



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Desain Grafis**

Menurut Landa (2011), desain grafis adalah bentuk komunikasi yang menggunakan berbagai elemen visual untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat (hlm. 2). Desainer menggunakan kemampuan mereka untuk memberikan informasi serta mempersuasi masyarakat mengenai apa yang terjadi di sekitar mereka, seperti masalah sosial, politik, dan sebagainya (hlm. 11). Terdapat beberapa elemen utama desain yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 16).

##### **2.1.1. Garis**

Landa (2011) menyatakan bahwa titik merupakan sebuah bagian terkecil dari garis, sedangkan garis terbentuk dari titik yang memanjang. Garis memiliki peranan penting dalam suatu komposisi dan komunikasi. Garis dapat berbentuk lurus, lengkung, atau sudut, serta membantu mengarahkan mata pengamat ke arah tertentu. Fungsi garis adalah mendefinisikan bentuk, sisi, gambar, huruf, dan pola, menggambarkan batas dan area dalam komposisi, membantu mengatur komposisi, serta membantu menciptakan garis pandang (hlm. 16-17).

##### **2.1.2. Bentuk**

Landa (2011) mengatakan bahwa bentuk dapat tercipta dari garis, warna, atau tekstur. Terdapat tiga dasar penggambaran dari bentuk yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Terdapat berbagai macam bentuk mulai dari geometris, organik, representasional, non representasional, dan abstrak. Bentuk dapat membentuk

persepsi pengamat terhadap objek yang dilihat dengan memanfaatkan objek utama gambar sebagai ruang positif dan latar sebagai ruang negatif atau sebaliknya (hlm. 17-19).



Gambar 2.1. *Figure and Ground*  
(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

### 2.1.3. Warna

Menurut Landa (2011), warna hanya dapat dilihat jika ada energi cahaya dan merupakan hasil dari pantulan cahaya. Warna pada lingkungan sekitar merupakan hasil dari pantulan cahaya, atau disebut juga sebagai warna substraktif. Sedangkan, warna pada layar komputer berasal dari cahaya dan bergantung pada panjang gelombang cahaya, warna ini disebut sebagai warna *digital* atau warna aditif (hlm. 19). Warna berperan dalam menciptakan titik fokus, sebagai simbol, menciptakan ilusi dan gerakan, mewakili emosi dan budaya, serta meningkatkan keterbacaan (hlm. 23). Selain itu, penggunaan gradasi warna juga memberikan kesan ilusi berupa kedalaman atau gerakan (hlm. 147).

#### 2.1.3.1. Warna Aditif dan Substraktif

Menurut Landa (2011), warna primer aditif adalah merah, hijau dan biru. Ketika dicampurkan bersama, warna ini akan menghasilkan cahaya putih.

Kita dapat mencampur berbagai warna pada warna di komputer, namun sangat sulit untuk membedakan warna-warna yang dihasilkan oleh primer aditif pada komputer.



Gambar 2.2. Warna Aditif

(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

Warna substraktif berupa warna pada cat atau pigmen. Warna primer substraktif adalah merah, kuning, dan biru. Warna ini disebut warna primer karena tidak dapat terbentuk dari warna lainnya, namun ketiga warna ini dapat membentuk warna-warna lainnya seperti jingga, hijau, dan ungu yang disebut sebagai warna sekunder. Pada pencetakan *offset* warna primer substraktifnya adalah *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam yang digunakan untuk meningkatkan kontras (hlm. 20).



Gambar 2.3. Warna Substraktif

(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

### 2.1.3.2. Elemen Warna

Landa (2011, hlm. 20) mengatakan bahwa terdapat tiga elemen warna yaitu:

a. *Hue*

*Hue* merupakan nama dari warna itu sendiri, misalnya merah, kuning, hijau. Warna hangat biasa diasosiasikan dengan warna merah, jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin diasosiasikan dengan warna biru, hijau, dan violet (hlm. 20).

b. *Value*

*Value* mengacu pada tingkat gelap terang warna. Untuk mengatur tingkat gelap terang warna pada *hue* diperlukan hitam dan putih. Hitam dan putih tidak termasuk sebagai warna tetapi merupakan akromatik. Pencampuran dengan hitam akan menghasilkan warna yang lebih gelap atau disebut *shades*, sedangkan dengan putih akan menghasilkan warna yang lebih terang atau disebut *tint* (hlm. 22).

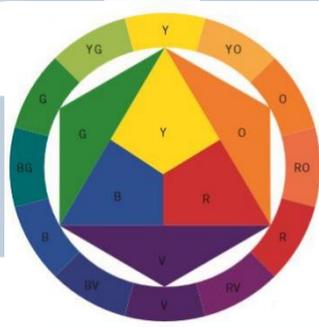
c. *Saturation*

*Saturation* mengacu pada tingkat kekusaman atau kecerahan warna. Warna saturasi yang maksimum tidak mengandung hitam, putih, atau abu-abu. Warna yang dicampur dengan abu-abu disebut *tone* atau warna dengan pengurangan saturasi. Saturasi warna dapat disesuaikan untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai pada suatu komposisi. Untuk memusatkan perhatian pada suatu objek dalam suatu komposisi,

dapat menggunakan warna yang cerah dan memberikan warna yang lebih kusam di sekitar objek tersebut (hlm. 22-23).

### 2.1.3.3. Lingkaran Warna, Warna Analog, dan Komplementer

Menurut Holtzschue (2011), lingkaran warna merupakan sekumpulan warna yang tersusun secara berurutan dalam lingkaran (hlm 71).



Gambar 2.4. Lingkaran Warna  
(*Understanding Color: An Introduction for Designers*, 2011)

Warna analog adalah sekelompok warna yang berdekatan pada lingkaran warna. Warna analog memperkaya variasi warna tanpa mengubah keseimbangan warna dalam suatu komposisi (hlm. 75).



Gambar 2.5. Warna Analog  
(*Understanding Color: An Introduction for Designers*, 2011)

Warna Komplementer adalah warna yang terletak bersebrangan pada lingkaran warna, contohnya adalah merah dan hijau, kuning dan ungu, serta

biru dan jingga. Warna komplementer dapat menciptakan kesan ilusi serta harmoni (hlm. 76-77).

#### **2.1.3.4. Karakter Warna**

Menurut Nugroho (2015), setiap warna memiliki karakter dan simbol tertentu, yaitu (hlm. 59):

a. Kuning

Kuning merupakan warna yang melambangkan kegembiraan, ceria, riang, terang, cerah, kesuksesan, dan keramahan (hlm. 59).

b. Jingga

Jingga merupakan warna yang melambangkan kekuatan, kehangatan, dan semangat (hlm. 60).

c. Merah

Merah merupakan warna yang melambangkan kekuatan, energik, keberanian, dan bahaya (hlm. 60-61).

d. Ungu

Ungu merupakan warna yang melambangkan keagungan, kekayaan, dan kemakmuran (hlm. 61-62).

e. Biru

Biru merupakan warna yang melambangkan ketenangan, kecerdasan, kejujuran, dan loyalitas (hlm. 62).

f. Hijau

Hijau merupakan warna yang melambangkan pertumbuhan, kesegaran, kemudaan, dan kehidupan (hlm. 63).

g. Putih

Putih melambangkan kejujuran, kelembutan, ketulusan, kemurnian, dan kesucian (hlm. 63-64).

h. Hitam

Hitam melambangkan ketegasan, kekuatan, misteri, kesedihan, dan kejahatan. Namun bila dikombinasikan dengan putih, hitam dapat memiliki arti ketenangan, kesan mendalam, dan kebijaksanaan (hlm. 64-65).

i. Abu

Abu melambangkan ketenteraman, rendah hati, dan kebijaksanaan (hlm. 64).

j. Cokelat

Cokelat merupakan warna yang melambangkan kehormatan, alami, dan kebijaksanaan (hlm. 65).

#### 2.1.4. Tekstur

Menurut Landa (2011), tekstur merupakan kualitas dari sebuah permukaan. Terdapat dua jenis tekstur yaitu tekstur sebenarnya yang dapat langsung dirasakan

seperti dalam teknik printing *embossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Kedua, tekstur visual yang dibuat dengan mencontoh tekstur aslinya (hlm. 23).

### **2.1.5. Prinsip Desain**

Dalam mengkomposisikan elemen-elemen desain dibutuhkan prinsip desain sebagai panduan. Landa (2011) mengatakan bahwa terdapat lima prinsip desain yaitu keseimbangan, penekanan, ritme, kesatuan, dan proporsi (hlm. 24).

#### **a. Keseimbangan**

Keseimbangan berperan dalam mengkomposisikan elemen pada suatu karya agar seimbang dan tidak berat sebelah. Desain yang seimbang dan stabil memberikan kesan harmonis. Keseimbangan harus saling berkesinambungan dengan prinsip desain yang lain (hlm. 25-26).

Terdapat 2 macam keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris.

Keseimbangan simetris seperti cermin, dimana elemen dan distribusi visual bersifat seimbang. Sehingga ketika dibagi oleh sumbu pusat di tengah, terdapat kesamaan pada bagian kiri dan kanan. Sedangkan, keseimbangan asimetris merupakan keseimbangan yang dapat dicapai dengan peletakkan berbagai elemen yang tidak harus persis menyerupai satu sama lain ketika dibagi oleh sumbu pusat. Simetri radial merupakan keseimbangan yang berpusat pada satu titik dan menggunakan gabungan simetri vertikal dan horizontal. Posisi, ukuran, warna, bentuk, dan tekstur perlu diperhatikan untuk mencapai keseimbangan (hlm. 26-28).

b. Penekanan

Hierarki visual digunakan untuk memandu pengamat dalam melihat elemen grafis yang ingin ditekankan desainer. Penekanan merupakan pengaturan berbagai elemen sesuai tingkat kepentingan tiap elemen. Terdapat beberapa cara untuk mencapai penekanan yaitu dengan mengisolasi bentuk, penempatan elemen grafis, ukuran dan skala benda, permainan kontras, arah dan petunjuk, serta struktur diagram. Desainer harus menghadirkan elemen dengan urutan yang sesuai agar penekanan dapat tercipta dan informasi diterima dengan baik (hlm. 29-30).

c. Ritme

Pengulangan yang konsisten serta pola elemen yang ada dapat membentuk ritme. Ritme dapat menciptakan stabilitas dan berfungsi untuk mengarahkan mata pengamat sesuai alur yang diinginkan oleh desainer. Faktor yang mempengaruhi ritme adalah warna, tekstur, relasi antara gambar dan latar, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 30).

d. Kesatuan

Kesatuan dicapai dengan membuat seluruh elemen saling berkaitan dan bersama-sama membentuk satu kesatuan. Tata letak yang ideal adalah saat seluruh komposisi dilihat oleh pengamat sebagai satu kesatuan, sehingga lebih mudah dipahami oleh pengamat. Prinsip ini bergantung pada *gestalt* yang menekankan persepsi bentuk sebagai sesuatu yang utuh dan teratur (hlm. 31). Berikut ini adalah beberapa prinsip *gestalt*:

1. *Similarity*

Elemen yang memiliki karakter yang sama seperti bentuk, warna, tekstur, dan arah menciptakan kesan kesatuan (hlm. 31-32).

2. *Proximity*

Elemen yang saling berdekatan satu sama lain dianggap sebagai satu kesatuan (hlm. 32).

3. *Continuity*

Elemen yang saling berkelanjutan dianggap saling terkait dan menghasilkan kesan gerak (hlm. 32).

4. *Closure*

Pikiran cenderung menghubungkan elemen untuk menciptakan bentuk yang lengkap (hlm. 32).

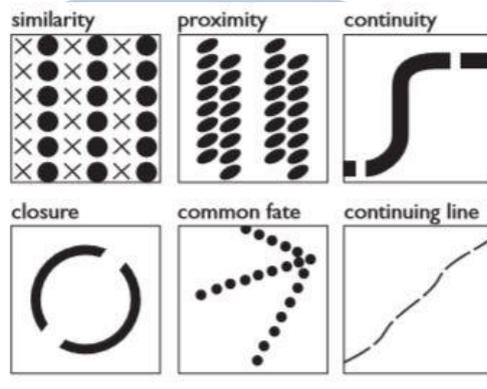
5. *Common Fate*

Elemen yang bergerak ke arah yang sama cenderung dianggap sebagai satu kesatuan (hlm. 32).

6. *Continuing Line*

Pikiran cenderung mempersepsikan garis dengan mengikuti alur yang paling mudah (hlm. 32).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.6. Prinsip *Gestalt*  
 (*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

e. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan elemen dalam sebuah komposisi, baik dari segi ukuran maupun kuantitas. Pengaturan proporsi yang tepat pada berbagai elemen akan membuat suatu komposisi terlihat harmonis dan berkesinambungan. (hlm. 34).

## 2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan sekumpulan halaman yang dicetak dan dijilid, serta berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada pembaca (hlm. 9). Buku merupakan media yang paling berpengaruh dalam penyebaran berbagai informasi, baik pengetahuan, budaya, ekonomi, maupun sosial dan sifatnya tidak lekang oleh waktu (hlm. 12).

### 2.2.1. Bentuk dan Konten Buku

Menurut Guan (2012), sampul buku, halaman judul, peletakkan teks serta *margin* yang sesuai dapat mewakili tampilan konten dari sebuah buku. Buku tidak hanya mementingkan pesan yang akan disampaikan, tetapi juga visualnya. Perubahan

yang sangat sedikit sekalipun pada berbagai elemen seperti huruf, garis, atau warna dapat memberikan kesan yang berbeda pada pembaca. Selain itu, elemen visual pada buku membantu mata pembaca untuk membaca sesuai urutan, sehingga dapat memahami pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, desainer harus mengatur dan memadukan konten dengan berbagai elemen desain pada suatu buku agar terlihat saling melengkapi sebagai satu kesatuan (hlm. 7).

### **2.2.2. Komponen Desain pada Buku**

Guan (2012) menyatakan bahwa komponen desain yang tepat pada sebuah buku akan membuat pembaca memahami konten buku dengan baik (hlm. 8). Berikut ini adalah berbagai komponen desain pada buku:

#### **2.2.2.1. Cover/Sampul Buku**

*Cover* buku merupakan pembungkus buku yang tampilannya mempengaruhi ketertarikan pembaca terhadap sebuah buku. Selain mencerminkan konten dari sebuah buku, *cover* buku juga berfungsi untuk mempengaruhi pikiran pembaca, memberikan keindahan dan melindungi buku. Bagian dari desain sampul meliputi judul, nama penulis dan penerbit, serta elemen visual dan warna yang berfungsi sebagai penghias.

Warna *cover* buku dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti umur, tingkat pendidikan, dan berbagai karakteristik lain dari pembaca. Pada buku anak, *cover* menggunakan warna-warna cerah. Sedangkan untuk orang tua, *cover* menggunakan warna yang lembut. Warna *cover* juga dipengaruhi oleh konten sebuah buku, misalnya tema revolusi cocok dengan warna merah, tema kejahatan cocok dengan warna hitam, dan sebagainya (hlm. 8).

#### **2.2.2.2. Book Spine/Punggung Buku**

Punggung buku merupakan komponen yang juga berperan penting. Hal ini karena umumnya punggung buku merupakan bagian yang pertama kali dilihat bila diletakkan pada rak toko buku. Maka, penting bagi punggung buku untuk memiliki tampilan yang menarik. Ukuran punggung buku yang kecil dan sempit membuat desainer perlu memperhatikan pengaturan tata letak berbagai elemen agar tetap harmonis. Komposisi dan warna yang unik diaplikasikan pada punggung buku sebagai penarik perhatian dan pembeda dengan buku-buku lainnya, namun harus tetap memperhatikan keselarasan dengan konten dan gaya buku tersebut (hlm. 9).

#### **2.2.2.3. Fly Page**

*Fly page* berperan sebagai penghubung antara sampul buku dengan isi dalam buku. *Fly page* meliputi halaman kosong, halaman judul, halaman hak cipta, dan sebagainya. Sama seperti sampul buku, *fly page* juga berperan dalam mencerminkan tema dari suatu buku. Ilustrasi, foto, dan kaligrafi dapat diaplikasikan pada *fly page*. Kesenambungan *fly page* dengan komponen desain lainnya harus diperhatikan agar tercipta buku yang konsisten (hlm. 9).

#### **2.2.2.4. Konten**

Penggunaan warna yang berlebihan pada konten buku dapat membuat pembaca cepat lelah. Oleh karena itu, komposisi warna pada konten buku perlu diperhatikan agar keseimbangan dan keharmonisan tetap tercapai.

Jeda diperlukan dalam konten buku yang penuh untuk memberikan ruang atau kelegaan bagi pembaca (hlm. 9-10).

#### **2.2.2.5. Layout/Tata Letak**

Tata letak merupakan bagian yang pertama kali dilihat pembaca sebelum membaca konten. Oleh karena itu, desain tata letak harus dibuat menarik untuk menarik minat pembaca dalam mengetahui konten buku lebih lanjut. Warna, garis, dan berbagai elemen lain dapat diaplikasikan semaksimal mungkin pada desain tata letak buku untuk membuat pembaca tertarik. Desain tata letak buku menggunakan bentuk simetris untuk menghasilkan kesan stabil dan kesatuan. Namun, bentuk simetri yang benar-benar absolut jarang digunakan karena dapat memberikan kesan kaku (hlm. 10).

Teks dan gambar pada buku dapat mendukung satu sama lain. Gambar dapat memberi dampak yang kuat pada pembaca. Ukuran gambar dapat diatur sesuai dengan keperluan dalam sebuah komposisi atau melebihi batas pada sebuah halaman. Tata letak seperti ini dapat memberikan kesan tenang dan santai. Selain itu, pengaturan teks juga perlu diperhatikan agar tidak terlalu panjang, karena dapat membuat mata pembaca cepat lelah dan mengurangi kecepatan membaca (hlm. 10).

Umumnya, visual tata letak berupa dua dimensi. Namun, dengan pengaturan yang tepat antara elemen tata letak dan jarak, ukuran, dan arah, maka dapat terbentuk efek visual tiga dimensi. Hal ini dapat membuat tata

letak menjadi berirama, dapat menyampaikan pesan dengan jelas, serta meningkatkan ketertarikan dan pemahaman pembaca (hlm. 11).

#### **2.2.2.6. Copyright Page/Halaman Hak Cipta**

Judul buku, nama penulis, nama editor, nama penerbit, nama dan lokasi tempat penerbitan, nomor lisensi buku, format buku, tanggal publikasi, nomor ISBN, edisi buku, serta harga merupakan bagian-bagian dalam *copyright page*. Pada *copyright page*, huruf pada judul diberi ukuran yang lebih besar dibanding teks lainnya. Teks disusun berdasarkan klasifikasi masing-masing (hlm. 11).

#### **2.2.3. Metode dalam Mendesain Buku**

Menurut Guan (2012), terdapat beberapa metode dalam mendesain buku, yaitu:

a. Membuat *Grid*

*Grid* merupakan rangka dari sebuah buku. *Grid* mengatur berbagai elemen dalam sebuah komposisi agar terlihat harmonis dan terstruktur (hlm. 12).

b. Memilih Huruf

Huruf yang dipakai pada sebuah buku harus disesuaikan dengan konten dan gaya dari buku tersebut. Ukuran dan karakteristik huruf juga berperan dalam menciptakan keselarasan antara huruf dengan konteks buku (hlm. 12).

c. Kombinasi Warna

Warna dalam sebuah buku digunakan untuk menyampaikan kesan yang ingin ditampilkan oleh buku tersebut (hlm. 12-13).

d. Pengaturan Gambar

Pengaturan tata letak gambar dalam sebuah buku diperlukan untuk menghasilkan desain yang terstruktur (hlm. 13).

**2.2.4. Teknik *Binding***

Menurut Lupton (2008), terdapat beberapa jenis teknik *binding* untuk *finishing* buku, yaitu (hlm. 120):

a. *Hardcover*

Pada teknik ini, kumpulan halaman dijahit dan dilekatkan agar kuat dan fleksibel. Dengan menggunakan teknik ini, buku yang dihasilkan akan tahan lama (hlm. 120).

b. *Perfect Binding*

Pada teknik ini, kumpulan halaman diberi lem, lalu sampul dilekatkan sehingga membungkus halaman tersebut (hlm. 120).

c. *Tape Binding*

Pada teknik ini, lakban kain yang telah diberi lem, dilekatkan sehingga membungkus sampul buku dan halaman yang telah disusun (hlm. 120).

d. *Side Stitch*

Pada teknik ini, tepi sampul buku dan halaman di-*staples*. Hal ini menyebabkan elemen pada bagian tepi buku yang terjilid tidak dapat terlihat (hlm. 120).

e. *Saddle Stitch*

Pada teknik ini, sampul dan halaman dilipat lalu di-*staples*. Teknik ini tidak dapat digunakan untuk buku yang tebal (hlm. 121).

f. *Pamphlet Stitch*

Pada teknik ini, sampul dan halaman dijahit lalu diikat. Teknik ini umumnya digunakan untuk buku dengan jumlah halaman yang sedikit, maksimum 36 halaman (hlm. 121).

g. *Screw and Post*

Pada teknik ini, sampul dan halaman dibor dan diikat dengan sekrup. Dengan menggunakan teknik ini, halaman dapat diubah jumlahnya dengan mudah (hlm. 121).

h. *Stab Binding*

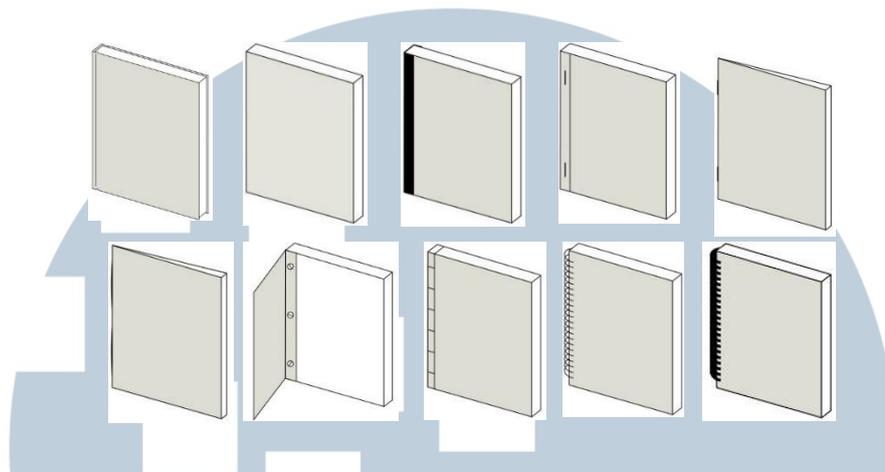
Pada teknik ini, halaman dijahit dan benang jahitan terlihat pada punggung dan sisi buku. Proses desain perlu diperhatikan dengan baik, karena dengan teknik ini, bagian tepi halaman yang ikut terjilid cukup lebar (hlm. 121).

i. *Spiral Binding*

Pada teknik ini, halaman dilubangi dengan mesin lalu gulungan kawat dimasukkan membentuk *spiral* pada punggung buku (hlm. 121).

j. *Plastic Comb*

Teknik ini menyerupai *spiral binding*, namun kawat diganti dengan menggunakan plastik (hlm. 121).



Gambar 2.7. Teknik *Binding*  
 (*Indie Publishing: How to Design and Publish Your Own Book*, 2008)

### 2.2.5. Buku Informasi Anak

Menurut Seuling (2005), anak usia 8-12 tahun memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap berbagai informasi dan pengetahuan. Mereka tidak lagi hanya tertarik dengan gambar yang ada pada buku, namun mereka lebih tertarik dengan informasi yang dijelaskan secara lengkap dan *direct*. Informasi pada buku dapat diperjelas dengan konsep dan gambar yang sesuai (hlm. 18).

Menurut Asri (2016), buku informasi anak termasuk sebagai buku nonfiksi dengan bacaan yang mengandung fakta dan informasi (hlm. 129). Buku ini biasanya dilengkapi dengan berbagai elemen grafis, serta berfungsi sebagai buku pengetahuan anak-anak yang menginformasikan dan menyajikan pengetahuan alam atau sosial (hlm. 131). Buku informasi meliputi buku konsep, sejarah, biografi, cerita rakyat, ilmu pengetahuan, komik, dan buku bahasa (hlm. 133). Menurut Duke (dalam Asri, 2016), terdapat 4 jenis tulisan pada buku informasi, yaitu:

a. Tulisan Ekspositori

Tulisan ekspositori berfungsi untuk menyampaikan informasi serta memberi definisi dan penjelasan. Pada jenis tulisan ini, elemen grafis digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi (hlm. 134).

b. Tulisan Persuasif

Tulisan persuasif berperan dalam membujuk seseorang untuk melakukan sesuatu. Jenis tulisan ini menghadirkan bukti, elemen grafis, serta bahasa yang dapat membujuk seseorang (hlm. 134).

c. Tulisan Prosedural

Tulisan prosedural berfungsi untuk menginformasikan langkah-langkah dalam melakukan sesuatu. Elemen grafis digunakan untuk memberitahukan langkah dan arahan yang ingin disampaikan (hlm. 134).

d. Narasi Nonfiksi

Narasi nonfiksi berfungsi untuk menyampaikan peristiwa nyata secara kronologis. Foto umumnya digunakan untuk membantu menjelaskan suatu peristiwa (hlm. 134).

### 2.2.6. Metode Interaktif pada Buku

Menurut Schiering (2016), *Interactive Method* adalah metode pembelajaran yang melibatkan pembacanya dalam kreativitas maupun proses berpikir. Halaman buku dengan *Interactive Method* bersifat interaktif dan dapat mengandung permainan edukatif yang berkaitan dengan topik yang dibahas (hlm. 5). Melalui *Interactive*

*Method*, pembaca dapat mengevaluasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan (hlm. 9).

*Interactive Method* pada buku dapat mengasah memori melalui refleksi dan mengingat kembali. Hal ini membuat pembaca dapat menyimpan dan mempertahankan informasi dalam waktu yang lama. Selain itu, *Interactive Method* juga memiliki dampak emosional terhadap pembacanya. Pembaca menjadi lebih tahu dan sadar akan dirinya sendiri. Pencapaian yang didapat melalui *Interactive Method* juga membuat pembaca menjadi lebih mengapresiasi dirinya sendiri dan melihat potensi yang ada pada dirinya (hlm. 13-14).

### **2.3. Ilustrasi**

Menurut Landa (2011), ilustrasi adalah gambar yang melengkapi dan membantu pengamat dalam memahami pesan teks dalam berbagai media. Tiap ilustrasi umumnya memiliki ciri khas tersendiri. Ilustrasi merupakan bentuk visual yang cukup umum dijumpai dalam komunikasi visual (hlm. 111).

#### **2.3.1. Peran Ilustrasi pada Buku**

Menurut Hladíková (2014), ilustrasi berperan dalam membuat buku menjadi lebih menyenangkan untuk dibaca. Ilustrasi juga menjadi perantara antara teks dan pembaca agar teks lebih mudah dipahami dan dimengerti pesannya oleh pembaca. Selain itu menurut Meidell (dalam Hladíková, 2014), tujuan lain dari ilustrasi adalah mengatur irama, hierarki, dan alur cerita agar pembaca dapat menikmati membaca buku tersebut hingga akhir (hlm. 21).

### 2.3.2. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), terdapat 2 bentuk ilustrasi, yaitu ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual. Ilustrasi literal merupakan ilustrasi yang merepresentasikan kenyataan yang sebenarnya. Sedangkan ilustrasi konseptual adalah ilustrasi yang menggambarkan sesuatu secara metafora, walaupun pada gambar tersebut terdapat elemen yang sesuai kenyataan (hlm. 51). Ilustrasi konseptual meliputi surealisme, diagram, serta abstrak. Ilustrasi literal meliputi realisme, *hyperrealism*, *stylised realism*, dan *sequential images*.

#### a. Surealisme

Surealisme menggambarkan sesuatu dengan imajinatif dan mengandung simbolisme dan ilusi. Ilustrasi surealisme menghadirkan kesan yang ambigu sehingga seringkali membutuhkan penafsiran yang mendalam (hlm. 54).



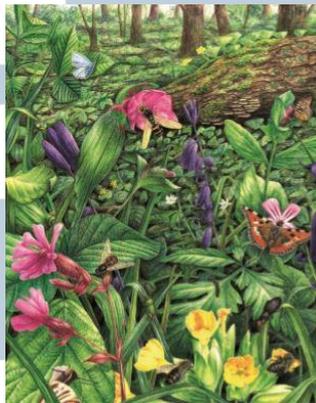
Gambar 2.8. Surealisme  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



d. Realisme

Realisme merupakan penggambaran suatu objek yang sesuai dengan objek sebenarnya. Realisme umumnya digunakan untuk menginformasikan atau menceritakan sesuatu (hlm. 62-63).



Gambar 2.11. Realisme  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

e. *Hyperrealism*

*Hyperrealism* merupakan penggambaran suatu objek dengan sangat *detail* sehingga hampir menyerupai objek aslinya. Ilustrasi ini menghadirkan suasana yang ada pada gambar serta memberikan kesan dramatis (hlm. 64-66).



Gambar 2.12. *Hyperrealism*  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

f. *Stylised Realism*

*Stylised Realism* menyerupai realisme, namun penggunaan warna dapat dilebih-lebihkan serta diperbolehkan adanya distorsi. Hal ini membuat kesan yang dihadirkan lebih kuat dan mendalam (hlm. 68).

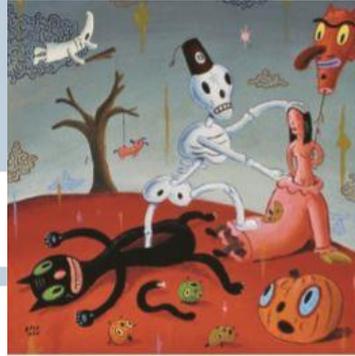


Gambar 2.13. *Stylised Realism*  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

g. *Sequential Images*

Pada ilustrasi ini, bentuk objek umumnya terdistorsi dari bentuk aslinya atau dapat juga berbentuk karikatur. Ilustrasi ini terdiri dari sekumpulan gambar yang disusun berurutan dalam menyampaikan suatu pesan. Ilustrasi ini dapat diaplikasikan pada film, komik, novel grafis, serta buku anak fiksi atau nonfiksi (hlm. 70).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.14. *Sequential Images*  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

### 2.3.3. Bentuk dalam Ilustrasi

Menurut Lima (2017), dalam situs <https://www.sciencefocus.com/science/why-do-we-find-circles-so-beautiful/> penggambaran bentuk dengan sudut yang tajam cenderung menimbulkan rasa takut dan kurang aman dibandingkan dengan penggambaran bentuk bulat atau lengkung. Hal ini karena ketika melihat penggambaran dengan sudut tajam, *audience* cenderung mengasosiasikannya dengan benda-benda tajam, sehingga menimbulkan rasa takut, terancam, atau sakit. Sedangkan, penggambaran bentuk bulat atau lengkung menghadirkan rasa aman, menyenangkan, tenang, dan indah. Selain itu, penggambaran bentuk bulat juga merefleksikan emosi positif karena ekspresi senang pada wajah umumnya mengandung banyak bentuk lengkung, sedangkan ekspresi marah umumnya mengandung banyak sudut yang tajam.

### 2.4. *Layout*

Menurut Graver dan Jura (2012), *layout* adalah pengaturan letak berbagai elemen desain agar informasi dapat tersampaikan dengan baik sesuai hierarki dan untuk membuat desain menjadi lebih menarik (hlm. 10). Menurut Vignelli (dalam Graver

& Jura, 2012), untuk menghasilkan *layout* yang konsisten, maka diperlukan *grid* (hlm. 16).

#### 2.4.1. Elemen *Grid*

Menurut Graver dan Jura (2012), terdapat beberapa elemen *grid*, yaitu:

a. *Margins*

*Margin* merupakan area kosong antara tepi halaman dengan konten halaman yang berfungsi untuk memisahkan informasi utama dengan *running head* dan nomor halaman (hlm. 20). *Margin* berperan sebagai bingkai pada konten agar terlihat terstruktur, namun tetap menarik. *Margin* simetris memberi kesan statis, namun *margin* asimetris membuat komposisi lebih dinamis. *Margin* juga mengurangi resiko terjadinya kesalahan pada proses cetak, seperti terpotongnya konten secara tidak sengaja (hlm. 96).

b. *Flowlines*

*Flowline* memberikan kesan adanya garis horizontal yang berfungsi untuk pembantu mengarahkan pembaca dalam membaca dari satu halaman ke halaman berikutnya (hlm. 20).

c. *Columns*

*Columns* merupakan bentuk vertikal dengan lebar yang bervariasi dan di dalamnya memuat suatu konten (hlm. 20).

d. *Modules*

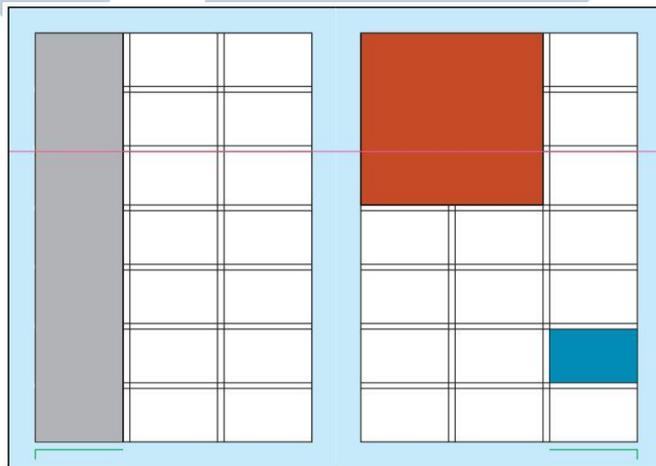
*Modules* merupakan sebuah ruang yang terbentuk dari kolom dan baris yang berulang (hlm. 21).

e. *Spatial Zones*

*Spatial zones* merupakan area yang terbentuk dari sekelompok *modules* (hlm. 21).

f. *Markers*

*Markers* merupakan area yang memuat informasi yang muncul berulang seperti *running head* dan nomor halaman (hlm. 21).



Gambar 2.15. Elemen *Grid*

(Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for

Understanding and Applying Page Design Principles, 2012)

#### 2.4.2. Jenis *Grid*

Menurut Graver dan Jura (2012), terdapat beberapa jenis *grid*, yaitu:

a. *Single Column/Manuscript Grids*

*Grid* ini hanya terdiri dari satu kolom dan biasanya ditemui pada buku yang memuat banyak teks. *Grid* ini memiliki bentuk yang statis, oleh karena itu peletakkan elemen seperti *running head*, nomor halaman, judul bab, serta ukuran dan proporsi teks perlu diperhatikan agar mata pembaca tidak bosan dan lelah, serta membuat *layout* menjadi lebih menarik. Selain itu, *margin* yang lebih lebar akan membuat komposisi terlihat lebih stabil (hlm. 26).



Gambar 2.16. *Manuscript Grid*

(Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles, 2012)

b. *Multicolumn Grids*

Jenis *grid* ini terdiri dari beberapa kolom dan bersifat fleksibel, sehingga umum digunakan pada media yang memuat banyak konten. Lebar kolom pada *grid* ini dapat bervariasi (hlm. 28).

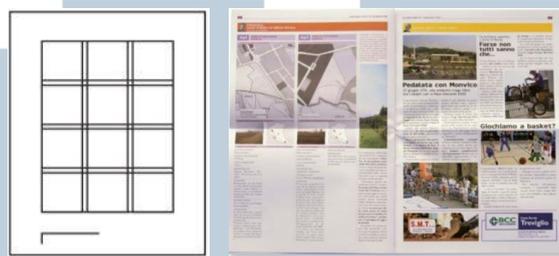


Gambar 2.17. *Multicolumn Grids*

(Sumber: Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles, 2012)

c. *Modular Grids*

*Modular Grids* terdiri dari kolom dan baris yang membentuk *modules*. Jenis *grid* ini cocok digunakan pada media yang memuat banyak konten dan elemen, seperti contohnya koran. *Grid* ini juga cocok untuk grafik dan tabel (hlm. 32).

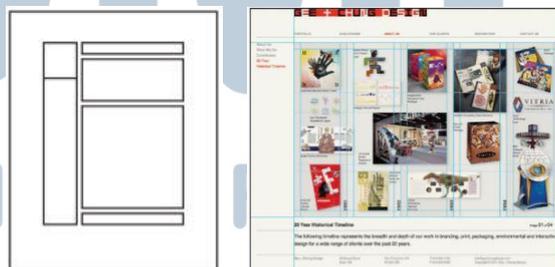


Gambar 2.18. *Modular Grids*

(Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles, 2012)

d. *Hierarchical Grids*

*Hierarchical Grids* mengatur berbagai elemen berdasarkan hierarki informasi elemen tersebut. Jenis *grid* ini umumnya dijumpai pada *packaging*, poster, dan *websites* (hlm. 40).



Gambar 2.19. *Hierarchical Grid*

(Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles, 2012)

## 2.5. Tipografi

Menurut Landa (2011), huruf merupakan sebuah bentuk yang memiliki berbagai kriteria estetika mulai dari bentuk, proporsi, dan keseimbangan. Huruf harus dapat terbaca agar dapat menyampaikan pesan dengan baik. Sedangkan, tipografi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan pengaturan dan bentuk huruf. Huruf dapat dipakai sebagai *display type* atau *text type*. *Display type* biasanya berukuran besar dan tebal, serta dipakai untuk judul dan subjudul. Sedangkan *text type* umumnya digunakan sebagai konten pada paragraf, kolom, atau keterangan (hlm. 44).

### 2.5.1. Penamaan dan Anatomi Huruf

Menurut Landa (2011), terdapat beberapa macam penamaan dan anatomi huruf, yaitu:

a. *Letterform*

*Letterform* merupakan bentuk dan gaya tertentu pada suatu huruf (hlm. 44).

b. *Typeface*

*Typeface* merupakan set yang terdiri dari huruf, angka dan tanda yang memiliki karakteristik yang sama (hlm. 44).

c. *Type Font*

*Type font* merupakan set yang terdiri dari huruf, angka, dan tanda dalam bentuk, gaya, dan ukuran tertentu (hlm. 44).

d. *Type Family*

*Type family* merupakan beberapa huruf *digital* dengan berbagai variasi yang masih termasuk dalam satu set huruf. Variasi *type family* dapat berupa variasi tingkat ketebalan, berat, dan sebagainya (hlm. 44).

e. *Italics*

*Italics* termasuk sebagai bentuk variasi dari *type family*, dan ditandai dengan bentuk huruf yang miring ke kanan (hlm. 45).

f. *Type Style*

*Type style* merupakan modifikasi pada suatu set huruf yang menghasilkan beberapa variasi, namun tetap mempertahankan karakteristik yang ada (hlm. 45).

g. *Stroke*

*Stroke* merupakan garis yang membentuk huruf (hlm. 45).

h. *Serif*

*Serif* merupakan elemen kecil yang terdapat pada ujung bawah atau atas huruf (hlm. 45).

i. *Sans Serif*

*Sans Serif* merupakan huruf yang tidak memiliki *serif* (hlm. 46).

j. *Weight*

*Weight* merupakan tingkat ketebalan suatu huruf (hlm. 46).

### 2.5.2. Klasifikasi Huruf

Landa (2011) mengklasifikasikan huruf sebagai berikut:

a. *Old Style*

Merupakan jenis huruf Romawi. Ciri-cirinya adalah bentuk menyerupai lengkung pada serif. Contohnya adalah Caslon, Garamond, Palatino, dan Times New Roman (hlm. 47).

*Old Style*/Garamond, Palatino

BAMO hamburgers  
BAMO hamburgers

Gambar 2.20. *Old Style*  
(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

b. *Transitional*

Merupakan jenis serif yang menggambarkan transisi dari *Old Style* ke *Modern*, serta memiliki gabungan antara karakteristik keduanya. Contohnya adalah Baskerville dan Century (hlm. 47).

*Transitional*/New Baskerville

BAMO hamburgers

Gambar 2.21. *Transitional*  
(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

c. *Modern*

Merupakan jenis serif yang memiliki karakteristik berupa bentuknya yang geometris, *stroke* yang kontras, serta simetris. Contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum (hlm. 47).



Modern/Bodoni  
BAMO hamburgers

Gambar 2.22. *Modern*  
(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

d. *Slab Serif*

Merupakan jenis serif yang ditandai dengan ketebalan serifnya. Contohnya adalah American Typewriter, Memphis, dan Bookman (hlm. 48).



American Typewriter

Aa Gg Kk  
Tt Ff Rr

a

Manuscript

a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 2.23. *Slab Serif*  
([https://en.wikipedia.org/wiki/American\\_Typewriter](https://en.wikipedia.org/wiki/American_Typewriter))

e. *Sans Serif*

Merupakan jenis *typeface* yang ditandai dengan tidak adanya *serif* atau kait. Contohnya adalah Futura dan Helvetica (hlm. 48).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

San Serif/Futura, Helvetica

BAMO hamburgers  
BAMO hamburgers

Gambar 2.24. *Sans Serif*  
(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

f. *Gothic*

Merupakan *typeface* yang memiliki karakteristik berupa *stroke* yang tebal dan bentuk lengkung. Contohnya adalah Textura, Rotunda, dan Fraktur (hlm. 48).



Gambar 2.25. *Gothic*  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Fette\\_Fraktur](https://en.wikipedia.org/wiki/Fette_Fraktur))

g. *Script*

Merupakan *typeface* yang menyerupai tulisan tangan dan ditandai dengan kemiringannya dan huruf yang digabung. Contohnya adalah Brush Script dan Snell Roundhand Script (hlm. 48).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.26. *Script*  
 ([https://en.wikipedia.org/wiki/Brush\\_Script](https://en.wikipedia.org/wiki/Brush_Script))

h. *Display*

Merupakan *typeface* yang sering digunakan sebagai judul utama. *Typeface* ini sulit dibaca saat digunakan sebagai *body text*. Karakteristiknya adalah bentuk yang rumit dan dekoratif (hlm. 48).



Gambar 2.27. *Display*  
 (<https://es.wikipedia.org/wiki/Algerian>)

**2.5.3. Alignment**

Menurut Landa (2011), *alignment* merupakan pengaturan barisan teks dalam *layout* (hlm. 48). Terdapat beberapa jenis *alignment*, yaitu:

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

a. *Left-aligned*

Teks diletakkan sejajar dengan *margin* kiri dengan bagian kiri teks terlihat rata, sedangkan bagian kanan teks tidak rata (hlm. 48).

b. *Right-aligned*

Teks diletakkan sejajar dengan *margin* kanan dengan bagian kanan teks terlihat rata, sedangkan bagian kiri teks tidak rata (hlm. 48).

c. *Justified*

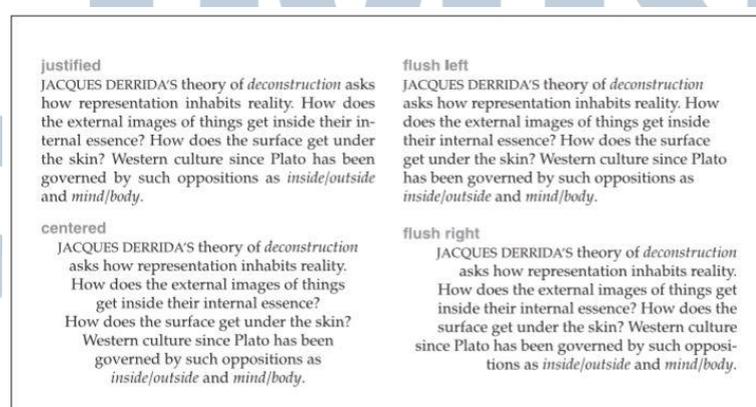
Pada *alignment justified*, pengaturan bagian kiri dan kanan teks terlihat sejajar dan rata (hlm. 48).

d. *Centered*

Pada *alignment centered*, teks terpusat pada bagian tengah (hlm. 48).

e. *Asymmetrical*

Pada *alignment asymmetrical*, komposisi teks tidak rata dan tidak simetris, sehingga tidak repetitif (hlm. 48).



Gambar 2.28. *Alignment*  
(*Graphic Design Solutions 4<sup>th</sup> Edition*, 2011)

#### 2.5.4. Pemilihan *Typeface*

Landa (2011) mengatakan bahwa dalam memilih *typeface* perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

a. Daya Tarik Visual

Karakteristik, proporsi, dan keseimbangan suatu *typeface* perlu diperhatikan agar saling berkesinambungan dengan visual yang ada, serta komunikasi dapat berjalan dengan baik (hlm. 50).

b. Konsep

*Typeface* yang akan digunakan perlu disesuaikan dengan konsep yang dibuat agar komunikasi berhasil tercapai. Hal ini berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan serta *target audience* yang dituju (hlm. 50-51).

c. *Readability* dan *Legibility*

*Readability* berkaitan dengan tingkat keterbacaan teks, sedangkan *legibility* berkaitan dengan tingkat kemudahan pembaca mengenali huruf pada *typeface* atau membedakan satu huruf dengan yang lainnya. Teks dengan *typeface* yang terlalu tebal atau tipis, serta dengan warna yang tingkat saturasinya tinggi akan sulit dibaca (hlm. 51).

d. Integrasi dengan Visual

*Typeface* yang dipilih perlu diperhatikan kesesuaiannya agar dapat membaur dan selaras dengan visual yang ada (hlm. 51-52).

### 2.5.5. Komposisi Teks dan Gambar

Menurut Landa (2011), teks dan gambar dalam sebuah komposisi perlu diatur agar pesan tersampaikan dengan baik (hlm. 52). Berikut ini adalah beberapa komposisi teks dan gambar:

a. *Text Heavy*

Penggunaan teks yang banyak, seperti pada buku sejarah dan laporan, sebaiknya menggunakan *typeface* yang mudah dibaca. Selain itu, desainer sebaiknya menggunakan *type family*, karena memiliki berbagai variasi namun karakteristik yang dimiliki sama (hlm. 52-53).

b. *Text and Images*

Pada jumlah teks dan gambar yang setara, *typeface* yang dipilih adalah yang mudah dibaca dan selaras dengan konsep, pengamat, dan konteks. Selain itu juga perlu diperhatikan penggunaannya sebagai teks, keterangan, atau *display type* agar disesuaikan dengan gambar yang ada (hlm. 53).

c. *Image Heavy*

Ketika *display type* banyak diaplikasikan sebagai judul atau subjudul pada sampul, poster, iklan, atau spanduk, maka *typeface* yang dipilih tergantung dari konsep dan konteks. Pengaturan jarak yang sesuai dan ukuran yang besar akan meningkatkan keterbacaan *display type*. Penempatan yang tepat dalam sebuah komposisi juga akan berpengaruh terhadap urutan membaca (hlm. 53).

d. *Caption Heavy*

Ketika huruf banyak digunakan sebagai keterangan atau tabel seperti pada katalog atau peta, maka yang perlu diperhatikan adalah keterbacaan *typeface* saat berukuran kecil serta bagaimana menyesuaikan dengan gambar yang ada (hlm. 53).

### 2.5.6. Ukuran Huruf, Panjang Baris, dan Jarak Antar Baris

Tingkat keterbacaan bergantung pada ukuran huruf, panjang baris, serta jarak antar baris (Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders, 2015, hlm. 54). Ukuran huruf yang terlalu kecil cenderung mengurangi tingkat keterlihatan dan keterbacaan. Sedangkan, ukuran huruf yang terlalu besar membuat pembaca tidak mempersepsikan teks sebagai satu kesatuan dan cenderung menimbulkan jeda saat membaca, sehingga mengurangi kenyamanan membaca. Pada umumnya, ukuran *text type* terbaca pada rentang 9 sampai 12 *point* (hlm. 54).

Panjang baris juga mempengaruhi pembaca dalam berkonsentrasi memahami konten bacaan. Baris yang terlalu pendek atau panjang dapat membuat mata cepat lelah. Umumnya, panjang baris yang sesuai pada pemakaian *text type* berukuran 9 sampai 12 *point* adalah sebanyak 10 hingga 12 kata atau 60 hingga 70 huruf per baris (hlm. 54).

Jarak antar baris berpengaruh dalam tingkat keterbacaan. Baris yang tidak mempunyai jarak satu sama lain cenderung memperlama proses membaca. Jarak antar baris yang baik menuntun mata dari satu baris ke baris berikutnya. Jarak yang terlalu besar membuat pembaca kesulitan menentukan dimana letak baris

selanjutnya. Umumnya, ukuran *text type* 9 sampai 12 *point* memiliki jarak antar baris sebesar 1 sampai 4 *points* (hlm. 55).

### **2.5.7. Tingkat Keterbacaan dan Warna**

Dalam mencapai tingkat keterbacaan yang baik diperlukan kontras warna yang sesuai antara huruf dengan latarnya. *Hue*, *value*, dan *saturation* perlu diperhatikan untuk menentukan kontras yang sesuai. *Value* merupakan aspek yang paling mempengaruhi tingkat keterbacaan, karena mempertahankan bentuk huruf sehingga lebih mudah dikenali. Bentuk, proporsi, ukuran, dan karakteristik *typeface* juga perlu diperhatikan dalam pemilihan warna. Ukuran huruf yang kecil membutuhkan latar dengan warna yang kontras dari segi *hue* atau *value*. Warna pada tipografi berperan dalam menentukan hierarki dan penekanan pada suatu elemen (Carter et al., 2015, hlm. 57-58).

## **2.6. Kesehatan Gigi dan Mulut**

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), kesehatan manusia meliputi berbagai aspek, salah satunya adalah gigi dan mulut (hlm. 1). Kesehatan gigi dan mulut perlu dijaga, oleh karena itu masyarakat perlu memahami tentang perawatan kesehatan gigi dan mulut, gangguan pada gigi dan mulut, serta pencegahan penyakit gigi dan mulut (hlm. 4-6).

### **2.6.1. Rongga Mulut**

Kementerian Kesehatan RI (2012) menyatakan bahwa rongga mulut terdiri dari rahang atas dan bawah serta memiliki beberapa bagian, yaitu (hlm. 8):

a. Bibir

Bibir terdiri dari bibir atas dan bawah dan berperan dalam proses makan agar makanan dan minuman tidak keluar dari mulut, menerima rangsangan panas atau dingin dari makanan dan minuman, proses berbicara, serta menciptakan ekspresi wajah (hlm. 8).

b. Gusi

Gusi merupakan jaringan lunak yang mengelilingi gigi dan umumnya berwarna merah muda. Gusi berfungsi untuk menyangga gigi dan melindungi akar gigi (hlm. 9).

c. Lidah

Pada lidah terdapat otot yang dapat digerakkan. Lidah berfungsi untuk mengecap makanan, menelan, dan berbicara (hlm. 9).

d. Gigi

Gigi dibagi menjadi dua, yaitu mahkota gigi dan akar gigi. Mahkota gigi adalah gigi yang terlihat pada rongga mulut. Akar gigi adalah bagian gigi yang tersembunyi dalam gusi dan melekat pada tulang rahang (hlm. 9).

Fungsi gigi adalah untuk mengunyah, melafalkan kata, serta memberikan keharmonisan pada wajah dan penampilan (hlm. 10).

e. Jaringan Lunak

Jaringan ini meliputi bagian dalam pipi, langit-langit mulut, bibir, dan bagian bawah lidah. Jaringan ini memiliki banyak kelenjar air liur (hlm. 9).

### **2.6.2. Kesehatan Gigi dan Mulut Anak**

Menurut Sariningsih (2012), usia 6-12 tahun merupakan periode campuran, yaitu ketika gigi sulung mulai digantikan oleh gigi permanen (hlm. 27). Pada usia 9-12 tahun merupakan masa akhir dari periode campuran, dimana hampir semua gigi sulung telah tergantikan oleh gigi permanen (hlm. 29).

Menurut Tim Dian Rakyat (2010), kesehatan gigi dan mulut anak dapat dijaga dengan menyikat gigi. Menyikat gigi dilakukan saat setelah makan pagi dan sebelum tidur. Hal ini untuk membersihkan sisa makanan yang tertinggal pada gigi atau area antara gigi dan gusi (hlm. 20). Sikat gigi untuk anak sebaiknya memiliki bulu sikat yang lembut agar tidak menyebabkan gusi terkikis. Jika bulu sikat sudah berantakan, maka sebaiknya diganti karena mengurangi keefektifan dalam menyikat gigi dan dapat membuat gusi terluka (hlm. 22-23).

### **2.6.3. Penyakit Gigi dan Mulut pada Anak**

Tim Dian Rakyat (2010) menyatakan terdapat beberapa penyakit gigi dan mulut yang umumnya dijumpai pada anak, yaitu:

#### **a. Karies**

Karies pada anak dapat dicegah dengan menyikat gigi secara teratur setiap pagi dan malam hari. Karies dapat diatasi dengan menambal gigi yang berlubang. Karies yang dibiarkan dapat menyebabkan bengkak pada area gigi, bahkan gusi bernanah. Jika nanah telah merusak jaringan tulang, maka gigi tersebut harus dicabut (hlm. 33-34).

b. Gusi Bengkak

Gusi bengkak diakibatkan oleh racun yang terbentuk dari kuman yang berasal dari sisa makanan. Gusi teriritasi sehingga merah, bengkak, dan sakit. Gejala dari radang gusi adalah gusi tidak nyaman, merah, bengkak, serta bau mulut. Radang gusi dapat diatasi dengan membersihkan sisa makanan pada gigi (hlm. 35).

c. Bau Mulut

Bau mulut pada anak umumnya disebabkan oleh gigi berlubang, maka penanganannya adalah dengan penambalan gigi. Bau mulut dapat dicegah dengan rajin menyikat gigi dan rutin ke dokter gigi (hlm. 36-37).

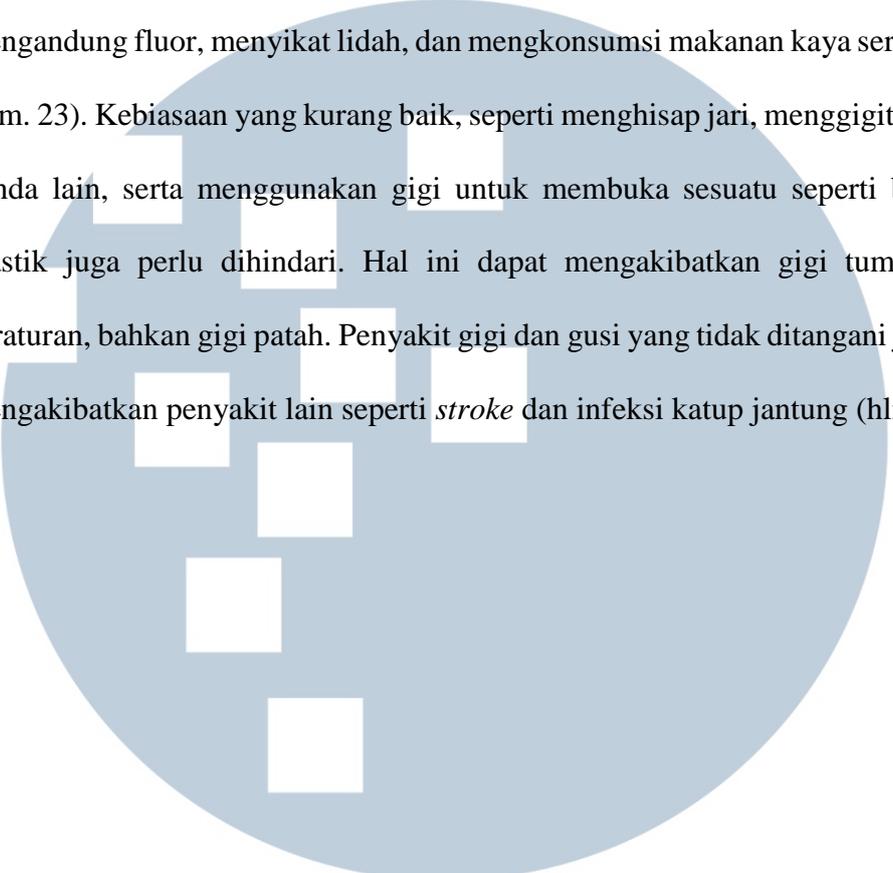
d. Sariawan

Sariawan ditandai dengan kemerahan pada area dalam mulut. Area yang umumnya terkena sariawan adalah pipi dan bibir bagian dalam, langit-langit, dan lidah. Hal ini menimbulkan rasa tidak nyaman dan anak sulit makan dan minum. Umumnya, sariawan disebabkan oleh kekurangan vitamin, luka saat menyikat gigi, atau infeksi. Sariawan dapat dicegah dengan konsumsi makanan yang kaya nutrisi dan menjaga kebersihan gigi dan mulut (hlm. 37-38).

#### **2.6.4. Kebiasaan dalam Menjaga Kebersihan Gigi dan Mulut**

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), kebersihan gigi dan mulut dapat terjaga jika kita melakukan beberapa kebiasaan seperti menyikat gigi setiap hari saat setelah makan pagi dan malam sebelum tidur, menggunakan pasta gigi yang

mengandung fluor, menyikat lidah, dan mengonsumsi makanan kaya serat dan gizi (hlm. 23). Kebiasaan yang kurang baik, seperti menghisap jari, menggigit kuku atau benda lain, serta menggunakan gigi untuk membuka sesuatu seperti botol atau plastik juga perlu dihindari. Hal ini dapat mengakibatkan gigi tumbuh tidak beraturan, bahkan gigi patah. Penyakit gigi dan gusi yang tidak ditangani juga dapat mengakibatkan penyakit lain seperti *stroke* dan infeksi katup jantung (hlm. 24).



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA