

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Kurniasih yang dikutip dari (Hanifa et al., 2021, h.968) mengatakan bahwa buku dapat dipandang sebagai kumpulan tulisan yang tertata rapi kemudian dijilid hingga membentuk satu kesatuan utuh. Adanya buku dapat digunakan untuk menyalurkan berbagai macam informasi mulai dari pengetahuan, ide, dan berbagai wawasan luas lainnya. Sedangkan menurut (Haslam, 2006, h. 9) buku dipandang sebagai salah satu media yang penting untuk merekam dan menyimpan segala informasi beragam mulai dari pengetahuan, gagasan, ide, bahkan juga memberikan efek emosional yang dapat membuat pembaca menjadi rileks. Hal ini diciptakan karena adanya penggabungan antara teks, gambar, dan juga karakter pada masing-masing buku. Karena itu, kebanyakan orang dapat merasakan emosional yang berbeda-beda ketika sedang membaca buku. Menurut (Suryana, et al, 2021, h. 715) yang dikutip dalam (Vanessa, 2025, h. 5) dengan melakukan kegiatan membaca buku, pembaca tidak hanya menambah informasi dan meluas wawasan, namun juga dapat meningkatkan kreativitas.

2.1.1 Jenis Buku

Menurut (Campbell et al., 2016), kategori buku modern dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Trade Books*

Buku ini merupakan sebuah format buku yang kerap dijumpai dan dipakai di dunia penerbitan buku. Jenis ini ada dua bentuk yaitu *hard cover* dan *soft cover*. Dalam jenis buku ini ada banyak sekali aneka ragam contohnya mulai dari karya fiksi dan non fiksi, biografi, komik, novel, buku hobi, hingga ke buku pengembangan diri.

2. *Text Books*

Jenis buku ini dimanfaatkan sebagai keperluan belajar atau pedoman agar dapat menambah ilmu dan wawasan. Buku ini dirancang

serupa pedoman utama dalam proses pendidikan. Selain itu, buku ini juga sering digunakan menjadi bahan literasi dalam berbagai cabang ilmu.

3. *Reference Books*

Buku ini biasanya dipakai guna menyimpan dan menyalurkan bermacam-macam informasi yang akurat. Buku ini dapat dijadikan sebagai bahan atau sumber penulisan untuk buku lainnya. Contoh dari buku ini yaitu ensiklopedia, kamus, panduan medis, dan berbagai macam lainnya yang megandung pengetahuan luas.

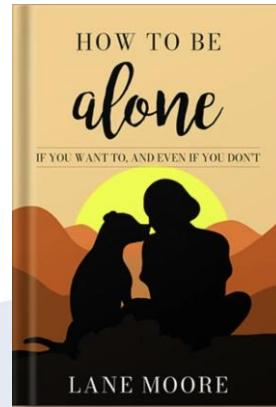
Dengan adanya jenis-jenis buku, penulis menggunakan jenis buku *trade books* sebagai perancangan *learning kit ecobrick* sebagai potensi bisnis bagi UMKM karena jenis buku ini dapat digunakan untuk buku dengan pembahasan materi informasi apa saja, sehingga dapat digunakan juga sebagai buku panduan yang nantinya berbentuk *learning kit*. Selain itu, juga menggunakan *text books* dan *references books* sebagai panduan penunjang perancangan.

2.1.2 *Cover Buku*

Menurut (Haslam, 2006) *cover* buku sangat berperan penting untuk melindungi bagian permukaan dalam buku dan memberikan representasi awal dari isi konten yang akan disajikan. *Cover* buku memiliki beberapa elemen utama, yaitu:

1. *Cover Belakang*

Cover depan ini dirancang lebih atraktif sehingga mampu menarik perhatian ketika seseorang melihatnya langsung dibandingkan dengan cover belakang. Elemen-elemen dalam cover depan ini biasanya meliputi judul utama, sub judul, gambar ilustrasi yang berkaitan, nama penulis, serta tambahan informasi mengenai ukuran, tahun, format, cetakan buku.



Gambar 2.1 *Cover* Depan
Sumber: Maya (2022)

2. *Cover* Belakang

Bagian *cover* belakang biasanya memuat informasi penting seperti harga retail, sinopsis isi konten buku, dan daftar karya yang pernah diterbitkan sebelumnya.



Gambar 2.2 *Cover* Belakang
Sumber: Maya (2022)

3. *Spine*

Spine ini biasanya ada pada bagian punggung buku. Isi dari spine ini yaitu mencantumkan judul utama, sub judul, dan logo penerbit.



Gambar 2.3 *Spine*
Sumber: Maya (2022)

Cover buku berfungsi tidak hanya untuk melindungi isi halaman buku dari kerusakan, namun juga memberikan kesan utama mengenai isi konten yang akan disajikan. Bagian-bagian seperti *cover* depan, belakang, dan

punggung buku dirancang menjadi sebuah kesatuan yang membentuk sebuah identitas visual sebuah buku.

2.1.3 Penjilidan Buku

(Haslam, 2006, h. 233) menyebutkan bahwa ada beberapa macam penjilidan dalam buku, yaitu:

1. *Case-Binding*

Jenis penjilidan ini memakai sampul yang tebal dan kaku atau kerap kali disebut dengan istilah *hard cover*. Biasanya bagian sampul depan dan belakang dilapisi dengan pelindung kain atau kertas cetak dengan desain tersendiri sebelum disatukan dengan pelindung buku.



Gambar 2.4 *Case-Binding*
Sumber: <https://sl1nk.com/gPkg6>

2. *Perfect Binding*

Jenis buku ini biasanya sering digunakan pada buku-buku terbitan komersial. Semua halaman buku disatukan dengan lem tanpa adanya proses lain yang terlibat. Biasanya ukuran kertas yang digunakan sama seperti tebal kertas isi halaman buku.



Gambar 2.5 *Perfect Binding*
Sumber: <https://www.aepcofastprint.com/products/perfect-bind-booklet/>

Penjilidan buku digunakan untuk menggambangkan semua halaman buku menjadi satu tumpukan yang rapih, kuat, dan mudah dibaca. Proses ini dilakukan dengan penyusunan halaman, penguatan bagian punggung

buku, dan pemasangan sampul buku. Metode penjilidan buku disesuaikan dengan fungsi, ketebalan, dan kualitas akhir buku

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penjilidan buku memiliki peran penting dalam menyatukan halaman agar tersusun rapi, kuat, dan nyaman dibaca. Setiap jenis penjilidan, seperti *case-binding* dan *perfect binding*, memiliki karakteristik serta fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan buku. Oleh karena itu, pemilihan metode penjilidan perlu disesuaikan dengan tujuan penggunaan, ketebalan, serta kualitas akhir buku yang ingin dicapai.

2.1.4 Anatomi Buku

Buku memiliki setiap bagian yang mempunyai fungsi tersendiri setiap bagiannya untuk membantu menyampaikan informasi kepada pembaca. Menurut (Haslam, 2006) dalam *Book Design*, ada tiga elemen utama yang menjadi dasar penyusunan buku (h.20 - 21). Masing-masing pada bagian ini mempunyai nama istilah khusus yang biasa digunakan dalam proses penerbitan, yang sebagai beikut:

1. *Spine* adalah bagian buku yang menutupi pinggi buku yang terjilid
2. *Head Band* adalah sebuah pita kecil yang ditempelkan pada bagian atas buku, biasanya berwarna, agar penjilidan terlihat lebih rapih.
3. *Hinge* adalah lipatan yang berada pada dalam sisi buku, tepat di antara *pastedown* dan *flyleaf* yang bisa membantu buku untuk dapat dibuka dan ditutup dengan nyaman.
4. *Head Square* adalah bagian pelindung buku yang berbentuk persegi, meliputi bagian sampul depan dan belakang.
5. *Front Pastedown* adalah lembaran kertas yang ditempel di sampul buku depan bagian dalam.
6. *Cover* adalah bagian pertama pada buku yang langsung terlihat ketika seseorang memegang buku. Selain fungsinya yang menjadi pelindung buku,

cover juga memuat beberapa informasi seperti judul, nama penulis, logo penerbit, desain visual, hingga informasi pendukung lainnya.

7. *Foredge Sqare* adalah bagian kecil berbentuk persegi yang berada tepat di depan buku, serta pada tepi sampul bagian depan dan belakang, bermanfaat untuk melindungi bagian buku.

8. *Front Board* adalah sebuah papan keras yang berbentuk menyerupai sampul pada bagian depan buku.

9. *Tail Square* bagian berbentuk persegi yang berada di sisi sampul bawah buku yang menjadi bagian untuk pelindung sampul.

10. *Endpaper* adalah lembaran kertas tebal yang memiliki fungsi membungkus bagian dalam cover dan menjadi engsel buku. Bagian luar menempel di cover, sementara bagian dalamnya menempel di fly leaf.

11. *Head* adalah bagian paling atas dan tinggi dari sebuah buku.

12. *Leaves* adalah satu lembar kertas yang berada pada buku yang mempunyai sisi 2 halaman.

13. *Black Pastedown* adalah sebuah kertas tebal yang berada di bagian dalam buku yang kemudia ditempelkan pada sisinya.

14. *Back Cover* adalah sampul dari sisi belakang buku.

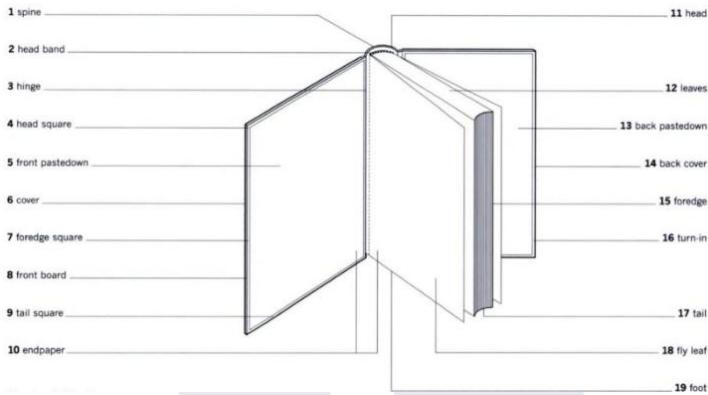
15. *Foredge* adalah bagian sisi tepi buku yang berada pada sisi depan.

16. *Turn-in* adalah lipatan sampul dari bagian luar buku yang kemudian ditekuk ke bagian dalam buku.

17. *Tail* adalah bagian paling bawah dari sebuah buku.

18. *Fly Leaf* adalah bagian depan buku yang memiliki lembaran pembuka yang merupakan rangkaian dari sebuah isi halaman.

19. *Foot* adalah area pada bagian bawah di setiap halaman.



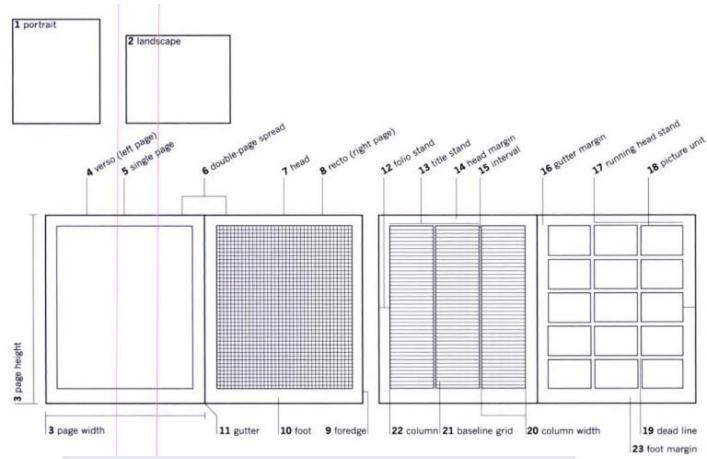
Gambar 2.6 Anatomii Buku
Sumber: (Haslam, 2006)

Selain bagian *the book block*, terdapat juga *the page* dan *grid* seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya diatas. Berikut yang merupakan bagian dari *the page* dan *the grid* menurut (Haslam, 2006):

1. *Portrait* adalah posisi kertas dengan arah tegak, dimana bagian vertikal pada kertas lebih panjang daripada bagian horizontalnya.
2. *Landscape* adalah posisi kertas dengan arah mendatar, dimana bagian vertikal pada kertas lebih pendek daripada bagian horizontalnya.
3. *Page With* adalah ukuran dari tinggi dan lebar pada halaman buku.
4. *Verso* adalah bagian dari sisi kiri buku, yang biasanya memiliki nomor halaman genap.
5. *Single Page* adalah satu lembar halaman tunggal pada bagian dalam buku.
6. *Double-Page Spread* adalah dua halaman pada bagian dalam buku yang memiliki halaman berhadapan, seringkali di desain yang seolah-olah menjadi satu halaman besar.
7. *Head* adalah bagian paling atas dari sebuah buku.
8. *Recto* adalah bagian kanan dari sisi buku, yang biasanya memiliki nomor halaman ganjil.

9. *Foreedge* adalah sisi tepi luar buku yang berada di bagian depan buku.
10. *Foot* adalah bagian bawah dari halaman pada buku.
11. *Gutter* adalah ruang tambahan pada bagian margin halaman buku yang kemudian disisipkan untuk proses penjilidan.
12. *Folio Stand* adalah garis acuan yang biasa digunakan sebagai letak penomoran halaman.
13. *Title Stand* adalah garis acuan yang biasa digunakan sebagai peletakan untuk judul.
14. *Head Margin* adalah ruang kosong pada halaman buku.
15. *Interval* adalah ruang kosong pada halaman yang berfungsi untuk pemisah kolom teks dengan teks lainnya.
16. *Gutter Margin* adalah area kosong pada halaman yang paling dekat dengan area jilid buku.
17. *Running-Head* adalah garis panduan yang berbentuk vertikal yang digunakan untuk menempatkan running head pada halaman buku.
18. *Picture Unit* adalah kotak gambar yang didapat dari pembagian kolom halaman dengan bantuan baseline.
19. *Dead Line* adalah ruang pemisah antara gambar satu dengan gambar lainnya.
20. *Column Width* adalah ukuran lebar sebuah kolom pada halaman yang digunakan untuk menentukan panjang garis teks.
21. *Baseline Grid* adalah deretan garis yang digunakan sebagai acuan untuk memastikan posisi teks agar tetap rapi.

22. *Column* adalah ruang berbentuk kotak yang digunakan untuk menata elemen dalam layout halaman.
23. *Foot Margin* adalah ruang kosong pada bagian bawah halaman yang digunakan menjadi batas tepi halaman buku.



Gambar 2.7 *The Page and Grid*
Sumber: (Haslam, 2006)

2.1.5 Elemen Visual Pada Buku

Dalam proses pembuatan buku, pastinya tidak terlepas dari elemen visual yang penting menjadi dasar perancangan. Adanya elemen - elemen visual bertujuan untuk membantu pembaca lebih fokus dan mudah memahami informasi yang disajikan. Berikut adalah elemen - elemen visual tersebut:

1. Layout

Sebuah *layout* dapat dikatakan berhasil apabila dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan dapat langsung dimengerti oleh pembaca (Anggi Anggarini, 2021, h. 2). Untuk dapat berhasil, perlunya penerapan prinsip-prinsip *Layout*. Dalam buku “*Design Layout*” (Anggi Anggarini, 2021, h. 11-16) mengatakan bahwa prinsip dasar *layout* mencakup *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*.

a. Sequence

Dalam desain *layout*, *sequence* mengarah pada perhatian mata saat pembaca melihat sebuah halaman. Urutan perhatian/alur pandangan audiens harus dapat dilihat dengan adanya *layout* yang

disusun oleh desainer sesuai dengan prioritas elemen, sehingga pembaca dapat menerima pesan dengan jelas.



Gambar 2.8 Sequence
Sumber: (Anggi Anggarini, 2021)

b. Emphasis

Dalam sebuah desain, *emphasis* berfungsi untuk menciptakan titik fokus agar dapat mempermudah pembaca menerima informasi penting dengan cepat. Adanya penekanan tidak hanya menentukan bagian-bagian yang menarik saja, namun juga dapat mempengaruhi elemen-elemen lainnya yang akan diikuti oleh alur mata pembaca. Penekanan dapat dimunculkan dengan berbagai macam cara, seperti menambah ukuran teks yang lebih besar pada poin-poin yang dirasa penting dari bagian sebuah halaman, memberikan warna mencolok agar dapat dengan mudah membedakan elemen visual dan latar belakang, menempatkan elemen utama pada posisi yang dirasa cukup strategis dari bagian sebuah halaman. Perbedaan-perbedaan di atas dapat dilakukan dengan pemakaian tipografi khusus, bentuk-bentuk geometris yang khas, maupun ilustrasi yang lebih menonjol.



Gambar 2.9 Emphasis
Sumber: (Anggi Anggarini, 2021)

c. Balance

Keseimbangan memiliki dua bentuk utama, yaitu simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris peletakkan elemen berada tepat di kedua sisi kanan dan kiri halaman dengan keadaan seimbang. Sedangkan asimetris, peletakkan elemen memiliki ukuran, bentuk, dan gaya yang berbeda disetiap halaman, namun tetap menggunakan gaya *layout* yang seimbang, sehingga menghasilkan desain yang tetap dinamis.



Gambar 2.10 Balance
Sumber: (Anggi Anggarini, 2021)

d. Unity

Menciptakan kesatuan semua elemen layout. Kesatuan tersebut dapat dihasilkan dengan memprioritaskan pemilihan warna dan gaya. Dengan adanya pengulangan dalam penggunaan elemen desain seperti warna, bentuk, gaya, dan penentuan layout. Penggunaan *typeface* yang tepat dengan memilih 2-3 jenis *typeface*.



Gambar 2.11 *Unity*
Sumber: (Anggi Anggarini, 2021)

Secara keseluruhan *layout* digunakan dengan tujuan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan terstruktur, nyaman dibaca, dan rapih. Setiap jenis-jenis *layout* memiliki fungsi masing-masing, seperti penekanan alur baca pada teks, keseimbangan elemen visual, penempatan teks dan ilustrasi. Segala jenis *layout* berfungsi untuk menempatkan elemen-elemen visual dengan konsisten dan estetis.

2. *Grid*

Menurut (Anggi Anggarini, 2021, h. 43 - 46) dalam bukunya Desain *Layout*, *grid* dapat digunakan sebagai alat garis bantu pada sebuah desain baik yang tampak maupun yang tidak tampak. Hal ini dapat membantu desainer dalam menata segala elemen visual pada layout. Dengan adanya *grid*, juga akan menciptakan keteraturan sehingga informasi yang disajikan mudah diterima oleh pembaca karena tersusun secara seimbang dan rapi. Secara umum, *grid* terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu:

a. *Manuscript Grid*

Jenis *grid* ini merupakan bentuk *grid* yang paling sederhana hanya dengan menggunakan satu kolom yang berukuran besar. Biasanya *grid* ini digunakan pada halaman yang memiliki teks yang cukup panjang seperti novel maupun esai. Pada sebuah halaman penempatan teks atau konten utama biasanya di

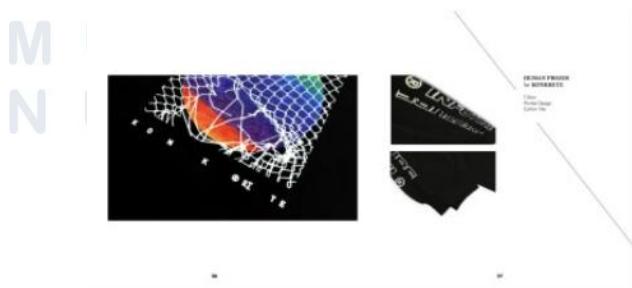
bagian tengah halaman, sementara area atas dan bawah digunakan untuk *header*, *footer*, dan nomor halaman jika diperlukan. Penggunaan *grid* ini terlihat sederhana, namun juga penting untuk diperhatikan agar menghasilkan tampilan halaman dengan alur yang dapat membuat pembaca menjadi nyaman.



Gambar 2.12 *Manuscript Grid*
Sumber: (Anggi Anggarini, 2021)

b. *Column Grid*

Jenis *Grid* ini merupakan garis vertikal yang biasa digunakan untuk menata teks dan elemen visual agar lebih rapi dan tertata. *Grid* ini biasanya digunakan untuk menggabungkan antara elemen visual dan tulisan. Jumlah kolom yang akan digunakan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, namun tetap harus mempertimbangkan jarak antar kolom harus seimbang agar tetap nyaman dilihat. Seperti contoh, untuk bagian teks ditempatkan pada satu kolom kemudian untuk gambar ditempatkan pada kolom lainnya, sehingga hasil yang diberikan terlihat menarik dan rapi.



Gambar 2.13 *Column Grid*
Sumber: (Anggi Anggarini, 2021)

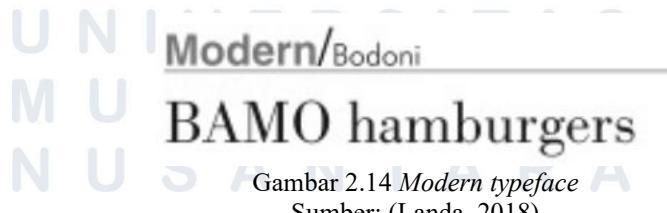
3. Tipografi

Tipografi dapat dipahami sebagai seni dan juga teknik dalam menggunakan huruf pada teks yang tidak hanya enak dipandang, namun juga mudah dibaca sehingga pesan yang diinformasikan dapat diterima jelas oleh pembaca menurut (Iswanto, 2023, h. 123). Selain itu juga mengatakan tipografi memiliki dua fungsi yang hadir sebagai tulisan dengan membawa makna, maupun sebagai visual yang memiliki nilai estetis. Elemen tipografi sangat penting diperlukan untuk menciptakan hasil yang baik dan benar. Teks dapat dibaca dengan jelas ditentukan dengan adanya elemen tipografi (Sulaiman, 2023, h. 41). Dalam dunia tipografi, ada dua istilah yang digunakan, yaitu *typeface* dan *font*. *Typeface* merupakan tampilan karakter visual yang berasal dari huruf, sedangkan *font* merupakan turunan dari *typeface* yang memiliki ukuran serta gaya tertentu (Sulaiman, 2023).

a. Klasifikasi *Typeface*

Berdasarkan (Landa, 2018), terdapat beberapa jenis klasifikasi jenis huruf, diantaranya :

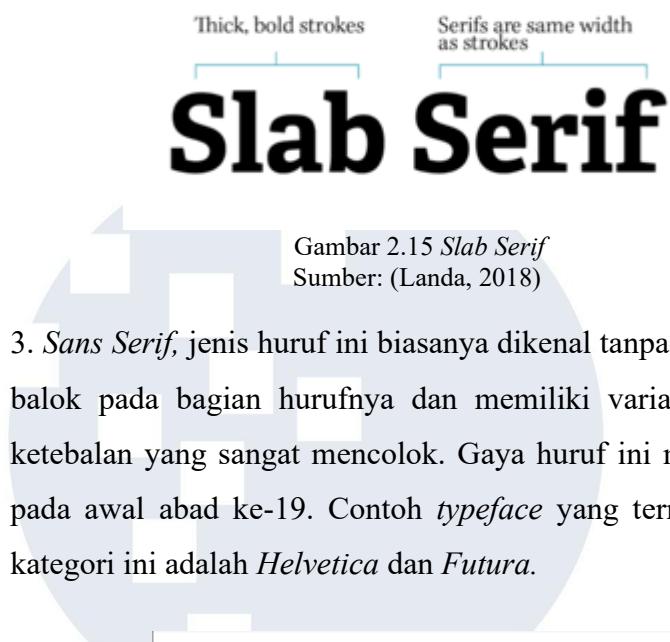
1. *Modern*, jenis huruf ini berkembang di akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19, serif *typeface* jenis ini memiliki bentuk yang lebih geometris, serta perbedaan tebal-tipis pada yang kontras. Contoh *typeface* yang termasuk dalam kategori ini adalah *Didot* dan *Bodoni*.



Gambar 2.14 Modern typeface
Sumber: (Landa, 2018)

2. *Slab Serif*, jenis huruf yang dengan karakteristik *serif* yang tebal dan berbentuk seperti lempengan. Gaya huruf ini mulai dikenal oleh orang dan digunakan pada abad ke-19. Contoh

typeface yang termasuk dalam kategori ini adalah *American typewriter* dan *Clarendon*.



Gambar 2.15 *Slab Serif*

Sumber: (Landa, 2018)

3. *Sans Serif*, jenis huruf ini biasanya dikenal tanpa ada ekor dan balok pada bagian hurufnya dan memiliki variasi perbedaan ketebalan yang sangat mencolok. Gaya huruf ini mulai dikenal pada awal abad ke-19. Contoh *typeface* yang termasuk dalam kategori ini adalah *Helvetica* dan *Futura*.



Gambar 2.16 *Sans Serif*

Sumber: (Landa, 2018)

4. Warna

Landa (2011) mengatakan bahwa warna merupakan elemen yang paling mempengaruhi sebuah desain karena dampak yang diberikan dapat terasa dan terlihat secara langsung. Warna muncul dari proses cahaya yang kemudian diserap dan sebagian dipantulkan sehingga mata kita dapat menangkapnya. Landa (2011) juga mengatakan warna memiliki dibagi menjadi *color temperature* dan *color schmes*.

Warna juga memiliki unsur tersendiri yang berguna untuk menentukan konsistensi penerapan pada visual agar desain terlihat kontras. Berdasarkan (Landa, 2013) unsur warna dapat dibedakan karena adanya terang dan gelapnya suatu warna.



Gambar 2.17 Unsur warna

Sumber: <https://30daysweater.com/color-theory-for-knitters-color-wheel/>

1. Hue

Warna yang tidak memiliki campuran dari warna hitam dan putih. Warna yang dihasilkan merupakan pencampuran warna dasar tanpa adanya unsur warna hitam dan putih

2. Saturation

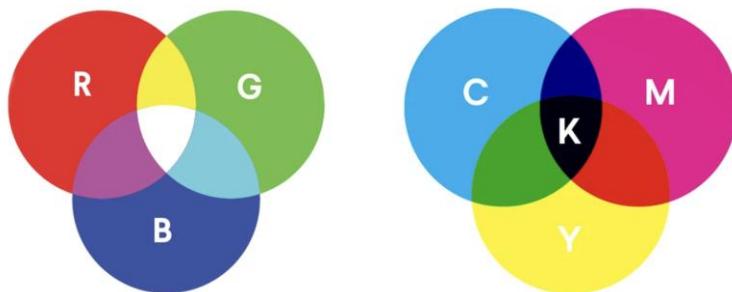
Warna gelap dan terangnya suatu warna dasar, sering kali warna ini dikategorikan sebagai warna dingin.

3. Value

Warna yang memiliki tingkatan acuan gelap hingga terang.

Berdasarkan (Landa, 2013) warna juga memiliki format yaitu RGB dan CMYK. RGB diartikan sebagai warna yang memiliki kesesuaian dengan warna pada media digital, sedangkan CMYK diartikan sebagai warna yang sesuai dengan warna pada media cetak.

Hasil dari format warna tersebut sebagai berikut:



Gambar 2.18 Format warna

Sumber: <https://www.vistaprint.com/hub/correct-file-formats-rgb-and-cmyk>

1. RGB

(Landa, 2013) mengatakan bahwa RGB (*Red, Green, Blue*) adalah hasil warna primer yang jika digunakan pada media digital warna ini akan berfungsi dengan baik dan tepat sesuai yang kita lihat ketika membuat sebuah desain untuk media digital.

2. CMYK

(Landa, 2013) mengatakan bahwa CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, dan Black*) adalah hasil warna primer ssubtraktif yang jika digunakan pada media cetak warna ini akan berfungsi dengan baik dan tepat menyesuaikan warna tinta pada percetakan.



Gambar 2.19 Kombinasi warna

Sumber: (Zainudin, 2021)

Kombinasi warna menurut (Zainudin, 2021) diperlukan untuk penambahan warna agar desain terlihat lebih estetis.

1. *Tint*

Warna *tint* merupakan campuran warna putih dengan warna dasar. Warna tint sering disebut dengan warna pastel.

2. *Tone*

Warna *tone* sering digunakan agar warna dasar tidak terlihat dominan dan terlalu kuat pada suatu desain ataupun elemen tertentu. *Tone* juga merupakan warna dasar dengan campuran warna abu-abu. Hasil dari campuran warna ini menghasilkan kesan yang alami, natural, dan klasik.

3. *Shade*

Shade merupakan hasil dari percampuran warna dasar dengan warna hitam. Sehingga hasil dari percampuran warna ini akan terlihat sedikit lebih gelap.



Gambar 2.20 *Earth tone color*
Sumber: (Fitinline, 2025)

Menurut (Fitinline, 2025) warna memiliki koleksi yang salah satunya adalah *earth tone*. Palet warna ini sangat digemari oleh kalangan anak muda yang gemar dengan gaya hidup minimalis, *sustainable*, dan suka dengan alam. *Earth tone* sendiri ini merupakan “warna bumi” atau rangkaian warna yang memiliki referensi warna dari objek tangkai, kayu, batu, tanah, daun kering, kulit hewan, dan lain-lain. Warna ini memiliki sifat netral dan hangat serta dapat dengan mudah dikombinasikan dengan pearnan lain. Warna-warna *earth tone* ini terdiri dari krem, hijau, coklat, abu-abu, terracota, mustard, dan olive.

Warna *earth tone color* digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perancangan keseluruhan mulai dari aset ilustrasi hingga keseluruhan isi konten buku dan *learning kit*. Warna *earth tone* dalam perancangan penelitian ini dengan tujuan untuk merepresentasikan kedekatan manusia dengan alam serta menghadirkan kesan alami, hangat, dan selaras dengan topik perancangan.

2.1.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah gaya seni untuk menciptakan sebuah gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan untuk menunjang sebuah ide, konsep, dan teks. Gaya bentuk ilustrasi ini dapat ditemui dimana saja seperti contohnya pada majalah, buku cerita anak, brosur, pamflet, dan bahkan pada jenis media digital seperti aplikasi dan website (Yusa et al., 2024, h. 22). Ilustrasi menurut (Male, 2017) adalah bentuk visual yang tidak hanya dinilai melalui gambar, namun juga dari ide, konsep, dan sebuah pemikiran yang kemudian diolah menjadi pesan yang dapat disampaikan kepada audiens. Media informasi berupa buku dengan ilustrasi memiliki keunggulan dalam pengemasan informasi secara luas dibandingkan dengan media informasi lainnya. Dengan danya perkembangan zaman terkait dengan berbagai macam *software*, media informasi tidak hanya diisi dengan gambar dan foto untuk menyampaikan informasi, namun juga dengan gambar ilustrasi untuk menunjang penyampaian informasi dan mengisi ruang kosong pada buku (Rohmah et al., 2022, h. 537).

Pemilihan media informasi buku dengan ilustrasi fisik pada perancangan ini didasarkan pada penelitian (Amirtharaj et al., 2023, h. 9) yang mengatakan bahwa mahasiswa lebih menyukai media informasi berupa fisik karena berpengaruh pada tingkat fokus ketika membaca dan menguasai informasi. Tak hanya itu, dengan media informasi berupa fisik, mendatangkan adanya *multisensory* yang akan dilakukan dengan indera penglihatan, sentuhan, tekstur, maupun bentuk. Hal ini memberikan pertimbangan media informasi ilustrasi berbentuk fisik dipilih sebagai perancangan, karena mampu menyampaikan informasi materi secara luas dan memiliki nilai visual ang lebih serta adanya kemungkinan *multisensory* yang akan membawa pembaca lebih mendalamai materi.

1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi. Fungsi ilustrasi (Male, 2017, h. 121 - 248) adalah sebagai berikut :

1. *Documentation, reference, instruction*

Ilustrasi dapat memberikan dan menyebarluaskan pesan dengan efektif yang sesuai dengan permasalahan nyata. Gambar yang digunakan harus sesuai dengan keadaan, seperti halnya ilustrasi digunakan pada pendidikan, sejarah, budaya, bahkan digunakan untuk kebutuhan medis.

2. *Commentary*

Ilustrasi ini biasanya bersifat editorial, sehingga pesan yang disampaikan dapat langsung diterima oleh pembaca. Ilustrasi ini biasanya digunakan pada *output* media cetak seperti koran atau majalah. Hal ini disampaikan dengan *simple* dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

3. *Storytelling*

Ilustrasi biasanya digunakan pada buku cerita anak, komik, buku cerita pendek yang dapat membantu cerita fiksi menjadi hidup. Hal ini membuat pembaca mengikuti alur cerita dan memahami konteks, karakter, dan latar yang disampaikan.

4. *Persuasion*

Dalam bisnis biasanya dibutuhkan iklan yang bertujuan untuk menarik pelanggan. Bentuk visual didesain menyesuaikan nada dan budaya target audiens.

5. *Identity*

Ilustrasi dibutuhkan pada sebuah *brand*, untuk dapat mengenali identitas. Hal ini biasanya dalam bentuk logo atau *packaging* yang digunakan sebagai suatu pembeda dengan *brand* lain.

2. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi juga memiliki klasifikasi gaya berdasarkan karakteristik umum yang dibagi ke dalam beberapa kategori visual, sehingga dapat dikenal dengan mudah. Setiap klasifikasi gaya memiliki ciri khas yang unik, tujuan visual, serta penyesuaian konten. Klasifikasi gaya ilustrasi berdasarkan (Ahdiyat, 2025, h. 84).

1. Semirealistik

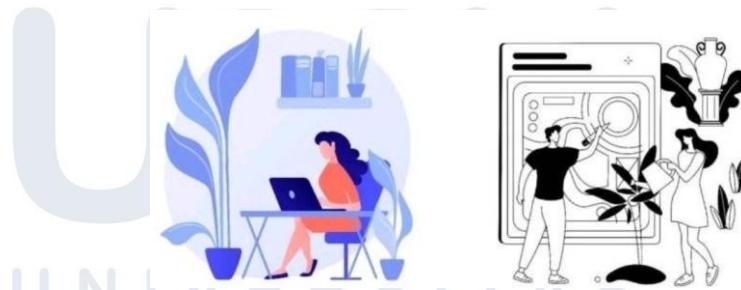
Gaya ilustrasi ini memiliki gaya yang berada di tengah antara realistik dan gaya bebas. Pada gaya ilustrasi ini memiliki penambahan yang lebih ekspresif pada penggunaan warna yang lebih bebas, wajah yang lebih menarik, emosi yang lebih kuat. Gaya ilustrasi ini sering digunakan pada tampilan sampul buku, ilustrasi yang bercerita.



Gambar 2.21 Ilustrasi semirealistik
Sumber: (Ahdiyat, 2025)

2. Flat Design

Gaya ilustrasi ini memiliki gaya *clean*, gaya ini memiliki gaya yang populer pada ilustrasi digital. Pada gaya ini, desain tidak memiliki tekstur dan gradasi yang kuat. *Line art* pada gaya ini hanya mengandalkan garis murni serta struktur dari objek utamanya.



Gambar 2.22 Ilustrasi flat design
Sumber: (Ahdiyat, 2025)

2.1.7 Learning Kit

Learning kit merupakan kumpulan media belajar yang digunakan oleh individu maupun kelompok yang dikemas dalam bentuk diagram, foto, teks, grafik, maupun video. Tujuan dari media informasi berbentuk *learning kit* ini untuk mengetahui seberapa jauh ketangkapan siswa maupun mahasiswa terhadap materi yang diberikan serta menyesuaikan strategi pemahaman materi (Narullia et al., 2021, h. 412). Berdasarkan (Yulianti et al., 2021, h. 44)

mengatakan *learning kit* biasanya juga digunakan untuk berekspeten, mahasiswa atau siswa akan lebih mudah paham materi, mengasah keterampilan, daan memecahkan masalah. Tujuan dari media pembelajaran *learning kit* adalah untuk meningkatkan informasi dan pemahaman yang tidak hanya menarik, namun juga dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui eksperimen. (Yulianti et al., 2021, h. 44) mengatakan bahwa *learning kit* biasanya berisi dengan buku yang bertujuan untuk membantu pemahaman materi dan alat eksperimen yang dikemas dengan kotak dan ada pembatas antara alat dan bahan dengan kemasan kotak.

Menurut (Radu dan Scnheider, 2022) yang dilansir dari (Anselmo, 2024, h. 308) mengatakan *learning kit* memiliki fungsi, yang pertama adalah sebagai alat bantu dalam mengerti sebuah materi. Materi yang sulit dimengerti dapat lebih mudah dipahami oleh siswa maupun mahasiswa dengan adanya alat bantu belajar dengan model nyata. Dengan adanya media berbentuk fisik dan visual, siswa maupun mahasiswa akan lebih paham untuk memahami materi. Kemudian, dengan adanya media berbentuk *learning kit* dapat membantu siswa maupun mahasiswa dalam melatih berpikir lebih kritis dalam memecahkan suatu masalah. Adanya tantangan dan kegiatan percobaan secara langsung, siswa diberikan kesempatan untuk mengolah dan memikirkan cara efektif menyelesaikan materi tersebut melalui pendekatan secara langsung.

Kesimpulannya *learning kit* adalah media pembelajaran yang menggabungkan materi visual, teks, dan kegiatan eksperimen agar materi lebih mudah dipahami. *Learning kit* akan digunakan sebagai solusi perancangan karena dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta kemampuan berpikir kritis dalam proses belajar.

2.2 Ecobrick

Menurut (Tarigan & Dukabain, 2023, h. 45) istilah *ecobrick* berasal dari kata “*eco*” yang berarti ramah lingkungan dan “*brick*” yang berarti batu bata. Dapat dikatakan seperti itu karena memiliki fungsi yang dapat menggantikan batu bata sebagai bahan bangunan. Tidak hanya untuk konstruksi, namun *ecobrick* juga dapat dijadikan sebagai bahan material pembuatan alat perabot rumah tangga atau

furniture. Secara sederhana *ecobrick* merupakan botol plastik yang kemudian diisi padat dengan limbah sampah plastik yang sudah dicuci bersih dan kering yang kemudian dipadatkan dan disusun menjadi barang guna pakai (Salsa Kurniasih, 2023, h. 71). Teknologi ini hadir tidak hanya untuk mengurangi timbunan sampah plastik melainkan juga untuk alternatif kreatif bahan guna pakai (Nurul Asiah, 2024). *Ecobrick* juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk mengasah diri berbasis *ecopreneurship*. Dengan adanya kegiatan ini, masyarakat tidak hanya belajar mengenai permasalahan lingkungan namun juga berkesempatan menghasilkan ide-ide kreatif yang dapat dimanfaatkan sebagai keterampilan bisnis yang ramah lingkungan (Christian, 2024).

Dapat disimpulkan *ecobrick* merupakan sebuah botol plastik padat yang berisi sampah plastik untuk dapat dimanfaatkan sebagai bahan bangunan atau alat guna lainnya. Selain membantu menangani permasalahan sampah, *ecobrick* juga mendorong kreativitas dan peluang usaha.

2.2.1 Teknik Pembuatan *Ecobrick*

Ecobrick merupakan salah satu cara pengelolaan sampah yang dapat dilakukan oleh siapapun dengan cara yang mudah dan relatif murah. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *ecobrick* cukup mudah dan gampang untuk ditemukan dimanapun, seperti contohnya botol plastik dan sampah plastik bekas serta alat bantu gunting dan tongkat. Botol plastik yang digunakan untuk pembuatan dan penyusunan *ecobrick* diusahakan memiliki ukuran yang sama. Hal ini dilakukan agar bentuk yang dihasilkan sempurna sesuai dengan bentuk yang diharapkan (Handayani et al., 2022, h. 160). Sampah-sampah plastik yang digunakan juga dapat dengan mudah ditemukan dan dapat berasal dari sisa kehidupan sehari-hari, seperti contoh bungkus sabun cair, bungkus makanan ringan, bungkus sisa minuman dan makanan, plastik belanja, dan lain-lain. Menurut (Tarigan & Dukabain, 2023, h. 47) terdapat beberapa urutan cara membuat produk *ecobrick*, sebagai berikut:

1. Mengumpulkan dan memilah botol plastik bekas pakai, yang kemudian dicuci bersih dan dikeringkan.

2. Botol yang dikumpulkan sebisa mungkin menyesuaikan ukuran agar semua sama dan disarankan ukuran botol tersebut 300-600 ml agar tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pengisian.
3. Memilah dan mengumpulkan berbagai macam sampah plastik bekas makanan dan minuman seperti bungkus bekas mie instan, kantong plastik, kemasan bekas makanan ringan, dan lain-lain.
4. Plastik yang telah dikumpulkan dipotong-potong menjadi beberapa bagian kecil dan kemudian dimasukkan ke dalam botol plastik bekas dan dipadatkan menggunakan tongkat kayu hingga mengisi penuh semua ruangan dalam botol bekas.
5. Setelah botol cukup padat dan terisi penuh, timbang hasil botol untuk mengecek apakah sudah sesuai dengan ketentuan berat standart *ecobrick*.
6. Tuliskan hasil angka timbangan pada botol *ecobrick* dengan tinta yang tidak mudah pudar untuk dijadikan arsip.
7. Setelah semua botol terisi penuh dan sudah ditimbang serta ditandai, maka botol-botol plastik siap untuk digabung dan dibentuk menjadi barang guna pakai.

2.2.2 Keuntungan *Ecobrick*

Penerapan *ecobrick* dapat dilakukan sejak pada diri sendiri seperti menyadari dan membiasakan untuk mengumpulkan sampah plastik lalu diolah menjadi beberapa barang yang bisa kita manfaatkan. Melalui *ecobrick* sampah plastik menjadi tidak berserakan dan tetap tertata rapih di dalam botol (Handayani et al., 2022, h. 162) *Ecobrik* juga dapat membantu membuat lingkungan menjadi bersih karena tumpukan sampah plastik sudah dijadikan menjadi produk *ecobrick* (Nurul Asiah, 2024). Hal ini dilakukan sebagai alternatif solusi penanganan sampah plastik dan ramah lingkungan. Terdapat

beberapa fungsi dan keuntungan dalam menggunakan *ecobrick* menurut (Tarigan & Dukabain, 2023, h. 47):

1. Mengurangi jumlah sampah plastik dan menjaga lingkungan.
2. *Ecobrick* dapat digunakan sebagai alternatif bahan bangunan dengan biaya produksi rendah.
3. Teknik *ecobrick* dapat dijadikan sebagai peluang usaha.
4. Bahan bangunan yang menggunakan *ecobrick* akan tahan lama karena plastik sulit terurai.
5. Kemampuan konstruksi *ecobrick* sangat baik dan minim biaya.
6. Rumah yang terbuat dari *ecobrick* tidak lagi membutuhkan pendingin ruangan karena ketika udara di luar dingin akan tetap hangat dan jika udara diluar panas akan tetap dingin.
7. Teknik pembuatan *ecobrick* dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak dan juga keterampilan karena pada saat membuat *ecobrick* diperlukan juga untuk menghias, mengecat, dan memotong sehingga akan menstimulasi aspek seninya.

Dapat disimpulkan bahwa *ecobrick* dapat membantu menangani permasalahan sampah plastik, *ecobrick* juga dapat menjadi barang guna pakai yang murah dan dapat dijual kembali menjadi usaha tambahan.

2.3 UMKM

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) UMKM merupakan singkatan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah, yang juga terdapat pada Undang-Undang 20 Tahun 2008 UMKM memiliki arti sebuah usaha yang dilaksanakan oleh perorangan atau sekelompok masyarakat tertentu. Menurut (Tambunan, 2021) UMKM dapat didefinisikan kedalam beberapa kategori yang berbeda, seperti jumlah tenaga, tingkat penjualan dan penghasilan, serta aset modal yang dimiliki

oleh pengusaha. UMKM juga memiliki peranan yang sangat penting, terutama dalam kehidupan masyarakat yang semakin modern, tidak hanya sebagai penambahan pendapat, tetapi juga sebagai tempat berkreativitas yang berhubungan dan dapat mendukung budaya lokal serta pelestarian tradisi (Ang Publik,). Setiap industri UMKM tentunya memiliki standar klasifikasi yang tersendiri, sehingga kategori UMKM tergantung dengan bidang usaha yang dijalankan. UMKM pada usaha mikro bisa dikatakan sebuah usaha yang memiliki pendapatan tidak lebih dari Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dan nilai penjualan dalam satu tahun tidak melebihi Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) (Hardoyo & Parmadi, 2022, h. 111).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil Menengah adalah :

1. Usaha Mikro merupakan sebuah usaha kecil yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok usaha untuk menambah penghasilan untuk kehidupan sehari-hari dengan menjual suatu produk. Jenis usaha ini ditentukan sesuai dengan Undang-undang ketentuan seperti batasan pendapatan, penghasilan, dan tenaga kerja yang dimiliki untuk melakukan usaha tersebut.
2. Usaha Kecil merupakan sebuah usaha kecil yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok usaha. Bentuk usaha ini biasanya tidak berada dibawah suatu usaha tertentu yang besar dan sudah sukses. Ketentuan jenis usaha ini telah diatur sesuai dengan Undang-undang.
3. Usaha Menengah merupakan jenis usaha yang dilakukan secara perorangan atau *independent* dan tidak memiliki hubungan dengan jenis usaha lain dari suatu usaha kecil maupun usaha yang sudah besar. Ketentuan jenis usaha ini sudah diatur sesuai dengan Undang-undang.

Dapat dikatakan bahwa UMKM merupakan sebuah usaha yang dibedakan berdasarkan skala pendapatan. UMKM juga berperan sebagai sumber penghasilan dan sarana kreativitas bagi masyarakat. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2008, UMKM mencakup usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah sesuai skala usaha.

2.3.1 Peran UMKM

Adanya UMKM dapat memperluas dan memberi kemakmuran pada sebuah perekonomian karena perusahaan tidak perlu membeli pasokan barang kepada toko *retail* yang sulit dicari karena penyebaran UMKM di Indonesia cukup luas. Adapun peran UMKM lainnya berdasarkan (Yulya Ammi Hapsari et al., 2024, h. 56) yaitu sebagai berikut :

1. Membuka Lapangan Kerja

UMKM memiliki peran yang penting dalam perekonomian Indonesia, terutama dalam penyebaran dan penerapan tempat kerja. Lebih dari 97% lapangan kerja Indonesia berasal dari UMKM. Namun, dengan adanya pertumbuhan ekonomi Indonesia tahunan UMKM terhadap tambahan tenaga kerja baru berkisar sebesar 1,2 - 1,5 juta orang.

2. Menambah Pendapatan

Makna kesejahteraan dapat berbeda-beda bagi setiap keluarga tergantung dari tujuan, aturan, dan gaya hidup, sehingga kesejahteraan tidak dapat ditentukan dengan ukuran yang sama oleh setiap orang atau keluarga. Hal ini mungkin hanya dapat dilihat, jika kebutuhan seseorang terpenuhi, maka dapat dikatakan seseorang tersebut berada pada kondisi yang sedang berkembang menuju kehidupan yang lebih baik.

Dapat disimpulkan bahwa UMKM berperan penting dalam perekonomian khusunya bagi masyarakat dengan pendapatan skala kecil karena membantu menyediakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan masyarakat, sehingga UMKM dapat mendukung kesejahteraan masyarakat.

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk dapat memperkuat penelitian ini mengenai perancangan media *learning kit ecobrick* sebagai potensi bisnis bagi UMKM, penulis mengumpulkan data melalui penelitian yang relevan dengan topik yang serupa. Data penelitian tersebut akan digunakan sebagai landasan dan referensi dalam perancangan sebuah media dengan menganalisa kekurangan dan kebaruan yang akan diterapkan. Berikut merupakan tabel penelitian yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|---|----------------------------------|--|--|
| 1. | Perancangan Buku Ilustrasi <i>Ecobrick</i> Sebagai penanganan Sampah Plastik untuk Anak Sekolah Dasar | Ayudhia Dwi Utami, Yanuar Rahman | Buku ilustrasi ini berisi mengenai informasi tentang banyaknya timbulan sampah, bahayanya sampah, serta panduan dalam membuat <i>ecobrick</i> . Buku ini memiliki hasil <i>output</i> berupa buku ilustrasi, dengan karakter kartun, warna <i>soft</i> , tipografi yang mudah dipahami, dan tokoh karakter yang sesuai dengan target. Buku ilustrasi ini juga terbukti efektif dalam mengedukasi | Informasi yang diberikan tidak hanya berbentuk buku dengan visual ilustrasi, namun juga langsung mengajak audiens untuk praktik melalui alat dan bahan yang sudah disediakan. Informasi yang diberikan tidak hanya panduan mengenai <i>ecobrick</i> , namun juga terkait modul konstruksi hasil produk, serta peluangnya terhadap usaha. Sasaran target media informasi ini merupakan mahasiswa, dan diharapkan melalui media informasi <i>learning kit</i> ini target tidak hanya mendapatkan tambahan informasi, |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|--|--------------------------|--|---|
| | | | murid mengenai cara pembuatan <i>ecobrick</i> dan peduli terhadap lingkungan. | namun juga kreativitas, motorik, dan keterkaitan dengan sebuah usaha. |
| 2. | Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Panduan Prinsip Hidup Ramah Lingkungan Dalam Keseharian Anak Muda | Noficca Aura Gatra Putri | Pada buku ini dibahas mengenai teknik pengelolaan sampah dengan 6 prinsip <i>eco-living</i> , yang kemudian direpresentasikan dengan bahasa dan gambar ilustrasi untuk menyampaikan informasi tersebut kepada anak muda agar dapat dengan mudah diterapkan dan dipahami dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian | Informasi terkait pengelolaan sampah yang diberikan melalui teknik pembuatan 3R dengan cara teknik <i>ecobrick</i> dan dirancang dengan pendekatan media <i>learning kit</i> yang dapat memberikan pengalaman langsung terkait. Kebaruan lain akan terletak pada orientasi cerita dan informasi mengenai usaha yang dikemas pendekatan teknik <i>ecobrick</i> yang tidak hanya sebagai solusi penangan lingkungan namun |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|--|---------------------|---|--|
| | | | ini menekankan edukasi dengan penyampaian informasi melalui pendekatan visual dengan gaya ilustrasi sehingga pembaca dapat terbawa dan termotivasi dalam lingkup permasalahan lingkungan. | juga dapat menjadi peluang usaha melalui hasil produk guna pakai. |
| 3. | Perancangan Buku Panduan Pengelolaan Sampah Menjadi Uang | Lukman Putra Farera | Buku ini berisi panduan ilustrasi yang mengajarkan cara mengelola sampah menjadi barang ekonomi. Buku dilengkapi dengan visual, yang kemudian diberikan informasi terkait dengan bank | Kebaruan informasi dengan menggabungkan informasi berupa panduan berupa buku dengan visual ilustrasi dan penambahan media fisik seperti alat dan bahan yang dikemas dengan bentuk menjadi <i>learning kit</i> , serta memberikan |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|------------------|---------|---|---|
| | | | sampah yang berada di kota Bandung, yang diharapkan dapat memotivasi masyarakat lebih peduli terhadap lingkungan. | informasi mengenai pengelolaan sampah secara spesifik dengan teknik <i>ecobrick</i> dan informasi peluang usahanya serta kaitannya dengan UMKM, sehingga dapat lebih aplikatif. |

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu diatas, terbukti bahwa adanya media informasi berupa buku panduan dengan penambahan visual ilustrasi dapat membantu target audiens memahami dan menambah wawasan terkait topik pengelolaan sampah. Maka dari itu, penulis menghadirkan sebuah kebaruan pada perancangan melalui media informasi berbentuk *learning kit*, yang tidak hanya memberikan panduan melalui buku, namun juga langsung memberikan alat praktik terkait pembuatan *ecobrick* agar dapat lebih aplikatif dan menunjang penyerapan informasi. Serta diberikannya juga kebaruan pada informasi yang tidak hanya terkait cara pembuatan *ecobrick*, namun juga informasi terkait sedikit dengan adanya peluang usaha.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA