

**ANALISIS DRAMATISASI VISUAL PADA SERI
PICTURE STORYBOOK IT'S OKAY TO NOT BE OKAY
KARYA JO YONG**



Oleh:

Ruth Christiani Agustina Sianturi

NIM 2012669024

**PROGRAM S-1 STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**ANALISIS DRAMATISASI VISUAL PADA SERI
PICTURE STORYBOOK IT'S OKAY TO NOT BE OKAY
KARYA JO YONG**



PENGKAJIAN

Oleh:

Ruth Christiani Agustina Sianturi

NIM 2012669024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul: **ANALISIS DRAMATISASI VISUAL PADA SERI *PICTURE STORYBOOK IT'S OKAY TO NOT BE OKAY*** KARYA JO YONG diajukan oleh Ruth Christiani Agustina Sianturi, NIM 2012669024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 197407301998022001/ NIDN 0030077401

Pembimbing II



Fransisca Sherly Tajü, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

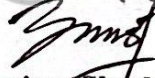
Cognate/Anggota



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 198211132014041001/ NIDN 0013118201

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Tajü, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruth Christiani Agustina Sianturi

NIM : 2012669024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir saya berjudul **ANALISIS DRAMATISASI VISUAL PADA SERI *PICTURE STORYBOOK IT'S OKAY TO NOT BE OKAY* KARYA JO YONG** tidak terdapat bagian dalam karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis di sitasi dalam dokumen lain dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tugas Akhir ini dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya peneliti lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya peneliti lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Peneliti,
Ruth Christiani Agustina Sianturi
NIM 2012669024



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruth Christiani Agustina Sianturi

NIM : 2012669024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir berjudul **ANALISIS DRAMATISASI VISUAL PADA SERI *PICTURE STORYBOOK IT'S OKAY TO NOT BE OKAY* KARYA JO YONG**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu minta izin dari saya sebagai peneliti. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Peneliti,


Ruth Christiani Agustina Sianturi
NIM 2012669024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul *Analisis Dramatisasi Visual pada Seri Picture Storybook It's Okay To Not Be Okay Karya Jo Yong* ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini merupakan hasil kajian terhadap elemen-elemen visual dalam lima buku dari seri *picture storybook* karya Jo Yong. Melalui penelitian ini, saya berharap dapat memberikan sumbangsih pada pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang seni visual dan ilustrasi. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga masukan dan kritik yang membangun sangat saya harapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna dalam bidang terkait.



UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing kedua yang senantiasa memberi koreksi dan saran untuk menyempurnakan penelitian ini.
5. Bapak Andi Haryanto S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali atas bimbingan dan dukungannya selama masa studi saya.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa membimbing, mendukung, dan memberikan ilmu yang sangat berarti selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ayah dan Ibu tercinta, kakak dan seluruh keluarga saya, atas doa, cinta, dan dukungannya yang tak ternilai.
9. Pacar saya, Tara yang selalu memberikan perhatian, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat seperjuangan saya mengerjakan tugas akhir, Kaha, Tiara, Akhyar, dan Andini.
11. Teman-teman dari kontrakan Ceria, tempat saya menghabiskan sebagian besar waktu saya mengerjakan tugas akhir.
12. Seluruh teman-teman Panduwara, DKV 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

ANALISIS DRAMATISASI VISUAL PADA SERI *PICTURE STORYBOOK* *IT'S OKAY TO NOT BE OKAY* KARYA JO YONG

Ruth Christiani Agustina Sianturi

NIM 2012669024

Buku cerita bergambar atau picture storybook telah menjadi media yang populer di kalangan pembaca dari berbagai usia. Buku bergambar tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau konsep melalui ilustrasi yang menggambarkan makna cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan elemen-elemen visual dalam seri *It's Okay To Not Be Okay*, sebuah *picture storybook* karya Jo Yong yang mengangkat topik kesehatan mental. Penelitian ini dianalisis menggunakan teori analisis visual oleh Edmund Feldman, retorika visual oleh Sonja K. Foss, dan dramatisme oleh Kenneth Burke. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dramatisme dalam ilustrasi dapat diciptakan melalui kombinasi elemen visual yang ekspresif, ilustrasi yang mengandung sifat simbolik, serta karakter yang memenuhi atribut dramatisme.

Kata Kunci: Picture Storybook, Elemen Visual, Analisis Visual, Retorika Visual, Dramatisasi

ABSTRACT

ANALYSIS OF VISUAL DRAMATIZATION IN THE PICTURE STORYBOOK SERIES IT'S OKAY TO NOT BE OKAY BY JO YONG

Ruth Christiani Agustina Sianturi

NIM 2012669024

Picture storybooks have become a popular medium among readers of all ages. Picture books not only serve as a means of entertainment, but also as a tool to convey messages or concepts through illustrations that illustrate the meaning of the story. This study aims to analyze the use of visual elements in the It's Okay To Not Be Okay series, a picture storybook by Jo Yong that raises the topic of mental health. This research is analyzed using the theories of visual analysis by Edmund Feldman, visual rhetoric by Sonja K. Foss, and dramatism by Kenneth Burke. The results show that dramatism in illustrations can be created through a combination of expressive visual elements, illustrations that contain symbolic properties, and characters that fulfill the attributes of dramatism.

Key Words: Picture Storybook, Visual Element, Visual Analysis, Visual Rhetoric, Dramatism

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
1. Bagi Peneliti.....	3
2. Bagi Dunia Desain Komunikasi Visual.....	4
3. Bagi Masyarakat Umum	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	5
A. Landasan Teori	5
1. Perihal Buku Ilustrasi	5
2. Perihal Ilustrasi	5

3.	Perihal Elemen Visual	6
4.	Perihal Dramatisasi	10
5.	Perihal Buku It's Okay To Not Be Okay	11
6.	Teori Analisis Visual Edmund Feldman	15
7.	Teori Retorika Visual Sonja K. Foss	17
8.	Teori Dramatisme Kenneth Burke	21
B.	Kajian Pustaka	25
C.	Kerangka Pemikiran	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
A.	Metode dan Desain Penelitian	31
B.	Populasi dan Sampel	32
1.	Populasi	32
2.	Sampel (<i>Purposive Sampling</i>)	32
C.	Teknik Pengumpulan Data	34
1.	Studi Kepustakaan	34
2.	Dokumentasi	35
3.	Pengamatan/Aspek Imaji	35
D.	Teknik Analisis Data	35
E.	Definisi Operasional	36
1.	<i>Picture Storybook</i>	36
2.	Ilustrasi	36
3.	Elemen visual	37
4.	Dramatisasi/Dramatisme	37
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA		38
A.	Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan	38
1.	Analisis Visual Feldman	38

2.	Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif).....	44
3.	Dramatisme Burke	47
B.	Anak Zombi.....	48
1.	Analisis Visual Feldman.....	48
2.	Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif).....	54
3.	Dramatisme Burke	56
C.	Anjing Musim Semi	57
1.	Analisis Visual Feldman.....	57
2.	Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif).....	63
3.	Dramatisme Burke	65
D.	Tangan Ikan Monkfish	66
1.	Analisis Visual Feldman.....	66
2.	Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif).....	70
3.	Dramatisme Burke	73
E.	Mencari Wajah Asli	73
1.	Analisis Visual Feldman.....	73
2.	Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif).....	77
3.	Dramatisme Burke	81
BAB V PENUTUP.....		85
A.	Kesimpulan.....	85
B.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....		87
DAFTAR LAMAN.....		88
LAMPIRAN.....		90
A.	Gambar Pendukung Pembahasan	90
1.	Sampel Pertama	90

2.	Sampel Kedua.....	91
3.	Sampel Ketiga.....	92
4.	Sampel Keempat.....	93
5.	Sampel Kelima.....	94
B.	Dokumentasi.....	95
1.	Lembar Konsultasi.....	95
2.	Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	97
3.	Sidang dan Pameran Tugas Akhir	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hue, nilai, dan intensitas	7
Gambar 2.2 Seri pertama buku It's Okay To Not Be Okay	12
Gambar 2.3 Seri kedua buku It's Okay To Not Be Okay	13
Gambar 2.4 Seri ketiga buku It's Okay To Not Be Okay.....	14
Gambar 2.5 Seri keempat buku It's Okay To Not Be Okay.....	14
Gambar 2.6 Seri kelima buku It's Okay To Not Be Okay	15
Gambar 2.7 Metode Pentad Burke.....	22
Gambar 2.8 Aplikasi Pentad Dramatisme.....	23
Gambar 2.9 Kerangka pemikiran	29
Gambar 4.1 Sampel 1	38
Gambar 4.2 Identifikasi sampel 1	38
Gambar 4.3 Bulan	44
Gambar 4.4 Penyihir	44
Gambar 4.5 Teks halaman 11	45
Gambar 4.6 Wajah Anak Lelaki	46
Gambar 4.7 Anak Lelaki dan Penyihir.....	46
Gambar 4.8 Sampel 2.....	48
Gambar 4.9 Identifikasi sampel 2	48
Gambar 4.10 Anak Zombi	54
Gambar 4.11 Teks pada halaman 19 dan 20	54
Gambar 4.12 Darah dan tulang-tulang.....	55
Gambar 4.13 Sampel 3.....	57
Gambar 4.14 Identifikasi sampel 3	57
Gambar 4.15 Perbedaan warna latar belakang.....	63
Gambar 4.16 Bunga-bunga dan rerumputan.....	64
Gambar 4.17 Perbandingan palet warna sampel 1, 2 dan 3	64
Gambar 4.18 Sampel 4.....	66
Gambar 4.19 Identifikasi sampel 4	66
Gambar 4.20 Ikan monkfish	70
Gambar 4.21 Anak Perempuan	71
Gambar 4.22 Warna dengan sapuan khas cat air	71

Gambar 4.23 Sampel 5	73
Gambar 4.24 Identifikasi sampel 5	74
Gambar 4.25 Penyihir Bayangan	77
Gambar 4.26 Penyihir Bayangan	78
Gambar 4.27 Penyihir Bayangan saat menculik	79
Gambar 4.28 Kendi yang menghisap Putri Kaleng dan Bocah Bertopeng.....	80
Gambar 4.29 Liang gua.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel	33
Tabel 4.1 Keterangan identifikasi	39
Tabel 4.2 Analisis dramatisme	47
Tabel 4.3 Keterangan identifikasi	48
Tabel 4.4 Analisis dramatisme	56
Tabel 4.5 Keterangan identifikasi	57
Tabel 4.6 Analisis dramatisme	65
Tabel 4.7 Keterangan identifikasi	66
Tabel 4.8 Analisis dramatisme	73
Tabel 4.9 Keterangan identifikasi	74
Tabel 4.10 Analisis dramatisme	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Sampel pertama.....	107
Lampiran 2: Sampel kedua.....	108
Lampiran 3: Sampel ketiga.....	109
Lampiran 4: Sampel keempat.....	110
Lampiran 5: Sampel kelima.....	111
Lampiran 6: Sidang dan Pameran Tugas Akhir.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Buku cerita bergambar atau *picture storybook* kini telah menjadi salah satu media yang cukup populer baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Matulka (2008: 1) dalam bukunya yang berjudul *A Picture Book Primer* menyebutkan bahwa buku bergambar adalah media yang dirancang untuk anak-anak, namun buku bergambar harus tetap bisa dinikmati dan dihargai oleh pembaca dari berbagai usia. Buku bergambar juga memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda-beda. Buku yang disajikan untuk anak-anak prasekolah biasanya berupa buku dengan gambar yang lebih sederhana dan mudah dikenali sekuensialnya. Ada juga buku bergambar yang lebih kompleks, rumit, dan imajinatif untuk dikonsumsi anak-anak yang lebih berumur, bahkan pembaca dewasa (Sugihastuti, 2018: 371). Dalam *picture storybook*, gambar memiliki peran untuk melengkapi cerita dan mencerminkan plot dalam cerita (Matulka, 2008: 7).

Gambar atau ilustrasi dalam *picture storybook* berperan untuk mencerminkan makna cerita atau pesan yang ingin disampaikan dari buku tersebut. Ilustrasi dan teks dalam *picture storybook* memiliki beban narasi yang sama (Matulka, 2008: 7). Ilustrasi merupakan proses menerjemahkan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual. Visualisasi dari ide atau konsep yang abstrak tersebut harus mampu memberikan gambaran dengan nilai yang sama dengan konsep yang direpresentasikan (Maharsi, 2016: 17). Oleh karena itu, untuk menciptakan visual yang dapat mewakili suatu konsep, seorang ilustrator diharapkan mampu menerjemahkan bahasa tekstual ke dalam bahasa visual secara umum sehingga dapat dipahami.

Buku berjudul *It's Okay To Not Be Okay* adalah sebuah *picture storybook* dengan *rating* usia 17+, karya penulis Jo Yong dan ilustrator Jam San yang muncul dalam serial drama Korea Selatan berjudul *It's Okay To Not Be Okay* yang tayang di stasiun televisi Korea Selatan dan peron *streaming* Netflix. Buku ini terdiri dari lima seri dengan judul dan cerita yang berbeda. Sama

seperti dramanya yang mengangkat topik kesehatan mental, cerita dalam buku-buku ini juga memiliki topik yang sama dengan plot dramanya. Buku-buku ini memiliki gaya ilustrasi imajinatif atau khayalan dengan efek visual yang cukup suram bahkan mengerikan. Beberapa ulasan juga mengatakan bahwa buku-buku ini seram, menyedihkan bahkan *dark*. Jika dilihat sekilas, hal yang cukup khas dari buku-buku ini bisa adalah beberapa elemen ilustrasi yang dibuat berlebihan untuk mengisi ruang kosong pada buku tersebut. Ilustrasi karakter-karakter dalam cerita juga dibuat cukup berbeda dari karakteristik pada umumnya.

Gaya ilustrasi untuk sebuah narasi dipengaruhi oleh genre yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu, keseimbangan antara teks dan gambar merupakan bagian penting yang harus dipertimbangkan dengan baik. (Witabora, 2012: 665). Dalam pembuatan ilustrasi, ilustrator perlu memperhatikan elemen visual seperti titik, garis, bentuk, tata letak, tekstur, dan warna. Elemen dalam ilustrasi memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman emosional bagi pembaca seperti kebahagiaan, kedamaian, kesedihan, atau kengerian. Elemen-elemen dalam ilustrasi disusun dan digabungkan sedemikian rupa untuk menciptakan suasana yang dapat dirasakan oleh pembaca. Loomis (dalam Ashiddieq & Aditya, 2021: 2890) menjelaskan bahwa ilustrasi melibatkan komponen penting seperti visualisasi sebagai penjabaran dari sesuatu atau pemikiran abstrak menjadi sebuah gambar dan dramatisasi dengan menampilkan bahasa atau gerak tubuh sehingga memberikan sebuah emosi pada ilustrasi. Sebuah ilustrasi memerlukan sentuhan dramatis dalam menciptakan efek atau emosi saat melihatnya. Matulka (2008: 65) juga menyebutkan bahwa seniman dapat memanipulasi elemen-elemen visual untuk menciptakan efek yang diinginkan. Suatu elemen dapat dibuat mendominasi komposisi atau tidak digunakan sama sekali. Unsur-unsur dalam ilustrasi adalah 'bahasa' yang digunakan seorang seniman untuk menyampaikan makna.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* menjadi buku yang memanipulasi elemen-elemen visual untuk menciptakan suatu efek bagi pembaca. Elemen ditata dan

dipadukan dengan dramatis untuk mencerminkan makna cerita atau pesan dari buku tersebut. Pentingnya mengkaji penggunaan elemen visual dalam ilustrasi terletak pada pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen tersebut dapat menciptakan dampak dramatis bagi pembaca. Ini menjadi motivasi bagi peneliti yang merupakan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk memperluas pengetahuan di bidang ini, khususnya dengan mengeksplorasi ilustrasi dalam buku cerita yang memiliki nuansa yang cukup suram. Studi ini juga bermanfaat bagi ilustrator untuk meningkatkan wawasan mereka dalam merancang *picture storybook* dengan tema serupa.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih jelas dan lebih fokus mengenai sasaran yang diinginkan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Perihal dramatisasi elemen pada ilustrasi lima seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay*.
2. Objek dalam kajian ini hanya akan menggunakan lima seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* versi terjemahan bahasa Indonesia yang diterbitkan Gramedia Pustaka Utama - M&C.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana visual ilustrasi dalam *picture book It's Okay To Not Be Okay* dapat menciptakan dramatisasi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan bagaimana visual ilustrasi dalam buku *It's Okay To Not Be Okay* dapat menciptakan dramatisasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi baru yang dapat mengasah keilmuan desain komunikasi visual.

2. Bagi Dunia Desain Komunikasi Visual

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk memperluas wawasan pembaca akan keilmuan desain komunikasi visual dan dapat menyumbang wawasan mengenai efek elemen ilustrasi yang dapat diimplementasikan pada objek desain komunikasi visual.

3. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam memperkaya wawasan masyarakat dalam keilmuan desain komunikasi visual dan meningkatkan proses pencernaan visual di berbagai media umum.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Landasan Teori

1. Perihal Buku Ilustrasi

Dalam buku *A Picture Book Primer*, Matulka (2008: 6-9) mengklasifikasikan *picture book* berdasarkan keseimbangan antara gambar dan teksnya.

a. *Picture Book*

Picture book memiliki ilustrasi di setiap halamannya dengan gambar yang hampir mendominasi teks. Ilustrasi memiliki peran penting dalam cerita dan teks berperan untuk mendukung ilustrasi.

b. *Picture Storybook*

Picture storybook dirancang untuk mencerminkan makna cerita. Ilustrasi dan teks dalam *picture storybook* memiliki beban narasi yang sama. Gambar-gambar yang mengikuti teks naratif harus mampu membangun konteks dalam *picture storybook*.

c. *Illustrated Book*

Illustrated book adalah buku dimana teks menjadi perhatian utama dan gambar berperan pendukung teks. Sebagian besar Ilustrasi dalam *illustrated book* adalah dekorasi.

d. *Informational Book*

Informational book biasanya digunakan dalam kapasitas instruksional. *Informational book* merupakan buku konsep seperti buku alfabet dan berhitung. Sebagian besar buku konsep menampilkan teks yang berima, atau kadang-kadang hanya memuat satu atau dua kata per halaman yang berperan untuk memperkenalkan alfabet atau angka.

2. Perihal Ilustrasi

Menurut Indiria Maharsi (2016: 16-18) ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide

ataupun naskah tercetak dalam keperluan tertentu. Ilustrasi juga berarti memaknai sebuah naskah, konsep atau ide ke dalam dunia imaji serta khayal pembaca.

Lawrence Zeegen (2009: 6) juga menyebutkan bahwa ilustrasi masa kini memiliki tugas yang lebih kompleks. Mereka berusaha menggabungkan ekspresi pribadi dengan representasi bergambar untuk menyampaikan ide dan pesan yang kompleks. Karena ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan sebuah pesan dan tentang bagaimana cara penyampaian pesan menjadi sangat penting. Mengembangkan bahasa visual yang unik memerlukan waktu bertahun-tahun untuk bereksperimen dan menyempurnakannya. Gambar yang terlihat sederhana dapat mempercayai perjalanan yang telah dilalui oleh sang seniman dalam mengasah pendekatan mereka dalam membuat gambar.

3. Perihal Elemen Visual

Menurut Matulka (2008: 65) elemen seni (kadang-kadang disebut elemen visual atau elemen seni) adalah alat yang digunakan seniman untuk membuat karya seni: warna, nilai, garis, perspektif, bentuk, ruang, dan tekstur. Seniman menggunakan elemen-elemen ini untuk menciptakan efek yang diinginkan. Suatu elemen dapat ditata mendominasi komposisi atau tidak digunakan sama sekali. Secara sederhana, elemen visual adalah atribut yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya visual.

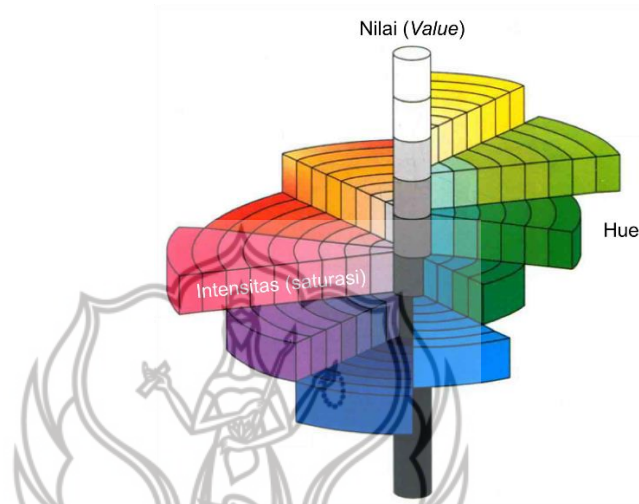
a. Warna (*Color*)

Warna merupakan elemen yang dapat digunakan untuk menyampaikan tema atau suasana. Penggunaan warna juga bisa menjadi pengenal karakteristik gaya dari pembuat karya (Matulka, 2008: 65). Warna terbentuk dari cahaya yang terdiri dari sinar-sinar. Sinar yang memiliki panjang gelombang dan getaran yang frekuensinya berbeda-beda kemudian akan masuk ke mata dan menciptakan sensasi yang disebut warna (Darmaprawira, 2002: 19).

Pembentukan warna dapat dipengaruhi oleh cahaya, permukaan, tekstur, bahan, penempatan, dan elemen desain lainnya. Oleh karena

itu, terdapat beberapa variabel untuk membentuk warna yaitu *hue*, nilai, dan intensitas (Swasty, 2017: 11-12).

- 1) Hue adalah istilah yang digunakan untuk mendefinisikan atau mengenali suatu warna. Secara sederhana, hue adalah identifikasi atau penamaan dalam warna.
- 2) Nilai atau *value* adalah gelap terang atau jumlah cahaya yang dipancarkan dari area tertentu suatu benda. *Value* menjadi atribut pembeda tingkat kecerahan dan kegelapan suatu warna.



Gambar 2.1 Hue, nilai, dan intensitas
Sumber: Swasty, 2017

- 3) Intensitas atau saturasi/kroma adalah tingkat cerah suramnya suatu warna. Intensitas menjadi atribut yang membedakan warna berdasarkan konsentrasi pigmen atau pewarna.

b. Titik (*Dot*)

Menurut Atmadjaja dan Dewi dalam Jannah (2022: 89) titik adalah lingkaran atau bulatan sederhana tanpa sudut, arah, panjang atau lebar, dan tidak mengambil area atau ruang pada suatu bidang. Titik dapat ditemui pada ujung atau pangkal garis.

c. Garis (*Line*)

Garis merujuk pada hubungan yang terbentuk antara satu titik poin dengan titik poin lainnya. Gabungan titik poin ini dapat berbentuk lengkung (*curve*), lurus (*straight*), putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk,

tebal atau tipis, bahkan tidak beraturan (Anggraini S & Nathalia, 2018: 32).

Garis adalah bentuk lanjutan atau perluasan dari jalur yang digerakkan dari titik yang satu dengan titik lainnya. Garis memiliki panjang dan lebar yang tidak menonjol, kedudukan dan arah, berujung titik, serta dapat menjadi batas pada sebuah bidang (Jannah, 2022: 90).

d. Perspektif (*Perspective*)

Perspektif adalah posisi atau sudut dari mana gambar dilihat. Ini memberikan ilusi kedalaman pada permukaan dua dimensi dengan mengatur objek dari sudut pandang tertentu. Ada dua jenis perspektif utama yaitu atmosfer dan linier (Matulka, 2008: 66).

1) Perspektif Linier

Mengubah ukuran objek dan menempatkannya terhubung dengan garis paralel yang tampaknya menyatu (bersatu) di kejauhan pada titik hilang dapat menciptakan perspektif linier. Dalam perspektif linier, objek tampak semakin kecil dan semakin dekat semakin jauh mereka. Melalui penggunaan titik hilang, ilustrator dapat menciptakan jarak dan kedalaman.

2) Perspektif Atmosfer

Perspektif atmosfer atau juga disebut perspektif udara, menciptakan efek yang jauh melalui warna pucat atau tersebar. Ilustrator dapat menambahkan ilusi kedalaman dalam ruang gambar pada permukaan datar dengan mengaburkan objek dan menambahkan nada biru atau abu-abu pada objek tersebut. Warna kusam dan pudar mencapai efek yang sama. Garis buram, ukuran yang berkurang, dan detail yang berkurang, juga berkontribusi pada efek keseluruhan.

e. Bentuk (*Shape*)

Bentuk atau bidang adalah sebuah bentuk dua dimensi yang terbentuk dari pertemuan titik awal dan akhir sebuah garis. Bidang ini berbentuk pipih, memiliki panjang, lebar, luas, arah dan kedudukan (Jannah, 2022: 93). Terdapat beberapa jenis bentuk dua dimensi:

- 1) Organik: Bentuk organik tidak teratur dan melengkung. Bentuk ini biasa digunakan untuk menggambarkan benda-benda alam, seperti manusia, hewan dan tumbuhan yang tidak selalu beraturan dan dapat berubah-ubah.
- 2) Geometris: Bentuk yang presisi, teratur dan terstruktur seperti segitiga, lingkaran, persegi panjang, kotak, lonjong dan lainnya. Bentuk ini sering digunakan untuk benda-benda non-alami (buatan manusia), seperti bangunan, rumah, dan mobil.
- 3) Abstrak: Bentuk yang tercipta dari hasil penyederhanaan bentuk natural

f. Ruang (*Space*)

Ruang adalah ilusi visual dimensi yang mengundang pemirsa ke dalam sebuah gambar. Ruang itu bisa dalam, dangkal, atau datar. Untuk menciptakan efek tiga dimensi atau kesan kedalaman pada permukaan dua dimensi yang datar, seniman menggunakan berbagai perangkat, termasuk tumpang-tindih objek, ukuran relatif, dan posisi gambar. Area kosong dalam sebuah ilustrasi disebut sebagai ruang negatif (dasar) atau ruang putih. Area tertutup yang dikelilingi atau ditentukan oleh ruang negatif disebut ruang positif (Matulka, 2008: 69).

g. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah penampakan atau corak pada permukaan suatu bidang yang dapat dilihat atau diraba. Tekstur pada karya visual yang tidak nyata disebut sebagai tekstur semu (Swasty, 2017: 34).

Tekstur mengacu pada karakteristik permukaan karya visual. Dalam ilustrasi buku bergambar, tekstur dapat menambah kesan nyata pada objek atau sebuah dorongan untuk menjangkau dan menyentuh gambar. Tekstur juga dapat diciptakan melalui penggunaan media seperti cat dan permukaan media seperti kertas. Karakteristik permukaan ini bisa tampak halus, bergelombang, lembut, keras, berkilau, berbulu, dan berpasir (Matulka, 2008: 69).

4. Perihal Dramatisasi

Arti kata "dramatisasi" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) digunakan untuk menggambarkan proses penyesuaian cerita untuk pertunjukan sandiwara atau pendramaan, serta hal yang membuat suatu peristiwa menjadi mengesankan atau mengenalkan.

Ilustrasi dalam konteks penyesuaian cerita untuk pertunjukan dapat menggambarkan karakter-karakter utama dengan rinci, termasuk ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan pakaian. Ini membantu mengeksplorasi dimensi visual dari karakter-karakter tersebut, memastikan bahwa elemen dramatisasi dalam pertunjukan teater terwujud. Ilustrasi juga dapat membantu menggambarkan pemandangan atau *setting* dalam cerita dengan cara yang mendukung dramatisasi. Detail ilustrasi dapat memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer dan menghadirkan suasana yang sesuai dengan pertunjukan teater.

Elemen visual dalam ilustrasi dapat menyoroti momen-momen penting dalam cerita yang memerlukan dramatisasi. Pilihan warna, komposisi, dan penekanan pada detail tertentu dapat menciptakan kesan pada pembaca. Efek visual seperti pencahayaan yang dramatis, kontras warna yang kuat, atau manipulasi elemen visual lainnya dapat memberikan nuansa dramatis pada ilustrasi. Hal ini menciptakan pengalaman visual yang lebih mendalam dan memikat bagi pemirsa.

Menurut Shusterman (2001: 367), dalam bahasa Inggris dan Jerman kontemporer, ada dua arti utama untuk kata kerja 'to dramatise' atau 'dramatisieren' yang sejajar dengan dua momen intensitas pengalaman dan kerangka sosial. Dalam arti yang lebih teknis, mendramatisasi berarti menempatkan sesuatu di atas panggung, mengambil suatu peristiwa atau cerita dan menempatkannya dalam bingkai pertunjukan teater atau bentuk drama atau skenario. Pengertian mendramatisasi ini menyoroti fakta bahwa seni adalah menempatkan sesuatu ke dalam sebuah bingkai, konteks atau panggung tertentu yang membedakan karya tersebut dari arus kehidupan biasa dan dengan demikian menandainya sebagai seni. Seni adalah pementasan atau pementasan adegan. Dalam konteks 'to

dramatise' yang berkaitan dengan momen intensitas pengalaman, ilustrasi dapat digunakan untuk memvisualisasikan dan meningkatkan intensitas emosional suatu cerita. Elemen visual seperti pencahayaan yang dramatis, ekspresi wajah karakter, atau pemilihan warna yang kuat dapat menciptakan atmosfer yang mendalam, mencerminkan momen-momen emosional dalam sebuah kisah.

5. Perihal Buku *It's Okay To Not Be Okay*

Buku berjudul *It's Okay To Not Be Okay* adalah salah satu *picture storybook* dengan *rating* usia 17+ karya Jo Yong. Buku ini awalnya muncul dalam serial drama Korea Selatan berjudul *It's Okay To Not Be Okay* yang disiarkan melalui stasiun televisi Korea Selatan yaitu TVN dan peron *streaming* Netflix pada tahun 2020. *It's Okay to Not Be Okay* adalah salah satu drama Korea Selatan yang sangat populer. Drama ini menggambarkan kisah seorang pekerja di pusat perawatan kesehatan mental yang bertemu dengan seorang penulis buku anak-anak yang memiliki masa lalu yang kelam. Bersama-sama, mereka menghadapi masa lalu mereka yang rumit dan menemukan kedamaian dalam prosesnya.

Drama ini menjadi populer karena berbagai alasan. Pertama, tema kesehatan mental yang diangkat menjadi sorotan dalam budaya populer, yang penting dalam menghilangkan stigma terkait topik ini. Kedua, karakter yang kompleks dan berkembang membuat penonton terhubung emosional. Ketiga, kualitas produksi yang tinggi, termasuk sinematografi yang indah dan skenario yang kuat.

Buku ini akhirnya juga dipublikasikan secara massal dalam bahasa Korea, Inggris, dan Indonesia. Dalam pembuatan buku ini, Jo Yong dibantu oleh seorang ilustrator bernama Jam San. Poin utama yang dibahas dalam buku-buku *It's Okay to Not Be Okay* adalah kesehatan mental dan trauma masa kecil. Buku-buku tersebut menggambarkan perjalanan dan pengertian terhadap tantangan mental serta kehidupan yang penuh kesulitan.

Penulis : Jo Yong

Ilustrator : Jam San

Alih Bahasa : Putri Permatasari
 Penyunting : Claudia Putri
 Penerbit : Gramedia Pustaka Utama - M&C
 Cetakan : Pertama tahun 2022

Penelitian ini akan menggunakan buku *It's Okay To Not Be Okay* versi terjemahan bahasa Indonesia. Buku *It's Okay To Not Be Okay* ini terdiri dari lima seri berjudul:

a. Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan

Buku ini mengisahkan tentang seorang pemuda yang terus-menerus dihantui oleh mimpi buruk akibat kenangan pahit di masa lalunya. Ketidakbahagiaan yang disebabkan oleh mimpi tersebut mendorongnya untuk menjalin perjanjian dengan seorang Penyihir. Meski mimpi buruk berhasil diatasi, ternyata kebahagiaan tetap tidak menyertai pemuda tersebut setelah ia dewasa.



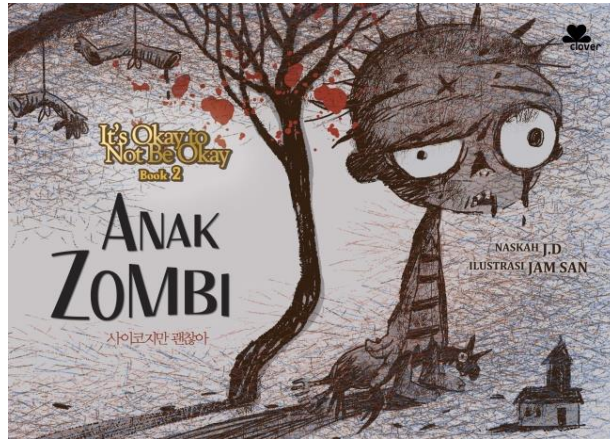
Gambar 2.2 Seri pertama buku *It's Okay To Not Be Okay*
 Sumber: www.gramedia.com

Pesan moral dari buku ini adalah tentang keberanian menghadapi setiap kenangan dalam hidup, sekalipun itu kenangan yang buruk. Kenangan dalam hidup manusia dapat menjadi pelajaran yang dapat membuatnya lebih kuat, mampu menyesuaikan diri, dan memperoleh kebahagiaan.

b. Anak Zombi

Buku ini mengisahkan tentang seorang ibu yang selalu menyiapkan makanan untuk anaknya. Sang ibu merasa anaknya tidak

punya emosi dan hanya punya nafsu makan yang besar, seperti zombi. Sang ibu pun berusaha untuk memberikan apa pun untuk dimakan sang anak, bahkan bagian tubuhnya sendiri. Namun, anak itu tetap menangis.



Gambar 2.3 Seri kedua buku It's Okay To Not Be Okay
Sumber: www.gramedia.com

Pesan moral dari buku ini adalah tentang melihat sesuatu dari sisi yang lain. Apa yang yang dirasa benar baik oleh diri sendiri belum tentu baik bagi orang lain.

c. Anjing Musim Semi

Buku ini mengisahkan tentang seekor anak anjing yang terikat di bawah pohon rindang. Di siang hari anak anjing itu selalu bersemangat dan seru bermain. Namun di malam hari anjing itu selalu melolong sedih karena sebenarnya ia sangat ingin memutus tali yang mengikat lehernya dan berlari sesuka hatinya.

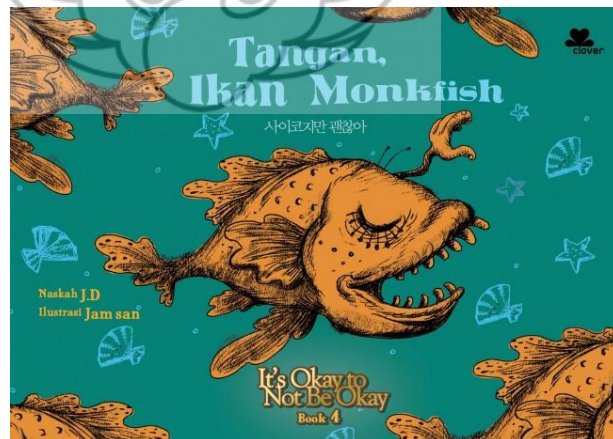


Gambar 2.4 Seri ketiga buku It's Okay To Not Be Okay
Sumber: www.gramedia.com

Pesan moral dari buku ini mengajarkan untuk tidak putus asa dan berharap pada orang lain. Kenali potensi dalam diri dan jangan berfokus pada kemalangan yang dialami.

d. Tangan Ikan Monkfish

Buku ini mengisahkan tentang seorang ibu yang membesarkan anaknya dengan sempurna dan memberikan apa pun yang dibutuhkan anak itu. Hingga suatu hari sang ibu membutuhkan anaknya untuk melakukan sesuatu, namun anak itu tidak bisa melakukan apa pun, seperti anak yang tidak memiliki tangan dan kaki.



Gambar 2.5 Seri keempat buku It's Okay To Not Be Okay
Sumber: www.gramedia.com

Pesan moral dari buku ini adalah tentang bagaimana peran orang tua berdampak besar dalam pembentukan karakter anak.

e. Mencari Wajah Asli

Buku ini mengisahkan tentang tiga orang yang hidup di sebuah kastel di tengah hutan. Mereka adalah Bocah Bertopeng, Putri Kaleng, dan Paman Kotak. Wajah asli ketiga orang ini telah dirampas oleh Penyihir Bayangan. Setelah itu, Penyihir Bayangan juga menculik Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng. Mengetahui itu, Paman Kotak pun mencari cara untuk membebaskan mereka berdua.



Gambar 2.6 Seri kelima buku It's Okay To Not Be Okay
Sumber: www.gramedia.com

Pesan moral dari buku ini adalah tentang keberanian untuk keluar dari zona nyaman dan menemukan jati diri sesungguhnya.

6. Teori Analisis Visual Edmund Feldman

Analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasikan gambar. Pola gejala visual yang signifikan muncul dari hasil analisis konten, kemudian selanjutnya dilakukan analisis visual (Soewardikoen, 2019: 88). Analisis suatu karya tidak terlepas dari proses mengamati. Proses mengamati dilakukan dengan unsur kesengajaan melihat dengan pertimbangan yang sistematis untuk mengenali suatu karya. Feldman (1967: 469) membagi kinerja analisis seni ke dalam empat tahapan, yaitu:

a. Deskripsi

Deskripsi adalah proses inventaris dari apa yang langsung terpapar kepada khalayak. Inventaris atau dalam bahasa Latin disebut *invenire*, berarti menemukan. Dengan kata lain, proses inventaris adalah proses untuk menemukan 'apa yang ada' pada objek pengamatan secara

objektif (Feldman, 1967: 470). Peneliti menguraikan unsur visual satu per satu dari apa yang tampak cukup bernilai pada suatu karya dengan penilaian yang objektif, tanpa disertai dengan opini atau interpretasi (Soewardikoen, 2019: 89).

b. Analisis Formal

Dalam tahap analisis formal, peneliti mulai bergerak untuk menemukan bagaimana hal-hal yang ada pada objek - yang telah disebutkan - terbentuk. Analisis formal juga merupakan jenis deskripsi tetapi tidak berfokus pada penamaan sesuatu atau mendeskripsikan fitur-fitur teknis objek pengamatan (Feldman, 1967: 473). Dalam tahap ini peneliti melihat hubungan antar unsur visual yang ditampilkan, serta menguraikan hasil antar hubungan unsur. Dalam tahap analisis sudah mulai terdapat pandangan, komentar, dan argumentasi terhadap karya atau hasil pengumpulan data (Soewardikoen, 2019: 89).

c. Interpretasi

Pada tahap ini peneliti memutuskan apa arti, tema, masalah, artistik dan intelektual pada objek pengamatan. Peneliti mencari makna dan relevansi makna-makna ini dengan kehidupan dan situasi manusia pada umumnya (Feldman, 1967: 477-478). Interpretasi adalah cara menerangkan pemikiran tentang apa yang dimaksud atau apa yang berada di balik suatu karya visual. (Soewardikoen, 2019: 90).

d. Evaluasi (*Judgement*)

Evaluasi atau penilaian dengan metode kritis berarti memberikan peringkat pada karya tersebut dalam kaitannya dengan karya-karya lain di kelasnya serta menentukan tingkat keunggulan artistik dan estetikanya (Feldman, 1967: 486). Penilaian berarti pendapat atau penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis serta diinterpretasikan. Penilaian merupakan sintesis dari analisis antar kasus yang terjadi dalam karya seni dianalisis (Soewardikoen, 2019: 90).

7. Teori Retorika Visual Sonja K. Foss

Foss menyatakan bahwa retorika visual merupakan bidang penelitian yang mengkaji penggunaan citra visual dalam konteks retorika. Konsep ini berakar dari tradisi retorika klasik Yunani yang mempelajari penggunaan simbol-simbol untuk berkomunikasi. Pada dasarnya, retorika merujuk pada seni berkomunikasi, sebuah konsep kuno yang sekarang sering diidentifikasi sebagai komunikasi dalam pengertian modern (Smith dkk., 2004: 141).

Sebagai hasil dari upaya terbaru dalam menjelajahi fenomena visual dari sudut pandang retoris, istilah "retorika visual" sekarang memiliki dua makna dalam disiplin retorika. Istilah tersebut digunakan untuk merujuk pada objek visual atau artefak, serta sudut pandang dalam mengkaji data visual. Dalam konteks pertama, retorika visual adalah hasil dari tindakan individu yang menggunakan simbol-simbol visual untuk tujuan berkomunikasi. Dalam konteks kedua, retorika visual adalah pendekatan yang digunakan oleh para ahli yang memusatkan perhatian pada proses simbolis yang digunakan oleh gambar untuk berkomunikasi (Smith dkk., 2004: 143).

Sebagai alat analisis, peneliti hanya akan menggunakan bagian pertama dari teori retorika visual Foss, yaitu retorika visual sebagai artefak yang komunikatif. Hal ini dikarenakan bagian kedua analisis Foss, yaitu retorika visual sebagai perspektif, memiliki proses dan fokus yang sama dengan tahapan analisis visual Feldman. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan deskripsi yang sudah dilakukan pada analisis visual Feldman untuk membantu analisis retorika visual Foss.

a. Retorika Visual sebagai Artefak yang Komunikatif

Foss menjelaskan bahwa retorika visual sebagai artefak yang komunikatif mencakup beragam gambar dua dan tiga dimensi, seperti lukisan, patung, furnitur, arsitektur, dan desain interior (Smith dkk., 2004: 143). Terdapat tiga penanda yang harus terlihat jelas dalam mengategorikan sebuah gambar visual sebagai retorika visual. Gambar tersebut harus bersifat simbolis, melibatkan campur

tangan manusia, dan disajikan kepada pembaca dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan pembaca tersebut.

1) *Symbolic Action*

Retorika visual, seperti halnya segala bentuk komunikasi, merupakan sebuah sistem tanda. Secara sederhana, sebuah tanda berkomunikasi ketika diterapkan pada objek lain, seperti hubungan antara perubahan dedaunan di musim gugur dengan perubahan suhu, atau antara tanda berhenti dengan aksi menghentikan mobil saat mengemudi. Untuk dikategorikan sebagai retorika visual, sebuah gambar harus memiliki sifat simbolis. Sebagai contoh, bentuk dan warna tanda berhenti tidak memiliki hubungan alamiah dengan tindakan menghentikan mobil, dimensi tanda tersebut ditentukan secara subjektif oleh seseorang yang ingin mengatur lalu lintas. Oleh karena itu, rambu berhenti dianggap sebagai retorika visual karena melibatkan penggunaan simbol-simbol yang dipilih secara bebas untuk tujuan berkomunikasi.

2) *Human Intervention*

Retorika visual melibatkan berbagai aktivitas manusia. Manusia terlibat dalam menciptakan retorika visual ketika mereka terlibat dalam pembuatan gambar, seperti melukis dengan cat air atau mengambil foto. Dalam proses ini, mereka membuat keputusan sadar untuk berkomunikasi dan memilih strategi yang tepat dalam hal warna, bentuk, media, dan ukuran. Interaksi manusia dengan retorika visual juga bisa berarti mengubah gambar visual non-retoris menjadi retorika visual. Retorika visual bergantung pada tindakan manusia, baik dalam proses penciptaan maupun interpretasi.

3) *Presence of An Audience*

Retorika visual melibatkan keberadaan pembaca dan terkait dengan daya tarik, baik untuk pembaca yang sebenarnya maupun yang diinginkan. Elemen-elemen visual disusun dan

dimodifikasi oleh seorang retor tidak hanya untuk mengekspresikan diri, meskipun ini mungkin merupakan motivasi utama bagi pencipta gambar, tetapi juga untuk berkomunikasi dengan pembaca. Pencipta gambar bisa juga berperan sebagai pembaca; pembaca tidak selalu harus berada di luar diri sang retor.

b. Retorika Visual sebagai Perspektif

Foss (Smith dkk., 2004: 145) menyatakan bahwa retorika visual sebagai sudut pandang teoritis - yang juga dapat disebut sebagai pendekatan retorika terhadap citra visual untuk membedakannya dari konsep retorika visual lainnya - adalah suatu metode analisis kritis atau pendekatan untuk mempelajari dan menganalisis data visual yang menekankan aspek komunikatif gambar. Ini merupakan suatu cara khusus untuk menginterpretasikan gambar - suatu kerangka konseptual yang memungkinkan kita untuk memahami gambar visual sebagai fenomena yang memiliki dimensi komunikatif atau retoris. Terdapat tiga aspek yang menjadi prioritas utama dalam memahami peran atau mengevaluasi citra visual, yaitu karakteristik, peran, dan penilaian.

1) *Nature of The Image*

Deskripsi sifat retorika visual melibatkan perhatian pada dua komponen - elemen yang disajikan dan elemen yang disarankan. Identifikasi elemen-elemen yang disajikan dari suatu gambar melibatkan penamaan fitur fisik utama dari gambar tersebut. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan elemen-elemen yang disajikan seperti ruang, yang menyangkut massa atau ukuran gambar; media, bahan yang digunakan untuk membuat gambar, dan bentuk, bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam gambar. Peneliti kemudian mengidentifikasi elemen-elemen yang disarankan, yang merupakan konsep, ide, tema, dan kiasan yang kemungkinan besar akan disimpulkan oleh pemirsa dari elemen-elemen yang ditampilkan, seperti, misalnya, hiasan daun emas yang terdapat

pada bangunan-bangunan Barok yang dapat menunjukkan kekayaan, keistimewaan, dan kekuasaan. Analisis terhadap elemen-elemen yang disajikan memungkinkan peneliti untuk memahami elemen-elemen komunikatif utama dari sebuah gambar dan sebagai akibatnya, untuk mengembangkan makna yang mungkin dimiliki oleh gambar tersebut bagi pembaca.

2) *Function of The Image*

Tahap kedua bagi peneliti yang mengambil perspektif retorika pada citra visual adalah fungsi retorika visual bagi pemirsanya. Pada tahap ini peneliti berfokus untuk menemukan bagaimana gambar beroperasi bagi pemirsanya. Fungsi, seperti yang digunakan dalam perspektif ini tidak identik dengan tujuan yang melibatkan efek yang dimaksudkan atau diinginkan oleh pencipta gambar.

3) *Evaluation of The Image*

Tahap ketiga saat mereka menerapkan perspektif retorika visual adalah evaluasi. Jika sebuah gambar berfungsi untuk mengenang seseorang, misalnya, evaluasi semacam itu akan melibatkan penemuan apakah media, warna, bentuk, dan isinya benar-benar mencapai fungsi tersebut. Para ahli lain memilih untuk mengevaluasi gambar dengan meneliti fungsinya, merefleksikan keabsahan atau kesehatannya yang sebagian besar ditentukan oleh implikasi dan konsekuensi dari fungsi-fungsi tersebut. Penilaian semacam itu dibuat sesuai dengan alasan para ahli dalam menganalisis sebuah gambar untuk mengetahui apakah gambar tersebut sesuai dengan sistem etika tertentu atau apakah gambar tersebut menawarkan potensi emansipatoris, misalnya. Para peneliti yang mengadopsi perspektif retorika pada gambar dan memilih untuk fokus pada evaluasi tertarik untuk meningkatkan kualitas lingkungan retorika dengan membedakan sesuatu di antara gambar.

8. Teori Dramatisme Kenneth Burke

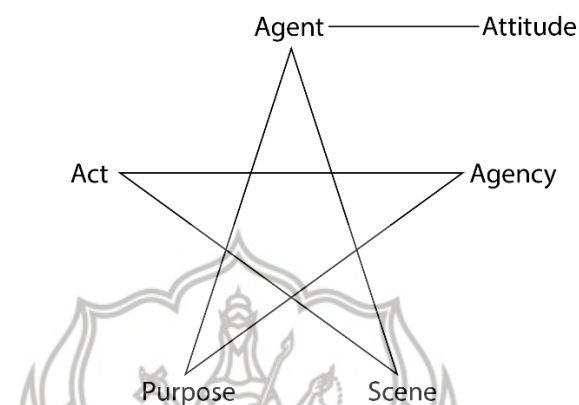
Teori dramatisme Burke (dalam West & Turner, 2017: 326) menyatakan bahwa, seperti halnya dalam sebuah karya teater, kehidupan juga membutuhkan aktor, adegan, tindakan, cara untuk melakukan tindakan tersebut, dan tujuan. Teori ini memungkinkan kritikus retorika untuk menganalisis motif pembicara dengan mengidentifikasi dan memeriksa elemen-elemen ini. Burke juga percaya bahwa rasa bersalah adalah motif utama bagi para pembicara, dan dramatisme menunjukkan bahwa para pembicara akan lebih berhasil jika mereka menyediakan sarana bagi para pendengarnya untuk menghilangkan rasa bersalah mereka.

Burke memiliki tiga alasan mengapa drama dapat dijadikan metafora yang berguna, yaitu:

- a. Drama menggambarkan pandangan dalam berbagai aspek. Burke tidak membatasi klaimnya untuk memberi teori tentang seluruh pengalaman manusia. Metafora dramatis dapat dijadikan alat yang berguna untuk mengilustrasikan interaksi manusia karena berdasar pada interaksi atau percakapan manusia sendiri.
- b. Drama cenderung mengikuti jenis atau pola yang mudah dikenali, seperti komedi, musikal, melodrama, dan lainnya. Burke berpendapat bahwa cara manusia mengorganisir dan menggunakan bahasa mungkin berkaitan dengan bagaimana cara drama-drama manusia dipertontonkan.
- c. Drama selalu ditunjukkan kepada penonton. Dalam konteks ini, drama bersifat retorik. Menurut Burke, sastra adalah 'alat untuk hidup'. Artinya, sastra atau teks berbicara tentang pengalaman hidup dan masalah yang dihadapi manusia serta memberikan tanggapan bagi mereka untuk mengatasi pengalaman-pengalaman tersebut.

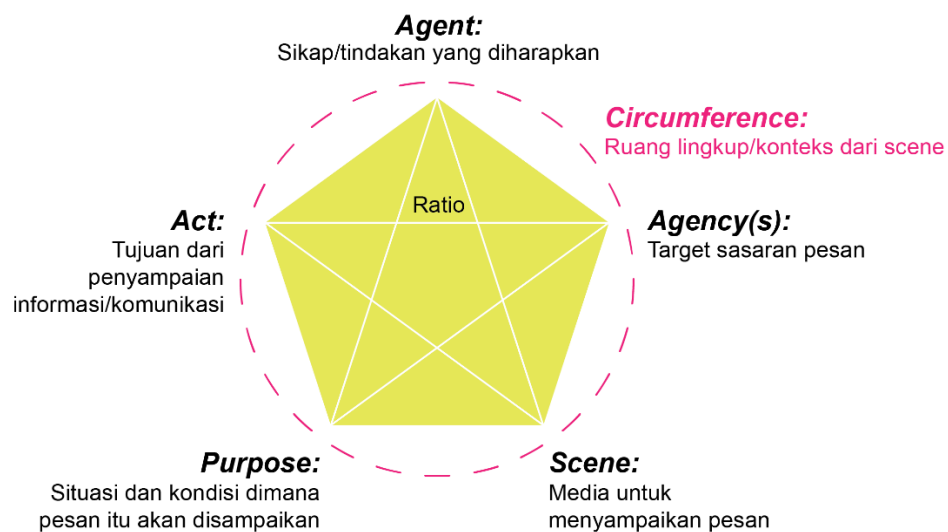
Selain menciptakan teori dramatisme, Burke juga membuat metode untuk mengaplikasikan teorinya terhadap pemahaman tentang aktivitas simbolik. Burke menyebut metodenya sebagai *pentad* karena metode ini menggunakan lima poin untuk menganalisis teks simbolik seperti pidato

atau serangkaian artikel tentang topik tertentu. *Pentad* dapat membantu menentukan mengapa seorang pembicara memilih strategi retorika tertentu untuk mengidentifikasi diri dengan pembaca. Lima poin yang membentuk *pentad* meliputi tindakan, adegan, agen, agensi, dan tujuan. Hampir 20 tahun setelah menciptakan alat penelitian ini, Burke (1968) menambahkan poin keenam, yaitu sikap, ke dalam *pentad*, sehingga menjadi *hexad*, meskipun kebanyakan orang masih menyebutnya sebagai *pentad* (West & Turner, 2017: 331).



Gambar 2.7 Metode Pentad Burke
Sumber: West & Turner, 2017

Dalam konteks proses ideasi, *Dramatism Pentad* bisa digunakan sebagai panduan metode desain bagi para desainer dalam merancang sebuah komunikasi visual (Wahyurini, 2021).



Gambar 2.8 Aplikasi Pentad Dramatisme dalam metode desain komunikasi visual
Sumber: Wahyurini, 2021

a. *The Act* (Tindakan)

Burke menanggapi *act* atau tindakan sebagai apa yang dilakukan oleh seseorang (West & Turner, 2017: 331). Konsep *the act* berdasarkan pada dua hal yaitu karakter dan pemikiran (Fergusson dalam Suparno & Hussein, 2011). Dramatisme menjelaskan bahwa manusia memiliki karakter yang menempatkan dirinya bertindak dengan cara-cara tertentu. Tindakan ini adalah bentuk respons terhadap berbagai perubahan yang terus terjadi di lingkungannya. Dalam konteks dramatisme, *the act* tidak diartikan secara harfiah sebagai tindak tanduk, perilaku, kejadian atau kegiatan fisik, melainkan sebagai motivasi tindakan yang berasal dari motif-motif (Suparno & Hussein, 2011: 15).

b. *The Scene* (Adegan)

Scene atau adegan memberikan konteks seputar tindakan. *The scene* adalah tahapan yang mencakup berbagai konsep tentang latar belakang atau *setting* untuk berbagai situasi saat agen atau aktor melakukan tindakan (Suparno & Hussein, 2011: 12). Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam konteks dramatisasi visual, tahapan ini mengacu pada latar belakang saat tindakan (*act*) terjadi. Hal ini dapat dilihat dari tempat, waktu, atau

keadaan yang memengaruhi makna dari apa yang digambarkan dalam visual tersebut atau elemen visual yang memengaruhi interpretasi pembaca terhadap gambar.

c. *The Agent* (Agen)

Agent atau agen adalah orang-orang yang melakukan tindakan tersebut (West & Turner, 2017: 331). Secara sederhana, istilah *the agent* merujuk pada ciri khas yang melekat dalam diri seseorang, seperti bentuk struktur dan status yang dimilikinya. Dalam hal ini, agen adalah bentuk cerminan kapasitas intelektual dan psikis yang juga dapat menunjuk pada ciri khas fisik lainnya. Ciri khas dan karakteristik ini nantinya akan membantu dalam menjelaskan hubungan antara *the agent* dan *the act* (Suparno & Hussein, 2011: 13-14).

d. *Agency* (Agency)

Agency atau agensi mengacu pada cara yang digunakan oleh agen untuk menyelesaikan tindakan atau mencapai tujuannya. Agensi dapat berbentuk strategi pesan, penceritaan, permintaan maaf, pembuatan pidato, dan sebagainya (West & Turner, 2017: 331). Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam konteks dramatisasi visual, agensi dapat mewakili motif, keinginan, atau kekuatan yang mendorong dan mempengaruhi agen (*agent*) untuk melakukan tindakan tertentu.

e. *Purpose* (Tujuan)

Purpose atau tujuan mengacu pada target sasaran yang mendorong agen melakukan suatu tindakan atau dengan kata lain berbicara tentang mengapa tindakan itu dilakukan (West & Turner, 2017: 332). Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam konteks dramatisasi visual, tujuan (*purpose*) mengacu pada pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta serta hasil yang diharapkan dari tindakan (*act*) yang dilakukan oleh agen (*agent*) dalam dramatisasi visual tersebut.

f. *Attitude* (Sikap)

Attitude atau sikap dapat dianalogikan sebagai cara seorang aktor memosisikan dirinya relatif dengan orang lain (West & Turner, 2017: 332). *Attitude* dapat diartikan sebagai cara *agent* memandang dan menempatkan dirinya dalam kaitannya dengan orang lain di sekitarnya.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka diperlukan untuk menjadi referensi dalam penelitian yang akan dilakukan nantinya. Beberapa penelitian sebelumnya yang akan digunakan sebagai referensi dan alat dalam mengkaji penelitian ini sebagai berikut.

Sebelumnya, peneliti belum menemukan penelitian terdahulu terkait buku *It's Okay To Not Be Okay*, namun ada beberapa penelitian yang membahas tentang drama Korea *It's Okay To Not Be Okay* yang bisa dijadikan referensi dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya terkait drama *It's Okay To Not Be Okay* dapat dilihat pada Journal Of Student Academic Research (JOSAR) berjudul *Mental Healing in Korean Drama "It's Okay To Not Be Okay"*, oleh Heidy Arviani, Natasya C. Subardja, dan Jessica C. Perdana dari Universitas Islam Balitar pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses penyembuhan mental pada orang dewasa yang digambarkan melalui karakter-karakter dalam serial drama Korea *It's Okay To Not Be Okay*. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menerapkan teori analisis semiotik Charles Sanders Peirce serta teknik analisis data yang dikembangkan olehnya. Peirce mengklasifikasikan teorinya ke dalam segitiga makna, yang mencakup tiga unsur utama: tanda, objek, dan interpretan. Peneliti menganalisis pemilihan teks dan gambar yang terkait dengan proses penyembuhan mental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter-karakter dalam *It's Okay To Not Be Okay* mengalami berbagai gangguan psikologis seperti depresi, anti sosial, autisme, halusinasi, Gangguan Manik, dan Gangguan Stres Pasca Trauma. Temuan ini dapat memberikan wawasan yang mendalam dalam perancangan dramatisasi visual dalam buku cerita

bergambar, terutama dalam representasi penyembuhan mental dan pengembangan karakter.

Penelitian sebelumnya terkait dramatisasi ilustrasi pernah dilakukan oleh Joko Ishadi Putro dari program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1993 dengan judul *Studi Dramatisasi Ilustrasi Pada Cover Kaset Musik Metal*. Penelitian ini mengevaluasi dampak dari penggunaan dramatisasi ilustrasi sebagai elemen menarik pada sampul kaset musik metal terhadap respons pembaca terhadap imajinasi kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan dramatisasi ilustrasi pada sampul kaset musik metal efektif dalam menarik perhatian responden dan memengaruhi imajinasi kreatif mereka. Fokus relevansi penelitian ini adalah memahami bagaimana dramatisasi secara keseluruhan memengaruhi pembaca dalam konteks tertentu.

Penelitian lain terkait dramatisasi juga pernah dilakukan oleh Andrian Dektisa Hagijanto dari program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1993 dengan judul *Studi Tentang Dramatisasi Ilustrasi Fotografi Iklan Toyota New Starlet Pada Majalah Tempo Periode 30 Mei-6 Juni 1992*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi tanggapan pembaca terhadap daya tarik iklan Toyota New Starlet yang menggunakan ilustrasi fotografi dengan pendekatan dramatisasi, dan juga untuk menilai apakah iklan tersebut diterima dengan mudah oleh pembaca karena keunikannya. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa dengan menerapkan dramatisasi dalam ilustrasinya, iklan ini memunculkan kesan yang berbeda dari iklan mobil sejenis lainnya yang ada di media cetak di negara ini. Perbedaan ini dirasakan oleh pembaca, dan itulah yang membuat iklan tersebut sangat menarik. Relevansi penelitian ini terletak pada penelusuran tentang bagaimana dramatisasi mampu menciptakan pengalaman yang dirasakan oleh pembaca dan menjadi daya tarik yang efektif.

Penelitian terkait analisis visual Edmund Feldman dapat dilihat dari jurnal tugas akhir oleh Felicia Ivana dari program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2022 dengan judul *Kajian Visual Buku Bergambar Karya Handaka Vijjananda Pangeran Setia Kawan*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adaptasi penggambaran ilustrasi adegan Sutasoma pada buku ilustrasi *Sutasoma: Pangeran Setia Kawan* karya Handaka Vijjananda berdasarkan relief Candi Borobudur dan kaitannya dengan kitab *Kakawin Sutasoma*. Kesimpulan yang diperoleh adalah buku *Sutasoma: Pangeran Setia Kawan* tidak memiliki kaitan dengan kitab *Kakawin Sutasoma*. Proses alih wahana seperti penambahan, pengurangan dan perubahan lebih banyak terjadi pada penggambaran visual dan adegan dalam buku ilustrasi *Sutasoma*. Relevansi dalam penelitian ini adalah menganalisis karya seni ilustrasi menggunakan pendekatan analisis visual Edmund Feldman sehingga dapat dijadikan referensi guna membantu dalam menganalisis objek penelitian.

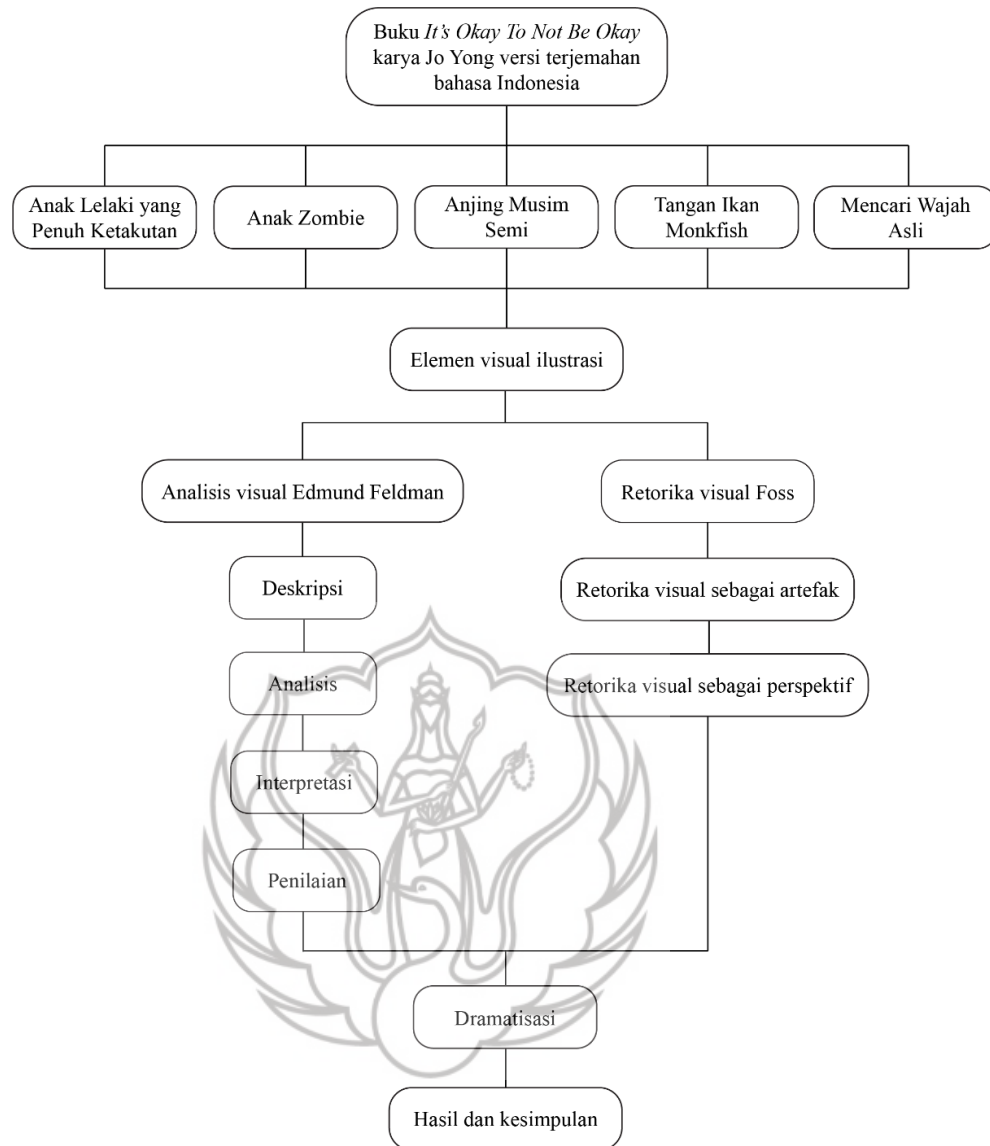
Penelitian terkait retorika visual Sonja K. Foss dapat dilihat dari Jurnal Kreasi Seni dan Budaya oleh RR Annisa Rarasati dan Irfansyah dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung pada tahun 2022 dengan judul *Analisis Retorika Visual Pada Illustrated Book "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini"*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui potensi unsur visual yang diterapkan dalam buku NKCTHI sebagai pendekatan komunikasi visual bagi kalangan dewasa awal. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa buku NKCTHI telah memenuhi kriteria retorika visual yang disukai oleh orang dewasa muda, seperti komposisi *layout*, pemilihan warna, penggunaan tipografi, dan ilustrasi yang sesuai. Kriteria tersebut sesuai dengan hasil dari kuesioner, yang menunjukkan preferensi untuk *layout* dengan sedikit teks, penggunaan tulisan tangan, ilustrasi dengan konotasi retorik yang spesifik, serta pemilihan warna pastel dan warna dingin. Relevansi dalam penelitian ini adalah menganalisis karya seni ilustrasi menggunakan pendekatan retorika visual Foss untuk melihat bagaimana elemen-elemen visual digunakan untuk memperkuat naratif dan mengekspresikan tema-tema psikologis yang kompleks dalam bentuk visual cerita bergambar.

Penelitian terkait dramatisme Kenneth Burke dengan metode analisis Pentad dapat dilihat dari jurnal *Communicare : Journal of Communication Studies* oleh Rossi A. Christy, Taufan T. Akbar, dan Muhammad F. Satria dari

Institut Komunikasi dan Bisnis London School of Public Relation pada tahun 2020 dengan judul *Analisis Dramatistic Pentad pada Film Crazy Rich Asians (2018) sebagai Antitesis Pandangan Orientalisme*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menyingkap pesan-pesan antitesis terhadap orientalisme yang ada dalam film *Crazy Rich Asians (2018)*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik analisis dramatisik pentad dari Kenneth Burke. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bangsa Asia mampu merepresentasikan dirinya dalam perfilman Barat. Relevansi dalam penelitian ini adalah penggunaan analisis Pentad dalam dramatisme Burke untuk menganalisis narasi dan representasi serta memahami bagaimana elemen-elemen naratif digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang kompleks.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hingga saat ini belum ada penelitian yang mengkaji dramatisasi visual pada *picture storybook* melalui pendekatan analisis visual Edmund Feldman, retorika visual Foss serta teori desain komunikasi visual. Penelitian terhadap seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* juga belum pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk menjadikan topik ini sebagai fokus kajian akademis. Pendekatan analisis visual Edmund Feldman dapat menjadi alat bantu bagi peneliti dalam melakukan deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian terhadap *picture storybook* yang menggunakan metode dramatisasi visual. Pendekatan retorika visual Foss dapat membantu peneliti untuk mengidentifikasi penggunaan simbol-simbol visual untuk tujuan berkomunikasi serta menganalisis proses simbolis yang digunakan oleh gambar untuk berkomunikasi pada *picture storybook* yang menggunakan metode dramatisasi visual. Pendekatan dramatisme Burke dapat menjadi kerangka kerja yang membantu memahami bagaimana elemen-elemen visual saling berinteraksi untuk membentuk dramatisasi dan makna yang kuat.

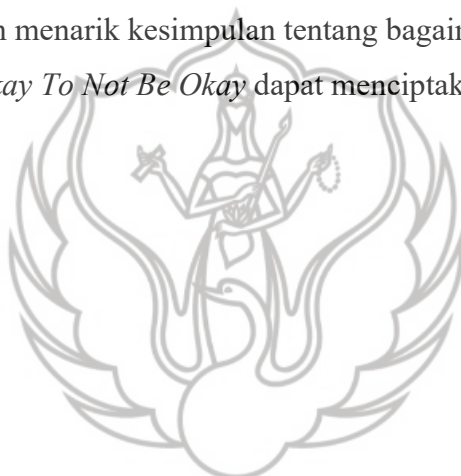
C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.9 Kerangka pemikiran
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Konsep utama dalam penelitian ini adalah dramatisasi visual dalam seri *picture storybook* *It's Okay To Not Be Okay* karya Jo Yong versi terjemahan Bahasa Indonesia. Peneliti akan mengidentifikasi bagaimana elemen visual digunakan untuk memperkuat narasi dan menyampaikan pesan-pesan dalam setiap judul buku tersebut. Peneliti akan menggunakan dua pendekatan untuk menganalisis yaitu analisis visual Edmund Feldman dan retorika visual Foss. Analisis visual Edmund Feldman akan membantu peneliti untuk memahami elemen-elemen visual dalam ilustrasi dengan

melakukan tahap deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian pada setiap judul buku. Pendekatan retorika visual Foss akan membantu peneliti untuk mengidentifikasi strategi komunikasi visual yang digunakan dalam ilustrasi melalui dua disiplin retorika yaitu retorika visual sebagai artefak dan retorika visual sebagai perspektif. Dua pendekatan ini diharapkan dapat membantu peneliti menemukan bagaimana elemen visual dapat menciptakan dramatisasi untuk memengaruhi pemahaman dan interpretasi pembaca baik secara emosional maupun psikologis. Berdasarkan analisis dengan menggunakan kerangka kerja Edmund Feldman dan Foss, peneliti akan mengkaji pola dan strategi komunikasi visual yang digunakan dalam seri *picture storybook* ini. Setelah itu, peneliti akan menganalisis dramatisasi menggunakan kerangka kerja Kenneth Burke. Kemudian, peneliti akan menarik kesimpulan tentang bagaimana visual ilustrasi dalam buku *It's Okay To Not Be Okay* dapat menciptakan dramatisasi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian terhadap seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* ini akan dikaji menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data yang bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2020: 9). Metode penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena karakteristik dan tujuan penelitian tersebut sesuai dengan pendekatan kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memahami lebih dalam perihal elemen-elemen visual pada buku serta konteks budaya sosial yang melingkupi seri *picture storybook* tersebut. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan menganalisis lebih mendalam melalui wawancara, observasi, dan analisis tekstual dengan proses pengumpulan data yang fleksibel. Dalam konteks analisis dramatisasi visual, pendekatan ini membantu peneliti untuk menggali makna-makna yang tersembunyi dalam elemen-elemen visual, seperti simbolisme dan pesan-pesan emosional.

Sebagai alat untuk menganalisis dalam penelitian ini digunakan teori analisis visual oleh Edmund Feldman, retorika visual oleh Foss dan dramatisasi oleh Kenneth Burke. Teori desain komunikasi visual dapat dijadikan acuan utama dalam menganalisis setiap unsur dan elemen yang digunakan dalam *picture storybook It's Okay To Not Be Okay*. Teori analisis visual Edmund Feldman dapat membantu memahami konteks dan kategori karya seni, mengidentifikasi elemen visual, dan melihat bagaimana elemen-elemen ini diimplementasikan untuk menciptakan narasi visual yang kuat dan

menggugah perasaan pembaca. Teori retorika visual Foss dapat membantu melihat bagaimana elemen-elemen visual berperan dalam strategi komunikasi visual serta memeriksa pemilihan simbol dan gambaran visual yang digunakan. Teori dramatisme Burke digunakan untuk menganalisis motif pembicara serta mengidentifikasi dan memeriksa elemen-elemen yang terdapat pada objek penelitian.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan objek yang akan diteliti, jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga, atau seluruh kelompok orang yang akan diambil sebagai sampel untuk pengukuran statistik (Soewardikoen, 2019: 45). Berdasarkan penjelasan tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah semua seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* karya Jo Yong dan Jam San sebagai Ilustrator.

2. Sampel (*Purposive Sampling*)

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili karakteristik populasi (Soewardikoen, 2019: 46). Cara *sampling* dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif dikenal dengan cara *purposive sampling*. Prinsip dasar untuk memperoleh informasi yang kaya dan mendalam menjadi pedoman dalam strategi penarikan sampel. Siapa yang dipilih, di mana, kapan, bergantung pada kriteria tertentu yang ditentukan oleh tujuan penelitian (Soewardikoen, 2019: 48). Sampel dalam penelitian ini adalah seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* cetakan pertama (2022) versi terjemahan Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh M&C, Gramedia Pustaka Utama.

Kriteria dalam pemilihan sampel ini adalah visual yang paling kompleks dan adegan paling dramatis dari setiap seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* cetakan pertama (2022), versi terjemahan Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh M&C, Gramedia Pustaka Utama.

Visual yang kompleks dalam seri *picture storybook* merujuk pada ilustrasi yang memiliki banyak detail serta elemen visual yang beragam. Kriteria ini penting karena kompleksitas visual cenderung menunjukkan

adanya upaya dari ilustrator untuk menyampaikan makna yang lebih mendalam atau nuansa emosional yang lebih kaya. Adegan dramatis mengacu pada momen-momen penting dalam cerita yang memunculkan emosi atau ketegangan seperti konflik, klimaks, atau perubahan pada karakter. Melalui kriteria ini peneliti ingin memastikan bahwa adegan-adegan yang paling menggerakkan emosi pembaca dan paling signifikan dari segi dramatisasi akan terwakili dalam sampel penelitian.

Sampel yang telah dipilih berdasarkan kedua kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Sampel

No.	Halaman Buku	Deskripsi
1.		Seri pertama buku IOTNBO, <i>Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan</i> , halaman 11-12.
2.		Seri kedua buku IOTNBO, <i>Anak Zombi</i> , halaman 19-20
3.		Seri ketiga buku IOTNBO, <i>Anjing Musim Semi</i> , halaman 17-18
4.		Seri keempat buku IOTNBO, <i>Tangan Ikan Monkfish</i> , halaman 7-8

5.		Seri kelima buku IOTNBO, <i>Mencari Wajah Asli</i> , halaman 15-16
----	--	--

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu tahap yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Untuk menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan penelitian yang sudah ditetapkan, peneliti harus mengumpulkan informasi yang relevan dan akurat. Peneliti juga harus memilih teknik pengumpulan data yang sesuai dengan jenis penelitian, tujuan penelitian, serta sumber daya yang tersedia.

Menurut Sugiyono (2020: 104), teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi yang alamiah (*natural setting*), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observant*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi.

Dalam konteks penelitian desain komunikasi visual terdapat tiga aspek yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data yaitu aspek imaji, aspek pembuat, dan aspek pemirsa (Soewardikoen, 2019: 41). Berdasarkan penjelasan tersebut, data pada penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Pada studi kepustakaan, peneliti akan mengumpulkan beberapa teori dan data reset melalui beberapa buku, jurnal, skripsi, dan artikel yang akan digunakan untuk menganalisis data. Beberapa buku yang dikumpulkan dari studi kepustakaan dan akan digunakan sebagai landasan penelitian yang diperoleh dari pemikiran para ahli adalah buku *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual; Ilustrasi; A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books; What Is Illustration?; Art as Image and Idea; Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media; Defining Visual Rhetorics; dan Introducing Communication*

Theory Analysis And Appliaction (6th Edition). Selain itu, pada studi kepastakaan ini juga terdapat jurnal dan penelitian terdahulu terkait objek pengamatan, topik pembahasan, dan teori serupa dalam penelitian ini.

2. Dokumentasi

Pada dokumentasi, peneliti akan mengumpulkan data dari seri *Picture Book It's Okay To Not Be Okay* menggunakan kamera atau digital *scanner*. Data ini akan digunakan sebagai sampel dalam analisis penelitian.

3. Pengamatan/Aspek Imaji

Dalam menemukan dan memaknai pesan yang ingin disampaikan sebuah gambar, peneliti akan melakukan pengamatan visual, yakni dengan analisis konten dan analisis. Pengamatan dilakukan dengan teliti sehingga peneliti dapat menangkap pesan yang kemudian dapat diolah menjadi persepsi yang selanjutnya dapat dirangkai menjadi informasi dalam penelitian ini akan menggunakan sampel yang telah dipilih secara *purposive sampling* melalui dokumentasi peneliti langsung dari buku fisik IOTNBO sebagai objek penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis (Sugiyono, 2020: 131-132).

Berdasarkan penjelasan di atas, teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis visual Edmund Feldman yang dibagi menjadi empat tahapan yaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian (Soewardikoen, 2019).

E. Definisi Operasional

1. *Picture Storybook*

Secara sederhana, *picture storybook* atau buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan gambar untuk mendukung penyampaian cerita pada buku tersebut.

Matulka (2008: 7) menyebutkan bahwa *picture storybook* adalah buku yang dirancang untuk mencerminkan makna cerita. Ilustrasi dan teks dalam *picture storybook* memiliki beban narasi yang sama. Gambar-gambar yang mengikuti teks naratif harus mampu membangun konteks dalam *picture storybook*.

Menurut Toha-Sarumpaet (2010: 18), buku cerita bergambar adalah buku yang menyajikan cerita dengan menggunakan gambar. Dalam buku ini, baik cerita maupun gambar berfungsi untuk menyampaikan kisah sehingga keduanya memiliki peran yang sama kuat, saling mengisi, dan saling menjelaskan.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak dalam keperluan tertentu. Ilustrasi juga berarti memaknai sebuah naskah, konsep atau ide ke dalam dunia imaji serta khayal pembaca (Maharsi, 2016: 16-18).

Menurut Zeegen (2009: 6), ilustrasi adalah media yang dapat membantu manusia memahami dunia, merekam, mendeskripsikan, serta mengkomunikasikan hal-hal yang sulit dimengerti. Ilustrasi menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang paling ‘langsung’.

Dalam pembukaan buku berjudul *Illustration Today* yang ditulis oleh Robert Ross, ilustrasi diartikan sebagai gambar atau representasi bergambar lainnya yang berfungsi sebagai penjelas atau penghias dalam menyampaikan sesuatu dengan individualitas, warna, serta perasaan yang merangsang dan memotivasi untuk bertindak. Ross (1963: 2) juga menyebutkan bahwa ilustrasi, baik yang bentuknya sederhana maupun rumit adalah alat komunikasi visual yang dapat membantu, melengkapi, memperjelas, simbol-simbol tertulis.

3. Elemen visual

Elemen visual adalah alat yang digunakan seniman untuk membuat karya seni: warna, nilai, garis, perspektif, bentuk, ruang, dan tekstur (Matulka, 2008: 65).

Dalam buku *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Sanyoto (2017: 7) menyebutkan bahwa unsur atau elemen seni dan desain adalah bahan untuk merupa atau mendesain. Elemen-elemen atau unsur-unsur ini meliputi bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, *value*, dan ruang. Unsur-unsur ini saling berhubungan sehingga membentuk kesatuan.

Menurut Anggraini S & Nathalia (2018: 32), unsur-unsur visual adalah sesuatu yang dapat ditemukan dan dikenali dalam kehidupan sehari-hari. Unsur-unsur itu adalah garis, bentuk, tekstur, gelap terang atau kontras, ukuran, dan warna.

4. Dramatisasi/Dramatisme

Dramatisasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) digunakan untuk menggambarkan proses penyesuaian cerita untuk pertunjukan sandiwara atau pendramaan, serta hal yang membuat suatu peristiwa menjadi mengesankan atau mengenalkan.

Berdasarkan penelitian terhadap teori dramatisme Kenneth Burke, West & Turner (2017: 325) menyebutkan bahwa dramatisme mengonseptualisasikan kehidupan sebagai drama. Dramatisme menjadi metode yang cocok untuk membahas tindakan komunikasi antara teks, pembaca dari teks tersebut, serta tindakan teks. Menurut Burke, metafora dramatis sangat membantu dalam menggambarkan hubungan manusia karena didasarkan pada interaksi atau dialog.

Ambar (2018), dalam artikelnya yang merespons teori dramatisme Kenneth Burke menyimpulkan bahwa dramatisme adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk memahami penggunaan simbol-simbol dalam dunia sosial. Pendekatan ini sangat penting bagi teori komunikasi karena penggunaan simbol-simbol yang utama dapat terjadi melalui bahasa sebagai alat komunikasi.

BAB IV
LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan

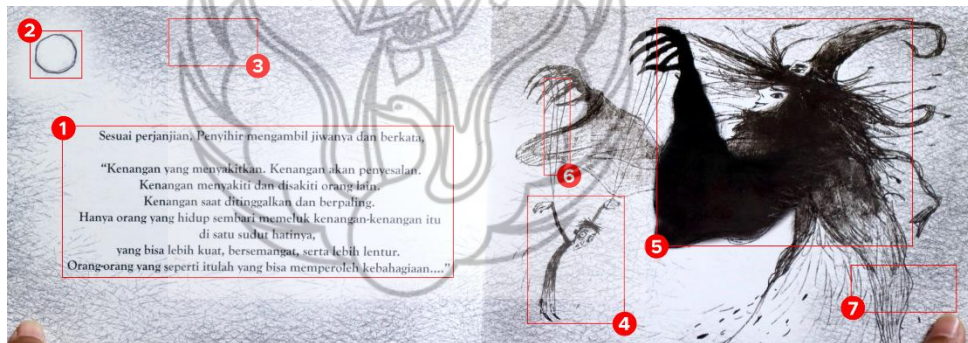
1. Analisis Visual Feldman

Untuk gambar yang lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4.1 Sampel 1
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Untuk gambar yang lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4.2 Identifikasi sampel 1
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Tabel 4.1 Keterangan identifikasi

No.	Halaman 11
1.	Teks: Sesuai perjanjian, Penyihir mengambil jiwanya dan berkata, "Kenangan yang menyakitkan. Kenangan akan penyesalan. Kenangan menyakiti dan disakiti orang lain. Kenangan saat ditinggalkan dan berpaling. Hanya orang yang hidup sembari memeluk kenangan-kenangan itu di satu sudut hatinya, yang bisa lebih kuat, bersemangat, serta lebih lentur. Orang-orang yang seperti itulah yang bisa memperoleh kebahagiaan...."
2.	Bulan purnama
3.	Elemen garis
Halaman 12	
4.	Lelaki
5.	Makhluk bertubuh besar
6.	Tali
7.	Jubah Penyihir

a. Deskripsi

Gambar 4.1 adalah halaman 11 dan 12 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 1: Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan*. Buku ini berisi 14 halaman. Halaman 11 diisi dengan teks berbahasa Indonesia yang terdiri dari delapan baris yang disusun menggunakan *typeface serif*. Latar belakang pada halaman 11 diisi dengan garis-garis pendek yang digambar mengikuti area teks. Pada bagian tepi halaman di atas teks terdapat objek bulan yang berbentuk lingkaran penuh.

Pada halaman 12, terdapat ilustrasi yang menggambarkan seorang pria yang tampak terangkat oleh makhluk berukuran jauh lebih besar. Pria tersebut terlihat dalam posisi terikat oleh jari-jari makhluk besar itu. Matanya digambarkan membelalak dengan kantung mata berwarna hitam. Mulutnya dibuat sedikit terbuka. Di sisi lain, makhluk besar tersebut mengenakan jubah panjang dan topi, menampilkan wajah tersebut tersenyum. Jubah Penyihir itu digambarkan berwarna hitam pada

bagian luar dan berwarna putih di bagian dalamnya. Jari dan kuku Penyihir terlihat panjang, menunjukkan ciri khas Penyihir pada umumnya.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada halaman 11 dan 12 digambarkan dengan menggunakan warna hitam. Latar belakang pada kedua halaman didominasi dengan warna putih dan tambahan garis-garis pendek yang disusun mengikuti bentuk objek-objek utama ilustrasi dan tata letak teks.

b. Analisis Formal

Merujuk pada teks, pria pada ilustrasi ini adalah Anak Lelaki yang disebut dalam teks cerita. Sedangkan makhluk bertubuh besar tersebut adalah Penyihir. Ekspresi wajah Anak Lelaki yang tergambar dengan mata membelalak dan mulut menganga secara efektif menyampaikan kepanikan dan ketakutan yang mendalam. Posisi tubuhnya yang pasrah dengan pergelangan tangan terikat dan tubuh membungkuk, memperkuat narasi ketidakberdayaan dan kepasrahan. Kontras antara ekspresi wajah penuh ketakutan dengan gestur tubuh yang pasif menciptakan dinamika visual yang menarik, sekaligus menyoroti konflik batin yang dialami karakter.

Teks pada halaman 11 memberikan konteks tentang interaksi antara Penyihir dan Anak Lelaki. Selanjutnya, ilustrasi pada halaman 12, secara visual merepresentasikan dinamika kekuasaan yang terjalin dalam interaksi tersebut. Posisi tubuh Anak Lelaki yang terikat dan ekspresi Penyihir yang penuh kepuasan menjadi visualisasi dari kalimat Penyihir, “Sesuai perjanjian, Penyihir mengambil jiwanya dan berkata, ...”.

Elemen visual seperti garis dan tekstur pada ilustrasi di halaman 11 dan 12 buku ini terlihat seperti goresan khas pensil. Objek-objek dan elemen dalam ilustrasi tersebut digambarkan secara ekspresif dan menonjolkan tekstur dari pensil, sehingga menciptakan visual yang sedikit berantakan.

Kontras gelap terang dalam ilustrasi tampak strategis. Bagian bercahaya yang terbentuk dari warna putih, pada wajah Anak Lelaki, menciptakan sorotan dramatis pada ekspresi ketakutannya. Bagian tersebut sangat kontras dengan bagian bawah mata Anak Lelaki yang berwarna hitam pekat. Secara medis, bagian bawah mata atau kantung mata yang gelap merupakan ciri kelelahan. Hal ini menggambarkan betapa tersiksanya Anak Lelaki tersebut dengan ketakutan akan mimpi buruk yang dia alami seperti dalam cerita.

Tata letak teks dan ilustrasi pada bagian tengah halaman menciptakan keseimbangan visual yang simetris. Hal ini memberikan kesan harmoni dan stabilitas pada desain. Penggunaan garis-garis latar belakang yang semakin renggang menuju pusat halaman menciptakan efek gradasi. Teknik ini dapat menarik perhatian pembaca menuju teks dan ilustrasi utama. Dominasi warna hitam, putih dan abu-abu menciptakan suasana seperti misteri, kekuatan gelap, atau hal-hal negatif yang sesuai dengan tema cerita (Darmaprawira, 2002: 37-38).

c. Interpretasi

Kalimat "Sesuai perjanjian, Penyihir mengambil jiwanya..." secara jelas memberikan konteks atas ilustrasi pada halaman 12 yang memperlihatkan Penyihir yang mengendalikan tubuh Anak Lelaki tersebut. Wujud Penyihir mewakili kekuatan yang tidak hanya 'mengambil jiwa' secara harfiah, tetapi juga mengontrol pikiran Anak Lelaki itu. Tubuh Anak Lelaki yang terikat dan terangkat oleh Penyihir menggambarkan kondisi yang tidak berdaya dan terjebak, sesuai dengan narasi yang menceritakan penderitaan melalui kenangan menyakitkan.

Narasi tentang kenangan menyakitkan, penyesalan, dan ditinggalkan tergambarkan dengan baik pada ekspresi Anak Lelaki. Fisik yang tampak lelah dan tersiksa mengekspresikan bagaimana kenangan buruk dapat menciptakan trauma yang mendalam. Berdasarkan narasi dan visual yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa seri kedua buku IOTNBO ini membawakan tema penderitaan

dan trauma. Tema ini sesuai dengan keseluruhan cerita yang mengeksplorasi masalah emosional dan psikologis.

Masalah utama yang ingin dibawakan dalam ilustrasi ini adalah tentang bagaimana menghadapi ketakutan. Anak Lelaki dalam cerita ini hanya berfokus untuk menghapus mimpi atau kenangan buruk yang dia alami. Alih-alih mendapat ketenangan, ia justru merasa lebih hampa dan tidak bahagia. Seperti apa yang Penyihir katakan, “Hanya orang yang hidup sembari memeluk kenangan-kenangan itu di satu sudut hatinya, yang bisa lebih kuat, bersemangat, serta lebih lentur. Orang yang seperti itulah yang bisa memperoleh kebahagiaan...”.

Ilustrasi pada buku ini menunjukkan gaya ilustrasi yang ekspresif. Gaya gambar yang ekspresif umumnya dipakai untuk menyampaikan perasaan. Ilustrasi yang ekspresif dengan tekstur yang menonjol dapat menekankan narasi ketegangan. Kontras antara ekspresi Anak Lelaki dan Penyihir juga mencerminkan masalah terjadi. Secara artistik, ilustrasi pada buku ini cukup efektif dalam menciptakan suasana untuk menciptakan hubungan antara pembaca dan karya.

Dari perspektif intelektual, halaman ini membawakan isu-isu seperti ketakutan, ketidakberdayaan dan kekuasaan. Relasi antara Anak Lelaki dan Penyihir menyimbolkan bentuk-bentuk kontrol dalam kehidupan manusia yang tidak hanya dipicu faktor eksternal, namun juga dari faktor internal manusia itu sendiri.

Dengan demikian, halaman 11 dan 12 dari buku ini menyajikan kombinasi yang kuat antara elemen visual dan naratif. Setiap elemen berperan baik dalam menciptakan kesan mendalam tentang tema dan pesan yang ingin disampaikan.

d. Evaluasi (*Judgement*)

Berdasarkan ketiga tahapan yang telah dilakukan, terdapat beberapa penilaian terhadap halaman 11 dan 12 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 1: Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan*.

Visual yang hadir pada kedua halaman ini memperjelas pesan yang terdapat dalam teks, sehingga menciptakan perpaduan yang kuat antara

visual dan naratif. Konflik yang terjadi antar karakter, secara visual terwakili oleh ekspresi dan gestur pada tiap karakter. Kedua halaman ini menjadi bentuk desain komunikasi visual yang berhasil mencapai tujuannya.

Gaya ilustrasi yang digunakan juga berhasil suasana yang ingin disampaikan serta memperkuat tema atau isu yang dibawakan. Hal ini mempertegas bahwa dalam desain komunikasi visual, gaya ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan atau emosi dari sebuah karya seni.

Elemen-elemen visual yang terdapat dalam halaman ini tidak hanya berperan sebagai elemen estetika, namun juga mampu menghidupkan isu-isu atau tema yang terkandung dalam cerita.

Di samping semua keunggulan tersebut, ada hal-hal yang sepertinya masih bisa dikembangkan dari ilustrasi tersebut. Latar belakang putih yang tampak kosong pada kedua halaman berpotensi untuk dikembangkan menjadi latar visual yang lebih beragam atau kompleks untuk menambah lapisan makna pada ilustrasi.

Secara keseluruhan, halaman 11 dan 12 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 1: Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan* berhasil menciptakan suasana yang menggugah emosi pembaca. Ilustrasi yang disajikan relevan dengan tema dalam buku ini. Kekuatan visual dan narasi yang terjalin erat menjadikan karya ini sebagai desain komunikasi visual yang berhasil mencapai tujuannya.

2. Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif)

a) *Symbolic Action*



Gambar 4.1 Bulan

Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

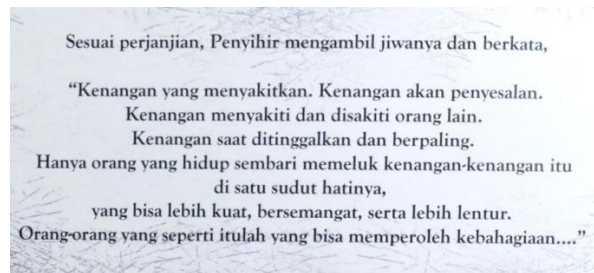
Objek pertama yang memiliki sifat simbolis pada halaman 11 dan 12 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 1: Anak Lelaki yang Penuh Ketakutan* adalah bulan. Dalam konteks emosional atau psikologis, bulan dapat menjadi objek dengan makna simbolis yang kuat. Bulan dapat menghadirkan suasana yang tenang, romantis, atau bahkan kesepian hingga ketakutan. Bulan pada halaman 11 dari seri pertama ini bisa menjadi simbol dari perasaan yang dimiliki karakter dalam cerita ini.



Gambar 4.2 Penyihir

Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Objek kedua adalah makhluk bertubuh besar atau Penyihir. Penyihir adalah karakter yang cukup sering muncul dalam berbagai cerita. Penyihir sering digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan dan kekuasaan yang melampaui manusia. Oleh karena itu, Penyihir pada halaman 12 dapat menjadi simbol atas kekuasaan atau kekuatan yang membelenggu karakter utama dalam cerita ini.

b) *Human Intervention*

Gambar 4.3 Teks halaman 11
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Bagian pertama yang menunjukkan adanya keterlibatan manusia dalam perancangan buku tersebut adalah pemilihan *typeface*. Pada halaman 11 terdapat teks dengan *typeface* jenis serif. Serif merupakan *typeface* yang dianggap paling *legible* dan *readable* sebagai *textype*. *Typeface* serif juga dapat memberikan kesan yang serius, gelap, dan misterius (Rustan, 2010:108-112). Hal ini menunjukkan adanya campur tangan dan pertimbangan perancang dalam memilih *typeface* yang sesuai dengan tema cerita.

Bagian kedua adalah penggunaan elemen garis dan warna dalam ilustrasi. Garis pendek yang disusun secara repetisi memberikan kesan remang yang mendukung suasana dalam ilustrasi. Warna monokrom pada keseluruhan ilustrasi juga cocok dengan tema gelap. Pemilihan dan penyajian elemen-elemen ini merupakan hasil keputusan perancang dalam menghadirkan suasana yang mendukung narasi cerita yang ingin disampaikan.

Berdasarkan kedua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi pada halaman ini dirancang dengan melibatkan campur tangan manusia.

c) *Presence of The Audience*

Gambar 4.4 Wajah Anak Lelaki
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Bagian yang menunjukkan adanya keterlibatan pembaca dalam ilustrasi dapat dilihat pada penggambaran karakter di dalamnya. Mata Anak Lelaki yang membelalak dengan kantung mata hitam pekat menunjukkan ketakutan atau kecemasan. Di sisi lain, Penyihir digambarkan dengan ekspresi tersenyum yang memperkuat kesan kekuasaan atas Anak Lelaki.



Gambar 4.5 Anak Lelaki dan Penyihir
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Kontras antara ukuran Anak Lelaki dan Penyihir menciptakan perasaan ketidakberdayaan yang menunjukkan ketimpangan kekuasaan. Tubuh pria yang terikat pada jari-jari Penyihir semakin memperjelas ketidakberdayaan Anak Lelaki tersebut. Bagian ini memancing keterlibatan pembaca dalam merasakan kondisi yang dialami karakter utama dalam cerita.

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi pada halaman ini memiliki beberapa elemen visual yang melibatkan keberadaan pembaca serta menjadi daya tarik dari ilustrasi itu sendiri.

3. Dramatisme Burke

Karakter yang dipilih untuk dianalisis pada bagian ini adalah Anak Lelaki. Anak Lelaki dipilih karena dia memiliki kriteria dalam analisis pentad, yaitu aktor, adegan, tindakan, cara untuk melakukan tindakan tersebut, dan tujuan yang ingin dicapainya dalam kehidupan. Penentuan ini juga akan membantu memahami bagaimana setiap elemen visual dalam ilustrasi dapat menciptakan dramatisme melalui penggambaran setiap tindak tanduk karakter ataupun karakter itu sendiri.

Tabel di bawah ini adalah hasil analisis yang menunjukkan keberadaan setiap atribut dalam analisis pentad pada karakter Anak Lelaki dalam seri pertama buku IOTNBO.

Tabel 4.2 Analisis dramatisme

Analisis Pentad	Hasil Analisis
<i>The Act</i>	Anak Lelaki yang tidak berdaya
<i>The Scene</i>	Saat Anak Lelaki sudah dewasa dan Penyihir ingin mengambil jiwanya
<i>The Agent</i>	Anak Lelaki
<i>Agency</i>	Anak Lelaki mencoba melupakan kenangan buruknya
<i>Purpose</i>	Menjadi orang yang sangat bahagia
<i>Attitude</i>	Anak Lelaki ini menganggap dirinya tidak bahagia meskipun sudah mencoba melupakan kenangan buruknya

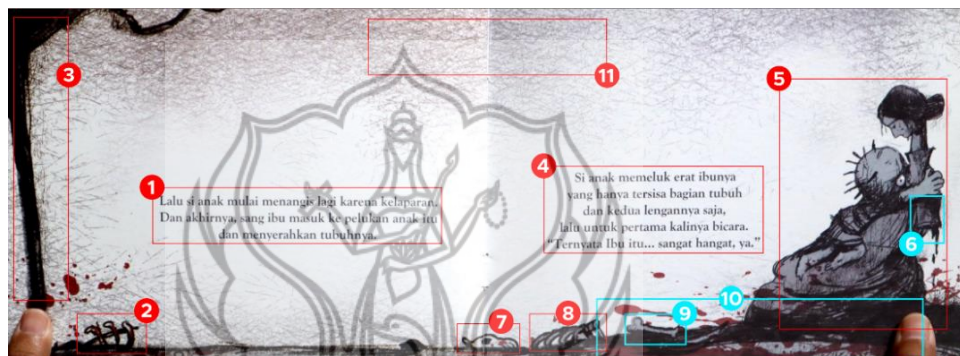
B. Anak Zombi

1. Analisis Visual Feldman



Gambar 4.6 Sampel 2
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Untuk gambar yang lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4.7 Identifikasi sampel 2
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Tabel 4.3 Keterangan identifikasi

No.	Halaman 19
1.	Teks: Lalu si anak mulai menangis lagi karena kelaparan. Dan akhirnya, sang ibu masuk ke pelukan anak itu dan menyerahkan tubuhnya.
2.	Tulang rusuk
3.	Tiang
Halaman 20	
4.	Teks: Si anak memeluk erat ibunya yang hanya tersisa bagian tubuh dan kedua lengannya saja, lalu untuk pertama kalinya bicara. "Ternyata Ibu itu... sangat hangat, ya."

5.	Seorang anak dan wanita
6.	Lengan yang putus
7.	Tulang kepala hewan
8.	Tulang rusuk
9.	Tulang kaki
10.	Darah
11	Elemen garis

a. Deskripsi

Gambar 4.2 adalah halaman 19 dan 20 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 2: Anak Zombi*. Buku ini terdiri dari 22 halaman. Halaman 19 diisi dengan teks berbahasa Indonesia yang terdiri dari tiga baris dengan menggunakan jenis *typeface serif*. Pada halaman ini terdapat ilustrasi yang tampak seperti tulang rusuk dengan bercak-bercak berwarna merah, tergeletak di atas permukaan datar. Di sebelah tulang itu terlihat objek vertikal berwarna hitam yang menyerupai tiang bangunan. Latar belakangnya didominasi warna putih, dengan garis-garis pendek yang mengikuti bentuk teks.

Selanjutnya, halaman 20 diisi dengan teks yang terdiri dari lima baris dengan jenis *typeface* yang sama yaitu *serif*. Ilustrasi pada halaman memperlihatkan sosok wanita dan makhluk bertubuh kecil. Wanita itu tidak memiliki tangan. Ia terlihat sedang memangku dan menatap makhluk bertubuh kecil itu. Makhluk bertubuh kecil yang dipangku itu terlihat sedang memeluk tubuh wanita itu. Ia memiliki kepala yang lebih besar serta beberapa helai rambut di kepalanya, terlihat mengernyit dengan mata yang membelalak dan mulut yang menganga. Pada bagian tubuh dan di sekitar wanita itu terdapat bercak-bercak berwarna merah serta beberapa tulang, seperti tulang rusuk dan tulang kepala hewan. Halaman 20 juga berisi garis-garis yang disusun serupa dengan halaman 19, dengan latar belakang yang didominasi warna putih.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada gambar 4.2 digambar menggunakan warna hitam, abu-abu dan merah. Kedua halaman

tersebut membentuk satu ilustrasi besar yang membentang dari halaman 19 hingga 20, menciptakan kesatuan visual.

b. Analisis Formal

Merujuk pada teks, makhluk bertubuh kecil pada ilustrasi di halaman 20 adalah seorang anak yang dijuluki Anak Zombi dan wanita tersebut adalah ibunya. Figur anak itu tampil dengan karakteristik visual yang tidak seperti anak pada umumnya. Mata lebar dan mengernyitnya, serta mulut yang terbuka lebar, mengindikasikan ekspresi ketakutan dan kesedihan yang mendalam. Tubuhnya terlihat berusaha meraih sang ibu yang hanya tertunduk dengan mata sayu, terdiam menatap Anak Zombi itu. Lengan sang ibu yang putus terlihat meneteskan cairan berwarna hitam. Bagian ini seperti ingin menunjukkan bahwa lengan itu baru saja terputus sehingga masih mengeluarkan darah. Kondisi ini membuat sang ibu tampak pasif, membiarkan Anak Zombi itu memeluknya. Objek-objek tulang seperti tulang rusuk dan tulang kepala hewan dengan bercak darah memberikan narasi kematian.

Pada kedua halaman terdapat teks dengan jenis *typeface* serif yang memberikan nuansa serius. Pilihan *typeface* ini sesuai dengan isi cerita pada halaman 19 dan 20 yang terdengar melankolis.

Dilihat dari elemen visualnya, garis atau goresan yang membentuk ilustrasi pada gambar 4.2 terlihat seperti tekstur pensil. Beberapa objek dalam ilustrasi digambarkan secara ekspresif dengan menonjolkan tekstur khas pensil. Namun, objek darah dibuat lebih pekat sehingga menciptakan kontras dengan objek lainnya.

Penggunaan gelap terang pada ilustrasi dalam buku ini cukup efektif. Kontras yang seimbang antara area gelap dan terang tidak hanya membuat visual utama menonjol, tetapi juga menciptakan atmosfer yang mendukung narasi.

Teks pada kedua halaman ditata dengan mengisi bagian kosong untuk mengimbangi ilustrasi. Garis-garis pada latar belakang disusun

lebih rapat pada tepi halaman dan semakin berjarak ketika mendekati teks dan ilustrasi sehingga menciptakan kesan gradasi.

Pemilihan warna cukup terbatas namun tetap efektif dalam menggambarkan tema dari cerita. Penggunaan warna merah sebagai warna aksen memberikan efek emosional yang kuat dan menarik perhatian. Secara keseluruhan, kombinasi elemen-elemen visual pada buku ini berhasil menyampaikan pesan yang jelas dan sesuai dengan nuansa tema yang dibawakan.

c. Interpretasi

Ilustrasi pada halaman 19 dan 20 buku *It's Okay To Not Be Okay Book 2: Anak Zombi* menampilkan kisah menyedihkan antara seorang ibu dan anak yang digambarkan sebagai zombi.

Bagian deskripsi menguraikan lebih rinci tentang halaman 19 dan 20 dari buku *It's Okay To Not Be Okay Book 2: Anak Zombi* yang terdiri dari 22 halaman. Halaman 19 dan 20 terlihat membentuk satu ilustrasi besar yang menyatu dan terhubung. Halaman 19 menampilkan teks berbahasa Indonesia dengan *typeface serif* yang disertai dengan ilustrasi tulang rusuk yang terletak di tanah dengan bercak merah dan sebuah objek yang berdiri tegak seperti tiang. Latar belakang ilustrasi diisi dengan garis-garis pendek yang mengikuti area teks. Halaman 20 menampilkan teks yang terdiri dari lima baris dengan *typeface* yang sama, dan ilustrasi seorang wanita tanpa tangan yang memangku makhluk bertubuh kecil yang dikenal sebagai "Anak Zombi". Anak ini memiliki kepala yang besar, sedikit rambut, dan ekspresi wajah yang menunjukkan kesedihan dan keterkejutan. Di sekitar wanita tersebut, terdapat bercak-bercak merah serta beberapa tulang, menambah nuansa suram pada gambar. Latar belakang pada halaman 20 disusun serupa dengan halaman 19 dengan garis-garis yang menciptakan gradasi. Warna yang digunakan dalam ilustrasi didominasi oleh hitam dan merah, memberikan kesan visual yang dramatis dan menegangkan.

Selanjutnya, bagian analisis formal memberikan penekanan pada hubungan antara Anak Zombi dan ibunya, wajah Anak Zombi

digambarkan dengan ekspresi sedih dan kaget, dengan mata lebar dan mulut menganga. Tubuhnya yang kecil berusaha meraih tubuh ibunya, menunjukkan kerinduan dan keterikatan emosional. Sang ibu dengan mata sayu tertunduk terlihat pasrah dan membiarkan Anak Zombi itu memeluknya. Tangannya yang putus masih meneteskan cairan berwarna hitam, melambangkan darah yang baru saja mengalir.

Secara visual, ilustrasi pada kedua halaman ini menggunakan goresan yang menyerupai tekstur pensil, memberikan kesan kasar dan sedikit berantakan, sesuai dengan tema yang gelap dan penuh penderitaan. Warna merah pada darah dibuat pekat untuk menonjolkan elemen kekerasan, sementara penggunaan kontras antara gelap dan terang memperkuat elemen visual yang ingin ditonjolkan. Teks pada kedua halaman ditempatkan secara strategis untuk mengisi bagian kosong dan menyeimbangkan ilustrasi. Gradasi yang diciptakan oleh garis-garis pada latar belakang menambah kedalaman visual dan membantu memfokuskan perhatian pada elemen-elemen penting dalam ilustrasi. Warna dominan hitam, coklat, dan merah mewakili narasi tentang cinta, pengorbanan, kehangatan sekaligus kematian, dan dukacita (Darmaprawira, 2002: 37-38).

d. Evaluasi

Komposisi visual dari halaman 19 dan 20 tampak dipertimbangkan dengan baik dan cukup unggul secara artistik. Ilustrasi pada kedua halaman ini membentang dari satu halaman ke halaman lainnya sehingga menciptakan kesinambungan visual yang kuat. Bagian ini memberikan kesan bahwa kedua halaman tersebut merupakan satu kesatuan naratif, memperkuat alur cerita secara visual. Penempatan objek-objek seperti tulang, bercak darah, dan karakter-karakter utama diatur sedemikian rupa sehingga menciptakan keseimbangan yang dramatis dengan tetap mempertahankan ketegangan visual.

Ilustrasi pada halaman 19 dan 20 juga cukup berhasil menangkap ekspresi emosi dengan sangat baik. Wajah Anak Zombi yang menampilkan kesedihan dan keterkejutan, serta mata sayu sang ibu

yang pasrah, menyampaikan hubungan emosional yang mendalam antara kedua karakter. Visualisasi emosi ini menunjukkan kepekaan artistik yang tinggi dalam mengekspresikan perasaan melalui visual.

Goresan yang mirip tekstur pensil pada ilustrasi memberikan kesan kasar dan berantakan yang sesuai dengan tema gelap dari cerita. Tekstur ini juga menambah dimensi dan kedalaman pada gambar, memberikan nuansa yang lebih realistis dan dramatis. Detail seperti bercak darah dan tulang-tulang juga ditampilkan dengan sangat baik, menambah kekayaan visual dari ilustrasi ini.

Integrasi antara teks dan gambar cukup baik dengan teks ditempatkan di bagian kosong untuk mengimbangi ilustrasi tanpa mengganggu elemen visual utama. Penempatan ini menunjukkan perhatian yang detail terhadap tata letak dan keseimbangan antara teks dan gambar, sehingga kedua elemen tersebut saling mendukung untuk menciptakan pengalaman visual yang harmonis dan efektif.

Ilustrasi pada halaman 19 dan 20 dari buku *It's Okay To Not Be Okay Book 2: Anak Zombi* dinilai baik dalam berbagai aspek visual, mulai dari komposisi hingga penggunaan warna dan ekspresi emosi. Penggambaran yang penuh perasaan, didukung oleh detail yang kuat dan integrasi elemen visual yang efektif, menjadikan ilustrasi ini sebagai contoh yang mengesankan secara visual. Secara keseluruhan, halaman-halaman ini berhasil menciptakan dampak visual yang kuat.

2. Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif)

a. *Symbolic Action*



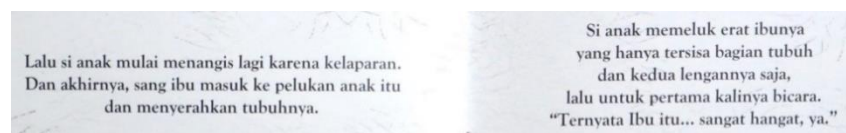
Gambar 4.8 Anak Zombi
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Salah satu objek yang memiliki sifat simbolik dalam ilustrasi ini adalah karakter Anak Zombi. Zombi dalam film-film horor pada umumnya digambarkan sebagai karakter manusia yang mengalami suatu perubahan yang membuat mereka kehilangan kendali atas diri mereka sendiri. Zombi juga digambarkan sebagai makhluk dengan insting untuk menyerang dan memakan makhluk lain yang mereka temui.

Anak dengan karakteristik yang mirip dengan zombi ini dapat dilihat sebagai simbol kehilangan dan kekosongan, seperti halnya zombi yang kehilangan kesadaran dan tidak terkendali.

b. *Human Intervention*

Bagian-bagian yang menunjukkan adanya campur tangan manusia dalam proses penciptaan karya visual ini dapat dilihat dari pemilihan elemen visual dan penggambaran karakter di dalamnya.



Gambar 4.9 Teks pada halaman 19 dan 20
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Sama seperti seri pertamanya, keseluruhan seri kedua ini juga menggunakan *typeface* jenis serif yang sama, sebagai *textypenya*.

Kedua halaman pada seri kedua ini juga memiliki elemen garis dengan susunan yang sama dengan halaman pada seri pertama. Hal ini menunjukkan bahwa perancang mempertimbangkan ciri khas dari buku ini sehingga dapat diidentifikasi sebagai karya yang dirancang oleh orang yang sama.



Gambar 4.10 Darah dan tulang-tulang
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Bagian selanjutnya adalah darah dan tulang pada ilustrasi. Darah berwarna merah pada kedua halaman ini digambarkan secara ekspresif sehingga menampilkan darah yang berceceran. Berdasarkan cerita dalam buku ini, wanita atau ibu Anak Zombi telah membunuh banyak hewan bahkan memotong bagian tubuhnya sendiri untuk diberikan sebagai makanan kepada Anak Zombi itu. Tulang-tulang yang berserakan menunjukkan banyaknya pembantaian atau kematian yang terjadi, namun Anak Zombi itu tetap tidak merasa kenyang atau puas sehingga sang ibu harus mengorbankan tubuhnya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa perancang mencoba untuk membuat adegan yang dramatis untuk mendukung narasi cerita tersebut.

Pemilihan warna dalam ilustrasi ini juga menunjukkan adanya campur tangan manusia dalam proses perancangannya. Keseluruhan warna dalam ilustrasi ini adalah hitam, abu-abu, dan merah. Warna-warna ini mendukung tema cerita serta suasana yang gelap dan suram dalam buku ini. Sebagian kecil warna merah tampak mencolok dan menyoroti narasi kematian dalam cerita.

c. *Presence of An Audience*

Bagian yang menunjukkan adanya keterlibatan pembaca dalam ilustrasi dapat dilihat dari apa yang sudah dijabarkan sebelumnya. Pemilihan *typeface*, elemen warna dan garis, serta gambar yang disajikan dalam ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa perancang

ingin mengajak pembaca untuk turut merasakan emosi dalam cerita baik melalui karakter atau pun atmosfer dari ilustrasi tersebut. Pembaca diharapkan dapat merasakan momen mengharukan antara Anak Zombi dan ibunya.

3. Dramatisme Burke

Karakter yang dipilih untuk dianalisis pada bagian ini adalah Anak Zombi. Anak Zombi dipilih karena dia memiliki kriteria dalam analisis pentad, yaitu aktor, adegan, tindakan, cara untuk melakukan tindakan tersebut, dan tujuan yang ingin dicapainya dalam kehidupan. Penentuan ini juga akan membantu memahami bagaimana setiap elemen visual dalam ilustrasi dapat menciptakan dramatisasi melalui penggambaran setiap tindak tanduk karakter ataupun karakter itu sendiri.

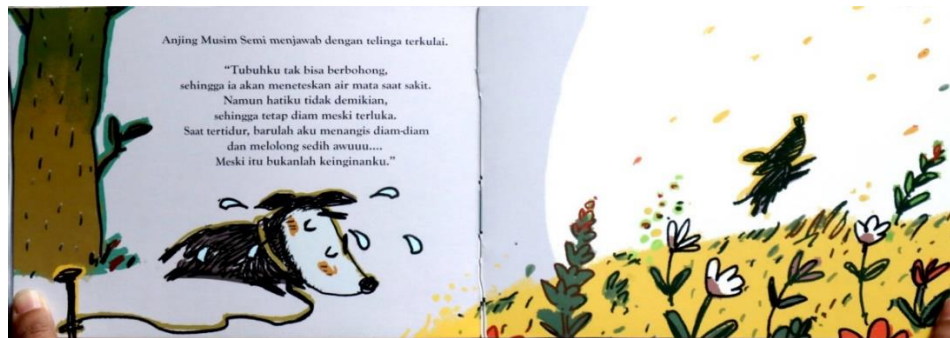
Tabel di bawah ini adalah hasil analisis yang menunjukkan keberadaan setiap atribut dalam analisis pentad pada karakter Anak Zombi dalam seri kedua buku IOTNBO.

Tabel 4.4 Analisis dramatisme

Analisis Pentad	Hasil Analisis
<i>The Act</i>	Anak Zombi memeluk erat tubuh ibunya untuk pertama kalinya
<i>The Scene</i>	Saat tidak ada lagi makanan yang bisa diberikan kepada Anak Zombi
<i>The Agent</i>	Anak Zombi
<i>Agency</i>	Berbicara
<i>Purpose</i>	Untuk mendapatkan apa yang dia butuhkan
<i>Attitude</i>	Anak Zombi tidak tahu apa yang sebenarnya dia butuhkan

C. Anjing Musim Semi

1. Analisis Visual Feldman



Gambar 4.11 Sampel 3
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Untuk gambar yang lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4.12 Identifikasi sampel 3
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Tabel 4.5 Keterangan identifikasi

No.	Halaman 7
1.	Teks: Anjing Musim Semi menjawab dengan telinga terkulai. "Tubuhku tak bisa berbohong, sehingga ia akan meneteskan air mata saat sakit. Namun hatiku tidak demikian, sehingga tetap diam meski terluka. Saat tertidur, barulah aku menangis diam-diam dan melolong sedih awuuu.... Meski itu bukanlah keinginanaku."
2.	Seekor anjing
3.	Tali mengikat leher anjing
4.	Tetes air

5.	Patok
	Halaman 8
6.	Pohon
7.	Siluet anjing
8.	Rerumputan
9.	Bunga
10.	Daun beterbangan
11.	Warna latar belakang yang berbeda

a. Deskripsi

Gambar 4.3 adalah halaman 7 dan 8 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 3: Anjing Musim Semi*. Buku ini terdiri dari 14 halaman. Halaman 7 diisi dengan teks berbahasa Indonesia yang terdiri dari delapan baris dengan menggunakan jenis *typeface serif*. Pada halaman ini terdapat ilustrasi utama yang menampilkan pohon dan seekor anjing. Leher anjing itu terdapat sebuah tali yang diikat pada sebuah patok yang tertancap di tanah. Anjing itu berbaring di tanah, dengan mata terpejam. Di sekitar kepala anjing itu menyebar tetesan air. Latar belakang pada halaman 7 terlihat kosong dan hanya diberi warna abu-abu.

Halaman 8 diisi dengan ilustrasi yang menampilkan siluet yang mirip dengan anjing di halaman 7. Siluet itu terlihat melayang di atas rerumputan berwarna kuning yang penuh dengan bunga-bunga dan menunjukkan gestur melompat. Warna abu-abu dari latar belakang halaman 7 terlihat membentang ke sebagian halaman 8. Bagian lainnya dibuat lebih bercahaya dengan warna putih terang.

Ilustrasi pada seri ketiga IOTNBO ini cukup berbeda, terutama pada bagian warna. Jika dibandingkan dengan seri lainnya, ilustrasi pada seri ketiga IOTNBO ini memiliki lebih banyak warna seperti kuning, jingga, hijau tua, hijau muda, merah, coklat muda dan abu-abu. Garis-garis yang membentuk objek dalam ilustrasi juga terlihat lebih jelas.

b. Analisis Formal

Berdasarkan teks di halaman 7, anjing tersebut adalah karakter utama dalam cerita yang dijuluki sebagai ‘Anjing Musim Semi’. Anjing tersebut digambarkan dengan ekspresi wajah yang penuh kesedihan, ditandai dengan telinga terkulai, mata tertutup, dan air mata yang memuncrat, sesuai dengan teks “Saat tertidur, barulah aku menangis diam-diam dan melolong sedih awuuu....”.

Perbedaan signifikan dalam palet warna antara halaman 7 dan 8 menciptakan kontras yang kuat dan mendukung perkembangan naratif. Latar belakang berwarna abu-abu pada halaman 7 menciptakan suasana malam yang gelap dan suram, merefleksikan kondisi emosional anjing yang sedang berduka. Sebaliknya, latar belakang putih pada halaman 8 menghadirkan suasana yang lebih cerah dan optimistis, seolah menyinari harapan baru.

Penggunaan elemen alam seperti bunga dan daun pada halaman 8 memperkaya makna simbolik ilustrasi. Elemen-elemen ini melambangkan pertumbuhan, kebangkitan, dan siklus kehidupan. Kontras antara suasana gelap pada halaman 7 dan suasana cerah pada halaman 8, serta kehadiran elemen alam, menciptakan semacam *arc* naratif yang menyiratkan adanya keinginan akan perubahan dalam diri karakter anjing.

Jika melihat garis yang membentuk setiap objek, ilustrasi pada halaman 7 dan 8 ini digambarkan dengan *marker* atau spidol. Garis itu dibuat tebal dan sedikit ekspresif. Objek dalam ilustrasi juga diwarnai dengan *marker* sehingga menampilkan warna yang pekat.

c. Interpretasi

Berdasarkan deskripsi dan analisis formal yang dilakukan sebelumnya, dapat dilihat bahwa anjing dalam buku ini melambangkan perjuangan emosional yang tersembunyi. Dalam teks, karakter anjing ini mengatakan, “Tubuhku tak bisa berbohong, sehingga ia akan meneteskan air mata saat sakit. Namun hatiku tidak demikian, sehingga tetap diam meski terluka.” Hal ini menggambarkan manusia

sering menyembunyikan perasaan terdalamnya, meski rasa sakit itu sudah terlihat secara fisik. Anjing yang menangis diam-diam ketika tertidur mewakili perasaan-perasaan yang dipendam serta ketidakmampuan untuk mengungkapkan perasaannya yang sebenarnya.

Ilustrasi di halaman 7 menekankan kesedihan ini dengan gambar anjing yang terbaring, terikat pada patok, dengan mata tertutup dan air mata yang terpercik, mencerminkan kondisi fisik dan perasaan terkekang. Namun, halaman 8 terdapat menunjukkan perbedaan melalui siluet anjing melompat di atas hamparan rumput dan bunga yang mengisyaratkan pembebasan, harapan baru, dan kemampuan untuk bangkit dari kesedihan.

Dengan demikian, arti keseluruhan dari karya ini adalah sebuah perjalanan emosional dari keterikatan, rasa sakit, kesedihan dan harapan.

Tema utama dari halaman 7 dan 8 adalah perjalanan emosional dari penderitaan menuju pembebasan dan kelepasan. Pada awalnya, anjing tersebut terlihat dalam keadaan yang tertekan, baik secara fisik maupun emosional. Ekspresi wajahnya yang sedih, posisi tubuh yang lemah, dan latar belakang suram mencerminkan kondisi ini. Ini berhubungan erat dengan kehidupan manusia yang kerap menghadapi masa-masa sulit, ketika seseorang merasa terjebak oleh keadaan atau perasaan yang menyakitkan.

Masalah yang disoroti dalam karya ini adalah kesulitan dalam mengungkapkan dan menangani rasa sakit emosional. Teks di halaman 7 menunjukkan bagaimana anjing tersebut menyembunyikan rasa sakitnya di dalam hati. Ini mencerminkan pengalaman banyak orang yang tidak bisa mengungkapkan perasaan mereka secara terbuka, atau secara terpaksa harus menyembunyikan luka mereka.

Hal ini juga berkaitan dengan masalah keterikatan. Anjing yang terikat pada patok menggambarkan seseorang yang terjebak dalam situasi yang tidak diinginkan atau mungkin dalam emosi yang negatif.

Rasa sakit emosional ini tampak tidak dapat dilihat oleh orang lain, tetapi sangat dirasakan oleh individu itu sendiri. Masalah ini juga relevan dalam konteks kehidupan manusia di mana banyak orang berjuang dengan perasaan yang tidak dapat mereka ungkapkan atau lepaskan.

Dari perspektif artistik, penggunaan warna dan garis dalam ilustrasi ini sangat efektif dalam menyampaikan pesan emosional. Pada halaman 7, latar belakang abu-abu menciptakan suasana dingin, melankolis, damai dan narasi tentang harapan yang memperkuat kesan kesedihan yang dialami oleh anjing (Darmaprawira, 2002: 38). Garis-garis tebal dan ekspresif yang digunakan dalam ilustrasi memperkuat perasaan tekanan emosional dan intensitas yang ada di dalam karakter.

Halaman 8 memperlihatkan penggunaan kontras yang signifikan. Warna yang beragam pada rumput dan bunga-bunga menciptakan suasana yang cerah dan penuh kebahagiaan (Darmaprawira, 2002: 38). Garis-garis pada ilustrasi tetap tebal, namun gambar siluet anjing yang melayang menciptakan kesan ringan, seolah-olah anjing tersebut terbebas dari beban yang menahannya.

Secara simbolik, elemen alam seperti bunga dan rerumputan melambangkan pertumbuhan dan kebangkitan yang memberikan makna lebih dalam pada perjalanan emosional karakter. Bunga-bunga ini tidak hanya menjadi elemen dekoratif, tetapi juga dapat melambangkan kelahiran kembali atau fase baru dalam kehidupan karakter.

d. Evaluasi

Berdasarkan ketiga tahapan sebelumnya, dapat dilihat bahwa ilustrasi pada halaman 7 dan 8 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 3: Anjing Musim Semi* menunjukkan beberapa keunggulan artistik dan estetis yang berhasil membangun suasana yang sesuai dengan cerita di dalamnya.

Ilustrasi pada halaman 7 dan 8 terlihat cukup berbeda dalam penggunaan palet warna. Warna abu-abu pada halaman 7 membentuk

atmosfer dingin dan melankolis yang sesuai dengan tema kesedihan dan keterikatan emosional yang diceritakan dalam teks. Warna ini tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga sebagai elemen yang merepresentasikan emosional yang menguatkan nuansa rasa sakit yang dialami oleh karakter anjing.

Sebaliknya, halaman 8 menghadirkan warna-warna cerah seperti kuning, jingga, merah muda, dan hijau muda dengan elemen bunga yang merepresentasikan semangat, kebahagiaan, dan kegembiraan (Darmaprawira, 2002: 37-38). Kontras tajam ini sangat efektif dalam menciptakan wujud perubahan dan transisi dari penderitaan menuju kebebasan. Latar belakang cerah dengan yang memotong warna abu-abu memberikan kesan seolah-olah ada cahaya atau harapan yang menerangi perjalanan karakter anjing.

Ilustrasi anjing di halaman 7 dengan kondisi terbaring dan terikat pada patok mencerminkan kondisi keterikatan emosional dan fisik. Simbol anjing yang berbaring dengan mata yang terpejam serta air mata, menyampaikan rasa duka mendalam dan ketidakmampuan untuk mengungkapkan kesedihan secara terbuka. Teks pada halaman 7 juga memperkuat narasi ini, menyoroti tema perasaan tersembunyi dan keterikatan.

Pada halaman 8, siluet anjing yang melayang di atas rerumputan dan bunga-bunga melambangkan pembebasan emosional, namun semu. Rerumputan yang kuning dan bunga-bunga penuh warna membawa pesan kebangkitan dan transformasi, memperkaya makna naratif dan estetika. Gerakan melompat anjing dalam siluet memberikan visualisasi dari harapan dan kelahiran kembali setelah melewati penderitaan. Elemen alam ini membawa simbolisme harapan akan kehidupan dan siklus baru, memperkuat tema kebangkitan dan pembebasan.

Secara estetika, karya ini menggabungkan keindahan visual dengan makna simbolik yang kuat. Elemen-elemen alam seperti bunga, rumput, dan cahaya menciptakan dunia visual yang penuh makna.

Gambar siluet yang melompat pada halaman 8 memperkuat kesan keringanan, kebebasan, dan harapan.

Tema perjalanan emosional dari penderitaan menuju kebebasan sangat relevan dengan pengalaman manusia. Karya ini tidak hanya menyoroti bagaimana perasaan kesedihan dan keterikatan dapat membatasi seseorang, tetapi juga memberikan harapan bahwa ada jalan keluar dari penderitaan tersebut. Simbol anjing sebagai refleksi manusia memperkuat keterkaitan emosional pembaca dengan cerita. Masalah kesulitan dalam mengungkapkan rasa sakit juga menggema dengan pengalaman banyak orang yang sering menyembunyikan perasaan terdalam mereka.

2. Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif)

a. *Symbolic Action*



Gambar 4.13 Perbedaan warna latar belakang
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Objek yang memiliki sifat simbolik dalam ilustrasi ini adalah perbedaan warna pada halaman 7 dan 8. Latar belakang pada halaman 7 berwarna abu-abu, sedangkan halaman 8 berwarna putih cerah. Jika diperhatikan lagi, warna putih cerah tidak mengisi penuh halaman 8, tetapi hanya pada sebagian halaman dan membentuk lingkaran. Bagian warna yang melingkar ini terlihat seperti pancaran cahaya yang menyimbolkan harapan dari anjing tersebut. Siluet anjing di tengah cahaya adalah gambaran dari harapan anjing tersebut.

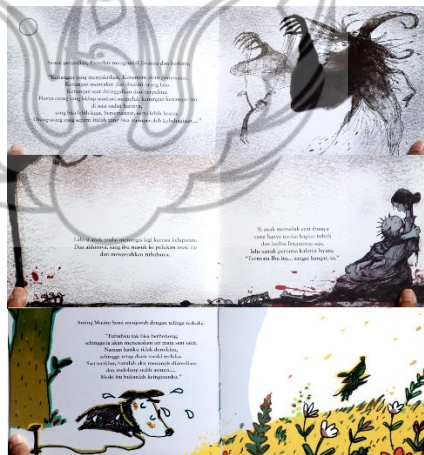


Gambar 4.14 Bunga-bunga dan rerumputan
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Objek lainnya yang memiliki sifat simbolik dalam ilustrasi ini adalah rumput dan bunga. Hamparan rumput dan bunga yang terembus angin pada halaman 8 menunjukkan suasana yang sejuk. Bagian ini dapat menjadi simbol kelegaan dan kebebasan yang juga menjadi harapan anjing tersebut.

b. *Human Intervention*

Bagian-bagian yang menunjukkan adanya campur tangan manusia dalam proses penciptaan karya visual ini dapat dilihat dari pemilihan elemen visual dan penggambaran karakter di dalamnya.



Gambar 4.15 Perbandingan palet warna sampel 1, 2 dan 3
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Elemen warna dalam ilustrasi ini cukup berbeda dengan seri pertama dan kedua. Meskipun cerita dalam seri ketiga ini masih mengangkat tema-tema kehidupan, adegan-adegan di dalamnya tidak begitu tragis seperti pada kedua seri sebelumnya. Bagian ini menunjukkan bahwa perancang mempertimbangkan warna-warna yang sesuai dengan cerita yang dibawakan. Perasaan yang tercipta dari

cerita dan ilustrasi dalam buku ini adalah perasaan sedih, haru, dan bahagia. Untuk itu perancang memilih warna-warna yang lebih merona seperti biru, kuning, hijau, jingga, merah dan merah jambu.

c. *Presence of An Audience*

Bagian yang menunjukkan adanya keterlibatan pembaca dalam ilustrasi dapat dilihat dari apa yang sudah dijabarkan sebelumnya. Pemilihan elemen warna dan objek yang disajikan dalam ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa perancang ingin mengajak pembaca untuk ikut merasakan setiap emosi yang dirasakan anjing dalam menjalani kehidupannya.

3. Dramatisme Burke

Karakter yang dipilih untuk dianalisis pada bagian ini adalah Anjing Musim Semi. Anjing Musim Semi dipilih karena dia memiliki kriteria dalam analisis pentad, yaitu aktor, adegan, tindakan, cara untuk melakukan tindakan tersebut, dan tujuan yang ingin dicapainya dalam kehidupan. Penentuan ini juga akan membantu memahami bagaimana setiap elemen visual dalam ilustrasi dapat menciptakan dramatisasi melalui penggambaran setiap tindak tanduk karakter ataupun karakter itu sendiri.

Tabel di bawah ini adalah hasil analisis yang menunjukkan keberadaan setiap atribut dalam analisis pentad pada karakter Anjing Musim Semi dalam seri ketiga buku IOTNBO.

Tabel 4.2 Analisis dramatisme

Analisis Pentad	Hasil Analisis
<i>The Act</i>	Anjing tidur dan menangis di bawah pohon
<i>The Scene</i>	Saat anjing sendiri dan terikat di bawah pohon
<i>The Agent</i>	Anjing Musim Semi
<i>Agency</i>	Menyampaikan kesedihan dan keinginannya
<i>Purpose</i>	Terbebas dari tali yang mengikat lehernya
<i>Attitude</i>	Anak anjing merasa ia tidak bebas seperti orang lain

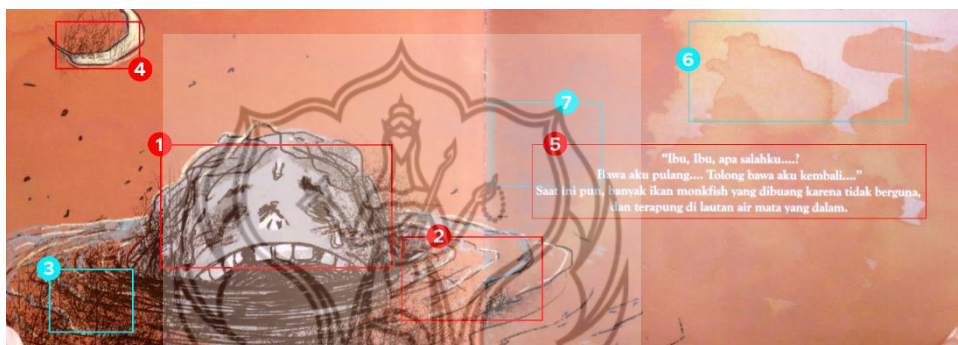
D. Tangan Ikan Monkfish

1. Analisis Visual Feldman



Gambar 4.16 Sampel 4
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Untuk gambar yang lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4.17 Identifikasi sampel 4
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Tabel 4.3 Keterangan identifikasi

No.	Halaman 17
1.	Kepala
2.	Gelombang permukaan air
3.	Elemen garis
4.	Bulan sabit
	Halaman 18
5.	Teks: "Ibu, Ibu, apa salahku....? Bawa aku pulang.. Tolong bawa aku kembali...". Saat ini pun, banyak ikan monkfish yang dibuang karena tidak berguna, dan terapung di lautan air mata yang dalam.
6.	Sapuan cat air berwarna jingga

7.	Sapuan cat air berwarna biru
----	------------------------------

a. Deskripsi

Gambar 4.4 adalah halaman 17 dan 18 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 4: Tangan Ikan Monkfish*. Buku ini terdiri dari 18 halaman. Halaman 17 diisi dengan ilustrasi kepala yang tampak mengapung di permukaan air. Mulutnya terbuka lebar hampir selebar kepala dan memperlihatkan giginya. Matanya tertutup dan mengeluarkan tetesan air. Rambutnya digambarkan dengan garis-garis melengkung yang tidak beraturan. Di atas objek kepala itu terdapat ilustrasi bulan sabit. Latar belakang pada halaman 17 adalah garis-garis melengkung yang membentuk visual gelombang air. Ilustrasi pada halaman ini memiliki garis-garis dan titik-titik yang membentuk tekstur serta latar belakang berwarna jingga.

Halaman 18 diisi dengan teks yang terdiri dari 4 baris dengan menggunakan jenis *typeface serif*. Ilustrasi gelombang pada halaman 17 membentang hingga tepi halaman 18. Latar belakang halaman 18 diisi dengan warna jingga dan sedikit warna biru keunguan. Bagian latar belakang terlihat digambarkan dengan cat air.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada gambar 4.2 digambar menggunakan jingga dan biru. Ilustrasi pada kedua halaman ini merupakan satu ilustrasi yang membentang dari halaman 17 ke halaman 18.

b. Analisis Formal

Merujuk pada teks, kepala yang mengapung di permukaan air pada halaman 17 adalah seekor ikan monkfish atau ikan biarawan yang merupakan perwujudan dari anak perempuan dalam cerita. Anak itu sedang menangis dan memohon kepada ibu yang membuangnya. Mulutnya yang terbuka lebar sambil menangis memberikan ciri anak yang sedang merengek. Objek ini menjadi fokus visual atau *focal point* dalam komposisi. Kepala yang mengapung di permukaan air dengan mulut terbuka lebar dan mata tertutup mengarahkan perhatian pembaca pada ekspresi yang menggugah rasa tidak nyaman. Penggambaran

rambut dengan garis-garis melengkung yang tidak beraturan menambah dinamika pada komposisi, memberikan ritme visual yang kontras dengan elemen-elemen lain di sekitarnya.

Ilustrasi bulan sabit yang ditempatkan di atas kepala memberikan makna simbolis yang dapat merujuk pada tema kegelapan, mimpi, atau siklus emosional. Posisi bulan pada bagian atas kepala menciptakan keseimbangan vertikal dalam komposisi, memberikan bobot visual yang lebih tinggi, dan menarik perhatian pembaca ke arah atas setelah fokus pada kepala.

Dilihat dari elemen visualnya, garis dan titik yang membentuk tekstur pada objek-objek ilustrasi gambar 4.3 terlihat seperti goresan pensil. Tekstur ini terlihat hampir memenuhi objek utama pada ilustrasi di halaman 17 dan memberikan efek gelap. Garis-garis melengkung yang membentuk visual rambut dan gelombang air memberikan kesan aliran dan gerakan dalam gambar. Unsur ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif tetapi juga menciptakan tekstur dan kedalaman komposisi, membangun harmoni antara objek utama (kepala) dan latar belakang. Objek-objek dalam ilustrasi digambarkan dengan gelap terang yang pas sehingga visual yang ingin ditunjukkan dapat terlihat dengan jelas. Teks pada halaman 18 diletakkan pada bagian tengah halaman dengan margin yang sama.

Latar belakang yang berwarna jingga dengan sedikit warna biru serta objek bulan pada halaman 17 berfungsi untuk menciptakan kontras emosional. Jingga, yang mendominasi latar belakang, memberikan suasana hangat dan intens, sedangkan biru keunguan yang lebih sedikit hadir menciptakan suasana yang lebih dingin, suram serta perasaan terasingkan dan tersisihkan (Darmaprawira, 2002).

Ilustrasi gelombang yang membentang dari halaman 17 ke 18 menunjukkan bahwa kedua halaman ini dirancang sebagai satu kesatuan yang saling terhubung. Hal ini menciptakan kesinambungan visual yang memperkuat narasi gambar dan memandu mata pembaca

dari satu halaman ke halaman berikutnya tanpa terputus. Kesatuan ini juga diperkuat oleh penggunaan warna yang konsisten.

c. Interpretasi

Ilustrasi kepala mengapung di permukaan air, mulut terbuka lebar, dan mata tertutup, menyiratkan ekspresi perasaan mendalam seperti penderitaan, ketidakberdayaan, atau permohonan. Anak yang menangis dan memohon itu menunjukkan kerentanan dan ketidakmampuan menghadapi situasi. Air mata yang bercucuran juga memperkuat kesan bahwa tokoh ini sedang larut dalam emosi yang berat. Makna ini relevan dengan pengalaman manusia pada umumnya, terutama dalam momen-momen krisis emosional ketika seseorang merasa tenggelam dalam perasaan mereka sendiri. Penggunaan garis melengkung dan goresan yang tidak beraturan dalam penggambaran rambut dan air memberikan ritme visual yang dinamis. Ini menggambarkan aliran emosi yang tidak terkendali yang semakin diperkuat oleh kontras warna dan tekstur.

Tema utama yang dapat diidentifikasi dari ilustrasi ini adalah kehilangan, penolakan, dan permohonan. Kepala anak yang menangis dan merengek kepada ibunya yang telah membuangnya merupakan gambaran dari keterasingan dan rasa putus asa. Ini adalah tema yang menggambarkan hubungan anak dengan ibunya, yang dalam konteks visual menyoroti ketersisihan emosional. Tema ini mengangkat isu universal tentang hubungan keluarga, terutama antara anak dan orang tua. Dalam kehidupan sehari-hari, kehilangan perhatian atau cinta dari seseorang yang penting sering kali menimbulkan rasa sakit yang dalam. Hal ini bisa merujuk pada hubungan yang kompleks dan terkadang menyakitkan dalam keluarga, khususnya saat ada ketidakmampuan untuk memahami satu sama lain.

d. Evaluasi

Jika dilihat dari komposisi dan fokus visual, karya ini cukup berhasil menciptakan *focal point* yang kuat pada kepala anak yang mengapung di air. Pemilihan untuk membuat kepala *focal point* sangat

efektif dalam menyampaikan ketegangan emosional, sekaligus mencerminkan ketidakberdayaan. Goresan garis meliuk-liuk pada rambut dan visual air memberikan ritme yang tidak hanya menambah aliran dinamis dalam komposisi, tetapi juga memperkuat sensasi gerakan. Tekstur yang dihasilkan melalui goresan pensil pada ilustrasi menciptakan kedalaman dan menambah kesan suram.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada halaman 17 dan 18 dalam *It's Okay To Not Be Okay Book 4: Tangan Ikan Monkfish* menampilkan tingkat keunggulan artistik yang baik melalui penggunaan elemen visual yang kuat, seperti komposisi, garis, tekstur, dan warna. Ilustrasi ini berhasil membangun kesatuan emosional yang kuat, mencerminkan tema kehilangan, permohonan, dan keterasingan yang relevan dengan kehidupan manusia.

Karya ini memberikan gambaran yang mendalam antara desain dan emosi, memungkinkan visual menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan kompleks tentang hubungan manusia dan perasaan terdalam mereka. Keunggulan artistik yang tercapai melalui kesederhanaan elemen visual yang dieksekusi dengan cermat membuat ilustrasi ini menjadi karya yang kuat.

2. Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif)

a. *Symbolic Action*



Gambar 4.18 Ikan monkfish
Sumber: www.onthewater.com

Objek yang mengandung makna simbolik dalam ilustrasi ini adalah wujud ikan monkfish. Ikan monkfish atau ikan sungut ganda adalah

ikan dengan tubuh yang besar dan penampilan menyeramkan. Sebelum dikenal sebagai ikan yang bisa dikonsumsi, para nelayan sering membuang ikan monkfish karena tidak laku di pasaran. Asal-usul nama ikan ini juga bermula ketika para biarawan, pada zaman dahulu, sering datang ke dermaga dan mencari ikan yang akan dibuang oleh para nelayan untuk mereka konsumsi. Lalu para nelayan akan memberikan ikan monkfish secara gratis (Eduard, 2020: 1).



Gambar 4.19 Anak Perempuan
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Anak yang berwujud ikan monkfish ini mulanya adalah seorang anak perempuan cantik yang terlalu dimanjakan ibunya sehingga anak itu tumbuh tanpa bisa melakukan apa-apa. Ikan monkfish menjadi simbol penolakan terhadap anak perempuan yang dianggap tidak berguna itu.

b. *Human Intervention*

Bagian-bagian yang menunjukkan adanya campur tangan manusia dalam proses penciptaan karya visual ini dapat dilihat dari pemilihan elemen visual, objek dan penggambaran karakter di dalamnya.



Gambar 4.20 Warna dengan sapuan khas cat air
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Latar belakang dalam ilustrasi ini dibuat menggunakan cat air berwarna jingga dengan sedikit sapuan warna biru. Pemilihan warna

ini merupakan hasil dari pengamatan perancang terhadap interaksi antara manusia dan alam yang menjadi referensi dari ilustrasi ini.

Dalam hal ini, perancang menggunakan kemampuan visualnya untuk menerjemahkan narasi dari teks di halaman 18, yaitu momen di mana anak perempuan itu dibuang ke laut itu. Hal ini merujuk pada para nelayan yang bekerja di malam hari (Zulfikar, 2021: 1). Para nelayan juga akan memilah-milah hasil tangkapannya. Bagian ini berkaitan dengan penjelasan sebelumnya mengenai pembuangan ikan monkfish. Latar belakang berwarna jingga kebiruan dalam ilustrasi seolah menunjukkan suasana remang-remang di lautan yang diterangi cahaya bulan di mana anak berwujud ikan monkfish menangis karena dibuang ke lautan, seperti ikan monkfish lainnya.

Wujud anak perempuan dalam ilustrasi ini juga merepresentasikan wujud asli ikan monkfish. Ikan monkfish memiliki tubuh yang kecil pada bagian ekor dan membesar pada bagian kepala. Ikan ini memiliki ciri khas berupa antena di atas kepalanya serta mulut yang lebar dengan gigi yang banyak dan tajam. Gambar anak perempuan pada halaman 17 hanya memperlihatkan bagian kepalanya yang besar dengan rambut panjang yang tergerai, mengapung di permukaan air. Mulut anak itu lebar dan memperlihatkan gigi yang banyak dengan beberapa bagian yang ompong, namun tidak tajam. Dalam hal ini, perancang melakukan beberapa penyesuaian agar anak itu tetap terlihat seperti ikan monkfish, namun masih dapat dikenali sebagai anak perempuan.

c. *Presence of An Audience*

Bagian yang menunjukkan adanya keterlibatan pembaca dalam ilustrasi dapat dilihat dari apa yang sudah dijabarkan sebelumnya. Pemilihan warna yang mendominasi serta ikan monkfish sebagai simbolisme menunjukkan bahwa perancang ingin pembaca dapat merasakan suasana tragis dalam ilustrasi tersebut. Anak perempuan berwujud ikan monkfish yang menyeramkan itu diharapkan dapat memberikan perasaan tidak nyaman kepada pembaca.

3. Dramatisme Burke

Karakter yang dipilih untuk dianalisis pada bagian ini adalah anak perempuan. Anak perempuan dipilih karena dia memiliki kriteria dalam analisis pentad, yaitu aktor, adegan, tindakan, cara untuk melakukan tindakan tersebut, dan tujuan yang ingin dicapainya dalam kehidupan. Penentuan ini juga akan membantu memahami bagaimana setiap elemen visual dalam ilustrasi dapat menciptakan dramatisasi melalui penggambaran setiap tindak tanduk karakter ataupun karakter itu sendiri.

Tabel di bawah ini adalah hasil analisis yang menunjukkan keberadaan setiap atribut dalam analisis pentad pada karakter Anak perempuan dalam seri keempat buku IOTNBO.

Tabel 4.4 Analisis dramatisme

Analisis Pentad	Hasil Analisis
<i>The Act</i>	Anak perempuan berwujud ikan monkfish menangis
<i>The Scene</i>	Saat dia dibuang ke lautan oleh ibunya
<i>The Agent</i>	Anak perempuan berwujud ikan monkfish
<i>Agency</i>	Menangis dan memohon
<i>Purpose</i>	Untuk dibawa kembali pulang oleh ibunya
<i>Attitude</i>	Anak perempuan merasa bahwa dia tidak bersalah

E. Mencari Wajah Asli

1. Analisis Visual Feldman



Gambar 4.21 Sampel 5
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Untuk gambar yang lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4.22 Identifikasi sampel 5
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Tabel 5 Keterangan identifikasi

No.	Halaman 15
1.	Sosok bertubuh besar
2.	Kendi
3.	Dua orang yang tampak terisap
4.	Seorang berkepala kotak
5.	Garis-garis
6.	Pohon
7.	Teks: Penyihir Bayangan yang kejam muncul di hadapan mereka. Penyihir itu langsung menculik Bocah Bertopeng yang membantu ibu rubah untuk menngis dan Putri Kaleng yang turut menari bersama si badut.
Halaman 16	
8.	Teks: “Sekarang kalian tidak akan pernah bisa menemukan wajah yang bahagia.” Setelah memberi kutukan, Penyihir mengurung mereka di relung gua yang dalam dan gelap.
9.	Sosok bertubuh besar yang bertongkat dan membawa kendi
10.	Lubang pada gundukan tanah
11.	Pohon

a. Deskripsi

Gambar 4.5 adalah halaman 15 dan 16 dari *It's Okay To Not Be Okay Book 5: Mencari Wajah Asli*. Buku ini terdiri dari 20 halaman. Halaman 15 diisi dengan ilustrasi sosok bertubuh besar dengan kendi di tangannya. Kendi itu tampak menghisap dua orang ke dalamnya. Di samping kanan sosok bertubuh besar itu terdapat seseorang dengan kepala kotak terduduk dan terlihat mengulurkan tangannya kepada kedua orang yang terisap kendi tersebut sambil berpegangan pada pohon. Pada halaman ini juga terdapat teks yang terdiri dari 5 baris dengan jenis *typeface serif*.

Pada halaman 16 terdapat ilustrasi sosok yang sama pada halaman 15. Sosok besar itu terlihat melihat ke arah lubang kecil digundukan tanah yang mirip dengan liang gua. Pada halaman ini juga terdapat teks yang terdiri dari 4 baris dengan *typeface serif* seperti pada halaman 15.

Secara keseluruhan ilustrasi pada kedua halaman ini memiliki warna-warna seperti hijau, biru, dan coklat muda dengan sapuan khas cat air serta latar belakang yang didominasi dengan warna putih. Ilustrasi pada halaman 16 terlihat sedikit membentang ke halaman 15 pada bagian rumput.

b. Analisis Formal

Merujuk pada teks, sosok besar pada halaman 15 dan 16 adalah Penyihir Bayangan. Sedangkan dua orang yang terisap ke dalam kendi adalah Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng. Penyihir Bayangan dalam cerita ini dideskripsikan sebagai sosok kejam yang mencuri wajah-wajah orang lain dan memberi kutukan.

Jika dilihat dari aspek visualnya, objek-objek dalam ilustrasi ini digambarkan dengan garis yang cukup bertekstur seperti hasil goresan pensil. Warna-warna dalam ilustrasi menunjukkan ciri khas cat air dengan sapuan yang ekspresif sehingga tidak terbatas pada batas terluar objek. Cat air di sini juga digunakan untuk menciptakan tekstur bercak yang menyebar di sekitar objek rerumputan. Gelap terang dalam ilustrasi terbentuk dari kerapatan garis-garis dalam objek.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada kedua halaman ini digambar menggunakan warna-warna dingin seperti hijau, biru, ungu, coklat muda, dan abu-abu dengan *value* yang gelap dan saturasi yang rendah (Swasty, 2017: 11-12). Warna-warna ini tidak disapukan secara penuh sehingga menyisakan bagian berwarna putih dari latar belakang dan dijadikan sebagai *highlight*.

c. Interpretasi

Topik yang menjadi tema utama dari ilustrasi di kedua halaman ini adalah kehilangan. Hal ini dapat dilihat dari konflik yang terjadi antara Penyihir Bayangan dengan Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng. Dua orang yang terisap ke dalam kendi itu terlihat tidak bisa melakukan perlawanan. Satu orang lainnya yang menyaksikan kejadian itu juga terlihat tidak bisa melakukan apa pun untuk menyelamatkan kedua orang di hadapannya. Halaman 16 juga memperjelas ketidakberdayaan ketiga karakter lainnya dalam menghadapi Penyihir Bayangan.

Masalah yang diangkat dalam ilustrasi ini adalah tentang ketidakmampuan untuk lepas atau keluar dari kondisi yang tidak diinginkan. Ilustrasi ini juga menunjukkan bahwa masalah-masalah yang muncul tidak selalu bisa diatasi dengan mudah.

Secara artistik, elemen warna dalam ilustrasi ini menciptakan suasana yang dingin, tenang namun penuh misteri (Darmaprawira, 2002: 38). Latar belakang yang didominasi warna putih menjadikan ilustrasi utama terlihat seperti terisolasi. Bagian ini seperti mendukung topik ketidakberdayaan dalam ilustrasi yang hanya menampilkan Penyihir Bayangan dan ketiga orang itu saja sehingga mustahil rasanya untuk meminta bantuan dari orang lain. Dibandingkan menggunakan warna untuk menghasilkan gelap terang, ilustrator tampak lebih memilih garis sebagai elemen pembentuknya. Hal ini menciptakan kedalaman yang dramatis dan mencekam yang sesuai dengan narasi.

Situasi dan masalah yang digambarkan dalam ilustrasi ini dapat mewakili pengalaman manusia pada umumnya. Manusia sering kali

mengalami kesulitan yang melampaui batas kemampuan mereka. Kehidupan manusia tidak terlepas dari masalah dan tantangan.

d. Evaluasi

Melalui penjelasan pada ketiga tahapan sebelumnya dapat diketahui bahwa kekuatan utama dari ilustrasi ini terletak pada pemilihan elemen-elemen visual di dalamnya. Penggunaan garis, sapuan khas cat air, dan warna-warna yang dingin sebagai elemen utama pembentuk ilustrasi menciptakan suasana yang melankolis. *Value* atau gelap terang yang terbentuk dari garis-garis menciptakan efek mencekam, mendukung peran yang dibawakan karakter dalam cerita.

Ilustrasi ini juga dinilai berhasil dalam menyelaraskan visual dengan tema dan narasi yang dapat dilihat pada pemilihan *gesture*, ekspresi masing-masing karakter, serta objek pendukung di dalamnya.

2. Retorika Visual Foss (sebagai Artefak yang Komunikatif)

a. *Symbolic Action*



Gambar 4.23 Penyihir Bayangan
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Bagian yang memiliki sifat simbolik dalam ilustrasi ini adalah karakter Penyihir Bayangan. Penyihir Bayangan yang mencuri wajah ketiga karakter dalam cerita dapat diartikan sebagai simbol ketakutan dalam bayangan Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng. Ketakutan yang ada dalam bayangan Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng ini adalah ketakutan psikologis berupa perasaan ragu atau ketakutan untuk menunjukkan sifat asli atau jati diri. Momen ketika Penyihir

merenggut wajah orang lain dapat disimbolkan sebagai dorongan untuk memancing munculnya wajah atau sifat asli karakter-karakter yang ia curi wajahnya. Adegan Penyihir yang berhasil mencuri wajah orang lain itu juga menunjukkan betapa lemahnya karakter-karakter tersebut. Penyihir Bayangan dapat dianggap sebagai bayangan internal yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap identitasnya. Ia mencerminkan sisi manusia yang terkadang merasa perlu menyembunyikan jati diri mereka karena suatu hal tertentu.



Gambar 4.24 Penyihir Bayangan
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Karakter lain yang memiliki sifat simbolik dalam ilustrasi ini adalah Paman Kotak. Objek kotak pada karakter ini terlihat hanya menunjukkan dua lingkaran sebagai mata dan tidak menunjukkan ekspresi apa pun. Oleh karena itu, objek kotak dapat disimbolkan sebagai upaya untuk menutup diri dari orang lain atau dunia luar. Kotak ini juga dapat menyimbolkan ketakutan karakter untuk menunjukkan wajah atau ekspresi yang sebenarnya. Kotak menjadi objek yang digunakan untuk menutupi atau menyembunyikan wajah karakter Paman Kotak tersebut.

b. *Human Intervention*

Bentuk campur tangan manusia atau perancang dalam ilustrasi ini dapat dilihat pada pemilihan elemen visual serta objek yang terdapat dalam ilustrasi.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada seri kelima ini digambar menggunakan *drawing pen* dan cat air. Objek-objek dalam ilustrasi ini terlihat digambarkan secara ekspresif. Selain itu, warna dalam ilustrasi

ini didominasi dengan warna-warna dingin seperti coklat, hijau, dan biru. Pemilihan elemen-elemen visual ini merupakan hasil studi visual yang dilakukan perancang dalam menciptakan gambar suasana yang sesuai dengan narasi dalam buku.



Gambar 4.25 Penyihir Bayangan saat menculik
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Bagian yang lain yang menunjukkan adanya campur tangan manusia dalam ilustrasi ini dapat dilihat dari ide ilustrator dalam menyampaikan pesan narasi melalui visual. Pada ilustrasi di atas, Penyihir Bayangan digambarkan sebagai sosok yang kuat dan mendominasi. Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng terlihat lemah sehingga tidak bisa melawan tindakan Penyihir Bayangan. Di sisi lain, Paman Kotak juga terlihat tidak berdaya dan hanya terduduk menyaksikan hal yang menimpa kedua temannya. Bagian ini menggambarkan dengan jelas narasi ketakutan dan ketidakberdayaan melalui interaksi antar karakter di dalamnya.

c. *Presence of An Audience*

Bagian yang menunjukkan adanya keterlibatan pembaca dalam ilustrasi dapat dilihat dari keberadaan objek dan tindakan-tindakan yang dilakukan setiap karakter dalam cerita.



Gambar 4.26 Kendi yang menghisap Putri Kaleng dan Bocah Bertopeng
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Objek kendi yang menghisap Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng akan mengundang pembaca untuk membayangkan apa yang akan terjadi kepada kedua orang yang dihisap kendi tersebut. Di sisi lain, Paman Kotak yang tidak dicuri wajahnya oleh Penyihir Bayangan dapat menimbulkan pertanyaan dalam benak pembaca tentang alasan mengapa wajahnya tidak dicuri. Gestur Paman Kotak yang mencoba meraih kedua temannya itu juga dapat mengajak pembaca untuk menebak apakah sosok 'tak berdaya itu akan menyelamatkan kedua temannya atau tidak.



Gambar 4.27 Liang gua
Sumber: Ruth Christiani A. Sianturi, 2024

Objek liang gua yang mengurung Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng juga dapat menciptakan rasa penasaran dalam benak pembaca tentang apa yang terjadi di dalam gua kecil tersebut. Bagian-bagian ini

akan membuat pembaca mencoba menafsirkan peran objek dan tindakan-tindakan dalam cerita.

3. Dramatisme Burke

Karakter yang dipilih untuk dianalisis pada bagian ini adalah Penyihir Bayangan. Penyihir Bayangan dipilih karena dia memiliki kriteria dalam analisis pentad, yaitu aktor, adegan, tindakan, cara untuk melakukan tindakan tersebut, dan tujuan yang ingin dicapainya dalam kehidupan. Penentuan ini juga akan membantu memahami bagaimana setiap elemen visual dalam ilustrasi dapat menciptakan dramatisasi melalui penggambaran setiap tindak tanduk karakter ataupun karakter itu sendiri.

Tabel di bawah ini adalah hasil analisis yang menunjukkan keberadaan setiap atribut dalam analisis pentad pada karakter Penyihir Bayangan dalam seri kelima buku IOTNBO.

Tabel 4.10 Analisis dramatisme

Analisis Pentad	Hasil Analisis
<i>The Act</i>	Menculik Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng
<i>The Scene</i>	Saat Bocah Bertopeng membantu ibu rubah menangis dan Putri Kaleng menari bersama badut.
<i>The Agent</i>	Penyihir Bayangan
<i>Agency</i>	Menghisap Bocah Bertopeng dan Putri Kaleng ke dalam kendi, memberi kutukan dan memasukkan mereka ke dalam gua kecil
<i>Purpose</i>	Agar mereka tidak menemukan wajah yang bahagia
<i>Attitude</i>	Penyihir Bayangan merasa ia lebih kuat dan berkuasa atas ketiga karakter lainnya

Tahap analisis visual Feldman menguraikan bahwa ilustrasi dalam buku ini memiliki pola visual yang khas. Kelima buku ini menggunakan jenis *typeface* yang sama, yaitu *serif*, sebagai *bodytext*nya. Ilustrasi dalam kelima buku ini menggunakan warna yang cukup beragam, seperti merah, jingga, kuning, hijau, hijau kebiruan, biru, biru keunguan, coklat muda, abu-abu, hitam dan putih. Namun, penggunaannya menyesuaikan tema masing-masing cerita. Buku dengan cerita tentang kehilangan, pengorbanan dan kematian memiliki ilustrasi berwarna merah, abu-abu, biru keunguan, hijau kebiruan, hitam, dan putih dengan *value* dan saturasi yang rendah atau gelap. Buku dengan cerita tentang kesedihan dan harapan memiliki ilustrasi berwarna kuning, hijau muda, hijau tua, jingga kemerahan, biru, dan putih dengan *value* dan saturasi yang lebih tinggi atau terang. Warna-warna ilustrasi pada kelima buku ini digambarkan dengan ekspresif dan tidak terbatas pada *outline* objek. Seri 1, 2, 4, dan 5 diwarnai dengan sapuan khas cat air yang ekspresif dan berlapis, sedangkan seri 3 menggunakan *marker* atau spidol yang solid dan pekat. Objek ilustrasi dalam buku ini menggunakan garis untuk menciptakan *value*, seperti pada karakter dan perlengkapan lainnya. Secara keseluruhan, garis atau *outline* yang membentuk bidang atau objek dalam ilustrasi ini memiliki bentuk meliuk-liuk, putus-putus dan tidak beraturan. Seri 1, 2, 4 dan 5 menggunakan garis hasil goresan pensil, sedangkan seri 3 menggunakan *marker* atau spidol. Dilihat dari cerita dan penggambaran ilustrasinya, kelima buku ini mengangkat tema-tema kehidupan seperti ketakutan, kesedihan, kehilangan, pengorbanan, harapan bahkan pencarian jati diri.

Pendekatan retorika visual Foss menunjukkan bahwa ilustrasi kelima buku ini mengandung sifat-sifat simbolik (*symbolic action*) di dalamnya.

1. Sifat simbolik pada seri pertama terdapat pada objek bulan dan penyihir. Objek bulan mewakili kondisi emosional atau psikologis Anak Lelaki, yaitu ketakutan. Penyihir digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan dan kekuasaan yang melampaui manusia. Sosok ini menjadi simbol atas kekuasaan atau kekuatan yang membelenggu Anak Lelaki karena ketakutan yang dia alami.

2. Sifat simbolik pada seri kedua terdapat pada karakter Anak Zombi. Anak Zombi digambarkan sebagai anak dengan ciri seperti zombi dan hanya bisa makan. Karakter ini dapat menjadi simbol kehilangan dan kekosongan, seperti halnya zombi yang kehilangan kesadaran dan tidak terkendali.
3. Sifat simbolik pada seri ketiga terdapat pada perbedaan warna latar belakang dan objek hamparan rumput dan bunga. Bagian berwarna putih yang melingkar melingkupi siluet anjing dapat menjadi simbol harapan Anjing Musim Semi. Hamparan rumput dan bunga yang terembus angin dan menciptakan suasana yang sejuk dapat menjadi simbol kelegaan dan kebebasan yang menjadi harapan Anjing Musim Semi.
4. Sifat simbolik pada seri keempat terdapat pada Anak Perempuan berwajudan ikan monkfish. Wujud ini dapat menjadi simbol penolakan dan pembuangan terhadap Anak Perempuan yang dianggap tidak berguna oleh ibunya.
5. Sifat simbolik pada seri kelima terdapat pada karakter Penyihir Bayangan dan kotak. Penyihir Bayangan yang mencuri wajah orang lain dapat disimbolkan sebagai bayangan internal manusia terhadap identitasnya dan mencerminkan sisi manusia yang terkadang merasa perlu menyembunyikan wajah asli atau jati diri mereka. Kotak yang dipakai Paman Kotak pada kepalanya dapat menjadi simbol ketakutan dan upaya untuk menutupi atau menyembunyikan wajah aslinya.

Tahapan retorika visual Foss juga menunjukkan bahwa dalam kelima buku ini terdapat campur tangan manusia (*human intervention*) dan keterlibatan pembaca (*presence of an audience*). *Human intervention* dalam kelima buku ini dapat dilihat pada proses kreatif, dalam hal ini tentang bagaimana perancang menentukan penciptaan ilustrasi mulai dari elemen visual, karakteristik, serta gestur dan ekspresi setiap tokoh. Aspek-aspek ini dipilih dan dipadukan sedemikian rupa untuk menciptakan kesan yang mewakili narasi dari masing-masing buku. *Presence of an audience* dalam kelima buku ini dapat dilihat dari penyajian ilustrasi secara keseluruhan. Melalui penggambaran karakter, benda-benda dan suasana pada ilustrasi, perancang

terlihat berusaha membuat kehadiran pembaca tidak hanya sebagai pembaca saja tetapi juga turut merasakan setiap emosi atau bahkan menumbuhkan rasa penasaran melalui ilustrasi dalam buku-buku ini.

Tahapan terakhir, dramatisme Burke, menunjukkan bahwa kelima buku ini mengandung unsur dramatisme dalam setiap ilustrasinya. Dramatisme ini dapat dilihat dari interaksi karakter, pengalaman hidup atau masalah yang dialami karakter, serta bagaimana karakter mengatasi permasalahan tersebut. Lima poin dalam analisis pentad yang meliputi *the act* (tindakan), *scene* (adekan), *agent* (agen), *agency* (agensi), dan *purpose* (tujuan) dapat dilihat pada karakter Anak Lelaki (seri pertama), Anak Zombi (seri kedua), Anjing Musim Semi (seri ketiga), Anak Perempuan (seri keempat), dan Penyihir Bayangan (seri kelima).



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan bagaimana visual ilustrasi dalam 5 seri buku *It's Okay To Not Be Okay* dapat menciptakan dramatisasi. Dalam mengkaji buku ini, peneliti menggunakan pendekatan analisis visual, retorika visual dan dramatisme untuk memahami ilustrasi-ilustrasi dalam buku ini secara menyeluruh.

Melalui penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dramatisme dalam ilustrasi dapat diciptakan melalui kombinasi elemen visual yang ekspresif, ilustrasi yang mengandung sifat simbolik, serta karakter yang memenuhi atribut dramatisme. Pemilihan warna, gaya dan teknik ilustrasi menjadi elemen penting dalam menciptakan visual yang dramatis. Palet warna dengan *value* dan saturasi yang lebih rendah atau gelap cocok untuk tema cerita yang serius dan gelap, sedangkan palet warna dengan *value* dan saturasi yang lebih tinggi atau terang lebih cocok dengan tema tentang harapan akan kebahagiaan. Bentuk garis yang tidak beraturan dan pewarnaan yang ekspresif juga dapat menciptakan dramatisasi dengan memperkuat penggambaran emosi dan karakteristik dalam setiap adegan dalam buku. Elemen pembangun ilustrasi ini kemudian dipadukan dengan sifat-sifat simbolik untuk mengajak pembaca untuk terlibat lebih jauh dengan visual dan narasi. Simbol-simbol ini menghadirkan makna-makna tersembunyi yang dapat membuat pembaca ikut merasakan emosi ketika mencoba memahami makna tersebut. Bagian utama dalam menciptakan dramatisasi adalah perancangan latar belakang, kondisi dan tindakan karakter dalam cerita.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, saran bagi peneliti selanjutnya adalah untuk memperdalam kajian teoritis dengan mengintegrasikan pendekatan lintas disiplin untuk memahami bagaimana pembaca merespons elemen-elemen visual. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas variasi sampel dengan mengkaji buku-buku dengan tema berbeda

lainnya untuk membandingkan pola-pola penciptaan dramatisasi visual, baik berdasarkan genre, budaya, maupun target pembaca.

Para ilustrator yang ingin merancang buku ilustrasi dapat mencoba membangun latar belakang karakter dengan atribut dalam analisis pentad terlebih dahulu. Setelah itu, perancang dapat bergerak lanjut dalam penentuan retorika visual yang akan hadir dalam cerita yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Kedua aspek ini kemudian akan didukung dengan penggunaan elemen-elemen visual, teknik gambar, dan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan tema yang dibawakan. Dalam menciptakan efek dramatis, para perancang dapat memadukan elemen visual dengan pendekatan psikologi, atau hal-hal yang umumnya dialami manusia. Dengan mempertimbangkan seluruh aspek ini, penciptaan karya visual diharapkan dapat mencapai tujuannya dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Maharsi, I. (2016). *ILUSTRASI*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Matulka, D. (2008). *A picture book primer: Understanding and using picture books*. Westport: Bloomsbury Publishing USA.
- Ross, R. (1963). *Illustration Today*. Scranton: International Textbook Company.
- Rustan, S. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. (2017). *Nirmana : Elemen elemen Seni dan Desain (Vol. 13)*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Smith, K., Moriarty, S., Barbatsis, G., & Kenney, K. (2004). *Handbook of visual Communication: Theory, methods, and media*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Soewardikoen, D. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugihastuti. (2018). SASTRA ANAK: IHWAL BUKU BERGAMBAR. *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, 369, 371.
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Bandung Barat: Remaja Rosdakarya.
- Toha-Sarumpaet, R. (2010). *Pedoman penelitian sastra anak*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- West, R., & Turner, L. (2017). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw-Hill Education.
- Zeegen, L. (2009). *What is illustration?* Mies: RotoVision.

DAFTAR LAMAN

Eduard, P. (2020, 12 14). *5 Fakta Monkfish, Ikan Menyeramkan yang Enak Seperti Lobster*. Diakses pada 16 Oktober 2024, dari On The Water: <https://www.idntimes.com/science/discovery/peter-eduard/fakta-monkfish-ikan-menyeramkan-yang-enak-c1c2?page=all>

It's Okay to Not Be Okay Book 1: Anak Lelaki yang Penuh Mimpi Buruk. (t.thn.). Diakses pada 1 Februari 2024, dari Gramedia.com: https://www.gramedia.com/products/anak-lelaki-yang-penuh-mimpi-buruk?srsltid=AfmBOooXlZpIjm9UTfGRgsd6_2F6Gjfi9wFF4PJauhKv7OqNuNG8Q6CT

It's Okay to Not Be Okay Book 2: Anak Zombi. (t.thn.). Diakses pada 1 Februari 2024, dari Gramedia.com: https://www.gramedia.com/products/anak-zombi?srsltid=AfmBOor7Aw0rLvOxk3lf9M3syj_CrUlj9d-xU_qh1-AlloSPsXMOM2S9

Its Okay to Not Be Okay Book 3: Anjing Musim Semi. (t.thn.). Diakses pada 1 Februari 2024, dari Gramedia.com: https://www.gramedia.com/products/anjing-musim-semi?srsltid=AfmBOoqL5XqpWTGUDG5rWRjVEkek_QJoI2FDtkPnC-84CghgN2TEe3DK

Its Okay to Not Be Okay Book 4: Tangan Ikan Monkfish. (t.thn.). Diakses pada 1 Februari 2024, dari <https://www.gramedia.com/products/tangan-ikan-monkfish?srsltid=AfmBOoq9pZFoErujbS1dMAaIOW53gvXH-XpD4GHnUkDx8Cnh726x-YCu>

It's Okay to Not Be Okay Book 5: Mencari Wajah Asli. (t.thn.). Diakses pada 1 Februari 2024, dari <https://www.gramedia.com/products/mencari-wajah-asli?srsltid=AfmBOorxoeuR6mkp78m9n29vPQ-zsiB7blx9JotPLxikfiaMsc3fUryv>

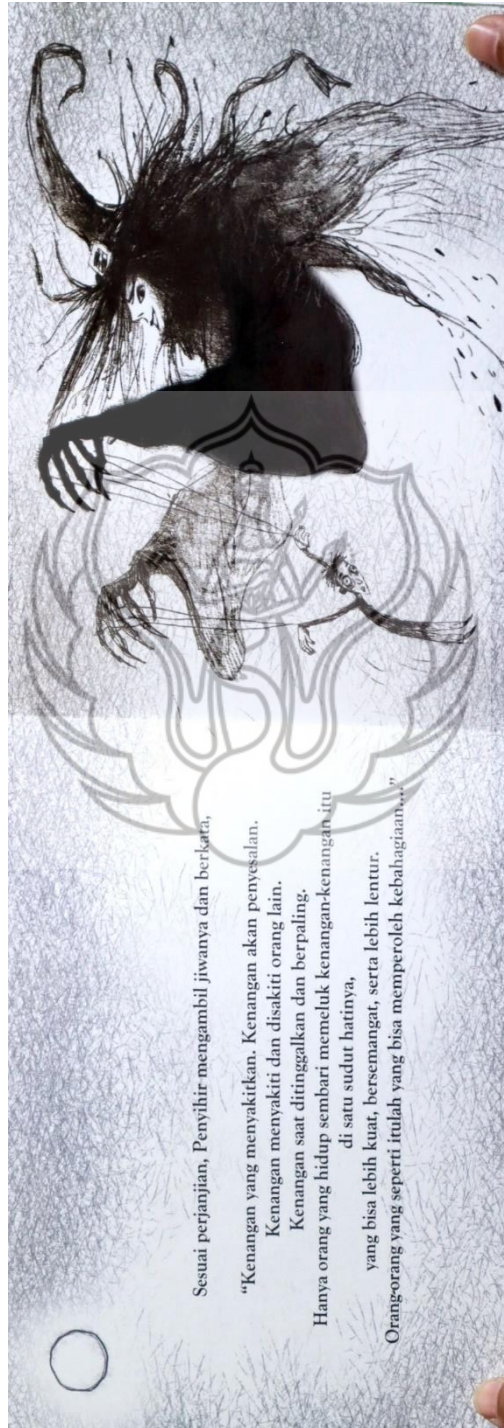
Zulfikar, F. (2021, 12 22). *Mengapa Nelayan Melaut pada Malam Hari? Siswa, Ternyata Ini Alasannya*. Diakses pada 13 November 2024, dari detikEdu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5866107/mengapa-nelayan-melaut-pada-malam-hari-siswa-ternyata-ini-alasannya>



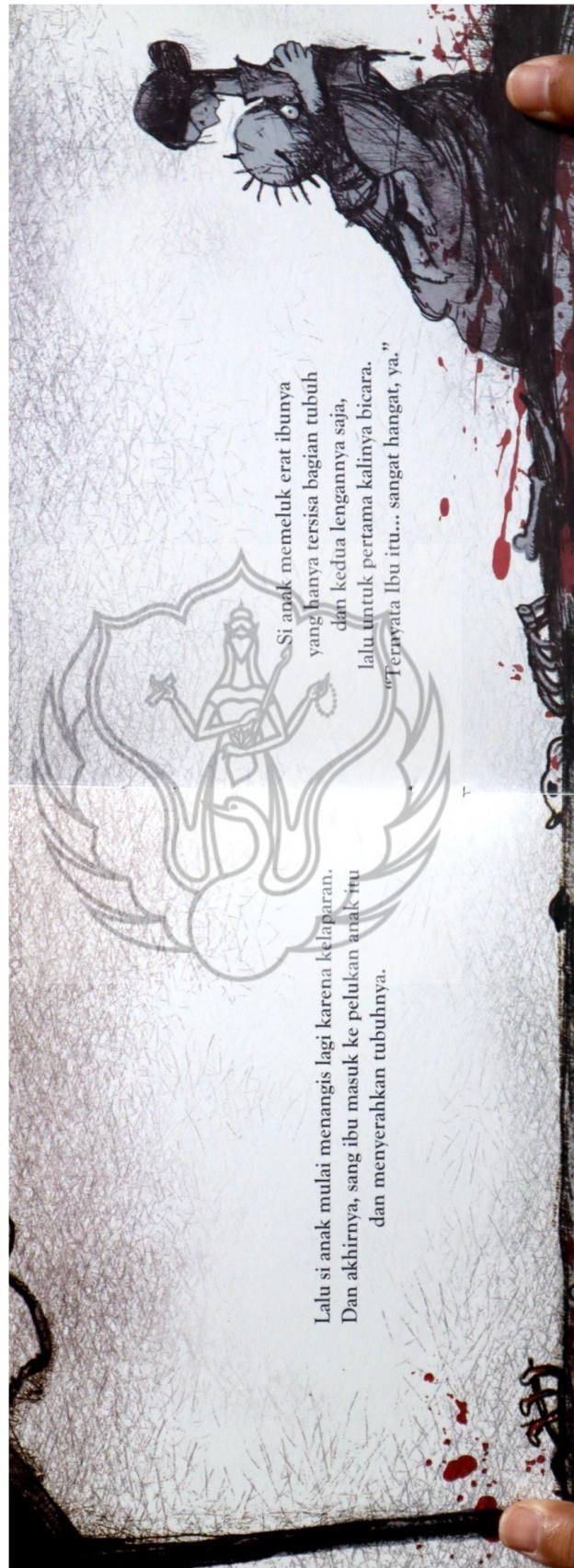
LAMPIRAN

A. Gambar Pendukung Pembahasan

1. Sampel Pertama



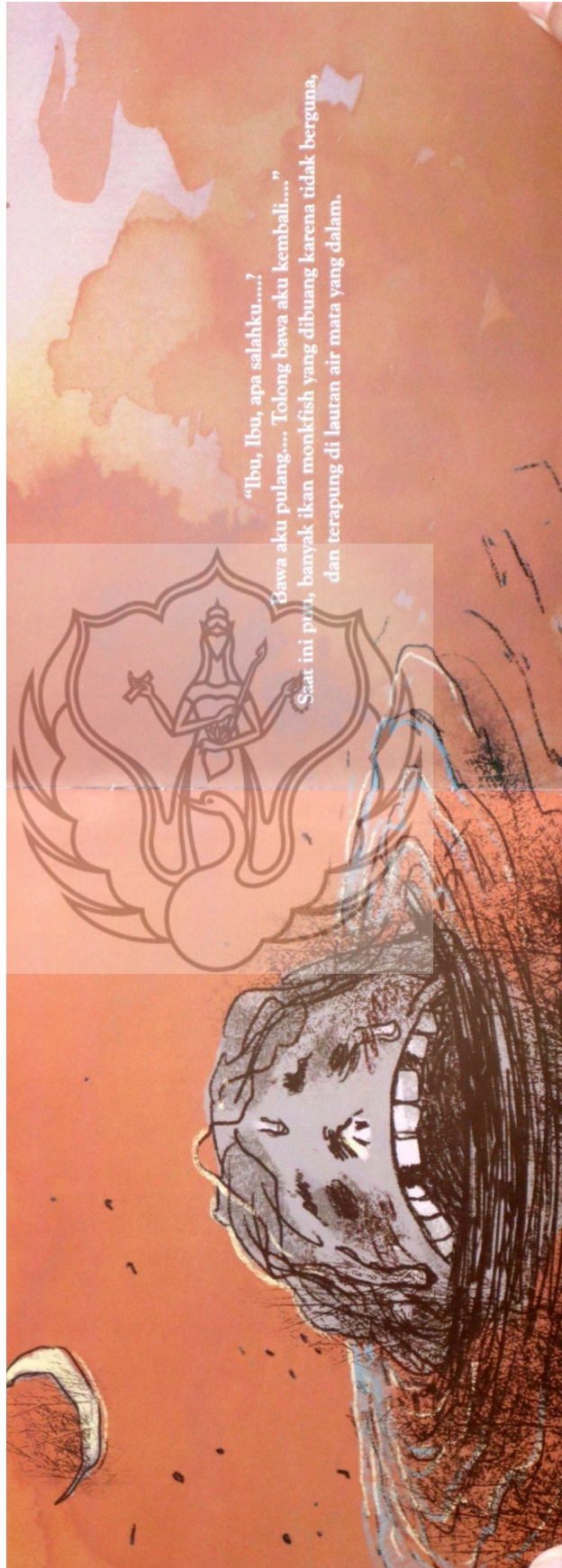
2. Sampel Kedua



3. Sampel Ketiga



4. Sampel Keempat



5. Sampel Kelima



B. Dokumentasi

1. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR PENGAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : Ruth Christiani Agustina Sianturi
 NIM : 2012669024
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : 9 Tahun Akademik : 2024/2025
 Judul TA : Analisis Dramatisasi Visual Pada Seri Picture Storybook #1's Okay To Not Be Okay Karya Jo Yong
 Ditempuh ke : I (II) III Semester * (lingkari salah satu)
 Pembimbing I : Hesti Rahayu, S.Sn., M.Sn.
 Pembimbing II : Fransisca Sherty Taju, S.Sn., M.Sn.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
21/02-24	Pembahasan revisi proposal	<i>SH</i>		<i>Jdhassn</i>
13/03-24	Revisi landasan teori, kerangka berpikir, tambahan teori	<i>SH</i>		<i>Jdhassn</i>
18/04-24	Revisi dan pembahasan BAB II dan III + penyempurnaan lainnya	<i>SH</i>		<i>Jdhassn</i>
01/10-24	Pembahasan BAB IV, revisi teori, lanjut BAB pembahasan	<i>SH</i>		<i>Jdhassn</i>
22/10-24	Pembahasan BAB IV, masih perlu dilanjutkan	<i>SH</i>		<i>Jdhassn</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : Ruth Christiani Agustina Siantun
 NIM : 2012669024
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : 2 Tahun Akademik : 2024 / 2025
 Judul TA :
 Ditempuh ke : I / III Semester * (lingkari salah satu)
 Pembimbing I : Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.
 Pembimbing II : Fransisca Sheryl Taju, S.Sn., M.Sn.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
28/02-24	Acc proposal tugas akhir		3/	
08/04-24	Koreksi Cover TA, pendahuluan, landasan teori, caption, kajiian pustaka		4/	
13/03-24	ACC BAB I dan II tugas akhir		4/	
19/10-24	koreksi kata, urutan penulisan, jarak gambar dan caption		4/	
11/11-24	Tambahan lampiran, perubahan urutan pembahasn		3/	

2. Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
TINGGI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
Jalan Parangtritis km 6,5, Telepon (0274) 381590, Yogyakarta 55001

TA.03

SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR Semester Gasal/Genap*) Tahun Akademik 2024...../ 2025.....

Nama : Ruth Christiani Agustina Santuri
Nomor Mahasiswa : 2019069024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Pengkajian /Penciptaan*)
Analisis Dramatisasi Visual Pada Seri Picture Storybook It's Okay To Not Be Okay Karya Jo Yong

Dibertahukan bahwa mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan siap untuk mengikuti ujian tugas akhir, pada bulan: Januari tahun: 2025

Yogyakarta, 26 November 2024

Mengetahui,
Koordinator Prodi
[Signature]
F. SHEKUTY/TAU
NIP 199002152019032018

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I
[Signature]
Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.
NIP 197407301998022601
Dosen Pembimbing II
[Signature]
F. SHEKUTY/TAU
NIP 199002152019032018
Dosen Wali
[Signature]
Ruth Christiani Agustina Santuri
NIP 1990112520081203

*) coret yang tidak perlu

Dibuat rangkap empat:

1. TPTA-PS
2. Jurusan/Prodi
3. Akmawa (Subbag. Pendidikan)
4. Mahasiswa ybs

3. Sidang dan Pameran Tugas Akhir

Analisis Dramatisasi Visual pada Seri Picture Storybook It's Okay To Not Be Okay Karya Jo Yong

Latar Belakang
Buku cerita bergambar atau picture storybook telah menjadi media yang populer di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Menurut Manika (2008), buku bergambar dirancang untuk anak-anak, namun tetap bisa dinikmati oleh pembaca dari berbagai usia. Buku ini memiliki tingkat kompleksitas yang bervariasi dengan buku untuk anak prasekolah biasanya menyajikan gambar yang sederhana, sementara buku untuk anak yang lebih tua atau dewasa lebih kompleks dan majemuk (Sugilastari, 2018).
Buku It's Okay To Not Be Okay yang juga diangkat dari serial drama Korea dengan judul yang sama, mengangkat tema kesehatan mental dan menggunakan ilustrasi dengan gaya imajinatif dan ciek visual yang suram. Ilustrator dalam pembuatan ilustrasi perlu mempertimbangkan elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan tekstur untuk menciptakan suasana emosional yang sesuai dengan cerita (Wibisono, 2012).
Pilihan elemen-elemen visual yang dramatis dalam buku ini bertujuan untuk memperkuat pesan cerita yang disampaikan.
Berlaksanak hal tersebut, penting untuk menguji penggunaan elemen-elemen visual dalam ilustrasi buku ini untuk memahami bagaimana elemen tersebut dapat mempengaruhi pembaca.
Bagaimana visual ilustrasi dalam picture book It's Okay To Not Be Okay dapat menciptakan permasalahan?
Penelitian terhadap seri picture storybook It's Okay To Not Be Okay ini akan diuji menggunakan metode deskriptif kualitatif.
Teori yang digunakan adalah teori analisis visual Edmond Feldman, teorika visual Sanja K. Frow, dan dramatisasi Kenneth Burke

Metodologi Penelitian
Penelitian terhadap seri picture storybook It's Okay To Not Be Okay ini akan diuji menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Tujuan Analisis Data
Penelitian terhadap seri picture storybook It's Okay To Not Be Okay ini akan diuji menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Kesimpulan Analisis

1. Kelima buku ini menggunakan jenis *typo* yang sama, yaitu serif, sebagai *bodytext*.
2. Ilustrasi dalam kelima buku ini menggunakan warna yang cukup beragam, seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, hitam, abu-abu, hitam, dan putih. Namun, penggunaannya menyesuaikan tema masing-masing cerita.
3. Warna-warna ilustrasi pada kelima buku ini digambarkan dengan ekspresif dan tidak terbatas pada *outline* objek.
4. Objek ilustrasi dalam buku ini menggunakan garis untuk menciptakan value, seperti pada karakter dan perlengkapan lainnya.
5. Garis atau *outline* yang membentak bidang atau objek dalam ilustrasi ini memiliki bentuk meluk-luk, putus-putus dan tidak beraturan.
6. Dibawah dari cerita dan penggambaran ilustrasinya, kelima buku ini mengangkat tema-tema kehidupan seperti ketakutan, keadilan, kehilangan, pengorbanan, harapan bahkan pencarian jati diri.
7. Ilustrasi dalam kelima buku ini dikategorikan sebagai retorika visual karena memiliki sifat simbolis, melibatkan konsep tangam manusia, dan disajikan kepada audiens dengan tujuan berkomunikasi.
8. Kelima buku ini mengandung unsur dramatisasi dalam setiap ilustrasinya. Dramatisasi ini dapat dilihat dari menarik karakter, pengalaman hidup atau masalah yang dialami karakter, serta bagaimana karakter mengatasi permasalahan tersebut.

Kesimpulan Penelitian

Dramatisasi dalam ilustrasi dapat diciptakan melalui kombinasi elemen visual yang ekspresif, ilustrasi yang mengandung sifat simbolis, serta karakter yang memenuhi arbus dramatisasi. Pemilihan warna, gaya dan teknik ilustrasi menjadi elemen penting dalam menciptakan visual yang dramatis. Elemen pembangun ilustrasi ini kemudian dipadukan dengan jufai-afisi simbolik untuk menguji audiens untuk terlibat lebih jauh dengan visual dan narasi.

Saran

Peneliti selanjutnya dapat memperdalam kajian teoritis dengan mengintegrasikan pendekatan laras disiplin untuk memahami bagaimana audiens meregion elemen-elemen visual. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas variasi sampel dengan mengkaji buku-buku dengan tema berbeda lainnya untuk membandingkan pola pola penciptaan dramatisasi visual, baik berdasarkan genre, baklaya, maupun target audiens.

Desain poster pameran



Profil Peneliti



RUTH (b. 2002)

Halo! Aku Ruth, seorang *illustrator* dan *graphic designer* yang tinggal di Yogyakarta. Selain menekuni desain dan ilustrasi, aku juga suka banget bikin manik-manik dan punya *brand* kecil namanya Cubead. Kalau butuh desain atau aksesoris manik-manik unik, kabarin aku ya!

menk
negrino

Instagram: @menkmonk, @cubead
Email: menkmonk.business@gmail.com

KATALOG TUGAS AKHIR

Analisis Dramatisasi Visual pada Picture Storybook

It's Okay To Not Be Okay

Karya Jo Yong

Ruth C. A. Sianturi
2012669024

Pembimbing
Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.
Fransisca Sheryly Taju, S.Sn., M.Sn.

Latar Belakang

Buku cerita bergambar atau *picture storybook* telah menjadi media yang populer di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Menurut Matulka (2008), buku bergambar dirancang untuk anak-anak namun tetap bisa dinikmati oleh pembaca dari berbagai usia. Buku ini memiliki tingkat kompleksitas yang bervariasi, dengan buku untuk anak prasekolah biasanya menyajikan gambar yang sederhana, sementara buku untuk anak yang lebih tua atau dewasa lebih kompleks dan imajinatif (Sugihastuti, 2018).

Buku *It's Okay To Not Be Okay* yang juga diangkat dari serial drama Korea dengan judul yang sama, mengangkat tema kesehatan mental dan menggunakan ilustrasi dengan gaya imajinatif dan efek visual yang surreal. Ilustrator dalam pembuatan ilustrasi perlu mempertimbangkan elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan tekstur untuk menciptakan suasana emosional yang sesuai dengan cerita (Witabora, 2012). Penataan elemen-elemen visual yang dramatis dalam buku ini bertujuan untuk memperkuat pesan cerita yang disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut, penting untuk mengkaji penggunaan elemen-elemen visual dalam ilustrasi buku ini untuk memahami bagaimana elemen tersebut dapat mempengaruhi pembaca.

Rumusan Masalah

Bagaimana visual ilustrasi dalam *picture book It's Okay To Not Be Okay* dapat menciptakan dramatisasi?

Metode Penelitian

Penelitian terhadap seri *picture storybook It's Okay To Not Be Okay* ini akan dikaji menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sebagai alat untuk menganalisis dalam penelitian ini digunakan teori analisis visual oleh Edmund Feldman, dan retorika visual oleh

Foss untuk menganalisis setiap unsur dan elemen yang digunakan dalam *picture storybook It's Okay To Not Be Okay*.

Teori analisis visual Edmund Feldman dapat membantu memahami konteks dan kategori karya seni, mengidentifikasi elemen visual, dan melihat bagaimana elemen-elemen ini diimplementasikan untuk menciptakan narasi visual yang kuat dan menggugah perhatian pembaca. Teori retorika visual Foss dapat membantu melihat bagaimana elemen-elemen visual berperan dalam strategi komunikasi visual serta memeriksa pemilihan simbol dan gambaran visual yang digunakan.

Kesimpulan Analisis

1. Kelima buku ini menggunakan jenis *typeface* yang sama, yaitu serif, sebagai *bodytext*-nya.
2. Ilustrasi dalam kelima buku ini menggunakan warna yang cukup beragam, seperti merah, jingga, kuning, hijau, hujau, kebiruan, biru, biru keunguan, coklat muda, abu-abu, hitam dan putih. Namun, penggunaannya menyesuaikan tema masing-masing cerita.
3. Warna-warna ilustrasi pada kelima buku ini digambarkan dengan ekspresif dan tidak terbatas pada *outline* objek.
4. Objek ilustrasi dalam buku ini menggunakan garis untuk menciptakan *value*, seperti pada karakter dan perlengkapan lainnya.
5. Garis atau *outline* yang membentuk bidang atau objek dalam ilustrasi ini memiliki bentuk meluk-luk, putus-putus dan tidak beraturan.
6. Dilihat dari cerita dan penggambaran temana kehidupan seperti ketakutan, kesedihan, kehilangan, pengorbanan, harapan bahkan pencarian jati diri.
7. Ilustrasi dalam kelima buku ini dikategorikan sebagai retorika visual karena memiliki sifat simbolis, melibatkan campir tangan manusia, dan disajikan kepada audiens dengan tujuan berkomunikasi.

8. Kelima buku ini mengandung unsur dramatisme dalam setiap ilustrasinya. Dramatisme ini dapat dilihat dari interaksi karakter, pengalaman hidup atau masalah yang dialami karakter, serta bagaimana karakter mengatasi permasalahan tersebut.

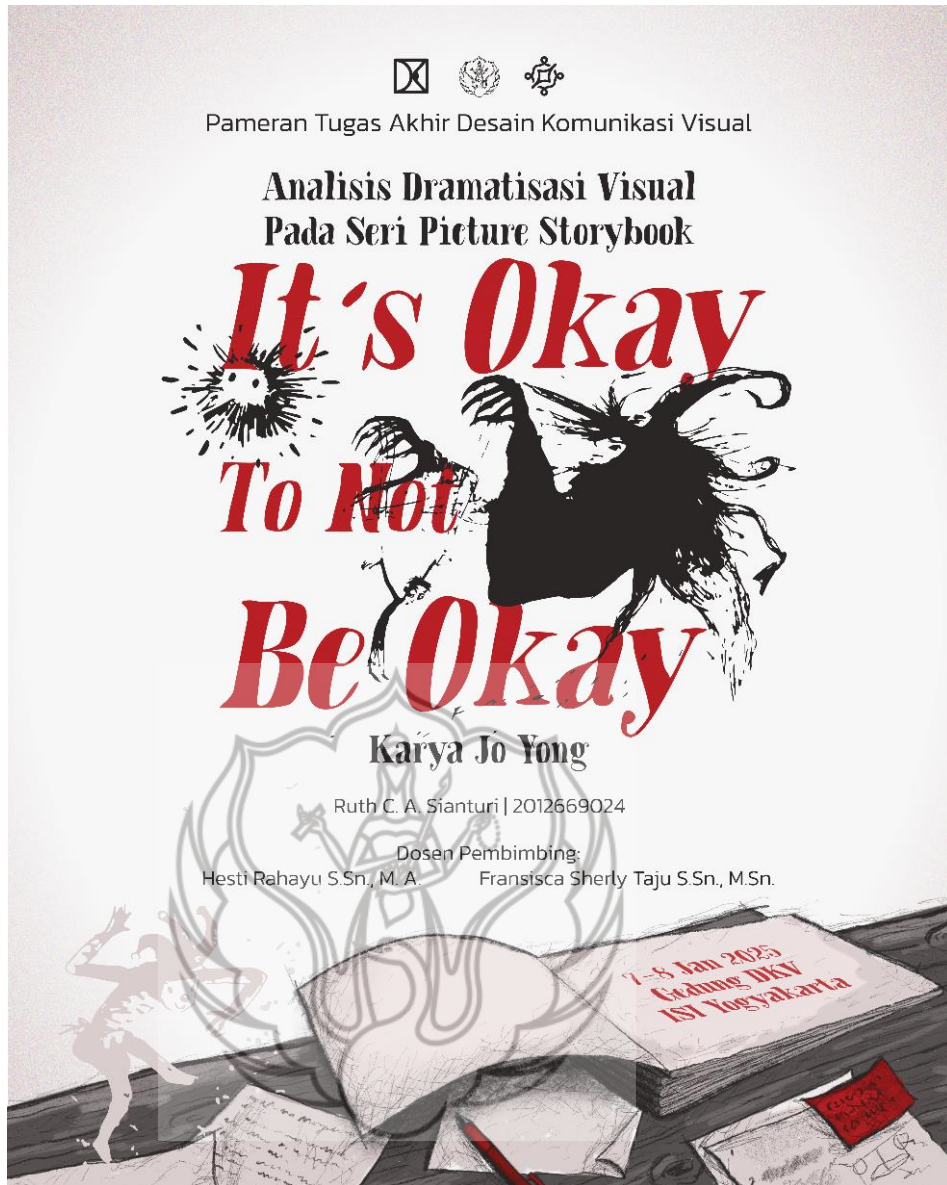
Kesimpulan Penelitian

Dramatisme dalam ilustrasi dapat diciptakan melalui kombinasi elemen visual yang ekspresif, ilustrasi yang mengandung sifat simbolis, serta karakter yang memenuh atribut dramatisme. Pemilihan warna, gaya dan teknik ilustrasi menjadi elemen penting dalam menciptakan visual yang dramatis. Elemen pembangun ilustrasi ini kemudian dipadukan dengan sifat-sifat simbolik untuk mengajak audiens untuk terlibat lebih jauh dengan visual dan narasi. Simbol-simbol ini menghadirkan makna-makna tersembunyi yang dapat membuat audiens ikut merasakan emosi ketika mencoba memahami makna tersebut. Bagian utama dalam menciptakan dramatisasi adalah perancangan latar belakang, kondisi dan tindakan karakter dalam cerita.

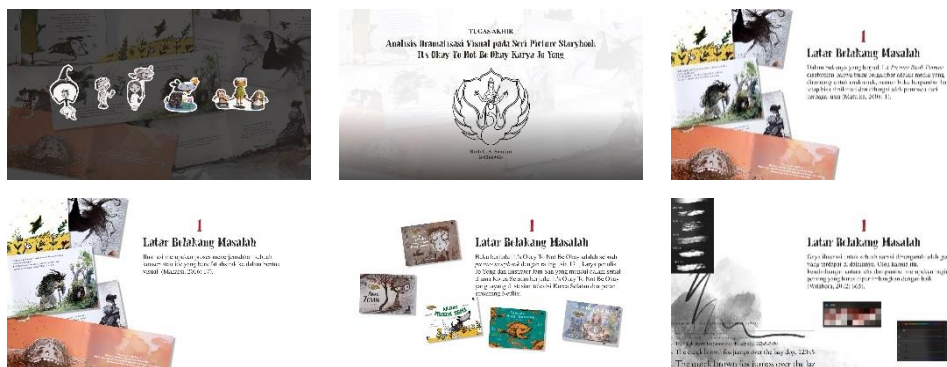
Saran

1. Peneliti selanjutnya dapat memperdalam kajian teoritis dengan mengintegrasikan pendekatan lintas disiplin untuk memahami bagaimana audiens merespon elemen-elemen visual. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas variasi sampel dengan mengkaji buku-buku dengan tema berbeda lainnya untuk membandingkan pola-pola penciptaan dramatisasi visual, baik berdasarkan *genre*, budaya, maupun target audiens.
2. Para ilustrator yang ingin merancang buku ilustrasi serupa dapat mencoba membangun latar belakang karakter dengan atribut dalam analisis pemad terlebih dahulu. Setelah itu, perancang dapat bergerak lanjut dalam penentuan retorika visual yang akan hadir dalam cerita yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Kedua aspek ini kemudian akan didukung dengan penggunaan elemen-elemen visual, teknik gambar, dan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan tema yang dibawakan.

Desain Katalog



Desain poster pengumuman





Peserta sidang 7 Januari 2025

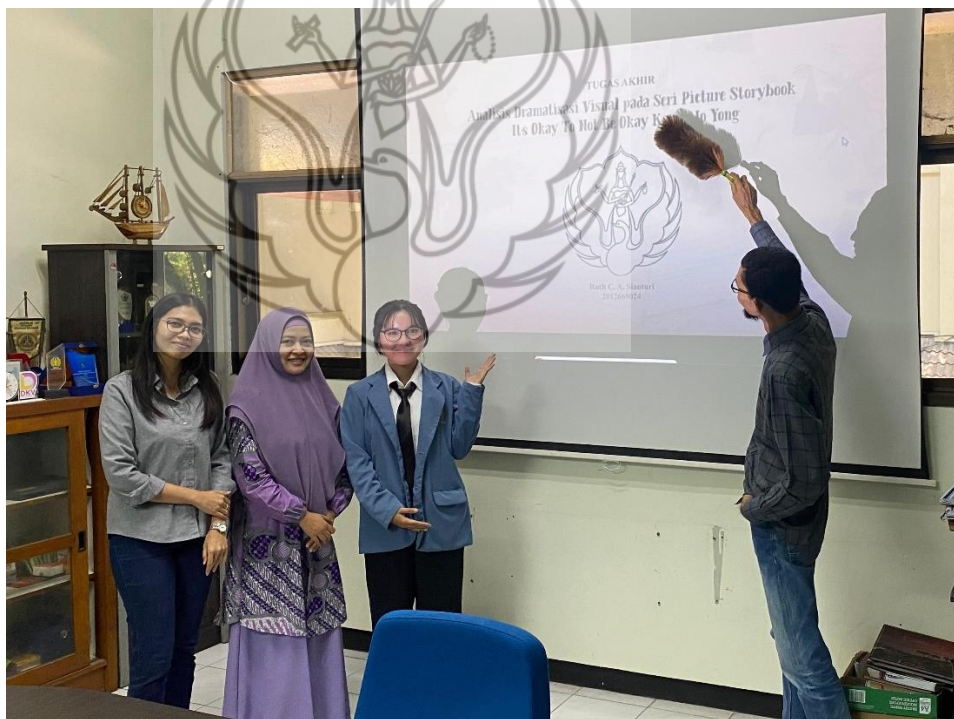


Foto bersama Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II, dan Dosen Penguji



Desain booth pameran