

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Dalam penelitian perlu adanya refrensi atau tinjauan penelitian dalam *project* sejenis yang berfungsi untuk bahan perbandingan dengan penelitian yang serupa. Berikut adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan refrensi penulis:

2.1.1 Fery Andri Asmawa

Penelitian Tugas akhir berjudul **“Perancangan buku ilustrasi digital painting (*Culinary Experience Of Malang*) sebagai upaya mendukung potensi kuliner legendaris di kota malang.”** Yang ditulis oleh Fery Andri Asmawa (2019) mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang. Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan mendukung revitalisasi kuliner legendaris di Kota Malang yang mengalami penurunan popularitas. Dengan menggunakan teknik digital painting, buku ini menjadi media utama yang menyajikan warisan kuliner secara menarik dan modern. Selain buku, terdapat pula media pendukung seperti tote bag, kaos, pembatas buku, mug, pin, dan poster yang dapat memperluas jangkauan pesan. Harapannya, buku ini tidak hanya menjadi pengenang akan kelezatan kuliner klasik, tetapi juga mendorong kolaborasi dengan penulis lain untuk mengembangkan media komunikasi visual lainnya, seperti videografi, guna menjaga keberlanjutan warisan kuliner di tengah persaingan dengan kuliner baru era modern.

2.1.2 Satrya Dirgantara

Kedua jurnal ilmiah berjudul **“Dokumentasi Bangunan Bersejarah Di Surabaya Melalui Ilustrasi Vector”**. Yang ditulis oleh Satrya Dirgantara Visual Communication Design Department, School of Design, Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia 11480 (2022). Melalui perancangan ini, tujuannya adalah untuk mendokumentasikan lima bangunan bersejarah di Surabaya yaitu Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo dalam bentuk ilustrasi vektor. Dokumentasi dilakukan agar keberadaan bangunan-bangunan bersejarah tersebut tetap terdokumentasi meskipun sewaktu-waktu dapat mengalami perubahan. Proses pembuatan ilustrasi vektor dilakukan melalui tahapan proses desain Robin Landa yaitu orientation, analysis, concepts, design, dan implementation. Pada tahap orientation dilakukan pengumpulan data. Kemudian pada tahap analysis menganalisis data dan menemukan karakteristik utama setiap bangunan.

Berlanjut ke tahap concepts untuk membuat konsep awal ilustrasi. Lalu tahap design melakukan eksplorasi visual dengan membuat sketsa. Terakhir tahap implementation menghasilkan ilustrasi vektor dengan menerapkan warna dan gaya desain flat design. Dengan demikian, melalui perancangan ini dokumentasi bangunan bersejarah di Surabaya berhasil dilakukan dalam bentuk ilustrasi vektor yang dapat diaplikasikan pada berbagai media cetak maupun digital.

2.1.3 Widiastuti, R. & Indriastjario

Kawasan Kota Lama Semarang memiliki warisan arsitektur yang kaya, dengan banyak bangunan bersejarah yang menjadi saksi perkembangan kota ini. Upaya konservasi untuk melestarikan aset-aset budaya ini menjadi penting, tidak hanya untuk menjaga identitas Kota Semarang, tetapi juga untuk mewariskan kekayaan arsitektur kepada generasi mendatang.

Dalam artikel ini, Widiastuti dan Indriastjario (2021) mengkaji strategi dan pendekatan yang diterapkan dalam proses **“Konservasi Bangunan-Bangunan Bersejarah di Kawasan Kota Lama Semarang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan isu-isu yang dihadapi, serta merumuskan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas upaya konservasi di kawasan ini. Melalui studi kasus di Kawasan Kota Lama Semarang, para peneliti mengumpulkan data melalui observasi lapangan, wawancara, dan telaah dokumen. Analisis kualitatif kemudian dilakukan untuk mengeksplorasi strategi konservasi yang diterapkan, yang mencakup restorasi, adaptasi fungsi, dan revitalisasi kawasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai tantangan dihadapi dalam proses konservasi, seperti keterbatasan anggaran, kurangnya kesadaran masyarakat, dan isu perizinan. Meskipun demikian, para peneliti juga mengidentifikasi beberapa rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas konservasi, antara lain penguatan regulasi, peningkatan partisipasi masyarakat, dan sinergi antara berbagai pemangku kepentingan.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari artikel ini adalah pentingnya upaya konservasi yang komprehensif untuk melestarikan warisan arsitektur Kawasan Kota Lama Semarang. Kolaborasi berbagai pihak dan strategi yang tepat sangat diperlukan untuk

mengatasi tantangan yang ada dan memastikan kelestarian bangunan-bangunan bersejarah di kawasan ini.

2.1.4 Amalia, F. dan Prayitno, A

Artikel ini membahas mengenai potensi “**Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan (artificial intelligence) untuk mendukung promosi konsep kota cerdas (smart city) di Indonesia**”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran dan penerapan AI dalam mempromosikan fitur-fitur smart city kepada masyarakat.

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan analisis kasus implementasi AI untuk promosi smart city di beberapa kota di Indonesia. Para penulis melakukan identifikasi teknologi AI yang sesuai, mengkaji aspek-aspek implementasinya, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam konsep smart city.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas promosi konsep smart city di Indonesia. Beberapa contoh penerapan AI yang dibahas dalam artikel ini meliputi chatbot untuk layanan informasi, sistem rekomendasi berbasis AI, serta analitik data AI untuk memahami preferensi dan kebutuhan masyarakat.

Meskipun demikian, artikel ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi SDM, dan penerimaan masyarakat terhadap adopsi AI dalam konteks smart city. Kolaborasi lintas pemangku kepentingan serta strategi komunikasi yang efektif diperlukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan AI dalam promosi smart city di Indonesia.

2.1.5 Reza Pahlevi dan Andi Nugroho

Jurnal berjudul **“Penerapan Ilustrasi 2D Berbasis Vektor Sebagai Solusi Efektif Untuk Mempromosikan Potensi Pariwisata Lokal”**. Para peneliti merancang ilustrasi vektor 2D yang dapat diterapkan dalam berbagai media promosi, seperti poster, brosur, dan konten digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi 2D vektor memiliki beberapa keunggulan, di antaranya fleksibilitas desain, kualitas visual yang menarik, serta efisiensi produksi dan distribusi. Ilustrasi 2D vektor dinilai mampu menyampaikan informasi pariwisata secara efektif, meningkatkan daya tarik destinasi, dan membangun brand image yang kuat.

Audiens juga menunjukkan antusiasme dan peningkatan kesadaran yang tinggi terhadap potensi pariwisata lokal melalui penggunaan ilustrasi 2D vektor dalam kegiatan promosi. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi praktisi dan akademisi dalam mengembangkan strategi promosi pariwisata yang inovatif dan berdampak.

2.2 Kebaruan Penelitian

2.2.1 Fokus pada Arsitektur Lokal

Penelitian ini mengkhususkan diri pada arsitektur Kota Tegal, berbeda dari studi lain yang lebih fokus pada kuliner atau bangunan bersejarah.

2.2.2 Penggunaan Teknologi AI

Pemanfaatan kecerdasan buatan untuk menciptakan ilustrasi digital arsitektur, yang merupakan pendekatan inovatif dibandingkan dengan metode manual yang biasa digunakan.

2.2.3 Pendekatan Edukatif

Selain mendokumentasikan, penelitian ini juga mengedukasi masyarakat tentang nilai sejarah dan budaya bangunan, menambah dimensi yang kurang diperhatikan dalam penelitian lain.

2.2.4 Promosi dan Keterlibatan Masyarakat

Buku ilustrasi digital ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan arsitektur lokal, sejalan dengan upaya promosi pariwisata yang lebih umum.

2.2.5 Akses Digital yang Luas

Dengan menggunakan platform digital, penelitian ini bertujuan menjangkau audiens yang lebih luas, berbeda dari pendekatan cetak pada studi sebelumnya.

2.2.6 Dampak Ekonomi Lokal

Penelitian ini mengaitkan potensi pariwisata dengan pertumbuhan ekonomi lokal, memperkuat argumen bahwa promosi arsitektur dapat meningkatkan aktivitas ekonomi.

2.3 Landasan Teori

Dalam pembuatan buku Ilustrasi sendiri banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Adapun beberapa teori sebagai pengertian dan landasan pada tahapan pembuatan buku Ilustrasi yaitu sebagai berikut:

2.3.1 Desain Buku

Desain buku yang baik menciptakan alur yang memudahkan pembaca untuk mengikuti informasi. Dengan mengatur elemen visual secara strategis, pembaca dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan. Smith (2020) menekankan bahwa keseimbangan antara teks dan gambar sangat penting dalam menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan. Tata letak yang jelas dan terorganisir juga membantu mengurangi kebingungan dan meningkatkan daya serap informasi. Dalam konteks buku ilustrasi ini, desain grafis yang efektif akan berkontribusi pada pemahaman pembaca tentang arsitektur historis Kota Tegal.

Desain buku digital harus mempertimbangkan aspek interaktivitas agar relevan dengan audiens masa kini. Johnson (2021) mengidentifikasi bahwa elemen interaktif dapat meningkatkan pengalaman pembaca dan mendorong keterlibatan yang lebih aktif. Dengan memanfaatkan teknologi, buku ini dapat memperkenalkan elemen multimedia yang menarik, seperti video atau animasi. Responsivitas juga menjadi kunci untuk memastikan buku dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat. Dengan demikian, desain buku digital yang menarik akan membantu menyampaikan informasi tentang arsitektur historis dengan lebih efektif.

2.3.2 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk karya seni rupa yang bertujuan untuk menjelaskan persoalan secara visual. Menurut Nasution (2020), ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi visual, tetapi juga sebagai alat ekspresi yang mampu menyampaikan pesan atau konsep dengan jelas. Sebagai pendukung konten, ilustrasi memberikan dimensi tambahan pada informasi yang disajikan, sehingga memudahkan pemahaman pembaca atau penonton. Hidayat dan Rosyid (2021) menambahkan bahwa ilustrasi berfungsi sebagai elemen pendukung yang meningkatkan daya tarik dan daya serap pesan. Sunarti (2020) juga menekankan bahwa ilustrasi berperan penting dalam memperjelas dan memperkaya penyampaian pesan. Dengan demikian, ilustrasi bukan sekadar gambar tambahan, melainkan elemen yang memberikan nilai tambah secara visual, memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif, dan meningkatkan kualitas pemahaman terhadap konten.

Terdapat berbagai teknik ilustrasi digital yang digunakan untuk mencapai tujuan ini. Teknik vektor, seperti yang dijelaskan oleh Hidayat dan Rosyid (2021), cocok untuk menciptakan ilustrasi sederhana namun rapi, dengan garis yang tajam dan jelas. Sebaliknya, digital painting, yang dijelaskan oleh Sunarti (2020), menawarkan fleksibilitas untuk menciptakan ilustrasi rumit dan natural, memungkinkan detail halus dan permainan warna yang lebih leluasa. Selain itu, Andriyani (2020) menyoroti teknik kolase sebagai cara untuk menggabungkan berbagai elemen visual, menciptakan karya yang unik dan mencerminkan keragaman ide. Pilihan teknik ilustrasi dipengaruhi oleh kompleksitas visual yang diinginkan serta tujuan artistik dan pesan yang ingin disampaikan.

2.3.4 Artificial Intelligence (AI)

Humas Tel-U (Surabaya, 24-4-2024) Istilah Artificial Intelligence (AI), sebuah teknologi luar biasa yang menjadi topik yang paling menarik perhatian. AI adalah kecerdasan buatan yang kali pertama diciptakan oleh John McCarthy pada tahun 1995 dan telah berevolusi dari tahun ke tahun menjadi sebuah teknologi yang lebih kompleks serta komprehensif.

Penciptaan AI berdasarkan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia menjadi lebih efisien dan efektif. Sebuah kecerdasan buatan yang mampu mereplika otak dan pikiran manusia, pada tahun 2023 Artificial Intelligence (AI) secara masif menyedot banyak perhatian dunia setelah berhasil menghadirkan ChatGPT. Sebuah platform chatbot AI yang dikembangkan oleh perusahaan OpenAI.

ChatGPT mampu menjawab seluruh pertanyaan yang dilontarkan penggunaannya secara instan. AI kemudian menjelma menjadi sebuah teknologi yang dibutuhkan di semua sektor kehidupan baik sektor kesehatan, keuangan, manufaktur, bisnis dan legal, transportasi, keamanan, energi, dunia hiburan, retail, semiconductor, serta berbagai sektor lainnya.

AI bekerja dengan menganalisis data yang diberikan kepadanya, mengidentifikasi pola atau tren dalam data tersebut, dan menggunakan informasi tersebut untuk membuat prediksi atau mengambil tindakan tertentu. Proses ini sering melibatkan pembelajaran dari data, di mana sistem AI akan “belajar” dari pengalaman sebelumnya untuk meningkatkan kinerjanya di masa depan.

2.3. Ilustrasi Sebagai Media Komunikasi Visual

Pembelajaran visual mengakui bahwa banyak individu belajar lebih baik melalui informasi yang disajikan secara grafis. Mayer (2020) menunjukkan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan retensi informasi. Dengan menggunakan ilustrasi dalam buku ini, pembaca dapat lebih mudah memahami konsep-konsep arsitektur yang kompleks. Selain itu, pembelajaran visual membantu menjangkau audiens yang memiliki preferensi belajar yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi digital ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif.

Komunikasi visual berfokus pada cara menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik. Tufte (2021) menggarisbawahi pentingnya desain visual dalam menyampaikan data dan informasi kompleks. Dalam konteks buku ini, komunikasi visual yang efektif dapat membantu pembaca memahami hubungan antara arsitektur dan budaya. Dengan menggunakan elemen visual yang tepat, buku ini dapat menarik perhatian audiens dan mempermudah penyampaian pesan. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan aspek komunikasi visual dalam proses desain buku ilustrasi.

2.3.7 Arsitektur Historis

Arsitektur tidak hanya berkaitan dengan struktur fisik, tetapi juga mencakup aspek sosial dan lingkungan. Desain arsitektur yang baik mampu menciptakan ruang publik yang mengundang interaksi sosial. Selain itu, arsitektur dapat berfungsi sebagai simbol identitas suatu daerah yang mencerminkan nilai-nilai masyarakat setempat. Krier (2020) juga menekankan bahwa arsitektur yang responsif terhadap konteks lokal dapat meningkatkan kualitas hidup penghuninya. Dengan memahami fungsi arsitektur, kita dapat merancang buku ilustrasi yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi tentang arsitektur historis.

Bangunan bersejarah sering menjadi saksi perjalanan waktu dan peristiwa penting dalam sejarah suatu daerah. Pelestarian arsitektur historis penting untuk menjaga warisan budaya dan mendidik generasi mendatang. Pramono (2021) menyebutkan bahwa pemahaman tentang arsitektur historis dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian sejarah. Buku ilustrasi ini dapat menjadi alat edukasi yang efektif, membantu pembaca merenungkan dan menghargai warisan arsitektur Kota Tegal.

2.3.8 Teknologi Digital Dalam Desain

Kemajuan teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia desain, termasuk ilustrasi. Lee (2021) menunjukkan bahwa perangkat lunak desain modern menawarkan alat yang dapat mempercepat proses kreatif. Dengan teknologi ini, ilustrator dapat bereksperimen dengan berbagai gaya dan teknik, menciptakan karya yang unik dan menarik. Teknologi juga memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara desainer dan penulis, menghasilkan konten yang lebih kohesif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam buku ini sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal.

Desain digital yang interaktif menjadi semakin penting dalam menarik perhatian audiens. Kim (2020) mengidentifikasi bahwa elemen interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan. Buku ini dapat memanfaatkan tren ini dengan menyertakan fitur interaktif seperti kuis, tautan, atau animasi yang menjelaskan arsitektur secara lebih mendalam. Dengan memasukkan elemen-elemen ini, buku ilustrasi dapat menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik bagi pembaca. Hal ini menunjukkan bahwa buku ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat yang menghibur.