

## **BAB II**

### **TINJAUAN PENELITIAN**

Pada Bab II Tinjauan Penelitian ini akan membahas tentang Studi Pustaka, Referensi Karya, dan Landasan Teori yang mendasari penelitian ini. Tujuan dari hal tersebut adalah dengan memberikan pengetahuan baru dan teori-teori yang mendasari penelitian ini. Selain itu dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya, membuat penelitian ini dapat menjadi lebih baik.

#### **2.1 Studi Pustaka**

Studi Pustaka ini membahas mengenai informasi yang relevan dengan topik yang dibahas pada penelitian atau masalah yang menjadi objek penelitian. Studi pustaka mengacu kepada penelitian terdahulu yang memiliki objek maupun pembahasan yang mendekati sama dengan penelitian ini.

##### **2.1.1 Jurnal penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing Untuk Anak Usia 10-12 Tahun”**

Jurnal penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing Untuk Anak Usia 10-12 Tahun” merupakan perancangan yang dilakukan oleh Irma Rosari Anjani yang merupakan mahasiswa dari Universitas Negeri Surabaya [8]. Jurnal tersebut menjelaskan bahwa kucing dapat membantu untuk pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu dengan meningkatkan harga diri, mengajarkan tanggung jawab, dan mengembangkan rasa empati pada anak. Maka dari itu, Irma merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi memelihara kucing untuk anak. Metode yang dilakukan dalam perancangan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan analisis yang digunakan adalah 5W 1H. Target audience pada perancangan tersebut adalah anak usia 10-12 tahun. Perancangan tersebut memilih media buku ilustrasi sebagai media yang digunakan dalam perancangan.

Menurut penulis, perancangan tersebut memiliki data yang lengkap sehingga dapat menjadikan acuan untuk penulis agar dapat mencari data yang lengkap. Perbedaan yang terdapat pada perancangan tersebut dengan perancangan milik penulis adalah pada media yang digunakan. Dalam jurnal media yang digunakan adalah berupa buku ilustrasi, sedangkan penulis menggunakan Instagram sebagai media dalam perancangan untuk menyampaikan edukasi mengenai kucing.

### **2.1.2 Jurnal penelitian yang berjudul “Strategi Konten Instagram untuk Edukasi Pola Minum Kopi yang Sehat pada Usia Muda”**

Jurnal penelitian yang berjudul “Strategi Konten Instagram untuk Edukasi Pola Minum Kopi yang Sehat pada Usia Muda” merupakan perancangan yang dilakukan oleh Muhammad Alvian Hasby, Erik Armayuda, dan Bayyinah Nurrul Haq yang merupakan mahasiswa dari Universitas Trilogi [9]. Jurnal tersebut menjelaskan bahwa intensitas untuk minum kopi pada usia muda tergolong cukup tinggi. Anak muda rata-rata mengonsumsi kopi 1-3 gelas perhari. Dengan adanya hal tersebut, Muhammad dkk merancang sebuah media edukasi tentang bahaya minum kopi yang berlebihan dengan target audiens usia muda. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode melalui survei dan studi literatur. Untuk penyampaian edukasi, dalam jurnal dijelaskan bahwa media yang digunakan adalah media sosial Instagram dengan konsep *microblog* yaitu aktivitas menulis blog dalam versi pendek dan sederhana yang menampilkan point penting saja. Penelitian ini memiliki target audiens berusia antara 20-30 tahun.

Menurut penulis, kelebihan dari perancangan tersebut adalah dengan adanya konsep yang menarik pada media sosial Instagram yaitu menggunakan konsep *microblog*. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian milik penulis adalah edukasi yang diberikan. Dalam penelitian tersebut memberikan

edukasi berupa pola minum kopi yang sehat, sedangkan dalam penelitian penulis memberikan edukasi mengenai hewan kucing.

### **2.1.3 Jurnal penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran *Street Dance* Melalui Media Sosial Instagram”**

Jurnal penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran *Street Dance* Melalui Media Sosial Instagram” ini merupakan perancangan yang dilakukan oleh Andrew Jeremy H., Prayanto W.H., dan Rebecca Milka N.B. yang merupakan mahasiswa DKV dari Universitas Kristen Petra [10]. Jurnal tersebut menjelaskan bahwa saat ini budaya *Street Dance* telah menjamur di Indonesia. Topik dan tema pembelajaran yang digunakan dalam perancangan mengenai asal usul, gerakan dasar, serta menu latihan yang perlu dilakukan. Metode yang digunakan dalam perancangan tersebut adalah dengan metode SWOT. Metode tersebut digunakan untuk mengetahui kompetitor dari media sosial *dance* ini. Perancangan tersebut menggunakan Instagram sebagai media pembelajaran dengan konsep *flat design* dengan elemen dan warna yang mencolok.

Menurut penulis, penjelasan dalam jurnal tersebut dijelaskan dengan detail. Hal tersebut penulis jadikan acuan dalam membuat perancangan yang penulis lakukan. Perancangan tersebut memiliki perbedaan dengan penulis yaitu pada bagian metode perancangan. Metode yang digunakan dalam perancangan tersebut adalah metode analisis SWOT, sedangkan penulis menggunakan metode analisis data dengan menggunakan 5W+1H sebagai metode dalam melakukan perancangan.

## **2.2 Referensi Karya**

Referensi karya yaitu membahas mengenai karya yang dijadikan acuan dalam pembuatan karya yang sesuai dengan penelitian. Referensi yang penulis gunakan dalam membuat perancangan adalah membuat *Feeds* Instagram dengan menggunakan warna pastel dan gaya desain yang *cute* atau lucu sesuai dengan karakter kucing yang lucu.

### 2.2.1 Feed Instagram milik @lunapethouse.id

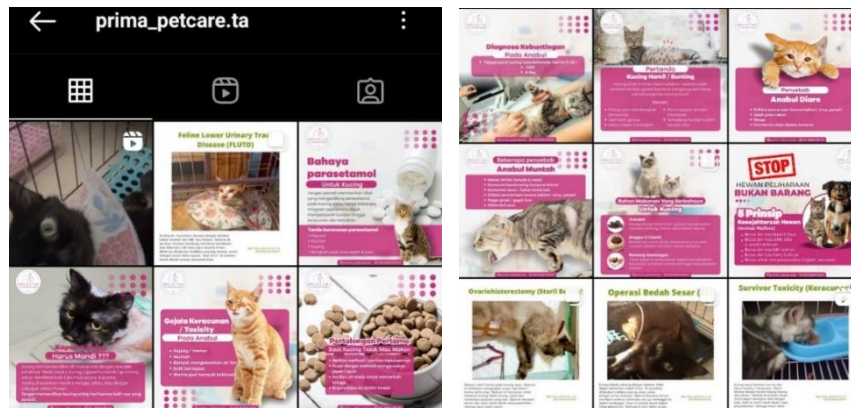


Gambar 2.1 Desain Feed Instagram milik @lunapethouse.id

Sumber: [instagram.com/lunapethouse.id](https://www.instagram.com/lunapethouse.id)

Instagram @lunapethouse.id merupakan sebuah akun media sosial petshop yang berada di Malang, Jawa Timur bernama Luna Pethouse. Pada petshop tersebut menyediakan berbagai fasilitas seperti pemeriksaan lab untuk hewan, grooming, dan menjual makanan hewan. Feed Instagram milik @lunapethouse.id banyak memberikan postingan edukasi mengenai perawatan pada hewan peliharaan. Menurut penulis, Feed Instagram @lunapethouse.id memberikan konten yang sesuai dengan kebutuhan pemilik hewan peliharaan. Alasan penulis menjadikan Instagram milik @lunapethouse.id sebagai referensi karya adalah pada bagian gaya desain yang digunakan. Gaya desain pada Feed Instagram tersebut menggunakan gaya desain yang *cute* atau lucu sehingga membuat penulis tertarik akan membuat konten dengan menggunakan gaya desain yang *cute*.

### 2.2.2 Feed Instagram Milik @prima\_petcare.ta

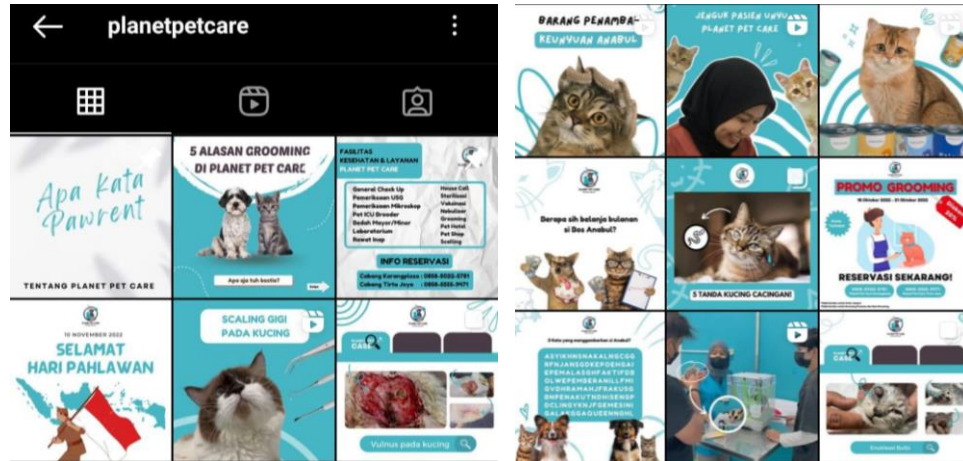


Gambar 2.2 Feed Instagram milik @prima\_petcare.ta

Sumber: [Instagram.com/prima\\_petcare.ta](https://www.instagram.com/prima_petcare.ta)

Akun Instagram @prima\_petcare.ta merupakan sebuah akun klinik hewan yang berasal dari Tulungagung, Jawa Timur. Pada akun Instagram tersebut memiliki postingan seperti perawatan pada hewan, serta kegiatan yang dilakukan oleh klinik tersebut. Akun Instagram @prima\_petcare.ta penulis jadikan referensi karya dikarenakan konten edukasi pada akun tersebut menggunakan foto asli. Hal tersebut membuat penulis memiliki referensi dalam membuat suatu konten yang memiliki kesesuaian foto dengan isi konten.

### 2.2.3 Feed Instagram milik @planetpetcare



Gambar 2.3 Feed Instagram milik @planetpetcare

Sumber: [instagram.com/planetpetcare](https://www.instagram.com/planetpetcare)

Instagram @planetpetcare merupakan akun Instagram dari sebuah *petshop* yang berada di Malang, Jawa Timur. Planet Pet Care menyediakan praktek dokter hewan, *grooming*, *petshop*, dan penitipan kucing. Dalam postingan pada akun ini, banyak membahas mengenai fasilitas yang diberikan dan produk yang ada pada *petshop* tersebut. Beberapa postingan juga memberikan edukasi mengenai zoot dan perawatan hewan. Menurut penulis, layout yang digunakan oleh @planetpetcare terlihat menarik karena penyusunan layout membuat postingan pada akun Instagram terlihat rapi. Dalam hal ini membuat penulis menjadikan referensi agar pada bagian tengah dapat digunakan untuk *Reels* dan pada bagian samping digunakan untuk konten informasi tentang edukasi.

## 2.3 Dasar Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori mengenai yang melandasi penelitian. Teori yang digunakan merupakan teori mengenai istilah-istilah dalam media sosial Instagram dan juga teori mengenai elemen desain yang akan digunakan pada karya penelitian.

### 2.3.1 Edukasi Melalui Media Sosial

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat, menjadikan internet sebagai salah satu alat komunikasi bagi masyarakat. Dengan bertambahnya pengguna media sosial, membuat hal tersebut dimanfaatkan dalam berbagai hal. Salah satunya adalah menjadi pendorong dalam mendukung dan memaksimalkan pola pembelajaran dibidang pendidikan yaitu sebagai media penyajian edukasi yang berupa konten. Berdasarkan penelitian milik Nadeak, menunjukkan bahwa dengan kemampuan berpikir kritis yang tinggi dan penggunaan media sosial yang baik, maka dapat menghasilkan tingkat pencapaian pembelajaran yang tinggi [7]. Saat ini banyak media sosial yang digunakan ebagai media edukasi. Beberapa media sosial yang digunakan sebagai penyebaran konten edukasi seperti Instagram, Facebook, Twitter, Tiktok, dan lain sebagainya.

#### a. Instagram

Instagram disebut sebagai *social media photo sharing* karena Instagram memfasilitasi penggunaanya untuk mengambil foto, mengedit foto, dan menyebarkan foto yang dapat diunggah ke media sosial lainnya (Twitter, Facebook, Tumblr, dll) [11]. Instagram banyak digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari remaja hingga dewasa. Di era sekarang ini, Instagram menjadi salah satu media sosial yang menjadi tren. Hal tersebut menjadikan penulis untuk memilih media sosial Instagram merupakan salah satu media untuk memberikan edukasi yang tepat.

Media yang digunakan pada Instagram adalah fasilitas yang tersedia dalam media sosial tersebut yang bernama *Feed*. Dengan adanya *Feed* Instagram yang menarik, dapat membuat pengunjung akun tersebut merasa

tertarik dengan isi kontennya. Adapun fasilitas yang disediakan oleh Instagram adalah sebagai berikut:

- 1) *Feed* merupakan salah satu fasilitas yang diberikan oleh media sosial Instagram untuk menempatkan foto maupun video yang diunggah oleh pemilik akun media sosial Instagram agar memudahkan pengguna dalam melihat unggahan dari pemilik akun.
- 2) *Reels* merupakan fasilitas dalam media sosial Instagram untuk mengunggah video dan dapat dilihat oleh *non-followers* dari akun tersebut.
- 3) Instagram *Story* merupakan fasilitas pada Instagram yang dapat digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat sementara yaitu hanya selama 24 jam.
- 4) *Highlight* merupakan fasilitas agar Instagram *Story* dapat dilihat kembali kapanpun.
- 5) *Followers* merupakan orang yang mengikuti sebuah akun media sosial di Instagram untuk mengetahui informasi maupun unggahan dari akun media sosial Instagram tersebut.
- 6) *Insight* merupakan fasilitas lain yang dimiliki media sosial Instagram untuk melihat berapa banyak orang dan waktu kunjungan orang yang mengunjungi akun Instagram tersebut.

### **2.3.2 Kesehatan Kucing**

Kucing adalah hewan yang bersifat karnivora sejati yang diusahakan untuk memiliki berumur panjang. Agar mencapai usaha tersebut maka kesehatan merupakan hal yang penting untuk membuat kucing lebih lama dalam bertahan hidup. Kesehatan si kucing diperoleh dengan melakukan vaksinasi secara berkala, pemeriksaan ke dokter hewan, membuat lingkungan disekitar kucing bersih, dan melakukan sterilisasi pada kucing terutama pada kucing liar [12]. Dengan memperhatikan kesehatan kucing, dapat membuat kucing menjadi sejahtera. Untuk mendapatkan kesehatan tersebut dapat dimulai dengan hal kecil yaitu seperti memberikan lingkungan yang bersih pada kucing,



membersihkan kotorannya sesegera mungkin, memberikan obat cacing, memberikan vitamin, membawa kucing ke dokter apabila sakit.

### **2.3.3 Visual Sebagai Pemilihan Media**

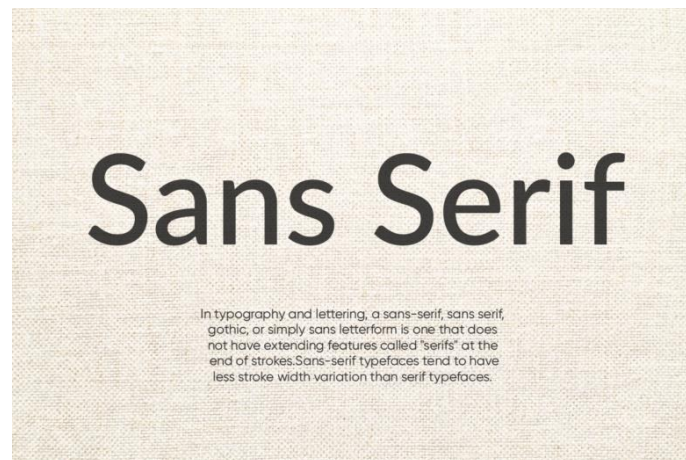
Penggunaan visual saat ini banyak digunakan sebagai media edukasi. Media yang memiliki basis visual merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan. Pada media berbasis visual menampilkan seperti gambar, foto, simbol, dan lukisan yang dapat dilihat oleh indra penglihatan [13]. Media dengan basis visual memiliki kelebihan yaitu lebih menarik karena terdapat gambar yang memberikan pengalaman nyata, lebih mudah diingat, serta memberikan pemahaman lebih. Dengan adanya kelebihan tentu saja memiliki kekurangan yaitu untuk orang yang bermasalah dengan indra penglihatan akan mengalami kesulitan untuk memahami edukasi dengan media visual.

### **2.3.4 Elemen Visual**

Elemen visual diperlukan dalam adanya pembuatan sebuah konten edukasi. Berbagai macam elemen digunakan agar menghasilkan visualisasi yang menarik. Penggunaan elemen visual memiliki tujuan agar pesan dapat disampaikan secara efektif, dipahami, dan diterima oleh sasaran yang dituju[14]. Elemen yang digunakan dapat seperti tipografi, warna, layout, dan gambar.

#### **a. Tipografi**

Tipografi merupakan seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non cetak [15].



*Serif*

Sumber: picsart.com

Tipografi yang digunakan dalam penelitian merupakan tipografi dengan jenis *Sans Serif* karena jenis tersebut mudah dibaca. Banyak konten dalam media sosial Instagram yang saat ini menggunakan tipografi dengan jenis tersebut. Tipografi berjenis *Sans Serif* digunakan karena hurufnya yang mudah dibaca dan terkesan simpel.

b. Warna

Warna merupakan pigmen (subtractive), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder [14].



Gambar 2.5 Lingkaran Warna

Sumber: id.pinterest.com

Penelitian ini membutuhkan warna sebagai penarik perhatian dalam pembuatan konten. Dengan perpaduan warna yang menarik, dapat membuat seseorang menjadi lebih penasaran dengan apa yang terdapat dalam konten tersebut.

### c. Layout

Layout atau sering disebut juga tata letak merupakan usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif [14].



Gambar 2.6 Contoh Layout

Sumber: id.pinterest.com

Penggunaan layout menjadi hal yang penting dalam penelitian karena penataan layout dapat memudahkan pembaca untuk membaca konten dan mengerti apa yang sedang dibahas pada konten tersebut.

Elemen yang penting dalam layout salah satunya adalah teks. Teks pada layout memberikan informasi yang dibutuhkan oleh audiens, selain itu pemilihan huruf, ukuran, dan lebar paragraf yang cocok juga berpengaruh terhadap layout [16]. Selain itu penataan foto dan tulisan yang tertata pada konten membuat audiens dapat menangkap dengan mudah isi dari konten tersebut.

#### d. Gambar atau Foto

Gambar dapat diklasifikasi sebagai gambar latar belakang desain atau gambar objek yang dapat memperjelas informasi [14]. Penggunaan gambar merupakan hal yang penting dalam pembuatan konten karena dalam gambar tersebut dapat memperjelas mengenai apa isi dari konten tersebut.



Gambar 2.7 Contoh Gambar Pada *Feed* Instagram

Sumber: freepik.com

Penelitian ini juga menggunakan gambar sebagai tambahan informasi dalam pembuatan konten media sosial Instagram. Dengan adanya gambar pada sebuah konten, dapat membuat pembaca lebih mudah dalam memahami isi dari konten tersebut.

### 2.3.5 Gaya Desain

Desain memiliki beberapa karakteristik yang membuat desain tersebut memiliki keunikan sendiri. Gaya desain adalah perwujudan suatu seni, desain, eksekusi yang terinspirasi dari perkembangan sosial, teknologi, ekonomi, kepercayaan, perilaku, pengetahuan, latar belakang, dan lingkungan desainer [17]. Gaya desain yang digunakan merupakan gaya desain *cute style* atau biasa juga disebut dengan *kawaii style*. Gaya desain *cute style* atau *kawaii style* yaitu gaya desain yang populer di Jepang dan banyak ditemui di industri kreatif [18]. *Cute style* sendiri memiliki definisi yaitu memiliki penampilan lucu, imut, dan memiliki warna yang lembut [19]. *Cute style* sendiri memiliki ciri menggunakan bentuk bulat atau memiliki lengkungan [20].