

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INFOGRAFIS SEJARAH *POP-CULTURE* INDONESIA ERA 2000 HINGGA 2010

Firda Ayu Haningtyas<sup>1</sup>,

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: <sup>1</sup>frdahaning@gmail.com

Received:

10-07-2026

Reviewed:

13-07-2026

Accepted:

13-07-2026

Era 2000 hingga 2010 merupakan periode signifikan dalam perkembangan budaya populer di Indonesia, ditandai pesatnya industri hiburan, teknologi ponsel, serta masuknya arus budaya global melalui internet. Meski nostalgia terhadap era ini meningkat, dokumentasi visual pop culture periode tersebut dalam bentuk media cetak masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi infografis berjudul “Anak 2000an Pasti Ngerti” sebagai media pengarsipan memori kolektif generasi milenial berusia 30–45 tahun. Metode perancangan mengacu pendekatan Design Thinking dengan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, melalui pengumpulan data studi literatur dan kuesioner, serta analisis data menggunakan teknik 5W+1H untuk merumuskan problem statement perancangan. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi infografis dengan estetika visual Y2K yang playful, cerah, dan dekoratif, mencakup empat aspek pop culture yaitu musik, film-sinetron, fashion, serta bacaan populer, dilengkapi konten interaktif teka-teki silang dan lembar nostalgia. Validasi ahli media memperoleh skor 94,4% dan ahli materi menyatakan layak tanpa revisi, sementara uji coba kepada target audiens memperoleh skor 85,6%, yang mengonfirmasi buku ini membangkitkan koneksi emosional kuat serta pengalaman nostalgia yang personal dan bermakna..

**Kata Kunci:** pop culture, buku ilustrasi infografis, nostalgia, era 2000-an, desain komunikasi visual

*The 2000–2010 period was significant in the development of Indonesian popular culture, marked by the rapid growth of the entertainment industry, mobile phone technology, and the influx of global culture through the internet. Although nostalgia for this era is rising, visual documentation of this period's pop culture in print media remains very limited. This research aims to design an infographic illustration book titled “Anak 2000an Pasti Ngerti” as a medium for archiving the collective memory of millennials aged 30–45. The design method follows the Design Thinking approach, comprising the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages, with*

*data collected through literature study and questionnaires, and analyzed using the 5W+1H technique to formulate the design problem statement. The result is an infographic illustration book with a playful, bright, and decorative Y2K aesthetic, covering four aspects of pop culture music, film and soap opera, fashion, and popular reading and featuring interactive crossword puzzles and nostalgia sheets. Media expert validation obtained a score of 94.4%, and the material expert declared the content feasible without revision, while audience testing obtained a score of 85.6%, confirming that the book evokes a strong emotional connection and a personal, meaningful nostalgic experience.*

**Keywords:** *pop culture, infographic illustration book, nostalgia, 2000s era, visual communication design*

## PENDAHULUAN

Pop culture atau budaya populer merupakan fenomena yang mencakup praktik, keyakinan, dan objek yang diterima luas oleh masyarakat pada periode tertentu, meliputi hiburan, gaya hidup, dan tren yang memengaruhi cara orang berinteraksi dengan hiburan. (Zahra dkk., 2020). Perkembangan telepon genggam turut membentuk budaya dan koneksi media baru; kehadiran ponsel yang semakin terjangkau mempercepat distribusi konten budaya pop, mulai dari ringtone lagu populer hingga foto fashion yang dapat dibagikan antarpengguna. Di sisi lain, ruang sosial masyarakat mulai bergeser ke ranah digital melalui platform jejaring sosial. (Price, 2024), sehingga konsumsi hiburan lokal berinteraksi secara dinamis dengan arus budaya global yang masuk melalui internet.

Keterikatan emosional generasi milenial terhadap masa lalu kini semakin nyata. (Harlow, 2023). Generasi ini didefinisikan sebagai kelompok yang lahir antara tahun 1981 hingga 1996, sehingga pada masa kini berada pada rentang usia produktif dewasa (Dimock, 2019). Kemunculan kembali estetika Y2K, yang ditandai oleh popularitas ulang fashion low-rise dan aksesoris berwarna cerah, merepresentasikan manifestasi konkret dari kerinduan kolektif tersebut. Di Indonesia, tren nostalgia ini terlihat dari meningkatnya konten “throwback” di media sosial serta bangkitnya kembali popularitas lagu, film, dan sinetron era 2000-an melalui platform streaming (Mranani, 2025).

Namun, di balik besarnya antusiasme tersebut, terdapat permasalahan nyata yang belum tertangani, yaitu minimnya dokumentasi visual yang merekam pop culture Indonesia era 2000 hingga 2010 secara komprehensif dalam bentuk media cetak. Buku “Generasi 90an” karya Marchella FP (2013) membuktikan bahwa ingatan kolektif suatu generasi dapat diarsipkan secara visual dengan cara yang komunikatif, ringan, dan tetap relevan secara emosional. Keberhasilan tersebut justru memperjelas kesenjangan yang ada: era 2000 hingga 2010 belum memiliki dokumentasi serupa, padahal periode ini memiliki karakteristik budaya yang berbeda dan sama pentingnya untuk diarsipkan. Kesenjangan inilah yang menjadi urgensi perancangan ini. Kesenjangan inilah yang menjadi urgensi perancangan ini. Dibutuhkan media dokumentasi visual yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangkitkan memori kolektif generasi milenial secara emosional. Pemilihan media buku ilustrasi infografis cetak didasari pertimbangan bahwa buku fisik menawarkan pengalaman membaca yang lebih personal dan tahan lama dibanding platform digital yang cenderung menghasilkan konsumsi konten cepat dan dangkal.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengangkat topik yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi maupun kajian sejarah budaya populer, namun masing-masing masih terbatas pada satu aspek atau satu lingkup kajian tertentu. (Budinugroho & Islam, 2023) merancang buku ilustrasi infografis sejarah konsol video game era 1980 hingga 1990-an sebagai media dokumentasi bagi komunitas gamers, sementara (Matatula dkk., 2019) menghasilkan buku visual sejarah musik rock Surabaya melalui

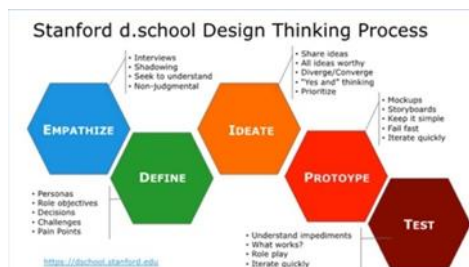
pendekatan wawancara dan studi literatur, sedangkan (Hember & Noviana, 2024) merancang buku edukasi sejarah mata uang Indonesia bagi remaja usia 15 hingga 18 tahun untuk membangun karakter kebangsaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu (1) bagaimana konsep dan ide dasar perancangan buku ilustrasi infografis sejarah pop culture Indonesia era 2000 hingga 2010; (2) bagaimana proses perancangan buku tersebut; dan (3) bagaimana visualisasi akhir dari buku ilustrasi infografis yang dihasilkan. Tujuan penelitian ini adalah menyajikan nostalgia komunikatif bagi generasi milenial usia 30–45 tahun, mendeskripsikan proses perancangan buku ilustrasi infografis, menghasilkan produk perancangan berupa buku ilustrasi infografis, serta mendokumentasikan fenomena pop culture untuk meningkatkan pemahaman pembaca terhadap sejarah budaya populer Indonesia.

Perancangan buku ilustrasi infografis berjudul “Anak 2000an Pasti Ngerti” dengan pendekatan estetika visual Y2K yang menggabungkan empat aspek pop culture berupa musik, film dan sinetron, fashion, serta bacaan populer era 2000 hingga 2010 diduga mampu membangkitkan resonansi nostalgia dan koneksi emosional yang kuat bagi generasi milenial berusia 30–45 tahun, serta dinilai layak dari sisi materi maupun media oleh ahli terkait.

## METODE PERANCANGAN

Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan kerangka kerja “*Design Thinking*” yang mencakup lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Oleh Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (d.school).



Gambar 1. Design Thinking (Sumber: Stanford Design School, 2013).

Tahap Empathize dilakukan untuk menggali memori kolektif dan pengalaman audiens terkait tren pop culture Indonesia era 2000–2010 melalui penyebaran kuesioner kepada 34 responden berusia 30–45 tahun serta studi literatur. Tahap Define digunakan untuk merumuskan data yang diperoleh menjadi problem statement melalui teknik analisis 5W+1H, yaitu metode analisis yang membedah permasalahan berdasarkan aspek what, who, when, where, why, dan how sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dipetakan secara sistematis ke dalam keputusan visual (Saputra dkk., 2024).

Tahap Ideate difokuskan pada pengembangan konsep visual dan narasi melalui brainstorming, pemilihan palet warna bertema Y2K/pop art, penyusunan moodboard, serta sketsa karakter dan aset visual. Tahap Prototype mewujudkan konsep tersebut ke dalam bentuk dummy layout menggunakan perangkat lunak desain digital, sementara tahap Test dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi berskala Likert, serta uji keterbacaan kepada sampel target audiens.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu kuesioner dan studi literatur. Data lapangan diperoleh dari observasi forum daring yang aktif mendiskusikan budaya populer Indonesia era 2000-an, sementara data dokumentasi diperoleh dari tiga sumber, yakni arsip digital media massa, koleksi majalah remaja cetak era 2000-an, serta platform streaming musik dan video untuk memverifikasi popularitas konten audiovisual yang dikaji. Penelitian ini berlangsung selama Juli 2025 hingga Maret 2026 dengan lokasi penelitian yang tersebar mengikuti sifat objek kajian yang tidak terpusat pada satu tempat.

## KERANGKA TEORETIK

### A. Budaya Populer (Pop Culture)

Budaya populer dapat didefinisikan sebagai bentuk budaya yang dihasilkan dan dikonsumsi oleh masyarakat luas melalui media massa. Istilah budaya populer merujuk pada praktik, kepercayaan, maupun objek yang dikenal dan dianut secara luas oleh masyarakat, yang mencerminkan nilai, norma, dan tren yang berlaku serta menjadi sarana ekspresi identitas kolektif (Aslamiyah, 2013).

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat distribusi, tetapi juga sebagai pembentuk makna dalam budaya; ketika media mampu menciptakan dan menyebarkan suatu bentuk budaya baru, masyarakat sebagai audiens cenderung menyerapnya dan menganggapnya sebagai bagian dari kebudayaan (Populer & Sosial, 2023).

### B. Musik sebagai Produk Budaya Populer

Musik merupakan salah satu produk budaya yang diproduksi dalam skala besar dan dikonsumsi secara meluas, sehingga menjadi cerminan selera dan identitas sosial pada periode tertentu. Musik populer ditandai oleh kedekatannya dengan pendengar serta penyebarannya melalui media industri (Wall, 2003). Dalam konteks Indonesia era 2000–2010, keberadaan acara musik televisi dan dominasi chart nada sambung pribadi menjadi parameter utama yang menentukan artis dan lagu mana yang menjangkau penonton nasional secara konsisten, mulai dari band pop mainstream hingga fenomena penyanyi solo pascakompetisi menyanyi televisi (Bobobox, 2020; Budisantoso Budiman, 2019; Nuraisa, 2021).

### C. Ilustrasi sebagai Media Visual

Ilustrasi berperan penting sebagai media penyampai informasi visual yang komunikatif. Ilustrasi berarti seseorang dapat memvisualisasikan atau menerjemahkan sebuah konsep dan ide yang semula bersifat abstrak ke dalam bentuk visual, yang berfungsi menjelaskan, memperkuat, dan memperindah suatu narasi atau pesan sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca, dan visualisasi tersebut harus dapat dipahami secara jelas oleh si penikmat (Witabora, 2012).

### D. Infografis sebagai Media Penyederhana Informasi

Ketika ilustrasi dipadukan dengan data melalui pendekatan infografis, informasi yang kompleks dapat disederhanakan menjadi sajian visual yang komunikatif, ringkas, dan mudah dicerna oleh khalayak luas (Centre, 2014). Perpaduan antara ilustrasi bergaya nostalgik dan struktur infografis inilah yang menjadi landasan konseptual dalam perancangan buku ini, sebagai media dokumentasi visual sekaligus pemicu resonansi emosional bagi target audiens generasi milenial.

### E. Generasi Milenial dan Nostalgia

Generasi milenial didefinisikan sebagai kelompok yang lahir antara tahun 1981 hingga 1996, sehingga pada masa kini berada pada rentang usia produktif dewasa (Dimock, 2019). Fenomena nostalgia terhadap tren masa lalu diketahui banyak dialami oleh generasi ini, terutama terhadap estetika dan budaya populer era 2000-an yang kembali populer melalui berbagai platform digital (Harlow, 2023; Mranani, 2025). Karakteristik generasi inilah yang menjadi dasar pemilihan target audiens usia 30–45 tahun serta pendekatan estetika Y2K dalam perancangan buku ilustrasi infografis ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil perancangan buku ilustrasi infografis sejarah pop culture Indonesia periode 2000 hingga 2010 yang disusun mengikuti lima tahapan Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

### *Empathize*

Pada tahap ini, kuesioner awal disebarakan kepada 34 responden berusia 30–45 tahun yang berdomisili mayoritas di Jawa Timur (73,5%). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 94,1% responden merasa familiar dengan pop culture Indonesia era 2000–2010, dengan aspek yang paling diingat adalah musik (79,4%) serta film dan sinetron (52,9%). Sebanyak 44,1% responden menyatakan preferensi membaca dalam bentuk fisik, dan 58,8% menginginkan format buku dengan kombinasi seimbang antara visual dan informasi. Temuan ini memperkuat pemilihan band-band pop mainstream, penyanyi solo pascakompetisi Indonesian Idol, serta tayangan sinetron dan komedi jadul sebagai konten utama buku. (Aprilianto, 2022; Bobobox, 2020; Dewi, 2024; Nuraisa, 2021). Ringkasan hasil kuesioner tahap Empathize disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Kuesioner Tahap Empathize**

| Aspek                                     | Kategori                  | Persentase |
|-------------------------------------------|---------------------------|------------|
| Familiaritas dengan pop culture 2000–2010 | Sangat/Cukup Familiar     | 94,1%      |
| Jenis pop culture paling diingat          | Musik                     | 79,4%      |
| Jenis pop culture paling diingat          | Film dan sinetron         | 52,9%      |
| Preferensi format bacaan                  | Fisik                     | 44,1%      |
| Preferensi format buku                    | Kombinasi visual dan teks | 58,8%      |

### **Define**

Hasil analisis 5W+1H pada tahap ini dirumuskan menjadi problem statement, yaitu perlunya media pengarsipan visual yang mampu membangkitkan nostalgia sekaligus mengedukasi pembaca tentang sejarah pop culture 2000-an. Rumusan masalah tersebut menjadi dasar bagi pengembangan konsep kreatif pada tahap berikutnya.

### **Ideate**

#### **Sumber Inspirasi**

Sumber inspirasi visual buku ini digali dari riset mendalam terhadap arsip media cetak remaja era 2000-an, khususnya majalah Gadis, Kawanku, dan Hai, serta sampul novel Teenlit dengan ciri khas palet warna pastel dan tipografi ekspresif. Gaya desain yang diadaptasi menonjolkan karakter Y2K yang playful, cerah, ringan, dan trendi, sehingga elemen-elemen visual berfungsi sebagai sarana memantik kembali memori kolektif pembaca terhadap tren masa remaja mereka, bukan sekadar elemen dekoratif semata. Proses digital imaging yang memperhatikan detail tekstur dan pencahayaan secara realistis turut digunakan untuk menjembatani jarak antara kenangan fisik masa lalu dan standar kualitas desain masa kini.

#### **Warna**

Penentuan warna dalam perancangan buku ini didasari oleh riset mengenai estetika media cetak Indonesia era 2000-an, yang secara konsisten mengandalkan kombinasi warna berani dan kontras tinggi untuk menarik perhatian pembaca remaja sekaligus mencerminkan semangat optimisme khas budaya populer Y2K. Berdasarkan temuan tersebut, disusun palet warna yang terdiri atas tiga warna primer, yaitu Deep Rose (#CF4F70), Vibrant Yellow (#F9E142), dan Royal Blue (#2E5DA8), serta tiga warna sekunder, yaitu Cream (#F2E9DC), hitam pekat (#1E1E1E), hijau (#49A279), dan soft pink (#EF8AB8). Ketiga warna primer dipilih karena kemunculannya yang dominan pada sampul dan tata letak majalah remaja era tersebut, sedangkan warna sekunder berfungsi menjaga hierarki visual dan keterbacaan konten. Palet warna ini menjalankan dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi nostalgik sebagai

pemicu memori (memory trigger) bagi pembaca generasi target, dan fungsi kontemporer yang menjaga relevansi visual terhadap preferensi pembaca masa kini. Palet warna tersebut ditampilkan pada Gambar 1.

### Tipografi

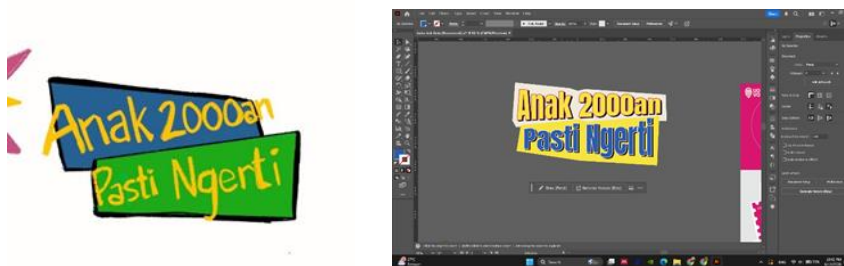
Tipografi dalam perancangan buku ini menggunakan tiga jenis huruf dengan karakter visual berbeda, masing-masing dipilih untuk menjalankan fungsi komunikasi dan asosiasi historis yang spesifik. Anton (sans-serif display) digunakan sebagai tipografi utama untuk judul dan elemen headline, merepresentasikan ketegasan gaya grafis era 2000-an yang kerap mengandalkan huruf tebal berukuran besar sebagai eye-catcher. Cookie Crumble (script/handwritten) digunakan sebagai tipografi aksen pada subheading, callout, dan elemen dekoratif, menghadirkan kesan informal, hangat, dan autentik yang relevan dengan estetika doodle pada majalah remaja era 2000-an. Century Gothic (sans-serif geometris) digunakan sebagai tipografi pendukung untuk teks isi (body text) dan elemen informasional infografis, mempertahankan keterbacaan sekaligus memperkuat nuansa historis materi cetak era 1990 hingga 2000-an. Ketiga jenis huruf tersebut ditampilkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Warna dan Tipografi (Sumber: Firda Ayu H, 2026)

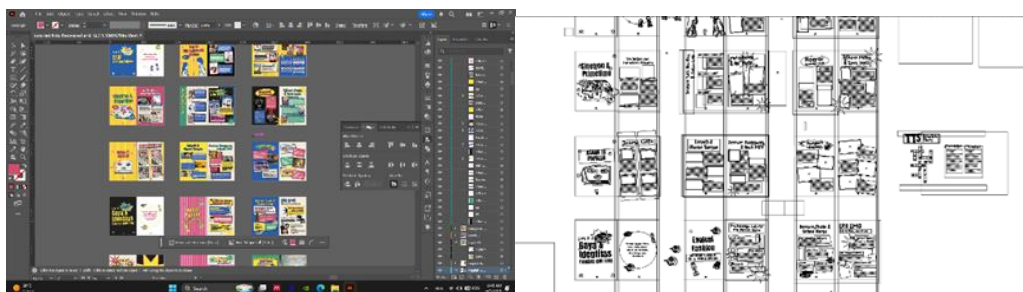
### Prototype

Proses kreatif pada tahap Prototype diawali dengan eksplorasi sketsa dasar logo buku “Anak 2000an Pasti Ngerti”, yang dirancang sesuai gaya desain colorful, playful, dan dekoratif yang telah dirumuskan pada tahap Ideate (Gambar 1). Sketsa logo terpilih kemudian didigitalisasi menggunakan Adobe Illustrator untuk difinalisasi sebagai logo yang siap digunakan pada buku ilustrasi infografis.



**Gambar 2.** Sketsa logo dan Proses digitalisasi (Sumber: Firda Ayu H, 2026)

Eksplorasi layout dilakukan dengan mengumpulkan referensi tata letak yang relevan dengan konsep perancangan, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa layout secara manual agar penulis memiliki gambaran menyeluruh sebelum memasuki tahap digital (Gambar 3). Sketsa tersebut selanjutnya diimplementasikan ke dalam proses layouting digital yang mencakup pembuatan sampul, penempatan ilustrasi, hingga penyusunan isi buku secara keseluruhan.



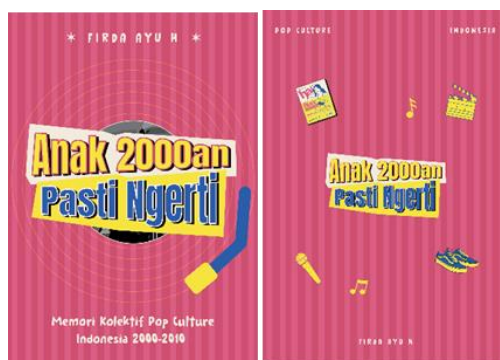
**Gambar 3.** Proses Layouting (Sumber: Firda Ayu H, 2026)

Eksplorasi ilustrasi dilakukan beriringan dengan proses layouting, dengan mengumpulkan referensi gaya ilustrasi yang relevan agar konsep visual dan ilustrasi buku tetap selaras. Berdasarkan referensi tersebut, dilakukan proses sketsa ilustrasi sebagai dasar sebelum ilustrasi difinalisasi secara digital menggunakan teknik digital illustration (Gambar 4).



**Gambar 4.** Proses Ilustrasi (Sumber: Firda Ayu H, 2026)

Keseluruhan proses sketsa, digitalisasi, dan layouting tersebut menghasilkan wujud akhir buku ilustrasi infografis berjudul “Anak 2000an Pasti Ngerti” yang membahas empat aspek pop culture, yaitu musik, film dan sinetron, fashion, serta bacaan populer, dilengkapi konten interaktif berupa teka-teki silang dan lembar nostalgia. Tampilan sampul dan salah satu contoh halaman isi buku yang telah melalui proses akhir tersebut ditunjukkan pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Cover dan backcover buku (Sumber: Firda Ayu H, 2026)



Gambar 6. Contoh Hasil Layout Halaman (Sumber: Firda Ayu H, 2026)



Gambar 7. Hasil Mockup (Sumber: Firda Ayu H, 2026)

Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen skala Likert untuk mengukur persepsi, sikap, atau opini ahli secara terukur. Evaluasi ini mencakup aspek visual, kesesuaian konten, hingga kelayakan karya untuk dipublikasikan, yang kemudian dihitung menggunakan standar penilaian skala likert,

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi (Indira Pramesti, Reporter Metro TV)

| Persentase (0 – 100%) | Kriteria     |
|-----------------------|--------------|
| 81% – 100%            | Sangat Layak |
| 61% – 80%             | Layak        |
| 41% – 60%             | Cukup Layak  |
| 21% – 40%             | Kurang Layak |
| 0% – 20%              | Tidak Layak  |

Validasi materi dilakukan oleh ahli jurnalis, Indira Pramesti (Reporter Metro TV), dengan hasil skor 43 dari total skor maksimal 50 (86%), yang termasuk kategori “Sangat Layak”, sehingga isi materi buku dinyatakan layak dipublikasikan tanpa revisi.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi (Indira Pramesti, Reporter Metro TV)

| Aspek Penilaian                                                                                                                | Skor yang diperoleh                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Keakuratan fakta dan data yang disajikan sesuai dengan peristiwa Pop Culture Indonesia era 2000–2010.                          | 4                                     |
| Ketepatan kronologi peristiwa atau tren budaya pop yang ditampilkan dalam buku.                                                | 4                                     |
| Kesesuaian fenomena Pop Culture yang dipilih dengan konteks era 2000–2010.                                                     | 5                                     |
| Tidak terdapat informasi yang menyesatkan, terdistorsi, atau tidak dapat diverifikasi.                                         | 4                                     |
| Kelengkapan cakupan materi terhadap berbagai aspek Pop Culture (musik, film dan televisi, fashion, buku, dll.).                | 5                                     |
| Penyampaian informasi melalui infografis dapat dipahami tanpa memerlukan teks penjelasan yang terlalu panjang.                 | 4                                     |
| Urutan penyajian materi bersifat logis dan memudahkan audiens memahami alur perkembangan Pop Culture.                          | 3                                     |
| Penggunaan bahasa dan istilah sesuai dengan tingkat pemahaman target audiens usia 30–45 tahun.                                 | 5                                     |
| Data dan fakta penting tersajikan dengan cara yang mudah dibaca dan tidak membingungkan.                                       | 4                                     |
| Keterkaitan antara visual infografis dan konten materi mampu memperkuat pemahaman pembaca terhadap informasi yang disampaikan. | 5                                     |
| <b>Jumlah Skor P = (f / n) × 100%</b>                                                                                          | <b>P = (43 / 50) × 100%<br/>= 86%</b> |

Validasi media dilakukan oleh ahli desain grafis, Lely Paramitha Dwi Ningsih, yang menghasilkan skor 85 dari total 90 (94,4%), juga termasuk kategori “Sangat Layak”, dengan catatan perlunya penguatan elemen supergrafis bergaya majalah era 2000-an pada setiap halaman dan sampul. Rincian hasil penilaian ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4. Masukan dari ahli media kemudian ditindaklanjuti melalui revisi desain sampul dengan menambahkan pola garis vertikal, elemen radiasi konsentris pada ilustrasi piringan hitam, serta penguatan tipografi judul.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Media (Lely Paramitha Dwi Ningsih, Desainer Grafis)

| Aspek Penilaian                                                                                          | Skor yang diperoleh |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Kesesuaian jenis huruf (font) yang digunakan dengan karakter visual Pop Culture Indonesia era 2000-2010. | 5                   |
| Keterbacaan ukuran huruf pada teks isi, judul, dan keterangan infografis                                 | 4                   |
| Konsistensi penggunaan hierarki tipografi (judul, subjudul, body text, caption) di seluruh halaman buku. | 5                   |
| Kesesuaian palet warna utama dengan identitas visual Pop Culture Indonesia era 2000-2010                 | 5                   |

|                                                                                                                            |                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Keseimbangan kontras warna antara teks dan latar belakang untuk mendukung keterbacaan.                                     | 5                                      |
| Konsistensi penggunaan warna sebagai penanda kategori atau tema pada setiap halaman infografis.                            | 4                                      |
| Efektivitas tata letak (layout) dan grid dalam mengatur komposisi elemen secara proporsional dan teratur.                  | 4                                      |
| Keseimbangan visual antara area teks, ilustrasi, dan ruang kosong (white space) pada setiap halaman.                       | 5                                      |
| Kelancaran alur baca (reading flow) yang dipandu oleh layout dari satu elemen ke elemen berikutnya.                        | 4                                      |
| Kualitas detail dan kejelasan objek dalam setiap ilustrasi (proporsi, anatomi, dan identitas visual objek).                | 5                                      |
| Kesesuaian gaya ilustrasi dengan estetika Pop Culture Indonesia era 2000-2010.                                             | 5                                      |
| Konsistensi gaya visual ilustrasi (goresan, pewarnaan, dan karakterisasi) di seluruh isi buku.                             | 5                                      |
| Keharmonisan keseluruhan tampilan visual antara tipografi, warna, ilustrasi, dan elemen grafis dalam satu kesatuan desain. | 5                                      |
| Visual mampu membantu audiens memahami data Sejarah tanpa perlu teks yang terlalu Panjang.                                 | 5                                      |
| Kelancaran urutan cerita ( <i>Storytelling</i> ) dari satu halaman ke halaman berikutnya.                                  | 5                                      |
| Kesesuaian komposisi antara ilustrasi dan data infografis.                                                                 | 4                                      |
| Tingkat keterbacaan dan kompleksitas visual sesuai dengan karakteristik target audiens usia 30 – 45 tahun.                 | 5                                      |
| Visual mampu merepresentasikan objek Sejarah secara akurat sesuai fakta era 2000-2010.                                     | 5                                      |
| <b>Jumlah Skor P = (f / n) × 100%</b>                                                                                      | <b>P = (85/ 90) × 100%<br/>= 94,4%</b> |

### Test

Uji coba kepada 17 responden target audiens menghasilkan skor akhir 728 dari 800 (85,6%), yang menunjukkan bahwa buku dinilai berhasil memenuhi tujuan perancangannya. Aspek yang memperoleh persentase tertinggi adalah kemampuan buku membangkitkan kenangan budaya pop era 2000-an serta keterbacaan teks dan informasi, sementara aspek ilustrasi yang mencerminkan estetika era 2000-an Indonesia juga memperoleh apresiasi tinggi dari responden. Ringkasan hasil uji coba disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Test

| <b>Indikator</b>                              | <b>Setuju/Sangat Setuju</b> |
|-----------------------------------------------|-----------------------------|
| Membangkitkan kenangan budaya pop era 2000-an | 94,2%                       |
| Kesesuaian topik dengan pengalaman pembaca    | 88,2%                       |
| Keterbacaan teks dan informasi                | 94,2%                       |
| Ilustrasi mencerminkan estetika era 2000-an   | 76,4%                       |
| <b>Jumlah Skor (728/800)</b>                  | <b>85,6%</b>                |

Hasil ini menunjukkan asosiasi yang kuat antara pendekatan estetika Y2K yang digunakan dan teori resonansi nostalgik, di mana elemen visual yang merujuk langsung pada arsip budaya cetak era 2000-an berfungsi sebagai pemicu memori (memory trigger) bagi pembaca generasi (Harlow, 2023). Dibandingkan dengan pendekatan buku “Generasi 90an” yang mendokumentasikan era sebelumnya, perancangan ini menunjukkan bahwa strategi serupa dapat direplikasi untuk periode budaya yang berbeda selama konten dan elemen visual yang diangkat benar-benar merepresentasikan penanda era yang relevan bagi generasi sasarannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Buku ilustrasi infografis “Anak 2000an Pasti Ngerti” berhasil dirancang sebagai media nostalgia memori kolektif bagi pembaca berusia 30–45 tahun di Indonesia. Melalui pendekatan estetika visual Y2K yang playful, cerah, dan relatable, buku ini tidak sekadar menyajikan informasi dan visual, melainkan juga menghadirkan pengalaman personal yang mampu membangkitkan kenangan masa lalu pembaca. Penggunaan bahasa yang ringan dan komunikatif membuat konten buku mudah dicerna oleh target audiens, sementara elemen ilustrasi memperkuat nuansa estetika era 2000-an secara visual. Kehadiran konten interaktif seperti teka-teki silang dan lembar nostalgia turut memberikan pengalaman membaca yang lebih personal dibandingkan buku-buku sejenis. Hasil validasi ahli media (94,4%) dan uji coba target audiens (85,6%) menunjukkan bahwa buku ini layak digunakan sebagai media alternatif nostalgia yang ringan, menyenangkan, dan bermakna bagi pembacanya.

Pengembangan buku bertema budaya pop ke depannya dapat dilakukan dengan memperkaya variasi konten interaktif agar pengalaman membaca semakin menarik, misalnya melalui eksplorasi tema evolusi media dari era cetak menuju era digital. Penyajian kronologi sejarah juga perlu disusun lebih sistematis agar pembaca dapat mengikuti alur perkembangan dengan lebih mudah. Cakupan uji coba disarankan diperluas dengan melibatkan lebih banyak responden, baik melalui promosi di platform digital maupun komunitas yang relevan, sehingga buku dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam.

## REFERENSI

- Aprilianto, M. B. (2022). *9 Acara Komedi Jadul di TV Indonesia, Bikin Masa Kecil Penuh Tawa*. IDN TIMES. <https://www.idntimes.com/hype/throwback/acara-komedi-jadul-indonesia-00-sd4vv-dj2hvd>
- Aslamiyah, M. (2013). Identitas Diri Mahasiswa Penyuka Budaya Pop Korea di Malang. *eTheses UIN Malang*, 16–57. [http://etheses.uin-malang.ac.id/2621/3/09410151\\_Bab\\_2.pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/2621/3/09410151_Bab_2.pdf)
- Bobobox. (2020). *14 Band 2000an Populer yang Mengajakmu Bernostalgia!* <https://bobobox.com/blog/id/band-2000an-berjaya-bernostalgia/>
- Budinugroho, G., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Infografis Sejarah Konsol Video Game Era 1980-an dan 1990-an. *Jurnal Barik*, 4(3), 75–89.
- Budisantoso Budiman. (2019). *Histori Rock Indonesia, era 2000-an dibanjiri musik alternatif*. Antara Lampung. <https://lampung.antaranews.com/berita/367951/histori-rock-indonesia-era-2000-an-dibanjiri-musik-alternatif#:~:text=Histori Rock Indonesia%2C era 2000-an dibanjiri musik,gejala perkembangan musik rock di jagat internasional.>
- Centre, J. F. (2014). *Infographics* : (August).
- Dewi, I. N. (2024). *Playlist Lagu Indonesia Tahun 2000-an Yang Pas Untuk Nostagia*. RRI. <https://rri.co.id/bandar-lampung/hobi/1156520/playlist-lagu-indonesia-tahun-2000-an-yang-pas-untuk-nostagia>
- Dimock, M. (2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

- Harlow, S. (2023). *How are Gen Z and millennials driving nostalgia?* Global Web Index. <https://www.gwi.com/blog/nostalgia-trend>
- Hember, B. B., & Noviana, E. (2024). *SEJARAH MATA UANG INDONESIA BAGI REMAJA USIA 15-18 TAHUN*.
- Matatula, J., Wicandra, O. B., & Asthararianty. (2019). Perancangan buku visual sejarah musik rock surabaya. *Jurnal DKV*, 5(1), 1–6. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8577/7746>
- Mranani, T. (2025). *Mengenal Tren Gaya Y2K, Nostalgia Tahun 2000-an yang Kini Kembali Hits!* Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/gaya/mengenal-tren-gaya-y2k-nostalgia-tahun-2000-an-yang-kini-kembali-hits-381284-mvk.html?page=7>
- Nuraisa, A. (2021). *Potret Terbaru 7 Penyanyi Solo Wanita Hits Era 2000-an, Andien Makin Stylish*. lipuran6.com. <https://www.liputan6.com/hot/read/4692663/potret-terbaru-7-penyanyi-solo-wanita-hits-era-2000-an-andien-makin-stylish>
- Populer, B., & Sosial, M. (2023). *Jurnal Dinamika Sosial Budaya Komodifikasi Budaya Populer di Generasi Z ( Studi Kasus Anak Muda Sidoarjo ) Popular Culture Commodification On Z Generation ( Case Study Sidoarjo ' s Young Generation )*. 25(1), 220–223.
- Price, J. (2024). *Sosial Media Friendster 2000an yang Booming Sebelum Facebook*. CNN INDONESIA. <https://cnnindonesi.com/sosial-media-friendster-2000an/>
- Saputra, P. A., Ernawati, Y., & Yuliana. (2024). Mengenalkan Metode 5W+1H dan Melatih Siswa Menulis Caption Instagram di SMA Negeri 12 Palembang Introducing. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi*, 3(4), 69–76.
- Wall, T. (2003). *Studying popular music culture: Studying the Media*. <http://libgen.lc/edition.php?id=136325808>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>
- Zahra, F., Mustaqimmah, N., & Hendra, M. D. (2020). *Kekuatan Media Digital p ada Pembentukan Budaya Populer ( Studi p ada Komunitas Moarmy Pekanbaru )*. 2, 109–122.