

TIPOGRAFI DAN ILUSTRASI SKETCHNOTING SEBAGAI PENGUATAN MINAT MEMBACA KONTEN EDUKASI DIGITAL

Gusti Ayu Nyoman Santhi Kumari Pusya Dewi¹, I Nyoman Larry Julianto^{2*},
I Wayan Mudra³

^{1,2,3}Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Sumerta,
Denpasar Timur, Denpasar, Bali, Indonesia, 80235
pusyadewi@isi-dps.ac.id

Received: 2023-12-08

Revised: 2024-09-30

Accepted: 2024-10-23

Abstrak : Teknologi berpengaruh kuat dalam pembelajaran masa kini. Kuatnya pengaruh teknologi menjadikan pembelajaran dihadirkan dalam konten-konten digital dengan beragam strategi menarik. Visual sebagai indikator penting dalam strategi penyampaian pesan, tentu berdampak besar terhadap minat baca sehingga penting untuk mengetahui juga pengaruh tipografi dan ilustrasi. *Sketchnoting* merupakan metode visualisasi pembelajaran yang sedang tren dan berkembang di Luar Negeri, sehingga Instagram infodkv dipilih sebagai objek penelitian. Infodkv juga cukup diminati, dilihat dari pengikut dan suka. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan dokumentasi, pendekatannya dengan *mix methods*. Responden umum yang tertarik terhadap informasi desain komunikasi visual, diambil acak melalui kuesioner, dan wawancara menjadi sumber data penelitian. Hasilnya adalah tipografi dan ilustrasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca apabila memaksimalkan prinsip tipografi dan visualisasi, serta indikator minat baca. Prinsip *legibility* dan *visibility* wajib diperhatikan karena keterbacaan teks berpengaruh dalam membangkitkan minat baca. Ilustrasi sebagai konten visual dinilai cukup spesifik, mudah dimengerti, menjadi elemen penting, dan mendominasi daripada tipografi terhadap variabel minat baca. Simpulannya, tipografi dan ilustrasi pada visual *sketchnoting* berpengaruh baik sebesar 76,6% terhadap minat membaca konten infodkv. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penerapan *sketchnoting* sebagai pendekatan konten edukasi digital.

Kata kunci: minat baca, ilustrasi, *sketchnoting*, tipografi

Abstract : Technology has a strong influence on today's learning. The strong influence of technology makes learning also presented in digital content designed with various interesting strategies. Visuals as an important indicator in the strategy of delivering messages certainly have a big impact on reading interest so it is important to also know the influence of typography and illustration. Sketchnoting is a learning visualization method that is trending and developing abroad, so Instagram infodkv was chosen as the object of research. Infodkv is also quite popular, seen from followers and likes. Data was carried out through questionnaires, interviews and documentation, using a mixed methods approach. General respondents with interested in information on visual communication design, taken randomly through

questionnaires, and interviews are the source of research data. The result are that typography and illustration have a significant impact on reading interest if they maximize typography and visualization principles, as well as reading interest indicators. Legibility and visibility must be considered because readability of text has an impact on arousing interest in reading. Illustrations as visual content are considered quite specific, easy to understand, an important element, and dominate typography on the reading interest. In conclusion, typography and illustration in visual sketchnoting have a good effect of 76.6% on interest in reading infodkv content. It is hoped this research can become a reference in implementing sketchnoting as a digital educational content approach.

Keywords: illustration, reading interest, sketchnoting, typography

PENDAHULUAN

Teknologi memiliki pengaruh yang sangat kuat, termasuk dalam bidang pendidikan. Pengaruh teknologi dalam pembelajaran memberikan banyak perubahan, khususnya pembelajaran dapat di akses dimana saja sehingga memudahkan kita untuk mendapatkan pelajaran di era digital (Aini Putri, 2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rahman dkk., 2023). Media sosial seperti instagram, facebook, youtube, dan tiktok pun turut dimanfaatkan sebagai media penyajian untuk berbagi konten-konten edukasi atau pembelajaran digital (Fitriani, 2021). Penelitian yang dilakukan Google, tercatat hingga Februari 2023, 40% Gen Z lebih memilih platform tiktok dan instagram dibandingkan *google search* dan maps (Putri Bestari, 2023).

Prabhakar Raghavan selaku *Senior Vice President* Google, menjelaskan bahwa pertanyaan pengguna yang lebih muda benar-benar berbeda, cenderung tidak mengetikkan kata kunci, melainkan mencari konten dengan cara baru yang lebih mendalam ‘kaya visual’(Prasasti, 2022). Instagram infodkv menjadi contoh konten yang mengutamakan penerapan visual sehingga dijadikan objek penelitian ini. Instagram tersebut berperan sebagai media berbagi informasi terkini tentang perkembangan desain grafis. Infodkv

telah memiliki banyak pengikut dan *likes* pada setiap kontennya. Selain itu, visualisasi yang digunakan terbilang unik, peneliti memperkirakan bahwa instagram infodkv menggunakan visual *sketchnoting* yang tidak banyak digunakan dalam media pembelajaran saat ini di Indonesia.

Penggunaan model *sketchnoting* yang diimplementasikan ke berbagai media seperti buku maupun konten menjadi pendekatan pembelajaran yang cukup populer di luar negeri. *Sketchnoting* memberikan pendekatan alternatif untuk mencatat dengan membuat peta visual dari apa yang didengar, dilihat dan dipikirkan (Rohde, 2013). Menurut Paivio, teori pengkodean ganda dengan menggabungkan kata dan gambar menjadi landasan dari penerapan *sketchnoting* (Paepcke-hjeltness & Lu, 2020). Landasan motivasi terbentuknya *sketchnoting* berasal dari keinginan untuk membuat catatan yang lebih menarik dan bermakna. Model pencatatan *sketchnoting* yang disajikan saat ini berupa sketsa analog (tradisional) maupun digital. Perkembangan *sketchnoting* digital berlangsung akibat penggunaan alat-alat digital. *Sketchnoting* telah digunakan sebagai media komunikasi, penciptaan ide, dan pencatatan dalam desain industri (Paepcke-Hjeltness dkk., 2017).

Penelitian pertama oleh Paepcke-Hjeltness menghasilkan temuan bahwa *sketchnoting* memberikan pencatatan alternatif bagi pembelajar dan pelajar demi mendorong pembelajaran dan retensi, serta *output* visual dan kemampuan berkomunikasi di atas kertas maupun pengaturan tim di luar kata-kata tertulis atau lisan (Paepcke-Hjeltness, dkk, 2017). Penelitian lanjutan Paepcke-Hjeltness menjelaskan bahwa memberikan wawasan tentang bagaimana *sketchnoting* sebagai sebuah metodologi dapat mendukung pengembangan kompetensi Literasi Visual dengan meningkatkan keterampilan observasi, mendengarkan, dan visualisasi pelajar, yang bertujuan menumbuhkan rasa pemberdayaan secara umum (Paepcke-hjeltness & Lu, 2020). Dua penelitian tersebut, konsisten menyatakan bahwa

adanya signifikansi hasil dari penerapan *sketchnoting* sehingga menjadi motivasi penelitian ini.

Sejauh ini penelitian terkait *sketchnoting* lebih kepada percobaan/eksperimen dari penggunaan pendekatan tersebut seperti dua penelitian di atas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh elemen komunikasi visual *sketchnoting* terhadap minat membaca konten infodkv. Komunikasi visual yang dimaksudkan merujuk pada elemen desain dalam konten infodkv yaitu tipografi dan ilustrasi. Penguatan minat baca melalui konten edukasi digital yang memanfaatkan penerapan *sketchnoting* seperti instagram infodkv menjadi urgensi penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan inspirasi dalam menggunakan *sketchnoting* sebagai metode visualisasi pembelajaran untuk memotivasi pembaca.

Visualisasi dalam *Sketchnoting*

Menurut Paivio, teori pengkodean ganda dengan menggabungkan kata dan gambar menjadi landasan dari penerapan *sketchnoting* (Paepcke-hjeltness & Lu, 2020). Berdasarkan pendapat Paivio, dapat diketahui bahwa visualisasi konten *sketchnoting* terdiri dari konten textual dan konten visual. Visualisasi itu tidak dapat disamakan dengan menggambar. Menurut Lilly (dalam Lewrick, Link dan Leifer, 2021:158), visualisasi adalah alat yang bagus untuk mengembangkan informasi abstrak dan interkoneksi serta data, proses, dan strategis dalam bentuk grafis (misal, visual). Visualisasi yang baik itu dapat mengarahkan mata ke hal penting. Empat sifat mendasar dalam membuat visualisasi adalah fokus kepada apa yang penting, gambaran yang spesifik, gambar mudah dimengerti, dan dapat membangkitkan minat (Lewrick, Link dan Leifer, 2021:160). Minat yang dimaksudkan dapat diartikan sebagai rasa menyenangkan ketika melihat gambar-gambar/konten.

Menurut Lewrick, dkk (2021:161), komposisi dari elemen desain dapat meliputi teks, elemen grafis, ikon dan simbol, bentuk dan emosi, serta warna. Menurut Lewrick, dkk (2021:161), dalam menggunakan teks sebagai konten tekstual memerlukan pertimbangan dalam beberapa hal, yaitu

Pertama, keterbacaan dan memilih jenis *font* dasar. Kedua, menulis dari kiri ke kanan, dapat dimulai di kiri atas. Ketiga, pemberian jarak yang cukup antara huruf dan baris. Keempat, menyusun kalimat sederhana dan singkat serta menggunakan kata-kata yang sudah lazim. Kelima, pemberian struktur dengan bantuan judul dan balok visual. Keenam, dapat menggunakan stimulus seperti gaya yang berbeda dan warna-warni.

Legibility, readability, visibility dan *clarity* menjadi prinsip dari tipografi. *Readability* diartikan sebagai mudah/tidaknya tulisan/naskah dibaca (Rustan, 2023:116). Aspek *readability* dalam tipografi lebih menyangkut hal-hal makro yaitu teks, paragraf, layout. Jenis dan ukuran huruf, pengaturan spasi/kerning, penggunaan warna pada huruf, desain *layout experimental* menjadi bagian yang wajib diperhitungkan dalam tipografi.

Penentuan huruf menjadi penting sebab huruf yang indah terkadang dapat menyulitkan pembaca, sehingga aspek *readability* bersinggungan juga dengan *legibility*. *Legibility* berarti mudah/tidaknya sebuah karakter dikenali dan dibedakan dari yang lain pada suatu teks meliputi spasi, ukuran, kontras, dan hierarki (Rustan, 2023:116). Menurut Sihombing (2015:165), *legibility* berkaitan dengan kualitas huruf dalam tingkat kemudahannya untuk dikenali atau dibaca. *Visibility* lebih kepada kemampuan huruf dan teks dapat terbaca dalam jarak tertentu, sedangkan *clarity* merupakan kualitas pada huruf dan teks untuk dapat dimengerti dengan jelas (Ekawardhani & Natagracia, 2012).

Elemen grafis, ikon dan simbol, bentuk dan emosi, serta warna dapat dikatakan sebagai bagian dari konten visual. Elemen grafis yang dimaksudkan oleh Lewrick (2021:162) adalah elemen-elemen grafis yang simpel dan

membantu membangun interkoneksi serta urutan seperti kotak, garis, maupun tanda panah. Pemakaian ikon dan simbol sebagai singkatan visual menjadikan visualisasi lebih menarik. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah (arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi masyarakat) antara penanda dengan petandanya (Sobur, 2009:42).

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah (Sobur, 2009:41). Penggunaan bentuk dan emosi dalam desain hadir untuk menggambarkan elemen-elemen metafora sehingga visualisasi lebih berkarakter dan memiliki emosi (Lewrick, Link dan Leifer, 2021:162). Warna adalah cahaya, hanya sebaris tipis gelombang Elektromagnet yang dapat dilihat mata manusia dari sekian luas spektrum Elektromagnet di alam (Rustan, 2019:14). Warna digunakan untuk menekankan atau menggambarkan interkoneksi, terlalu banyak warna dapat membingungkan (Lewrick, Link dan Leifer, 2021:163).

Minat baca

Minat baca hadir karena adanya hasrat maupun dorongan yang besar untuk membaca disetiap kesempatan (Djamarah dalam Sari, 2018). Menurut Marlina, dkk (2017) kegiatan membaca merupakan kebutuhan terpenting yang ada dalam kehidupan karena ilmu dan pengetahuan diperoleh dari aktivitas membaca. Tujuan dari membaca sangat tergantung dari kebutuhan setiap individu. Faktor sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan membaca dinilai mampu berdampak secara signifikan terhadap peningkatan minat baca (Firman, dkk, 2021). Menurut Dalman (dalam Sari, 2018:363), indikator minat baca terdiri dari kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat dari bacaan, frekuensi membaca, kuantitas sumber bacaan.

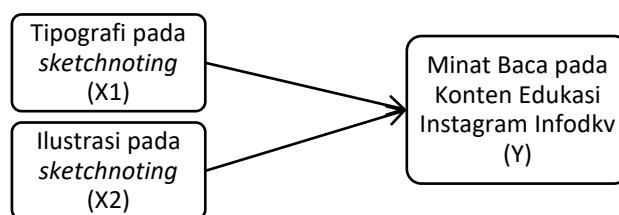
Kerangka Konsep Pemikiran

Berdasarkan pemaparan diatas terdapat 3 variabel, yaitu variabel tak terikat (X1): Tipografi pada *sketchnoting*, (X2) Ilustrasi pada *sketchnoting*, dan variabel terikat (Y): Minat baca. Hubungan antara kedua variabel dijelaskan pada gambar 1. Berikut hipotesis sementara pada penelitian ini:

H1: Tipografi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat membaca konten edukasi model *sketchnoting*

H2: Ilustrasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat membaca konten edukasi model *sketchnoting*

H3: Ilustrasi lebih mendominasi dibandingkan tipografi terhadap minat membaca konten edukasi model *sketchnoting*



Gambar 1 Bagan Hubungan Antar variabel
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

METODE PENELITIAN

Mix methods menjadi pendekatan dalam penelitian ini dengan menggabungkan dua pendekatan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui survey/kuesioner, dibagikan kepada 40 responden umum yang memiliki ketertarikan dengan keilmuan desain grafis, dan berdomisili di Bali. Batasan rentang usia pada responden adalah 18-34 tahun sebab usia tersebut menjadi pengguna aktif terbanyak media sosial Instagram (Ayu Rizaty, 2023). Teknik pemberian skor pada pengumpulan data tipe kuesioner yang umum digunakan adalah skala *Likert* dan bersifat tertutup. Menurut Sugiyono (2018), skala likert digunakan untuk mengukur

sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skoring pada skala likert yang digunakan adalah sangat setuju bernilai 5, setuju bernilai 4, netral bernilai 3, tidak setuju bernilai 2, sangat tidak setuju bernilai 1. Analisis instrumen kuesioner menggunakan model Rasch yang disusun dalam 12 item/butir pertanyaan pada tabel 1, dengan bantuan *software* Ministep Rasch. Butir soal tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tipografi dan ilustrasi *sketchnoting* terhadap minat baca pada konten edukasi instagram Infodkv.

Tabel 1 Butir Pertanyaan pada Kuesioner

Item	Variabel	Pertanyaan
S1	X1	Layout teks pada konten edukasi instagram infodkv [<i>Readability</i>]
S2		Tingkat keterbacaan huruf pada konten edukasi instagram infodkv [<i>Legibility</i>]
S3		Teks terbaca dalam jarak pandang Anda dengan layar ponsel [<i>Visibility</i>]
S4		Huruf dan teks pada konten infodkv berguna sebagai sarana penyampaian informasi [<i>Clarity</i>]
S5	X2	Ilustrasi pada konten edukasi instagram infodkv menjadi elemen penting
S6		Ilustrasi pada konten edukasi instagram infodkv dinilai spesifik
S7		Ilustrasi pada konten edukasi instagram infodkv mudah dimengerti
S8		Keseluruhan visual pada konten edukasi dapat membangkitkan minat baca
S9	Y	Visual pada konten infodkv dinilai menyenangkan untuk dibaca
S10		Kebermanfaatan informasi konten infodkv
S11		Seberapa inginkah Anda untuk mengikuti konten infodkv agar mendapat informasi yang berkelanjutan
S12		Konten infodkv cenderung bervariatif secara elemen visual dan informasinya sebagai sumber bacaan Anda

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Beberapa parameter butir soal yang *fit* dengan model Rasch diperoleh dengan program Ministep Rasch, termasuk nilai *Alpha Cronbach* sebagai hasil uji reliabilitas butir secara keseluruhan. Nilai *Outfit MNSQ*, *Outfit ZSTD* dan korelasi butir pertanyaan secara keseluruhan menunjukkan batas item yang dinyatakan *fit* dengan model. Menurut Sumintono, apabila nilai *Outfit MNSQ* berada di antara 0,5 hingga 1,5; nilai *Outfit ZSTD* berada diantara -2,0 hingga 2,0; total nilai korelasi berada diantara 0,4 hingga 0,85; dan dinyatakan *fit* jika memenuhi satu atau kedua syarat yang disebutkan (Azizah & Wahyuning, 2018).

2020). Pengukuran uji variabel dilakukan dengan skala ordinal karena hasil kuesioner berbentuk skala likert sehingga menggunakan korelasi Kendall's Tau B dan analisis regresi dengan program JASP versi 0.18.1.0.



Gambar 2. Sampel visual dari konten Infodkv
Dokumentasi: <https://www.instagram.com/infodkv>, 2023

Objek sampel penelitian pada gambar 2, diambil dari konten edukasi akun instagram infodkv sebanyak dua contoh sebab akun tersebut diperkirakan menerapkan pendekatan *sketchnoting* digital. Data kualitatif didapatkan melalui *interview* semi terstruktur dengan seorang *typeface designer* bernama Kadek Sisnu Sunaya, dan *illustrator* bernama Ngurah Yudha, berkaitan hasil dari survei yang telah dilakukan.

HASIL DAN DISKUSI

Peneliti mengamati dan memiliki pendapat bahwa penerapan prinsip tipografi pada penggunaan huruf *handwriting sans serif playful* dalam tipografi *sketchnoting* konten instagram infodkv dinilai kurang baik. Terutama prinsip *visibility* dan *legibility* dari huruf pada objek penelitian. Bentuk huruf (*legibility*) *handwriting sans serif playful* kurang mudah dikenali dan

dibedakan antar huruf karena dibuat dalam bentuk *lowercase* dengan *spacing* yang terbilang dekat antar huruf. Pertimbangan teks sebagai konten tekstual bila merujuk pada beberapa hal yang sudah dipaparkan oleh Lewrick, dkk (2021:161) dan dilihat dari segi visual yang tampak, konten instagram infodkv baru mempertimbangkan faktor:

Kedua, menulis dari kiri ke kanan, dapat dimulai di kiri atas. Keempat, menyusun kalimat sederhana dan singkat serta menggunakan kata-kata yang sudah lazim. Kelima, pemberian struktur dengan bantuan judul dan balok visual. Keenam, dapat menggunakan stimulus seperti gaya yang berbeda dan warna-warni.

Sedangkan pertimbangan poin pertama mengenai keterbacaan dan memilih jenis font dasar, serta poin ketiga perihal pemberian jarak yang cukup antara huruf dan baris, masih kurang diperhatikan apalagi dilihat dari jenis huruf yang digunakan adalah *handwriting sans serif playful*. Peneliti melihat bahwa pengaturan spasi/kerning yang terkadang renggang atau tidak berjarak terbentuk karena menyesuaikan panjangnya kata sehingga mempengaruhi ukuran dan bentuk huruf kurang diperhatikan (lihat gambar 3).

<u>ADVERTISING</u>	<u>IN - HOUSE</u>	<u>DESIGN AGENCY</u>
Bikin iklan Sering (selalu) Lembur Networking Luas Kerjaan variatif (karena berbagai klien)	Desain promotional marketing perusahaan Udah ada guideline Desain (khususnya) Kerjaannya khusus perusahaan jadi itu-itu aja	Biasanya lebih bisa idealis/ekspresif dalam berkarya Kerjaan variatif (karena berbagai klien) Bagus buat ngembangin skill dan belajar

Gambar 3 Potongan Body copy pada sampel visual dari konten Infodkv
Dokumentasi: <https://www.instagram.com/infodkv/>, 2023

Prinsip *readability* dalam penggunaan huruf *handwriting sans serif playful*, dapat dilihat pada penataan huruf yang dimulai dari kiri ke kanan, latar belakang dengan warna yang terang mampu memperkuat teks yang berwarna gelap sehingga menimbulkan kontras antara *figure* (teks) dan

ground sangat jelas terlihat. Prinsip *visibility*, teks dengan huruf *handwriting sans serif playful* kurang mudah terbaca dengan jarak pandang pengguna ketika bermain ponsel karena pengaruh dari *legibility*. Kualitas huruf dan teks pada penggunaan huruf *handwriting sans serif playful* dalam fungsinya sebagai sarana penyampaian informasi dinilai cukup dimengerti tetapi membutuhkan usaha dalam membaca huruf dan teksnya dahulu.

Sedangkan bagian konten visual (ilustrasi), ilustrasi dinilai cukup spesifik, mudah dimengerti, dan menjadi elemen penting tetapi keseluruhan visual masih terbilang sulit membangkitkan minat baca karena faktor pertimbangan dari sisi tipografi. Elemen grafis pada konten tersebut simpel dan membangun interkoneksi serta urutan. Pemakaian ikon dan simbol pada gambar 4 sebagai singkatan visual menjadikan visualisasi lebih menarik. Elemen metafora ada dalam ikon yang memiliki bentuk dan emosi sehingga visualisasi lebih berkarakter dan memiliki emosi. Warna yang digunakan tidak banyak sehingga mampu menggambarkan interkoneksi.



Gambar 4 Potongan ilustrasi pada sampel visual sketchnoting konten infodkv
Dokumentasi: <https://www.instagram.com/infodkv/>, 2023

Penilaian terhadap objek penelitian tidak hanya berdasarkan pengamatan peneliti tetapi didukung juga oleh data responden dan wawancara sebagai berikut:

Analisis Instrumen Kuesioner

Hasil analisa data dengan *software* Ministep Rasch, terdapat 12 item (butir soal) yang *fit* dan tidak *fit* dengan model Rasch yang disajikan secara ringkas pada gambar 5.

Rasch Model Visual Sketchnoting										
Person	48 INPUT			48 MEASURED			INFIT		OUTFIT	
	TOTAL	COUNT	MEASURE	REALSE	IMNSQ	ZSTD	OMNSQ	ZSTD		
MEAN	44.8	12.8	1.35	.58	.96	-.1	.96	-.1		
P.SD	11.9	.8	2.26	.38	.51	1.2	.52	1.3		
REAL RMSE	.69	TRUE SD	2.15	SEPARATION	3.10	Person	RELIABILITY	.91		
Item	12 INPUT			12 MEASURED			INFIT		OUTFIT	
	TOTAL	COUNT	MEASURE	REALSE	IMNSQ	ZSTD	OMNSQ	ZSTD		
MEAN	146.8	40.8	.00	.25	.98	-.1	.96	-.2		
P.SD	9.4	.8	.53	.02	.27	1.2	.28	1.1		
REAL RMSE	.25	TRUE SD	.46	SEPARATION	1.85	Item	RELIABILITY	.77		

Gambar 5 Rasch Model Visual Sketchnoting

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Nilai logit dari person (*person measure*) sebesar 1,35 dan *item measure* sebesar 0 yang artinya nilai *person measure* lebih besar dari *item measure* sehingga dapat dinyatakan abilitas responden cenderung lebih tinggi dibanding tingkat kesukaran butir soal untuk mencapai kesepakatan. Reliabilitas person bernilai 0,91 dapat dikatakan tingkat konsistensi menjawab responden sangat bagus. Reliabilitas item pada instrumen tes yang digunakan memiliki reliabilitas yang cukup baik, sebesar 0,77. Perhitungan terhadap nilai *Alpha Cronbach* memperoleh hasil sebesar 0,96 yang menunjukkan interaksi antara *person* dan *item* secara keseluruhan bagus sekali.

Nilai *Outfit Mean Squared (Outfit MNSQ)* sebesar 0,96 pada kolom *person* dan *item*, termasuk dalam kriteria *fit* sebab terletak diantara $0,5 < MNSQ < 1,5$. Hal ini mengindikasikan instrumen tes yang digunakan sudah sesuai dengan model untuk mengukur kompetensi responden pada penilaian komunikasi visual *sketchnoting* konten instagram infodkv. Selanjutnya, diperoleh nilai *Outfit Z Standardized (Outfit ZSTD)* sebesar -0,1 untuk *person* dan -0,2 untuk *item*. Kedua nilai tersebut berada diantara selang $-2,0 < ZSTD < 2,0$ sehingga dapat diartikan data memiliki kemungkinan nilai yang rasional.

Keseluruhan butir soal telah sesuai dengan model Rasch sehingga dapat dijadikan instrumen kuesioner komunikasi visual *sketchnoting*.

Tabel 2 Data Sebaran Item Misfit dengan Model Rasch

Item STATISTICS: MISFIT ORDER

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	JMLE MEASURE	MODEL S.E.	INFIT MNSQ	OUTFIT ZSTD	OUTFIT		PTMEASUR-AL CORR.	EXACT EXP.	MATCH OBS%	MATCH EXP%	Item
							MNSQ	ZSTD					
10	165	40	-1.09	.26	1.38	1.39	1.49	1.50	A .65	.75	48.6	62.1	S10
3	131	40	.84	.22	1.42	1.72	1.36	1.28	B .77	.82	51.4	50.2	S3
4	147	40	.01	.23	1.34	1.38	1.29	1.11	C .75	.79	56.8	53.0	S4
1	150	40	-.16	.24	1.07	.37	1.08	.40	D .77	.79	45.9	54.0	S1
11	145	40	.12	.23	1.07	.38	1.02	.16	E .79	.80	54.1	51.4	S11
7	153	40	-.33	.24	.95	-.13	1.00	.08	F .78	.78	56.8	56.3	S7
6	147	40	.01	.23	.86	-.52	.82	-.66	f .80	.79	51.4	53.0	S6
12	157	40	-.57	.25	.85	-.55	.73	-.02	e .81	.77	64.9	58.1	S12
2	138	40	.48	.23	.75	-1.09	.80	-.75	d .85	.81	54.1	49.9	S2
5	154	40	-.39	.24	.78	-.89	.75	-.93	c .82	.78	51.4	57.1	S5
8	137	40	.53	.23	.67	-1.53	.63	-1.53	b .87	.81	59.5	50.0	S8
9	137	40	.53	.23	.59	-2.05	.58	-1.79	a .87	.81	59.5	50.0	S9
MEAN	146.8	40.0	.00	.24	.98	-.13	.96	-.18			54.5	53.8	
P. SD	9.4	.0	.53	.01	.27	1.15	.28	1.06			5.0	3.8	

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Analisis instrumen kuesioner komunikasi visual *sketchnoting* dengan bantuan program Ministep Rasch version 9.3.1 mendapatkan hasil seperti yang tertera pada tabel 2. Terdapat 12 butir soal/item yang tertera *misfit* maupun *fit* sehingga keseluruhan instrumen kuesioner sebanyak 12 item. Distribusi *item/soal* pada tabel 2 dinyatakan *fit* dengan model Rasch yang nilai *Outfit MNSQ* berkisar 0,5 – 1,5; *Outfit ZSTD* terletak diantara -2,0 – 2,0; dan *point measure correlation* diantara rentang 0,4 – 0,85. *Item S8* dan *S9* untuk *point measure correlation* terbilang melewati rentang seharusnya, dengan nilai sebesar 0,87. Hal tersebut tidak berarti *item S8* dan *S9 misfit* karena syarat mendasar telah terpenuhi yaitu satu hingga dua syarat (*Outfit MNSQ* dan *ZSTD*) sesuai/*fit*.

Tabel 3 Data Sebaran Logit Item dengan Model Rasch

Item STATISTICS: MEASURE ORDER

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	JMLE MEASURE	MODEL S.E.	INFIT MNSQ	OUTFIT ZSTD	PTMEASUR-AL MNSQ	ZSTD CORR.	EXACT EXP. EXP.	ITEM OBS% EXP%		
3	131	40	.84	.22	1.42	1.72	1.36	1.28	.77	.82	51.4	50.2
8	137	40	.53	.23	.67	-1.53	.63	-1.53	.87	.81	59.5	50.0
9	137	40	.53	.23	.59	-2.05	.58	-1.79	.87	.81	59.5	50.0
2	138	40	.48	.23	.75	-1.09	.80	-.75	.85	.81	54.1	49.9
11	145	40	.12	.23	1.07	.38	1.02	.16	.79	.80	54.1	51.4
4	147	40	.01	.23	1.34	1.38	1.29	1.11	.75	.79	56.8	53.0
6	147	40	.01	.23	.86	-.52	.82	-.66	.80	.79	51.4	53.0
1	150	40	-.16	.24	1.07	.37	1.08	.40	.77	.79	45.9	54.0
7	153	40	-.33	.24	.95	-.13	1.00	.08	.78	.78	56.8	56.3
5	154	40	-.39	.24	.78	-.89	.75	-.93	.82	.78	51.4	57.1
12	157	40	-.57	.25	.85	-.55	.73	-1.02	.81	.77	64.9	58.1
10	165	40	-1.09	.26	1.38	1.39	1.49	1.50	.65	.75	48.6	62.1
MEAN	146.8	40.0	.00	.24	.98	-.13	.96	-.18			54.5	53.8
P. SD	9.4	.0	.53	.01	.27	1.15	.28	1.06			5.0	3.8

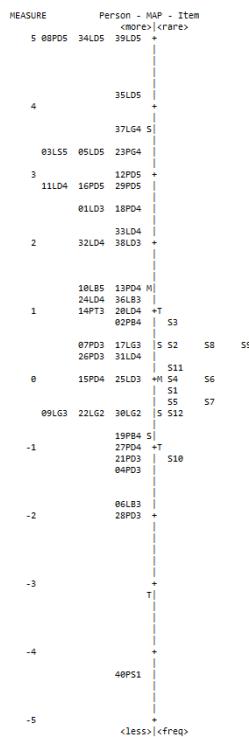
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Menilai logit dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu <-1 berarti sangat mudah; -1 s.d. 0 berarti mudah; 0 s.d. 1 berarti sulit; dan > 1 berarti sangat sulit (Sumintono & Widhiarso, 2015). Nilai logit item pada tabel 3 menunjukkan tingkat nilai logit yang berada di antara <-1 hingga 1 untuk mencapai kesepakatan pada *item*. Item S3-S6 secara kategori termasuk sulit, item S1-S12 dikategorikan mudah, dan S10 dinilai sangat mudah seperti data pada tabel 3.

Statistik item untuk mengukur nilai logit ini berbanding lurus dengan besaran total nilai, mulai yang terendah hingga tertinggi. Pertimbangan *visibility*, visual membangkitkan minat baca, visual menyenangkan untuk dibaca, dan *legibility* mendapatkan total nilai terendah sehingga perlu ditingkatkan. Sedangkan *readability*, ilustrasi mudah dimengerti, ilustrasi menjadi elemen penting, konten bervariatif secara elemen visual dan informasinya sebagai sumber bacaan, serta kebermanfaatan informasi konten memiliki total nilai tertinggi sehingga harus dipertahankan.

Analisis Peta Wright

Tingkat kemampuan responden dalam mengisi kuesioner dapat dilihat pada peta wright (gambar 6). Data responden dengan kode 08PD5, 34LD5, 39LD5 memiliki kemampuan abilitas dengan total nilai tertinggi. Penilaian yang diberikan oleh ketiga responden tersebut ternyata dipengaruhi juga oleh latar belakangnya. Ketiga responden tersebut berusia 20-23 tahun, memiliki keingintahuan yang tinggi akan desain grafis sebab masih di tingkat pemula/dasar. Sementara responden 40PS1 memiliki kemampuan abilitas dengan total nilai terendah karena berusia 30 tahun dengan latar belakang yang terbilang cukup mumpuni dalam bidang desain.



Gambar 6 Analisis Peta Wright
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Uji Korelasi dan Pengaruh

Uji korelasi Kendall's Tau B dilakukan dengan program JAPS versi 0.18.1.0., berikut hasilnya:

Tabel 4 Korelasi Kendall's Tau B

Variable		Tipografi	Ilustrasi	Minat Baca
1. Tipografi	Kendall's Tau B	—		
	p-value	—		
2. Ilustrasi	Kendall's Tau B	0.668 ***	—	
	p-value	< .001	—	
3. Minat Baca	Kendall's Tau B	0.673 ***	0.716 ***	—
	p-value	< .001	< .001	—

Note. All tests one-tailed, for positive correlation.

* p < .05, ** p < .01, *** p < .001, one-tailed

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Korelasi berganda simultan digunakan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh variabel tipografi sketchnoting (X1) dan variabel Ilustrasi sketchnoting (X2) terhadap variabel minat baca (Y). Variabel dapat dikatakan berkorelasi karena memperoleh nilai < 0,001 yang sesuai dengan syarat nilai *sig.F change (p-value)* kurang dari (<) 0,05. Derajat pengaruh (Korelasi Kendall's Tau B) yang diperoleh pada setiap variabel, memiliki pengaruh kuat sebab berada diantara nilai 0,51-0,75 (Jonathan, 2015). Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan “hubungan antar variabel adalah signifikan, kuat, dan searah”.

Analisis Regresi, Uji F, dan Uji t

Tabel 5 Hasil analisis regresi

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	Collinearity Statistics	
							Tolerance	VIF
H ₀	(Intercept)	15.100	0.650		23.222	< .001		
H ₁	(Intercept)	2.672	1.197		2.233	0.032		
	Tipografi	0.330	0.145	0.327	2.273	0.029	0.305	3.277
	Ilustrasi	0.524	0.129	0.584	4.054	< .001	0.305	3.277

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Hasil pada tabel 5 bila dituliskan model regresinya menjadi berikut ini: Minat baca = 2,672 + 0,330 Tipografi + 0,524 Ilustrasi. Nilai koefisien regresi variabel tipografi sebesar 0,330 dan ilustrasi sebesar 0,524 yang menunjukkan

adanya hubungan searah terhadap variabel minat baca. Semakin tinggi variabel tipografi dan ilustrasi maka berbanding lurus dengan meningkatnya minat baca terhadap model visual *sketchnoting*. Pengaruh secara parsial pada masing-masing variabel menghasilkan nilai t sebesar 2,273 dan 4,054 dengan signifikansi t lebih kecil dari ($<$) 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel X (tipografi dan ilustrasi *sketchnoting*) masing-masing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca konten infodkv sehingga sesuai dengan hipotesis satu (H1) dan dua (H2).

Selanjutnya, merujuk pada nilai *standardized coefficient* dapat diketahui bahwa koefisien tipografi sebesar 0,327 dan lebih kecil daripada koefisien ilustrasi sebesar 0,584. Hal tersebut berarti variabel ilustrasi mempunyai pengaruh yang lebih dominan terhadap minat baca pada konten infodkv sehingga hipotesis ketiga penelitian (H3) dapat diterima.

Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Tabel 6 Model Summary - Minat Baca

Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE
H ₀	0.000	0.000	0.000	4.113
H ₁	0.875	0.766	0.753	2.042

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Berdasarkan tabel 6, Koefisien Korelasi (R) yang diperoleh sebesar 0,875 berarti kedua variabel X (tipografi dan ilustrasi *sketchnoting*) memiliki hubungan yang kuat dengan minat baca konten infodkv. Koefisien Determinasi (R²) yang didapatkan sebesar 0,766; menunjukkan bahwa kedua variabel X mempunyai pengaruh sebesar 76,6% terhadap minat baca pada penelitian ini, dan 23,4% sisanya merupakan pengaruh variabel-variabel lain di luar penelitian ini.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Berdasarkan wawancara dengan Kadek Sisnu, elemen teks dalam objek penelitian memiliki peran krusial sebagai elemen yang lebih komunikatif. Penggunaan *font handwriting sans serif playful* dengan mempertimbangkan prinsip tipografi secara baik mempengaruhi proses penyampaian informasi. Semakin sulit terbaca suatu huruf maka memerlukan usaha yang lebih besar sehingga berdampak pada minat membaca konten dan penyampaian informasi. Penggunaan huruf *handwriting sans serif playful* dalam tipografi *sketchnoting* konten infodkv dinilai kurang baik karena masih kurang memperhatikan prinsip tipografi terutama *legibility* dan *visibility*. Penggunaan *font* yang sudah tersedia dinilai lebih efektif daripada menggunakan hasil tulisan sendiri sebab *font* yang sudah tersedia sudah mempertimbangkan prinsip dalam tipografi yang sangat baik.

Sedangkan, pendapat Ngurah Yudha terhadap penilaian ilustrasi pada konten edukasi instagram infodkv dinilai menjadi elemen penting. Selain itu, ilustrasi pada konten tersebut dinilai spesifik dan mudah dimengerti sehingga memiliki pengaruh untuk membangkitkan minat baca. Visual konten tersebut dinilai menyenangkan untuk dibaca, dan memiliki nilai kebermanfaatan. Meskipun begitu, untuk tingkat keterbacaan huruf pada konten tersebut perlu ditingkatkan karena mempengaruhi keterbacaan teks dalam jarak pandang pembaca dengan layar ponsel.

Temuan penelitian ini adalah adanya korelasi positif antara tipografi dan ilustrasi *sketchnoting* menjadikan konten edukasi digital dengan pendekatan tersebut memiliki tingkat minat baca yang baik sehingga dapat memotivasi pembaca untuk mengikuti konten tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu bahwa *sketchnoting* memberikan hasil yang signifikan kepada penggunanya. Penelitian terkait elemen komunikasi visual *sketchnoting* tidak sebatas pengkajian sisi visual yang menyenangkan atau menarik, tetapi juga mempertimbangkan pada aspek keterbacaan pengguna

sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik dan meningkatkan minat baca terhadap konten edukasi digital yang menerapkan *sketchnoting*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Julianto (2021) bahwa manusia membangun pengalaman terkait ‘sesuatu’ terhadap sebuah ‘nilai’ yang tercapai dalam proses ‘interaksi desain’. Kemampuan ‘*way of life*’ menciptakan dimensi-dimensi kebaruan nilai interaksi yang tidak mampu terkonstruksi dari media sebelumnya sehingga media yang ‘*paperless*’ menjadi medium interaksi ‘mutakhir’ (Julianto, 2019).

KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh elemen komunikasi visual *sketchnoting* terhadap minat membaca konten infodkv. Temuan penelitian ini membuktikan ketiga hipotesis (H1, H2, dan H3) bahwa tipografi (X1) dan ilustrasi (X2) pada visual *sketchnoting* berpengaruh baik/signifikan sebesar 76,6% terhadap minat baca pada konten infodkv sebagai sampel penelitian. Selain itu, ilustrasi dinilai lebih mendominasi daripada tipografi terhadap minat baca, yang dibuktikan dari nilai *standardized coefficient*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan *insight* dan inspirasi dalam penggunaan metode visualisasi pembelajaran berbasis *sketchnoting*.

Terutama pada penentuan huruf dan prinsip tipografi sebagai elemen teks karena memiliki porsi terbanyak. Pertimbangan selanjutnya, terletak pada ilustrasi *sketchnoting* yang juga menjadi elemen penting, spesifik, mudah dimengerti sehingga secara keseluruhan membangkitkan minat baca. Minat baca tidak hanya berfokus pada faktor kebermanfaatan informasi dan variatifnya elemen visual/konten sebagai sumber bacaan, tetapi juga melihat visual yang menyenangkan ketika dibaca sehingga berdampak pada motivasi untuk mengikuti konten tersebut sebagai bentuk keberlanjutan. Cakupan

wilayah yang berfokus di Bali dan jumlah responden yang dilibatkan menjadi limitasi dari penelitian ini. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih mendalam tentang struktur/komponen dalam visual *sketchnotes*.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kadek Sisnu Sunaya dan Ngurah Yudha sebagai narasumber dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Putri, R. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Ayu Rizaty, M. (2023). *Pengguna Instagram di RI Capai 106,72 Juta hingga Februari 2023*. dataindonesia.id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-instagram-di-ri-capai-10672-juta-hingga-februari-2023>
- Azizah, & Wahyuningsih, S. (2020). Penggunaan Model Rasch Untuk Analisis Instrumen Tes Pada Mata Kuliah Matematika Aktuaria. *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 45–50. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol3iss1pp45-50>
- Ekawardhani, Y. A., & Natagracia, G. (2012). Kajian Prinsip Pokok Tipografi (Legibility, Readbility, Visibility, Dan Clarity) Pada Poster Film Beranak Dalam Kubur the Movie Dan Jelangkung. *Visualita*, 4(1), 87–99. <https://doi.org/10.33375/vslt.v4i1.1112>
- Firman, Sukirman, Aswar, N., & Mirnawati, M. (2021). Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(1), 46–61. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.462>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Jonathan, S. (2015). *Kriteria Tingkat Keeratan Hubungan Antar Variabel*. Graha Ilmu.
- Julianto, I. N. L. (2019). Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional*

- Desain dan Arsitektur (SENADA), 2, 26–30. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/249>*
- Julianto, I. N. L. (2021). ‘*Berpikir Desain*’ dalam Upaya Menghadapi Era Society 5 . 0 (‘*Design Thinking*’ in Facing The Era of Society 5 . 0). 1, 1–7. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/402>
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2021). *The Design Thinking Playbook: Transformasi Digital Jitu Untuk Tim, Produk, Layanan, Bisnis, dan Ekosistem* (1 ed.). Elex Media Komputindo.
- Marlina, C., & Mahmud. (2017). Hubungan Minat Baca dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 9(1), 33–47.
- Paepcke-hjeltness, V., & Lu, T. (2020). Sketchnoting: A Visual Literacy Methodology. In D. M. Baylen (Ed.), *Crossing Boundaries and Disciplines: The Book of Selected Readings 2019* (hal. 61–80). International Visual Literacy Association. https://www.researchgate.net/publication/349485546_Sketchnoting_A_Visual_Literacy_Methodology
- Paepcke-Hjeltness, V., Mina, M., & Cyamani, A. (2017). Sketchnoting: A new approach to developing visual communication ability, improving critical thinking and creative confidence for engineering and design students. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2017-Octob*(November), 1–5. <https://doi.org/10.1109/FIE.2017.8190659>
- Prasasti, G. D. (liputan6. com. (2022). *Google: Anak Muda Sekarang Lebih Suka Cari Informasi di TikTok dan Instagram*. liputan6.com. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5016905/google-anak-muda-sekarang-lebih-suka-cari-informasi-di-tiktok-dan-instagram>
- Putri Bestari, N. (2023). *Google Ditinggal, Gen Z Pakai Ini Buat Cari Informasi*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230301092035-37-417840/google-ditinggal-gen-z-pakai-ini-buat-cari-informasi>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rohde, M. (2013). *The Sketchnote Handbook*. Peachpit Press.
- Rustan, S. (2019). *Warna*. PT Lintas Kreasi Imaji.
- Rustan, S. (2023). *Tipo 2023*. ITERA Press.
- Sari, A. (2018). *Pengaruh Minat Baca dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Mojosari*. 6(3), 362–366.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi* (4 ed.). Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Alfabeta.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Pemodelan Rasch pada Assessment Pendidikan*. Trim Komunikata.