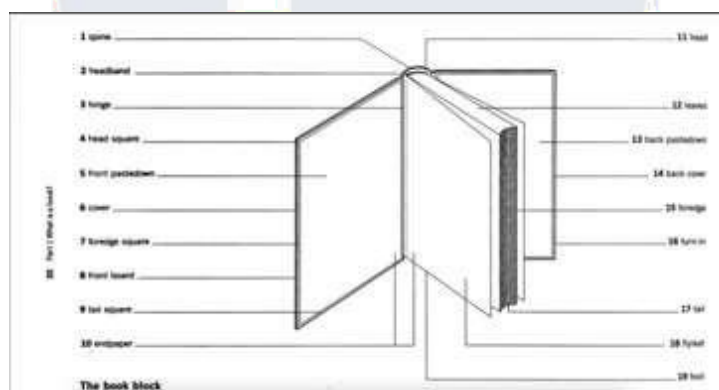


BAB II

TIJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Berdasarkan arti menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008, hlm.230), Buku adalah sekumpulan lembaran kertas yg berjilid, yang di dalam tersebut terdapat tulisan atau halaman kosong. Kemudian menurut Haslan sendiri dari buku “The Book Design” (2006 hlm.9), buku merupakan sebuah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian ikatan halaman tercetak yang menyimpan, mengumumkan, menguraikan dan menyebarkan pengetahuan kepada pembaca yang melek huruf melintasi ruang dan waktu.



Gambar 2.1 Komponen Buku
Sumber: Haslan (2006)

Terdapat berbagai komponen-komponen buku yang memiliki nama teknis tertentu selama penerbitan. Pemahaman terhadap beberapa komponen buku akan mendukung pemahaman yang lebih baik terhadap bab berikutnya. Komponen-komponen buku dibagi menjadi 3 bagian: *the book block*, *the page*, dan *the grid*.

- 1) *The book block*, memiliki 19 bagian komponen, yaitu:
 - a. *Spine*, merupakan bagian sampul buku yang menutupi tepi yang dijilid.
 - b. *Head band*, pita sempit dari benang yang dikaitkan ke bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi penjilidan sampul.
 - c. *Hinge*, lipat kertas penutup di antara tempel & penutup sampul.

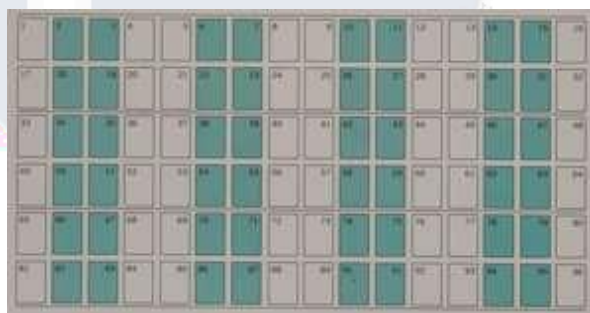
- d. *Head square*, pelindung kecil di bagian atas buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari penutup buku.
 - e. *Front pastedown*, kertas penutup yang direkatkan ke bagian dalam papan depan.
 - f. *Cover*, kertas atau papan tebal yang menempel dan melindungi blok buku.
 - g. *Foregde square*, pelindung kecil di tepi depan buku yang dibuat oleh sampul dan belakang.
 - h. *Front board*, papan sampul di bagian depan buku.
 - i. *Tail square*, pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari penutup buku.
 - j. *Endpaper*, kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menyangga engsel. Lembaran luar berupa kertas tempel atau kertas karton; halaman yang dibalik berupa lembar sampul.
 - k. *Head*, bagian atas buku.
 - l. *Leaves*, kertas jilid dengan dua sisi atau halaman, sisi kanan dan sisi belakang.
 - m. *Back pastedown*, kertas sampul yang direkatkan ke bagian dalam papan belakang.
 - n. *Back cover*, papan sampul di bagian belakang.
 - o. *Foregde*, tepi depan buku.
 - p. *Turn-in*, tepi kertas atau kain yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul.
 - q. *Tail*, bagian bawah buku.
 - r. *Fly leaf*, halaman sampul yang dibalik.
 - s. *Foot*, bagian bawah halaman.
- 2) *The page*, memiliki 11 bagian komponen, yaitu:

- a. *Portrait*, format halaman yang ukuran tingginya lebih besar dari lebarnya.
 - b. *Landscape*, format halaman yang ukuran lebarnya lebih besar dari tingginya.
 - c. *Page height & width*, ukuran tinggi & lebar halaman
 - d. *Verso*, sebelah kiri halaman dalam suatu buku yang ditandai dengan peletakan nomor genap.
 - e. *Single page*, satu buah halaman yang dijilid di sebelah kiri.
 - f. *Double page spread*, halaman yang memiliki sisi balik depan dan belakangnya, seakan menjadi satu halaman.
 - g. *Head*, bagian atas buku.
 - h. *Recto*, sebelah kanan halaman dalam suatu buku yang ditandai dengan peletakan nomor ganjil.
 - i. *Foregde*, tepi depan buku.
 - j. *Foot*, bagian bawah halaman.
 - k. *Gutter*, margin buku yang dijilid.
- 3) *The grid*, memiliki 12 bagian komponen berupa:
- a. *Folio stand*, garis yang mengatur jarak & posisi penomoran halaman.
 - b. *Title stand*, garis yang mengatur posisi judul
 - c. *Head margin*, peletakan margin di atas halaman
 - d. *Interval / column gutter*, ruang vertikal yang diberi jarak antar kolom satu dengan yang lainnya.
 - e. *Gutter margin / binding margin*, peletakan margin bagian tengah buku yang ditutup untuk dijilid.
 - f. *Running head stand*, garis yang menentukan posisi grid dari beberapa unit kolom.
 - g. *Picture unit*, penentuan kolom grid yang lebih modern dengan pembagian garis dasar dan dipisahkan oleh garis yang tidak terpakai.
 - h. *Dead line*, jarak garis antara kolom grid.

- i. *Column width / measure*, lebar kolom yang mengatur panjang suatu garis.
- j. *Baseline*, susunan garis tempat huruf
- k. *Column*, jarak ruangan dalam bentuk persegi panjang dari grid yang digunakan untuk menata huruf.
- l. *Foot margin*, peletakan margin di bawah halaman.

2.1.1 *Flat plan*

Flat plan merupakan susunan penentuan konten pada halaman secara berurutan. Dengan menggunakan *flat plan*, perancang dapat menandai konten yang akan ditempatkan. *Flat plan* juga dapat digunakan untuk memetakan distribusi warna di seluruh buku (Haslan, 2006:189).



Gambar 2.2 *Flat Plan*
Sumber: Haslan (2006)

Pada ringkasannya, pembuatan *flat plan* digunakan untuk mengatur urutan-urutan konten yang akan dimuat pada halaman buku.

2.1.2 *Imposisi*

Imposisi yaitu pembentukan posisi halaman buku pada saat dicetak. Pada plat halaman dirapikan sedemikian rupa sehingga saat kertas dilipat, halamannya akan tersusun secara berurutan. Jumlah lipatan ini dalam dunia percetakan biasa disebut kateren. Satu kateren menjadi istilah untuk kelipatan 16. Terdapat juga istilah setengah kateren (kelipatan 8) dan seperempat kateren (kelipatan 4). Perbedaan jumlah kateren inilah yang menghasilkan ukuran buku yang berbeda-beda (Anggarini, 2024, hlm. 24).

Recto				Verso			
5	21	6	8	7	10	11	9
4	13	16	1	2	15	14	3

Gambar 2.3 Imposisi
Sumber: Anggarini (2024)

Dalam ringkasannya, imposisi merupakan lipatan pada halaman buku yang dibentuk sesuai dengan urutan tertentu, yang digunakan untuk menyusun halaman buku secara berurutan.

2.1.3 Penjilidan buku

Penjilidan, atau disebut juga *binding* merupakan salah satu bentuk *finishing* pada percetakan media publikasi, khususnya buku. Awalnya, penjilidan dibuat dalam bentuk kerajinan tangan, dimana buku dianggap sebuah produk *craft* yang sangat bernilai. Penggunaan mesin dalam proses penjilidan mulai dilakukan di abad ke-19, namun di abad ke-20 akhirnya membuat buku menjadi produk industri, bukan lagi produk kerajinan tangan (Haslan, 2006:219).

Dalam penjualan buku, dikenal pilihan *hardbacks* dan *paperbacks*. Hal tersebut tidak membedakan jenis penjilidan, melainkan hanya perbedaan jenis covernya saja. Salah satu penjilidan yang dikenal secara umum yaitu *saddle stitch binding*. *Saddle stitch binding* merupakan penjilidan yang dilakukan dengan menjahit buku di bagian tengah lipatan. Di masa kini, buku tipis dengan halaman yang sedikit seringkali disatukan dengan menggunakan stapler di tengah lipatannya. Buku dengan jilid seperti ini memungkinkan untuk diletakkan terbuka, meskipun tidak lurus sempurna (Anggarini, 2024, hlm. 26). Dalam ringkasannya, penjilidan buku berfungsi untuk menyusun beberapa halaman menjadi satu kesatuan lembaran halaman buku secara utuh.



Gambar 2.4 Saddle Stitch Binding
Sumber: <https://maxipro.co.id/jenis-jilid-buku/>

2.1.4 *Finishing*

Berdasarkan teori Haslan (2006, hlm. 224), yang dimaksud finishing pada buku yaitu proses penyelesaian pada serangkaian buku yang dilakukan setelah buku dijilid dan dibungkus, termasuk dalam pemberian huruf, pemolesan, dan dekorasi. Menurut Arifudin (2019, hlm. 5), *finishing* pada buku tidak hanya berfungsi sebagai pelindung material dari buku, namun *finishing* juga membuat tampilan buku menjadi lebih baik dan menarik. Terdapat beberapa jenis *finishing* pada percetakan buku, diantaranya *embossing*, *foil blocking*, *die-cutting*, *stamping*, *perforating*, *thumb index*, *laser-cutting*, laminasi, *shrink-wrapping*, dan *tipping in*.

Jenis *finishing* yang akan digunakan dalam perancangan karya yaitu laminating. Laminating merupakan pelapisan pada permukaan buku berupa plastik bening yang direntangkan di atas sampul dan direkatkan ke permukaannya dengan menggunakan tekanan & panas. Laminasi pada buku berfungsi untuk memberikan perlindungan terhadap kondisi lecet, yang biasanya digunakan sebagai *cover* buku (2006, hlm. 224),

2.2 Ilustrasi untuk anak

Menurut Ghozali (2020, hlm.9), ilustrasi merupakan jenis visual berupa karya, yang diciptakan atau dikreasikan baik dalam bentuk manual atau digital yang digunakan untuk menggambarkan atau menceritakan pesan-pesan tertulis sesuai dengan tujuan naskah dan target pembaca, Ilustrasi tidak hanya memiliki fungsi sebagai penjelasan saja, namun dalam beberapa topik genre seperti buku Pelajaran

& dokumentasi, ilustrasi masih berfungsi untuk memberikan penjelasan kontekstual dalam bentuk visual.

Penggunaan ilustrasi tidak pernah terlepas dari beberapa jenis buku yang membutuhkan penggambaran untuk menyampaikan informasi, terutama pada jenis buku untuk anak-anak, seperti buku cerita bergambar atau buku edukasi. Seperti yang dijelaskan pada latar belakang, ilustrasi yang ditampilkan dari buku anak-anak bertujuan meningkatkan motivasi anak untuk lebih memahami dan menghubungkan isi penyampaian pesan atau informasi tertentu (Novitasari & Anggapuspa, 2021, hlm. 113). Mengenai ilustrasi yang cocok untuk anak-anak, beberapa dari penelitian sebelumnya telah menggunakan gaya ilustrasi kartun sebagai perancangan buku untuk anak-anak. Berdasarkan pengertian dari Yanti (2022), kartun merupakan jenis gambar ilustrasi yang digambarkan dengan postur yang lucu dan unik atau memiliki ciri khas tertentu pada anggota badan tertentu, yang pada umumnya banyak ditemukan dari buku komik, buku cerita bergambar ataupun majalah anak-anak (hlm. 4).

Menurut Prasetya, Putra dan Nandaryani (2023, hlm.44), bentuk ilustrasi kartun yang lucu seperti bola mata yang besar serta penuh warna lebih banyak disukai oleh anak-anak. Menurut Anjani dan Patria (2022, hlm.93), ilustrasi kartun banyak diminati anak dengan penggunaan warna-warna yang cerah membuat anak lebih tertarik dan tidak bosan saat membaca. Handaayah, Sutejo dan Ari juga mengemukakan penggunaan gaya ilustrasi kartun dengan ekspresi dan warna palet yang ceria disukai dan dinikmati anak (2023, hlm. 72). Pada ringkasannya, ilustrasi yang digunakan pada buku anak-anak berfungsi membantu memahami lebih dalam isi pesan serta meningkatkan minat anak untuk membaca buku, ilustrasi dengan gaya kartun yang memiliki bentuk yang ekspresif dan lucu lebih dinikmati oleh anak-anak.

2.3 Layout

Menurut Anggarini dari buku teori “*Desain Layout*” (2014, hlm. 3), istilah *layout* seringkali ditunjukkan untuk penyusunan elemen-elemen visual. Secara garis besar *layout* memiliki dua fungsi, yaitu mampu menyusun peletakan elemen-elemen visual guna mempermudah dalam penyampaian informasi, serta

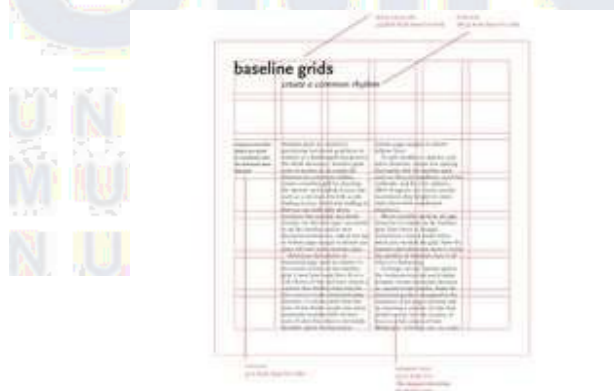
menambahkan estetika pada sebuah desain visual agar mendapatkan perhatian yang lebih banyak dari audiens. *Layout* sendiri tidak terlepas dari *grid*, yang merupakan ukuran peletakan elemen-elemen *layout*. *Grid* terbagi menjadi 2 jenis, diantaranya column grid dan modular *grid* (Anggarini, 2024):

- 1) *Manuscript grid*, merupakan jenis *grid* yang hanya menggunakan satu kolom. Struktur *manuscript grid* terdiri dari satu kolom *grid* besar yang diletakan di tengah halaman, kemudian sisi atas dan bawah diisi dengan *header*, *footer*, dan penomoran halaman. Jenis *grid* ini mengatur jarak margin pada semua sisi halaman.



Gambar 2.5 *Manuscript Grid*
Sumber: <https://www.radiant.digital/>

- 2) *Modular grid*, merupakan jenis *grid* dengan garis vertikal & horizontal yang kemudian membentuk modul kotak-kotak. *Grid* ini digunakan saat ketika ingin menempatkan informasi yang kompleks atau meletakkan lebih dari dua gambar pada satu halaman (hlm. 46).



Gambar 2.6 *Modular Grid*
Sumber: <https://arie.ls/2012/modular-grids/>

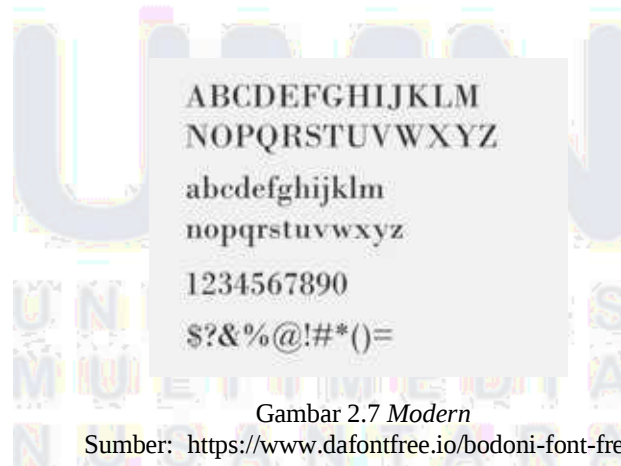
Pada ringkasannya, *layout* sering digunakan untuk mengatur susunan peletakan elemen visual ataupun isi informasi agar menghasilkan suatu karya yang menarik bagi penglihat.

2.4 Tipografi

Menurut landa dalam buku “*Graphic Design Solution*” (2010), Tipografi adalah sebuah desain bentuk huruf dan susunannya dalam ruang dua dimensi. Tipografi sendiri tidak terlepas dari jenis huruf yang disebut sebagai *typeface*, *typeface* ialah satu aset dari bentuk huruf, angka dan tanda yang digabungkan hingga membentuk *property* visual yang konsisten agar dapat dikenali. *Typeface* digunakan sebagai tampilan atau teks, yang berfungsi untuk komponen tipografi yang dominan dan biasanya berukuran besar atau tebal. *Typeface* juga sering digunakan sebagai judul, sub judul dan isi teks (hlm. 44-47).

2.4.1 Modern

Huruf *modern* merupakan penggunaan huruf dengan bentuk yang lebih *geometris* dalam konstruksi dan juga sebaliknya bentuk miring untuk tipografi *old style*. Huruf *modern* dibuat dengan pena bermata pahat, yang ditandai dengan kontras goresan tebal-tipis. Contoh huruf *modern* yaitu *Didot & Bodoni*.

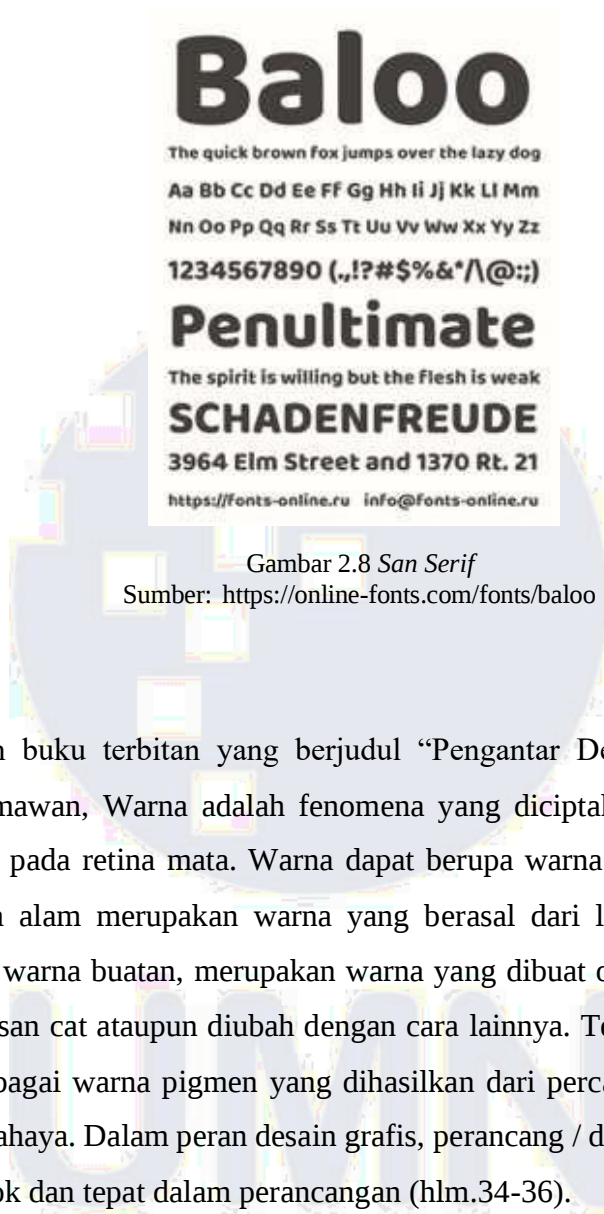


Gambar 2.7 Modern

Sumber: <https://www.dafontfree.io/bodoni-font-free/>

2.3.2 San serif

San serif merupakan jenis huruf yang dicirikan oleh tanpa adanya *serif*, bentuk huruf tanpa serif memiliki goresan tebal dan tipis. Contoh huruf *Slab serif* yaitu *Franklin Gothic & Frutiger*.



Gambar 2.8 *San Serif*
Sumber: <https://online-fonts.com/fonts/baloo>

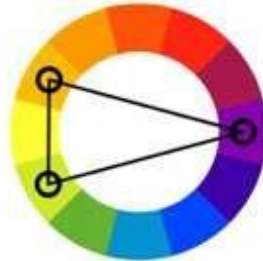
2.5 Warna

Dalam buku terbitan yang berjudul “Pengantar Desain Grafis” oleh Widnya & Darmawan, Warna adalah fenomena yang diciptakan oleh otak dari pantulan cahaya pada retina mata. Warna dapat berupa warna alam atau buatan. Tampilan warna alam merupakan warna yang berasal dari lingkungan sekitar, sedangkan pada warna buatan, merupakan warna yang dibuat oleh manusia, yang dipoles dari lapisan cat ataupun diubah dengan cara lainnya. Terdapat juga warna yang disebut sebagai warna pigmen yang dihasilkan dari percampuran tinta atau cat, dan warna cahaya. Dalam peran desain grafis, perancang / desainer harus dapat warna yang cocok dan tepat dalam perancangan (hlm.34-36).

2.7.1 Skema warna

Menurut Sawahata (1999, hlm.7) dalam buku *workbook*, skema warna dasar terhubung dengan realitas objektif fisik dalam penggunaan dan kombinasi warna. Masing-masing skema warna dapat menciptakan efek unik dan kesatuan visual pada mata audiens. Dari 10 jenis skema warna dasar, Skena warna yang banyak digunakan dalam perancangan karya yaitu *split complementary*, *split complementary* merupakan gabungan dua warna yang masih berdekatan atau berkaitan, kemudian digabungkan dengan satu warna lainnya membentuk kombinasi warna yang saling mendukung satu sama lain.

warna dari kedua sisi serta pelengkapannya menciptakan suatu warna visual yang saling melengkapi. Contoh warna *split complementary* yaitu gabungan warna oranye dengan warna indigo dan biru keunguan.



Gambar 2.9 *Split Complementer*

Sumber: <https://www.color-meanings.com/split-complementary-colors/>

Dalam ringkasanya, skema warna dapat mengkombinasikan beberapa warna saling berbeda satu sama lain, yang mampu menciptakan segi elemen visual yang menarik di mata audiens.

2.7.2 Psikologi warna

Menurut teori Itten dalam sasongko, Suyanto dan Kurniawan (2020, hlm 128), setiap pemilihan warna yang ditampilkan dapat memberikan efek yang berbeda-beda pada mata manusia, Itten menjelaskan bahwa sebuah warna dalam komposisi ditentukan oleh situasi atau warna lain karena warna dilihat berdasarkan dari keadaan sekitarnya. Psikologi pada warna memengaruhi persepsi dan penilaian dari segi unsur dan pemakaian yang dijadikan sebagai aspek peningkatan terhadap rasa dan emosi seseorang agar terjadinya pembentukan suasana atau mood dalam sebuah karya, warna sendiri memiliki karakter yang menguatkan situasi dan kondisi sebagai upaya menciptakan persepsi dan ungkapan pikiran secara langsung (Paksi, 2021 hlm.93).

Sawahata berpendapat bahwa warna selalu berkaitan dengan efek emosional dan psikologis, pemilihan segi-segi warna yang dihasilkan memiliki dampak yang paling besar pada perasaan (1990, hlm.6) berikut beberapa aspek warna yang digunakan dalam perancangan karya berdasarkan dari teori Sawahata:

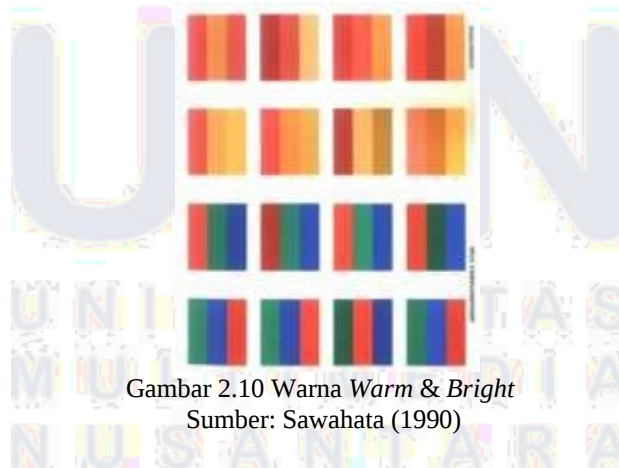
a. *Warm*

Warna hangat didasari dengan sifat memberikan semangat dan menyala, namun warna ini masih memiliki sisi yang lembut dan tentram dalam warna kehangatan sehingga terlihat alami.

b. *Bright*

Warna terang atau cerah merupakan warna menampilkan kejelasan dan tegas, warna ini memiliki kesan yang intens yang merupakan Gerakan utama dalam seni pop up tahun 1960-an. Warna-warna cerah menambahkan kedinamisan dan energi pada tampilan visual.

Dari segi pewarnaan yang dinikmati oleh anak-anak, disimpulkan dari hasil analisis yang dilakukan oleh Erlyana, Everlyn & Yunowo (2023, hlm. 408) dalam observasi video animasi “Baby shark” dan “Bath song” dengan jumlah view paling terbanyak. Berdasarkan dari jumlah viewnya, anak-anak lebih menyukai penggunaan warna yang bervariasi berupa gabungan warna hangat dan dingin. Warna hangat & dingin terlihat lebih mencolok dan menarik perhatian anak-anak secara emosional, terutama untuk anak berusia 4 sampai 6 tahun



Dalam ringkasnya, warna dapat membentuk efek emosional serta mood pada penglihatan seseorang. Warna juga memiliki unsur dan makna tertentu yang mencerminkan situasi dan kondisi sekitar. Mengenai warna yang dinikmati anak, Teknik pewarnaan yang mengkombinasikan warna hangat dan dingin yang kontras lebih menarik perhatian di mata anak-anak.

2.7 Perkembangan anak usia 7-11 tahun

2.7.1 Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif telah menarik perhatian oleh Jean Piaget yang merupakan ahli psikologis dari Switzerland. Jean piaget merupakan orang yang pertama kali mengemukakan teori tentang perkembangan kognitif, terutama pada perkembangan anak-anak. Berdasarkan teori Piaget dari Kasturey (2020, hlm. 10), tahapan perkembangan kognitif anak pada usia 7-11 tahun disebut sebagai tahap operasional konkrit, dimana mereka mulai memahami bagaimana cara melakukan tugas-tugas mental, seperti matematika.

Menurut Piaget, Tahap operasi konkrit pada anak-anak dimulai ketika memasuki usia sekitar tujuh tahun, Pada usia tersebut, sudah banyak perubahan yang terlihat dari pola pikir mereka, anak-anak dalam tahap operasi konkrit mempunyai sifat reversibilitas, yang dimana memungkinkan mereka untuk mengubah dan membalikkan arah pemikirannya ke semula. Di tahap ini, mereka pun mulai mampu berpikir secara abstrak tetapi masih dalam bentuk yang tidak terlalu kompleks. Ciri-ciri atau tanda pada anak operasional konkret yaitu dapat mengingat beberapa angka atau nama istilah, mengetahui bahwa perahu itu besar, berwarna merah, dan merupakan perahu layar, memahami bahwa ibu mereka juga merupakan anak dari neneknya, menghitung perjumlahan atau perkalian dari dalam kepala dan sebagainya (Kasturey, 2020, hlm.17).

Dalam ringkasannya, perkembangan pemikiran anak di usia 7-11 tahun sudah mengenal dan mengingat hal-hal atau kosakata lainnya serta mulai mampu menyelesaikan perpecahan masalah-masalah yang sedikit rumit

2.7.2 Perkembangan membaca

Menurut Ghazali melalui buku “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional”, anak-anak berusia 7 tahun masuk ke dalam kelompok pembaca dini, kemudian untuk yang berusia

8-9 tahun masuk dalam jenjang membaca awal dan kemudian 10-12 tahun masuk dalam tahap jenjang membaca lancar, namun dari tabel tersebut, kedua kelompok menunjukkan bahwa anak-anak di usia 7-11 tahun sudah mampu menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan memahami alur tulisan.

2.7.2.1 Jenjang membaca awal

Jenjang antara usia 8-9 tahun atau kelas 2-3 SD, karakteristik dari kelompok ini ialah mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, serta mengenal wilayah terdekat. Isi pengetahuan untuk perjenjangan ini berupa literasi dasar, seperti membaca, menyimak, berbicara, dan menggambar, serta untuk keterampilannya berupa menulis dan menghitung. Untuk penyajian pada pembaca awal biasanya dalam bentuk buku ber-gambar atau buku cerita ber-gambar tanpa bab dan buku aktivitas sederhana, kemudian terdiri dari 2-3 suku kata per kata & 2-5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitif dan belum menggunakan aturan ejaan, lalu menggunakan ilustrasi gambar. Mengenai desain & Grafiknya memiliki ketentuan dengan ukuran buku bebas, 16-32 halaman, proposi gambar sekitar 70%, warna lembut atau hitam putih, dan jenis font *san serif* minimal 18 pt. Pada ringkasannya, anak berusia 7-8 tahun sudah mampu membaca dan memahami alur pesan dengan baik dengan penggunaan ilustrasi

2.7.2.2 Jenjang membaca lancar

Kelompok membaca antara usia 10-12 tahun atau setara dengan kelas 4-6 SD. Karakteristik umumnya yaitu memiliki kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, serta belajar secara mandiri. Perjenjangan membaca lancar ini berisikan pengetahuan seperti dasar agama, kebangsaan, ilmu pengetahuan empiris & konseptual dasar, dan untuk keterampilannya berupa literasi dasar, beribadah, menggambar, menyanyi, permainan, olahraga, dan presentasi sederhana. Penyajian pada pembaca lancar berbentuk buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, biografi /

autobiografi sederhana, novel anak, buku referensi, dan komik, memiliki ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional dengan berjumlah 32-96 halaman, dan menggunakan variasi jenis sanserif dan serif dengan minimal 12 pt. Pada ringkasannya, anak berusia 10-12 tahun sudah mampu menguasai pengetahuan dasar dan belajar diri sendiri.

2.7 Kelomang

Kelomang merupakan jenis hewan bercangkang yang sering ditemukan di area pantai. Dalam memelihara hewan kelomang, kita harus mengetahui terlebih dahulu terkait hewan kelomang baik dari karakteristik, habitat, tempat kandang dan kebutuhan lainnya.

2.7.1 Karakteristik kelomang

Menurut Pranomo, karakteristik tubuh pada kelomang memiliki 5 sepasang kaki, terdiri dari kaki pertama yang disebut dengan sepit yang berfungsi sebagai pertahanan diri serta mencabik sesuatu, kemudian pada kaki kedua dan ketiga disebut sebagai kaki penggerak yang digunakan untuk berjalan atau berpindah tempat. Selanjutnya pada kaki ke empat dan kelima hanya terlihat ketika kelomang sedang mengeluarkan tubuh dari cangkangnya, kaki ke empat dan lima cenderung lebih kecil dibanding dengan kaki lainnya, fungsi pada kaki tersebut digunakan untuk mempertahankan tubuh kelomang dari dalam cangkang dan membalikkan cangkang ke posisi semula. Pada bagian tubuh perut kelomang tersembunyi di dalam cangkang, kelomang memiliki abdomen yang lunak dan mudah terluka, dan biasanya bergelung menyerupai bentuk cangkang siput (2006, hlm.5-8).

2.7.2 Habitat kelomang

Berdasarkan dari habitatnya menurut Hardianto (2015, hlm.1), kelomang dipisahkan menjadi 2 jenis yaitu kelomang darat & kelomang laut. Kelomang darat merupakan jenis kelomang yang sering ditemui karena

kelomang darat menghabiskan seluruh hidupnya di daratan, kemudian untuk jenis kelomang laut sering berada di dalam kelautan karena mampu bertahan dengan air asin, akan tetapi pada sebagian populasi kelomang merupakan spesies kelomang laut

2.7.3 Memelihara kelomang

Memelihara kelomang memang pada dasarnya tidak membutuhkan biaya yang banyak dari segi dekorasi & makanannya, namun tetap perlu memperhatikan kebutuhan secara detail ketika merawat kelomang karena ketika melewati hal-hal kecil saja bisa berdampak pada kehidupan & kesehatan kelomang. Berikut ini merupakan cara memelihara kelomang dengan baik seperti yang dijelaskan oleh Pranomo dalam buku “Petunjuk praktis memelihara Kelomang” (2006, hlm. 21):

2.7.3.1 Kebutuhan dasar

Untuk pemeliharaan pada kelomang secara dasarnya yaitu berilah kelomang makanan secukupnya, kemudian singkirkan sisa makanannya agar tidak membusuk. Sediakan 2 tempat wadah air untuk air asin dan air tawar yang dapat dijangkau oleh kelomang, serta hindari tempat air yang terlalu dalam karena bisa menyebabkan kelomang yang kecil tenggelam. Mengenai temperatur pada kelomang, batasi temperatur di bawah 15° C sampai dengan di atas 40°C. Kelomang tidak membutuhkan pemanas atau pendingin, namun pastikan kelomang tidak diletakkan di bawah sinar matahari lebih dari 15 menit, juga hindari meletakkan terrarium di dekat radiator atau AC.

2.7.3.2 Terrarium

Kelomang menyukai tempat yang lembab, oleh karena itu untuk menjaga kelembapan di terrarium, harus rajin menyemprotkan air tawar dengan menggunakan spray setiap sore dan malam hari sebagai pengganti hujan. Pada bagian dasar terrarium, ada baiknya untuk menaruh kepingan koral, batu karang atau cangkang siput terlebih dahulu sebagai lapisan pertamanya agar dapat memberikan

suplai kalsium yang cukup bagi kelomang, setelah menaruh karang & koral, selanjutnya taruhkan juga pasir laut supaya tetap terjaga dengan habitat aslinya, tidak dianjurkan dengan kerikil kurang sesuai bagi kelomang yang ingin melakukan *molting*. Untuk dekorasi pada terrarium dapat dihiaskan sedemikian rupa, namun hal yang menjadi dasar dalam media-media di dalam terrarium yaitu sediakan tempat yang kelomang dapat bersembunyi ataupun dapat dipanjat seperti batang kayu, koral atau karang batu, bisa juga menambahkan tanaman hidup akan tetapi perlu diperhatikan karena beberapa kelomang bisa memanjat kelomang atau mencabiknya, serta memastikan bahwa jarak antara media yang disediakan dengan tinggi terrarium agar kelomang tidak memanjat keluar dari kandang.

2.7.4 Makanan & minuman

Kelomang merupakan hewan *omnivora*, yang berarti mereka dapat memakan apa saja, bisa memakan buah-buahan, ganggang laut, sayuran, ikan, udang dan sebagainya. Makanan kelomang perlu diletakkan di tempat wadah atau piring untuk tetap terjaga kebersihan terrariumnya. Ketika ingin memberi makan kepada kelomang, terdapat hal-hal yang perlu diingatkan yaitu:

- a. Hindari pemberian makanan secara berlebihan dan segera membersihkan sisa makanan agar tidak terjadi pembusukan.
- b. Bersihkan atau mengecek tempat-tempat kelomang secara keseluruhan, karena kelomang seringkali mengambil makanan yang disediakan dari piring dan menyeret di tempat tersembunyi untuk makan.
- c. Jika ingin memberikan daging atau ikan, sediakan tempat terpisah khusus untuk makanan tersebut dan gampang dicuci untuk menjaga kebersihan tempat terrariumnya.

Selanjutnya untuk memberikan minuman pada kelomang, sebaiknya disediakan 2 wadah untuk air: satu untuk air tawar dan satunya lagi untuk air asin, namun jangan menggunakan garam dapur untuk kelomang, berikan 2-3 butir garam di wadah airnya. Air garam yang disediakan ini berfungsi untuk menjaga kestabilan ion tubuh pada kelomang.

2.8 Penelitian yang Relevan

Dalam perancangan ini, penulis melakukan relevansi terhadap penelitian-penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penulis mengumpulkan beberapa penelitian yang berkaitan atau berdekatan dengan perancangan tentang buku edukasi atau buku ilustrasi, kemudian akan dianalisis oleh penulis. Hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai bentuk kebaruan yang akan dipakai untuk perancangan saat ini.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Interaktif Bertema Edukasi Covid-19 untuk Anak Usia 7-9 Tahun	- Oktaviana Dewi - Tri Hadi Wahyudi - Iwan Zahar	Perancangan buku interaktif edukasi covid-19 ini dapat membantu memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai covid-19 karena masih banyak anak kurang memiliki pemahaman Mengenai protokol Kesehatan terhadap covid-19	a. Media: Media utama yaitu buku interaktif cetak yang menjelaskan tentang virus corona, gejala terkena virus corona dan cara pencegahannya, dengan media pendukung berupa Instagram post, Roll Banner, & merchandise. b. Konsep: menggunakan 3 metode interaktif di setiap halamannya, yaitu pop up, peek a boo dan participation agar mengembangkan stimulasi anak. Selanjutnya menggunakan gaya ilustrasi berupa kartun yang menampilkan ciri khas mata besar dan pipi merah, font yang ekspresif, serta warna-warna yang cerah. c. Metode penelitian:

				penelitian ini mengumpulkan data melalui metode kualitatif, yaitu melakukan wawancara dan studi literatur, kemudian menyebarkan kuesioner online kepada anak 7-9 tahun sebagai metode kuantitatif.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Jajanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun	- Shellika Firdhiana - Meirina Lani Anggapuspa	Perancangan buku edukasi tentang jajanan khas kota probolinggo mampu menarik perhatian para pembaca melalui tampilan ilustrasi dan juga dapat mengenal lebih dalam lagi mengenai jajanan di kota probolinggo.	a. Media: hasil media yaitu buku ilustrasi yang berisikan pengenalan makanan-makanan jajanan khas kota Surabaya, Lokasi map, penjelasan makanan khas Surabaya serta bahan pembuatannya. Media pendukung fokus pada merchandise, seperti kaos, tas serut dan notes. b. Konsep: Perancangan buku dibuat dengan kesan yang fun seperti tokoh karakter yang mengajak pembaca mengelilingi kota Surabaya. Pada ilustrasinya menampilkan gaya yang unik dan lucu agar menarik perhatian pembaca, warna yang digunakan yaitu warna oranye dan ungu, yang memberikan kesan ceria dan lebih berwarna. b. Metode penelitian: penelitian ini mengumpulkan data secara kualitatif, yakni menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur.

3.	Perancangan buku komik pengenalan Gerakan sekolah menyenangkan dan metode mengajarnya sebagai inovasi pembelajaran sekolah dasar	Reinaldy agung krishna	Hasil dari perancangan dalam pengenalan “Gerakan Sekolah Menyenangkan” iselain berhasil menarik perhatian para pembaca di Kawasan sekolah, namun juga mendapatkan respon positif dari media sosial dan berbagai pihak luar. Perancangan ini juga sudah mampu menggambarkan keseluruhan mengenai “Gerakan Sekolah Menyenangkan” dan penerapan nilai-nilai sekolah hingga menjadikan sebagai media promosi.	a. Media: Hasil media perancangan yaitu buku cerita mengenai Gerakan sekolah menyenangkan yang dibuat dalam bentuk komik. b. Konsep: Buku ini dibuat dengan menggambarkan latar belakang suasana menyenangkan di sekolah, menampilkan beberapa karakter seperti siswa & guru yang mendukung penyampaian informasi tentang “Gerakan Sekolah Menyenangkan” dalam bentuk cerita. Alur cerita dari buku ini Sebagian menggunakan alur maju dengan sedikit menambahkan alur mundur. gaya ilustrasinya berupa gaya kartun dan warna yang ditampilkan lebih dominan pastel \ halus. c. Metode penelitian: penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa wawancara dan kuesioner pada guru & wali murid sekolah dasar sebagai metode kuantitatif.
----	--	------------------------	---	---

Berdasarkan dari 3 penelitian diatas, hasil kebaruan dari penulis dilihat pada konsep perancangan buku untuk anak-anak yang dibuat dengan kesan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak untuk dibaca. Penulis mengambil beberapa kebaruan dari penelitian diatas, diantaranya mengikuti gaya ilustrasi kartun serta penggunaan warna-warna yang cerah karena dari peneliti sebelumnya menilai bahwa gaya kartun dan warna-warna yang cerah dapat menarik perhatian anak-anak. Kemudian penulis juga melihat sisi penyampaiannya yang menunjukan sifat mengajak kepada pembaca, misal dari ajakan oleh karakter di buku tersebut. Kemudian pada metode pengumpulan data yang dilakukan fokus mendalami pada satu wilayah atau tempat tertentu.