



### **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. Musik**

Menurut Banoe (2003), kata musik itu sendiri diambil dari nama seorang dewa Yunani Kuno bernama Muse. Menurutnya musik merupakan suatu cabang dari seni yang menyatukan berbagai suara ke dalam pola yang mudah dipahami oleh pendengarnya. Menurut Jamalus (1988), musik merupakan luapan pikiran dan perasaan dari pengarangnya yang terbentuk lewat penggabungan irama, melodi dan harmoni. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), musik adalah perpaduan dari sebuah irama, nada yang tercipta dan menghasilkan sebuah suara yang harmonis.

##### **2.1.1. Alat Musik**

Menurut Setiawan (2011), segala yang menghasilkan bunyi dan dapat dimainkan seseorang sehingga menciptakan nada atau irama disebut alat musik. Karena begitu banyak jenis alat musik yang ada di dunia, maka alat musik dibagi sesuai dengan pengelompokannya, yaitu:

##### **2.1.1.1. Alat Musik Berdasarkan Teknik Memainkannya**

###### **1. Alat Musik Tiup**

Jenis alat musik ini dimainkan dengan cara ditiup, yang mempengaruhi bunyi yang dihasilkan adalah tekanan dari gelombang tiupan seseorang. Tentu Panjang lubang udara dan bentuk dari alat musiknya akan sangat

berpengaruh dengan bunyi yang dihasilkan. Contoh alat musik tiup adalah terompet, seruling dan flute.

## 2. Alat Musik Pukul

Jenis alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul, jenis alat musik ini ada yang memiliki nada dan ada juga yang tidak memiliki nada. Contoh alat musik pukul bernada adalah kulintang. Sedangkan contoh alat musik pukul tidak bernada adalah drum dan bongo.

## 3. Alat Musik Petik

Jenis alat musik ini dimainkan dengan cara dipetik, jenis alat musik ini memiliki tali bernama senar yang jika dipetik akan menghasilkan nada. Contoh alat musik petik adalah gitar, bass dan ukulele.

## 4. Alat Musik Gesek

Jenis alat musik ini dimainkan dengan cara digesek, mirip seperti alat musik petik namun cara memainkan alat musik ini harus menggunakan alat sebagai alat penggesek. Contoh alat musik gesek adalah biola.

### **2.1.1.2. Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyinya**

#### 1. Idiofon

Sumber bunyi dihasilkan dari bahan dasar alat musik tersebut. Contohnya adalah drum dan angklung.

#### 2. Aerofon

Sumber bunyi dihasilkan dari tekanan udara yang melewati celah atau lubang yang ada pada alat musik tersebut. Contohnya adalah harmonika dan terompet.

### 3. Chordofon

Sumber bunyi dihasilkan dari senar yang ada pada alat musik tersebut.

Contohnya adalah gitar, bass dan biola.

### 4. Membranofon

Sumber bunyi dihasilkan dari pukulan yang dilakukan pada lapisan membran alat musik tersebut. Contohnya adalah gendang dan rebana.

### 5. Elektrofon

Sumber bunyi dihasilkan dari bantuan listrik. Contohnya adalah gitar elektrik, drum elektrik dan keyboard.

#### **2.1.2. Manfaat Belajar Alat Musik**

Harismi (2019), mengatakan bahwa bermain musik mampu membuat otak anak mampu bekerja dengan baik. Anak akan semakin berani untuk mengekspresikan dirinya dilingkungan sehingga menjadi anak yang aktif dan cekatan. Harismi juga menambahkan bahwa ada 8 manfaat belajar alat musik untuk anak, yaitu:

#### 1. *Skill* Berbahasa

Harismi mengatakan bahwa anak yang bermain alat musik, akan memiliki *skill* berkomunikasi yang baik, mereka juga pandai dalam menyampaikan sesuatu hal, bahkan dalam hal membaca mereka juga lebih lancar dibandingkan dengan anak yang tidak bermain alat musik.

#### 2. Pertumbuhan Otak

Berdasarkan hasil penelitian anak yang bermain alat musik akan meningkatkan kerja otak.

### 3. Memori, Fokus dan Konsentrasi

Memori otak pada anak yang bermain alat musik lebih baik dari anak yang tidak bermain alat musik, di mana anak memiliki kemampuan mengingat dan berkonsentrasi yang kuat .

### 4. Pandai Matematika

Tidak hanya pandai dalam berkomunikasi, belajar alat musik juga membuat anak semakin pandai dalam berhitung.

### 5. Meningkatkan koordinasi

Anak yang bermain alat musik pasti memiliki sensor motorik yang baik, mereka dapat fokus melakukan beberapa hal secara bersamaan karena otak anak terkoordinasi dengan baik.

### 6. Melatih Disiplin

Belajar alat musik juga melatih kedisiplinan anak, anak harus memiliki komitmen atas apa yang telah lakukan. Anak juga dilatih untuk bisa bersabar dan melakukan sesuatu.

### 7. Kemampuan sosial

Anak yang bermain alat musik juga memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik, di mana mereka akan lebih peka dan memiliki rasa empati terhadap orang disekitarnya.

### 8. Mengekspresikan diri sendiri

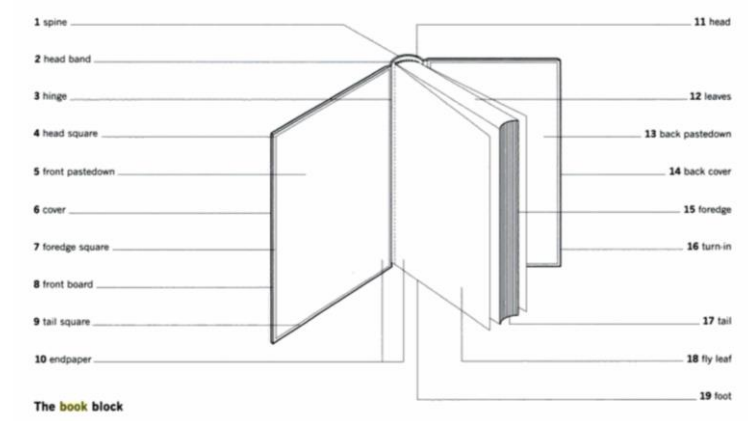
Melalui alat musik anak jadi lebih mampu mengekspresikan dirinya sendiri. Tidak mersa malu dengan lingkungan, anak akan jauh lebih percaya diri dalam bereksplorasi.

## 2.2. Buku

Menurut Haslam (2016), buku adalah sebuah bentuk dari hasil dokumentasi yang paling tua. Buku menyimpan segala yang bersifat ilmu pengetahuan dunia, ide-ide yang telah ditemukan, teori keyakinan yang ada. Definisi dari kamus, buku merupakan tumpukan dari lembaran kertas berisikan tulisan yang kemudian diikat dan digabungkan menjadi sebuah kesatuan. Menurut Rustan (2009), buku terbentuk dari lembaran halaman kertas yang disusun tebal dan dijilid secara baik untuk membuatnya menjadi satu kesatuan.

### 2.2.1. Anatomi Buku

Buku memiliki beragam nama teknis yang mempunyai kegunaannya masing-masing. Menurut Haslam (2016), komponen dasar sebuah buku dibagi menjadi tiga bagian, yaitu blok buku, halaman, dan kisi.



Gambar 2.1. Anatomi Buku  
(Haslam, 2006, Book design, hlm. 20)

### **2.2.2. Fungsi Buku**

Menurut Rustan (2009), buku memiliki fungsi yang beragam mulai dari memberikan informasi, sumber pengetahuan, laporan dari sebuah hasil penelitian dan beragam fungsi lainnya. Berdasarkan fungsinya buku dibagi menjadi 3 bagian:

#### **2.2.2.1. Bagian Depan**

1. *Cover* depan sebuah buku biasanya berisikan judul, nama pengarang, *testimonial*, elemen visual, dan teks.
2. Judul pada *bagian* dalam buku.
3. Informasi penerbit berikut dengan perizinan.
4. Ucapan terimakasih yang disampaikan untuk pihak-pihak yang terkait dalam proses pembuatan buku.
5. Kata pengantar.
6. Kata sambutan
7. Daftar isi.

#### **2.2.2.2. Bagian Isi**

Bagian isi dari buku berisikan bab dan sub-bab yang masing masing membicarakan topik yang berbeda-beda.

#### **2.2.2.3. Bagian Belakang**

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah
3. Daftar gambar

4. *Cover* belakang dari buku biasanya berisikan ringkasan singkat mengenai isi buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit buku, beserta dengan elemen visual.

### 2.2.3. *Grid*

Menurut Cullen K. (2007), *grid* merupakan susunan garis yang digunakan sebagai garis bantu untuk mempermudah menyusun posisi dari elemen visual sehingga membentuk sebuah komposisi yang baik. Menurutnya *grid* dibagi menjadi 4 jenis:

1. *Hierachical*

*Grid* jenis ini dapat ditentukan apabila telah melakukan penyusunan elemen visual. Penerapan *grid* ini akan memberikan hasil yang unik pada karya namun tetap memiliki komposisi yang baik. Umumnya jenis *grid* ini biasa digunakan dalam pembuatan sebuah *website*.

2. *Single Coloumn*

Jenis *grid* ini terdiri dari 2 bagian, bagian yang pertama terbentuk dari sebuah kotak yang diletakan pada tengah bidang sebagai kolom acuan untuk diisi dengan elemen visual ataupun teks. Kemudian bagian kedua merupakan pinggiran yang biasanya digunakan untuk tempat meletakkan penulisan lokasi, catatan, ataupun *header*. Umumnya jenis *grid* ini digunakan untuk membuat buku cerita bergambar dan laporan *essai*.



### 3. *Coloumn*

Jenis *grid* ini terdiri dari beberapa kolom yang dibentuk secara vertikal, banyaknya penggunaan kolom juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan *designer*. Jenis *grid* ini biasanya sangat cocok digunakan oleh seseorang yang ingin menyampaikan banyak informasi. Contoh penerapan *grid* ini sering ditemui pada halaman koran ataupun majalah.

### 4. *Modular*

Jenis *grid* ini terdiri dari susunan kolom dan baris sehingga membentuk kotak-kotak kecil. *Grid* ini dapat menyusun informasi baik gambar maupun teks dengan lebih fleksibel dan tidak kaku karena dapat diterapkan secara vertikal ataupun horizontal. Penerapan *grid* ini biasanya digunakan dalam pembuatan *website*, buku informasi, ataupun buku anak.

#### **2.2.4. *Binding***

Menurut Lupton (2008), metode *binding* terbagi menjadi 10 teknik, yaitu:

##### 1. *Case (Hardcover)*

Ketas yang telah disusun akan di tempelkan pada sebuah *linen tape* yang kemudian ditempelkan pada sebuah *case* sehingga tampak kuat dan kokoh. Buku yang menggunakan teknik *binding* ini juga dapat dibuka lebar.

## 2. *Perfect*

Kertas yang telah disusun akan diberikan lem pada pinggirannya, kemudian ditempelkan pada *cover* buku. Namun buku yang menggunakan teknik *binding* ini tidak dapat dibuka lebar.

## 3. *Tape*

Kertas yang telah disusun akan disatukan dengan menggunakan *cloth tape* pada sisi pinggirnya kemudian dipanaskan agar lem yang ada pada *cloth tape* dapat meleleh dan mengeratkan masing-masing halaman.

## 4. *Side Stitch*

Kertas yang telah disusun berikut dengan *cover* nya akan digabungkan dengan menggunakan *staples*. Namun teknik *binding* ini tentunya akan mempengaruhi ketebalan *gluter* pada halaman dan juga membuat buku tidak dapat dibuka lebar.

## 5. *Saddle Stitch*

Kertas dan *cover* yang telah disusun akan dilipat 2 dan digabungkan dengan menggunakan *steples*, namun teknik *binding* ini hanya bisa diterapkan pada buku yang memiliki jumlah halaman sedikit dan tipis.

## 6. *Pampleth Stitch*

Dasarnya teknik *binding* ini serupa dengan teknik *saddle stitch*, yang membedakannya adalah *pampleth stitch* tidak menggunakan *staples* untuk menggabungkannya, melainkan dengan menggunakan benang.

Teknik *binding* ini umumnya digunakan pada buku yang memiliki jumlah isi kurang dari 36 halaman.

7. *Screw and Post*

Teknik *binding* ini menggunakan sekrup untuk menyatukan halaman dan juga *cover*, sehingga teknik *binding* ini dapat mempermudah seseorang untuk menambahkan atau mengganti isi halaman. Teknik ini juga membuat buku tidak dapat dibuka lebar.

8. *Stab*

Teknik *binding* ini menggunakan benang yang dijahit pada sisi buku. Penerapan teknik *binding* ini tentunya akan mempengaruhi ketebalan *gluter* pada halaman dan juga membuat buku tidak dapat dibuka lebar.

9. *Spiral*

Kertas yang telah disusun akan diberikan lubang-lubang kecil pada bagian sisinya, kemudian disatukan dengan menggunakan kawat berbebtuk *spiral* sehingga buku dapat dibuka dengan sangat fleksibel.

10. *Plastic Comb*

Sama halnya dengan teknik *binding spiral* yang membuat lubang-lubang kecil pada bagian sisi kertas, namun yang membedakannya adalah teknik ini menyatukan kertas dengan cara dijepit menggunakan *plastic comb*.

### 2.2.5. Tipografi

Menurut Cullen, K. (2012), tipografi adalah makna lain dari sebuah proses, tipografi adalah kerajinan yang membuat bahasa terlihat lebih terstruktur. *Type* memberikan emosi. *Typeface* yang dijelaskannya terbagi atas serif dan sans serif. Serif merupakan huruf yang memiliki goresan pada setiap ujung hurufnya, sedangkan sans serif merupakan kebalikan dari huruf serif. *Typeface* san serif ini terlihat lebih kaku, dikarenakan tidak memiliki goresan apapun pada ujung huruf.



Gambar 2.2. Anatomi Huruf  
(Cullen, K., 2012)

#### 2.2.5.1. Tipografi Untuk Anak

Menurut Setiautami, D. (2011), dalam membuat buku anak sangat perlu diperhatikan tipografi yang akan digunakan. Sebaiknya tipografi dibuat *simple* dan memiliki karakter yang menyenangkan untuk dibaca. Penggunaan ukuran x-height yang lebih besar juga penting untuk tingkat keterbacaan isi buku. Hindari penggunaan huruf yang terlalu tipis, dan terlalu tebal. Selain itu penggunaan huruf miring (*italic*) juga perlu

diperhatikan supaya anak nyaman saat membaca. Ukuran teks yang tepat berkisar antara 14 sampai 24 *point*, disesuaikan dengan huruf yang memiliki leading berkisar 4 sampai 6 *point*. Pemilihan *font* juga perlu diperhatikan, biasanya buku anak maksimal memiliki 3 jenis *font*.

#### **2.2.6. Ilustrasi Anak**

Menurut Male, A. (2007), Ilustrasi memegang peranan yang sangat penting sebagai penyampaian visual terhadap konten-konten non-fiksi. Dengan adanya ilustrasi di dalam sebuah buku bacaan, anak akan lebih mudah dalam mengenal dan memahami kata ataupun kalimat yang ada. (hlm. 276) Sangat diperlukan ilustrasi yang menarik untuk anak-anak, contohnya berupa interaktifitas yang dapat anak lakukan dengan karakter pada buku ilustrasi, menyampaikan informasi juga harus dibuat secara sederhana dan menyenangkan agar anak lebih cepat memahami, contohnya pemilihan tempat, situasi ataupun karakter yang unik dan tidak membosankan. Menurutnya gaya ilustrasi yang cocok untuk buku anak adalah *stylized realism*, karena menurutnya dengan gaya ini ilustrasi akan terlihat lebih dramatis. Selain itu gaya ini juga menggunakan warna cerah dengan permainan gradasi yang memunculkan kesan perspektif dan kedalaman.

Dalam teorinya Male, A. (2017) mengatakan bahwa adanya pembagian kelompok usia anak sesuai dengan target desain dan jenis bukunya, yaitu:

1. Usia 6 bulan sampai 2 tahun  
Berbentuk buku interaktif dengan penggunaan narasi yang sedikit.
2. Usia 2 sampai 5 tahun

Berbentuk buku ilustrasi atau bergambar, *pop-ups*, dan jenis novelties dengan konten yang sederhana.

3. Usia 5 sampai 8 tahun

Berbentuk buku berseri dengan ilustrasi yang lebih dikembangkan dan narasi yang lebih banyak.

4. Usia 8 sampai 12 tahun

Berbentuk novel dengan teks yang lebih banyak dibandingkan dengan ilustrasi.

5. Usia 12 tahun ke atas

Berbentuk buku-buku berisi materi dewasa-muda.

Penggunaan karakter hewan dalam buku ilustrasi anak juga merupakan salah satu contoh yang disukai anak, Biasanya hewan-hewan digambarkan mempunyai kehidupan layaknya manusia, mampu melakukan aktivitas, dan gerakan seperti manusia atau yang disebut dengan antropomorfisme. Dalam buku cerita anak karakter hewan pun dapat dibedakan sifat dan wataknya tergantung cara kita memandang suatu spesies. Dari sisi bentuk dan wujud hewan dibuat sangat mirip dengan manusia, hal tersebut akan membuat anak yang membaca menjadi lebih berimajinasi dan memiliki ikatan emosional yang kuat dengan karakter hewan itu. (hlm.152-156).

Menurut Seuling (2005), karakter hewan dinilai mampu menjadi peranan untuk anak. Karena bagi anak, karakter hewan memiliki sifat yang *friendly* dan menjadikan mereka seperti teman seusianya. Karena itu penggunaan karakter

hewan sudah sangat banyak diterapkan dalam buku cerita anak. Menurutnya, cerita yang baik hanya mengisahkan tentang aktivitas yang dilakukan karakter utama. Sudut pandang yang tepat untuk digunakan dalam buku cerita anak adalah sudut pandang orang ke 3 yaitu karakter utama dalam buku. Selain itu pengarang harus memikirkan cara yang tepat untuk menyampaikan cerita yang sesuai agar dapat diterima dengan baik oleh anak, karena pola pikir pada cerita di buku anak tentu berbeda dengan cerita pada buku orang dewasa.

### **2.2.7. *Storytelling***

Miller, E. (2011) mengartikan kata “cerita” sebagai sebuah rangkaian peristiwa. Sedangkan kata “bercerita” merupakan sebuah proses dari penyampaian peristiwa tersebut. Cerita juga dapat disama artikan dengan narasi, yang membedakannya narasi biasanya lebih dikaitkan dengan hal akademis.

Miller, E (2011) mengatakan bahwa ada 11 elemen penting yang harus ada dalam cerita, yaitu: karakter, latar tempat, latar waktu (alur cerita), *plot* cerita, elemen sensorik (warna/tekstur), objek, gestur karakter, emosi cerita, sudut pandang narator, *tone of voice* narrator, dan tema atau pesan moral yang terkandung di dalam sebuah cerita.

Miller, E (2011) membagi cerita berdasarkan isinya menjadi 3, yaitu:

1. Cerita berdasarkan pengalaman pribadi pengarang

Biasanya cerita yang terkandung berdasarkan pengalaman pribadi berisikan cerita yang bersifat pesan moral, di mana ada sebuah unsur yang memang perlu dibagikan kepada orang lain.

2. Cerita tradisional

- a. *Folktale*, merupakan cerita yang diangkat dari kisah-kisah yang sudah menjadi budaya di diawasebuah tempat.
- b. *Legend*, atau yang dikenal dengan istilah legenda merupakan cerita yang telah ada sejak dahulu kala dan terus turun-temurun diceritakan sehingga membentuk sebuah kepercayaan.
- c. *Epics*, merupakan cerita yang mengisahkan perjuangan pahlawan yang berkelana ke berbagai wilayah dan tempat, biasanya cerita jenis ini dikaitkan dengan adanya kebudayaan atau kerajaan.
- d. *Myth*, atau yang dikenal dengan istilah mitos merupakan cerita yang menceritakan sebuah hal supernatural yang dikaitkan dengan adanya kepercayaan dari sebagian kelompok terhadap sesuatu benda atau tempat.

2. Cerita yang dibuat

Merupakan sebuah cerita yang di karang dari ide seseorang dan tidak berdasarkan kejadian nyata (fiksi). Sebagian dari cerita memiliki kesimpulan yang bisa diartikan sebagai pesan moral, sebagian lainnya dibuat agar pembacalah yang menentukan kesimpulannya.



### 2.2.8. Karakter

Menurut Bryan Tillman (2011) dalam merancang sebuah karakter terdapat 5 hal yang perlu diketahui, yaitu:

1. *Archetypes*

*Archetypes* adalah sifat atau sikap dari karakter yang akan dirancang, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengenal sifat dari masing-masing karakter.

2. *Story*

*Story* atau cerita juga merupakan bagian yang sama pentingnya dengan *archetypes*, dengan adanya alur cerita membuat pembaca mengetahui latar belakang dari pembentukan karakter tersebut.

3. *Idea being original*

Ide pembentukan karakter sebaiknya berdasarkan ide orisinal (membuat karakter yang belum pernah ada)

4. *Shapes*

Bentuk, proporsi, gestur juga menentukan sifat dan sikap yang membentuk kepribadian karakter.

5. *Reference*

Melakukan studi referensi melalui berbagai sumber guna mendapatkan *insight* dari sudut pandang yang berbeda mengenai karakter yang akan dirancang. (hlm. 4).

Dalam teorinya, Bryan Tillman (2011) juga mengelompokan bentuk desain karakter sesuai dengan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

1. Usia 0 sampai 4 tahun

Jenis karakter untuk anak usia 0 sampai 4 tahun dibuat dengan bentuk yang tidak kaku dan lebih bebas, tidak memikirkan proporsi ukuran yang sesuai dengan kenyataan, contohnya dengan kepala dan mata yang lebih besar dibandingkan anggota tubuh menggunakan penggabungan warna yang cerah dan menarik dan dibentuk dengan visual yang sederhana.

2. Usia 5 sampai 8 tahun

Jenis karakter pada usia ini mulai dikembangkan dari pengelompokan usia sebelumnya, di mana mulai ada penambahan detail-detail sederhana pada bentuk karakter, serta penggunaan warna yang mulai bervariasi.

3. Usia 9 sampai 13 tahun

Karakter sudah mulai digambarkan dengan bentuk dan proporsi yang baik, dengan penggunaan warna yang lebih realistik dan juga sudah mulai digambarkan secara lebih detail.

3. Usia 14 tahun keatas

Karakter digambarkan dengan bentuk yang sudah proporsional dengan warna dan detail yang lebih rumit dan realistik.

### **2.3. Interaktivitas**

William, Rice dan Rogers (dalam Jancowski & Hanssen, 1996) menjelaskan bahwa interaktivitas adalah kegiatan yang dilakukan pengguna sebagai pemegang kendali terhadap sebuah sistem, untuk mendapatkan informasi di dalamnya.

Dalam teorinya, interaktivitas dibagi menjadi 3 tingkatan, yaitu:

1. Interktivitas tingkat tinggi

Kegiatan yang dilakukan dengan tatap muka, contohnya komunikasi yang dilakukan langsung antar sesama manusia.

2. Interaktivitas tingkat rendah

Kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dengan dengan system atau media. Contohnya adalah *videotext*.

3. Interaktivitas yang didapatkan melalui media atau system

Pengguna tidak dapat merubah informasi di dalamnya. Contohnya adalah *teletext*.

#### **2.3.1. Buku Interaktif**

Menurut Carrington & Harding (2014), buku interaktif untuk anak adalah buku yang memiliki karakteristik kuat dan bersifat inovatif. Buku interaktif biasanya menggunakan material yang unik dan berbeda dibanding dengan buku-buku pada umumnya. Isi dari buku interaktif pun bersifat belajar sambil bermain sehingga anak akan lebih cepat tanggap dan dapat mengingat buku yang ia baca dalam jangka waktu yang cukup lama.

### 2.3.1.1. Jenis Buku Interaktif

Waluyanto dalam Oey (2013), menyebutkan buku interaktif dibagi menjadi sembilan jenis berdasarkan bentuknya:

1. *Pop Up*

Jenis buku *pop-up* menggunakan serangkaian kertas yang dibentuk dan dilipat sehingga apabila dibuka akan memberikan kesan 3 dimensi pada gambar di dalamnya.



Gambar 2.3. Contoh Buku Interaktif *Pop-ups*  
(<https://tinyurl.com/wxvf5p2>)

2. *Peek a Boo*

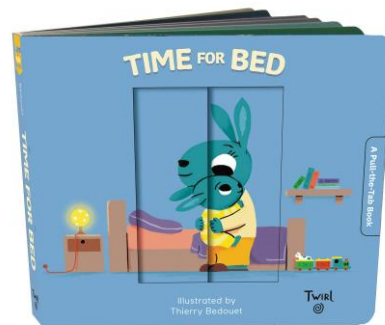
Kadang jenis buku interaktif ini disebut juga *lift a flap*. Di mana dalam buku ini terdapat halaman yang harus dibuka terlebih dahulu untuk mengetahui isi kejutan di baliknya.



Gambar 2.4. Contoh Buku Interaktif *Peek a Boo*  
(<https://tinyurl.com/rcs8x6t>)

3. *Pull Tab*

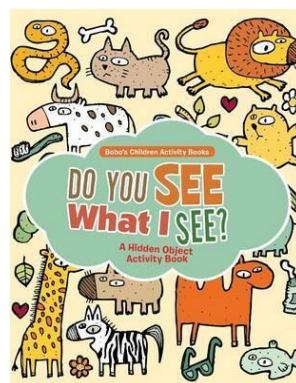
Jenis buku ini memiliki susunan dari kertas di setiap halamannya yang dapat ditarik untuk melihat gerakan atau informasi di baliknya.



Gambar 2.5. Contoh Buku Interktif *Pull Tab*  
(<https://tinyurl.com/us8ggrh>)

4. *Hidden Objects*

Jenis buku ini mengajak pembaca untuk mencari dan menemukan objek yang telah disamarkan untuk melengkapi cerita dari buku tersebut.



Gambar 2.6. Contoh Buku Interaktif *Hidden Objects*  
(<https://tinyurl.com/y83gvasx>)

5. *Games*

Jenis buku interaktif ini berisikan permainan yang bisa pembaca mainkan baik dengan bantuan dari benda-benda di sekitar seperti alat tulis ataupun hanya menggunakan bagian dari buku tersebut.



Gambar 2.7. Contoh Buku Interaktif *Games*

(<https://tinyurl.com/y7s89s3d>)

6. *Participation*

Jenis buku ini berisi pertanyaan dan intruksi yang harus di selesaikan pembaca untuk mendapatkan penjelasan dari apa yang dimaksud cerita pada buku ini.

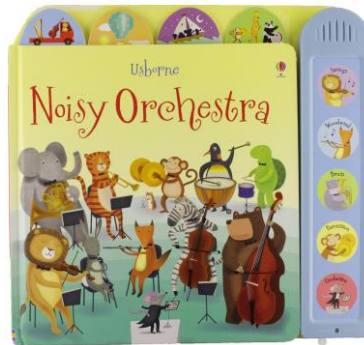


Gambar 2.8. Contoh Buku Interaktif *Participation*

(<https://tinyurl.com/ycgcldbb>)

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

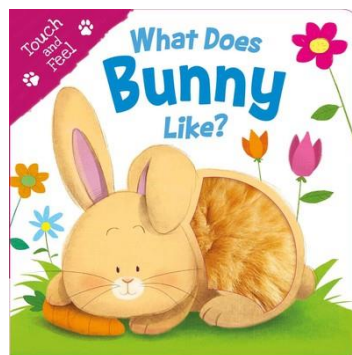
Jenis buku ini memiliki tombol pada bagian tertentu buku yang dapat ditekan dan menghasilkan suara yang sesuai dengan tema yang sedang diceritakan buku tersebut.



Gambar 2.9. Contoh Buku Interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*  
(<https://tinyurl.com/y9165tce>)

8. *Touch and Feel*

Jenis buku ini biasanya digunakan untuk anak *pre-school*, tujuannya untuk membangun sensorik pada anak untuk dapat merasakan dan mengenal objek berdasarkan teksturnya. Contohnya tekstur lembut dan berbulu pada gambar kelinci.



Gambar 2.10. Contoh Buku Interaktif *Touch and Feel*  
(<https://tinyurl.com/ybrsqqfr>)

## 9. Campuran

Jenis buku ini berisi berbagai macam jenis interaktifitas di dalamnya, yang paling sering ditemui adalah penggabungan dari buku interaktif *pull up* dan *peek a boo*.



Gambar 2.11. Contoh Buku Interaktif Campuran  
(<https://tinyurl.com/y8fmvndg>)

## 2.4. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2016), adalah kesatuan, penekanan dan titik fokus, skala dan proporsi, keseimbangan, ritme / irama.

### 2.4.1. Kesatuan

Kesatuan merujuk pada adanya kesepakatan antar elemen visual yang disatukan sehingga terlihat memiliki kaitan antar satu dengan yang lainnya. Kesatuan memiliki keterkaitan dengan harmoni. Harmoni terbentuk dari pengulangan unsur tertentu seperti bentuk, garis, komposisi warna, komposisi bentuk (objek yang tersusun akan mengisi ruang seperti *puzzle*).

Kesatuan itu sendiri dibagi menjadi dua jenis, yaitu kesatuan visual dan kesatuan intelektual. Kesatuan visual didasari atas kesamaan bentuk, warna, dan



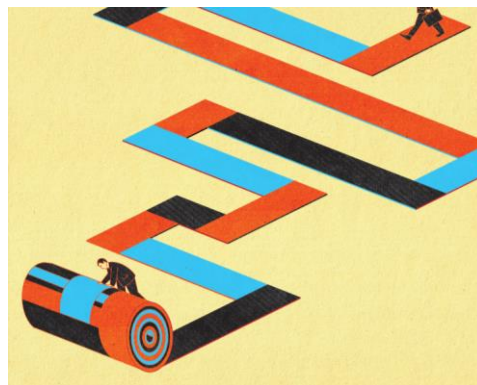




Gambar 2.13. Contoh *Repetition*  
(<https://tinyurl.com/vhq627l>)

3. *Continuation* (Kelanjutan)

Kelanjutan adalah cara untuk mencapai kesatuan yang lebih lembut dibandingkan kedekatan atau pengulangan. Pada dasarnya kelanjutan diatur supaya mata kita dapat dibawa sesuai dengan pola yang ada. Artinya sebuah benda diarahkan ke benda lainnya. Kelanjutan tidak hanya ada pada 2 dimensi saja, tetapi juga ada pada sebuah benda 3 dimensi.



Gambar 2.14. Contoh *Continuation*  
(<https://tinyurl.com/vjuy4oy>)

#### 4. *Continuity and the Grid*

Pekerjaan seorang desainer tidak lagi hanya menjadikan sebuah desain dalam satu kesatuan. Tetapi membuat desain tersebut menjadi berhubungan satu dengan yang lain. Cara seperti ini biasanya diterapkan pada pembuatan buku, katalog, majalah, pamflet, dan sebagainya. Istilah ini dipakai untuk memberikan keterkaitan antar desain. Dalam hal ini, *grid* lah yang digunakan sebagai acuan. Seseorang akan memulai dengan meletakkan sebuah garis horizontal dan garis vertikal secara berpotongan sebagai kerangka. Kerangka tersebut yang akan digunakan menjadi *layout* untuk halaman lainnya.



Gambar 2.15. Contoh *Continuity and the Grid*

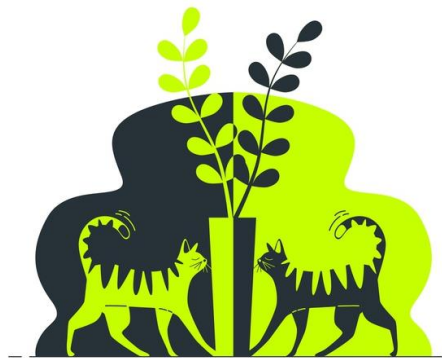
(<https://tinyurl.com/wv6ahwe>)

### 2.4.2. Penekanan dan Titik Fokus

Guna dari penekanan dan titik fokus yang paling utama ialah menarik perhatian dan membuat kesan pertama kepada siapapun yang melihat. Sebuah karya boleh saja memiliki dua titik fokus dan tidak boleh lebih karena jika dalam sebuah karya memiliki terlalu banyak titik fokus, akan membuat audien susah menangkap pesan yang disampaikan. Menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. Penekanan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Penekanan dengan kontras

Untuk mencapai kesatuan dari beberapa elemen yang terpisah, hanya perlu meletakkan setiap elemen elemen tersebut secara berdekatan agar terlihat menyatu.



Gambar 2.16. Contoh Penekanan dengan Kontras

(<https://tinyurl.com/twp87re>)

2. Penekanan dengan pengisolasian

Penekanan ini terjadi ketika suatu elemen berada secara terpisah dengan elemen lainnya, sehingga membuat objek utama menjadi lebih terlihat.



Gambar 2.17. Contoh Penekanan dengan Pengisolasian  
(<https://tinyurl.com/ump3db6>)

### 3. Penekanan dengan penempatan

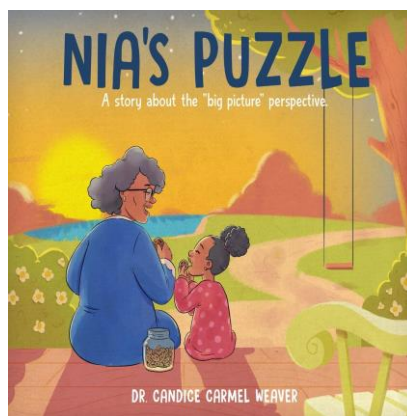
Penempatan elemen secara terarah juga akan menghasilkan penekanan. Desain radial merupakan salah satu bentuk dari penekanan dengan penempatan. Di mana elemen yang menjadi titik fokus akan ditampilkan pada bagian tengah (sentral). Penekanan ini disebabkan oleh perbedaan penempatan, bukan karena perbedaan bentuk.



Gambar 2.18. Contoh Penekanan dengan Penempatan  
(<https://tinyurl.com/vpj8kgn>)

### 2.4.3. Skala dan Proporsi

Pada dasarnya skala dan proporsi memiliki makna yang mengacu pada ukuran. Skala mengacu pada ukuran besar dan kecil, sedangkan proporsi lebih mengacu pada kerelatifan ukuran elemen yang lain. Skala dan proporsi memiliki tingkat kepentingan yang sama dalam sebuah karya, hal ini disebut sebagai *hieratic scaling*.



Gambar 2.19. Contoh Skala dan Proporsi  
(<https://tinyurl.com/uecq7e7>)

### 2.4.4. Keseimbangan

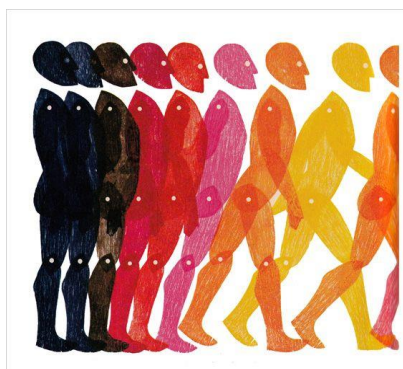
Keseimbangan merupakan suatu bentuk komposisi yang seimbang. Stabilitas komposisi visual antar sisi kiri dan sisi kanan pada keseluruhan elemen sangat penting untuk menunjang keseimbangan pada sebuah karya.



Gambar 2.20. Contoh Keseimbangan  
(<https://tinyurl.com/vzrta8j>)

#### 2.4.5. Ritme / Irama

Ritme adalah sebuah proses pengulangan sebuah unsur yang sudah ada. Pada dasarnya ritme lebih berhubungan dengan gerakan, pengulangan yang terbentuk akan membuat mata audien bergerak mengikuti motif berulang.



Gambar 2.21. Contoh Ritme / Irama  
(<https://tinyurl.com/us3t73a>)

## 2.5. Elemen Desain

Elemen desain menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2016), adalah garis, bentuk, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, nilai, warna.

### 2.5.1. Garis (*Line*)

Pada dasarnya, garis terbentuk dari titik yang digerakan. Garis merupakan elemen yang paling sering kita temui, bahkan sudah mulai kita terapkan dalam menulis dan menggambar sejak kita kecil. Garis merupakan bentuk dari elemen abstrak yang terkadang digunakan oleh banyak orang sebagai bentuk mengekspresikan perasaannya melalui objek, bidang, dan dimensi.

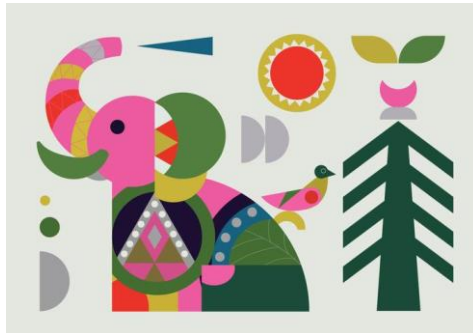


Gambar 2.22. Contoh Garis  
(<https://tinyurl.com/vpj6qap>)

### 2.5.2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan sebuah objek yang dibentuk dari garis nyata dan warna. Desain pada dasarnya adalah sebuah proses penataan bentuk. Warna, tekstur, dan makna dari sebuah bentuk merupakan bagian yang penting dalam sebuah karya. Bentuk bisa digambarkan dalam 2 ataupun 3 dimensi.





Gambar 2.23. Contoh Bentuk  
(<https://tinyurl.com/wlgtumo>)

### 2.5.3. *Pattern* dan *Texture*

*Pattern* pada dasarnya dapat di artikan sebagai pengulangan motif desain. Sedangkan *texture* lebih mengacu kepada kualitas permukaan dan memiliki kesan dimensi yang timbul. *Texture* memberikan kita reaksi sensorik untuk dapat merasakan permukaan yang kita lihat, bahkan ketika kita tidak secara langsung menyentuhnya. Dan perbedaan paling mendasar antara *texture* dengan *pattern* itu adalah ketika masing-masing mampu membuat indera peraba kita ikut merasakan atau hanya sebuah desain yang menarik perhatian mata audien. (hlm. 176-183).



Gambar 2.24. Contoh *Pattern* (Kiri) dan *Texture* (Kanan)  
(<https://tinyurl.com/vjwvq8r>)

#### 2.5.4. Warna (*Color*)

Warna sudah menjadi elemen desain yang selalu ada disetiap kehidupan, mulai dari kita dilahirkan sampai kita sudah bisa melihat. Bahkan dalam aktivitas sehari-hari apakah ada perlu ditingkatkan. Warna sangat identik dengan cahaya. Kekuatan psikologis dari warna yang memberikan persepsi warna hangat dan dingin. Warna *warm* sangat identik dengan panas, hangat, dan cenderung memiliki warna merah, oranye, dan kuning. Sedangkan warna *cold* cenderung memiliki warna kebiruan hingga ungu. (Tillman, B., 2011).



Gambar 2.25. Warna Dingin (kiri), Warna Hangat (kanan)  
(<https://tinyurl.com/vw5r933>)

Munsell menjelaskan bahwa terdapat 3 macam bagian warna, yaitu *hue*, *value*, *intensity*. *Hue* merupakan warna dalam *color wheel*, tingkat cerah atau gelapnya diatur dalam *value*, nah sedangkan *intensity* atau *chroma* merupakan hubungan warna dengan tingkat saturasinya (Lauer, D. A. & Pentak, S., 2016)



Gambar 2.26. *Johannes Itten's Color Wheel*  
(Lauer, D. A. & Pentak, S., 2016)

#### 2.5.4.1. Arti Warna

Menurut Morton (1997), warna memiliki arti psikologisnya masing-masing, ia membagi arti warna menjadi:

1. Merah  
Kehangatan, aktivitas, kekuatan, dominasi, gairah, cinta, amarah, energi, keberanian.
2. Ungu  
Misteri, imajinasi, iman, sihir, spiritual, keajaiban, kreativitas, inspirasi, duka, royal, rohani, martabat.
3. Biru  
Ketenangan, sejuk, kepuasan, teknologi, melankolis, rasa puas, depresi, bersih, pasif, kepercayaan, kebenaran.
4. Hijau  
Alam, kesegaran, pembaharuan, kedamaian, sejuk, muda, bertumbuh, keberhasilan, kesehatan, harapan.

5. Kuning  
Cerah, ceria, optimis, spiritual, harapan, semangat, suka cita, komunikasi, kehidupan, cahaya, kebohongan.
6. Oranye  
Kehangatan, sederhana, aktif, energi, kekuatan, gembira.
7. Coklat  
Rasa nyaman, natural, alami, nyata, kehangatan.
8. Hitam  
Kuasa, kehampaan, kosong, sesuatu yang kelam, kematian, kegagalan, kesedihan, depresi, duka.
9. Putih  
Kesucian, rohani, spiritual, kebenaran, kebaikan, kebebasan, murni, pembaharuan, kematian, duka.
10. Abu-abu  
Aman, netral, futuristik, teknologi, tenang, kesedihan, kehampaan.