



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Makanan

2.1.1. Pengertian Makanan

Menurut KBBI makanan adalah segala sesuatu yang dapat dimakan (contohnya panganan, lauk-pauk, kue). Menurut DepKes (2004) makanan adalah kebutuhan pokok manusia agar dapat melangsungkan hidupnya selain sandang dan rumah. Selain mengandung nilai gizi, makanan merupakan media untuk berkembang biaknya kuman, terutama makanan yang mudah busuk dan mengandung air, serta protein yang tinggi. Juga ada kemungkinan lain masuknya bahan-bahan berbahaya seperti bahan kimia, sisa pestisida, debu, rambut dan lainnya yang dapat berpengaruh buruk bagi kesehatan konsumen.

2.1.2. Fungsi Makanan

Chandra (2006) mengatakan bahwa ada tiga fungsi makanan, antara lain:

1. Makanan sebagai sumber energi karena dapat menghasilkan panas yang merupakan suatu bentuk energi.
2. Makanan sebagai zat pembangun karena berguna untuk membangun jaringan tubuh baru, memelihara dan memperbaiki jaringan tubuh yang tua.

2.2. Bahan Makanan

Kusmayadi (2008) kualitas dari bahan makanan dapat dilihat melalui ciri-ciri fisik seperti berikut:

1. Bentuk
2. Warna
3. Kesegaran
4. Bau
5. Dan lainnya

Bahan makanan bisa dibilang baik jika terbebas dari kerusakan dan pencemaran, termasuk oleh bahan kimia.

2.3. Higiene Sanitasi Makanan

2.3.1. Pengertian Higiene Sanitasi Makanan

DepKes RI (2004) mengatakan bahwa sanitasi atau haigiene merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk melindungi, memelihara, dan meningkatkan kesehatan dengan memelihara dan melindungi kebersihan subyeknya.

2.3.2. Aspek Sanitasi Makanan

DepKes RI (2004) menyatakan bahwa ada empat aspek sanitasi makanan, antara lain:

1. Kontaminasi

2. Keracunan
3. Pembusukan
4. Pemalsuan

2.3.3. Penyehatan Makanan

Menurut Depkes (2000) penyehatan makanan merupakan upaya untuk mengendalikan faktor yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan seperti tempat, peralatan, orang dan makanan.

2.4. Makanan Jajanan

2.4.1. Pengertian Makanan Jajanan

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK/VII/2003 makanan jajanan merupakan makanan dan minuman olahan oleh pengrajin makanan di sebuah tempat yang disajikan sebagai makanan atau minuman siap santap selain yang disajikan oleh rumah makan, jasa boga, dan hotel. (hlm. 2)

2.4.2. Jenis Makanan Jajanan

Menurut Widyakarya Nasional Pangan dan Gizi (1998) jenis makanan jajanan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu:

1. Makanan jajanan panganan, contohnya kue-kue kecil, roti, pisang goreng, dan sebagainya.

2. Makanan jajanan diporsikan (menu utama), contohnya pecel, mie bakso, nasi goreng, dan sebagainya.
3. Makanan jajanan minuman, contohnya *ice cream*, es campur, jus, dan sebagainya.

2.4.3. Jenis Penjaja Makanan Jajanan

Menurut Widyakarya Nasional Pangan dan Gizi (1998) jenis penjaja makanan jajanan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu:

1. Penjaja diam, makanan yang dijual pada warung-warung yang lokasinya tetap sepanjang hari.
2. Penjaja setengah diam, mereka yang berjualan dengan cara menetap di satu tempat pada waktu tertentu.
3. Penjaja keliling, mereka yang berjualan dengan cara berkeliling dan tidak memiliki tempat mangkal tertentu.

2.4.4. Syarat Higiene Sanitasi Makanan Jajanan

Berikut syarat higiene sanitasi makanan jajanan berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 942/Menkes/SK/VII/2003 tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Makanan Jajanan:

1. Penjamah makanan jajanan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Tidak menderita penyakit mudah menular, misalnya: batuk, pilek, influenza, diare, penyakit perut sejenisnya.
- b. Menutup luka (pada luka terbuka/bisul atau luka lainnya).
- c. Menjaga kebersihan tangan, rambut, kuku dan pakaian.
- d. Memakai celemek dan tutup kepala.
- e. Mencuci tangan setiap kali hendak menangani makanan.
- f. Menjamah makanan harus memakai alat/perengkapan atau dengan alas tangan.
- g. Tidak sambil merokok, menggaruk anggota badan (telinga, hidung, mulut atau bagian lainnya).
- h. Tidak batuk atau bersin dihadapan makanan jajanan yang disajikan dan atau tanpa menutup.

2. Peralatan

Dilarang menggunakan peralatan untuk kedua kalinya (khusus yang dibuat hanya untuk satu kali pakai). Persyaratan higien sanitasi untuk peralatan yang digunakan sebagai pengolah dan penyajian makanan adalah sebagai berikut:

Peralatan yang sudah dipakai dicuci dengan air bersih dan sabun; lalu dikeringkan dengan pengering/lap bersih; peralatan yang sudah bersih disimpan di tempat bebas pencemaran.

3. Air, Bahan Makanan, Bahan Tambahan dan Penyajian:
 - a. Air yang digunakan harus air yang memenuhi standar dan Persyaratan Higiene Sanitasi yang berlaku (air bersih maupun air minum).
 - b. Semua bahan makanan yang digunakan bermutu baik. Sedangkan bahan olahan dalam kemasan yang diolah menjadi makanan jajanan tidak kadaluwarsa, cacat maupun rusak.
 - c. Bahan tambahan makanan yang digunakan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
 - d. Bahan makanan dan bahan tambahan makanan jajanan siap saji disimpan terpisah.
 - e. Bahan makanan yang cepat rusak disimpan dalam wadah yang terpisah.
 - f. Jajanan yang disajikan menggunakan tempat/alat perlengkapan yang bersih dan aman bagi kesehatan serta memenuhi persyaratan sebagai berikut:
 - 1.) Terbungkus atau tertutup; berada dalam alam keadaan bersih; dan tidak mencemari makanan dan pembungkus dilarang ditiup.

2.) Makanan jajanan yang diangkut, harus dalam keadaan tertutup atau terbungkus dan dalam wadah bersih; dan terpisah dari bahan mentah yang dapat menimbulkan pencemaran.

3.) Bila makanan jajanan yang siap disajikan dan telah lebih dari enam jam masih dalam keadaan baik, harus diolah lagi sebelum disajikan.

4. Sarana Penjaja Kontruksi:

Sarana penjaja dibuat sehingga dapat melindungi makanan dari pencemaran dan memenuhi persyaratan sebagai berikut:

a. Mudah dibersihkan

b. Tersedia tempat untuk:

1.) Air bersih

2.) Menyimpan bahan makanan

3.) Menyimpan makanan jadi/siap disajikan

4.) Tempat cuci (alat, tangan, bahan makanan)

5.) Tempat sampah

c. Makanan yang dijajakan terhindar dari debu dan pencemaran.

(hlm. 3-5)

2.5. Peranan Makanan Sebagai Media Penularan Penyakit

Sihite (2000), makanan memiliki peran dan hubungan dengan penyakit:

1. Agen

Makanan sebagai agen penyakit, seperti contohnya: jamur *Aspergillus* yang diketahui dapat ditemukan dimana-mana dan dapat tumbuh pada semua substrat (buah busuk, sayuran, biji-bijian, roti, dan sebagainya).

2. Vehicle

Makanan sebagai pembawa penyebab penyakit, seperti contohnya: bahan kimia yang ikut termakan bersama makanan. Makanan yang dicemari oleh zat-zat yang membahayakan kehidupan.

3. Media

Makanan sebagai media penyebab penyakit, seperti contohnya: kontaminasi dengan jumlah kecil, namun jika dibiarkan dapat berkembang dan bisa menyebabkan wabah serius.

2.6. Keracunan Makanan

Menurut Chandra (2006) ada dua faktor yang bisa menyebabkan makanan menjadi berbahaya bagi penyantapnya, yaitu:

1. Kontaminasi:

- a. Parasit, contohnya: cacing dan amuba
- b. Golongan mikroorganisme, contohnya *salmonella* dan *shigella*

- c. Zat kimia, contohnya: bahan pengawet dan pewarna
 - d. Bahan-bahan radioaktif, contohnya: kobalt dan uranium
 - e. Toksin atau racun yang dihasilkan oleh mikroorganisme, contohnya: *stafilokokus*
2. Makanan yang pada dasarnya mengandung zat berbahaya, namun tetap dikonsumsi manusia dikarenakan oleh ketidaktahuan:
- a. Secara alami telah mengandung racun, contohnya: singkong, ikan
 - b. Sebagai media pengembangbiakan sehingga menghasilkan racun, contohnya: kasus keracunan makanan akibat bakteri
 - c. Sebagai perantara penyakit, contohnya: *typhoid abdominalis*

DepKes RI (1994) timbulnya gejala suatu penyakit akibat makanan yang terkontaminasi. Makanan sebagai penyebab keracunan biasanya tercemar oleh unsur-unsur fisika, mikroba, maupun kimia dalam dosis membahayakan. Hal ini disebabkan oleh tidak memperhatikan kaidah higien sanitasi makanan dan pengelolaan makanan yang tak memenuhi persyaratan kesehatan. Penyebabnya diantara lain:

1. Bahan makanan alami: adanya makanan yang mengandung racun secara alami seperti contohnya jamur racun, ikan buntal, dan sebagainya.

2. Infeksi mikroba: adanya bakteri yang masuk ke dalam tubuh lewat saluran pencernaan.
3. Racun/toksin: adanya racun atau toksin yang dengan jumlah membahayakan.
4. Kimia: adanya bahan berbahaya yang masuk ke tubuh dalam jumlah membahayakan seperti contohnya Arsen, Antimon, dan sebagainya.
5. Alergi: adanya bahan allergen dalam makanan yang menimbulkan reaksi kepada orang-orang rentan alergi seperti contohnya udang, tongkol, dan sebagainya.

2.7. Bahan Tambahan Pangan (BTP)

2.7.1. Pengertian Bahan Tambahan Pangan

Menurut Saparinto (2006) bahan tambahan panganan merupakan bahan yang sengaja ditambah ke dalam makanan dengan jumlah tertentu, terlibat dalam proses olahan, pengemasan, dan penyimpanan. Bahan ini bertujuan untuk memperbaiki bentuk, warna, rasa, tekstur, dan memperpanjang masa simpan. Bahan ini bukanlah bahan utama pembuat makanan.

2.7.2. Penggunaan Bahan Tambahan Pangan

Cahyadi (2008) bahan tambahan pangan dapat dibenarkan penggunaannya apabila:

1. Digunakan untuk mencapai tujuan penggunaan dan pengolahan.

2. Tidak digunakan untuk menyembunyikan bahan pangan yang tidak memenuhi persyaratan.
3. Tidak digunakan untuk menyembunyikan cara olah yang bertentangan.
4. Tidak digunakan untuk menyembunyikan bahan pangan yang rusak.

2.8. Buku untuk Anak

2.8.1. Pengertian Buku

Menurut KBBI (2018) buku merupakan lembaran kertas berjilid, berisi tulisan maupun kosong. Buku kanak-kanak adalah buku yang diperuntukan untuk anak-anak. Priyono (2006) pemilihan buku yang baik adalah pemilihan dari fisik dan kemudian kebutuhan yang disesuaikan dengan perkembangan anak (kognitif dan visual). (hlm. 3)

2.8.2. Peranan dan Kegunaan Buku

Menurut Greene dan Petty (1981), ada beberapa peranan dan kegunaan buku, yaitu:

1. Mencerminkan sudut pandang yang modern tentang pengajaran.
2. Menyajikan sumber pokok masalah yang kaya, bervariasi dan mudah dibaca. Sesuai dengan minat serta kebutuhan anak.
3. Menyediakan sumber yang tersusun serta bertahap mengenai keterampilan.
4. Menyajikan metode-metode pengajaran untuk memotivasi.

Lalu mereka melanjutkan bahwa ada beberapa 10 kriteria buku yang baik, yaitu:

1. Harus menarik minat anak.
2. Harus memberi motivasi kepada para siswa.
3. Harus memuat ilustrasi yang menarik.
4. Harus mempertimbangkan aspek-aspek linguistik agar sesuai dengan kemampuan penggunanya.
5. Isi harus berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya.
6. Harus dapat menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas anak yang menggunakannya.
7. Harus tegas dan menghindari konsep yang samar-samar.
8. Harus mempunyai sudut pandang yang jelas.
9. Harus mampu memberi pemantapan serta penekanan nilai-nilai anak, maupun orang dewasa.
10. Harus dapat menghargai pribadi anak.

2.8.3. Jenis Buku

Menurut Campbell, Martin dan Fabos (2012) buku dibagi menjadi 7 jenis, yaitu:

1. *Trade books:*

Biasanya buku-buku ini berjenis *softcover* maupun *hardcover*. Ditujukan untuk anak-anak hingga orang dewasa. Contoh *trade books* ialah *graphic novels*, *comics*, buku-buku fiksi maupun non fiksi, literature, seni, hobi, dan *travel*.

2. *Professional books:*

Jenis buku ini dibagi menjadi beberapa topik yaitu bisnis, hukum, medis, dan lainnya yang memiliki segmen kecil. Biasanya jenis buku ini dijual *online* melalui internet.

3. *Textbooks:*

Jenis buku ini berperan sebagai alat ajar dan perintah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa serta pendidikan. Jenis buku ini digolongkan menjadi buku pelajaran sekolah, kuliah, maupun kejuruan.

4. *Mass market paperbacks:*

Jenis buku ini biasanya dijual di supermarket, bandara, apotek, atau juga toko buku. Contoh dari jenis buku ini adalah novel.

5. *Religious books:*

Jenis buku ini membahas seputar perang, kedamaian, kemiskinan, ras, gender serta tanggung jawab sebagai warga negara, sehingga jenis buku ini tidak hanya alkitab.

6. *Reference books:*

Jenis buku ini antara lain kamus, atlas, ensiklopedia, kalender, serta beberapa buku bervolume yang memiliki hubungan dengan pekerjaan, maupun perdagangan (hukum dan medis). Jenis buku ini memiliki pasar yang luas.

7. *Textbooks:*

Jenis buku ini dicetak untuk lingkup yang kecil di dalam satu jurusan seperti sejarah seni, literatur, filosofi, dan lain-lain. Jenis buku ini memiliki pasar terendah. (hlm. 295-301)

2.8.4. Pengertian *Activity*

Activity yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia dari Kamus Terjemahan bahasa Indonesia adalah aktivitas. Menurut KBBI (2008), aktivitas adalah sebuah kegiatan, kesibukan, dan keaktifan (hlm. 32). Menurut Mulyono (2001) aktivitas merupakan “kegiatan” atau “keaktifan”. Segala sesuatu yang dilakukan, maupun kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik, maupun non-fisik, adalah suatu aktivitas (hlm. 26).

2.8.5. Activity Book

Illia (2017) mengatakan, bahwa dengan menggunakan metode interaktif, dapat membantu anak untuk mencapai hasil edukasi yang modern serta membantu proses pembelajaran sehingga dapat dipastikan bahwa anak dapat terlibat di dalam proses kognitif. Berikut ini metode interaktif yang ada:

1. Tugas kreatif
2. Permainan (*role-play*, imitasi, dan pengembangan permainan)
3. Mengundang *expert*
4. Proyek sosial
5. Penggunaan material baru
6. Menyelesaikan masalah (peta asosiatif, *brain-storming*, dan analisa kasus)

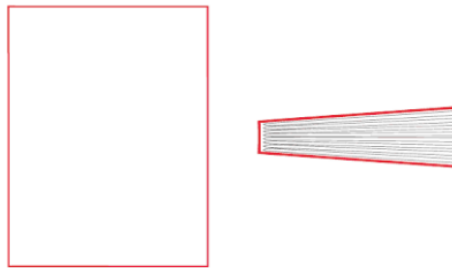
Pada kesempatan kali ini, penulis menambahkan tugas kreatif dan permainan di dalam buku agar anak dapat dengan mudah mencapai hasil yang baik sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan bahwa pembelajaran interaktif dapat membantu anak tidak hanya dengan menambah wawasan, namun juga dapat mengingatnya dalam jangka periode yang lama.

2.8.6. Penjilidan

Menurut Evans (2008), ia berpendapat bahwa penjilidan dibagi menjadi sembilan jenis, yaitu:

1. *Perfect Binding*

Teknik penjilidan dengan mengumpulkan kertas menjadi tumpukan dan pada pinggir kertas diberi lem. Barulah ditempel sampul ketika lem masih panas.

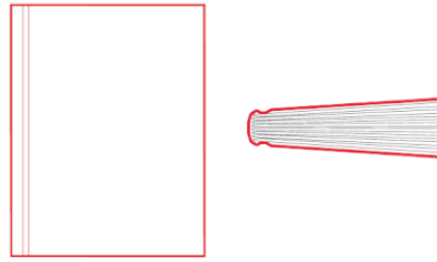


Gambar 2.1. *Perfect Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

2. *Case Binding*

Teknik penjilidan dengan cara menempelkan sampul di bagian akhir kertas awal halaman dan akhir dari tumpuan kertas.

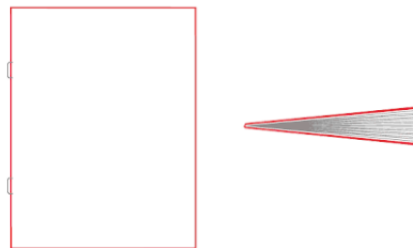


Gambar 2.2. *Case Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

3. *Saddle Stitch Binding*

Teknik penjilidan dengan cara menjahit di sepanjang pinggir punggung tumpukan kertas yang di bagian depannya telah diberikan sampul.

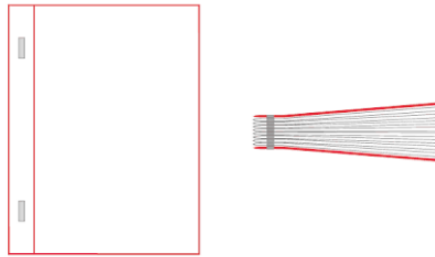


Gambar 2.3. *Saddle Stitch Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

4. *Side Stitch Binding:*

Teknik penjilidan dengan cara menjahit di sepanjang pinggir tumpukan kertas yang di bagian depannya telah diberikan sampul.

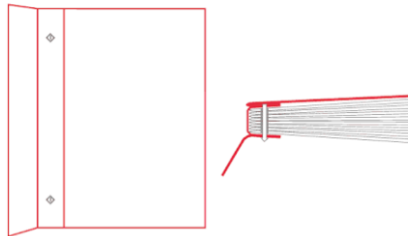


Gambar 2.4. *Side Stitch Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

5. *Screw and Post Binding:*

Teknik penjilidan dengan cara membolongi dua titik di bawah dan samping beserta sampul lalu disatukan dengan mur dan skrup.

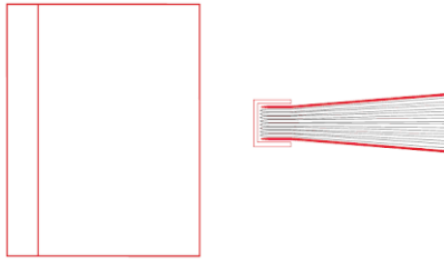


Gambar 2.5. *Screw and Post Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

6. *Tape binding:*

Teknik penjilidan dengan cara menstaples tumpukan kertas dan ditutupi selotip atau lakban untuk menutupi staples.

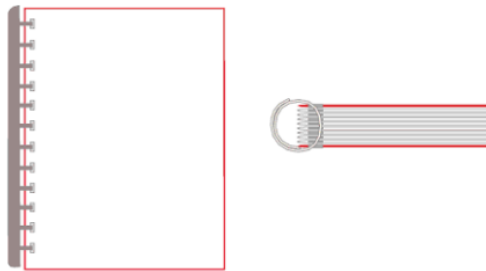


Gambar 2.6. *Tape Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

7. *Plastic comb binding:*

Teknik penjilidan dengan menggunakan alat jilid buku berbahan plastik. Digunakan mesin untuk melubangi kertas di titik yang sudah ditentukan dan lalu dipasanglah alat jilid tersebut.

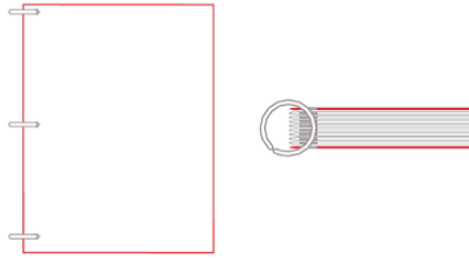


Gambar 2.7. *Plastic Comb Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

8. *Ring binding:*

Teknik penjilidan dengan cara menggunakan kawat yang melingkar untuk mengaitkan tumpukan kertas.

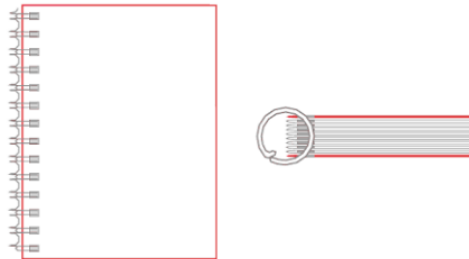


Gambar 2.8. *Ring Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

9. *Spiral and double loop binding:*

Teknik penjilidan dengan cara membolongi tumpukan kertas dan sampul lalu dipasangkan ring.



Gambar 2.9. *Ring Binding*

(Sumber: Evans, *Folds*, 2008, hlm. 80)

2.9. Perancangan Buku

2.9.1. Bagian Buku

Menurut Suwarno (2011), bagian-bagian buku adalah sebagai berikut:

1. Sampul

Merupakan bagian buku paling depan dan memiliki fungsi sebagai pelindung. Menyajikan judul, nama penulis, publikasi, penerbit, dan disertai oleh gambar grafis. Tersusun dari beberapa bagian:

- a. Sampul depan: tampilan depan buku
- b. Sampul belakang: tampilan belakang buku
- c. Punggung buku: biasa terdapat pada buku yang tebal (pelindung ketebalan buku)
- d. Endorsement: testimony yang ada di sampul belakang
- e. Lidah cover: dibuat untuk estetika

2. Halaman *Preliminaries*

Halaman pendahuluan yang terletak di antara isi buku dan sampul.

Tersusun dari beberapa bagian:

- a. Halaman judul: berisi judul, pengarang, penerjemah, serta penerbit

- b. Halaman kosong: halaman untuk mencantumkan undang-undang (hak cipta)
- c. Catatan hak cipta: memuat judul, penulis, pemilik hak cipta, serta tim publikasi
- d. Halaman tambahan: berisi kata pengantar
- e. Daftar isi

3. Isi

Membahas tentang informasi inti dari buku. Tersusun dari beberapa bagian:

- a. Pendahuluan: alasan permasalahan yang diangkat
- b. Judul bab: terdiri dari beberapa bab, setiap bab membahas topiknya tersendiri
- c. Alinea: tempat penulis menuliskan isi
- d. Rincian: penjelasan dari objek yang dibahas
- e. Kutipan-kutipan
- f. Ilustrasi
- g. Judul lelar: informasi judul buku, bab, dan pengarang. Biasanya berada di atas atau bawah teks

- h. Inisial: penegasan awalan huruf atau kalimat dengan cara mencetak besar dan tebal sebuah huruf

4. Postmilitary

Bagian untuk menutup isi buku, terletak di antara sampul belakang dan bagian utama. Tersusun dari beberapa bagian:

- a. Catatan penutup: tempat untuk menambah ringkasan, materi, atau informasi.
- b. Daftar isi
- c. Lampiran
- d. Indeks: daftar istilah yang ada di dalam buku
- e. Daftar pustaka
- f. Biografi penulis (hlm. 77)

2.9.2 Pendekatan Desain Buku

Menurut Haslam (2006) ada beberapa pendekatan desain buku antara lain:

1. *Documentation* (dokumentasi):

Dokumentasi menyimpandan menjaga informasi lewat gambar maupun tulisan. Proses ini merupakan akar dari gambar dan penulisan. Tanpa dokumentasi, tidak akan ada desain grafis (buku, majalah, poster, koran, website, dan lain-lainnya).

2. *Analysis* (analisis):

Di dalam setiap desain buku, terdapat pemikiran yang analitik. Desainer beroperasi secara analitik untuk mencari cara untuk memilah konten ke dalam bagian yang lebih kecil, ataupun memecah bagian agar menjadi lebih kecil untuk memperjelas seluruh konten.

3. *Expression* (ekspresi):

Dengan memvisualisasikan emosi dan posisi pengarang buku, motivasi ekspresi untuk mendesain akan muncul. Proses ini melihat konten sebagai titik awal bagaimana interpretasi desain tersusun. Bagi beberapa desainer, hal ini menjadi masalah karena objektivitas bisa berkurang dan rentan terhadap kemauan desain sendiri.

4. *Concept* (konsep):

“*Big idea*” atau ide besar ditemukan lewat pendekatan konseptual yang mengarah kepada desain untuk bisa mengangkat pesan yang ingin disampaikan. Hal ini biasanya kreatif, dan menghibur, namun tetap harus bisa menyampaikan pesan dengan baik yang secara bersamaan beriringan dengan gambar maupun permainan kata. (hlm. 23-27)

2.9.3 *Layout*

Menurut Ambrose (2011) *layout* merupakan peletakan elemen desain dengan menggunakan ruang yang ditempati dan disesuaikan dengan keseluruhan estetika. Tujuan utama *layout* adalah agar elemen desain dapat ditempatkan dengan baik sehingga desain bisa dikomunikasikan dengan baik kepada audiens. Desain akan

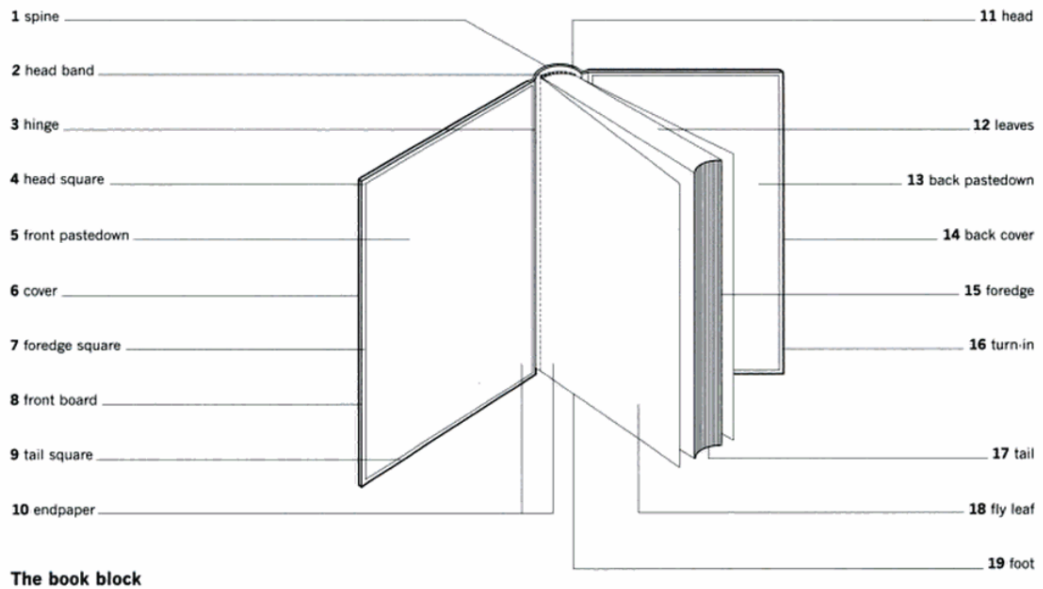
dapat dikomunikasikan dengan baik di *prints*, maupun media elektronik dengan layout yang baik. *Grid system* dibutuhkan untuk membuat *layout*. (hlm. 9)

Menurut Haslam (2006) *layout* termasuk salah satu komponen bagian dalam sebuah buku. Komponen-komponen yang dimaksud adalah:

1. *Portrait*: format dengan tinggi melebihi lebar
2. *Landscape*: format dengan lebar melebihi tinggi
3. *Page height and width*: ukuran kertas
4. *Verso*: halaman kiri buku, biasanya halaman genap
5. *Simple page*: satu daun kertas
6. *Double page spread*: dua halaman dengan konten yang bersambung melewati *gutter*. Dimaksudkan untuk menjadi satu halaman
7. *Head*: atas buku
8. *Recto*: halaman kanan buku, biasanya halaman ganjil
9. *Fore edge*: ujung depan buku
10. *Foot*: bawah buku
11. *Gutter*: bagian tengah *margin* buku
12. *Folio stand*: garis penanda letak halaman buku
13. *Title stand*: garis penanda letak judul

14. *Head margin*: batas atas halaman
15. *Interval*: ruang *vertical* yang kosong sebagai pemisah *column*
16. *Binding margin*: batasan antara isi halaman dan *binding* buku
17. *Running head stand*: garis penanda letak *heading* di kanan atas setiap halaman
18. *Picture unit*: pembagian *column* yang dibagi melalui *baseline* dan dipisahkan *dead line*
19. *Dead line*: ruang kosong antar *picture unit*
20. *Measure*: lebar *column*
21. *Baseline*: garis penanda letak tulisan
22. *Column*: ruang berbentuk persegi sebagai tempat isi teks
23. *Foot margin*: batas bawah isi halaman
24. *Shoulder*: batasan paling luar isi
25. *Columns depth*: tinggi *column*
26. *Character per line*: banyak huruf dalam satu baris

27. *Gatefold*: halaman yang lebih besar dari halaman lain, dilipat sehingga besarnya sama dengan halaman dalam buku yang lainnya. (hlm. 21)



Gambar 2.10. Anatomi Buku

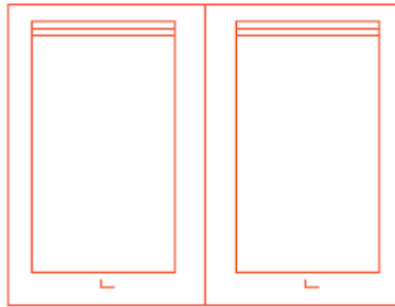
(Sumber: Haslam, *Book Design*, 2006, hlm. 20)

2.9.4. *Grid*

Menurut Tondreau (2009) sebuah grid dapat diisi dengan teks dan gambar dengan memberikan *emphasis* pada informasi yang ingin disampaikan. *Grid* adalah sebuah alat yang penting karena dapat membantu untuk memberi keseimbangan pada perancangan sebuah *layout*. Menurutny *grid* dibagi menjadi empat yaitu:

1. *Single column grid*:

Biasanya digunakan untuk tulisan yang beruntun seperti *essay*, laporan, dan buku. Poin utama pada *grid* ini berada di tengah.

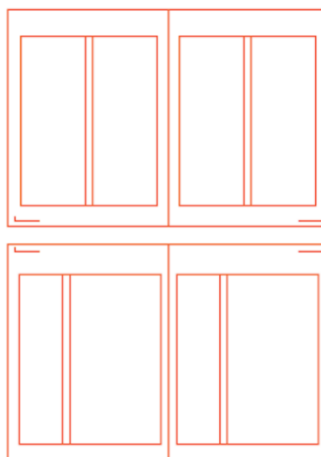


Gambar 2.11. *Single Column Grid*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 11)

2. *Two column grid:*

Digunakan untuk mengontrol tulisan dengan jumlah untuk mempresentasikan informasi yang berbeda-beda di setiap kolomnya. Proporsi idealnya adalah ketika satu kolom lebih lebar dari kolom lainnya.

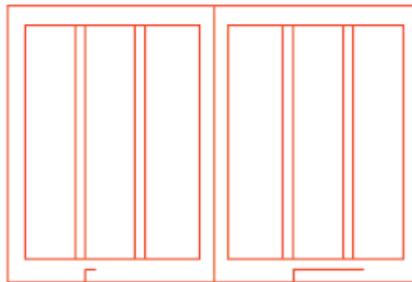


Gambar 2.12. *Two Column Grid*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 11)

3. *Multicolumn grid:*

Kolom ini lebih memberikan fleksibilitas daripada *single column* atau *double column*. Kolom dari jenis *grid* ini memiliki lebar yang bervariasi dan berguna untuk digunakan pada majalan dan *website*.

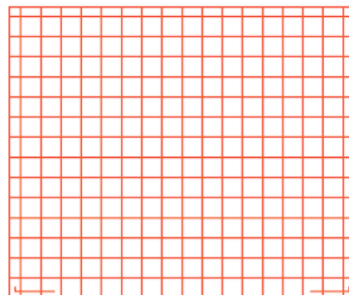


Gambar 2.13. *Multicolumn Grid*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 11)

4. *Modular grids:*

Disebut *grid* yang paling baik untuk mengontrol informasi yang kompleks. Jenis kolom ini mengkombinasikan kolom vertikal dan horizontal dan disusun menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.

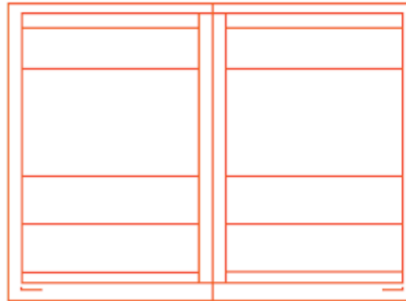


Gambar 2.14. *Modular Grids*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 11)

5. *Hierarchical grids:*

Grid ini membagikan halaman menjadi zona-zona. Kebanyakan jenis *grid* ini dikomposisikan dengan kolom horizontal. (hlm. 11-12)



Gambar 2.15. *Hierarchical Grid*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 11)

2.9.5. *Margin*

Landa (2011) mengatakan bahwa *margin* adalah sebuah format yang berguna untuk menentukan batasan pada buku mulai dari menentukan ruang kosong yang ada pada bagian atas, bawah, kiri, dan kanan. Fungsinya adalah untuk membingkai konten tipografi yang juga berfungsi sebagai penentu area efektif buku beserta batasannya. Contoh penggunaan margin pada buku ialah pada majalah, laporan, dan buku. Ada beberapa pertimbangan untuk membuat margin, yaitu sebagai berikut:

1. Margin sebagai alat penyedia konten terbaik
2. Legibilitas
3. Stabilitas
4. Penentu proporsi demi menghasilkan harmoni buku

5. Tampilan visual yang sesuai dan diinginkan
6. Margin simetris atau asimetris. (hlm. 161-162)

2.9.6. Tipografi

Squire (2007), tipografi adalah sebuah susunan penulisan huruf dan kata dalam bentuk tertentu untuk mendukung informasi yang akan disampaikan. Menurut Samara (2007), terdapat berbagai jenis huruf yang berbeda, antara lain:

1. *Oldstyle*

Memiliki perbedaan ketebalan pada garis seperti menggunakan kuas atau pen. Huruf kecilnya memiliki celah pendek pada ujung dan badannya, dan setiap ujungnya berbentuk seperti buah pir.

2. *Transitional*

Tebal garis huruf terlihat lebih kontras, garis tengah huruf menjadi lebih vertikal, tinggi huruf bertambah, *serif* lebih tajam, dan kaki huruf menuju ke *serif* lebih halus.

3. *Modern*

Tebal garis huruf terlihat lebih kontras, huruf terlihat kaku, dan ujung huruf dibuat membulat.

4. *Sans serif*

Tebal huruf sama rata dan lebih detil. *Serif* dihilangkan dan terlihat lebih sederhana.

5. *Slab serif*

Dibuat lebih tebal dari *sans serif*, namun diberikan bentuk yang kaku pada *serifnya*. Huruf ini cenderung lebih besar dari huruf umumnya.

6. *Graphic*

Berbentuk ekspresif, namun tak dapat digunakan pada teks panjang. Contoh dari huruf ini adalah *fancy*, *script*, dan huruf-huruf kompleks yang dibuat dari tulisan sendiri maupun gambar.

2.9.7. Ilustrasi

Viola dan Groller (2005) berpendapat ilustrasi dapat dibuat dengan mengikuti prinsip desain yaitu komposisi *layout*, kontras, kombinasi warna dan keseimbangan (hlm. 20). Menurut Fariz (2009), ilustrasi adalah ekspektasi yang bersifat tidak nyata atau maya, namun tidak berbeda jauh dengan imajinasi. Ilustrasi juga memiliki gayanya masing-masing. Menurut Gumelar (2012) berikut ini merupakan gaya ilustrasi:

1. Realisme:

Gaya ilustrasi yang mirip dengan aslinya.

2. Kartunisme:

Gaya ilustrasi yang terlihat santai dan lucu.

3. Semi realisme:

Gaya campuran realisme dan kartunisme.

4. Seni murni:

Gaya ilustrasi yang tercipta dari gabungan pikiran pelukis dan menuangkan ke dalam bentuk gambar tanpa mengikuti peraturan ilustrasi yang ada. Jenis ini biasanya terlukis secara abstrak maupun dekoratif.

2.9.7.1. Tujuan Ilustrasi

Putra dan Lakoro (2012) tujuan dari ilustrasi adalah untuk menghias suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi lainnya.

2.9.7.2. Fungsi Ilustrasi

Berikut fungsi ilustrasi yang dapat disimpulkan menurut Putra dan Lakoro (2012):

1. Fungsi deskriptif:

Sebagai pengganti dari penjelasan verbal agar dapat dengan lebih mudah dipahami.

2. Fungsi ekspresif:

Sebagai cara untuk mengekspresikan suatu situasi, perasaan, atau pemikiran menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami dengan lebih nyata.

3. Fungsi analitik:

Menyajikan secara terperinci bagian dari suatu benda atau proses agar lebih mudah dimengerti.

4. Fungsi kualitatif:

Berbentuk tabel, daftar, grafik, kartus, gambar, foto, simbol, dan sketsa.

2.9.7.3. Penempatan Objek Gambar pada Buku

Berikut penempatan objek gambar pada buku menurut Bang (2012):

1. Permukaan halus, rata dan berbentuk horizontal memberikan kesan stabilitas dan tenang:

Manusia bisa merelasikan bentuk dengan permukaan bumi atau garis yang horizontal. Dikatakan bahwa manusia paling stabil ketika berada di posisi ini karena diartikan bahwa manusia tidak akan bisa jatuh ke bawah.

2. Bentuk vertikal terkesan lebih bersemangat dan aktif:

Bentuk vertikal tidak mengikuti arah gravitasi bumi. Mereka memberikan kesan energik dan meraih keatas ketinggian.

3. Bentuk diagonal lebih dinamis kerana mereka memberikan kesan pergerakan atau tensi:

Bentuk diagonal menyangga bentuk vertikal dan horizontal, mensupport, menahan, dan mengikat kedua bentuk dengan aman sehingga membentuk satu kesatuan yang stabil. Diagonal pada gambar biasanya memberikan fungsi yang sama pula.

4. Setengah keatas dari gambar menggambarkan kebebasan, kesenangan, kemenangan. Objek yang diletakkan di atas seringkali berhubungan dengan hal spriritual.
5. Setengah ke bawah dari gambar menggambarkan ketakutan, berat, sedih, atau terikat. Objek yang diletakkan di bawah seringkali terasa lebih membumi.
6. Bagian tengah halaman adalah bagian atensi yang paling efektif. Hal ini merupakan poin atraksi yang paling kuat.
7. Bagian pinggiran dan sudut adalah piggir dan sudut dari dunia gambar. Semakin dekat objek yang digambarkan ke bagian pinggir atau sudut, semakin besar juga tensi yang terciptakan.

8. Warna latar belakang putih atau cerah memberikan kesan yang lebih aman daripada warna latar yang gelap dikarenakan manusia dapat melihat lebih jelas dengan kondisi yang terang daripada yang gelap.
9. Bentuk yang tajam memberikan kesan yang lebih menakutkan (benda tajam dapat menembus bagian dalam dan membunuh kita), sedangkan bentuk yang membulat memberikan kesan yang aman dan nyaman (bentuk membulat merangkul dan menjaga kita).
10. Semakin besar objek, semakin kuat kesan yang diberikan.

2.9.8. Karakter

Bancroft (2006) karakter desain adalah langkah awal dari pembuatan visual dari bermacam bentuk hiburan. Desain karakter adalah membuat gambar orisinal dari sebuah karakter dan divisualisasikan. Pembuatan karakter haruslah sesuai dengan target audiens. (hlm. 36)

2.9.9. Warna

Menurut Wheeler (2011) biasanya warna digunakan untuk membangkitkan serta mengekspresikan emosi. Warna sangat diperlukan untuk menyusun sebuah desain. Seorang desainer disarankan untuk memahami *color theory*. (hlm. 140)

2.9.9.1. Makna Warna

Menurut Dabner, Stewart dan Zempol (2014) warna merupakan aspek penting dalam desain yang unik. Warna mempunyai bahasa kompleks, serta kemampuan untuk mengubah maknanya ketika dipasangkan dengan warna yang lain. Warna dapat

menimbulkan *mood* yang membantu sehingga dapat menjangkau target audiens (hlm. 88). Menurut Samara (2007) setiap warna dapat memberikan persepsi yang berbeda-beda bagi setiap orang. Penyebabnya adalah sifat-sifat warna itu sendiri (hlm. 83).

2.9.9.2. Pengelompokan Warna

Menurut Brewster (Nugraha, 2008) warna dikelompokkan menjadi empat:

1. Warna primer:

Merupakan warna dasar dan tidak berasal dari pencampuran warna lainnya. Contoh warna ini adalah merah, biru dan kuning.

2. Warna sekunder:

Merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer menggunakan proporsi yang seimbang (1:1). Contoh warna ini adalah campuran warna merah dan biru yang menghasilkan warna ungu.

3. Warna tersier:

Merupakan hasil pencampuran satu warna primer dengan warna sekunder. Contoh warna ini adalah campuran dari warna primer kuning dengan warna oranye sekunder yang menghasilkan warna oranye kekuningan.

4. Warna netral:

Merupakan hasil pencampuran tiga warna sekaligus dalam proporsi seimbang (1:1:1). Warna seperti coklat, kelabu dan hitam dapat dihasilkan oleh warna substraktif pigmen atau cat. Jenis warna ini seringkali muncul untuk menyeimbangkan warna kontras. (hlm. 35)

2.10. Prinsip Desain Grafis

Menurut Supriyono (2010) ada beberapa prinsip desain, antara lain:

1. Keseimbangan (*balance*):

Merupakan pembagian sama berat, secara visual maupun optik. Disebutkan ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama yaitu dengan membagi sama berat kiri dan kanan atau atas dan bawah secara simetris. Kedua yaitu menyusun elemen desain yang tidak sama antara kiri dan kanan, namun tetap seimbang. Desain dapat dibilang seimbang jika objek di bagian kiri dan kanan terlihat sama beratnya.

2. Tekanan (*emphasis*):

Penekanan dilakukan untuk menonjolkan informasi yang ingin disampaikan kepada audiens melalui visual elemen yang kuat, menggunakan warna yang mencolok, ukuran *font*, foto maupun ilustrasi yang besar, dan dibuat berbeda dengan elemen yang lain. Menonjolkan salah satu elemen dengan tujuan untuk menarik perhatian (*visual point*).

3. Irama (*rhythm*):

Sebuah pola yang dibuat dengan menyusun elemen-elemen visual secara berulang. Dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi merupakan irama yang tercipta dengan menyusun elemen secara berulang secara konsisten.

4. Kesatuan (*unity*):

Dapat dicapai dengan cara mengulang warna, bidang, *grid*, garis, atau elemen visual yang sama setiap halamannya. Menggunakan jenis huruf yang sama untuk judul, *body copy*, serta *caption*. Menggunakan elemen visual yang memiliki kesamaan tema dan bentuk. (hlm. 87-97)

2.11. Peran Orang Tua dalam Perkembangan Anak

Menurut Radin (1991) ada enam cara yang dilakukan orang tua dalam mempengaruhi anaknya, yaitu:

1. Pemodelan perilaku (*modeling of behaviors*):

Orang tua dengan sendirinya menjadi model bagi anaknya secara disengaja atau tidak. Anak akan mengimitasi cara dan gaya orang tua berperilaku. Namun tidak hanya yang baik saja yang diterima oleh anak, namun juga yang jelek.

2. Memberikan ganjaran dan hukuman (*giving rewards and punishments*):

Orang tua bisa mempengaruhi anaknya dengan memberikan ganjaran terhadap perilaku anak dan memberikan hukuman terhadap perilaku lainnya.

3. Perintah langsung (*direct instruction*):

Orang tua terkadang secara sederhana mengatakan hal seperti berikut:
“Cepat mandi!”

4. Menyatakan peraturan-peraturan (*stating rules*):

Orang tua secara berulang menyatakan peraturan-peraturan secara tidak tertulis.

5. Nalar (*perilaku*):

Orang tua bisa mempertanyakan kapasitas seorang anak untuk bernalar, bertujuan untuk mempengaruhi anaknya. Contohnya yaitu mengingatkan anak tentang perilaku yang dianggap salah.

6. Menyediakan fasilitas atau bahan-bahan dan adegan suasana (*providing materials and settings*):

Orang tua dapat mempengaruhi perilaku anak dengan menyediakan fasilitas ataupun bahan dan adegan suasana.