

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

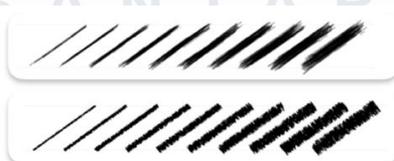
Menurut Landa (2018) desain grafis adalah disiplin seni visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan, mengorganisasi informasi, dan memengaruhi audiens. Karya desain grafis dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti kebutuhan komersial, sosial, edukasi, budaya, hingga personal (hlm. 1). Desain grafis adalah bahasa universal yang mampu menyampaikan ide, emosi, dan informasi dengan cara yang dapat dimengerti oleh banyak orang (Määttä, 2024, hlm. 116). Oleh sebab itu, desain grafis mempertimbangkan audiens dan medium agar pesan yang disampaikan tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan (Pettersson, 2024, hlm. 10). Keberhasilan sebuah desain ditentukan oleh bagaimana elemen dan prinsip desain diterapkan, karena hal ini menjadi dasar dalam menciptakan visual yang baik (Hughes, 2019, hlm. 13).

##### 2.1.1 Elemen Desain

Berikut adalah elemen-elemen desain yang diperlukan untuk menciptakan sebuah visual menurut Landa (2014, hlm. 19):

###### 2.1.1.1 Garis

Garis merupakan elemen dasar dalam desain yang digunakan untuk menciptakan bentuk, membagi ruang, atau memberikan arah. Garis dapat berupa garis lurus, melengkung, putus-putus, tebal, atau tipis sesuai dengan tujuan desain (hlm.19)



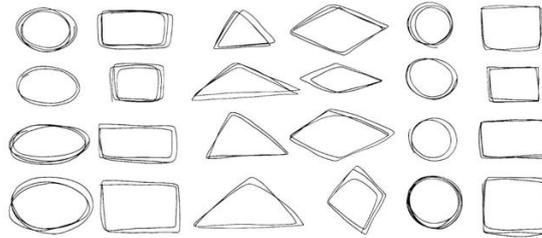
Gambar 2. 1 Garis

Sumber: <https://sighack.com/post/fifteen-ways-to-draw-a-line>

Hughes (2019: hlm. 23) menyatakan garis dapat dimanfaatkan untuk mengatur ritme visual, menyoroti area penting, atau menghubungkan elemen-elemen desain lainnya sehingga menciptakan keseimbangan visual yang harmonis dan menarik bagi pengamat.

### 2.1.1.2 Bentuk

Berdasarkan Landa (2018) bentuk adalah komposisi atau pola yang terdiri dari warna, garis, dan tekstur pada bidang terukur, tergambar dalam dua dimensi dengan tinggi dan lebar yang dapat diukur. Ada tiga bentuk dasar: kotak, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk memiliki dimensi tinggi dan lebar yang juga dapat diukur (hlm 20-21).

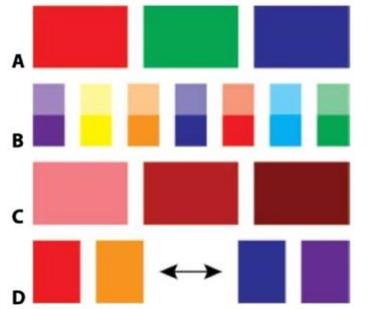


Gambar 2. 2 Bentuk

Sumber: <https://www.21-draw.com/id/how-to-learn-to-draw/>

### 2.1.1.3 Warna

Hughes (2019: hlm. 23) mengutarakan warna adalah cahaya yang dipantulkan dari objek. Warna memengaruhi persepsi manusia dan penilaian logis, bertindak sebagai rangsangan visual yang dapat meningkatkan hasrat, emosi, dan suasana hati. (Paksi, 2021, hlm. 93). Hughes (2019, hlm.16) menyatakan bahwa warna memiliki empat karakteristik utama, yaitu:



Gambar 2. 3 Elemen Desain  
Hughes (2019)

- *Hue* adalah sinonim untuk "warna" atau nama suatu warna (misalnya, merah, hijau, biru).
- *Saturation*/saturasi merujuk pada intensitas atau kemurnian suatu warna.
- *Value* menggambarkan kecerahan atau kegelapan suatu warna. Kecerahan adalah sinonim untuk nilai.
- *Temperature* mengacu pada persepsi kehangatan atau kesejukan suatu warna.

Selain itu, warna juga memiliki dua kombinasi warna utama yang berbeda ketika digunakan sebagai warna dominan dalam format digital dan cetak (Landa, 2014, hlm. 24). Dalam konteks digital, digunakan sistem warna RGB, yaitu Merah, Hijau, dan Biru.



Gambar 2. 4 warna RGB  
(Landa, 2014)

Sebaliknya, untuk penggunaan tradisional, digunakan sistem warna CMYK, yang terdiri dari Cyan, Magenta, Kuning, dan Hitam.



Gambar 2. 5 warna CMYK  
(Landa, 2014)

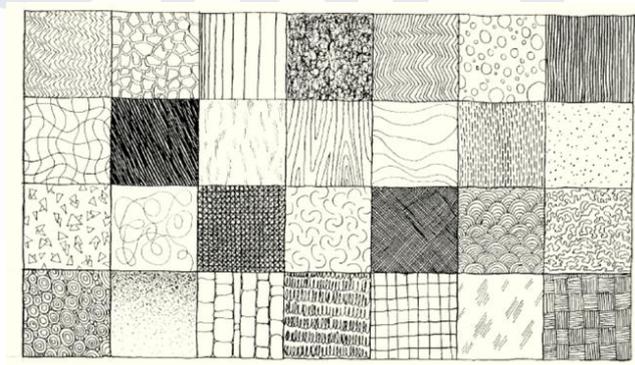
Dalam pemilihan warna, Hidayat (2022, hlm. 39) mengutarakan bahwa warna krusial bagi pencipta karya, karena psikologi warna dapat mempengaruhi respons emosional seseorang yang melihatnya. Sushma dan Meghalama (2016, hlm. 116) memberi klasifikasi makna pada warna sebagai berikut:

- Hitam, melambangkan otoritas, kekuatan, dan kecanggihan. Meskipun sering diasosiasikan dengan kesedihan dan kejahatan, hitam juga menciptakan kesan berat dan serius.
- Putih, melambangkan kemurnian dan kebersihan. Tetapi, dalam konteks negatifnya dapat menciptakan pesan yang negatif dan hampa.
- Merah, dalam konteksnya yang positif melambangkan energi, kasih sayang, serta semangat. Tetapi, merah dalam konteks yang negatif juga dapat menjadi warna yang melambangkan agresi.
- Biru, melambangkan kepercayaan, ketenangan, serta kecerdasan. Biru dapat terkesan dingin dan kurang emosional jika digunakan secara berlebihan.

- Hijau, melambangkan pertumbuhan dan keseimbangan sehingga menciptakan efek yang menenangkan dan mendukung.
- Kuning, dalam konteks positifnya melambangkan kebahagiaan dan optimisme. Dalam konteks negatifnya, kuning dapat menimbulkan kecemasan.
- Oranye, melambangkan warna energik dan ceria yang melambangkan semangat.
- Ungu, melambangkan kekayaan, kemewahan, dan misteri.
- Cokelat, melambangkan kehangatan, andalan, dan stabilitas.
- Merah muda, melambangkan cinta dan perasaan yang lembut.

#### 2.1.1.4 Tekstur

Tekstur mengacu pada kualitas permukaan yang dapat dilihat atau dirasakan, baik secara nyata maupun visual. Hughes (2019: hlm. 23) menyatakan bahwa tekstur merujuk pada sifat dan karakteristik permukaan suatu objek, termasuk di antaranya adalah kekasaran, kehalusan, atau kilapnya. Dalam konteks desain, tekstur berperan penting dalam memberikan dimensi visual dan taktil kepada elemen-elemen yang hadir. Dalam desain dua dimensi, seperti ilustrasi atau grafis, pola sering digunakan sebagai cara untuk menyampaikan atau merepresentasikan tekstur.



Gambar 2. 6 Tekstur

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=.....>

### 2.1.1.5 Tipografi

Harkins (2011, hlm. 10) dalam bukunya *Basics Typography 02: Using Type*, tipografi adalah seni dan teknik pengaturan huruf dan kata dalam sebuah desain. Ini melibatkan susunan huruf dan kata, termasuk hubungan antar elemen-elemen tersebut dan penempatan mereka dalam komposisi. Dalam tipografi, terdapat *typeface* yang mudah dibaca dan dikenali. *Typeface* merupakan kategori huruf yang terdiri dari karakter-karakter dengan properti desain yang seragam. Di dalam *typeface*, terdapat huruf, angka, tanda baca, simbol, dan tanda diakritikal. Gaya tipografi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu old style, transitional, modern, slab serif, sans serif, blackletter, script, dan display (Landa, 2014, hlm. 44-53).



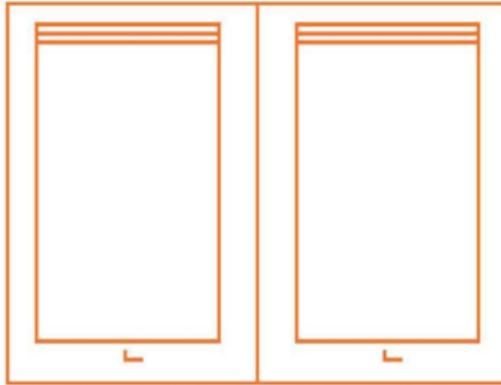
Gambar 2. 7 Klasifikasi tipografi dan *typeface* (Landa, 2014)

### 2.1.1.6 Grid

Tondreau (2019, hlm. 8) mengutarakan bahwa *grid* adalah ruang terstruktur yang mendukung komunikasi dan menjaga kerapihan *grid* dapat membantu perancangan *layout* buku agar elemen visual yang ada di dalamnya lebih terarah. Berikut adalah elemen dasar *grid*:

#### A. *Single Column Grid*

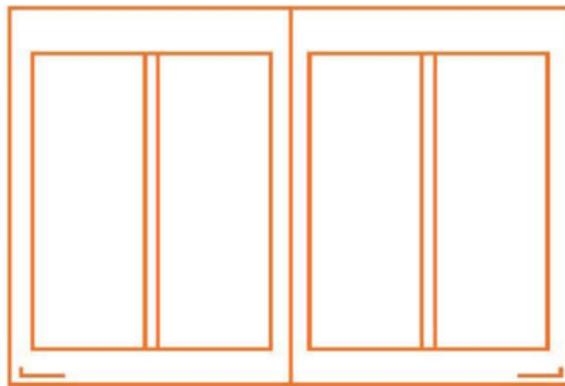
Digunakan untuk teks berkelanjutan seperti esai, berita, dan buku, *grid* ini memiliki kolom teks di bagian atas atau lebar halaman.



Gambar 2. 8 *Single Column Grid*  
(Tondreau, 2019)

### **B. *Two Column Grid***

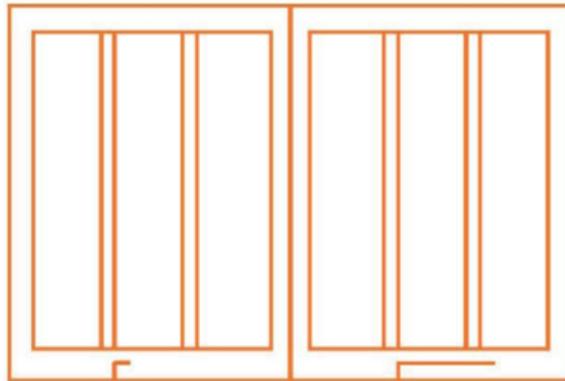
Dapat digunakan untuk mengatur teks atau menyajikan informasi dalam kolom yang tidak beraturan, dengan kolom memiliki lebar sama atau berbeda.



Gambar 2. 9 *Two Column Grid*  
(Tondreau, 2019)

### **C. *Multicolumn Grid***

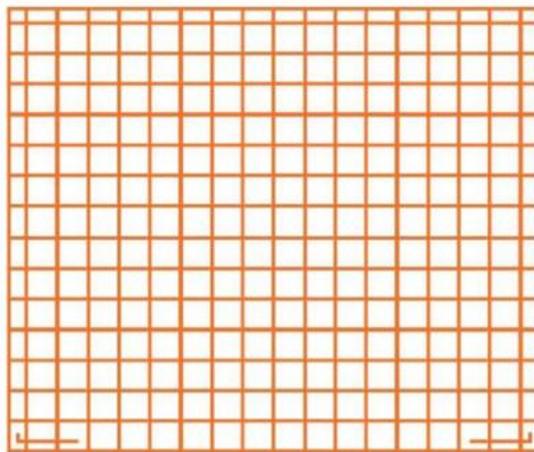
Gabungan kolom dengan variasi lebar ini ideal untuk media seperti majalah dan situs web.



Gambar 2. 10 *Multicolumn Grid*  
(Tondreau, 2019)

#### **D. Modular Grid**

Menyatukan kolom vertikal dan horizontal, yang dapat mengatur struktur potongan ruang yang lebih kecil, sehingga cocok digunakan untuk mengatur informasi dengan elemen yang lebih rumit.



Gambar 2. 11 *Modular Grid*  
(Tondreau, 2019)

#### **E. Hierarchical Grid**

Halaman terbagi menjadi beberapa bagian, yang dapat digunakan saat membuta tata letak tidak sesuai dengan kriteria dari jenis *grid* lainnya.

### 2.1.1.7 *Layout*

*Layout* adalah penataan dalam suatu bidang atau area yang bertujuan untuk menyusun elemen-elemen desain untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan (Rustan, 2020, hlm.10). Penggunaan *layout* digunakan juga dalam pembuatan buku cetak maupun digital (Anggraini, 2021, hlm. 3).

### 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah panduan mendasar dalam menciptakan komposisi visual yang lebih komunikatif (Landa, 2018.hlm.25). Adapun prinsip desain menurut Landa (2018):

#### A. *Hierarchy*

Penempatan, perataan, dan jarak antar elemen grafis menciptakan hierarki visual, membantu mengarahkan komunikasi melalui pengaturan elemen berdasarkan penekanan. Kontras seperti perbedaan ukuran, bentuk, warna, atau tekstur memperkuat hierarki, sehingga elemen tertentu lebih menonjol. (hlm. 25).

#### B. *Alignment*

*Alignment* atau perataan adalah struktur dasar komposisi, bagaimana tepi elemen sejajar atau orientasi elemen diatur. Elemen grafis perlu memiliki koneksi visual yang terstruktur agar saling terkait dan menciptakan alur visual yang optimal. Penempatan dan pengulangan elemen membantu menghasilkan hubungan visual yang teratur. (hlm. 26).

#### C. *Unity/Keselarasan*

*Unity* atau keselarasan dapat dicapai melalui pengulangan elemen seperti warna, bentuk, tekstur, pola, atau poros, serta melalui konfigurasi struktur. Dengan menempatkan elemen-elemen secara

strategis dan mengatur jarak antar elemen, hubungan visual yang kuat dapat tercipta di dalam sebuah karya. (hlm. 27).

#### **D. *Space/Ruang***

Desainer grafis dapat menciptakan ruang grafis pada permukaan dua dimensi, baik cetak maupun digital. Dengan memanipulasi elemen formal, dapat dibuat ilusi kedalaman ruang, seperti melalui jarak antar garis, garis diagonal, tumpang tindih bentuk, atau variasi posisi (hlm. 28).

#### **E. *Laws of Perceptual Organization/Hukum Organisasi Persepsi***

Berdasarkan Landa (2018) hukum organisasi persepsi pada desain memiliki 7 hukum (hlm.29):

- a. *Similarity*: Elemen dengan karakteristik serupa (bentuk, warna, tekstur, arah) dianggap sebagai satu kesatuan.
- b. *Proximity*: Elemen yang dekat secara spasial terlihat saling terkait.
- c. *Continuity*: Elemen yang tampak seperti kelanjutan dari elemen sebelumnya menciptakan kesan gerak atau keterhubungan.
- d. *Closure*: Pikiran cenderung melengkapi elemen-elemen terpisah menjadi bentuk utuh.
- e. *Common fate*: Elemen yang bergerak ke arah yang sama cenderung dipersepsi sebagai satu unit.
- f. *Continuing line*: Garis selalu dipersepsi mengikuti jalur paling sederhana meski ada jeda.

#### **2.1.3 Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi, menurut Hilton dkk. (2021, hlm. 47), adalah kumpulan lembaran berjilid yang menggabungkan teks dan gambar sebagai bahasa visual untuk menyampaikan cerita dan pesan. Kombinasi ini mempermudah pemahaman pembaca karena gambar dan teks saling melengkapi dalam menyampaikan informasi. Buku, dibandingkan dengan media lain, memiliki keunggulan dalam kemampuannya untuk memuat lebih

banyak informasi dalam satu wadah. Hal ini diungkapkan oleh Rohmah dkk. (2022, hlm. 537), yang menyoroti keunggulan buku dalam memberikan kedalaman informasi yang lebih luas. Seiring dengan perkembangan teknologi, terutama dalam bidang perangkat lunak desain, buku ilustrasi kini juga memanfaatkan ilustrasi digital untuk memperjelas teks dan meningkatkan daya tarik visual, menjadikannya lebih efektif dalam menyampaikan pesan kepada pembaca.

Pemilihan buku ilustrasi dalam bentuk tradisional atau cetak, dalam konteks perancangan ini, dilandasi oleh temuan Amirthadaj dkk. (2023, hlm. 9), yang menyatakan bahwa orang dewasa muda cenderung memilih salinan cetak karena buku fisik membantu mereka tetap fokus saat membaca dan mendalami pengetahuan. Selain itu, pengalaman multisensori yang ditawarkan oleh buku cetak yang melibatkan indera penglihatan, sentuhan, dan bahkan aroma kertas, menyediakan unsur kedalaman lebih jauh dibandingkan dengan membaca konten digital. Hal ini dijelaskan oleh Spence (2020, hlm. 917), yang mencatat bahwa pengalaman membaca buku fisik memberikan interaksi yang lebih imersif, memperkaya pemahaman dan pengalaman pembaca.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, buku ilustrasi dipilih sebagai media utama perancangan karena mampu menyajikan informasi yang lebih kompleks secara terstruktur, memiliki nilai visual, dan menyampaikan pembahasan krisis eksistensial dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh dewasa muda.

#### **2.1.4.3 Komponen Buku**

Menurut Guan & Bienert (2012, hlm. 8) dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, terdapat 6 komponen utama pada buku:

##### **A. Cover**

Sampul buku memainkan peran penting dalam keputusan pembaca untuk memilih atau tidak memilih sebuah buku. Hal ini karena sampul buku mencerminkan isi, karakteristik, dan estetika buku kepada pembaca, sehingga desain sampul perlu dipertimbangkan agar dapat

memengaruhi pikiran pembaca. Komponen dalam sampul buku termasuk judul, gambar, nama penulis, dan elemen desain lainnya.

### **B. *Book spine***

Desain punggung buku merupakan bahasa visual penting kedua setelah sampul buku. Secara umum, punggung buku seringkali memiliki bentuk yang presisi, menggunakan komposisi dan warna yang unik dan cerah, menciptakan kesan visual yang kuat dan menonjol di antara banyak buku. Punggung buku harus konsisten dengan gaya dan isi bagian lain dari buku tersebut.

### **C. *Fly page***

*Fly page* adalah halaman yang berada di antara sampul dan isi buku. *Fly page* meliputi halaman perluasan, halaman kosong, hak cipta, dan lainnya. Kualitas *fly page* meningkat dengan penggunaan kertas berkualitas tinggi, aroma, dan pola dekoratif yang sesuai dengan isi buku yang meningkatkan nilai dan daya tarik buku. Desain halaman terbang harus mencerminkan tema buku dan selaras dengan sampul dan desain lainnya.

### **D. *Content***

Dalam desain halaman isi buku yang memenangkan penghargaan, ditemukan pengurangan penggunaan warna dan variasi font yang berlebihan. Beberapa desainer menggunakan warna dengan hati-hati dalam merancang tata letak dan harus menghindari efek visual yang mengganggu pembaca. Beberapa karya unggulan memiliki ruang kosong yang memberikan kesan santai bagi pembaca.

### **E. *Layout***

Desain tata letak buku melibatkan berbagai elemen seperti sampul, halaman judul, kertas pelapis, dan kata pengantar. Tujuannya adalah menciptakan format yang menarik dan sesuai dengan isi buku. Penggunaan warna, garis, dan elemen lainnya dalam desain tata letak dapat mempengaruhi perasaan pembaca. Penggunaan simetri sering

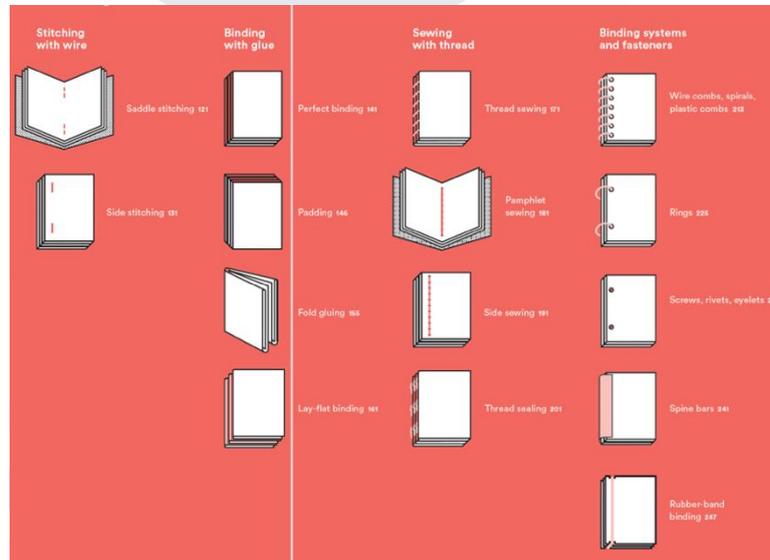
digunakan untuk memberikan kesan stabilitas, kesatuan, dan keanggunan, tetapi perlu diimbangi dengan keseimbangan tipografi agar tata letak tidak terasa kaku.

#### F. *Copyright Page*

Halaman hak cipta mencakup informasi tentang judul buku, pengarang, editor, kritikus, penerbit, dan percetakan. Informasi tambahan termasuk tanggal terbit, edisi, ISBN, dan harga. Judul pada halaman hak cipta biasanya lebih besar dan tata letaknya disusun dengan klasifikasi. Desain tata letak juga dapat menggunakan kolom dan garis dekoratif untuk memperindah halaman tersebut.

#### 2.1.4.4 Jilid Buku

Tujuan jilid buku adalah untuk mengumpulkan kertas-kertas sehingga membentuk kesatuan. Dilansir dari Marlok (2018, hlm. 6) terdapat beberapa macam jilid buku:



Gambar 2. 12 Jilid Buku  
Marlok (2018, h. 6-7)

- a) *Saddle Stitching*: Menggunakan staples untuk menjilid majalah, katalog, atau buku dengan kertas yang lebih tipis.

- b) *Side Stitching*: Staples dijahit dari sisi, umum digunakan pada buku catatan.
- c) *Perfect Binding*: Menggunakan lem untuk menjilid buku dan majalah dengan berbagai ketebalan.
- d) *Padding*: Menggunakan lem dengan tekanan rendah sehingga mudah dilepas. Dapat digunakan untuk *notepad*.
- e) *Fold Gluing*: Lem untuk menjilid brosur tipis dengan biaya lebih rendah.
- f) *Lay-flat Binding*: Halaman dapat dibuka datar, sering digunakan untuk buku anak.
- g) *Thread Sewing*: Jilid dengan benang yang tahan lama dan bisa digunakan untuk *hardcover*.
- h) *Pamphlet Sewing*: Teknik rumit yang biasanya digunakan untuk paspor, membuka datar.
- i) *Side Sewing*: Jahitan benang dari samping yang kuat dan elegan.
- j) *Thread Sealing*: Menjahit potongan benang termoplastik yang dilelehkan dan direkatkan ke tulang buku dengan lem. Teknik ini sudah jarang digunakan karena membutuhkan peralatan spesial.
- k) *Spiral dan Comb Binding*: Buku bisa diputar 360 derajat, umum untuk kalender dan buku tulis.
- l) *Binding Rings*: Kawat melingkar yang mudah dilepas, sering digunakan untuk album foto.
- m) *Screws, Rivets, Eyelets*: Menggabungkan lembaran secara rapat dengan sekrup.
- n) *Spine Bars*: Menggunakan batang tulang belakang tanpa lem atau lubang, mudah dilepas.
- o) *Rubber-band Binding*: Menggunakan karet untuk jilid sementara.

#### 2.1.4 Ilustrasi

Definisi ilustrasi dalam KBBI adalah *gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya*. Sesuai definisi

tersebut, ilustrasi dapat mendorong pembaca untuk lebih fokus pada isi buku melalui elemen visual, hal ini dikarenakan persepsi orang dipengaruhi oleh inderanya (Priyata dkk., 2020, hlm. 55). Selain itu, ilustrasi membantu menjelaskan, menggambarkan, dan mendemonstrasikan pesan dari teks tersebut (Ghozalli, 2020, hlm. 9) Menurut Liu (2019), ilustrasi digital adalah bentuk seni yang memadukan teknik digital dengan pemikiran rasional dan inspirasi kreatif manusia (hlm. 1). Dengan berkembangnya teknologi informasi, seni ilustrasi digital kini merambah ke berbagai aspek kehidupan seperti desain grafis.

#### **2.1.4.1 Fungsi Ilustrasi**

Menurut Male (2017) ilustrasi memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

##### **A. *Documentary, reference, illustration***

Ilustrasi mendukung penyampaian informasi tanpa harus realistis, asalkan sesuai audiens dan konteks. Contohnya adalah ilustrasi dalam kurikulum pendidikan, sejarah, budaya, atau medis (hlm. 86–89).

##### **B. *Commentary***

Ilustrasi editorial memberikan opini sosial yang provokatif, terutama di media seperti koran dan majalah. Pendekatan yang lebih ringan juga digunakan untuk subjek tertentu, seperti informasi praktis sehari-hari (hlm. 118–119).

##### **C. *Storytelling***

Ilustrasi naratif digunakan untuk menghidupkan cerita fiksi, seperti pada buku anak-anak, komik, atau mitologi. Elemen karakter dan latar harus mencerminkan realitas untuk menjaga kredibilitas narasi (hlm. 138–140).

##### **D. *Persuasion***

Ilustrasi dalam periklanan berfokus pada kebutuhan komersial, sering kali menyesuaikan gaya visual dengan budaya audiens target.

Pesan yang disampaikan biasanya tidak provokatif, tetapi dirancang untuk mempengaruhi dengan efektif (hlm. 164–165).

### ***E. Identity***

Ilustrasi membantu membangun pengenalan merek melalui elemen visual seperti logo atau desain kemasan, yang berfungsi sebagai identitas unik perusahaan (hlm. 172).

#### **2.1.4.2 Bentuk Dasar Ilustrasi**

Bentuk dasar ilustrasi menurut Ghozalli (2020 hlm.15) dikategorikan mejadi 3, yaitu:

1. Ilustrasi *spread* (tebaran), adalah gambar yang mencakup dua halaman buku atau satu bukaan, digunakan untuk menekankan suatu adegan agar pembaca dapat mengamati ilustrasi dengan lebih lama.



Gambar 2. 13 Contoh Ilustrasi Spread

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/53996681/Kip...>

2. Ilustrasi *single* / 1 halaman, adalah gambar yang memenuhi satu halaman penuh, bisa berbentuk full bleed atau terbingkai. Pada halaman isi, ilustrasi ini biasanya digunakan untuk cerita terpisah dalam satu tebaran, dengan dua halaman yang harus menunjukkan perbedaan antara keduanya.



Gambar 2. 14 Contoh Ilustrasi Single

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/72405473/illustrated-book>

3. Ilustrasi *spot* / Ilustrasi spot, adalah gambar kecil yang lebih kecil dari satu halaman, dapat disusun dalam satu halaman atau tebaran. Ilustrasi ini dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai aktivitas dalam satu adegan yang dinamis.



Gambar 2. 15 Contoh Ilustrasi Spot

Sumber: <https://juliemorstad.com/TIME-IS-A-FLOWER>

### 2.1.4.3 Narasi dalam Ilustrasi

Menurut Iqbal & Ahmad (2020), narasi adalah cerita yang terdiri dari peristiwa-peristiwa yang disusun dalam urutan waktu. Narasi memungkinkan seseorang untuk mencari pemahaman diri dengan menyoroti masalah dan penderitaan yang sebelumnya tidak disadari (hlm. 41). Dalam konteks narasi, Pereira (2008) mengutarakan bahwa ilustrasi bisa dianggap sebagai bentuk terjemahan literal.

Terjemahan literal dalam ilustrasi terjadi ketika elemen-elemen teks, seperti warna dan bentuk, digambarkan langsung dalam gambar. Hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan meletakkan teks di samping gambar. Hal ini bertujuan sebagai bantuan untuk menjelaskan atau menambah arti gambar, sehingga membuat pesan dalam karya lebih mudah dipahami (hlm. 106-109). Menurut WJECK (badan ujian yang menyediakan ujian, pengembangan profesional, dan sumber daya pendidikan) berikut adalah beberapa teknik narasi yang umum digunakan:

Tabel 2. 1 Tabel Gaya Narasi

<b>Teknik</b>	<b>Definisi</b>
<i>Backstory</i>	Cerita yang mendahului peristiwa dalam cerita utama, dengan latar belakang atau kejadian di masa lalu yang menambahkan makna pada situasi saat ini.
<i>Cliffhanger</i>	Narasi yang diakhiri tanpa penyelesaian, untuk menarik audiens kembali di episode atau bagian selanjutnya untuk menemukan resolusi.
<i>Flashback</i>	Teknik yang mengubah urutan waktu dengan membawa karakter kembali ke masa lalu, untuk mengungkap latar belakang yang mendukung cerita saat ini.

<i>Foreshadowing</i>	Hal implisit namun disengaja dari penulis untuk memberi petunjuk tentang peristiwa yang akan terjadi di masa depan dalam narasi.
<i>Flashforward</i>	adalah adegan yang melompati waktu ke masa depan sementara dalam narasi.
<i>Narrative hook</i>	Pembukaan cerita yang "mengait" perhatian pembaca agar mereka tertarik dan ingin terus membaca.
<i>Plot twist</i>	Perubahan tak terduga dari hasil yang diharapkan dari alur cerita.

### 2.1.5 Character Design

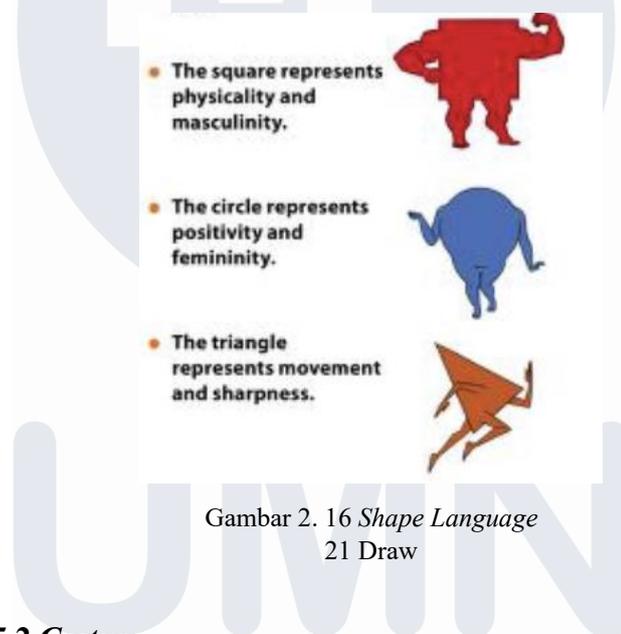
Desain karakter merupakan langkah penting dalam konseptualisasi cerita dan gaya visual, di mana karakter dapat dibedakan melalui detail wajah, pakaian, aksesori, serta gaya rambut dan hiasannya (Yu & Tsao, 2022, hlm. 75). Dalam buku ilustrasi, keberadaan karakter sering kali dibutuhkan untuk membantu menyampaikan informasi sekaligus menciptakan kedekatan antara pembaca dan buku tersebut (Seftina, 2024, hlm. 230). Selain itu, Sloan (2015) mengutarakan bahwa karakter juga memiliki peran yang lebih dalam, yaitu untuk menceritakan kisah emosional yang mendalam, mengeksplorasi tema dan ide yang kompleks, menganalisis sejarah, serta mengkritik masyarakat. Kesimpulannya, karakter dapat digunakan untuk mendiskusikan apa arti menjadi manusia (hlm. xii).

Dilansir dari 21 Draw dalam buku mereka yang berjudul *The Character Designer*, desain karakter berfungsi sebagai penyampaian tujuan

karakter kepada audiens. Hal ini dilakukan dengan membuat setiap keputusan artistik secara terencana agar pesan yang ingin disampaikan melalui karakter dapat diterima dengan jelas. (hlm. 2). Berikut adalah beberapa tahapan yang dapat digunakan untuk mendesain karakter oleh 21 Draw:

### 2.1.5.1 *Shape Language*

Bentuk dasar terdiri dari tiga jenis utama yang masing-masing memiliki makna psikologis. Kotak dimaknai dengan fisik dan maskulinitas, lingkaran dengan kesan positif dan feminitas, serta segitiga dengan gerakan dan ketajaman (hlm. 2).



Gambar 2. 16 *Shape Language*  
21 Draw

### 2.1.5.2 *Gesture*

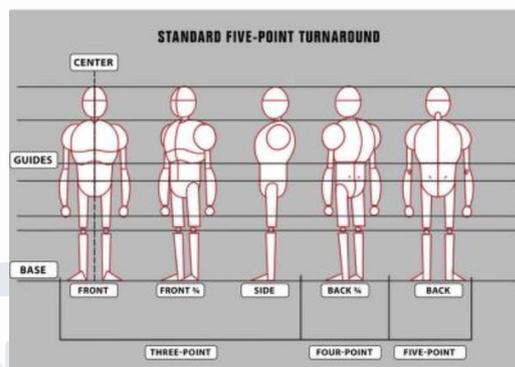
*Gesture* digunakan untuk menciptakan kesan gerakan pada karakter melalui elemen seperti ritme, kemiringan (*tilt*), dan aliran garis (*flow*). Teknik ini memungkinkan pose karakter terlihat dinamis sehingga memperkuat kesan gerakan dalam visual yang hendak disampaikan (hlm. 12).



Gambar 2. 17 *Gesture*  
21 Draw

### 2.1.5.3 *Turnaround*

*Turnaround* merupakan referensi visual yang menampilkan desain karakter dari berbagai sudut, seperti depan, samping, dan belakang. Teknik ini bertujuan untuk memastikan konsistensi pada detail kecil dan proporsi desain, sehingga setiap sudut karakter dapat divisualisasikan secara jelas (hlm. 48).

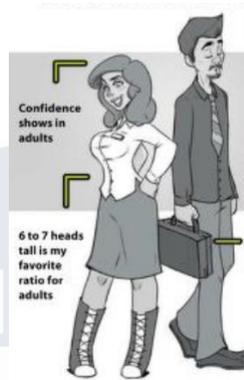


Gambar 2. 18 *Turnaround*  
21 Draw

### 2.1.5.4 *Character Age*

Karakter dewasa digambarkan dengan proporsi tubuh sekitar 6 hingga 7 kepala tinggi untuk menciptakan kesan tubuh yang lebih panjang dan proporsional. Fase ini merupakan tahap penting karena

individu telah mencapai kematangan fisik dan kepribadian, yang perlu dicerminkan dalam desain karakter (hlm. 103).



Gambar 2. 19 *Character Age*  
21 Draw

## 2.2 Krisis Eksistensial

Dilansir dari APA (American Psychological Association) Dictionary of Psychology, krisis eksistensial merupakan tahap krusial atau titik balik yang dihadapi bersamaan dengan pencarian makna dan tujuan hidup seseorang. Rindunastiti (2023) menambahkan, krisis eksistensial ditandai dengan kondisi di mana seseorang mempertanyakan keberadaannya; apakah hidupnya bermakna, dan apakah ia memiliki tujuan (hlm. 39). Seseorang dengan krisis ini dapat mengalami tingkat kecemasan yang tinggi, yang tidak akan hilang sepenuhnya hingga krisis diakui, ditangani, atau diselesaikan (Andrews, 2016, h.104). Saat diakui, krisis ini dapat mendorong pertumbuhan pribadi dan penemuan diri karena individu mengeksplorasi perspektif baru dan memahami diri mereka serta tempat mereka di dunia dengan lebih baik (Uddin, 2024, h.2).

### 2.2.1 Krisis Eksistensial Sebagai Tahapan Dari Kehidupan

Krisis eksistensial terjadi ketika individu dihadapkan pada kesadaran mendalam tentang ketidakbermaknaan hidup, mendorong kembali segala keyakinan dan struktur yang selama ini memberikan rasa aman bagi mereka. Momen ini muncul saat seseorang merasa hidupnya tidak lagi masuk akal, terasa hampa, seakan-akan tidak ada tujuan yang jelas (Hills, 2022, hlm.36). Kehampaan

dan ketidakbermaknaan ini membedakan krisis eksistensial lebih dari sekedar refleksi biasa.

Buténaité-Switkiewicz dkk. (2016, hlm.11-18) menyatakan bahwa krisis eksistensial sebagai tahapan hidup disertai dengan sensasi sebagai berikut:

1. Ketidakbermaknaan hidup: Perasaan bahwa hidup kehilangan tujuan dan arah yang jelas.
2. Ketidakpuasan terhadap diri sendiri dan kehidupan: Adanya rasa tidak puas dengan diri sendiri dan dengan kondisi hidup yang dijalani.
3. Masalah dalam pilihan hidup: Pertentangan internal tentang kebebasan dalam menentukan pilihan hidup dan konsekuensi dari tanggung jawab yang dihadapi.

### **2.2.2 Karakteristik Seseorang dengan Krisis Eksistensial**

Menurut Yang (2010, hlm. 58) berikut adalah karakteristik seseorang yang tengah mengalami krisis eksistensial:

1. Keputusan: adanya kesadaran yang tajam tentang keterbatasan hidup, sehingga masa depan terasa terbatas, menekan, dan menakutkan.
2. Rasa kehilangan masa depan: masa depan terasa terbatas, menekan, dan menakutkan.
3. Kehilangan makna: tujuan hidup dan hal-hal yang dianggap penting kehilangan arti.
4. Ketakutan, kecemasan, dan keputusan: muncul perasaan cemas, panik, marah, atau putus asa.
5. Rasa kesepian: merasa terisolasi dan harus menghadapi semuanya sendirian.
6. Krisis identitas: muncul pertanyaan tentang identitas diri akibat pertanyaan keberadaan yang intens.

### **2.2.3 Komponen Krisis Eksistensial**

Krisis eksistensial terjadi akibat perasaan hampa atau kekosongan, serta munculnya pertanyaan ulang tentang tujuan hidup yang menyebabkan

kebingungan (Fauziah & Prayogi, 2022, hlm. 338). Berdasarkan Buténaitė-Switkiewicz dkk., (2016, hlm. 11), komponen krisis eksistensial dalam psikologis dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

#### **2.2.3.1 Komponen Emosional**

Komponen ini mencakup berbagai aspek seperti rasa sakit atau terluka secara emosional, seperti keputusan, ketidakberdayaan, kegelisahan, *anxiety*/kecemasan, dan kesepian. Perasaan emosional yang terluka ini menjadi dasar dari mulainya krisis eksistensial pada seseorang, karena yang dapat menghilangkan makna kehidupan adalah rasa sakit yang dialami dalam hidup.

#### **2.2.3.2 Komponen Kognitif**

Komponen ini memuat aspek-aspek seperti kehilangan makna dan tujuan hidup, kesadaran dalam kematian, kehilangan nilai-nilai pribadi, serta proses pengambilan keputusan.

#### **2.2.3.3 Komponen Perilaku**

Komponen ini ditandai oleh aspek-aspek seperti masalah kesehatan, pemutusan dalam hubungan sosial, dan kecanduan akan rokok, obat-obatan atau alkohol. Kecanduan dalam hal ini terjadi karena seseorang yang krisis eksistensial berusaha untuk mencari makna hidup, sulit untuk menemukannya dan mengalihkannya kepada rokok, alkohol atau obat-obatan. Tetapi, masalah akan hal itu adalah bersifat sementara sampai mereka kembali lagi pada realita, sehingga individu tersebut akan kembali mengulang hal yang sama.

### **2.3 Transisi Dewasa Muda Usia 18-26 Tahun**

Dewasa muda, atau menurut Institute of Medicine & National Research Council adalah mereka yang berumur 18-26 tahun, merupakan individu yang sedang dalam fase transisi menuju kemandirian, dan mengambil peran bertanggung jawab dalam masyarakat. Ini adalah waktu yang penuh perubahan dan penjelajahan dunia luar untuk menjadi dewasa yang mandiri, sehingga pada transisi ini, mereka

menghadapi keinginan untuk mencari tahu tentang makna hidup mereka sendiri (Lundval dkk., 2022, hlm. 2).

### **2.3.1 Krisis Eksistensial pada Dewasa Muda**

Para dewasa muda dapat mengalami krisis eksistensial saat menghadapi titik transisi penting dalam hidup. Menurut Kehr (2021) salah satu penyebab dari hal adalah ketika dewasa muda memasuki 'dunia nyata' (seperti lulus SMA atau kuliah). Ketika transisi ini terjadi, ada kehilangan suatu ideal, di mana hal-hal yang dulunya memberi makna, arah, dan tujuan tidak lagi berfungsi (h.59). Menurut Lundvall (2022) dewasa muda cenderung mengalami ketakutan untuk tidak dianggap serius mengenai hal eksistensial sehingga mereka lebih memilih untuk mengabaikan kekhawatiran yang mereka alami (h.1-2). Padahal, menyadari adanya krisis eksistensial dapat mendorong perubahan positif, yang dapat mengurangi dampak psikologis dari krisis eksistensial seperti kecemasan dan depresi (Commons & Shah, 2019, hlm. 1). Krok (2017) menyatakan bahwa pencarian makna hidup bagi orang muda penting untuk menemukan tujuan dan nilai-nilai hidup yang berarti (hlm. 98).

## **2.4 Makna Hidup**

Menurut Dezutter dkk., (2014) makna hidup berkaitan dengan bagaimana seseorang memahami inti dan tujuan keberadaan mereka, serta apakah mereka merasa hidup mereka memiliki arti dan tujuan yang penting (h. 3). Hasbiansyah (2002) menyatakan bahwa keistimewaan manusia tidak hanya terletak pada kebutuhan untuk bertahan hidup atau memenuhi kebutuhan fisik dan emosional. Manusia juga memiliki kebutuhan untuk mencapai hal-hal penting lainnya dalam hidup, yang pada gilirannya menciptakan makna dalam hidup mereka (h. 249). Dalam literatur psikologi, makna hidup bisa dipahami melalui dua hal utama, yaitu (Steger & Martela, 2016, h.2):

- a) Koherensi: Tentang seberapa baik seseorang memahami hidup dan bagaimana mereka membuat makna dari berbagai pengalaman. Sebagai

- contoh, mereka dapat melihat perspektif yang berbeda dalam pengalaman hidup, yang dapat membuat mereka merasa lebih mengerti apa yang terjadi.
- b) Tujuan: Berkaitan dengan apa yang ingin seseorang capai dalam hidup, seperti halnya cita-cita dan harapan. Ketika memiliki tujuan yang jelas, seseorang merasa lebih terarah.

#### **2.4.1 Pencarian Makna pada Kehidupan Sehari-Hari**

Dilansir Britannica Psychology & Mental Health oleh Karin Akre (2024), menemukan makna dan tujuan adalah jalan keluar dari krisis eksistensial. Ini karena krisis eksistensial didasarkan pada kebingungan terhadap makna dan tujuan hidup. Tidak ada cara “tepat” untuk menemukan makna ini, dan makna hidup dapat dicapai dengan berbagai cara untuk orang dan situasi yang berbeda. Tetapi, kepentingan dalam pencarian makna hidup dalam kehidupan sehari-hari diajukan sebagai pengurangan efek masalah psikologis pada seseorang yang mengalami krisis eksistensial. (Czyżowska, 2021, h. 346). Bhatt & Jain (2024) menyatakan dengan mengambil langkah kecil dalam keseharian, seperti memperkuat hubungan sosial, menjalani aktivitas yang bermakna, dan berfokus pada pertumbuhan diri, dapat menjadi cara yang baik untuk mengembangkan makna hidup (h.411).

#### **2.5 Penelitian yang Relevan**

Penelitian sebelumnya merancang buku untuk membantu dewasa muda menghadapi krisis, tetapi masih memiliki keterbatasan. Buku jurnal *self-love* memiliki desain menarik tetapi kurang menyajikan informasi mengenai krisis yang diangkat secara mendalam, buku ilustrasi *self-healing* berfokus pada kecemasan remaja perempuan dengan pendekatan emosional, dan novel grafis *quarter-life crisis* mengangkat tekanan sosial serta refleksi internal secara naratif. Kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah perancangan buku dengan topik krisis eksistensial atau krisis yang lebih mendalam mengenai keberadaan atau makna dan tujuan hidup seseorang. Perancangan buku ini dalam bagian desain tidak hanya memberikan informasi mengenai krisis eksistensial tetapi juga menguraikan

dampaknya secara psikologis, sehingga pembaca memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tahapan krisis eksistensial sebelum masuk ke bagian yang lebih emosional atau reflektif.

Adapun penelitian relevan yang dipilih adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2. Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Perancangan Buku Jurnal untuk Membantu Meningkatkan Self-Love dalam Mengatasi Quarter-Life Crisis Usia 18-24 Tahun di Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking</i>	Titania Aqila Fadia Malik, Bintang Pramudya Putra Prasetya, Ayyub Anshari Sukmaraga	Perancangan berupa buku jurnal membuat dewasa muda 18-24 tahun yang sedang dihadapi krisis menjadi lebih baik, dan mayoritas dari pengguna merasa desain yang disuguhkan menarik. Tetapi tidak ada penyampaian informasi tentang krisis lebih lanjut.	Perancangan fokus pada pemberian informasi mengenai krisis eksistensial, komponen, dan dampaknya secara psikologis, sehingga pembaca dapat mengetahui lebih dalam tentang apa yang mereka sedang lalui, dan tahapan-tahapannya.
2.	<i>Perancangan Buku Ilustrasi Self-Healing Sebagai Upaya Mengatasi Stres Pada Remaja Perempuan Di Kota Pasuruan</i>	Wahyu Intan Novita Sari, Hendro Aryanto	Perancangan buku ini fokus dalam memberikan gambaran kepada perempuan dewasa muda 18-21 di Kota Pasuruan tahun yang mengalami gangguan kecemasan.	Perancangan dilakukan pada dewasa muda untuk laki-laki dan perempuan di Jabodetabek. Perancangan ditekankan pada kaca mata psikologis sehingga informasi yang

			Perancangan ini memberikan informasi cara manajemen gangguan kecemasan dengan pendekatan yang kasual dan emosional.	disampaikan lebih kredibel.
3.	<i>Perancangan Novel Grafis “Kepala Dua” Tentang Menghadapi Quarter Life Crisis untuk Dewasa Muda</i>	Anissa Putri, Vicky Septian Rachman	Perancangan ini menunjukkan krisis terdalam untuk dewasa muda umur 20-25 tahun di DKI Jakarta, yang mempunyai keinginan tetapi tidak mampu menunjukkannya karena tekanan sosial, yang dibalut dengan kesan personal dan penyampaian masalah secara naratif, juga memiliki penelitian secara psikologis.	Perancangan menunjukkan bagaimana krisis dapat terjadi karena beragam hal, tidak hanya tekanan sosial tetapi juga karena refleksi internal. Perancangan juga tidak hanya memberikan perspektif secara psikologis tetapi juga kasus dalam keseharian dewasa muda.