

## BAB II

### IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

#### 2.1 Studi Pustaka

##### 2.1.1 Landasan Teori

Dalam menyelesaikan permasalahan maka penulis sangat memerlukan suatu landasan teori yang telah didapatkan melalui kegiatan studi Pustaka yang bertujuan sebagai acuan pasti dalam perancangan karya yang akan dilakukan, adapun teori-teori terkait perancangan ini adalah sebagai berikut:

##### 1. *E-Book*

*E-book*, atau buku elektronik, adalah format digital dari buku konvensional yang dapat diakses dan dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, *e-reader*, atau *smartphone*. *E-book* biasanya tersedia dalam berbagai format, termasuk *PDF*, *EPUB*, dan *MOBI*. menurut Puspita dalam studinya menyebutkan *e-book* memiliki kelebihan bagi *user* atau pembaca dapat mengunduh dari internet dengan cepat, *e-book* mudah ditemukan dan dicari. Bagi penerbit, proses penerbitan *e-book* menjadi lebih cepat dan mudah, tidak membutuhkan banyak biaya untuk proses percetakan. (Sabtaningrum, Wiyokusumo, and Leksono 2020)

*E-book* juga memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan ukuran teks, gaya *font*, dan latar belakang layar, memungkinkan pembaca untuk menyesuaikan pengalaman membaca sesuai preferensi pribadi. karakteristik utama yang mendukung reproduksi dan persebaran dari benda digital adalah kemudahannya untuk digandakan dan disebar (terutama dengan pesatnya penggunaan teknologi internet), karakteristik ini menyebabkan suatu kondisi dimana jumlah peredaran *e-book* saat ini sangat jauh melampaui jumlah peredaran versi cetak (Labetubun 2019).

Penerbit dan penulis sering menggunakan *e-book* sebagai cara untuk menyediakan akses lebih cepat dan mudah ke karya mereka, dan banyak platform *e-book* memungkinkan pembaca untuk membeli, mengunduh, atau bahkan membaca *e-book* secara langsung secara daring. *E-book* telah menjadi alternatif populer bagi pembaca modern, menggabungkan kemudahan akses dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan praktis.

## **2. Ilustrasi**

Ilustrasi adalah seni atau teknik visual untuk menggambarkan atau menjelaskan sebuah konsep, ide, cerita, atau objek. Ini adalah bentuk ekspresi visual yang digunakan untuk memperkuat pemahaman atau komunikasi dengan audiens. Ilustrasi dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti gambar, sketsa, lukisan, grafis, dan sebagainya. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna (Wongso and Erlyana 2020).

Ilustrasi dapat memiliki peran yang sangat penting dalam membantu audiens memahami ide-ide kompleks, menjelaskan konsep ilmiah, menghidupkan karakter dalam cerita, atau memvisualisasikan produk dalam dunia desain dan pemasaran. Ilustrasi juga dapat mencerminkan gaya pribadi ilustrator dan memberikan sentuhan artistik yang khas pada karya tersebut. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan (Pratama and Yasa 2020).

Ilustrasi juga memiliki beberapa jenis dan cirikahsnya, setiap jenis ilustrasi memiliki keunikannya atau kelebihanannya masing masing. Berikut adalah jenis jenis dari ilustrasi:

### **a) Gaya Kartun**

Kartun adalah gambar yang bersifat jenaka, menyindir, dan simbolis dengan unsur lawakan atau komedi. Istilah "kartun" sering digunakan untuk menggambarkan film animasi dua dimensi yang

lucu. Contoh gaya kartun yang terkenal didunia adalah: *Sponge Bob*, *One Piece*, *Shin Chan*, *Doraemon*, *Ninja Hatori*, dan lainnya.

b) Gaya Semirealis.

Gaya ilustrasi ini memadukan unsur kartun dan realisme. Tergantung pada penciptanya, ada gaya yang memadukan fitur kartun dan realitas. Contoh gaya semikartun yang terkenal adalah: *Marvel*, *Avengers*, *Spiderman*, dan *Batman*. Sedangkan *Sailormoon*, *Dragon Ball*, adalah gaya khas semikartun Jepang. lalu Sawung Kampret, Doyok, dan Ali Topan adalah contoh semikartun lokal.

c) Gaya Realis

Tujuan dari teknik menggambar realis adalah untuk menciptakan karakter yang sangat mirip dengan manusia, hewan, tumbuhan, dan makhluk hidup lainnya dalam hal anatomi, fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras. Gaya gambar manusia realisme menekankan pada wajah ras asal komik tersebut. Begitu pula dengan ras kulit hitam, Timur Tengah, India, dan india yang cenderung memproduksi komik yang menampilkan gambar-gambar realistis yang menjadi ciri khas etnis mereka. Contoh gaya realis adalah *Kingdom Come*, *Trigan*, *Storm*, dan *Justice*. Jepang punya gaya realis pada komik *Y's*, *City Hunter*. Indonesia juga punya, yakni sopo jarwo, *Battle of surabaya*, Komodo, dan sebagainya.

d) Gaya Amerika

Karakter dalam gaya Amerika digambarkan seotentik mungkin dengan aslinya, dengan struktur wajah dan tangan realistis yang menyerupai manusia pada umumnya. Karakter manusia akan terlihat lebih menarik karena gerakanya lebih lancar dan kontur tubuhnya lebih terlihat jelas. Komik *Marvel* adalah salah satu contoh gaya Amerika ini.

e) Gaya *flat*

Pendekatan karakter minimalis (*simplicity*), kegunaan (*usability*), dan kebersihan (*neatness*) ditonjolkan dalam gaya desain yang

dikenal dengan *flat design*. Secara lebih detail, *Flat design* didasarkan pada ide minimalis pengurangan bentuk dan menekankan penggunaan warna solid, objek bertekstur halus, tipografi, dan antarmuka pengguna yang sesederhana mungkin untuk mencapai tujuan. memaksimalkan manfaat teknologi desain responsif. Semua faktor ini berkontribusi terhadap lebih rendahnya ukuran file akhir. Selain itu, salah satu gaya visual yang paling sering digunakan saat ini adalah *flat design*.

### **3. Huruf / Tipografi**

Tipografi adalah seni dan teknik pengaturan huruf, ruang, dan elemen- elemen visual lainnya untuk menciptakan teks yang dapat dibaca dan menarik. Ini melibatkan pemilihan jenis huruf, penataan huruf, ukuran huruf, jarak antar huruf, dan pengaturan umum elemen- elemen tipografi dalam desain grafis atau tata letak. Tujuan utama tipografi adalah membuat tulisan mudah dibaca dan bermanfaat. Keterbacaan (*readability*) dan keterbacaan (*legibility*) adalah dua konsep yang berkaitan dengan tipografi. Penulisan verbal dilakukan dengan kumpulan jenis huruf yang berbeda. (Pradika, Swandi, and Mudra 2020).

Tipografi merupakan tata huruf, sebuah ilmu dalam memilih dan menata huruf yang penyebarannya akan menciptakan kesan tertentu sehingga membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca. Dalam dunia desain, tipografi merupakan salah satu elemen dasar yang sangat penting, dan huruf adalah salah satu bagian dalam elemen bentuk atau shape (Carina 2019)

### **4. Warna**

warna adalah unsur penting yang digunakan untuk memberikan dimensi, kehidupan, dan ekspresi pada karya ilustratif. Warna bisa digunakan sebagai elemen desain yang kuat untuk menciptakan suatu kesan atau identifikasi yang unik dan mudah dikenali oleh pemirsa atau pengguna. Ini adalah cara untuk mencapai ciri khas yang membedakan sesuatu dari yang lain dan membuatnya mengesankan.

Pemakaian warna efektif dalam sebuah rancangan desain dapat merepresentasikan identitas objek maupun merek untuk menarik minat pelanggannya secara visual. (Primayudha, Subkiman, and Arief Rrz 2020)

## 5. *Layout*

*Layouting* adalah proses penataan visual elemen-elemen dalam sebuah desain atau dokumen agar menciptakan tata letak yang estetik dan mudah dipahami. Proses ini melibatkan penempatan teks, gambar, grafik, dan elemen-elemen lainnya untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan menarik. *Layouting* berperan penting dalam desain grafis, penerbitan, dan presentasi untuk mengkomunikasikan informasi dengan lebih efektif.

Pemilihan ukuran *font*, spasi antarparagraf, pemilihan warna, dan pengaturan ruang antarelemen merupakan beberapa aspek penting dari *layouting*. Tujuan utamanya adalah menciptakan desain yang membantu membimbing mata pembaca atau pemirsa melalui informasi dengan cara yang logis dan menarik. *Layouting* juga mencakup penempatan elemen-elemen tersebut dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, kontras, dan repetisi.

*Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Pengertian tersebut selaras dengan pernyataan Paul dan Gavin (2005:9) yang mana *layout* merupakan penyusunan elemen desain dalam ruang yang ditempati dan secara keseluruhan sesuai dengan estetika. *Layout* bertujuan untuk menyajikan elemen visual dan tekstual menjadi komunikatif sehingga pembaca dapat memahaminya dengan lebih mudah. (Kurniawan 2019)

### 2.1.2 Kajian Literatur

Kajian literatur adalah suatu bentuk penelitian yang fokus pada telaah dan analisis terhadap berbagai literatur atau karya tulis yang relevan dengan topik atau masalah penelitian tertentu. Kajian literatur akan memberikan gambaran mengenai berbagai model dan pengukuran kualitas layanan yang telah dikembangkan. (Kusyana and Pratiwi 2019)

Tujuan untuk mengamati kajian terkait terhadap penelitian lain yang pernah dilakukan sehingga dari kegiatan tersebut penulis akan terbantu sebagai acuan referensi untuk menghasilkan penelitian yang baru hingga mengetahui bahwa penelitian kita didukung dengan kajian yang telah ada, mendukung hasil penelitian terdahulu, dan bahkan bisa saja berbeda dari penelitian sebelumnya. Hal tersebut akan menghindari tindakan plagiat serta menunjukkan orisinalitas karya. Adapun teori kajian yang telah didapatkan oleh penulis, diantaranya sebagai berikut:

1. Dikutip dari perancangan terdahulu oleh Pieter Renaldi Lukito (2020) dalam perancangan yang berjudul “Perancangan buku Visual Sebagai Media Bagi Remaja Untuk Memahami Teman Penderita Depresi” perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Tentang pembuatan buku yang berisikan ilustrasi dan teks, (2). Penggunaan jenis metode analisis yang sama yaitu 5w + 1h. Perbedaan dari perancangan ini adalah (1). Model buku yang digunakan di perancangan ini adalah electronic book (e-book) (2). Tujuan dari perancangan sebelumnya adalah cara bagaimana memahami kondisi teman disekitar yang menderita depresi sedangkan perancangan ini memiliki fokus dalam membahas edukasi supaya remaja tidak mudah depresi karna bahaya dari *overthinking*.
2. Dikutip dari perancangan terdahulu oleh Martin Stevanus Muli (2022) dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Media Kampanye Sosial *Mental Health* berbasis Vidio *Motion Comic* Sebagai Upaya Menjaga Kejiwaan Para Remaja Pasca Pandemi-19” perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1).

Membahas tentang kesehatan mental (*mental health*) (2). Objek dari penelitian yang berfokus pada cara – cara mengatasi masalah *mental health* pada remaja. Perbedaan dari perancangan ini adalah (1). Penggunaan media utama untuk menyampaikan pesan – pesan yang telah dirancangan. Penggunaan media pada perancangan ini adalah *electronic book (e-book)*.

## **2.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah remaja, yang merupakan kelompok usia antara 16 hingga 24 tahun. Remaja merupakan fase perkembangan yang kritis dalam kehidupan seseorang, di mana mereka mengalami perubahan fisik, emosional, sosial, dan kognitif yang signifikan. Penelitian ini akan fokus pada berbagai aspek kehidupan remaja, khususnya pada masalah kesehatan mental.

Dalam konteks ini, objektif penelitian melibatkan pemahaman mendalam tentang tantangan dan tekanan yang dihadapi remaja dalam menghadapi perubahan-perubahan tersebut. Selain itu, penelitian ini akan mengeksplorasi dampak lingkungan sosial, keluarga, dan sekolah terhadap perkembangan remaja. Topik-topik potensial dapat mencakup pergaulan sebaya, pengaruh media sosial, tekanan akademis, identitas gender, dan kesehatan mental.

## **2.3 Analisis Data**

### **2.3.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu proses pengumpulan data atau informasi melalui pengamatan langsung terhadap suatu objek, situasi, atau fenomena. Tujuan dari observasi adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perilaku, karakteristik, atau situasi yang diamati.

Adler & Adler(1987:389) menyebutkan bahwa observasi merupakan landasan dari semua teknik pengumpulan data penelitian

kualitatif, khususnya yang berkaitan dengan ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia (Werner & Schoepfle, 1987: 257). Artinya, praktik sistematis dalam memantau konfigurasi fisik dan perilaku manusia yang terjadi terus-menerus dari tempat aktivitas alami untuk mengumpulkan fakta dikenal sebagai observasi. Hadi (1986: 32) mengartikan observasi sebagai proses kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis melibatkan pengamatan, persepsi, dan ingatan. (Hasanah 2017)

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan berbagai macam data – data yang membantu dalam proses perancangan. Berikut adalah hasil dari observasi yang telah dilakukan:

1. Dari hasil pengamatan peneliti banyak remaja khususnya di lingkungan pertemanan penulis banyak ditemukan remaja yang mengalami perilaku *overthinking*. Faktor yang menyebabkan perilaku ini terjadi biasanya berkaitan dengan tugas – tugas dari perkuliahan. Mereka terkadang merasa kurang percaya diri terhadap tugas yang telah mereka kerjakan sehingga mereka terkadang merasa cemas pada saat mempersentasikan atau menyampaikan hasil tugas mereka kepada dosen – dosen.
2. Berdasarkan hasil observasi pada jurnal ditemukan bahwa rentang tahun lahir Generasi Z adalah 1995–2010. Mereka dibesarkan di era dimana media sosial berkembang pesat dan teknologi internet menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Fakta bahwa Generasi Z menyerap berbagai macam informasi dengan cepat tidaklah mengherankan. Mulai dari anak-anak muda yang pekerjaannya luar biasa, hingga saudara-saudaranya yang lebih pintar dari mereka, hingga teman-teman sekelasnya yang lebih sukses dari mereka. Oleh karena itu, generasi Z lebih mudah cemas dibandingkan generasi sebelumnya. Inilah alasan generasi Z mengalami perilaku *overthinking* (Kamil et al. 2023).



## 2. Studi Literatur

Studi literatur adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis literatur yang ada tentang suatu topik penelitian. Ini melibatkan identifikasi sumber yang relevan, evaluasi kritis terhadap informasi yang dikumpulkan, dan sintesis temuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang topik tersebut.

Studi literatur adalah tinjauan tertulis atas artikel-artikel dari buku, jurnal, dan sumber lain yang merangkum teori dan fakta masa lalu dan masa kini, menyusun literatur menurut topik dan sumber yang relevan (Habsy 2017). Berikut adalah data- data yang telah di kumpulkan dari hasil pengumpulan data pustaka:

1. *Overthinking* juga termasuk kedalam *psychological disorder* atau gangguan psikologis karena dapat membuat kecemasan (*anxiety*) pada penderitanya. Seseorang yang memiliki kecemasan berlebih dapat menimbulkan sakit fisik. *Overthinking* juga sering disebut *paralysys analysys*, dimana orang tersebut terus menerus memikirkan suatu permasalahan tanpa menemukan solusi.

Orang yang *overthinking* disebut sebagai *overthinker*, hal tersebut memberikan dampak positif dan juga negatif tergantung dari intensitas dan seberapa besar hal itu terjadi. Sekitar 70% remaja sampai dengan dewasa yang berusia 25-35 tahun adalah *overthinkers* kronis (Sofia et al. 2020)

2. Cara mengatasi *overthinking* menggunakan metode medis

- *Self talk*. yaitu dialog internal dengan diri sendiri. *Self talk* positif bisamembantu seseorang mengendalikan emosi negatif. Seseorang yang dapat menguasai *self talk* positif akan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, produktif, dan termotivasi

- Peka terhadap diri sendiri. cobalah untuk peka tentang kecemasan yang dialami dan sadari bahwa apakah itu hal yang didasari atas hal yang wajar atau sudah melampaui batas.
- Mencari bantuan profesional. pertimbangkan untuk mencari bantuan dari dokter atau terapis. Terapis dapat membantu penderita menghadapi pikiran negatif, mengembangkan mekanisme penanganan (*coping mechanism*), dan memberikan dukungan mengelola kekhawatiran pasien.
- Mengalihkan perhatian pada hobi. Daripada memikirkan sesuatu yang belum terjadi secara berlarut-larut, alangkah baiknya kita mengalihkan perhatian pada hal yang lebih bermanfaat misalnya pada hobi. Hal itu akan membantu mengalihkan fokus serta pikiran untuk sibuk pada suatu hal nyata yang terjadi di depan mata (Putra 2024)

### 2.3.1 Analisa

Dilihat dari data dan jenis yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5 W dan 1 H. Analisis 5W + 1H adalah suatu pendekatan metodologis yang digunakan untuk merinci dan memahami suatu peristiwa atau situasi dengan mengajukan enam pertanyaan kunci: Apa (*What*), Mengapa (*Why*), Siapa (*Who*), Kapan (*When*), Dimana (*Where*), dan Bagaimana (*How*). Dengan menggabungkan jawaban dari keenam pertanyaan tersebut, analisis 5W + 1H memberikan gambaran yang lengkap dan terstruktur, membantu dalam penafsiran dan interpretasi yang holistik terhadap suatu konteks atau peristiwa.

Analisis 5W1H yang terdiri dari *what, where, when, why, who* dan *how* merupakan metode untuk menganalisis sumber-sumber masalah yang telah diidentifikasi. Analisis 5W1H digunakan untuk melakukan investigasi, menemukan sumber penyebab masalah yang terjadi dalam kegiatan penelitian. Analisis 5W1H berisikan enam pertanyaan yang

akan membantu dalam mengidentifikasi sumber masalah serta dapat diberikan solusi perbaikan atau masukan yang dapat mengatasi masalah tersebut. (Ririh, 2021)

- **What (Apa)**

Apa yang akan dirancang?

*E-book* ilustrasi tentang edukasi cara mengatasi perilaku *overthinking* pada remaja. Cara penyampaiaannya dikemas dengan menggunakan ilustrasi dan teks agar pesan yang ingindisampaikan bias di terima dengan baik

- **Why (Mengapa)**

Mengapa perlu membuat *E-Book* Ilustrasi sebagai edukasi cara mengatasi *overthinking* pada remaja?

*E-Book* Ilustrasi diharapkan bisa memberikan gambaran yang lebih jelas tentang strategi dan teknik yang dapat digunakan untuk mengatasi *overthinking*. Hal ini memungkinkan remaja untuk memiliki pemahaman yang lebih baik dan menerapkannya dengan lebih efektif.

- **Who (Siapa)**

Siapa Targer audien ?

Target audiens dari buku ini adalah remaja yang memiliki rentang usia 16-24 tahun.

- **Where (Dimana)**

Dimana *E-book* ilustrsi ini dapat di akses?

*E-book* ini dapat diakses melalui *device* seperti *samartphone*, laptop, dan computer

- **When (Kapan)**

Kapan *E-book* ini harus digunakan?

Buku ini bisa dibaca saat sedang mengalami situasi yang menimbulkan stres atau kecemasan, membaca buku tentang cara mengatasi *overthinking* bisa memberikan solusi atau strategi yang

dapat diterapkan secara langsung, atau bisa juga dibaca saat sedang senggang

- **How (Bagaimana)**

Bagai mana Membuat *e-book* ilustrasi yang menarik?

Dengan menggunakan gaya ilustrasi yang sesuai dengan selera remaja dan pesan pesan yang ingin disampaikan harus berkaitan dengan masalah yang sedang mereka alami.

### **2.3.2 Resume**

Tujuan dalam perancangan *E-book* ilustrasi ini untuk memberikan edukasi kepada remaja tentang cara bagai mana mengatasi perilaku *overthinking* dan dengan melalui gambar-gambar yang menarik, *e-book* ini diharapkan bisa menginspirasi tindakan positif. Pembaca diharapkan merasa terhubung dengan gambar-gambar tersebut dan merasa termotivasi untuk menerapkan strategi yang diajarkan.

### **2.3.3 Solusi Perancangan**

*E-book* yang akan dibuat harus bisa memberikan pembelajaran-pembelajaran atau edukasi terkait perilaku *overthinking*. Dan dengan memanfaatkan media utama sebaik mungkin sehingga para remaja yang membutuhkan edukasi mengenai *overthinking* dan gemar membaca tertarik untuk membaca *e-book* ini.