya (dalam Fitriyah, 2022). Berikut adalah kategori-kategorinya:

Media dibagi menjadi tiga kategori, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Contoh media visual diam termasuk gambar, buku, foto, poster, peta, globe, dan berbagai hasil cetakan lainnya. Sementara itu, media visual gerak mencakup film bisu atau kartun yang bergerak tanpa suara.

Sedangkan beberapa contoh media audio adalah radio, *tape recorder*, piringan hitam, telepon, dan pita audio yang mengandalkan pendengaran untuk mengirimkan pesan dan informasi kepada audiens. Kemudian contoh media audio

visual diam meliputi TV diam, film bingkai dan suara (*sound slide*), serta buku yang dilengkapi dengan suara. Sedangkan contoh media audio visual gerak adalah film, televisi, dan pita video yang menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan.

### **2.2.2 Buku**

Beberapa ahli merumuskan definisi mengenai buku dengan berbeda-beda. Sitepu menjelaskan bahwa dalam pengertian yang luas, buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis pada berbagai macam media seperti papirus, lontar, perkamen, dan kertas dengan berbagai bentuk, seperti gulungan, lembaran yang dilubangi, diikat, atau dijilid dengan menggunakan kulit, kain, karton, dan kayu (dalam Mukhlis, Asnawi, & Rasdana, 2020).

Sedangkan menurut Kurniasih (2014), buku dapat diartikan sebagai hasil dari pemikiran yang telah dianalisis dan diolah menjadi ilmu pengetahuan yang kemudian disusun secara tertulis. Buku ini menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh pembacanya. Selain itu, buku juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung isi serta daftar pustaka yang mencantumkan sumber-sumber referensi yang digunakan (dalam Lestari & Aditya, 2018).

Dalam arti yang lebih sederhana, buku dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang tercetak di atas kertas dan dijilid menjadi satu kesatuan. Selain itu, buku juga dipandang sebagai media bagi pengarang untuk menuangkan pemikiran dan ilmu pengetahuannya dalam bentuk tulisan. Menurut Sitepu, dapat disimpulkan bahwa buku merupakan kumpulan kertas yang berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid, dan dilengkapi dengan pelindung yang terbuat dari kertas tebal atau bahan lainnya (dalam Mukhlis, Asnawi, & Rasdana, 2020).

#### **2.2.2.1 Struktur Buku**

Menurut Sutopo (dalam Ulwiyah, 2019), komponen dalam desain buku dapat terdiri dari berbagai bagian yang berulang, seperti ilustrasi, daftar *header*, *footer*, tabel, dan lainnya. Struktur utama dalam sebuah buku mendukung terbentuknya kesatuan yang utuh. Struktur ini mencakup:

### **a. Cover Depan**

Bagian depan buku biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal dan berbeda dengan halaman isi. Biasanya, *cover* depan memuat judul buku, nama pengarang, atau penerbit. Di bagian belakang sampul, terdapat sinopsis buku dan alamat penerbit. Penyampulan buku bisa berupa *soft cover* atau *hard cover*.

### **b. Fitur dan Isi**

Bagian ini membahas informasi yang disampaikan dalam buku, didukung dengan ilustrasi gambar dan teks untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Secara lengkapnya, sebuah buku terdiri dari beberapa bagian penting yang harus ada untuk memberikan struktur yang lengkap dan informatif (Pope, 2019).

1. Halaman Judul (*Title Page*): Bagian ini berfungsi sebagai halaman judul yang memuat informasi penting seperti nama penerbit, nama penulis, subjudul buku, dan informasi tambahan lainnya yang relevan.
2. Pendahuluan (*Introduction*): Bagian ini adalah awalan buku yang berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang isi buku. Pendahuluan menjelaskan konten yang akan dibahas secara singkat dan mempersiapkan pembaca untuk memahami materi yang akan mereka baca.
3. Isi Utama (*Body*): Ini adalah bagian inti dari buku yang mencakup seluruh cerita atau materi utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Bagian ini terdiri dari bab atau sub-bab yang menyusun keseluruhan narasi atau argumen dari buku tersebut.
4. Kesimpulan (*Conclusion*): Bagian akhir dari buku ini berfungsi sebagai penutup atau epilog. Kesimpulan memberikan ringkasan dari poin-poin penting yang telah dibahas dan memberikan penutup yang memuaskan bagi pembaca.

### **c. Cover Belakang**

Sampul bagian belakang biasanya berisi sinopsis, yang merupakan ringkasan isi buku. Sinopsis ini biasanya terletak di bagian belakang buku bersama dengan alamat penerbit.

### **2.2.2.2 Perancangan Buku**

Buku memiliki tahapan-tahapan dalam proses pembuatannya. Tahapan ini disusun agar perancangan buku ilustrasi dapat berjalan dengan baik dan terstruktur. Menurut Sutopo (dalam Ulwiyah, 2019), perancangan buku melibatkan berbagai aspek penting yang harus diperhatikan untuk menciptakan sebuah karya yang terstruktur dan menarik. Perancangan buku mencakup beberapa elemen utama seperti isi, gaya penulisan, format, tata letak, dan urutan berbagai bagian buku. Setiap komponen buku memiliki perannya masing-masing, termasuk bagian-bagian spesifik seperti catatan edisi, pengantar, indeks, serta sampul depan dan belakang.

Selain itu, desain buku juga memerlukan penggunaan elemen-elemen grafis dan tipografi yang konsisten, seperti ilustrasi, daftar, *header*, *footer*, dan tabel. Elemen-elemen ini sering digunakan secara berulang di seluruh halaman buku untuk menciptakan kesatuan visual dan menjaga konsistensi desain. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan buku ilustrasi adalah sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan**

Tahap pertama dalam pembuatan buku adalah melakukan perencanaan yang matang. Perencanaan menurut Taufiqurokhman dalam bukunya yang berjudul “Konsep dan Kajian Ilmu Perencanaan”, adalah proses menentukan apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Proses ini mencakup tindakan memilih dan menghubungkan berbagai fakta serta membuat asumsi-asumsi mengenai masa depan. Perencanaan juga melibatkan memvisualisasikan dan merumuskan aktivitas-aktivitas yang diperlukan untuk mencapai hasil terbaik yang diinginkan.

Proses perencanaan sangat penting karena mempengaruhi kemudahan dalam pembuatan buku selanjutnya. Perencanaan dimulai dengan menentukan segmentasi pembaca, yaitu siapa yang menjadi target pembaca buku tersebut hingga mencari referensi materi. Selain itu, penentuan jenis buku dan strategi distribusi atau penjualan buku juga merupakan bagian dari perencanaan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa buku yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan minat pasar.

Dalam perencanaan penulisan materi, salah satu tahapan yang penting adalah melakukan rubrikasi, yang merupakan teknik penulisan untuk memberikan penekanan visual pada teks. Menurut Saktimulya (2016), rubrikasi tetapi juga bisa menggunakan berbagai media gambar berwarna untuk membingkai kata, frasa, atau kalimat yang ingin ditegaskan. Disebutkan juga bahwa tiga fungsi utama rubrikasi adalah mempertegas isi teks, menandai pergantian topik, dan menunjukkan keberadaan tokoh dalam teks (dalam Sadewa, 2019).

Dalam konteks penulisan materi buku, rubrikasi berfungsi sebagai alat visual yang membantu pembaca mengenali dan memahami informasi penting dengan lebih mudah. Dengan menandai bagian-bagian tertentu dengan format tertentu atau menggunakan warna, rubrikasi memandu pembaca untuk fokus pada poin-poin utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Pada sebuah buku, rubrikasi bisa digunakan untuk menandai pergantian topik atau sub-topik. Misalnya, setiap kali ada perubahan topik, judul atau kalimat pertama dari topik baru bisa ditulis dengan format *bold* dan dengan ukuran *font* lebih besar, atau dengan warna yang berbeda. Ini akan membantu pembaca untuk menyadari bahwa mereka sedang beralih ke topik baru dan mempersiapkan diri untuk informasi yang berbeda.

Selain rubrikasi, proses perencanaan penulisan materi juga membutuhkan paginasi, yaitu proses di mana konten pada sebuah buku dipecah menjadi beberapa halaman yang terpisah. Dengan memisahkan konten ke dalam halaman-halaman yang berbeda, pembaca dapat lebih mudah mengakses dan mencerna informasi yang diberikan (Wibowo, 2020). Buku yang memuat banyak informasi atau memiliki konten yang kompleks dapat memanfaatkan paginasi untuk membagi teks

menjadi bab dan sub-bab yang terpisah. Hal ini bisa mempermudah pembaca untuk fokus pada satu bagian informasi pada satu waktu.

Di samping itu, dibutuhkan juga daftar isi untuk memberikan panduan yang jelas bagi pembaca tentang apa yang akan mereka temukan di setiap bagian buku. Setiap halaman dalam buku juga biasanya memiliki *header* atau *footer* yang mencantumkan nomor halaman, judul bab, atau sub-bab. Ini digunakan untuk membantu pembaca untuk mengetahui posisi mereka dalam buku dan memudahkan mereka untuk kembali ke bagian tertentu jika diperlukan (Wibowo, 2020).

Sedangkan dalam proses perencanaan visual, dibutuhkan *moodboard* untuk mempermudah tahapan ini. Dalam modul berjudul "Moodboard," Suciati menjelaskan bahwa *moodboard* adalah alat atau sarana yang berupa bidang datar yang berisi kumpulan warna, gambar, dan berbagai jenis benda lainnya yang mampu menggambarkan ide dari seorang desainer. *Moodboard* berfungsi sebagai analisis visual di mana gambar-gambar yang digunakan bisa berasal dari berbagai sumber, seperti medai cetak, internet, atau bahkan hasil karya sendiri. Guntingan gambar ini membantu desainer dalam memvisualisasikan secara jelas visi dan konsep mereka (Aurellia, 2022).

#### **b. Pembuatan Konsep**

Setelah perencanaan selesai, langkah berikutnya adalah pembuatan konsep buku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep adalah pengertian atau gambaran mental tentang objek, proses, pendapat, atau rancangan yang telah dipikirkan. Untuk memastikan semua proses berjalan sistematis dan lancar, diperlukan rancangan yang matang dan mudah dipahami.

Konsep sendiri akan menjadi dasar bagi keseluruhan proses pembuatan buku. Pada tahap ini, berbagai aspek penting seperti judul buku, jumlah halaman, ukuran buku, jenis kertas, tema buku, dan berbagai aspek lain yang digunakan akan ditentukan. Pembuatan konsep ini bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas dan terarah dalam pembuatan buku.

### **c. Proses Desain**

Tahap selanjutnya adalah proses desain. Menurut Nuradi, desain adalah usaha untuk menggambarkan gagasan mengenai bentuk, tampilan, ukuran, warna, dan tata letak beserta unsur-unsur yang membentuk karakteristik suatu benda (dalam Nugroho, Rudjiono, & Rahmadhika, 2021). Pada tahapan ini, konten berupa artikel dan ilustrasi yang telah dikumpulkan diseleksi kembali dengan cermat. Desain buku dimulai dengan pembuatan *layout*, pemilihan warna, dan *font* yang akan digunakan. Artikel dan konten ilustrasi dikomposisikan menggunakan *software* desain untuk menciptakan tampilan yang menarik dan profesional. Selain itu, desain *cover* buku juga dibuat pada tahap ini.

### **d. Produksi**

Tahap produksi melibatkan proses pencetakan buku menggunakan berbagai teknik cetak yang mempengaruhi kualitas hasil akhir. Proses produksi harus dilakukan dengan cermat untuk memastikan semua desain dan konten tercetak dengan baik.

### **e. Finishing**

Tahap akhir dalam pembuatan buku adalah proses *finishing* cetak. Tahap ini melibatkan pengemasan buku agar tampil lebih menarik dan profesional. Proses *finishing* bisa termasuk pembuatan souvenir, pelapisan kertas *cover* majalah, dan berbagai teknik pengemasan lainnya yang menambah nilai estetika buku. Tahap *finishing* memastikan bahwa buku yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi pembaca.

### **2.2.3 Ilustrasi**

Menurut buku "*Exploring Illustration*" oleh Fleishmen, ilustrasi merupakan seni yang mendampingi proses pembuatan gambar, foto, atau diagram, dan bisa hadir dalam berbagai bentuk seperti cetak, lisan, atau elektronik. Fleishmen juga menyatakan bahwa ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan makna, baik melalui karya fotografi maupun gambar realistik, sesuai dengan kebutuhan,

yang paling penting ilustrasi harus dapat dilihat oleh mata, dan bisa menciptakan gaya, mengalami perubahan bentuk, atau menerjemahkan suatu objek dari segi emosional dan fisik. Lebih dari itu, ilustrasi memiliki kekuatan untuk memengaruhi bahkan memprovokasi yang melihatnya (dalam Maharsi, 2016).

Melihat ilustrasi berarti mengamati suatu proses kreatif, mengapresiasi karya seni, mengenali penciptanya, dan memahami tujuan dari seluruh proses kreatif tersebut. Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat diinterpretasikan bahwa ilustrasi adalah visualisasi dari sebuah teks, entah itu konsep cerita dalam bentuk ide-ide abstrak atau teks yang sudah tercetak untuk keperluan khusus (Maharsi, 2016)

### **2.2.3.1 Jenis-jenis Ilustrasi**

Menurut Soedarso (2014), gambar ilustrasi memiliki variasi berdasarkan penampilannya, yang meliputi:

#### **a. Ilustrasi Naturalis**

Merupakan gambar yang menampilkan bentuk dan warna yang serupa dengan objek yang sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa mengurangi atau menambahkan elemen.



Gambar 2.4 Ilustrasi Naturalis  
Sumber: Detikcom, 2022

### b. Ilustrasi Dekoratif

Berfungsi sebagai hiasan dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (*stylized*).



Gambar 2.5 Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: Sonora.id, 2022

### c. Kartun

Menampilkan gambar-gambar dengan bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu, sering ditemukan di majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.6 Ilustrasi Kartun  
Sumber: Detikcom, 2023

#### d. Karikatur

Merupakan gambar yang mengandung kritik atau sindiran dengan menyimpangkan proporsi tubuh objek yang digambar, sering ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 2.7 Ilustrasi Karikatur  
Sumber: Kompas.com, 2022

#### e. Cerita Bergambar (Cergam)

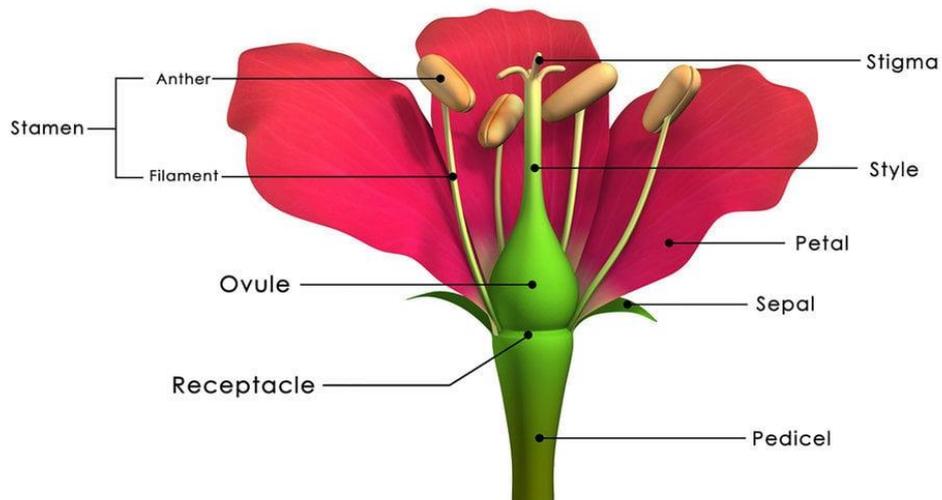
Jenis komik atau gambar yang disertai teks, menggambarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.



Gambar 2.8 Ilustrasi Cerita Bergambar  
Sumber: Detikcom, 2023

## f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi dalam buku pelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian, bisa berupa foto, gambar alam, atau bagan.



Gambar 2.9 Ilustrasi Buku Pelajaran  
Sumber: Medium, 2023

## g. Ilustrasi Khayalan

Gambar yang diciptakan secara imajinatif, sering ditemukan dalam ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 2.10 Ilustrasi Khayalan  
Sumber: Medium, 2023

#### 2.2.4 Layout

Rustan (2017) berpendapat bahwa *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu dengan tujuan mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Sejalan dengan pernyataan Paul dan Gavin yang menyebutkan bahwa *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain dalam suatu ruang yang ditempati, yang secara keseluruhan harus sesuai dengan prinsip-prinsip estetika (dalam Kurniawan, 2019).

Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen visual dan tekstual dengan cara yang komunikatif sehingga pembaca dapat memahami isi dan pesan yang disampaikan dengan lebih mudah dan jelas. Penyusunan elemen-elemen ini harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti keseimbangan, ritme, proporsi, dan harmoni agar menghasilkan tata letak yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. *Layout* yang baik mampu mengarahkan perhatian pembaca pada informasi penting, memudahkan navigasi, dan meningkatkan daya tarik keseluruhan dari media tersebut, sehingga dapat mengkomunikasikan pesan secara maksimal (Kurniawan, 2019)

Dalam proses *layouting*, ada satu elemen yang sangat berpengaruh dalam hasil akhir *layout*, yaitu *grid*. Menurut Sihombing (2015), *grid* digunakan untuk mengatur elemen-elemen visual dalam ruang desain secara sistematis, baik secara horizontal maupun vertikal (dalam Patria & Kristiana, 2017). *Grid* juga berfungsi untuk mengatur ruang dan informasi bagi pembaca, serta memetakan rencana proyek secara keseluruhan.

*Grid* terbagi lagi menjadi berbagai elemen, termasuk kolom (*columns*) dan margin. Kolom adalah unit dasar dalam sistem *grid*, yang bisa memiliki lebar dan panjang yang sama atau berbeda, memudahkan penempatan dan penataan elemen desain. Kolom memberikan struktur teratur yang memungkinkan untuk desainer menyusun elemen visual dengan konsisten dan rapi. Sedangkan margin adalah ruang kosong antara sisi luar format dan batas konten (Widodari, 2024).

Dalam *layout* buku, *grid*, kolom, dan margin sangat penting untuk menciptakan *layout* yang teratur. Kolom membagi teks dan gambar ke dalam unit yang mudah diatur, membuat konten lebih mudah dibaca dan menarik. Di sisi lain, margin memberikan ruang sekitar konten, mencegah tampilan terlalu penuh, dan membuat halaman lebih nyaman dibaca.

Selain *layout* buku, konsep *grid* juga relevan dalam pembuatan infografis, yang merupakan media efektif untuk menyampaikan informasi secara jelas, kompleks, dan cepat. Dengan penyampaian informasi menggunakan infografis, pembaca tidak hanya menyerap informasi dalam bentuk teks, tetapi juga memvisualisasikannya ke dalam gambar (Alwasi, Nurohmah, & Prihantini, 2024).

Afianah & Hasanah (2021) juga berpendapat bahwa infografis dengan foto sangat efektif untuk menyajikan informasi panjang yang cenderung membosankan jika disampaikan hanya dengan kata-kata. Infografis membantu menyederhanakan dan memperjelas informasi, membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pembuatan infografis, sistem *grid* sangat membantu dalam mengatur tata letak elemen-elemen visual, memastikan informasi tersaji dengan rapi dan terstruktur.

### **2.2.5 Tipografi**

Sebelum era digital, tipografi merupakan sebuah disiplin ilmu atau keterampilan yang erat kaitannya dengan profesi penata huruf di percetakan maupun seniman-seniman yang bekerja di perusahaan pembuat huruf. Menurut Kusrinto (dalam Handriyotopo, 2014), secara umum tipografi didefinisikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan huruf cetak. Akan tetapi, seiring perkembangan waktu, tulisan tangan (*handwriting*) dan seni melukis huruf (*calligraphy*) juga termasuk dalam bidang studi tipografi. Oleh karena itu, tipografi didefinisikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan huruf atau karakter (*type/typeface*).

Dalam pengertian yang lebih ilmiah, tipografi adalah seni dan teknik merancang serta menata huruf untuk menyusun publikasi visual, baik dalam bentuk

cetak maupun non-cetak. Dengan kata lain, tipografi mencakup semua aspek visual dari penyajian teks, yang mencakup pemilihan jenis huruf, spasi, ukuran, dan tata letak yang bertujuan untuk membuat teks tidak hanya terbaca, tetapi juga menarik secara visual (Handriyotopo, 2014).

### **2.2.6 Warna**

Sanyoto mendefinisikan warna dari dua perspektif, yaitu fisik dan psikologis. Secara fisik, warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis, warna adalah bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan asalnya, yaitu warna aditif dan warna substraktif (dalam Dewi, 2021)

Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya dan dikenal sebagai spektrum. Contoh umum dari warna aditif adalah warna-warna yang kita lihat pada layar elektronik, seperti monitor komputer dan televisi, yang menggunakan cahaya untuk menghasilkan warna. Di sisi lain, warna substraktif berasal dari bahan dan disebut pigmen. Warna substraktif ini biasa ditemukan dalam cat, tinta, dan berbagai materi lainnya yang menyerap cahaya untuk menghasilkan warna. Penggunaan warna substraktif adalah dasar dari banyak proses pencetakan dan seni visual yang menggunakan pigmen fisik untuk menciptakan karya warna-warni.

Sedangkan Goethe (dalam Sasongko *et al.*, 2020) mengkategorikan warna menjadi dua, yaitu warna positif dan warna negatif. Dalam pembagian ini, Goethe berpendapat bahwa warna-warna seperti kuning, merah-kuning (jingga atau oranye), dan kuning-merah (*vermeil*) termasuk dalam kategori positif. Warna-warna ini dikaitkan dengan makna semangat dan ambisi, mencerminkan karakteristik yang energik dan optimis. Sebaliknya, warna-warna seperti biru, biru-merah, dan merah-biru termasuk dalam kategori negatif. Warna-warna ini melambangkan perasaan gelisah, rentan, dan cemas, memberikan kesan yang lebih melankolis dan introspektif.

Warna memiliki efek signifikan terhadap kondisi emosional dan mental manusia secara psikologis. Pengaruh warna tidak hanya menimbulkan sensasi

visual, tetapi juga dapat menghasilkan perasaan senang atau tidak senang. Oleh karena itu, penggunaan warna dalam berbagai konteks, termasuk dalam desain, arsitektur, dan seni, harus mempertimbangkan faktor-faktor psikologis ini. Setiap warna memiliki potensi untuk menimbulkan respons psikologis yang berbeda pada individu, yang dapat mempengaruhi suasana hati dan perilaku mereka. Misalnya, warna-warna cerah dan hangat seperti kuning dan oranye sering kali dikaitkan dengan perasaan bahagia dan nyaman, sementara warna-warna dingin seperti biru mungkin memicu perasaan tenang namun juga bisa membuat seseorang merasa sedih atau cemas (Auria, 2015) (dalam Sasongko *et al.*, 2020).

Adapun makna warna menurut Goethe dan Itten (dalam Sasongko *et al.*, 2020) adalah sebagai berikut:

**a. Kuning**

Warna kuning sering kali memberikan arti kehangatan dan kebahagiaan. Warna ini diasosiasikan dengan semangat dan keceriaan, menciptakan suasana yang positif dan energik.



Gambar 2.11 Warna Kuning  
Sumber: Gramedia, 2022

**b. Oranye**

Warna oranye memberikan kesan hangat dan bersemangat. Warna ini melambangkan petualangan, rasa percaya diri, dan kemampuan dalam bersosialisasi. Oranye sering kali dianggap sebagai warna yang penuh energi dan dinamis, menggambarkan vitalitas dan antusiasme.



Gambar 2.12 Warna Oranye  
Sumber: Gramedia, 2022

### c. Merah Muda

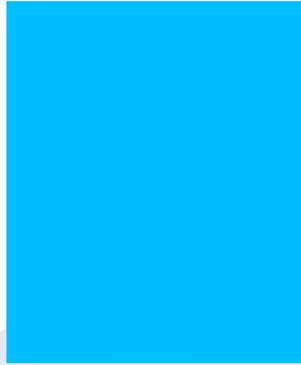
Merah muda atau pink melambangkan keromantisan, kelembutan, kasih sayang, cinta, dan sifat feminin. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan suasana yang penuh dengan cinta dan kehangatan, serta menonjolkan keindahan dan kelembutan.



Gambar 2.13 Warna Merah Muda  
Sumber: Gramedia, 2022

### d. Biru

Warna biru identik dengan kecerdasan, komunikasi, dan kepercayaan. Selain itu, biru juga mewakili ketenangan, kesejukan, logika, sensitifitas, refleksi, kooperatif, protektif, integritas, tugas, dan efisiensi. Biru adalah warna yang memberikan kesan tenang dan stabil, sering digunakan untuk menciptakan lingkungan yang profesional dan menenangkan.



Gambar 2.14 Warna Biru  
Sumber: Gramedia, 2022

**e. Ungu**

Warna ungu melambangkan kemewahan, kekayaan, kecanggihan, dan spiritualitas. Warna ini sering kali dianggap elegan dan berkelas.



Gambar 2.15 Warna Ungu  
Sumber: POPMAMA, 2023

**f. Merah**

Merah adalah simbol dari energi, tantangan, emosi, kekuatan, aktivitas, dan kegembiraan. Warna merah dikenal dengan kekuatannya yang menarik perhatian dan mampu membangkitkan semangat serta meningkatkan adrenalin.



Gambar 2.1 Warna Merah  
Sumber: Gramedia, 2022

### **g. Hijau**

Warna hijau mampu memberikan suasana yang tenang dan santai. Hijau juga sering dikaitkan dengan keterbukaan dalam berkomunikasi, serta kerap digunakan untuk menggambarkan alam dan kesegaran.



Gambar 2.17 Warna Hijau  
Sumber: Detikcom, 2023

### **h. Coklat**

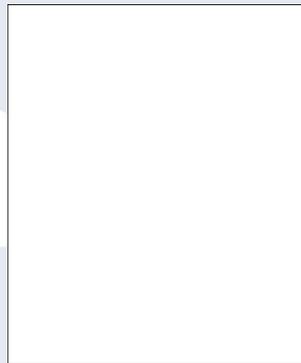
Warna coklat melambangkan kekuatan dan dapat diandalkan. Namun, coklat juga bisa memberi kesan kaku, pesimis, kolot, dan malas. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan rasa stabilitas dan kepercayaan, meskipun bisa juga dianggap kurang dinamis.



Gambar 2.18 Warna Coklat  
Sumber: Gramedia, 2022

### **i. Putih**

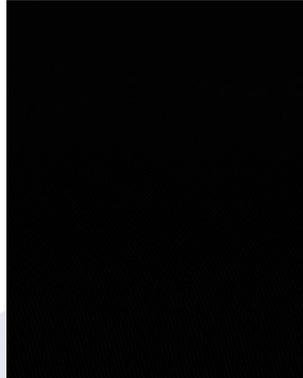
Putih mewakili kesucian, kemurnian, keaslian, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, dan kebersihan. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan tampilan yang bersih dan minimalis, serta memberikan kesan netral dan terbuka.



Gambar 2.19 Warna Putih  
Sumber: Gretionity Student Company

### **j. Hitam**

Warna hitam memberikan kesan suram, gelap, penyendiri, tegas, dan menakutkan, namun juga elegan. Hitam sering diasosiasikan dengan kekuatan dan keanggunan, serta memberikan sentuhan misteri dalam berbagai desain.



Gambar 2.20 Warna Hitam  
Sumber: Pinterest

### **2.2.7 Teori *Design Thinking***

Christoph Meinel dan Larry Leifer, seperti yang dikutip oleh Hussein (2018), menyatakan bahwa metodologi *Design Thinking* muncul dari pertanyaan mendasar tentang cara berpikir seorang desainer dan proses yang mereka jalani saat menciptakan produk, jasa, dan perusahaan. Pertanyaan ini memicu pengembangan perencanaan atau rancangan baru yang terdiri dari berbagai aktivitas, alat, dan nilai yang bertujuan untuk meningkatkan pekerjaan dalam inovasi desain. Dengan kata lain, *Design Thinking* adalah proses berpikir yang berfokus pada pengguna sebagai pusat dari penyelesaian masalah. Pola pikir ini menekankan cara berpikir seorang desainer dalam memahami dan mengatasi permasalahan (Ambarwati & Kuswahyuni, 2022)

Proses *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama yang dirancang untuk membantu desainer mencapai solusi yang efektif dan inovatif. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

#### **2.2.7.1 *Emphatize* (Berempati)**

Tahapan pertama dalam *Design Thinking* adalah berempati. Pada tahap ini, desainer berusaha memahami keinginan, kebutuhan, dan permasalahan konsumen dalam menggunakan sebuah produk. Dengan memiliki rasa empati yang tinggi,

desainer dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dan relevan untuk konsumen mereka.

#### **2.2.7.2 Define (Mendefinisikan)**

Setelah mengidentifikasi masalah, tahap berikutnya adalah mendefinisikan. Pada tahap ini, semua informasi yang telah dikumpulkan disusun secara sistematis untuk mendefinisikan masalah dan menemukan solusi yang potensial. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa desainer memiliki pemahaman yang jelas tentang masalah yang dihadapi.

#### **2.2.7.3 Ideate (Menghasilkan Ide)**

Tahapan *ideate* adalah proses di mana ide-ide kreatif dihasilkan setelah mengumpulkan informasi. Proses ini biasanya dilakukan melalui sesi brainstorming, di mana desainer bebas mengemukakan berbagai ide. Teknik yang sering digunakan dalam tahap ini termasuk mind mapping dan bodystorming, yang membantu desainer mengembangkan ide-ide yang inovatif dan praktis.

#### **2.2.7.4 Prototype (Prototipe)**

Prototipe adalah model atau contoh awal dari produk yang akan dikembangkan. Prototipe biasanya dibuat dalam skala yang lebih kecil atau dalam bentuk *mockup*. Tahap ini memungkinkan desainer untuk melihat bagaimana ide-ide mereka akan berfungsi dalam praktik dan membuat penyesuaian yang diperlukan sebelum produksi penuh.

#### **2.2.7.5 Test (Uji Coba)**

Tahapan terakhir adalah pengujian, di mana prototipe diuji untuk mendeteksi kesalahan dan masalah sejak awal. Meskipun ini adalah tahap akhir, proses pengujian sering kali mengungkapkan masalah yang belum terdeteksi sebelumnya, sehingga mungkin diperlukan untuk mengulang beberapa tahapan sebelumnya. Pengujian yang efektif memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan dan ekspektasi konsumen.