



### **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.

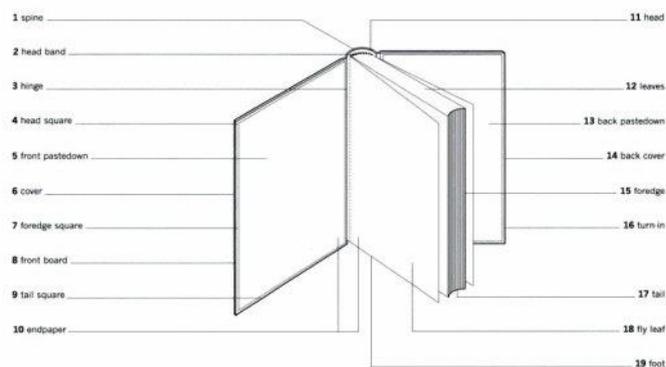
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Book*

Menurut Whitbread (2001), buku sendiri adalah suatu representasi murni dari tipografi, dimana bentuk dan penempatan kata yang dirancang secara sederhana, jelas, dan layak, menjadi hal yang penting dalam menyampaikan maksud dari seorang penulis. Menurut Haslam (2006), buku memiliki banyak komponen penting dalam proses pembuatannya, dan komponen tersebut dikelompokkan kedalam 3 golongan, yaitu *book block*, *page*, dan *grid*.

##### 2.1.1. *Book Block*

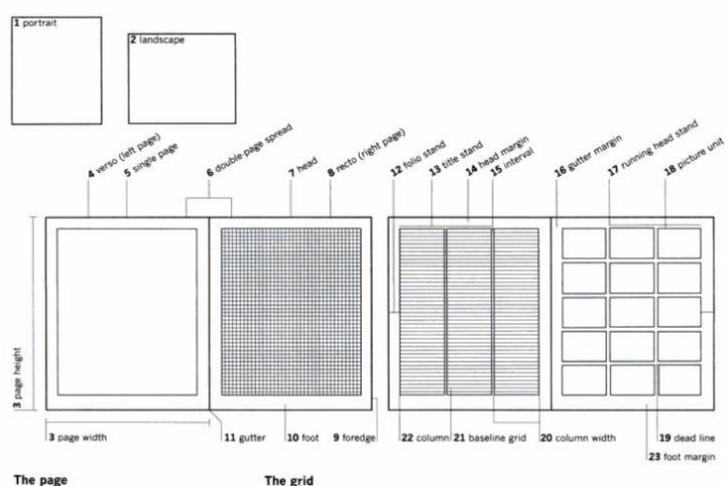


Gambar 2.1 Komponen Buku  
(Haslam, 2006)

1. *Spine*: Bagian buku yang menutupi tepi kertas.
2. *Head Band*: Bagian buku yang terdiri dari tali atau bahan yang ditempel pada bagian spine agar buku lebih kokoh.
3. *Hinge*: *Endpaper* yang terlipat antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square*: Flens kecil pada bagian atas buku yang terbuat dari cover dan back board yang lebih besar dari halaman isi.
5. *Front Pastedown*: *Endpaper* yang ditempel pada bagian dalam dari cover.
6. *Cover*: Kertas atau board tebal yang melekat pada buku untuk melindungi isinya.

7. *Foredge Square*: Flens kecil pada bagian tepi buku yang terbuat dari *cover* dan *back board* yang lebih besar daripada halaman isi.
8. *Front Board*: Papan penutup di depan buku.
9. *Tail Square*: Flens kecil pada bagian bawah buku yang terbuat dari *cover*.
10. *Endpaper*: Halaman kertas tebal yang dipakai untuk menutupi bagian dalam *cover*.
11. *Head*: Bagian atas buku.
12. *Leaves*: *vellum sheets* yang memiliki halaman *recto* dan *verso*.
13. *Back Pastedown*: *Endpaper* yang ditempel pada bagian dalam *cover* belakang.
14. *Back Cover*: Papan *cover* bagian belakang.
15. *Foredge*: Tepi depan buku.
16. *Turn-In*: Kertas atau ujung kain yang dilipat dari bagian buku ke dalam *cover* buku.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: Halaman yang terdapat dibalik *Endpaper*.
19. *Foot*: Bagian bawah suatu halaman.

### 2.1.2. Page and Grid



Gambar 2.2 Anatomi *Page*  
Haslam (2006)

1. *Portrait*: Format dimana tinggi halaman melebihi lebar halaman.
2. *Landscape*: Format dimana lebar halaman melebihi tinggi halaman.
3. *Page Height and Width*: Ukuran halaman.
4. *Verso*: Halaman sisi kiri buku yang biasanya disamakan dengan bilangan folio genap.
5. *Single Page*: Satu halaman pada sisi kiri buku yang terikat.
6. *Double-Page Spread*: Dua halaman bersambungan dimana desain material ada pada kedua halaman seakan halaman tersebut terlihat sebagai satu halaman.
7. *Head*: Bagian atas buku.
8. *Recto*: Halaman sisi kanan buku yang biasanya disamakan dengan folio ganjil.
9. *Foreedge*: Tepi depan buku.
10. *Foot*: Bagian bawah buku.
11. *Gutter*: *Margin binding* buku.
12. *Folio Stand*: Garis yang mendefinisikan posisi bilangan folio.
13. *Title Stand*: Garis yang menempatkan posisi *grid* sebuah judul.
14. *Head Margin*: *Margin* pada bagian atas halaman.
15. *Interval/Column Gutter*: Spasi vertikal yang membelah kolom.
16. *Gutter Margin/Binding Margin*: *Margin* bagian dalam halaman yang tederkat dengan *binding*.
17. *Running Head Stand*: Garis yang mendefinikan posisi *running head*.
18. *Picture Unit*: Divisi kolom *grid* yang terbagi dari *baseline* dan dipisah oleh *baseline* yang tidak terpakai atau *dead line*.
19. *Dead Line*: Spasi garis antara *picture units*.
20. *Colum Width/Measure*: Lebar kolom yang menentukan panjang garis.

21. *Baseline*: Garis dimana posisi teks berada.

22. *Column*: Spasi persegi panjang pada *grid* yang dipakai untuk menyusun type atau teks.

### 2.1.3. Buku Digital / *E-Book*

Menurut Thompson (2021), pada umumnya *e-book* atau buku digital adalah sebuah buku dalam bentuk digital, bukan fisik, dan dibaca dengan sebuah layar elektronik. Istilah *e-book*, atau panjangnya *electronic book*, ditemukan pada tahun 1980 oleh seorang ahli ilmu teknik komputer bernama Andries van Dam. *E-book* pertama yang dibuat adalah berupa dokumen deklarasi kemerdekaan Amerika Serikat oleh seorang mahasiswa Universitas Illinois bernama Michael Hart yang memiliki tujuan untuk memudahkan akses untuk membaca deklarasi tersebut menjadi semudah mungkin. Kemudian, tidak hanya dokumen deklarasi, Michael juga mengetik ulang alkitab, drama Shakespeare, dan buku-buku cerita seperti “*Alice’s Adventure in Wonderland*” dan “*La Divina Commedia*”.

Perancangan *e-book* seringkali diubah sejak penemuannya. Menurut Thompson, terdapat 4 jenis macam *e-book*, yaitu:

1. Buku elektronik yang sama dengan versi cetaknya, dengan beberapa perubahan kecil seperti *cover*, tipografi, ilustrasi, atau subjudul setiap bab buku.
2. Buku elektronik dengan isi yang sangat singkat. Contohnya, 10,000 kata dan dijual dengan harga yang sangat murah. *E-book* ini disebut sebagai ‘*e-single*’ atau ‘*the digital short*’.
3. *E-book* yang diciptakan dengan basis buku fiksi atau nonfiksi yang sudah ada, tapi ditambahkan dengan fitur-fitur multimedia seperti gambar bergerak atau *pop-up*, suara ataupun video.
4. *E-book* yang dirancang dengan sendirinya untuk mempunyai fitur-fitur yang hanya dapat disediakan oleh media elektronik seperti sebuah aplikasi dimana teks tersebut dapat dibaca dan mempunyai *user experience* yang hanya terjadi di layar elektronik.

#### 2.1.4. Layout

Menurut Guan & Bienert (2012, hal. 10), *layout* sendiri merujuk pada format desain dari teks lengkap dari sebuah buku, yang juga meliputi format dari *cover*, *lining paper*, *title page*, dan *foreword*. Desain *layout* harus selaras dengan isi konten buku, dan *visual sense* adalah *sense* utama yang manusia gunakan untuk mengapresiasi suatu karya,. Maka dari itu, *layout* sebuah buku menjadi hal yang penting untuk menarik perhatian pembaca. Contohnya, jika sebuah buku memiliki desain *layout* yang membosankan dan terkesan mencekik, tanpa peduli isi bukunya pembaca tidak akan tertarik untuk membaca buku tersebut. Artinya, sebuah desain *layout* memiliki suatu efek *advertising*, dimana warna, garis, dan elemen-elemen visual lainnya didalam desain tersebut bisa menggugah emosi dan perasaan pembaca.

Guan & Bienert (2012, hal. 10) menyatakan bahwa dalam sebuah desain *layout*, simetri adalah salah satu elemen desain yang paling sering digunakan. Simetri memberikan rasa stabilitas, penyatuan, dan keanggunan pada desain *layout*. Namun, dalam prakteknya, biasanya simetri yang absolut sangat jarang diterapkan kedalam sebuah desain, karena dapat membuat desain *layout* tersebut terasa kaku. Menurut Guan & Bienert, banyak desainer yang menggunakan elemen lain dalam desain seperti memanfaatkan peletakan tipografi sehingga kesan *imbalance* yang terdapat pada sebuah desain yang memiliki simetri mutlak dapat diseimbangkan dengan peletakan elemen lain tersebut.

Menurut Marshall (2010), dalam *e-book*, *layout* keseluruhan ditentukan dengan gabungan 3 faktor yaitu:

1. Representasi konten, dimana isi dan tema buku sudah ditentukan oleh penulis ataupun penerbit.
2. *Software* yang digunakan buku elektronik, dimana *e-book* dirancang dengan kapabilitas perangkat lunak tersebut.
3. Pengaturan dari *user* atau pembaca seperti ukuran dan jenis *font* yang dipakai dalam membaca *e-book* tersebut.

Sebuah *e-book* harus dirancang agar mudah terbaca atau mempunyai legibilitas yang bagus. Cara membuat legibilitas yang bagus adalah dengan memperhatikan elemen-elemen teks dalam *layout* seperti ukuran *font*, jenis *typeface* yang dipakai, *leading* ataupun *spacing*.

### **2.1.5. Tipografi**

Menurut Cullen (2007), tipografi adalah fondasi dari komunikasi visual, dimana tipografi dapat menyatukan sebuah desain melalui komposisi yang melengkapinya dan mengontras semua visual elemen dalam desain tersebut. Guan & Bienert (2012, hal. 12) menyatakan bahwa pemilihan tipe *font* yang benar dan selaras dengan konten dan *style* sebuah desain dapat memberi kemudahan pada pembaca untuk menikmati media atau desain tersebut, seperti dalam pemilihan jenis *font*, besar kecil *font*, tebal tipis, dan *space* yang terbentuk di antara tiap huruf. Salah satu contohnya adalah, pemakaian tipe *font* untuk sebuah judul harus jelas terbaca, sementara untuk teks yang kecil dan pendek tidak boleh memakai *font* yang tebal dan hitam.

#### **2.1.5.1. Tipografi untuk Anak**

Setiautami (2011) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan penggunaan tipe *font* yang cocok untuk anak. Pemilihan tipe *font* yang mudah dibaca, sederhana dan memiliki karakter huruf yang tidak tajam akan cocok digunakan untuk anak karena kebanyakan pembaca pemula melakukan pengulangan kata dengan mengeja kata-kata tersebut. Tipe *font* yang besar, dengan ketebalan yang cocok, dan tidak menggunakan manipulasi atau ekspansi *font* yang ekstrim juga harus diperhatikan. Namun, pada bagian headline atau judul, *font* dapat kemudian dimanipulasi atau di dekorasi dengan banyak elemen visual yang menarik perhatian dan menghibur anak. Kemudian, ukuran teks yang tepat adalah berkisar pada ukuran antara 14 sampai 24 point, dan disesuaikan dengan *leading* berkisar 4 sampai 6 point. Jarak antar teks juga harus diperhatikan, hindari penggunaan huruf besar semua (*all caps*), dan penggunaan warna untuk *body text*.

## 2.2. Interaktifitas

Media interaktif biasanya adalah media yang memiliki elemen interaktifitas, dimana kontrol diberikan kepada audiens, yang berbeda dengan media tanpa interaktifitas, dimana audiens tidak memiliki kontrol dan pengaruh pada cerita yang sedang berlangsung. Menurut Lister, et al. (2009), interaktifitas ditandai melalui kemampuan pengguna untuk memengaruhi dan mengubah gambar atau teks yang ada pada media yang diakses, sehingga dalam media tersebut audiens tidak hanya menjadi reader atau viewer namun juga menjadi user.

Crawford (2002) menghubungkan terminologi interaktifitas dengan proses timbal balik antara dua orang yang melakukan aktivitas *listening* (mendengar), *thinking* (berpikir), dan *speaking* (berbicara). Dalam proses tersebut, kualitas interaktifitas tergantung pada masing-masing tindakan diatas. Proses tersebut ada seperti halnya dengan sebuah siklus percakapan, dimana akan terjadi aktivitas seorang berbicara, lawan bicaranya mendengarkan, dan kemudian mencerna maksud dari pembicara. Kemudian lawan bicara tersebut akan melakukan hal yang sama, sehingga terjadi sebuah proses yang terus-menerus berjalan, sehingga mereka menemukan sebuah solusi yang mereka sepakati atau pemahaman yang sama.

Meadows (2002) menyatakan bahwa ada 4 langkah dalam interaktifitas, dimana jika tiap langkah dilakukan dengan baik, pengguna akan tertarik untuk interaksi lebih lanjut. 4 langkah tersebut adalah *observation*, *exploration*, *modification*, dan *reciprocal change*. *Observation* adalah dimana pengguna melakukan penilaian, dimana pengguna melakukan observasi untuk melihat apa yang bisa mereka lakukan dalam sebuah setting interaksi. *Exploration* adalah dimana pengguna mengeksplorasi berdasarkan hasil observasi mereka apa saja yang bisa diubah. *Modification* adalah pengguna melakukan perubahan dalam sistem interaksi tersebut, dimana pengguna menyadari batasan apa saja yang dapat mereka lakukan dalam sistem interaksi tersebut dan melakukan perubahan pada sistem tersebut. *Reciprocal change* adalah dimana sistem memodifikasi diri sendiri agar menyesuaikan dengan perubahan yang dilakukan pengguna. Setelah langkah tersebut, kemudian kembali lagi pada langkah pertama *observation*.

### **2.2.1. User Experience**

Krug (2014) menyatakan bahwa *user experience design* adalah sebutan untuk semua elemen yang dapat membantu membuat pengalaman seorang pengguna menjadi lebih baik dalam menggunakan desain tersebut. Sebuah desain yang baik tidak akan membuat pengguna berpikir terlalu lama atau kebingungan ketika menggunakan desain. Menurut Unger & Chandler (2009), definisi luas dari *user experience design* adalah dimana pembuatan dan sinkronisasi dari elemen-elemen dalam desain, dengan tujuan untuk memengaruhi persepsi dan sikap pengguna terhadap subjek desain tersebut. Elemen-elemen tersebut termasuk hal-hal yang pengguna dapat sentuh, dengar, bahkan cium. Elemen tersebut juga meliputi interaktifitas pada media digital, seperti *digital interface* dari *website* atau aplikasi. Seiring dengan laju teknologi modern, makin mudah juga untuk menggabungkan berbagai macam elemen yang dapat memengaruhi indra dari pengguna kedalam sebuah desain untuk menghasilkan pengalaman yang terintegrasi dan lebih kaya.

### **2.2.2. Buku Interaktif**

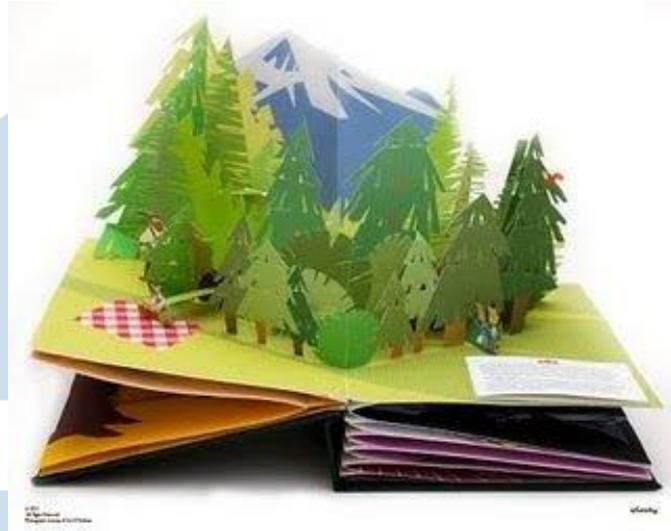
Menurut Carrington (2014), buku interaktif anak, adalah salah satu subset buku untuk anak, yang memerlukan partisipasi dan interaksi dari pembaca, yang memiliki karakteristik kuat dan inovatif. Dalam pembuatan buku interaktif anak, dibutuhkan penentuan material yang berbeda dengan buku biasa. Konten dari buku interaktif tersebut pun bersifat belajar sambil bermain, sehingga anak dapat menanggapi konten dengan cepat dan mengingat isi buku dalam jangka waktu yang lama.

#### **2.2.2.1. Jenis Buku Interaktif**

Oey (2013) menyatakan bahwa buku-buku interaktif untuk anak terdiri dari berbagai macam, yaitu:

1. *Pop Up*

Jenis buku interaktif ini adalah berupa buku dengan lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.



Gambar 2.3 *Pop Up Book*

(Sumber: <https://www.merdeka.com/jateng/cara-membuat-pop-up-book-lucu-dan-menarik-mudah-dipraktikkan-klm.html>)

## 2. *Peek-A-Boo*

Biasa juga disebut buku *Lift-A-Flap*, yang merupakan buku interaktif dengan bagian halaman buku yang dapat dibuka untuk melihat kelanjutan atau kejutan di balik bagian halaman tersebut.



Gambar 2.4 *Peek-A-Boo Book*

(Sumber: <https://www.watchungbooksellers.com/event/sat-am-storytime-joyce-wan-peekaboo-books>)

### 3. *Pull Tab*

Merupakan buku interaktif yang memiliki bagian halaman yang dapat ditarik.

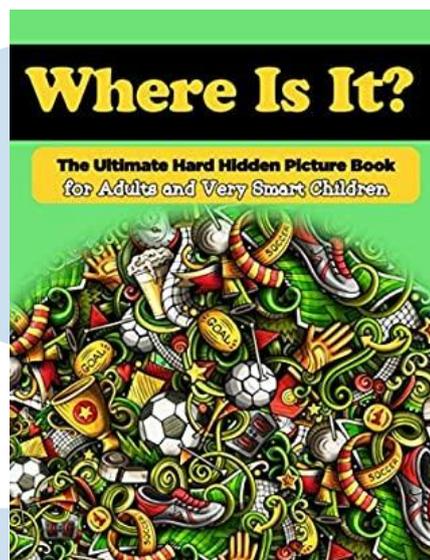


Gambar 2.5 *Pull Tab Book*

(Sumber: <http://www.momsbalancingact.com/2013/08/munch-interactive-childrens-book-by.html>)

### 4. *Hidden Object Book*

Jenis buku yang mengajak pembaca untuk menemukan benda atau *object* yang disembunyikan pada bagian halaman.

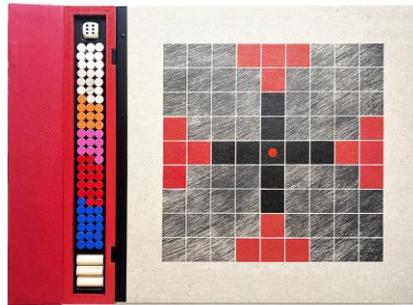


Gambar 2.6 *Hidden Picture Book*

(Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/54605161-where-is-it-the-ultimate-hard-hidden-picture-book-for-adults-and-very-s>)

### 5. Games

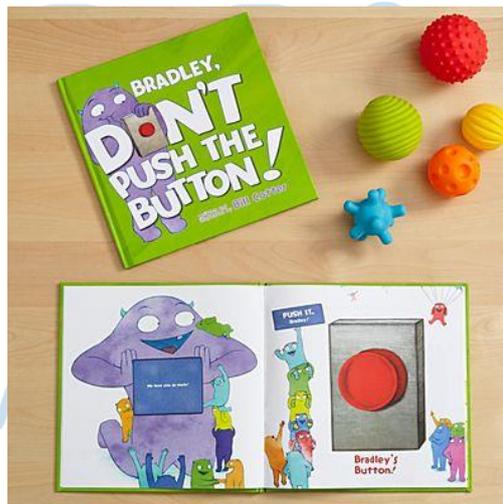
Jenis buku interaktif yang berupa permainan dimana halaman terdapat bagian ekstra yang dapat dimanipulasi dengan atau tanpa alat tambahan.



Gambar 2.7 Gamebook “Interactive Book” of Board Games  
(Sumber: <https://hibirdbooks.com/products/gamebook-interactive-book-of-board-games>)

### 6. Participation

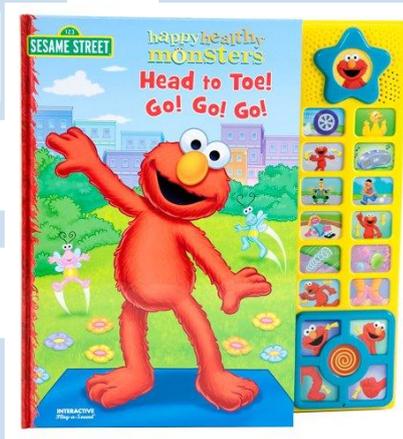
Biasanya berisi penjelasan atau cerita, yang disertai dengan bagian tanya jawab atau intruksi, dengan tujuan menguji penjelasan atau cerita yang telah diberikan.



Gambar 2.8 Buku Interaktif *Participation*  
(Sumber: [https://cimages.personalcreations.com/is/image/planetartdmc/PCR18\\_18\\_H65\\_ENVIRO\\_CP\\_SQ?\\$MPCRProductImage\\$](https://cimages.personalcreations.com/is/image/planetartdmc/PCR18_18_H65_ENVIRO_CP_SQ?$MPCRProductImage$))

### 7. *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*

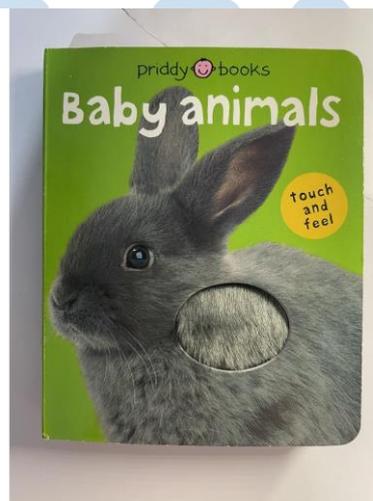
Merupakan jenis buku interaktif yang memiliki tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan bunyi seperti suara atau lagu yang berhubungan dengan konten dalam buku.



Gambar 2.9 *Sesame Street Play-a-Song Book*  
(Sumber: <https://www.amazon.com/Sesame-Street-Play-Song-Book/dp/B004MAXYAM>)

### 8. *Touch and Feel*

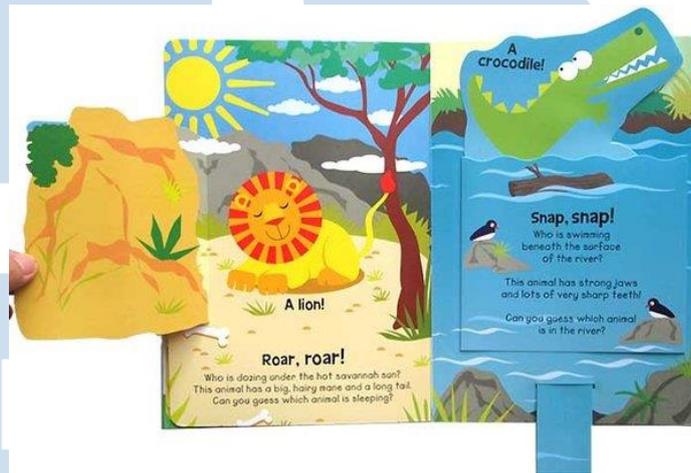
Jenis buku interaktif ini sering digunakan untuk anak usia pre-school, dengan tujuan untuk membantu anak dalam mengenal tekstur yang berbeda-beda, seperti bulu halus pada gambar kucing.



Gambar 2.10 *Touch and Feel Baby Animals Book*  
(Sumber: [https://shopee.co.id/Touch-and-Feel-books-baby-animals-\(import-dari-amerika\)-i.8082251.8962817815](https://shopee.co.id/Touch-and-Feel-books-baby-animals-(import-dari-amerika)-i.8082251.8962817815) )

## 9. Campuran

Jenis buku interaktif yang terdiri dari beberapa gabungan jenis buku interaktif, contohnya gabungan antara buku *Touch and Feel* dan *Play-A-Sound*.



Gambar 2.11 Buku Interaktif *Pull Tab dan Peek-a-Boo*

(Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/buku/anak-anak/b9bcnl-jual-buku-anak-who-lives-on-safari-a-lift-the-flap-and-pull-tab-book>)

### 2.3. Psikologi Perkembangan Anak

Sit (2015, hlm. 4) menyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan Bloom telah menemukan bahwa perkembangan anak secara kognitif mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika 8 tahun, dan 100% ketika mereka mencapai 18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa eksistensi masa peka atau masa emas (*golden age*) untuk menyerap pembelajaran pada anak usia dini benar terjadinya, dan masa emas perkembangan anak tidak boleh diabaikan karena hanya terjadi sekali dalam masa hidup mereka. Menurut Indrijati (2016, hlm. 48-52), pada usia 2-7 tahun, dimana anak lebih berpikir secara konkrit daripada logis, salah satu cara pengajaran yang efektif adalah melalui stimulasi panca indera, karena apapun yang anak lihat, rasakan, dan dapat akan tersimpan baik, dan secara tidak langsung akan masuk ke pusat kecerdasan anak. Indrijati (2016, hlm. 65-67) juga menambahkan bahwa proses bermain merupakan jendela perkembangan anak, dimana selain anak merasakan kesenangan, tetapi bermain dapat memiliki manfaat bagi tumbuh

kembang anak, karena bermain juga dapat menambah pengetahuan anak pada banyak hal.

Menurut Indrijati (2016), ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika melakukan pengajaran terhadap anak usia dini, yaitu:

1. Menarik Perhatian

Materi pembelajaran yang diberikan harus baru, aneh, dan kompleks, agar minat dan perhatian anak muncul untuk mempelajari materi tersebut.

2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Seorang figur guru/orang tua harus dapat menjelaskan tujuan dan maksud dari pembelajaran kepada anak, karena penyampaian yang benar dapat dijadikan sebuah motivasi untuk anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Penyampaian Materi

Teknis penyampaian materi pembelajaran dapat secara verbal atau non-verbal, dapat juga menyertakan contoh yang melibatkan kegiatan sehari-hari yang anak bisa mengerti.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA