

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Buku merupakan salah satu media komunikasi tertua yang digunakan untuk menyebarkan informasi, ilmu pengetahuan, dan hiburan kepada berbagai kalangan. Sebagai sarana edukasi, buku memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara sistematis dan terstruktur, sehingga pembaca dapat memahami isi dengan lebih mendalam. Menurut Pratama & Yasa (2020), buku tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan audiens. Dalam konteks pendidikan, buku memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan pola pikir, terutama bagi anak-anak dan remaja yang masih dalam tahap perkembangan kognitif. Selain itu, buku juga memiliki sifat yang lebih tahan lama dibandingkan media digital, sehingga dapat menjadi referensi jangka panjang yang dapat diakses kapan saja tanpa ketergantungan pada teknologi (h. 3).

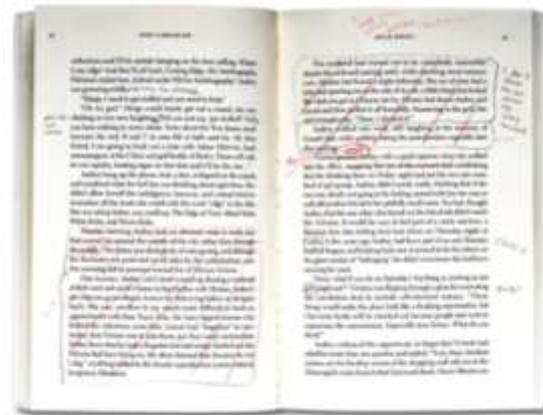
##### **2.1.1 Jenis Buku**

Dalam dunia desain komunikasi visual, buku bukan sekedar media cetak untuk menyampaikan informasi, tetapi juga ruang eksplorasi visual yang membentuk pengalaman membaca. Lupton (2008) menyatakan bahwa elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, dan tata letak dapat berperan dalam membangun narasi serta interaksi dengan pembaca. Penulis juga bisa bereksperimen dengan format, material, dan visual untuk menghasilkan buku yang lebih personal dan ekspresif. Buku tidak hanya dipandang sebagai kumpulan teks dan gambar, tetapi sebagai objek desain memiliki karakter serta pengalaman membaca yang unik (h. 58).

##### **2.1.1.1 Buku Naratif**

Dalam buku naratif alur cerita sangat diandalkan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Lupton (2008) menyatakan bahwa ilustrasi pada buku ini berperan penting dalam membangun karakter, suasana dan emosi. Buku naratif sering ditemukan dalam

bentuk buku cerita anak, novel grafis, dan picture book, di mana visual menjadi elemen utama yang mendukung narasi (h. 58).



Gambar 2.1 Narrative Books  
Sumber: Lupton (2008)

### 2.1.1.2 Buku Interaktif

Buku interaktif dirancang untuk melibatkan pembaca melalui elemen visual dan desain yang inovatif. Buku ini berupa pop-up book, augmented reality book dan buku dengan elemen yang dapat disentuh dan diubah, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan mendalam.



Gambar 2.2 Massive Graphics  
Sumber : Lupton (2008)

### 2.1.1.3 Buku Edukasi

Buku ini bertujuan untuk memberikan informasi atau pembelajaran dengan bantuan ilustrasi dan desain elemen visual. Ilustrasi yang digunakan pada buku ini digunakan untuk menyederhanakan konsep yang kompleks, menarik minat pembaca, dan meningkatkan pemahaman. Contoh buku edukasi adalah buku teks dengan ilustrasi, ensiklopedia visual dan buku sains.



Gambar 2.3 Educational books  
Sumber : Lupton (2008)

### 2.1.1.4 Buku Tipografi dan Desain

Buku ini membahas prinsip-prinsip komunikasi visual, tata letak, dan eksplorasi tipografi. Lupton (2008) menyatakan buku ini sering menggunakan ilustrasi sebagai bagian dari eksperimen desain dan komposisi visual. Contohnya adalah *Thinking with Type*, yang menjelaskan bagaimana tipografi dapat digunakan sebagai elemen utama dalam desain komunikasi (h. 64).



Gambar 2.4 Typography Book  
Sumber : Lupton (2008)

### 2.1.1.5 Buku Eksperimen Visual

Dalam buku ini, terdapat pengalaman membaca yang unik seperti mengeksplorasi desain non-konvensional atau menggabungkan berbagai media untuk menciptakan pengalaman membaca yang unik. Buku ini sering kali menampilkan ilustrasi dengan pendekatan abstrak, konseptual, atau *multi-layered*.



Gambar 2.5 Visual Experiments Book  
sumber : Lupton (2008)

### 2.1.2 Komponen buku

Dalam proses perancangan buku, terdapat berbagai elemen yang membentuk struktur dan tampilan keseluruhan sebuah karya. Menurut Haslam (2006) dalam *Book Design*, komponen-komponen ini mencakup

aspek visual, struktural, dan material yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman membaca yang nyaman dan menarik. Setiap unsur memiliki peran penting dalam penyajian konten dan dampak pembaca memahami dan merespon isi buku. Berikut adalah beberapa komponen utama dalam perancangan buku menurut Haslam (h. 37).

### 2.1.2.1 Tipografi

Tipografi berperan penting dalam keterbacaan dan kenyamanan membaca. Menurut Haslam (2006), pemilihan huruf, ukuran, dan spasi harus disesuaikan dengan audiens agar pesan tersampaikan dengan jelas. Hierarki tipografi juga membantu membedakan struktur informasi dalam buku. Dengan pengaturan yang tepat, buku menjadi lebih nyaman dibaca dan menarik secara visual (h. 80).

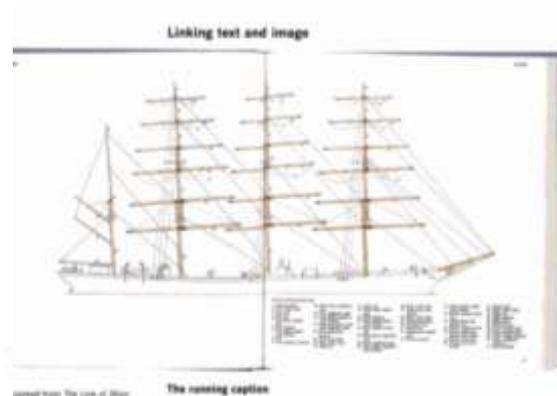


Gambar 2.6 Typography  
Sumber : Haslam (2006)

### 2.1.2.2 Struktur Editorial

Struktur editorial dalam perancangan buku berperan penting dalam menyusun isi agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Struktur ini mencakup pembagian bab dan bagian yang dirancang untuk membentuk alur baca yang jelas dan menarik bagi pembaca. Penyusunan

elemen-elemen seperti pendahuluan, isi utama, dan kesimpulan harus dilakukan secara terstruktur agar informasi tersampaikan dengan baik



Gambar 2.7 Editorial Structure  
Sumber : Haslam (2006)

### 2.1.2.3 Tata Letak

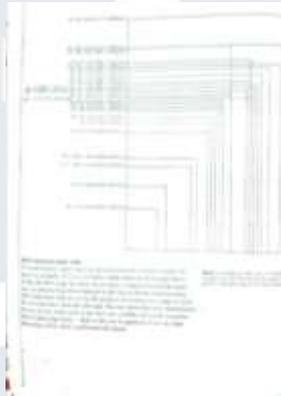
Tata letak berperan dalam menciptakan keseimbangan antara teks dan elemen visual agar informasi tersampaikan dengan efektif. Menurut Haslam (2006), penggunaan grid membantu membangun struktur yang konsisten dan harmonis. Interaksi antara teks dan gambar juga harus dirancang agar saling mendukung tanpa mengurangi keterbacaan. Tata letak yang tepat membuat buku lebih menariuk dan meningkatkan pemahaman pembaca (h. 95).



Gambar 2.8 Layout  
Sumber : Haslam (2006)

#### 2.1.2.4 Jenis Kertas

Jenis kertas dalam perancangan buku berpengaruh terhadap penampilan dan kenyamanan membaca. Pemilihan kertas harus dilihat tekstur, berat, dan warna agar sesuai dengan karakter buku. Selain itu, daya tahan kertas terhadap cetakan dan penggunaan juga menjadi faktor penting karena kertas yang tepat dapat meningkatkan kualitas estetika dan fungsionalitas buku.



Gambar 2.9 Paper  
Sumber : Haslam (2006)

#### 2.1.2.5 Ukuran dan Format

Dimensi buku harus disesuaikan dengan tujuan penggunaan dan target pembaca karena pemilihan ukuran yang tepat dapat meningkatkan pengalaman membaca serta mendukung desain keseluruhan buku.



Gambar 2.10 Size and Format  
Sumber : Haslam (2006)

### **2.1.2.6 Jilid**

Jenis penjilidan berpengaruh pada daya tahan dan estetika buku. Seperti hardcover, paperback, dan spiral memiliki keunggulan masing-masing sesuai dengan fungsi buku. Teknik finishing juga meningkatkan daya tarik visual dan ketahanan buku, seperti embossing, laminasi, dan pemotongan khusus dapat menambah nilai serta melindungi buku dari kerusakan.

### **2.1.2.7 Warna dan Ilustrasi**

Warna dan ilustrasi berperan penting dalam perancangan buku, terutama dalam menarik perhatian dan memperjelas informasi. Ilustrasi juga membantu menyampaikan narasi terutama dalam buku edukasi dan anak.

## **2.2 Buku Ilustrasi**

Buku juga memiliki kemampuan untuk membangun imajinasi dan kreativitas pembaca melalui penyajian narasi dan visual yang menarik. Fitriyani et al. (2023) menjelaskan bahwa buku ilustrasi dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menyenangkan, terutama bagi remaja dan anak-anak. Penggunaan elemen visual dalam buku tidak hanya membantu dalam memahami konten, tetapi juga dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pembaca. Dalam perkembangannya, buku telah mengalami berbagai inovasi, termasuk penggunaan ilustrasi dan format interaktif untuk menyesuaikan dengan gaya belajar pembaca modern (h. 5). Dengan demikian, buku tetap menjadi salah satu media edukasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, membangun literasi, dan meningkatkan kesadaran sosial terhadap berbagai isu yang berkembang di masyarakat (Fitriyani et al., 2023). Terdapat beberapa jenis ilustrasi yang biasa digunakan di buku, berikut adalah penjelasan lebih lanjut.

### **2.2.1 Jenis Ilustrasi**

Ilustrasi dapat dikategorikan berdasarkan fungsi dan gaya pembuatannya. Secara umum, terdapat beberapa jenis ilustrasi utama, yaitu ilustrasi naratif, ilustrasi teknis, ilustrasi dekoratif, dan ilustrasi editorial.

Ilustrasi naratif digunakan untuk mendukung cerita dalam buku atau komik, di mana gambar memiliki peran dalam mengembangkan alur cerita dan karakter. Ilustrasi teknis lebih banyak digunakan dalam bidang ilmiah dan pendidikan, seperti diagram anatomi atau ilustrasi arsitektur. Sementara itu, ilustrasi dekoratif berfungsi sebagai elemen estetika dalam berbagai media, termasuk desain produk dan pakaian. Ilustrasi editorial sering dijumpai dalam majalah dan surat kabar untuk menggambarkan opini atau isu tertentu (Witabora, 2012, h.660). Dalam konteks buku anak, ilustrasi juga memiliki berbagai jenis berdasarkan pendekatannya, seperti ilustrasi realistik, kartun, dan semi-realis. Studi oleh Wulandari et al. (2024) menunjukkan bahwa mayoritas buku anak menggunakan ilustrasi kartun dengan warna cerah untuk menarik perhatian anak dan memudahkan pemahaman terhadap isi buku (Wulandari et al., 2024, h. 30).

### 2.2.2 Elemen Ilustrasi

Terdapat beberapa elemen utama ilustrasi yang berperan penting dalam membangun komposisi visual. Elemen-elemen tersebut meliputi garis, bentuk, warna, serta tekstur yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi tertentu dalam sebuah desain.

#### 2.2.2.1 Garis

Garis merupakan elemen dasar dalam ilustrasi yang muncul sebagai tanda pada suatu permukaan dengan karakteristik panjang dan arah tertentu. Garis dapat hadir dalam berbagai bentuk, baik itu lurus, melengkung, maupun bersudut, serta memiliki variasi seperti garis halus, patah-patah, tebal, tipis, konsisten, atau berubah-ubah. Contoh garis dapat dilihat pada gambar berikut.



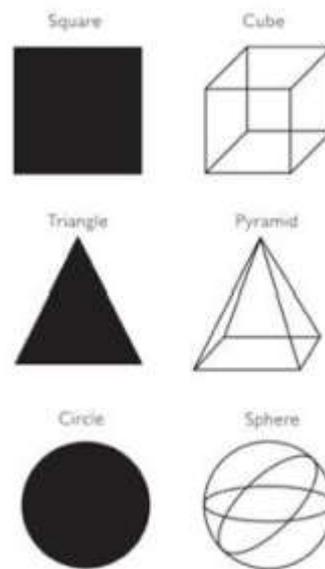
Gambar 2.11 Garis

Sumber: Landa (2013)

Menurut Landa (2013), garis memiliki beberapa fungsi utama dalam desain dan ilustrasi, antara lain untuk membentuk kontur dan batas suatu objek, menciptakan pola, mengatur tata letak dalam komposisi visual, serta membantu dalam mengarahkan pandangan audiens atau membentuk jalur pandangan (*line of vision*). Selain itu, garis juga dapat digunakan untuk membentuk mode linear dalam sebuah desain, yang berguna untuk menciptakan harmoni visual (h. 113).

### 2.2.2.2 Bentuk

Bentuk dalam ilustrasi didefinisikan sebagai garis besar yang dapat terbentuk melalui penggunaan garis, tone, warna, maupun tekstur. Secara umum, bentuk bersifat dua dimensi atau datar, tetapi dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristiknya. Tiga bentuk dasar yang paling umum adalah persegi, segitiga, dan lingkaran. Tiga bentuk dasar dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.12 Variasi Bentuk Dasar  
Sumber: Landa (2013)

Bentuk juga dapat dikategorikan lebih lanjut, seperti bentuk geometris yang memiliki struktur teratur, bentuk organik atau biomorfik yang menyerupai objek alami, bentuk bujur sangkar yang lebih fleksibel, serta bentuk irregular atau tidak beraturan. Ada pula bentuk tidak

disengaja, seperti noda atau gesekan yang terjadi secara alami, bentuk non-objektif yang tidak menyerupai objek nyata, bentuk abstrak yang merupakan hasil penyederhanaan dari suatu objek, serta bentuk representasional yang menampilkan elemen-elemen yang lebih mirip dengan realitas (Landa, 2013, h.14).

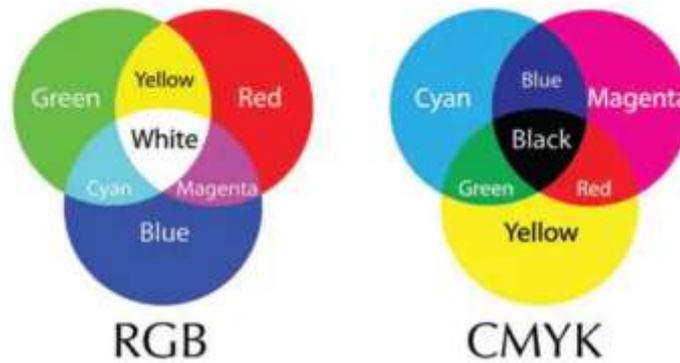
### 2.2.2.3 Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang memiliki dampak visual paling kuat karena dapat mempengaruhi suasana, menciptakan kontras, serta menambah harmoni dalam suatu desain. Landa (2013) mengelompokkan warna ke dalam dua kategori utama, yaitu subtractive color dan additive color. Subtractive color atau reflektif adalah warna yang terlihat pada permukaan suatu objek sebagai hasil dari pantulan cahaya, sedangkan additive color merupakan warna digital yang muncul pada layar perangkat seperti komputer dan ponsel. Selain itu, warna juga dapat diklasifikasikan menjadi warna primer dan warna sekunder (h.13). Warna primer adalah warna dasar yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain, sementara warna sekunder merupakan hasil pencampuran dua warna primer, seperti oranye, hijau, dan ungu. Dalam konteks media digital, warna primer terdiri dari Red, Green, dan Blue (RGB), sedangkan dalam media cetak, sistem warna yang digunakan adalah Cyan, Magenta, Yellow, dan Black (CMYK). Warna juga dapat dikategorikan berdasarkan karakteristiknya menjadi tiga aspek utama:

1. *Hue*: Merujuk pada warna dasar, seperti merah, hijau, biru, dan oranye.
2. *Value*: Mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna, misalnya merah tua atau biru muda.
3. *Saturation*: Menunjukkan tingkat kecerahan atau kepekatan warna, seperti biru cerah atau warna yang lebih redup.

Saat merancang suatu desain dan ilustrasi, Landa (2013) menyarankan agar desainer mempertimbangkan harmoni warna dengan

memperhatikan aspek *hue*, *value*, dan *saturation*. Selain itu, perlu dipertimbangkan pula bagaimana warna akan muncul di media cetak dan media digital, mengingat kedua *platform* ini memiliki karakteristik tampilan warna yang berbeda. Warna RGB dan CMYK dapat dilihat sebagai berikut (h. 13).



Gambar 2.13 Warna RGB dan CMYK  
Sumber: Rif'ah & Wibisono (2016)

#### 2.2.2.4 Tekstur

Tekstur dalam ilustrasi merujuk pada kualitas permukaan suatu elemen visual yang dapat menambah dimensi dan karakter dalam sebuah desain. Berdasarkan sifatnya, tekstur terbagi menjadi tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah jenis tekstur yang dapat dirasakan secara langsung melalui sentuhan, seperti tekstur kasar pada kertas, kain, atau permukaan yang dicetak dengan teknik tertentu. Dalam industri percetakan, beberapa teknik digunakan untuk menciptakan tekstur taktil, seperti *emboss* (memberikan efek timbul), *deboss* (memberikan efek cekung), *stamping* (penekanan tekstur menggunakan bahan lain), serta *engraving* (ukiran pada permukaan material). Sedangkan, Tekstur visual merupakan ilusi tekstur yang diciptakan melalui teknik ilustrasi. Tekstur ini tidak dapat dirasakan secara fisik, tetapi dapat memberikan kesan nyata melalui manipulasi elemen visual seperti bayangan, gradasi, atau pola. Contoh tekstur visual dapat ditemukan dalam ilustrasi yang dibuat dengan teknik menggambar tangan, melukis, fotografi, maupun efek digital dalam perangkat lunak desain grafis. Berikut adalah contoh struktur *embossed* dan *debossed*.



Gambar 2.14 Embossed dan Debossed  
Sumber: AAJW (2022)

Penggunaan tekstur dalam desain bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual, menciptakan kedalaman, serta memberikan nuansa tertentu dalam komposisi. Tekstur juga dapat membantu membangun suasana dan memperkuat tema dalam suatu desain, baik dalam media cetak maupun digital.

### 2.2.3 Typography

Dalam perancangan buku edukasi, teks yang dibuat harus dapat dibaca dengan baik melalui penggunaan *typography* yang benar. Berdasarkan buku *The Fundamentals of Typography* oleh Ambrose & Harris, berikut beberapa jenis *typography* dapat dijelaskan.

#### 2.2.3.1 Serif

Serif adalah jenis huruf yang memiliki elemen tambahan kecil atau "kait" di ujung setiap karakter. Elemen ini membantu meningkatkan keterbacaan teks, terutama dalam format cetak, karena pandangan mata lebih mudah mengikuti alur bacaan dari satu karakter ke karakter lainnya. Terdapat beberapa jenis serif diantaranya adalah sebagai berikut (*The Fundamentals Of Typography.*, 2006, h. 86-87).

1. *Bracketed Serif*: Lengkungan halus yang menghubungkan serif dengan huruf utama, seperti yang ditemukan dalam *font Berkeley*.

2. *Unbracketed Serif*: Tidak memiliki lengkungan penghubung, memberikan tampilan yang lebih tegas, seperti pada *font Memphis*.
3. *Hairline Serif*: Serif yang sangat tipis, memberikan tampilan yang lebih elegan dan halus, contohnya *Poster Bodoni*.
4. *Slur Serif*: Serif yang tampak lebih membulat dan tidak fokus, seperti pada *font Cooper Black*.
5. *Wedge Serif*: Bentuk serif menyerupai baji, memberikan kesan lebih tajam dan kuat.

Serif sering digunakan dalam desain buku, surat kabar, dan dokumen resmi karena keterbacaannya yang tinggi pada media cetak. Berikut adalah contoh *unbracketed slab serif*, *bracketed slab serif*, dan *bracketed serif* dari kiri ke kanan gambar.



Gambar 2.15 Serif  
Sumber: Ambrose & Harris (2006)

### 2.2.3.2 San Serif

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki tambahan garis kecil atau kait pada ujung karakter. Huruf ini memberikan tampilan yang lebih bersih dan modern, sehingga sering digunakan dalam desain digital dan antarmuka pengguna (UI/UX). Beberapa kategori sans serif berdasarkan sejarah dan gaya desainnya pada buku (*The Fundamentals Of Typography.*, 2006, h. 107) diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Grotesque: Merupakan sans serif awal yang masih memiliki sedikit ketidakseimbangan dalam bentuk hurufnya.
2. Neo-Grotesque: Versi lebih halus dari grotesque dengan bentuk huruf yang lebih bersih dan seragam, seperti Helvetica dan Univers.

3. Geometric: Menggunakan bentuk dasar geometris seperti lingkaran dan segitiga, contohnya Futura dan Bauhaus.
4. Humanist: Memiliki pengaruh dari tulisan tangan dengan bentuk huruf yang lebih organik dan alami, contohnya Gill Sans dan Optima.

Sans serif sering digunakan dalam desain digital, branding, dan signage karena tampilannya yang bersih, simpel, dan modern. Berikut adalah contoh San Serif Neo-Grotesque, Geometrik, dan Humanistic dari berurut dari atas ke bawah.

Aeiou

Aeiou

Aeiou

Gambar 2.16 San Serif  
Sumber: Ambrose & Harris (2006)

### 2.2.3.3 Handwritten

Handwritten typography meniru gaya tulisan tangan dan sering digunakan untuk memberikan kesan personal, ekspresif, dan artistik. Karakteristik *handwritten typography* berdasarkan buku (Ambrose, 2006, h. 155) adalah sebagai berikut.

1. Menggabungkan kata-kata, simbol yang digambar tangan, dan sketsa.
2. Memberikan kesan unik dan lebih dekat dengan seni kaligrafi.
3. Sering digunakan dalam branding kreatif, ilustrasi, serta desain poster dan kemasan.

## 2.2.4 Grid

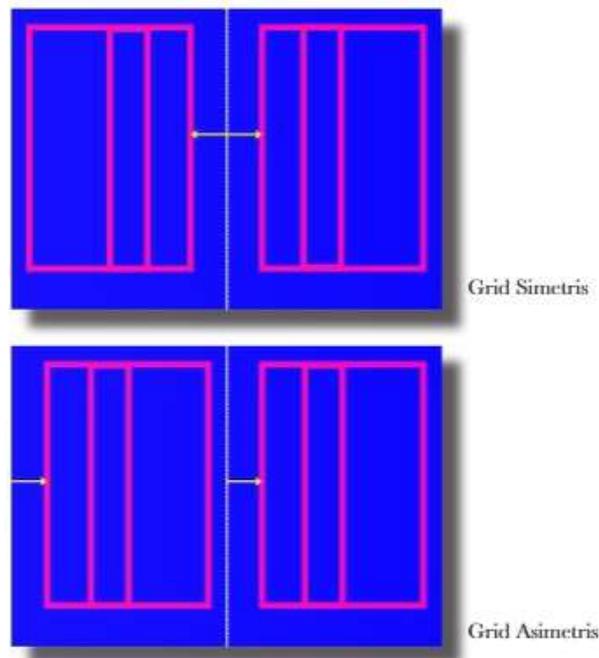
Grid dalam layout buku adalah sistem tata letak yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain secara sistematis dan terstruktur. Grid membantu menciptakan keteraturan, keseimbangan, serta kemudahan dalam membaca dan memahami isi buku. Grid berfungsi sebagai kerangka kerja yang memandu peletakan teks, gambar, serta elemen visual lainnya agar tetap konsisten dalam sebuah desain buku. Penerapan grid yang baik akan membantu dalam menciptakan keterbacaan yang optimal dan estetika visual yang harmonis, sehingga buku lebih menarik bagi pembaca (Ananda & Thamrin, 2024, h.291).

### 2.2.4.1 Jenis Grid

Terdapat beberapa jenis grid yang digunakan dalam layout buku, masing-masing memiliki fungsi dan karakteristik tersendiri. Salah satu yang paling umum adalah manuscript grid, yang digunakan dalam buku teks atau dokumen panjang, dengan satu kolom besar sebagai ruang utama untuk teks. Column grid terdiri dari beberapa kolom yang membagi halaman menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, sering digunakan dalam majalah atau buku dengan banyak elemen visual. Modular grid adalah grid yang membagi halaman menjadi blok-blok kecil dalam susunan horizontal dan vertikal, cocok untuk tata letak yang lebih kompleks dan fleksibel. Sementara itu, hierarchical grid lebih dinamis dan digunakan untuk desain yang mengutamakan elemen visual tertentu agar lebih menonjol dibanding yang lain (Theresa & Iswanto, 2023, h.105).

Grid adalah garis-garis bantu yang berguna untuk mempermudah desainer dalam menentukan peletakan elemen-elemen layout. Jika dilihat dari ukuran margin yang digunakan, grid dalam satu spread dapat dibedakan menjadi grid simetris dan asimetris. Grid simetris adalah dimana grid pada verso merupakan cerminan dari rektro. Sementara grid asimetris adalah dimana grid pada verso sama persis atau

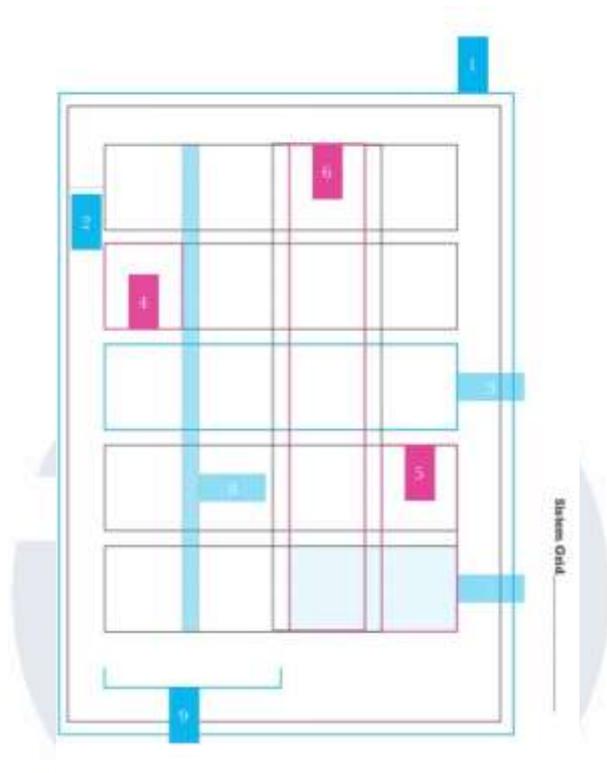
bukan merupakan cerminan dari rekto. Contoh grid simetris dan asimetris dapat dilihat pada contoh dibawah ini (Anggarini, 2014, h. 24)



Gambar 2.17 Grid  
Sumber : Anggarini (2021)

#### 2.2.4.2 Anatomi Grid

Grid dalam layout buku memiliki beberapa elemen utama yang membentuk struktur desain yang terorganisir. Margin adalah ruang kosong di sekeliling halaman yang memberikan ruang napas bagi teks dan gambar, sehingga meningkatkan kenyamanan membaca. Kolom berfungsi sebagai pembagi utama dalam tata letak, menentukan bagaimana teks dan elemen lain disusun dalam satu halaman. Gutter adalah ruang antara kolom yang membantu dalam menjaga keterbacaan dan menghindari kesan sesak dalam tata letak. Modul adalah unit kecil dalam modular grid yang memungkinkan penempatan elemen dengan lebih fleksibel. Flowlines digunakan untuk mengarahkan pandangan pembaca secara natural dari satu bagian halaman ke bagian lainnya, menciptakan alur yang lebih nyaman untuk diikuti (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2018, h.12).



Gambar 2.18 Anatomi Grid  
Sumber : Angraini (2018)

### 2.2.4.3 Prinsip Grid

Dalam penerapan grid pada desain buku, terdapat beberapa prinsip utama yang perlu diperhatikan agar hasil akhirnya lebih efektif dan estetis. Konsistensi adalah prinsip utama, di mana penggunaan grid harus diterapkan secara seragam di seluruh halaman untuk menciptakan keselarasan visual. Keseimbangan berfungsi untuk memastikan bahwa elemen-elemen dalam tata letak tidak terlihat berat di satu sisi saja, baik dalam komposisi simetris maupun asimetris. Hierarki visual membantu dalam menentukan elemen mana yang lebih dominan, seperti judul yang lebih besar dibandingkan isi teks. Proporsi dan skala berperan dalam menjaga ukuran elemen agar sesuai dengan komposisi keseluruhan, sementara kesederhanaan memastikan bahwa desain tidak terlalu berlebihan sehingga tetap mudah dipahami oleh pembaca (Theresa & Iswanto, 2023, h.100).

## **2.3 Keragaman Kecantikan**

Kecantikan merupakan konsep yang kompleks dan subjektif. Di era media sosial saat ini, definisi kecantikan cenderung dipersempit menjadi citra ideal yang sering kali tidak realistis: kulit mulus, wajah simetris, tubuh langsing, dan penampilan “sempurna” seperti yang ditampilkan para selebriti, influencer, atau melalui filter digital. Padahal, kenyataannya kecantikan bersifat beragam—baik secara biologis, etnis, maupun budaya. Namun demikian, paparan terhadap standar kecantikan yang homogen inilah yang dapat menimbulkan tekanan psikologis, terutama pada remaja perempuan.

Remaja merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap pengaruh eksternal, termasuk ekspektasi sosial mengenai penampilan. Dalam masa ini, mereka sedang membangun identitas diri dan sangat sensitif terhadap penilaian lingkungan sekitar. Ketika mereka merasa tidak sesuai dengan standar kecantikan yang ideal, muncul perasaan rendah diri, tidak berharga, dan bahkan mengalami gangguan mental seperti depresi, kecemasan sosial, atau eating disorder.

### **2.3.1 Perspektif Psikologis tentang Kecantikan**

Dalam ranah psikologi, kecantikan tidak hanya dipahami sebagai aspek fisik semata, tetapi juga sebagai faktor yang sangat memengaruhi kondisi mental dan emosional seseorang, terutama pada usia remaja. Remaja perempuan, dalam masa pencarian jati diri, sangat rentan terhadap tekanan eksternal mengenai standar kecantikan yang disebarluaskan melalui media sosial. Salah satu teori yang menjelaskan hal ini adalah Self-Discrepancy Theory yang dikemukakan oleh Higgins (1987). Teori ini menyatakan bahwa individu akan mengalami ketidaknyamanan emosional ketika terdapat perbedaan antara “diri aktual” (siapa kita saat ini) dan “diri ideal” (siapa yang ingin kita capai atau anggap sebagai versi terbaik dari diri kita). Dalam kecantikan, remaja yang merasa penampilan wajah atau tubuhnya tidak sesuai dengan standar ideal yang banyak dipromosikan, seperti kulit putih, tubuh langsing, atau wajah tirus, akan mengalami ketimpangan citra diri. Kesenjangan ini menimbulkan perasaan malu, cemas, hingga rasa bersalah,

yang bila tidak ditangani dapat berkembang menjadi tekanan psikologis yang serius (h. 319).

Selanjutnya, Body Image Theory yang dikembangkan oleh Cash dan Pruzinsky (2004) turut memperkuat pemahaman mengenai bagaimana citra tubuh berpengaruh terhadap kesehatan mental. Body image didefinisikan sebagai persepsi individu terhadap tubuhnya sendiri, baik secara visual maupun emosional. Ketika remaja memiliki citra tubuh yang negatif, misalnya merasa bahwa dirinya terlalu gemuk, tidak cukup tinggi, atau tidak sesuai dengan standar kecantikan yang dominan, maka rasa percaya diri akan menurun drastis. Hal ini dapat memicu gangguan psikologis seperti gangguan makan (eating disorder), isolasi sosial, atau depresi. Sebaliknya, remaja dengan citra tubuh yang positif cenderung memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dan lebih mampu menjalani kehidupan sosial secara sehat (h.3).

Sementara itu, dari sudut pandang Positive Psychology, Seligman (2002) menekankan pentingnya self-acceptance atau penerimaan diri sebagai elemen utama dalam mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan emosional. Dalam konteks kecantikan, hal ini berarti bahwa remaja harus didorong untuk menerima dan mencintai tubuh mereka apa adanya, termasuk perbedaan bentuk wajah, kulit, mata, maupun tubuh yang mereka miliki. Penerimaan diri yang kuat akan membantu mereka keluar dari tekanan untuk mengikuti standar kecantikan yang sempit dan justru mendorong mereka untuk melihat keunikan sebagai kekuatan (h. 5).

### **2.3.2 Keragaman Bentuk Fisik Manusia**

Agar remaja memahami bahwa kecantikan tidak tunggal dan tidak ada satu bentuk wajah atau tubuh yang “paling benar”, maka penting untuk mengenalkan pada mereka bahwa bentuk fisik manusia memang beragam. Berikut adalah beberapa klasifikasi umum bentuk fisik yang perlu dikenali:

#### **2.3.2.1 Bentuk Wajah**

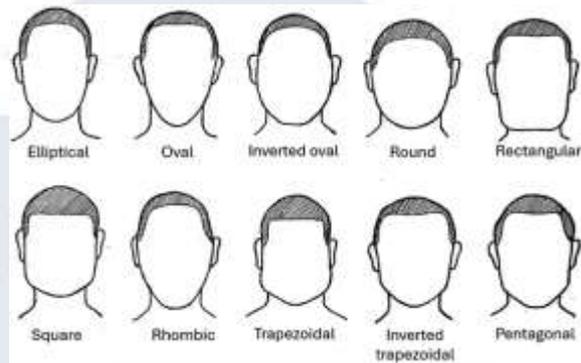
Salah satu aspek fisik yang sering menjadi tolok ukur kecantikan adalah bentuk wajah. Padahal secara alami, manusia memiliki variasi bentuk wajah yang sangat beragam dan tidak ada satu pun bentuk

yang lebih unggul dari yang lain. Standar kecantikan yang kaku seringkali mengagungkan bentuk wajah tertentu, seperti oval atau tirus, dan mengabaikan keragaman bentuk lain yang sebenarnya juga memiliki keunikan dan estetika tersendiri. Akibatnya, banyak remaja perempuan merasa wajah mereka “tidak ideal” hanya karena tidak sesuai dengan gambaran yang dibentuk oleh media sosial atau budaya populer. Hal ini berkontribusi terhadap terbentuknya citra tubuh negatif dan rendahnya penerimaan diri (Artaria, 2022, h. 28).

Bentuk wajah manusia memiliki banyak tipe, yang semuanya sah dan layak dihargai. Berdasarkan klasifikasi yang umum digunakan dalam kajian antropometri dan psikologi penampilan, terdapat beberapa bentuk wajah yang dikenal luas, di antaranya:

1. Elliptical (Elips) – Bentuk wajah memanjang dengan lekuk yang halus, dianggap fleksibel dan mudah disesuaikan dengan berbagai gaya.
2. Oval – Proporsional, dagu membulat dan garis wajah melengkung lembut. Sering dianggap “standar ideal”, namun bukan satu-satunya bentuk yang bernilai estetis.
3. Inverted Oval (Oval Terbalik) – Bagian atas wajah lebih sempit dari bagian bawah, menciptakan kesan yang tajam pada rahang.
4. Round (Bulat) – Pipi cenderung penuh dan garis wajah membulat. Memberi kesan imut, muda, dan bersahabat.
5. Rectangular (Persegi Panjang) – Wajah memanjang dengan garis dahi dan rahang sejajar. Ciri khas dari wajah-wajah yang terkesan tegas.
6. Square (Persegi) – Garis rahang dan dahi sejajar dan tegas. Sering diasosiasikan dengan karakter kuat dan mandiri.
7. Rhombic (Berlian) – Tulang pipi menonjol, dahi dan dagu sempit. Memberikan kesan eksotis dan tajam.
8. Trapezoidal – Bagian bawah wajah lebih lebar dibanding bagian atas, menciptakan struktur wajah yang unik dan khas.

9. Inverted Trapezoidal – Bagian atas wajah lebih lebar daripada bagian bawah, sering menciptakan kesan energik dan terbuka.
10. Pentagonal – Garis rahang tampak miring dengan bentuk wajah menyerupai lima sisi. Tipe ini jarang dibicarakan dalam standar umum, namun memiliki karakteristik visual yang sangat khas.



Gambar 2.19 Variasi Bentuk Wajah  
Sumber: Valladares (2025)

### 2.3.2.2 Bentuk Mata

Mata merupakan fitur wajah yang memiliki peran besar dalam membentuk ekspresi, kepribadian, dan daya tarik seseorang. Dalam banyak budaya, bentuk mata sering dijadikan tolok ukur kecantikan, padahal seperti bagian tubuh lainnya, bentuk mata sangat beragam secara alami. Sayangnya, media sering mengidealkan bentuk mata tertentu, seperti mata besar atau "mata belo", yang menyebabkan remaja merasa bentuk mata mereka kurang menarik jika tidak sesuai dengan citra tersebut. Padahal setiap bentuk mata memiliki keunikan estetis tersendiri yang mencerminkan latar belakang etnis dan identitas individu (Lunett, 2024). Berikut ini adalah jenis-jenis bentuk mata yang umum dikenal:

#### 1. Almond Eyes

Mata berbentuk seperti biji almond, di mana sudut dalam dan luar mata sedikit mengerucut, dengan kelopak mata atas yang melengkung lembut. Bentuk ini sering dianggap "ideal" karena

seimbang dan proporsional, serta dapat menampilkan berbagai ekspresi wajah dengan mudah.

## 2. Round Eyes

Mata berbentuk bulat, dengan bagian putih mata (sclera) terlihat lebih jelas di sekitar iris, terutama di bawahnya. Mata bulat memberikan kesan ekspresif, terbuka, dan energik. Namun beberapa remaja dengan bentuk ini mungkin merasa "terlalu mencolok" jika tidak sesuai tren yang dominan.

## 3. Monolid Eyes

Monolid adalah bentuk mata tanpa lipatan kelopak di atas mata. Tipe ini umum ditemukan pada etnis Asia Timur. Sering kali, bentuk ini menjadi sasaran tekanan kecantikan karena media cenderung mengglorifikasi mata bertumpuk (double eyelid), padahal monolid memiliki pesona tersendiri yang khas dan elegan.

## 4. Hooded Eyes

Pada bentuk ini, kulit kelopak mata atas turun dan sebagian menutupi lipatan kelopak. Ini dapat membuat kelopak terlihat lebih kecil. Meskipun sering dianggap "tidak ideal" dalam tren makeup, hooded eyes justru menciptakan kesan misterius dan matang secara emosional.

## 5. Upturned Eyes

Ujung luar mata lebih tinggi dari ujung dalam, menciptakan bentuk menyerupai "cat-eye" alami. Tipe ini diasosiasikan dengan penampilan tajam dan tegas. Bentuk ini kerap diidamkan karena dianggap memberi kesan percaya diri dan fashionable.

## 6. Downturned Eyes

Ujung luar mata menurun ke bawah, menciptakan tampilan yang kalem dan lembut. Sering memberi kesan melankolis atau penuh empati, namun banyak remaja dengan bentuk ini merasa kurang percaya diri karena mata mereka tampak "sedih" menurut standar media populer.



Gambar 2.20 Variasi Bentuk Mata  
Sumber: Stevannie (2016)

### 2.3.2.3 Bentuk Tubuh

Tubuh manusia diciptakan dalam bentuk yang sangat beragam, dan tidak ada satu bentuk tubuh pun yang bisa dianggap sebagai standar tunggal untuk kecantikan. Namun realitasnya, banyak remaja perempuan merasa tertekan untuk memiliki tubuh yang langsing, tinggi, dan berlekuk proporsional, seperti yang sering ditampilkan oleh figur publik di media sosial. Padahal bentuk tubuh ditentukan oleh berbagai faktor, mulai dari genetika, etnisitas, pola makan, hingga tahap perkembangan tubuh yang berbeda pada setiap individu (Milagista, 2024). Berikut adalah beberapa bentuk tubuh utama yang umum dikenal:

1. Hourglass (Jam Pasir)

Ditandai dengan bahu dan pinggul yang seimbang serta pinggang yang jelas lebih kecil. Bentuk ini sering dianggap sebagai “ideal” dalam standar konvensional karena menciptakan lekuk tubuh yang proporsional. Namun idealisasi bentuk ini juga bisa menjadi beban bagi remaja dengan bentuk tubuh yang berbeda.

2. Pear Shape (Bentuk Pir)

Ciri khasnya adalah bagian pinggul yang lebih besar dari bahu dan dada. Banyak perempuan Asia Tenggara memiliki bentuk ini secara alami. Sayangnya, bentuk ini kerap dianggap “tidak proporsional” dalam standar media, sehingga membuat pemiliknya merasa minder, padahal bentuk ini sangat umum dan indah.

### 3. Apple Shape

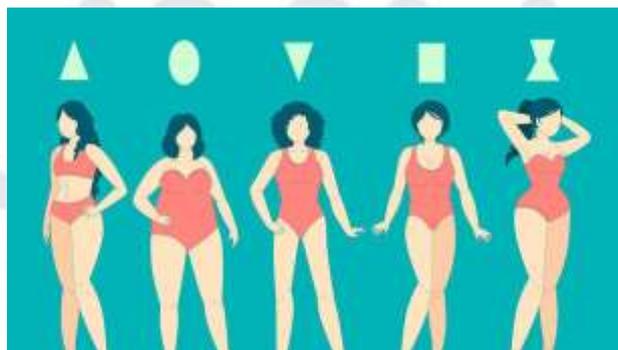
Tubuh bagian atas lebih dominan, biasanya memiliki bahu lebar, dada penuh, dan akumulasi lemak di perut. Bentuk ini sering dikaitkan dengan kesan kuat dan berwibawa. Namun stigma terhadap bentuk tubuh ini juga besar, karena tidak sesuai dengan citra “ramping” yang banyak ditampilkan.

### 4. Rectangle (Segi Empat)

Bentuk ini ditandai dengan sedikit lekukan di pinggang, dan ukuran bahu serta pinggul yang hampir sama. Banyak remaja yang memiliki tubuh ini merasa bentuk tubuhnya “kurang feminin”, padahal bentuk ini sangat umum dan memudahkan dalam memilih busana kasual.

### 5. Round (Bulat)

Tubuh membulat dengan distribusi lemak yang merata di seluruh tubuh. Seringkali bentuk ini dihadapkan pada stigma paling keras karena masyarakat cenderung mengglorifikasi tubuh kurus. Remaja dengan bentuk tubuh ini sangat rentan mengalami body shaming dan gangguan citra tubuh jika tidak didampingi dengan edukasi yang tepat.



Gambar 2.21 Variasi Bentuk Tubuh  
Sumber: Milagista (2024)

#### 2.3.2.4 Warna Kulit

Selain bentuk wajah, mata, dan tubuh, salah satu aspek fisik yang sering menjadi sumber ketidakpercayaan diri bagi remaja perempuan adalah warna kulit. Di banyak masyarakat, termasuk

Indonesia, standar kecantikan seringkali melekat pada warna kulit tertentu khususnya kulit cerah atau putih. Stereotip seperti “kulit putih itu cantik” atau iklan produk pemutih yang mendominasi media massa memperkuat persepsi bahwa warna kulit gelap dianggap kurang menarik, kurang bersih, atau kurang ideal. Padahal, secara biologis dan antropologis, warna kulit manusia merupakan hasil dari adaptasi genetik terhadap lingkungan, terutama intensitas sinar matahari.

Warna kulit manusia memiliki spektrum yang sangat luas, mulai dari sangat terang (porcelain atau ivory), kuning langsung, sawo matang, cokelat gelap, hingga hitam pekat. Tidak ada satu pun warna kulit yang lebih unggul dari yang lain secara estetika maupun nilai. Warna kulit merupakan bagian dari identitas etnis, budaya, dan warisan genetik yang seharusnya dihargai, bukan dikoreksi. Dalam Body Image Theory yang dikemukakan oleh Cash dan Pruzinsky (1990), tekanan untuk memiliki warna kulit tertentu termasuk dalam bentuk appearance-related dissatisfaction, yang berpotensi mengganggu kesehatan mental apabila seseorang terus-menerus merasa tidak nyaman dengan warna kulit alaminya (h. 2).



Gambar 2.22 Variasi Warna Kulit  
Sumber: Thong (2023)

Bagi remaja perempuan, perasaan inferior karena memiliki warna kulit yang lebih gelap dari standar yang dianggap ideal dapat menimbulkan rasa malu, tidak percaya diri, hingga keinginan untuk memutihkan kulit secara instan menggunakan produk-produk berbahaya. Hal ini sejalan dengan temuan psikolog bahwa colorism diskriminasi

berdasarkan warna kulit masih menjadi salah satu bentuk tekanan sosial yang nyata, bahkan di dalam komunitas yang homogen secara etnis.

### 2.3.3 Kecantikan Berdasarkan Tren Media Sosial

Media sosial, terutama TikTok, telah menciptakan banyak tren kecantikan baru yang lebih inklusif dan personal. Beberapa tren kecantikan yang muncul dan menjadi standar ragam kecantikan adalah *Clean Aesthetic Girl* yang menampilkan tampilan minimalis dengan riasan natural, alis yang tersikat rapi, dan kulit yang tampak sehat dan *glowing*. Pada majalah kecantikan *The Teen Mag* edisi February 2024, dinyatakan bahwa *Clean Girl* adalah gaya hidup baru yang dilakukan oleh Gen Z dengan konsep cantik minimalis. Kemudian, terdapat *Fox and Cat Eye Trend* yang menonjolkan tampilan mata yang lebih tajam dengan *eyeliner* yang memanjang ke arah luar, terinspirasi dari bentuk mata *almond*. Tren ini dianalisis oleh American Society of Plastic Surgeons dan dinyatakan bahwa permintaan untuk bedah plastik mata meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Media sosial memainkan peran besar dalam popularitas ini, dengan banyak individu mencari tampilan mata yang lebih tajam dan terdefinisi.

### 2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam dunia pendidikan dan psikologi, buku ilustrasi semakin berkembang sebagai media efektif dalam menyampaikan pesan dan membangun pemahaman yang mendalam bagi berbagai kelompok usia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat edukasi.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Ilustrasi Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi Mencegah	Akbar, I. M., Yurisma, D. Y., & Fahminnansih, F. (2023)	Buku ilustrasi ini ditujukan untuk anak usia 7-12 tahun sebagai media edukasi dalam	Menyediakan pendekatan pendidikan karakter dalam buku ilustrasi

	Gangguan Kesehatan Mental pada Usia 7-12 Tahun		membangun karakter positif dan mencegah gangguan kesehatan mental sejak dini. Dengan menggabungkan narasi dan ilustrasi, buku ini menggambarkan situasi sehari-hari yang berkaitan dengan emosi dan perilaku positif.	untuk anak-anak, yang secara tidak langsung membantu membangun ketahanan mental sejak usia dini.
2	Perancangan Buku Ilustrasi Self-Healing sebagai Upaya mengatasi Stres Pada Remaja Perempuan Di Kota Pasuruan	Sari, W. I. N., & Aryanto, H (2022)	Buku ilustrasi ini ditujukan kepada remaja perempuan. Buku ini berisi informasi dan solusi untuk mengelola stres melalui metode self-healing, dengan pendekatan visual yang komunikatif.	Pendekatan edukasi mengenai keragaman kecantikan sebagai upaya preventif, bukan hanya pemulihan.
3	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Beauty In Diversity Untuk Meningkatkan Self-Love Bagi Remaja Perempuan	Fitriyani, W. P. S., & Suprayogi, B. M. (2023)	Buku ini dibuat sebagai respons terhadap standar kecantikan yang sempit yang sering disebarkan media, yang mengecualikan keberagaman fisik perempuan Indonesia.	Perancangan ini secara eksplisit mengaitkan tema keberagaman kecantikan dengan upaya meningkatkan self-love,

			Dihasilkan media edukasi yang interaktif dan mudah dicerna oleh remaja agar mereka bisa memahami dan menghargai keberagaman kecantikan secara lebih baik.	bukan sekadar membahas standar kecantikan atau tekanan sosial.
--	--	--	---	--

Penelitian berjudul *"Perancangan Buku Ilustrasi Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi Mencegah Gangguan Kesehatan Mental pada Usia 7-12 Tahun"* yang dilakukan oleh Akbar, Yurisma, dan Fahminnansih (2023) berfokus pada penggunaan buku ilustrasi sebagai alat pendidikan karakter bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk membantu anak-anak usia 7-12 tahun dalam mengembangkan karakter positif serta mencegah gangguan kesehatan mental sejak dini. Buku ilustrasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dengan menggabungkan narasi dan ilustrasi yang menggambarkan situasi sehari-hari yang berkaitan dengan emosi dan perilaku positif. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar memahami berbagai emosi serta bagaimana mengelola perasaan mereka dengan cara yang sehat dan produktif.

Pendekatan ini dinilai inovatif karena menawarkan cara pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Berbeda dengan metode pendidikan tradisional yang lebih berfokus pada ceramah atau teks panjang, buku ilustrasi memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif. Keberbaruan dari penelitian ini terletak pada bagaimana buku ilustrasi tidak hanya menyampaikan pesan edukatif, tetapi juga secara tidak langsung membantu anak-anak membangun ketahanan mental mereka sejak dini.