

IMPLEMENTASI *BLUE ECONOMY* PADA RANCANGAN BUKU ILUSTRASI “BLUE ECONOMY UNTUK LAUT INDONESIA” DI MARITIM MUDA NUSANTARA

Nur Halima, Cokorda Alit Artawan², Ni Ketut Rini Astuti³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI DPS) Jl.Nusa Indah, Sumerta, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: nhalima133@gmail.com

Abstrak

Artikel ini dibentuk dengan tujuan untuk mengimplementasikan konsep *Blue Economy* dalam rancangan buku ilustrasi “*Blue Economy* untuk Laut Indonesia” yang dilakukan selama magang di Maritim Muda Nusantara. Dengan metode analisis kualitatif, laporan tugas akhir ini merangkai dan menjelaskan dampak baik maupun buruk terkait penerapan ekonomi biru terhadap perekonomian di Indonesia, khususnya pada kelautan melalui media buku ilustrasi yang dirancang sebagai alat edukasi ekonomi biru kepada pemuda-pemudi Indonesia. Selain itu, tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini ialah untuk pengembangan portofolio desain, dan pembiasaan diri dengan disiplin kerja profesional, memahami proses perancangan buku ilustrasi, serta identifikasi bahan cetak yang tepat, serta memahami lebih terkait ekonomi biru. Sehingga, hasil dari penulisan laporan akhir ini mampu menyampaikan pesan-pesan yang tidak hanya bersifat edukatif namun juga persuasif, serta memperkuat keterampilan ilustrasi dan desain penulis dalam konteks kelautan berkelanjutan.

Kata Kunci: Buku, Ilustrasi, Ekonomi Biru, Maritim

Abstract

This Article was formed with the aim of implementing the concept of Blue Economy in the design of the illustration book “Blue Economy for Indonesian Seas” which was carried out during the internship at Maritim Muda Nusantara. With a qualitative analysis method, this final project report assembles and explains the good and bad impacts related to the implementation of the blue economy on the economy in Indonesia, especially on the marine through the media of illustration books designed as a blue economy education tool for Indonesian youth. In addition, the purpose of writing this final project report is to develop a design portfolio, and familiarize yourself with professional work disciplines, understand the process of designing illustration books, as well as identifying the right printing materials, and understanding more about the blue economy. Thus, the result of writing this final report is able to convey messages that are not only educational but also persuasive, and strengthen the author's illustration and design skills in the context of sustainable marine.

Keywords: Book, Illustration, Blue Economy, Maritime

PENDAHULUAN

Pada masa kini, jumlah pengangguran di Indonesia semakin meningkat sehingga hal tersebut mengkhawatirkan masa depan perekonomian masyarakat di Indonesia. Dengan begitu, pemerintah membuat usulan yang mampu membantu peningkatan ketenagakerjaan di Indonesia yakni dengan memberikan pengalaman kepada kaum-kaum muda seperti Pelajar hingga Mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman yang besar dalam berkontribusi secara langsung di dunia Industri.

Sehingga, Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau yang lebih dikenal sebagai MBKM hadir sebagai program magang yang dibentuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (KEMENDIKBUD) dengan tujuan untuk memberikan kebebasan kepada tiap Mahasiswa dalam menentukan proses pembelajarannya diluar program studi yang akan mendorong mahasiswa dalam menguasai berbagai ilmu diluar perkuliahan sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja di masa depan yang akan lebih kompleks.

Lalu, kehadiran MBKM sendiri pun diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan kemampuan teori serta kemampuan praktek mahasiswa dengan apa yang pernah dipelajari selama perkuliahan ke salah satu kegiatan dari program MBKM seperti Magang/Praktek Kerja. Dalam mengikuti program MBKM dengan kegiatan Magang/Praktek Kerja, penulis memilih mitra magang yang merupakan sebuah organisasi. Yakni, Maritim Muda Nusantara.

Maritim Muda Nusantara merupakan sebuah organisasi pemuda dengan reputasinya yang sudah dikenal sangat tinggi di dunia kemaritiman karena organisasi ini berfokus pada pengembangan pemuda di sektor kelautan, perikanan, ekonomi, dan hal lainnya yang berkaitan dengan Maritim. Keterhubungannya dengan dunia 13 maritim pun membuat Maritim Muda Nusantara selalu diundang untuk berkolaborasi dengan beberapa lembaga dan institusi tinggi dan salah satunya ialah Kementerian Kelautan dan Perikanan serta *International Maritime University of Panama*.

Selain itu, organisasi merupakan organisasi yang cukup jaya karena banyaknya prestasi yang diraih dalam sektor sosial, ekonomi, dan budaya yang tentunya terikat langsung dengan kemaritiman.

Maritim Muda Nusantara juga memiliki banyak sekali jenis kegiatan produktif yakni seperti mengadakan beberapa seminar dengan mengundang tamu-tamu yang berpengaruh atau memiliki posisi yang besar dan cukup dikenal, mengadakan kampanye dan pengetahuan soal kelautan kepada masyarakat langsung, berkolaborasi dengan beberapa Lembaga yang besar, pemberian kesempatan beasiswa kepada mahasiswa Indonesia, mengadakan program wirausaha yang akan menjadi kesempatan untuk para pemuda dalam membentuk sebuah usaha yang sesuai dengan Ekonomi Biru, serta membuka kesempatan kegiatan magang dari magang Merdeka untuk MSIB (Magang, Studi Independen, dan bersertifikat) dan Magang mandiri yang tentunya ditujukan langsung kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pelestarian laut, penelitian, hingga inovasi di bidang kelautan.

Ekonomi biru sendiri merupakan sebuah konsep dari pemanfaatan sumber daya laut yang berkelanjutan guna untuk mengembangkan ekonomi, kesehatan ekosistem laut, serta memperbaiki kehidupan masyarakat dan tentunya lewat beberapa sektor seperti pariwisata, perikanan, pelayaran, energi, dan bioteknologi kelautan.

Alasan penulis memilih Maritim Muda Nusantara untuk program MBKM di kegiatan Magang Mandiri ini ialah karena penulis ingin terjun langsung dengan pengalaman bekerja didalam sebuah organisasi yang fokus pada sektor kelautan atau maritim. 14 Selain itu, penulis pun ingin mengetahui dan mempelajari lebih lanjut terkait penerapan prinsip desain dan ilustrasi kedalam media-media visualisasi yang akan dibutuhkan oleh Maritim Muda Nusantara dalam pemberian informasi-informasi tentang Maritim.

Selain itu, alasan penulis mengambil posisi *Graphic Designer Officer* agar penulis mampu mengembangkan kemampuan mevisualisasikan sebuah ide ataupun kegiatan yang akan terjadi dan tentunya hal itu ditujukan agar penulis semakin peka dengan *Key Visual* dari tiap-tiap perusahaan, lembaga, ataupun organisasi yang tentunya akan sangat membantu penulis untuk beradaptasi dalam pembuatan sebuah desain sesuai kebutuhan dari tiap perusahaan terutama Maritim Muda Nusantara.

Tentunya selain bersifat menarik dan emosional, desain pun harus bersifat informatif dan persuasif

agar informasi yang disampaikan pun mudah dimengerti dan diterima oleh audiens. Begitu pula dengan pembuatan ilustrasi. Maritim Muda Nusantara memiliki banyak sekali kegiatan-kegiatan produktif baru yang tentunya akan membuat mahasiswa-mahasiswi yang magang disana berpikir secara kritis mengenai inovasi yang unik agar kegiatan tersebut diminati oleh banyak kalangan yang ingin terjun atau mengetahui lebih tentang kemaritiman atau kelautan.

Tentunya, dengan inovasi-inovasi yang diciptakan oleh para mahasiswa diharapkan untuk mampu membantu memperluas nama Maritim Muda Nusantara sebagai organisasi maritim kepada masyarakat. Sehingga, penulis selaku salah satu mahasiswa yang melaksanakan kegiatan magang di Maritim Muda Nusantara dengan posisi *Graphic Design Officer* pun ikut berinovasi, yakni dengan membuat sebuah media edukasi tentang pengenalan ke kalangan masyarakat terutama pada pelajar-pelajar di Indonesia.

Media yang disebutkan ialah buku ilustrasi yang tentunya akan dipadukan dengan elemen-elemen desain. Ilustrasi sendiri merupakan sebuah visual ataupun gambar yang bertujuan untuk memperkuat, mempertegas, dan memperindah sebuah informasi ataupun cerita. Pembuatan ilustrasi untuk memperkenalkan *Blue Economy* pada masyarakat tidak akan lepas dengan penjelasan-penjelasan singkat terkait pemanfaatan sumber daya laut di bidang ekonomi yang mudah dimengerti dan tentunya dengan visualisasi yang menarik.

Karena di masa sekarang, remaja hingga pemuda-pemudi Indonesia memiliki jiwa visualisasi yang tinggi sehingga mereka lebih dominan untuk mengartikan sebuah informasi lewat gambar dengan teks penjelas yang singkat namun mudah dimengerti, dan hal tersebut merupakan salah satu lingkup dari ilustrasi yang tentunya mampu membantu para pembaca untuk mengerti sebuah teks singkat dengan paduan visual ataupun gambar yang langsung memperjelas maksud dari teks singkat tersebut.

Dari perancangan ilustrasi yang akan menjelaskan bagaimana ekonomi biru akan sangat membantu pengembangan dari pemanfaatan kelautan Indonesia, penulis berharap bahwa masyarakat Indonesia lebih peduli dengan kekayaan dari negara mereka sendiri terutama pada laut sehingga mereka sadar bahwa mereka bisa jauh lebih mampu dalam

memanfaatkan kekayaan laut sebagai mata pencaharian dan meningkatkan perekonomian Indonesia.

Dengan begitu, penerapan *Blue Economy* pada rancangan buku ilustrasi "*Blue Economy* untuk Laut Indonesia" akan menjadi pokok bahasan didalam laporan MBKM serta Tugas Akhir penulis sebagai mahasiswa semester akhir di jurusan Desain Komunikasi Visual. Untuk memberikan edukasi terkait pemanfaatan ekonomi di sektor kelautan lewat ilustrasi.

1. Efektivitas Penerapan *Blue Economy* di Sektor Kelautan Indonesia

Penerapan konsep *Blue Economy* dalam pengelolaan sumber daya kelautan memiliki potensi yang cukup baik untuk mendukung peningkatan perekonomian di Indonesia. Hal ini mencakup analisis dampak terhadap pertumbuhan ekonomi terutama di sektor kelautan, keberlanjutan lingkungan, serta kesejahteraan masyarakat pesisir.

2. Proses Perancangan Buku Ilustrasi "*Blue Economy* untuk Laut Indonesia"

Proses perancangan buku ilustrasi "*Blue Economy* untuk Laut Indonesia" melibatkan tahapan mencari beberapa referensi, melakukan riset terkait ekonomi biru, pembuatan *moodboard*, *layouting* dan *storyboard*, proses *lining*, *finishing* hingga penerapannya kedalam sebuah media cetak, yakni buku yang bersifat perusasiif, dan menarik dalam menyampaikan pesan kepada pembaca.

METODE PENELITIAN

Metode Analisis Data yang dilakukan selama proses magang berlangsung pun dilakukan dengan menggali data yang melewati berbagai tahap yakni dari observasi, wawancara, partisipasi dalam pembagian ide-ide, hingga dengan pendokumentasian. Metode ini ditujukan agar proses pelaksanaan magang yang dimana fokus dalam pembuatan sebuah desain untuk sebuah organisasi ke sebuah perusahaan, lembaga, institusi, dan organisasi yang lainnya pun dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan arahan yang sudah diberikan dan dikumpulkan pendataannya.

Artikel ini semester tujuh menggunakan metode analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini digunakan untuk memahami makna dari

berbagai masalah atau fenomena, baik alamiah maupun buatan manusia, dengan fokus pada karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Metode ini menggambarkan fenomena secara apa adanya tanpa mengubah atau memanipulasi data atau variabel yang diteliti (Creswell, 2023 dan Sukmadinata, 2011).

Pengumpulan data dalam melakukan kegiatan magang pun sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan agar proses pembuatan desain berlangsung sesuai dengan prosedur dan tertata dengan baik. Dengan begitu, beberapa teknik yang dibutuhkan dalam pengumpulan data ialah seperti observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Berikut teknik-teknik yang digunakan dalam pengumpulan data.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan dengan ciri yang lainnya seperti wawancara dan studi kepustakaan dan observasi pun tidak hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan orang namun juga objek-objek (Sugiyono, 2018:229). Pengumpulan data untuk proses kegiatan magang di maritim muda nusantara dan pembuatan tugas akhir pada semester tujuh akan fokus terhadap pengamatan sebuah subjek atau objek dan ikut serta dalam pengamatan tersebut tentunya akan berfokus dengan penggunaan teknik observasi partisipatif yang ditujukan untuk menentukan permasalahan dan menganalisis desain yang sudah ada sebagai referensi untuk pembuatan desain.

Tujuan dari penggunaan teknik observasi partisipatif dalam pelaksanaan kegiatan magang di maritim muda nusantara adalah agar desain dapat dibuat secara terstruktur dan tidak keluar dari tema atau tujuan dari observasi yang telah dilakukan. Tentunya, observasi dilakukan oleh penulis untuk pembuatan desain di maritim muda nusantara dan pembuatan tugas akhir di semester akhir adalah dengan menemukan solusi untuk permasalahan yang ada pada sebuah desain dan dilanjutkan dengan pengamatan sebuah desain yang sudah ada di berbagai media dari buku dan internet untuk dijadikan sebagai referensi.

2. Wawancara

Teknik wawancara digunakan dalam kegiatan magang dan pembuatan tugas akhir sebagai metode interaksi lisan untuk memperoleh informasi yang relevan dan terstruktur (Khan & Katz, 2006). Proses ini membantu mengumpulkan data terkait tema dan tujuan desain serta tugas akhir. Selama magang di Maritim Muda Nusantara, penulis mewawancarai mentor, Pak Kaisar Akhir, yang memahami konsep ekonomi biru, guna memastikan desain dan tugas akhir sesuai dengan tema dan tujuan yang dirancang.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data untuk pembuatan desain di maritim muda nusantara dan pembuatan tugas akhir di semester akhir dengan judul "Implementasi *Blue Economy* pada Rancangan Buku Ilustrasi "*Blue Economy* untuk Laut Indonesia"". Studi kepustakaan merupakan kaitan antara kajian yang bersifat teoritis dan referensi lain yang berkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Hasil penelitian pun akan menjadi lebih baik apabila didukung dengan beberapa dokumentasi seperti foto – foto atau karya tulis akademik dan seni yang sudah ada. (Sugiyono, 2017). Penerapan teknik ini ditujukan oleh penulis agar materi dan informasi yang disampaikan lewat desain dan tugas akhir akan relevan dengan kehidupan serta penelitian-penelitian yang sudah ada. Sehingga, informasi yang didapatkan tersebut dapat menjadi sebuah pengetahuan bagi pengamat dari desain dan tugas akhir yang dibuat.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

A. Maritim Muda Nusantara

Maritim Muda Nusantara merupakan sebuah organisasi pemuda dengan reputasinya yang sudah dikenal sangat tinggi di dunia kemaritiman karena organisasi ini berfokus pada pengembangan pemuda di sektor kelautan, perikanan, ekonomi, dan hal lainnya yang berkaitan dengan Maritim. Keterhubungannya dengan dunia 13 maritim pun membuat Maritim Muda Nusantara selalu diundang untuk berkolaborasi dengan beberapa lembaga dan institusi tinggi dan salah satunya ialah Kementerian

Kelautan dan Perikanan serta *International Maritime University of Panama*.

B. Proses Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang di Maritim Muda Nusantara melibatkan pemberian proyek nyata kepada mahasiswa, dimulai dengan *briefing* dari mentor serta materi atau proposal sebagai referensi. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mempelajari, menginvestigasi, dan mengumpulkan informasi sebelum menuangkan ide ke dalam desain. Setelah desain dibuat, dilakukan asistensi dan revisi untuk penyempurnaan hingga menjadi desain akhir. Proses ini membantu mahasiswa terus mengembangkan keterampilan akademik selama magang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Manajemen Kerja di Maritim Muda Nusantara

Maritim Muda Nusantara atau yang lebih biasa disebut Maritim Muda, merupakan sebuah organisasi kepemudaan nasional yang fokus dalam bidang kemaritiman yang dibentuk pada tanggal 13 Desember 2018. Maritim Muda Nusantara pun merupakan sebuah perkumpulan atau asosiasi yang awalnya dibentuk oleh 6 orang pemuda di Indonesia tepat pada Hari Nusantara di Jakarta, pemudapemuda tersebut yang memiliki jiwa nasionalisme dengan menunjukkan ketertarikan jiwa dan hati mereka dalam dunia kemaritiman yang berlanjut.

Dengan dorongan mereka sebagai pemuda yang menyadari bahwa perannya akan sangat penting dalam pembangunan maritim Indonesia yang akan terlibat langsung dengan maritim internasional, 6 pemuda tersebut pun bersatu dalam membentuk sebuah organisasi asosiasi yang bernama Maritim Muda Nusantara. Organisasi ini pun dibentuk dengan latar belakang yang sangat akademis dalam keilmuan maritim sehingga mereka sebagai pemuda pun terdorong untuk membuat organisasi mereka sebagai organisasi modern sesuai dengan ideologi pemuda di masa saat ini.

Pelaksanaan kegiatan magang yang dilakukan dalam perbulannya di Maritim Muda Nusantara ada dua cara yakni; seminggu luring dan seminggu daring yang biasa disebut sebagai *hybrid*. Tentunya, kegiatan pelaksanaan magang pun dilakukan selama lima hari dalam seminggu dari hari Senin-Jumat

dengan jam pelaksanaan selama kurang lebih 9 jam yang dimulai dari pukul 08:00 hingga 17:00.

2. Konsep Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi “Blue Economy untuk Indonesia”

Perancangan buku ilustrasi edukasi “Blue Economy untuk Laut Indonesia” dimulai dengan pembentukan konsep berbekal pemahaman terkait konsep ekonomi biru di Indonesia. Proses perancangan buku ilustrasi edukasi ini pun dimulai dengan tahap awal yakni dengan mencari referensi lewat berbagai media terutama internet yang dilanjutkan dengan pengumpulan semua data-data dari konsep yang sudah ditentukan kedalam *moodboard* yang akan membantu penerapan konsep visual dengan tema dari rancangan buku yang dibuat.



Gambar 1. Pembuatan *Moodboard* di Canva
(Sumber: Dokumentasi Nur halima, 2024)

Dengan *moodboard*, konsep-konsep yang akan diterapkan pada rancangan buku lebih terarah. Serta, hal tersebut pun menjadi sebuah acuan untuk memastikan pesan buku tersampaikan secara baik kepada pembaca.

3. Proses *Layouting* dan *Coloring*



Gambar 2. Pembuatan *Layout* dan *Storyboard*
(Sumber: Dokumentasi Nur halima, 2024)

Layouting dan storyboard sangat penting dalam pembuatan buku ilustrasi "Blue Economy untuk Laut Indonesia" karena keduanya membantu menyusun alur dan narasi yang akan membentuk sebuah buku

yang terstruktur. *Layouting* memastikan tata letak elemen-elemen ilustrasi agar nyaman dan mudah dibaca oleh pembaca. Sementara itu, *storyboard* membantu agar tiap halaman dapat dibaca dengan logis sesuai dengan materi ekonomi biru yang disampaikan.

4. Lining dan Coloring

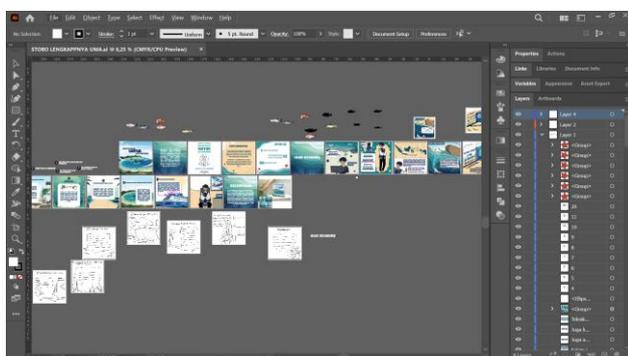


Gambar 3. *Finishing*

(Sumber: Dokumentasi Nur halima, 2024)

Lining dan coloring di pembuatan buku ilustrasi "*Blue Economy untuk Laut Indonesia*" berperan penting karena *lining* memberikan detail dan kejelasan pada elemen-elemen ilustrasi yang diciptakan, sementara *coloring* membantu memunculkan nuansa serta makna visual dari konteks *blue economy* yang tentunya dominan dengan kelautan.

5. Finishing

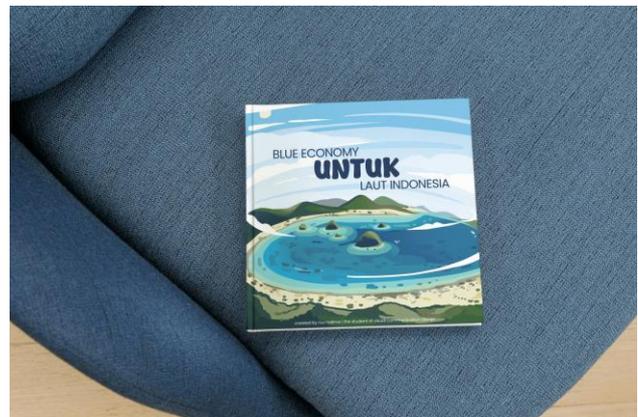


Gambar 4. *Finishing*

(Sumber: Dokumentasi Nur halima, 2024)

Finishing dengan penambahan teks dilakukan di salah satu aplikasi adobe yakni Adobe Illustrator. Proses ini dilakukan untuk memperjelas visual yang ada pada buku tersebut sehingga pembaca mampu

membaca detail dari penjelasan mengenai ekonomi biru dan penerapannya dengan mudah.



Gambar 5. *Mockup* dari Cover Buku "*Blue Economy untuk Indonesia*"

(Sumber: Dokumentasi Nur halima, 2025)

Pada proses terakhir yakni pencetakan dibutuhkan agar buku dapat divisualisasikan jauh lebih baik dan nyata dengan format fisik yang tentunya akan membuat pembaca mampu membaca dan menyimpan buku tersebut secara personal tanpa harus mengaksesnya secara *digital* lewat internet atau dokumen yang ada.

6. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual yang didasari dengan "Komunikasi Visual" memiliki arti bahwa sebuah desain yang diciptakan seseorang itu harus memiliki peran dalam menyampaikan atau mengomunikasikan sebuah pesan visual yang mampu di terima ataupun dimengerti oleh orang-orang (Target Audiens). Selain itu, kehadiran dari Desain Komunikasi Visual pun tak hanya lewat visual saja namun juga lewat suara (Audio) yang pada hakikatnya adalah suatu bahasa (A.D. Pirous, 1989).

Seorang Desainer akan dengan mudah "memanipulasikan" target pasar kedalam sebuah komunikasi visual jika memahami betul bentuk dari sebuah desain yang akan disampaikan. Sehingga, mereka perlu mengetahui secara baik bahwa sejatinya sebuah desain komunikasi visual memiliki dua pesan yang harus disampaikan yakni Pesan Verbal, yang biasanya merupakan katakata yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan sifatnya yang persuasif dan menarik perhatian target

audiens serta dan Pesan Visual, yang merupakan sebuah visual atau desain yang diterapkan dari berbagai media seperti gambar, huruf, ataupun grafik untuk menyampaikan isi, informasi, dan ide yang ada pada desain (Umar Hadi, 1998).

Tujuan dari mempelajari Desain Komunikasi visual ialah agar desainer memahami dengan baik prinsip-prinsip komunikasi visual, memanfaatkan visual sebagai penyampaian sebuah pesan yang efektif dengan prinsipnya pada berbagai media (Print, Internet, Multimedia, Audio Visual, dan yang lainnya), memahami proses perancangan serta proses mencari ide-ide yang kreatif, hingga mendalami kombinasi dari penerapan beberapa aspek seperti *Photography*, *Typography*, dan *Printing* yang akan menciptakan sebuah karya memiliki visual kreatif yang kuat.

7. Ilustrasi Edukasi

Ilustrasi Edukasi pun hampir serupa dengan cerita bergambar yakni dengan menambahkan teks sebagai penjas. Namun, ilustrasi ini lebih menerangkan sebuah teks yang bersifat ilmiah atau sudah diteliti dengan tambahan visual ilustrasi sebagai penjas.

8. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan buku yang memvisualisasikan suatu tulisan dengan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi, ataupun seni rupa lainnya yang menghubungkan suatu subjek dengan tulisan yang dimaksud dalam bentuk yang diharapkan dengan bantuan visual dan tulisan agar lebih muda dipahami (Asmawan, 2018). Hal ini ditujukan sebagai upaya dalam meberikan pengetahuan, informasi, serta pembelajaran kepada orang-orang ataupun masyarakat..

9. Elemen pada buku ilustrasi edukasi “*Blue Economy* untuk Laut Indonesia”

a. Titik

Titik merupakan salah satu elemen yang bentuknya kecil hingga sering sekali keberadaannya dianggap tidak berarti. Meski begitu, titik merupakan sebuah elemen utama yang dibentuk sebelum terbentuknya sebuah garis serta sering kali ditampilkan dalam bentuk berkelompok dengan jumlahnya yang variatif sesuai dengan kepadatan sebuah objek yang dibentuk.

b. Garis

Garis merupakan salah satu elemen desain yang bentuknya merupakan gabungan dari suatu titik dengan 30 titik lainnya yang akan membentuk sebuah garis lurus ataupun melengkung. Keberadaan garis dalam sebuah desain pun memiliki peran yang sangat penting dalam kerapihan dan memberikan kesan yang “bergerak”.

c. Bidang

Bidang pun merupakan salah satu elemen penting dalam desain karena bidang merupakan sebuah elemen visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar seperti Pesergi, pesergi panjang, segitiga, trapesium, bahkan hingga lingkaran. Selain itu, bidang pun terbagi menjadi dua kelompok, yakni bidang geometri yang merupakan bidang yang mudah bila luasnya diukur serta beraturan dan *non*-geometri yang merupakan bidang yang sulit diukur luasnya serta tidak beraturan bentuknya.

d. Warna

Elemen visual yang paling terakhir dan terpenting dalam sebuah desain ialah warna. Karena selain fungsinya yang menambahkan keestetikaan sebuah visual juga memperdalam makna dalam pesan yang akan disampaikan lewat desain yang diciptakan. Warna pun memiliki dua jenis yakni RGB yang merupakan warna yang muncul karena sinar atau cahaya dan CMYK yang merupakan warna yang terbentuk dari unsur cat atau tinta. Selain itu, terdapat lima klasifikasi warna yakni warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier.

10. *Blue Economy*

Blue Economy merupakan suatu konsep dalam mengoptimalkan sumber daya perairan yang tujuannya adalah untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi melalui berbagai kegiatan yang nantinya dikelola secara kreatif dan inovatif serta menjamin sebuah proses dari keberlanjutan sebuah usaha dengan menjaga kelestarian lingkungan (Al Fahri etal, 2022).

Selain itu, *blue economy* juga sangat berperan dalam mengatasi eksploitasi dan memanfaatkan potensi-potensi kelautan yang dimulai dari perikanan hingga pariwisata bahari. Konsep ini diadakan dengan tujuan utamanya yakni untuk mencapai pertumbuhan ekonomi tanpa mengabaikan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan.

Dengan luasnya kelautan dan pantai di Indonesia, penerapan *blue economy* ini akan sangat bermanfaat bagi warga pesisir karena kedudukannya yang dikenal sebagai negara maritim.

Intinya, penerapan konsep *blue economy* ini diharapkan untuk memunculkan dampak-dampak positif pada pelestarian kelautan dan kesejahteraan sosial masyarakat di daerah pesisir. Pemberdayaan masyarakat pada sektor maritim mampu menjadikan Indonesia sebagai *Global Potential Market* karena tak hanya sebagai konsumen namun juga sebagai pengeksportir (Prayuda dan Sary, 2019).

11. Perancangan

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, perancangan sebuah desain dan ilustrasi merupakan peran yang penting untuk melakukan analisa terhadap sebuah visual yang akan diciptakan. Selain itu, menurut Ladmajudin (2013:39), tahap perancangan itu memiliki tujuan untuk mendesain sebuah sistem baru yang nantinya akan memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi sebuah individu yang diperoleh dari pemilihan alternatif yang terbaik.

12. Storyboard

Storyboard merupakan gambaran yang tentunya mengandung informasi terkait dengan apa yang akan ditampilkan pada sebuah media sebagai informasi yang akan membantu perancang untuk mengembangkan komponen media (Karen, 2010:73). *Storyboard* pun dibagi menjadi dua macam yakni; *Storyboard Linear* yang menampilkan isi secara berurutan dari suatu frame ke frame lainnya dan *Storyboard non-linear* yang serupa dengan peta konsep namun frame-framenya tidak berhubungan satu sama lain.

KESIMPULAN

Dari pengelolaan sumber daya laut yang berkelanjutan dengan berbagai dampak positif pada sektor-sektor seperti perikanan, pariwisata, energi, dan bioteknologi kelautan di Indonesia, peningkatan perekonomian Indonesia melalui konsep ekonomi biru memiliki keefektifan yang cukup baik, sehingga dengan pemahaman tersebut keefektifannya dapat secara langsung diimplementasikan kedalam rancangan buku ilustrasi edukasi "*Blue Economy* untuk Laut Indonesia".

Dengan mengetahui bahwa konsep ekonomi biru efektif dalam peningkatan perekonomian di Indonesia, proses perancangan buku ilustrasi edukasi pun dapat diciptakan dengan sesuai dengan konsep dan tema, karena gabungan antara konsep rancangan buku dengan pemahaman tentang *blue economy* sangat berperan penting dalam menyampaikan edukasi terkait ekonomi biru yang lewat ilustrasi.

Hal ini pun membuktikan bahwa sebuah ilustrasi tidak hanya mementingkan persoalan keestetikaan, namun juga tentang bagaimana penggabungannya dengan sebuah materi mampu menciptakan sebuah pengedukasian dengan visual menarik yang dapat membantu pembaca dalam memahami isi dari buku ilustrasi edukasi yang diharapkan pun mampu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya ekonomi biru untuk pengembangan ekonomi Indonesia yang berkelanjutan.

Selain itu, buku ini juga dapat menjadi sumber referensi untuk para pemangku kepentingan dalam merancang kebijakan terkait pengelolaan sumber daya laut yang dapat mendorong perekonomian negara secara positif dan berkelanjutan.

Daftar Rujukan

- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU. (2023). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>.
- Gramedia. (2021). *Pengertian Gambar Ilustrasi*. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>.
- Institut Seni Indonesia. (2019). *DEKAVE*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia. Diakses dari <https://digilib.isi.ac.id/5429/1/DEKAVE%20-caps.pdf>.
- Maulana, R. (2021). *Desain Komunikasi Visual dan Implementasinya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=za4VYne0vG&dq=Desain%20Komunikasi%20visual&lr&pg=PA9#v=onepage&q=Desain%20Komunikasi%20visual&f=false>.

- Maritim Muda Nusantara. (2023). Prestasi. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://maritimmuda.id/home/prestasi>.
- Media Ekonomi. (2024). Jurnal Ilmiah. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://economics.pubmedia.id/index.php/jam-pk/article/view/334/279>.
- Pusat Studi Lingkungan Hidup UGM. (2024). Ekonomi Biru. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://pslh.ugm.ac.id/ekonomi-biru/>
- Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia. (2018). Laporan Tugas Akhir. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <http://repository.stiki.ac.id/200/1/Laporan%20Tugas%20Akhir.pdf>.
- Sekolah Tinggi Agama Kristen Pesat. (2023). Prinsip Desain Grafis. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://stak-pesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead/article/view/168/126>.
- Simatupang, T. (2023). Transformasi Perilaku Organisasi Melalui Ekonomi Biru: Perspektif dan Implikasi Praktis. *MEA Journal*, 7(4), 4161. Diakses dari <https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/4161/1878>.
- Universitas Islam Indonesia. (2021). BAB III. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/17205/05.3%20bab%203.pdf?sequence=8>
- Universitas Medan Area. (2024). Dasar-Dasar Desain Grafis: Prinsip yang Harus Diketahui Pemula. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://p2dpt.uma.ac.id/2024/08/21/dasar-dasar-desain-grafis-prinsip-yang-harus-diketahui-pemula/>.
- Universitas Multimedia Nusantara. (2023). BAB III. Diakses pada 4 Januari 2025, dari https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26051/5/BAB_I_II.pdf.