

PERANCANGAN BUKU KUMPULAN MOTIVASI BELAJAR

DESIGNING OF MOTIVATION LEARNING BOOKS

Mahesa Dipasada, Asep Kadarisman, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom

Dosen Pembimbing S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom

dipasada3@gmail.com , asep@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Motivasi terbaik adalah dorongan yang datang dari dalam diri seseorang. Pada jaman sekarang ini generasi muda gampang sekali menyerah tanpa berjuang terlebih dahulu untuk mendapatkan maupun mengerjakan sesuatu yang diinginkan. Khususnya adalah siswa SMA (sekolah menengah atas) setiap siswa yang sedang berjuang untuk memulai suatu pembelajaran sering sekali gagal menjadi kebiasaan buruk siswa dan langsung menyerah tanpa terus mencoba dan belajar dari kesalahan yang pernah ada. Motivasi dapat ditumbuhkan terus, sehingga dapat menumbuhkan semangat kepada setiap orang dalam menjalani kehidupan salah satunya dengan menggunakan media informasi. Dengan menggunakan media informasi yang bertujuan untuk mengingatkan agar tetap semangat dan berjuang sampai akhir dalam proses pencapaian sesuatu yang sedang diperjuangkan. Dengan begitu dibutuhkan suatu perancangan buku media informasi. Dalam proses pengembangan perancangan media informasi dan eksekusinya dalam bentuk buku visual kombinasi antara kutipan motivasi, warna, tipografi, dan ilustrasi.

Kata kunci: : Kutipan Motivasi, Buku Visual, Tipografi, Ilustrasi.

Abstract: *The best motivation is the drive that comes from within a person. In today's era, the young generation can easily give up without struggling first to get or do something they want. Especially high school students (high school students) every student who is struggling to start a lesson often fails to become a bad habit of students and immediately give up without continuing to try and learn from mistakes that have ever existed. Motivation can be cultivated continuously, so that it can foster enthusiasm for everyone in living their lives by using information media. By using information media that aims to remind you to stay motivated and*

fight to the end in the process of achieving something that is being fought. That way we need an information media book design. In the process of developing information media design and execution in the form of a visual book a combination of motivational quotes, colors, typography and illustrations.

Keywords: Motivation, Visual Book, Typography, Illustration.

1. Pendahuluan

Sebagai siswa maupun bagi setiap orang yang sedang berjuang untuk memulai sesuatu mengejar impian sering kali mendapatkan tantangan dan halangan yang cukup berat untuk tetap melangkah maju secara optimis. Pengambilan keputusan memegang peran penting dalam masa remaja akan mempengaruhi kehidupan remaja tersebut. Remaja sering mengambil keputusan disertai dengan kebingungan dan ketidakpastian yang menimbulkan stress. Selain itu fenomena buruk saat siswa gagal dalam percobaan seperti kalah dalam perlombaan karya, kurangnya semangat belajar, pura-pura serius, malu bertanya. Dan juga terjadinya kebiasaan buruk pengaruh luang seperti pulang telat kerumah, dan bolos. Disaat seperti inilah siswa butuh motivasi bahwa mereka pasti bisa dan belajar dari kegagalan, menyadari bahwa kegagalan itu juga adalah bagian dari proses menuju keberhasilan. Permasalahan dalam hidup yang seperti ini sering membuat mudah menyerah, patah semangat, dan kehilangan percaya diri serta tidak berani mencoba karena takut gagal untuk kedua kalinya. Kehilangan rasa percaya diri disebabkan oleh pemikiran-pemikiran negatif yang sering diucapkan pada diri sendiri didalam pikiran. Kesuksesan itu tergantung pada tindakan, sudut pandang, cara berpikir, serta apa yang dilihat, dirasakan, didengar, dan apa yang dikatakan. Saat dalam kondisi terpuruk ataupun gagal untuk mencapai sesuatu, sering kali berpasrah diri pada situasi dan kondisi, serta menyalahkan lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, sebagai manusia membutuhkan kata-kata motivasi hidup untuk menenangkan pikiran dan mencoba merefleksikan diri, merenungkan apa yang sedang terjadi dan bagaimana untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Terkadang sebuah kata bijak dapat memberi stimulus yang cukup kuat sebagai alasan untuk tetap bertahan dan berjuang mencapai tujuan-tujuan hidup seseorang. Sederhana tetapi efeknya sangat luar biasa dan dapat bertahan cukup lama bila diberi arti serta alasan yang cukup kuat kenapa harus tetap berjuang untuk mendapatkannya. Motivasi hidup sangat penting dimiliki setiap orang. Setiap orang memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam kehidupannya, semua itu tergantung pada apa yang ingin mereka raih dalam keberhasilan, dalam prestasi akademik dan non akademik. Yang jelas motivasi ini

akan mempengaruhi hidupnya secara keseluruhan. Bagaimana orang itu menjalani hidupnya dan apa yang dia kerjakan tergantung pada motivasi ini.

Motivasi adalah dorongan atau semangat. Motivasi hidup adalah dorongan atau semangat untuk hidup. Seperti apa motivasi hidup ini akan tergantung pada seseorang memaknai hidupnya atau bagaimana seseorang mendefinisikan arti hidupnya. Motivasi hidup ini berbeda dengan motivasi diri. Sedangkan motivasi diri adalah sebuah dorongan dari dalam diri sendiri, untuk melakukan lebih tepat untuk menjalankan sehari-hari seseorang. Jadi motivasi diri itu adalah bagian dari motivasi hidup. Kata-kata motivasi hidup dapat membuat pembacanya termotivasi dan mendapatkan suntikan penyemangat diri untuk terus berjuang sampai akhir. Sesuatu yang harus diingatkan pada diri sendiri secara terus-menerus agar tetap semangat untuk mencapai tujuan hidup dan impian yang ingin dicapai. Oleh karena itulah dibutuhkan sebuah rancangan media informasi yang tepat sebagai pengingat agar tetap semangat penuh menjalani kehidupan dan optimis akan hari esok yang lebih baik.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Dkv

Dkv merupakan teori tentang visual yang berkomunikasi. Desain itu membuat, Lalu komunikasi itu diartikan sebagai proses yang mana pesan atau informasi itu dikirimkan dari satu tempat atau orang ke yang lain, atau pesan itu sendiri; yang juga berarti pertukaran informasi dan sebuah ekspresi perasaan yang akan menghasilkan suatu pemahaman. Terakhir yaitu visual adalah berkaitan dengan penglihatan. Istilah DKV digunakan sebagai pengganti Desain grafis berkembang pesat Dan merupakan desain yang mementingkan informasi terhadap desainnya (Supriyono, 2010: 57).

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk menjelaskan teks dan perangsang mata (supriyono, 2010), Ilustrasi pada dasarnya dapat dibidang, desain yang tidak memasuki ilustrasi, cenderung gitu-gitu aja, tidak berinovatif, tidak memiliki unsur penangkapan, Ilustrasi ditujukan dalam memperjelas sebuah pesan dan informasi, Ilustrasi yang berkualitas dapat merusak desain dan menghancurkan image, ilustrasi bias berupa bidang, garis, bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi, Ilustrasi dapat mempermudah dalam menjelaskan, memahami dan daya Tarik dari ilustrasi itu sendiri sangatlah kuat, tapi jika berlebihan akan menimbulkan masalah juga seperti jadi bingung, terlalu rame dll.

2.3 Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan (Adi Kusrianto, 2009:190).

2.4 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana jiwa berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa baru, sedih, gembira, mood atau semangat. Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut (Adi Kusrianto, 2007:46).

2.5 Teori buku

(Putro, A. D., & Hidayat, S. 2018) Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Sebagai media yang mampu membuat banyak informasi sesuai jumlah halaman yang dimiliki, buku juga dirancang untuk dibaca dengan tidak terlalu memperhatikan aspek kebaruannya karena waktu terbitnya yang tidak begitu mempengaruhinya, buku juga memiliki keunggulan sebagai alat komunikasi yang memiliki jangka waktu cukup panjang dan mungkin menjadi sarana komunikasi yang paling berpengaruh pada perkembangan kebudayaan dan peradaban umat manusia (Putra Siregar, 2014:8)

2.6 Layout

Pada dasarnya Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Proses layout atau me-layout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat disimpulkan desain adalah arsiteknya, sedangkan layout adalah pekerjanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat luas dan dengan definisi desain itu sendiri. Sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendesain. (Suriyanto Rustan, 2009:15)

2.7 Teori Belajar

Dari sisi siswa sebagai pelaku belajar dan dari sisi guru sebagai pembelajar, dapat ditemukan adanya perbedaan dan persamaan. Hubungan guru dengan siswa adalah hubungan fungsional, dalam arti pelaku pendidik dan pelaku terdidik. Dari segi tujuan yang akan dicapai baik guru maupun siswa sama-sama mempunyai tujuan tersendiri. Meskipun demikian, tujuan guru dan siswa tersebut dapat dipersatukan dalam tujuan instruksional. Dari segi lama waktu tindakan, tindakan guru mendidik dan mengajar terbatas, artinya sesuai lama studi jenjang sekolah. Sebaliknya, tindakan siswa belajar adalah sepanjang hayat atau sekurang-kurangnya ia terus belajar walaupun sudah lulus sekolah. Dari segi proses, belajar dan perkembangan merupakan proses internal siswa, Pada belajar dan perkembangan, siswa sendirilah yang mengalami, melakukan, dan menghayatinya. Sebaliknya, pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa. Pendidikan merupakan faktor ekstem bagi terjadinya belajar (Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono 2015:7).

3. Pembahasan

3.1 Data Produk

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

3.2 Data Khalayak Sasaran

Geografis

Siswa sekolah menengah atas (SMA) khususnya kalangan menengah di kota besar seperti Bandung.

Demografi

Usia : 14-17 tahun

Jenis Kelamin: Laki-Laki dan Perempuan

Kelas Sosial : Menengah

Psikologis

Memiliki rasa ingin tahu dan mau belajar hal-hal yang baru.

Memiliki cara berpikir bahwa belajar proses menimba ilmu.

3.3 Analisis

Dari hasil Observasi, penulis melihat di beberapa SMA dan SMK yang berada di kota Bandung cukup banyak dan luas dan tetapi hampir semua pengamatan sekolah yang terancam banyak masalah di SMK 4 Kota Bandung, dampak minimnya motivasi siswa akan belajar banyak yang terjadi. Hal tersebut mendasari penulisan buku motivasi belajar berbasis ilustrasi untuk kalangan siswa (SMA).

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Konsep pesan dari perancangan ini adalah banyaknya siswa yang masih belum Kurangnya motivasi diri yang membuat mudah putus asa, menyerah dan berpikir negatif. Untuk membuat perancangan karya untuk meningkatkan motivasi dan Mengingat generasi muda untuk tetap termotivasi semangat setiap hari, serta mengubah cara pandang untuk berprestasi. Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui buku ini adalah “Semangat Generasi Muda”. Dengan Tagline Berprestasi-lah menuju kesuksesan.

4.2 Konsep Kreatif

Untuk menyampaikan tujuan konsep pesan, maka buku ilustrasi ini akan dibuat untuk mengedukasi siswa melalui alur cerita motivator dan ilustrasi tipografi pop-art sebagai berikut :

- a. Tema pengayaan yang diangkat oleh buku ini adalah Motivation and Colorfull agar lebih menarik minat pembaca.
- b. Penulis akan menggunakan Pengayaan ilustrasi Pop-art, simple dan colorfull, agar ilustrasi dan layout terkesan menarik dan ceria seperti aktifitas siswa yang menarik namun tetap simple sehingga tidak terlihat membosankan bagi pembaca.
- c. Referensi desain dari Ilustrator Lawrence Alloway sebagai referensi karena pengayaan dengan style pop-art sendiri, desain sangat sesuai dengan target pasar untuk siswa.

4.3 Konsep Media

Media utama yang dipilih penulis adalah buku ilustrasi. Penulis memilih buku berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, bahwa buku dapat disimpan dan digunakan dalam waktu yang lama sehingga diturunkan kepada siswa yang lebih membutuhkan. Hal tersebut juga didukung oleh hasil kuesioner dan analisis yang telah dilakukan, bahwa buku ilustrasi dapat menarik perhatian target audiens serta dinilai sebagai media efektif yang dapat membantu mereka.

4.4 Media Pendukung

Keberadaan media pendukung guna mempromosikan produk ke khayalak umum, khususnya target audiens dari buku sendiri. Dan dalam mempromosikan produk digunakan beberapa media seperti media cetak berupa poster, dan X-banner, beberapa merchandise bagus dan unik :

a. Gantungan Kunci

Gantungan kunci bermacam-macam Hobi Siswa seperti hobi musik, hobi dalam game dan hobi olahraga. Dapat digunakan oleh siswa yang sangat menyukai kegemaran hobi mereka masing-masing.

b. T-Shirt

Sebuah baju dengan visual yang menggambarkan Jalan Motivasi Siswa. Dapat digunakan untuk siswa sehari-hari dirumah dan saat perjalanan pergi.

c. Stiker

Sebuah gambar visual tempelan, sesuai dengan karakter siswa yang berbeda-beda yang sangat menyukai hobi olahraga, hobi bermain, dan hobi musik.

d. Media Sosial

Pada akhir buku penulis akan memberikan hashtag #MotivasiSiswa sehingga mereka bisa saling terkoneksi dengan audience lainnya, memungkinkan mereka untuk bersosialisasi sehingga interaksi, tidak hanya dengan buku namun bisa dengan banyak hal, dengan menyebarkan di media sosial seperti Facebook dan Instagram. Pada konsep kali ini penulis berencana untuk membuat fanpage Buku Motivasi Belajar.

4.5 Konsep Visual

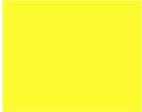





a. Ilustrasi

Yang diharapkan ilustrasi ini dapat mempermudah penyampaian informasi yang ingin disampaikan pada siswa dan mampu dipahami. Dengan menggunakan ilustrasi kartun bertema Pop-art. Gaya ilustrasi ini dipilih berdasarkan gaya gambar yang penuh warna dikalangan siswa, remaja masa kini sangat menyukai

pop-art karena gaya ilustrasi kartun lebih ekspresif dan sesuai dengan umur remaja menengah. Karena tujuan dari ilustrasi untuk menerangkan, menjelaskan serta dapat menyampaikan pesan yang tersirat tanpa perlu menggunakan bahasa verbal. Teknik yang digunakan adalah teknik gambar manual dan di aplikasikan di media digital.

b. Warna

Penggunaan warna untuk buku ilustrasi ini akan didominasi warna-warna cerah (contrast) karena remaja-remaja menengah sangat menyukai warna mencolok atau memikat mata. Warna cerah mempunyai sifat semangat sehingga diharapkan dapat memotivasi perhatian remaja untuk meningkatkan minat membaca melewati buku ini.

					
C : 6%	C : 0%	C : 0%	C : 61%	C : 84%	C : 65%
M : 0%	M : 47%	M : 95%	M : 94%	M : 70%	M : 7%
Y : 88%	Y : 100%	Y : 100%	Y : 0%	Y : 0%	Y : 100%
K : 0%	K : 0%	K : 0%	K : 0%	K : 0%	K : 1%

Gambar 4.1 Palet Warna

Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. Tipografi

1. Cover

Tipografi pada penggunaan comic yang digunakan pada judul buku ilustrasi ini mengikuti karakteristik pop-art serta memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Nama font yang digunakan adalah Janda Manatee

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4.2 Janda Manatee

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. isi

Tipografi yang digunakan pada judul buku dan isi buku menggunakan font Avengeance Mightiest dan font Komika Axis agar sesuai dengan peng gayaan pop-art sehingga mudah untuk dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 4.3 Avengeance Mightiest

Sumber : Dokumentasi Pribadi

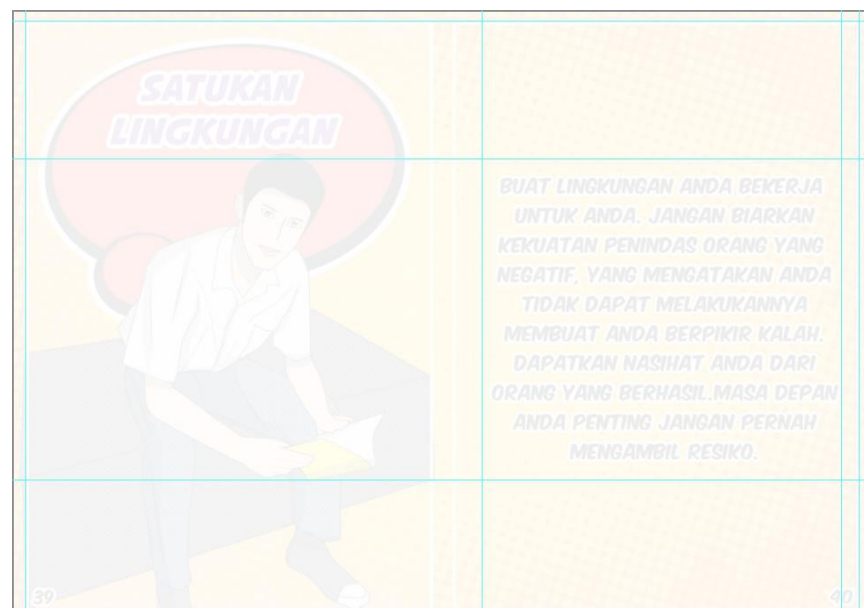
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 4.4 Komika Axis

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Layout

Elemen Layout menggunakan gaya layout bleed dimana sekeliling bidang menggunakan frame, sederhana untuk memudahkan keterbacaan teks dan penggunaan ilustrasi sebagai objek utamanya. Dan penggunaan sequence dari kiri ke kanan dan atas kebawah yang akan berfungsi menjaga fokus si pembaca buku dengan menjaga keseimbangan agar buku nyaman dibaca dan menimbulkan kesan yang menarik.



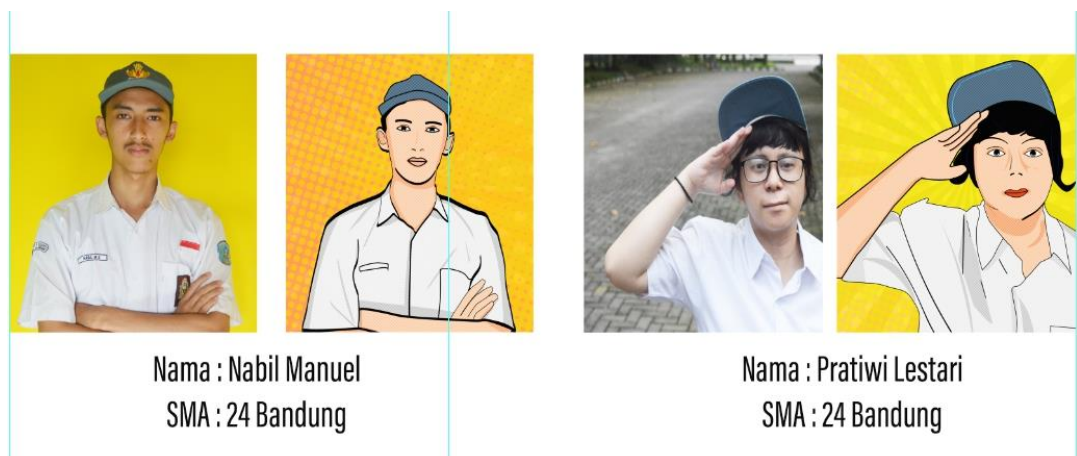
Gambar 4.5 layout

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Pemilihan cover buku

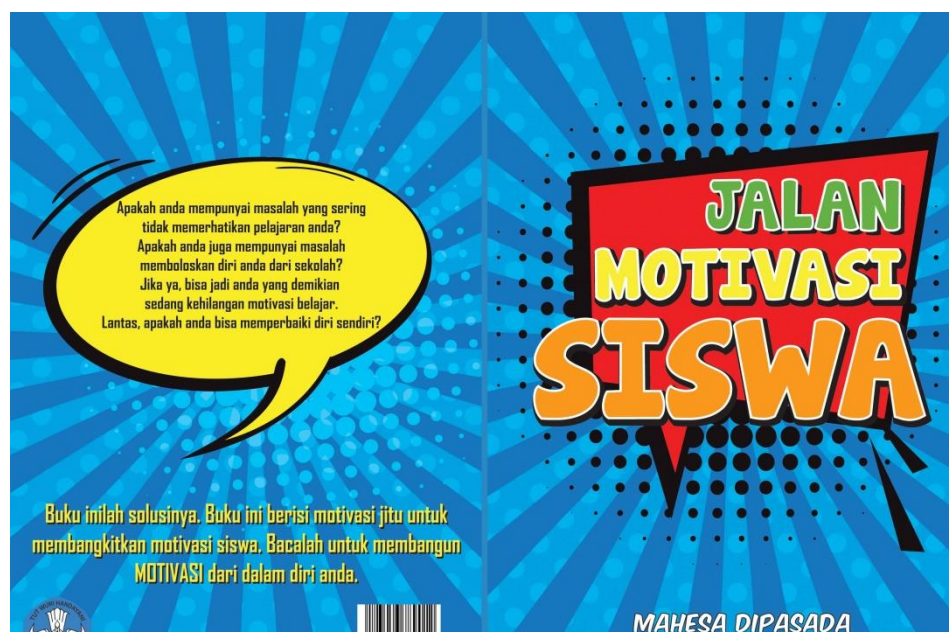
Cover depan dan belakang pada buku ilustrasi akan menggunakan hardcover. Pada cover depan terdapat judul buku, dan terdapat ilustrasi tipografi dengan *background* pop-art. Pada cover belakang terdapat sebuah sinopsis singkat.

4.6 Hasil perancangan



Gambar 4.6 Foto Model dan Hasil Vektor

Sumber : Dokumentasi Pribadi





Gambar 4.7 Ilustrasi Buku Cover Depan dan Belakang
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.8 Isi rangkaian Motivasi Siswa
Sumber : Dokumentasi Pribadi



5. Penutup Gambar 4.9 Media Pendukung Merchandise

5.1 Kesimpulan Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan Tugas Akhir ini terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan, yaitu :

- a. Hasil dari wawancara oleh guru BK bahwa siswa masih kurang dukungan motivasi siswa dengan baik. Diharapkan kesadaran siswa dalam pembelajaran harus meningkat. Dengan adanya buku motivasi ini agar siswa dapat terhindar dari perilaku buruk.
- b. Buku berbasis ilustrasi ini bertujuan membawa alur rangkaian motivasi dan menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran, dengan cerita motivasi dan sebuah gambar ilustrasi siswa dan siswi didalam buku ini.
- c. Melalui data observasi masih sedikitnya buku tentang Motivasi Pelajar di berbagai toko buku yang ada.
- d. Pada buku ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa untuk

5.2 Saran

Sebagai kelengkapan perancangan Tugas Akhir ini, penulis memberikan masukan yang dapat dijadikan perhatian, antara lain sebagai berikut :

- a. Banyak materi terkait motivasi yang dapat diangkat lagi menjadi sebuah topik yang lebih spesifik dan dibuat dengan tampilan menarik secara visual dan konten. Hal tersebut bisa mengubah pandangan audiens terhadap media informasi buku yang dianggap membosankan karena materi yang terlalu banyak di dalamnya.
- b. Untuk dapat menarik perhatian audiens kembangkan konsep pesan, kreatif, media, dan visual. Yang kuat agar produk memiliki ciri khas dan dapat mengundang rasa penasaran, konsumen juga mampu bertahan saat bersanding dengan kompetitor.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro, 2014. Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung.
- DR. Sugiyono, 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung.
- Sowerwadikoen, Didit Widiatmoko. 2013 Metode Penelitian Visual. Bandung: Dinamika Komunika
- Suriyanto, Rustan. 2009. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta.
- Supriyono, Rachmat. 2010. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta.
- Adi Kusrianto. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta.
- Anne Dameria. 2007. Color Basic. Jakarta: Penerbit Link & Match Graphic.
- Sulasmi, Darmaprawira. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung ITB.
- Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono. 2015. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sigit Haryadi Muslikah. 2012. Perkembangan Individu. Jakarta.
- Dr. Ruswandi. 2013. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta.
- Yuniarti, I., Maulana, S., & Desintha, S. (2015). Perancangan Buku Panduan Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun. eProceedings of Art & Design, 2(3).
- Putro, A. D., & Hidayat, S. (2018). Perancangan Buku Aktivitas Museum Layang-layang Indonesia Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. eProceedings of Art & Design, 5(1).
- Nadia, N., & Kadarisman, A. (2017). Perancangan Media Buku Wisata Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak. eProceedings of Art & Design, 4(3).