

Ilustrasi Dalam Perancangan Buku Novel Berjudul “Reuni SMP” Karya Lian Sebagai Refleksi Kesehatan Mental Dan Upaya Pencegahan *Bullying*

¹Delicia, ²Tri Wahyudi

^{1,2}Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Esa Unggul

ddlicia12@student.esaunggul.ac.id

Abstrak— *Bullying adalah kata dalam bahasa Inggris yang berarti penindasan dalam bahasa Indonesia. Tindakan bullying sangat erat kaitannya dengan kesehatan mental seseorang. Dampak terhadap kesehatan mental dapat dilihat melalui tekanan psikologis yang merupakan efek negatif dari bullying. Sangat disayangkan karena banyak orang dan masyarakat sekitar sering menganggap remeh atau bahkan biasa akan hal ini. Dengan adanya buku mengenai hal ini yang dibuat dalam buku novel ilustrasi, dapat memberikan rasa tidak mudah merasa bosan saat membacanya karena adanya dukungan ilustrasi sehingga diharapkan agar dapat meningkatkan minat membaca pada era seperti jaman sekarang ini. Hal ini juga akan didukung dengan mengadakan kegiatan offline seperti peluncuran dan bedah buku novel ilustrasi Reuni SMP yang akan menghadirkan moderator serta narasumber yang sesuai pada bidangnya, sehingga dapat memberikan edukasi dan pengalaman secara langsung. Metode yang akan digunakan dalam pembuatan buku novel ilustrasi Reuni SMP adalah metode Robin Landa yang terdiri dari 5 tahap yaitu melalui orientasi, analisis dan strategi, konsep perancangan, pengembangan desain, dan implementasi. Media buku ini memiliki ukuran 13 cm x 20 cm dalam bentuk buku soft cover. Pembuatan buku novel ilustrasi ini bertujuan untuk memberitahukan kepada masyarakat agar lebih sadar serta peduli terhadap tindakan bullying dan dapat membantu untuk mencegahnya yang berdampak pada kesehatan mental orang yang mengalaminya.*

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Novel, Bullying, Kesehatan Mental, Reuni SMP

I. PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup sendiri. Manusia selalu membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi ataupun bersosialisasi. Jejaring interaksi sosial diciptakan di antara orang-orang untuk memastikan bahwa tatanan sosial itu ada. Interaksi tersebut kemudian membentuk habitat seperti keluarga dan kelompok sosial. Akan tetapi, bagaimana jika seseorang di lingkungan ini mengalami penindasan? Biasanya, penindasan atau *bullying* sering terjadi di lingkungan sekolah, perguruan

tinggi, orang berkebutuhan khusus, dan lingkungan kerja.

Kasus *bullying* terjadi di setiap negara di dunia, sebagian besar pelaku dan korbannya berada di bawah kendali anak-anak dan remaja. Indonesia juga mengalami krisis insiden *bullying* di lingkungan sosial, terutama di sekolah. Bahkan, Indonesia menempati urutan kelima dalam hal *bullying*.

Remaja yang menjadi korban *bullying* berisiko lebih tinggi menderita berbagai masalah kesehatan fisik dan mental. Masalah

yang paling mungkin dihadapi oleh anak-anak korban *bullying* adalah munculnya seperti depresi, kecemasan, dan gangguan tidur, yang dapat terbawa hingga dewasa, serta masalah kesehatan fisik seperti sakit kepala, perut, dan nyeri otot, ketidaknyamanan, keamanan di lingkungan sekolah, dan menurunnya semangat belajar serta prestasi akademik.

Namun *bullying* juga banyak terjadi pada orang dewasa, tempat kerja adalah tempat yang paling banyak mendapat berita tentang *bullying* orang dewasa. Pada zaman yang sudah berkembang ini, *bullying* dapat terjadi dan dilakukan melalui pesan teks atau email, dan meninggalkan komentar jahat di media sosial.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan kasus *bullying* terus meningkat, sekitar 30-60 kasus per tahun. Pada tahun 2011-2019, sekitar 574 anak laki-laki dan 425 anak perempuan menjadi korban *bullying* di sekolah. Dan pada tahun 2020, kasus tersebut meningkat menjadi 249 dalam kategori kekerasan fisik dan 119 dalam kategori kekerasan psikis. Pada 2021 setidaknya ada 17 kasus *bullying*.

Berdasarkan data tersebut, penulis

berbagai masalah psikologis

bertujuan untuk membuat buku novel ilustrasi sebagai media perantara untuk menyampaikan upaya pencegahan

bullying yang akan mempengaruhi kesehatan mental, sehingga dapat menciptakan, memberikan, dan menyediakan lingkungan yang nyaman bagi masyarakat. Yang di mana kerap kali pelaku *bullying* bisa berasal dari lingkungan sekitar manusia, seperti teman sebaya, keluarga ataupun pihak lainnya.

II. METODE PENELITIAN

Metode pada proses perancangan karya buku novel ilustrasi ini menggunakan metode Robin Landa (2011:77-95) yang bersumber pada 5 step of design (Zahar, 2020), yaitu:

1. Orientasi (Riset)

Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan penjelasan yang lebih dalam mengenai ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi dalam konteks tertentu, yang dikaji dari perspektif holistik, komprehensif, dan menyeluruh (Fauzi, M., 2014). Pada tahap ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara dan studi pustaka.

Wawancara dilakukan secara online dengan

Lian sebagai narasumber utama sebagai studi pustaka diperoleh dari buku, jurnal, forum, ataupun online yang sesuai dengan tema dan topiknnya.

2. Analisis dan Strategi (SWOT)

Metode perencanaan strategis diperlukan untuk sebuah perancangan buku novel ilustrasi. Analisis SWOT yang diperlukan adalah sebagai berikut:

A. *Strengths* (Kekuatan)

- Buku ilustrasi pertama yang membahas atau menceritakan tentang Reuni.
- Menyampaikan cerita inspiratif yang dikemas dengan ilustrasi menarik.

B. *Weakness* (Kelemahan)

- Masyarakat yang lebih suka membaca buku dengan media online.
- Kurangnya minat masyarakat untuk membaca.

C. *Opportunities* (Peluang)

- Menyajikan informasi melalui ilustrasi yang menarik.
- Masyarakat yang mulai peduli dan memperhatikan dampak positif dan negatif atau hal-hal mengenai Reuni.

D. *Threats* (Ancaman)

- Memungkinkan ada buku dengan

penulis cerita. Sedangkan, data untuk tema serupa dan lebih kreatif.

- Adanya lebih banyak cara untuk menyampaikan pesan melalui media elektronik daripada melalui buku.

3. Konsep Perancangan

Pembentukan konsep ini terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap persiapan (pra-produksi) untuk menemukan ide dasar dengan cara wawancara dan studi pustaka yang telah dikumpulkan, kemudian tahap inkubasi (produksi) yaitu merancang konsep buku ilustrasi, media promosi dan merchandise, tahap cetak yang akan melakukan pencetakan untuk media utama yang telah melalui tahap verifikasi, dan tahap produksi yakni mengevaluasi dan menguji konsep.

4. Pengembangan Desain

Pada tahap ini, konsep dibuat dalam bentuk visual berupa tahap sketsa dan komprehensif.

5. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap akhir, hasil desain yang telah dibuat akan dieksekusi ke dalam bentuk media digital atau cetak berupa buku ilustrasi, media promosi, merchandise, dan melakukan display untuk pameran

tugas akhir. Tentu saja, proses yang terlibat dalam melakukan display tidak hanya menampilkan karya-karya yang sudah ada. Namun juga menjadikan display dalam sebuah pameran lebih artistik dan mampu berinteraksi dengan audiens yang hadir, sehingga dapat menjadi elemen pendukung karya yang ditampilkan (Wahyudi, T., 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

1. Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi. Disertai dengan media pendukung yang terdiri dari media promosi digital dan cetak, dan merchandise. Media promosi digital berupa Instagram Feed dan YouTube Video, sedangkan media promosi cetaknya berupa Poster, Brosur, dan X-Banner. Sedangkan untuk merchandise, akan dibagikan secara gratis, yaitu Totebag, Pembatas Buku, Gantungan Kunci, Mug, Pin, dan Kalender. Media yang digunakan harus mampu menginformasikan dan mampu membangun citra positif bagi masyarakat, terutama

untuk sasaran yang dituju. (Fuad, A., et.al, 2020).

Tidak hanya itu saja, terdapat sasaran target dalam perancangan ini adalah kalangan menengah ke atas, laki-laki dan perempuan berusia antara 15 sampai 40 tahun yang berada di wilayah Jakarta Barat serta masyarakat yang pernah atau sedang mengalami bullying serta berpengaruh terhadap kesehatan mental.

2. Konsep Visual

Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan pesan. Ilustrasi dapat membantu menghafal dan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau ide yang disampaikan melalui ilustrasi (Asmad, 2020).

Dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan teknik Freehand Digital Illustration Style. Teknik ilustrasi ini mirip dengan gaya melukis, tetapi dibuat secara digital. Gaya desain yang digunakan adalah Flat Design, yang dimana menggunakan warna dan kontras yang dapat disesuaikan untuk mempertegas elemen desain

dan terlihat menarik. Dengan konsep yang dianut yaitu apa yang dapat ditemukan dalam buku ini.



Gambar 2. Konsep Gaya Desain Ilustrasi pada Buku
(Sumber: Delicia, 2022)

3. Konsep Tipografi

Tipografi adalah seni atau teknik mengatur teks dan huruf dengan cara yang mudah dibaca, jelas dan menarik secara visual. Hal ini dapat membantu pembaca merasa nyaman mungkin saat membaca. Buku “Reuni SMP” karya Lian, menggunakan jenis huruf serif yaitu Baskerville. Yang memiliki beberapa jenisnya, salah satunya seperti yang digunakan untuk buku novel ilustrasi ini, Baskerville T Regular.

membuka wawasan untuk lebih memahami

Character Map of Baskerville T Regular

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
!	@	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	=	
~	^	_	`	{	}	<	>	?	!	~		
€	£	¥	¤	¢	¥	¢	¥	¢	¥	¢	¥	
§	¶	µ	©	®	™	™	™	™	™	™	™	

Gambar 2. Font Baskerville T Regular
(Sumber: <https://fontsgreek.com>)

4. Konsep Warna

Warna diyakini mempengaruhi psikologi, emosi, dan tindakan manusia. Warna juga merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal, sehingga dapat menyampaikan pesan secara instan dan lebih bermakna. Bahkan menghasilkan efek tertentu pada emosi, produktivitas, dan perubahan suasana hati (I. Damayantie & R. Pertiwi, 2021). Skema warna yang dipilih pada konsep perancangan buku adalah sebagai berikut:

(Sumber: Delicia, 2022)

#858889 C : 50 M : 40 Y : 40 K : 5	#64696B C : 62 M : 50 Y : 49 K : 18
#897262 C : 43 M : 50 Y : 59 K : 15	#943E32 C : 29 M : 83 Y : 82 K : 25
#2C3946 C : 82 M : 67 Y : 51 K : 46	#B58C6A C : 28 M : 44 Y : 62 K : 4
#80C185 C : 53 M : 3 Y : 63 K : 0	#C5902E C : 22 M : 43 Y : 99 K : 3

Gambar 3. Warna pada Media Buku bacaan. Konsumen bisa langsung mendapatkan gambaran dari tampilan sampul buku dan menarik kesimpulan singkat tentang isi topik yang dibahas (Willim et al., 2019). Dalam perancangan tugas akhir penulis, buku ini dirancang dengan layout ilustrasi berukuran 13 cm x 20 cm berbentuk potrait dengan jumlah 139 halaman. Cover buku menggunakan *softcover* 260 gsm bahan *art carton* laminating doff, dijilid dengan teknik *perfect binding*. Bahan kertas menggunakan *book paper* 90 gsm. Isi buku dibagi menjadi 7 bagian yang terdiri dari pendahuluan, pengenalan karakter, bagian satu sampai lima.

B. Implementasi

Penerapan atau pengaplikasian desain dari buku novel ilustrasi Reuni SMP karya Lian ini ialah sebagai berikut:

1. Buku

Ilustrasi cover yang menarik dapat menambah nilai estetika buku



Gambar 1. Cover Buku ilustrasi “Reuni SMP”
(Sumber: Delicia, 2022)

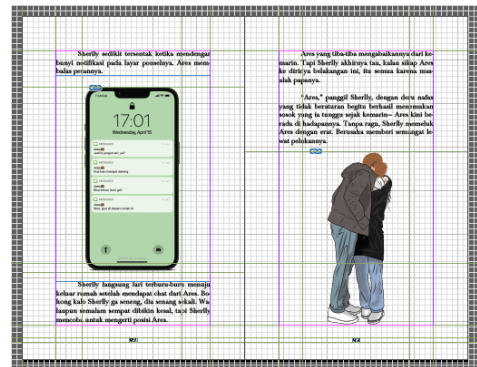
Ilustrasi pada cover buku ini memperlihatkan empat karakter, yang terdiri dari dua karakter utama yang mengalami *bullying*, yang dibuat dengan menampilkan sosoknya. Serta dua karakter pendukung yang menjadi pemicu utama *bullying*, yang ditampilkan berupa gambar siluet. Seperti yang terlihat, ilustrasi dibuat dengan menampilkan karakter ketika masih bersekolah SMP, dan kemudian salah satu karakter penyebab *bullying* mengadakan reuni SMP. Cover

dibuat dengan menggunakan warna abu-abu dengan tekstur kertas kusut untuk menunjukkan bahwa ada ingatan ataupun kenangan yang tidak ingin dibuka kembali.

2. Layout

Media dalam buku ini menggunakan sistem dua *grid* untuk membuat tata letak (*layout*) visual. Berkat sistem *grid* ini perancangan dapat secara sistematis menjaga konsistensi dengan mengulang ditampilkan secara visual. Logo dibuat sebagai identitas sedemikian rupa sehingga unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan atau kompetitor pesaing (Imanto, T., 2020). Logo buku ini memiliki ilustrasi berbentuk jam pasir dengan topi kelulusan di atasnya. Yang merupakan simbol seperti waktu berputar kembali, mirip dengan terjadinya peristiwa sesuai dengan judul buku. Begitu juga dengan topi wisuda, diartikan sebagai tokoh dalam cerita yang telah lulus sekolah dan menuliskan judul buku di bagian depan topi tersebut.

tata letak yang telah dibuat.



Gambar 2. Layout & Grid pada Buku "Reuni SMP" (Sumber: Delicia, 2022)

3. Logo

Logo adalah lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi. Logo dapat berupa nama, simbol, atau elemen grafik lainnya yang



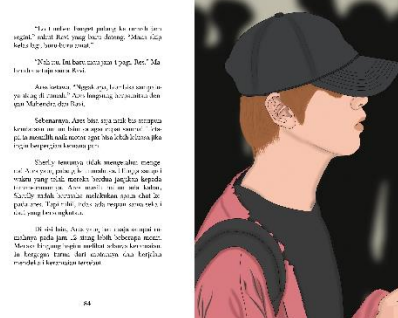
Gambar 3. Logo Buku (Sumber: Delicia, 2022)

4. Ilustrasi

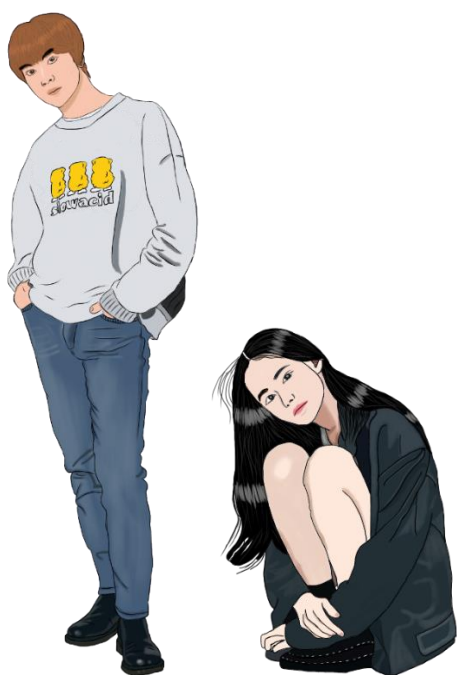
Referensi desain yang akan digunakan meliputi font, warna, dan ukuran serta jenis media yang akan dicetak. Proses pembuatan karya ini pun juga meliputi pembuatan karakter tokoh, penentuan judul buku, serta sketsa ilustrasi pada buku.



Gambar 4. Sketsa Ilustrasi Digital Karakter pada Buku
(Sumber: Delicia, 2022)



Gambar 7. Finishing Ilustrasi pada Buku
(Sumber: Delicia, 2022)



Gambar 5. Finishing Ilustrasi Digital Karakter pada Buku
(Sumber: Delicia, 2022)



Gambar 6. Finishing Judul Buku
(Sumber: Delicia, 2022)

Seluruh desain ilustrasi dibuat secara digital dengan menggunakan *software MediBang Paint Pro*, dilanjutkan dengan proses layout menggunakan *Adobe Indesign*.

Sebelum masuk ke tahap pencetakan, desain didiskusikan dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan *feedback* atas pilihan desain yang dibuat. Berbagai aspek diperhitungkan untuk menentukan apakah karya tersebut akan ada perubahan tau layak untuk dicetak. Setelah menyelesaikan karya utama, langkah selanjutnya adalah tahap akhir untuk media promosi, yang akan dicetak dengan *digital printing* sesuai dengan masing-masing material

media.

IV. KESIMPULAN

Fenomena *bullying* seperti fenomena gunung es yang terlihat “kecil” di permukaan, namun menyimpan berjuta masalah yang sebagian besar luput dari perhatian orang tua dan guru. Seperti yang telah disampaikan pada pemaparan sebelumnya, masyarakat (khususnya orang tua dan guru) seringkali terlena dengan aspek “sepele” dari *bullying*, sehingga mengabaikan dampak dan bahaya luar biasa yang akan dihadapi baik bagi korban maupun pelaku di masa depan, dan efek lainnya pada masyarakat kita. Dengan adanya buku yang berisi cerita mengenai *bullying* dan kesehatan

DAFTAR PUSTAKA

Zahar, I. (2020). Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. In *VISUAL* (Vol. 15, No. 2).

Asmad & Pertiwi, R. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Line Art #FOODIE(S)T Mengatur Pola Makan Dengan 4 Tipe Diet. *Jurnal Inosains* 15(2):53.

Fuad, A., Reyza, J. E., Marwan, R. H., & Maulana, D. (2021). Book Design Of

Bilingual Illustration Story History Of The Struggle” Sultan Ageng Tirtayasa” From Banten. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1340-1354.

Wahyudi, T. (2021). Residensi Seni Rupa Dan Bahasa Indonesia Di Suriname. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas*, 7(4), 303-307.

Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho, O. F. (2021, March). Peningkatan pengetahuan masyarakat tentang pemilihan warna pada pendekatan steam ditinjau dari psikologi desain. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).

Willim, E., Wahyudi, T. H., & Zahar, I. (2021). Perancangan Ilustrasi Buku “Bibit Cinta” Geshe Michael Roach. In *VISUAL* (Vol. 16, No. 2).

Imanto, T. (2020). *PERANCANGAN LOGO 10.10 UNTUK TEMA EVENT KEJAR LIVE SALE 10.10 USUPSO INDONESIA DI SOSIAL MEDIA*.

Fauzi, M. (2014). Karakteristik desain display untuk koleksi kain batik

klasik dengan pendekatan
analogi motif batik yang
berdasarkan filosofinya.
Inosains, 9(2), 82-91.

Hidayati, N. (2012). Bullying pada anak:
Analisis dan alternatif solusi.
Jurnal Insan, 14(1), 41-48.

Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018).
Analisis situasi kesehatan
mental pada masyarakat di
Indonesia dan strategi
penanggulangannya. *Jurnal
Ilmu Kesehatan Masyarakat*,
9(1), 1-10.

Faizah, F., & Amna, Z. (2017). Bullying
dan kesehatan mental pada
remaja sekolah menengah atas
di Banda Aceh. *Gender Equality:
International Journal of Child
and Gender Studies*, 3(1), 77-
84.

Wahyudi, T. (2020). *Seniman Mengajar
Sebagai Metode Program
Pendampingan Psikobudaya
Masyarakat*. ARTCHIVE:
Indonesia Journal of Visual Art
and Design, 1(1), 59-71.