

---

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU KARYA LINANGKUNG DIAH DENGAN JUDUL  
“UNTUK HATI YANG TAKUT MENIKAH” SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
GAMOPHOBIA UNTUK USIA 25-30 TAHUN**

**Oleh: Neneng Puspita Sativa. ZA<sup>1</sup>, Ida Susanti<sup>2</sup>**  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Paramadina, Jakarta Selatan  
Email: neneng.puspita.sativa@paramadina.ac.id<sup>1</sup>,  
ida.susanti@paramadina.ac.id<sup>2</sup>

**Abstrak**

Cerita-cerita tentang ketidakharmonisan rumah tangga belakangan mulai menguak ke publik melalui media sosial, bahkan banyak serial-serial drama mulai mengangkat tema isu rumah tangga. Pemuda sebagai kelompok masyarakat yang dekat dan familiar pada hal tersebut dibuat terpengaruh oleh hal-hal negatif yang ditampilkan, apalagi secara garis umur, anak muda yang saat ini berada pada usia 25-30, berada pada usia matang untuk menikah. Kekhawatiran ini bisa saja menimbulkan dampak yang lebih parah hingga seseorang mengidap gamophobia, yaitu suatu kondisi mental berupa ketakutan berlebih terhadap pernikahan. Dari keresahan tersebut, Linangkung Diah, seorang penulis menceritakan sudut pandangnya sebagai seorang pengidap gamophobia akibat trauma masa lalu dan bagaimana cara ia menghadapi masalah ini dalam sebuah buku. Metode penelitian pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif dalam penjabarannya, dan langkah prosedur penelitian berupa document review, in depth interview, dan studi literatur dengan hasil penelitian berupa perancangan buku ilustrasi “Untuk Hati Yang Takut Menikah”.

Kata kunci: Gamophobia, Buku, Ilustrasi.

---

**PENDAHULUAN**

Pernikahan merupakan suatu kegiatan yang mengikat hubungan antara laki-laki dan perempuan. Dalam pandangan masyarakat, adalah hal yang sangat wajar ketika seseorang memutuskan untuk menjalani kehidupan rumah tangga bersama pasangan pilihan. Di Indonesia, usia ideal untuk menikah ada di rentang umur 21-30 tahun. Pada tahun 2022 terdapat sekitar 65,82 juta jiwa atau hampir seperempat penduduk Indonesia berada di kelompok umur antara 16-30 tahun atau disebut sebagai pemuda, dengan persentase paling banyak sejumlah 40,10% berada di kelompok umur 19-24 tahun dan 39,56% di kelompok umur 25-30 tahun. Rentang kelompok umur tersebut merupakan waktu pemuda menjalani pendidikan tinggi, mempersiapkan untuk masuk dalam dunia kerja hingga perkawinan.

**LATAR BELAKANG**

Maksud perancangan ini adalah: ingin memberikan informasi terkait gamophobia dan memberi pandangan baru terkait gamophobia melalui tulisan sang penulis sebagai pengidap gamophobia kepada anak muda usia 25-30 tahun, serta untuk menumbuhkan

minat anak muda umur 25-30 tahun terhadap informasi baru melalui media buku ilustrasi tentang gamophobia.

## RUMUSAN MASALAH

Kurangnya media informasi mengenai gamophobia untuk anak muda Indonesia umur 25-30 tahun, Linangkung Diah sebagai penulis ingin melalui pengalaman hidupnya dapat memberikan informasi mengenai gamophobia terhadap anak muda pada usia menikah 25-30 tahun dan Linangkung memerlukan ilustrasi pada bukunya dengan harapan emosi dan ekspresi yang ingin disampaikan dapat ditampilkan secara visual agar menarik dan dapat dimengerti pembaca.

## TUJUAN PENELITIAN

Merancang sebuah media informasi berupa buku ilustrasi yang menarik dan efektif guna menyadarkan generasi milenial terhadap gamophobia yang mampu memberikan pemahaman mengenai gamophobia yang di alami Linangkung Diah pada anak muda umur 25-30 tahun dan dengan ilustrasi secara visual dapat menyampaikan ekspresi dan emosi penulis buku.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif yaitu dengan pengumpulan dan analisis data non-numerik, misalnya teks, video, atau audio untuk memahami konsep, pendapat, atau pengalaman. Metode penelitian kualitatif memiliki struktur atau kerangka kerja yang fleksibel. Perspektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah gaya induktif, berfokus pada pemahaman individu, dan menerjemahkan rumitnya suatu masalah.

### 1. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi menurut Lawrence Zeegen (2009:24) memiliki suatu peran formatif dalam ilmu visual dengan pesan dan sarana informasi yang disampaikan. Buku ilustrasi memiliki makna yang terpisah, terdiri dari buku dan ilustrasi. Buku ilustrasi adalah lembaran-lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul, sedangkan ilustrasi sendiri diartikan suatu coretan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan maupun teknik seni rupa.



Gambar 1. *Six Fairy Tales by the Brother Grimm* oleh David Hockney (Sumber: [www.widewalls.ch](http://www.widewalls.ch))

Buku bergambar berisi teks dan ilustrasi yang saling melengkapi dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Ilustrasi merupakan bagian penting dari cerita dan harus sesuai dengan teks. Buku bergambar itu unik, dan pengalaman membacanya akan menjadi sesuatu yang ajaib, pengalaman ini juga akan berbeda setiap kali membacanya (Nespeca & Reeve, 2003:2)

## 2. Karakteristik Buku Ilustrasi/Bergambar

Dalam buku *Picture Books Plus: 100 Extension Activities in Art, Drama, Music, Math and Science*, Nespeca dan B. Reeve (2003) menjelaskan bahwa karakteristik penting dalam memperhatikan kualitas buku bergambar terdiri dari beberapa point, diantaranya:

- a. Menarik untuk segala rentang usia
- b. Ceritanya memiliki daya tarik secara universal
- c. Teks dan ilustrasinya cocok dan saling menyatu
- d. Ilustrasinya sesuai dengan cerita dan sasaran pembaca yang dituju.
- e. Adanya penggunaan elemen visual yang baik

### a. Ilustrasi Karya Sastra

Ilustrasi karya sastra adalah gambar yang digunakan sebagai media pelengkap dalam sebuah karya. Termasuk didalamnya adalah cerpen, sajak, puisi, sampai karya-karya sastra nonfiksi. Dalam penggarapan karya sastra, ilustrasi digunakan untuk mempertegas makna yang ingin disampaikan penulis melalui narasi-narasinya. Gambar ilustrasi untuk karya sastra digunakan sebagai media pelengkap agar orang-orang lebih tertarik untuk membaca (MA CHUNG, 2022).



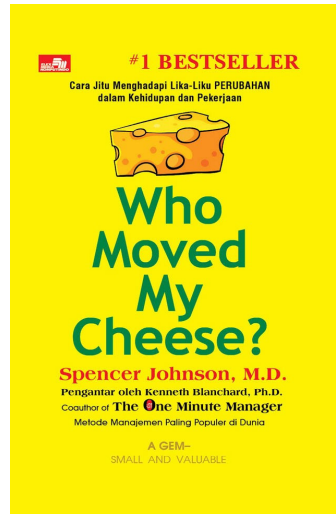
Gambar 2. Ilustrasi karya sastra karya Lala Bohang (Sumber: [instagram/rizki\\_reads](https://www.instagram.com/rizki_reads)).

Dengan demikian, jenis ilustrasi karya sastra digunakan dalam perancangan ini agar pembaca tak hanya dapat merasakan isi sebuah karya sastra saja, namun dapat membayangkan ekspresi serta emosi yang ingin disampaikan penulis melalui ilustrasi yang tergambar.

### b. Genre Buku Self-help

Buku-buku dalam genre nonfiksi self-help didasari oleh usaha dan sumber informasi yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai berbagai hal dan tujuan tanpa bergantung pada bantuan orang lain (Malatesta & Plum, 2019). Buku dengan genre ini sering kali mencakup masalah-masalah seperti depresi, kecemasan,

kepercayaan diri yang rendah, atau hubungan dengan diri sendiri atau orang lain (Smith, n.d.).



Gambar 3. Buku Self-help Who Move My Cheese (Sumber: gramedia.com)

### 3. Gamophobia

Seperti jenis fobia lainnya, gamophobia ditandai dengan rasa takut yang tidak sebanding dengan bahaya atau ancaman yang sebenarnya. Gejala-gejala tersebut bersifat menetap dan berlangsung selama enam bulan atau lebih (Cherry, wellmind.com, What Is Gamophobia?. Diakses pada 19 Maret 2023 pukul 17.03).



Gambar 4. ilustrasi gamophobia (Sumber: econochannelfeunj.com)

Gamophobia dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk memiliki hubungan yang sehat dan langgeng, tetapi pengobatan dapat membantu. Psikoterapi sering kali merupakan pendekatan pertama dan mungkin melibatkan penggunaan terapi perilaku kognitif, terapi paparan, serta desensitisasi dan pemrosesan ulang gerakan mata. Gamophobia memiliki beberapa gejala, diantaranya kecemasan, nyeri dada, Mual, emosi tidak stabil, pingsan dan sesak nafas.

### 4. Dampak Gamophobia

Gamophobia dapat menimbulkan dampak buruk terhadap kehidupan penderitanya. Karena gamophobia ini bisa menyebabkan penderitanya merasa kesepian dan sendirian, hingga bermasalah dalam menjalin hubungan sosial dengan keluarga dan pasangan. (IHC Telemed, 2021)

Secara tidak langsung, kondisi gamophobia bisa saja menimbulkan angka kelahiran menurun. Dilansir dari situs halodoc.com, banyaknya orang yang mengalami gamophobia dapat menyebabkan angka kelahiran dalam suatu populasi mengalami penurunan. Hal ini bersumber dari kuatnya rasa takut seseorang akan suatu pernikahan atau komitmen dapat menurunkan hubungan yang lebih intim dengan pasangan (Fadli, 2023).

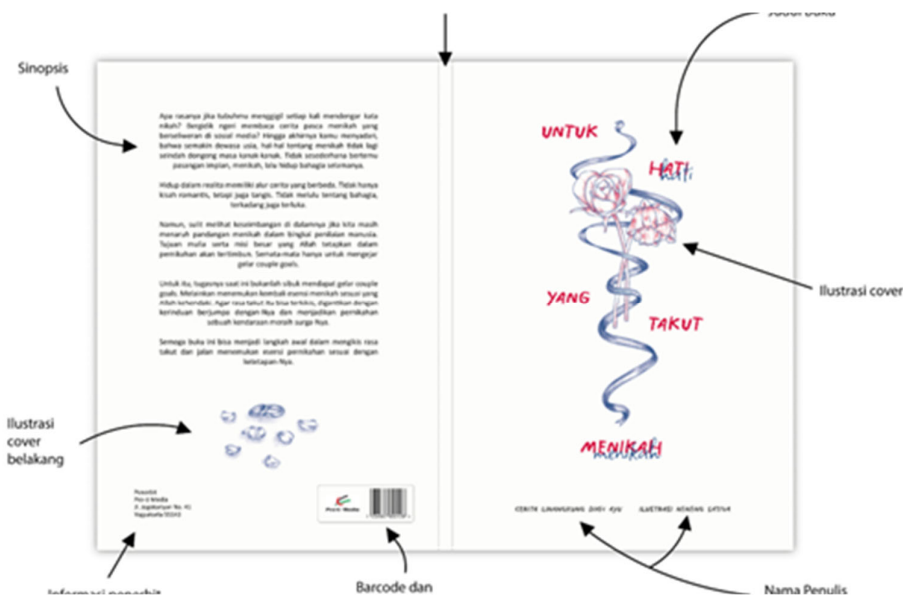
**5. Usia Ideal Menikah**

Melansir dari situs halodoc.com. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan bahwa umur 25 tahun menjadi usia ideal menikah laki-laki dan 21 tahun bagi perempuan. Di usia itu, mereka sudah memiliki kesiapan fisik dan mental yang baik (Fadli, 2023).

Ada banyak alasan mengapa usia pertengahan 20-an hingga 30-an awal menjadi patokan usia ideal menikah yang aman. Salah satunya adalah faktor kedewasaan. Dewasa di sini bukan hanya faktor bertambahnya umur, tapi juga dilihat dari segi kecerdasan emosional dan kematangan pola pikir. Pada rentang umur ini juga biasanya individu mulai mengerti apa saja hak dan tanggung jawab yang dimilikinya demi mencapai tujuan hidup. Semakin dewasa seseorang juga bisa menandakan bahwa ia memiliki kematangan fisik dan stabilitas finansial yang mumpuni untuk menghidupi diri sendiri beserta tanggungan lainnya.

**ARTWORK**

**a. Master Design**

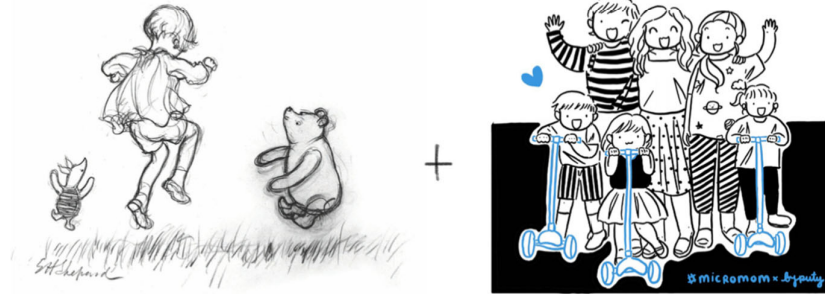


Gambar 5. Master Design (Sumber: olahan penulis)..

**b. Karakter**

Referensi karakter utama dalam perancangan ini adalah Linangkung Diah sebagai narator utama yang membuat naskah perancangan buku ini. Dalam segi penampilan, Linangkung Diah sehari-hari mengenakan pakaian muslim syar'i sehingga hal ini juga dituangkan dalam bentuk ilustrasinya. Untuk penerapan gaya gambar merupakan perpaduan antara coretan sketsa pensil dan pena, contohnya seperti ilustrasi-ilustrasi E. H. Shepard serta gaya simplifikasi karakter ala ilustrasi-ilustrasi karya Puty Puar, dan selanjutnya dikembangkan lagi dengan style ilustrasi penulis.

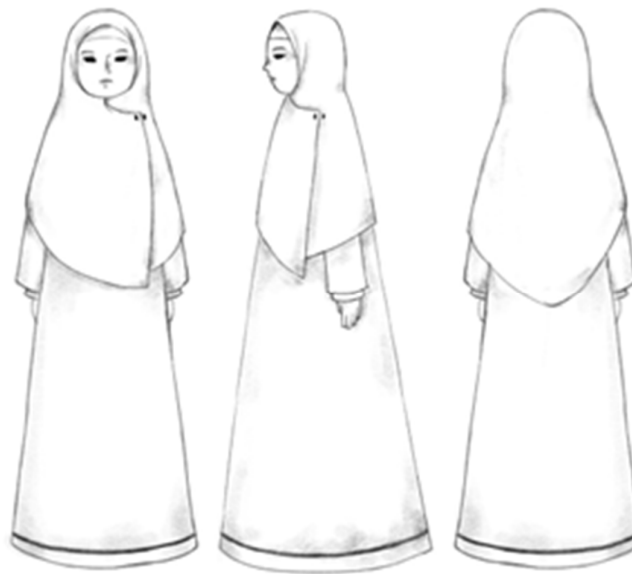
Author Linangkung Diah



Ilustrasi E. H. Shephard

Ilustrasi Puty Puar

Gambar 6. Referensi Pembangunan Visual Karakter (Sumber: Olahan Penulis).

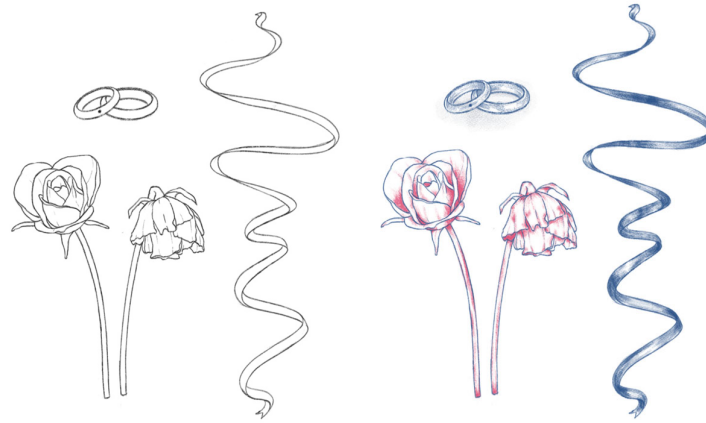


Gambar 7. Ilustrasi Profil Karakter Utama ( Sumber: Karya Penulis).

### c. Elemen Estetis

Elemen estetis pada perancangan buku ini diambil dari elemen yang diambil dari key visual yaitu cincin, mawar dan pita. Tiga elemen ini menjadi elemen estetis ini diaplikasikan pada cover buku, ilustrasi dalam buku, dan media pendukung.

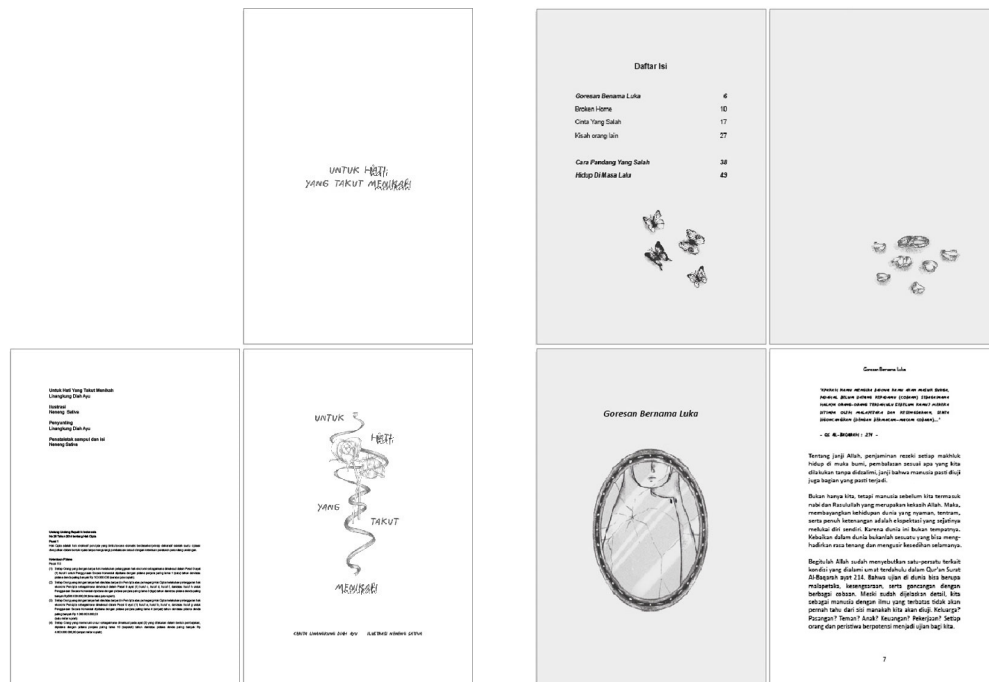




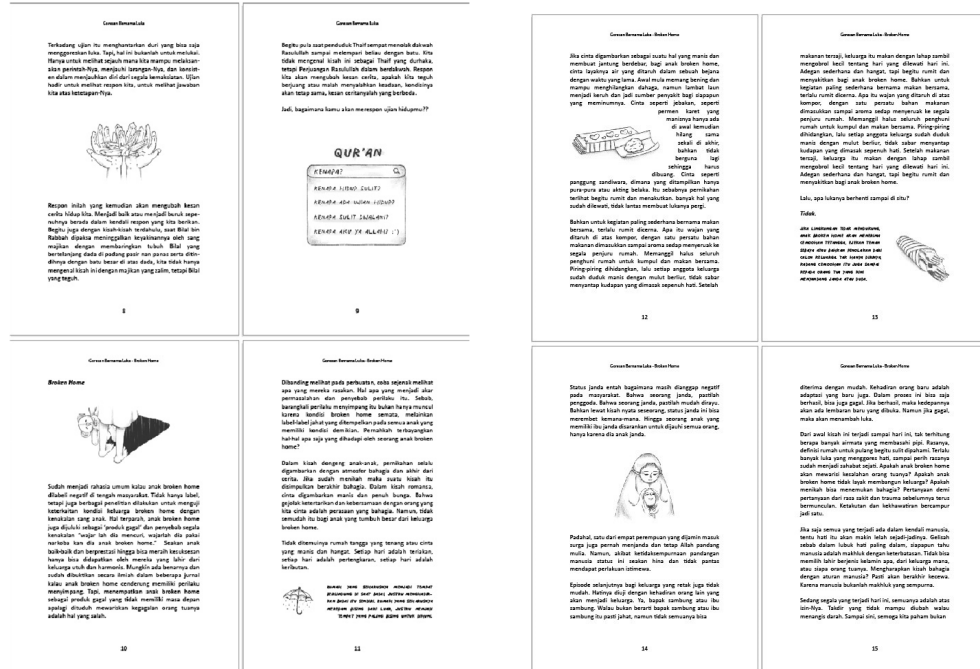
Gambar 8. Elemen estetis (Sumber: Karya Penulis).

**LAYOUT BUKU**

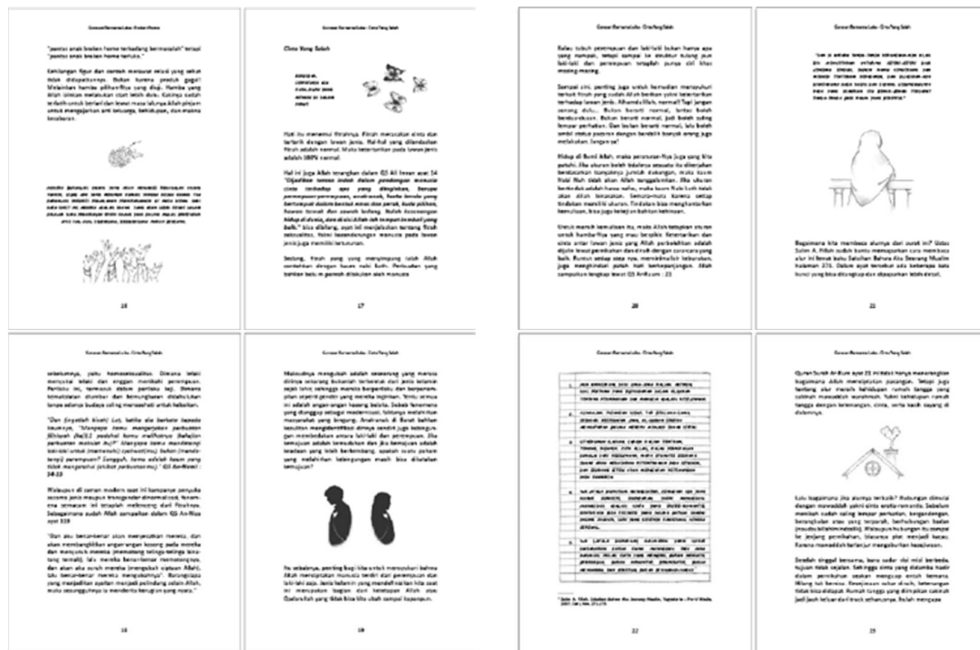
Proses ini merupakan proses pengolahan tata letak teks dan ilustrasi buku ‘Untuk Hati Yang Takut Menikah’ secara digital. Software yang digunakan adalah Adobe Illustrator.



Gambar 9. layout buku hal 1-7 (Sumber: Olahan Penulis).



Gambar 10. Layout buku hal 8-15 (Sumber: Olahan Penulis).





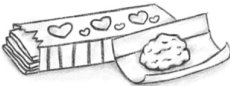


Gambar 11. Layout buku hal 16-23 (Sumber: Olahan Penulis).



**MAKNA ILUSTRASI**

Beberapa potongan ilustrasi dalam buku ini merupakan gambar simbolik yang mewakili kata-kata atau baris narasi yang ditulis oleh Linangkung Diah. Lebih jelasnya dijabarkan dalam tabel makna konotatif dan denotatif berikut :

Tabel 1. Makna Ilustrasi.

Ilustrasi	Makna Denotatif	Makna Konotatif
	Seorang anak dengan berbayang jurang hitam	Anak broken home dilabelik produk gagal
	Hujan di dalam payung	Rumah yang seharusnya menjadi tempat berlindung di saat badai, justru menghadirkan badai itu sendiri
	Permen karet	Cinta seperti jebakan, yang manis di awal, hilang rasa diakhir
	Kupu-kupu	Berdebar seperti ada kupu-kupu yang menari dalam perut
	Rantai manusia kertas	Dikelilingi orang-orang baik agar dihindarkan dari lingkaran yang salah
	Kucing dalam karung	Ketiadaan ilmu bisa menjadi penyebab runtuhnya pernikahan

**ANALISIS DATA**

Setelah melakukan proses pengumpulan data, data dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan topik penulisan yang diangkat, ketika di analisa data yang dikumpulkan kurang,

maka akan dilakukan pengumpulan data tambahan sebagai pendukung data sebelumnya yaitu data yang didapat dari studi literatur, in depth interview, dan document review akan disusun dengan pola yang teratur dan memiliki sistematis.

## KESIMPULAN

Kesimpulan perancangan ilustrasi buku sebagai Tugas Akhir ini adalah media untuk menyebarkan informasi mengenai gamophobia sangat diperlukan terutama untuk generasi milenial. Dengan cepatnya informasi yang didapat melalui sosial media, berita-berita menakutkan tentang ketidakrukunan rumah tangga orang lain membuat generasi milenial merasa miris bahkan takut terhadap fenomena tersebut. Tidak banyak yang tahu bahwa ada orang-orang yang terlibat langsung di fenomena tersebut membuat mereka mengidap suatu penyakit mental bernama gamophobia, sebuah ketakutan terhadap komitmen atau pernikahan. Sehingga diperlukan adanya sebuah media informasi mengenai hal tersebut. Buku ilustrasi sebagai salah satu media populer kalangan milenial menjadi wadah yang tepat untuk memperoleh informasi mengenai gamophobia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (1st ed.). PNJ Press.
- DeWolf, H. (2009). *Breaking Into Freelance Illustration: A Guide for Artists, Designers and Illustrators*. Adams Media.
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour: How to Use the Psychology of Colour to Transform Your Life*. Penguin Books Limited.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Laurence King.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi* (1st ed.). Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Nespeca, S. M., & Reeve, J. B. (2003). *Picture Books Plus: 100 Extension Activities in Art, Drama, Music, Math, and Science*. American Library Association.
- Rees, D. (2014). *How to be an Illustrator*. Laurence King Pub.
- White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design*. Allworth.
- Williams, R. (2008). *The Non-designer's Design Book: Design and Typographic Principles for the Visual Novice*. Peachpit Press.
- Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?* Rockport Publishers.
- Zeegen, L. (2020). *The Fundamentals of Illustration*. Bloomsbury Academic.