

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab kedua penulis akan membahas mengenai referensi dalam susunan perancangan yang akan dibuat oleh penulis lain pada studi pustaka serta pembahasan mengenai referensi karya terkait karya-karya terdahulu dengan topik yang serupa yang akan dijadikan referensi oleh penulis. Nantinya teori ini digunakan oleh penulis sebagai tolok ukur perancangan karya Buku Edukasi Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif.

#### **2.1.Studi Pustaka**

Pada tahap studi pustaka penulis akan membahas mengenai perancangan yang sudah pernah disusun oleh penulis lainnya. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan referensi artikel jurnal yang berhubungan dengan Buku Edukasi: Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif. Studi pustaka ini juga memiliki kesamaan objek dan tema yang akan digunakan oleh penulis sebagai pembuktian atas keaslian susunan pada perancangan buku edukasi yang akan dibuat oleh penulis.

##### **2.1.1. Artikel berjudul “Desain *Layout* Buku Tipografi untuk Kemasan dengan Metode *Design Thinking*” tahun 2023 [11].**

Artikel yang berjudul “Desain *Layout* Buku Tipografi untuk Kemasan dengan Metode *Design Thinking*” disusun oleh Yana Erlyana, Winnie, dan Veronica, program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia, membahas cara merancang sebuah buku informasi yang berisikan tipografi dalam kemasan dengan visualisasi menarik. Artikel ini juga mencakup studi kasus merek-merek yang sering ditemukan di pasaran Indonesia.

Bertujuan untuk memperlihatkan urgensi dan kebutuhan akan sumber daya yang komprehensif dan menarik secara visual, artikel tersebut menyoroti penerapan tipografi dalam desain kemasan. Dalam penelitiannya, metode *design thinking* digunakan dalam pembuatan buku tipografi dalam kemasan sebagai objek

penelitian. Pengembangan produk dimulai dengan mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam masyarakat.

Perbedaan antara perancangan ini dengan artikel tersebut terletak pada fokus penelitian. Meskipun keduanya mencakup tipografi, artikel "*Typography in Packaging*" lebih spesifik pada penggunaan tipografi dalam kemasan, sementara perancangan ini lebih fokus pada pemahaman tipografi dasar untuk pemula, khususnya siswa SMP, melalui buku ilustrasi dengan *motion graphic*.

Persamaan dari perancangan ini dan artikel tersebut terletak pada tujuan keduanya untuk menciptakan sumber daya yang berguna dan informatif dalam konteks desain. Alasan artikel ini dijadikan sebagai referensi adalah karena memberikan wawasan tentang bagaimana tipografi mempengaruhi identitas merek, yang relevan untuk memahami bagaimana tipografi dapat digunakan dalam pendidikan.

### **2.1.2. Skripsi berjudul “Perancangan Buku Mengenai *Vernacular Typography* Guna Mempromosikan Budaya Urban Serta Kuliner Kaki Lima di Kota Bandung” tahun 2023 [12].**

Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Mengenai *Vernacular Typography* Guna Mempromosikan Budaya Urban Serta Kuliner Kaki Lima di Kota Bandung” disusun oleh Zimam Candrasa Rahim, Eka Noviana, dan Wuri Widayani Hapsari dari program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Institut Teknologi Nasional Bandung, membahas upaya mempromosikan budaya urban dan kuliner kaki lima di Kota Bandung melalui perancangan buku mengenai *vernacular typography*.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuka persepsi baru terhadap pedagang kaki lima dan huruf vernakular yang sering dianggap "kampungan". Selain itu, tujuannya juga mencakup menjadi sumber referensi, inspirasi, dan kajian bagi peneliti lain yang memiliki objek penelitian serupa. Metode penelitian yang digunakan mencakup analisis SWOT untuk mengidentifikasi *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats* dari perancangan buku ini. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan segmentasi target audiens, personifikasi target, dan pendekatan *storytelling* dalam perancangan buku.

Perbedaan utama dari tugas akhir ini terletak pada fokus topik yang mencakup vernacular typography, budaya urban, dan kuliner kaki lima di Kota Bandung. Meskipun demikian, terdapat persamaan dalam penggunaan analisis SWOT, segmentasi target audiens, dan pendekatan storytelling dalam perancangan buku.

Alasan penelitian ini dijadikan sebagai referensi adalah karena relevansinya dengan topik perancangan ini. Selain itu, penggunaan metode analisis SWOT dan segmentasi target audiens dalam penelitian tersebut dapat memberikan wawasan baru. Selain itu, tujuan penelitian yang sejalan dengan perancangan ini, yakni menggali aspek budaya urban dan kuliner kaki lima melalui *vernacular typography*, membuatnya menjadi sumber inspiratif yang layak untuk dijadikan acuan.

### **2.1.3. Skripsi berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi “Petualangan Si Acho & Oba” Sebagai Media Pelestarian Hewan Endemik Papua dilengkapi Dengan *Augmented Reality*” tahun 2023 [13].**

Skripsi berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi “Petualangan Si Acho & Oba” Sebagai Media Pelestarian Hewan Endemik Papua dilengkapi Dengan *Augmented Reality*” yang disusun oleh Muhamad Yasin dari program studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, memperkenalkan perancangan buku ilustrasi dengan tujuan memperkenalkan dan melestarikan hewan endemik Papua kepada anak-anak. Skripsi ini bertujuan menjadi media pelestarian hewan endemik Papua dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Desain buku ini dikembangkan untuk mengedukasi anak-anak tentang keberagaman satwa endemik Papua, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan dan satwa liar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi literatur untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti berita, website, dan buku ensiklopedia tentang satwa langka. Data tersebut kemudian disusun menjadi informasi ringkas yang dibentuk dalam konsep cerita petualangan karakter, dihadirkan dalam bentuk buku ilustrasi anak-anak dengan gaya realis agar lebih mudah dipahami pembaca karena ilustrasi yang ada tidak akan jauh berbeda dengan realita aslinya [14].

Perbedaan utama dengan perancangan ini terletak pada penggunaan yang berfokus pada *augmented reality* pada ilustrasinya, sedangkan pada tugas akhir ini, penulis menggunakan *motion graphic*. Persamaan antara skripsi ini dan perancangan ini adalah keduanya menambahkan media visual tambahan, yakni *augmented reality* dan *motion graphic*, untuk meningkatkan minat baca dan ketertarikan pembaca.

Penelitian ini dijadikan sebagai referensi karena memberikan informasi yang berguna tentang perancangan buku ilustrasi yang dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks, termasuk untuk tujuan pendidikan dan pelestarian lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan yang relevan dengan fokus perancangan ini.

Perancangan buku ilustrasi telah banyak dibuat namun belum ada perancangan buku ilustrasi sebagai media dalam memahami tipografi dasar khusus untuk siswa SMP dengan menggunakan ilustrasi interaktif. Pada buku ilustrasi ini akan memuat beberapa bacaan tentang sejarah Tipografi, jenis dan keluarga huruf, *type style* dalam tipografi, anatomi tipografi, huruf dan pesan, *legibility* dan *readability*, karakter font, dan kreasi font, yang bertujuan untuk memberikan edukasi khususnya pada siswa SMP Putra Harapan dengan tujuan agar dapat lebih memahami bagaimana tipografi itu sendiri.

## **2.2.Referensi Karya**

Pada referensi karya penulis akan membahas mengenai karya-karya terdahulu yang sudah pernah dibuat. Referensi karya ini akan digunakan oleh penulis sebagai referensi dalam Buku Edukasi: Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif. Pada referensi karya ini, penulis akan menggunakan beberapa referensi visual dalam membantu pembuatan konsep perancangan buku edukasi yang menarik.

### 2.2.1. Buku Punk!



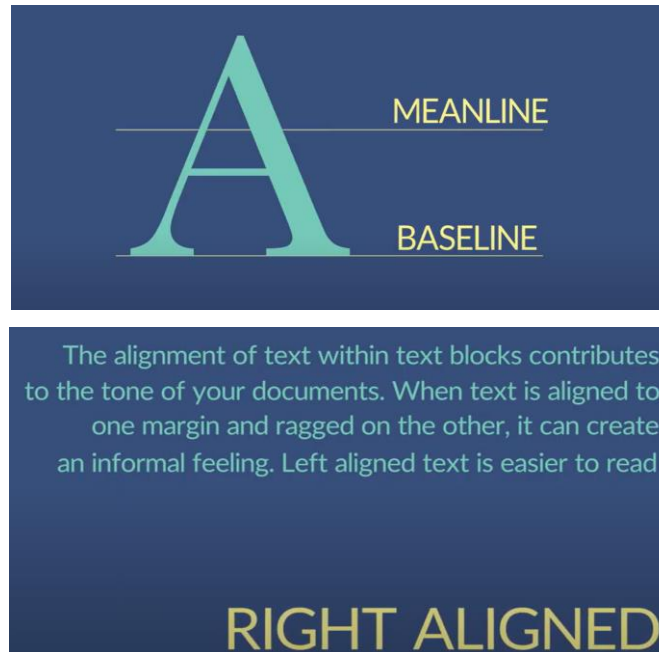
Gambar 2. 1 Buku Punk!

Sumber : Google

“Punk!” oleh John Martono dan Arsita Pinandita merupakan buku ilustrasi yang membahas tentang cara berpakaian, gaya rambut, aksesori yang dikenakan, hingga modifikasi tubuh yang dipakai dalam mengekspresikan atau mengaktualisasikan diri yang membentuk citra, harga diri, serta identitas individu atau suatu kelompok punk baik secara langsung maupun tidak [15].

Penulis menjadikan buku ini sebagai referensi ditinjau dari visual layout dan font yang interaktif menggunakan ilustrasi dan foto yang sudah dimodifikasi dengan gaya seperti kolase dan font dekoratif maupun script yang disusun tidak terlalu rapi.

### 2.2.2. Video *Typography Anatomy - motion*



Gambar 2.2 *Typography Anatomy - motion*  
Sumber : Youtube

“*Typography Anatomy - motion*” oleh akun *youtube* Bernama walking Side merupakan video *motion graphic* yang membahas tentang anatomi tipografi. [16]. Pada video tersebut, dijelaskan juga bagaimana tipografi juga memiliki anatominya sendiri layaknya seorang manusia. Dengan penambahan elemen *motion graphic* yang didukung dengan warna biru tua, menjadikan penjelasan materi lebih enak di mata dan mudah untuk dipahami. Penulis menjadikan video tersebut sebagai referensi ditinjau dari penyampaian materi mengenai anatomi tipografi, yang mana nantinya materi tersebut akan dibuat menjadi *motion graphic* oleh penulis.

### 2.2.3. Video VILLAIN (빌런) - *Motion graphic Kinetic Typography video*



Gambar 2.3 VILLAIN (빌런) - *Motion graphic Kinetic Typography video*  
Sumber : Youtube

"VILLAIN (빌런) - *Motion graphic Kinetic Typography video*" oleh akun *youtube* Bernama FNKclarina. Video tersebut adalah sebuah video *motion graphic* lirik dari sebuah lagu yang diciptakan oleh Stella Jang, dengan judul "Villain". Penulis menjadikan video tersebut sebagai referensi ditinjau dari visual video *motion graphic* tersebut. Menggunakan ilustrasi dan teks atau tipografi. Gaya yang ditampilkan juga cocok dengan referensi beberapa buku yang sudah ditentukan oleh penulis [17].

### 2.2.4. Buku Faça Você Mesma



Gambar 2.4 Faça Você Mesma  
Sumber : Google

"Faça Você Mesma" adalah sebuah proyek editorial yang dikembangkan untuk kelas desain di Escola de Design, UEMG. Ini merupakan zine atau buku panduan untuk para perempuan yang terinspirasi oleh gerakan Riot Grrrl untuk

membuat zine atau buku independen mereka sendiri. Zine ini mengandung informasi dasar tentang produksi editorial, termasuk desain, produksi, dan penerbitan, berdasarkan informasi dari buku Ellen Lupton tentang produksi buku independen. Gerakan Riot Grrrl sendiri muncul di tahun 1990-an di Olympia, Washington, sebagai gerakan feminis yang menantang eksklusi wanita dalam scene punk. Zine ini dipublikasikan pada tanggal 13 Juli 2016 [18].

Penulis menjadikan zine ini sebagai referensi ditinjau dari visual yang menggunakan kontras warna mencolok yang tidak membosankan, ilustrasi gaya kartun, serta layout yang meriah, namun tetap mudah untuk dibaca. Penggunaan referensi tersebut juga didasarkan oleh hasil penelitian [9] yang menyatakan jika ilustrasi menjadi pengaruh terbesar dalam menarik minat pembaca remaja. Gaya desain yang sedang disukai adalah gaya desain seperti animasi dan menggunakan teknik lukisan digital di dalamnya.

### **2.3. Landasan Teori**

Pada dasar teori ini, berisikan berbagai teori yang telah ditulis oleh penulis lainnya. Pada dasar teori ini penulis akan menggunakan teori yang sudah ada untuk mendukung perancangan buku edukasi serta pembuatan karya.

#### **2.3.1. Buku Edukasi**

Buku edukasi, atau sering juga dikenal sebagai *textbook*, merupakan buku yang dirancang untuk menyediakan informasi dan pengetahuan dalam format yang terstruktur dan sering digunakan sebagai bagian penting dari suatu kurikulum Pendidikan [19]. Buku-buku ini tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan kognitif siswa melalui aktivitas belajar yang terstruktur [20]. Dengan dipilihnya buku sebagai media utama dapat meningkatkan literasi membaca untuk anak-anak khususnya siswa SMP. Pada perancangan buku ini penulis ingin membuat buku edukasi dengan penggabungan ilustrasi visual dan *motion graphic*, dengan tujuan agar materi buku yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik. Poin atau elemen yang terdapat dalam buku edukasi ini meliputi:

a. *Layout*

*Layout* merupakan tata letak suatu aset visual dalam desain untuk membantu penyampaian pesan agar mudah dibaca [21]. *Layout* terdiri dari elemen seperti visual, garis, warna yang menjadi satu kesatuan. *Layout* mempunyai prinsip-prinsip yaitu *sequence* yaitu urutan perhatian, lalu *emphasis* yaitu penekanan, dan *balance* yaitu keseimbangan asimetris atau simetris [22].

b. *Copywriting*

*Copywriting* adalah kegiatan menulis yang dilakukan oleh seorang *copywriter* dengan tujuan untuk menciptakan teks yang kreatif [23]. Salah satu fungsi *copywriting* yaitu dapat membantu mempermudah penyusunan kalimat pada buku yang akan dirancang.

c. Warna

Warna merupakan rangsangan visual yang dapat mempengaruhi pikiran dan tindakan kita [24]. Warna sering digunakan untuk mencerminkan suasana tertentu, mencerminkan makna yang tersirat, bisa menunjukkan orientasi seksual dan jenis kelamin. Warna dipilah menjadi warna dingin dengan warna biru kehijauan, warna panas dengan warna jingga, merah, dan *intermediates* yaitu warna yang berada ditengah-tengah warna tersebut [22]. Warna retro contohnya berbagai macam warna khas retro, meskipun sedikit terlihat pudar, termasuk warna oren, merah cherry, kuning mentega, pink, hijau lumut, dan sebagainya [24].

### 2.3.2. Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf sehingga mudah dibaca tetapi tetap memiliki nilai desain [24]. Tipografi digunakan sebagai metode menerjemahkan kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Ada berbagai jenis tipografi seperti tipografi dekoratif, *old style*, *Serif*, *Sans-Serif*. Tipografi *Sans-Serif* memiliki karakteristik huruf yang tidak berkait, tegas, mudah terbaca, jelas. Tipe huruf ini memiliki kemampuan dapat beradaptasi pada era *modern* [3].

### 2.3.3. Media Interaktif

Media interaktif adalah sarana komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses menerima dan memberikan informasi. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat satu arah, media interaktif menawarkan pengalaman yang lebih dinamis dan partisipatif melalui berbagai bentuk interaksi [25]. Definisi media interaktif mencakup segala bentuk teknologi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten atau perangkat, seperti komputer, *smartphone*, tablet, dan perangkat lunak aplikasi. Ada berbagai jenis media interaktif yang dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan dan hiburan. Beberapa contoh yang umum meliputi website, simulasi, dan media sosial. Aplikasi mobile memungkinkan interaksi yang lebih personal dan bisa disesuaikan dengan preferensi pengguna, sementara permainan video memberikan pengalaman yang immersif dengan lingkungan virtual yang dapat dijelajahi oleh pemain.

Dalam bidang pendidikan, media interaktif telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa [26]. Penggunaan elemen-elemen seperti animasi, video, dan quiz interaktif dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengeksplorasi materi secara mendalam sesuai dengan minat mereka. Oleh karena itu, media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis dan analitis yang penting untuk sukses di dunia modern.

### 2.3.4. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menerangkan sesuatu [21]. Ada berbagai macam gaya ilustrasi seperti ilustrasi kartun, naturalis, *flat design*, dekoratif, dan lain sebagainya. Ilustrasi pada buku edukasi dapat menjadi sebuah instrument yang mampu menambah daya tarik membaca anak. Melalui visual yang menarik dapat membantu memperjelas materi pelajaran, memudahkan siswa untuk membayangkan dan memahami informasi yang kompleks [27]. Ilustrasi juga

meningkatkan daya tarik visual buku, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjelajahi isi buku dengan lebih dalam [28].

Pada penelitian ini jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi berjenis realis yang merupakan sebuah gambar yang menggambarkan objek atau adegan dengan detail yang sangat mirip dengan aslinya, seolah-olah foto [29]. Penggunaan ilustrasi realis dalam penelitian ini dirasa pas karena mampu memberikan representasi visual yang akurat dan mendetail dari subjek yang dibahas. Alasan utama penggunaannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas dan konkret kepada pembaca, terutama dalam menjelaskan konsep yang tipografi yang kompleks atau teknis. Dengan ilustrasi realis, pembaca dapat melihat representasi visual yang mendekati kenyataan, sehingga membantu dalam mengurangi kesalahpahaman atau interpretasi yang salah. Selain itu, ilustrasi realis dapat meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme dari materi yang disajikan, karena menunjukkan perhatian terhadap detail dan keakuratan visual [30]. Hal ini terutama penting dalam konteks edukasi dan penelitian ilmiah, di mana visual yang akurat dan informatif dapat mendukung pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif dari konten yang disajikan

### **2.3.5. Motion Graphic**

*Motion graphic* merupakan salah satu media visual yang menggabungkan elemen-elemen grafik, audio, dan animasi untuk menciptakan sebuah ilusi seperti gerakan, *motion graphic* dan sering digunakan untuk menceritakan sebuah kisah atau untuk menyampaikan informasi edukasi secara lebih menarik [20]. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio, *motion graphics* memperkenalkan dimensi baru dalam narasi dan presentasi materi pelajaran, memungkinkan konsep-konsep yang rumit untuk disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah untuk dicerna [31]. Penggunaan *motion graphic* meningkatkan interaktivitas dan *engagement* siswa, seringkali menghasilkan hasil belajar yang lebih baik [32]. *Motion graphic* dipilih untuk diterapkan dalam buku edukasi yang penulis kembangkan sebagai sarana untuk memperkuat konsep visual dan mendukung gaya belajar siswa, membantu siswa tidak hanya untuk mempelajari materi, tetapi juga untuk mendalami dan merasakan konten secara lebih menyenangkan.

### 2.3.6. Augmented Reality

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang mengintegrasikan objek digital yang dibuat oleh komputer dengan lingkungan nyata pengguna dalam waktu nyata. AR memperlihatkan objek digital yang berinteraksi dengan dunia nyata, memberikan perspektif visual baru, dan memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya menggunakan berbagai perangkat seperti *webcam*, kamera, komputer, atau bahkan kacamata khusus [13]. *Augmented Reality* salah satu teknologi maju terkini yang dapat memudahkan para penggunanya membaca atau menerima informasi secara visual, paling sering dijumpai dalam game, filter kamera dan industri hiburan lainnya. *Augmented Reality* dipilih untuk diterapkan dalam buku edukasi yang penulis kembangkan sebagai media pembelajaran dan daya tarik untuk menambah pengalaman pengguna ketika membaca agar terasa seru dan menyenangkan.