

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

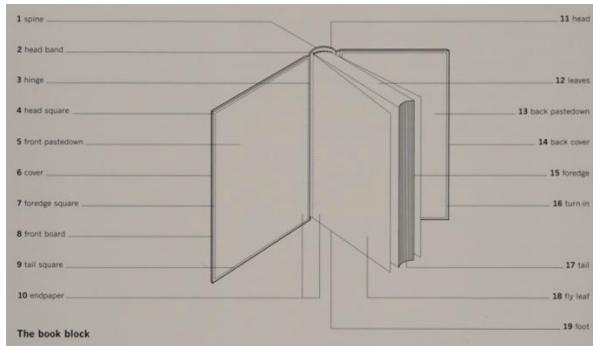
2.1 Buku

Dalam konteks desain buku, Haslam (2006), dijelaskan bahwa buku bukan hanya alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga merupakan bagian dari budaya yang menunjukkan ide, pengetahuan, dan keyakinan. Desain buku terdiri dari banyak elemen, mulai dari tipografi hingga tata letak, yang semuanya bekerja sama untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada pembacanya. Selain itu, buku juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan sarana komunikasi (Setiawan et al., 2016, h. 28), yang memungkinkan informasi dan pengetahuan disampaikan dengan cara yang mudah dipahami serta menarik bagi pembaca. Di sisi lain, seiring berkembangnya media digital, buku harus beradaptasi dengan menggunakan visual yang menarik agar buku tetap diminati dan relevan (Aswan, 2019, h. 187).

Jadi, buku tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian informasi saja, tetapi buku juga merupakan bagian dari budaya dan sarana komunikasi yang efektif. Elemen-elemen visual di dalamnya memiliki peran penting dalam menyampaikan ide dan pengetahuan dengan cara yang mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, di tengah berkembangnya media digital, strategi visual juga menjadi kunci agar buku tetap menarik dan relevan bagi pembaca.

2.1.1 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), sebuah buku tersusun dari berbagai bagian dengan fungsi masing-masing yang memiliki fungsi untuk mendukung proses pembuatannya. Setiap bagian dirancang secara terstruktur agar buku tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga memberi pengalaman pembaca yang nyaman dan terarah. Salah satunya adalah komponen *book block*, yaitu bagian utama yang membentuk tubuh buku. berikut penjelasannya:



Gambar 2.2 Komponen Buku

Sumber: (Haslam, 2006)

1. *Spine* adalah punggung buku yang menutup sisi jilidan dan merupakan bagian dari sampul.
2. *Head band* adalah tali atau benang pengikat yang membantu menguatkan perekat buku.
3. *Hinge* adalah lipatan tebal pada kertas *endpaper* yang menghubungkan isi dengan sampul, memudahkan buku saat dibuku.
4. *Head square* adalah lipatan kecil yang terletak diatas sampul buku yang terbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.
5. *Front pastedown* adalah lembar *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam sampul depan.
6. *Cover* adalah sampul dari papan atau kertas tebal yang melindungi isi buku.
7. *Foredge square* adalah lipatan kecil pelindung di sisi bagian samping sampul buku.
8. *Front board* adalah papan sampul yang terdapat pada bagian depan.
9. *Tail square* adalah lipatan kecil di bagian bawah sampul buku, yang merupakan hasil dari ketebalan sampul buku.
10. *Endpaper* adalah kertas tambahan di antara sampul dan isi buku yang biasanya terdiri dari lembar yang ditempel (*pastedown*) dan lembar bebas (*flyleaf*).
11. *Head* adalah sisi bagian atas dari buku yang sudah dijilid.

12. *Leaves* adalah lembar halaman buku yang terdiri dari kertas yang dijilid.
13. *Back pastedown* adalah lembar *endpaper* yang ditempel di bagian sampul belakang.
14. *Back cover* adalah sampul belakang yang melindungi isi buku..
15. *Foredge* adalah sisi luar buku yang tidak dijilid, berada di bagian sisi samping dari isi buku.
16. *Turn in* adalah bagian ujung sampul yang dilipat ke dalam untuk merekatkan bagian belakang sampul buku.
17. *Tail* adalah sisi bagian bawah buku.
18. *Flyleaf* adalah lembar kosong di bagian depan atau belakang yang menjadi pembatas sebelum isi buku.
19. *Foot* adalah bagian bawah halaman buku.

Berdasarkan pemaparan komponen buku menurut Haslam (2006), dapat disimpulkan bahwa setiap bagian dalam struktur buku memiliki fungsi yang saling berkaitan dalam mendukung kekuatan fisik buku, kerapian, serta kenyamanan penggunaan buku. Komponen-komponen ini tidak hanya berperan sebagai elemen struktural saja, tetapi juga memengaruhi pengalaman membaca dan daya tahan buku secara keseluruhan.

2.1.2 Buku Aktivitas

Buku aktivitas kini banyak digunakan, baik di lingkungan sekolah maupun secara mandiri di rumah (Utami et al., 2021, h. 80), pada umumnya, buku ini berbentuk cetak (h. 81), dan dirancang untuk membantu pembaca memahami materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman pembaca terhadap topik pembelajaran (h. 83). Buku aktivitas berisi berbagai kegiatan yang mengajak pembaca untuk melakukan kegiatan yang interaktif (Afiah & Sulandjari, 2023, h. 291). Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan agar pembaca dapat belajar menumbuhkan rasa percaya diri (Rahmawati et al., 2025, h. 180).

Aktivitas yang mengajak pembaca untuk melakukan kegiatan reflektif seperti journaling juga terbukti dapat meningkatkan sikap belajar,

kreativitas, serta kesan akademik siswa (Sudirman et al., 2021, h. 1062). Jadi, buku aktivitas bukan hanya media hiburan atau pembelajaran pasif, tetapi juga media refleksi diri dan pengembangan karakter melalui aktivitas kreatif seperti menulis, menggambar, atau menjawab pertanyaan. Menurut Moon (2004, h. 214), dalam *A Generis Framework For Reflective Writing*, refleksi berkembang dari deskripsi hingga menjadi pemikiran kritis yang mendalam. Ia menjelaskan empat tingkatan refleksi:

- A. *Descriptive writing* yang merupakan penulisan dengan menceritakan peristiwa saja tanpa analisis.
- B. *Descriptive account with some reflection* adalah tingkat yang mulai memunculkan pertanyaan atau kesadaran emosional.
- C. *Reflective writing* (1), disini penulis mulai menganalisis alasan dan konsekuensi dari tindakan.
- D. *Reflective writing* (2), adalah refleksi mendalam yang menunjukkan kesadaran diri dan pemahaman terhadap konteks sosial serta emosional.

Buku aktivitas dapat dirancang untuk mendorong pembaca berpikir kritis dan reflektif. Secara keseluruhan, buku aktivitas memiliki peran penting sebagai media pembelajaran yang interaktif dan dapat mendukung kemandirian belajar. Melalui kombinasi aktivitas seperti kegiatan reflektif dengan jurnaling, buku aktivitas dapat meningkatkan minat, pemahaman, kreativitas, serta kesadaran akademik pembaca. Oleh karena itu, buku aktivitas tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan sikap dan kemampuan belajar.

2.1.3 Komponen Elemen Visual dalam Buku Aktivitas

Menurut Wirawan dan Nuriarti (2018, h. 19), elemen-elemen desain komunikasi visual memiliki peran penting dan setiap elemen tersebut digunakan dengan tujuan tertentu serta harus disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan melalui media desain. Menurut Wibowo et al (2024, h. 236), tren desain minimalis banyak digunakan dalam konteks modern, desain ini

menekankan *simplicity, organized layouts, dan the functional use of visual elements*, yang sesuai dengan preferensi generasi muda terhadap tampilan yang bersih, cepat dipahami, dan memiliki daya tarik emosional. Dalam konteks buku aktivitas, penerapan elemen visual yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah antara lain:

2.1.3.1 Layout

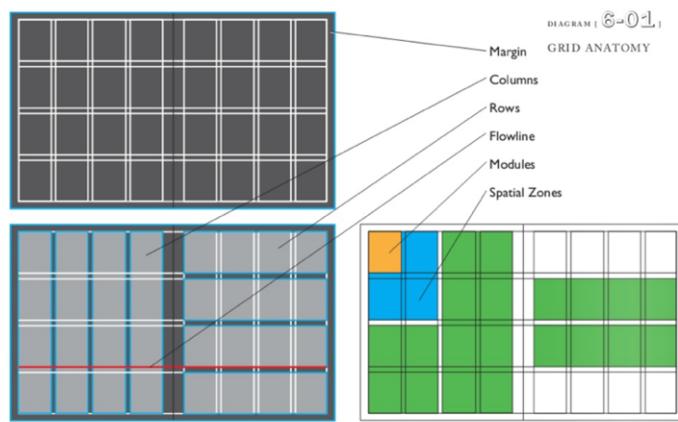
Layout merupakan penataan elemen desain seperti teks dan gambar berdasarkan posisi yang ditempati dan menyesuaikan dengan keseluruhan estetika desain. Tujuan utamanya adalah agar informasi visual dan teks dapat disampaikan dengan efisien dan mudah dipahami oleh pembaca (Ambrose & Harris, 2007). Menurut Wibowo et al (2024, h. 238), *layout* yang intuitif merupakan salah satu komponen penting dalam desain. *Layout* yang tersusun secara logis akan membantu pembaca mengikuti alur visual dengan mudah sehingga pesan yang ingin dasampaikan dapat tersampaikan secara efektif tanpa menggantung kenyamanan membaca.

Dalam konteks buku aktivitas, peran *layout* yang baik tidak hanya membantu penyampaian pesan menjadi lebih efektif, tetapi juga sebagai alat yang dapat membantu pembaca memahami instruksi dan alur buku tanpa merasa kebingungan. *Layout* yang baik dapat mengarahkan pembaca, terutama remaja untuk memahami konten buku aktivitas dengan udah dengan adanya struktur layout yang jelas, pembaca dapat fokus pada isi dan aktivitas yang disajikan pada buku aktivitas ini dan dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

2.1.3.2 Grid

Grid merupakan komposisi yang terbentuk dari garis horizontal dan vertikal yang digunakan untuk membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* pertama kali dipakai secara luas di Swiss pada tahun 1950-an oleh para desainer-desainer, sekarang *grid* menjadi dasar yang penting untuk membuat *layout* di media cetak maupun digital. Fungsinya bukan hanya untuk membuat desain menjadi lebih rapi tetapi juga membuat proses desain

lebih cepat, menjaga konsistensi tampilan, serta membuat hasil akhirnya nyaman dilihat dan gampang untuk dipahami (Landa, 2014). *Grid* dalam desain memiliki elemen-elemen utama yang menjadi dasar dalam menyusun dan menata komponen visual sebagai berikut:



Gambar 2.3 *Grid Anatomy*
Sumber: (Landa, 2014)

- A. *Margin* merupakan ruang kosong di tepi halaman (atas, bawah, kiri, kanan) yang fungsinya untuk mencegah komponen visual untuk berdekatan dan tidak berada di tepi halaman.
- B. *Columns* adalah area vertikal tempat teks atau gambar diletakkan. Jumlah kolom bisa bervariasi, dari satu kolom hingga multi-kolom pada majalah atau koran. Fungsi dari kolom adalah untuk membantu mengatur alur bacaan dan mempermudah pembaca mengikuti konten.
- C. *Rows* adalah pembagian horizontal pada halaman yang bekerja sama dengan kolom untuk membentuk susunan grid.
- D. *Flowline* merupakan garis imajiner yang membantu pembaca untuk mengarahkan pandangan mereka melalui tata letak. *Flowline* membantu untuk menghasilkan aliran visual yang terstruktur sehingga pembaca fokus pada aspek-aspek yang penting dalam sebuah desain.

- E. *Modules* adalah kotak-kotak kecil hasil dari pertemuan kolom dan baris. Modul berfungsi sebagai unit dasar tata letak, yang memudahkan desainer menempatkan konten secara teratur.
- F. *Spatial zones* terbentuk dari gabungan beberapa modul yang digunakan untuk membuat area khusus dalam halaman. Biasanya, digunakan untuk menampilkan elemen penting seperti gambar besar, sidebar, atau blok informasi khusus.

Oleh karena itu, setiap elemen dalam grid memiliki fungsi khusus yang mendukung keteraturan dan kenyamanan visual. *Margin*, *kolom*, *baris*, *flowline*, *modul*, dan *spatial zones* bekerja sama untuk membuat tata letak yang berstruktur. Menggunakan elemen-elemen tersebut akan membantu penulis dalam merancang buku aktivitas agar terdapat keseimbangan antara teks dan ilustrasi yang terdapat dalam buku sehingga pembaca akan lebih mudah mengikuti dan tertarik untuk membaca buku aktivitas ini.

2.1.3.3 Tipografi

Dalam desain, tipografi adalah seni dan teknik mengatur huruf agar tampilan visualnya menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Fungsinya untuk menjaga keterbacaan, menciptakan hierarki infomasi, membangun suasana atau mood tertentu, dan memperkuat identitas merek. Dengan tipografi yang tepat, desainer bisa mengarahkan alur baca audiens dan meningkatkan pengalaman visual secara keseluruhan (Landa, 2011). Tipografi memiliki banyak bentuk dan karakter yang biasanya dipakai sesuai kebutuhan desain. Setiap jenis huruf memiliki fungsi tersendiri, mulai dari yang formal sampai yang terkesan dekoratif. Berikut adalah beberapa jenis tipografi yang sering digunakan:

- A. *Old style* berkembang antara abad ke 15-18, biasanya dibuat menggunakan logam atau pena berujung lebar. Ciri khasnya adalah serif yang berbentuk kait, memberi kesan klasik dan elegan. Contoh *typeface Old style* lainnya ada *Times New Roman*, *Garamond*, *Adobe Jenson*, *Sabon*, dan *Calson*.

- B. *Transitional* adalah jenis huruf yang hadir sebagai peralihan dari *Old style* menuju *modern*. Huruf ini mulai populer pada abad ke-18 dengan ciri serif yang lebih tajam serta kurva tanfa kurung yang lebih sederhana atau datar. Contoh *typeface Transitional* adalah *Times New Roman*, *Bookman*, dan *Baskerville*.
- C. *Modern* merupakan jenis huruf yang dihasilkan dari perkembangan teknologi cetak di akhir abad ke 18-19. *Typeface* ini dicirikan oleh serif yang lurus dan tipis, dengan tampilan yang lebih presisi dan tegas. Contoh *typeface Modern* adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Mona Lisa*.
- D. *Slab serif* mudah dikenali lewat bentuknya yang tebal dan berat, dengan serif berbentuk blok. Jenis huruf ini termasuk dalam kategori serif, namun punya karakter yang lebih kokoh. Contoh *typeface Slab serif* antara lain ada *Rockwell*, *Playbill*, *Bookman*, dan *Clarendon*.
- E. *Sans serif* adalah huruf tanpa hiasan serif. Jenis ini mulai populer pada awal abad ke 19 dan ditandai dengan bentuk sederhana tanpa detail dekoratif. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterbacaan, terutama untuk jarak jauh. Contoh *typeface sans serif* adalah *Helvetica*, *Arial*, *Futura*, dan *Franklin Gothic*.
- F. *Blackletter* sering disebut *Gothic*, muncul sejak abad ke 15. *Typeface* ini memiliki kontras tebel-tipis dengan sedikit lengkungan, dipengaruhi oleh bentuk ujung pena saat dibuat. Gayanya memberikan kesan tradisional dan formal, dengan contoh *typeface* seperti *Fraktur*, *Schwabacher*, dan *Engravers Old English*.
- G. *Script* adalah jenis huruf yang terinspirasi dari tulisan tangan yang bersambung serta miring. Karena tingkat keterbacaannya rendah, script biasanya dipakai untuk judul atau dekorasi, bukan teks utama. Contoh dari *typeface Script* adalah *Snell Roundhand*, *Bigshine Script*, *Roseville*, dan *Kuenstier*.
- H. *Display* atau *Decorative* merupakan kategori huruf yang paling luas dan bervariasi. *Typeface* ini didesain untuk digunakan pada ukuran

besar, seperti judul atau poster, karena bentuknya cenderung eksperimental dan sulit dibaca dalam teks panjang. Contoh dari huruf *Display* adalah *Pittsbrook* dan *Morning Glory*.

Tipografi memiliki peran penting dalam memastikan teks tidak hanya terbaca dengan jelas tetapi juga nyaman dilihat. Elemen-elemen seperti *typeface*, *size*, *leading*, *kerning*, dan *alignment* digunakan untuk menciptakan teks yang mudah dipahami, rapi, serta mendukung penyampaian pesan visual. Dalam buku aktivitas ini, penulis akan menggunakan tipografi yang minimalist karena Wibowo et al (2024, h. 238), menjelaskan bahwa tipografi sederhana dengan gaya sans-serif yang *clean* dan *modern* menjadi ciri khas dari desain minimalis. Tipografi ini akan membangun hierarki informasi seperti contoh menggunakan **bold** sebagai judul. Dalam buku aktivitas, pemilihan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca akan membantu pembaca fokus pada isi serta memudahkan mereka dalam mengikuti isi dalam buku.

2.1.3.4 Warna

Menurut Landa (2019), warna memiliki tiga komponen utama, yaitu hue, value, dan saturation. Hue mengacu pada nama warna tertentu, seperti merah, biru, hijau, atau oranye. *Value* merujuk pada tingkat terang atau gelap suatu warna, dengan variasi yang dapat berupa tint ketika ditambah putih, *shade* ketika ditambah hitam, atau *tone* ketika ditambah abu-abu. Sementara itu, saturation juga disebut sebagai chroma atau intensity yang menunjukkan tingkat kejemuhan warna, misalnya merah cerah yang kuat atau merah kusam yang lebih lembut.

Menurut Adam (2018, h.26), setiap warna membawa simbol dan makna tertentu yang dapat dipahami secara positif dan negatif. Seperti warna merah dapat diasosiasikan dengan kekuatan, cinta, energi, dan semangat, namun bisa juga digunakan sebagai warna kemarahan, dan hal destruktif karena identik dengan warna api ataupun warna darah. Warna kuning sering dipandang sebagai lambang optimisme, kehangatan, serta

kebijaksanaan, tetapi kuning juga bisa diasosiasikan dengan rasa iri hati, kobohongan ataupun dikaitkan dengan simbol matahari. Warna biru menggambarkan suasana tenang, adil, penuh pengetahuan, pintar, dan damain, tetapi terdapat kaitkan negatifnya yaitu kesedihan dan dingin.

Menurut Wibowo et al (2024, h. 238, 245), penggunaan warna berfungsi sebagai alat komunikasi non-verbal untuk menyampaikan emosi atau pesan secara halus. Dalam buku aktivitas, pemilihan warna-warna yang netral dapat menciptakan kesan tenang, sementara kontras warna akan membantu menonjolkan elemen penting sehingga tampilan tetap menarik tanpa berasa berlebihan. Secara keseluruhan, warna memiliki peran penting dalam menyampaikan makna visual karena setiap komponen dan jenis warna dapat menimbulkan persepsi serta emosi yang berbeda pada pembacanya. Dengan demikian, pemilihan warna yang tepat menjadi elemen yang penting dalam desain, termasuk pada buku aktivitas, agar mampu membuat buku yang sesuai dengan tujuan komunikasinya.

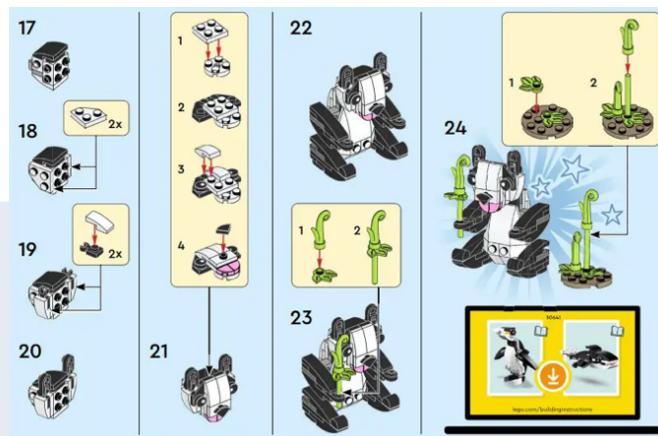
2.1.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk komunikasi yang menggunakan gambar visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens berdasarkan kebutuhan tertentu. Ilustrasi fokus pada tujuannya untuk menyampaikan pesan secara jelas, memahami audiens adalah hal yang penting agar dapat menyampaikan pesan dengan efektif, ilustrator perlu memahami cara sehingga audiens dapat memahami pesan yang disampaikan (Male, 2007, h. 22). Menurut Alan Male (2007), ilustrasi memiliki berbagai jenis berdasarkan fungsi dan konteks penggunaannya. Ia membaginya ke dalam lima kategori yang menunjukkan peran ilustrasi sebagai bentuk komunikasi visual yang luas dan beragam. Berikut ini adalah kelima jenis ilustrasi tersebut:

A. Documentation, Reference, and Instruction

Ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan akurat. Biasanya dapat ditemukan dalam bentuk gambar teknis, diagram medis, ilustrasi anatomi, atau

panduan pengguna. Ilustrasi jenis ini sangat membantu dalam menyampaikan instruksi yang mungkin sulit untuk dipahami melalui teks saja, tetapi dengan adanya visualisasi langsung, audiens akan lebih mudah untuk memahaminya.



Gambar 2.4 Petunjuk Bangunan
Sumber: <https://id.manuals.plus/lego/lego...>

B. *Commentary*

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai media untuk mengungkapkan opini atau kritik sosial, budaya, maupun politik. Jenis ini biasanya dapat ditemukan dalam editoial, karikatur, atau majalah yang menyuarakan isu-isu tertentu. Ilustrasi komentar mampu menyampaikan pesan emosional dan ideologis dengan cara yang tajam namun tetap komunikatif.



Gambar 2.5 Karikatur
Sumber: <https://indonesiainside.id/karikatur...>

C. *Storytelling*

Jenis ilustrasi ini mendukung narasi cerita, terutama dalam dunia fiksi naratif, novel grafis, dan komik. Ilustrasi membantu membangun suasana, menghidupkan karakter, serta memperkuat alur cerita sehingga lebih mudah untuk dipahami dan menarik perhatian pembaca.



Gambar 2.6 Komik

Sumber: <https://www.goerie.com/story...>

D. *Persuassian*

Ilustrasi digunakan untuk memengaruhi audiens, seperti dalam iklan, kampanye layanan masyarakat, atau promosi produk. Daya tarik visual dan kreativitas dalam ilustrasi sangat penting untuk menarik perhatian dan membentuk persepsi tertentu.



Gambar 2.7 Iklan Produk

Sumber: <https://www.garuda.website/blog...>

E. Identity

Ilustrasi juga berperan dalam membangun dan memperkuat identitas visual suatu entitas, seperti perusahaan, produk, atau individu. Dalam hal ini, ilustrasi digunakan dalam branding, logo, kemasan, dan elemen visual lainnya yang mencerminkan kepribadian atau nilai-nilai yang ingin disampaikan.



Gambar 2.8 Branding Logo
Sumber: <https://theoxwood.com/beberapa...>

Dari kelima kategori yang dijelaskan oleh Male (2007), dapat dipahami bahwa ilustrasi bukan sekedar gambar pelengkap, tetapi ilustrasi memiliki fungsi yang penting sebagai media komunikasi visual. Dalam konteks buku aktivitas, ilustrasi berperan untuk memperjelas isi buku dan menarik minat pembaca dengan cara yang lebih menyenangkan. Ilustrasi juga dapat menciptakan suasana yang mendukung tema buku aktivitas ini dengan menggunakan elemen visual yang relevan dengan pembaca.

2.2 Peran Perempuan

Perempuan memiliki peran yang penting dalam kehidupan sosial dan budaya Indonesia. Dalam konteks sosial budaya di Indonesia, gender masih dipengaruhi oleh pandangan tradisional yang menempatkan perempuan sebagai figur yang lembut dan emosional, sementara laki-laki dianggap lebih kuat, rasional, dan dominan (Maulidia, 2021, h. 71). Pandangan ini membentuk peran sosial yang berbeda untuk laki-laki dan perempuan, bukan hanya karena faktor biologis, tetapi karena hasil pandangan sosial yang berkembang di masyarakat, meskipun dalam

beberapa tahun terakhir, peran perempuan di dunia kerja mulai semakin terlihat dan diakui publik (Jurnal Perempuan, 2015).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa konstruksi sosial mengenai gender di Indonesia masih dipengaruhi oleh pandangan tradisional yang menempatkan perempuan dan laki-laki di peran yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun kini perempuan mulai aktif dan menunjukkan kemampuan di berbagai bidang, pandangan lama mengenai perbedaan peran dan sifat masih menjadi tantangan dalam mewujudkan kesetaraan gender sepenuhnya. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan sosial memang sedang berlangsung, tetapi masih membutuhkan waktu, pendidikan, serta kesadaran agar masyarakat dapat menerima bahwa kemampuan seseorang tidak ditentukan oleh gender.

2.2.1 Konsep dan Peran Sosial

Konsep perempuan dan peran sosialnya terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Menurut Maulidia (2021, h.78), perbedaan peran gender antara laki-laki dan perempuan terbentuk dari konstruksi sosialisasi nilai, norma, dan budaya yang diajarkan dalam masyarakat. (h. 72-73), konsep gender ini terbentuk karena budaya yang membedakan peran laki-laki dan perempuan. Sejak kecil, anak-anak diperkenalkan dengan nilai yang membentuk identitas gender, seperti pilihan mainan, pakaian, dan peran mereka di masyarakat. Hal ini membuat perempuan sering diasosiasikan dengan sifat feminin dan hal domestik.

Namun, peran perempuan sesungguhnya tidak bersifat tetap. sejarah menunjukkan bahwa perempuan Indonesia telah lama berperan aktif dalam memperjuangkan kesetaraan yang dapat dilihat oleh tokoh-tokoh pendidikan perempuan Indonesia seperti Kartini, Dewi Sartika, dan Rohana Kudus, yang membuka jalan bagi perempuan untuk memperoleh hak belajar dan berpikir kritis (Kompas, 2023; 2024). Melalui hal-hal sederhana seperti menulis surat, membuka sekolah, atau mengajar membaca, tokoh-tokoh tersebut dapat mengubah struktur sosial yang membatasi peran perempuan. Dalam konteks modern, banyak perempuan Indonesia yang aktif dalam berbagai bidang

publik, tokoh-tokoh seperti Najwa Shihab yang merupakan seorang jurnalis atau Greysia Polii, peraih emas Olimpiade.

Peran sosial perempuan merupakan hasil konstruksi budaya yang terbentuk melalui proses sosialisasi nilai dan norma dalam masyarakat. Meskipun sejak lama perempuan sering dikaitkan dengan peran domestik dan sifat feminin, sejarah membuktikan bahwa perempuan Indonesia memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan berperan aktif dalam memperjuangkan kesetaraan. Hal ini menunjukkan bahwa peran perempuan bersifat dinamis dan dapat terus berkembang seiring perubahan sosial dan nilai-nilai masyarakat.

2.2.2 Pentingnya mengenalkan tokoh perempuan

Remaja (12-18 tahun), merupakan masa dimana individu sedang melalui eksplorasi berbagai peran dan tujuan hidup untuk membentuk identitas dan niali diri mereka (Erikson, 1902-1994). Pada tahap ini, tokoh panutan memiliki pengaruh besar dalam membentuk cara berpikir, bersikap, dan bermimpi. karena remaja cenderung mengikuti tokoh yang mereka kagumi (Ghani et al., 2023, h. 123). Menurut Bandura (1986) dalam *Social Learning Theory*, manusia belajar melalui observasi dan peniruan terhadap model perilaku. Oleh karena itu, mengenalkan tokoh-tokoh perempuan inspiratif kepada remaja dapat membantu mereka menanamkan nilai-nilai seperti keberanian, kemandirian, serta menghapus stereotip gender dan memperluas pandangan mereka terhadap peran perempuan di masyarakat.

Menurut Liliani dan Sari (2010, h. 41), dengan mengenalkan berbagai peran perempuan di Indonesia, remaja diharapkan dapat menumbuhkan rasa hormat dan penghargaan terhadap perempuan, serta memahami bahwa perempuan bukan sekedar pelengkap, melainkan perempuan memiliki peran penting dan setara dengan laki-laki. Jadi dapat disimpulkan bahwa remaja sedang berada pada fase yang penting dalam membentuk identitas dan nilai diri mereka, dimana tokoh panutan berperan penting terhadap perkembangan pola pikir dan perilaku mereka. Serta diharapkan mereka dapat belajar nilai positif dari tokoh-tokoh perempuan Indonesia.

Menurut Lickona (1991, h.4), karakter yang baik memiliki tiga aspek yang saling berhubungan, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral behaviour*. Karakter yang baik tidak hanya mencakup pengetahuan tentang kebaikan, tetapi juga keinginan untuk berbuat baik, serta kebiasaan bertindak sesuai dengan nilai tersebut. Dalam kontek perancangan ini, tokoh-tokoh perempuan inspiratif dapat dijadikan contoh nyata dari penerapan nilai moral tersebut, karena mereka tidak hanya memahami dan memperjuangkan kebaikan, tetapi dapat muwujudkannya dalam tindakan nyata bagi masyarakat.

2.3 Tokoh Perempuan Indonesia

Tokoh-tokoh perempuan Indonesia memiliki kontribusi besar dalam berbagai bidang kehidupan. Mereka menunjukkan bahwa peran perempuan dapat hadir dalam bidang yang beragam seperti pendidik, seniman, pemimpin, hingga di bidang media. Mengadaptasi nilai dari tokoh-tokoh ini untuk menginspirasi remaja perempuan akan menunjukkan mereka bahwa setiap perempuan memiliki pilihan dan jalan hidup yang bermakna. Berikut adalah profil tokoh perempuan Indonesia yang bukan sekedar biografi individu, melainkan nilai positif yang mereka miliki:

2.3.1 Tokoh Bidang Pendidikan

Pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter seseorang (Malatuny, 2016, h. 87). R. A. Kartini dan Dewi Sartika merupakan pelopor pendidikan bagi perempuan di masa kolonial. Semangat mereka dalam memperjuangkan hak pendidikan bagi perempuan menjadi inspirasi bagi generasi selanjutnya. Di era modern, nilai perjuangan tersebut diteruskan oleh tokoh-tokoh perempuan seperti Prita Kemal Gani sebagai pendiri dan CEO LSPR *Institut of Communication & Business* (LSPR Institute, 2023-2025), Prita menunjukkan kepemimpinan di bidang pendidikan dan komunikasi di Indonesia.

Sementara itu, Retno Marsudi yang merupakan diplomat Indonesia yang pernah menjabat menjadi Menteri Luar Negeri yang menjadikannya perempuan pertama yang memegang jabatan tersebut di Indonesia (Gitiyarko, 2020), Retno menunjukkan bahwa menjadi pemimpin tidak hanya soal

kecerdasan akademis saja, tetapi juga harus memiliki keberanian dalam mengambil keputusan, tanggung jawab, dan memiliki komitmen.

Nilai-nilai dari tokoh pendidikan tersebut mencerminkan pentingnya pendidikan yang berorientasi kepada karakter, kempemimpinan, serta keberanian. Mereka juga mengajarkan bahwa proses belajar tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga mengenai empati, berpikir kritis, mendidik diri sendiri dan orang lain, serta berkontribusi kepada masyarakat. Dalam konteks perancangan buku aktivitas ini, nilai-nilai tersebut menjadi landasan yang penting untuk memberikan inspirasi kepada remaja perempuan. Dengan menghadirkan tokoh perempuan yang kuat di bidang pendidikan, buku ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, keberanian untuk bermimpi besar, serta kepercayaan diri bagi pembaca dan dapat menjadi motivasi yang mendorong remaja perempuan untuk membangun karakter mereka.

2.3.2 Tokoh Bidang Seni

Seni merupakan proses atau hasil serta gagasan manusia yang melibatkan kemampuan seperti kreativitas, keterampilan, kepekaan indera, hati, dan pikir (Makka, 2023). Di bidang seni, perempuan dapat mengekspresikan identitas, emosi, dan pengalaman hidup mereka. Butet Kartaredjasa menyebutkan bahwa karya seni adalah refleksi kehidupan sosial (Suheriadi, 2017), dan hal ini dapat dilihat dalam perjuangan dan karya para seniman perempuan Indonesia yang berani menyuarakan gagasan mereka melalui seni. Salah satu tokoh perempuan di bidang ini adalah Arahmaiani Feisal. Ia dikenal melalui karya *performance art*, instalasi, video, dan lukisannya yang menggunakan pandangan kritis terhadap isu demokrasi, kesetaraan, kebebasan dan berekspresi, serta kesadaran terhadap kerusakan sosial dan lingkungan (Wright, 2025). Melalui karyanya yang provokatif dan reflektif, Arahmaiani tidak hanya menggunakan karyanya sebagai sarana ekspresi personal, tetapi juga sebagai medium advokasi untuk mengajak masyarakat berpikir kritis terhadap realitas sosial dan politik di sekitarnya.

Selain Arahmaiani, terdapat seniman lain yang bernama Ni Nyoman Sani, ia yang sering membahas dan mengangkat tema perempuan dalam karyanya (Ermalia, 2022), melalui lukisannya, Sani menunjukkan bahwa seni dapat menjadi media untuk membahas identitas, pengalamannya, dan isu-isu sosial yang relevan. Kedua tokoh ini memperlihatkan bahwa perempuan dalam dunia seni tidak hanya berperan sebagai pencipta estetika, namun juga sebagai suara yang dapat menyampaikan perubahan yang memengaruhi cara masyarakat memahami isu sosial, budaya, ataupun gender. Mereka menunjukkan bahwa seni dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan, menjaga warisan budaya, dan membangun kesadaran sosial melalui kreativitas.

Nilai dari tokoh-tokoh tersebut mencerminkan keberanian, kreativitas, serta kepekaan sosial. Mereka mengajarkan bahwa seni bukan hanya tentang keindahan estetika saja, tetapi juga menjadi suara, pesan, dan perspektif yang ingin dibagikan kepada dunia. Dalam perancangan buku aktivitas ini, nilai-nilai tersebut penting untuk diperkenalkan kepada remaja perempuan sebagai sumber inspirasi untuk berani berkarya dan mengekspresikan diri mereka sendiri. Dalam mengenalkan tokoh-tokoh tersebut, diharapkan buku aktivitas ini dapat menumbuhkan semangat kreativitas, keberanian untuk berpendapat, dan kesadaran bahwa karya mereka memiliki potensi untuk membawa perubahan dalam kehidupan sosial.

2.3.3 Tokoh Bidang Lingkungan

Tokoh lingkungan adalah individu yang memiliki pengaruh atau berkontribusi dalam pelestarian, kesadaran, atau pendidikan lingkungan hidup. Di bidang ini, tokoh seperti Tri Mumpuni dan Nadya Hutagalung menunjukkan bahwa kepedulian terhadap lingkungan menjadi nilai yang penting untuk dimiliki. Tri Mumpuni dikenal sebagai pelopor pembangunan desa melalui pembangkitan listrik mikro hidro (PLTMH), hal ini tidak hanya untuk menghadirkan listrik ke wilayah terpencil, tetapi juga untuk membantu meningkatkan kegiatan ekonomi masyarakat sekitar (Baruna, 2021).

Selain itu, Nadya Hutagalug merupakan seorang figur media dan *United Nations Environment Goodwill Ambassador*, dan dikenal sebagai aktivis lingkungan yang vokal dalam gerakan *green movement* di Asia. Ia fokus dalam pelestarian holistik yang terdapat pelestarian habitat dan pemberdayaan komunitas lokal (*Word Economic Forum*). Melalui kampanye ataupun advokasi yang konsisten, ia menunjukkan bahwa isu lingkungan bukan hanya tanggung jawab ilmuwan atau aktivis saja, melainkan menjadi tanggung jawab masyarakat juga. Kedua tokoh ini memperlihatkan bahwa perempuan memiliki peran strategis dalam menjaga kelestarian bumi.

Nilai yang dapat dipelajari dari kedua tokoh ini adalah kepedulian, tanggung jawab, inisiatif untuk perubahan positif, dan komitmen terhadap *sustainability* lingkungan. Mereka membuktikan bahwa perubahan positif dapat dimulai dari langkah kecil yang dilakukan secara konsisten, dan bahwa suara perempuan memiliki kekuatan besar dalam isu-isu tersebut. Dalam perancangan buku aktivitas ini, nilai tersebut penting untuk dikenalkan kepada remaja perempuan sebagai inspirasi untuk lebih peka terhadap lingkungan dan mulai berperan aktif dalam menjaga alam di sekitar mereka.

2.3.4 Tokoh Bidang Media

Media berperan dalam memberi berita, opini, serta hiburan untuk masyarakat yang bertujuan untuk memberi informasi yang benar dan media massa bukan hanya sekedar sarana komunikasi, tetapi juga dapat membentuk dinamika sosial serta budaya yang ada di masyarakat (LSPR, 2023). Media menjadi salah satu ruang paling berpengaruh bagi perempuan untuk membentuk opini publik dan nilai sosial. Najwa Shihab, seorang jurnalis dan presenter senior, memperkenalkan konsep *impactful journalism* yang berfokus pada peliputan isu-isu yang dapat memengaruhi kebijakan publik dan kesadaran sosial. Ia menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis dalam menerima dan menyaring informasi di era digital ini (Salma, 2024).

Selain itu. Maudy Ayunda juga memanfaatkan media digital untuk menyuarakan isu pendidikan dan kebebasan sebagai bagian dari aksi positifnya

bagi masyarakat. Ke-vokalannya dalam memperjuangkan nilai-nilai tersebut membuatnya dipercaya menjadi juru bicara *global freedom networkk initiative against modern slavery* (Fatimah, 2022). Melalui berbagai platform digital dan konten reflektif yang mereka lakukan, mereka membuktikan bahwa perempuan memiliki peran besar dalam membentuk opini publik dan memperkuat nilai-nilai sosial melalui media.

Nilai yang dapat diambil dari mereka adalah keberanian untuk bersuara, kemampuan berpikir kritis, dan semangat untuk membangun kesadaran sosial di era digital. Mereka menunjukkan bahwa perempuan memiliki suara untuk memengaruhi opini publik dan membawa dampak positif melalui narasi yang kuat. Dalam konteks perancangan buku aktivitas ini, nilai-nilai tersebut menjadi inspirasi bagi remaja perempuan untuk berani menyampaikan pendapat, serta menggunakan platform digital mereka sebagai ruang ekspresi yang positif. Dengan mengenalkan tokoh-tokoh perempuan ini, penulis berharap pembaca dapat memahami bahwa media bukan hanya tempat untuk hiburan, tetapi juga ruang untuk membangun keberanian, beropini, dan menaikkan kesadaran sosial.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan pendalaman terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang dinilai relevan sebagai dasar dalam merancang tugas akhir ini, sekaligus untuk menunjukkan adanya kebaruan dalam karya yang dibuat. Analisis dilakukan dengan kesesuaian topik, media, hingga hasil penelitian, yang kemudian menjadi landasan dalam proses perancangan. Berikut hasil analisis yang sudah dilakukan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengembangan buku aktivitas belajar survei karakter untuk	Siti Fatimah Maulidiana	Buku aktivitas belajar survei karakter dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk	Target sasaran: Siswa

	mengetahui ekosistem karakter siswa SD		mengetahui ekosistem karakter siswa Sekolah Dasar. Hasil validasi menunjukkan kelayakan 93,7% (media), 57,5% (bahasa, dan 81,8% (materi). Uji coba lapangan di dua sekolah memperoleh penilaian guru dan siswa dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji statistik membuktikan bahwa penggunaan buku aktivitas berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan dapat dijadikan alternatif sumber belajar PPKN	Sekolah Dasar Media: Buku aktivitas belajar survey karakter untuk mengetahui ekosistem karakter siswa Sekolah Dasar
2.	<i>Journal writing in science: Effects on comprehension, interest, and critical reflection</i>	Kristin Wäschle, Anja Gebhard, Eva-Maria Oberbusch, Matthias Nückles	Menulis jurnal terbukti efektif dan sustainable dalam meningkatkan pemahaman konsep sains, refleksi kritis, dan minat belajar siswa. Dibandingkan dengan tugas menulis tradisional, metode ini lebih mendukung pembelajaran mandiri dan literasi sains. Dengan menggabungkan	Target sasaran: Siswa Sekolah Menengah Media: <i>Weekly Journaling</i>

			strategi kognitif, metakognitif, dan motivasional, penulisan jurnal tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menumbuhkan minat jangka panjang dan kemampuan berpikir kritis	
3.	<i>Journaling as a Social-Emotional Teaching Practice to Promote Adolescent Mental Health</i>	Mackenzie Robertson	Jurnaling terbukti efektif sebagai metode <i>Social and Emotional Learning</i> untuk meningkatkan kesehatan mental remaja. Melalui praktik ini, siswa dapat lebih memahami diri, mengelola emosi, dan meningkatkan performa akademik. Guru dapat memanfaatkan jurnaling dalam pembelajaran untuk membantu mengurangi stigma kesehatan mental dan mendukung kesejahteraan psikologis siswa	Target sasaran: 10-19 tahun Media: Jurnaling

4.	Perancangan Board Game Mengenai Pahlawan Wanita Indonesia untuk Remaja Jabodetabek	Devi Faustina Piter	Board game bertujuan melestarikan kisah dan mengenalkan pahlawan wanita kepada generasi muda, hasilnya dinilai menarik, mudah, dan efektif sebagai media pembelajaran sejarah yang interaktif. Melalui perancangan ini, dapat dilihat bahwa media interaktif dapat menjadi sarana edukatif yang sesuai dengan target audiens.	Target sasaran: 12-18 tahun Media: Board Game
----	--	---------------------	---	--

Berdasarkan penelitian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media berbentuk buku aktivitas dengan kegiatan reflektif seperti jurnaling terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran untuk mengembangkan karakter dan pemahaman diri. Penelitian oleh Maulidiana dan Faustina menunjukkan bahwa media yang interaktif dapat menjadi media belajar yang menarik dan berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa. Sementara itu, hasil penelitian oleh Wäschle et al, dan Robertson mengatakan bahwa kegiatan menulis jurnal dapat meningkatkan kemampuan refelksi kritis, pemahaman diri, dan kesejahteraan emosional remaja. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, perancangan buku aktivitas ini akan menggunakan unsur reflektif melalui jurnaling sebagai bagian kegiatan dalam buku. pendekatan ini diharapkan tidak hanya memperkenalkan tokoh perempuan inspiratif Indonesia, tetapi juga membantu remaja perempuan menanamkan nilai karakter di kehidupan mereka sehari-hari.