

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi

Media informasi memiliki peran signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya pada bidang edukasi, media berfungsi untuk mempermudah akses, membuat pembelajaran lebih menarik, bisa bersifat relevan dan personal, serta membuka peluang kolaborasi secara global dan pembelajaran seumur hidup (Kanthed et al., 2024, h. 2534). Selain itu, media informasi juga berperan penting dalam membentuk opini publik, karena dapat memengaruhi dan menyamakan persepsi target sasaran (Adiba & Imansari, 2023, h. 12).

Lantas, media informasi sendiri memiliki beraneka ragam jenis. Salah satunya adalah buku. Di dalam masyarakat, buku memiliki peran penting untuk membentuk literasi. Contohnya, pada bidang pendidikan, buku membantu seseorang dapat meningkatkan kemampuan menganalisa yang diperlukan untuk membantu proses belajar serta mampu membentuk perspektif dan cara pandang seseorang. Melalui buku, seseorang juga bisa menumbuhkan kegemaran di dalam membaca. Bukan hanya itu, buku membantu pembaca menempatkan diri dalam pengalaman tokoh lain, baik fiksi maupun non-fiksi, sehingga perasaan empati dapat ditumbuhkan dalam diri pembaca serta mendorong mereka untuk melakukan refleksi pribadi (Dhamale, 2023, h. 9).

Buku terdiri dari berbagai jenis, salah satunya adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi memiliki peran yang tidak kalah penting dengan jenis buku lainnya. Sebuah penelitian terhadap murid SMP, menunjukkan bahwa buku yang disertai ilustrasi dapat meningkatkan kedekatan pembaca terhadap konten yang sedang dibaca (Vanesa et al., 2025, h. 401). Penelitian tersebut secara lebih lanjut menjelaskan bahwa buku cerita bergambar atau buku ilustrasi sering digunakan oleh guru untuk meningkatkan perhatian dan fokus para murid. Penggunaan warna yang beragam pada buku cerita ilustrasi juga turut berpengaruh di dalam meningkatkan ketertarikan para murid untuk melakukan kegiatan membaca

(Vanessa et al., 2025, h. 402). Selain itu, ditemukan juga bahwa para murid yang terlibat di dalam penelitian tersebut lebih tertarik terhadap buku ilustrasi karena penggunaan bahasa yang sederhana, cenderung lebih singkat dan relevansi topik (Vanessa et al., 2025, h. 403). Dengan demikian, agar buku ilustrasi dapat digunakan secara maksimal, diperlukan perancangan yang matang. Oleh karena itu, pembahasan selanjutnya akan menyoroti aspek penting dalam perancangan buku ilustrasi, mulai dari komponen dan format hingga gaya bahasa yang digunakan.

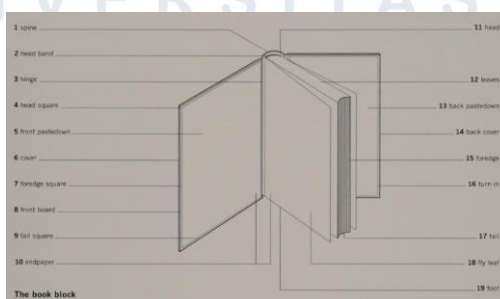
2.1.1 Komponen dan Format Buku

Buku memiliki berbagai komponen dan format yang perlu diperhatikan dalam dunia penerbitan. Bagian utama buku dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni *book block*, *page* dan *grid*. *Book block* berhubungan dengan elemen-elemen yang terdapat di dalam sebuah buku. *Page* berhubungan dengan lembaran tunggal di dalam *book block*. *Grid* berhubungan dengan tata letak yang digunakan di dalam buku. Biasanya *grid* dibentuk berupa garis panduan yang mempermudah desainer di dalam menaruh elemen visual (Haslam, 2006, h. 20 – 21).

2.1.1.1 Book Block

Book block terbagi atas 19 jenis, yakni *spine*, *head band*, *hinge*, *head square*, *front pastedown*, *cover*, *foredge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *head*, *leaves*, *back pastedown*, *back cover*, *foredge*, *turn-in*, *tail*, *fly leaf* dan *foot* (Haslam, 2006, h. 20).

Berikut merupakan penjelasan dari seluruh elemen tersebut:

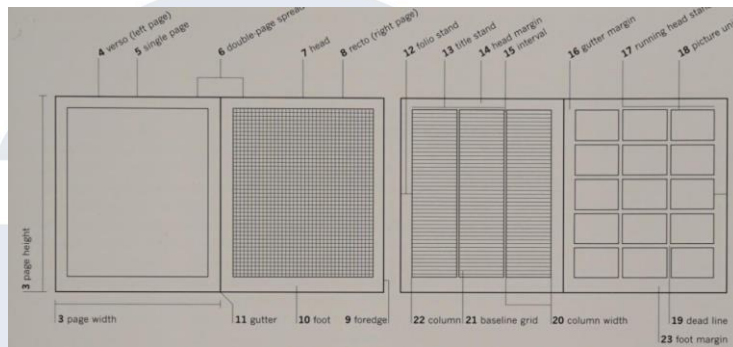


Gambar 2.1 Elemen *Book Block* Pada Buku
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 28 – 29)

- A. *Spine*, merupakan punggung buku yang menutupi sisi jilid buku
- B. *Head Band*, merupakan benang yang digunakan di atas *spine*, biasanya berguna sebagai unsur dekoratif.
- C. *Hinge*, merupakan lipatan antara sampul dan halaman isi
- D. *Head Square*, merupakan bagian kecil pelindung di tepi atas buku
- E. *Front Pastedown*, merupakan *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam sampul depan buku
- F. *Cover*, merupakan sampul pada bagian luar buku
- G. *Foreedge Square*, merupakan pelindung kecil yang berada pada tepi depan buku
- H. *Front Board*, merupakan papan sampul pada bagian depan buku
- I. *Endpaper*, merupakan kertas yang menghubungkan sampul dan isi buku.
- J. *Tail Square*, merupakan pelindung kecil pada bagian tepi bawah buku
- K. *Head*, merupakan bagian paling atas buku
- L. *Leave*, merupakan lembar halaman pada buku
- M. *Back Pastedown*, merupakan *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam sampul belakang
- N. *Back Cover*, merupakan papan sampul pada bagian belakang buku
- O. *Foreedge*, merupakan sisi luar halaman buku
- P. *Turn-In*, merupakan lipatan kertas atau kain dari sampul ke bagian dalam
- Q. *Tail*, merupakan bagian paling bawah buku
- R. *Fly Leaf*, merupakan halaman kosong di awal atau akhir *book block*
- S. *Foot*, merupakan bagian bawah setiap halaman

2.1.1.2 Page & Grid

Bila diterjemahkan *page* merupakan sebuah halaman individu di dalam buku. Di dalam sebuah halaman, terdapat beberapa istilah serta elemen yang perlu diperhatikan. Berikut merupakan penjelasan mengenai elemen tersebut:



Gambar 2.2 Elemen dan Istilah Pada *Page & Grid*

Sumber: *Book Design* (halaman 21)

- A. *Portrait*, merupakan format halaman dengan *height* lebih lebar
- B. *Landscape*, merupakan format halaman dengan *width* lebih lebar
- C. *Page height & width*, merupakan tinggi dan lebar dari halaman
- D. *Verso*, merupakan halaman yang terletak pada sisi kiri
- E. *Single Page*, merupakan halaman tunggal
- F. *Double-page spread*, merupakan dua halaman yang dirancang dengan desain yang menyambung dari dua halaman tunggal.
- G. *Head*, merupakan bagian atas halaman
- H. *Recto*, merupakan halaman yang terletak pada sisi kanan
- I. *Foredge*, merupakan tepi dari halaman dan berlawanan dengan punggung buku
- J. *Foot*, merupakan bagian bawah buku
- K. *Gutter*, merupakan spasi antar kolom

- L. *Folio stand line*, merupakan posisi nomor halaman secara vertikal
- M. *Title stand line*, merupakan garis *grid* untuk posisi judul
- N. *Interval/column gutter*, merupakan area vertikal yang digunakan sebagai pemisah kolom
- O. *Gutter margin/binding margin*, merupakan margin pada bagian dalam yang mendekati area jilid buku
- P. *Picture unit*, merupakan area *grid* yang digunakan untuk gambar
- Q. *Dead line*, merupakan spasi di antara gambar
- R. *Column width/measure*, merupakan lebar kolom untuk menentukan panjang baris teks
- S. *Baseline*, merupakan garis panduan imajiner dan dijadikan sebagai batas bawah huruf
- T. *Column*, merupakan area yang digunakan untuk mengatur huruf pada halaman dan biasanya berbentuk persegi.
- U. *Foot margin*, merupakan spasi pada bagian bawah halaman

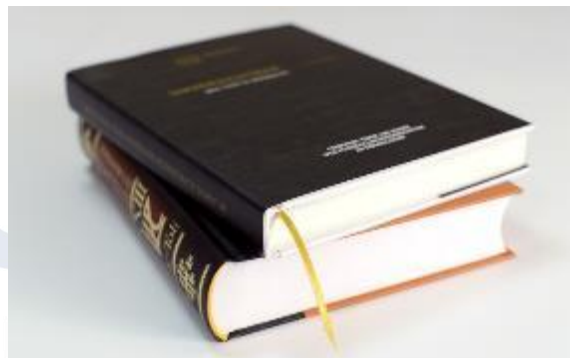
2.1.2 Jenis *Binding* Pada Buku

Di dalam dunia penerbitan, penting untuk mengetahui jenis *binding* atau jilid yang akan digunakan. Jenis *binding* sendiri tidak dibedakan antara buku *hard cover* ataupun *soft cover* (Haslam, 2006, h. 233). Perbedaannya hanya terletak pada sampul buku yang digunakan. Haslam membagi jenis *binding* menjadi tujuh, yakni *library binding*, *case binding*, *perfect binding*, *concertina binding*, *saddle-wire stitching*, *spiral binding* dan *loose-lead binding*.



Gambar 2.3 Contoh *Library Binding*
Sumber: <https://www.helixbinders.co.uk...>

Pertama, *library binding* biasanya digunakan di dalam perpustakaan, karena jenis penjilidan ini biasanya memiliki ketahanan yang baik dan cocok digunakan untuk penggunaan jilid yang berat. Proses *library binding* biasanya dibuat secara manual menggunakan tangan. Bahan yang digunakan pada sampul disebut sebagai *mill board*. Kemudian, buku akan melalui proses penjahitan dan diikat dengan simpul khusus, disebut sebagai *kettle knots* (Haslam, 2006, h. 233).



Gambar 2.4 Contoh *Case Binding*
Sumber: <https://tinahongprint.com...>

Kedua, *case binding* biasanya digunakan sebagai penjilidan buku *hard cover* yang akan dicetak secara massal. Untuk membuat *case binding*, buku terlebih dahulu dibagi menjadi tiga bagian, yakni sampul depan, sampul belakang serta *spine*. Ketiga bagian ini nantinya akan digabung menggunakan tangan ataupun mesin. Kemudian, papan sampul bisa dilapisi beberapa macam bahan seperti kertas cetak, muslin ataupun

kain yang akan dilapisi dengan *endpaper* pada bagian dalam sampul (Haslam, 2006, h. 234).



Gambar 2.5 Contoh *Perfect Binding*
Sumber: <https://kupu2advertising.wordpress.com...>

Ketiga, *perfect binding* atau yang biasa disebut sebagai *adhesive binding* merupakan jenis *binding* yang umum digunakan pada buku *soft cover*. *Perfect binding* merupakan jenis *binding* dengan harga paling murah dan pengerjaan tercepat, karena halaman langsung ditempelkan kepada sampul. Sampul yang digunakan biasanya lebih tipis dibandingkan pada *hard cover* dan tidak terdapat *endpapers*. Jadi, secara garis besar buku dengan jenis jilid *perfect binding* biasanya lebih ringan dan juga ekonomis (Haslam, 2006, h. 234).



Gambar 2.6 Contoh *Concertina Binding*
Sumber: <https://i0.wp.com/boundinedinburgh.co.uk/...>

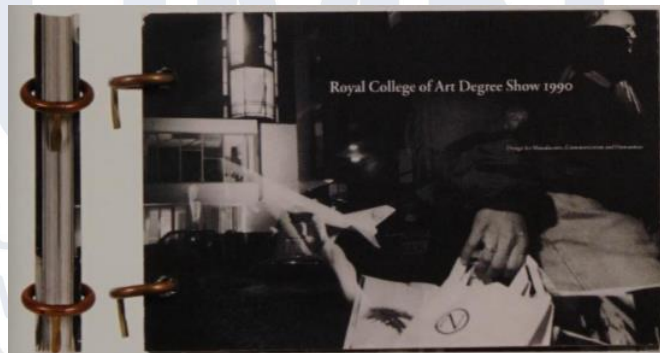
Keempat, *concertina binding* sering juga disebut dengan istilah *Chinese* atau *French binding*. Halaman buku yang dijilid menggunakan *concertina binding* akan mampu dilipat seperti akordeon. Akibat sifatnya

yang unik, jenis *binding* ini banyak digunakan sebagai edisi atau presentasi khusus di dalam dunia penerbitan. Sayangnya, jenis jilid seperti ini cenderung lebih mahal dan rumit (Haslam, 2006, h. 234).



Gambar 2.7 Contoh *Saddle-Wire Stitching*
Sumber: <https://kupu2advertising.wordpress.com...>

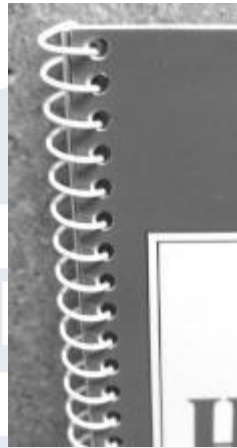
Kelima, *saddle-wire stitching* merupakan jenis jilid yang menggunakan staples sebagai perekat dan biasanya dipakai untuk membuat majalah, pamflet ataupun katalog. Jenis jilid ini cocok digunakan pada buku yang memiliki ketebalan halaman yang tipis. Sementara untuk buku yang tebal akan kurang cocok, karena akan cenderung sulit dibuka. Bukan hanya itu, biasanya buku dengan jilid ini memerlukan *margin* tambahan dan akan sulit diterapkan pada buku dengan halaman tebal (Haslam, 2006, h. 238).



Gambar 2.8 Contoh *Spiral Binding*
Sumber: *Book Design* (Halaman 235)

Spiral binding biasanya dibuat menggunakan kawat berbentuk spiral yang dimasukkan pada halaman buku yang sudah dilubangi. Setiap halaman dengan jenis jilid ini biasanya terpisah dan bukan di dalam bentuk *signature*, sehingga buku bisa dibuka 180° penuh. Kelebihan dari

penggunaan jilid seperti ini adalah memiliki kekuatan yang cukup baik untuk penggunaan intensif serta buku dapat dilipat sepenuhnya karena tidak memiliki *spine*. Namun, terdapat resiko *spiral* yang bengkok atau rusak (Haslam, 2006, h. 238).



Gambar 2.9 Contoh *Loose-Leaf Binding*
Sumber: <https://www.clearcreekgraphics.com...>

Ketujuh, *loose-leaf binding* biasanya digunakan untuk membuat buku catatan, *binder* ataupun buku yang berhubungan dengan hukum. Pada jilid seperti ini, biasanya buku akan dibuat dengan mekanisme khusus untuk memasang cincin dan sekrup. Kelebihan penggunaan jilid ini adalah buku bisa ditambahkan halaman tanpa perlu dicetak ulang. Kekurangannya, buku bersifat kurang permanen dan terdapat resiko halaman yang tercecer (Haslam, 2006, h. 238).

2.1.3 Penyusunan *Layout* Pada Buku

Di dalam proses menyusun konten buku, *layout* merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan. Di dalam buku *Layout*, Rustan membagi elemen di dalam *layout* menjadi 2 macam, yakni elemen konstruksi dan konten. Elemen konstruksi berhubungan dengan *margin* dan *grid* yang digunakan. Sementara itu, elemen konten berhubungan dengan teks dan gambar yang digunakan. Dengan demikian, kedua elemen ini perlu disusun baik, agar bisa memastikan informasi yang ada di dalam buku bisa tersampaikan secara efektif (Rustan, 2020, h. 84).

2.1.3.1 Elemen Konstruksi

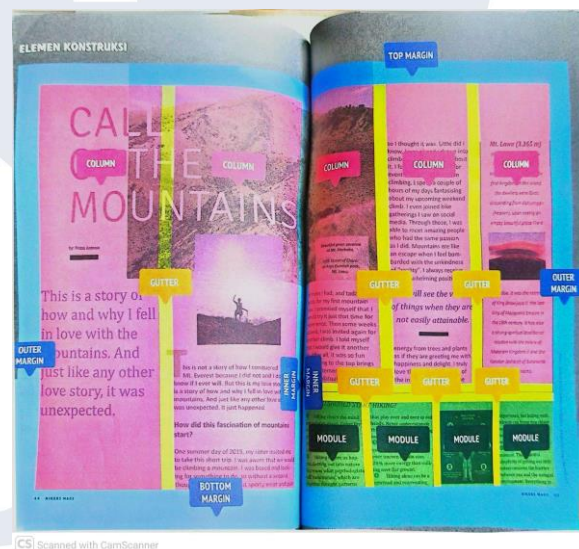
Menyusun *layout* sama seperti menyusun konstruksi rumah. Itulah mengapa elemen pertama dinamai Rustan sebagai elemen konstruksi. Seperti yang telah disebutkan, elemen konstruksi berhubungan dengan penyusunan *margin* dan *grid* di dalam buku. *Margin* merupakan spasi pada pinggir *layout*. *Grid* merupakan panduan atau alat bantu yang bisa digunakan untuk meletakkan konten secara teratur (Rustan, 2020, h. 84).

Hal pertama yang perlu diperhatikan sebelum lebih jauh menyusun konstruksi halaman adalah terlebih dahulu menentukan jenis *grid* yang akan digunakan. Jenis *grid* terbagi menjadi tiga macam jenis, yakni *column grid*, *modular grid* serta *hybrid/compound grid*. Pertama, *Column grid* merupakan jenis *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa kolom vertikal. *Grid* dengan jenis ini biasanya lebih umum digunakan, karena sifatnya yang sederhana dan fleksibel dibandingkan yang lainnya (Rustan, 2020, h. 106). Alasannya adalah karena kolom yang digunakan bisa disesuaikan kembali dengan kebutuhan konten, seperti ukuran media, besar huruf/tulisan yang digunakan, jumlah konten dan keragaman elemen pada buku serta jumlah variasi desain (Rustan, 2020, h. 108).

Kedua, *modular grid* merupakan jenis *grid* yang membagi halaman menjadi kumpulan kolom vertikal dan horisontal, yang terbentuk sebagai hasil dari perpotongan. Hasil perpotongan ini menghasilkan kolom berbentuk kotak, yang disebut juga sebagai *module* dan digunakan untuk menempatkan konten seperti teks ataupun gambar. Keunggulan *modular grid* adalah memiliki tingkat kerapihan yang lebih tinggi dibandingkan *column grid*. Alasannya

adalah karena *grid* jenis ini membuat susunan halaman terbagi secara merata (Rustan, 2020, h. 111).

Ketiga, *hybrid/compound grid* merupakan kombinasi beberapa jenis *grid*. Kombinasi yang digunakan bisa dengan cara mencampurkan *column grid* dengan jumlah kolom yang berbeda ataupun dengan cara menggabungkan *column grid* dan *modular grid*. *Grid* dengan jenis ini biasanya lebih cocok digunakan untuk menyusun konten yang memiliki banyak variasi dan konten dengan beragam jenis. Dengan demikian, *hybrid/compound grid* dapat memberikan kesan lebih bebas, tetapi tetap mengacu kepada *grid* yang telah ditentukan (Rustan, 2020, h. 114).



Gambar 2.10 Penempatan Elemen Konstruksi Pada Halaman Buku
Sumber: Buku *Layout* (2020)

Setelah menentukan *grid* yang akan digunakan, gambar di atas secara lebih lanjut membahas beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika hendak menyusun konstruksi pada halaman buku. Pada gambar tersebut, total terdapat empat jenis *margin*, yakni *top margin*, *outer margin*, *inner margin* dan *bottom margin*. *Top margin* merupakan ruang kosong pada bagian atas halaman. *Outer margin* merupakan ruang kosong pada bagian kanan dan kiri halaman,

sehingga biasanya dibuat untuk menyediakan ruang meletakkan ibu jari ketika memegang buku. *Bottom margin* merupakan ruang kosong pada bagian bawah halaman. Dengan demikian, fungsi *margin* digunakan untuk memberikan batas agar area yang digunakan untuk menempatkan konten tidak terpotong serta memastikan konten terbaca dan tertata secara rapih (Rustan, 2020, h.88).

Aspek lainnya yang perlu diperhatikan ketika ingin menyusun konstruksi halaman adalah *column*, *gutter* dan *module*. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, *Column* merupakan kolom kosong yang digunakan untuk menempatkan konten berupa teks ataupun gambar. *Gutter* merupakan jarak yang diberikan antar *column*. Fungsi keduanya adalah untuk memastikan penempatan seluruh elemen memiliki tampilan yang rapih. (Rustan, 2020, h. 90) Sementara itu, *module* biasanya hanya ditemukan pada jenis *modular grid* (Rustan, 2020, h. 91).

2.1.3.2 Elemen Konten

Elemen konten berhubungan dengan elemen teks atau gambar yang berhubungan dengan informasi yang akan dibaca oleh target audiens. Elemen teks terdiri atas *headline*, *deck*, *body text*, *subhead*, *byline*, *caption*, *pullquotes*, *sidebar*, *initial caps* serta *folio*. Sementara elemen gambar terdiri atas, *art*, *infographic*, iklan, *line* dan *bullet* (Rustan, 2020, h. 85). Contohnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini.

berdasarkan relevansi satu dengan yang lain. Dengan demikian, penambahan *subhead* akan memudahkan seseorang ketika membaca. *Subhead* biasanya dibuat dengan *emphasis* lebih kuat dibandingkan isi teks dan ditempatkan pada bagian awal kelompok paragraf, sehingga kesan *emphasis* dapat terbentuk (Rustan, 2020, h. 6).

Body text merupakan isi teks atau informasi utama yang terdapat pada sebuah halaman buku. Biasanya *body text* akan mendominasi sebuah halaman buku. Selain itu, ukuran yang digunakan cenderung lebih kecil dibandingkan *subhead*. Perlu dipastikan juga bahwa jenis *font* yang dipilih pada *body text* memiliki legibilitas yang baik agar mudah dibaca (Rustan, 2020, h. 7).

Byline merupakan teks yang menampilkan kredit bagi penulis. Contohnya seperti, ditulis oleh siapa. Fungsinya adalah untuk memberikan rekognisi bagi penulis ataupun para kontributor lain yang terlibat di dalam penulisan. Sifat *byline* biasanya opsional, akan tetapi bisa memberikan kesan yang baik jika penulis merupakan penulis terkenal. Penempatan *byline* sendiri biasanya diletakkan berdekatan dengan *headline*, di akhir naskah ataupun pada *margin* (Rustan, 2020, h. 8).

Caption merupakan keterangan yang ditambahkan pada gambar, diagram, ilustrasi, foto ataupun elemen lainnya. Jenis *font* yang digunakan pada *caption* bersifat kontras dengan teks isi, agar mudah dibedakan. Biasanya ukuran *caption* cenderung lebih kecil ketimbang teks isi. Selain itu, posisi *caption* juga biasanya diletakkan berdekatan pada gambar ataupun elemen yang memerlukan keterangan (Rustan, 2020, h. 9).

Pull quote disebut juga sebagai *lift out*. *Pull quote* sendiri merupakan kutipan singkat yang berasal dari teks isi dan ingin disorot. Penambahan *pull quote* akan memberikan penekanan pada

bagian penting dari teks serta menambah nilai estetika pada halaman buku. Ukuran dari *pull quote* biasanya dibuat mirip dengan *deck*, tetapi harus menggunakan jenis *font* dan ukuran yang berbeda dari *body text* agar terlihat lebih menonjol (Rustan, 2020, h. 10).

Sidebar merupakan penambahan informasi terhadap teks isi yang sifatnya tidak wajib. Pada *sidebar*, bisa juga ditambahkan judul tersendiri serta foto ataupun infografik. Untuk memberikan kontras, *font* yang digunakan pada *sidebar* seharusnya dibedakan dari isi teks, tetapi ukuran tetap disamakan. Penempatan *sidebar* sendiri tidak selalu harus di samping, melainkan juga bisa ditempatkan pada tengah halaman (Rustan, 2020, h. 11).

Initial cap merupakan huruf awal dari teks isi yang sengaja dibuat lebih besar. Sebutan lain yang biasanya digunakan adalah *drop cap*. Fungsi penerapan *initial cap* adalah untuk menambah nilai estetis. Penempatan *initial cap* sendiri cukup fleksibel, karena bisa ditempatkan pada bagian awal teks isi ataupun pada bagian paragraf yang lain. Untuk memastikan terdapat kontras pada *initial cap*, maka ukuran *initial cap* biasanya dibuat mirip dengan *deck* serta memiliki gaya yang kontras dengan elemen lain (Rustan, 2020, h. 12).

Folio merupakan elemen teks pada buku yang mempermudah pembaca melakukan navigasi ketika membalik halaman buku. Hal yang perlu dimasukkan ke dalam *folio* adalah nomor halaman. Selain itu, bisa juga ditambahkan elemen lain, seperti logo, tanggal terbit, judul bab, dan lain sebagainya. Biasanya *folio* bisa ditempatkan pada area *margin*, baik pada *top*, *bottom* ataupun *outer margin*. (Rustan, 2020m h. 13)

Art merupakan elemen yang wajib ditambahkan, karena berfungsi memberikan informasi di dalam bentuk visual kepada pembaca. Selain itu, *art* juga akan secara lebih lanjut menarik

perhatian pembaca untuk membaca isi teks. Contoh *art* yang dapat digunakan pada halaman buku adalah berupa gambar, foto, ilustrasi ataupun tipografi. *Art* yang digunakan perlu memiliki kontras yang baik agar mudah menarik perhatian (Rustan, 2020, h. 14)

Infographic merupakan elemen gambar opsional yang bisa ditambahkan pada halaman buku. Berbeda dengan gambar, infografik menyajikan informasi sekaligus menambah nilai estetika pada halaman buku. *Infographic* sendiri biasanya bisa berbentuk diagram, tabel, grafik dan lain sebagainya. Infografik biasanya diletakkan pada teks isi ataupun pada *sidebar* (Rustan, 2020, h. 15).

Line merupakan garis pemisah yang digunakan pada halaman buku. Fungsinya adalah untuk menjadi pembeda antar elemen visual. Selain itu, *line* juga bisa berfungsi di dalam mempermudah alur baca serta mengarahkan mata. Gaya dari *line* sendiri fleksibel, karena ketebalan dan jenisnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Contohnya seperti garis bergelombang, kasar, dekoratif dan lain sebagainya (Rustan, 2020, h. 16).

Terakhir, *bullet point* merupakan elemen yang biasanya terdapat pada daftar dan berupa penomoran. Fungsinya adalah untuk memberikan urutan yang jelas, jika pada halaman buku ditambahkan daftar dan memerlukan penomoran. Penambahan *bullet point* sendiri sebenarnya bersifat opsional. Alasannya adalah karena perlu kembali disesuaikan dengan isi teks pada halaman buku (Rustan, 2020, h. 17).

2.1.4 Tipografi Pada Buku

Rustan mendefinisikan tipografi sebagai lebih dari sekedar susunan huruf, melainkan bahasa visual yang mampu menyampaikan emosi dan pesan serta membentuk cara pandang kita terhadap dunia (Rustan, 2023). Di dalam ilmu tipografi sendiri, terdapat beberapa istilah yang perlu dipahami perbedaannya. *Font* merupakan satuan terkecil di

dalam tipografi yang terdiri atas berbagai karakter dan simbol (Rustan, 2023, hlm. 62). Contohnya seperti, Times New Roman Regular. *Typeface* merupakan nama dari *font*, seperti Times New Roman (Rustan, 2023, h. 63). *Family* merupakan kumpulan dari *font* di dalam satu jenis *typeface* yang sama (Rustan, 2023, h. 64) *Superfamily/extended family* merupakan keluarga besar dari *font*, sehingga kumpulan *font* tersedia dalam jumlah yang lebih besar ketimbang *family* (Rustan, 2023, h. 65).



Gambar 2.12 Tahapan Pemilihan *Font* Berdasarkan Teori Rustan
Sumber: Buku Tipo 2023 (Buku 2)

Rustan secara lebih lanjut menjelaskan bahwa *font* yang digunakan di dalam desain, tidak boleh dipilih secara sembarangan, melainkan terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui sebelumnya (Rustan, 2023, h. 2). Tahap pertama, pemilihan *font* harus disesuaikan dengan *creative brief* yang telah disusun. *Creative brief* sendiri merupakan peta desain yang bisa digunakan sebagai arah di dalam proses mendesain (Rustan, 2023, h. 3). Tahap kedua, *brainstorming* melalui pembuatan *mindmap* (Rustan, 2023, h. 4). Tahap ketiga, mengkombinasikan beberapa *font* yang bisa digunakan pada *headline*, *bodytext* ataupun *caption* (Rustan, 2023, h. 4). Terakhir, melakukan *user testing* kepada target audiens, dengan memperlihatkan beberapa alternatif kombinasi *font*. *Font* yang dipilih terbanyak merupakan *font* yang akan digunakan (Rustan, 2023, h. 5).

2.1.5 Kreasi Penulisan Pada Buku

Kreasi penulisan pada buku ilustrasi berhubungan dengan narasi yang terkandung di dalamnya. Teks Narasi sendiri merupakan karangan cerita yang disusun secara kronologis untuk menceritakan serangkaian peristiwa (Kemdikbud, 2018, h. 1). Di dalam sebuah teks narasi biasanya juga terdapat beberapa unsur kebahasaan yang digunakan, yakni metafora, kata kerja transitif dan intransitif, penggunaan kata benda, sifat atau klausa serta penggunaan kata hubung penanda urutan waktu (Kemdikbud, 2018, h. 2). Kemudian, jenis teks narasi juga bisa terbagi menjadi tiga jenis, yakni narasi informatif, narasi artistik dan narasi sugestif.

Narasi informatif bisa disebut juga sebagai narasi ekspositoris. Narasi ini memiliki tujuan untuk menyampaikan suatu informasi tentang kejadian atau peristiwa tertentu secara jelas dan apa adanya. Contoh narasi informatif dapat ditemui pada penulisan biografi. Jadi, secara garis besar, narasi informatif cocok digunakan untuk penulisan historikal, karena ditulis secara apa adanya (Kemdikbud, 2018, h. 3).

Narasi artistik merupakan jenis narasi yang dibuat sebagai bentuk hiburan bagi para pembaca. Untuk ini jenis narasi ini biasanya ditemui pada cerita fiksi ataupun non-fiksi yang menggunakan bahasa kiasan atau figuratif, Contohnya seperti, sebuah narasi fiksi tentang seorang petani yang mengalahkan harimau (Kemdikbud, 2018, h.3).

Narasi sugestif merupakan jenis narasi yang menceritakan sebuah narasi dengan maksud implisit atau terselebung. Jenis narasi seperti ini biasanya digunakan untuk menanamkan nilai tertentu kepada pembaca. Contohnya seperti, kisah yang mengandung nilai moral. Dengan demikian, narasi sugestif merupakan teks dengan makna terselubung yang cocok digunakan untuk memberikan pelajaran bagi para pembaca (Kemdikbud, 2018, h. 6 – 7).

2.1.6 Proses Percetakan

Proses percetakan dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni percetakan tradisional dan percetakan *digital*. Percetakan tradisional terdiri atas *letterpress*, *offset lithography*, *gravure*, *flexography* dan *screen-printing*. *Letterpress* merupakan jenis percetakan dengan permukaan cetak yang menonjol, sehingga disebut juga sebagai *relief printing* (Levenson & Parsons, 2018, h. 137). Salah satu contoh hasil percetakan *letterpress* berupa teknik *die-cut* (Levenson & Parsons, 2018, h. 138). *Die-cut* sendiri merupakan sebuah teknik yang memungkinkan sebuah media cetak dipotong atau dilubangi sesuai bentuk tertentu (Haslam, 2006, h. 226).

Selanjutnya, percetakan *offset lithography* merupakan teknik percetakan yang menggunakan tinta berbasis minyak pada area gambar dan area yang tidak memiliki gambar akan diberikan air. Konsep percetakan seperti ini timbul dari konsep minyak yang tidak dapat digabungkan dengan air, sehingga menghasilkan gambar yang muncul dari tinta berbasis minyak (Levenson & Parsons, 2018, h. 139). *Gravure* merupakan teknik percetakan yang berbanding terbalik dengan *letterpress*, sehingga menciptakan area cekungan yang bisa diisi dengan tinta (Levenson & Parsons, 2018, h. 141). *Flexography* merupakan teknik percetakan yang mirip dengan *letterpress*, karena menggunakan area cetak dengan permukaan lebih tinggi. Namun, perbedaannya terletak pada bahan plat yang digunakan, yakni karet sintesis (Levenson & Parsons, 2018, h. 142). Terakhir, *screen-printing* merupakan teknik percetakan mirip dengan teknik sablon, karena proses percetakan melibatkan tinta yang ditempatkan pada semacam saringan sintetis.

Sementara itu, percetakan *digital* terdiri atas *inkjet printing*, *electrostatic*, *electrophotographic* (EP) *printing* dan beberapa proses percetakan digital lainnya. *Inkjet printing* merupakan proses percetakan yang secara langsung menyemprotkan tinta pada permukaan kertas

melalui tetesan tinta. *Electrostatic* merupakan proses percetakan digital yang menggunakan tinta dalam bentuk bubuk yang dipanaskan sehingga menempel kepada permukaan kertas *Electrophotographic (EP) printing* merupakan proses yang mirip dengan *electrostatic*, tetapi pada percetakan EP bubuk terlebih dahulu ditempatkan pada sebuah plat silinder yang akan dipindahkan ke media kertas menggunakan bantuan laser. Hasil dari percetakan EP bisa digunakan untuk mencetak secara lebih cepat dan memiliki kemampuan cetak yang lebih baik dibandingkan *electrostatic*. Selain ketiga jenis proses percetakan *digital* yang telah disebutkan terdapat beberapa jenis proses lainnya yang tidak terlalu sering digunakan, seperti *Thermal printing*, *LED Printing*, dan lain sebagainya (Levenson & Parsons, 2018, h. 150-151).

Berdasarkan semua informasi yang telah didapatkan, buku ilustrasi sebagai media informasi memiliki berbagai manfaat untuk remaja. Contohnya seperti, membantu remaja untuk lebih fokus dan membantu meningkatkan minat mereka terhadap kegiatan membaca. Dalam menyusun buku ilustrasi, penulis perlu memerhatikan beberapa aspek. Mulai dari komponen dan format dalam buku, jenis *binding* yang digunakan, penyusunan *layout*, gaya bahasa hingga teknik percetakan yang digunakan di dalam melakukan perancangan sebuah buku ilustrasi sebagai media informasi. Hal-hal tersebut perlu diperhatikan agar perancangan yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan target audiens remaja.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk interpretasi imajinasi seorang ilustrator, yang menjadi wadah bagi ilustrator untuk mengekspresikan dirinya serta menghadirkan makna lebih dari sekadar meniru kenyataan (Loomis, 1947, h. 18). Loomis juga menyebutkan bahwa nilai dari sebuah ilustrasi tidak akan terlihat secara jelas, bila hanya bersifat meniru objek nyata. Dengan ilustrasi, seorang ilustrator mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan orisinalitas dirinya dibandingkan ilustrator lainnya (Loomis, 1947, h.19). Pendapat Lawrence Zeegen mempertegas bahwa ilustrasi merupakan seni rakyat, karena mampu memadukan ekspresi dan

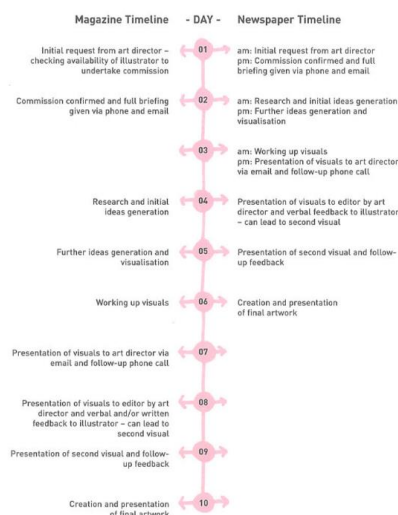
representasi piktorial dalam menyampaikan ide, sehingga menjadikan ilustrasi sebagai bentuk seni yang tahan lama (Zeegen, 2005, h. 12). Namun, ilustrasi harus selalu digunakan secara berdampingan dengan ilmu desain grafis, karena sebuah ilustrasi tetap memerlukan komunikasi agar pesan yang ingin disampaikan bisa dijelaskan secara efektif (Zeegen, 2005, h.87).

2.2.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Berdasarkan teori Lawrence Zeegen (2005), ilustrasi dapat terbagi menjadi beberapa jenis, yakni sebagai berikut:

2.2.1.1 Editorial Illustration

Di dalam dunia *editorial*, ilustrasi bisa digunakan untuk menekankan sebuah ide ataupun pandangan personal (Zeegen, 2005, h.88). Ilustrasi yang digunakan menunjukkan kontras yang jelas bila dibandingkan dengan fotografi, karena sifat foto yang menampilkan segala sesuatu secara nyata dan apa adanya. Ilustrator yang bergerak dalam dunia *editorial* memiliki kebebasan kreatif untuk melakukan eksplorasi tanpa terlalu banyak mendapatkan arahan dari direktur artistik ataupun editor majalah/koran.



Gambar 2.13 Perbandingan *Timeline* Penerbit Majalah dan Koran
Sumber: *The Fundamentals of Illustration* (Halaman 89)

Sayangnya, di dalam dunia *editorial deadline* yang diberikan sangat ketat dan bayarannya rendah. Alasannya adalah karena penerbit majalah/koran memiliki batas waktu penerbitan yang tidak bisa sembarangan diubah. Zeegen memberikan gambaran lebih lanjut pada diagram di atas. Diagram tersebut menunjukkan bahwa rentang komisi ilustrasi dari perusahaan majalah atau koran biasanya hanya berkisar antara 1–10 hari pengerjaan, sehingga dapat terkesan seperti dikejar-kejar (Zeegen, 2005, h. 89).

2.2.1.2 *Book Publishing*

Sebelum kamera dan fotografi diciptakan pada tahun 1839, ilustrasi marak digunakan pada bidang penerbitan buku (Zeegen, 2005, h.92). Sayangnya, perkembangan teknologi yang pesat membuat penggunaan ilustrasi pada bidang penerbitan buku menurun. Kini, ilustrasi pada buku lebih banyak ditemukan pada buku anak-anak ataupun pada sampul buku (Zeegen, 2005, h.93). Keunggulan menerima komisi ilustrasi dari penerbit buku adalah durasi pengerjaan cukup lama serta berpotensi mendapatkan bayaran yang tinggi. Namun, ketika mendesain ilustrasi di dalam ataupun pada sampul, ilustrator biasanya dituntut untuk mendesain secara lebih detail.



Gambar 2.14 Contoh *Spread* Halaman Buku Ilustrasi
Sumber: *The Fundamentals of Illustration* (Halaman 95)

Sara Fanelli, seorang ilustrator buku, pernah menyebutkan di dalam sebuah wawancara bahwa biasanya ilustrasi

yang ia buat di dalam sebuah buku sengaja dibuat tidak sama persis dengan teks. Namun, ilustrasi lebih baik digunakan berdampingan dengan teks untuk membantu para pembaca berimajinasi (Zeegen, 2005, p.95). Sara juga menambahkan pandangannya terhadap hal-hal apa saja yang membuat dirinya saat kecil sangat tertarik terhadap buku ilustrasi. Contohnya seperti, dunia yang digambarkan di dalam sebuah buku ilustrasi serta warna dan detail ilustrasi yang digunakan (Zeegen, 2005, p.94).

2.2.1.3 *Fashion Illustration*

Di dalam dunia busana, ilustrasi banyak digunakan oleh para perancang busana ketika ingin mendesain sebuah baju. Mereka biasanya mulai mendesain dengan sketsa untuk mempermudah proses visualisasi struktur dan bahan yang akan digunakan di dalam proses mendesain baju. Selain digunakan pada sketsa, ilustrasi dalam dunia busana juga dapat ditemukan pada majalah busana. Biasanya semakin *high fashion*, ilustrasi yang digunakan pada majalah juga akan semakin unik (Zeegen, 2005, h.96)



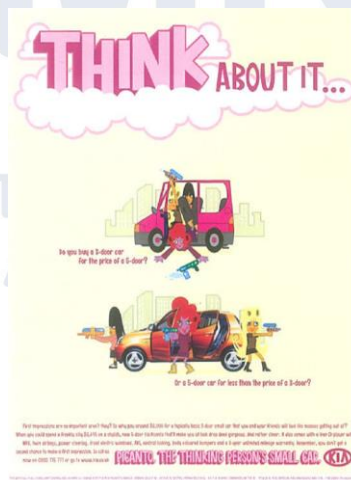
Gambar 2.15 Contoh Penerapan Ilustrasi Dalam Dunia Busana
Sumber: *The Fundamentals of Illustration* (Halaman 97)

Kemudian, dengan mempertimbangkan potensi dari *market* anak muda, ilustrasi pun kini marak digunakan oleh

berbagai *clothing labels* dan perusahaan pakaian besar (Zeegen, 2005, h.96). Contohnya seperti, A Bathing Ape dari Jepang, Nike, Adidas, Diesel, dan lain sebagainya. Penerapan ilustrasi yang mereka gunakan bisa ditemukan pada lini pakaian yang memiliki grafis cetak hasil karya ilustrator kontemporer (Zeegen, 2005, h.97). Contoh penerapan lainnya adalah, ilustrasi semakin lama juga semakin sering digunakan pada desain tekstil.

2.2.1.4 Advertising Illustration

Ilustrator yang bekerja di dalam dunia pemasan atau periklanan, perlu menghadapi tantangan yang tidak mudah, karena sering diberikan tenggat waktu yang sangat ketat serta tidak boleh melakukan banyak eksplorasi dan harus mengikuti arahan dari *art director*. Biasanya, ilustrator dalam sebuah agensi periklanan dipekerjakan sebagai *freelancer* atau pekerja lepas dan memiliki peran yang luas. Hal ini karena, agensi periklanan biasanya memiliki berbagai macam media yang digunakan untuk mengadakan sebuah kampanye promosi. Beberapa contoh media yang biasanya digunakan di dalam dunia periklanan adalah, poster, *billboard*, televisi, *outdoor media* seperti iklan pada bus umum dan halte, serta *on air media* seperti pada bioskop (Zeegen, 2005, h. 100).

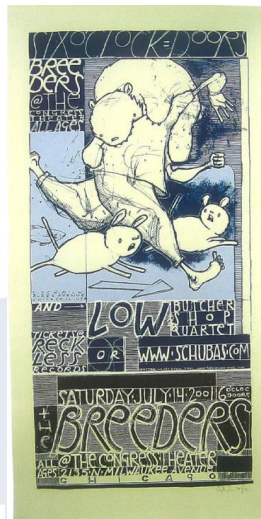


Gambar 2.16 Contoh Penerapan Ilustrasi Pada Bidang Periklanan
Sumber: Buku *The Fundamentals of Illustration*

Sebelum mendapatkan proyek dari sebuah agensi periklanan, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilewati oleh seorang ilustrator. Pertama-tama, ilustrator perlu terlebih dahulu mengajukan portofolio. Ketika portofolio sudah melalui proses *review* dan diterima, maka akan dilanjutkan ke tahap diskusi untuk membahas detail dari proyek (Zeegen, 2005, h.102). Kedua, ilustrator perlu melakukan tahapan *quoting for work* untuk menentukan harga desain. Ketiga, terkadang ilustrator akan diminta untuk membuat *testing* karya sebagai contoh yang bisa digunakan untuk memperjelas konsep desain bagi agensi ataupun klien. Keempat, agensi akan melakukan proses *Focus Group* kepada klien secara langsung. Pada tahapan ini, jika klien kurang setuju terhadap contoh desain, maka agensi bisa langsung menolak karya dari ilustrator. Keempat, *pitching* yang dihadiri oleh beberapa ilustrator untuk mempresentasikan dan menjual karya final kepada agensi (Zeegen, 2005, h.103).

2.2.1.5 Music Industry Illustration

Di dalam industri musik, ilustrasi memiliki peran penting untuk membentuk identitas serta ciri khas dari sebuah album, *band* atau artis tertentu. Biasanya, semakin unik ilustrasi yang dibuat, semakin tinggi nilai penjualan. Industri musik sendiri sangatlah luas, sehingga ilustrator memiliki banyak peluang untuk memasuki industri tersebut. Contohnya seperti, ilustrasi yang digunakan pada sampul album, poster, *merchandise*, *back drop*, video promosi dan lain sebagainya (Zeegen, 2005, h.106).



Gambar 2.17 Contoh Penerapan Ilustrasi Pada Industri Musik
Sumber: *The Fundamentals of Illustration* (Halaman 107)

Industri musik yang luas juga sejalan dengan pandangan yang dikutip Lawrence Zeegen di dalam sebuah wawancara bersama Kustaa Saksi, seorang ilustrator di industri musik. Kustaa menyebutkan bahwa kebutuhan setiap proyek berbeda-beda, tergantung preferensi, arahan serta sifat klien. Terkadang ada yang memiliki konsep yang sudah matang, ada juga yang memberikan kebebasan kepada ilustrator. Selanjutnya, ia juga berpendapat bahwa ilustrasi pada sampul album tidak bisa dianggap sekedar hiasan, melainkan harus merefleksikan *mood* dari album tersebut. Kustaa juga menekankan bahwa sekalipun pekerjaannya akan lebih mudah ketika menyukai musik yang terdapat di dalam album, tetapi ia akan selalu berusaha menjaga profesionalitas ketika membuat ilustrasi di industri musik (Zeegen, 2005, h.108).

2.2.1.6 *Graphic Design Studio Collaboration*

Kolaborasi dengan studio desain grafis independen memiliki lebih banyak peluang bagi ilustrator ketimbang dengan agensi iklan atau penerbitan. Proyek yang biasanya ditangani studio desain grafis antara lain desain logo, brosur, poster, serta laporan tahunan. Bagi ilustrator, penting untuk melakukan riset terlebih

dahulu sebelum bekerja sama dengan sebuah studio. Riset ini dapat dilakukan melalui *website* resmi studio maupun berita terbaru yang membahas reputasi mereka (Zeegen, 2005, h.110).

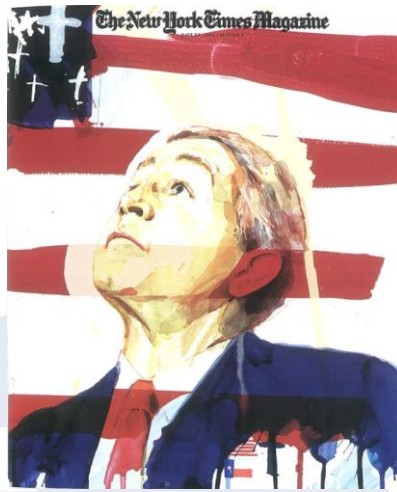


Gambar 2. 18 Contoh Penerapan Ilustrasi Pada Studio Desain Grafis Independen
Sumber: *The Fundamentals of Illustration* (Halaman 110 – 111)

Selanjutnya, kolaborasi yang dilakukan bersama studio desain grafis independen biasanya disertai dengan *purchase order* ataupun kontrak tertulis (Zeegen, 2005, h.110). Kontrak ini penting karena dapat melindungi baik ilustrator maupun klien. Di dalamnya tercantum informasi mengenai *invoice* yang telah disetujui kedua belah pihak serta tanggal dimulainya proyek tertentu. Keunggulan memiliki kontrak tertulis adalah untuk menghindari terlewatnya informasi penting yang mungkin terjadi apabila perjanjian hanya dilakukan secara verbal (Zeegen, 2005, h.111).

2.2.1.7 *Self-Initiated Illustration*

Self-Initiated Illustration bisa juga disebut sebagai *freelance* ilustrasi. Pekerjaan ini memberikan kebebasan lebih kepada ilustrator, karena mereka tidak bekerja di bawah institusi, perusahaan ataupun agensi tertentu. Ilustrator pun bisa melakukan eksplorasi sebebas mungkin, melalui sketsa pada *sketchbook* hingga mengeksplorasi gaya baru. Jika sudah terbiasa, maka lama-kelamaan ilustrator akan memiliki ciri khas tersendiri yang bisa menjadi nilai jual bagi klien (Zeegen, 2005, h.114).



Gambar 2. 19 Contoh Hasil Ilustrasi *Freelance*
Sumber: *The Fundamentals of Illustration* (Halaman 115)

Contoh nyata proyek pribadi dari ilustrator yang berhasil melirik klien besar bisa dilihat pada karya Michael Gillette. Michael Gillette merupakan seorang ilustrator yang tinggal di San Francisco dan memiliki ciri khas ilustrasi yang menjadi daya pembedanya. Salah satu contoh karya ilustrasi Michael bisa dilihat pada gambar di atas. Karya di atas merupakan ilustrasi potret George Bush yang dibuat Michael untuk New York Times, karena ia dinilai ciri khasnya yang unik (Zeegen, 2005, h. 115).

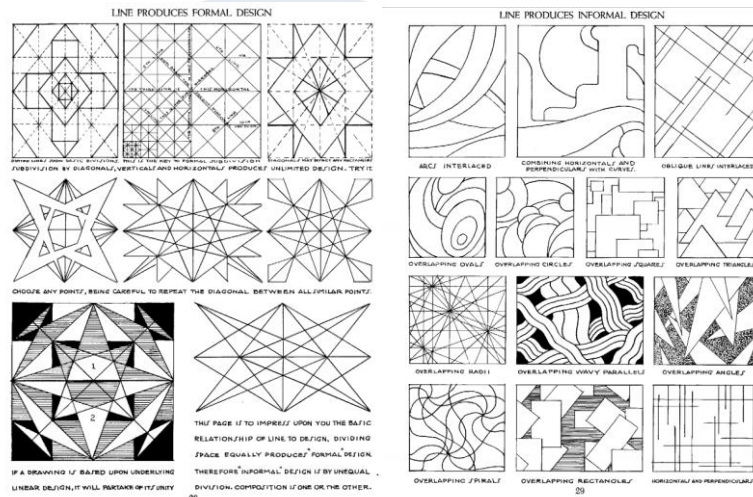
2.2.2 Elemen-Elemen Pada Ilustrasi

Elemen-elemen pada sebuah ilustrasi diperlukan untuk membuat ilustrasi yang baik dan nyaman dilihat. Dalam bukunya, Loomis (1947) menyoroti tiga elemen, yakni garis, gelap terang serta warna. Ketiga elemen ini saling berhubungan satu dengan yang lain dan perlu diterapkan secara hati-hati. Berikut merupakan pemaparan lebih lanjut tentang ketiga elemen tersebut.

2.2.2.1 Garis

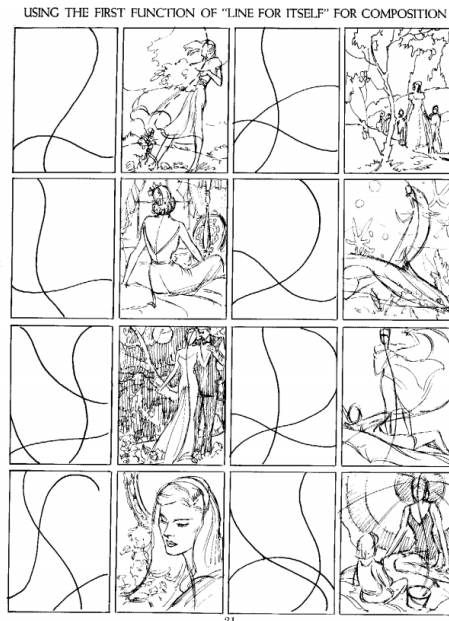
Garis merupakan elemen yang memiliki peran sangat penting di dalam sebuah ilustrasi. Bahkan, semua garis seharusnya memiliki fungsi dan tujuannya masing-masing, sehingga tidak boleh digunakan secara sembarangan. Total terdapat tujuh fungsi primer

dari garis, yakni untuk menyampaikan keindahannya secara intrinsik, untuk membagi atau membatasi suatu area, untuk menggambarkan ide atau simbol, untuk memberikan bentuk atau kontur, untuk mengarahkan mata ke suatu titik, untuk menambahkan gradasi serta membuat desain (Loomis, 1947, h.25).



Gambar 2. 20 Perbandingan Penggunaan Garis Pada Desain Formal dan Informal
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 28 – 29)

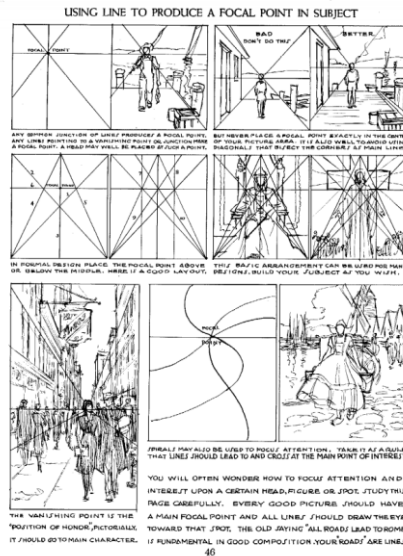
Loomis secara lebih lanjut memberikan contoh-contoh penerapan garis berdasarkan fungsinya. Pertama Loomis memberikan contoh penerapan garis yang bisa digunakan untuk membagi halaman menjadi beberapa bagian secara sama rata. Pembagian halaman dengan cara ini menghasilkan desain formal. Contoh desain formal adalah sebuah desain yang dibagi berdasarkan subdivisi, hasil penarik garis secara vertikal, horisontal, dan diagonal yang dilakukan secara berulang dan sama lebarnya. (Loomis, 1947, h.28) Sebaliknya, jika garis digunakan untuk membagi halaman secara tidak merata, akan disebut sebagai desain informal. Contoh desain informal seperti garis yang sengaja didesain secara tumpang tindih (Loomis, 1947, h.29)



Gambar 2.21 Penggunaan Garis Dalam Struktur Dasar Komposisi
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 31)

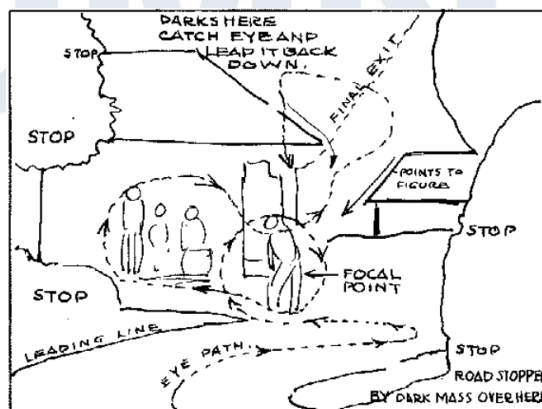
Selain berfungsi untuk membagi halaman menjadi beberapa bagian, garis juga berfungsi untuk membentuk struktur komposisi ilustrasi. Komposisi yang baik biasanya tersusun atas penempatan garis yang baik, karena garis bisa dianggap sebagai peta awal untuk meletakkan elemen serta proporsi gambar yang tepat. Untuk penerapan komposisi sendiri terdapat berbagai cara yang bisa dieksplorasi. Mulai dari menggunakan garis lengkung, bentuk huruf atau simbol tertentu, bentuk geometris ataupun berbagai bentuk lainnya (Loomis, 1947, h. 30 – 33).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



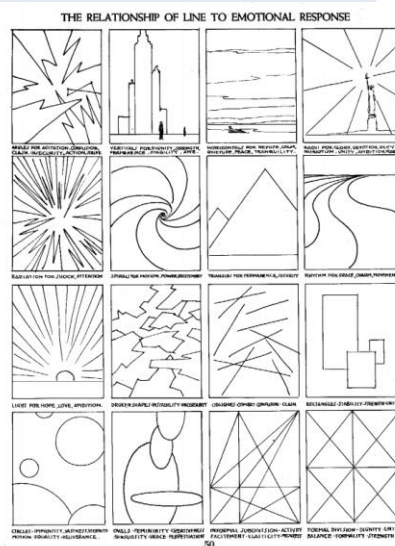
Gambar 2. 22 Penggunaan Garis Dalam Menentukan *Focal Point*
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 46)

Cara lain untuk menggunakan garis di dalam membagi halaman dan membentuk komposisi adalah melalui perspektif. Di dalam perspektif, garis digunakan untuk menentukan *focal point*. *Focal point* ini ditentukan berdasarkan ketinggian serta arah mata memandang atau biasa disebut juga sebagai *eye level* (Loomis, 1947, h. 42). Sebuah *focal point* yang baik biasanya akan membantu mengarahkan mata audiens pada sebuah titik (Loomis, 1947, h. 46).



Gambar 2. 23 Penerapan Fungsi Garis Untuk Mengarahkan Mata Audiens
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 47)

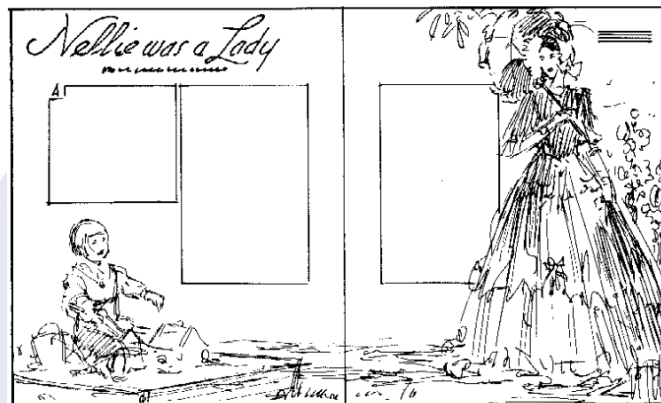
Kemudian, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar berhasil membuat sebuah ilustrasi yang mengarahkan mata target audiens kepada satu titik. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah garis yang membentuk arah pandang ini harus mengalir secara halus, bukan memaksa audiens untuk melihat satu titik. Di dalam sebuah ilustrasi, lebih baik menyediakan *pathway* dan *exit*. *Pathway* merupakan jalur visual yang bisa diikuti oleh mata audiens. *Exit* merupakan cara halus yang bisa mengarahkan mata keluar dari gambar, agar memastikan audiens tidak merasa terjebak ketika memperhatikan sebuah ilustrasi. Baik *Pathway* maupun *exit* harus secara hati-hati ditata agar menjauhi sudut dari sebuah ilustrasi, karena bisa membuat sebuah ilustrasi kurang nyaman untuk dilihat (Loomis, 1947, h. 47).



Gambar 2. 24 Garis Digunakan Untuk Memberikan Kesan Pada Audiens
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 50)

Selain bisa digunakan untuk membagi halaman, digunakan sebagai struktur komposisi ataupun perspektif, garis juga bisa digunakan untuk memberi kesan tertentu pada audiens. Contohnya, garis *zig-zag* yang atau garis yang bersudut tajam bisa digunakan untuk menggambarkan kesan kebingungan ataupun ketegangan di dalam adegan aksi. Contoh lainnya, garis horizontal bisa digunakan

untuk memberikan kesan tenang. Dengan demikian, garis bisa digunakan untuk membawa makna yang berbeda-beda, tergantung dengan cara seseorang mengkomposisikan serta membentuk garis. (Loomis, 1947, h. 50)



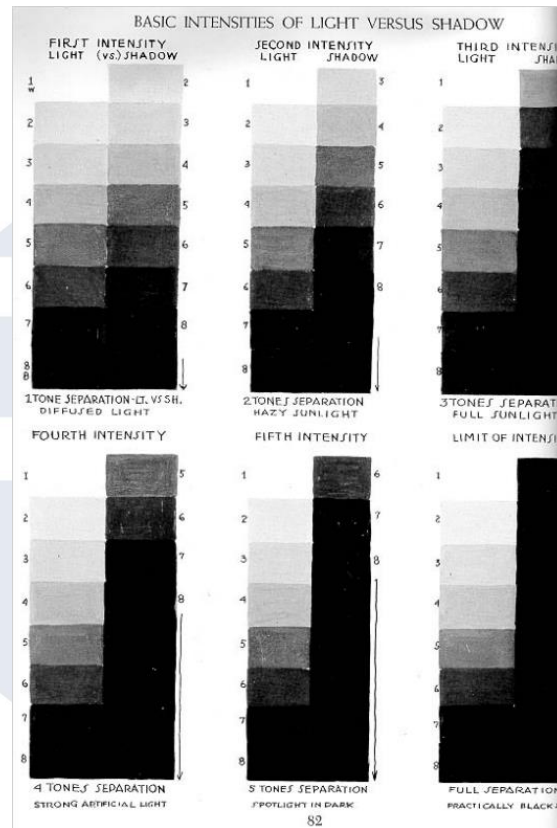
Gambar 2. 25 Contoh Penerapan Garis Pada Komposisi Vignette
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 52)

Terakhir, garis bisa digunakan untuk membentuk *vignette*. *Vignette* di dalam ilustrasi sendiri biasanya berupa gambar objek yang dibiarkan seolah melayang, karena tidak diberikan latar yang detail. Penerapan *vignette* pada ilustrasi ini juga berhubungan erat dengan fungsi garis yang bisa digunakan untuk menyusun struktur komposisi. Beberapa contoh *vignette* yang biasa ditemukan pada ilustrasi adalah *white space* yang dibiarkan kosong, *vignette* yang menempatkan subjek pada sudut halaman, *vignette* dalam bentuk siluet, dan lain sebagainya (Loomis, 1947, h. 52 – 53).

2.2.2.2 Gelap Terang

Pada ilustrasi, elemen selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah gelap terang. Di dalam buku *Creative Illustrations*, definisi mengenai gelap terang dihubungkan dengan pengaturan *tone*. *Tone* sendiri merupakan tingkat perbedaan nilai gelap terang dan hubungannya dengan satu sama lain. Hal ini berhubungan dengan faktor cahaya dan bayangan yang jatuh pada sebuah objek.

Contohnya, warna terang bisa tampak gelap ketika berada di dalam bayangan (Loomis, 1947, h. 81).



Gambar 2. 26 Contoh Perbandingan Intensitas Gelap Terang
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 52)

Loomis membagi *tone* menjadi empat kelompok berdasarkan sifatnya, yakni berdasarkan intensitas cahaya terhadap bayangan, hubungan nilai antar *tone*, identifikasi kualitas cahaya serta pengaruh pantulan cahaya. (Loomis, 1947, h. 81). Sifat pertama berhubungan dengan tingkat gelap atau terang yang terlihat pada sebuah objek. Jika cahaya semakin terang, maka bayangan akan semakin tajam. Sementara, cahaya yang redup akan membuat perbedaan yang hampir samar di antara gelap dan terang. Pada sifat pertama ini, disebutkan juga bahwa hubungan gelap terang akan menghasilkan kontras. Kontras yang baik perlu diatur agar nilai bayangan sejajar dengan nilai cahaya (Loomis, 1947, h. 83).

Sifat kedua, hubungan nilai antar *tone*, berfokus kepada cara satu nilai gelap terang dibandingkan dengan nilai lainnya. Hal ini karena, di dalam sebuah ilustrasi tidak ada nilai yang berdiri sendiri. Loomis menjelaskan bahwa penting untuk menyusun *tone* seperti menyusun komposisi musik, karena di dalam musik nada bisa diubah sesuka hati asalkan hubungan antar nada tetap konsisten, begitu pula dengan nilai di dalam gelap terang. Jika hubungan antar *tone* tidak dijaga, maka ilustrasi yang dihasilkan akan cenderung tampak keruh (Loomis, 1947, h. 83).

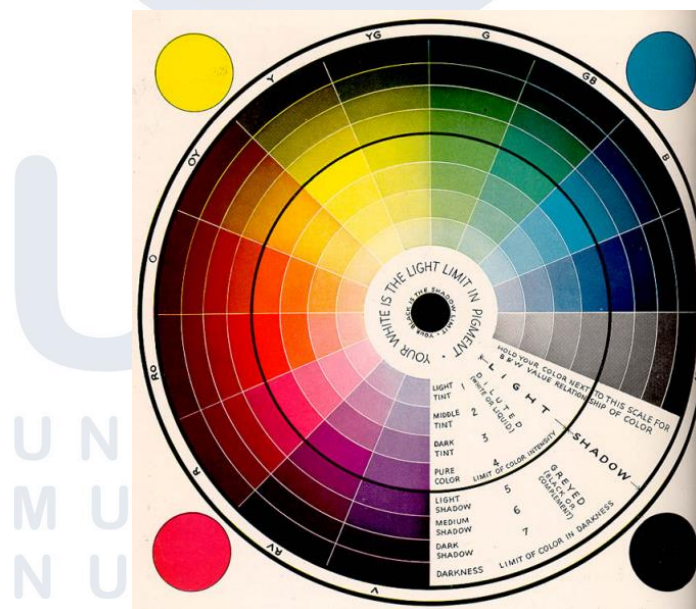
Sifat ketiga, identifikasi kualitas cahaya berhubungan dengan sumber cahaya di dalam sebuah ilustrasi yang mempengaruhi suasana gambar secara keseluruhan. Sumber cahaya yang berbeda akan menghasilkan suasana yang berbeda pada sebuah ilustrasi. Beberapa contoh sumber cahaya adalah seperti, sumber cahaya matahari, lampu buatan ataupun kombinasi di antaranya. Selain itu, sumber cahaya yang berbeda juga nantinya akan berpengaruh terhadap karakter bayangan. Contohnya, objek yang sama diletakan pada cahaya yang kuat dan cahaya yang redup tentu memiliki nilai bayangan yang berbeda (Loomis, 1947, h. 83).

Sifat terakhir, pengaruh cahaya yang dipantulkan. Sifat ini merupakan detail kecil tetapi memiliki pengaruh signifikan pada sebuah ilustrasi. Cahaya pantul bisa berasal dari berbagai sumber, seperti dari dinding, pakaian, tanah, ataupun objek lain yang berada di sekitar subjek gambar. Pantulan ini membentuk gradasi halus yang membuat nilai dari bayangan terangkat. Jika di dalam sebuah ilustrasi tidak terdapat pantulan cahaya, maka bayangan yang muncul akan terlihat mati dan menghilangkan unsur volume pada ilustrasi. Namun, perlu diperhatikan bahwa pantulan harus selalu memiliki nilai lebih rendah dari area yang mendapat cahaya langsung. Dengan demikian, pantulan yang diterapkan secara baik

akan menciptakan kesan tiga dimensi dan ilusi ruang pada ilustrasi, yang akan membuat ilustrasi tampak hidup (Loomis, 1947, h. 86).

2.2.2.3 Warna

Warna seringkali dipandang sebagai sebuah elemen yang asing. Namun, pada kenyataannya warna seharusnya dipandang sebagai sebuah elemen yang berhubungan dengan *tone*, cahaya serta bayangan. Warna dasar atau yang biasa disebut juga sebagai warna primer bisa dibagi menjadi tiga macam warna, yakni merah, kuning dan biru. Jika ketiga warna ini digabungkan maka akan menghasilkan warna sekunder. Kemudian, jika warna sekunder digabungkan maka akan menghasilkan warna tersier. Dengan demikian, teori mengenai warna penting untuk dipahami agar bisa mengerti pengaruh dan percampuran warna ketika hendak membuat ilustrasi (Loomis, 1947, h. 149).



Gambar 2. 27 Spektrum Warna Pada Percetakan
Sumber: *Creative Illustrations* (halaman 148)

Warna sendiri sebenarnya baru bisa muncul karena cahaya yang dipantulkan. Itulah mengapa penting untuk mengerti hubungan antara warna primer, sekunder dan tersier. Alasannya

adalah karena warna akan selalu berhubungan dengan cahaya dan pigmen (Loomis, 1947, h. 162). Secara lebih lanjut, Loomis membahas beberapa warna yang cocok untuk digunakan sebagai komplementer. Pada kelompok warna primer, warna komplementer dari merah adalah hijau, warna komplementer dari kuning adalah ungu, dan warna komplementer dari biru adalah oranye. Kemudian, pada kelompok warna sekunder, warna komplementer dari kuning hijau adalah merah ungu, warna komplementer dari biru hijau adalah merah oranye dan warna komplementer dari biru ungu adalah kuning oranye (Loomis, 1947, h. 164).

Warna dengan variasi yang berbeda-beda juga bisa berpengaruh terhadap emosi audiens. Warna merah dan kuning biasanya memberikan membangkitkan rasa semangat. Warna hijau, biru, ungu ataupun abu-abu cenderung memberi kesan menenangkan. Dengan kata lain, warna bisa dibayangkan sebagai bentuk manifestasi dari emosi. (Loomis, 1947, h. 169)

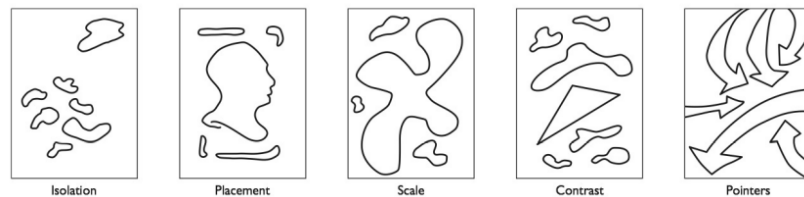
2.2.3 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan dasar yang perlu dijadikan sebagai patokan ketika hendak mendesain sebuah karya. Jika digunakan dengan baik, maka pesan yang ingin disampaikan akan tersampaikan secara efektif dan tepat. Di dalam buku *Graphic Design Solution*, Robin Landa membagi prinsip desain menjadi empat dengan singkatan HAUS, yakni *hierarchy*, *alignment*, *unity* dan *space*. Berikut merupakan beberapa prinsip desain yang perlu dimiliki ketika hendak mendesain sebuah karya (Landa, 2017, h. 25).

2.2.3.1 Hierarchy

Hierarchy atau hirarki visual berhubungan dengan cara mengambil perhatian audiens menggunakan elemen visual. Dengan menggunakan hirarki visual, mata audiens bisa diarahkan dari satu elemen visual ke elemen visual berikutnya. Ketika menerapkan

prinsip hirarki, hal yang pertama perlu dilakukan adalah menentukan urutan desain dari titik fokus utama hingga ke elemen berikutnya. Caranya adalah dengan membuat kontras di antara elemen, seperti perbedaan pada ukuran, bentuk, warna serta tekstur. (Landa, 2017, h. 25)

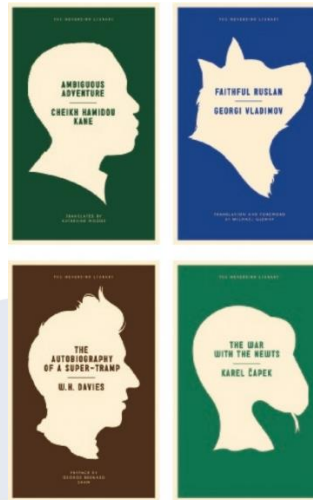


Gambar 2.28 Contoh Penerapan Hirarki Visual
Sumber: *Graphic Design Solution* (halaman 26)

Secara lebih lanjut, Landa memberikan contoh pada gambar di atas. Penerapan hirarki visual bisa diterapkan dengan cara *isolation*, *placement*, *scale*, *contrast* serta *pointers*. *Isolation* dapat dilakukan dengan cara menyendirikan elemen visual dari area lain yang lebih ramai. *Placement* dapat digunakan dengan cara menempatkan bentuk di area tertentu yang membuatnya terlihat berbeda dari elemen lain. *Scale* dapat diterapkan dengan membuat ukuran salah satu elemen secara lebih besar. *Contrast* dapat diterapkan dengan membedakan bentuk. Terakhir, *pointers* dapat digunakan sebagai penunjuk kepada salah satu elemen visual (Landa, 2017, h. 26).

2.2.3.2 Alignment

Prinsip *alignment* yang teraplikasi dengan benar akan membuat sebuah desain tampak lebih rapih. Prinsip *alignment* juga berhubungan dengan prinsip *hierarchy*. Hal ini karena tata letak sebuah elemen akan berpengaruh terhadap relevansi tiap elemen visual. Dengan demikian, prinsip *alignment* yang diterapkan dengan baik akan memungkinkan audiens menangkap korespondensi dari setiap elemen yang digunakan (Landa, 2017, h. 26).

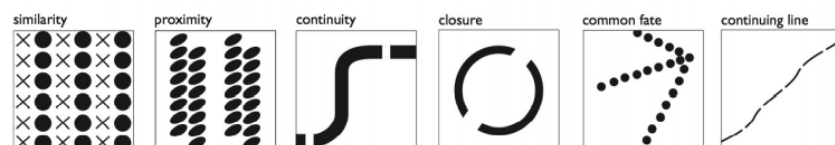


Gambar 2.29 Contoh Penerapan Prinsip *Alignment*
Sumber: *Graphic Design Solution* (halaman 26)

Landa memberikan contoh pada gambar di atas. Bisa dilihat bahwa desain pada ilustrasi memiliki kemiripan secara visual. Ini yang disebut sebagai prinsip *alignment*. Keempat desain di atas sama-sama ditempatkan di tengah. Dengan demikian, mata audiens akan langsung menangkap hubungan atau korelasi antar elemen (Landa, 2017, h. 26).

2.2.3.3 *Unity*

Prinsip *unity* disebut juga sebagai prinsip kesatuan. Kesatuan baru bisa terbentuk ketika terdapat semua elemen visual sudah terhubung dengan baik. Salah satu cara untuk menerapkan prinsip *unity* adalah dengan melakukan repetisi atau konfigurasi. Hal ini akan mempermudah audiens untuk mengingat kembali elemen-elemen visual yang telah digunakan (Landa, 2017, h. 27).



Gambar 2.30 Prinsip Gestalt
Sumber: *Graphic Design Solution* (halaman 26)

Prinsip *unity* juga tidak bisa dipisahkan dengan prinsip gestalt, *laws of perceptual organization*. Prinsip Gestalt terdiri atas,

similarity, proximity, continuity, closure, common fate serta *continuing line*. *Similarity* merupakan prinsip yang menekankan adanya kesamaan pada satu atau beberapa elemen visual. *Proximity* merupakan elemen visual yang diletakan berdekatan satu dengan yang lain. *Continuity* merupakan elemen visual yang berkesinambungan dari elemen sebelumnya. *Closure* menggambarkan kecenderungan manusia untuk menghubungkan satu elemen dengan bentuk tertentu. *Common fate* merupakan elemen yang ditempatkan mengarah ke satu arah yang sama. Terakhir, *continuing line* merupakan garis yang terputus – putus akan tetapi bisa diasosiasikan sebagai satu kesatuan karena bergerak ke arah yang sama (Landa, 2017, h. 29).

2.2.3.4 Space

Prinsip *space* atau ruang berhubungan dengan kesan penambahan ruang pada sebuah desain dua dimensi. Ruang bisa menambahkan kesan tiga dimensi pada sebuah desain. Selain itu, penerapan prinsip ruang juga bisa dihubungkan dengan penambahan ruang kosong pada desain. Ruang kosong memiliki peran penting agar semua elemen visual memiliki ruang untuk bernafas dan memudahkan audiens untuk melihat semua elemen visual secara keseluruhan (Landa, 2017, h.28).

2.2.4 Gaya Ilustrasi

Sebuah gaya ilustrasi didefinisikan sebagai sesuatu yang membedakan satu karya dengan yang lainnya, sehingga memiliki identitas unik tersendiri (Male, 2007, h. 50). Setiap orang yang berkecimpung di dalam dunia ilustrasi, biasanya akan memiliki gaya ilustrasi tersendiri. Walaupun demikian, penting untuk memiliki pemahaman yang mendalam mengenai visual yang akan digunakan terlebih dahulu (Male, 2007, h. 52). Alan Male memberikan contoh, sebuah lukisan yang dibuat secara presisi dan memiliki nilai emosional biasanya cocok digunakan untuk

menggambarkan sejarah perkembangan alam. Dengan demikian, gaya ilustrasi yang unik memang penting untuk dimiliki, tetapi perlu juga mempertimbangkan informasi yang akan disampaikan melalui ilustrasi dengan gaya tertentu.

Sepanjang sejarah, banyak gaya ilustrasi yang berkembang. Namun, Alan Male membagi gaya ilustrasi menjadi dua kelompok besar, yakni *visual metaphor* (Male, 2007, h. 51) dan *pictorial truths* (Male, 2007, h. 50). *Visual metaphor* menggunakan pendekatan konseptual, sehingga menggambarkan informasi dari dunia nyata tetapi sudah diinterpretasikan kembali. Sementara itu, *pictorial truths* menggambarkan gaya visual yang dibuat secara apa adanya.

2.2.4.1 Visual Metaphor

Gaya ilustrasi *visual metaphor* merupakan sebuah gaya yang menggunakan pendekatan metaforikal (Male, 2007, h. 51). Gaya *visual metaphor* secara lebih lanjut dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni *conceptual imagery & surrealism*, *diagrams* serta *abstraction*. Pertama, *conceptual imagery & surrealism* merupakan jenis gaya yang memetakan ide visual dengan bantuan simbolisme, ilusi, gaya ekspresionisme serta beberapa metode komunikasi. Jenis gaya ini pertama kali mulai berkembang pada sekitar tahun 1950 di Amerika Serikat dan ditujukan untuk menggali makna karya secara lebih dalam serta mengundang audiens untuk ikut berpikir, ketimbang membuat karya sekedar untuk meniru hal nyata (Male, 2007, h. 54).



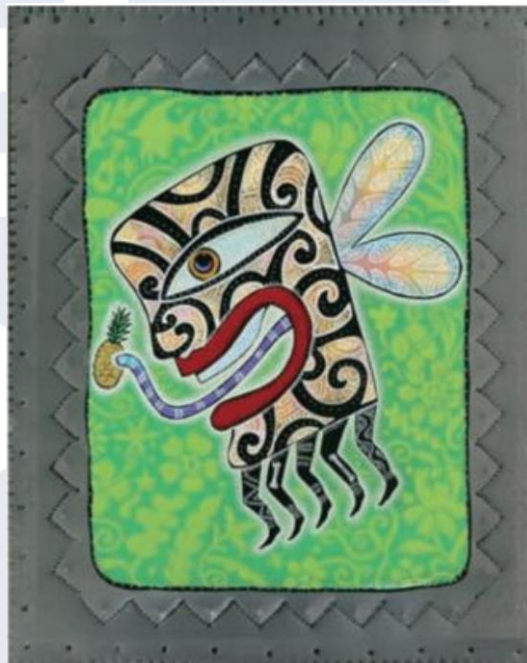
Gambar 2.31 Contoh Karya René Magritte
Sumber: <https://russell-collection.com...>

Salah satu contoh yang berperan di dalam pembentukan gaya ini adalah gaya surealisme. Gaya surealisme identik dengan ilustrasi yang tidak masuk akal serta seolah menggambarkan dunia lain atau dunia mimpi. Sebagai contoh, karya dari René Magritte yang menampilkan benda-benda yang melayang di udara (Male, 2007, h. 56). Karyanya juga secara lebih lanjut menginspirasi karya dengan gaya surealis ataupun yang mengandung makna metafora lainnya hingga sekarang.



Gambar 2.32 Contoh Penerapan Gaya Ilustrasi *Diagrams*
Sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*

Kedua, *diagrams* merupakan gaya ilustrasi yang sering dihubungkan dengan elemen garis yang terdapat pada buku sekolah. Namun, sebenarnya gaya ilustrasi *diagrams* memiliki penerapan yang lebih dalam ketimbang sekedar garis. Alan Male mendefinisikan gaya ilustrasi *diagrams* merupakan sebuah gaya yang digunakan untuk menyampaikan informasi. (Male, 2007, h. 58). Namun, *diagrams* yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi, perlu kembali disesuaikan dengan jenis elemen visual yang akan digunakan.



Gambar 2.33 Contoh Karya Gaya Ilustrasi *Abstraction*
Sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*

Ketiga, gaya ilustrasi *abstraction* merupakan bentuk penentangan terhadap gaya yang terlalu realis. Gaya ilustrasi abstrak berfokus terhadap eksplorasi penggunaan warna serta kebebasan ekspresi dari ilustrator. Penerapan gaya ilustrasi abstrak berkembang secara pesat semenjak ditemukannya alat cetak *full-colour*. Beberapa contoh penerapannya adalah seperti menggunakan teknik kolase (Male, 2007, h. 61).

2.2.4.2 *Pictorial Truths*

Bila menilik sejarah, ilustrasi yang menggambarkan objek nyata secara apa adanya tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan seni. Di masa lampau, kamera belum ditemukan, sehingga penggambaran objek hanya bisa dilakukan dalam bentuk lukisan atau gambar. Sebagai contoh, pada masa peradaban Mesir kuno, ditemukan penggambaran manusia, binatang, makanan dan objek lainnya yang digambarkan sesuai pandangan estetika pada zaman tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, ilustrasi yang menggambarkan objek secara apa adanya pun ikut berkembang. Misalnya, pelukis terkenal seperti Leonardo da Vinci yang membuat ilustrasi anatomi dengan akurasi yang tinggi serta melakukan eksplorasi terhadap ide aerodinamika. Itulah mengapa, ilustrasi yang menggambarkan objek secara apa adanya sering dianggap sebagai bentuk seni. Dengan demikian, *pictorial truths* atau *pictorial realism* bisa didefinisikan sebagai gaya yang menampilkan gambar atau lukisan sesuai dengan konteks tertentu (Male, 2007, h. 62).

Lantas, terdapat tiga jenis gaya ilustrasi yang bisa dikelompokkan ke dalam *pictorial truths*, yakni *hyperrealism*, *stylised realism* dan *sequential imagery*. Pertama, *hyperrealism* merupakan gaya ilustrasi yang menampilkan objek dengan tingkat akurasi tinggi, baik dalam sejin anatomi, gestur, proporsi maupun perspektif. Hasilnya, ilustrasi dengan gaya *hyperrealism* memiliki sifat kredibel. Penerapan gaya *hyperrealism* sangatlah luas, mulai dari menggambarkan kegiatan sehari-hari hingga tokoh terpandang (Male, 2007, h. 64).



Gambar 2.34 Contoh Karya Dengan Gaya *Hyperrealism*
Sumber: Buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*

Namun, di dalam penerapannya, gaya *hyperrealism* tidak selalu digambarkan secara literal. Biasanya, penerapan gaya *hyperrealism* ditambahkan narasi tertentu. Inilah yang menjadi daya pembeda antara fotografi dan ilustrasi. Salah satu contohnya adalah karya Gary Long yang bisa dilihat pada gambar di atas. Gambar tersebut menampilkan ilustrasi yang dibuat untuk mengiklankan produk obat alami yang dapat membantu memberi ketenangan di tengah segala kesibukan (Male, 2007, h. 65).



Gambar 2.35 Lukisan *Un bras de la Seine près de Vétheuil* Karya Monet
Sumber: <https://artlogic-res.cloudinary.com...>

Kedua, *stylised realism* merupakan gaya yang terbentuk sebagai hasil percampuran antara gaya realisme dan gaya impresionisme ataupun ekspresionisme. Salah satu contoh pelukis

yang memiliki gaya *stylised realism* adalah Claude Monet. Monet merupakan seorang pelukis terkenal yang identik dengan lukisannya yang menggambarkan keindahan alam dengan cara yang luwes dan bebas. Alasan karya Monet bisa digolongkan ke dalam *stylised realism* adalah karena karyanya masih menggambarkan keindahan alam secara apa adanya, tetapi sudah diberikan sentuhan pribadi sesuai dengan ciri khas Monet. Contoh lukisan karya Monet dapat dilihat pada gambar di atas (Male, 2007, h. 68).



Gambar 2.36 Penerapan Gaya *Sequential Imagery* Pada Karya John Aggs
Sumber: Buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*

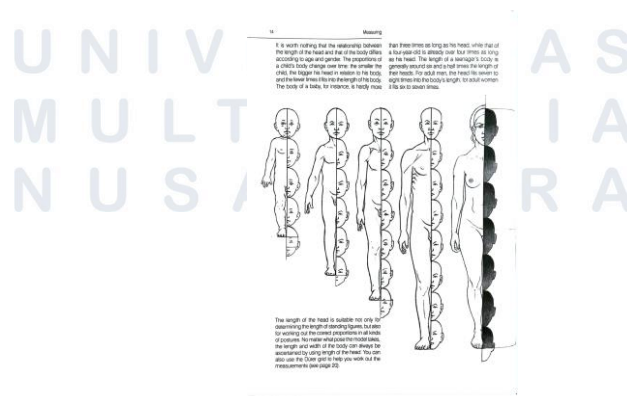
Ketiga, *sequential imagery* merupakan gaya ilustrasi yang menampilkan rangkaian gambar berurutan untuk membentuk suatu narasi yang utuh. Di dalam *sequential imagery*, gaya visual yang digunakan bisa sangat beragam. Meskipun demikian, biasanya tetap digambarkan berdasarkan ruang yang terasa nyata, sehingga memberikan kesan tiga dimensi. Secara historis, gaya *sequential imagery* sudah ditemukan pada zaman manusia purba, tepatnya pada zaman paleolitik. Bentuk *sequential imagery* yang ditemukan berupa

serangkaian gambar yang diukir pada permukaan batu. Perkembangan *sequential imagery* dilanjutkan berlanjut dan masih digunakan hingga sekarang. Kini, *sequential imagery* memiliki sifat yang fleksibel dan bisa diterapkan pada berbagai bidang, seperti pada bidang periklanan, edukasi dan lainnya (Male, 2007, h. 70).

Dalam pembuatan ilustrasi dengan gaya *sequential imagery* terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yakni penggunaan alur dan ritme di dalam penyajian gambar. Kedua aspek tersebut akan berpengaruh terhadap keterkaitan antar gambar (Male, 2007, h. 71). Selain itu, ritme juga berpengaruh untuk memastikan perhatian audiens tetap terjaga dari satu gambar ke gambar berikutnya (Male, 2007, h. 72). Dengan demikian, alur dan ritme harus digunakan secara strategis dalam gaya *sequential imagery* agar pesan dapat disampaikan secara efektif dan menarik.

2.2.5 Menggambar Anatomi Tubuh

Pemahaman yang benar dibutuhkan agar bisa menggambar anatomi tubuh manusia secara akurat. Caranya adalah dengan terlebih dahulu mempelajari cara mengukur anatomi manusia. Dalam dunia ilustrasi terdapat banyak cara untuk mengukur anatomi. Salah satunya adalah mengukur anatomi tubuh berdasarkan perbandingan ukuran kepala dengan perkiraan tinggi badan (Szunyoghy, 2015, h. 14).

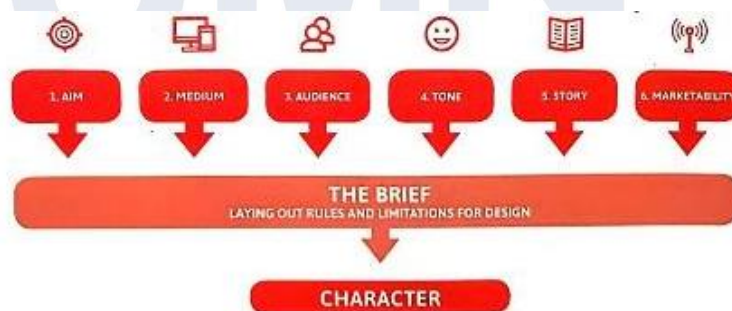


Gambar 2.37 Anatomi Manusia Dengan Perbandingan Ukuran Kepala
Sumber: Buku *Drawing The Human Figure*

Berdasarkan gambar di atas, Szunyoghy menjelaskan bahwa ukuran kepala yang digunakan untuk menggambar anatomi tubuh berubah seiring dengan bertambahnya usia. Contohnya, untuk balita, biasanya memiliki perbandingan anatomi 1:4,5 kepala. Sementara, untuk menggambar pria dewasa biasanya menggunakan perbandingan anatomi 1:7 hingga 1:8. Kemudian, untuk menggambar wanita deasa biasanya menggunakan perbandingan anatomi 1:6 hingga 1:7. Disebutkan juga bahwa penerapan ukuran kepala terhadap anatomi tubuh manusia bisa digunakan pada berbagai posisi dan gestur (Szunyoghy, 2015, h. 14).

2.2.6 Desain Karakter

Berdasarkan buku *Creating Characters for The Entertainment Industry*, disebutkan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika ingin membuat ilustrasi karakter. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah membuat sebuah *design brief* yang komprehensif. Dalam ranah desain karakter *design brief* merupakan acuan yang digunakan selama proses desain dan mengandung segala bentuk informasi yang diperlukan untuk mendesain karakter. Sebuah *design brief* yang komprehensif biasanya terdiri atas enam aspek, yakni tujuan desain, media yang digunakan, target audiens, gaya visual, konten cerita serta daya jual karakter (Anderson et al., 2019, h. 19).



Gambar 2.38 Proses Membuat *Design Brief*
Sumber: Buku *Creating Characters For The Entertainment Industry* (Halaman 19)

Aspek pertama di dalam membuat *design brief* adalah tujuan atau *aim*. Tujuan yang telah ditentukan sejak awal proses desain akan

mempermudah seorang kreator di dalam proses selanjutnya. Pada aspek ini, beberapa hal yang perlu diidentifikasi adalah seperti jenis karakter yang ingin didesain, media yang akan digunakan pada hasil akhir serta fungsi dari karakter. Contohnya, apakah karakter tertentu didesain dengan tujuan edukatif atau tujuan komersial? Setelah itu, seorang kreator juga perlu menyiapkan berbagai elemen desain, seperti sketsa eksplorasi, *thumbnails*, alternatif warna yang akan digunakan, gaya atau gestur karakter, ekspresi karakter, pakaian karakter serta *turnarounds* karakter (Anderson et al., 2019, h. 20)

Aspek kedua adalah media atau *medium* yang akan digunakan. Media yang akan digunakan perlu terlebih dahulu diidentifikasi, karena media yang berbeda tentu memiliki penerapan yang berbeda pula. Hal ini karena, setiap media memiliki ketentuan teknis serta keterbatasan masing-masing. Namun, Anderson memberikan contoh bahwa karakter yang sama bisa saja digunakan pada media yang berbeda. Hanya saja karakter tersebut perlu melalui proses penyesuaian (Anderson et al., 2019, h. 21).

Aspek ketiga adalah target audiens yang ingin dituju. Penentuan target audiens perlu dilakukan secara spesifik agar tidak menimbulkan kebingungan dalam proses mendesain. Alasannya adalah karena masing-masing target audiens akan merespon dengan gaya ilustrasi karakter yang berbeda. Biasanya, semakin muda usia dari target audiens, warna yang digunakan lebih cerah dan bentuk yang digunakan lebih sederhana. Sementara itu, semakin tua usia dari target audiens, bentuk yang digunakan semakin kompleks dan menggunakan warna-warna yang lebih berani (Anderson et al., 2019, h. 26). Dalam menentukan target audiens, seorang kreator juga perlu memperhatikan jenis kelamin dari target yang akan dituju. Fungsinya adalah untuk memberikan arahan serta acuan yang jelas bagi kreator dalam mendesain (Anderson et al., 2019, h. 27).

Aspek keempat adalah *tone* atau gaya tertentu yang ingin disampaikan kepada target audiens. *Tone* yang digunakan berhubungan

erat dengan nuansa yang dihasilkan pada hasil akhir (Anderson et al., 2019, h. 28). Contohnya, sebuah karakter yang muncul pada film ataupun *game* bergenre horor tentu akan memiliki kesan seram. Sementara, karakter yang digunakan untuk anak akan memiliki kesan lucu dan ramah. Itulah mengapa *tone* juga berhubungan erat dengan target audiens yang ingin dituju (Anderson et al., 2019, h. 29).

Tone juga dipengaruhi melalui *shape language* yang digunakan pada karakter (Anderson et al., 2019, h. 28). *Shape language* sendiri merupakan sebuah metode yang digunakan dalam desain karakter dengan menggunakan bentuk dasar untuk menyampaikan makna yang berbeda. Contohnya, bentuk persegi melambangkan sifat maskulin, bentuk lingkaran melambangkan sifat positif dan bentuk segitiga melambangkan ketajaman serta sifat dinamis. Di dalam menentukan *shape language* yang sesuai, terdapat beberapa tahapan yang bisa diikuti. Pertama, menggambar karakter dengan tiga bentuk dasar yang berbeda. Kedua, pilih salah satu hasil penggambaran yang paling sesuai. Ketiga, menggambar karakter tersebut dengan berbagai gabungan bentuk dasar agar tampak lebih kompleks (Bishop dkk., 2019, h. 3).

Aspek kelima adalah konten cerita serta cara penyampaiannya kepada target audiens. Kehadiran karakter selalu disertai dengan cerita, sehingga karakter tidak dapat berdiri sendiri. Sebuah cerita yang baik biasanya memiliki tujuan dan tantangan yang perlu dihadapi oleh karakter. Dalam proses mencapai tujuan dan melewati tantangan, karakter bisa digambarkan melalui berbagai macam perubahan. Namun, berbagai jenis perubahan ini perlu kembali disesuaikan kepada narasi yang telah dibuat. Contohnya, perubahan pada karakter bisa dilakukan apabila karakter melalui perubahan keadaan atau menyampaikan perubahan kondisi karakter kepada target audiens melalui perubahan visual yang digunakan (Anderson et al., 2019, h. 30).

Selanjutnya, dalam aspek cerita, seorang kreator juga perlu memahami latar belakang dari karakter yang ingin didesain. Cara yang bisa digunakan adalah melalui menanyakan berbagai pertanyaan untuk membantu kreator dalam membentuk biografi karakter. Pertanyaan ini berfungsi untuk merangkum latar belakang dari karakter yang ingin didesain. Beberapa contoh pertanyaan yang bisa digunakan dalam proses mendesain adalah siapa atau apa karakter yang akan didesain, asal tempat tinggal dari karakter, apa yang disukai atau tidak disukai oleh karakter, usia dari karakter, apa saja nilai atau pandangan hidup yang dipegang oleh karakter, kekurangan yang dimiliki karakter, hal yang paling diinginkan oleh karakter serta pada bagian mana dari narasi karakter tertentu akan muncul (Anderson et al., 2019, h. 31).

Aspek terakhir adalah daya jual dari karakter. Daya jual dari karakter berkorelasi dengan potensi pengembangan karakter pada media sekunder atau media kolateral. Contohnya seperti, buku ilustrasi biasanya disertai dengan *merchandise* untuk meningkatkan daya tarik dari buku tersebut. Hal ini karena media lanjutan dengan desain karakter yang berhasil sukses akan menghasilkan pemasukan lebih bagi kreator (Anderson et al., 2019, h. 34).

Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat ilustrasi. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah jenis ilustrasi yang digunakan dan disesuaikan dengan masing-masing bidang. Hal kedua yang perlu diperhatikan adalah sebuah ilustrasi yang baik biasanya memiliki penerapan elemen dan prinsip desain pada ilustrasi. Setelahnya, gaya ilustrasi yang digunakan pun harus dipilih berdasarkan konsep yang ingin diangkat. Terakhir, sebuah desain karakter memerlukan *aim, medium, audience, tone, story, tone, target, marketability*.

2.3 Kepercayaan Diri Pada Remaja

Remaja merupakan seseorang yang sedang mengalami masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa, yang mencakup transisi secara biologis, psikologis,

sosial-ekonomi ataupun pola identifikasi (Djibu, 2023, h. 155). Berdasarkan fase tingkatan umur, remaja bisa dikelompokkan menjadi tiga tahapan, yakni remaja awal, remaja tengah dan remaja akhir. Masa remaja awal umumnya dialami pada kelompok usia 12–15 tahun dan mereka yang termasuk pada kelompok ini mulai mengalami perubahan fisik serta ketertarikan terhadap lawan jenis dan mengalami dorongan seksual (Djibu, 2023, h.157). Masa remaja tengah umumnya dialami oleh kelompok usia 15–18 tahun dan sangat mementingkan kehadiran teman. Dan terakhir, masa remaja akhir, umumnya dialami oleh kelompok usia 18–21 tahun dan biasanya mereka merupakan mahasiswa, yang menunjukkan sikap lebih dewasa (Djibu, 2023, h.158).

Sementara itu, menurut teori perkembangan psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson, remaja merupakan tahapan ketika seseorang mencari identitas. Sebutan lain yang diberikan pada kelompok usia tersebut adalah *adolescence*. Sebuah penelitian yang berlandaskan teori Erik Erikson, mengelompokkan remaja ke dalam rentang usia 12–18 tahun (McLeod, 2025, h. 2). Pada tahapan ini, remaja cenderung akan melakukan banyak eksplorasi terhadap peran yang berbeda-beda, nilai serta tujuan yang ingin dicapai (McLeod, 2025, h. 14). Selain itu, masa ini juga erat kaitannya dengan pengaruh teman sebaya serta refleksi pribadi (McLeod, 2025, h. 15). Jika masa ini tidak berhasil dilalui dengan baik, maka seorang remaja akan mudah merasa kurang percaya diri. Dengan demikian, masa remaja merupakan masa seseorang mencari identitas mereka yang sesungguhnya melalui proses eksplorasi yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan harus dilewati untuk menghindari menurunnya rasa percaya diri. Itulah mengapa kepercayaan diri penting untuk dimiliki seorang remaja.

2.3.1 Definisi & Pentingnya Kepercayaan Diri Pada Remaja

Kepercayaan diri didefinisikan sebagai keyakinan dan penerimaan terhadap kemampuan diri untuk menghadapi kegagalan ataupun penolakan (Eka et al., 2023, h. 367). Sikap percaya diri pertama kali mulai dibentuk di dalam diri seseorang pada usia 6–12 tahun (McLeod). Di dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson, seseorang

yang berada pada rentang usia tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tahap *industry vs. inferiority*. Pada tahap ini, seseorang akan mulai mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar, sehingga muncul perasaan mampu melakukan suatu hal.

Proses penumbuhan rasa percaya diri tidak berhenti pada tahap usia tersebut, melainkan berlanjut pada rentang usia 12–18 tahun. Rasa percaya diri yang telah tumbuh sebelumnya secara lebih lanjut dikembangkan melalui proses pencarian jati diri. Mengacu kepada teori perkembangan psikosial Erik Erikson, tahap ini juga sering disebut juga sebagai tahapan *identity vs. role confusion*, yang biasanya dialami pada masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (McLeod, 2025). Dengan demikian, jika pada tahap sebelumnya merupakan dasar pembentukan rasa percaya diri, maka pada tahap ini rasa kepercayaan diri mengalami proses pematangan.

Sifat percaya diri penting untuk dimiliki karena dapat membantu mempermudah proses transisi seorang remaja menuju dewasa. Biasanya, remaja yang bersikap percaya diri ditunjukkan melalui berbagai macam aspek, seperti bersikap optimis, objektif, bertanggung jawab, meyakini kemampuan diri, rasional dan realistis. Sebaliknya, rasa kurang percaya diri muncul ketika seorang remaja gagal mengembangkan sikap percaya diri. Oleh karena itu, penyebab kurang percaya diri perlu diidentifikasi sedini mungkin agar dapat diberikan intervensi yang tepat.

2.3.2 Penyebab Rendahnya Rasa Percaya Diri Pada Remaja

Penyebab rendahnya rasa percaya diri pada remaja sebenarnya sangat luas dan bervariasi pada masing-masing individu. Hal ini karena, pengalaman seorang remaja dengan remaja lainnya berbeda. Namun, pada perancangan ini penulis akan berfokus kepada empat faktor utama yang dianggap paling relevan dengan topik perancangan. Keempat faktor tersebut adalah self-esteem yang rendah, krisis identitas, insecurity dan

perasaan takut serta sikap membandingkan diri dengan orang yang dianggap lebih baik.

2.3.1.1 *Self-Esteem* Rendah

Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap remaja panti asuhan di Kecamatan Lima Kaum menunjukkan bahwa *self-esteem* berbanding lurus dengan kepercayaan diri pada remaja (Husna et al., 2022, h. 20). Bila diterjemahkan, *self-esteem* merupakan harga diri dari seorang remaja yang mempengaruhi cara mereka melakukan evaluasi terhadap diri sendiri berdasarkan penilaian individu ataupun sikap dari orang lain (Husna et al., 2022, h. 14). *Self-esteem* yang dimiliki oleh remaja juga akan berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri. Dengan demikian, *self-esteem* perlu dijaga dengan baik agar memastikan terbentuknya rasa percaya diri pada remaja.

Rendahnya *self-esteem* pada diri remaja akan berpengaruh terhadap kehidupan remaja. Seseorang dengan *self-esteem* biasanya akan mengalami kesulitan untuk mengerjakan suatu hal secara konsisten serta lebih mudah menyerah ketika menghadapi suatu hal. Kemudian, *self-esteem* yang rendah juga sering diasosiasikan dengan tindakan kurang irasional, rasa takut menghadapi hal baru atau kurang familiar, sikap defensif, ketidakmampuan melihat kenyataan, sikap kaku, kecenderungan untuk bersikap terlalu adaptif atau terlalu memberontak dan lain sebagainya (Branden, 1995, h. 5). Bukan hanya itu, seseorang dengan *self-esteem* rendah akan cenderung tinggal di dalam zona nyaman, mengalami kesulitan berkomunikasi, hidup dalam kecemasan serta berpengaruh terhadap relasi yang dibangun (Branden, 1995, h. 6). Hal ini bisa terjadi karena cara *self-esteem* bekerja mirip seperti siklus, sehingga ketika berada dalam posisi rendah akan memperkuat hal negatif.

2.3.1.2 Perasaan Takut

Perasaan takut merupakan faktor utama yang mendasari kurangnya rasa percaya diri (Bristow, 2001, h. 17). Perasaan takut atau *fear* merupakan emosi yang bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk. Contohnya seperti, perasaan takut terhadap penolakan serta perasaan takut membuat kesalahan atau kegagalan (Bristow, 2001, h. 18). Oleh sebab itu, penting untuk melihat bagaimana rasa takut dapat menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan remaja.

Perasaan takut yang tidak segera diatasi dapat memunculkan berbagai dampak negatif. Contohnya, rasa takut bisa bermanifestasi menjadi perasaan ragu terhadap diri sendiri (*self-doubt*), timbulnya kecemasan (*anxiety*), rasa khawatir serta panik (Bristow, 2001, h. 17). Selain itu, perasaan takut juga dapat membuat seseorang selalu merasa kurang dan tidak mampu melakukan segala sesuatu. Ketakutan juga bisa membuat seseorang bersikap stagnan atau berdiam diri di tempat, karena tidak mampu mengambil resiko dan selalu memiliki pola pikir “kalau saja saya lebih percaya diri” (Bristow, 2001, h. 18).

2.3.1.3 Krisis Identitas

Faktor selanjutnya yang mudah membuat remaja merasa kurang percaya diri berlandaskan kepada teori perkembangan psikosial Erik Erikson, yang menyebutkan bahwa krisis identitas dapat berdampak negatif terhadap kepercayaan diri remaja. Hal ini karena, remaja termasuk ke dalam tahap perkembangan psikososial *identity vs. role confusion*. Pada tahap ini, remaja mulai mengalami masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Beberapa perubahan fisik dan masa pubertas yang dialami oleh remaja menuntut mereka untuk belajar menyatukan keterampilan, nilai dan peran yang sudah dipelajari pada tahapan sebelumnya (Erikson, 1950, h. 228).

Teori dari Saul McLeod secara lebih lanjut membahas tahap perkembangan psikososial *identity vs. role confusion* yang dibahas oleh Erik Erikson. Ia menentukan bahwa biasanya remaja yang berusia 12-18 tahun yang dapat digolongkan ke dalam tahapan ini (McLeod, 2025, h.2). Saul juga menambahkan bahwa pada tahapan ini, seorang remaja biasanya akan berusaha untuk melakukan eksplorasi identitas serta berusaha memecahkan pertanyaan “Who am I?” Jika tahapan ini berhasil dilalui, maka seorang remaja akan memperoleh *fidelity* atau rasa setia baik pada dirinya sendiri ataupun orang lain di sekitarnya (McLeod, 2025, h.14-15). Sebaliknya, jika tahapan ini tidak berhasil dilewati, maka akan menimbulkan kondisi *role confusion* pada remaja serta memiliki potensi untuk membuat mereka kurang percaya diri (McLeod, 2025, h.18).

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan *School Age Vs. Adolescence*

Stage	Basic Conflict	Virtue	Description
School age (7–11 yrs)	<i>Industry vs. Inferiority</i>	<i>Competence</i>	<i>Develop self-confidence in abilities when competent or sense of inferiority when not</i>
Adolescence (12–18 yrs)	<i>Identity vs. Confusion</i>	<i>Fidelity</i>	<i>Experiment with and develop identity and roles</i>

Mengacu kepada tabel di atas, kepercayaan diri sebenarnya mulai berkembang pada usia 7–11 tahun dan kemudian terus berkembang secara lebih mendalam pada usia 12–18 tahun. Namun, keduanya memiliki perbedaan. Kepercayaan diri yang ditumbuhkan pada usia 7–11 tahun lebih berfokus terhadap membangun keterampilan di sekolah. Jika berhasil akan

menimbulkan rasa mampu. Jika gagal akan menimbulkan *sense of inferiority*, yakni merasa kurang mampu terhadap kemampuan diri sendiri (McLeod, 2025, h. 13).

Sementara itu, pada usia 12 – 18 tahun, seseorang akan mulai melakukan eksplorasi terhadap berbagai peran untuk menemukan jati diri. Jika seseorang memiliki *sense of inferiority* akibat gagal melalui tahap sebelumnya, maka akan ikut terbawa pada tahap berikutnya, termasuk tahapan *identity vs. role confusion*. Pada tahap ini, seseorang akan mudah merasa takut terhadap pandangan negatif dari orang lain (Erikson, 1950, h. 228). Sementara, pada tahap sebelumnya, ketakutan tersebut belum muncul. Keberhasilan melalui tahap *identity vs. role confusion* akan membuat seseorang memiliki kepribadian yang kuat. Namun, jika gagal, seseorang akan mengalami krisis identitas dan berdampak terhadap munculnya perasaan *insecurity* (McLeod, 2025, h. 15).

Dengan demikian, kegagalan dalam tahap perkembangan ini tidak hanya menimbulkan krisis identitas, tetapi juga dapat melemahkan rasa percaya diri remaja dalam menghadapi tuntutan sosial maupun perubahan yang mereka alami.

2.3.1.4 Kecenderungan Membandingkan Diri

Remaja cenderung memiliki sikap yang mudah membandingkan diri mereka dengan orang lain yang dianggap lebih baik daripada mereka, sehingga membuat mereka mudah merasa takut ketika dipandang buruk oleh orang lain atau disebut juga sebagai *Fear of Negative Evaluation* (Eka et al., 2023, h. 368). Kecenderungan membandingkan diri ini dapat berdampak dua arah bagi remaja. Jika mendapat dukungan dari orang terdekat, sikap ini bisa berkembang menjadi motivasi kompetitif yang positif, namun tanpa arahan yang tepat justru berpotensi menimbulkan masalah mental yang berkepanjangan (Suparti et al., 2022, h. 487).

Penelitian *Circle Association* yang dilakukan oleh mahasiswa dari STT Kadesi Yogyakarta secara lebih lanjut membahas aspek-aspek yang mudah membuat remaja membandingkan diri dengan sesamanya, yakni komentar teman, penampilan fisik, kemampuan akademik ataupun keterampilan tertentu serta latar belakang keluarga. (Suparti et al., 2022, h.481). Kemudian, penelitian tersebut juga menyebarkan kuesioner kepada 40 responden. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa teman merupakan faktor tertinggi yang membuat seorang remaja mudah membandingkan diri (Suparti et al., 2022, h.482). Selanjutnya, ditemukan juga bahwa mayoritas responden seringkali secara sadar ataupun tidak sadar membandingkan diri mereka terhadap teman di dalam sebuah lingkaran pertemanan (Suparti et al., 2022, h.484).

Lantas, kurangnya sikap percaya diri pada remaja juga bisa semakin diperparah dengan adanya pengaruh media sosial. Kini, mayoritas remaja menghabiskan waktu mereka untuk bermain media sosial, karena menggunakan media sosial sudah dianggap sebagai kebutuhan sehari-hari yang bisa membantu mereka mengekspresikan diri (Arumaisyah Daulay et al., 2023, h. 97). Namun, penggunaan media sosial bisa berpengaruh secara negatif kepada remaja, sehingga membuat mereka kurang percaya diri karena pencapaian orang lain yang diunggah pada media sosial berpotensi membuat mereka kurang puas terhadap pencapaian diri sendiri (Arumaisyah Daulay et al, 2023, h. 101).

2.3.3 Dampak kurangnya rasa percaya diri pada remaja

Dampak dari kurangnya rasa percaya diri pada remaja sangat beragam. Penelitian terhadap 213 remaja di Indonesia menunjukkan adanya korelasi antara rendahnya kepercayaan diri dengan meningkatnya kecemasan sosial (Wardhana et al., 2024, h. 25). Remaja yang mengalami kecemasan sosial cenderung merasa terasing, menutup diri dari lingkungan, serta sering ragu dalam mengambil keputusan. Kondisi ini juga dapat meningkatkan risiko

depresi, kesepian, dan kecemasan berlebih (Wardhana et al., 2024, h. 26). Penelitian lain pada siswa-siswi SMP Negeri 1 Grujungan menemukan hasil serupa, yakni semakin rendah kepercayaan diri seseorang, maka semakin rendah pula interaksi sosial yang dilakukan (Afifah et al., 2025, h. 396).

Dampak selanjutnya yang ditimbulkan dari kurangnya rasa percaya diri pada diri remaja adalah menurunnya aspek akademik. Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap siswa-siswi SMP di salah satu sekolah negeri menunjukkan adanya korelasi positif antara rasa percaya diri dan pencapaian secara akademik. Hal ini memiliki arti bahwa siswa-siswi dengan rasa percaya diri yang rendah akan cenderung mengalami penurunan pencapaian akademik, begitu pula sebaliknya. Dengan demikian, kurangnya rasa percaya diri tidak hanya menghambat potensi diri remaja, tetapi juga berkontribusi pada menurunnya kualitas belajar dan prestasi akademik mereka (Purnama Sari & Yuzarion, 2025, h. 58).

Berikutnya, kurang percaya diri pada remaja dapat menimbulkan perasaan *insecure*. Maslow menyebutkan bahwa rasa *insecure* ditandai dengan rendahnya kepercayaan diri, asumsi negatif terhadap orang lain serta ketakutan berlebihan terhadap hal baru (Saidah & Hariyadi, 2023, h. 6526). Seseorang yang *insecure* akan mudah merasa kesepian, mudah merasa tertolak, timbul kecemasan, bersikap pesimis, mudah merasa bersalah, tidak bahagia, menjadi individualis dan bahkan menimbulkan neurotis atau kecenderungan untuk khawatir secara berlebihan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kurangnya rasa percaya diri berpotensi memunculkan rasa *insecure* yang menghambat kesejahteraan psikologis dan pertumbuhan remaja secara sehat.

2.3.4 Manfaat Bersikap Percaya Diri

Jika seorang remaja berhasil memiliki sikap percaya diri, maka akan ada banyak manfaat yang bisa dirasakan. Pertama, remaja yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi akan lebih mudah menghadapi situasi sosial apapun. Mereka tidak akan mudah terpengaruh kritik atau pendapat negatif dari orang lain. Remaja yang percaya diri juga akan terhindar dari kecemasan sosial yang berlebihan, sehingga mereka tidak akan mudah merasa takut jika

harus tampil di depan banyak orang ataupun berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, remaja dengan kepercayaan diri yang tinggi juga bisa bersikap lebih terbuka, optimis, termotivasi untuk meraih hal-hal yang diinginkan (Wardhana et al., 2024, h. 26) serta menurunkan rasa cemas dan meningkatkan fokus yang membantu remaja mendapatkan hasil yang lebih baik secara akademis (Purnama Sari & Yuzarion, 2025, h. 56).

Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap remaja awal di SMP Negeri 1 Grugugan, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara tingkat kepercayaan diri dan interaksi sosial. Artinya, semakin tinggi rasa percaya diri yang dimiliki oleh remaja, maka semakin tinggi pula frekuensi interaksi sosial yang akan dilakukan. Hal ini membuktikan bahwa remaja yang percaya diri tidak akan menjauhkan diri dari aktivitas sosial. Dengan demikian, penelitian ini secara lebih lanjut mendukung bahwa kepercayaan diri sangat bermanfaat bagi remaja (Afifah et al., 2025, h. 396).

2.3.5 Cara Membantu Remaja Bersikap Lebih Percaya Diri

Masa pencarian identitas dan jati diri bukanlah sebuah masa yang mudah untuk dilewati bagi remaja. Untuk itu, hal pertama yang diperlukan oleh remaja untuk melewati masa ini adalah dengan memberikan dukungan dan penerimaan. Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap 213 remaja yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia, menunjukkan bahwa upaya menumbuhkan kepercayaan diri tidak bisa dilakukan secara pribadi, melainkan memerlukan dukungan dari lingkungan serta orangtua (Purnama Sari & Yuzarion, 2025, h. 55). Beberapa contoh dukungan yang bisa diberikan untuk membantu remaja bersikap lebih percaya diri adalah memberikan dukungan melakukan eksplorasi diri, menyarankan mereka mencoba berbagai hal baru seperti kegiatan magang ataupun *volunteer*, menumbuhkan *critical thinking* melalui pertanyaan penggalan diri ataupun kegiatan *journaling*, membangun hubungan yang sehat serta membantu membentuk daya tahan emosional yang kuat (Mcleod, 2025, h. 17).

Selain peran orangtua, lingkungan pertemanan remaja juga memiliki peran penting di dalam membangun rasa percaya diri. Alasannya adalah karena pada usia remaja, pendapat dari teman sebaya atau lingkungan pertemanan biasanya dianggap lebih bermakna ketimbang pendapat dari orangtua. Jadi, penerimaan dari lingkungan pertemanan sangatlah penting bagi remaja. Remaja yang diterima oleh lingkungan pertemanannya cenderung lebih mudah mengembangkan identitas yang kuat serta positif (Mcleod, 2025, h. 16).

Selanjutnya, hal lain yang bisa membantu remaja bersikap percaya diri adalah dengan memberikan dorongan agar mereka memiliki inisiatif untuk memulai interaksi dengan orang lain. Hal ini penting untuk dilakukan agar remaja mampu melatih kemampuan interaksi mereka dengan orang lain (Afifah et al., 2025, h. 393). Kemampuan berinteraksi yang baik akan membantu remaja di dalam proses pembelajaran, sehingga membantu mereka menghilangkan keraguan ketika ingin bertanya. Bukan hanya itu, kemampuan komunikasi yang baik juga akan membantu remaja di dalam membentuk pertemanan (Dasalinda et al., 2021, h. 283). Semakin banyak orang yang ditemui oleh remaja, maka semakin luas pula cara pandang mereka. Hal ini nantinya akan bisa turut membantu di dalam proses pembentukan identitas (Mcleod, 2025, h. 16).

Cara lain yang dapat digunakan untuk membangun rasa percaya diri pada remaja adalah melalui buku *self-help*. Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap murid SMP menunjukkan bahwa buku *self-help* berpengaruh dalam menumbuhkan efikasi diri dan meningkatkan kesadaran terhadap kesehatan mental (Dania et al., 2025, h. 30). Melalui buku *self-help*, remaja dapat secara mandiri belajar mengenali pentingnya kesehatan mental sekaligus mengembangkan keterampilan pengelolaan diri (Dania et al., 2025, h. 34). Bukan hanya itu, ditemukan juga bahwa penggabungan aktivitas refleksi dan diskusi di sekolah dengan buku *self-help* juga turut meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga kesehatan mental (Dania et al., 2025, h. 35). Temuan ini menunjukkan bahwa buku dapat menjadi sarana efektif dalam

memperkuat efikasi diri, yang turut berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri remaja.

Berikutnya, cara lain yang bisa dilakukan oleh remaja untuk meningkatkan rasa percaya diri adalah dengan terlebih dahulu meningkatkan *self-esteem*. *Self-esteem* merupakan cara seseorang melakukan evaluasi diri secara keseluruhan, seperti terhadap nilai diri dan kemampuan diri (Adelia et al., 2024, h. 16707). Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh remaja di dalam membangun *self-esteem* secara mandiri adalah melalui kegiatan *journaling*. Teknik *journaling* sendiri merupakan sebuah kegiatan untuk menyalurkan semua jenis emosi, baik negatif maupun positif ke dalam bentuk tulisan (Adelia et al., 2024, h. 16710). Fungsi kegiatan *journaling* pada remaja adalah mendorong remaja secara mandiri mengambil langkah kecil untuk mengidentifikasi faktor yang membuat *self-esteem* mereka rendah serta menemukan strategi yang paling sesuai untuk membantu diri mereka meningkatkan *self-esteem* (Adelia et al., 2024, h. 16712).

Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa kepercayaan diri pada remaja sangat penting untuk dimiliki. Beberapa penyebab yang bisa membuat remaja merasa kurang percaya diri adalah karena sikap membandingkan diri, memiliki *self-esteem* yang rendah, memiliki perasaan takut terhadap berbagai aspek ataupun mengalami krisis identitas. Dampak yang paling parah bila tidak segera diatasi adalah remaja dapat merasa semakin tidak cukup dan bahkan bisa memicu depresi serta keinginan bunuh diri. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membantu remaja bersikap lebih percaya diri adalah dengan cara memberikan dukungan. Sementara secara mandiri, remaja dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan cara membaca buku *self-help* serta melakukan kegiatan *journaling* untuk membantu proses evaluasi diri.

2.4 Kisah Hidup dan Keteladanan Musa

Musa adalah sosok yang awalnya dianggap orang asing oleh bangsa Israel, tetapi pada akhirnya berhasil menjadi pemimpin yang besar bagi mereka (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 8). Kisah Musa sendiri diceritakan dari Kitab

Keluaran 2 hingga Kitab Ulangan 34 (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 3). Secara garis besar, kitab-kitab tersebut membahas mengenai proses perjalanan Musa sejak kelahirannya, panggilan Musa di Gunung Horeb, hingga Musa yang memimpin bangsa Israel menuju Tanah Kanaan. Sekalipun dalam perjalanannya Musa menghadapi banyak tantangan, akan tetapi hingga akhir Musa tetap memilih untuk menaati Tuhan.

Secara historis, terdapat dugaan bahwa kisah Musa berhubungan dengan berbagai macam legenda dari masa lalu. Disebutkan bahwa terdapat seorang raja yang mendengar ramalan bahwa akan ada seorang anak laki-laki yang menggantikan dia. Itulah mengapa, raja langsung menyuruh membantai semua anak laki-laki, sementara anak perempuan dibiarkan hidup. Pola cerita ini memiliki kemiripan dengan berbagai legenda kuno seperti kisah Sargon dari Akkad, Oedipus, hingga Romulus dan Remus, karena sama-sama menampilkan tokoh anak laki-laki yang selamat dari ancaman raja dan nantinya menjadi sosok pahlawan. Namun, kemiripan ini bukan bermakna kisah Musa juga termasuk legenda. Alasannya adalah karena kisah Musa tetap memiliki keunikan yang khas dan tidak ditemukan pada legenda lain yang biasanya memiliki pola serupa, sehingga tetap dipandang memiliki dasar historis tersendiri. Dengan demikian, kisah tentang Musa relevan karena memiliki nilai historis serta spiritual (Auerbach, 1975, h. 13 – 16).

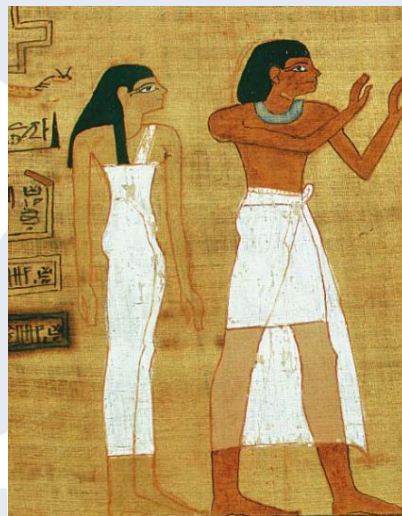
2.4.1 Latar Belakang Historis Musa

Musa diperkirakan hidup satu zaman dengan Ramses II, yang berkuasa sebagai Firaun di Mesir sekitar tahun 1290-1224 SM (Auerbach, 1882, h. 15). Auerbach menyebutkan Ramses II sebagai sosok yang diperkirakan memberikan perintah untuk memperbudak bangsa Israel dan membunuh semua bayi laki-laki bangsa Israel. Masa pemerintahan Ramses II termasuk ke dalam periode Kerajaan Baru di Mesir. Hal ini karena periode Kerajaan Baru bermula semenjak tahun 1596 SM (Houston, 2002, h. 14).

Pada periode Kerajaan Baru, Mesir disebutkan sedang memasuki masa kejayaannya (Bezhitashvili, 2021, h. 3). Alasannya adalah karena pada zaman tersebut, Mesir sempat dipimpin oleh beberapa firaun dengan

pencapaian yang besar. Contohnya, pada masa pemerintahan Ramses II, Mesir mampu melakukan restorasi hubungan dengan bangsa Hittites (Bezhitashvili, 2021, h. 6). Dampaknya, Mesir menjadi sebuah bangsa yang sangat kuat, dalam segi militer maupun pemerintahan. Bukan hanya itu, arsitektur dan busana Mesir juga mengalami perkembangan pesat.

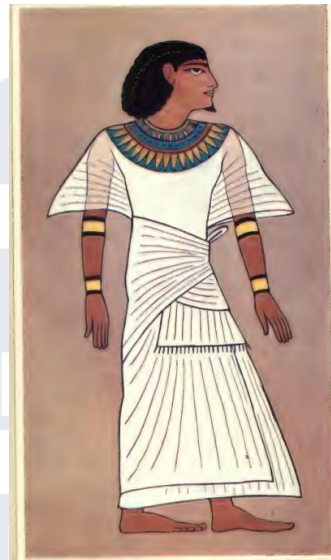
Dalam segi busana, masyarakat Mesir biasanya menggunakan pakaian yang ringan agar tidak mudah berkeringat (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 21). Bahan baku utama yang digunakan untuk membuat pakaian pada zaman Mesir kuno adalah kain linen (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 22). Kain linen dikenal dengan sifatnya yang ringan, fleksibel dan serbaguna, sehingga cocok untuk memenuhi kebutuhan pakaian bagi masyarakat Mesir kuno. Contohnya, karena memiliki sifat fleksibel, kain linen bisa digunakan untuk membuat pakaian transparan (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 23).



Gambar 2.39 Contoh Busana Masyarakat Mesir
Sumber: <https://www.siamcostumes.com...>

Untuk menyesuaikan dengan latar belakang Musa yang tumbuh di Kerajaan, penulis menggali informasi lebih dalam mengenai jenis pakaian yang biasa digunakan oleh bangsawan pada periode Kerajaan Baru. Ditemukan bahwa, jenis pakaian yang biasanya digunakan oleh bangsawan pada periode Kerajaan Baru, berupa bawahan yang disebut sebagai *schenti* atau *kilt*. Cara memakai *kilt* adalah dengan melilitnya pada bagian pinggang dan diikat pada

bagian ujung ataupun ditambahkan ikat pinggang. Panjang dan model dari kain *kilt* beragam. Contohnya, dari periode Kerajaan Pertengahan serta Kerajaan Baru, jenis mode yang sering digunakan berupa kain lipat atau mode plisket (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 28).



Gambar 2. 40 Contoh Busana Mesir Berupa Terusan
Sumber: Buku *Ancient Egyptian, Assyrian and Persian Costumes*

Selain menggunakan *kilt*, masyarakat Mesir biasanya juga menggunakan pakaian berupa tunika, sebuah kain terusan panjang yang dipakai pria dan wanita pada periode tersebut. Kain terusan ini biasanya digunakan sebagai luaran. Jadi, kain tunika akan digunakan bersamaan dengan *kilt*. Jenis pakaian seperti ini banyak ditemukan pada periode Kerajaan Baru sebagai hasil dari percampuran budaya yang terjadi ketika Mesir berhasil menaklukkan bangsa Syria (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 28).

Selain menggunakan *kilt* atau tunika, masyarakat Mesir juga biasa menggunakan *wig* sebagai hiasan kepala. *Wig* biasanya digunakan sebagai penunjuk status sosial dalam masyarakat Mesir, sehingga biasa ditemui pada masyarakat kelas atas. Bahan yang digunakan untuk membuat *wig* pada periode tersebut adalah jaring berserat yang dicampur dengan helaian rambut manusia, wol, rami, serat daun palem, kain *felt* dan lain sebagainya. Untuk menyesuaikan dengan udara Mesir yang panas, helaian pada *wig* biasanya

sengaja dibuat menjulur keluar, sehingga menciptakan sirkulasi yang baik dan melindungi kepala dari sinar matahari. Panjang dari *wig* sendiri bervariasi dan tidak terbatas pada jenis kelamin tertentu. Contohnya, pada periode Kerajaan Baru, *wig* yang digunakan oleh pria disebutkan memiliki model yang lebih panjang pada bagian depan (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 35-36).



Gambar 2.41 Contoh Alas Kaki Masyarakat Mesir
Sumber: <https://www.siamcostumes.com...>

Kemudian, ditemukan bahwa masyarakat Mesir pada periode Kerajaan Baru juga telah menggunakan alas kaki berupa sandal. Alasannya adalah karena disesuaikan dengan lingkungan hidup masyarakat Mesir yang panas. Bila dibandingkan, pada periode sebelumnya, masyarakat Mesir tidak menggunakan alas kaki apapun. Bahan yang digunakan untuk membuat alas kaki biasanya berupa kayu, kulit kambing, atau serat dari pohon palem ataupun tumbuhan papyrus (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 46).



Gambar 2.42 Contoh Motif Busana Masyarakat Mesir
Sumber: Buku *Ancient Egyptian, Assyrian and Persian Costumes*

Bangsa Mesir juga menggunakan berbagai macam perhiasan. Contohnya seperti, kalung, gelang, cincin dan lain sebagainya. (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 41). Semakin tinggi status sosial seseorang, warna perhiasan yang akan digunakan semakin cerah. Beberapa contoh motif yang sering digunakan masyarakat Mesir pada hiasan yang dikenakan berupa berbagai simbol yang menyerupai dewa-dewi Mesir, seperti motif sayap *scarab* (Pendergast & Pendergast, 2004, h. 39).



Gambar 2.43 Contoh Motif Bunga Lotus
Sumber: <https://www.denverartmuseum.org...>

Dalam segi arsitektur, ditemukan bahwa istana Firaun pada seputar periode Kerajaan Baru, dirancang menjadi gabungan antara istana dan kuil. Bangunan istana biasanya dibuat dalam beberapa sektor memanjang ataupun melintang, dengan pintu masuk yang menghubungkan bagian tengah istana dan ruang singgasana (Mahmoud, 2022, hlm. 47). Kemudian, pada bangunan Mesir biasanya terdapat juga berbagai motif hiasan. Contohnya seperti motif bunga lotus. Bunga lotus sendiri banyak ditemui di sekitar Sungai Nil dan dijadikan sebagai lambang regenerasi dan kelahiran baru (Ahmed, 2022, h. 2).

Setelah mencari informasi mengenai latar belakang lingkungan Musa secara historis selama di Mesir, penulis juga telah mendapatkan informasi mengenai pakaian yang dikenakan Musa setelah keluar dari Mesir. Berdasarkan sebuah penelitian yang dilakukan terhadap pakaian yang dikenakan bangsa Yahudi di Alkitab, ditemukan bahwa setelah bangsa Israel keluar dari Mesir, mereka diperintahkan untuk tidak menggunakan pakaian yang terbuat dari gabungan dua bahan yang berbeda. Perintah ini diberikan oleh Tuhan kepada bangsa Israel untuk memberikan perbedaan terhadap gaya

hidup mereka dengan bangsa Kanaan. Tujuannya adalah untuk memastikan pakaian yang digunakan memiliki daya tahan yang lebih lama (Alex, 2024, h. 165). Namun, penelitian tersebut tidak secara spesifik membahas gaya pakaian yang digunakan oleh bangsa Israel ketika keluar dari Mesir. Untuk itu, referensi terhadap busana yang dikenakan Musa bisa didapatkan melalui berbagai referensi visual melalui berbagai sumber yang akan dipaparkan lebih lanjut pada bab berikutnya.

Ditemukan juga bahwa terdapat bukti pendukung yang membuat bangsa Israel dapat digolongkan sebagai bangsa yang *nomaden* atau berpindah-pindah. Hal ini dapat dilihat dari jenis kerajinan tangan peninggalan bangsa Israel yang disebutkan mirip dengan kerajinan bangsa Kanaan. Bangsa Israel juga dijuluki sebagai bangsa *pastoral nomads*. Artinya, mereka berpindah-pindah untuk menghidupi ternak yang mereka miliki dengan menemukan ladang yang cukup (Sparks, 2007, h. 592)

2.4.2 Kisah dan Perjalanan Hidup Musa dari Alkitab

Kisah Musa berawal dari kitab Keluaran. Pada bagian awal, diceritakan bahwa Musa lahir pada masa penindasan bayi laki – laki orang Israel. Pembantaian ini dilakukan oleh Firaun karena ia khawatir terhadap jumlah penduduk Israel yang kian bertambah. Namun, Musa dimasukkan ke dalam sebuah keranjang dan dihanyutkan ke Sungai Nil oleh keluarganya. Ternyata, peti tersebut ditemukan oleh putri Firaun yang sedang mandi di Sungai Nil dan ia mengangkat Musa menjadi anaknya. Miryam, kakak Musa, yang melihat kejadian tersebut menawarkan inang pengasuh yang bisa menyusui Musa. Sang putri menyetujui tawaran tersebut. Musa pun baru dikembalikan kepada sang putri ketika dia sudah lebih dewasa (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 3).

Bertumbuh di dalam lingkungan Kerajaan Mesir dan memperoleh berbagai macam ilmu pengetahuan serta budaya orang Mesir. Pernyataan ini didukung ayat dari Kisah Para Rasul 7:22, “Dan Musa dididik dalam segala hikmat orang Mesir, dan ia berkuasa dalam perkataan dan perbuatannya”

(Swindoll, 1999, h. 40). Secara lebih lanjut, disebutkan bahwa Musa dipersiapkan untuk menjadi penerus dari Firaun (Swindoll, 1999, h. 39). Dengan kata lain, Musa sebenarnya dididik menjadi seseorang yang cakap di dalam berbicara serta memimpin (Swindoll, 1999, h. 41).

Namun, suatu hari, Musa melihat bahwa terdapat orang Mesir yang sedang menindas orang Israel. Akibat ketidakmampuannya untuk menahan emosi, Musa pun membunuh orang Mesir tersebut. Ternyata, tindakan Musa tidak diterima baik oleh Israel dan Firaun. Musa pun melarikan diri ke tanah Midian (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 3).

Di tanah Midian, Musa bertemu Yitro. Musa dinikahkan dengan anak dari Yitro, yakni Zipora. Setelah menikah, Musa dan Zipora memiliki dua orang anak bernama Gersom dan Eliezer. Ketika di Midian, Allah menampakkan diri-Nya kepada Musa pada Gunung Horeb dalam rupa api yang membakar semak belukar. Musa yang melihat hal tersebut merasa heran dan memutuskan untuk melihatnya secara lebih dekat. Setelahnya, Allah pun memperkenalkan diri-Nya dan memilih Musa untuk menjadi pemimpin bagi bangsa Israel serta membawa umat-Nya keluar dari perbudakan Mesir (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022).

Ketika Musa mendapatkan panggilan tersebut, Musa tidak langsung menerima, akan tetapi Musa justru mengutarakan berbagai alasan untuk menolak panggilan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Musa juga memiliki sisi manusiawi. Contohnya seperti, pada Keluaran 4:10, Musa memberikan alasan bahwa ia tidak pandai berbicara dari sebelum ataupun setelah menerima panggilan dari Tuhan. Sikap ini menunjukkan bahwa Musa memiliki sisi yang kurang percaya diri (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 4).

Musa pada akhirnya menerima panggilan Tuhan dan melakukan apa yang difirmankan Tuhan. Walaupun Musa mengalami berbagai penolakan, baik dari bangsa Israel maupun Firaun, akan tetapi Musa tidak menyerah untuk menaati Tuhan. Tuhan juga menyertai Musa dengan cara mengutus Harun

sebagai perantara Musa ketika hendak berbicara kepada bangsa Israel ataupun kepada Firaun. Ketaatan Musa ini yang nantinya memungkinkan Musa untuk mengadakan mukjizat atau yang lebih dikenal sebagai sepuluh tulah Allah kepada Mesir (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 9).

Setelah keluar dari tanah Mesir, kisah perjalanan Musa dilanjutkan pada Kitab Imamat. Pada kitab ini, bangsa Israel sudah berstatus sebagai bangsa yang merdeka, tetapi belum memiliki tanah dan kini sedang berada di bawah kaki Gunung Sinai. Secara garis besar, Kitab Imamat membahas secara terperinci sepuluh perintah Allah yang diberikan melalui perantaraan Musa. Bukan hanya itu, kitab ini juga menekankan pentingnya menjaga kekudusan, karena Tuhan sendiri memiliki sifat kudus (Viktorahadi, 2022, h. 58). Salah satu contoh perintah yang diberikan Tuhan pada Kitab ini adalah peraturan mengenai daging yang haram atau halal (Kawengian, 2023, h. 86).

Selanjutnya, Kitab Bilangan mengisahkan tentang sensus yang dilakukan terhadap seluruh umat Israel pada bagian awal dan akhir kitab. Pada kitab ini, bangsa Israel mengalami masa pengujian di padang gurun (Viktorahadi, 2022, h. 69). Bukan hanya itu, pada Bilangan 20, Musa disebutkan harus kembali menghadapi keluhan bangsa Israel, karena tidak adanya sumber mata air. Akibatnya, Musa yang tidak tahan dengan sikap Israel memukul bukit batu untuk mengeluarkan air. Padahal, Tuhan memerintahkan Musa bukan untuk memukul melainkan hanya untuk menyuruh bukit batu tersebut mengeluarkan air. Musa pun tidak diperbolehkan untuk memasuki tanah perjanjian (Viktorahadi, 2022, h. 66).

Kitab Ulangan secara lebih lanjut membahas warisan kepemimpinan Musa yang diteruskan kepada salah seorang muridnya, Yosua. Pewarisan ini dicatat di dalam Ulangan 31:1-8. Kitab Ulangan ditutup dengan wafatnya Musa pada Ulangan 34. Sebelum Musa meninggal, Musa sempat melantunkan nyanyian dan memberikan nasihat kepada bangsa Israel. Secara garis besar, Musa mengingatkan bangsa Israel agar senantiasa menaati Tuhan, agar umur

mereka lanjut di tanah yang dijanjikan Tuhan kepada mereka (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 5).

2.4.3 Relevansi Kisah Musa Terhadap Remaja

Berdasarkan kisah Musa dari Kitab Keluaran hingga Ulangan, Musa menunjukkan sikap seorang pemimpin yang patut dicontoh oleh remaja. Namun, sikap ini tidak terbentuk secara instan. Musa perlu melalui proses pembentukan, termasuk menghadapi rasa kurang percaya diri seperti keraguannya untuk berbicara di depan banyak orang. Dalam kelemahannya itu, Tuhan menolong dengan mengutus Harun sebagai pendamping. Proses inilah yang akhirnya menumbuhkan keberanian Musa hingga ia menjadi pemimpin yang kuat (Ronaldo & Tri Wardoyo, 2022, h. 9).

Jika dihubungkan dengan remaja, rasa percaya diri tidak dapat terbentuk secara instan, melainkan harus dipupuk secara perlahan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa STT Arastamar, Musa dipandang sebagai teladan yang relevan bagi Generasi Z, yakni mereka yang lahir antara tahun 1990–2010, sehingga termasuk juga remaja masa kini (Konga Naha et al., 2025, h. 532). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Generasi Z sering bergumul dengan kecemasan, ketidakpastian, dan tekanan untuk membuktikan diri. Dalam hal ini, Musa menjadi teladan yang tepat karena kekuatannya bersumber dari ketergantungan penuh kepada Tuhan, bukan dari pencapaian ataupun pengakuan manusia. Selain itu, Musa juga hidup berdasarkan iman, bukan untuk sekedar mengikuti tren yang kekinian (Konga Naha et al., 2025, h. 535).

2.4.4 Makna Kisah Musa

Kisah Musa bukan sekedar cerita Alkitab yang memiliki nilai historis, melainkan juga merupakan kisah yang penuh makna, karena menampilkan Musa yang dibesarkan dari lingkungan kerajaan, kabur dan menjadi orang asing hingga menjadi pemimpin bangsa Israel. Musa yang dibesarkan di dalam istana mendapatkan berbagai hak istimewa, seperti mendapatkan pendidikan terbaik di zaman tersebut (Swindoll, 1999, h. 40).

Semua kemampuan yang ia dapatkan sempat menjadikannya percaya diri. Bahkan, Musa tergerak untuk membantu orang Ibrani yang ditindas orang Mesir (Swindoll, 1999, h. 43).

Namun, kepercayaan diri itu dengan cepat tergantikan rasa bingung (Swindoll, 1999, h. 46). Timbulnya perasaan bingung ini terjadi akibat Musa yang lebih mengandalkan kemampuan serta pemikiran sendiri, ketimbang percaya terhadap waktu dan rancangan Tuhan. Akibatnya, bangsa Israel tidak mengindahkan tindakan Musa untuk membunuh orang Mesir (Swindoll, 1999, h. 47). Ketika Firaun mengetahui hal tersebut, otomatis Musa menjadi buronan dan Firaun ingin membunuh Musa (Swindoll, 1999, h. 49). Musa yang mengalami penolakan dari bangsanya sendiri serta dikejar sebagai buronan Mesir, membuatnya memutuskan untuk kabur dari Mesir dan melarikan diri ke tanah Midian (Swindoll, 1999, h. 50).

Tindakan Musa untuk kabur dari Mesir, membuatnya terjebak di dalam rasa gagal. Musa percaya, Tuhan tidak mungkin akan mau menggunakannya kembali di dalam rancangan-Nya (Swindoll, 1999, h. 50). Bahkan, ketika 40 tahun telah berlalu, Musa mengutarakan berbagai alasan untuk menolak panggilan Tuhan. Contohnya seperti, Musa yang merasa tidak tidak mampu dalam memimpin dan berbicara di depan umum (Swindoll, 2025, h. 65). Musa juga merasa bahwa ia tidak layak melaksanakan panggilan Tuhan di dalam Keluaran 3:11 (Swindoll, 1999, h. 112). Disebutkan juga bahwa Musa membandingkan dirinya terhadap orang lain yang lebih layak di dalam Keluaran 4 : 13 (Swindoll, 1999, h. 123).

Menghadapi sikap Musa, respon Tuhan berbanding terbalik dengan respon manusia pada umumnya. Manusia umumnya menilai kelayakan berdasarkan pencapaian (Swindoll, 1999, h. 62 – 63). Sementara itu, Tuhan sama sekali tidak melihat pencapaian, melainkan Tuhan ingin menunjukkan kepada Musa bahwa kepercayaan diri yang tidak didukung kerendahan hati untuk menerima rancangan Allah akan menimbulkan kebingungan di dalam hidup (Swindoll, 1999, h. 47). Itulah mengapa, Tuhan mengizinkan Musa

untuk gagal ketika pertama kali berusaha membantu orang Israel yang tertindas. Selanjutnya, Tuhan juga ingin menunjukkan bahwa Ia justru ingin menggunakan kegagalan Musa dan memberikan kesempatan baru kepada Musa untuk memproses Musa menjadi seseorang yang memiliki hati layaknya hamba (Swindoll, 1999, h. 67), sehingga Musa terus bergantung kepada Tuhan bukan kepada kekuatan diri sendiri (Swindoll, 1999, h. 70).

Pelajaran lain yang bisa dimaknai dari kisah Musa adalah nilai iman yang dimiliki oleh Musa. Musa memiliki banyak ketakutan dan keraguan, serta sering mempertanyakan bagaimana jika kondisi terburuk terjadi padanya, termasuk ia khawatir jika orang Israel memberikan respon yang buruk (Swindoll, 1999, h. 117). Namun, Tuhan dengan sabar memutar balik alasan yang diberikan oleh Musa. Ketika Musa merasa khawatir terhadap respon bangsa Israel, Tuhan menunjukkan beberapa mukjizat yang bisa dilakukan Musa untuk mendapatkan rasa percaya dari bangsa Israel (Swindoll, 1999, h. 118). Ketika Musa bilang bahwa ia tidak mampu berbicara di depan banyak orang, Tuhan memberikan Harun, kakaknya, untuk mendampingi Musa. Poin utama yang sebenarnya ingin ditunjukkan Tuhan kepada Musa adalah untuk terlebih dahulu melangkah dengan iman dan percaya bahwa Tuhan akan menyertai Musa (Swindoll, 1999, h. 125). Musa pun akhirnya mengambil langkah iman dengan mempercayai firman Tuhan dan mengerjakan panggilannya. Alhasil, iman Musa berhasil membebaskan bangsa Israel dari perbudakan di Mesir (Konga Naha et al., 2025, h. 537).

Di dalam proses memimpin, keadaan tidak selalu berjalan mulus untuk Musa. Pada Bilangan 11:11 – 15, disebutkan bahwa Musa pernah melewati masa depresi, karena melihat sikap bangsa Israel yang tegar tengkuk dan bersungut-sungut karena membandingkan keadaan dahulu di Mesir ketika mereka dapat memakan daging (Swindoll, 1999, h. 275). Dua orang bernama Eldad dan Medad juga pernah bersikap iri terhadap Musa dan berusaha untuk menggantikan posisi Musa (Swindoll, 1999, h. 278). Miriam dan Harun, yang merupakan saudara Musa, pernah menyebarkan berita untuk mencela Musa

(Swindoll, 1999, h. 280). Bahkan, bangsa Israel pernah menuntut agar ada seseorang yang dapat menggantikan posisi Musa sebagai pemimpin untuk membawa mereka kembali ke Mesir, karena mereka ketakutan menghadapi orang Kanaan yang berperawakan besar. Secara lebih lanjut, pada Bilangan 14:10, bangsa Israel pun mengancam ingin melempari Musa dan Harun dengan batu (Swindoll, 1999, h. 284).

Di balik semua percobaan tersebut, Tuhan selalu hadir dan Musa berhasil merespon dengan benar. Ketika Musa sedang depresi dan memiliki pemikiran untuk mengakhiri hidupnya, Tuhan menyediakan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi Musa (Swindoll, 1999, h. 277). Ketika terdapat dua orang yang ingin menggantikan posisi Musa, Musa merespon dengan penuh rasa percaya diri dan menunjukkan bahwa ia memiliki pendirian (Swindoll, 1999, h. 278). Ketika Musa dikhianati saudaranya sendiri, Tuhan membela Musa dan membalas Miryam dengan membuatnya terjangkit penyakit kusta (Swindoll, 1999, h. 282). Namun, Musa yang melihat tersebut, memohon Tuhan untuk menyembuhkan Miryam, sehingga ia disembuhkan. Ketika bangsa Israel hendak melempari Musa dan Harun dengan batu, Tuhan kembali membela Musa dengan berfirman bahwa Ia akan mengutuk bangsa Israel dengan penyakit sampar dan menjadikan Musa bangsa yang lebih besar dan kuat dibandingkan Israel (Swindoll, 1999, h. 285). Musa seharusnya bisa menerima firman tersebut dan membiarkan bangsa Israel dikutuk, akan tetapi Musa tetap membela bangsa Israel.

Selain menghadapi percobaan dari orang di sekitarnya, Musa juga bergumul dengan caranya memproses rasa marah. Rasa marah ini pertama kali dituliskan di dalam Alkitab ketika Musa membunuh seorang Mesir (Swindoll, 1999, h. 291). Beberapa contoh lainnya ketika Musa bertindak dengan penuh kemarah adalah, pada Keluaran 11:8 setelah Musa menghadap Firaun yang mengeraskan hati (Swindoll, 1999, h. 292), pada Keluaran 32:15 – 16 ketika Musa memecahkan loh batu karena melihat bangsa Israel yang menyembah baal (Swindoll, 1999, h. 293) dan pada Bilangan 20 ketika Musa melanggar

perintah Tuhan dan bertindak sendiri untuk memukul bukit batu (Swindoll, 1999, h. 296). Di mata Tuhan, dosa tetaplah dosa, sehingga Tuhan menyikapi sikap Musa dengan adil (Swindoll, 1999, h. 297). Tuhan ingin menunjukkan bahwa setiap dosa memiliki konsekuensi, tidak terkecuali dosa Musa. Akibatnya, Musa tidak diperbolehkan untuk memasuki tanah perjanjian.

Akhirnya, dari seluruh perjalanan hidup Musa bisa dilihat bahwa ia bukan hanya tokoh besar dalam Alkitab, melainkan juga pribadi yang apa adanya terhadap segala kelemahan dan pergumulannya. Musa telah melalui proses yang panjang, mulai dari rasa tidak percaya diri, tantangan menghadapi bangsa Israel, hingga kesetiaan menaati Tuhan. Proses ini Tuhan perbolehkan terjadi, karena Ia ingin membentuk Musa menjadi pemimpin yang kuat. Hal ini juga sangat relevan bagi remaja masa kini, yang juga cenderung merasa cemas atau tertekan. Dari Musa, mereka bisa belajar kalau percaya diri sejati lahir dari penyertaan Tuhan, bukan dari pengakuan orang. Selain itu, kerendahan hati dan keberanian Musa jadi pengingat kalau kepemimpinan sejati dimulai dari hati yang mau taat dan mau belajar serta memiliki hubungan yang intim dengan Tuhan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan di bawah dilakukan terhadap beberapa perancangan yang memiliki kemiripan terhadap perancangan yang akan dilakukan. Penulis telah melakukan beberapa analisa terhadap perbandingan serta kebaruan dari penelitian relevan terhadap perancangan yang akan dilakukan. Berikut merupakan hasil analisa yang telah dilakukan:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Pendidikan Moral Anak Usia 3-6 Tahun Melalui Kisah	Medhea Zuliani Wisynu Wardhani	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan secara intelektual lebih ditekankan	Perancangan ini menghubungkan pembelajaran moral dan kisah Nabi Musa AS, sehingga bisa

	<p>Nabi Dengan Studi Kasus Kisah Nabi Musa AS</p>		<p>ketimbang pendidikan moral oleh para orangtua. Padahal, pendidikan moral memiliki peran yang penting untuk membangun karakteristik anak-anak sejak dini. Salah satu cara untuk menanamkan pembelajaran moral untuk anak usia dini adalah dengan memberikan <i>role model</i> bagi anak-anak. Oleh karena itu penulis karya tersebut me</p>	<p>menjadi teladan bagi anak-anak. Perbedaan perancangan ini dengan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis adalah perancangan tersebut berfokus kepada nilai moral secara general. Sementara, penulis akan lebih berfokus kepada fenomena rendah diri pada remaja dan dihubungkan dengan kisah Musa yang bisa dijadikan teladan. Selain itu target yang disasar pun berbeda, yakni 12 – 18 tahun.</p>
--	---	--	---	---

2.	Perancangan Buku <i>Guided Journal</i> Mengenai Pengembangan Resiliensi Diri Untuk Remaja	Jesslyn Alvina	<p>Penelitian ini secara garis besar membahas tentang pentingnya memiliki resiliensi diri pada masa peralihan dari remaja ke dewasa, karena resiliensi berpengaruh terhadap well-being, hubungan sosial, harga diri dan lain sebagainya di dalam diri seorang remaja. Media yang digunakan oleh perancang untuk membantu remaja memiliki resiliensi diri berupa buku <i>guided journal</i> yang berisi teori, teknik, aktivitas serta latihan</p>	<p>Kebaruan dari penelitian ini adalah menyediakan media informasi berupa buku <i>guided journal</i> yang seimbang antara teks dan gambarnya, karena ditemukan bahwa mayoritas remaja belum mengerti dan menerima informasi secara maksimal mengenai resiliensi diri.</p> <p>Perbedaan dan keunggulan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis adalah penulis akan menggunakan tokoh dari</p>
----	---	----------------	---	---

			<p>untuk mengembangkan resiliensi diri.</p>	<p>Alkitab yang relevan bagi fenomena rendah diri pada remaja.</p> <p>Sementara, perancangan yang dilakukan oleh kak Jesslyn menggunakan karakter rekayasa yang diberikan nama Dandelie.</p> <p>Selain itu, perancangan ini menasar target usia 15–19 tahun.</p> <p>Sementara penulis akan menasar target usia 13–18 tahun.</p>
3.	Perancangan Buku Informasi Pengenalan Astrologi sebagai Sarana Pengenalan Diri	Gabrielle	<p>Penelitian ini membahas mengenai astrologi yang sering dipandang negatif, padahal</p>	<p>Menggunakan ilmu astrologi sebagai sarana mengenal diri serta membantu menghalangi</p>

	bagi Kalangan Dewasa Muda		bisa menjadi sarana untuk membantu seorang dewasa muda memahami dirinya secara lebih mendalam.	terjadinya krisis identitas pada dewasa muda. Perbedaan dari perancangan ini dan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis adalah perancangan ini berfokus kepada media yang membantu dewasa muda melakukan pengenalan diri. Sementara perancangan penulis akan lebih berfokus ke mencontoh teladan dari tokoh Alkitab Musa untuk diterapkan di dalam kehidupan remaja.
--	---------------------------	--	--	--

Secara garis besar, penelitian relevan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa perancangan yang akan dilakukan tetap memiliki tempatnya tersendiri. Hal

zeegenkepada target usia 13–18 tahun, sehingga berbeda dengan target usia yang ditargetkan pada penelitian relevan tentang perancangan kisah Musa yang ditujukan kepada anak usia 3–6 tahun. Selain itu, penulis juga akan menghubungkan kisah Musa dengan kepercayaan diri pada remaja. Sementara, penelitian tersebut hanya menghubungkan kisah Musa dengan moralitas pada anak. Hal yang berbeda lainnya adalah perancangan yang akan dilakukan akan berfokus kepada teladan yang bisa dipelajari dari Musa. Sementara penelitian di atas menghubungkannya dengan *self-resilience* serta astrologi.

Kemudian berdasarkan keseluruhan data yang didapatkan dari bab 2, penulis ingin melakukan perancangan buku ilustrasi berupa buku aktivitas *journaling* yang bisa membantu pembaca merasa percaya diri lewat keteladanan Musa. Jenis-jenis ilustrasi yang akan digunakan rencananya merupakan gabungan dari ilustrasi *visual metaphor* serta ilustrasi *stylized realism*. Tujuannya adalah agar penulis bisa mengeskplor interpretasi makna dari ilustrasi yang akan digunakan. Selain gaya ilustrasi, penulis juga berencana menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan target audiens remaja agar mudah dipahami dan bersifat relevan bagi target audiens remaja. Warna yang akan digunakan juga rencananya merupakan warna yang menggambarkan kesan tenang, agar membantu remaja melakukan refleksi.

Pada perancangan ke depannya, penulis juga berencana untuk hanya berfokus pada karakter Musa. Tujuannya adalah karena penulis ingin menggambarkan bahwa perancangan ini bukan seperti buku ilustrasi Musa lainnya, melainkan buku ilustrasi Musa yang turut mengajak pembaca untuk melakukan kegiatan refleksi secara pribadi. Alasan lain penulis berfokus terhadap karakter Musa, karena penulis ingin memastikan fokus dari buku untuk memberi penekanan terhadap karakteristik Musa dan proses Musa melewati rasa kurang percaya diri. Contohnya seperti, iman yang dimiliki Musa untuk taat terhadap Tuhan sekalipun belum sepenuhnya bersikap percaya diri.