

BAB II

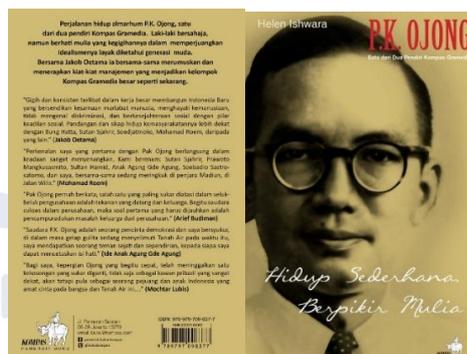
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku merupakan sekumpulan kertas yang di satukan dan berisikan sebuah informasi dalam bentuk tulisan dan gambar (Hanifa, 2021, h. 968). Buku adalah sebuah media belajar yang sering digunakan, buku juga adalah media komunikasi dalam belajar yang sering digunakan oleh orang tua dan guru dalam mengajarkan anak (Setiawan, 2016, h. 28). Sehingga bisa disimpulkan bahwa buku merupakan sebuah media dalam belajar atau sebagai media yang mengkomunikasikan informasi yang disampaikan dalam bentuk kertas dan gambar.

2.1.1 Tujuan Buku

Buku adalah media yang bisa menjadi sumber wawasan, karena pada umumnya buku selalu berisikan informasi. Buku sudah memiliki peran yang penting serta efektif dalam belajar dari jaman dulu, buku menjadi sarana dalam ilmu pengetahuan juga pendidikan.



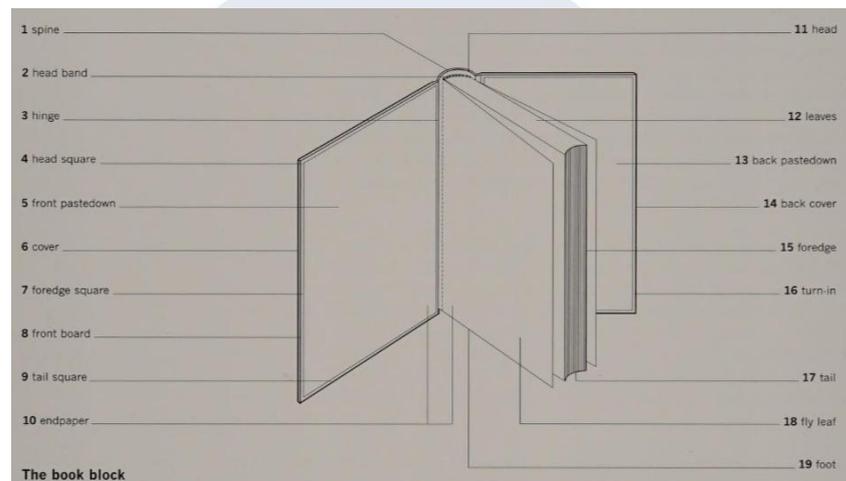
Gambar 2. 1 Buku Hidup Sederhana Berpikir Mulia

Sumber: <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/hidup-sederhana-berpikir-mulia>

Dalam kehidupan akademis, buku sangat bermanfaat sebagai usaha mahasiswa dalam menggali informasi dan mempunyai landasan yang kuat. Selain dari itu buku juga menjadi sarana dalam berkomunikasi, dengan memanfaatkan buku, pembaca mampu memiliki pondasi yang kuat dalam berfikir (Prajawinanti, 2020, h.27-30).

2.1.2 Komponen buku

Menurut Haslam (2006) buku terbagi kedalam tiga komponen yaitu ada *the book block*, *the page* dan *the grid*, yang masing-masing dari komponen memiliki fungsinya. Setiap komponen pada buku adalah bagian penting yang masing-masing memiliki kegunaan. Setiap komponen buku tersusun dengan teratur dan menjadi kesatuan buku sehingga memudahkan bagi pemabacanya.



Gambar 2. 2 *The Block Book*

Sumber: <https://archive.org/details/bookdesign0000hasl/page/20/mode/2up?view=theater>

Di setiap komponen buku terpecah lagi kedalam beberapa elemen seperti *cover*, *spine*, *head band* dan masih banyak lagi. Keberadaan setiap elemen ini akan bermanfaat untuk membuat buku terlihat rapi dan memudahkan pembaca. Sehingga disimpulkan bahwa komponen buku meningkatkan nilai fungsi dari buku itu sendiri sebagai media membaca. Berikut merupakan bagian komponen buku dan pembagian setiap elemen.

2.1.1.1 *The Block Book*

Menurut Haslam *The Book Block* merupakan komponen dari keseluruhan buku secara umum (Haslam, 2006, h.20). *The block book* keseluruhan buku yang memiliki *cover*, isi dan di jilid. Sehingga disimpulkan bahwa ini ada keseluruhan halaman buku dari awal hingga akhir termasuk *cover* yang terjilid menjadi kesatuan buku.

A. Spine

Spine merupakan bagian depan buku yang berfungsi untuk melindungi punggung buku (Haslam, 2006, h.20). Spine juga menjadi penghubung antara *cover* depan dan *cover* belakang pada buku. Sehingga *spine* merupakan sebuah bagian yang terletak pada punggung buku dan berfungsi untuk melindungi buku tersebut.

B. Head Band

Head band merupakan sebuah pita yang berwarna dan berfungsi untuk memperkuat penjilidan, selain itu *head band* juga berfungsi untuk meningkatkan kerapihan dan nilai estetika pada buku (Haslam, 2006, h.20). *Headband* juga merupakan bagian buku yang melindungi penjilidan pada sebuah buku dan posisinya dekat dengan *spine*. Sehingga bisa disimpulkan bahwa *spine* merupakan sebuah bagian buku yang melindungi penjilidan buku.

C. Hinge

Hinge merupakan bagian buku yang terlipat antara sisi buku diantara *pastedown* (Haslam, 2006, h.20). *Hinge* juga berada diantara antara cover dan isi buku, *hinge* mempengaruhi kemudahan dalam kelebaran buku yang dibaca, sehingga apabila *hinge* pada buku semakin fleksible maka keterbukaan halaman semakin mudah (Haslam, 2006, h.20). Sehingga disimpulkan bahwa *hinge* merupakan sebuah bagian buku yang terletak diantara pasterdown fungsinya mempengaruhi kemudahan terbukanya sebuah buku.

D. Head Square

Head square merupakan bagian kecil yang lebih dari cover buku untuk melindungi isi buku (Haslam, 2006, h.20). Bagian ini di buat lebih besar dibandingkan isi buku untuk melindungi lembaran buku. Sehingga bisa disimpulkan bahwa *head square* merupakan bagian yang tercipta karena bagian *cover* yang melebihi bagian isi buku dan fungsinya juga untuk melindungi tepi atas buku (Haslam, 2006, h.20).

E. Front Pastedown

Merupakan kertas bagian yang melipat kedalam, dan berfungsi untuk meningkatkan kerapihan pada tambilan buku (Haslam, 2006, h.20). *Front pastedown* terletak diantara blok halaman dan *cover*, dan fungsinya selain meningkatkan kerapian, judul untuk memperkuat antara *cover* dengan halaman (Haslam, 2006, h.20). Sehingga bisa disimpulkan *front pastedown* merupakan bagian yang terletak diantara *cover* dengan halaman buku yang berfungsi untuk meningkatkan kerapihan dan kerekatan anantara halaman dengan *cover* buku.

F. Cover

Merupakan bagian buku yang lebih tebal atau bisa disebut papan yang melindungi keseluruhan buku (Haslam, 2006, h.20). *Cover* secara umum juga berfungsi untuk menjaga setiap halaman tetap rapi dan tidak berantakan, karena fungsi melindungi, maka cover terletak pada bagian terluar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa cover merupakan bagian buku terluar dan fungsinya untuk melindungi buku tersebut (Haslam, 2006, h.20).

G. Foradge Square

Bagian ini mirip seperti head square, merupakan bagian yang lebih lebar pada namun foradge square berada pada bagian depan buku, dan untuk melingdungi halaman buku yang posisi pada sisi samping

halaman buku (Haslam, 2006, h.20). Sehingga disimpulkan bahwa foradge square merupakan bagian yang lebih sedikit keluar pada tepi samping buku atau sisi halaman buku.

H. Front Board

Merupakan papan cover yang berada pada depan buku (Haslam, 2006, h.20). Memberikan struktur kokoh, karena memiliki bahan yang lebih tebal seperti papan. *Front board* pada buku biasanya ditempelkan front pastedown, sehingga seluruh komponen seperti bagian *cover* atau papan secara keseluruhan yang melindungi sebuah buku disebut *front board*, sehingga bisa disimpulkan bahwa *front board* bagian keseluruhan yang melindungi buku.

I. Tail Square

Merupakan bagian memiliki ukuran lebih besar dibandingkan ukuran lembaran buku dan berada pada akhir atau belakang buku, fungsinya untuk melindungi bagian isi buku bagian belakang (Haslam, 2006, h.20). *Tail square* seperti *head square* namun posisinya dibawah, sehingga bisa disimpulkan bahwa *tail square* merupakan bagian *cover* yang lebih dari halaman buku sisi bagian bawah atau melebihi tepi halaman bagian bawah.

J. End Paper

Merupakan bagian lembaran pada buku yang melindungi buku, selain itu digunakan untuk menutupi isi buku, bagian ini berfungsi mendukung *hinge*, dan berada diantara *cover* dan isi buku (Haslam, 2006, h.20), selain itu end paper juga berfungsi untuk meningkatkan kerapian dari tampilan buku dari bagian luar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa end paper adalah bagian yang melindungi *hinge* dan lokasi dekat cover serta meningkatkan kerapian tampilan dari sebuah buku.

K. Head

Head berada pada atas buku dan posisinya berdekatan dengan spine, bisa dikatakan head merupakan bagian secara keseluruhan dari bagian atas buku (Haslam, 2006, h.20). Sehingga *head* merupakan kumpulan komponen buku seperti *head square* atau *spine*.

L. Leaves

Leaves merupakan lembaran pada buku, *leaves* ditutupi oleh banyak komponen, mulai dari *cover* sampai *fly leaf*, ini karena *leaves* merupakan bagian yang berisi informasi buku. (Haslam, 2006, h.20). Sehingga bisa disimpulkan bahwa *leaves* merupakan bagian lembaran isi buku yang berisikan konten dari buku tersebut.

M. Back Pastedown

Bagian ini merupakan kertas yang melipat kedalam pada bagian belakang buku. Back pastedown berfungsi agar buku terlihat rapih dan estetis. Kurang lebih sama dengan front pastedown (Haslam, 2006, h.20). Sehingga bisa disimpulkan bahwa back pastedown adalah bagian kertas yang berada pada bagian belakang buku serta berfungsi untuk meningkatkan nilai estetis atau kerapihan dari sebuah buku.

N. Back Cover

Back cover memiliki fungsi yang sama dengan cover dan memiliki struktur yang kokoh dan lebih tebal dibanding isi buku, namun posisinya berada pada belakang buku (Haslam, 2006, h.20). Sehingga bisa disimpulkan bahwa back cover merupakan bagian cover yang berada di belakang yang berfungsi untuk melindungi isi buku dari bagian belakang buku tersebut.

O. Foradge

Foradge merupakan bagian pinggiran lembar leaves yang tidak ikut dijilid, bagian ini membantu pembaca untuk membuka lembar yang diinginkan (Haslam, 2006, h.20). Dengan adanya *foradge* memudahkan audience untuk membuka leaves pada sebuah buku.

P. Turn-in

Merupakan bagian kertas atau pinggiran *cover* yang dilipat dari luar buku ke dalam buku, dan bertujuan agar cover terlihat lebih rapi (Haslam, 2006, h.20). Sehingga bisa dikatakan turn in adalah lipatan kertas dari cover yang terlipat bagian dalam, selain untuk mengikat ke bagian dalam juga agar terlihat rapi secara tampilan.

Q. Tail

Merupakan bagian buku yang berada paling bawah buku ketika posisi berdiri (Haslam, 2006, h.20). terbalik dengan *head*, *tail* adalah komponen yang berada pada bagian bawah buku, contohnya seperti *tail square* dan berdekatan dengan *spine* juga. Sehingga bisa disimpulkan bahwa tail adalah bagian keseluruhan komponen buku pada bagian bawah sebuah buku.

R. Fly Leaf

Merupakan bagian lembaran buku yang berada pada bagain setelah *front cover* dan *back cover* berfungsi untuk menutupi isi buku, sehingga bisa terlihat rapi (Haslam, 2006, h.20).

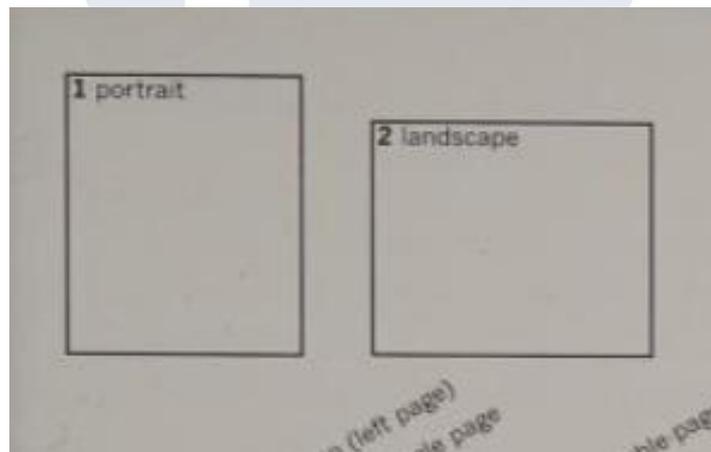
S. Foot

Foot Merupakan bagian paling bawah dari halaman. Bagian ini biasanya menginformasikan halaman atau judul, foot umum (Haslam, 2006, h.20).

Sehingga disimpulkan bahwa The Block book secara penjelasan setiap komponen adalah bahwa bagian ini merupakan komponen pelindung buku. Namun adapun isi seperti “leaves” pada buku yang merupakan bagian yang ada didalam atau terlindungi cover. Sehingga bisa disimpulkan bahwa the block book merupakan kumpulan komponen keseluruhan sebuah buku yang tersusun sesuai tujuannya.

2.1.1.2 *The Page*

Menurut (Haslam, 2006, h.21) *the page* merupakan bagian dari komponen yang berada pada buku, *the page* juga tercantum berbagai macam format dalam sebuah page atau halaman, *the page* terdiri dari sebelas komponen dengan fungsi agar buku terlihat menarik dan mudah untuk digunakan oleh pembaca (h.21).



Gambar 2. 3 *The Page*

Sumber: <https://archive.org/details/bookdesign000hasl/page/20/mode/2up?view=theater>

A. *Potrait*

Merupakan format pada halaman buku dimana ukuran tinggi pada buku lebih besar dibanding ukuran lebar buku, (Haslam, 2006, h.21). Portrait kebanyakan digunakan untuk bacaan yang panjang seperti buku pelajaran atau biografi, dengan halaman portrait memudahkan audiens untuk membaca.

B. Landscape

Merupakan format halaman buku yang berbalik dengan *portrait*, Landscape secara visual yaitu halaman yang ukuran lebar buku lebih besar dibandingkan jumlah ukuran tinggi pada buku (Haslam, 2006, h.21). Sehingga disimpulkan bahwa landscape merupakan kebalikan dari format halaman portrait yaitu dengan lebar yang lebih besar.

C. Page Height & Weight

Merupakan ukuran tinggi atau lebarnya halaman buku, ini mempengaruhi ukuran *the block book* keseluruhan (Haslam, 2006, h.20). sehingga apabila *weight* nya lebih besar akan menjadi *landscape* dan sebaliknya apabila *height* nya lebih besar akan menjadi *portrait*.

D. Verso

Verso merupakan bagian halaman buku yang berada posisi kiri dan berisi informasi halaman buku, atau merujuk kepada halaman yang dibuka pembaca (Haslam, 2006, h.21).

E. Single Page

Merupakan selebaran kertas pada buku yang berada sebelah sisi kiri (Haslam, 2006, h.21). Single page juga diartikan sebagai format dengan satu halaman pada sebuah buku.

F. Double Page Spread

Merupakan format desain halaman yang saling berhadapan, dimana halaman sisi kiri dan sisi kanan menyatu dan tersabung dalam satu desain (Haslam, 2006, h.21).

G. Recto

Hampir sama dengan verso, namun recto merupakan bagian halaman buku yang berada di posisi kanan *hand page* dan berinformasi halaman buku (Haslam, 2006, h.21).

H. Gutter

Merupakan batas ukuran antar halaman. Seperti fungsinya gutter berada di antara halaman sisi kiri dan kanan, sehingga halaman pada buku mudah terbaca (Haslam, 2006, h.20).

2.1.3 Jenis buku

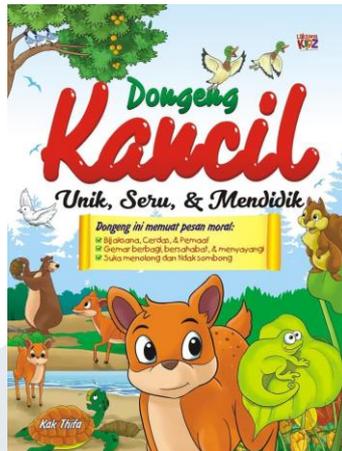
Menurut (Hanifa, 2021, h.968) buku terbagi keadalam dua jenis yaitu fiksi dan non fiksi. Kedua nya memiliki karakteristik yang berbeda, berikut penjelasan dari kedua jenis buku ;

2.1.2.1 Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan sebuah kategori buku yang isinya berdsarkan imajinasi atau karangan si penulis buku. Karena buku ini berupa karangan yang dibuat penulis sehingga sifatnya imajinatif, contohnya seperti novel, dongeng dan komik. Berdsarkan pengertiannya tujuan dari buku fiksi ini adalah memberikan sebuah imajinasi kepada pembacanya dengan cerita yang menarik (Hanifa, 2021, h.968) .

A. Buku Dongeng

Dongeng merupakan contoh dari kategori buku fiksi dimana sebuah cerita pada buku tidak benar terjadi. Dongeng bertujuan untuk menghibur dan sekaligus memberikan nilai-nilai moral tertentu kepada pembaca terutama anak-anak sebagai penggemar (Habsari, 2017, h.23).



Gambar 2. 4 Buku Dongeng
Sumber: <https://irpia.or.id/produk/buku-dongeng/>

2.1.2.1 Buku Non Fiksi

Menurut Hanifa (2021) buku non fiksi merupakan buku yang berisikan sebuah informasi atau fakta, karena sifatnya bukan sebuah karangan, melainkan sebuah informasi yang benar terjadi (h.968). Buku ini biasanya berdasarkan observasi sehingga hasilnya di pertanggung jawabkan, contohnya seperti biografi, buku pelajaran.

A. Buku Biografi

Buku biografi merupakan sebuah buku yang berisikan cerita tentang Riwayat hidup seseorang atau cerita sejarah seseorang. Biasanya fokus pada nilai-nilai pada karakter sosok yang diangkat (Jayanti, 2015, h.67).



Gambar 2. 5 Buku Biografi
Sumber: <https://www.gramedia.com/products/sukarno-biografi-lengkap-negarawan-sejati>

2.1.4 Layout buku

Berdasarkan buku Desain Layout merupakan sebuah istilah yang diartikan sebagai penempatan elemen desain sesuai prinsip desain. Layout selalu digunakan hampir keseluruhan produk desain, layout membantu adanya keseimbangan pada desain. Dengan layout yang sesuai desain, layout membantu adanya keseimbangan pada desain. Dengan layout yang sesuai audience akan lebih mudah memahami (Anggarini, 2021), h.1-3). Menurut Matulka (2008) pada buku berjudul *picture book* dalam Rarasati, terdapat beberapa jenis layout pada buku ilustrasi (Rarasati, 2024, h.87).

2.1.3.1 Double-Page Spread

Berdasarkan *the page* pada buku menurut *double page spread* merupakan sebuah bagian halaman dimana terjadi pertemuan dua yang saling berhadapan dan saling menyatu antara halaman sebelah kiri dan kanannya (Taufik, 2022, h.598).

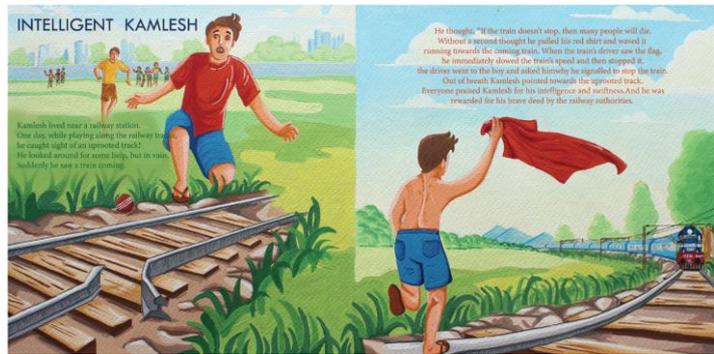


Gambar 2. 6 Buku *Double Spread Page*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/25465429/Rhymes-for-Babies/modules/167578419>

2.1.3.2 Single-Page Illustration

Sedangkan *single page illustration* merupakan sebuah halaman dimana dalam satu halaman hanya memberikan satu informasi atau gambar konten. Secara umum biasanya dipakai untuk *cover* depan belakang pada sebuah buku (Taufik, 2022, h.598).



Gambar 2. 7 Buku *Single Page Illustration*
 Sumber: <https://www.behance.net/saviagonsalves>

2.1.3.2 *Lepasan / Spot*

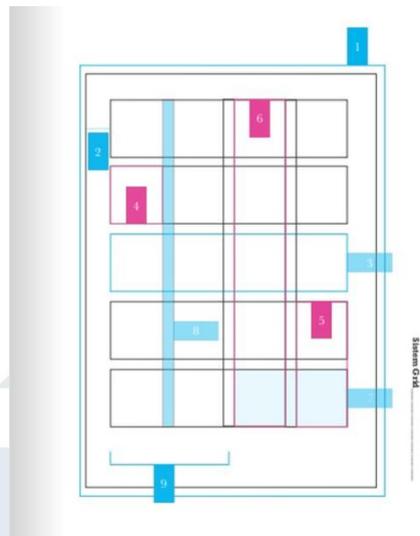
Biasanya digunakan untuk menunjukkan sebuah langkah atau aktivitas karena tidak dibatasi oleh frame namun ukuran ilustrasinya lebih kecil, biasanya ilustrasinya tidak memiliki latar belakang atau punya frame sendiri dalam lembaran (Ghozali, 2020, h.19).



Gambar 2. 8 *Page Shot*
 Sumber: <https://brookevitale.com/blog/childrens-book-illustration-style>

2.1.5 Grid Buku

Grid merupakan sebuah garis yang membantu desainer untuk menentukan posisi sebuah elemen pada desain. Menurut Anggraini dan Nathalia dalam buku *Desain Layout* (Anggarini, 2021, h.41-42), mengatakan bahwa grid terbagi kedalam sembilan bagian anatomi :



Gambar 2. 9 Anatomi Grid

Sumber: <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/54/>

2.1.4.1 Anatomi Grid

Dalam sebuah grid terdapat juga elemen-elemen didalamnya atau tersusun dalam anatomi grid, seperti format, margins, flowlines, module, spatial zone, column, rows, gutter, dan markers. Setiap bagian dari anatomi ini memiliki fungsinya berkaitan tentang penempatan posisi setiap elemen dalam desain.

A. Format

Format merupakan sebuah area pada desain yang dimana desain desain akan dikerjakan, format berfungsi untuk menentukan posisi elemen layout berada diletakan (h.41).

B. Margins

Margins merupakan ukuran batas antara isi konten format dengan bagian luar konten format, bertujuan agar posisi konten bisa terbaca dengan mudah oleh audience (h.41).

C. Flowlines

Merupakan bagian yang membagi konten ke beberapa bagian, flowlines umumnya berbentuk ruang kosong horizontal, fungsing untuk memberikan jarak antar konten format (h.41).

D. Module

Merupakan bagian kotak dari *grid* yang terpisah satu dengan yang lain, *module* berupa bagian yang berdiri sendiri dan terpisah-pisah (h.41).

E. Spatial Zones

Berbeda dengan *module*, zona spasial ini seperti module namun berdekatan satu kotak grid dengan kotak grid yang lain (h.41).

F. Column

Column merupakan kumpulan *module* yang tersusun secara vertikal, fungsi *column*, untuk membagi antar sisi konten agar terlihat rapi (h.41).

G. Rows

Rows merupakan kumpulan *module* yang tersusun namun dengan cara horizontal, fungsinya tidak begitu berbeda dengan *column*. Garis dalam *rows* membantu dalam merancang penempatan isi konten atau elemen desain lainnya (h.41).

H. Gutters

Gutters merupakan garis ruang yang membatasi antara *column*, posisinya juga dengan posisi binding, sehingga garis *gutters* menentukan peletakan konten atau elemen desain seperti teks atau gambar, agar tidak tertutup ketika penjilidan buku (h.41).

I. Marker

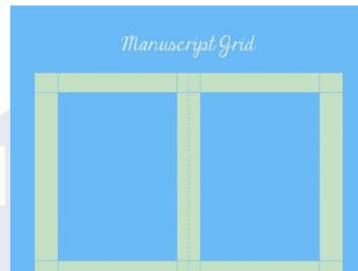
Marker merupakan bagian *grid* yang memberikan *area indicator* atau informasi yang konsisten untuk setiap halaman, contohnya informasi judul atau halaman buku (h.41).

2.1.4.2 Jenis Grid

Jenis *grid* memiliki karakteristiknya dan digunakan untuk sesuai kebutuhan desain, *grid* menentukan tampilan dari desain setiap halaman. Setiap jenis *grid* memiliki tujuan penggunaannya masing-masing. Berikut merupakan jenis *grid* menurut buku desain *layout* :

A. *Manuscript Grid*

Grid ini hanya menggunakan satu column, struktur grid ini sederhana yaitu satu column yang berdiri sendiri pada satu halaman penuh, berisi gambar atau teks.



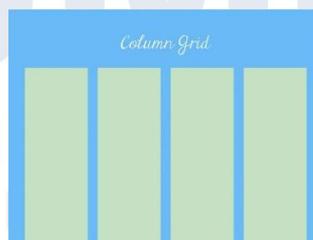
Gambar 2. 10 *Manuscript Grid*

Sumber: <https://attentioninsight.com/grid-layout-web-design/>

Penggunaan jenis grid ini harus memperhatikan ukuran margin atau gutters secara baik, karena apabila tidak memperhatikannya akan bersiko ketidakbacaan konten dalam buku ketika tercetak atau saat proses di binding (h.43).

B. *Column Grid*

Jenis grid ini berbentuk vertikal yang berguna menentukan posisi setiap elemen desain secara portrait, sehingga tercipta bentuk layout yang terstruktur.



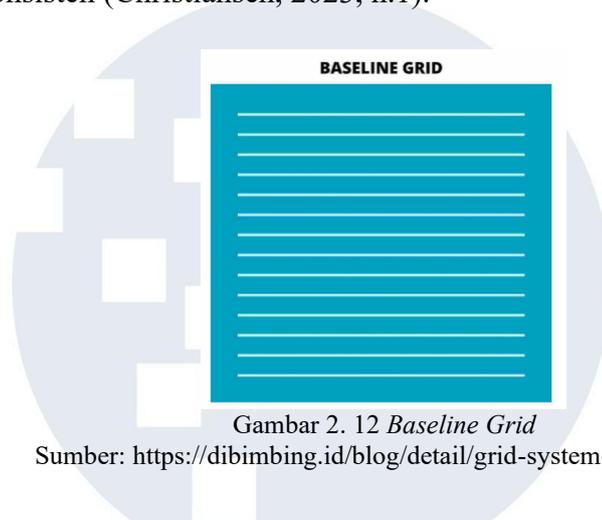
Gambar 2. 11 *Column Grid*

Sumber: <https://attentioninsight.com/grid-layout-web-design/>

Column Grid sering digunakan untuk pada layout yang mengintegrasikan gambar dan tulisan, menurut Anggarini peletakan dari *column* sebaiknya berjarak jika menggunakan *grid* ini agar pembaca nyaman ketika melihat (h.43).

C. Baseline Grid

Jenis *grid* ini berbentuk garis-garis *horizontal*, dengan bentuk *grid* seperti baris, maka *grid* ini biasanya bertujuan untuk mengatur peletakan teks atau tulisan pada sebuah format desain, sehingga *grid* ini bisa membantu dalam dalam penentuan tempat teks secara teratur dan konsisten (Christiansen, 2023, h.1).



Gambar 2. 12 *Baseline Grid*

Sumber: <https://dibimbing.id/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>

Baseline Grid Contoh dari *grid* ini bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari dalam majalah atau koran atau buku catatan bergaris. Sehingga bisa disimpulkan bahwa *baseline grid* merupakan *grid* yang membantu dalam peletakan teks dalam sebuah format desain secara teratur dan konsisten.

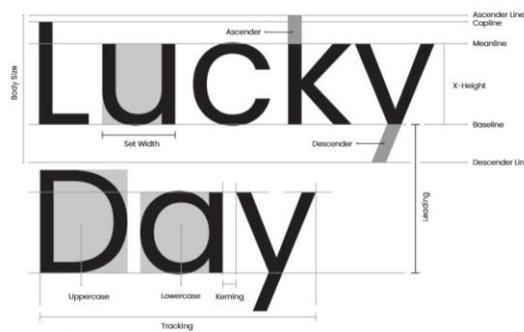
2.1.6 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu desain yang mempelajari terkait huruf, tipografi adalah elemen yang penting dan biasanya untuk menyampaikan sebuah informasi utama (Utomo, 2019, h.23).

2.1.6.1 Anatomi Tipografi

Tipografi adalah sistem yang mengorganisir sebuah huruf atau font. Menurut Agnes dalam bukunya mengatakan ada lima belas komponen anatomi dalam tipografi (Agnes, 2023 h.27) :

Anatomi Tipografi



Gambar 2. 13 Anatomi Huruf
Sumber: <https://press.pnj.ac.id/?p=15119>

A. *Baseline*

Baseline merupakan sebuah garis khayal yang membantu huruf mampu berdiri secara sejajar, posisi garis *baseline* ini berada pada bawah setiap font (h.27).

B. *Meanline*

Terbalik dengan *baseline*. *Meanline* posisinya terletak pada bagian atas setiap *font*, sehingga fungsi dari keduanya adalah sama-sama untuk membentuk huruf dalam posisi yang sejajar (h.27).

C. *Cap Height*

Cap height atau bisa disebut *capline*, merupakan sebuah garis khayal yang membantu sebuah *font* membatasi ukuran tingginya, sehingga *font* tersebut memiliki tinggi yang seimbang dengan tinggi *font* yang lain, *capline* biasanya digunakan untuk huruf besar ataupun huruf kecil yang tinggi. (h.28).

D. *Ascender*

Ascender merupakan bagian pada *body font* yang melewati garis khayal dari *meanline*, contohnya seperti huruf "k". (h.28).

E. *Descender*

Terbalik dengan *ascender*. *Descender* merupakan bagian dari

font yang menjorok kebawah melebihi garis khayal baseline, biasanya terlihat pada huruf “y,j,g” (h.28).

F. Ascender Line

Ascender line mirip dengan meanline. *Ascender line* merupakan garis khayal yang membatasi tinggi dari *ascender*, fungsinya agar setiap huruf yang memiliki *ascender* memiliki ukuran ketinggian yang sama (h.28).

G. Descender Line

Fungsinya kurang lebih sama dengan *ascender line*, namun posisi pada *descender* yang berada pada bawah, berfungsi untuk membatasi body font yang menjorok kebawah, tujuannya agar setiap font memiliki ukuran descender yang sama. (h.28).

H. X-Height

Ini merupakan bagian *body font* yang terletak antara *meanline* dan *baseline*. *X-height* juga bisa dikatakan sebagai tinggi dari sebuah huruf atau lowercase. Ukuran besar *x-height* menentukan keterbacaan sebuah teks secara keseluruhan (h.28).

I. Set-Width

Set width merupakan kelebaran pada masing-masing huruf. Setiap huruf memiliki ukuran set width yang berbeda-beda, misalnya kelebaran dari huruf M dengan N, sehingga kelebaran setiap huruf memiliki perbedaan dengan tujuannya masing-masing (h.28).

J. Body Size

Sesuai namanya *body size*, ini merupakan bagian keseluruhan dari setiap satu karakter huruf yang dihitung dari *ascender line* sampai *descender line* (h.28).

K. Leading

Leading merupakan bagian yang mempengaruhi keterbacaan

sebuah teks, karena kaitannya dengan jarak. *Leading* merupakan jarak antara *baseline* sebuah baris teks dengan *baseline* teks di atasnya (h.28).

L. Kerning

Kerning merupakan jarak setiap huruf, *kerning* juga mempengaruhi keterbacaan, selain itu juga pada keseimbangan sehingga sebuah baris teks terlihat estetik (h.28).

M. Tracking

Tracking adalah ukuran semua jarak setiap huruf pada kalimat teks secara keseluruhan. Tujuan *tracking* adalah untuk menciptakan kerapihan sebuah bacaan secara keseluruhan teks (h.28).

N. Uppercase

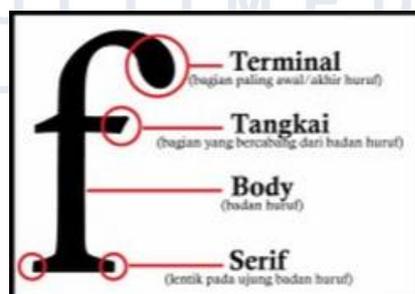
Merupakan bentuk huruf kapital. Uppercase sering digunakan untuk judul dari sebuah buku, uppercase bertujuan membuat teks terlihat berbeda secara ukuran dari sebuah halaman (h.28).

O. Lowercase

Lowercase merupakan kebalikannya dari *uppercase*, merupakan bentuk huruf kecil. Lowercase terkadang digunakan untuk sub judul atau paling umum digunakan sebagai isi konten dari sebuah halaman pada sebuah buku (h.28).

2.1.6.2 Anatomi Huruf

Menurut Utomo (2019), sebuah huruf memiliki anatomi, dijelaskan huruf terbagi kedalam empat komponen anatomi (h.21) :



Gambar 2. 14 Anatomi Huruf
Sumber: <https://press.pnj.ac.id/?p=889>

A. Terminal

Terminal merupakan bagian anatomi yang berada pada awal atau pada akhir sebuah huruf (h.21).

B. Tangkai

Seperti namanya tangkai, posisinya biasanya selalu ada pada body sebuah huruf, dan tangkai adalah bagian yang keluar dari *body* huruf, seperti pada huruf “f, t” (h.21).

C. Body

Bagian huruf yang paling dominan, ini merupakan badan dari sebuah huruf. (h.21).

D. Serif

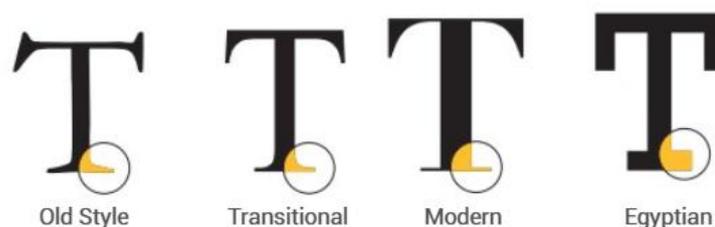
Pada huruf berbentuk serif, pada anatominya terdapat bagian yang melancip keluar dari *body* huruf. (h.21).

2.1.6.3 Klasifikasi Huruf

Secara sederhana huruf terbagi dalam beberapa klasifikasi seperti *serif* dan *sans serif*, keduanya memiliki tujuan dan kesan yang tercipta ketika digunakan dalam sebuah desain, berikut merupakan penjelasan dari klasifikasi huruf.

A. Serif

Seperti pada anatomi huruf sebelumnya. Serif merupakan klasifikasi huruf yang karakteristiknya memiliki bagian yang melancip dari body sebuah huruf.

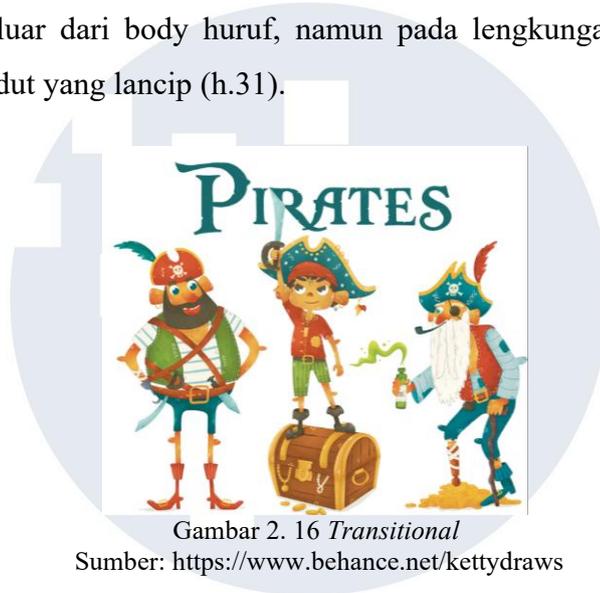


Gambar 2. 15 Klasifikasi Huruf
Sumber: <https://press.pnj.ac.id/?p=15119>

Serif terbagi ke dalam empat kelompok bentuk , salah satunya adalah gaya transisional atau disebut old style, berikut merupakan penjelasan dari salah satu gaya serif (Agnes, 2023, h.31).

1. *Transitional*

Hampir mirip dengan old style, memiliki lengkungan yang keluar dari body huruf, namun pada lengkungannya menciptakan sudut yang lancip (h.31).



Gambar 2. 16 *Transitional*

Sumber: <https://www.behance.net/kettydraws>

B. *Sans Serif*

Berbeda dengan *serif*, *sans serif* tidak memiliki kaki atau bagian yang menonjol keluar dari *body* huruf. *Sans serif* memberikan kesan yang *simple* dan *modern* (h.32).

1. *Geometric Sans Serif*

Sesuai dengan namanya, jenis *san serif* ini memiliki bentuk dasar dari *geometris*, seperti huruf “o” bentuknya seperti lingkaran, dan huruf ‘A’ bentuknya seperti lancip pada segitiga. (h.32).



Gambar 2. 17 *Geometric Sans Serif*
Sumber: <https://www.behance.net/jacquesandlise>

2.1.7 Teknik Cetak

Proses mencetak merupakan sebuah bagian dari perkembangan teknologi percetakan, dalam perkembangannya, teknik cetak banyak mengalami perubahan mengikuti teknologinya (Saharja, 2020, h. 3431).

2.1.7.1 *Digital Printing*

Menurut Dameria (2009) *digital printing* merupakan sebuah teknologi cetak, teknik cetka ini bisa mengolah berupa gambar, huruf dan warna melalui computer yang nanti dicetak menggunakan mesin cetak (Gobal, 2021, h.459). Teknik digital printing memiliki kelebihan di soal waktu nya yang cepat walau dalam jumlah banyak, namun dengan biaya yang rendah (h.460).

2.1.7.2 *Offset Printing*

Menurut (Imam, 2022, h.27) dalam buku nya mengatakan bahwa teknik *print offset* disebut juga cetak datar atau hasil nya datar, antara gambar dan non gambar yang dihasilkan datar atau sejajar. Menurut Wibowo (2013) dalam buku teknologi cetak *offset* mengatakan bahwa *offset* merupakan teknik cetak basah karena memiliki unsur air selain adanya tinta pada cetakan (h.27).

2.1.8 Teknik Binding

Binding atau penjilidan merupakan sebuah bagian yang dilakukan setelah *printing*, jilid dilakukan agar setiap konten pada buku bisa tertata rapi dan menjadi kesatuan (Yuniarti, 2023, h.29).

2.1.8.1 Case Binding

Teknik yang rumit, yaitu setelah halaman buku disusun perlu dijahit, setelah dijahit maka akan dilem pada bagian pinggir buku yang akan ditempel langsung pada spine buku.



Gambar 2. 18 *Case Binding*

Sumber: <https://wellenprint.com/jenis-jilid-buku/>

Adapun *cover* yang akan digunakan berupa papan atau punya struktur yang kokoh. Keunggulannya adalah sangat awet dan terlihat estetik, dan kelemahannya biaya nya mahal serta proses penjilidan butuh waktu.

2.2 Ilustrasi

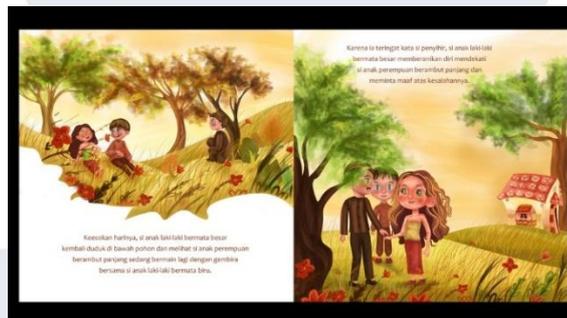
Ilustrasi merupakan citra yang diciptakan untuk menjelaskan sebuah informasi dengan cara representasi visual, singkatnya ilustrasi adalah dasar dari cara menyampaikan sebuah informasi dengan gambar (Witabora, 2012, h.660). Sedangkan menurut Maharsi ilustrasi lebih mengarah kepada hal estetik baik kata atau gambar yang enak untuk dilihat atau dinikmati (Maharsi, 2016, h.5).

Ilustrasi dalam buku memiliki tujuan baik untuk anak. Ilustrasi pada dasarnya merupakan elemen yang mendukung sebuah buku, ilustrasi memberikan

sebuah informasi yang lebih jelas karena disampaikan secara visual dan agar mudah dipahami pembaca. Ilustrasi pada buku memberikan daya tarik dalam membaca terutama untuk anak, buku ilustrasi harus dirancang untuk memiliki kesinambungan antara teks informasi dengan ilustrasi nya (Diana, 2021, h.113).

2.2.1 Tujuan Ilustrasi

Ilustrasi pada dasarnya adalah cara untuk menghias atau memperindah, ilustrasi juga bisa untuk memberikan alat bantu untuk menerangkan sebuah informasi maupun cerita . Menurut (Utomo, 2019, h.42) ilustrasi bertujuan untuk memberikan gambaran karakter pada cerita yang di sampaikan, memberikan visual sebuah langkah atau alur, memberikan tambahan informasi dari sebuah cerita dan bisa menjadi sarana hiburan sehingga pembaca tidak bosan ketika melihat isinya.



Gambar 2. 19 Buku Ilustrasi

Sumber: <https://fastwork.id/user/adcreator/illustration-92932661>

2.2.2 Teknik Ilustrasi

Secara media teknik membuat ilustrasi terbagi kedalam tiga media, yaitu media konvensional, yaitu membuat sebuah ilustrasi dengan cara konvensional menggunakan peralatan seperti kuas, pensil, krayon dan lain sebagainya, kemudian teknik digital, di perkembangan masa *modern* teknik digital semakin sering digunakan karena proses pembuatannya praktis menggunakan *tab drwaing, laptop*. Dan yang terakhir adalah media kombinasi digital dan konvensional (Utomo, 2019, h.42).

2.2.2.1 *Outline*

Outline merupakan teknik dalam ilustrasi yang berguna untuk memberikan penegasan atau membatsi antara objek ilustrasi, outline biasanta digunakan untuk proses setelah sketsa (h.42).



Gambar 2. 20 *Outline*

Sumber: https://www.behance.net/irene_neyman

Outline secara umum menggunakan warna garis hitam saja, adapun outline dijadikan sebuah gaya ilustrasi dengan hanya menggunakan garis hitam, menunjukkan kontras antara warna hitam pada garis dan putih.

2.2.2.2 *Drawing*

Drawing atau pada penjelasan artinya teknik arsir, teknik ini adalah penumpukan garis-gairs sehingga menimbulkan efek gelap dan terang, tujuan dari teknik ini adalah untuk meberikan dimensi atau volume pada objek ilustrasi (h.42).

2.2.2.3 *Dry Brush*

Teknik menggunakan tinta yang agak kering untuk menimbulkan kesan tekstur tidak merata ketika di gores. Biasanya teknik ini digunakan untuk memberikan efek terang atau gelap pada sisi sebuah objek ilustrasi (h.43).



Gambar 2. 21 *Dry Brush*

Sumber: <https://www.behance.net/thiagogoncalvesart>

2.2.2.4 *Aquarel*

Seperti namanya, ilustrasi ini menggunakan pencampuran air dalam ilustrasi untuk memberikan kesan warna pudar atau transparan, biasanya pada penggunaan *watercolor* (h.43).



Gambar 2. 22 *Aquarel*

Sumber: <https://www.behance.net/OlgaChe>

2.2.2.5 *Plakat*

Teknik ini umumnya menggunakan cat minyak atau cat poster dan teknik menggoresnya memakai kuas sehingga menghasilkan warna yang tebal, pekat dan menutup (h.43).



Gambar 2. 23 *Plakat*

Sumber: <https://www.behance.net/dddalina>

2.2.2.6 Duo Shade Board

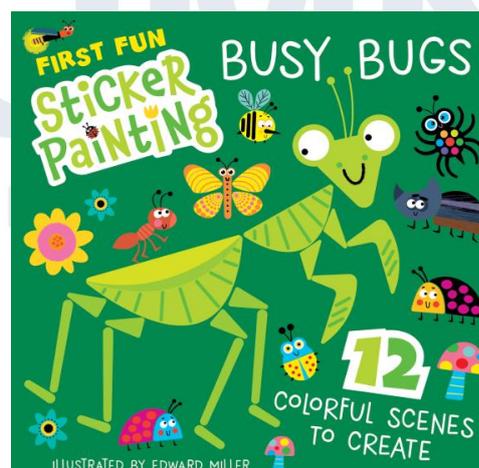
Teknik ini adalah jenis ilustrasi yang menonjolkan kepekatan warna dalam ilustrasi atau gelap terang pada ilustrasi seperti shading pada objek ilustrasi (h.43).



Gambar 2. 24 Duo Shade Board
Sumber: <https://www.behance.net/rosinaspivak>

2.2.2.7 Mechanical Style

Teknik ilustrasi ini menggunakan bentuk-bentuk geometris, teknik ini bisa disebut juga teknik *geometris / kubistis* (h.43). Bentuknya yang sederhana berupa geometris, secara umum digunakan untuk buku ilustrasi untuk anak kecil.



Gambar 2. 25 Mechanical Style
Sumber: <https://www.behance.net/edelementary>

2.2.2.8 Doodle

Teknik ini memiliki karakteristik seperti dibuat secara spontan atau coretan tangan (h.44). gaya doodle sering digunakan untuk bentuk-bentuk ilustrasi yang ekspresif ataupun penyampaian dengan banyak ilustrasi yang tersusun menjadi sebuah bentuk yang dikenali.



Gambar 2. 26 Doodle

Sumber: <https://www.behance.net/sandhyaprabhat>

2.2.2.9 Scrapper Board

Teknik ini juga memiliki tujuan menciptakan gelap terang. Scrapper Board membuat garis mengikuti arah volume dari sebuah objek ilustrasi tersebut.



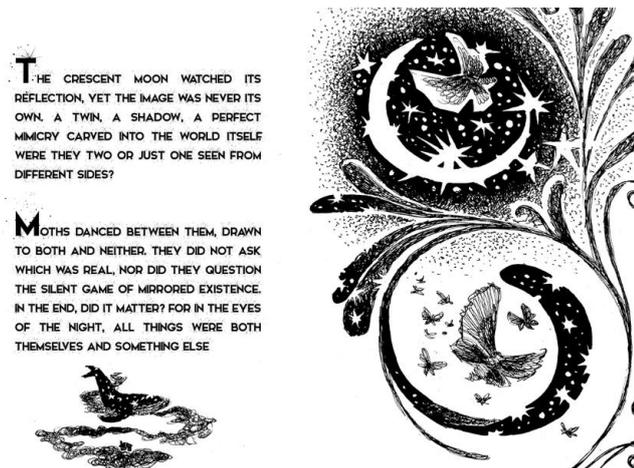
Gambar 2. 27 Scrapper Board

Sumber: <https://www.behance.net/illustasya>

Namun adapun garis yang dibuat tidak saling bertumpuk, apabila bagian gelap garis nya akan semakin rapat, dan apabila garis berjarak artinya untuk area yang lebih cerah (h.44).

2.2.2.10 Dots

Teknik ini unik karena menggunakan elemen titik atau dot untuk membentuk sebuah objek ilustrasi, teknik ini juga digunakan untuk membuat efek gelap dan terang pada sebuah objek ilustrasi (h.44).



Gambar 2. 28 Dots

Sumber: <https://www.behance.net/illustasya>

2.2.2.11 Shiloute & Blok

Teknik ini adalah penerapan warna pada ilustrasi dengan mengeblok area dengan warna tanpa gradasi atau transisi warna, sehingga memiliki kesan datar ketika diaplikasikan (h.44).



Gambar 2. 29 Shiloute & Blok

Sumber: <https://www.behance.net/cansevcakir>

2.2.2.12 *Fotografi*

Teknik ilustrasi ini membutuhkan alat berupa kamera untuk mendapatkan gambar, objek foto biasanya merupakan sebuah objek nyata atau peristiwa yang benar terjadi (h.44).



Gambar 2. 30 Fotografi

Sumber: <https://jeo.kompas.com/dua-sisi-pk-ojong-idealisme-dan-keras-tapi-loyal-dan-peduli>

2.2.3 *Gaya Ilustrasi*

Sebuah ilustrasi umumnya punya berbagai gaya yang memiliki karakteristik, keunikan dan nilai estetika nya tersendiri. (Agnes, 2023, h. 57).

2.2.3.1 *Children Book*

Gaya ini menggunakan pendekatan elemen visual yang bertujuan untuk memudahkan seorang anak memahami maksud dari pesan yang diberikan, biasanya menggunakan warna yang cerah (h.58).



Gambar 2. 31 Children Book

Sumber: <https://99designs.com/profiles/hadynoody/designs/853384>

2.2.4 Karakter Ilustrasi

Karakter pada suatu ilustrasi merupakan bagian yang penting, sehingga memerlukan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah karakter dalam ilustrasi (Ariella, 2022, h.7).

2.2.4.1 *Story*

Sebelum adanya bentuk karakter, yang diperlukan adalah latar belakang atau cerita dari karakter tersebut, sehingga seorang karakter memiliki dasar dalam segi visual dan sifat karakter itu nanti (h.7).

2.2.4.2 *Shape*

Shape atau bentuk dari karakter adalah tampilan visual yang menentukan menariknya atau tidak, karakter memberikan kesan pada *audience* secara tertentu (h.7).

2.2.4.3 Karakteristik

Karakteristik merupakan sebuah hal tambahan dari *shape*. Seperti namanya yaitu setiap karakter yang dibuat sebaiknya diberikan karakteristik, melalui warna baju, objek yang digunakan, bentuk wajah, warna rambut (h.7).



Gambar 2. 32 Karakteristik Sonic

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-5/gambar-karikatur-sonic.html>

2.2.5 Warna Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah teknik penyampaian sebuah informasi, selain untuk menyampaikan pesan, fungsi ilustrasi adalah sebagai penghias, maka haruslah menarik.(Sherin, 2012, h.10).

2.2.5.1 Warna

Warna merupakan sebuah elemen yang ditimbulkan karena perbedaan kualitas Cahaya dan terefleksi pada objek. Fungsi warna dalam elemen desain untuk menyampaikan pesan kesan atau emosi (Setiyo Adi Nugroho, 2021, h.56). Menurut Sherin (2012) warna membantu desainer dalam mencuri perhatian audience dan mengkomunikasikan sebuah informasi Sherin (h. 10). Warna terbagi kedalam empat elemen(Aaris Sherin, 2012).

A. Hue

Hue adalah warna primer yang terdiri dari merah, biru dan kuning. Perubahan pada *hue* ini berdampak terbentuknya warna baru yang dibantu oleh cahaya. Intensitas cahaya mempengaruhi warna, apabila cahaya kuat bisa membuat warna lebih kuat, sedangkan jika cahaya lemah warna menghasilkan warna yang tidak begitu kuat (h. 10).

B. Saturation

Saturation mengarah pada intensitas terang gelap nya sebuah warna. *Saturation* merupakan kuat atau lemahnya *hue* tanpa bantuan warna gelap atau terang (hitam atau putih) (h. 10).



Gambar 2. 33 *Saturation*
Sumber: Color Fundamentals (Sherin, 2012, h.10)

C. Temperature

Temperatur warna mengacu pada derajat dalam kelvin yang menunjukkan hue tertentu pada cahaya yang ada. *Temperature* warna

mengarah pada intensitas hangat atau dingin nya warna pada cahaya yang ada. *Temperature* warna bisa mempengaruhi komposisi desain secara keseluruhan (h. 12).



Gambar 2. 34 *Temperature*

Sumber: Color Fundamentals (Sherin, 2012, h.10)

D. *Value*

Value adalah terang atau gelap pada warna, *value* berguna untuk memberikan penekanan dan menciptakan hirarki visual dalam sebuah desain (h.14).



Gambar 2. 35 *Value*

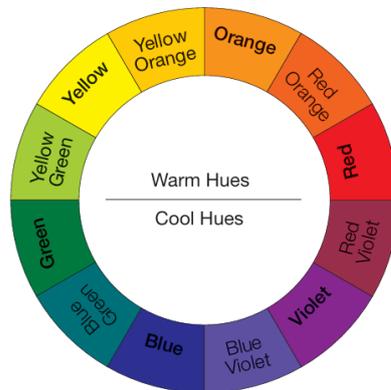
Sumber: Color Fundamentals (Sherin, 2012, h.10)

2.2.5.2 Kombinasi Warna

Menurut Sherin (2012), desainer tidak terbatas dalam menggunakan warna, sehingga diperlukan warna yang banyak dan tidak terbatas. Warna yang digunakan desainer bisa tergantung dengan kebutuhan desain yang nantinya dibuat. Desain sangat dipengaruhi oleh pemilihan dan pembagian warna, baik atau buruknya (h.17). Singkatnya desainer butuh ragam warna yang baik di kombinasikan.

A. *Color Wheel*

Desainer atau artis visual banyak menggunakan roda warna untuk menggabungkan warna agar menciptakan banyak warna baru, sehingga tercipta ragam warna yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan penggunaan.



Gambar 2. 36 *Color Wheel*

Sumber: Color Fundamentals (Sherin, 2012, h.18)

Sherin mengatakan desainer mengembangkan model warna baru dengan gabungan warna untuk bisa membandingkan antara warna satu dengan warna yang lain sehingga tercipta visual desain (h.18).

2.2.5.3 Psikologi Warna

Sherin (2012), Mengatakan bahwa warna memiliki makna dan menimbulkan sebuah perasaan. Warna membantu *audience* untuk melihat persepsi dan juga bisa mempengaruhi perasaan *audience* dalam memilih (h. 8). Setiap warna memiliki arti secara psikologi dan mempengaruhi emosi, fokus, perilaku (Mulyati, 2022, h.7466).

A. Putih

Putih merepresentasikan kesucian, bersih atau ketulusan. Namun adapun putih digambarkan sebagai warna yang dingin dan keras, dalam dunia psikologi sendiri warna putih dianggap sebagai kemurnian.



Gambar 2. 37 Putih
Sumber: <https://www.behance.net/alicecaldarella>

Dalam dunia desain biasanya putih digunakan desainer untuk menciptakan sebuah ruang kosong yang memberi rasa rapi dan bersih, putih juga punya image yang negative yaitu dingin atau terisolasi (h.7466).

B. Hijau

Hijau sering dikaitkan sebagai warna alam. Warna hijau juga dikaitkan dengan ketenangan atau menyejukan, hijau juga merepresentasikan keceriaan, kasih sayang dan kesembuhan (h.7466).

C. Kuning

Kuning merupakan warna yang ceria, biasanya digambarkan cerah dan sinar. Kuning dalam psikologi memiliki kesan yang membangkitkan semangat dan kuat, memberikan sebuah energi dalam kehangatan serta keceriaan (h.7466).

D. Biru

Biru memberikan kesan kedamaian, tenang, keamanan dan kestabilan. Dalam psikologi apabila sebuah warna biru lebih dominan umumnya memberikan kesan sedih atau kegalauan (h.7466).

E. Coklat

Dalam psikologi warna coklat memiliki kesan yang kuat, keamanan, memberikan keselamatan dan juga hangat. Namun apabila warna coklat terlalu dominan juga memiliki kesan negative yaitu kesepian dan kekosongan (h.7466).

F. Oranye

Oranye memiliki kesan optimisme dan juga semangat, selain itu oranye digambarkan sebagai kebebasan, serta antusiasme. Oranye merepresentasikan generasi muda dan keaslian (Agnes, 2023 h.45)

G. Hitam

Warna memiliki psikologi sebuah otoritas dan kekuatan serta keamanan, selain itu hitam memiliki kesan elegan, premium atau mahal (Agnes, 2023, h.45).

D. Merah

Merah memiliki kesan semangat, sebuah energi yang besar, petualangan dan keceriaan, selain itu juga merepresentasikan cinta dan amarah (Agnes, 2023, h.45).

2.2.6 Fotografi

Fotografi merupakan sebuah bagian dari ilustrasi dengan menggambarkan atau menangkap sebuah momen dengan kamera (Herlina, 2007, h. 82). Fotografi juga bisa diartikan sebagai sebuah aktivitas menangkap gambar atau menggambar menggunakan cahaya (Sunyoto , 2021, h.3). Sehingga bisa disimpulkan bahwa fotografi merupakan sebuah bentuk ilustrasi dengan cara menangkap sebuah momen menggunakan cahaya menggunakan kamera.(Husaini et al., 2022)

2.2.6.1 Jenis Fotografi

Fotografi memiliki genre atau jenisnya menurut (Gunawan, 2014) pada setiap jenis fotografi terdapat karakteristik yang membuat

setiap jenis memiliki kelebihan masing-masing, berikut merupakan jenis fotografi (h.1237)

A. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan jenis fotografi yang paling sederhana dan sering dilakukan masyarakat awam karena secara teknis mudah untuk dilakukan, secara sederhana dokumentasi merupakan jenis fotografi yang menangkap sebuah momen atau kejadian (h.1234).

2.2.6.2 Aspek Fotografi

Alat yang digunakan dalam menangkap gambar atau momen dengan menggunakan kamera (Herlina , 2007, h.82), pada sebuah kamera terdapat aspek penting yang perlu diperhatikan dalam menangkap gambar, agar ilustrasi yang diambil bisa maksimal, berikut merupakan aspek yang penting dalam sebuah kamera (Riyadi, 2014, h.922).

2.3 Pendidikan Moral

Nilai moral bisa diartikan sebagai sebuah pandangan tentang nilai baik atau buruk, benar atau salah, hal yang layak dilakukan atau tidak dalam kehidupan bermasyarakat (Soraya, 2022, h.91). Pendidikan moral sangat penting dan bertujuan untuk memebentuk karakter individu yang memiliki sikap dan tingkah laku. Pendidikan moral sangat dibutuhkan untuk setiap orang, nilai moral adalah pedoman dalam sikap seseorang dalam masyarakat (Yuliasri, 2017, h.3). Sehingga penulis bisa menyimpulkan bahwa pendidikan nilai moral adalah sebuah pendidikan yang mengajarkan bersikap dan bertingkah laku terkait kebaikan di lingkungan masyarakat. Menurut Kohlberg dalam buku filsafat moral (Faiz, 2024, h.64-65), Terdapat tiga metode dalam meningkatkan nilai moral, dengan metode yang tepat diharapkan bisa membantu pembentukan nilai moral pada orang.

2.3.1 Teladan Moral

Apabila setiap orang ingin punya moral yang baik, maka perlu mendapatkan sebuah keteladanan atau contoh yang baik juga. Sebuah keteladanan merupakan metode yang bisa mengubah seseorang dari moral yang kurang baik menjadi lebih baik dari sekedar mencontoh. Metode ini sangat cocok untuk anak-anak, secara mereka lebih mudah menyontoh, terinspirasi dan terpengaruh. Kunci pertama dalam pendidikan moral adalah keteladanan (Faiz, 2024, h.64).

2.3.2 Diskusi Moral

Sesuai dengan namanya, ini merupakan sebuah diskusi, metode yang membahas masalah atau perasaan dilemma terkait moral, metode ini lebih cocok untuk mahasiswa atau orang dewasa, dimana pemikiran mereka sudah kritis dan penuh masalah (Faiz, 2024, h.64).

2.4 Prinsip Moral

Prinsip moral merupakan dasar dari keputusan seseorang mengenai perilaku sosial nya, prinsip moral menurut Suseno (1987) prinsip sikap baik merupakan prinsip utama yang menentukan seseorang bersikap di lingkungan masyarakat (Suseno, 1987, h.130).

2.4.1 Prinsip Sikap Baik

Menurut Suseno prinsip sikap baik merupakan dasar dari prinsip moral, prinsip sikap baik bukan saja dipahami sebagai perbuatan baik kepada orang lain, namun sesuatu yang dipahami sebagai segala sesuatu yang menciptakan kebaikan untuk lingkungan (Suseno, 1987, h. 130-131).

2.4.2 Prinsip Sikap Keadilan

Menurut Suseno prinsip keadilan terbagi kedalam tiga sikap yaitu adil dalam bersikap, adil dalam mengambil keputusan, adil dalam menolong orang lain (Suseno, 1987, h. 131).

2.4.3 Prinsip Hormat Pada Diri Sendiri

Menurut Suseno didalam bukunya berjudul Etika Dasar dari kedua prinsip sebelumnya perlu didukung dengan prinsip yang terakhir ini yaitu penting mengembangkan diri dan membuat diri lebih bernilai sebagai individu (Suseno, 1987,h. 133).

2.5 Nilai Moral

Nilai moral merupakan keyakinan yang berguna dan berharga yang digunakan seseorang individu sebagai patokan dalam bersikap atau pun bertinglah laku di lingkungannya (Purwaningsih, 2010, h.45).

2.5.1 Nilai Kejujuran

Nilai jujur merupakan kunci dalam kehidupan sosial, jujur ada segala sesuatunya bersikap apa adanya atau tidak mengada-ada. Jujur merupakan sebuah tindakan dimana seorang membagikan atau mengatakan sesuatu sesuai dengan kenyataan dan kebenaran yang terjadi, jujur merupakan sebuah sikap yang membawa seseorang untuk mendapatkan sebuah kepercayaan. (Musbikin, 2021, h,1-4).

2.5.2 Nilai Kedisiplinan

Disiplin merupakan sebuah kesadaran diri sendiri untuk mau mengikuti sebuah aturan dalam sebuah lingkungan tanpa pakasaan, tujuan dari disiplin ini agar membentuk seorang agar bisa berperilaku dengan baik sesuai dengan perannya sebagai seorang individu di masyarakat (Choirun Nisak Aulina, 2013, h.37-38).

2.5.3 Nilai Peduli Pada Sesama

Peduli merupakan sebuah sikap moral yang ada pada seseorang sehingga mampu memperhatikan, dan memperbaiki lingkungan yang ada di lingkungan sekitar seorang individu, peduli pada sesama merupakan sikap seseorang memperlakukan sesama nya dengan mempedulikan sesama atau lingkungannya (Sarumaha, 2020, h.133-134).

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian merupakan penelitian yang dilakukan penulis untuk menambah informasi serta wawasan terkait perancangan, yang bertujuan menjadi dasar kebaruan dari perancangan sebelumnya yang pernah dibuat, dalam tabel dijelaskan hasil penelitian dan kebaruan, berikut adalah tabel penelitian relevan :

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENCEGAH DEGRADASI MORAL	Ilham Adetiya Hertanto	Dari hasil penelitian yang dilakukan Hertanto, Pendidikan karakter sangat menentukan untuk tumbuh kembang anak. Pendidikan karakter memberikan dampak yang besar dalam mempengaruhi anak untuk memisahkan antara yang baik dan buruk pada saat di lingkungannya. Dengan kemajuan teknologi media pembelajaran semakin berkembang dan memberikan banyak Pendidikan yang beragam kepada anak. Motion graphic sebagai salah satu media pembelajaran karakter pada anak 6-12 tahun menjadi solusi yang menarik untuk mengedukasi anak agar terhindar dari degradasi moral.	Motion Graphic sebagai media edukasi anak : Motion graphic dijadikan sebagai sebuah Solusi yang menarik untuk 6-12 tahun dengan memberikan informasi didikan karakter. Penggunaan teknologi digital: memanfaatkan kemajuan jaman dengan menggunakan format digital untuk menunjukan visual dari Pendidikan moral.
2	PERANCANGAN ILUSTRASI DAMPAK KLITIH PADA REMAJA	MAELA SUWANTITRI	Klitih sudah menjadi fenomena di Yogyakarta banyak anak muda yang melakukan aksi kekerasan kepada siswa lain. Klitih merupakan sebuah fenomena yang di sebabkan	Penggunaan contoh nyata pelaku dari tindakan klitih : menggunakan cerita pengalaman nyata menggambarkan pengalaman buruk

			oleh oleh krisis identitas, pola asuh orang tua, dan pergaulan. Maka dari penelitian tersebut menghasilkan sebuah perancangan media informasi yang mengangkat pengalaman nyata mantan pelaku klitih menjadi sebuah buku ilustrasi	para mantan pelaku 'klitih'. Mengangkat budaya moral buruk di daerahnya Jogjakarta.
3	PERANCANGAN BUKU CERITA DIGITAL LEGENDA BATU MENANGIS DAN GAME INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PENANAMAN NILAI MORAL USIA 4-6 TAHUN	Nathania Maharani Lynn Handoko , Sultan Arif Rahmadianto, Ayyub Anshari Sukmaraga	Indonesia mengalami penurunan moral budaya pada generasi muda nya khususnya nilai moral menghormati dan berbakti kepada orang tua. mengangkat mengangkat cerita rakyat legenda batu menangis dari kalimantan dengan tujuan melestarikan nilai budaya kalimantan barat dan menonjolkan nilai moral nya tentang hormat orang tua kedalam bentuk media buku ilustrasi digital	Penggunaan audio narasi dan interaksi pada buku ilustrasi digital. Konsep games yang disatukan dengan buku, meningkatkan nilai interkasi kepada anak.

Berdasarkan penelitian relevan dari tiga contoh diatas temukan bahwa masalah moralitas masih terjadi dimana saja dan banyak menyerang genarasi muda, sehingga pencegahan perlu dilakukan melalui anak sejak dini, salah satunya menggunakan sebuah media yang membantu mengajarkan pentingnya moral. Dari tiga contoh sebelumnya disimpulkan bahwa media belajar bisa melalui apapun, seorang manusia secara alami lebih menyukai visual. Sebagai anak juga demikian lebih tertarik sesuatu hal yang disampaikan secara visual. Mulai dari ilustrasi visual dan media interaktif penggunaan sarana digital juga membantu untuk menggapai audience (terutama anak) untuk mendapatkan edukasi moral.