

---

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MOTIVASI UNTUK MENGATASI RASA INSECURE PADA ILUSTRATOR PEMULA

**Wulan Nur Annisa\*, Suryadi\*\*, Andi Suryadi\*\*\***

\*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Pendidikan Indonesia

\*\*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Pendidikan Indonesia

\*\*\*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [wulannura9b@gmail.com](mailto:wulannura9b@gmail.com)

---

### KATA KUNCI

Buku Ilustrasi,  
*Insecure*, Ilustrator,  
Motivasi

---

### ABSTRAK

Peristiwa *insecure* sering dirasakan oleh ilustrator pemula ketika mereka sedang mencari jati diri untuk menemukan identitas di dalam karyanya. Dalam proses pencarian jati diri ini, ilustrator pemula sering membandingkan karyanya dengan orang lain, takut gagal untuk memulai berkarya, tidak percaya diri dengan hasil karyanya, merasa tidak berkembang, memikirkan impresi dan jumlah pengikut di sosial media sehingga berpotensi menimbulkan rasa *insecure* yang dapat mempengaruhi produktifitas berkarya dan tujuan hidup seorang ilustrator. Berdasarkan peristiwa tersebut, solusi yang dapat penulis upayakan dalam mengatasi rasa *insecure* pada ilustrator pemula adalah merancang buku ilustrasi motivasi dengan judul “Redup dalam Warna”. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi motivasi ini adalah untuk membuat konsep, melakukan proses perancangan, dan mengetahui visualisasi dari buku ilustrasi “Redup dalam Warna”. Adapun manfaat dari perancangan ini adalah diharapkan mampu membantu para ilustrator pemula agar dapat mengatasi rasa *insecure*-nya untuk lebih menghargai dan mengapresiasi karyanya. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan buku Andrew Haslam (2006), dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil perancangan buku ilustrasi dipilih sebagai media yang cocok untuk menyampaikan pesan kepada ilustrator disertai pesan berupa motivasi/*quotes* diakhir cerita yang diharapkan

---

memberikan afirmasi positif dan menjadi salah satu motivasi untuk ilustrator pemula agar terus tetap berproses dalam berkarya.

---

## **PENDAHULUAN**

*Insecure* adalah suatu kondisi ketika seseorang menganggap bahwa dunia sebagai hutan yang mengancam dan dipenuhi oleh manusia yang berbahaya dan egois (Abraham Maslow). Seseorang yang merasakan *insecure* biasanya akan menaruh rasa curiga terhadap orang lain karena beranggapan akan mendapatkan kritik negatif dan dipandang rendah karena memaksa diri untuk selalu bisa diterima oleh orang lain. Menurut Fahrudin Faiz (2021), *Insecure* mengacu pada kondisi emosional di mana seseorang merasakan perasaan tidak aman, takut, malu, tidak yakin dengan kemampuan diri sendiri sehingga menyebabkan kehilangan kepercayaan diri. Dalam situasi ini, seseorang yang merasakan *insecure* akan sulit menjadi manusia yang otentik dan mencintai dirinya sendiri sehingga akan mempengaruhi pada produktivitasnya sehari-hari.

Berdasarkan wawancara yang telah diteliti dengan Dr Monica Adi Fanny Psikologis Ibunda.id, faktor yang sering mempengaruhi rasa *insecure* biasanya berasal dari pengalaman masa lalu dan lingkungan sosial, seseorang sering merasa tertekan oleh norma sosial dan ekspektasi yang ditetapkan oleh teman sebaya, media, atau lingkungan sekitar. Individu yang merasa *insecure* akan membentuk sebuah nilai standar untuk dapat

diterima oleh orang lain, ketika nilai standar tersebut tidak memenuhi ekspektasi, ia akan melabeli dirinya tidak mampu, yang pada akhirnya akan mengkritisi diri dan merasa bahwa dirinya lebih rendah dari orang lain. Apabila *insecure* ini terus dibiarkan, seseorang akan merasa tidak bahagia dalam hidupnya, selalu merasa tidak puas, menyalahkan dirinya sendiri, dan dapat mengganggu kesehatan mental seperti gangguan kecemasan, stress berat hingga depresi.

*Insecure* lebih sering dirasakan oleh remaja dikarenakan remaja banyak mengalami perubahan seperti perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan. Selama masa ini, remaja sering kali merasa tidak aman tentang diri mereka sendiri dan mengalami perasaan *insecure* dengan penampilan fisik, kemampuan akademik, hubungan sosial, dan peran mereka dalam masyarakat. Menurut Sofia & Adiyanti (2013), Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. Menurut Monks (2008), masa remaja adalah masa peralihan antara masa kanak-kanak hingga dewasa pada rentang usia 12 – 21 tahun. Fase ini mencerminkan tahap di mana pemikiran remaja masih terbatas pada pemikiran konkret. Hal ini disebabkan oleh

proses pendewasaan yang terjadi pada masa tersebut.

Remaja dengan rentang usia 12 – 21 tahun ini memasuki fase lanjut dimana mereka memiliki ambisi dan cita-cita yang besar dalam melakukan eksplorasi kreativitas dan berkarya. Salah satu remaja yang melakukan eksplorasi untuk berkarya adalah ilustrator. Ilustrator remaja atau bisa dikatakan ilustrator pemula biasanya sedang mencari jati dirinya untuk menemukan identitas atau ciri khas yang terdapat dalam karya mereka. Biasanya mereka memanfaatkan karyanya sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, promosi, pekerjaan, prestasi atau bahkan hanya untuk memamerkan karyanya sebagai bentuk kepuasan pribadi. Akibat dari hal ini, sering terjadi persaingan antara para ilustrator lain untuk saling memamerkan pencapaian dan kemampuan yang mereka miliki. Disisi lain, hal ini memberikan dampak negatif untuk sebagian ilustrator pemula yang merasa dirinya belum bisa memenuhi ekspektasinya dalam berkarya sehingga berpotensi menimbulkan rasa *insecure* dan dapat mempengaruhi nilai dan tujuan hidup ilustrator pemula untuk masa depannya.

Peneliti melakukan survei untuk memperoleh data ilustrator pemula yang mengalami *insecure*. Data survei diperoleh melalui google form yang disebarakan kepada kalangan ilustrator pemula oleh penulis, sebanyak 99,2% dari jumlah total 131 responden, ilustrator pemula pernah dan sedang merasakan *insecure* ketika mereka

berkarya. Beberapa faktor *insecure* yang paling banyak dirasakan oleh ilustrator pemula yaitu membandingkan karya sendiri dengan orang lain, tidak percaya diri dengan hasil karya, merasa tidak berkembang, takut gagal dalam berkarya, tidak percaya diri karena tidak ada yang mengapresiasi karya dan tidak percaya diri karena memiliki follower yang sedikit di akun berkaryanya.

Selain itu, hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa ilustrator pemula yang sedang dan pernah merasakan *insecure* ketika mereka berkarya paling banyak dirasakan pada rentang usia 18 -24 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara online dengan ilustrator profesional Alvin Resqy melalui platform Google Meet, alasan mengapa banyak ilustrator pemula sering merasakan *insecure* ketika mereka berkarya disebabkan karena mereka menaruh ekspektasi lebih di dalam karyanya sebagai *result oriented* ketimbang *process oriented*. Karena fokus utama berkarya mereka adalah melihat hasil akhir yang tujuannya untuk mendapatkan pengakuan pada publik atau keberhasilan dalam karya tersebut. Padahal berkarya adalah sebuah proses bagaimana kita menikmati dan bahagia dalam aktivitas berkarya itu sendiri. Akibatnya ketika hasil dan targetnya tidak memenuhi standar, mereka akan merasakan *insecure*. Perasaan *insecure* ini akan memberikan dampak negatif dikalangan ilustrator pemula seperti mulai membandingkan karya sendiri dengan orang lain, tidak percaya diri atau tidak suka dengan

hasil karyanya, memikirkan impresi orang terhadap karyanya atau bahkan takut dikritik negatif akan karyanya. Berdasarkan hal tersebut, apabila rasa *insecure* ini dibiarkan pada ilustrator pemula dapat mengganggu produktivitas mereka dalam berkarya dan menjadi penghalang untuk berproses menuju lebih baik, semakin tertinggal dari orang lain, tidak memiliki ciri khas yang menonjol, bahkan membenci karyanya sendiri yang dapat mengakibatkan hilangnya motivasi untuk terus tetap berkarya.

Melalui survei yang disebar oleh penulis sebelumnya, sebanyak 96,2% ilustrator pemula merasa membutuhkan kalimat motivasi atau afirmasi positif ketika mereka sedang merasakan *insecure*. Motivasi merupakan suatu faktor yang akan mendorong seseorang dalam melakukan suatu aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi sering dianggap sebagai faktor yang memicu tindakan seseorang dalam melaksanakan pekerjaan tertentu (Sutrisno, 2016).

Dampak dari rasa *insecure* pada ilustrator pemula dapat sangat merugikan. Mereka mungkin kehilangan keyakinan dalam kemampuan dan ide kreatif mereka, dan ini dapat menghambat eksplorasi diri dan pengembangan keterampilan dalam bidang ilustrasi. Selain itu, rasa *insecure* juga dapat mengganggu motivasi dan semangat ilustrator pemula untuk terus belajar dan berkembang. Oleh karena itu, penting untuk mengatasi rasa *insecure* pada ilustrator pemula dan memberikan mereka motivasi yang kuat untuk

terus berkarya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan merancang sebuah buku ilustrasi yang khusus menginspirasi dan memotivasi ilustrator pemula.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, media yang dipakai pada perancangan tugas akhir ini adalah membuat buku ilustrasi dilengkapi dengan narasi yang dapat memotivasi para pembaca. Menurut Sudarsono (2014:566), ilustrasi dapat meningkatkan minat membaca, menarik perhatian, dan mempermudah audiens memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Penulis juga menemukan buku ilustrasi motivasi dengan judul “Rasa untuk Jiwa” karya Sholah Ayub. Dalam bukunya menceritakan makna kehidupan disertai narasi motivasi dengan jalan cerita seorang laki-laki yang sedang menjalani hidup di dunia bahwa hidup ini dipenuhi oleh perjuangan. Cerita yang disuguhkan penulis berhubungan dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembaca dapat merasakan emosi dilengkapi teks sederhana dengan tambahan gambar ilustrasi. Oleh karena itu, penulis akan merancang buku ilustrasi sebagai motivasi untuk mengatasi rasa *insecure* pada ilustrator pemula. Perancangan buku ilustrasi motivasi ini diharapkan memberikan afirmasi yang positif untuk para ilustrator yang sedang mengalami *insecure* agar kembali termotivasi untuk menerima kembali dirinya dan percaya diri atas kemampuan yang ia miliki untuk terus tetap berkarya. Selain itu penulis

berharap buku ilustrasi motivasi ini menjadi bagian mereka berproses dalam berkarya.

---

## **METODE**

Dalam tahap perancangan buku ini, penulis menggunakan metode tahapan perancangan buku yang dikemukakan oleh Haslam (2006:23-27) untuk memandu proses perancangan buku ilustrasi. Haslam (2006) menggolongkan tahapan perancangan buku ke dalam lima pendekatan sebagai berikut:

### *1) Documentation*

Dokumentasi merupakan instrumen awal dalam perancangan buku. Selain itu, dokumentasi juga merupakan bagian integral dari buku karena desain grafis tidak akan ada tanpa dokumentasi. Dokumentasi meliputi pengumpulan data dalam bentuk tulisan, rekaman suara, atau foto yang akan menjadi landasan dalam pembuatan desain.

### *2) Analysis*

Setelah melakukan proses dokumentasi, tahap analisis diperlukan untuk menciptakan struktur dalam konten, data, atau dokumentasi tersebut. Analisis dilakukan dengan tujuan mencari pola-pola yang dapat dilihat dalam informasi yang telah terkumpul. Melalui proses analisis ini, perancang merumuskan dan mengklarifikasi pola-pola dari berbagai elemen yang akan diatur dalam struktur, urutan, dan hierarki konten yang akan disajikan dalam buku.

### *3) Expression*

Pada tahapan ini, perancang mulai menciptakan konsep visual yang akan digunakan dalam buku. Dalam proses ini, diperlukan pendekatan ekspresif dari perancang, melalui penggunaan warna, tanda, tipografi, dan simbol. Melalui penggunaan elemen-elemen ini, pembaca akan mengalami aspek emosional dalam desain sambil menyerap isi konten. Perancang harus memposisikan dirinya sebagai pembaca untuk memastikan aspek emosional yang ingin disampaikan.

### *4) Concept*

Tahapan ini melibatkan penciptaan "Big Idea" setelah berpikir secara abstrak tentang konsep yang akan ditetapkan. Pada proses ini, perancang harus menyaring semua ide besar dan kompleks menjadi visual yang ringkas dan padat. Terkadang pemilihan judul yang cerdas, permainan kata-kata, alegori, klise, paradoks, dan metafora digunakan untuk mengkomunikasikan ide secara pintar dan menarik, namun tetap memperhatikan target audiens. "Big Idea" tersebut menjadi dasar komunikasi kepada pembaca, di mana buku terbentuk dari konsep umum melalui penggunaan teks, fotografi, ilustrasi, bentuk buku, dan elemen-elemen lainnya.

### *5) The design brief*

Tahap terakhir adalah peninjauan dengan editorial atau penerbit untuk mendapatkan bimbingan dan arahan guna memperbaiki kesalahan dan menambahkan hal-hal yang masih kurang pada buku. Proses ini melibatkan refleksi terhadap buku, kontemplasi terkait isi konten, produksi buku, dan kecocokannya dengan target pembaca. Setelah mendapatkan persetujuan dari editorial dan penerbit, buku dapat segera diproduksi dan diterbitkan.

---

## HASIL

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data ini. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian melalui pendekatan ilmiah (eksperimen) digunakan untuk meneliti fenomena dalam kondisi ilmiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen. Pada metode kualitatif pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi lapangan dan survei, dan studi pustaka.

### a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara online melalui google meet dengan ilustrator profesional Zikry Al-Hafiz dan Alvin Resqy. Pada wawancara ini penulis menanyakan beberapa hal mengenai fenomena *insecure* di kalangan ilustrator pemula dan bagaimana cara membuat buku ilustrasi yang dapat memotivasi para ilustrator pemula yang sedang merasakan *insecure* agar pesannya

tersampaikan. Lalu, penulis melakukan wawancara dengan psikolog Dr Monica Adi Fanny untuk membahas masalah *insecure* secara umum dilingkungan masyarakat.

### 1) Wawancara Zikry Al-Hafiz

Penulis melakukan wawancara dengan Zikri Al-Hafiz sebagai ilustrator Profesional, yang dikenal memiliki akun Instagram @qomik.sifulan yang berfokus pada konten ilustrasi dakwah mengajarkan kebaikan. Wawancara dilakukan pada tanggal 18 Maret 2023 pukul 16.00 WIB. Pada wawancara ini, penulis menanyakan apakah *insecure* sering dirasakan oleh ilustrator pemula, Zikri menyampaikan bahwa ia pernah merasakan *insecure* ketika baru terjun ke dalam dunia ilustrator atau saat menjadi ilustrator pemula. Hal ini disebabkan karena jam terbang yang belum banyak dilalui dan melihat karya teman di perkuliahan lebih baik daripada dirinya.

Zikri berpendapat bahwa ilustrator pemula yang sering merasakan *insecure* dikarenakan takut dipandang buruk karyanya oleh orang lain. Disisi lain, sebaik-baiknya karya yang kita buat pasti ada orang yang tidak suka dan seburuk-buruknya karya yang kita buat pasti ada orang yang suka. Oleh sebab itu, daripada memikirkan impresi orang lain, lebih baik kita fokus terhadap diri sendiri untuk terus tetap berproses dan berkarya. tanpa disadari dengan berproses akan membawa kita kedalam kesuksesan dalam berkarya. Diakhir wawancara Zikry menyampaikan bahwa buku ilustrasi yang dapat menyampaikan pesan

kepada pembaca adalah dengan membuat ilustrasi yang relate dengan kehidupan sehari-hari.

## 2) Wawancara Alvin Resqy

Selain itu, wawancara kedua dilakukan dengan Alvin Resqy sebagai ilustrator profesional pada tanggal 19 Maret 2023 pukul 11.05 WIB. Alvin Resqy dikenal sebagai ilustrator berdomisili Jakarta, Alvin yang dikenal sebagai @alvinxki pada akun Instagram nya. Pada wawancara ini membahas mengenai bagaimana fenomena insecure dapat terjadi dan sering dirasakan dikalangan para ilustrator pemula. Alvin menyebutkan bahwa trend sosial media saat ini sangat mempengaruhi rasa insecure pada ilustrator pemula karena mereka beramai-ramai memamerkan karyanya sebagai ajang berkompetisi untuk memperlihatkan hasil karya terbaiknya. Secara tidak langsung, hal ini membuat sebagian ilustrator pemula mulai membanding-bandingkan karyanya sendiri dengan ilustrator lain sehingga dapat menyebabkan rasa insecure.

Alvin menyampaikan bahwa Ilustrator pemula selalu menaruh ekspektasi lebih di dalam karyanya sebagai result oriented ketimbang process oriented karena fokus utama mereka berkarya adalah melihat hasil akhir yang tujuannya untuk mendapatkan pengakuan pada publik atau keberhasilan dalam karya tersebut. padahal berkarya adalah sebuah proses bagaimana kita menikmati dan bahagia dalam aktivitas berkarya itu sendiri.

Alvin menyimpulkan bahwa ketika para ilustrator menjadikan berkarya sebagai media aktivitas yang menyenangkan dan tidak memikirkan hasil akhirnya, secara tidak langsung aktivitas berkarya ini akan membawa mereka untuk terus berproses dan pada akhirnya ilustrator pemula dapat berdiri sendiri dengan style yang mereka ciptakan.

## 3) Wawancara Psikolog

Untuk mendapatkan data dan informasi mengenai rasa insecure secara umum, penulis melakukan wawancara dengan Dr Monica Adi Fanny Psikologis Ibunda.id pada tanggal 17 Maret 2023 pukul 16.08 WIB. Penulis menanyakan bagaimana insecure dapat terjadi di lingkungan masyarakat. Dr Monica menjelaskan bahwa insecure sering terjadi karena dilatarbelakangi oleh pengalaman masa lalu, pola asuh orang tua, lingkungan sosial dan kondisi traumatis. Seseorang yang merasakan insecure biasanya akan membentuk sebuah persepsi bagaimana mendapatkan pencapaian yang terbaik untuk memenuhi harapan orang lain. Namun, jika harapan tersebut tidak memenuhi ekspektasi, mereka akan melabeli dan mengkritiki diri bahwa diri ini tidak mampu dan tidak berdaya sehingga dapat menimbulkan rasa insecure.

Dr Monica menekankan bahwa jika insecure ini dibiarkan seseorang akan merasa tidak bahagia dalam menjalani hidupnya, selalu merasa tidak puas dengan apa yang dia punya dan lakukan, selalu menyalahkan diri sendiri dan melabeli diri tidak mampu dan tidak

berguna, tidak memiliki value dalam hidupnya yang pada akhirnya mengganggu produktifitasnya. Selain itu, insecure yang berkepanjangan dapat mengganggu pada kesehatan mental seperti depresi, gangguan kecemasan, dan stress berat.

Selanjutnya, Penulis menanyakan bagaimana cara meredam rasa insecure yang dirasakan seseorang. Biasanya insecure memiliki tingkatannya dari yang masih bisa diatasi oleh diri sendiri, dibantu oleh afirmasi positif atau lingkungan yang mendukung, sampai pada penanganan khusus kepada psikolog ketika sudah masuk pada fase traumatis. Insecure dapat diredam dengan cara memberi tantangan kepada diri sendiri untuk menurunkan ekspektasi terhadap diri. Dr Monica menambahkan bahwa insecure dapat dijadikan kesempatan positif dengan menjadikan insecure ini sebagai kelebihan untuk terus tetap bangkit dan memperbaiki diri menjadi lebih baik lagi.

Diakhir kesimpulan penulis menanyakan bagaimana cara membuat buku yang dapat membantu seseorang dapat menyelesaikan rasa insecurenya agar termotivasi setelah membacanya. Dr Monica menyampaikan bahwa seseorang akan merasa tertarik ketika membaca sebuah buku yang isinya menganalogikan sesuatu dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari. Isi pada buku dibuatkan alur bercerita bagaimana menghadapi masalah naik hingga turun dengan dilengkapi ending yang dapat

membangkitkan seseorang dapat semangat kembali ketika membacanya. Narasi disesuaikan dengan target usia, ketika target usianya adalah remaja maka narasi dibuat ringan seperti mengobrol dengan teman atau memakai bahasa yang merakyat.

---

## PEMBAHASAN

### 1) *Documentation*

Dalam tahap awal perancangan buku ilustrasi motivasi insecure, penulis melakukan dokumentasi dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Selain itu, penulis juga mempersiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam perancangan buku ilustrasi ini. Dalam proses perancangan ini, penulis memanfaatkan teknik gambar digital yang memberikan keleluasaan untuk menggunakan beragam warna dengan variasi yang kaya, berbagai tekstur brush serta memudahkan dalam proses layouting. Dengan menggunakan teknik gambar digital, penulis dapat menghasilkan karya dengan kebebasan ekspresi yang lebih luas dalam buku ilustrasi motivasi insecure.

### 2) *Analysis*

Pada tahap ini, penulis menyusun struktur pola materi yang akan disampaikan di dalam buku ilustrasi motivasi mengatasi insecure bagi ilustrator pemula. Materi isi buku ini terinspirasi dari berbagai sumber, seperti buku, media sosial, internet, dan data empiris yang didapatkan dari metode pengumpulan

data. Data-data tersebut dianalisis dan diorganisir ulang agar lebih berbobot, dan materi disesuaikan dengan target audiens yang merupakan remaja usia 12 hingga 21 tahun.

Konten materi buku menggunakan sebuah cerita yang bertema fantasi dalam dunia peri, tema ini dipilih karena Imajinasi dan Kreativitas: Cerita fantasi peri membuka pintu bagi imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas. Dunia peri yang ajaib, dengan makhluk magis, sihir, dan petualangan yang menakjubkan, memikat pembaca dan memungkinkan mereka untuk melarikan diri memasuki dunia fantasi yang menarik. Dengan konsep bertemakan fantasi, penulis ingin menyampaikan analogi-analogi antara kehidupan fantasi dengan dunia nyata.

Secara keseluruhan, cerita fantasi peri memberikan kesempatan bagi penulis dan ilustrator untuk menggali imajinasi mereka dan menghadirkan dunia magis yang menarik bagi pembaca. Kombinasi antara cerita menarik dan ilustrasi yang indah menjadikan cerita fantasi peri sebagai pilihan yang populer dalam buku ilustrasi, terutama bagi pembaca remaja yang selalu siap untuk memasuki dunia ajaib dan memulai petualangan baru.

### 3) *Expression*

Penulis menentukan konsep visual yang meliputi color palette, referensi gaya ilustrasi, tipografi, dan layout sesuai dengan kebutuhan target audiens dari buku ilustrasi motivasi, yaitu ilustrator pemula berusia 12-21 tahun.

#### a. *Color Pallete*

Skema atau palet warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini menggunakan warna – warna cerah pastel kebanyakan memakai warna colorful untuk memberi kesan imajinatif, warna hangat dan dingin digunakan untuk memainkan feelings dan emosi pada ilustrasi serta memberi penyeimbang pada keseluruhan warna. warna – warna tersebut dipilih sesuai dengan observasi secara survei terkait gaya ilustrasi yang dipilih oleh responden. Penggabungan warna dalam buku ini menggunakan teknik pewarnaan *analogus*, yaitu menggabungkan warna-warna yang berdekatan pada *color wheel*.

#### b. *Gaya Ilustrasi*

Gaya Ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi ini, menggunakan teknik ilustrasi digital dengan gaya dan pendekatan digital painting. Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Krajeweska bersama Waligorska (2015), gaya ilustrasi dalam buku ini, terutama pada desain karakternya menggunakan semi-representational painting, tidak terlalu meniru objek secara akurat, namun objek asli masih dapat dikenal dan Moderately-complex artwork, menampilkan lebih dari tujuh elemen yang cukup kontras. Dan gaya ilustrasi ini digunakan sebagai referensi, berlandaskan pada observasi secara survei kepada kalangan ilustrator dengan responden memilih paling banyak pada gaya

ilustrasi buku “Bunga Kami” ilustrator N. Basmonova.

c. Tipografi

Tipografi dalam buku ini menggunakan font script Cevaet dan jenis serif Times New Roman. Font Cevaet berjenis script ini digunakan sebagai font utama dalam narasi pada setiap cerita, dipilih karena jenis huruf script ini dirancang untuk meniru tulisan tangan dan dapat memberikan kesan komunikasi yang santai, kesenangan dan tradisional atau handmade. Berbeda dengan sebelumnya, penulis menggunakan font serif Times New Roman, untuk menambah kesan klasik, heritage, dan juga tradisional. Times New Roman ini digunakan selain dalam narasi pada cerita.

d. Layout

Buku ini lebih menonjolkan sisi ilustrasi, maka penulis menggunakan picture window layout yang dimana layout didominasi oleh ilustrasi atau gambar, Di samping itu, buku ilustrasi ini menggunakan layout ilustrasi dengan tipe "two-page spread illustration", yaitu ilustrasi menyambung pada dua halaman dan dapat dilihat secara bersamaan. Pemilihan tipe ilustrasi ini bertujuan untuk kesan ilustrasi yang luas dan memberikan variasi tata letak agar tidak monoton bagi pembaca.

4) Concept

a. Desain Karakter

Dalam buku ilustrasi ini, memiliki satu karakter utama yang bernama Feya, Feya digambarkan sebagai seorang gadis peri berumur 20 tahun. Dalam desainnya Feya menggunakan gaun dan topi berwarna putih terinspirasi dari bunga lily of the valley dan sepatu berwarna merah. Feya memiliki sifat pemalu, tidak percaya diri tetapi disisi lain ia memiliki tekad yang kuat. Di dalam buku ilustrasi, karakter Feya diibaratkan sebagai ilustrator yang sedang mengalami *insecure*, ia yang akan melewati semua rintangan dan tantangan sampai ia menemukan solusi dalam masalah tersebut.

b. Bentuk Buku

Buku ilustrasi ini memiliki dimensi a4 atau 297 mm x 210 mm dengan cover yang terbuat dari hardcover. Isinya menggunakan kertas artpaper bergramasi 150 gram. Ukuran buku ini dipilih setelah melakukan pengamatan, karena buku dengan ukuran a4 memungkinkan ilustrasi ditampilkan dalam skala besar sehingga detailnya dapat terlihat dengan jelas. Dengan bentuk buku yang berorientasi potret, menciptakan kesan seperti membaca komik atau cerita bergambar fantasi yang umumnya ditujukan untuk remaja.

c. Sketsa Karya

Sebelum masuk ke tahap pewarnaan, perlu dibuat sketsa berupa coretan kasar untuk menentukan objek apa saja yang akan

digambar dalam buku ilustrasi. Sketsa ini dibuat secara digital dengan coretan yang tidak terlalu mendetail, namun menjadi patokan dan panduan saat proses pewarnaan karya. Proses menggambar ilustrasi dimulai dengan gambar kasar yang digunakan untuk merencanakan dan mengatur konsep ilustrasi, menentukan komposisi visual, serta mengembangkan detail awal sebelum melanjutkan ke tahap detail yang lebih lanjut. Setelah sketsa selesai, kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan untuk menghasilkan ilustrasi sesuai dengan konsep dan tujuan buku.

d. Pewarnaan

Pengisian warna pada garis luar karakter dengan tujuan untuk memberikan tampilan yang hidup dan menarik. Selain itu, proses ini juga berfungsi untuk mempertegas atau menegaskan bentuk dari objek yang digambar. Pada langkah ini, penulis menerapkan shading, memilih palet warna yang sesuai, menciptakan efek yang membantu menonjolkan detail kontur dari bentuk, memberikan kesan kedalaman pada permukaan, serta memperjelas dan mengartikulasikan secara visual seluruh bentuk karakter.

e. Penerapan Layout dan Tipografi

Pada tahap akhir, setelah semua ilustrasi selesai dan narasi konten telah disusun, langkah selanjutnya adalah menggabungkan dan mengkombinasikan keduanya. Penulis memasukan teks dan

ilustrasi sesuai dengan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Meletakkan teks pada tempat kosong yang sudah siapkan, dengan ukuran font 27 pt menggunakan font Caveat.

5) *The design brief*

Dalam tahap akhir perancangan, penulis melakukan peninjauan untuk mengukur sejauh mana kelayakan buku untuk dicetak, serta memastikan apakah buku tersebut sudah sesuai dengan tujuan awalnya, yaitu untuk target pasar remaja akhir. Untuk melakukan validasi, penulis berkolaborasi dengan ahli desain yang akan memberikan masukan tentang hal-hal teknis desain, termasuk prinsip-prinsip desain grafis yang harus diperhatikan, serta aspek teknis yang penting untuk kebutuhan proses pencetakan. Dengan bantuan ahli desain, penulis dapat memastikan bahwa desain buku sudah optimal dan siap untuk dicetak sesuai dengan standar yang diinginkan.

a. Peninjauan dengan ahli desain

Peninjauan dengan ahli desain dilakukan dengan Yasmin Aulia Fajrin selaku dan graphic designer dari Studio Dassein Design Bureau pada tanggal 19 juli 2023, pukul 14.30 WIB. Kak Yasmin menyebutkan ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam segi desain yaitu pada layouting isi buku, terutama dalam menaruh tata letak teks. Selain itu, Kak Yasmin memberi masukan terkait font pada judul cover agar diganti dikarenakan shape-nya terlalu tipis sehingga banyak membuang bagian ilustrasi yang masih terlihat luas space-

nya. Ukuran font pada sub judul dan teks ditambahkan ukurannya agar keterbacaannya jelas. Diakhir, Kak Yasmin menambahkan untuk memberi halaman disetiap perpindahan chapter guna mempermudah pembaca untuk membuka halaman buku.

Terkait masukan pada ilustrasi, Kak Yasmin hanya memberi masukan untuk menambahkan ilustrasi sederhana disetiap makna cerita agar tidak terlalu kosong dan menjadi pembeda antara halaman cerita dan halaman makna. Selibhnya, menurut Kak Yasmin ilustrasinya sudah bagus dan sesuai dengan target audiens.

#### b. Peninjauan dengan psikolog

Peninjauan dengan psikolog dilakukan dengan Erwinda Tri Satya selaku Psikolog dari Riliv pada tanggal 19 juli 2023, pukul 18.45 WIB. Dalam proses validasi dengan psikolog, penulis hanya fokus pada teks narasi dalam buku apakah narasi sudah dapat memotivasi ilustrator pemula atau perlu ada yang diperbaiki. Ka Winda memberi beberapa masukan pada beberapa teks narasi di chapter I, II, III,IV dan VI. Di chapter I, Ka Winda memberi masukan untuk memperbaiki makna diakhir cerita agar pesannya lebih tersampaikan. Di chapter II, Ka Winda memberi masukan untuk mengubah teks “belajar melawan kegagalan” menjadi “bangkit dari kegagalan” hal ini dikarenakan kegagalan tidak dapat dilawan. Selain itu, Adapun teks yang perlu diganti yaitu “tidak mengulangi kesalahan” menjadi “belajar dari kesalahan” hal ini dikarenakan semua

kesalahan yang sudah terjadi dalam hidup kita bukan bagian dari kehendak kita. Maka belajar dari kesalahan merupakan kalimat yang tepat. Di Chapter III, masukan yang perlu diubah narasinya yaitu “menghitung jumlah pengikut” menjadi “menghitung jumlah penonton” agar analoginya sama dengan narasi-narasi sebelumnya. Di Chapter IV, terdapat masukan narasi pada teks “orang terdekatmu” diubah menjadi “orang yang sebidang denganmu” hal ini dikarenakan cakupan orang terdekat terlalu luas maknanya. Di chapter VI, Ka Winda memberi masukan pada teks narasi “Untuk berfikir apakah gambarmu memperlihatkan dirimu sudah berkembang” menjadi “untuk melihat perkembangan dari hasil karyamu sebelumnya”. Di Akhir validasi, Kak winda mengatakan bahwa kalimat lainnya sudah baik dan bagus makna penyampainnya untuk memotivasi ilustrator yang sedang merasakan insecure.

---

## SIMPULAN

*Insecure* sering dirasakan oleh ilustrator pemula yang baru terjun memulai untuk berkarya. Hal ini disebabkan karena mereka masih mengeksplor dan mencari jati diri dalam karyanya. Saat proses pencarian jati diri, Ilustrator pemula sering merasakan *insecure* dengan membanding-bandingkan karyanya dengan ilustrator lain, memikirkan impresi dan apresiasi dari orang lain, takut gagal ketika berkarya, serta tidak percaya diri dengan hasil karyanya. Dengan melihat

fenomena tersebut, buku ilustrasi dipilih sebagai media yang cocok untuk menyampaikan pesan kepada ilustrator disertai pesan berupa motivasi/*quotes* diakhir cerita. Selain itu, buku ilustrasi diharapkan menjadi salah satu motivasi untuk ilustrator pemula agar terus tetap berproses dalam berkarya.

Buku ilustrasi sebagai motivasi untuk mengatasi *insecure* pada ilustrator pemula ini dirancang dengan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara dan studi pustaka sebagai pengumpulan data dan informasi. Saat perancangan buku ilustrasi, penulis menggunakan metode perancangan *Book Design* oleh Haslam (2006) yang terdiri dari lima tahapan. Tahapan pertama adalah *Documentation*, mengumpulkan data-data mengenai *insecure* yang dirasakan pada ilustrator pemula untuk isi buku. Tahapan kedua adalah *Analysis*, Menyusun konsep dan *storyline* untuk isi buku yang akan dirancangan. Tahapan ketiga adalah *Expression* Menyusun konsep dan tema yang akan digunakan dalam perancangan buku, merangkai. Tahapan keempat adalah *Concept*, menentukan sebuah ide bagaimana ilustrasi dapat tersampaikan pesannya kepada pembaca dan dapat memotivasi para ilustrator. Tahapan kelima adalah *The Design Brief*, memvalidasikan buku rancangan dengan ahli ilustrator dan psikolog membahas isi buku.

Visual estetis dengan Judul Buku “Redup dalam Warna” berisi total 76 halaman

berukuran 29.7 x 21 cm dengan sampul *hardcover*. Target audiens dalam buku ilustrasi ini adalah ilustrator pemula pada rentang usia remaja 12-21 tahun. Usia ditetapkan berdasarkan klasifikasi bahwa ilustrator pemula yang merasakan *insecure* biasanya berada diusia remaja. Isi Buku terbagi menjadi 6 bab dengan topik *insecure* yang berbeda-beda. Ilustrasi yang dipakai pada buku ini menggunakan gaya ilustrasi *painting* dengan konsep fantasi. Jenis font yang digunakan untuk menyampaikan narasinya menggunakan sans serif agar memberi kesan santai dan simple. Warna yang dipilih merupakan warna-warna kalem tetapi colorful agar memberi kesan santai ketika membaca dan bisa fokus antara ilustrasi dan narasinya. *Layout* pada buku ini menggunakan column grid dan picture windows *layout*.

Perancangan buku ilustrasi ini memberikan solusi desain ilustrasi dengan menyampaikan makna dari setiap cerita dan diringi oleh narasi disetiap ilustrasinya, berisikan kalimat motivasi untuk mengatasi rasa *insecure* pada ilustrator pemula. Dengan ini penulis berharap dengan terciptanya buku ilustrasi ini dapat menjadi salah satu motivasi untuk ilustrator pemula agar terus tetap berproses dalam berkarya.

---

## DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *The Fundamentals of Typography* (1st ed.). AVA Publishing.

- Darmono. (2002). *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen Dan Tata Kerja*. Jakarta: PT Grasindo.
- Haslam, A. (2006). *Book Design. Design* (Vol. 44). Laurence King Publishing. <https://doi.org/10.1080/00119253.1942.10742054>
- Jihan Insyirah Qatrunnada, Salma Firdaus, Sofika Dwi Karnila, & Usup Romli. (2022). Fenomena Insecurity di Kalangan Remaja dan Hubungannya dengan Pemahaman Aqidah Islam. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 139–152. <https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.655>
- Krajewska, A., & Waligórska, A. (2015). Likeable likeness: Personality, experience and preference for abstract and low complexity art. *Psychologia*, 58(2), 61–74. <https://doi.org/10.2117/psysoc.2015.61>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). Boston: Cengage.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta : Badan penerbit ISI.
- Marlini, S. F., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Insecure Pada Remaja Usia 18-25 Tahun Di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 2930–2943. Retrieved from <https://www.mendeley.com/catalogue/5921074a-c540-39f7-b014-60c120a0a4b2/>
- Rustan, S. (2008). *Layout, dasar & penerapannya / Surianto Rustan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020 buku 1*. Jakarta: CV Nulis buku Jendela Dunia.
- Sabil, R., & Karnita, R. (2022). Perancangan Buku Jurnal Interaktif Untuk Membantu Mengelola Rasa Insecure Pada Remaja. *Komunikasi Visual Itenas*, 10(1), 1–15.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian*. *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53).
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D) / Sugiyono* (Cet. 6). Bandung: Alfabeta.
- Sumbo Tinarbuko, . (2003). Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 5(1), 31–47.
- Syahrin, A. (2021). *Insecurity Is My Middle Name*. Alvi Ardhi Publishing.
- UTARI, R. (2020). *INSECURE NO PD YES 58 TANYA JAWAB BERSAMA KAK ROSI*. (Guepedia, Ed.) (1st ed.). Bogor: SPASI MEDIA.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Penghantar Desain Grafis*. (B. Trim & I. Irsam, Eds.). Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Kemendikbud RI.