

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Literatur

2.1.1 Buku

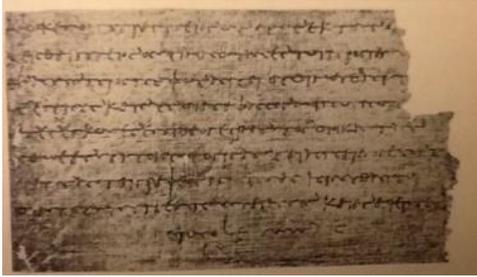
2.1.1.1 Pengertian Buku

Menurut Collins English Dictionary (2011), buku merupakan sekumpulan kertas yang berisikan tulisan menggunakan tinta dan ditutup dengan cover dengan bahan yang berbeda (biasanya kertas yang lebih keras atau cardboard). Buku biasanya berisi informasi, cerita, atau puisi didalamnya. Buku juga menjadi alat perantara antara penulis dan pembaca, sehingga hal-hal yang ingin disampaikan penulis tertulis dengan jelas sehingga pembaca dapat memahami dan mengerti. (Tuchman, 1989). Karena seiring berkembangnya zaman, buku kini tersedia dalam bentuk elektronik atau yang biasa disebut e-book (electronic book) yang dapat diakses dimanapun selagi memiliki barang elektronik seperti komputer, laptop, tablet, sampai telpon seluler. Menurut KBBI, buku merupakan sekumpulan lembar kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong

2.1.1.2 Sejarah Buku

Buku terbentuk pertama kali sekitar tahun 2000 SM. Dulunya, buku merupakan sebuah tanah liat yang diproses dengan cara dibakar dan pertama kali ditemukan atau digunakan oleh penduduk Asia kecil yang tinggal di sekitaran Sungai Euphrates.

Setelah itu, penduduk Mesir kuno menemukan batang yang bernama papyrus dan digunakan sebagai bahan dasar buku. Batang papyrus sendiri ditemukan di sekitar pesisir Laut Tengah dan di sisi Sungai Nil. Karena adanya bukti orang Mesir yang menciptakan kertas papyrus yang berisikan tulisan latar belakang gagasan kertas lalu di gulung tersebut, penduduk Mesir dikenal sebagai penduduk yang menciptakan kertas papyrus pertama kali yaitu pada sekitar tahun 2400 SM. Material populer yang digunakan pada saat itu adalah tanaman papyrus yang memiliki tekstur hamper sama dengan kertas namun lebih tebal. Pada tahun yang sama, penduduk romawi menggunakan kertas yang berbentuk gulungan, namun dengan bahan yang berbeda. Mereka menggunakan kulit domba sebagai bahan dasar dari kertas. Gulungan/ kertas yang berasal dari kulit domba itu diberi nama parchment atau perkamen. Gulungan kertas ini masih digunakan hingga tahun 300 Masehi.



Gambar 2. 1 Kertas papyrus

Sumber: Wikipedia. (2022). *Papyrus*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Papyrus>

Selain kertas papyrus dan kulit domba, buku dengan bahan utama yang berbeda juga ditemukan di Kamboja dan Cina. Kedua negara tersebut membuat buku dengan berbahan dasar daun. Dalam buku yang terbuat dari daun tersebut berisi tentang ajaran Budha, dan hingga sekarang keberadaan buku tersebut masih disimpan dan diabadikan oleh National Geographic. Selain diluar negeri, Indonesia juga menemukan buku pertama kali dengan menggunakan kulit kerbau. Hingga di Arab juga ditemukan buku yang terbuat dari pelepah daun kurma yang kemudian disatukan menjadi sebuah buku.

Wujud buku terus berubah seiring berkembangnya waktu. Dari yang awalnya hanya sebuah gulungan atau scroll, sekarang sudah berbentuk lembaran kertas yang dijahit atau dijilid menjadi satu. Model buku yang dijahit menjadi satu disebut dengan codex, dan sejak saat itu lah penemuan buku modern dikenal dan digunakan hingga saat ini.

Kertas pertama kali ditemukan oleh orang yang berasal dari Cina bernama Ts'ai Lun sekitar tahun 105 Masehi. Pada tahun tersebut, kertas terbuat dari bahan serat yang disebut dengan hennep. Pembuatan kertas menggunakan hennep dilakukan dengan cara ditumbuk kemudian dicampur dan diaduk bersama air hingga terlihat dan bertekstur seperti bubur. Setelah menjadi bubur, adonan tersebut dimasukkan kedalam sebuah cetakan berbentuk yang kemudian dijemur sampai kering. Setelah kering, bubur yang tadinya bertekstur lembek dan basah menjadi kering dan kertas pun bisa digunakan.

Pada tahun 751, kertas menjadi bahan utama pembuatan buku dan sudah banyak diperkenalkan dan digunakan di berbagai negara. Pembuatan kertas terus menyebar hingga sampai ke Asia Tengah. Bangsa Arab pada akhirnya menggunakan metode pembuatan kertas yang mereka pelajari dari bangsa Cina. Setelah itu, cara pembuatan kertas diperkenalkan kepada

bangsa Morris di Spanyol. Sejak saat itu, cara pembuatan kertas dengan metode ini terus menyebar ke negara Eropa. Pada tahun 1189, mereka pertama kali membuat pabrik kertas di Perancis. Lalu pada tahun 1276 dibangun kembali pabrik kertas yang berlokasi di Italia dan diikuti di Jerman pada tahun 1391. (Sutadi, par.1-5).

Dengan adanya perkembangan teknologi, buku kini dapat diakses dengan menggunakan internet. Hingga saat ini, sudah banyak buku cetak yang digitalisasikan agar dapat dibaca dimana saja. Meskipun digitalisasi buku sudah ada sejak tahun 1940an, buku digital baru diperjualbelikan secara besar-besaran pada tahun 90an oleh Perusahaan Peanut Press. Berbeda dengan sekarang, pada saat itu mereka hanya dapat mengakses buku digital lewat *Personal Digital Assistant* (PDA) yang kemudian semakin berkembang hingga saat ini dapat diakses dimana saja seperti lewat smartphone, komputer, laptop, tablet, dan lainnya.

2.1.1.3 Jenis Buku

1. Buku Fiksi

Menurut Leo Bisma (2022), Buku fiksi merupakan buku yang didalamnya berisi cerita rekaan/ khayalan yang tidak didasari dengan kenyataan. Buku fiksi berisi ide cerita dari khayalan dan imajinasi penulis. Buku fiksi juga menggunakan bahasa yang mudah dan menggunakan kiasan yang digunakan sehari-hari. Hal tersebut bertujuan mengajak pembaca untuk ikut masuk ke dalam cerita sehingga dapat lebih memahami isi imajinasi penulis.

Terdapat beberapa jenis buku yang termasuk buku fiksi. Jenis-jenis buku tersebut ialah:

a. Novel

Novel merupakan salah satu jenis karya sastra berbentuk prosa (naratif). Novel biasanya berupa cerita yang imajinatif atau biografi seseorang. Menurut Ian Watt yang merupakan sejarawan sastra Inggris menuliskan dalam bukunya yang berjudul "The Rise of The Novel" jika novel pertama kali muncul pada abad ke-18.

b. Komik

Menurut KBBI (2016), komik merupakan cerita bergambar baik dalam majalah, surat kabar, atau media lain berbentuk buku yang umumnya bersifat lucu dan mudah dicerna. Komik juga merupakan sebuah bentuk seni berupa gambar berjuxtaposisi dalam urutan tertentu dengan tujuan memberikan informasi atau menggapai tanggapan pembaca. (Wil Eisner) Komik mulai dikenal sejak tahun 1930 dengan koran Sin Po yang sering memuat komik humor berbentuk strip sebelum Perang Dunia II.



Gambar 2. 2 Komik

Sumber: AUL. (2014). *HiLovehaseyo*. <https://www.lovehaseyo.com/2014/01/hai-miiko-26.html>

c. Cerita Pendek (Cerpen)

Cerpen merupakan jenis prosa yang kisahnya bukan berdasarkan dari cerita nyata melainkan dari imajinasi atau khayalan penulis. Cerpen biasanya hanya memiliki beberapa karakter dan cerita yang diungkit lebih padat.

d. Cerita Bergambar (Cergam)

Cergam merupakan kependekan dari cerita yang bergambar dan biasanya digunakan oleh orang tua untuk mengenalkan huruf kepada anak. Dalam buku yang berjudul “Buku Media Buku Cergam” mengatakan keberadaan buku cergam yang dikembangkan berpengaruh besar dalam perkembangan cara bercerita anak. Contoh cergam menurut kumparan.com antara lain :

a) Manga

Manga merupakan sebuah komik yang berasal dari Jepang. Orang yang menciptakan manga disebut mangaka. Manga sendiri memiliki berbagai genre, namun ada beberapa genre yang sangat populer di kalangan remaja, yaitu shonen (untuk remaja laki-laki) yang biasanya berisikan adegan action atau hal-hal yang berkaitan dengan aksi yang rumit dan shojo memiliki target pasar remaja perempuan, karena cerita yang diangkat biasanya berbau percintaan dan romansa. Sedangkan seinen biasanya ditujukan bagi orang dewasa.

b) Novel grafis

Novel grafis merupakan buku yang sebelum pembuatannya berbentuk full narasi, menjadi gabungan antara gambar dan narasi. Sekilas, novel grafis memiliki penampakan yang sama

dengan komik. Maka dari itu tidak sedikit juga yang menggunakan istilah nomik (novel komik) untuk novel grafis ini.

c) Webcomic

Sesuai dengan namanya, webcomic merupakan jenis komik yang diunggah di internet (web) atau secara online. Sehingga pembaca dapat mengakses dari mana saja, seperti lewat situs internet atau aplikasi. Hingga saat ini, webcomic memiliki jenis atau gaya gambar yang beragam dari berbagai negara.

2. Buku non-fiksi

Merupakan buku yang berisikan fakta atau hal-hal yang benar terjadi, factual, dan dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan. Berbeda dari buku fiksi, non-fiksi menggunakan bahasa yang baku dan formal sesuai dengan ejaan baku dan bersifat denotative yang artinya tegas dan tidak berbelit-belit. Dengan demikian, pembaca dapat lebih mudah memahami dan menghindari adanya multitafsir. Contoh buku non-fiksi adalah majalah, buku panduan, buku katalog, biografi, dan kamus.

2.1.2 Ilustrasi

2.1.2.1 Pengertian Ilustrasi

Secara terminologi, ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas pengertian. Sedangkan secara etimologi, ilustrasi berasal dari kata Latin “illustrare” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Menurut Rohidi (1984:87) ilustrasi merupakan penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan, atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi dalam beberapa kasus dapat memudahkan dan memperjelas teks atau kalimat dengan menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka dengan hanya melihat ilustrasi dapat ikut masuk ke dalam cerita dan memahami tanpa harus membaca teks.

Dalam seni rupa, ilustrasi memiliki beberapa peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud atau arti untuk menerangkan sebuah kejadian atau peristiwa tertentu. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian
- b. Memberikan gambaran visual

c. Memudahkan pemahaman

2.1.2.2 Sejarah Ilustrasi

Menurut Indiria Maharsi lewat bukunya yang berjudul “Ilustrasi” (2016: 20-23), pictograph merupakan awal sebagai munculnya komunikasi visual. Pictograph atau piktograf yang telah diamati dari era Paleolitikum awal hingga periode Neolitikum yang terbentang dari sekitar 35.000 hingga 4.000 SM. Hal tersebut dapat memberikan gambaran sekilas yang menarik ke dalam sejarah kuno komunikasi visual. Bentuk-bentuk awal ekspresi visual ini ditampilkan secara mencolok dalam lukisan gua. Beberapa contoh yang paling terkenal ditemukan di gua Lascaux di Prancis Selatan.

Tujuan di balik piktograf ini beragam. Mereka berfungsi sebagai alat komunikasi, menyampaikan pesan dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Beberapa dibuat untuk tujuan ritual, memainkan peran dalam upacara magis dengan tujuan memanfaatkan kekuatan supernatural dan memastikan keberuntungan dalam usaha berburu. Piktograf ritualistik ini adalah bagian penting dari masyarakat manusia purba, membantu mereka terhubung dengan aspek spiritual dan mistik dunia mereka.

Selain itu, piktograf ini merupakan alat praktis yang berfungsi sebagai bentuk pendidikan. Piktograf memberikan petunjuk berharga tentang cara berburu dan bekerja sama secara efektif. Sebagai alat bantu pengajaran, piktograf memainkan peran penting dalam mewariskan keterampilan dan pengetahuan yang penting, yang berkontribusi pada kelangsungan hidup dan kemakmuran komunitas-komunitas kuno ini.

Piktograf, melalui kesederhanaan dan keuniversalannya, telah digunakan oleh berbagai budaya sepanjang sejarah untuk mengkomunikasikan dan merekam informasi penting. Kemampuan beradaptasi dan kapasitasnya untuk menyampaikan gagasan yang kompleks dengan cara yang lugas telah menjadikannya alat yang berharga untuk ekspresi dan komunikasi manusia.

2.1.2.3 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki jenis-jenis tersendiri untuk memperjelas suatu narasi atau sebuah peristiwa. Dengan banyaknya jenis ilustrasi, pembaca dapat lebih mendalami akan apa yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca.

a. Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu kata “caricare” yang memiliki makna sebagai produk keahlian seorang karikaturis, baik dari segi pengetahuan, teknik, psikologis, intelektual, bacaan, referensi, maupun bagaimana cara mereka memilih topik isu yang tepat. Karikatur merupakan bentuk dari opini pengamat yang dituangkan ke dalam gambar ilustrasi lucu. Pada awalnya, karikatur menjadi sarana untuk menyampaikan opini. Namun, dengan seiring perkembangan waktu, karikatur dijadikan alat untuk menyampaikan kritik secara halus karena bentuk ilustrasi yang lucu dan menarik.

b. Komik

Komik adalah karya yang menggabungkan gambar dengan teks dan mengandung informasi naratif tertentu. Komik juga merupakan media serbaguna yang dapat mencakup berbagai genre dan gaya, sehingga menjadikannya bentuk penceritaan yang populer dan menarik bagi pembaca dari segala usia dan minat.

c. Karya Sastra

Ilustrasi dalam karya sastra, seperti puisi, syair, cerita pendek, dan sejenisnya, memainkan peran penting dalam memperkuat isi cerita dan menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam.

Peran dan penggunaan ilustrasi dalam karya sastra dapat sangat bervariasi, tergantung pada jenis karya, gaya penulisan, dan tujuan penulis. Bagi beberapa penulis, ilustrasi dapat menjadi bagian integral dari narasi, sementara penulis lain mungkin hanya menggunakan ilustrasi sebagai tambahan estetika. Yang pasti, ilustrasi dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya sastra dengan memberikan dimensi visual pada cerita yang disampaikan.

2.1.3 Interaktif

2.1.3.1 Pengertian Interaktif

Interaktif merupakan suatu keterkaitan atau komunikasi yang berlangsung secara dua arah atau timbal balik antara media dengan pengguna, sehingga memunculkan interaksi. Media interaktif sering digunakan untuk mempermudah pembelajaran karena dapat mempermudah penyampaian isi materi menggunakan pendekatan interaktif.

2.1.3.2 Media Interaktif

Terdapat berbagai jenis media interaktif. Ada yang berbentuk *hardware* sampai *software* yang digunakan sebagai perantara menyampaikan isi materi dari sumber pembelajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna (Sutarti, 2017, p. 26). Menurut Priyatna, gaya belajar merupakan cara anak menerima informasi dan proses baru yang akan mereka gunakan untuk belajar (Priyatna, 2013, p. 3). Bagi sebagian orang, belajar dengan mengambil informasi secara auditori, mendengar, dan kinestetik atau praktik dapat mempermudah mencerna informasi yang masuk. Namun Sebagian lainnya lebih memilih untuk menggunakan bantuan visual seperti gambar dan grafik untuk menarik dan mempermudah informasi yang masuk. Orang yang lebih mudah mencerna informasi menggunakan visual disebut *visual learners* mengedepankan peran penting mata sebagai penglihatan. Oleh karena itu dibutuhkan banyak ilustrasi, gambar, dan warna untuk menumbuhkan motivasi belajar.

2.1.4 Thalassophobia

2.1.4.1 Pengertian Thalassophobia

Menurut Saifudin dalam bukunya yang berjudul “Thalassophobia : Let the world know” (2022), *thalassophobia*, yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti ketakutan terhadap laut, kondisi ini merupakan kondisi di mana individu mengalami ketakutan dan kecemasan yang berlebihan terhadap air, terutama air yang dalam dan luas seperti laut lepas. Namun, penting untuk dicatat bahwa *thalassophobia* tidak hanya tentang ketakutan pada air itu sendiri, melainkan juga tentang ketakutan akan kekosongan yang luas yang ada dalam badan air yang luas dan potensi adanya makhluk-makhluk yang tidak diketahui yang dapat muncul.

Ketakutan ini dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari individu yang mengalaminya, seperti kesulitan berenang di dalam air, merasa cemas saat berada di atas air, atau bahkan hanya memikirkan untuk berada jauh dari daratan saat berada di dalam air. Bagi orang yang mengalami Thalassophobia, cakrawala yang terbuka dan dalam di tengah laut bisa menjadi sumber kecemasan yang signifikan.

Thalassophobia, menurut Aniesa Hanson, PhD, 01 Juni 2018, seorang konselor berlisensi di Aniesa Hanson Counseling di Tampa, Florida menjelaskan jika ketakutan bukanlah tentang air itu sendiri "Fobia ini bukan hanya ketakutan akan air, tapi juga ketakutan akan kekosongan yang

luas dari perairan/tempat air yang luas dan makhluk-makhluk yang hidup di dalamnya," katanya. Fobia ini dapat melibatkan berenang di dalam air, bepergian di atas air, atau memikirkan berada jauh dari daratan saat berada di dalam air.

Pemahaman tentang kondisi ini penting untuk membantu individu yang mengalaminya. Terapis atau konselor dengan pengalaman dalam mengatasi fobia dan kecemasan dapat membantu individu mengatasi Thalassophobia mereka melalui berbagai teknik terapi, termasuk terapi perilaku kognitif dan terapi desensitisasi. Dengan dukungan yang tepat, banyak orang yang mengalami Thalassophobia dapat mengelola ketakutannya dan menjalani kehidupan yang lebih bebas dari kecemasan terhadap air.

2.1.4.2 Ciri-ciri Thalassophobia

Sama halnya dengan phobia yang lain, *thalassophobia* dapat memicu penyandanginya dalam ketakutan fisik, gejala kecemasan, hingga emosi atau mental. Gejala-gejala ini mencakup respons tubuh yang kuat terhadap situasi atau objek yang menjadi sumber ketakutan mereka. Berikut adalah beberapa poin penting terkait gejala *thalassophobia*:

a. Gejala Fisik:

1. Pusing dan Sakit Kepala Ringan
2. Mual
3. Reaksi Jantung
4. Pernapasan Cepat dan Sesak Napas
5. Berkeringat

b. Gejala Emosional:

1. Kewalahan dan Cemas
2. Perasaan Terpisah
3. Antisipasi Malapetaka
4. Kecenderungan untuk Melarikan Diri
5. Respons Berlebihan

Fobia adalah respons yang berlebihan terhadap stimulus tertentu, bahkan jika respon itu di luar proporsi terhadap bahaya yang sebenarnya. Ini dapat membuat pengidap *thalassophobia* menghindari situasi atau objek yang menjadi sumber ketakutan mereka dengan keras.



Gambar 2. 3 Ilustrasi thalassophobia

Sumber: Amber Leventry. (2020). *Scary Mommy*. <https://www.scarymommy.com/thalassophobia-water>

Penting untuk diingat bahwa fobia, termasuk *thalassophobia*, dapat memengaruhi individu secara berbeda-beda dalam tingkat keparahan dan cara manifestasinya. Pengobatan, seperti terapi perilaku kognitif, dapat membantu individu mengatasi fobia mereka dan mengembalikan kualitas hidup yang lebih baik.

Terkadang, orang dengan *thalassophobia* juga mengembangkan strategi menghindari situasi yang memicu ketakutan mereka. Mereka mungkin mencoba untuk menghindari perairan dalam atau bahkan membayangkan situasi tersebut. Ini dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari dan kebebasan seseorang dalam menjalani aktivitas tertentu.

2.1.4.3 Cara Penanganan Thalassophobia

Pengidap fobia biasanya membutuhkan penanganan khusus yang diberikan oleh ahli. Menurut dr. Rizal Fadli melalui website alodokter, pengidap *thalassophobia* dapat melakukan beberapa terapi sebagai berikut:

1. Terapi Perilaku Kognitif (CBT)

Terapi ini fokus pada pengidentifikasian dan pengubahan pikiran dan keyakinan negatif yang memicu kecemasan, seperti ketakutan terhadap laut. CBT membantu individu memahami bagaimana pikiran ini memengaruhi emosi dan perilaku mereka. Penelitian telah menunjukkan efek positif CBT pada pengidap fobia tertentu, termasuk Thalassophobia, dengan dampak pada jalur saraf.

2. Terapi Pemaparan

Pendekatan ini melibatkan paparan individu pada situasi atau objek yang memicu ketakutan mereka, seperti berada di dekat air atau laut. Tujuannya adalah membuktikan bahwa ketakutan itu berlebihan dan mengajarkan cara menghadapinya. Terapis membantu individu menghadapi ketakutan mereka secara bertahap, terkadang dengan simulasi atau imajinasi.

3. Pemberian Obat-obatan

Dalam beberapa kasus, dokter dapat meresepkan obat-obatan, seperti inhibitor reuptake serotonin selektif (SSRI), untuk mengurangi gejala kecemasan dan ketakutan. Obat-obatan ini dapat membantu mengelola reaksi fisik dan emosional yang terkait dengan Thalassophobia.

2.1.5 Remaja

2.1.5.1 Pengertian Remaja

Menurut Jon Savage dalam bukunya yang berjudul “Teenage” (2007), kata *teenager* atau dalam Bahasa Indonesia disebut remaja pertama kali digunakan oleh orang Amerika. Pada tahun 1944, orang Amerika menggunakan kata *teenager* untuk mendeskripsikan kategori orang-orang muda yang berumur empat belas sampai delapan belas tahun. Pada awalnya, *teenager* digunakan sebagai kiasan untuk *marketing* yang ditujukan kepada anak-anak yang masih pada tahap awal menggunakan uangnya. Fakta tersebut merupakan awal remaja menjadi target pasar dan memiliki hak, peraturan, dan permintaan sendiri sesuai dengan umurnya.

2.1.5.2 Tahapan Remaja

Menurut Denny Pratama dan Yanti Puspita dalam jurnal yang berjudul “Karakteristik Perkembangan Remaja” (2021), terdapat 3 tahapan perkembangan remaja yaitu;

1. Tahapan Awal

Tahapan ini mencakup remaja usia 10 hingga 12 tahun yang mulai mengalami perubahan yang terjadi pada tubuhnya, perkembangan pemikiran, mudah terangsang, dan tertarik oleh lawan jenis.

2. Remaja Madya

Pada tahapan ini, remaja berusia 13-15 tahun cenderung merasa senang memiliki dan disukai teman, mulai timbul sifat “narsis”, sensitif, acuh, dan lain-lain.

3. Remaja Akhir

Fase ini merupakan fase pematangan remaja berusia 16-19 tahun menuju pertumbuhan yang ditandai dengan egois, membangun “tembok” antara pribadi dengan orang lain, tumbuhnya fungsi akal, serta pembentukan identitas sosial.

2.2 Data Perancangan/ Penelitian

2.2.1 Identitas

Buku ilustrasi edukasi yang berjudul “Thalassophobia: Unlock the Seality” untuk mengenalkan fobia Thalassophobia ke remaja hingga dewasa awal. Penyampaian buku ilustrasi didesain untuk menambah atau memberikan edukasi mengenai fobia dengan upaya menambah awareness terhadap fobia khususnya *thalassophobia*. Menyadarkan remaja hingga dewasa awal agar tidak menganggap mudah orang yang memiliki fobia thalassophobia.

Buku yang dirancang selain menggunakan ilustrasi, dilengkapi juga dengan tipografi yang membantu menjelaskan thalassophobia secara lengkap, terperinci, dan mudah dipahami. Materi disampaikan dengan menggunakan ilustrasi sederhana dengan warna minimalis. Ilustrasi yang digunakan menyesuaikan tema yang diambil, yaitu thalassophobia yang berarti banyak menggambarkan air, “makhluk” dalam air, dan lain-lain disesuaikan dengan target audience bagi remaja hingga dewasa tua.

2.2.2 Latar Belakang

Masih banyak orang yang kurang sadar mengenai gawatnya terlambat mengetahui fobia. Banyak orang menyepelekan dan hanya menganggap fobia adalah ketakutan biasa yang di ekspresikan secara berlebihan. Dengan adanya buku edukasi diharapkan dapat menyadarkan orang yang awalnya menyepelekan agar dapat lebih peka akan sekitarnya.

Buku diberikan ilustrasi karena mengenal penduduk Indonesia yang memiliki persentasi literasi yang minim. Dengan adanya ilustrasi yang menarik dan lucu diharapkan dapat membuat pembaca lebih penasaran dan membaca informasi yang tertera baik dalam ilustrasi maupun dalam narasi.

Buku “Thalassophobia: Unlock the Seality” menonjolkan kata *thalassophobia* karena melihat masih banyak orang yang masih belum mengenal fobia ini. Dengan menggunakan kata secara langsung akan dapat lebih menarik perhatian dan tidak membingungkan. “*Unlock the*

Seality” mengungkapkan jika masih banyak hal-hal baik diantara hal-hal yang menakutkan didalam laut.

2.2.3 Tema/ Topik Utama

Tema yang diangkat adalah penyakit mental khususnya thalassophobia.

2.2.4 Wilayah/ Lokasi Subjek

Target audience yang dituju adalah sebagai berikut:

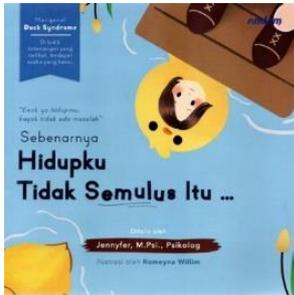
1. Demografis : Remaja
2. Geografis : Tinggal di perkotaan
3. Psikografis : Memiliki rasa ingin tahu dan suka belajar mengenai penyakit mental yang belum pernah diketahui sebelumnya.
4. Behavior : Suka membaca buku mengenai edukasi khususnya mengenai penyakit mental.

2.2.5 Keunikan

Buku ilustrasi edukasi “Thalassophobia: Unlock the Seality” dibuat dengan maksud mengenalkan dan memberi edukasi remaja hingga dewasa awal mengenai fobia yang jarang dibahas, yaitu thalassophobia. Buku dikemas dengan narasi, ilustrasi, serta media interaktif yang lucu agar pembaca menjadi penasaran dan lanjut membaca, mengetahui persentase literasi remaja Indonesia yang minim, yaitu 0,001% (UNESCO).

2.2.6 Data Visual

“Hidupku Tidak Semulus Itu”



Gambar 2. 4 Cover buku “Hidupku Tidak Semulus Itu”

Sumber: Jennyfer. (2023). *Gramedia*. <https://www.gramedia.com/products/sebenarnya-hidupku-tidak-semulus-itu>

2.3.1 Identitas

Kompetitor 1 memiliki judul “Hidupku Tak Semulus Itu” karya Jennyfer M.Psi.. Buku ini berisikan mengenai Duck Syndrom yang belum semua orang dengar dan tahu. Penyampaian buku ilustrasi didesain untuk menambah pengetahuan dan edukasi mengenai duck syndrome dengan Upaya menambah awareness. Buku juga menjelaskan penyebab serta cara penanganan duck syndrome.

Buku dirancang selain dengan ilustrasi, terdapat narasi yang panjang dan lengkap dan rinci di setiap halamannya. Materi yang disampaikan mudah dipahami dan gambar yang dicantumkan serupa dengan narasi yang dibahas pada halaman tersebut. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan artstyle yang cocok untuk target audience.

2.3.2 Latar Belakang

Duck syndrome merupakan istilah yang ditemukan oleh peneliti dari Stanford University. Duck syndrome mengacu pada cara berenang bebek yang terlihat tenang dari luar atau atas, namun sebenarnya berjuang keras di dalam air agar tetap mengapung. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan kondisi seseorang yang terlihat tenang di luar, tetapi mengalami tekanan dan berbagai tuntutan di dalam hidupnya.

Buku “Hidupku tak Semulus Itu” dibuat dengan tujuan mengenalkan duck syndrome yang merupakan istilah yang belum diketahui banyak orang. Karena informasi mengenai duck syndrome masih terkesan awam, buku ini tentunya akan memuat banyak informasi sehingga pembaca akan memperoleh informasi yang cukup. Dengan adanya ilustrasi dapat membantu

pembaca lebih memahami dan tidak jenuh membaca informasi karena ilustrasi yang menarik dan warna yang cerah.

2.3.3 Produk atau Layanan



Gambar 2. 5 Cover buku “Hidupku Tidak Semulus Itu”

Sumber: Jennyfer. (2023). *Gramedia*. <https://www.gramedia.com/products/sebenarnya-hidupku-tidak-semulus-itu>

2.3.4 Wilayah atau Lokasi

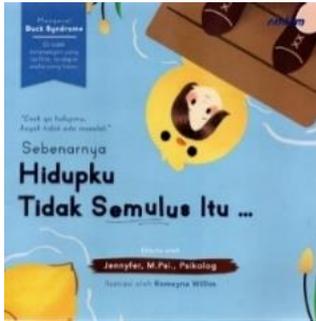
Target audience yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Demografis : Remaja perempuan
2. Geografis : Tinggal di perkotaan
3. Psikografis : Memiliki rasa ingin tahu dan suka belajar mengenai kondisi mental yang belum pernah diketahui sebelumnya.
4. Behavior : Suka membaca buku mengenai edukasi khususnya mengenai kondisi mental.

2.3.5 Keunikan

Menggunakan buku ilustrasi dengan artstyle anak-anak yang lucu dan warna yang mencolok. Meskipun begitu, narasi yang diberikan tetap banyak, lengkap dan jelas yang membuat target audience dari buku tentunya orang yang sudah dewasa atau remaja.

2.3.6 Data Visual

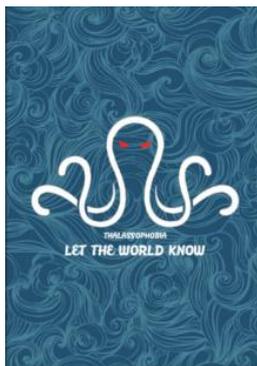


Gambar 2. 6 Cover buku “Hidupku Tidak Semulus Itu”

Sumber: Jennyfer. (2023). *Gramedia*. <https://www.gramedia.com/products/sebenarnya-hidupku-tidak-semulus-itu>

2.3.2 Identitas

“Thalassophobia: Let the World Know”



Gambar 2. 7 Cover buku “Thalassophobia: Let The World Know”

Sumber: Saifuddin. (2022). *Anyflip*. <http://anyflip.com/oonvt/eotg/basic>

“Thalassophobia: Let the World Know” merupakan buku yang ditulis oleh Saifuddin Bin Ashari yang menjelaskan tentang karyanya yaitu berupa wall art yang bertemakan *thaassophobia*. Ia menggunakan buku diciptakan untuk menjadi buku pedoman bagi wall art yang ia buat untuk menyuarakan mengenai kesehatan mental khususnya thalassophobia.

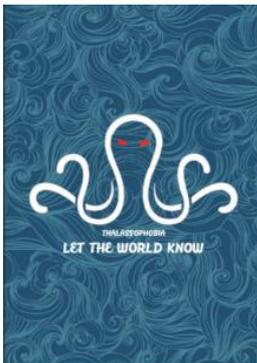
Buku diisi dengan latar belakang, penjelasan, cara menangani, dan berbagai macam informasi mengenai thalassophobia. Buku ditulis dengan narasi yang lumayan banyak dan ilustrasi yang hamper memenuhi masing-masing halaman.

2.3.3 Latar Belakang

Penulis awalnya membuat wall art untuk menyuarakan kesehatan mental khususnya fobia terhadap kedalaman air atau yang biasa disebut thalassophobia. Thalassophobia merupakan penyakit mental yang kemungkinan besar sering didengar namun tidak mengerti maknanya. Banyak orang yang masih menganggap gampang kesehatan mental khususnya mengenai fobia.

Penulis membuat buku “Thalassophobia: Let the World Know” bertujuan untuk menjadi buku pedoman bagi karyanya yang berupa wall art. Meskipun merupakan buku pedoman, buku ini diisi dengan informasi yang lengkap dari berbagai sumber dan menggunakan ilustrasi pendukung di setiap halamannya.

2.3.3 Produk/ Layanan



Gambar 2. 8 Cover buku “Thalassophobia: Let The World Know”

Sumber: Saiffudin. (2022). *Anyflip*. <http://anyflip.com/oonvt/eotg/basic>

2.3.4 Wilayah/ lokasi

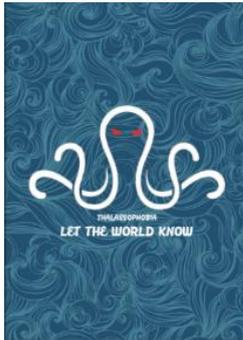
Target audience yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Demografis : Pejalan kaki dari berbagai usia yang belum mengetahui thaassophobia
2. Geografis : Tinggal di perkotaan
3. Psikografis : Memiliki rasa ingin tahu dan suka belajar mengenai kondisi mental yang belum pernah diketahui sebelumnya.
4. Behavior : Suka melihat hasil kesenian mengenai kondisi mental, khususnya thalassophobia.

2.3.5 Keunikan

Dalam buku “Thalassophobia: Let the World Know” memiliki informasi yang lengkap terlepas dari media buku yang bukan media utamanya. Media utama dalam proyek penulis merupakan wall art yang nantinya akan diletakkan pada pinggir jalan untuk menyebarkan awareness mengenai fobia thalassophobia kepada masyarakat.

2.3.6 Data Visual



Gambar 2. 9 Cover buku “Thalassophobia: Let The World Know”

Sumber: Saiffudin. (2022). *Anyflip*. <http://anyflip.com/oonvt/eotg/basic>

2.4 Analisis Data

2.4.1.1 SWOT

	Unsea: Unlock the Reality	Hidupku Tidak Semulus Itu	Thalassophobia : Let the World Know
Strength	Menggunakan ilustrasi dan media interaktif	Menggunakan ilustrasi yang cocok bagi semua gender	Pembahasan lengkap, dan memiliki artstyle yang unik
Weakness	ilustrasi dapat menjadi pengecoh dalam pemberian informasi	Narasi dalam buku dan cover terlalu banyak	Banyak pembahasan yang berulang
Opportunity	Jarang ada buku yang membahas	Tidak banyak yang tertarik dengan topik karena kurang pengetahuan	Dapat menjangkau pembaca dari berbagai negara

Treat	Tidak banyak orang yang tahu mengenai topik	Tidak banyak orang tahu mengenai topik yang diangkat	Tidak dipublikasikan secara fisik
--------------	---	--	-----------------------------------

2.4.1.2 USP

Buku edukasi ilustrasi “Thalassophobia: Unlock the Seality” membahas topik yang jarang dibahas dan ilustrasi yang mendukung pemahaman pembaca. Dengan pembahasan yang lumayan berat, pembaca sering kali merasa jenuh dan akan berhenti membaca karenanya. Oleh karena itu, ilustrasi menjadi salah satu media yang dipilih untuk menambah minat membaca pembacanya.

Kompetitor 1 memiliki hal yang kurang lebih sama dengan gambaran “Thalassophobia: Unlock the Seality” namun, competitor 1 memiliki artstyle kartun yang lucu dan terkesan untuk anak perempuan. Dibandingkan dengan kompetitor, “Thalassophobia: Unlock the Seality” memiliki informasi dengan narasi yang lebih panjang. Karena target audience yang dipilih kompetitor 2 adalah orang awam dengan berbagai kalangan, maka artstyle semi-realis merupakan pilihan yang tepat untuk menjangkau usia manapun. Untuk “Thalassophobia: Unlock the Seality” sendiri memiliki target audience remaja hingga dewasa awal yang dimana lebih suka dengan hal-hal yang menyenangkan untuk dilihat.

2.4.2 Kesimpulan Analisis Data

Buku “Thalassophobia: Unlock the Seality” memiliki media yang hampir sama dengan competitor pertama dengan topik yang berbeda. Ketiga buku tersebut juga memiliki target pasar yang berbeda yang mengakibatkan gaya visual dan media yang digunakan sedikit berbeda. Namun, tujuan dari ketiga buku sama-sama untuk mengedukasi mengenai Thalassophobia dan penyakit mental.

2.4.3 Usulan Pemecahan Masalah

Dengan banyaknya orang yang belum memiliki pemahaman mengenai fobia yang merupakan penyakit mental yang serius, buku *mental health* dibuat sebagai media untuk menyadarkan.

2.5 Hasil Wawancara

2.5.1 Pertanyaan Wawancara

1. Apakah fobia dapat diturunkan melalui gen/ turunan?
2. Apakah fobia memiliki skala (dapat disembuhkan sampai tidak)?
3. Jika penyandang memiliki trauma buruk di masa lalu, butuh berapa lama sampai dapat dipastikan kalau itu adalah fobia dan bukan ketakutan biasa?
4. Apakah dokter pernah menangani pasien yang memiliki fobia?
5. Untuk fobia secara umum, biasanya pasien akan bereaksi dengan gambar, wujud asli, atau keduanya?
6. Apakah pasien akan bereaksi bila ditunjukkan ilustrasi lucu/ humor mengenai fobia yang dipunya?

2.5.2 Jawaban Wawancara

1. Iya, karena fobia dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti faktor genetik atau turunan, faktor kepribadian yang cenderung tertutup, faktor pola asuh yang tidak demokratis, dan faktor lingkungan sosial yang kurang kondusif.
2. Kesembuhan tergantung dari beberapa faktor tersebut. Semakin sedikit faktornya, tentu kesembuhan akan semakin cepat. Semakin banyak faktor tersebut tentunya kesembuhan semakin panjang.
3. Untuk menegakkan diagnosa harus bertemu langsung dengan dokter psikiater karena dokternya dapat melihat roman muka, penampilan, mood, gestur tubuh. Biasanya memerlukan waktu antara tujuh sampai dengan empat belas hari.
4. Untuk saat ini belum pernah menanganinya, namun fobia secara umum seringkali.
5. Yang lebih berpengaruh itu hal-hal yang nyata.
6. Suatu kelucuan kalau diselingi humor malah akan lebih tenang. Kan Ketika orang bisa tertawa berarti orang tersebut ada ketenangan pada dirinya.