

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, minat dan kebutuhan secara personal maupun kolektif terhadap agenda-agenda pengembangan diri menunjukkan tren positif. Pada masyarakat perkotaan, beragam agenda pengembangan kepribadian banyak diselenggarakan dalam rangka pembinaan mental, peningkatan kualitas dan produktivitas, manajemen diri efektif, dan sebagainya. Buku-buku bertema *self-help* dan *self-development* (pendekatan psikologis, spiritual/agama) semakin banyak dipublikasi, semakin bervariasi jenis serta fokus temanya. Buku dengan tema *self-help* atau *self-development* seakan hadir sebagai solusi terbaik dalam agenda pengembangan diri.

Di lain sisi, Indonesia sedang memasuki era digital dimana segala sesuatu berjalan serba instan dan otomatis. Era digital memudahkan masyarakat untuk menjalin hubungan melalui jaringan yang lebih luas, dengan cepat dan tepat, tanpa adanya batasan waktu dan wilayah. Hal ini berdampak pada waktu yang terasa bergulir begitu cepat. Masyarakat begitu disibukkan dengan berbagai aktivitas yang padat sehingga berdampak pada minimnya waktu untuk membaca buku-buku yang tebal penuh teks.

Berangkat dari fenomena tersebut, kehadiran sebuah buku dengan muatan ilustrasi yang menunjang informasi yang disampaikan seakan menjadi opsi bacaan yang tepat karena menyuguhkan isi bacaan yang ringan namun tetap dapat berbobot, bermakna, serta berdampak positif bagi para pembacanya. Buku ilustrasi atau buku bergambar menjadi daya tarik tersendiri karena mampu menjadi bacaan yang ringan dan dapat menjadi teman bersantai diakhir pekan, namun tetap dalam agenda 'pengembangan diri'.

Buku ilustrasi mengandung dua makna yang berbeda, terdiri dari buku dan ilustrasi. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (KBBI), buku dapat diartikan sebagai kumpulan kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut Franz Magnis-Suseno (1997:40), buku adalah suatu bentuk benda karya manusia yang berfungsi sebagai salah satu media komunikasi atau informasi.

Dalam bukunya, Kusmiyati (1999:46) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Secara etimologi, kata “ilustrasi” berasal dari bahasa latin “*illustrare*” yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan ilustrasi dalam bahasa Belanda, “*illustratie*”, memiliki arti hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas.

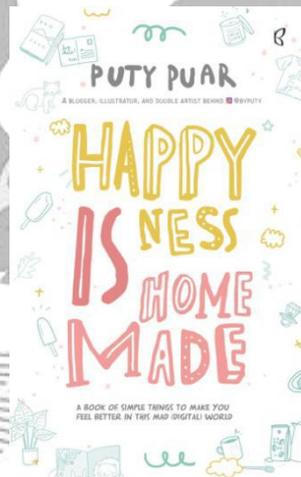
Melalui keberadaan sebuah ilustrasi, diharapkan muatan tulisan dalam buku dapat dengan mudah dipahami. Ilustrasi dalam buku dapat berfungsi sebagai pembentuk latar cerita, mendefinisikan dan mengembangkan karakter, memperluas atau mengembangkan plot cerita, memberikan sudut pandang yang berbeda, serta berkontribusi terhadap pemahaman tekstual dan memperkuat cerita. (Fang, 1996:136)

Buku ilustrasi dapat diklasifikasikan menjadi dua golongan besar, yaitu buku bacaan bergambar dan buku cerita bergambar. Buku bacaan bergambar berfungsi untuk menyuguhkan informasi tanpa membentuk cerita yang berkesinambungan, sehingga tiap halaman buku memuat informasi yang berbeda-beda namun dengan teks dan ilustrasi yang sesuai. Sebaliknya, buku cerita bergambar berfungsi untuk membentuk cerita yang berkesinambungan dimana teks dan ilustrasi pada keseluruhan buku memiliki hubungan. (Bunanta, 2008:30)

Salah satu buku *self-development* yang memuat ilustrasi di Indonesia yaitu buku ‘*Happiness is Homemade*’ karya dari Puty Karina Puar. Puty Karina Puar adalah seorang *blogger*, ilustrator, penulis buku, dan *content creator* yang telah menerbitkan 6 buku

sepanjang karier hidupnya. Karya-karya dari Puty Puar sedikit banyak mengangkat kisah sehari-hari yang ringan namun dikemas dengan ilustrasi-ilustrasinya yang menarik. Salah satu buku ilustrasinya yaitu '*Happyness is Homemade*', diterbitkan pada 2017.

Seperti yang telah tertulis pada bagian sampul, "*A book of simple things to make you feel better in this mad (digital) world*", buku ini hendak menyadarkan para pembacanya betapa banyaknya kebahagiaan-kebahagiaan kecil dan sederhana yang sering terlewatkan ditengah era digital ini. Era digital seringkali memberikan tekanan bagi masyarakat yang berakhir dengan perasaan stres dan tidak bahagia. Melalui buku ini, pembaca diingatkan kembali hal-hal sederhana yang dapat disyukuri yang seringkali terlewatkan begitu saja.



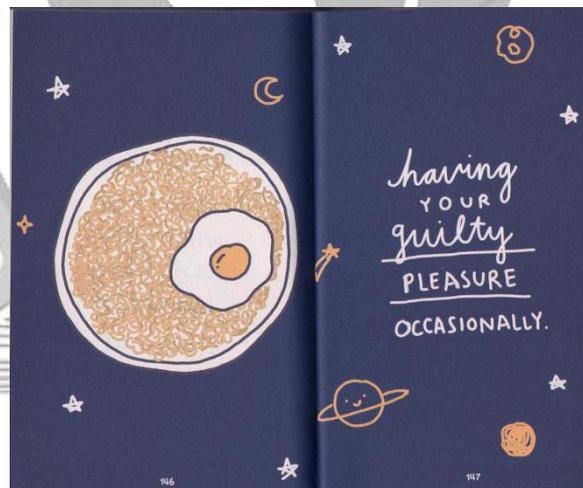
**Gambar 1.1** Cover Buku *Happyness is Homemade* (2017)  
Sumber: [https://mizanstore.com/happyness\\_is\\_homemade\\_59722](https://mizanstore.com/happyness_is_homemade_59722)

Buku ini terdiri dari 150 halaman dimana setiap halamannya memuat ilustrasi yang menggambarkan teks yang disampaikan. Buku ini dikemas dengan warna-warna cerah sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan oleh buku ini, yaitu '*Happiness*'. Setiap halamannya menyajikan latar warna yang berbeda-beda, membuat para pembaca tidak bosan dan terus berantusias untuk membaca halaman demi halamannya. Sedangkan pemilihan tipografi dalam buku ini berupa *free hand writing* yang menampilkan kesan *fun*

dan *free*. Ilustrasi yang digunakan pada buku '*Happyness is Homemade*' dibentuk oleh garis-garis organis dan antar garisnya memiliki ketebalan yang konsisten. Penggunaan warna pada setiap ilustrasinya sangat minim, hanya satu hingga dua warna saja.



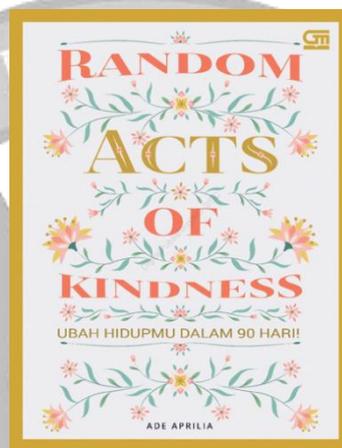
**Gambar 1.2** Salah satu isi buku '*Happyness is Homemade*' (2017)  
Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 1.3** Salah satu isi buku '*Happyness is Homemade*' (2017)  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Buku dengan genre *self-help* lainnya di Indonesia yang akan menjadi bahasan dalam tugas akhir ini, yaitu buku '*Random Acts of Kindness*' karya dari seorang penulis, *healing coach*, *fashion stylist*, sekaligus *transformational teacher*, Ade Aprilia. Buku ini diluncurkan pada tahun 2019. Buku ini hendak mengajak para pembacanya untuk

membentuk gaya hidup baru atau kebiasaan baru dengan melakukan satu saja kebaikan setiap harinya dalam 90 hari. Dalam buku ini dikutip bahwa dibutuhkan waktu 21 hari penuh usaha yang konsisten dan kesadaran bagi manusia untuk membentuk sebuah kebiasaan baru. Namun, terbentuknya kebiasaan baru saja tidak cukup tanpa adanya usaha untuk menanggalkan suatu kebiasaan lama secara konsisten. Dibutuhkan waktu sekitar 90 hari guna memprogram otak manusia untuk terbiasa dan melepaskan kebiasaan lama.



**Gambar 1.4** Cover Buku '*Random Acts of Kindness*' (2019)  
Sumber: <https://ebooks.gramedia.com/>

Buku '*Random Acts of Kindness*' ini terdiri dari 156 halaman, dimana setiap halamannya menampilkan ilustrasi yang mendukung penjelasan atau informasi yang sedang diangkat. Pada bagian awal buku, pembaca disuguhkan informasi mengenai kebaikan yang penting untuk diketahui, sebelum beranjak ke inti dari isi buku tersebut. Informasi tersebut memuat fakta-fakta penting seperti salah satunya yaitu manfaat berbuat kebaikan bagi manusia.

Keunikan dari buku ini terletak pada halaman selanjutnya dimana pembaca diajak untuk berkomitmen melalui sebuah deklarasi kontrak terhadap diri sendiri. Deklarasi ini mengajak pembaca untuk mau berkomitmen mempraktikkan perbuatan baik selama 90 hari, dan membuka diri dengan berani memberi tanpa mengharapkan apapun. Setiap halaman

berikutnya dari buku ini memuat arahan atau aktivitas spesifik yang harus dipraktikkan oleh pembaca, dimulai dari hari ke-1 hingga hari ke-90. Pada beberapa halaman juga tersedia ruang kosong untuk pembaca dapat menuliskan pengalaman yang mereka dapat, atau menempelkan foto dari aktivitas yang telah dilakukan.



**Gambar 1.5** Salah satu isi buku '*Random Acts of Kindness*' (2019)  
Sumber: dok.pribadi



**Gambar 1.6** Salah satu isi buku '*Random Acts of Kindness*' (2019)  
Sumber: dok.pribadi

Setiap halaman dari buku '*Random Acts of Kindness*' menampilkan ilustrasi yang mendukung penjelasan atau informasi yang sedang diangkat. Ilustrasi dalam buku '*Random Acts of Kindness*' ini menggunakan pendekatan *free hand drawing* yang dikombinasikan dengan ilustrasi digital. Ilustrasi dibentuk oleh garis-garis organis yang

memberikan kesan dinamis atau tidak kaku pada ilustrasinya. Dalam buku ini, juga terdapat ilustrasi yang menggunakan *outline*, namun juga terdapat ilustrasi yang tidak menggunakan *outline*. Pemilihan warna didominasi oleh warna-warna pastel, memberikan kesan tenang dan lembut kepada para pembacanya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Indonesia telah memasuki era digital dimana segala sesuatu berjalan serba instan dan otomatis. Era digital memudahkan masyarakat untuk menjalin hubungan melalui jaringan yang lebih luas, dengan cepat dan tepat. Hal ini pun berdampak dengan waktu yang terasa berjalan begitu cepat. Masyarakat begitu sibuk sehingga tidak memiliki waktu yang cukup untuk membaca buku-buku yang tebal penuh teks. Berangkat dari hal inilah buku ilustrasi seakan hadir sebagai opsi bacaan yang ringan namun tetap dapat berbobot, bermakna, dan menghibur.

Salah satu buku ilustrasi bertemakan *self-help* di Indonesia yaitu buku '*Random Acts of Kindness*' karya dari Ade Aprilia. Muatan ilustrasi pada buku ini menggunakan pendekatan *free hand drawing* yang dikombinasikan dengan ilustrasi digital. Ilustrasi dibentuk oleh garis-garis organis yang antar garisnya memiliki ketebalan yang konsisten. Penggunaan garis organis ini memberikan kesan dinamis pada ilustrasi. Dalam buku ini, terdapat ilustrasi yang menggunakan *outline*, namun juga terdapat ilustrasi yang tidak menggunakan *outline*. Buku ini memuat pesan dan nilai yang sangat baik dalam membentuk gaya hidup baru individu melalui perbuatan-perbuatan baik. Pesan ini dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal apabila dituangkan melalui tampilan ilustrasi yang lebih menarik perhatian sehingga memudahkan penyampaian pesan dan nilai.

Ilustrasi merupakan salah satu cara untuk menerangkan atau mendukung komunikasi teks dalam suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya agar

lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Menilik dari hal tersebut, penulis merasakan keperluan akan adanya perancangan ilustrasi yang baru dalam buku '*Random Acts of Kindness*'. Perancangan ilustrasi yang menarik dibutuhkan pada buku '*Random Acts of Kindness*' karena selama 90 hari pembaca diajak untuk melakukan interaksi dengan buku tersebut. Dengan muatan ilustrasi yang menarik akan mendorong pembaca untuk terus berinteraksi dengan buku ini.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan dalam perancangan ulang buku '*Random Acts of Kindness*' yakni desain ilustrasi dengan menggunakan prinsip-prinsip dan teori desain sebagai pertimbangan perancangan. Ilustrasi diharapkan mampu meningkatkan minat pembaca dalam melakukan interaksi dengan buku ini selama 90 hari secara intens.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah seri ilustrasi baru yang dapat mengkomunikasikan muatan informasi mengenai pengembangan diri melalui bentuk visual yang mempertimbangkan prinsip-prinsip serta teori desain di dalamnya, sehingga dapat meningkatkan antusiasme pembaca dalam berinteraksi dengan buku tersebut.

Penyusunan tugas akhir ini memiliki manfaat bagi dunia keilmuan, bagi masyarakat, serta bagi pengguna.

#### **1.4.1 Bagi Dunia Keilmuan**

Penulis berharap dengan adanya karya tugas akhir berupa perancangan ulang ilustrasi buku '*Random Acts of Kindness*' ini dapat menjadi sumber inspirasi,

bahan referensi, serta acuan pembelajaran bagi pembaca pada tahun-tahun yang akan datang.

#### **1.4.2 Bagi Masyarakat**

Penulis berharap dengan adanya karya tugas akhir ini, buku '*Random Acts of Kindness*' lebih berdampak bagi masyarakat luas melalui muatan ilustrasi baru yang lebih mendukung informasi di dalam buku tersebut.

#### **1.4.3 Bagi Pengguna**

Penulis berharap dengan adanya karya tugas akhir dapat menjadi sarana penerjemahan teks, yakni informasi mengenai kebaikan dalam buku '*Random Acts of Kindness*' ke dalam bentuk visual.

