

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isla Farisa  
NIM : 00000044049  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
BIOGRAFI PEREMPUAN INDONESIA  
BERPENDIDIKAN TINGGI UNTUK REMAJA  
PEREMPUAN USIA 15 – 18 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*\*\*.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Isla Farisa)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Biografi Perempuan Indonesia Berpendidikan Tinggi untuk Remaja Perempuan Usia 15-18 Tahun” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain dari Universitas Multimedia Nusantara. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi perempuan yang memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa. Sayangnya, masih banyak sekali remaja perempuan di Indonesia yang putus sekolah dan tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi karena kondisi ekonomi yang kurang memadai. Di sisi lain, penulis menemukan beberapa sosok perempuan Indonesia yang berhasil meraih pendidikan tinggi meskipun dengan keterbatasan finansial. Salah satunya yaitu Irawati Puteri yang terkenal sebagai mentan SPG *chicken nugget* yang berhasil memperjuangkan dan meraih impiannya untuk berkuliah di Stanford University, Amerika Serikat. Dari kisah Ira kita dapat mengambil pelajaran bahwa meskipun memiliki keterbatasan finansial, seseorang masih dapat meraih pendidikan tinggi. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan buku ilustrasi biografi yang mengangkat kisah inspiratif perempuan-perempuan tersebut dalam memperjuangkan pendidikannya. Dengan adanya buku ini, penulis berharap semakin banyak remaja perempuan di Indonesia yang terinspirasi dan termotivasi untuk mengikuti jejak mereka dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam proses pelaksanaan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. atas rahmat dan bimbinganNya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Laura Ariesta, selaku penulis biografi serta narasumber yang telah yang membantu penulis dalam mendapatkan wawasan mengenai penulisan kisah hidup.
7. Irawati Puteri, Rica Asrosa, dan Birrul Qodriyyah atas izin dan dukungannya sehingga penulis bisa mengangkat kisah mereka dalam perancangan karya tugas akhir ini.
8. Naila, Nala, Gisel, Frisca, Jenifer, Jua, dan Elkha, selaku siswi SMK Bhakti Anindya dan sebagai partisipan FGD yang telah membantu penulis dalam proses penelitian tugas akhir.
9. Yuli, Sharine, Faith, Greta, Mikhael, dan Edo yang selalu menyemangati dan mendukung penulis selama 4 tahun perkuliahan ini.
10. Mama, Papa, Mba Ola, dan Iyang Puteri yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik supaya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.

Tangerang, 20 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Isla Farisa

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BIOGRAFI**  
**PEREMPUAN INDONESIA BERPENDIDIKAN TINGGI**  
**UNTUK REMAJA PEREMPUAN USIA 15-18 TAHUN**

(Isla Farisa)

**ABSTRAK**

Pendidikan adalah aspek yang penting dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi perempuan yang memiliki peran dalam pembangunan bangsa. Sayangnya, masih banyak remaja di Indonesia yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan Dapodik tanggal 20 September 2022, Kabupaten Tangerang memiliki angka putus sekolah tertinggi di Provinsi Banten, yaitu sekitar 19.000. Penyebab utamanya adalah faktor ekonomi serta kurangnya motivasi dalam belajar. Di sisi lain, terdapat sosok-sosok perempuan Indonesia yang berhasil meraih pendidikan tinggi meskipun dengan keterbatasan finansial. Fakta ini membuktikan bahwa keterbatasan ekonomi bukanlah penghalang untuk meraih pendidikan tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi biografi yang mengangkat kisah perempuan-perempuan Indonesia berpendidikan tinggi di tengah keterbatasan finansial, ditujukan untuk remaja perempuan usia 15-18 tahun di Kabupaten Tangerang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Metodologi perancangan yang digunakan merujuk pada teori perancangan media informasi Andrew Haslam. Berdasarkan hasil penelitian, karya yang dibuat yaitu buku ilustrasi biografi perempuan Indonesia berpendidikan tinggi di tengah keterbatasan finansial, diharapkan dapat menginspirasi dan menambah motivasi remaja perempuan dalam menggapai pendidikan tinggi.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Tokoh Perempuan, Pendidikan Tinggi, Keterbatasan Finansial.

**BIOGRAPHICAL ILLUSTRATION BOOK DESIGN**  
**ABOUT HIGHLY EDUCATED INDONESIAN WOMEN**  
**FOR TEENAGE GIRLS AGE 15-18**

(Isla Farisa)

***ABSTRACT (English)***

*Education is an important aspect of societal life, especially for women who play a significant role in the nation's development. Unfortunately, many teenagers in Indonesia do not pursue higher education. According to Dapodik September 20, 2022, Tangerang Regency has the highest dropout rate in Banten Province, approximately 19,000 students. The main reasons are economic factors and a lack of motivation to study. On the other hand, there are Indonesian women who have achieved higher education despite financial constraints. This fact proves that financial limitations are not a barrier to attaining higher education. The purpose of this research is to design an illustrated biography book that highlights the stories of Indonesian women who have attained higher education amidst financial limitations, aimed at teenage girls aged 15-18 years in Tangerang Regency. Data collection was conducted using mixed methods. The design methodology referenced Andrew Haslam's information media design theory. Based on the research results, the illustrated biography book of highly educated Indonesian women who achieved success despite financial constraints, is expected to inspire and increase the motivation of teenage girls to pursue higher education.*

***Keywords:*** *Illustration Book, Women Figures, High Education, Financial Constraints*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual .....	5
2.1.1 Elemen Desain .....	5
2.1.2 Prinsip Desain.....	11
2.1.3 <i>Layout</i> .....	14
2.1.4 <i>Grid</i> .....	14
2.1.5 Ilustrasi.....	16
2.2 Media Informasi.....	24
2.2.1 Prinsip Media Informasi.....	24
2.2.2 Tujuan Media Informasi .....	26
2.2.3 Jenis Media Informasi .....	27
2.3 Buku .....	30
2.3.1 Jenis Buku.....	30

2.3.2	<b>Komponen Buku</b> .....	32
2.4	<b>Storytelling</b> .....	34
2.4.1	<b>Peran Storytelling</b> .....	34
2.4.2	<b>Anatomi Storytelling</b> .....	36
2.5	<b>Penulisan Kisah Hidup</b> .....	36
2.5.1	<b>Biografi</b> .....	37
2.5.2	<b>Autobiografi</b> .....	37
2.5.3	<b>Memoar</b> .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		38
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	38
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	38
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	47
3.1.3	<b>Studi Eksisting</b> .....	50
3.1.4	<b>Studi Referensi</b> .....	52
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	53
<b>BAB IV STRATEGI &amp; ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		55
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	55
4.1.1	<b>Perancangan Desain</b> .....	55
4.1.2	<b>Perancangan Buku</b> .....	63
4.1.3	<b>Perancangan Media Sekunder</b> .....	104
4.1.4	<b>Bimbingan Spesialis</b> .....	126
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	127
4.2.1	<b>Analisis Komponen Visual</b> .....	127
4.2.2	<b>Analisis Buku</b> .....	138
4.2.3	<b>Analisis Media Sekunder</b> .....	148
4.2.4	<b>Analisis <i>Beta Test</i></b> .....	157
4.3	<b>Budgeting</b> .....	163
4.3.1	<b>Media Utama</b> .....	163
4.3.2	<b>Media Sekunder</b> .....	164
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		166
5.1	<b>Simpulan</b> .....	166
5.2	<b>Saran</b> .....	167

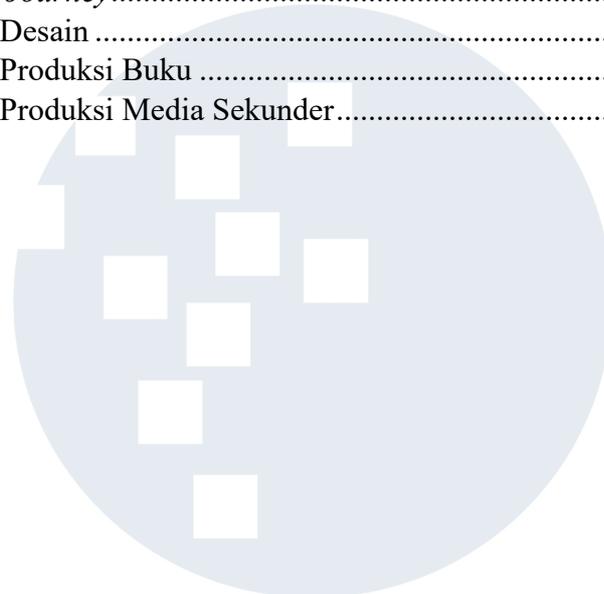
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	170
<b>LAMPIRAN</b> .....	174



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Target Audiens .....	56
Tabel 4.2 Struktur Konten Buku .....	64
Tabel 4.3 Alternatif <i>Typeface</i> ( <i>Headline</i> ) .....	67
Tabel 4.4 Alternatif <i>Typeface</i> ( <i>Body Text</i> ) .....	69
Tabel 4.5 <i>Media Journey</i> .....	105
Tabel 4.6 Biaya Desain .....	163
Tabel 4.7 Biaya Produksi Buku .....	163
Tabel 4.8 Biaya Produksi Media Sekunder.....	164



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Desain Tekstur .....	6
Gambar 2.2 <i>Color Wheel</i> .....	7
Gambar 2.3 Skema Warna Tetradik.....	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Script Typeface</i> .....	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Decorative Typeface</i> .....	11
Gambar 2.6 Prinsip Desain <i>Figure-Ground</i> .....	12
Gambar 2.7 Contoh <i>Single-Column Grid</i> .....	15
Gambar 2.8 Contoh <i>Hierarchical Grid</i> .....	16
Gambar 2.9 <i>Narrative Fiction</i> .....	17
Gambar 2.10 <i>Picture Books</i> .....	18
Gambar 2.11 <i>Comics</i> .....	19
Gambar 2.12 <i>Stylised Realism</i> .....	20
Gambar 2.13 <i>Doodle</i> .....	21
Gambar 2.14 <i>Mixed Media</i> .....	22
Gambar 2.15 <i>Collage</i> .....	23
Gambar 2.16 Media Cetak .....	28
Gambar 2.17 Media Penyiaran.....	29
Gambar 2.18 Media <i>Online</i> .....	29
Gambar 2.19 <i>Basic Text Book</i> .....	31
Gambar 2.20 <i>Basic Picture Book</i> .....	31
Gambar 2.21 Komponen Buku .....	32
Gambar 3.1 Wawancara Bersama Laura Penulis Biografi.....	39
Gambar 3.2 Wawancara Bersama Sekretaris Disdik Kabupaten Tangerang.....	40
Gambar 3.3 Wawancara Bersama Guru SMA di Kabupaten Tangerang.....	42
Gambar 3.4 Wawancara Bersama Murid SMA di Kabupaten Tangerang.....	43
Gambar 3.5 FGD Bersama Siswi SMK Bhakti Anindya.....	45
Gambar 3.6 Rencana Setelah Lulus SMA.....	47
Gambar 3.7 Alasan Melanjutkan Kuliah.....	48
Gambar 3.8 Alasan Tidak Melanjutkan Kuliah .....	48
Gambar 3.9 Pengetahuan Tentang Tokoh Perempuan Indonesia .....	49
Gambar 3.10 Seberapa Sering Menggunakan Media Cetak .....	49
Gambar 3.11 Studi Eksisting Artikel .....	50
Gambar 3.12 Studi Eksisting Buku Lalita.....	51
Gambar 3.13 Studi Referensi <i>Diary of A Wimpy Kid</i> .....	52
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	57
Gambar 4.2 <i>Big Idea</i> .....	58
Gambar 4.3 Alternatif <i>Tone of Voice</i> .....	59
Gambar 4.4 Alternatif <i>Tone and Manner</i> .....	60
Gambar 4.5 Referensi <i>Visual Layout</i> .....	61
Gambar 4.6 Referensi <i>Visual Tipografi</i> .....	61

Gambar 4.7 Referensi Visual Warna .....	62
Gambar 4.8 Referensi Visual Karakter .....	63
Gambar 4.9 Kateren .....	65
Gambar 4.10 <i>Font</i> Klueka.....	68
Gambar 4.11 <i>Font</i> Billy .....	71
Gambar 4.12 Palet Warna .....	72
Gambar 4.13 Referensi Gaya Ilustrasi <i>Stylised Realism</i> .....	74
Gambar 4.14 Proses Gaya Ilustrasi <i>Stylised Realism</i> .....	75
Gambar 4.15 Referensi Gaya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	76
Gambar 4.16 Draft Gaya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	77
Gambar 4.17 Proses Gaya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	77
Gambar 4.18 Referensi Gaya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	78
Gambar 4.19 <i>Draft Layout</i> Buku <i>Diary</i> .....	79
Gambar 4.20 Proses Penerapan Karakteristik Buku <i>Diary</i> dalam Karya .....	80
Gambar 4.21 Referensi Karakter Utama.....	81
Gambar 4.22 Sketsa Alternatif Karakter Utama .....	83
Gambar 4.23 Proses Perancangan Karakter Utama .....	83
Gambar 4.24 Karakter Utama .....	84
Gambar 4.25 Referensi Tokoh Ira.....	85
Gambar 4.26 Sketsa Alternatif Karakter Ira .....	85
Gambar 4.27 Proses Perancangan Karakter Ira.....	86
Gambar 4.28 Hasil Akhir Perancangan Karakter Ira .....	87
Gambar 4.29 Referensi Tokoh Rica.....	87
Gambar 4.30 Sketsa Alternatif Karakter Rica.....	88
Gambar 4.31 Proses Perancangan Karakter Rica.....	89
Gambar 4.32 Hasil Akhir Perancangan Karakter Rica .....	89
Gambar 4.33 Referensi Tokoh Birrul.....	90
Gambar 4.34 Sketsa Alternatif Karakter Birrul .....	91
Gambar 4.35 Proses Perancangan Karakter Birrul .....	91
Gambar 4.36 Hasil Akhir Perancangan Karakter Birrul .....	92
Gambar 4.37 Sketsa Elemen Visual Tokoh .....	93
Gambar 4.38 Elemen Visual Tokoh Ira .....	93
Gambar 4.39 Elemen Visual Tokoh Rica .....	94
Gambar 4.40 Elemen Visual Tokoh Birrul .....	95
Gambar 4.41 Elemen Visual Stiker.....	96
Gambar 4.42 Elemen Visual <i>Washi Tape</i> .....	96
Gambar 4.43 Elemen Visual Kertas <i>Memo</i> .....	97
Gambar 4.44 Proses Pengolahan Fotografi.....	98
Gambar 4.45 Penggunaan <i>Grid</i> .....	99
Gambar 4.46 Penggunaan <i>Single-Column Grid</i> .....	100
Gambar 4.47 Penggunaan <i>Hieararchical Grid</i> .....	100
Gambar 4.48 <i>Layout</i> Keseluruhan Halaman Buku .....	101

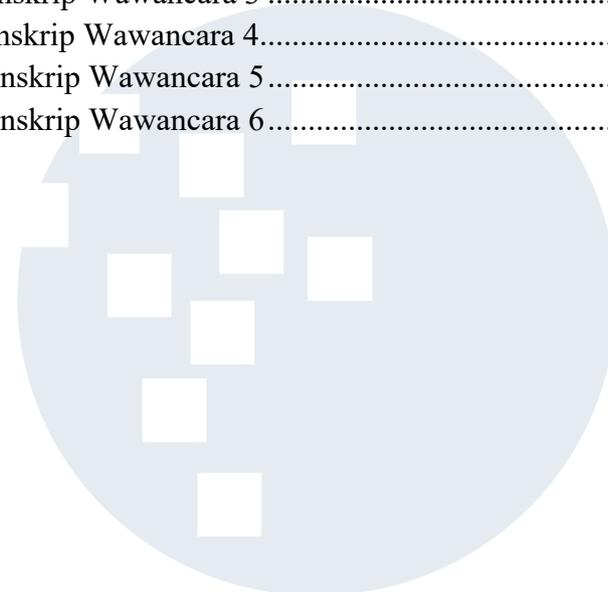
Gambar 4.49 Sketsa Alternatif <i>Cover</i> Depan.....	102
Gambar 4.50 Sketsa Alternatif <i>Cover</i> Belakang.....	102
Gambar 4.51 <i>Cover</i> Buku Final.....	103
Gambar 4.52 Fisik Buku.....	103
Gambar 4.53 Kegiatan Program Janji Baik.....	104
Gambar 4.54 <i>Content Plan</i> dan Sketsa <i>IG Feeds</i> .....	107
Gambar 4.55 <i>Grid IG Feeds</i> .....	108
Gambar 4.56 Hasil Akhir <i>IG Feeds</i> .....	109
Gambar 4.57 Penggunaan <i>Single Column Grid</i> dalam <i>IG Story</i> .....	110
Gambar 4.58 Hasil Desain <i>IG Story</i> .....	110
Gambar 4.59 Proses Perancangan <i>X Banner</i> .....	111
Gambar 4.60 Hasil Desain <i>X Banner</i> .....	112
Gambar 4.61 Proses Perancangan <i>Backdrop Banner</i> .....	112
Gambar 4.62 Hasil Desain <i>Backdrop Banner</i> .....	113
Gambar 4.63 Proses Perancangan <i>Slide</i> Presentasi.....	114
Gambar 4.64 Penggunaan <i>Grid</i> pada <i>Slide</i> Presentasi.....	115
Gambar 4.65 Hasil Desain <i>Slide</i> Presentasi.....	115
Gambar 4.66 Contoh Seragam Panitia.....	116
Gambar 4.67 Proses Perancangan Seragam Panitia.....	117
Gambar 4.68 Hasil Desain Seragam Panitia.....	117
Gambar 4.69 Proses Perancangan <i>Goodie Bag</i> .....	118
Gambar 4.70 Hasil Desain <i>Goodie Bag</i> .....	119
Gambar 4.71 Referensi Desain <i>Sicker Set</i> .....	120
Gambar 4.72 Proses Perancangan <i>Sicker Set</i> .....	120
Gambar 4.73 Referensi Desain Pembatas Buku.....	122
Gambar 4.74 Proses Perancangan Pembatas Buku.....	122
Gambar 4.75 Hasil Desain Pembatas Buku.....	123
Gambar 4.76 Referensi Desain <i>Memo</i> .....	124
Gambar 4.77 Sketsa Desain <i>Memo</i> .....	125
Gambar 4.78 Hasil Desain <i>Memo</i> .....	125
Gambar 4.79 Revisi <i>Cover</i> Buku.....	126
Gambar 4.80 Penggunaan <i>Font</i> Klueka dan Billy pada Karya.....	127
Gambar 4.81 Analisi Teks Judul.....	128
Gambar 4.82 Analisis <i>Body Text</i> .....	129
Gambar 4.83 Palet Warna.....	129
Gambar 4.84 Penggunaan Warna dalam <i>Cover</i> Buku, Halaman Prolog dan Epilog.....	130
Gambar 4.85 Penggunaan Warna dalam Halaman Konten Biografi.....	131
Gambar 4.86 Tokoh dalam Gaya Ilustrasi <i>Stylised Realism</i> .....	132
Gambar 4.87 Analisis Gaya Ilustrasi <i>Doodle</i> .....	133
Gambar 4.88 Karakter Utama.....	134
Gambar 4.89 Tokoh Ira.....	135

Gambar 4.90 Tokoh Rica .....	136
Gambar 4.91 Tokoh Birrul.....	137
Gambar 4.92 Analisis Buku .....	138
Gambar 4.93 Buku Ilustrasi Biografi .....	139
Gambar 4.94 <i>Cover</i> Depan.....	140
Gambar 4.95 <i>Cover</i> Belakang .....	141
Gambar 4.96 Prolog 1 .....	142
Gambar 4.97 Prolog 2 .....	143
Gambar 4.98 Epilog 1 .....	144
Gambar 4.99 Epilog 2 .....	144
Gambar 4.100 Analisis Halaman Biografi .....	145
Gambar 4.101 Analisis Halaman Interaktif .....	146
Gambar 4.102 Analisis Halaman Pengenalan Tokoh .....	147
Gambar 4.103 Analisis Instagram <i>Feeds</i> .....	148
Gambar 4.104 Analisis Instagram <i>Story</i> .....	149
Gambar 4.105 Analisis <i>X Banner</i> .....	150
Gambar 4.106 Analisis <i>Backdrop Banner</i> .....	151
Gambar 4.107 Analisis <i>Slide</i> Presentasi.....	152
Gambar 4.108 Analisis Seragam Panitia.....	153
Gambar 4.109 Analisis <i>Goodie Bag</i> .....	154
Gambar 4.110 Analisis <i>Sticker Set</i> .....	155
Gambar 4.111 Analisis Pembatas Buku.....	156
Gambar 4.112 Analisis <i>Memo</i> .....	157
Gambar 4.113 Pertanyaan Pertama <i>Beta Test</i> .....	158
Gambar 4.114 Pertanyaan Kedua <i>Beta Test</i> .....	158
Gambar 4.115 Pertanyaan Ketiga, Keempat, dan Kelima <i>Beta Test</i> .....	159
Gambar 4.116 Pertanyaan Keenam dan Ketujuh <i>Beta Test</i> .....	160
Gambar 4.117 Pertanyaan Kedelapan dan Kesembilan <i>Beta Test</i> .....	161
Gambar 4.118 Pertanyaan Kesepuluh <i>Beta Test</i> .....	162
Gambar 4.119 Pertanyaan Kesebelas <i>Beta Test</i> .....	162

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	174
Lampiran B Hasil Turnitin.....	175
Lampiran C Transkrip Wawancara 1.....	176
Lampiran D Transkrip Wawancara 2.....	179
Lampiran E Transkrip Wawancara 3.....	182
Lampiran F Transkrip Wawancara 4.....	184
Lampiran G Transkrip Wawancara 5.....	186
Lampiran H Transkrip Wawancara 6.....	188



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mengenyam pendidikan tinggi merupakan hak yang dimiliki oleh semua warga negara Indonesia, tanpa memandang *gender* atau status sosial. Di Indonesia, terdapat perempuan-perempuan inspiratif yang berhasil meraih pendidikan tinggi meskipun menghadapi keterbatasan finansial. Salah satunya yaitu kisah Irawati Puteri yang terkenal sebagai mentan SPG *chicken nugget* yang berhasil memperjuangkan dan meraih impiannya untuk berkuliah di *Stanford University*, Amerika Serikat. Fakta ini membuktikan bahwa *gender* dan status sosial tidak menjadi penghalang bagi seseorang untuk mencapai pendidikan yang tinggi.

Sayangnya, masih banyak remaja di Indonesia yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan data pokok pendidikan (Dapodik) tanggal 20 September 2022, Kabupaten Tangerang memiliki angka putus sekolah tertinggi di Provinsi Banten (Rhomi, 2022). Hal ini kemudian penulis verifikasi dengan melakukan wawancara kepada pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Tangerang pada tanggal 20 November 2023. Agus, Sekretaris Dinas Pendidikan Kabupaten Tangerang menyampaikan ada sekitar 19.000 murid yang putus sekolah. Ia juga mengatakan bahwa kebanyakan anak yang putus sekolah disebabkan oleh faktor ekonomi. Kemudian, dalam wawancara dengan Yuli, seorang guru BK di SMAN 30 Kabupaten Tangerang pada 3 November 2023 mengatakan bahwa sebagian besar anak muridnya tidak melanjutkan pendidikan karena alasan ekonomi dan kurangnya pengetahuan serta motivasi dalam belajar.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi perempuan yang memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa. Menurut Kepala Kanwil Kementerian Agama Sulawesi Utara, H. Sarbin Sehe, keluarga yang baik akan membentuk masyarakat yang baik, yang pada akhirnya akan menciptakan negara yang baik (Bosra, 2023). Untuk menjalankan

peran tersebut serta mendidik generasi penerus dengan baik, perempuan perlu memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan yang luas. Salah satunya caranya adalah dengan mengenyam pendidikan tinggi. Oleh karena itu, penulis mengajukan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi yang bertujuan untuk memperkenalkan perempuan-perempuan inspiratif Indonesia yang berhasil meraih pendidikan tinggi di tengah keterbatasan finansial untuk remaja perempuan. Dengan demikian, diharapkan para remaja perempuan tersebut dapat termotivasi untuk mengikuti jejak mereka dalam meraih pendidikan setinggi-tingginya.

Penulis memilih buku fisik dalam menyajikan kisah para perempuan tersebut karena buku fisik memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi. Menurut survei yang dilakukan oleh Budnyk et al. (2021), 52,90% responden menyatakan bahwa mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam buku fisik. Selain itu, 71,90% responden juga merasa lebih nyaman dalam memproses informasi yang disajikan dalam buku fisik (Budnyk et al., 2021). Dengan demikian, buku fisik menjadi media yang efektif untuk mengenalkan dan membagikan kisah inspiratif para tokoh perempuan-perempuan tersebut kepada target audiens.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan buku ilustrasi mengenai perempuan Indonesia berpendidikan tinggi di tengah keterbatasan finansial dapat meningkatkan motivasi remaja perempuan di Indonesia untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penulis menentukan batasan masalah dalam penulisan laporan ini sebagai berikut:

## 1) Demografis

- a) Usia : 15–18 tahun

Usia 15-18 tahun merupakan usia remaja pertengahan yang memiliki perkembangan kognitif yaitu sudah mulai mempertimbangkan tujuannya di masa depan, mulai mempertanyakan dan mencari identitas diri, dan membuat perencanaan tentang impiannya di kemudian hari (Fadli, 2022).

- b) Jenis Kelamin : Perempuan  
c) Tingkat ekonomi : SES C2–B  
d) Pendidikan minimal : SMP

## 2) Geografis

Kabupaten Tangerang merupakan daerah yang menjadi batasan masalah geografis dalam perancangan ini karena berdasarkan data pokok pendidikan (Dapodik) tanggal 20 September 2022, Kabupaten Tangerang memiliki angka putus sekolah tertinggi di Provinsi Banten (Rhomi, 2022).

## 3) Psikografis

Perancangan media informasi ini ditujukan untuk remaja perempuan dengan psikografis sebagai berikut:

- a) Usia remaja yang sudah mulai fokus memikirkan masa depannya.  
b) Mulai mempertanyakan dan mencari identitas diri.  
c) Gemar bersosialisasi melalui *online* dan *offline*.  
d) Mudah terdistraksi dengan adanya internet dan media sosial.  
e) Tidak memiliki motivasi yang kuat untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.  
f) Gemar membaca cerita bergambar.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Membuat perancangan buku ilustrasi biografi perempuan inspiratif Indonesia berpendidikan tinggi untuk remaja perempuan.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari perancang media informasi perempuan inspiratif Indonesia berpendidikan tinggi untuk remaja perempuan:

### 1. Bagi Penulis

Manfaat yang penulis rasakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah memperkaya pengetahuan penulis mengenai topik yang dibahas yaitu perempuan, pendidikan, dan keterbatasan finansial. Selain itu penulis juga jadi memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan teori-teori desain yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam karya perancangan tugas akhir.

### 2. Bagi Orang Lain

Penulis berharap perancangan karya ini dapat memberikan memotivasi dan semangat kepada siswi-siswi di SMK Bhakti Anindya untuk menggapai pendidikan setinggi-tingginya walaupun memiliki berbagai kendala.

### 3. Bagi Universitas

Manfaat perancangan ini bagi universitas yaitu dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dan referensi bagi mahasiswa maupun mahasiswi yang sedang mengerjakan tugas, laporan, tugas akhir, skripsi, dan lainnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual menurut Patterson dan Saville (2017) adalah ilmu tentang bagaimana cara mengkomunikasikan informasi, ide, dan pesan kepada target audiens dengan memanfaatkan elemen dan prinsip desain. Desain komunikasi visual dapat mencakup berbagai bidang seperti desain grafis, infografis, desain web, periklanan, publikasi cetak, tipografi, desain logo, dan masih banyak lagi. Karakteristik utama dari desain komunikasi visual yaitu melibatkan penggunaan *layout*, *grid*, dan *format* yang efektif untuk menyampaikan pesan dengan jelas. Tujuan desain komunikasi visual antara lain untuk mengiklankan, menggambarkan, memberikan petunjuk, mengidentifikasi, mempromosikan, dan menginformasikan pesan kepada audiens yang dituju.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Menurut Patterson dan Saville (2017) dalam bukunya yang berjudul *Viscomm: A Guide to Visual Communication Design*, terdapat sejumlah elemen desain yang memegang peran penting dalam menciptakan sebuah karya. Elemen-elemen tersebut meliputi *line*, *shape*, *texture*, *color*, dan *type*.

###### 2.1.1.1 Line

Definisi garis Menurut Patterson dan Saville (2017) adalah tanda yang dibuat terus-menerus pada suatu permukaan. Selain memiliki ketebalan yang bervariasi, garis juga memiliki berat (*weight*) dan gaya (*style*) yang berbeda-beda. Ketebalan dan gaya pada garis biasanya digunakan untuk mengkomunikasikan pesan yang berbeda-beda. Dalam desain, garis biasanya dipadukan dengan elemen desain lainnya untuk menciptakan bentuk, nada (*tone*), dan tekstur.

### 2.1.1.2 *Texture*

Elemen desain tekstur merujuk kepada kualitas permukaan atau tampilan visual pada suatu objek (Patterson & Saville, 2017). Tekstur adalah elemen desain yang sering dikombinasikan dengan elemen-elemen lainnya untuk menciptakan efek tekstur yang beranekaragam, seperti tekstur kayu, tekstur logam, dan masih banyak lagi.



Gambar 2.1 Elemen Desain Tekstur  
(Patterson & Saville, 2017)

Dengan menambahkan tekstur, objek yang digambarkan dapat terlihat lebih menarik secara visual dan kualitas permukaannya. Selain itu, tekstur juga dapat menciptakan titik fokus (*focal point*) untuk menghubungkan atau memisahkan informasi yang ingin disampaikan.

### 2.1.1.3 *Color*

Menurut Patterson dan Saville (2017), warna adalah elemen desain yang paling kuat karena ia memegang peran penting dalam menyampaikan pesan dan menciptakan suasana. Kekuatan warna terletak pada kemampuannya untuk mempengaruhi emosi dan suasana hati seseorang dalam memproses informasi. Di sisi lain, menurut Eiseman (2017), sebagai elemen desain terpenting dalam menciptakan suasana, pengaruh warna terhadap perasaan seseorang tidak dapat diremehkan. Oleh karena itu, warna dapat menjadi

elemen yang efektif dalam menonjolkan atau menekankan ide dalam sebuah desain.



Gambar 2.2 *Color Wheel*  
(Evans & Sherin, 2013)

Menurut Eiseman (2017), warna tidak hanya sekadar pigmen visual tetapi juga merupakan sarana komunikasi yang kuat untuk menyampaikan perasaan secara visual. Konsep ini didasarkan pada hubungan antara warna dengan emosi dan kecerdasan manusia. Setiap warna memiliki asosiasi yang unik yang dapat memicu respon emosional yang berbeda-beda pada individu yang melihatnya. Berikut adalah penjelasan dari psikologi warna merah muda, biru, biru kehijauan, kuning, dan ungu.

#### 1. Merah Muda

Warna merah muda merupakan turunan dari warna merah yang lebih lembut. Warna ini seringkali dipandang sebagai warna yang dapat membawa aura sopan dan lembut. Penggunaan warna merah muda dalam berbagai hal biasanya dikaitkan dengan suasana yang feminin.

## 2. Biru

Warna biru, yang dikenal sebagai warna paling dingin dalam spektrum warna, sering dihubungkan dengan perasaan tenang dan rileks. Dari perspektif spiritual, warna ini dianggap sebagai simbol inspirasi dan kejujuran.

## 3. Biru Kehijauan

Warna biru kehijauan dipandang sebagai warna emosional yang paling positif karena melambangkan kesetiaan, ketenangan, dan kebijaksanaan. Dari perspektif metafisik, warna ini juga dianggap melambangkan *self-realization* yang mengarah pada peningkatan keterampilan komunikasi.

## 4. Kuning

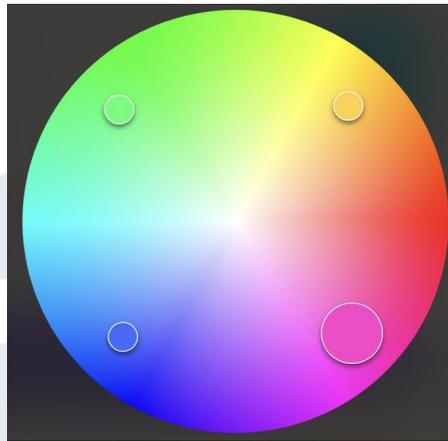
Secara fisiologis, kuning adalah warna yang paling terlihat dalam spektrum sehingga dapat menarik perhatian dengan kecerahannya yang mencolok. Warna kuning juga dianggap sebagai simbol harapan dan kebahagiaan, yang memancarkan energi positif dan optimisme. Dalam konteks psikologis, warna kuning dapat memberikan stimulus kepada seseorang untuk menyelesaikan tantangan dan merangsang kegiatan kreativitas.

## 5. Ungu

Psikologi warna ungu menggambarkan makna ketenangan dan kebijaksanaan. Warna ini dapat menciptakan atmosfer ketenangan dan merangsang keinginan untuk menjelajahi makna-makna yang lebih dalam dan misterius dari kehidupan.

Selanjutnya, Eiseman (2017) menjelaskan teori mengenai skema warna untuk mengetahui warna-warna yang kompatibel satu sama lain. Skema warna ini berguna sebagai pedoman untuk memilih warna yang akan digunakan dalam karya desain. Dengan mengikuti pedoman dari skema warna tertentu, seorang desainer

atau seniman dapat menciptakan karya dengan harmoni warna yang serasi.



Gambar 2.3 Skema Warna Tetradik

Salah satu contohnya adalah skema warna tetradik. Skema warna tetradik adalah penggunaan empat warna yang pada dasarnya adalah dua pasang warna komplementer. Artinya, skema warna ini menggabungkan dua pasang warna yang berlawanan secara harmonis. Seperti penggabungan antara warna merah muda dengan hijau, dan biru dengan kuning.

#### **2.1.1.4 Type**

*Type* adalah bentuk fisik dari kata-kata yang kita ucapkan, dan merupakan elemen desain yang sangat penting dalam menyampaikan pesan tertulis (Patterson & Saville, 2017). Elemen desain ini memiliki berbagai jenis gaya desain yang dapat memengaruhi bagaimana pesan disampaikan dan diterima oleh pembaca. Penggunaan *type* yang baik, seperti pemilihan jenis huruf, ukuran, penataan teks, dapat membuat desain secara keseluruhan lebih menarik dan mudah dipahami pesannya. Sehingga, elemen desain ini bukan hanya representasi fisik dari kata-kata yang kita ucapkan, tapi juga sebagai elemen desain yang penting dalam komunikasi visual.

### 1. *Script*

Jenis *script* adalah *typeface* yang menyerupai tulisan tangan manusia (Evans & Sherin, 2013). *Typeface* jenis ini memiliki beragam tampilan, salah satunya contohnya adalah seperti kaligrafi yang ditulis menggunakan pena.



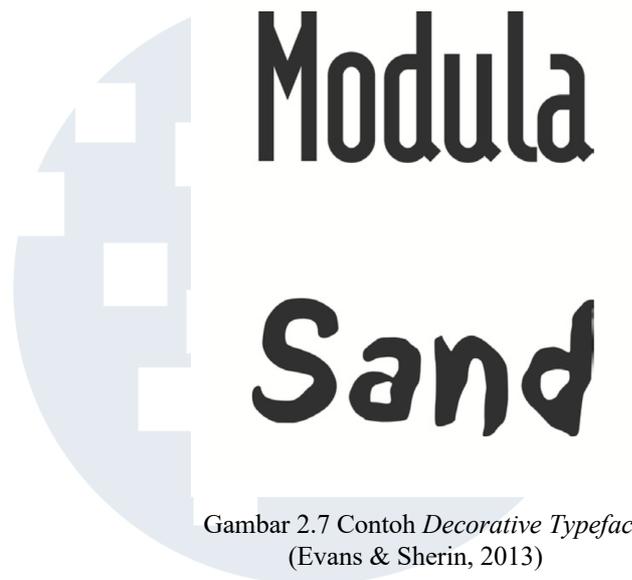
Gambar 2.4 Contoh *Script Typeface*  
(Evans & Sherin, 2013)

Karakteristik yang mencolok dari jenis *script* ini adalah kemiripan dengan tulisan tangan manusia, yang sering kali memberikan kesan personal dan alami dalam desain. Sehingga, *typeface* jenis *script* sering dipilih untuk menciptakan efek yang lebih hangat, ramah, dan terkadang formal.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2. *Decorative*

Menurut Evans dan Sherin (2013), *decorative typeface* merupakan jenis *typeface* yang sangat bergaya dan umumnya hanya digunakan untuk tujuan estetika.



Gambar 2.7 Contoh *Decorative Typeface*  
(Evans & Sherin, 2013)

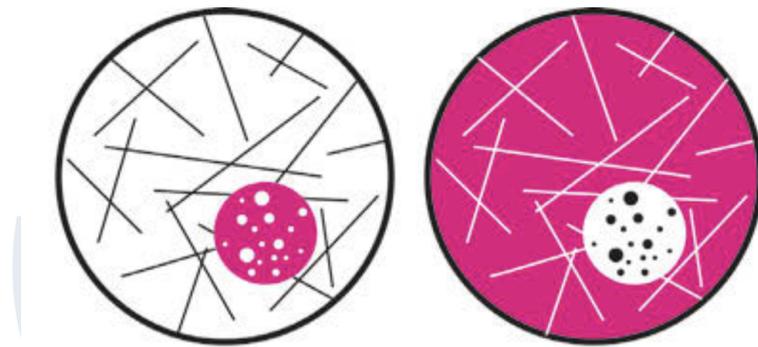
Oleh karena itu, biasanya dipilih untuk teks yang pendek seperti judul, dan kurang cocok digunakan dalam teks yang panjang karena akan sulit dibaca. Para desainer sering menggunakan jenis *typeface* ini untuk menarik perhatian dan mengkomunikasikan suasana tertentu.

### 2.1.2 Prinsip Desain

Dalam buku *Viscomm: A Guide to Visual Communication Design*, Patterson dan Saville (2017) menjelaskan bahwa prinsip desain adalah pedoman yang digunakan untuk merencanakan, mengatur, dan menerapkan elemen-elemen desain dalam sebuah karya. Ada beberapa prinsip desain yang berperan penting dalam menciptakan komposisi visual yang efektif. Antara lain, *figure-ground*, *balance*, *contrast*, *hierarchy*, dan *scale*.

### 2.1.2.1 *Figure-ground*

Prinsip desain yang pertama yaitu *figure-ground*. Menurut Patterson dan Saville (2017), *figure-ground* digunakan untuk menggambarkan hubungan antara bentuk dan ruang pada sebuah komposisi desain.



Gambar 2.8 Prinsip Desain *Figure-Ground*  
(Patterson & Saville, 2017)

*Figure* mengacu pada bentuk yang lebih mendominasi dibanding latar belakangnya, atau biasa disebut sebagai *positive space*. Sementara *ground* adalah latar belakang atau ruang kosong (*negative space*) di sekitarnya. Sebuah desain dapat lebih dominan bagian *positive space*-nya atau *negative space*-nya, tergantung pada pesan visual yang ingin disampaikan.

### 2.1.2.2 *Balance*

Prinsip desain yang kedua adalah *balance* atau keseimbangan. Prinsip ini berfokus pada pemerataan distribusi elemen-elemen desain dalam suatu karya, sehingga dapat menciptakan komposisi yang harmonis dan menarik (Patterson & Saville, 2017). Terdapat tiga jenis prinsip keseimbangan yang sering digunakan dalam desain, yaitu simetris, asimetris, dan radial. Simetris menciptakan keseimbangan dengan cara membagi desain menjadi dua bagian yang sama rata.

Di sisi lain, asimetris menciptakan keseimbangan dengan cara mengatur elemen-elemen yang berbeda tetapi memiliki bobot visual yang setara sehingga visualnya lebih dinamis dan menarik. Sedangkan radial menciptakan keseimbangan dengan mengatur elemen-elemen yang berpusat pada satu titik.

### **2.1.2.3 Contrast**

Prinsip desain selanjutnya yaitu *contrast*. Patterson dan Saville (2017) menjelaskan bahwa kontras adalah ketika dua elemen desain atau lebih dengan karakteristik yang berbeda atau bahkan berlawanan ditempatkan bersama dalam sebuah komposisi desain. Contohnya seperti penggunaan warna hitam dan putih, kombinasi bentuk organik dan geometris, atau kontras antara garis tebal dan tipis. Dengan menerapkan prinsip desain kontras ini, karya desain dapat menghasilkan visual yang lebih menarik dan dinamis. Selain itu, penggunaan kontras juga memiliki kemampuan untuk mengarahkan mata target audiens, sehingga membantu mereka dalam memahami pesan yang ingin disampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

### **2.1.2.4 Hierarchy**

Prinsip desain berikutnya adalah *hierarchy* atau hirarki. Menurut Patterson dan Saville (2017), prinsip hierarki mengacu pada pengaturan elemen-elemen desain dalam suatu komposisi berdasarkan seberapa pentingnya elemen tersebut pertama kali dilihat oleh mata. Contohnya, elemen-elemen yang memiliki peran utama dalam menyampaikan pesan atau informasi yang paling penting biasanya lebih dominan secara visual. Prinsip ini dapat ditentukan melalui berbagai cara, seperti mengatur elemen berdasarkan ukuran, di mana elemen yang lebih besar cenderung lebih dominan, atau berdasarkan warna, di mana warna yang lebih mencolok dapat menarik perhatian dengan lebih efektif.

### **2.1.3 Layout**

Dalam buku *Data Visualization Handbook*, Koponen dan Hildén (2019) menjelaskan bahwa *layout* adalah salah satu dasar utama dalam desain grafis yang berperan penting dalam membentuk tampilan visual yang efektif. *Layout* merujuk pada cara pengaturan elemen-elemen desain dalam suatu halaman, baik itu halaman buku, majalah, brosur, website, atau media lainnya. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menciptakan tata letak yang estetis dan fungsional, sehingga informasi dapat disampaikan dengan jelas dan efisien kepada target audiens. Koponen dan Hildén (2019) mengategorikan *layout* berdasarkan bagaimana pembaca membaca urutan informasi atau elemen visual dalam sebuah halaman yaitu, *serial layout* dan *radial layout*. Berikut adalah penjelasan dari keduanya.

#### **2.1.3.1 Serial Layout**

*Serial layout* memiliki struktur narasi informasi yang berurutan. Contohnya pada panel di komik strip. Dalam kategori *layout* ini, pembaca diarahkan untuk membaca informasi dalam urutan tertentu.

#### **2.1.3.2 Radial Layout**

Struktur narasi dari *radial layout* adalah narasi terbuka. Artinya, pembaca tidak harus membaca informasi yang disajikan secara berurutan. *Radial layout* memiliki titik fokus sebagai pusat informasi dari sebuah halaman.

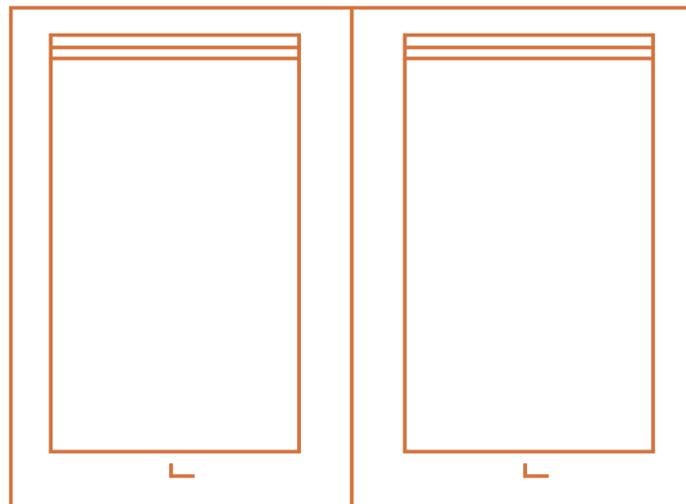
### **2.1.4 Grid**

*Grid* adalah suatu teknik dalam desain yang menggunakan garis-garis vertikal dan horizontal sebagai pembatas untuk membagi ruang dan mengatur proporsi elemen-elemen desain pada sebuah halaman (Evans & Sherin, 2013). Struktur dalam *grid* bertujuan untuk mengatur teks, gambar, dan elemen visual lainnya untuk berada dalam tata letak yang teratur sehingga halaman tersebut terlihat harmoni secara visual.

Salah satu manfaat dalam menggunakan *grid* dalam desain adalah dapat menciptakan kesan yang berkesinambungan di seluruh halaman. Selain itu, *grid* juga mampu mengatur informasi dan menata halaman dengan cepat. Dari sisi pembaca, *grid* mampu mempermudah pembaca dalam memahami pesan dalam desain yang kompleks.

#### 2.1.4.1 *Single-Column Grid*

Menurut Tondreau (2019) dalam bukunya yang berjudul "Layout Essentials: 100 Prinsip Desain untuk Menggunakan Grid", *single-column grid* adalah jenis *grid* yang sering digunakan untuk menampilkan teks yang panjang dan terus menerus.

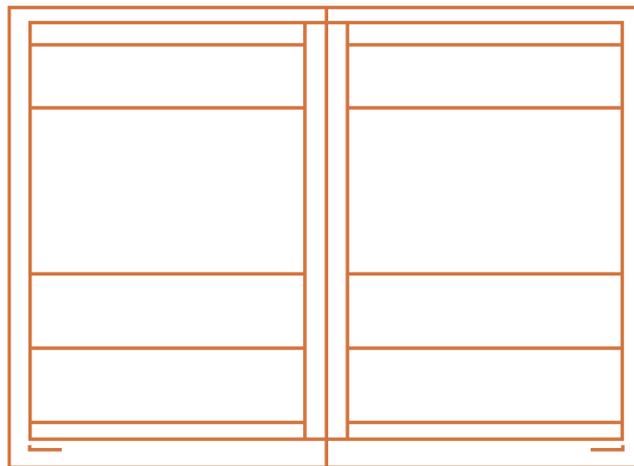


Gambar 2.9 Contoh *Single-Column Grid*  
(Tondreau, 2019)

Contohnya seperti esai, laporan, atau buku. Teks tersebut biasanya menjadi fokus utama dalam sebuah halaman yang menggunakan *single-column grid*, sehingga dapat memberikan tata letak yang teratur dan memudahkan pembaca untuk mengikuti alur teks dengan baik.

#### 2.1.4.2 Hierarchical Grid

Menurut Evans dan Sherin (2013), *hieararchical grid* adalah jenis *grid* yang sering digunakan ketika desainer perlu membagi ruang pada beberapa halaman dengan cara yang terstruktur dan hierarkis. *Grid* ini dapat diciptakan dengan membagi halaman menjadi beberapa bidang atau area konten, berdasarkan seberapa pentingnya konten tersebut dalam pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2.10 Contoh *Hierarchical Grid*  
(Tondreau, 2019)

Untuk memudahkan pembuatan *grid* ini, desainer biasanya menggunakan persegi panjang berwarna abu-abu sebagai panduan untuk menentukan area-area *grid* di halaman tersebut. Dengan menggunakan *hieararchical grid*, desainer dapat mengatur informasi secara sistematis dan sesuai dengan hierarki pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

#### 2.1.5 Ilustrasi

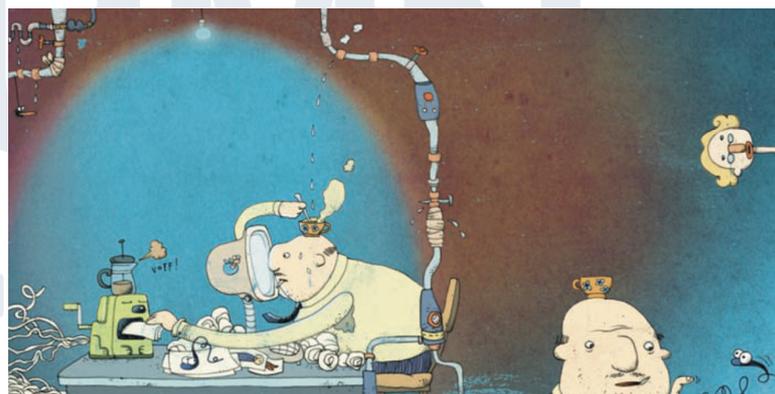
Menurut Wigan (2009) dalam bukunya yang berjudul *The Visual Dictionary of Illustration*, ilustrasi adalah seni visual yang mampu mengkomunikasikan konten dengan cara yang imajinatif, khas, dan personal. Fungsi dari ilustrasi sangat beragam, mulai dari memecahkan masalah (*problem solving*), hingga memberikan dekorasi, hiburan,

komentar, informasi, inspirasi, penjelasan, pendidikan, provokasi, bahkan bercerita (*storytelling*). Selain itu, Ilustrasi adalah elemen desain yang memiliki peran penting sebagai perluasan makna dari sebuah kata atau kalimat. Artinya, ilustrasi bukan hanya sekadar terjemahan visual dari kata-kata, tetapi memiliki makna yang lebih dalam dan bersifat kiasan (Wigan, 2008). Visual yang ada pada ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pesan atau menggambarkan ide yang mungkin sulit jika dijelaskan hanya dengan kata-kata. Oleh karena itu, ilustrasi merupakan alat yang kuat untuk mengkomunikasikan visual pada suatu karya.

### 2.1.5.1 Peran Ilustrasi Sebagai *Storytelling*

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* oleh Male (2007), ilustrasi memiliki lima peran dalam konteks yang berbeda-beda dalam menyampaikan pesannya. Salah satu peran utama ilustrasi adalah sebagai alat untuk bercerita atau *storytelling*. Peran sebagai *storytelling* ini kemudian dibagi menjadi tiga bentuk yaitu, *narrative ficiton*, *picture books*, dan *comics*. Berikut adalah penjelasan dari ketiganya:

#### 1. *Narrative Fiction*

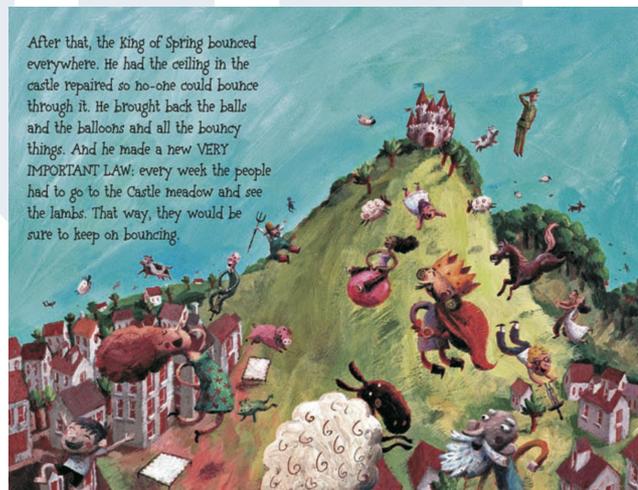


Gambar 2.11 *Narrative Fiction*  
(Male, 2007)

Ilustrasi dalam fiksi naratif adalah representasi visual dari cerita fiksi. Saat ini, ilustrasi dalam fiksi naratif dapat ditemukan dalam berbagai media, termasuk buku anak-anak, novel grafis,

dan komik strip. Fungsi utama dari ilustrasi dalam fiksi naratif adalah bukan hanya untuk mempertahankan perhatian pembaca, tetapi juga untuk menggambarkan narasi secara visual dengan baik. Ilustrasi dalam fiksi naratif harus mampu menghasilkan emosi dan memperkaya imajinasi pembaca dengan menghadirkan visual yang sesuai dengan skenario yang telah dibuat oleh penulis dan ilustrator. Selain itu, ilustrasi yang ditampilkan juga harus mengikuti susunan yang ada dalam cerita.

## 2. *Picture Books*



Gambar 2.12 *Picture Books*  
(Male, 2007)

*Picture books* atau buku bergambar adalah sebuah publikasi yang ditujukan untuk anak-anak. Ilustrasi pada buku bergambar memainkan peran yang sama pentingnya dengan teks dalam menyampaikan cerita atau informasi kepada anak-anak. Sejarah buku bergambar dimulai pada abad ke-16 ketika mesin cetak pertama kali muncul di Jerman. Pada awalnya, ilustrasi dalam buku bergambar lebih berfokus untuk memberikan instruksi dibanding bercerita. Kemudian, pada abad ke-19 barulah buku bergambar mulai diasosiasikan sebagai buku yang bercerita melalui gambar.

### 3. Comics



Gambar 2.13 Comics  
(Male, 2007)

Komik adalah genre fiksi naratif yang menggambarkan cerita melalui serangkaian ilustrasi yang berurutan. Narasi dalam komik bisa menciptakan berbagai kesan, mulai dari yang lucu hingga menyindir, sesuai dengan tema ceritanya. Komik memiliki genre yang sangat beragam, seperti horor, petualangan, fiksi ilmiah, drama, sejarah, misteri, kriminal, dan fantasi. Karena keberagaman genre komik inilah audiensnya luas, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

#### 2.1.5.2 Gaya Ilustrasi

*Style* atau gaya ilustrasi adalah karakteristik khas yang membedakan seniman satu dengan yang lain dalam menyampaikan konten, nilai, dan ide secara visual. Dalam buku *The Visual Dictionary of Illustration* karya Wigan (2009), beliau menyebutkan beberapa gaya ilustrasi yang umum digunakan oleh seniman. Beberapa di antaranya termasuk gaya *stylized realism* dan *doodle*. Berikut adalah penjelasan dari ketiganya:

### 1. *Stylised Realism*



Gambar 2.14 *Stylised Realism*  
(Male, 2007)

Menurut Male (2017), gaya ilustrasi *stylised realism* sangat sesuai untuk diaplikasikan dalam buku biografi. Gaya ini mampu memvisualisasikan dengan baik bentuk dan karakteristik tokoh biografi tanpa merusak identitas khas buku tersebut. Terlebih lagi, Male (2017) juga menjelaskan bahwa gaya ini cocok diaplikasikan untuk buku-buku yang ditujukan kepada target audiens anak muda karena penggambaran tokoh-tokohnya dibuat unik sehingga mereka dapat menikmati visual yang menarik dan sesuai dengan selera mereka.

## 2. Doodle



Gambar 2.15 Doodle  
(Male, 2007)

*Doodle* adalah gambar atau coretan yang dibuat secara santai dan spontan. Biasanya orang menggambar *doodle* untuk sekedar menghabiskan waktu. *Doodle* sifatnya informal dan tidak memiliki tujuan atau fokus yang spesifik. Gaya ilustrasi ini dapat dianggap sebagai cara spekulatif sebagai cara untuk menyelesaikan masalah dalam komunikasi visual.

### 2.1.5.3 Teknik Ilustrasi

Menurut Wigan (2009) dalam bukunya yang berjudul *The Visual Dictionary of Illustration*, ada berbagai macam teknik yang digunakan dalam membuat karya ilustrasi. Tiga di antaranya yaitu teknik *drawing*, teknik *mixed media*, dan teknik *collage*. Berikut ini adalah detail dari ketiganya:

#### 1. *Drawing*

Menggambar adalah teknik menggoreskan tanda atau garis langsung ke suatu permukaan dengan menggunakan alat gambar, seperti pensil, pulpen, tinta, arang, atau krayon. Teknik ini adalah dasar dari semua bentuk seni visual yang ada. Menggambar bukan hanya sekedar keterampilan, tetapi juga

merupakan aktivitas kreatif dan kognitif yang sangat penting bagi seorang seniman. Dalam dunia seni, menggambar merupakan langkah awal dalam proses penciptaan seni, yang kemudian dapat berkembang menjadi karya seni yang lebih kompleks.

## 2. *Mixed Media*



Gambar 2.16 *Mixed Media*  
(Wigan, 2009)

*Mixed media* adalah salah satu teknik ilustrasi yang memungkinkan seniman untuk membuat ilustrasi dengan menggabungkan elemen-elemen dari berbagai media yang berbeda. Teknik ini memiliki kelebihan dalam kebebasan untuk bereksperimen dan menciptakan efek visual yang beragam. Dalam *mixed media*, seniman dapat menggabungkan alat-alat tradisional seperti pensil, cat, krayon, dan sebagainya dengan alat-alat digital seperti tablet atau aplikasi komputer. Hasil ilustrasi yang diciptakan menggunakan teknik ini sangat unik, menarik, dan berdimensi dikarenakan penggabungan berbagai media tersebut.

### 3. Collage



Gambar 2.17 Collage  
(Wigan, 2009)

*Collage* berasal dari bahasa Prancis ‘coller’ yang berarti ‘merekatkan atau menempel’. *Collage* adalah teknik pembuatan dan penataan gambar dengan memanfaatkan berbagai bahan atau material untuk menciptakan karya ilustrasi. Dalam dunia ilustrasi, teknik *collage* digunakan sebagai cara kreatif untuk mengungkapkan ide atau konsep. Seiring perkembangan zaman dan teknologi digital, teknik *collage* menjadi lebih beragam. Kini, teknik ini dapat diaplikasikan dengan bantuan aplikasi desain grafis yang memungkinkan desainer untuk memanipulasi warna, ukuran, dan bentuk dari material atau bahan-bahan tersebut dengan mudah. Teknik *collage*, baik dalam bentuk tradisional maupun digital, memberikan kebebasan ekspresi yang luas bagi seniman, sehingga memungkinkan mereka untuk menciptakan karya-karya ilustrasi yang unik dan variatif.

## 2.2 Media Informasi

Menurut Pettersson (2002), informasi memiliki makna yang bervariasi. Akar kata dari informasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu 'informatio' yang berarti konsep atau ide. Kemudian, seiring berjalannya waktu dan perkembangan bahasa, informasi juga sering dihubungkan dengan istilah 'data'. Di sisi lain, definisi media menurut Moriarty, Mitchell, Wood, dan Wells (2019) adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Tujuan utama adanya media adalah untuk menyajikan informasi kepada khalayak dengan cara yang efektif. Dengan kata lain, media informasi adalah alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, data, ide, konsep, atau pengetahuan kepada khalayak yang dituju.

### 2.2.1 Prinsip Media Informasi

Dalam bukunya yang berjudul *Information Design: An Introduction*, Pettersson (2002) membahas beberapa prinsip media informasi. Yaitu *facilitating interpretation and learning, clarity, simplicity, dan securing quality*. Prinsip-prinsip ini sangat penting untuk menyampaikan pesan verbal dan visual dengan jelas, terlepas dari media apa yang digunakan. Selain itu, prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai pedoman dalam proses perancangan media informasi.

#### 2.2.1.1 *Facilitating Interpretation and Learning*

Prinsip media informasi yang pertama yaitu *facilitating interpretation and learning*. Prinsip ini berkaitan dengan bagaimana penerima pesan mengolah informasi yang mereka terima. Tujuannya agar penerima pesan dapat memiliki persepsi, mengingat informasi, dan memproses informasi terhadap pesan yang mereka terima. Persepsi ini memiliki sifat yang holistik dan terorganisir daripada terperinci. Contohnya, ketika seseorang memproses informasi, mereka akan menghubungkan objek, peristiwa, kata-kata, dan lainnya secara menyeluruh daripada secara detail.

### **2.2.1.2 Clarity**

Prinsip media informasi yang kedua adalah *clarity* atau kejelasan. Prinsip ini menekankan bahwa media informasi harus memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat terbaca dan dimengerti dengan baik oleh audiens. Dalam prinsip ini, kejelasan yang dimaksud berfokus pada keterbacaan teks dan keterbacaan visual dalam desain media informasi. Keterbacaan teks berarti bahwa teks yang digunakan dalam media tersebut harus mudah dibaca, baik dari segi jenis huruf, ukuran huruf, penataan teks, maupun warna teks. Sementara keterbacaan visual mengacu pada kemampuan audiens untuk dengan mudah memahami elemen-elemen visual seperti gambar, grafik, atau diagram yang digunakan dalam media informasi tersebut.

### **2.2.1.3 Simplicity**

Prinsip media informasi selanjutnya yaitu *simplicity* atau kesederhanaan. Prinsip ini menekankan pentingnya membuat pesan atau informasi yang awalnya kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh audiens. Salah satu caranya yaitu dengan menghilangkan elemen-elemen yang tidak perlu, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, grafik, atau elemen visual lainnya. Sehingga, pesan yang disampaikan akan lebih terfokus dan mudah dipahami. Selain itu, pemilihan teks dan gambar yang tepat juga penting dalam mengaplikasikan prinsip ini. Dengan memilih teks dan gambar yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

### **2.2.1.4 Securing Quality**

Prinsip yang terakhir yaitu *securing quality*, atau menjaga kualitas dari media informasi. Dalam proses perancangan media informasi, sangat penting untuk melakukan peninjauan dan evaluasi terhadap karya yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk

memastikan kualitas informasi yang akan disampaikan kepada audiens. Salah satu caranya adalah dengan meminta bantuan dari para ahli yang berpengalaman di bidangnya, untuk meninjau media informasi yang sudah dibuat. Jika prinsip ini tidak diterapkan, maka akan berdampak buruk pada kualitas informasi yang akan disebar. Dampak buruknya bisa berupa kesalahan informasi, struktur informasi yang kurang baik, penyampaian informasi yang membingungkan, dan masih banyak lagi.

### **2.2.2 Tujuan Media Informasi**

Media informasi tidak hanya memiliki tujuan utama untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memiliki tujuan lain dalam mengomunikasikan pesan atau informasi. Menurut Vivian (2014) dalam bukunya yang berjudul *Media of Mass Communication*, menyebutkan beberapa tujuan dari sebuah media informasi. Yang pertama yaitu *to inform*, atau menyampaikan informasi kepada audiens. Yang kedua yaitu *to persuade*, yaitu cara mempengaruhi pandangan, sikap, atau tindakan audiens dengan cara yang persuasif. Yang terakhir yaitu *to amuse*, atau menghibur audiens melalui media informasi.

#### **2.2.2.1 To Inform**

Tujuan dari media informasi yang pertama adalah *to inform*, yaitu menyampaikan informasi kepada audiens supaya mereka mendapatkan informasi atau pengetahuan yang mungkin belum mereka ketahui sebelumnya. Informasinya dapat mencakup berbagai hal, mulai dari berita hingga informasi tentang suatu produk. Contohnya pada media seperti berita bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat sehingga mereka terinformasi dengan peristiwa atau isu-isu penting. Selain itu, informasi juga dapat digunakan untuk menciptakan kesadaran (*awareness*) di kalangan masyarakat tentang suatu topik atau

produk. Contohnya pada media seperti iklan bertujuan untuk menginformasikan audiens tentang suatu produk.

#### **2.2.2.2 To Persuade**

Tujuan lain dari media informasi adalah *to persuade* yang berarti membujuk audiens melalui informasi yang disampaikan. Tujuan media informasi ini sering ditemukan dalam dunia periklanan dan politik. Dalam dunia periklanan, media informasi digunakan untuk membujuk masyarakat agar membeli produk atau jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan. Sementara dalam dunia politik, media informasi menjadi salah satu sarana utama dalam melakukan kampanye politik.

#### **2.2.2.3 To Amuse**

Selain untuk memberikan informasi dan membujuk, tujuan lain dari media informasi adalah *to amuse* atau menghibur. Hal ini berarti media informasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian fakta atau pesan persuasif, tetapi juga sebagai media hiburan bagi masyarakat. Contohnya adalah media informasi yang disajikan dalam bentuk cerita, baik dalam bentuk cetak seperti buku, maupun dalam bentuk gambar bergerak seperti film. Media informasi yang memiliki unsur hiburan ini sering melibatkan perasaan audiens sehingga mereka merasa terlibat dalam cerita dan informasi yang disampaikan.

### **2.2.3 Jenis Media Informasi**

Media informasi memiliki berbagai jenis yang berbeda. Dalam buku yang berjudul *Advertising & IMC: Principles & Practice* oleh Moriarty et al. (2019), media informasi dibagi ke dalam tiga kategori. Pertama, yaitu jenis media cetak, yang mencakup segala bentuk media yang dicetak, seperti surat kabar, majalah, buku, brosur, dll. Kedua, yaitu jenis media penyiaran, yang menyampaikan pesan secara audio atau visual kepada audiens melalui saluran penyiaran seperti televisi dan radio. Ketiga, yaitu jenis media *online*,

yang mencakup segala bentuk media yang dapat diakses melalui internet, seperti situs web, platform media sosial, blog, dan aplikasi. Jenis-jenis media informasi tersebut memiliki keunggulannya masing-masing tergantung pada tujuan dan target audiensnya.

### 2.2.3.1 Media Cetak



Gambar 2.18 Media Cetak  
(Moriarty et al, 2009)

Jenis media informasi yang pertama adalah media cetak. Media cetak, seperti yang dijelaskan oleh Moriarty et al. (2019), mencakup segala bentuk media yang dicetak, seperti surat kabar, majalah, buku, brosur, dan masih banyak lagi. Media cetak memanfaatkan tinta dan kertas dalam membuat media informasi. Menurut Coates dan Ellison (2014), komponen penting dalam media cetak adalah tinta yang digunakan untuk mencetak dan medium atau permukaan tempat tinta tersebut diterapkan.

### 2.2.3.2 Media Penyiaran



Gambar 2.19 Media Penyiaran  
(Vivian, 2014)

Media penyiaran adalah jenis media informasi yang memanfaatkan saluran penyiaran seperti televisi dan radio untuk menyampaikan pesan secara audio atau visual kepada audiens. Media penyiaran memiliki keunggulan dalam mencapai audiens yang luas dengan menggunakan pesan yang bersifat audio dan visual. Awalnya, media penyiaran disiarkan melalui gelombang udara. Kemudian, dengan adanya perkembangan teknologi, media penyiaran dapat didistribusikan melalui kabel dan satelit.

### 2.2.3.3 Media Online



Gambar 2.20 Media Online  
(Vivian, 2014)

Jenis media informasi yang terakhir yaitu media *online*. Media ini mencakup segala bentuk media dapat diakses melalui internet, seperti situs web, media sosial, blog, dan aplikasi. Di era digital yang semakin berkembang, media *online* telah menjadi sangat penting karena memberikan akses yang cepat dan mudah ke berbagai jenis informasi, berita, dan hiburan. Media *online* memungkinkan audiens berinteraksi secara *real-time*, berbagi informasi, dan menghubungkan orang dengan seluruh dunia melalui internet.

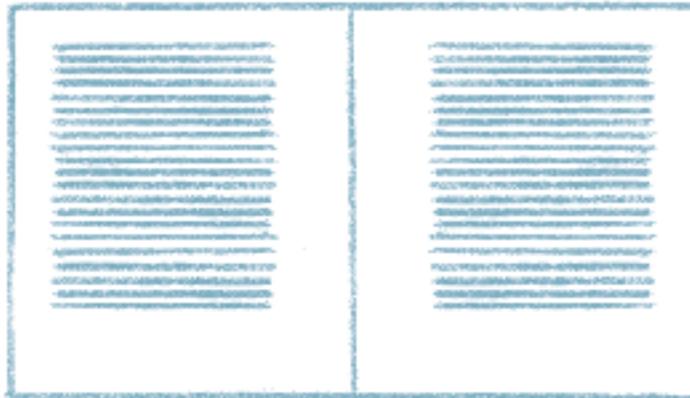
## **2.3 Buku**

Buku adalah salah satu bentuk media komunikasi yang telah ada sejak zaman kuno. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku didefinisikan sebagai lembaran kertas kosong atau berisi tulisan yang digabung sehingga berbentuk jilid ("Buku," 2023). Sementara menurut Cambridge Dictionary, buku adalah kumpulan tulisan atau teks yang dapat dipublikasikan dalam bentuk cetak maupun elektronik ("Book," 2023). Turow (2020) dalam bukunya yang berjudul *Media today: Mass Communication in a Converging World* (7th ed.) menyebutkan bahwa buku merupakan salah satu media komunikasi yang lebih tua dari koran dan memiliki sejarah panjang dalam peradaban manusia. Buku tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyimpan dan menyebarkan pengetahuan, tetapi juga sebagai wujud dari respon sosial terhadap perkembangan teknologi. Seiring dengan kemajuan teknologi, buku telah bertransformasi dari bentuk fisik menjadi versi digital, sehingga memudahkan khalayak dalam mengakses informasi.

### **2.3.1 Jenis Buku**

Buku adalah sebuah medium yang memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Dalam buku *Indie Publishing: How to Design and Produce Your Own Book* karya Lupton (2008), terdapat dua jenis utama buku, yaitu buku teks dan buku bergambar. Kedua jenis buku ini memiliki fungsi dan peran yang berbeda dalam menyampaikan informasi dan hiburan kepada pembaca.

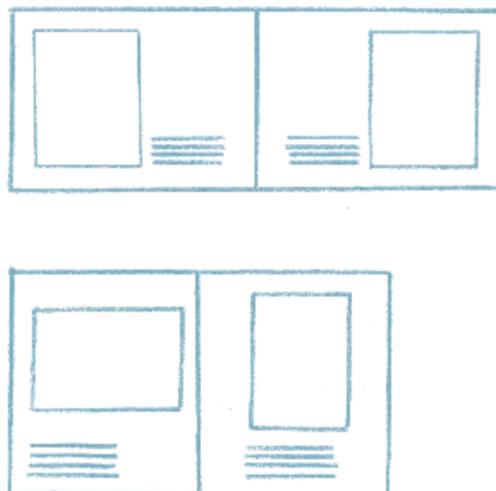
### 2.3.1.1 Buku Teks



Gambar 2.21 *Basic Text Book*  
(Lupton, 2008)

Jenis buku yang pertama adalah buku teks. Buku jenis ini biasanya dapat ditemukan dalam bentuk novel atau cerita nonfiksi. Buku ini sebagian besar terdiri dari teks dengan sedikit atau bahkan tanpa ilustrasi atau gambar. Biasanya, buku teks memiliki satu kolom utama yang disebut badan teks, yang digunakan untuk menampilkan konten teks utama. Ukuran margin pada buku teks umumnya sama di keempat sisinya untuk menciptakan tampilan yang rapi dan bersih.

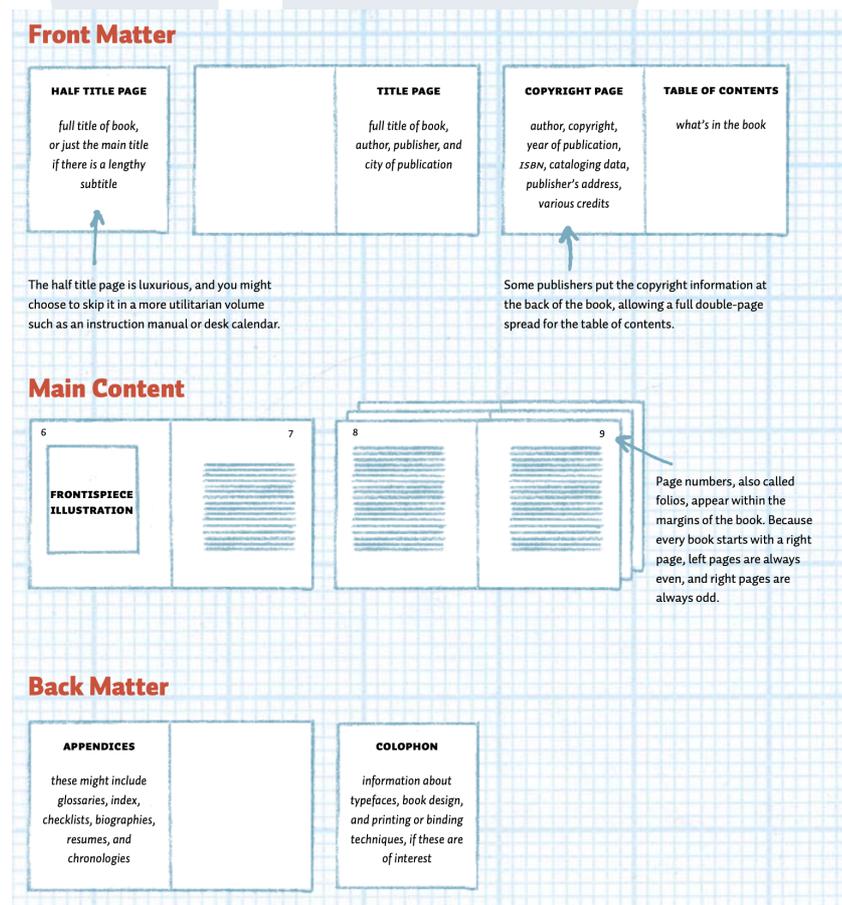
### 2.3.1.2 Buku Bergambar



Gambar 2.22 *Basic Picture Book*  
(Lupton, 2008)

Jenis buku yang kedua adalah buku bergambar. Buku ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti album foto, katalog, dan lainnya. Yang membedakan buku bergambar dengan buku teks adalah gambar yang lebih mendominasi halaman buku dibanding teks. Dalam jenis buku ini, konten gambar dan teks dapat disusun secara fleksibel, tergantung pada pesan yang ingin disampaikan. Konten gambar dan teks dapat disusun secara vertikal atau horizontal. Selain itu, buku bergambar dapat terdiri hanya dari gambar-gambar saja atau dengan menambahkan teks sebagai penjelas informasi.

### 2.3.2 Komponen Buku



Gambar 2.23 Komponen Buku (Lupton, 2008)

Buku adalah suatu karya yang kompleks dan tidak dapat terbentuk tanpa ada komponen-komponen yang menyusunnya. Menurut Lupton (2008), ada tiga komponen utama yang menyusun sebuah buku, yaitu *front matter*, *main content*, dan *back matter*. *Front matter* adalah bagian pertama dari buku dan biasanya terdiri dari halaman-halaman awal sebelum konten utama dimulai. *Main content* adalah inti dari buku itu sendiri. Sementara *Back matter* adalah bagian terakhir dari buku yang biasanya berisi informasi pendukung atau pelengkap dari konten utama.

#### **2.3.2.1 Front Matter**

*Front matter* adalah halaman-halaman awal dari buku yang berfungsi sebagai pengenalan awal sebelum pembaca memasuki konten utama. Bagian ini biasanya mencakup beberapa halaman awal, seperti *half title page* yang hanya mencantumkan judul buku, *title page* yang mencakup judul lengkap, penulis, dan penerbit, *copyright page* yang berisi informasi hak cipta dan data penerbitan, serta *table of contents* atau daftar isi yang memberikan gambaran struktur buku dengan mengidentifikasi bab-bab atau bagian-bagian yang ada.

#### **2.3.2.2 Main Content**

*Main content* adalah inti dari buku, di mana semua informasi, narasi, atau ilustrasi yang ingin disampaikan kepada pembaca disajikan dalam komponen bagian ini. Bagian ini mencakup seluruh bab, bagian-bagian, dan konten utama yang telah disusun oleh penulis. Selain itu, terdapat juga nomor halaman yang membantu pembaca dalam melacak halaman tertentu. Umumnya, halaman sebelah kanan memiliki nomor halaman ganjil, sedangkan halaman sebelah kiri memiliki nomor halaman genap.

#### **2.3.2.3 Back Matter**

*Back matter* adalah komponen buku yang terletak di bagian akhir, yang biasanya berisi informasi pendukung atau pelengkap

dari konten utama. Dalam bagian ini, pembaca dapat menemukan daftar pustaka, catatan kaki, dan Indeks. Selain itu, *back matter* bisa berisi informasi tambahan tentang penulis, ringkasan isi buku, atau hal-hal lain yang mendukung informasi buku. Bagian ini memungkinkan pembaca untuk merujuk dan mendalami informasi yang terkandung dalam buku tersebut.

## **2.4 Storytelling**

Greene and Baker (1996) dalam bukunya, *Storytelling: Art and Technique* (3rd ed.). Libraries Unlimited, menjelaskan bahwa *storytelling* merupakan kegiatan yang memungkinkan manusia untuk mengkomunikasikan perasaan, pengalaman, dan gagasan-gagasan mereka melalui medium cerita. Pada dasarnya, manusia suka bercerita karena dapat mengungkapkan berbagai aspek kehidupan mereka seperti kepercayaan, keinginan, dan harapan. Selain itu, *storytelling* juga berperan penting sebagai cara untuk memahami orang lain, karena dengan mendengarkan cerita-cerita orang lain, kita dapat merasakan empati dan lebih mengerti tentang pengalamannya dari perspektif mereka. Dengan demikian, *storytelling* merupakan alat komunikasi yang dapat membantu kita menjelaskan siapa diri kita, memahami orang lain, dan menjalin hubungan antarmanusia.

### **2.4.1 Peran Storytelling**

*Storytelling* selalu menjadi bagian yang penting dalam perjalanan sejarah manusia. Dalam buku *Storytelling in Design: Defining, Designing, and Selling Multidevice Products* karya Dahlström (2020), dijelaskan bahwa *storytelling* memiliki beberapa peran dalam kehidupan kita. Salah satunya adalah sebagai alat yang digunakan untuk menghubungkan dan menyebarkan informasi. Selain itu, *storytelling* juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan nilai moral. Sehingga, dapat dikatakan bahwa *storytelling* memiliki peran dalam memengaruhi cara manusia berinteraksi, belajar, dan tumbuh dalam suatu masyarakat.

1. Sebagai Cara untuk Menghubungkan dan Menyebarkan Informasi  
Peran yang pertama yaitu *storytelling* berperan sebagai cara untuk menghubungkan dan menyebarkan informasi. *Storytelling* adalah cara efektif untuk menjalin hubungan antara individu dan komunitas, serta untuk mengkomunikasikan ide-ide, nilai-nilai, dan menjaga warisan pengetahuan. Melalui cerita, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan lebih mudah diingat oleh audiens. Selain itu, *storytelling* juga berperan penting dalam melestarikan sejarah, fakta, dan adat istiadat, sehingga tidak akan hilang seiring berjalannya waktu. *Storytelling* juga membantu kita menjelaskan hal-hal yang belum kita ketahui, hal-hal yang kita takuti, dan hal-hal yang kita harapkan. Dengan kata lain, *storytelling* berperan sebagai penghubung yang mengaitkan semua komunitas dari masa lampau, masa sekarang, hingga masa yang akan datang.

2. Sebagai Cara untuk Meningkatkan Nilai Moral

Peran *storytelling* sebagai cara untuk meningkatkan nilai moral adalah untuk menyampaikan pesan moral dan membentuk karakter individu. Dalam cerita-cerita yang kita dengar atau baca, seringkali terkandung pesan-pesan moral yang dapat memengaruhi perilaku dan sikap kita. Contohnya, dalam cerita fabel, kita sering menemukan pelajaran moral yang diberikan melalui kisah-kisah tentang hewan dan tokoh-tokoh mitos. Pesan-pesan moral seperti kejujuran, kerja keras, kebaikan hati, dan tanggung jawab biasanya disampaikan melalui karakter dan *plot* dalam cerita tersebut. Oleh karena itu, *storytelling* juga dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti saat menyampaikan presentasi, memberikan ceramah, atau membagikan pengalaman, untuk menyampaikan pesan moral kepada audiens dan memotivasi mereka untuk mengembangkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.4.2 Anatomi *Storytelling*

Anatomi *storytelling* adalah struktur dasar yang disusun sehingga membentuk cerita yang utuh. Berdasarkan Aristotle's Seven Golden Rules of *Storytelling*, Dahlström (2020) memaparkan ketujuh komponen utama dalam anatomi *storytelling* yang merupakan fondasi dari sebuah cerita. Ketujuh komponen dari anatomi tersebut yaitu *plot*, *character*, *theme/thought/ide*, *diction/speech*, *song/chorus*, *decor*, dan *spectacle*. Berikut adalah penjelasan dari ketujuhnya.

1. *Plot*

*Plot* adalah serangkaian kejadian atau insiden yang sedang berlangsung.

2. *Character*

*Character* adalah moral atau etika dari tokoh yang memainkan peran dalam cerita.

3. *Theme/thought/idea*

*Theme/thought/idea* adalah penjelasan mengenai tokoh atau latar belakang cerita.

4. *Diction/speech*

*Diction/speech* adalah segala percakapan antar tokoh atau narator dalam cerita.

5. *Song/chorus*

*Song/chorus* adalah lagu atau suara yang dapat mendukung suasana cerita.

6. *Decor*

*Decor* adalah penggambaran tempat dalam cerita.

7. *Spectacle*

*Spectacle* adalah sesuatu yang dapat memberikan kesan pada audiens dan akan selalu teringat oleh mereka.

### 2.5 Penulisan Kisah Hidup

Cara menulis dan menceritakan kisah hidup seseorang bisa dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Winslow (1995) dalam bukunya yang berjudul *Life-*

Writing: A Glossary of Terms in Biography, Autobiography, and Related Forms, terdapat tiga istilah utama yang biasa digunakan untuk menulis kisah hidup, yaitu biografi, autobiografi, dan memoar. Masing-masing istilah ini memiliki perbedaan dan definisinya sendiri. Dalam sub bab ini, penulis akan membahas perbedaan dan definisi dari ketiga istilah tersebut. Berikut adalah penjelasannya.

### **2.5.1 Biografi**

Biografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata bios yang berarti kehidupan, dan graphien yang berarti menulis. Biografi merupakan salah satu cabang dari sastra yang secara umum menceritakan sejarah kehidupan seseorang. Biografi adalah catatan tertulis tentang kehidupan seseorang yang dapat memberikan gambaran mendalam mengenai perjalanan hidup individu tersebut. Selain itu, biografi juga bisa digunakan sebagai cara untuk menceritakan kehidupan makhluk hidup lain selain manusia, seperti binatang, hewan, atau tumbuhan.

### **2.5.2 Autobiografi**

Biografi dan autobiografi adalah dua cabang sastra yang sama-sama menceritakan kehidupan seseorang. Perbedaannya terletak pada siapa yang menulis kisah tersebut. Autobiografi adalah kisah hidup yang ditulis oleh orang itu sendiri, sehingga merupakan catatan sejarah diri sendiri yang ditulis langsung oleh subjeknya.

### **2.5.3 Memoar**

Memoar adalah penulisan kisah hidup atau sejarah yang tidak dimaksudkan untuk menceritakan keseluruhan kehidupan seseorang secara lengkap. Memoar hanya mencakup sepotong-sepotong sejarah dari waktu tertentu, bukan keseluruhan dari awal hingga akhir kehidupan individu tersebut. Kisah dalam memoar didapat dari sumber informasi tertentu, baik dari orang yang hidupnya ditulis maupun dari orang-orang yang mengenalnya. Dibandingkan dengan biografi atau autobiografi, memoar lebih menceritakan detail tentang momen-momen khusus atau periode tertentu dalam kehidupan seseorang.