



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. Desain Grafis

Robin Landa (2014) menulis di dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution 5th* mengatakan, *graphic design* merupakan cara untuk menuturkan sebuah pesan atau informasi yang ditujukan kepada para audience dengan menggunakan representasi visual sebagai perantara penyampaiannya.

2.1.1. Elemen Desain

2.1.1.1. Titik

Elemen titik merupakan unit atau satuan paling kecil dari suatu elemen garis dan elemen bentuk. Titik bisa menjadi komponen penyusun suatu pixel yang ada di layar digital, sehingga dari susunan pixel akan menjadi gambar.

2.1.1.2. Garis

Elemen garis adalah gabungan atau paduan dari beberapa titik-titik yang tersusun rapih secara memanjang. Garis bisa berbentuk lurus dan *curved* tergantung kebutuhan. Elemen garis juga dapat membantu untuk membuat tanda, arah, dan mengatur komposisi pada desain.



Gambar 2.1. Buku Bergaris

<https://www.aliexpress.com/i/4001227078157.html> (2022)

2.1.1.3. Bentuk

Selanjutnya ada Bentuk, merupakan elemen besar yang terdiri dari susunan garis, bentuk juga di definisikan sebagai bentuk atau jalur garis yang tertutup. Bentuk bisa berupa gambar dua (2) dimensi yang di-create hanya sebagian atau seluruhnya dengan elemen garis, bisa garis besar atau tipis dan juga berwarna.

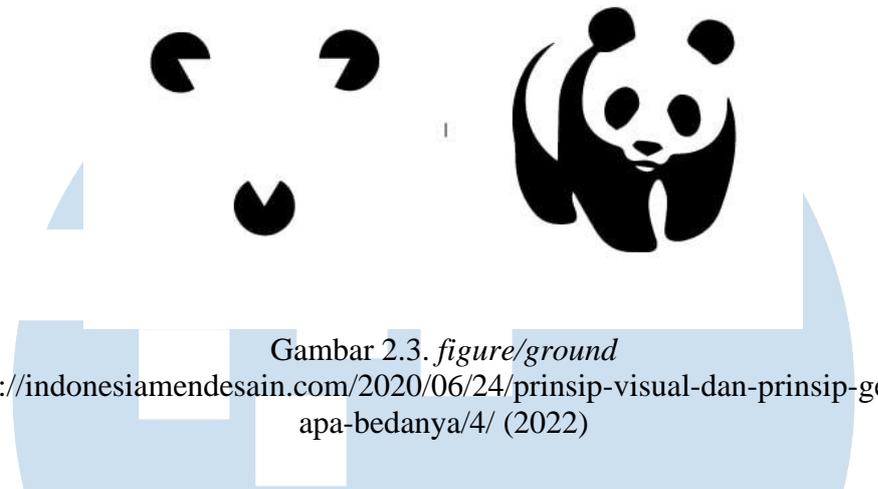


Gambar 2.2. Bentuk pada ilustrasi

<https://id.theasianparent.com/10-ilustrasi-buku-anak-terbaik-versi-new-york-times>
(2022)

2.1.1.4. Figure/Ground

Hakikatnya berarti sebagai perbedaan ruang positif dan ruang negative dalam suatu karya visual, yang mengacu kepada persepsi visual juga berhubungan dengan bentuk, gambar yang terlihat pada background, dan permukaan dari suatu gambar. Area positif akan jelas terlihat bagi mata seorang desainer dibandingkan dengan area negatif, karena area negative tersebutlah yang membentuk suatu area positif menjadi bentuk atau objek gambar sesungguhnya. Bagian area positif akan menjadi menonjol dibandingkan dengan area negative, sehingga membantu mata audience untuk melihat apa yang dimaksud di dalam objek area positif.

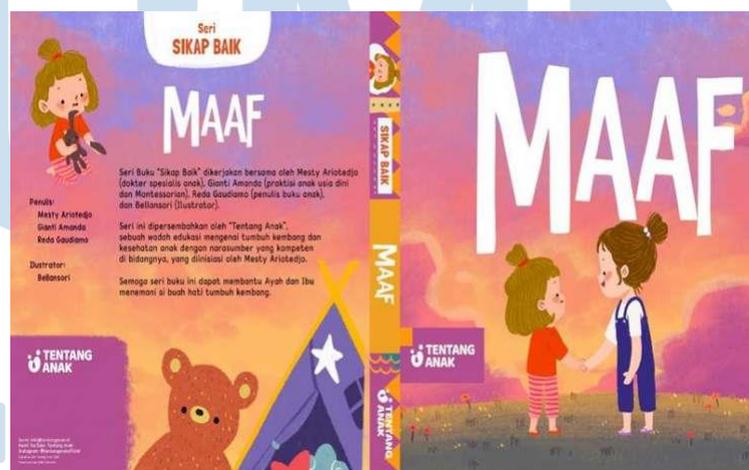


Gambar 2.3. *figure/ground*

<https://indonesiamendesain.com/2020/06/24/prinsip-visual-dan-prinsip-gestalt-apa-bedanya/4/> (2022)

2.1.1.4. Warna

Elemen desain yang sangat memprovokasi mata *audience* adalah warna. Hasil dari pantulan cahaya dari suatu benda tertentu akan menghasilkan dua fenomena yaitu cahaya yang diserap oleh benda tersebut, dan cahaya yang dipantulkan dari benda tersebut. Cahaya yang terpantul itulah yang nantinya akan ditangkap oleh mata manusia sebagai beberapa spektrum warna. Misalnya Ketika cahaya matahari mengenai sebuah tomat, maka sebagian cahaya yang dipantulkan oleh tomat itu akan menimbulkan persepsi warna merah pada mata manusia.

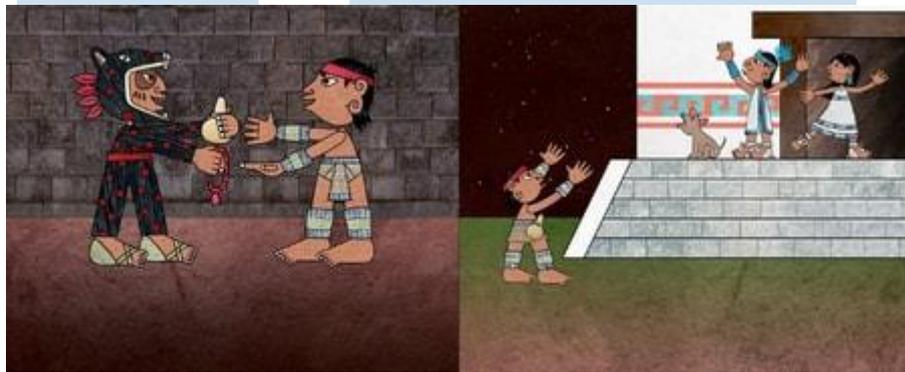


Gambar 2.4. Warna pada buku

<https://lifestyle.bisnis.com/read/20201215/236/1331445/serial-buku-sikap-baik-ajarkan-anak-tentang-terima-kasih-dan-maaf> (2022)

2.1.1.5. Tekstur

Suatu permukaan yang dapat disentuh dan dirasakan bisa disebut tekstur. Dua jenis tekstur yang diakui oleh dunia seni adalah tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil ini bisa disebut dengan tekstur yang sesungguhnya, karena dibuat dengan teknik pencetakan sehingga dapat dirasakan langsung oleh indera peraba. Sedangkan tekstur visual hanya sebatas tekstur yang tidak dapat diraba tetapi hanya dirasakan secara visual dan perasaan, tekstur visual dirancang dengan teknik digital.



Gambar 2.5. Tekstur pada ilustrasi
<https://id.theasianparent.com/10-ilustrasi-buku-anak-terbaik-versi-new-york-times>
(2022)

2.1.2. Prinsip Desain

Perancangan komposisi dari desain harus memanfaatkan elemen-elemen pembentuk, dalam pemanfaatannya, desainer perlu memahami prinsip dasar dan menggabungkannya dengan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. (Landa, 2014)

2.1.2.1. Format

Format ialah istilah dengan beberapa arti atau makna. Format juga bidang terbatas dari yang ditentukan dalam desain. Bidang tersebut dapat berupa benda atau media untuk pengaplikasian suatu desain, contohnya dengan menggunakan poster, sampul CD, dan lain-lainya. Apapun wujud

dari media dan jenisnya, setiap komponen dan elemen desain harus memiliki hubungan yang signifikan dengan format.

2.1.2.2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu prinsip yang sangat luas artinya, hal ini karena keseimbangan hadir di setiap hari dari kehidupan kita sehingga tidak hanya digunakan pada bidang desain. Keseimbangan adalah komposisi yang mempunyai distribusi elemen visual yang stabil, sehingga audience akan merasakan harmoni pada suatu karya. Untuk menghasilkan sebuah keseimbangan desainer harus memadukan elemen dan prinsip desain dengan sangat baik dan terstruktur dalam suatu komposisi.

2.1.2.3. Hirarki Visual

Dalam desain grafis, seorang desainer harus mampu menyampaikan pesan dengan informasi yang jelas, tidak hanya secara visual tetapi juga secara alur atau arah baca. Hal ini bertujuan untuk menuntun mata audience agar sesuai dengan konsep alur yang sudah dibuat oleh desainer sehingga tidak melenceng dari konsep dan menjadi misspersepsi. Maka dari itu untuk mendapatkan hirarki visual, desainer harus menggunakan elemen *Emphasis*, yang artinya seorang desainer harus mampu menonjolkan visual yang dianggap paling penting dan menjadi objek utama pada desain. Karena apabila semua elemen visual dibuat menonjol dan mendominasi maka tidak akan tercipta harmoni, desain akan menjadi kacau, karena setiap elemen dibuat menonjol dan berusaha memenuhi area desain, hal ini tentu dapat mengacaukan pengelihatannya audience dan mengganggu hirarki visual yang ada pada karya.

2.1.2.4. *Emphasis*

Dalam sebuah hirarki visual yang baik, ada yang dinamakan titik fokus (*focal point*) atau *emphasis* pada suatu karya. Hal ini berfungsi agar

mata penonton lebih terarah untuk membaca informasi dari yang paling penting dahulu.



Gambar 2.6. Hirarki Visual ukuran besar dan kecil
<https://id.theasianparent.com/10-ilustrasi-buku-anak-terbaik-versi-new-york-times>
(2022)

2.1.2.5. Ritme

Ritme merupakan pola tekanan yang tersusun seperti halnya *beat* pada musik. Dalam desain grafis ritme bisa menjadi sebuah pola pengulangan yang kuat dan juga konsisten yang berguna untuk membuat mata audience terus bergerak di sekitar karya. Pengaturan ritme waktu melihat atau membaca suatu karya juga dapat di atur kecepatannya, bisa melambat atau mempercepat. Dalam kasus desain dengan format seperti desain layout buku, web banner, majalah dan motion grafik, ritme sangatlah penting untuk menuntun aliran visual ke mata audience. Tidak lupa untuk menambahkan elemen variasi seperti tanda baca & aksentuasi.

2.1.2.6. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan sebuah prinsip desain dengan tujuan mencapai kesatuan dari semua elemen grafis yang ada dalam satu karya. Ketika kita melihat desain poster atau sejenisnya, akan terlihat banyak elemen desain tapi yang audience lihat akan menjadi satu kesatuan.

dan saling terikat, seolah semua elemen itu milik bersama, itulah yang disebut kesatuan atau *unity*.

2.1.2.7. *Laws of Perceptual Organization*

a. *Similarity*

Sebuah elemen yang mempunyai kesamaan secara karakteristik dianggap memiliki kesamaan. Elemen tersebut dapat berupa bentuk, tekstur, warna, atau arah.

b. *Proximity*

Elemen satu ini bisa dibidang saling berdekatan, maka dari itu akan dianggap sebagai bagian dari satu kesatuan.

c. *Continuity*

Elemen yang saling berkelanjutan dan membentuk sebuah kontinuitas, karena beberapa elemen yang berdampingan. Sehingga terlihat memiliki ikatan atau koneksi dan memberikan visual seperti sebuah gerakan.

d. *Closure*

Sebuah elemen yang terpisah tetapi memiliki kemiripan akan suatu objek, sehingga mata manusia otomatis menghubungkan satu sama lain.

e. *Common Fate*

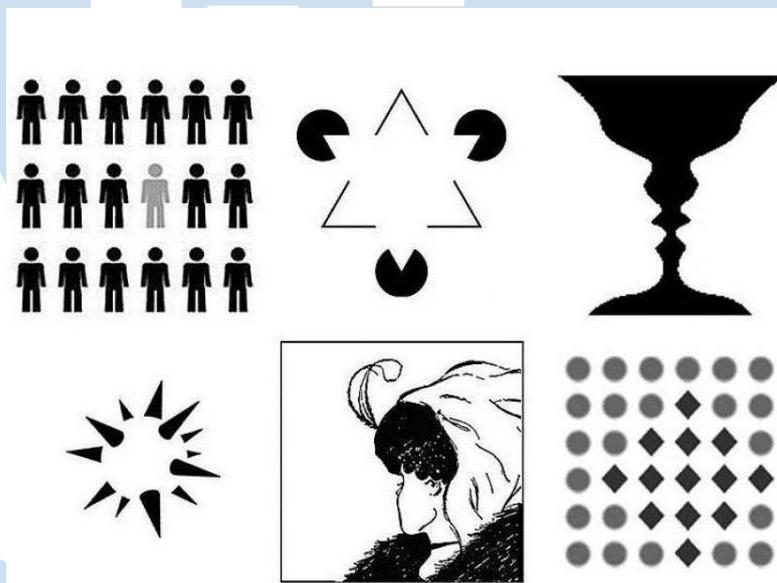
Elemen yang terlihat seperti satu kesatuan ketika diletakkan pada alur yang sama.

f. *Continuing line*

Elemen garis yang terputus-putus dengan mengikuti suatu jalur atau alur. Mata audience akan lebih tertuju pada arah garis daripada jeda yang dihasilkan dari potongan garis putus tersebut. Disebut juga dengan garis tersirat.

g. *Correspondence*

Fenomena membuat koneksi anatar elemen visual seperti warna, bentuk, untuk membuat komposisi visual yang berurutan dan berkesinambungan seperti keluarga.



Gambar 2.7. *Laws of Perceptual Organization*

<https://uxplanet.org/using-gestalt-laws-of-perceptual-organization-in-ui-design-77d4eb8201f9?gi=dcdcd8715a50> (2022)

2.1.3. **Tipografi**

2.1.3.1. **Elemen Tipografi**

Elemen pada tipografi adalah satu set karakter tulisan yang disatukan oleh karakteristik visual yang konsisten. Setiap jenis *font* harus memiliki ciri khas sehingga dapat dibedakan satu sama lain. Tipografi berisi elemen seperti huruf, angka, simbol dan tanda baca.

2.1.3.2. Klasifikasi Tipografi

Banyaknya jenis tipografi yang tersebar dikalangan seni pada era ini, namun tetap dirancang klasifikasi tipografi yang paling utama untuk digunakan. Biasanya ciri-cirinya dapat dilihat dari sejarah tipografi dan gaya penulisan tipografi tersebut.



Gambar 2.8. Klasifikasi Tipografi
<https://www.dafont.com/letter-kids.font> (2022)

A. *Old Style*

Biasa disebut tipografi dari daerah *roman*. Dipopulerkan pada akhir abad ke lima belas, digambar dengan pulpen atau pena bermata lebar. Ciri-cirinya yaitu dengan serif disetiap ujungnya, anatomi yang kaku serta perbedaan ketebalan stroke.

B. *Transitional*

Biasa disebut tipografi serif. Asal muasalnya dari abad ke delapan belas. Gaya ini merupakan transisi dari *Old Style* ke *modern*.

Contohnya adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

C. *Modern*

Tipografi serif terus berkembang dari abad ke lima belas sampai awal abad Sembilan belas. Dapat dicirikan dengan bentuk yang lebih geometris, bertentangan dengan style tipografi lama, dan bisa digunakan oleh pena bermata pahat. Dcirikan dengan kontras *stroke* yang tebal dan tipis. Tipografi modern adalah jenis yang paling simetris dari jenis tipo romawi. Contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

D. *Slab Serif*

Memiliki karakteristik serif yang tebal seperti pelat. Diperkenalkan pada abad ke Sembilan belas, dan memiliki anak kategori yaitu Mesir dan Claredon. Contohnya adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lulabin Graph, Bookman, dan Clarendon.

E. *Sans Serif*

Merupakan tipografi modern tanpa serif. Muncul pada abad ke-19. Memiliki ciri khas tebal tipis pada *stroke* hurufnya. Sans serif dibagi dalam sub-kategori yaitu, Grosteque, Humanist, dan Geometric. Contohnya adalah Grosteque, Franklin Gothic, Universal dan Frutiger.

F. Gothic

Tipografi yang mirip seperti tulisan di naskah-naskah kuno pada abad ke tiga belas sampai abad ke lima belas. Bisa jjuuga disebut dengan *blackletter*. Ciri khas nya adalah stroke yang berat dan huruf yang sedikit lengkung. Contohnya adalah. Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

G. *Script*

Berbentuk seperti tulisan tangan. Jenis tipografi ini bercirikan miring ke kanan sesuai dengan derajat pada setiap keluarga hurufnya. Contohnya adalah, Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

H. *Display*

Tipografi jenis ini paling sering digunakan karena ciri khas nya yang kuat dan lebih ekspresif. Karena agak susah dibaca maka tipografi jenis ini tidak disarankan untuk penulisan panjang atau *essay*.

2.1.4. **Komposisi**

Menciptakan visual dan kejelasan komunikasi adalah dua tujuan utama dari komposisi, pada desain grafis, kejelasan sangat penting. Karena para desainer berusaha menyampaikan pesan dan informasi untuk audience. Di samping itu menarik perhatian audience juga sangat penting, tetapi jangan membuat audience merasa bosan dan menghabiskan waktu hanya untuk menangkap informasi yang ada pada desain tersebut. Desainer mempunyai tujuan utama dalam mendesain yaitu, *impact* atau dampak selanjutnya terhadap masalah yang sedang ditangani melalui media desain. Jangan sampai karena audience tidak menangkap informasi terkait, maka *problem solving* yang dibuat oleh desainer menjadi gagal total. Komposisi adalah bentuk atau elemen visual yang bersifat terstruktur dalam satu kesatuan desain. Penciptaan komposisi yaitu untuk berkomunikasi secara visual, agar lebih menarik dan menjadi ekspresif.

2.1.4.1. **Margin**

Margin merupakan batas atau ruang kosong pada tepi kiri dari media cetak atau digital. Secara fungsional, margin adalah bingkai pada gambar atau desain. Secara tidak langsung mendefinisikan area kosong dari suatu halaman atau layar digital sebagai batas.

2.2. Media Informasi

Pengertian media menurut Turow J (2017), media merupakan alat bantu sekaligus wadah untuk menginformasikan sesuatu, dan mengirim pesan dari satu sumber (industri). Maka dari itu, sebutan komunikasi massa terbentuk pada khalayak umum. Komunikasi massa merupakan wujud dari penyampaian konten, yang disebarluaskan kepada target secara general dan bervariasi, dan disampaikan dengan substansial. Mulai dari sini, terlahir sebuah media massa yaitu *platform* berbasis teknologi untuk keperluan komunikasi massa.

Berikut merupakan beberapa kategori konten yang sengaja dirancang agar sesuai target, yaitu: edukasi, berita, iklan, hiburan, dan informasi. Secara pedoman, informasi bersifat fakta, yang menjabarkan tentang seisi dunia. Informasi lebih sering digunakan oleh jurnalis untuk memperoleh berita. Informasi selalu digunakan sebagai perantara di dalam kebutuhan profesional. Kesimpulan dari penjabaran informasi ialah bahwa media informasi bisa berperan sebagai wadah penyampaian suatu fakta atau jendela dunia.

Terlepas dari efek media massa dan informasi yang begitu bermakna bagi target *audience*, ternyata media sendiri juga memiliki keterikatan lebih kuat kepada *audience*. Sebuah teori yang disebut *Hypodermic Needle Theory* menurut Littlejohn & Foss (2009), mengatakan teori tersebut merupakan manifestasi dari konsep sesungguhnya soal media yang beropini kalau produksi massal sebuah budaya bisa menciptakan sebuah massa yang berfokus pada pesan yang selaras. Setelah itu, akan muncul tendensi untuk memberikan tanggapan pada informasi tersebut. Bisa dibayangkan, pengaruh kuat media terhadap *audience* berasal dari pesan-pesan yang disampaikan dan bersentuhan kepada khalayak umum.

2.2.1. Fungsi Sebuah Media Informasi

Pendapat dari para ahli, penyesuaian penggunaan media massa dapat bergantung kepada kebutuhan pribadi masing-masing individu. Sering

ditemukan, manusia menggunakan media untuk memenuhi 4 keperluan: kesenangan (*relaxation*), persahabatan (*companionship*), pencegahan (*diversion*) dan Pelarian (*escape*).

1. *Relaxation*

Satu dari sekian hal yang menstimulus dasar ego pribadi manusia ialah mereka ingin menikmati banyak hal yang disukai, contoh: melihat acara televisi, membaca kitab suci, Menyusun teka-teki dari koran harian, berteman di komunitas atau forum *online*, bahkan membaca iklan promosi bisa membawa kepuasan tersendiri. Konten yang dihasilkan oleh media informasi, baik itu hiburan komedi, berita informasi, dan konten lainnya dapat memicu perkembangan bersosialisasi dilingkungan. Pada akhirnya itu semua akan menimbulkan rasa senang dan relax.

2. *Companionship*

Media dapat menghantarkan rasa persahabatan yang hangat bagi orang-orang yang sedang kesepian dan sendiri disuatu tempat. Contohnya, seorang pasien rawat inap di rumah sakit, mereka tidak akan merasakan kesepian lagi dengan cara menonton acara televisi kesukaan mereka atau mendengarkan lagu favorit sepanjang waktu.

3. *Diversion*

Media juga dapat digunakan sebagai jendela dunia, di mana orang bisa menggali informasi apapun dengan akses media. Tanpa disadari manusia mengakses informasi setiap harinya. Misalnya dengan perangkat seperti tv, radio, dan telepon orang dapat mengetahui ramalan cuaca.

4. *Escape*

Dapat ditemukan banyak individu berfilsafat melalui media, mereka mempertanyakan apa yang terjadi dan kenapa bisa terjadi, sehingga individu tersebut dapat mempelajari fenomena dan apa yang sebaiknya mereka

lakukan untuk hal tersebut. Saat seseorang mulai mempertanyakan hal yang sedang terjadi, mereka akan mencari jalan keluarnya. Contohnya, menggali informasi di koran guna mengetahui tindakan sebuah perlemen pemerintahan dan mengira-ngira apa yang sedang terjadi.

2.2.2. Media Massa dan Jenisnya

Seperti yang sudah dijelaskan Turow (2017) dalam bukunya yang berjudul “*Media Today: Mass communication in a converging world*” media massa yang berhubungan dengan perkembangan teknologi melahirkan beberapa *output* media, berikut beberapa *output*:

1. Internet

Internet merupakan sistem kompleks suatu jaringan computer diseluruh dunia milik publik, pemerintahan, pribadi, akademis, dan bisnis yang saling berkesinambungan. Sistem jaringan global ini bisa saling menghubungkan milyaran orang di dunia, maka dari itu internet menjadi *core* dalam penyebaran informasi yang krusial.

2. Buku

Media komunikasi tertua yang masih digunakan menurut literatur adalah buku. Buku menjadi media informasi atas dorongan sosial, hukum, dan pengaruh teknologi pada saat itu. Meski banyak sekali media informasi selain buku, tetapi buku sendiri sudah ada jauh daripada industri teknologi.

3. Koran / surat kabar

Koran merupakan media informasi hasil dari cetakan kertas yang berisikan beberapa halaman dan salinan saja, tidak seperti buku dengan banyak halaman. Dalam produksinya, koran dikategorikan menjadi 2, yaitu: koran harian (diterbitkan setiap hari dan berbeda topik informasi setiap harinya), dan koran mingguan (diterbitkan sekali / duakali dalam seminggu).

4. Majalah

Kumpulan editorial, esai, atau laporan yang disusun menjadi bentuk buku oleh penerbit disebut dengan majalah. Ciri khas majalah, editorial yang dicetak dan diapit oleh sampul menarik, dan perusahaan penerbit merilisnya dalam periode waktu tertentu saja. Majalah bisa berbentuk cetak seperti buku, bisa juga majalah online yg terbit pada *website*.

5. Rekaman

Memanfaatkan suara dan audio yang di rekam, maka rekaman bisa menjadi media penyampaian informasi. Studio rekaman mengkategorikan rekaman menjadi dua jenis, yaitu single dan album. Pengertian album ialah kumpulan lagu yang diciptakan individu menjadi satu wadah. Single sendiri menjadi media penyampaian kepada publik tentang seorang artis.

6. Radio

Memanfaatkan jaringan global untuk menyiarkan lagu secara langsung atau *live stream* dari studio. Penggunaan *audio streaming* pada radio membuat pendengar bisa menikmati musik dan informasi secara langsung. Kanal radio terdiri dari 2 bagian, yaitu FM dan AM.

7. Film

Teknologi *motion picture* yang semakin dikembangkan, jadi terciptalah sebutan film sebagai media informasi *storytelling*. Film mempunyai efek yang kuat terhadap para penontonnya, sehingga terbentuklah beberapa jenis film sesuai distribusinya: *A film* dan *B Film*, perbedaannya adalah dari seberapa besar biaya yang diperlukan untuk produksi, tentunya *A film* memakan *cost* lebih mahal daripada *B film*.

8. Televisi

Batas pembahasan televisi di sini hanya berfokus pada sistem penyiaran yang dapat dijadikan hiburan bagi orang rumah. Penyiaran televisi dilakukan dengan menyiarkan visual (gambar) dan disertakan juga dengan audio (suara), dengan teknologi gelombang elektro magnetic.

9. *Video Game*

Video game bisa dikategorikan sebagai kegiatan industry utama dalam penyebaran informasi. Dapat dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu *software* dan *hardware*.

2.3. **Buku**

Buku menurut KBBI ialah sebuah lembaran helai kertas yang berjilid, bisa kosong ataupun berisi tulisan, juga buku dapat termuat informasi yang dapat digunakan sebagai panduan. Sedangkan menurut Haslam (2006) buku adalah alat yang berisikan beberapa lembar halaman yang dijilid dan di cetak yang memiliki kegunaan untuk melestarikan, mendefinisikan dan memberikan informasi berupa pengetahuan kepada pembaca (hlm. 9). Untuk mencapai level berhasil, sebuah buku harus menarik minat baca target pasarnya. Berdasarkan penuturan tersebut, dapat diartikan bahwa buku merupakan serangkaian informasi dan pengetahuan yang berbentuk cetak.

2.3.1. **Fungsi Buku**

Fungsi-fungsi dari buku yang dikemukakan Hugh Williamson (1983) adalah sebagai berikut (hlm. 19).

1. Buku untuk dijual, maka sebuah buku harus menarik dan dapat membuat target pasar / pembaca merasa tertarik.
2. Buku untuk dibawa, dipegang dan dibuka, untuk mencapai fungsi tersebut maka pembuatan buku haruslah menyesuaikan keperluan buku tersebut, mulai dari ukuran, bentuk, hingga isi buku.
3. Buku untuk dilihat, karena visual utama buku adalah pengelihatan maka buku harus dapat menarik untuk dilihat.
4. Buku untuk disimpan, setelah pembaca sudah membaca buku maka akan disimpan di suatu tempat dan sangat penting untuk menyesuaikan bahan yang berkualitas untuk proses produksi buku.

2.3.2. Jenis Buku

Secara umum, buku dapat terbagi menjadi 2 kategori yaitu buku fiksi dan non-fiksi. Dari masing-masing kategori tersebut, mempunyai turunannya masing-masing yang disesuaikan pada usia pembaca. Penulis menemukan kategori buku anak yang dikemukakan oleh Lynch Brown and Tomlinson (1999) dan dibagi menjadi beberapa jenis (hlm. 71).

1. *Babby Books*. Berdasarkan Namanya, buku ini menyasar bayi berusia 0-2 tahun, menggunakan warna yang cerah dan desain yang sederhana, serta penggunaan material buku yang sangat diperhatikan.
2. *Interactive Books*. Buku ini diperuntukan pada anak usia 2-6 tahun sebagai buku bermain. Buku interaktif inipun menjadi sarana belajar untuk melakukan sesuatu yang baik.
3. *Toy Books*. Bisa disebut juga buku mekanik. Buku ini memiliki konsep 3D dengan halaman yang bisa digeser dan *pop-up*. Bisa digunakan pada anak umur berapapun, dengan resiko akan cepat rusak bila digunakan pada anak-anak.
4. *Alphabet and Counting Books*. Di mana buku ini berisi konten pengenalan huruf-huruf dan angka pada anak
5. *Concept Books*. Buku yang cocok untuk anak berusia 2-4 tahun ini memiliki konsepnya tersendiri. Umumnya memiliki banyak konten aktifitas pada buku, dan konten cerita ini biasanya mengenal nama hewan dan benda disekitar.
6. *Wordless Books*. Biasanya diperuntukan pada anak yang baru bisa membaca, dengan sedikitnya teks pada buku ini, maka ditekankan pada banyaknya ilustrasi pada buku.

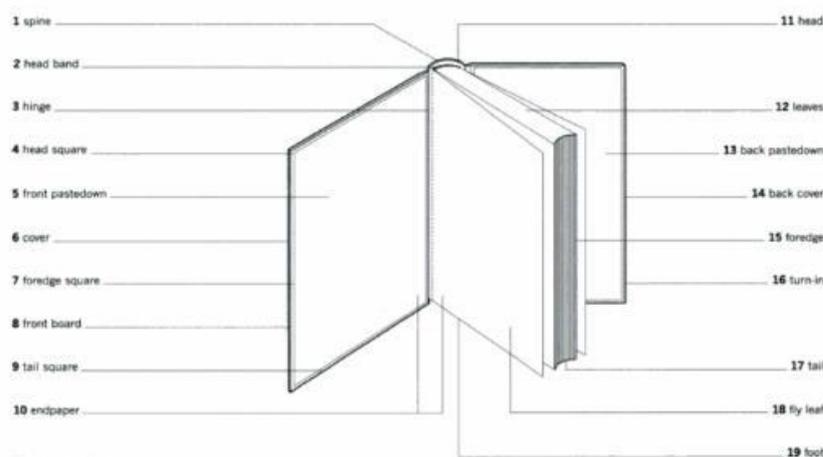
7. *Picture Storybooks*. Buku yang dapat dibaca oleh anak yang lebih besar yaitu umur 4-7 tahun. Kosakata yang banyak dan proporsional dengan ilustrasi. Dapat dibaca bersama orang dewasa.

2.3.3. Anatomi Buku

Pembuatan buku haruslah memperhatikan struktur dan komponen yang membuatnya. Menurut Haslam (2006) buku dibagi menjadi tiga bagian, yaitu blok buku, halaman dan grid.

1. Blok buku

Ini adalah komponen buku yang dikemukakan oleh Haslam (2006):



Gambar 2.9. Komponen Buku
Haslam (2006)

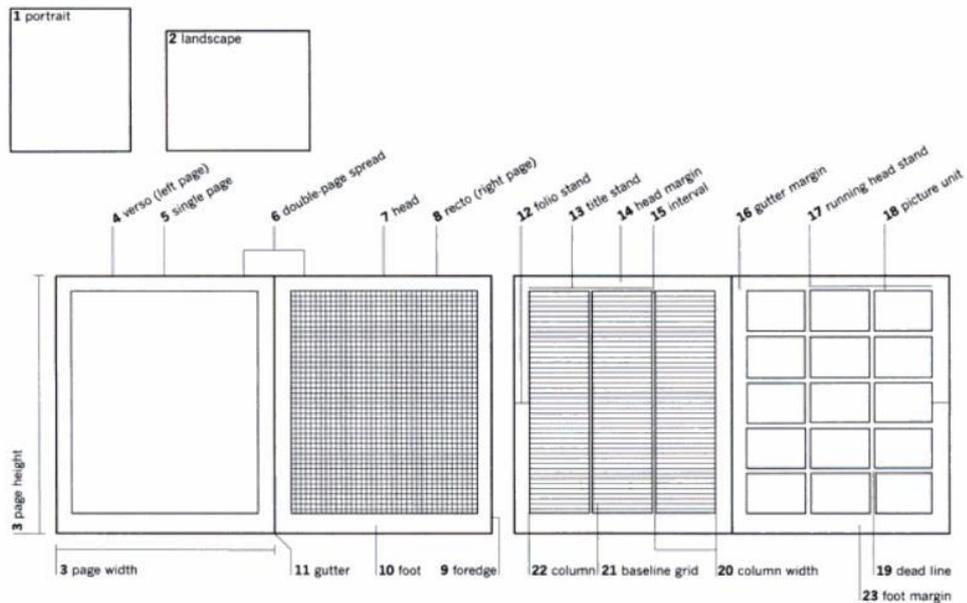
- a. *Spine*: yaitu punggung buku untuk melindungi tebalnya buku.
- b. *Head band*: benang dengan warna yang berguna untuk menjahit atau melilit antara *spine* dengan blok buku.
- c. *Hinge*: engsel yang diletakan diantara sampul dan *spine*.
- d. *Head square*: pelindung pada bagian atas buku.
- e. *Front pastedown*: *endpaper* yang diselipkan kebagian papan pada depan buku.
- f. *Cover*: penutup atau kertas tebal/keras yang berada di depan dan belakang buku

- g. *Foredge square*: yaitu tepi buku diseberrangnya *spine*.
- h. *Front board*: papan *cover* di buku pada bagian depannya buku.
- i. *Tail square*: pelindung kecil yang terletak di bawah *cover*.
- j. *Endpaper*: dua lembar kertas yang terletak pada awal halaman sebuah buku.
- k. *Head*: bagian atas pada buku.
- l. *Leaves*: kumpulan halaman bagian depan ataupun belakang.
- m. *Back pastedown*: kertas halaman bagian akhir yang diselipkan ke *cover* belakang.
- n. *Back cover*: kertas *cover* di belakang buku.
- o. *Foredge*: bagian sisi tepi pada luar buku.
- p. *Turn in*: benda di luar kertas atau kain yang disisipkan ke dalam *cover* buku.
- q. *Tail*: bagian bawah pada blok buku.
- r. *Fly leaf*: lembar kertas kosong yang berada dibagian halaman akhir buku.
- s. *Foot*: tepi bawah pada buku.

2. *Grid* dan halaman

Dalam Haslam (2006) halaman dan *grid* dibagi menjadi beberapa bagian:





Gambar 2.10. Grid Halaman Buku
Haslam (2006)

- a. *Portrait*: aturan dimana tinggi kertas lebih panjang dari lebar kertas pada halaman.
- b. *Landscape*: aturan dimana lebar kertas lebih panjang dari tinggi kertas pada halaman.
- c. *Page height and weidth*: size sebuah halaman.
- d. *Verso*: bagian halaman kiri buku biasanya diisi dengan halaman folio.
- e. *Single page*: halaman tunggal.
- f. *Double page spread*: dua halaman yang saling berhadapan yang biasanya dihubungkan dengan lipatan tengah agar menjadi *single page*.
- g. *Head*: buku bagian atas.
- h. *Recto*: bagian atas kanan buku.
- i. *Foreedge*: buku dibagian depan.
- j. *Gutter*: margin buku.
- k. *The folio stand*: sebuah garis pembatas posisi folio.
- l. *Title stand*: garis pembatas bagian *grid* judul.

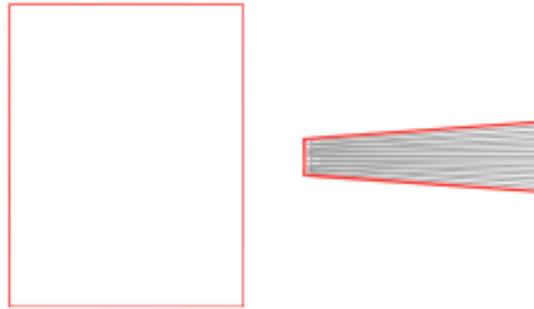
- m. *Head margin*: margin bagian atas halaman.
- n. *Interval/column gutter*: ruang mendatar yang memisahkan kolom-kolom.
- o. *Gutter margin/binding margin*: margin dalam yang posisinya berdekatan dengan letak jilidan.
- p. *Running head stan*: garis pembatas *grid running head*.
- q. *Picture unit*: divisi modern dari *grid* kolom yang terbagi baseline dan dipisahkan garis kasat mata.
- r. *Dead line*: garis kasat mata yang memisahkan foto.
- s. *Coloumn width*: lebar sebuah kolom yang menentukan panjang garis.
- t. *Baseline*: garis pada tipe baris.
- u. *Column*: kotak-kotak grid yang berfungsi untuk mengatur.
- v. *Foot margin*: margin halaman bagian bawah.
- w. *Shoulder/foredge*: margin pada bagian depan tepi buku.
- x. *Coloumn depth*: tinggi kolom yang dibatasi oleh titik atau nomor.

2.3.4. Macam Jilid Buku

Proses menyatukan semua halaman pada buku disebut jilid, dan macam jilid pun disesuaikan dengan kebutuhan, seperti yang dikatakan Evans & Sherin (2013) bahwa jilid buku dibagi menjadi beberapa bagian.

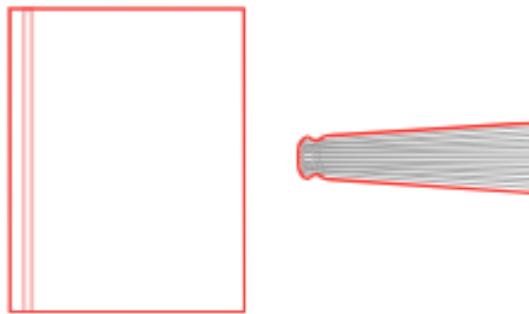
1. *Perfect Binding*. Merupakan metode menyatukan / menumpuk halaman kertas dengan menggunakan lem panas.

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



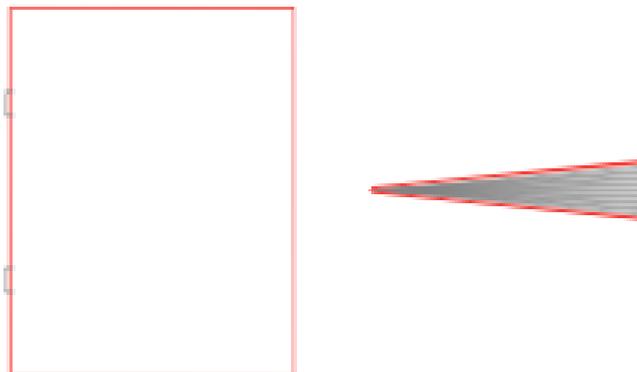
Gambar 2.11. Perfect Binding
Evans & Sherin (2013)

2. *Case Binding*. Metode menjahit halaman kertas pada bagian punggung buku, lalu disatukan dengan cover yang sudah di lem.



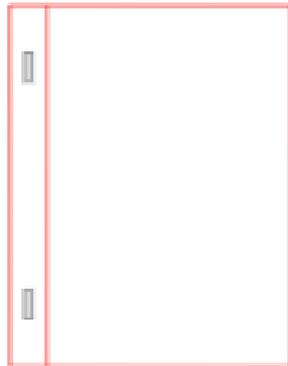
Gambar 2.12. Case Binding
Evans & Sherin (2013)

3. *Saddle Stitch Binding*, secara bersamaan disteples pada bagian tengah kertas halaman buku dan cover.



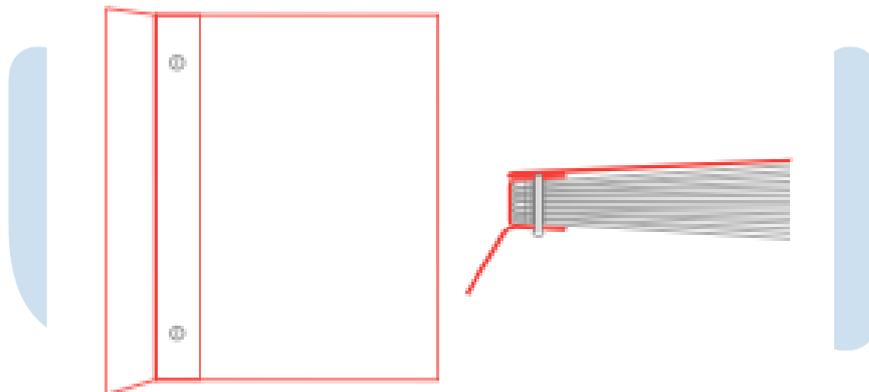
Gambar 2.13. Saddle Stich Binding
Evans & Sherin (2013)

4. *Side Stich Binding*, menggabungkan halaman dan cover memakai staples di dua sisi berbeda yaitu atas dan bawah.



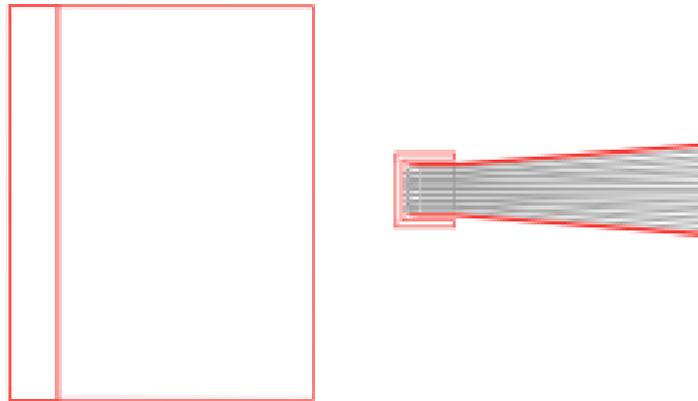
Gambar 2.14. Side Stich Binding
Evans & Sherin (2013)

5. *Screw and Post Binding*, menggabungkan kertas buku dan cover memakai screw dan post, sehingga buku bisa dicopot dan pasang kembali halamannya.



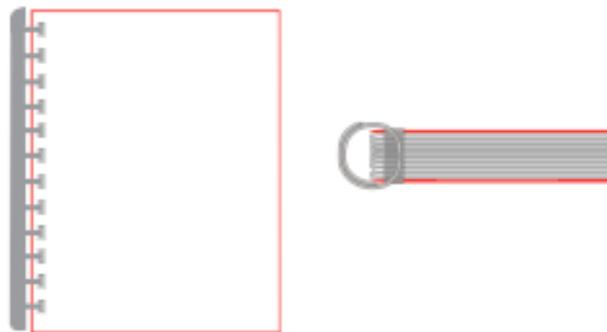
Gambar 2.15. Screw and Post Binding
Evans & Sherin (2013)

6. *Tape Binding*, setiap ujung lembaran kertas buku dan cover digabungkan menggunakan lem.



Gambar 2.16. Tape Binding
Evans & Sherin (2013)

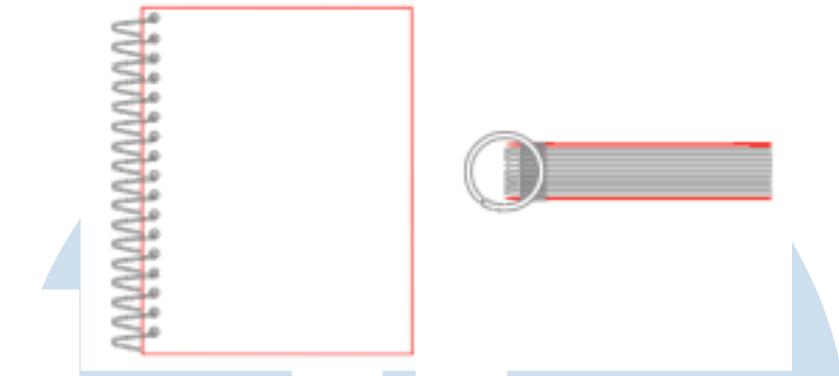
7. *Plastic Comb Binding*, membolongi kertas dan memasukan alat jilid dari plastik pada kertas buku dan cover lalu digabungkan.



Gambar 2.17. Plastic Comb Binding
Evans & Sherin (2013)

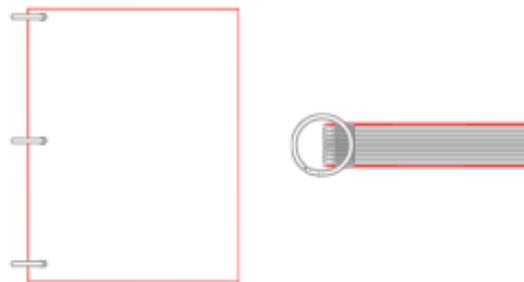
8. *Spiral and Double-Loop Wire Binding*, halaman pada buku dan cover digabungkan dengan cara memasukan besi atau plastik spiral kemudian di bolongi, yang sering disebut juga jilid spiral.

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 2.18. Spiral Double Loop Binding
Evans & Sherin (2013)

9. Ring Binding, menggabungkan halaman buku dan cover dengan cara dibolongin lalu dimasukkan *ring* secara satu persatu.



Gambar 2.19. Ring Binding
Evans & Sherin (2013)

2.3.5. Macam Kertas

Kertas sangatlah beragam, bisa dilihat dari berat, ketebalan dan bahan pembuatnya. Kemudian Evans & Sherin (2013) mengklasifikasi kertas berdasarkan cara penggunaan dan penerapannya.

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

Paper Type / Standard Size (inches and cm)	Characteristics/ Colors	Finishes	Typical Sizes (inches)	Basis Weights (lb)	Primary Uses
Bond 17 × 22 (43.2 × 55.9 cm)	Comes in a range of pastels, neutrals, matching envelopes, and cover weights	Smooth, cockle	8½ × 11, 8½ × 14, 11 × 17, 17 × 22, 17 × 28, 19 × 24, 19 × 28, 23 × 35 rolls	16, 20, 24	Fliers, forms, photocopies, newsletters
Writing paper 17 × 22 (43.2 × 55.9 cm)	Comes in a range of colors and flocking options that match envelopes, plus cover and text weights	Smooth, linen laid, vellum, cockle, and more	8½ × 11, 17 × 22, 22½ × 35, 23 × 35, 25 × 38 rolls	24, 28	Stationery
Uncoated book 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Comes in a range of colors and is thicker and more opaque than bond or writing papers	Smooth	8½ × 11, 8½ × 14, 17½ × 22½, 23 × 29, 22½ × 35, 23 × 35, 25 × 38, 35 × 45, 38 × 50 rolls	30, 32, 35, 40, 45, 50, 60, 65, 70, 80	Books, direct mail, newsletters, catalogs
Text 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Comes in a range of colors and flocking options that match envelopes, plus cover and text weights	Smooth, linen laid, vellum, cockle, and more	8½ × 11, 17½ × 22½, 23 × 35, 25 × 38, 26 × 40	60, 65, 70, 75, 80, 100	Letterhead, annual reports, invitations, posters, brochures, direct mail, books
Coated book 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Matching cover weights limited to white and cream although specialty lines exist in a range of colors	Dull, gloss, matte, cast coated, some embossed finishes	19 × 25, 23 × 29, 23 × 35, 25 × 38, 35 × 45, 38 × 50	40, 45, 50, 60, 70, 80, 100	Magazines, catalogs, books, direct mail, annual reports
Cover 20 × 26 (50.8 × 66 cm)	Heavier and more durable counterpart to coordinate with text, book, and writing papers	Smooth, cockle, linen laid, vellum, dull, gloss, matte, cast coated	20 × 26, 23 × 35, 35 × 38, 26 × 40	60, 65, 80, 100, 120, 130	Business cards, covers for annual reports, brochures, menus, tickets, postcards, pocket folders, greeting cards
Index/Bristol 22½ × 28½ (57.2 × 72.4 cm)	Comes in a range of colors and finishes	Coated, vellum, smooth	22 × 28, 22½ × 28½, 23 × 35, 24 × 36, 25½ × 30½, 28 × 44	67, 90, 100, 110, 125, 140, 150, 175	Postcards, file folders, index cards, boxes, tickets, clothing tags
Translucent vellum	Semitransparent stock comes in a range of colors and weights plus matching envelopes	Smooth, grooved	8½ × 11, 23 × 35, 25 × 38	17, 21¼, 24, 27, 29, 40, 48, 53	Fly sheets, overlays, see-thru envelopes for invitations and other mailings
Newsprint 24 × 36 (61 × 91.5 cm)	Inexpensive, light-weight, white/manila only	Vellum	Rolls	30	Newspapers, tabloids
Label	Comes in gummed, pressure sensitive, self-adhesive backing, and in a range of colors	Smooth (uncoated), matte, dull, glossy, and cast coated	8½ × 11, 17 × 22, 20 × 26, 24 × 30 rolls	60, 70	Labels, signs, stickers
Kraft 24 × 36 (61 × 91.5 cm)	Strong and durable, brown/manila only	Vellum	Rolls	30, 40, 50	Bags, envelopes

Gambar 2.20. Paper Usage Guide
Evans & Sherin (2013)

2.4. Ilustrasi

Cara unik dalam penyampaian sebuah informasi massa, dapat menggunakan sebuah ilustrasi. Seperti kata Vensensus Sitepu (2004), jika ingin menunjang suatu karya tulisan maka bisa menggunakan ilustrasi yang baik untuk mewakilinya. Lanjutnya, ilustrasi dapat membantu untuk menyampaikan sebuah pesan yang tidak bisa dilakukan oleh sebuah karya fotografi untuk mendeskripsikan tulisan. Membuat teks menjadi lebih mudah dimengerti dan mudah disampaikan, membutuhkan seorang ilustrator untuk membuatnya menjadi karya ilustrasi yang bertemakan abstrak ataupun realistik.

Ilustrasi juga dapat diartikan menjadi, sebuah *output* dari ide gagasan pikiran manusia yang dituangkan ke dalam unsur / karya visual, seperti kata Maharsi (2018). Pastinya hasil ilustrasi tersebut harus merepresentasikan dengan

tepat ide dan gagasan yang sudah dirancang, sehingga apa yang ingin dikomunikasikan oleh seorang ilustrator dapat tersampaikan dengan baik, termasuk pesan tersirat di dalam ilustrasi harus tersampaikan dengan jelas.

2.4.1. Fungsi Ilustrasi

Seperti yang dikatakan Male (2007) karena kegunaan dari ilustrasi bermacam-macam, maka ilustrasi dikategorikan menjadi 5 bagian:

1. Dokumentasi, referensi dan instruksi

Instruksi bisa di visualisasikan menggunakan media ilustrasi yang tepat penyampaiannya. Informasi juga membutuhkan media ilustrasi untuk memudahkan *audience* untuk memahami pesan tersirat. Pada akhirnya, media pada fungsi edukasi akan lebih mudah tersampaikan dengan ilustrasi / visual yang menarik dan menghibur (hlm.88).

2. Komentar

Paling sering digunakan pada media editorial seperti koran dan majalah, karena merupakan fungsi dari aspek jurnalistik. Ilustrasi memegang peranan penting dalam aspek publikasi walaupun bersaing dengan fotografi, ilustrasi bisa digunakan dimanapun (hlm.118).

3. Bercerita

Ilustrasi berperan juga sebagai manifestasi dari sebuah karya tulis. Bisa dilihat pada buku novel, buku parenting anak, komik, dan buku bergambar lainnya. Ketika teks naratif dari sebuah karya tulis fiksi sulit dimaknai, maka hadirilah ilustrasi yang dapat memudahkan untuk memaknai teks tersebut, dan pastinya memicu imajinasi dari pembaca (hlm.138).

4. Mempersuasi

Periklanan menggunakan fungsi ilustrasi sebagai *to persuade* untuk membujuk pembaca. Penghasilan dari ilustrator profesional akan sangat besar jika *brand* yang dipegang mengalami lonjakan akibat dari ilustrasi

yang dibuatnya. Namun demikian, ilustrator akan merasa berkarya dengan banyak batasan atau tidak bebas, karena sesuai keinginan client (hlm.164).

5. Identitas

Bagian penting dari sebuah perusahaan adalah identitas. Biasanya sebuah perusahaan menggunakan perancangan identitas untuk memperkenalkan *brand* yang sedang mereka kembangkan. Perancangan desain ataupun ilustrasi memperkuat identitas dari suatu *brand*, contohnya logo *brand* dan *collateral* lainnya yang membuat *audience* mengenal *brand* dengan baik (hlm.172).

2.4.2. Macam Jenis Ilustrasi

Maharsi (2018) mengatakan dalam bukunya, banyak ragam jenis ilustrasi yang dapat dijumpai, semua jenis ilustrasi kembali lagi kepada kebutuhan dasar pembuatannya dan kebutuhan komunikasi. Berikut jenis-jenis ilustrasi menurut Maharsi:

1. Karikatur

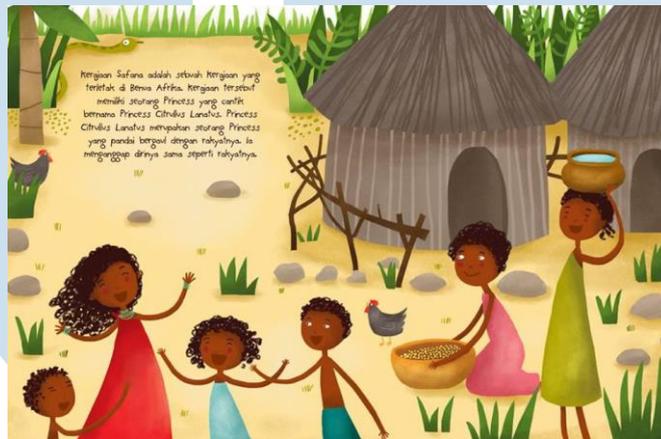
Karikatur merupakan cara penggambaran objek manusia dengan mengubah bentuk-bentuk tubuh manusia. Mengubah dengan disengaja agar ilustrasi tersebut tidak sangat menyerupai bentuk aslinya, biasanya dengan menarik/distorsi gambar, membesarkan, dan perusakan (hlm.73).



Gambar 2.21. Contoh Karikatur
<https://ilmuseni.com/seni-rupa/contoh-karya-seni-rupa-dan-terapan/attachment/karikatur-sby> (2021)

2. Ilustrasi Buku Anak

Pembuatan ilustrasi dapat menarik minat baca anak terhadap bahan bacaannya. Mampu membuat anak berimajinasi dengan visual yang ditampilkan oleh ilustrasi di buku tersebut, dan menambah ketertarikan anak terhadap teks atau cerita di dalam buku tersebut (hlm.78)



Gambar 2.22. Contoh Buku Ilustrasi Anak Maharsi (2018)

3. Ilustrasi Iklan

Iklan juga bisa menggunakan ilustrasi sebagai media penyampaian informasinya, biasanya ilustrasi di sini berperan untuk mengenalkan produk dan jada pada suatu *brand*. Peran ilustrasi juga penting, selain penyampaian ilustrasi juga bisa sebagai penambah estetika visual (hlm.86).

U M M N
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 2.23. Contoh Iklan Ilustrasi
<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/aditya-daniel/keren-iklan-pocari-sweat-bintang-sma-2020-dianimasikan-studio-mappa> (2020)

4. Ilustrasi Editorial

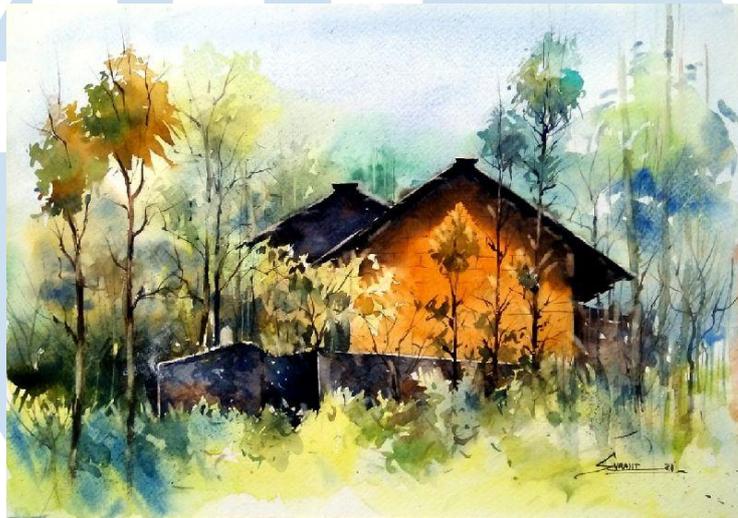
Berita terkini tidak hanya dijelaskan dengan full teks, tetapi juga bisa memanfaatkan ilustrasi sebagai media penyampaiannya. Biasanya ilustrasi pada kasus editorial seperti koran dan majalah, tidak digunakan untuk menjual jasa / produk melainkan untuk memperkuat argument dari penulis. Ilustrasi pada koran terkesan simbolis dan penuh makna, guna menguatkan opini dari berita tersebut. Sedangkan ilustrasi pada sebuah majalah, mengacu kepada *layout* yang baik untuk para pembacanya, biasanya menggunakan banyak foto dan sedikit ilustrasi.

2.4.3. Teknik Dalam Ilustrasi

Maharsi (2018) menjelaskan dalam bukunya bahwa, ilustrator bisa menggunakan banyak sekali teknik untuk berkarya. Tetapi dari banyaknya teknik pembuatan ilustrasi, Maharsi mengkategorikan ilustrasi menjadi 2 media yaitu: media basah dan media kering (hlm.131).

2.4.3.1. Cat Air

Ciri khas ilustrasi yang diciptakan dari cat air adalah menggunakan kuas yang berisi banyak air, dengan begitu usapan kuas yang tipis-tipis itu bisa menghasilkan ilustrasi dengan keindahan tersendiri.



Gambar 2.24. Hasil Cat Air

<https://www.exportersindia.com/product-detail/polished-water-color-painting-5626338.htm> (2021)

2.4.3.2. Digital

Pembuatan ilustrasi secara digital menggunakan perangkat komputer dan perangkat pendukung lainnya. Kalau era sebelumnya harus menggunakan scan gambar, maka era sekarang sudah mudah membuat ilustrasi digital karena tidak memerlukan proses scan gambar. Dalam pembuatannya menggunakan perangkat keras seperti pen tablet dan juga perangkat lunak sebagai media menggambar.

2.5. Etika Makan

Vivian Brown (2005) dalam jurnalnya menjelaskan, seperti yang pada umumnya diketahui bahwa etika makan hanya mendasar pada bagaimana cara memegang sendok dan garpu dengan benar, duduk dengan tegap, dan mengangkat cangkir teh dengan baik, namun ternyata etika makan lebih luas dari itu. Mulai dari memasuki ruangan makan dengan tenang dan tidak mengganggu orang lain

yang sedang menyantap makanan. Etika makan bagaikan nilai-nilai dalam diri seorang individu di luar dari profesi mereka.

Sedangkan menurut Leyerle (1995) mengingatkan bahwa sering sekali individu menyepelekan etika makan, padahal etika pada saat makan berhubungan langsung dengan moral seseorang. Dunia modern memandang etika makan tidak terlalu identik dengan moralitas, seharusnya etika makan bisa dipandang sebagai tingkat kesopanan. Tidak peduli seberapa mahal makanan yang ada, ketika seorang individu menyantapnya tidak dengan etika yang berbudaya, maka bisa disamakan dengan perilaku hewan buas karena apapun di makan tanpa postur badan atau etika kesopanan lainnya.

2.5.1. Manfaat Etika Makan

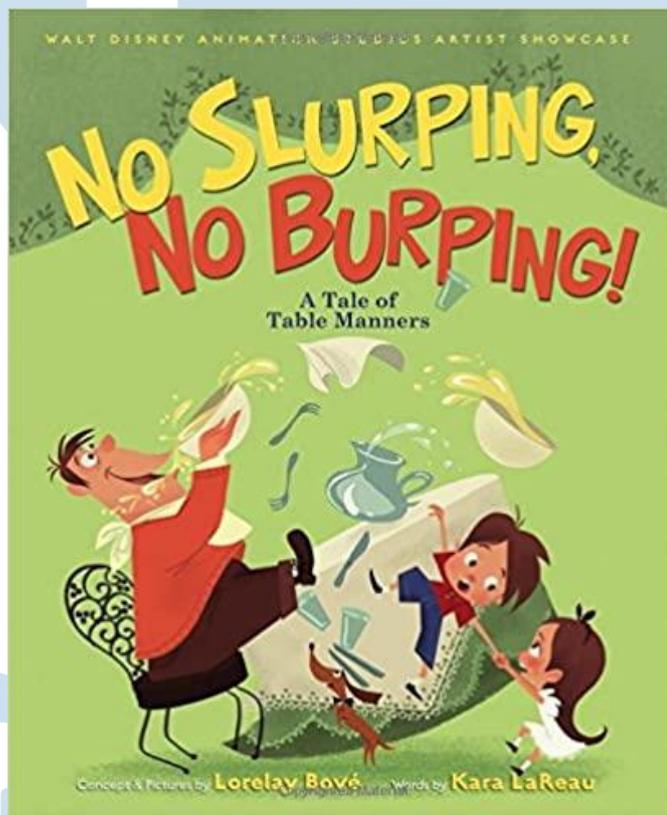
Aturan pada makan, terutama pada konteks kapan boleh makan dan apa saja yang diperbolehkan untuk dimakan berpengaruh kepada sifat individu dikemudian hari. Brown J (2012) melanjutkan, budaya makan berpengaruh kepada kesehatan fisik dan mental yang pada akhirnya ketika salah pengajaran aturan makan pada anak (terlalu dikekang), terciptalah gangguan makan (*eating disorder*) dan sifat perfeksionis yang tentunya bukan pengaruh baik. Aturan makan yang tidak tersampaikan dengan baik, maka menimbulkan gejala gangguan makan. Brown J meneliti ada hubungan antara sifat perfeksionisme yg tidak umum dengan gangguan makan yang mengacu kepada kesehatan.

Sedangkan menurut Puhl & Schwartz (2003) kebiasaan dan aturan-aturan makan yang diperlakukan spesifik oleh orang tua kepada anak, menimbulkan banyak sekali pengaruhnya saat anak sudah beranjak remaja. Seperti “jangan memakan junkfood” “habiskan makanan dipiring, jika tidak habis tidak akan diberi makanan penutup” kebiasaan orang tua seperti itu akan berdampak pada pola makan anak nantinya. Maka dari itu orang tua tidak dianjurkan untuk hanya melarang anak memakan makanan tidak sehat dan melakukan hal yang tidak diperkenankan di atas meja makan, karena

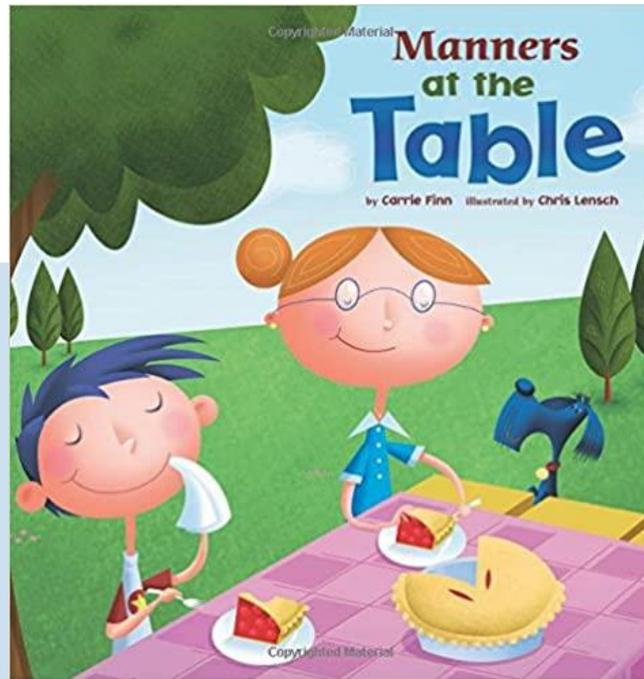
berdampak pada saat anak tersebut mulai dewasa, mereka akan melakukan hal yang dilarang pada saat mereka anak-anak. Orang tua dianjurkan untuk memberikan opsi lain terhadap larangan pada peraturan makan.

2.5.2. Macam-macam Etika Makan

Berdasarkan media informasi berupa buku yang penulis temukan untuk dijadikan referensi, 2 buku ilustrasi anak dari luar negeri dan 2 buku ilustrasi anak dari Indonesia. Penulis menemukan 2 buku dari luar negeri yang berjudul *Manners At The Table* (2007) yang ditulis oleh Carrie Finn, kemudian buku selanjutnya berjudul *No Slurping, No Burping!: A Tale of Table Manners* (2014) yang ditulis oleh Kara LaReau.



Gambar 2.25. Cover buku No Slurping No Burping
<https://store.creativetalentnetwork.com/axProductDetails.php?productId=836>
(2014)



Gambar 2.26. Manners At The Table

<https://www.amazon.com/Manners-Table-Way-Be/dp/1404835539> (2007)

Berdasarkan kedua buku tersebut penulis menemukan beberapa persamaan dari etika makan yang diajarkan pada buku tersebut, berikut urutannya:

- Mencuci tangan sebelum makan
- Menaruh serbet di atas paha
- Duduk dengan tenang dan siku tidak berada di atas meja
- Jangan makan sebelum semua makanan disajikan
- Tidak menyeruput dan tidak bersendawa
- Makan dengan gigitan kecil dan tidak tergesa-gesa
- Tidak mengeluarkan suara saat makan
- Katakan terimakasih dan tolong saat meminta bantuan di meja
- Mengicip makanan dahulu sebelum bilang tidak enak
- Tidak lap mulut kotor dengan baju, tapi dengan serbet/tisu
- Tidak memainkan makanan
- Meminta izin untuk meninggalkan meja

- Makan berbicara saat mulut penuh dengan makanan

Penulis kemudian mencari 2 referensi buku lagi yang berasal dari Indonesia dengan asumsi agar bisa lebih *relate* dengan fenomena cara makan pada anak di Indonesia sendiri.



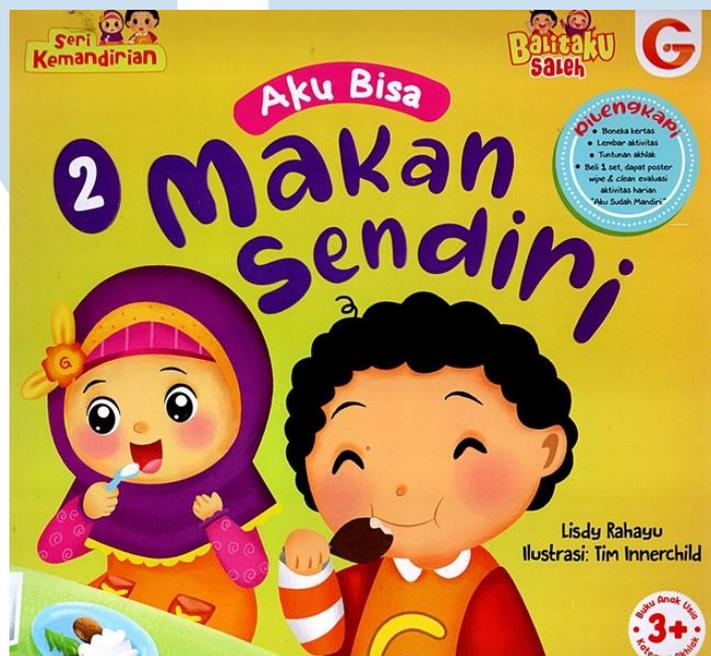
Gambar 2.27. Aku Bisa Makan Sendiri

<https://www.goodreads.com/book/show/6889835-aku-bisa-makan-sendiri> (2016)

Kemudian penulis menemukan 2 buku yang berjudul Seri Kemandirian; Aku Bisa Makan Sendiri (2020) yang ditulis oleh Lisdy Rahayu, kemudian buku selanjutnya berjudul Halo Balita; Aku Bisa Makan Sendiri (2006) yang ditulis oleh Eka Wardhana, dari kedua referensi buku tersebut penulis mendapatkan beberapa persamaan dalam etika makan, berikut adalah urutannya:

- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Harus makan sendiri dan tidak disuapi
- Menyendok makan perlahan
- Tidak makan dengan berantakan

- Tidak berbicara saat makan
- Tidak menyembur minuman
- Harus menghabiskan makanan
- Jangan melempar / membuang makanan
- Harus tenang saat makan dan tidak berisik
- Tidak boleh memainkan sendok dan garpu
- Lap mulut dengan tisu / serbet
- Jangan berdiri dari bangku sebelum makanan habis
- Tidak pilih-pilih makanan



Gambar 2.28. Seri Kemandirian; Aku Bisa Makan Sendiri
<https://www.gramedia.com/products/seri-kemandirian-aku-bisa-makan-sendiri?queryID=bb531bc890c832a5c78d23e6e9ae67f5> (2020)

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