



### **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 Komunikasi Visual

Menurut Cenadi (1999), desain komunikasi visual adalah sebuah desain yang menyampaikan informasi dan pesan dengan tampilan visual. Desain komunikasi visual berusaha untuk memengaruhi sebagian besar orang dari grup sasaran yang diincar dalam memberikan respon positif terhadap pesan visual tersebut. Maka dari itu, desain komunikasi visual diharuskan untuk komunikatif, dapat dikenal, dibaca, dan dimengerti oleh grup sasaran tersebut.

##### 2.1.1 Fungsi Dasar

Menurut Cenadi (1999), dalam perkembangannya, desain komunikasi visual memiliki tiga fungsi dasar, yaitu sebagai berikut:

###### 2.1.1.1 Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Identifikasi

Menjadi sebuah sarana identifikasi merupakan fungsi dasar utama dari desain komunikasi visual. Dengan adanya identitas, dapat diketahui perbedaan siapa orang tersebut dan darimana asalnya yang sama halnya dengan sebuah benda atau produk, dimana kualitas dan pencipta produk akan dapat mudah dikenali baik oleh sang produser ataupun konsumennya.

###### 2.1.1.2 Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual dapat menampilkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dengan penggunaan petunjuk, arah, posisi, dan skala seperti pada peta, diagram, simbol, dan petunjuk arah. Informasi yang disampaikan dapat bermanfaat untuk pengguna yang tepat disaat yang juga tepat dalam bentuk yang mudah dipahami dan ditampilkan secara logis dan konsisten. Contoh simbol-simbol yang kita jumpai pada sehari-harinya yaitu seperti rambu-rambu lalu lintas, toilet, restoran, dan

lainnya yang harus bersifat informatif dan komunikatif, yang dapat dibaca dan dipahami oleh semua orang. Hal inilah yang menjadi penyebab keharusan desain komunikasi visual untuk memiliki sifat universal.

### **2.1.1.3 Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Presentasi dan Promosi**

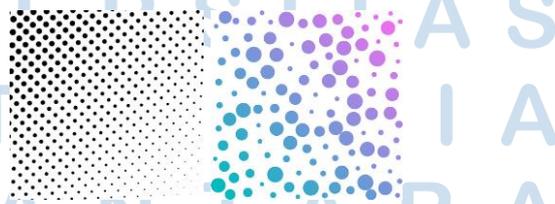
Sebagai sarana presentasi dan promosi, desain komunikasi visual memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian secara visual, dan membuat pesan tersebut *memorable* atau mudah diingat. Penggunaan gambar dan kata-kata yang berjumlah sedikit dapat memberikan satu makna dan terlihat mengesankan. Pada umumnya, untuk mencapai hal tersebut, akan digunakan gambar dan kata-kata yang bersifat persuasif dan menarik karena penggunaannya yang biasanya untuk menjual suatu produk ataupun jasa.

## **2.1.2 Elemen-Elemen Desain**

Menurut Junaidi (2020), elemen desain merupakan hal dasar yang penting dalam desain grafis agar sang penerima tertarik untuk melihat informasi yang disajikan. Terdapat tujuh elemen yang menjadi sebuah dasar desain yaitu:

### **2.1.2.1 Titik**

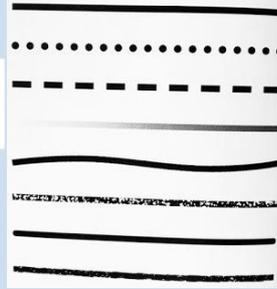
Titik merupakan satuan terkecil dalam sebuah desain yang biasanya diwakilkan oleh bentuk lingkaran dengan ukuran apapun. Dalam desain, titik digunakan sebagai sebuah ornamen atau latar belakang yang bersifat abstrak, namun terdapat juga penggunaan titik sebagai sebuah empasis (penekanan).



Gambar 2.1 Contoh Titik  
Sumber: Junaidi (2020)

### 2.1.2.2 Garis (*Line*)

Garis merupakan sebuah kumpulan dari beberapa titik yang memanjang dan dapat digunakan sebagai pemisah, garis tepi, pemotong, atau digabungkan dengan elemen lain dalam pembuatan sebuah desain.



Gambar 2.2 Contoh Garis  
Sumber: Junaidi (2020)

### 2.1.2.3 Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan sekumpulan garis yang membatasi, berdimensi panjang, berbentuk pipih, memiliki luas, lebar, dan merupakan sebuah objek 2 dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: geometris, natural, dan abstrak. Bentuk geometris merupakan bentuk umum seperti persegi, segitiga, lingkaran, dan lainnya yang terstruktur. Kemudian, bentuk natural merupakan bentuk alami seperti tumbuhan, hewan, dan manusia yang tidak beraturan dan fleksibel. Dan yang terakhir, bentuk abstrak merupakan bentuk natural yang disederhanakan seperti simbol pada fasilitas umum dan sebagainya.



Gambar 2.3 Contoh Bentuk  
Sumber: Junaidi (2020)

#### 2.1.2.4 Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan sebuah visualisasi indra peraba dari permukaan yang dapat dirasakan melalui penglihatan atau sentuhan. Tekstur juga dapat dianggap sebagai sifat dari suatu permukaan benda. Tekstur sendiri terbagi menjadi dua yaitu tesktur nyata yang dapat dirasakan dengan meraba secara langsung dan tekstur semu yang dapat dirasakan dari ilustrasi pada sebuah karya seni.



Gambar 2.4 Contoh Tesktur  
Sumber: Junaidi (2020)

#### 2.1.2.5 Ruang/*Framing*

Ruang adalah sebuah jarak yang memisahkan suatu hal dengan hal lainnya, yang pada umumnya digunakan untuk mengatur informasi dan menciptakan hierarki untuk mata dalam melihat informasi yang paling utama.



Gambar 2.5 Contoh Ruang/*Framing*  
Sumber: Junaidi (2020)

### 2.1.2.6 Warna

Warna merupakan sebuah spektrum cahaya yang menampilkan kesan ketika dilihat. Warna memiliki peran yang penting dalam pembedaan identitas dan pemberian makna sehingga merupakan sebuah unsur yang penting dalam seni rupa. Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu warna primer yang menjadi dasar pembuatan warna bila dicampurkan yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru, warna sekunder yang merupakan hasil dari pencampuran antara dua warna primer yang terdiri dari oranye, ungu, dan hijau, serta warna tersier yang merupakan hasil dari pencampuran warna sekunder.



Gambar 2.6 *Johannes Itten's Color Wheel*  
Sumber: Lauer & Pentak (2016)

Menurut Morton (1997), warna memiliki arti psikologisnya masing-masing seperti: (1) warna merah yang melambangkan kehangatan, kekuatan, amarah, cinta, dan keberanian, (2) warna ungu yang melambangkan misteri, imajinasi, sihir, royal, dan kreativitas, (3) warna biru yang melambangkan ketenangan, teknologi, melankolis, pasif, dan kebenaran, (4) warna hijau yang melambangkan alam, kesegaran, kedamaian, muda, dan keberhasilan, (5) warna kuning yang melambangkan keceriaan, optimisme, semangat, kebohongan dan kehidupan, (6) warna oranye yang melambangkan kehangatan, aktif, energi, kekuatan, dan kegembiraan, (7) warna coklat yang melambangkan kenyamanan, alami, nyata, dan

kehangatan, (8) warna hitam yang melambangkan kehampaan, kematian, kesedihan, dan duka, (9) warna putih yang melambangkan kesucian, kebenaran, kebaikan, murni, dan kematian, dan (10) warna abu-abu yang melambangkan netral, aman, teknologi, tenang, dan kesedihan.

#### **2.1.2.7 Ukuran**

Menurut Putri (2013), ukuran merupakan seberapa kecil atau besarnya suatu hal. Dengan adanya ukuran, dapat terbentuk suatu empasis (penekanan) dengan penggunaan hal yang kontras pada objek desain, sehingga orang dapat mengetahui sisi yang menarik dan melihatnya terlebih dahulu karena lebih menonjol.

### **2.1.3 Prinsip Desain**

Menurut Lauer dan Pentak (2016), prinsip desain terbagi menjadi lima yaitu: kesatuan, keseimbangan, penekanan dan titik fokus, skala dan proporsi, dan ritme/irama.

#### **2.1.3.1 Kesatuan**

Kesatuan mengarah kepada adanya keterkaitan pada elemen-elemen visual yang digunakan sehingga menciptakan keharmonisan. Harmoni sendiri terbentuk dari pengulangan unsur tertentu seperti bentuk, garis, komposisi warna, dan komposisi bentuk. Kesatuan dapat dikategorikan menjadi empat jenis yaitu:

1. *Proximity* (kedekatan)

*Proximity* merupakan peletakan elemen-elemen secara berdekatan untuk mencapai kesatuan dengan penggunaan beberapa elemen yang terpisah.



Gambar 2.7 Contoh *Proximity*  
(<https://tinyurl.com/u4utkk9>)

2. *Repetition* (pengulangan)

*Repetition* merupakan peletakan desain yang berulang untuk menyatukan bagian yang terpisah antar satu dengan yang lainnya. Elemen tersebut dapat berupa warna, bentuk, arah, ataupun sudut.



Gambar 2.8 Contoh *Repetition*  
Sumber: <https://tinyurl.com/vhq627l>

3. *Continuation* (kelanjutan)

Pada *continuation*, elemen desain diatur sehingga mata penglihat dapat terbawa sesuai dengan pola yang ada. Dengan kata lain, *continuation* merupakan cara melihat sebuah benda yang kemudian diarahkan ke benda lainnya. *Continuation* dapat berupa 2 dimensi dan juga 3 dimensi.



Gambar 2.9 Contoh *Continuation*  
Sumber: <https://tinyurl.com/nnusvkka>

#### 4. *Continuity and the grid*

*Continuity and The Grid* merupakan penggunaan *grid* sebagai acuan untuk menyusun elemen-elemen desain hingga menjadi satu desain keseluruhan.



Gambar 2.10 Contoh *Continuity and The Grid*  
Sumber: <https://tinyurl.com/y3k9a5we>

#### 2.1.3.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan komposisi bentuk atau warna yang memiliki kesetaraan. Stabilitas komposisi visual antara sisi kiri dan kanan pada keseluruhan elemen sangatlah penting untuk menunjukkan keseimbangan pada sebuah karya.



Gambar 2.11 Contoh Keseimbangan  
Sumber: <https://tinyurl.com/vzrta8j>

#### 2.1.3.3 Penekanan dan Titik Fokus

Fungsi utama dari penekanan dan titik fokus adalah untuk menarik perhatian dan membuat kesan pertama pada penglihatnya. Sebuah karya maksimal hanya dapat memiliki dua titik fokus agar audiens yang melihatnya mudah menangkap pesan yang disampaikan. Penekanan dapat dibagikan menjadi tiga jenis, yaitu:

### 1. Penekanan dengan kontras

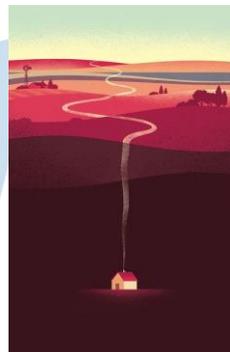
Penekanan yang dicapai dengan peletakan elemen secara berdekatan dan pewarnaan yang bertolak belakang sehingga objek yang terbentuk terlihat menyatu.



Gambar 2.12 Contoh Penekanan dengan Kontras  
Sumber: <https://tinyurl.com/twp87re>

### 2. Penekanan dengan pengisolasian

Penekanan yang diperlihatkan dengan peletakan satu objek utama secara terpisah dengan elemen lainnya, sehingga membuat objek tersebut lebih menonjol dan menjadi titik fokus.

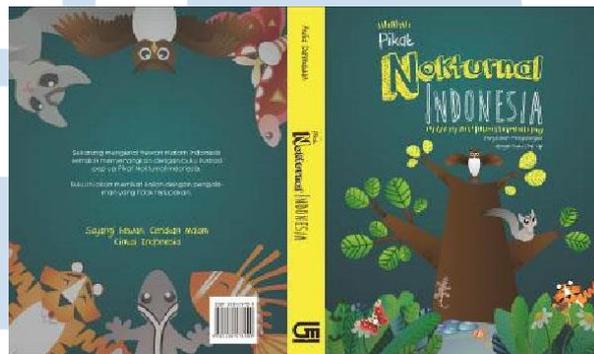


Gambar 2.13 Contoh Penekanan dengan Pengisolasian  
Sumber: <https://tinyurl.com/ump3db6>

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Penekanan dengan penempatan

Penempatan sebuah elemen secara terarah sehingga menimbulkan penekanan. Umumnya, penekanan ini menampilkan objek yang menjadi titik fokus pada bagian tengah. Penekanan ini bukan disebabkan oleh perbedaan bentuk, melainkan perbedaan penempatan dengan elemen lainnya.

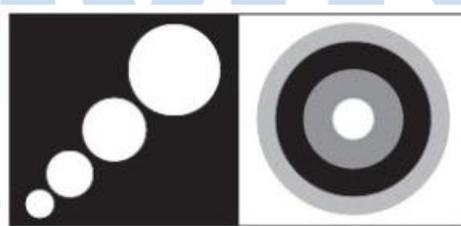


Gambar 2.14 Contoh Penekanan dengan Penempatan

Sumber: <https://tinyurl.com/2hjss8eb>

#### 2.1.3.4 Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi pada dasarnya mengarah pada ukuran. Skala mengacu pada ukuran besar dan kecil, sedangkan proporsi mengacu pada kerelatifan ukuran tiap elemen. Skala dan proporsi memiliki tingkat kepentingan yang serupa dalam sebuah karya, yang juga disebut sebagai *hieratic scaling*.

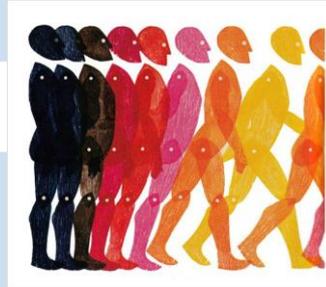


Gambar 2.15 Contoh Skala dan Proporsi

Sumber: <https://tinyurl.com/k65v8n6s>

### 2.1.3.5 Ritme/Irama

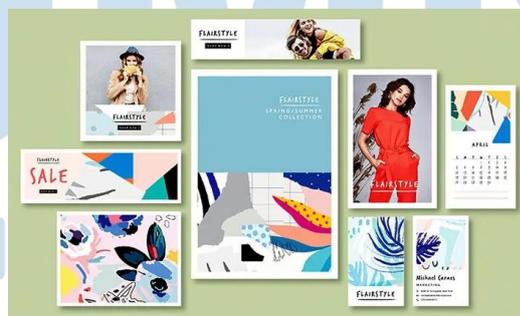
Ritme merupakan sebuah proses pengulangan elemen yang telah ada. Pada dasarnya, ritme berhubungan dengan pergerakan mata akibat pengulangan elemen yang membuat mata audiens bergerak mengikuti motif yang berulang.



Gambar 2.16 Contoh Ritme/Irama  
Sumber: <https://tinyurl.com/us3t73a>

### 2.1.4 Layout

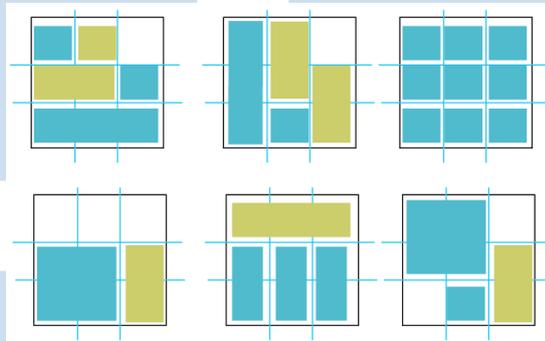
Menurut Tamba (2019), layout merupakan penyusunan beberapa elemen desain yang memiliki kemiripan atau hubungan ke dalam suatu bidang, hingga menghasilkan suatu susunan artistik. Layout memiliki tujuan utama berupa menampilkan elemen gambar dan teks yang komunikatif dan penyajian informasi yang mudah diterima oleh para audiens. Terdapat delapan prinsip dasar layout, yaitu: (1) kesederhanaan, (2) urutan, (3) empasis, (4) ukuran, (5) warna, (6) peletakan, (7) keseimbangan, dan (8) ritme.



Gambar 2.17 Contoh Layout  
Sumber: <https://tinyurl.com/jja6ycyc>

### 2.1.5 Grid

Menurut Cullen (2007), *grid* merupakan sebuah susunan garis yang berfungsi sebagai garis bantu dalam penyusunan posisi dari elemen visual sehingga membentuk sebuah komposisi yang baik.



Gambar 2.18 Contoh Grid

Sumber: <https://tinyurl.com/tpce9sz5>

Menurutnya, *grid* terbagi menjadi empat jenis yaitu:

1. *Hierarchical*

Jenis *grid* yang dapat diimplementasikan setelah menyusun letak elemen visual. Penerapan *grid* ini dapat memberikan hasil yang unik pada karya dengan mempertahankan komposisi yang baik. Pada umumnya, penerapan jenis *grid* ini digunakan dalam pembuatan *website*.

2. *Single column*

Jenis *grid* yang terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama akan terbentuk dari sebuah kolom yang ditempatkan pada tengah bidang sebagai kolom acuan untuk pengisian elemen visual ataupun teks. Lalu, bagian kedua merupakan pinggiran yang umumnya digunakan untuk penulisan lokasi, catatan, ataupun *header*. Biasanya jenis *grid* ini digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar dan juga laporan esai.

3. *Column*

Pada *grid* ini, terdapat penggunaan beberapa kolom vertikal sebagai acuan desain dimana jumlah kolom yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan *designer*. Jenis *grid* ini sangatlah cocok untuk digunakan oleh seseorang yang ingin menyampaikan banyak informasi.

Penerapan *grid* ini sangatlah sering dijumpai pada halaman koran ataupun majalah.

#### 4. *Modular*

Jenis *grid* ini menggunakan susunan kolom dan baris yang membentuk kotak-kotak kecil. *Grid* ini mampu membuat susunan informasi baik itu gambar ataupun teks dengan fleksibel dan tidak kaku dikarenakan kemampuan dalam penempatannya yang dapat baik secara vertikal maupun horizontal. Penerapan *grid* ini biasanya dapat dijumpai dalam pembuatan *website*, buku informasi, ataupun buku anak.

### 2.1.6 Tipografi

Menurut Cullen (2012), tipografi merupakan sebuah proses berupa kerajinan yang membuat bahasa terlihat lebih terstruktur. Pada tipografi, terdapat *typeface* yang terbagi atas serif dan sans serif. Serif merupakan jenis huruf yang memiliki goresan pada setiap ujung hurufnya, sedangkan sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memilikinya. Pada pengaplikasiannya, *typeface* sans serif terlihat lebih kaku dibandingkan serif dikarenakan tidak adanya goresan apapun pada ujung huruf yang dapat menjadi karakteristik unik tiap jenis *font* tersebut.



Gambar 2.19 Anatomi Huruf  
Sumber: Cullen (2012)

#### 2.1.6.1 Tipografi untuk Anak

Menurut Setiautami (2011), tipografi yang akan digunakan merupakan hal yang penting dalam pembuatan buku anak. Tipografi yang akan digunakan sebaiknya dibuat sederhana dan memiliki karakter yang menyenangkan untuk dibaca. Penggunaan ukuran x-height yang tinggi umumnya akan lebih mudah dibaca terutama untuk

anak-anak. Hindari penggunaan huruf yang terlalu tipis dan terlalu tebal, serta perhatikan juga penggunaan huruf miring (*italic*) agar sang anak merasa nyaman ketika membaca. Ukuran teks yang disarankan berkisar antara 14 hingga 24 *point*, yang disesuaikan lagi dengan huruf yang memiliki *leading* yang berkisar antara 4 hingga 6 *point*. Penggunaan jenis *font* juga perlu diperhatikan, dimana biasanya pada buku anak maksimal memiliki tiga jenis *font*. Salah satu contoh jenis *font* yang dirancang khusus untuk anak-anak adalah Sassoon Primer.



Aa Bb Cc  
Aa Bb Cc  
Aa Bb Cc  
Aa Bb Cc

Gambar 2.20 Contoh Jenis-Jenis Huruf untuk Keterbacaan  
Sumber: Setiautami (2011)

## 2.1.7 Ilustrasi Anak

Menurut Male (2017), ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam penyampaian visual terhadap konten-konten non-fiksi. Dengan adanya ilustrasi di dalam sebuah buku bacaan, sang anak akan mudah mengenali dan memahami kata ataupun kalimat yang ada. Menurutnya, ilustrasi yang menarik sangatlah dibutuhkan untuk anak-anak contohnya seperti pemilihan lokasi, situasi, ataupun karakter yang unik dan tidak membosankan. Selain itu, penyampaian informasi juga harus dibuat secara sederhana dan menyenangkan agar sang anak dapat lebih cepat memahami.

### 2.1.7.1 Gaya Visual

Gaya ilustrasi yang cocok untuk buku anak adalah *stylized art*. *Stylized art* merupakan penggunaan bentuk tidak natural yang dibuat hingga menyerupai bentuk natural yang diincar dengan mengubah warna, bentuk, garis, dan fitur lainnya, hingga membuat sebuah ilustrasi yang terlihat menyerupai bentuk naturalnya namun

juga terlihat lebih dramatis dan abstrak. Pada gaya tersebut biasanya terdapat penggunaan warna yang cerah, dengan permainan gradasi atau *shading* yang menimbulkan kesan perspektif dan kedalaman.



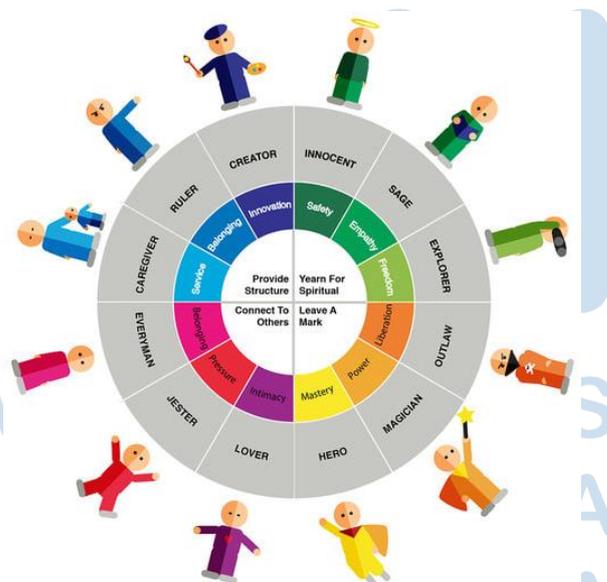
Gambar 2.21 Contoh Gambar *Stylized Art*  
Sumber: <https://tinyurl.com/3pzv3atx>

### 2.1.8 Karakter

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

#### 1. *Archetypes*

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



Gambar 2.22 Contoh *Character Archetypes*  
Sumber: <https://tinyurl.com/yckj6esj>

## 2. *Story*

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



Gambar 2.23 Contoh *Story* pada Karakter Spider-Man.  
Sumber: <https://tinyurl.com/2p8fehhz>

## 3. *Idea being original*

Ide pembentukan karakter sebaiknya berdasarkan ide orisinal yang berarti pembuatan karakter yang belum pernah ada.



Gambar 2.24 Karakter Spider-Man Ciptaan Orisinal Stan Lee.  
Sumber: <https://tinyurl.com/2p9hmfjt>

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

#### 4. *Shapes*

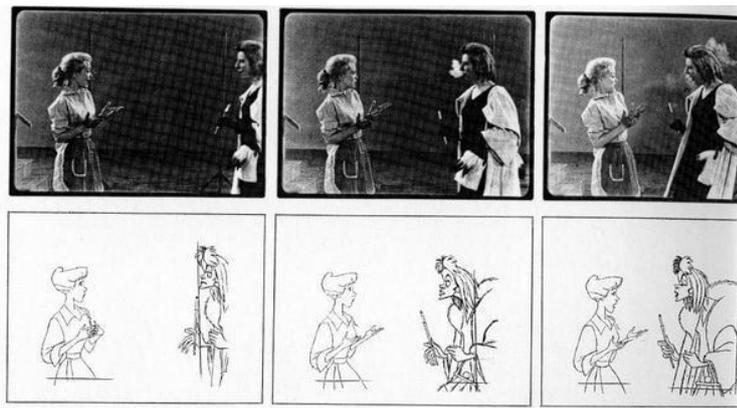
Bentuk, proporsi, dan gestur juga dapat menentukan sifat dan sikap yang membentuk kepribadian karakter.



Gambar 2.25 Contoh Pembuatan Karakter dengan Bentuk  
Sumber: <https://tinyurl.com/tzhyuun4>

#### 5. *Reference*

Melakukan studi referensi melalui berbagai sumber untuk mendapatkan *insight* dari sudut pandang yang berbeda mengenai karakter yang akan dirancang.



Gambar 2.26 Contoh Penggunaan *Reference* pada Perancangan  
Sumber: <https://tinyurl.com/7effpw9z>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.1.9 *Storytelling*

Dalam Miller (2011), cerita terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan isinya, yaitu:

1. Cerita berdasarkan pengalaman pribadi pengarang

Merupakan sebuah cerita pribadi yang dialami oleh sang pengarang. Cerita ini biasanya berisikan cerita yang bersifat pesan moral, dimana ada sebuah unsur yang perlu disebarkan kepada orang lain. Contoh: *motivational speaker*, curahan hati, diari, dan lainnya.

2. Cerita tradisional

a. *Folktale*

Merupakan sebuah cerita yang diangkat dari kisah-kisah yang telah menjadi budaya di suatu wilayah. Contoh: cerita Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang, Timun Mas, dan lainnya.

b. *Legend*

Merupakan sebuah cerita yang telah ada sejak dahulu kala dan terus diceritakan dari generasi ke generasi sehingga membentuk sebuah kepercayaan. Contoh: legenda Danau Toba, Gunung Tangkuban Perahu, Candi Prambanan, dan lainnya.

c. *Epics*

Merupakan cerita yang mengisahkan perjuangan pahlawan yang berkelana ke berbagai wilayah. Pada umumnya, cerita jenis ini dikaitkan dengan sebuah kebudayaan atau kerajaan di wilayah tersebut. Contoh: kisah Hayam Wuruk, Ken Arok, Balaputradewa, dan lainnya.

d. *Myth*

Merupakan cerita yang mengisahkan hal supernatural yang berkaitan dengan adanya kepercayaan sebagian kelompok masyarakat terhadap suatu benda ataupun tempat. Contoh: mitos membuka payung dalam rumah, bulu mata yang jatuh,

membuang gigi susu atas yang tanggal ke atas genteng dan sebaliknya, dan lainnya.

e. Cerita karangan (fiksi)

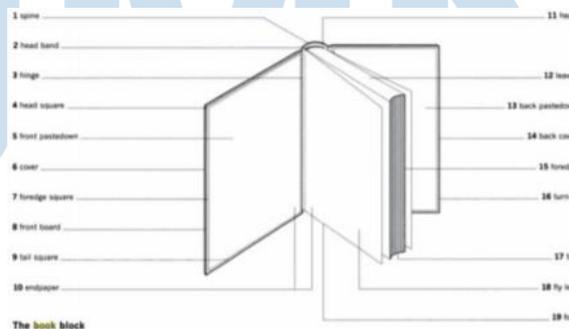
Merupakan sebuah cerita yang dikarang berdasarkan ide seseorang dan tidak berdasarkan kisah nyata, yang disebut juga sebagai cerita fiksi. Beberapa bagian dari cerita memiliki kesimpulan yang dapat diartikan sebagai pesan moral, dengan sebagian lainnya dibuat untuk disimpulkan oleh sang pembaca sendiri. Contoh: cerpen, novel, naskah drama, fabel, dan lainnya.

## 2.2 Buku

Menurut Haslam (2016), buku adalah sebuah bentuk dari hasil dokumentasi yang paling tua. Buku dapat digunakan untuk penyimpanan semua hal yang bersifat ilmu pengetahuan dunia, ide-ide yang telah ditemukan, dan teori keyakinan yang ada. Kemudian, berdasarkan Rustan (2009), buku terbentuk dari lembaran halaman kertas yang disusun secara tebal yang kemudian dijilid secara rapi untuk membuatnya menjadi satu kesatuan.

### 2.2.1 Anatomi Buku

Buku memiliki berbagai jenis nama teknis yang memiliki peran masing-masing. Menurut Haslam (2016), komponen dasar dari sebuah buku terbagi menjadi tiga bagian yaitu: blok buku, halaman, dan kisi.



Gambar 2.27 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

## 2.2.2 Fungsi Buku

Menurut Rustan (2009), buku memiliki beragam fungsi dimulai dari pemberian informasi, sebagai sumber pengetahuan, bentuk laporan dari sebuah penelitian, dan berbagai macam fungsi lainnya. Berdasarkan fungsinya, buku terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

### 2.2.2.1 Bagian Depan

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

### 2.2.2.2 Bagian Isi

Bagian isi dari buku terdiri dari bab dan sub-bab yang masing-masing membahas topik yang berbeda.

### 2.2.2.3 Bagian Belakang

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah
3. Daftar gambar
4. *Cover* belakang yang berisikan ringkasan singkat mengenai isi buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, serta elemen visual.

## 2.2.3 Jenis Buku

Dalam teorinya, Male (2017) menyatakan bahwa terdapat pembagian kelompok usia anak yang menyesuaikan target desain dengan jenis bukunya, yaitu:

1. Usia 6 bulan hingga 2 tahun  
Berbentuk buku interaktif dengan menggunakan narasi yang sedikit.
2. Usia 2 hingga 5 tahun  
Berbentuk buku ilustrasi atau bergambar, pop-ups, dan jenis *novelties* dengan konten yang sederhana.
3. Usia 5 hingga 8 tahun  
Berbentuk buku berseri dengan ilustrasi yang lebih dikembangkan dan narasi yang lebih banyak.
4. Usia 8 hingga 12 tahun  
Berbentuk novel dengan teks yang lebih banyak dibandingkan dengan ilustrasi.
5. Usia 12 tahun keatas  
Berbentuk buku-buku berisi materi dewasa-muda.

### 2.3 Interaktivitas

Menurut William, Rice, dan Rogers, interaktivitas adalah sebuah kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengguna yang memiliki peran sebagai pengendali terhadap sistem tersebut, untuk mendapatkan informasi di dalamnya (Hanssen, Jankowski, & Reinier, 1996).

#### 2.3.1 Jenis Interaktivitas

Menurut Hanssen, Jankowski, dan Reinier (1996), terdapat tiga jenis interaktivitas, yaitu:

1. Interaktivitas tingkat tinggi  
Merupakan sebuah kegiatan yang dapat dilakukan secara langsung. Contohnya seperti komunikasi antar sesama dua manusia secara bertatap muka.
2. Interaktivitas tingkat rendah  
Merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dengan penggunaan sebuah sistem atau media. Contohnya seperti *videotext*.

3. Interaktivitas yang didapatkan melalui sebuah media atau sistem Merupakan sebuah kegiatan dimana sang pengguna tidak dapat mengubah informasi yang berada di dalamnya. Contohnya seperti *teletext*.

### 2.3.2 Buku Interaktif

Menurut Carrington dan Harding (2014), buku interaktif yang cocok untuk seorang anak adalah buku yang berkarakteristik kuat dan bersifat inovatif. Pada umumnya, buku interaktif menggunakan bahan yang unik dan berbeda bila dibandingkan dengan buku-buku pada umumnya. Isi dari buku interaktif memiliki sifat belajar sambil bermain, sehingga sang anak akan lebih cepat tanggap dan dapat mengingat buku yang dibaca dalam jangka waktu yang cukup lama.

#### 2.3.2.1 Jenis Buku Interaktif

Berdasarkan Waluyantu dalam Oey (2013), berdasarkan bentuknya, buku interaktif terbagi menjadi sembilan jenis, yaitu:

1. *Pop Up*

Pada jenis buku interaktif ini, terdapat sekumpulan kertas yang dilipat dan dirangkai sehingga apabila buku tersebut dibuka, akan menampilkan bentuk yang berkesan 3 dimensi pada gambar di dalamnya.



Gambar 2.28 Contoh Buku Interaktif *Pop Up*  
Sumber: <https://tinyurl.com/wxvf5p2>

2. *Peek a Boo*

Jenis buku interaktif ini dikenal juga dengan sebutan *lift a flap*. Pada buku ini, terdapat halaman yang harus dibuka untuk mengetahui kejutan isi dibaliknya.



Gambar 2.29 Contoh Buku Interaktif *Peek a Boo*  
Sumber: <https://tinyurl.com/2ywwh8f8>

### 3. *Pull Tab*

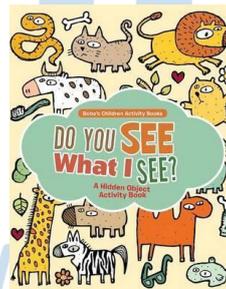
Pada jenis buku interaktif ini, terdapat susunan kertas di setiap halamannya yang dapat ditarik oleh para pembaca untuk melihat gerakan atau informasi dibaliknya.



Gambar 2.30 Contoh Buku Interaktif *Pull Tab*  
Sumber: <https://tinyurl.com/us8ggrh>

### 4. *Hidden Objects*

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



Gambar 2.31 Contoh Buku Interaktif *Hidden Objects*  
Sumber: <https://tinyurl.com/y83gvasx>

### 5. *Games*

Jenis buku interaktif ini memiliki isi yang berupa permainan yang dapat dimainkan oleh sang pembaca, baik dengan bantuan dari benda-benda di sekitar seperti alat tulis ataupun hanya dengan menggunakan bagian dari buku tersebut.



Gambar 2.32 Contoh Buku Interaktif *Games*  
(<https://tinyurl.com/y7s89s3d>)

### 6. *Participation*

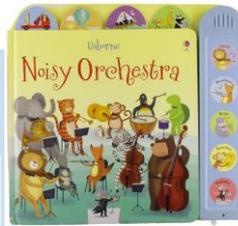
Jenis buku interaktif ini umumnya berisikan pertanyaan dan instruksi yang harus diselesaikan oleh pembaca untuk mendapatkan penjelasan dari apa yang dimaksud cerita pada buku tersebut.



Gambar 2.33 Contoh Buku Interaktif *Participation*  
Sumber: <https://tinyurl.com/ycgldbb>

### 7. *Play a Song* atau *Play a Sound*

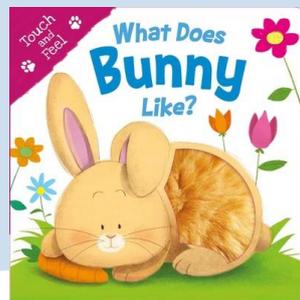
Pada jenis buku interaktif ini, terdapat tombol yang dapat ditekan pada bagian tertentu yang dapat menghasilkan suara sesuai dengan tema yang diceritakan pada buku tersebut.



Gambar 2.34 Contoh Buku Interaktif *Play a Sound*  
Sumber: <https://tinyurl.com/y9l65tce>

#### 8. *Touch and Feel*

Jenis buku interaktif ini umumnya digunakan untuk anak *pre-school* dengan tujuan untuk membangun indra sensorik pada anak dalam merasakan dan mengenal objek berdasarkan teksturnya.



Gambar 2.35 Contoh Buku Interaktif *Touch and Feel*  
Sumber: <https://tinyurl.com/ybrsqqfr>

#### 9. Campuran

Pada jenis buku interaktif ini, terdapat berbagai macam bentuk interaktifitas di dalamnya. Bentuk interaktifitas yang paling sering dijumpai adalah penggabungan dari buku interaktif *pull up* dan *peek a boo*.



Gambar 2.36 Contoh Buku Interaktif Campuran  
Sumber: <https://tinyurl.com/y8fmvndg>

## 2.4 Budaya Tionghoa

Menurut Weilin (2017), kebudayaan Tionghoa adalah hasil karya dan kristalisasi kecerdasan orang-orang Tionghoa dalam sejarah perkembangannya. Sejak dahulu, budaya Tionghoa memiliki pengaruh yang besar baik untuk orang-orang Tionghoa maupun sejarah dan kebudayaan barat semenjak adanya ‘jalur sutera’.

### 2.4.1 Karakteristik Etnis

Menurut Weilin (2017), karakteristik etnis budaya Tionghoa terbagi menjadi dua kategori yaitu internal dan eksternal dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Internal

Karakteristik internal budaya Tionghoa merupakan karakteristik dari segi spiritualitas budaya tersebut. Karakteristik internal dapat dikategorikan menjadi empat aspek yaitu:

##### a. Karakteristik filosofis

Menurut Youlan, dari segi filosofis, budaya Tionghoa meninjau unsur konfusianisme yang memiliki peran sangat penting dalam membangun moralitas dan psikologis orang Tionghoa.

##### b. Karakteristik religius

Menurut Jiyue, segi religius budaya Tionghoa terbentuk dari tiga agama yang telah menyatu, yaitu: konfusianisme, taoisme, dan buddhisme.

##### c. Karakteristik estetika

Menurut Zehou, dari segi estetika, budaya Tionghoa terbentuk dari sekumpulan sosiopolitik dan filosofis.

##### d. Karakteristik etika

Menurut Shuming, segi etika budaya Tionghoa membuat hubungan antara manusia sebagai dasarnya. Contohnya seperti para orang tua yang harus menyanyangi anaknya dan

juga sang anak yang harus membalas rasa kasih orang tuanya dengan berbakti.

## 2. Eksternal

Karakteristik eksternal budaya Tionghoa merupakan sebuah wujud atau bentuk dari budaya itu sendiri. Karakteristik eksternal dapat dikategorikan menjadi empat aspek, yaitu:

### a. Kesatuan

Aspek kesatuan budaya Tionghoa berasal dari sejarahnya yang beribuan tahun yang secara perlahan membuat budaya Tionghoa menjadi titik pusat yang mendorong budaya bangsa lain untuk terintegrasi ke dalamnya. Bentuk penyatuan tersebut berperan dalam pengasimilasian dan juga pembentukan sifatnya yang kokoh dan tidak mudah terpecahkan walaupun menerima ancaman dari luar, kekacauan politik, dan perpecahan negara.

### b. Berkesinambungan

Menurut Zhonghua, perkembangan sejarah kebudayaan Tionghoa tidak pernah mengalami keputusan, dimana kebudayaan tersebut terus berkembang secara berkelanjutan dalam berbagai dinasti dan tidak seperti kebudayaan Mesir Kuno, Babylon, ataupun kebudayaan Yunani Kuno yang mengalami keputusan.

### c. Sangat menerima dan tenggang rasa

Budaya Tionghoa memiliki karakteristik yang terbuka terhadap budaya lain dan bahkan mengangkat budaya tersebut sebagai budayanya sendiri seperti agama Buddha yang berasal dari India.

### d. Keanekaragaman

Walaupun merupakan sebuah satu kebudayaan yang utuh, beragamnya suku bangsa dan sub suku bangsa yang berada

di dalam kebudayaan tersebut membuat kebudayaan Tionghoa menjadi suatu budaya yang beragam.

## 2.4.2 Perayaan Tionghoa

Menurut Tan (2014), budaya Tionghoa merupakan sebuah budaya yang kompleks yang telah tersebar ke berbagai penjuru dunia dengan bermigrasinya orang Cina ke luar dari negerinya. Budaya tersebut mencerminkan nilai luhur, kebiasaan, dan berbakti kepada leluhur. Perayaan Tionghoa sering diartikan sebagai bentuk penunjukkan kekayaan budaya Tionghoa, namun dibaliknya terdapat tanggung jawab untuk mewariskan tradisi tersebut.

### 2.4.2.1 Klasifikasi Perayaan Tionghoa

Berdasarkan wilayahnya, perayaan Tionghoa dapat terbagi menjadi dua, yaitu: perayaan yang dirayakan di Indonesia dan perayaan yang dirayakan di luar Indonesia.

#### 1. Dirayakan di Indonesia

##### a. Tahun Baru Imlek (*Chun Jie*)

Tahun baru imlek merupakan sebuah hari raya yang merayakan pergantian musim dingin ke musim semi. Perayaan tersebut umumnya dilakukan dengan menggantung lampion merah, menempel kertas merah bertuliskan 'FU', menyiapkan angpao, tarian naga atau barongsai, dan pesta kembang api (Tan, 2014).



Gambar 2.37 Pohon yang Digantungi Penuh dengan Lampion Merah

Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

b. Festival *Cap Go Meh* (*Yuan Xiao Jie*)

Festival *Cap Go Meh* jatuh pada setiap tanggal 15 bulan pertama penanggalan Imlek sebagai penanda berakhirnya perayaan Imlek. Umumnya, festival ini dirayakan dengan tarian barongsai, naga, atraksi beladiri *wushu*, pertunjukan alat musik tradisional Cina, pertunjukan tarian khas negeri Tiongkok, ritual *Thang Sin*, atraksi medium perantara, dan sebagainya (Tan, 2014).



Gambar 2.38 Ritual *Thang Sin* di Daerah Manado  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

Pada Kota Palembang, Sumatera Selatan, perayaan *Cap Go Meh* memiliki sedikit perbedaan dibandingkan daerah lainnya dikarenakan kota tersebut memiliki Pulau Kemaro. Tradisi *Cap Go Meh* di area tersebut meliputi pelepasan burung sebagai simbolisasi mengurangi karma buruk dan memperlancar rezeki, membakar uang untuk para dewa dan leluhur, dan adanya kepercayaan bahwa pengunjung akan enteng jodoh bila setiap *Cap Go Meh* mengunjungi Pulau Kemaro (Prodjo, 2016). Sementara, berdasarkan wawancara yang telah diadakan bersama Ratna Wijaya, untuk masyarakat Tionghoa yang berdomisili jauh dari Pulau Kemaro,

biasanya akan mengunjungi vihara saja untuk merayakan *Cap Go Meh*.



Gambar 2.39 Pagoda Hok Cing Bio di Pulau Kemaro  
Sumber: <https://tinyurl.com/2z5ksr8f>

c. Festival *Ceng Beng (Qing Ming Jie)*

*Ceng Beng* merupakan sebuah hari dimana masyarakat Tionghoa melakukan kunjungan ke makam leluhurnya untuk dibersihkan, bersembahyang, dan menyajikan buah, kue, makanan, serta karangan bunga. Perayaan ini merupakan sebuah bentuk penghormatan kepada para leluhur atau keluarga yang telah meninggal (Tan, 2014).



Gambar 2.40 Tampak Sesajian di Depan Makam  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

d. Festival *Duan Wu (Duan Wu Jie)*

Pada festival *Duan Wu*, terdapat dua kegiatan yang dilakukan yaitu memakan *bak chang* dan mengadakan lomba perahu naga. Festival yang dirayakan setiap tanggal 5 bulan 5 penanggalan

Imlek ini merupakan sebuah motif pengenangan seorang patriot *Qu Yuan* yang mati bunuh diri atas kesetiaannya pada dinasti *Chu* (Tan, 2014).



Gambar 2.41 Makanan *Bak Chang*  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

e. Festival *Tiong Ciu* (*Zhong Yuan Jie*)

Festival *Tiong Ciu* atau dikenal juga sebagai perayaan musim gugur atau hari raya panen dirayakan setiap tanggal 15 bulan 8 penanggalan Imlek. Festival ini dirayakan dengan berkumpul bersama keluarga untuk menikmati bulan sambil menikmati kue bulan dan meminum arak atau teh. Pada dinasti Zhou, perayaan ini dilakukan oleh rakyat dengan memuja dewi bulan (Tan, 2014).



Gambar 2.42 Sosok Dewi Bulan yang Diilustrasikan  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

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

f. Festival Ronde (*Dong Shi Jie*)

Festival ini dikenal juga sebagai festival musim dingin dan jatuh pada setiap tanggal 22 Desember kalender masehi. Festival ini menjadi saat berkumpulnya seluruh anggota keluarga untuk membuat dan menikmati wedang ronde atau *tang yuan*. Tiap anggota keluarga akan mendapatkan porsi wedang ronde dimana terdapat satu yang berukuran besar dan lainnya yang berukuran lebih kecil (Tan, 2014).



Gambar 2.43 Kue Onde (Wedang Ronde)  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

g. Ritual Bakar *Tongkang*

Perayaan ini dilakukan oleh masyarakat Tionghoa di wilayah Bagan Siapi-api sebagai pengingat ketika dimulainya kehidupan baru leluhur mereka ketika baru tiba di pelabuhan Bagan Siapi-api setelah mengungsi dari Thailand melalui jalur laut. Pada perayaan tersebut terdapat pembakaran kapal *tongkang* sebagai simbolisme tidak akan kembali ke daerah asal mereka. Festival tersebut juga merupakan bentuk apresiasi kepada dewa laut Kie Ong Ya karena telah menjaga leluhur mereka hingga berhasil berlabuh di kota tersebut (Kusumaningrum, 2021).



Gambar 2.44 Kapal *Tongkang*  
Sumber: <https://tinyurl.com/eyzy4z9d>

## 2. Dirayakan di Luar Indonesia

### a. Festival *Chong Yang* (*Chong Yang Jie*)

Festival *Chong Yang* jatuh pada setiap tanggal 9 bulan 9 penanggalan Imlek yang merayakan hari lansia (lanjut usia) oleh masyarakat Tiongkok. Bila diterjemahkan, kata *Chong Yang* memiliki arti sebagai panjang umur dan festival ini dikenal juga sebagai *double nine* festival karena bunyi angka 99 yang sama dengan kata lama-lama. Festival ini seringkali dirayakan oleh masyarakat Hong Kong dan Tiongkok daratan dengan berpesta bersama, menikmati bunga krisan, mendaki gunung, dan memakan kue khusus untuk festival tersebut (Tan, 2014).



Gambar 2.45 Kue untuk Festival *Chong Yang*  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

b. Festival *Qi Xi (Qi Xi Jie)*

Festival ini dikenal juga sebagai hari valentinnya masyarakat Tionghoa dan jatuh pada setiap tanggal 7 bulan 7 penanggalan Imlek. Pada malam festival ini, para gadis muda melakukan permohonan dan doa untuk meningkatkan keterampilan seni mereka dan juga meminta jodoh yang setia dan mencintainya (Tan, 2014).



Gambar 2.46 Ilustrasi Legenda Festival *Qi Xi*  
Sumber: <https://tinyurl.com/5f66msdb>

c. Festival *Hung Sing*

Festival ini merayakan *Hung Sing*, yaitu seorang sejarahwan yang didewakan. Perayaan ini biasanya dilakukan oleh nelayan dengan mengadakan opera Tionghoa, prosesi, dan sebagainya di desa Ho Sheung Heung dan kuil Hung Shing di Ap Lei Chau (discoverhongkong.com, 2021).



Gambar 2.47 Festival *Hung Sing* di Hong Kong  
Sumber: <https://tinyurl.com/9438yf2w>

d. Festival Bakpao *Cheung Chau*

Festival ini merupakan sebuah tanda berakhirnya musim semi dan dirayakan dengan pengadaan parade *piu sik* dengan anak-anak yang berpakaian seperti dewa, tarian singa, festival Tao, dan kompetisi perebutan bakpao (discoverhongkong.com, 2021).



Gambar 2.48 Bakpao Khusus Festival *Cheng Chau*  
Sumber: <https://tinyurl.com/ytr5h2a>

e. Festival Hantu Lapar (*Yu Lan*)

Menurut kepercayaan orang Tionghoa, pada bulan ketujuh kalender lunar merupakan saatnya arwah yang gelisah bergentayangan di bumi. Festival ini memiliki kemiripan dengan Halloween di Eropa, namun pada dasarnya berupa bentuk penghormatan kepada para leluhur. Perayaan ini dilakukan dengan pembakaran uang palsu untuk digunakan oleh para hantu dan sang leluhur di akhirat dan juga dengan penyuguhan makanan (discoverhongkong.com, 2021).



Gambar 2.49 Festival Hantu Lapar di Malaysia  
Sumber: <https://tinyurl.com/d5pw64jx>

### **2.4.3 Penyebab Memudarnya Makna Perayaan Budaya Tionghoa**

Menurut majalah.tempo.co (1994), penyebab detradisionalisasi dari budaya etnis Cina di Indonesia adalah: (1) beredarnya kristianisasi dari lembaga pendidikan kristen, katolik, maupun protestan, (2) masyarakat etnis Cina yang kehilangan kedudukannya dalam masyarakat Indonesia pasca kolonial, (3) generasi muda etnis Cina yang menganggap zaman kolonial memiliki jarak waktu yang setara dengan masa kerajaan di Indonesia, dan (4) adanya kebijaksanaan anti budaya Cina pada masa Orde Baru yang mempercepat detradisionalisasi budaya Cina di Indonesia.

### **2.4.4 Dampak Memudarnya Makna Perayaan Budaya Tionghoa**

Berdasarkan Tan (2019), tradisi dan budaya masyarakat Tionghoa pada masa sekarang tidak lagi sekuat zaman dulu dan penyebab memudarnya budaya tersebut dikarenakan budaya masyarakat Tionghoa yang terakulturasi ke dalam budaya lokal masyarakat Indonesia, dengan periode Orde Baru yang menjadi pemicu utamanya melalui penghapusan budaya Tionghoa secara paksa oleh pemerintah pada zaman tersebut.

Akibat terjadinya penghapusan identitas secara paksa pada masa Orde Baru tersebut, masyarakat etnis Cina yang berusaha beradaptasi dengan kebudayaan Indonesia secara perlahan melupakan budaya asalnya yang dapat menyebabkan krisis identitas akibat tidak adanya kepastian identitas diri sebagai dampak dari amalgamasi kebudayaan tersebut (Eriyanti, 2006).

