



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 III
PERANCANGAN, KONSEP VISUAL DAN
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

3.1 Latar Belakang

Anak-anak perlu mengerti pentingnya makanan bagi proses tumbuh kembang mereka. Makanan yang disajikan bagi anak-anak setiap hari merupakan hasil bumi yang sebaiknya dihargai. Namun orang tua seringkali tidak terlalu peduli atau kurang sadar akan pentingnya mendidik anak dalam hal pola makan yang baik. Untuk kepentingan edukasi tentang makanan ini, dibuatlah buku pengenalan makanan sebagai komplementari pendidikan yang tidak didapat anak-anak dari sekolah.

'Around the Food World' adalah frasa berbahasa Inggris yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah 'di sekitar dunia makanan'. *'Around the Food World'* adalah sebuah buku yang informasinya disampaikan lebih melalui gambar ilustrasi dibandingkan teks. Judul buku ini dipilih berdasarkan isinya, yaitu tentang beragam makanan dari berbagai negara di dunia, tingkat gizinya hingga asalmuasalnya. Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi berwarna dan permainan untuk memperpanjang rentang konsentrasi anak sehingga informasi dapat lebih meresap.

Buku ini ditujukan terutama untuk anak-anak berusia 4-8 tahun, artinya anak-anak yang sudah bersekolah, baik TK maupun SD kelas 1 hingga kelas 3.

3.1.1 Visi

Buku ini dibuat untuk tujuan tertentu. Visi buku ini antara lain:

1. Membuka wawasan anak akan jenis-jenis makanan dari berbagai negara di dunia. Empat belas jenis dari berbagai belahan dunia dipilih sebagai salah satu strategi simulasi pengenalan makanan yang menarik dan lebih variatif sehingga anak tidak cepat bosan. Melalui makanan, jendela pengetahuan anak mengenai kultur dari berbagai negara menjadi terbuka.
2. Mengajar anak untuk menghargai makanan.
3. Membentuk pola makan yang baik sejak dini sekaligus menghindari menu makanan yang dianggap tidak sehat.

3.1.2 Misi

Untuk mencapai tujuan-tujuan di atas, ada beberapa strategi yang digunakan dalam pembuatan buku ini:

1. Penggunaan permainan
Permainan digunakan agar anak merasa belajar adalah kegiatan yang menyenangkan, juga untuk memperpanjang rentang konsentrasi anak.

2. Informasi singkat namun lengkap, dikemas dalam kalimat yang mudah dipahami terutama untuk anak berusia 4-8 tahun sebagai target pembaca. Kebanyakan anak usia 4-8 tahun belum terbiasa membaca buku tebal yang terdiri dari banyak bab.
3. Kombinasi ilustrasi imajinatif dan semi-realis
Ilustrasi imajinatif yang berwarna-warni, digunakan untuk menarik perhatian anak, sedangkan gaya realis digunakan untuk menampilkan bentuk makanan yang dekat dengan bentuk makanan aslinya, tanpa membuatnya terlihat terlalu kompleks.
4. Bimbingan orang tua.
Dengan bimbingan orang tua, diharapkan anak lebih dapat mengerti isi buku dan mendekatkan hubungan anak dengan orang tua.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui 3 cara, yaitu:

1. Kuisisioner atau angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang bersifat pribadi atau yang responden ketahui. Tujuan digunakannya angket dalam penelitian ini adalah membantu penulis memilih jenis makanan yang

akan dimuat dalam buku disesuaikan dengan visi-misi pembuatan buku.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan secara langsung (tatap muka) tentang hal-hal tertentu pada responden. Tujuan digunakannya metode ini adalah untuk memperkuat hipotesa penelitian tentang media yang sesuai untuk pembelajaran anak serta pemilihan bahasa yang tepat.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang lebih spesifik dari buku, literatur ilmiah dan jurnal, yang tidak didapat dari kuisioner dan wawancara, contohnya untuk penggunaan gaya ilustrasi serta *typeface*, termasuk data-data literatur yang diperoleh dari media internet.

4. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara mengamati berbagai buku anak-anak yang dijual di toko-toko buku di Jakarta dan sekitarnya, kemudian mendata ciri-ciri visualnya. Ciri-ciri visual yang sesuai dengan kebutuhan buku '*Around the Food World*' kemudian diterapkan pada buku ini. Studi lapangan juga dilakukan untuk mendukung studi pustaka.

3.3 Teknik Analisis Data

Analisis data kuisioner dilakukan dengan cara menarik kesimpulan dari jawaban setiap poin pertanyaan yang diperoleh secara data kuantitatif kemudian dianalisa menggunakan metode kualitatif. Analisis data wawancara dilakukan dengan cara merangkum dan menyimpulkan hasil wawancara tersebut.

3.4 Profil Pengisi Kuisioner

Kuisioner diisi oleh anak-anak usia 4-8 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan. 16 orang anak tersebut bersekolah di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar Katolik Mater Dei ; 61 anak bersekolah di Sekolah Dasar Jubilee Sunter program nasional ; dua anak bersekolah di Sekolah Dasar Abdi Siswa ; dan satu anak belum bersekolah.

3.5 Analisis Data

1. Data kuisioner

Kuisioner disebarikan pada 16 siswa-siswi TK dan SD Mater Dei Pamulang sekitar pukul 10.00-11.00 siang saat hari sedang mendung, dan juga pada 61 siswa-siswi SD Jubilee Sunter pukul 8.30 - 13.00 saat matahari sedang terik. Dua kuisioner diisi oleh siswa SD Abdi Siswa saat sedang santai di rumah. Satu anak yang mengisi kuisioner belum bersekolah namun sudah mencapai target usia pembaca buku. Berikut adalah hasil kuisioner tersebut:

Pertanyaan no. 1: Apa makanan kesukaanmu?

Tabel 3.1 Makanan kesukaan anak

Jenis makanan yang disukai	Jumlah
ayam, KFC, A&W, ayam bakar / goreng	21
sayuran (bayam, brokoli, sayur asem, dsb)	13
mie, mie goreng, Indomie	14
ikan, ikan bakar	8
sushi, makanan jepang	5
pasta, spaghetti	5
buah-buahan (jambu, mangga, dsb)	5
Nugget	4
Kentang	4
Kue	4
Jelly	3
nasi goreng	3
Sosis	3
Baso	3
Cabai	2
Telur	3
Nasi	2
Biscuit	1
Jamur	1
Kebab	1
bubur kacang	1
Pizza	1
Roti	2
Udang	1
Kerupuk	1
Keju	1
Burger	2
sup/ soto	2
Pudding	1
es krim	1
Permen	1
Kebab	1
nasi tim	1
Coklat	1

Pastel	1
Tempe	1
hampir semua makanan suka	1

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa anak sudah familiar dengan jenis-jenis makanan *fast food* dan menyukai makanan yang instan seperti mie instan.

Pertanyaan no. 2: kenapa kamu suka makanan itu?

Tabel 3.2 Alasan anak menyukai jenis makanan tertentu

Alasan	Jumlah
enak, manis, asin, gurih, pedas atau garing	78
Sehat	2

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa anak sudah dapat memilih makanan favoritnya sendiri berdasarkan rasa dan selera, namun belum peduli terhadap makanan sehat dan bergizi.

Pertanyaan no. 3: Apakah kamu lebih suka jajan di luar atau makan masakan mama?

Tabel 3.3 Jajanan versus masakan rumah

Jenis Makanan	Jumlah
Jajan di luar	15
Keduanya	7
Masakan mama / masakan rumah	58

Pertanyaan no. 4: Apakah kamu sering malas makan? Kenapa?

Tabel 3.4 Alasan anak sering malas makan

Jawaban	Jumlah
Tidak malas makan	55
Malas, karena malas mengunyah, makanannya tidak enak, tidak suka makan, jarang merasa lapar, mama masak sayur.	25

Ternyata masih ada anak-anak yang sering malas makan karena malas mengunyah, merasa makanan tidak enak, tidak suka makan jarang merasa lapar, maupun karena jenis makanan yang disajikan berupa sayuran. Hal ini membuktikan bahwa beberapa anak merupakan *picky eater*.

Pertanyaan no. 5: Apakah kamu suka makanan yang diberi hiasan dan berbentuk menarik?

Tabel 3.5 Makanan berhias menarik

Jawaban	Jumlah
Ya	74
Tidak	6

Ternyata anak lebih menyukai makanan yang diberi hiasan atau berbentuk menarik. Ini berarti anak dapat diajak mengenal makanan dengan melihat tampilannya, tidak hanya lewat rasanya.

Pertanyaan no. 6: Lingkari rasa makanan yang kamu suka!

Tabel 3.6 Rasa makanan yang disukai anak

Rasa makanan yang disukai	Jumlah
Asin	27
Manis	57
Pedas	41
Asam	15

Ternyata anak menyukai rasa asin, manis dan pedas. Ini berarti, indra pengecap anak sudah berkembang secara baik. Anak Indonesia menyukai rasa pedas sebab sudah dibiasakan makan makanan pedas sejak dalam kandungan. Namun anak Indonesia kurang menyukai rasa asam, sebab kurang dibiasakan. Pada buku pengenalan, makanan dengan rasa pedas dan asam tidak ditonjolkan sebab kurang baik bagi lambung anak-anak.

Pertanyaan no. 7: Lingkari jenis makanan yang kamu suka!

Tabel 3.7 Jenis makanan yang disukai anak

Jenis olahan makanan yang disukai	Jumlah
Digoreng	45
Disop	32
Direbus	17
Dikukus	9

Dipanggang	26
Dibakar	23

Ternyata anak menyukai makanan yang diolah dengan cara digoreng. Hal ini kurang baik bagi anak, sebab makanan gorengan mengandung banyak minyak tak jenuh yang akan menumpuk dalam tubuh. Maka dalam buku pengenalan akan lebih banyak dikenalkan makanan yang diolah dengan cara dipanggang maupun dikukus dibandingkan digoreng. Makanan yang disop juga sehat namun sudah disukai anak.

Pertanyaan no. 8: Lingkari bahan makanan yang kamu sukai!

Tabel 3.8 Bahan makanan yang disukai anak

Bahan Makanan yang Disuka	Jumlah
Karbohidrat	
Nasi	33
Roti	37
Kentang	34
Mie	78
Pasta	28
Singkong	26
Ubi	18
Sagu	5
Biscuit	37
Protein hewani, mineral	
daging sapi	23
daging ayam	41
daging ikan	36
daging kambing	8
daging domba	6
daging bebek	18

daging burung dara	13
chicken nugget	33
Sosis	46
Ham	14
Bakso	27
Bacon	8
Abon	27
Protein nabati, vitamin, mineral	
Kangkung	22
Bayam	36
Selada	6
Kalian	3
Brokoli	24
Wortel	35
Lobak	9
rumput laut	29
Sawi	10
Pokcay	9
Katuk	7
Kol	12
Tauge	9
sumber vitamin dan mineral: buah-buahan	
Apel	32
Jeruk	33
Mangga	27
Nanas	12
Kiwi	12
Pisang	30
Tomat	8
Strawberry	30
Melon	21
Semangka	29
Jambu	22
Anggur	37
bahan makanan lainnya	
Coklat	41
Keju	27
Susu	34

Yogurt	30
Mayonnaise	21
Selai	15
Kopi	15
kecap manis	31
kecap asin	17
bumbu kacang	17
saus tomat	22
saus sambal	23
Madu	21

Ternyata anak sudah mengenal beragam jenis bahan makanan, beberapa makanan yang dikenalkan dalam buku pengenalan mengandung bahan-bahan yang disukai anak seperti daging ayam, coklat dan mie.

Pertanyaan no. 9: Beri tanda pada makanan yang kamu suka, kamu tidak suka dan yang kamu tidak tahu atau belum pernah makan!

Tabel 3.9 Pengetahuan dan selera makanan anak

Jenis Makanan	Suka	Tidak Suka	Tidak Tahu	Kosong
Pizza	79	0	0	1
Lasagna	12	23	44	1
Crepes	65	9	5	1
Waffle	15	7	57	1
English Muffin	1	16	62	1
Spaghetti	71	8	0	1
Sandwich	73	6	0	1
Croissant	14	10	55	1
Hot Dog	67	12	0	1
Hamburger	73	6	0	1
Pancake	54	11	14	1
Salad	22	57	0	1
Yogurt	38	38	3	1

Mie	72	7	0	1
Dim Sum	26	3	50	1
Bibimbap	2	10	67	1
Kebab	35	12	32	1
Sushi	18	10	52	1
Sukiyaki	1	7	70	1
Roti Canai	3	20	56	1
Getuk	15	46	18	1
Soto	45	34	0	1
Pempek	44	29	6	1
Tom Yam	11	9	59	1
Nasi Lemak	6	13	60	1
Moussaka	2	3	74	1

Ternyata anak sudah mengenal berbagai jenis makanan, baik makanan asal Indonesia maupun makanan dari luar negeri. Pizza sudah dikenal anak dan disukai, namun memiliki sejarah yang unik sehingga dimasukkan ke dalam buku. Makanan lainnya yang kurang populer namun memiliki cerita yang menarik, memiliki jenis yang variatif maupun memiliki cita rasa yang sesuai dengan selera anak juga dimasukkan ke dalam buku agar anak dapat kenal makanan tersebut lebih jauh.

Pertanyaan no. 10: Apakah kamu suka membaca buku, komik atau majalah?

Tabel 3.10 Konsumsi buku oleh anak

Jawaban	Jumlah
Suka	58

Tidak suka	21
Tidak menjawab	1

Pertanyaan no. 11: Apakah ayah-ibumu sering membelikan buku?

Tabel 3.11 Pembelian buku oleh orang tua

Jawaban	Jumlah
Suka	63
Tidak suka	16
Tidak menjawab	1

Ternyata anak-anak suka membaca buku, dan sering dibelikan buku.

Oleh karena itu, pemilihan media buku cukup tepat.

2. Data ringkasan wawancara (wawancara lengkap terlampir)

Narasumber: Dra. Anselma Wiwiek Widiarti, M. Psi. T.

- Peran makanan terhadap anak-anak besar sekali, mempengaruhi pertumbuhan-kembangan anak menyangkut semua aspek: baik intelegensinya, kemampuan sosialnya, dan kesehatannya.
- Sumber makanan harus diperhatikan sejak anak masih di dalam kandungan.
- Untuk anak usia 4-8 tahun, makanannya sudah biasa seperti orang dewasa, tidak banyak perbedaan, yang penting makanan

yang dikonsumsi sehat dan seimbang. Soal pantangan makan pedas atau asam, itu tergantung kebiasaan keluarga. Jika sejak dalam kandungan anak sudah dibiasakan makan pedas dan asam maka tidak akan bermasalah, asal jumlahnya tidak berlebihan.

- Pengenalan makanan pada anak itu penting, terutama pengenalan bahan dasar makanan dan manfaatnya, sehingga anak tahu dampak makan makanan tertentu. Namun demikian, memperkenalkan makanan tidak lantas membuat anak jadi menyukai makanan tersebut. Anak harus diberi contoh oleh orang tuanya dalam membentuk pola makan yang baik.
- Anak yang mengetahui cerita makanan tertentu sebelum diajak makanan aslinya akan menunjukkan ketertarikan yang lebih terhadap makanan tersebut.
- Sebaiknya anak dididik untuk mengenal berbagai jenis makanan dan makan dengan pola makan yang baik sejak masih dalam kandungan. Anak bisa mulai diperkenalkan dengan pola makan yang mirip orang dewasa sejak berusia satu tahun.
- Makanan selain sehat juga harus disesuaikan dengan reaksi anak, apakah anak alergi atau memiliki reaksi negatif terhadap jenis makanan tertentu.
- Bermain berpengaruh terhadap proses belajar anak, baik perkembangan kognitif, sosial, dan motoriknya

- Permainan yang sesuai untuk usia 8 tahun ada banyak. Permainan yang disarankan untuk dimasukkan ke buku adalah *sticker puzzle*, *crosswords* dengan materi yang mudah dan dipandu orang tua, hingga *coloring*.
- Anak usia 4-8 tahun yang diajari mengenai gradasi akan sadar terhadap gradasi warna, sedangkan yang tidak belajar atau dibiarkan secara alami belum terlalu menyadari.
- Akan baik jika anak diberi lembar khusus untuk menggambar bebas atau menulis untuk mengekspresikan dirinya, sebab dapat menimbulkan kelegaan tersendiri bagi anak, misalnya, anak bisa menggambar sendiri makanan apa yang anak sukai. Dengan demikian, anak dapat menangkap ketertarikannya atau menyadari minatnya sendiri.
- Media yang tepat untuk pengenalan berbagai jenis makanan pada anak dapat dicapai melalui gambar-gambar, buku dan *flash card*. Jika anak belajar dengan melihat bendanya secara langsung, itu baik. Namun untuk rangka edukatif, lebih baik jika anak diperkenalkan dulu terhadap makanan tertentu sebelum diajak makan. Dengan demikian, anak akan memiliki minat lebih terhadap makanan tersebut, apalagi jika makanan tersebut memiliki cerita atau sejarah di baliknya.
- Penggunaan media elektronik juga akan membuat mata lebih cepat lelah dibanding buku sehingga waktunya harus dibatasi.

Kesimpulannya, baik buku maupun media elektronik, keduanya memiliki daya tarik masing-masing dan kelebihan serta kekurangan sebagai media.

- Bimbingan orang tua diperlukan oleh anak, terutama pada masa awal anak bisa membaca buku. Pertama-tama akan efektif, namun berangsur-angsur anak sebaiknya lebih dibiarkan untuk membaca sendiri, lalu diajak berdialog ketika anak bertanya tentang isi bacaannya.
- Umumnya keluarga yang memiliki kebiasaan membaca, anaknya juga akan lebih tertarik untuk membaca, sebab anak melihat orang tua membaca.
- Rentang konsentrasi anak usia 4-8 tahun berbeda, namun itu tergantung dari pola pendidikan sekolahnya juga. Ada Taman Kanak-Kanak yang sudah memberikan materi yang cukup serius, banyak kata yang sudah dikenalkan, sehingga anak sudah terbiasa. Namun demikian, ada juga yang masih ringan dan lebih banyak permainan.
- Jumlah kata dan rentang konsentrasi anak itu tergantung dari tingkat kematangan masing-masing. Itulah mengapa buku anak-anak bergambar, sebab gambar bisa dimengerti dengan mudah, mulai dari anak usia 3 tahun.

3. Data studi lapangan

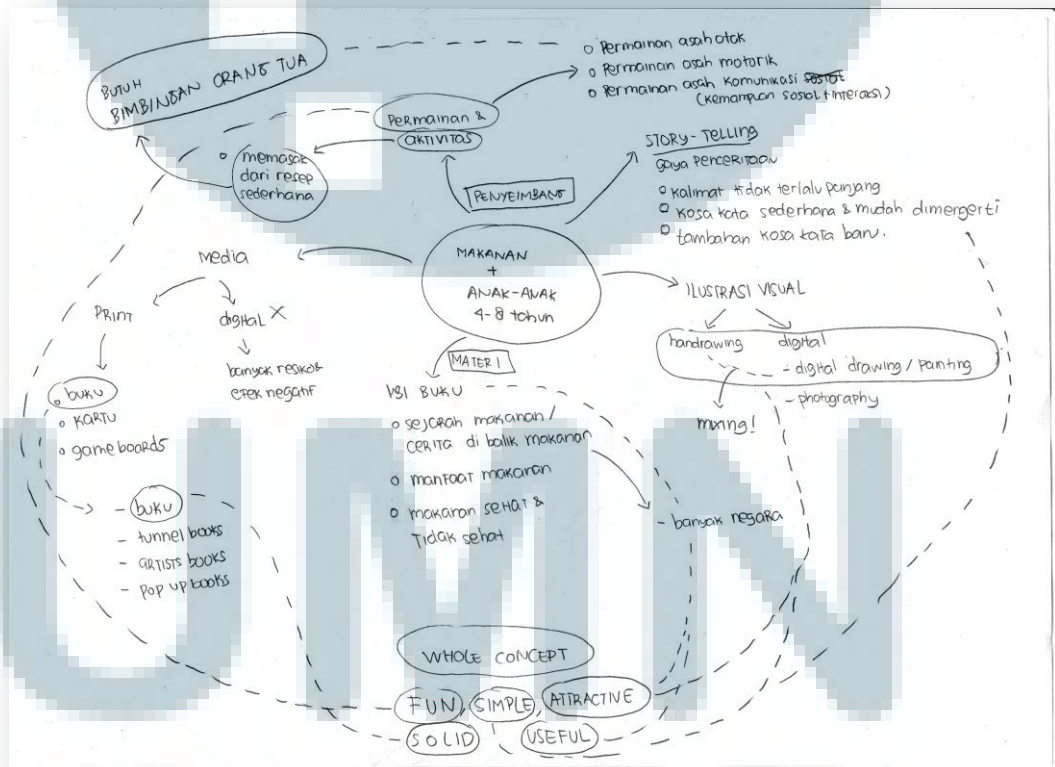
Berikut adalah ciri-ciri yang ditemukan pada buku anak-anak mulai dari usia 6 bulan ke atas secara umum:

- Bergambar.
- Berwarna-warni.
- Jika ada tulisan, teksnya tidak terlalu panjang, jenis hurufnya sangat mudah terbaca, bentuknya agak bulat-bulat, *x-height* tidak terlalu tinggi, ukurannya agak besar.
- Beberapa dilengkapi dengan permainan atau aktivitas.
- Buku yang dilengkapi permainan, umumnya ketebalan kertasnya besar sehingga kertas agak kaku dan lebih kuat.
- Sampul depan buku menggunakan teknik *finishing glossy* atau *spot UV*.
- Beberapa dilengkapi *pop up*, untuk menunjang isi buku, contohnya kisah 3 babi kecil dengan pop up serigala yang menjulang untuk member efek menakutkan.
- Beberapa dilengkapi tekstur untuk menunjang isi buku, contohnya buku pengenalan hewan dilengkapi berbagai tekstur bulu hewan.
- Beberapa memiliki bentuk yang khas dan unik, sesuai dengan tema buku. Misalnya, buku dongeng tentang 3 beruang berbentuk rumah.



Gambar 3.1 Contoh buku anak

3.6 Mind Mapping



Gambar 3.2 Mind Mapping

3.7 Materi buku

Buku ini berisi 14 makanan, terbagi atas *eastern* dan *western food*, serta mencakup ketiga kategori hidangan pembuka, hidangan utama dan hidangan penutup. Empat belas makanan dipilih melalui survei yang disesuaikan dengan visi pembuatan buku ini. Setiap makanan dipilih karena memenuhi standar gizi, variatif dan atau memiliki sejarah yang unik dan menarik.

Materi isi buku dikumpulkan dari berbagai referensi, mulai dari ensiklopedia umum, ensiklopedia makanan, buku-buku tentang gizi, buku-buku resep serta berbagai *website* di internet. Setiap jenis makanan dilengkapi informasi tentang sejarah atau asal-usul makanan tersebut dan bahan-bahan pembuatan makanan tersebut.

Selain materi makanan, buku '*Around the Food World*' juga berisi tips-tips, resep, permainan dan fakta-fakta menarik seputar berbagai jenis makanan.

3.8 Hasil Eksplorasi Desain

Keseluruhan buku dibuat dengan konsep informatif, jelas namun menyenangkan dan tidak membosankan. Buku juga dibuat kuat sebab anak-anak sering menjatuhkan barang.

Typeface yang digunakan untuk *body text* adalah jenis sans-serif humanis, yaitu Calibri, yang memiliki ujung agak bulat dan *x-height* yang tidak begitu kecil. Ukuran *font* yang digunakan cukup besar, dengan

ukuran *font* minimal 14-18 *point*. *Font display* menggunakan gabungan *experimental typeface*, *handwriting* dan *decorative font*, antara lain '*Noodle Script*', '*Soup of Justice*' dan '*Set Fire to the Rain*'.

Sampul depan buku menggambarkan piring, sendok dan garpu, peralatan makan yang paling umum digunakan, serta latar belakang pada buku berupa gambar makanan. Sampul belakang buku juga menggambarkan makanan yang ada di dalam panci, dengan *angle bird eye view*. Halaman nama dan *introduction* juga menampilkan ilustrasi *full color* yang berhubungan dengan makanan.

Background pada halaman-halaman isi buku dibuat bermotif kotak-kotak, serupa taplak meja yang identik dengan restoran. Motif kotak-kotak ini dimulai dari *cover* buku hingga ke halaman terakhir. *Background* dibuat serupa, hanya berbeda-beda warna. Warna yang dipilih merupakan warna-warna pastel agar lebih menonjolkan muatan edukatifnya dibanding gambar latar.

Setiap jenis makanan terdiri dari dua halaman yang terdiri dari satu halaman gambar makanan yang disertai judul makanan dan pengantar pendek, yang lain berisi sejarah, cerita atau latar belakang makanan tersebut serta bahan-bahannya. Beberapa jenis makanan juga disertai tips yang berguna. Ada satu maskot yang mewakili masing-masing jenis makanan. Maskot ini berfungsi sebagai tokoh untuk menarik perhatian anak terhadap kisah di balik makanan tersebut.

3.9 Teknis Produksi Media

Dalam pembuatan ilustrasinya, karena menggunakan *mix media*, maka digunakan kertas *watercolor paper* yang tebal dan mampu menampung air tanpa membuat kertas sobek. Setelah itu, gambar dipindahkan ke dalam format digital dan dilakukan proses *edit* menggunakan *software* Adobe Photoshop.

Maskot dibuat menggunakan Adobe Illustrator untuk mendapatkan hasil akhir yang rapi namun tetap terkesan menyenangkan untuk anak. Setelah selesai melakukan proses *edit* gambar dan mengumpulkan materi buku, mulailah buku disusun dengan *software* Adobe InDesign.

Isi buku dibuat dalam ukuran 19 x 29 cm, dicetak pada materi kertas *fancy paper*, HVS atau *art carton*, kertas stiker. *Fancy paper* digunakan untuk sebagian besar isi buku, kecuali bagian permainan mewarnai yang harus menggunakan kertas HVS atau *art carton* dan kertas stiker untuk permainan *matching pictures*.

Sampul buku dibuat dengan metode penjilidan *hard cover*, serta *finishing glossy*. Teknik penjilidan buku menggunakan teknik lem. Teknik tersebut digunakan agar buku kuat dan tahan lama. Karena akan dibaca oleh anak-anak, yang sering kali menjatuhkan barang-barang, maka sebaiknya buku memiliki daya tahan yang tinggi agar tidak mudah rusak.