

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Elemen Desain

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk memberikan pesan atau informasi kepada *audiens* secara visual. Selain itu dalam buku Robin Landa, Richard mengatakan desain adalah perantara antara informasi dan pemahaman. Desain grafis juga bisa dikatakan sangat efektif dikarenakan dapat memengaruhi perilaku target *audiens* dari desain yang telah kita rancang. Elemen desain merupakan hal yang sangat penting dalam dunia Desain grafis. Bisa dikatakan bahwa elemen desain merupakan dasar dari sebuah desain. Elemen desain sendiri merupakan dasar yang tidak bisa dihindarkan, seperti halnya pada saat membangun sesuatu tidak bisa memulai langsung dari atas tetapi harus dimulai dari dasar terlebih dahulu sehingga pada hasil akhirnya memiliki finalisasi desain yang kokoh dan kuat. Dalam elemen desain terdapat berbagai komponen seperti halnya,

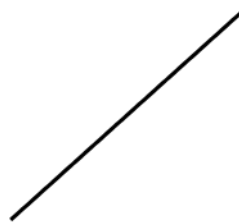
a) Titik

Titik adalah cahaya pixel yang terlihat dengan atau tanpa rona yang juga merupakan satuan terkecil dari semua aspek yang ada dalam elemen desain, dan biasanya titik sendiri disebut dengan lingkaran (Landa 2013).

b) Garis

Garis adalah kumpulan dari titik yang memanjang. Garis dapat dikenali dengan panjangnya suatu garis dibandingkan dengan lebarnya. Selain itu

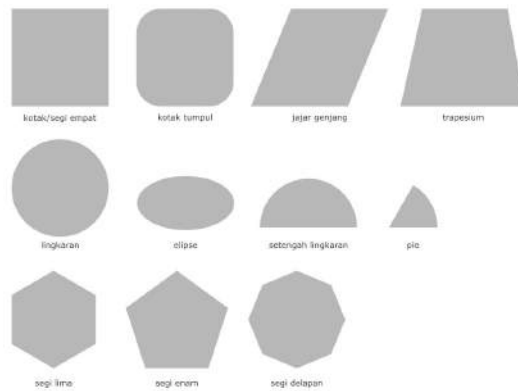
garis memiliki fungsi untuk memberikan komposisi dan juga sebagai alat berkomunikasi, garis juga memiliki arah seperti lurus, melengkung ataupun sudut selain itu garis juga memiliki kualitas tertentu seperti tebal, tipis, teratur dan juga berubah (Landa 2013).



Gambar 2.1. Garis
(landa, 2013)

c) Bentuk

Bentuk dapat diartikan sebagai sesuatu yang tertutup dan bisa juga dikatakan sebagai jalur yang tertutup yang terbentuk dari kumpulan garis ataupun dengan warna. Bentuk dapat digambarkan dalam permukaan dua dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Bentuk sendiri memiliki tiga aspek penggambaran dasar, yaitu : kuadrat, segitiga, dan juga lingkaran (Landa 2013).

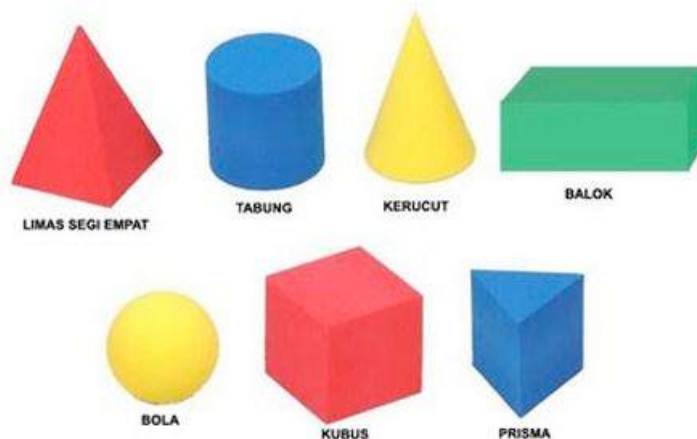


Gambar 2.2. Bentuk

(<https://desaingrfs.wordpress.com/2018/09/21/makna-bentuk-dalam-desain/>)

d) Ruang

Ruang adalah prinsip dasar dari persepsi visual yang mengacu pada permukaan dua dimensi. Seorang desainer haruslah mengerti apa itu ruang sebagai bagian dari integral dari suatu komposisi. Mempertimbangkan semua bentuk positif dan negatif sehingga dapat mempertimbangkan ruang yang akan digunakan dalam merancang suatu desain (Landa 2013).



Gambar 2.3. Ruang

(<https://rumusrumus.com/sifat-sifat-bangun-ruang/>)

2.1.1. Prinsip Desain

Dalam merancang suatu desain, penulis menggunakan prinsip-prinsip desain dasar untuk mengkombinasikan antara konsep, tipografi, visualisasi, dan juga elemen desain sebagai fondasi suatu desain. Prinsip dalam desain saling bergantung satu sama lain nya. Seperti contoh nya, keseimbangan untuk menstabilkan suatu desain. penekanan untuk menstabilkan komposisi desain. Irama untuk memberikan kehidupan pada suatu desain yang sedang dirancang. Jadi bisa dikatakan untuk merancang suatu desain yang kokoh dan kuat diperlukan prinsip desain yang saling bergantung antara satu dan lain nya (Landa 2013).

Terdapat beberapa aspek dalam prinsip desain, yaitu :

a) Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan oleh berat dari suatu visual yang seimbang antara satu dan lain nya. Desain dikatakan memiliki keseimbangan jika memiliki harmoni di dalamnya. keseimbangan sendiri tidak dapat berdiri tegak sendiri dan harus bekerja bersama dengan prinsip desain lainnya. Dalam prinsip keseimbangan dibagi menjadi dua jenis, yaitu : simetris dan asimetris. **Simetris** adalah suatu visual yang elemen-elemen di dalam nya memiliki kesetaraan pada dua sisi nya. Atau bisa dikatakan sebagai simetri refleksi. **Asimetris** memiliki pengertian yang berbalik dengan simetris yaitu visual yang dirancang tidak rapi dan juga

terlihat abstrak atau acak tetapi tetap memperhatikan keseimbangan dan kaidah-kaidah pada prinsip desain (Landa 2013).

b) Hierarki/Penekanan

Hirarki visual adalah prinsip utama dalam pengaturan suatu informasi yang ingin di sampaikan pada suatu desain yang dirancang. Hierarki bertujuan untuk memandu audiensi untuk melihat bagian mana yang terlebih dahulu untuk dilihat dalam penyampaian informasi. Menurut John Rea pada buku Landa ada yang disebut dengan *ABC's of emphasis*, yaitu :

- Ke mana kita sebagai desainer ingin mengarahkan audiensi pertama kali pada saat melihat desain yang dirancang ?
- Ke mana kita sebagai desainer ingin mengarahkan audiensi kedua kali pada saat melihat desain yang dirancang ?
- Ke mana kita sebagai desainer ingin mengarahkan audiensi ketiga kali pada saat melihat desain yang dirancang ?

c) Irama

Dalam desain grafis irama diartikan sebagai repetisi yang kuat dan juga konsisten yang bertujuan untuk memberikan efek bergerak secara tidak langsung yang dialami oleh audiensi pada saat melihat desain yang dirancang. Seperti halnya dalam musik, suatu pola dapat dibentuk dan juga di interupsi, diperlambat dan juga dipercepat. Sama halnya dengan desain

yang memiliki irama akan menghasilkan efek yang serupa dengan musik. Faktor yang dapat memengaruhi ritme yaitu: warna, tekstur, penekanan dan juga keseimbangan.

d) Format

Format adalah batas yang ditentukan serta bidang yang melingkupinya. Format mengacu pada bidang atau substrat seperti contohnya: selembar kertas, layar ponsel, papan iklan luar ruang, dsb. Sebagai desainer format memiliki peranan penting yaitu untuk menggambarkan suatu proyek seperti pada poster, sampul CD, iklan seluler dan sebagainya.

Contoh format lainnya, yaitu: Penutup CD berbentuk persegi, halaman majalah yang berbentuk persegi panjang, brosur yang dapat dibuka akan menjadi persegi panjang dan akan berubah bentuknya jika dibuka dan masih banyak lagi format pada suatu media dan kita sebagai desainer harus memperkirakan, mengerti dan memahami format pada setiap media.

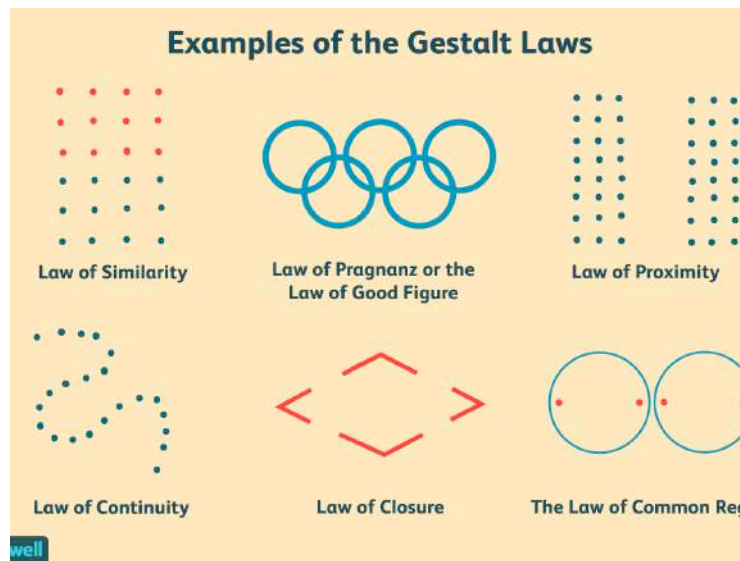
a) Kesatuan

Pada saat membuat suatu desain satu kesatuan antara setiap elemen dan juga prinsip desain sangatlah penting. Elemen tersebut haruslah saling berkaitan sehingga membentuk keseluruhan yang indah. Sehingga pada saat mereka disatukan tampak seolah-olah milik bersama. Maka dari itu kita sebagai desainer dalam merancang suatu desain berupaya untuk

merancang setiap elemen desain secara keseluruhan dengan cara yang teratur, sederhana dan koheren.

b) *Laws of Perceptual Organization*

- Kesamaan/*Similarity*: Sama seperti elemen desain yang berbagi karakteristik dan dipersepsikan bersama.
- Kedekatan/*Proximity*: Elemen yang saling berdekatan, dalam kedekatan spasial dan dianggap selalu berhubungan satu sama lainnya.
- Kontinuitas/*Continuity*: Elemen yang digunakan selalu berhubungan antara satu dengan lainnya sehingga menciptakan suatu gerakan secara maya pada mata *audiens*.
- Penutup/*Closure*
- Garis berkelanjutan/*Continuing*: Garis selalu mengikuti jalur paling sederhana. Jika dua garis putus. Kita akan melihat gerakan keseluruhan dari suatu garis bukan nya beristirahat. Garis ini disebut juga dengan garis tersirat. Dan satu atau lebih prinsip ini digunakan untuk mencapai kesatuan pada suatu desain.



Gambar 2.4. *Laws of Perceptual Organization*

(<https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>)

2.2. Warna

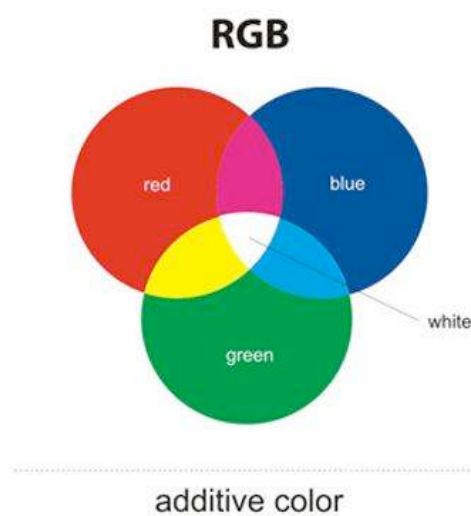
Warna adalah elemen desain yang kuat dan sangat mengandung nilai provokatif di dalamnya. Cahaya merupakan aspek paling utama dalam melihat warna, karena semua warna yang kita lihat merupakan pantulan dari cahaya dan akhirnya menghasilkan warna. Ketika cahaya mengenai suatu objek maka sebagian cahaya akan diserap lalu menghasilkan warna. Seperti halnya tomat menyerap semua kecuali cahaya merah maka dari itu kita melihat tomat berwarna merah.

Warna terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: rona, nilai, dan saturasi. Rona adalah nama dari warna itu sendiri, seperti: merah atau hijau, biru atau kuning. Selain itu rona juga dapat dianggap sebagai temperatur suatu warna seperti panas dan dingin. Walaupun warna tidak dapat dirasakan tetapi dengan melihatnya dapat memacu saraf pada otak terhadap indera perasaan seseorang. Seperti contohnya: pada saat kita melihat warna biru kita

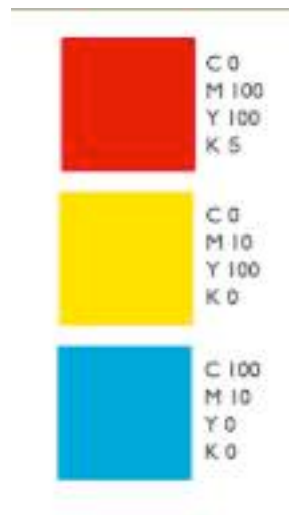
merasakan dingin dan pada saat melihat warna merah atau kuning kita akan merasakan hangat. Nilai atau *value* lebih mengarah pada terang dan gelap dari suatu warna, seperti: biru muda atau biru tua. Saturasi adalah kecerahan atau kegelapan suatu warna, seperti: biru terang atau biru gelap.

2.2.1 Warna Primer dan Sekunder

Saat bekerja dengan cahaya di media berbasis layar, terdapat tiga pemilihan warna primer yaitu: merah, hijau, dan biru (*RGB*). Ketiga warna tersebut disebut juga sebagai primer additif karena ketika ketiga warna itu disatukan akan menghasilkan satu warna yaitu warna putih. Dalam cat atau pigmen seperti cat air, minyak maupun pensil warna, warna-warna primer seperti merah, kuning dan biru tidak dapat dicampur dari warna lain, namun warna lain dapat dicampur dari warna-warna tersebut. Maka dari itu ketiga warna tersebut dikatakan sebagai warna primer.



Gambar 2.5. Warna Primer
(Landa, 2013)



Gambar 2.6. Warna CMYK
(Landa, 2013)

Seperti pada gambar di atas dalam percetakan terdapat warna primer lainnya yaitu seperti: cyan, magenta, kuning dan hitam atau yang biasa disebut *CMYK*. Biasanya warna tersebut digunakan untuk proses pencetakan foto, seni dan juga ilustrasi penuh warna. Oranye, hijau, dan ungu merupakan beberapa dari sekian warna sekunder, dikatakan sekunder dikarenakan warna ini dapat dicampur dan menghasilkan banyak variasi warna (Landa 2013).

2.2.2 Teknis Warna

sangat penting dengan cara memahami teknis pada suatu warna. Tinta silver logam merupakan pilihan terbaik untuk membuat desain brosur pada pameran patung, tetapi pada saat pencetakan dari segi biaya dan juga warna

saturasi yang tidak bisa kurang akan menjadikan pembuatan desain dengan warna tersebut menjadi tidak efektif. Maka dari itu desainer haruslah memiliki kesadaran dan pengetahuan lebih tentang produksi cetak warna, campuran tinfan dan penyaring warna sebelum merancang suatu desain (Landa 2013).

2.2.3 Value

Mengacu pada teori warna dalam buku Landa mengenai nilai pada warna. Nilai tersebut mengacu pada tingkat luminositas (terang dan gelap) warna. Untuk menyesuaikan nilai pada warna, digunakan dua warna netral yaitu: hitam dan putih. Hitam dan putih sendiri sebenarnya tidak dianggap sebagai warna karena keduanya tidak ditemukan pada spektrum yang terlihat maka dari itu warna hitam dan putih dianggap sebagai akromatik atau warna netral (tanpa rona). Hitam dan putih merupakan aspek yang sangat penting dalam pencampuran warna. Hitam adalah nilai warna tergelap dan putih adalah nilai warna paling terang. Jika dicampur kedua warna tersebut akan menghasilkan warna abu-abu yang merupakan interval warna netral.

Dalam komposisi, kontras nilai pada suatu warna sangat berguna untuk memudahkan dalam mengertikan informasi dari suatu visual. Seperti contoh nya teks putih pada halaman atau *background* yang gelap akan lebih mudah dibaca dikarenakan pemilihan warna yang kontras. Terdapat dua jenis kontras yaitu kontras rendah dan kontrasi tinggi. Keduanya memiliki efek yang berbeda-beda, seperti pada saat visual yang ditampilkan memiliki

tingkatan kontras yang rendah akan lebih membangkitkan rasa emosional yang berbeda dibandingkan visual yang memiliki tingkat kontras yang tinggi (Landa 2013).

2.2.4 Saturasi

Saturasi mengacu pada kecerahan dan kesuraman warna atau rona. Pada saat intensitas cahaya tinggi, rona dikatakan murni jenuh. Warna jenuh yang dimaksud adalah warna yang mencapai kroma maksimum dan tidak mengandung penetral (hitam atau putih murni) atau campuran warna netral (abu-abu). Warna-warna netral dapat menumpulkan intensitas suatu rona. Setiap warna yang dicampur dengan abu-abu akan mengurangi tingkat kecerahan suatu warna.

Saturasi suatu warna dapat dipilih dan disesuaikan dalam suatu komposisi. Seperti halnya warna jenuh akan menarik perhatian pada dirinya sendiri ketika ditempatkan di samping nada yang kusam. Rona jenuh pada halaman hitam-putih atau layar komputer akan lebih menarik dikarenakan paling jelas.

2.3 Tipografi

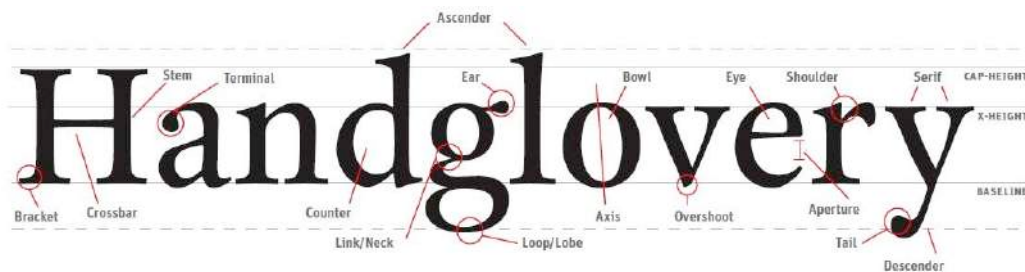
Tipografi adalah serangkaian karakter, angka, simbol, dan tanda tipe huruf tertentu dalam beberapa ukuran, berat, dan gaya huruf (Landa 2013).

2.3.1 Anatomi Huruf

Sebagai seorang desainer grafis sangat penting untuk mengerti , mengenali dan memahami anatomi dari bentuk huruf. Contoh anatomi pada huruf, yaitu:

- a) *Baseline*: Garis maya tegak lurus yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar
- b) *Meanline*: Garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas tetapi di setiap huruf kecil.
- c) *X-height*: Tinggi dari badan huruf kecil, tetapi tidak termasuk *ascenders* dan *descenders*.
- d) *Capline*: Tinggi huruf besar dan menjadi batasan dari bagian teratas dari huruf tersebut.
- e) *Ascender*: Bagian pada huruf kecil yang berada antara *meanline* dan *capline*.
- f) *Descender*: bagian pada huruf kecil yang berada di bawah *baseline*.
- g) *Stem*: Merupakan pondasi utama sebagai pembangun tubuh utama pada sebuah huruf.
- h) *Bowl*: Berguna untuk menciptakan kesan ruang pada suatu huruf.
- i) *Counter*: Bagian dalam pada suatu huruf.
- j) *Leg*: Bagian huruf sebagai penopang dari huruf tersebut.
- k) *Shoulder*: Merupakan bagian dari leg.
- l) *Crossbar*: Bagian huruf yang menghubungkan antara stem satu dengan lainnya. contoh huruf “H” dan “A”.

- m) *Axis*: Garis maya yang membagi sebuah huruf menjadi bagian atas dan juga bagian bawah.
- n) *Ear*: Umumnya terletak pada bagian atas kanan dari sebuah bowl.
- o) *Tail*: berada di bagian bawah garis *descender*.
- p) *Terminal*: Bagian terakhir dari setiap stroke pada suatu huruf.
- q) *Loop*: Bagian dari huruf yang ada di bawah garis baseline yang terhubung pada *bowl*.



Gambar 2.7. Anatomi Huruf

(<http://belajargrafisdesain.blogspot.com/2011/07/anatomi-huruf-1.html>)

2.3.2 Klasifikasi Huruf

a) *Serif*

Jenis huruf yang pertama kali muncul pada saat perkembangan desain huruf atau tipografi. Ciri-ciri dari jenis huruf ini yaitu kaki yang berbentuk lancip pada bagian ujung huruf. Selain itu juga memiliki ketebalan dan ketipisan yang sangat kontras pada setiap huruf sehingga jenis huruf ini sangat mudah untuk dibaca. Contoh serif: *Old Styke, Traditional, Moder, Egyption*.



Gambar 2.8. Serif

(<https://befonts.com/solomon-serif-font-family.html>)

b) *Sans Serif*

jenis huruf ini sering digunakan pada zaman sekarang ini dikarenakan sifatnya yang modern dan juga futuristic. Huruf ini tidak memiliki serif pada ujung kaki huruf dan memiliki ketebalan yang hampir sama. Dan biasanya sans serif sering ditemukan pada layar monitor atau digital dikarenakan kesederhanaan dari bentuk huruf tersebut sehingga mudah dibaca. Contoh *Sans Serif*: *Grotesque Sans Serif*, *Neo Grogetesque Sans Serif*, *Humanist Sans Serif*, *Geometric Sans Serif*.



Gambar 2.15. Sans Serif

(<https://www.dumetschool.com/blog/Mengenal-Jenis-Font>)

c) *Script*

Jenis huruf ini dihasilkan oleh tulisan tangan. Biasanya digunakan di surat dan dibuat dengan menggunakan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil, atau kuas. Contoh *script*: *Formal Script* dan *Casual Script*

d) *Decorative*

Jenis huruf ini digunakan dalam bentuk ukuran yang lebih besar dan digunakan untuk penulisan judul sehingga akan lebih sulit dibaca dikarenakan bentuk tipografi akan lebih rumit, dihiasi, dan di buat oleh tangan.

2.4 Teori Buku

Berdasarkan teori Haslam (2006), Buku adalah media informasi yang terdiri dari kumpulan halaman dan dijilid yang membuat buku tersebut dapat dijadikan sebagai sumber informasi ataupun untuk menyimpan halaman dalam jangka waktu yang lama (hlm. 9).

2.4.1 Komponen Buku

Buku memiliki tiga komponen dasar, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid* (Haslam, 2006). Tiga komponen tersebut yaitu:

a) *The Book Block*

- *Spine*

Sebagai penutup area lengkungan pada penjilidan buku.

- *Head Band*

Benang berwarna yang berfungsi untuk mengikat jilidan.

- *Hinge*

Bagian dalam punggung lipatan pada bagian awal dan akhir dari *endpaper*.

- *Head Square*

Bagian *cover* yang memiliki struktur lebih keras dan juga lebih besar dibandingkan bagian pada isi buku.

- *Front Pastedown*

Bagian yang berfungsi sebagai tempat peletakan *endpaper*.

- *Cover*

Kertas tebal sebagai penutup dari buku itu sendiri.

- *Foredge Square*

Bagian samping sdari *cover* dan *backboard* yang memiliki ukuran lebih besar dibandingkan isi buku.

- *Endpaper*

Kertas tebal yang memiliki kegunaan sebagai penutup bagian dalam sampul dan juga sebagai penopang *hinge*.

- *Head*

Sisi atas pada buku

- *Back Cover*

Kertas tebal sebagai sampul pada bagian belakang buku.

- *Foredge*

Bagian samping pada buku.

- *Tail*

Bagian pada bawah buku.

- *Fly Leaf*

Bagian dari *endpaper* yang dapat dibalik.

- *Foot*

Bagian bawah dari halaman buku.

b) *The Page*

- *Potrait*

Format pada buku dengan ukuran tinggi lebih besar dibandingkan dengan lebar pada format tersebut.

- *Landscape*

Format pada buku dengan ukuran lebar lebih besar dibandingkan tinggi nya.

- *Page Height and Widht*

Ukuran halaman pada buku.

- *Verso*

Halaman buku yang berada di bagian tangan kiri dan pada umumnya memiliki halaman dengan nomor genap.

- *Single page*

Satu halaman pada buku.

- *Double-Page Spread*

Dua halaman yang saling berhadapan satu dengan halaman lainnya sehingga desain diterapkan melewati *gutter*.

- *Recto*

Halaman pada buku yang biasanya memiliki halaman dengan nomor ganjil.

- *Gutter*

Batasan pada halaman agar efektif pada saat proses penjiilidan.

c) *The Grid*

- *Folio Stand*

Posisi grid pada sebuah buku.

- *Title Stand*

Posisi grid untuk judul pada buku.

- *Head Margin*

Jarak antara halaman atas dengan isi halaman sebuah buku.

- *Interval*

Jarak vertikal antar kolom yang memiliki fungsi sebagai pemisah antar kolom.

- *Gutter Margin*

Jarak antara bagian dalam halaman dengan penjiilidan buku.

- *Running Head Stand*

- *Picture Unit*

Terdiri dari baseline dan dipisahkan oleh deadline.

- *Dead Line*
Bagian pada picture unit.
- *Baseline*
Garis yang berfungsi sebagai pemandu untuk peletakan tulisan pada buku.
- *Column*
Kontak yang berfungsi sebagai penempatan teks.
- *Foot Margin*
Jarak antara bagian bawah dengan isi halaman pada buku.

2.4.2 Teori Binding

Menurut Lupton (2008) penjilidan pada suatu buku memiliki berbagai cara. Terdapat sepuluh jenis penjilidan pada buku, yaitu:

- a) *Case Binding*
Teknik penggabungan halaman dengan cara menempelkan halaman pada papan dan juga *cover* belakang.
- b) *Perfect Binding*
Penggabungan halaman dengan cara menempelkannya pada *soft cover*.
- c) *Tape Binding*
Tape sebagai alat untuk menempelkan halaman menjadi satu bagian.
- d) *Side Stich Binding*

Menggunakan staples pada bagian tengah buku sebagai teknik penggabungan suatu buku.

e) *Saddle Stich Binding*

Penempelan halaman dengan format spread dan kemudian dilipat serta di gabungkan dengan menggunakan staples.

f) *Screw And Post Binding*

Pembuatan buku dengan cara melobangkan buku dengan bor dan sekrup untuk menyatukannya.

g) *Stab Binding*

Dengan cara menjahit bagian tengah buku untuk proses penggabungannya.

h) *Spiral Binding*

Menggunakan teknik penggabungan melalui kawat yang melingkar atau spiral.

2.6 Buku Anak

Buku ilustrasi untuk anak dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu seperti judul halaman, Informasi penerbit dan juga daftar isi.

2.6.1 Struktur Cerita

Pada saat perangkaian struktur cerita buku anak terdiri dari serangkaian event. Urutan *event* tersebut disebut dengan plot. Struktur cerita pada suatu buku dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

a) *The First Act*

Pada bagian ini berisi mengenai kehidupan karakter utama yang terkait dengan suatu peristiwa, hal ini disebut dengan *incident* (*Iinc*). *Incident* adalah alasan-alasan mengenai karakter utama mengapa harus menjalankan tujuannya yang dapat mengarah pada klimaks. *Iinc* juga bertujuan untuk memberikan tantangan kepada karakter utama untuk melanjutkan ketahap selanjutnya dimana karakter menentukan dan memutuskan untuk mengambil tindakan guna menyelesaikan tujuan utamanya, hal ini disebut dengan *first turning point* (TP1).

b) *Second Act*

Pada bagian ini berisikan tentang serangkaian peristiwa mengenai keberhasilan dan juga kegagalan ataupun pro dan kontra yang terjadi pada saat karakter utama ingin mencapai tujuannya. Pada bagian ini muncul peranan antagonis sebagai lawan main dari karakter utama dan pada bagian ini karakter utama harus mengatasi masalah yang dilakukan oleh antagonis dan belajar dari keberhasilan dan kesalahannya, hal ini diakhiri dengan *second turning point* (TP2), dimana karakter utama terlihat kalah dari antagonis

c) *Thrid Act*

Pada bagian terakhir ini adalah bagian penentuan dimana karakter utama yang terlihat kalah pada bagian sebelumnya belajar dari kesalahannya dan melihat serta memahami kesalahannya lalu mendapatkan solusi dari segala permasalahan yang ada.

2.6.2 Karakter

Egri (2009) mengatakan bahwa karakter memiliki tiga unsur dimensi untuk mempermudah pembuatan karakter itu sendiri. Unsur tersebut dikatakan sebagai *tridimensional-character*, yaitu sebagai berikut:

a) Fisiologi

Fisik dari karakter itu sendiri. Fisik memberikan pandangan dan kepribadian dari pembaca pada saat melihat karakter dibentuk. Aspek yang termasuk pada fisiologi adalah seperti: Jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, wana rambut, mata, kulit, ras suku dan juga postur tubuh.

b) Sosiologi

Terdiri dari pola pikir dan juga lingkungan dari karakter tersebut tinggal. Seperti contohnya: kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, keluarga dan juga hobi.

c) Psikografi

Aspek yang terkandung dalam penentuan psikografi adalah sifat, waktak, dan ambisi dari karakter itu sendiri.

2.7 Buku Interaktif

Carrington & Harding (2014) mengatakan bahwa buku interaktif merupakan buku yang inovatif dan mempunyai karakteristik yang kuat. Dalam buku interaktif memiliki bahan dasar yang berbeda dari buku pada umumnya. Isi pada buku interaktif juga biasanya tidak monoton dengan hanya membaca tetapi memiliki bagian aktivitas dan juga permainan yang membuat anak

akan lebih cepat dalam memahami dan juga mengingat isi dari buku ini dalam kurun waktu yang lama.

2.8 Pancasila Buddhis

Menurut Uttamo (2017) terdapat lima sila yang menjadi pondasi dasar menjadi umat agama Buddha yaitu,

a) Saya bertekad melatih diri untuk menghindari pembunuhan makhluk hidup.

Sebagai umat buddha yang taat sudah seharusnya menghindari pembunuhan makhluk hidup baik dari hewan yang paling kecil sekalipun seperti semut atau kutu. Menurut Bhikkhu Uttamo pada majalah hikmahbudhi dikatakan bahwa terdapat lima faktor suatu pembunuhan telah terjadi, yaitu :

- Ada makhluk hidup.
- Mengetahui bahwa makhluk hidup itu masih hidup.
- Membunuh dengan sengaja.
- Memiliki pemikiran untuk membunuh.
- Makhluk tersebut mati dikarenakan usaha tersebut.

Apabila umat melakukan hal di atas dinyatakan bahwa umat tersebut sudah melanggar sila pertama dan akan menerima konsekuensi berupa karma buruk seperti umur pendek, sering sakit dan hidupnya tidak tenang.

b) Saya bertekad melatih diri untuk menghindari pencurian.

Larangan mencuri di agama buddha tercatat dalam sila kedua agama buddha. Dikatakan bahwa terdapat lima faktor pencurian telah terjadi, yaitu:

- Barang tersebut milik orang lain.
- Mengetahui bahwa barang tersebut milik seseorang.
- Memiliki niat untuk mencuri barang tersebut.
- Melakukan segala usaha untuk mencuri barang tersebut.
- Berhasil mengambil barang tersebut melalui usaha tersebut.

Bhikkhu Uttamo mengatakan bahwa bila kita tidak mau kehilangan apa yang kita miliki, kita tidak mengambil barang milik orang lain. Seseorang haruslah menghargai apa yang dimiliki orang lain sehingga secara tidak langsung orang tersebut sudah menghargai apa yang telah dia miliki.

c) Aku bertekad melatih diri menghindari perbuatan asusila.

Menahan diri untuk kesenangan duniawi merupakan inti dari sila ketiga. Menahan diri merupakan hal yang terpenting dalam Buddhisme. Maka dari itu umat Buddha perlu berlatih lebih agar sila ketiga dalam agama Buddha tidak dilanggar. Terdapat lima faktor suatu tindakan asusila bisa terjadi, yaitu :

- Orang yang tidak pantas untuk disetubuhi.
- Memiliki niat untuk menyetubuhi orang tersebut.
- Menipu untuk menyetubuhi orang tersebut.
- Melakukan segala cara untuk menyetubuhi orang tersebut.

- Berhasil menyetubuhinya dengan usaha yang telah dilakukan.

Menurut Bhikkhu Uttamo ada beberapa hal yang dikategorikan pelanggaran sila ketiga, yaitu:

- Berzinah.
- Berciuman dengan penuh hasrat.
- Menyenggol, mencolek, meraba disertai dengan nafsu birahi.

Konsekuensi kalau seseorang melanggar sila ketiga yaitu karma buruk yang membuat seseorang terlahir menjadi kasim, waria, banci, ataupun pecinta sesama jenis.

d) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari perbuatan bohong.

Dalam sila ke empat diajarkan bahwa seseorang haruslah menghindari perkataan yang tidak benar dan selalu mengucapkan perkataan yang baik dan sopan. Musavada atau berbohong dapat terjadi bila salah satu dari empat faktor ini terjadi, yaitu :

- Mengucapkan hal yang tidak sesuai faktanya.
- Mempunyai niatan untuk menyesatkan seseorang.
- Berusaha untuk menipu atau menyesatkan seseorang.
- Orang tersebut menjadi tersesat dikarenakan perkataan tersebut.

Buddha guru agung kita mengatakan bahwa terdapat lima syarat ucapan benar bisa terjadi, yaitu :

- Ucapan tersebut tepat pada waktunya.
- Ucapan tersebut sesuai kebenaran.

- Ucapan lembut.
- Ucapan itu bermanfaat.
- Ucapan itu penuh cinta kasih.

Menurut Bhikku Uttomo seorang umat Buddha sebaiknya melakukan suatu pengucapan sesuai kelima syarat yang telah dipaparkan terlebih dahulu sehingga dapat menimbulkan kebijaksanaan, perdamaian, dan menjauhkan perpecahan

e) Aku bertekad untuk melatih diri menghindari minum-minuman yang memabukkan dan dapat melemahkan kesadaran.

Hilangnya kesabaran dapat mengakibatkan hilangnya pengendalian diri terhadap pikiran, ucapan, dan perbuatan. Seseorang yang kesadarannya lemah akan mengakibatkan bahaya bagi dirinya sendiri dan orang lain. Terdapat lima faktor yang dapat menyebabkan sila kelima dilanggar, yaitu :

- Ada suatu tindakan ataupun ucapan yang membuat seseorang menjadi nekat, tidak sadarkan diri yang menjadi dasar kelengahan dan kecerobohan.
- Ada niatan untuk meminum atau menggunakannya.
- Meminum atau menggunakannya.
- Timbul gejala-gejala mabuk.
- Seseorang kehilangan kesadaran dikarenakan meminum atau menggunakan.

Tujuan dari sila terakhir agama buddha adalah melatih kesadaran kita terhadap segala hal yang dapat melemahkan kesadaran. Jika seseorang dapat mengontrol pikiran yang benar dan selalu waspada terhadap tindakan yang akan dilakukan maka mereka akan mendapatkan karma baik yang berlimpah.