

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI BELA DIRI CAPOEIRA

Recia Harap Panji Winarko¹, Paku Kusuma², Bambang Melga Suprayogi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan

Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

cikaaa@student.telkomuniversity.ac.id¹, masterpaku@telkomuniversity.ac.id², bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Perancangan buku ilustrasi berisi tentang pengetahuan dasar bela diri capoeira yang bertujuan untuk mengenalkan bela diri capoeira dan budayanya pada Masyarakat Indonesia. Perancangan ini didorong oleh minimnya pengetahuan Masyarakat Indonesia tentang keindahan yang terkandung dalam bela diri capoeira, seperti seni bela diri, seni musik, seni tari, filosofi, dan nilai-nilai makna serta sejarah yang terkandung beserta keunikannya. Hal ini mempengaruhi menurunnya peminat bela diri capoeira di Indonesia dari tahun ke tahun. Masyarakat Indonesia butuh untuk mengetahui eksistensi adanya bela diri capoeira sehingga bela diri capoeira dapat terus eksis dan memberikan pengaruh baiknya di Indonesia. Perancangan buku ini akan menjadi media untuk membantu mengenalkan bela diri capoeira dan budayanya melalui ilustrasi yang menarik. Inisiatif ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan Masyarakat Indonesia tentang bela diri capoeira tetapi juga meningkatkan minat belajar Masyarakat Indonesia pada bela diri capoeira.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Bela diri, Capoeira, Masyarakat Indonesia

Pendahuluan

Capoeira merupakan seni bela diri Afro-Brasil yang lahir dari pengalaman historis masyarakat Afrika yang mengalami penindasan di Brasil. Capoeira berkembang sebagai bentuk perlawanan budaya yang disamarkan melalui gerak tari dan iringan musik (Assunção, 2004). Dalam praktiknya, capoeira tidak hanya berfungsi sebagai sistem pertarungan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi budaya, pembentukan karakter, dan media spiritualitas (Assunção, 2005). Capoeira dimainkan dalam sebuah *roda*, yaitu lingkaran tempat dua capoeirista saling berdialog melalui gerak serangan dan hindaran yang mengikuti irama musik. Musik berperan penting dalam menentukan tempo dan karakter permainan, sekaligus menjadi medium penyampaian nilai, cerita, dan nasihat kehidupan (Delamont et al., 2017). Keunikan ini menjadikan capoeira berbeda dari seni bela diri lain yang cenderung menekankan aspek teknik semata.

Di Indonesia, capoeira sendiri mulai dikenal sejak awal tahun 2000-an melalui komunitas seni bela diri di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Bali, dan Yogyakarta. Namun, hingga kini capoeira masih tergolong asing bagi masyarakat umum khususnya di Indonesia. Kondisi ini tercermin dari fluktuasi dan rendahnya jumlah anggota UKM Capoeira Brasil Telkom University, meskipun UKM tersebut memiliki prestasi yang baik. Fenomena ini menunjukkan bahwa eksistensi capoeira belum diimbangi dengan pemahaman publik yang memadai. Salah satu penyebab utama rendahnya pemahaman masyarakat adalah keterbatasan media literasi yang membahas capoeira dengan menarik. Generasi muda cenderung kurang tertarik pada media bacaan yang bersifat tekstual dan historis (Cut & Bambang, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang mampu menjembatani informasi kompleks capoeira dengan cara yang lebih komunikatif.

Buku ilustrasi dipandang sebagai media yang relevan karena ilustrasi mampu menerjemahkan teks ke dalam visual yang lebih mudah dipahami, menarik, dan berkesan (Dwiputra & Aryani, 2021). Ilustrasi juga memiliki kekuatan untuk menjelaskan konsep gerak dan suasana budaya yang sulit disampaikan melalui teks saja (Natalie et al., 2025). Maka, perancangan buku ilustrasi menjadi solusi potensial untuk memperkenalkan capoeira kepada masyarakat Indonesia.

Landasan Teori

Perancangan adalah proses pemecahan suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan pemikiran kreatif untuk mencapai suatu tujuan secara optimal. Perancangan yang matang dan terorganisir akan menghasilkan solusi terbaik dan salah satu bentuk solusi dalam perancangan adalah melalui desain kreatif (Raihan, 2022, hlm. 1). Perancangan dibutuhkan dalam proses pembuatan Buku Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup agar prosesnya sistematis dan sesuai dengan standar buku ilustrasi pada umumnya. Sehingga menjadi produk yang dapat menyelesaikan permasalahan dari kurangnya pengetahuan masyarakat tentang capoeira itu sendiri.

Desain komunikasi visual adalah penyampaian pesan dengan bentuk visual melalui berbagai macam media penyampaian pesan, baik berupa gambar, poster, foto, video, maupun animasi (Kurniawan & Prestiliano, 2019, hlm. 279).

Ilustrasi merupakan terjemahan dari sebuah teks yang diubah ke dalam bentuk visual. Ilustrasi mampu membantu dalam menginformasikan pesan dengan cepat, tepat

dan tegas. Kemampuan dari ilustrasi yang lainnya adalah menjadi kekuatan yang sanggup memperlihatkan suasana kaya akan emosi dan menciptakan sebuah gagasan menjadi seolah-olah nyata. Sehingga dengan ilustrasi pesan dalam teks akan menjadi lebih berkesan karena akan lebih mudah diingat, dipahami, dan tentunya lebih menarik (Dwiputra, Aryani, 2021). Seni ilustrasi adalah presentasi pencerminan kepribadian seseorang dalam bentuk karya yang selalu menggairahkan, menggugah perasaan, membangkitkan semangat, dan motivasi (Salam, 2017, dalam Apsari dan Wibisono, 2021).

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Me-layout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain (Choirunnisa dan Hidayatullah, 2020, hlm. 30). Tipografi memiliki peran penting dalam perancangan Buku Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup.

Cat air bukan merupakan istilah umum, melainkan istilah khusus yang berasal dari kata *watercolour* dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada media lukis berbasis air dengan sifat transparan. Oleh karena itu, media lukis berbasis air yang tidak memiliki karakter transparan (aquarel) tidak dapat dikategorikan sebagai cat air. Selain itu, cat air memiliki beberapa keunggulan, antara lain tidak berbau, mudah dibersihkan, serta memiliki waktu pengeringan yang relatif cepat. Secara umum, cat air digunakan karena sifat transparansinya. Tidak seperti *acrylic*, *gouache*, cat poster dan lain-lain yang cenderung memiliki pigmen warna konsentrasi tinggi yang membutuhkan teknik seperti plakat, opaque dan impasto, dalam aplikasinya (Said & Arifin, 2016, hlm. 10). Cat air digital digunakan sebagai gaya ilustrasi dari perancangan Buku Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup.

Warna adalah hal yang pertama kali dilihat oleh seseorang (terutama warna background) (Rissa, Ashni, Paku, 2015). Warna berperan dalam membentuk kesan atau suasana (*mood*) secara keseluruhan pada sebuah gambar atau grafis. Dalam konteks

bahasa Indonesia, warna dipahami sebagai fenomena yang muncul akibat interaksi tiga unsur utama, yaitu cahaya, objek, dan pengamat, baik berupa mata manusia maupun alat ukur. Tanpa adanya cahaya, warna tidak dapat dikenali, sebagaimana dalam kondisi ruang gelap. Demikian pula, meskipun terdapat cahaya dan objek, warna tidak dapat terlihat apabila pengamat menutup mata. Dengan kata lain, keberadaan warna hanya dapat dikenali apabila ketiga unsur tersebut saling berinteraksi. (Dameria, 2007, hlm. 10). Warna penting untuk menentukan suasana apa yang ingin disampaikan dalam perancangan Buku Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup.

Anatomi karakter dibuat menggambarkan sesuai dengan realitas yang sesungguhnya (Maliyya, dkk, 2024). Dengan pemahaman anatomi, ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan buku *Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup* menjadi lebih representatif dan dinamis, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami gerakan bela diri yang disajikan karena disesuaikan dengan struktur tubuh manusia.

Capoeira merupakan seni Afrika-Brasil yang memadukan unsur tarian, pertarungan, dan permainan dalam bentuk seni bela diri yang diiringi musik serta nyanyian dengan pola panggil dan jawab. Musik capoeira dihasilkan dari lima jenis instrumen yang berasal dari tradisi Afrika. Dalam sejarahnya, praktik capoeira sempat dinyatakan ilegal di Brasil pada periode 1889 hingga 1938, sehingga para praktisi mengalami penindasan dan diskriminasi. Capoeira kemudian diasosiasikan dengan kehidupan jalanan, perkelahian, serta dianggap sebagai bentuk kekacauan dan kriminalitas. Meskipun sering digambarkan sebagai gabungan permainan, pertarungan, dan tarian, istilah yang digunakan dalam bahasa Portugis untuk menggambarkan aktivitas capoeira umumnya merujuk pada konsep "bermain". Aktivitas memainkan alat musik disebut *tocar*, permainan yang bersifat menyenangkan dapat disebut *brincar*, sementara istilah yang paling umum digunakan adalah *jogar*, yang juga digunakan untuk menyebut aktivitas olahraga seperti tenis atau sepak bola. Secara esensial, permainan capoeira merupakan dialog antara serangan dan gerakan menghindar, disertai unsur akrobatik yang dilakukan mengikuti irama musik dengan gerakan yang elegan dan ekspresif. Banyak teknik capoeira dilakukan dalam posisi terbalik, seperti handstand atau headstand. Permainan ini berlangsung di dalam lingkaran (*roda*), di mana dua pemain berinteraksi di tengah,

sementara capoeirista lain bernyanyi, bertepuk tangan, dan memainkan alat musik. Dalam praktiknya, unsur tipu daya dan kecerdikan gerak menjadi nilai yang sangat dihargai (Delamond et al, 2017, hlm. 6).

Metode Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan desain komunikasi visual. Metode ini dipilih karena perancangan media visual memerlukan pemahaman mendalam terhadap konteks budaya, audiens, dan pesan yang akan disampaikan (Raihan, 2022). Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa metode, yaitu observasi terhadap kegiatan latihan UKM Capoeira Brasil Telkom University untuk memahami praktik capoeira, dinamika komunitas, serta karakter visual yang muncul; wawancara semi-terstruktur dengan pelatih dan pengurus UKM guna memperoleh informasi terkait sejarah, filosofi, serta tantangan dalam mengenalkan capoeira; penyebaran kuesioner kepada masyarakat umum dan praktisi capoeira untuk mengidentifikasi tingkat pengenalan dan minat terhadap capoeira; serta studi literatur yang bertujuan mengkaji teori capoeira, ilustrasi, warna, tipografi, dan desain komunikasi visual.

Teknis Analisis Data

Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan buku. Analisis matriks diterapkan untuk membandingkan buku ilustrasi seni bela diri yang sejenis. Sementara itu, pendekatan AISAS dan AIDA digunakan sebagai strategi komunikasi dan kreativitas visual, khususnya dalam upaya menarik perhatian serta minat audiens di era digital.

Objek Penelitian

Penelitian ini memusatkan kajian pada UKM Capoeira Brasil Telkom University (CBTel), yaitu unit kegiatan mahasiswa di Telkom University yang bergerak dalam bidang seni bela diri capoeira. UKM ini didirikan pada 30 September 2006 dan tergabung dalam jaringan internasional Capoeira Brasil Indonesia di bawah bimbingan Mestre Itaborá Ferreira. CBTel secara konsisten melaksanakan latihan rutin serta beragam kegiatan budaya dan pertunjukan, seperti roda, workshop, dan batizado. Keberadaan CBTel mencerminkan komunitas capoeira yang aktif di lingkungan akademik dan dijadikan

sebagai studi kasus dalam upaya memperkenalkan capoeira kepada masyarakat luas.

Data Khalayak Sasaran

Sasaran audiens buku ilustrasi ini mencakup masyarakat umum dan mahasiswa berusia 15–40 tahun yang memiliki keterbukaan terhadap budaya baru. Secara geografis, penelitian ini difokuskan pada wilayah Indonesia. Dari aspek psikografis, audiens dicirikan oleh tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, minat terhadap aktivitas olahraga dan seni bela diri, serta kebiasaan mengakses informasi melalui media digital. Karakteristik tersebut menjadi landasan dalam pemilihan gaya visual yang modern dan dinamis, serta strategi promosi yang memanfaatkan media sosial.

Analisis Produk Sejenis

Analisis matriks dilakukan terhadap dua buku bela diri, yaitu *Martial Art Basics Ju-Jitsu* karya Kevin Bell (2008) dan *Aikido and The Dynamic Sphere* karya A. Westbrook dan O. Ratti (1970). Hasil analisis menunjukkan bahwa buku Ju-Jitsu unggul pada konsistensi layout dan keterbacaan, namun lemah pada kekuatan ilustrasi dan variasi warna. Sebaliknya, buku Aikido memiliki ilustrasi yang kuat dan berkarakter, tetapi tata letak yang tidak konsisten dan dominasi teks membuat pesan visual kurang optimal.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas buku ilustrasi seni bela diri sangat dipengaruhi oleh keseimbangan antara unsur ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak. Kelemahan yang ditemukan pada buku-buku sebelumnya kemudian dijadikan landasan dalam perancangan buku *Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup*, yang menitikberatkan pada konsistensi visual, penggunaan ilustrasi semi-realistis, serta penyusunan layout yang mendukung kenyamanan membaca.dibaca.

Hasil Kuesioner dan Wawancara

Kuesioner melibatkan 131 responden yang terdiri dari masyarakat umum (79,4%) dan praktisi capoeira. Data menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat umum belum mengetahui capoeira secara mendalam. Informasi mengenai capoeira paling banyak diperoleh melalui media sosial, televisi, dan gim. Namun, sebanyak 76,4% responden non-capoeirista menyatakan tertarik untuk mempelajari capoeira lebih lanjut setelah diberikan penjelasan singkat mengenai aspek-aspeknya. Dari sisi praktisi capoeira, mayoritas responden menilai bahwa capoeira masih kurang dikenal di

Indonesia dan perlu diperkenalkan secara lebih luas kepada masyarakat. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan pengetahuan (*knowledge gap*) sekaligus peluang besar bagi media edukasi yang komunikatif dan visual.

Hasil wawancara dengan pelatih CBTel menegaskan bahwa capoeira tidak hanya dipahami sebagai seni bela diri, tetapi juga sebagai praktik budaya yang lahir dari sejarah perlawanan, musik, dan filosofi kehidupan. Unsur ginga dan musik berfungsi sebagai dasar gerak sekaligus sarana pembentukan mental, intuisi, dan karakter. Kejujuran dalam menyampaikan nilai-nilai capoeira dipandang sebagai aspek penting untuk menjaga keaslian dan esensi budayanya. Sementara itu, wawancara dengan ketua UKM mengungkapkan bahwa tantangan utama dalam memperkenalkan capoeira terletak pada rendahnya tingkat familiaritas masyarakat serta persepsi bahwa capoeira hanya dapat dipelajari oleh individu dengan kemampuan fisik tertentu. Di sisi lain, wawancara dengan praktisi percetakan memberikan masukan teknis terkait pemilihan material, perancangan layout, serta efisiensi dalam proses produksi buku.

1.1 Analisis SWOT

Hasil analisis SWOT mengindikasikan bahwa buku ilustrasi memiliki keunggulan pada daya tarik visual serta kemampuan menyampaikan informasi dasar tentang capoeira secara inklusif. Namun, buku ini masih terbatas dari segi kedalaman materi teknis. Peluang muncul dari tingginya minat masyarakat terhadap olahraga dan budaya baru, sedangkan ancaman berasal dari rendahnya konsistensi minat baca serta potensi kesalahpahaman dalam praktik gerakan capoeira tanpa bimbingan.

2. Konsep Perancangan

2.1 Konsep Pesan

Perancangan buku ilustrasi *Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup* didasarkan pada pandangan bahwa desain memiliki peran strategis dalam pelestarian dan pengenalan budaya melalui penyampaian nilai, identitas, dan estetika secara visual. Buku ini dirancang sebagai media edukasi visual untuk memperkenalkan capoeira kepada masyarakat umum di Indonesia, tidak hanya sebagai seni bela diri, tetapi juga sebagai praktik budaya yang mengandung sejarah, filosofi, musik, dan pembentukan karakter.

Pesan utama yang disampaikan adalah bahwa mempelajari capoeira dapat dilakukan dengan cara yang mudah, menyenangkan, dan bermakna. Strategi komunikasi mengacu pada model Harold Lasswell, dengan perancang sebagai komunikator, buku ilustrasi sebagai media utama, dan masyarakat usia 15–40 tahun sebagai audiens sasaran. Efek yang diharapkan meliputi efek kognitif berupa peningkatan pengetahuan tentang capoeira serta efek afektif berupa ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap nilai-nilai budaya capoeira.

2.2 Konsep Kreatif

Strategi kreatif perancangan menggunakan pendekatan AIDA (Attention, Interest, Desire, Action). Perhatian audiens dibangun melalui ilustrasi capoeira yang dinamis dengan warna hangat pada sampul dan isi buku. Minat dipertahankan melalui alur konten yang menggabungkan narasi singkat dengan ilustrasi gerakan, alat musik, dan tokoh capoeira. Keinginan audiens diarahkan melalui penonjolan nilai-nilai positif capoeira dan aktivitas komunitas, sementara tindakan diharapkan berupa penerimaan buku sebagai media pengenalan dan promosi capoeira.

Media utama berupa buku ilustrasi cetak berukuran A5 (15 × 21 cm). Media pendukung meliputi poster, stiker, tas serut, kaos, gantungan kunci, dan botol minum yang dirancang fungsional dan relevan dengan aktivitas latihan capoeira, serta didistribusikan melalui media sosial dan ruang publik.

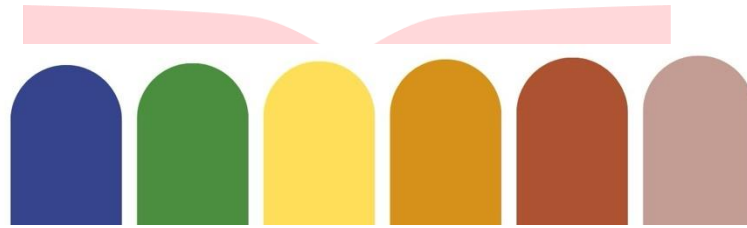
2.3 Konsep Visual

Konsep visual buku menekankan konsistensi dan keterbacaan. Warna yang digunakan didominasi *warm tone* untuk membangun kesan hangat, akrab, dan emosional yang selaras dengan karakter capoeira. Ilustrasi menggunakan gaya semi-realistis dengan teknik digital watercolor yang mampu merepresentasikan ritme, kelenturan gerak, dan suasana komunitas capoeira.

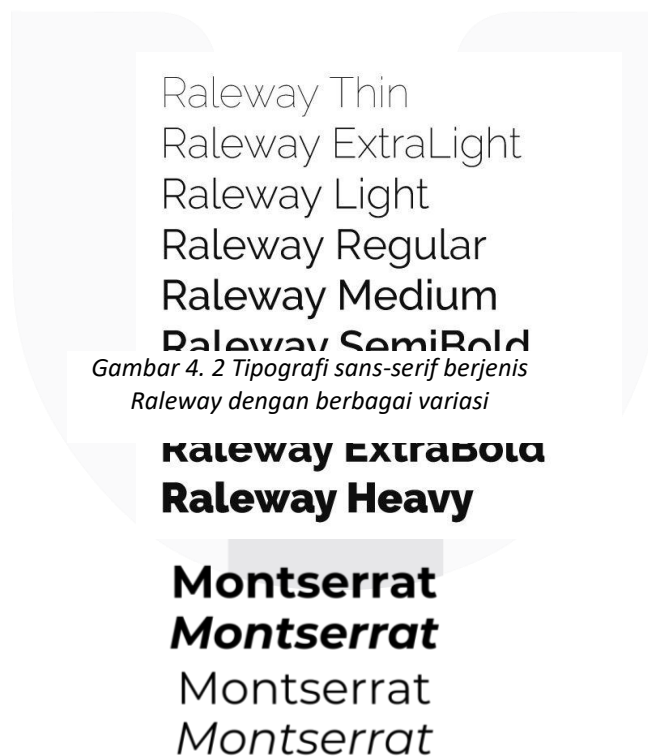
Tipografi menggunakan keluarga sans-serif, yaitu *Raleway* untuk judul dan subjudul serta *Montserrat* untuk teks isi, guna menciptakan kenyamanan membaca pada teks panjang. Tata letak dirancang dengan pemanfaatan *white space* secara optimal agar halaman tidak terasa padat dan perhatian pembaca terfokus pada ilustrasi dan informasi utama.

2.4 Hasil Rancangan

Hasil perancangan merupakan implementasi langsung dari konsep pesan, komunikasi, kreatif, dan visual. Buku ilustrasi menampilkan palet warna hangat yang konsisten, tipografi sans-serif yang mudah dibaca, serta layout terpusat dengan ruang kosong yang terkontrol. Ilustrasi dikembangkan melalui referensi anatomi menggunakan aplikasi pendukung dan model capoeirista untuk memastikan akurasi gerak, kemudian divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi manusia, objek, tumbuhan, dan suasana.

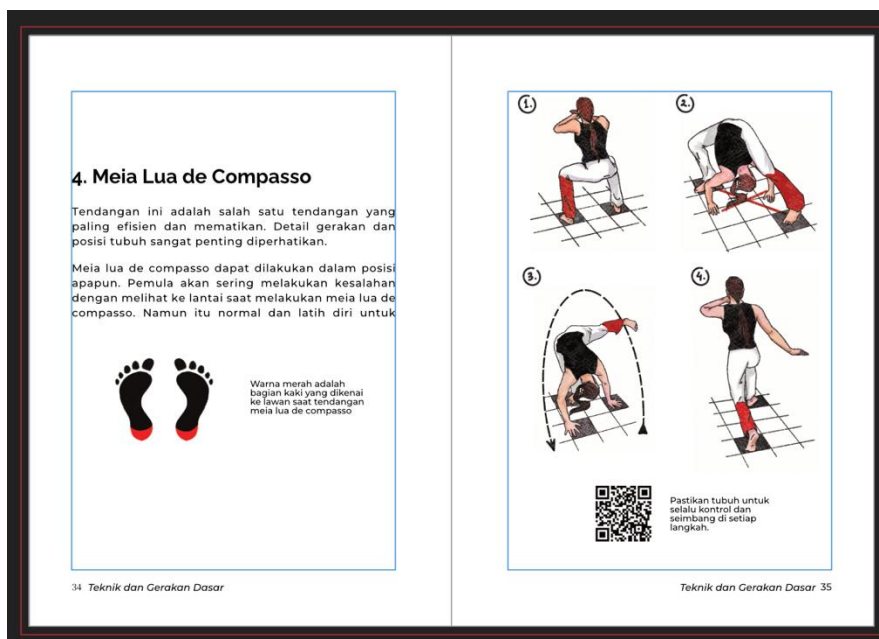


Gambar 4. 1 Palet Warna yang digunakan

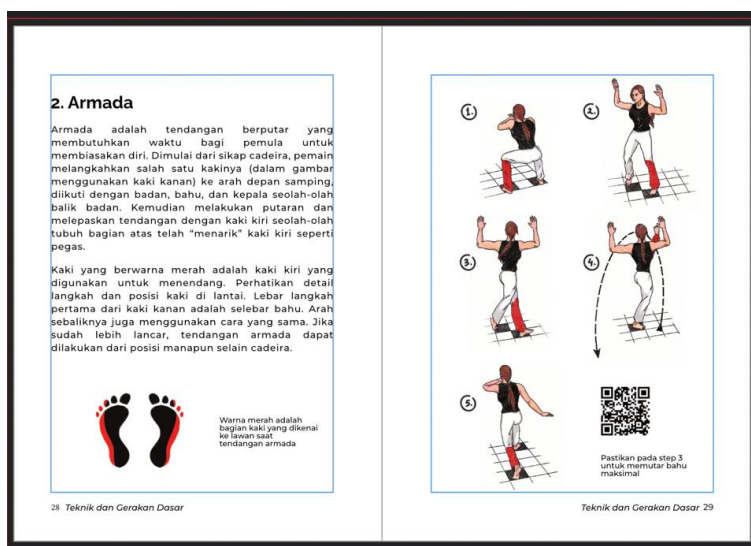


Gambar 4. 2 Tipografi sans-serif berjenis Raleway dengan berbagai variasi

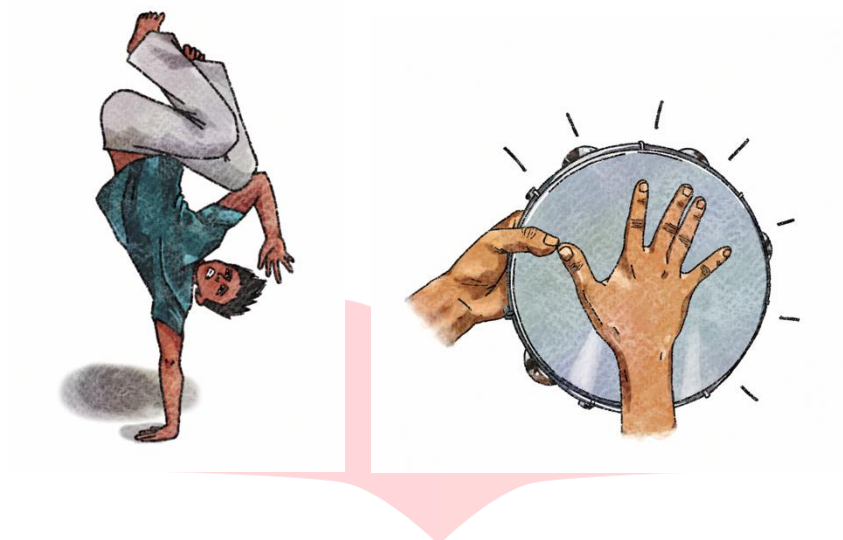
Gambar 4. 3 Tipografi sans-serif berjenis Montserrat dengan berbagai variasi



Gambar 4. 4 Tipografi dalam buku Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup



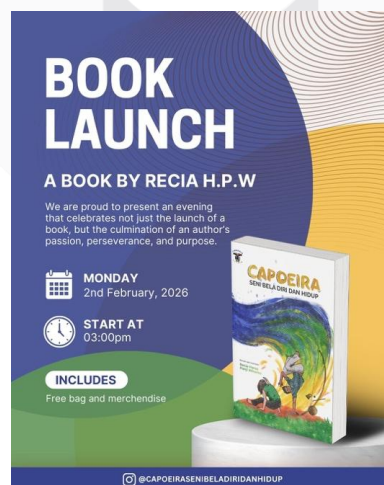
Gambar 4. 5 Layout yang digunakan dengan mempertimbangkan white space



Gambar 4. 6 Ilustrasi dalam Buku Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup

(Sumber: Recia Harap Panji Winarko, 2026)

Selain buku sebagai media utama, dirancang pula media pendukung berupa poster digital, stiker, gantungan kunci, tas serut, kaos latihan, dan botol minum sebagai sarana promosi dan penguatan identitas visual. Keseluruhan hasil perancangan ditujukan untuk menciptakan media pengenalan capoeira yang informatif, menarik, dan relevan bagi pembaca pemula.



(Sumber: Recia Harap Panji Winarko, 2026)

Gambar 4. 7 Poster



Gambar 4. 8 Gantungan Kunci dan Stiker

(Sumber: Recia Harap Panji Winarko, 2026)



Gambar 4. 9 Tas Serut



Gambar 4. 10 Kaos Latihan



Gambar 4. 11 Tumbler

(Sumber: Recia Harap Panji Winarko, 2026)

Kesimpulan dan Rekomendasi

Perancangan buku ilustrasi *Capoeira Seni Bela Diri dan Hidup* didasarkan pada rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap capoeira sebagai seni bela diri yang mengandung nilai sejarah, filosofi, musik, dan pembentukan karakter. Capoeira selama ini masih sering dipersepsikan secara terbatas sebagai aktivitas akrobatik atau tarian, sementara media literasi yang membahas capoeira secara komprehensif dan mudah diakses masih sangat terbatas.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur, ditemukan bahwa tingkat pengenalan masyarakat terhadap capoeira relatif rendah, namun terdapat minat yang cukup tinggi untuk mempelajarinya apabila disajikan melalui media visual yang informatif dan menarik. Temuan ini menunjukkan peluang bagi media komunikasi visual untuk berperan sebagai sarana edukasi dan apresiasi budaya. Buku ilustrasi dipilih sebagai media utama karena kemampuannya menyampaikan informasi secara komunikatif, khususnya dalam menjelaskan gerakan, suasana, dan nilai budaya capoeira yang sulit dipahami melalui teks semata. Pendekatan desain komunikasi visual

diterapkan melalui konsep pesan “Menarik dan bermakna, belajar mengenal capoeira tidak harus sulit”, yang diwujudkan dengan ilustrasi digital *water color*, penggunaan warna *warm tone*, tipografi sans-serif, serta tata letak yang memperhatikan *white space* untuk meningkatkan kenyamanan membaca.

Analisis produk sejenis, SWOT, dan matriks menjadi dasar dalam perancangan visual dan penyusunan konten, sehingga buku ini dirancang untuk menggabungkan kekuatan ilustrasi yang representatif dengan layout yang konsisten dan informatif. Buku tidak hanya menyajikan teknik dasar capoeira, tetapi juga mengintegrasikan aspek sejarah, filosofi, musik, dan suasana komunitas secara seimbang. Dengan demikian, buku ilustrasi ini berpotensi menjadi media pengenalan capoeira yang efektif, meningkatkan wawasan, serta menumbuhkan minat masyarakat terhadap capoeira sebagai olahraga, seni, dan bentuk pertukaran budaya.

Pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas kedalaman konten, seperti teknik lanjutan, filosofi tiap *grupo*, sistem tingkatan *corda*, serta etika dalam capoeira, guna menjangkau pembaca yang memiliki minat lebih mendalam. Selain itu, media ini dapat dikembangkan ke dalam format digital seperti e-book, platform interaktif, atau media sosial dengan integrasi elemen multimedia untuk memperluas jangkauan audiens. Dari sisi distribusi, kerja sama dengan komunitas capoeira, institusi pendidikan, dan lembaga kebudayaan disarankan untuk memperkuat fungsi buku sebagai media edukasi dan promosi budaya. Penelitian lanjutan juga perlu melakukan evaluasi langsung terhadap audiens untuk mengukur efektivitas buku dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan minat terhadap capoeira, sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain dan strategi komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Syarafa, C. Y. A., & Melga, B. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Tokoh Seni Rupa Indonesia Modern S. Sudjojono Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Afianti, R. N., Sastrosubroto, A. N., & Kusuma, P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Dalam Memperkenalkan Batik Bogor Kepada Kalangan Remaja Di Kota Bogor. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Assunção, M. R. (2004). *Capoeira: the history of an Afro-Brazilian martial art*. Routledge.
- White, A. W. (2011). *The elements of graphic design: space, unity, page architecture, and type*. Skyhorse Publishing, Inc.
- Kurniawan, S. Y., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan Realtime Board Game untuk Melestarikan Alat Musik Tradisional Jawa Tengah dengan Menggunakan Soundtrack dan Mechanics Tile Placement. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 19(2), 74-83.
- STRATA, T. A. S., & PERSADA, M. E. P. (2015). Pusat Pendidikan Desain Komunikasi Visual Modern di Yogyakarta.
- Dwiputra, Y. K., & Aryani, T. N. (2021). Analisis pengaruh ilustrasi pada kemasan “Kemripik” terhadap minat beli alumni SMA PL Servasius Bekasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 3(2), 1-9.
- Said, A. A., & Arifin, I. (2016). Dasar-Dasar Melukis Cat Air. *Tanra*, 3(2), 9-18.
- Dameria, A. (2007). Color basic: Panduan dasar warna untuk desainer dan industri grafika. *Jakarta: Link Match Graphic*.
- Natalie, Y., Nirwana, A., & Sukmaraga, A. A. (2025). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG PENTINGNYA PENAMPILAN DIRI BAGI REMAJA USIA 11-17 TAHUN. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 5(2), 19-37.
- Ruiz, E. (2020). Watercolorization in the Digital Landscape: Traditional Watercolor Painting Simulated in Computer Generated Art.
- ダイクス,ロバート, Dykes, Robert. (2021). Sans Forgetica: Font Readability Experimental Design. *仁愛大学研究紀要. 人間学部篇*, 19, 91-96.
- Apsari, D., & Putra, W. T. G. (2021). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak “Little Grey”. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 6(1), 1-25.
- Siswanto, A Riky. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius.
- Syarafa, C. Y. A., & Melga, B. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Tokoh Seni Rupa Indonesia Modern S. Sudjojono Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Raihan, Muhammad. (2022). Perancangan Visual Mini Album Kool N Kalm dari Darmajie Combo. Hlm 1.
- Delamont, Neil, dan Campos. (2017). *Embodying Brazil: An Ethnography of Diasporic Capoeira*. New York: Routledge.
- Maliyyaa, H., Fami, A., Paramita, A. G., & Valentina, S. D. (2024). Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix. *DeKaVe*, 17(1), 61-76.
- Afianti, R. N., Sastrosubroto, A. N., & Kusuma, P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Dalam Memperkenalkan Batik Bogor Kepada Kalangan Remaja Di Kota Bogor. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).