

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media informasi merupakan alat, *platform*, atau sebuah tempat informasi terkumpul dan disajikan sedemikian rupa hingga menjadi bahan atau media yang dapat dimanfaatkan oleh pembaca informasi. Umumnya, informasi yang disediakan merupakan hasil pengolahan dari data-data dan fakta yang terkait dengan kejadian tertentu. Informasi dibuat dengan akurat dan tidak merubah atau melenceng dari fakta yang dituju sehingga informasi menjadi relevan dan pembaca dapat memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Dilansir dari buku Coates dan Ellison (2014) yang berjudul “*An Introduction to Information Design*”, media informasi juga dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi pesan dan visualisasi data yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan maknanya terkait informasi yang tertentu kepada penerima informasi. Melalui media informasi, audiens dapat mengikuti perkembangan tentang apa yang sedang terjadi sehingga tidak tertinggal berita dan tetap *up-to-date*.

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Media informasi memiliki fungsi utama, yaitu untuk menyediakan serta memberi informasi yang dibutuhkan dan menjadi peran penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Coates dan Ellison (2014) menyatakan bahwa media informasi juga memiliki fungsi sebagai pedoman, penuntun dalam mempermudah kehidupan, khususnya dalam memperoleh informasi, pemberi arahan atau peringatan, dan petunjuk instruksi. Ada pula beberapa fungsi media informasi lainnya, seperti:

1. Tersedianya varian media informasi sehingga memudahkan audiens untuk dapat mengakses informasi yang dibutuhkan melalui media-media tertentu
2. Memenuhi kebutuhan informasi sehari-hari masyarakat. Masyarakat dapat tetap *up-to-date* atau mengetahui informasi terbaru seiring berjalannya waktu

3. Memberikan pengetahuan atau wawasan mengenai hal tertentu yang juga mendukung proses pemahaman atau untuk mengambil keputusan
4. Media informasi menyediakan artikel, wawasan, berita atau informasi yang hanya fokus terhadap suatu hal tertentu yang dibutuhkan audiens tanpa harus menerima informasi atau pengetahuan lainnya yang tidak relevan dengan apa yang dibutuhkan.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Coates dan Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to Information Design*” membedakan media informasi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Print-based Information Design*

Media informasi yang dalam pembuatannya melalui proses cetak. Media jenis *print-based* umumnya berupa buku yang setiap halamannya memuat berbagai jenis informasi berdasarkan topik buku tertentu, seperti buku pelajaran, kamus, dan lain sebagainya.

2. *Interactive Information Design*

Media informasi yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat ditemukan pada berbagai *platform* digital atau internet, seperti media sosial, website, aplikasi, dan lain sebagainya. Berbeda dengan *Print-based Information Design* yang lebih banyak menggunakan kata-kata atau teks untuk menyampaikan informasi, *interactive Information Design* banyak menggunakan berbagai elemen interaktif, seperti suara, video atau gambar bergerak, foto, animasi, *video game*, dan segala cara yang dapat mendorong audiens untuk ikut berpartisipasi. *Interactive Information Design* digunakan untuk menyampaikan informasi sekaligus menciptakan sebuah interaksi yang menghasilkan suatu aktivitas timbal balik dari audiens.

3. *Environmental Information Design*

Media informasi berupa bentuk fisik yang dapat dilihat, disentuh, dan menarik perhatian audiens yang berada disekitarnya. *Environmental Information Design* termasuk dalam fasilitas umum yang umumnya digunakan pada area

umum, seperti taman, pusat perbelanjaan, bandara, area tempat tinggal, dan jalanan untuk memberi informasi singkat, arahan, atau pesan singkat mengenai suatu hal. Beberapa jenis *Environmental Information Design* yang paling sering ditemukan adalah *signage*, *way finding*, huruf timbul pada dinding, instalasi, dan stiker dekorasi pada suatu ruang dinding. Dalam pembuatan *Environmental Information Design* harus memperhatikan kondisi area serta bahan media dengan kondisi area dan cuaca tertentu.

Berdasarkan ketiga jenis media informasi tersebut, penulis merancang buku ilustrasi jenis *interactive information design*. Dalam penelitian ini, buku ilustrasi interaktif ditujukan kepada audiens remaja. Salah satu cara untuk merangsang minat baca remaja adalah dengan media yang menarik, namun materi tetap dapat menyampaikan materi dengan baik dan mendidik (RNM, E. K. M., & Rachmani, T. N., 2022, h. 40-55). Maka dari itu, dalam memahami sebuah materi, minat baca remaja cenderung meningkat terhadap buku yang dilengkapi dengan gambar yang menghibur dibandingkan materi yang disampaikan penuh dengan teks (RNM, E. K. M., & Rachmani, T. N., 2022, h. 40-55). Unsur visual yang interaktif dan bacaan digital yang interaktif juga lebih disukai oleh kalangan remaja (Hidayah, H. H., et al, 2024, h. 286-287). Dengan bacaan yang menarik dan interaktif ini, remaja dapat membangun kemampuannya dalam membaca serta memahami teks secara efektif (Hidayah, H. H., et al, 2024, h. 287).

2.1.3 Media Informasi untuk Remaja

Di era digitalisasi ini, remaja memiliki pola baca yang lebih luas dan beragam, yang artinya remaja menjadi lebih mudah mengonsumsi beragam materi dan berpindah ke satu materi ke materi atau informasi lainnya menggunakan perangkat digital (Hidayah, H. H., 2024, 291). Sebelum digitalisasi mendominasi, remaja masih memanfaatkan buku yang dimiliki dengan jumlah terbatas dan dibaca berkali-kali. Hal ini menunjukkan bahwa ciri literatur tradisional sudah berbeda dengan literatur modern (digital) yang digunakan kalangan muda zaman sekarang (Hidayah, H. H., 2024, 291). Dengan tersedianya

media ajar multimedia digital, remaja dapat meningkatkan keaktifan literasi digital mereka, salah satu contoh media yang dimaksud adalah *e-book* (Hidayah, H. H., 2024, 291). Kaum muda (gen z) sekarang ini sudah terbiasa dengan akses digital, sehingga banyak waktu yang dihabiskan untuk mengakses platform *online*. *E-book* menawarkan kemudahan akses dan penggunaan bagi remaja, maka remaja dapat mengonsumsi beragam jenis materi dimana saja dan kapan saja. Menurut Rohman tahun 2021 dari (Permatasari. A. D., et al, 2023, h 273), *e-book* dapat meningkatkan pengetahuan pembaca terhadap bahasa asing serta keunggulan lainnya, yaitu proses memahami materi menjadi lebih efektif dan fleksibel.

Dengan *e-book*, remaja dapat membangun sikap mereka dalam mencari dan membaca informasi yang lebih bijak. *E-book* juga berperan dalam membangun perilaku positif membaca remaja melalui platform digital dengan segala kecanggihan teknologi yang ada sekarang ini (Hidayah, H. H., 2024, 292). Remaja dapat dimudahkan dengan fitur yang dibawakan oleh *e-book*, seperti adanya aktivitas interaktif yang dilakukan, yaitu pencarian teks secara instan, membuat catatan, navigasi mengubah halaman, dan *highlight*. Fitur-fitur interaktivitas ini dapat meningkatkan perilaku literasi digital yang positif serta meningkatkan partisipasi dan minat remaja untuk lebih aktif dan *dynamism* karena mengharuskan pembacanya untuk aktif berinteraksi (melakukan aksi) secara langsung (Hidayah, H. H., 2024, 292). Selain interaktivitas, menurut Millward Brown, gen z dengan rentang usia 12-26 tahun lebih tertarik kepada suatu materi, konten, dan informasi yang menggunakan banyak ragam visual daripada tulisan (Muhamad, F. A. R., 2023, h. 1). Dengan adanya interaktivitas dan visual, remaja akan lebih termotivasi untuk terlibat dan membaca bacaan *e-book* (Hidayah, H. H., 2024, 292).

2.3 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan salah satu jenis media informasi. Dalam bukunya yang berjudul *Children and Literature* dikutip dari (Gavriel, K., 2023, h. 49-50), Stewing (1980) mengartikan buku ilustrasi atau dapat disebut dengan buku bergambar sebagai

media bacaan yang dimuat oleh dua elemen dasar yang perannya cukup penting untuk menyampaikan informasi yang ingin dibawakan. Kedua elemen saling mendukung dan bekerja sama untuk menciptakan sebuah informasi, baik dalam bentuk cerita ataupun tidak, yang disampaikan kepada pembaca (Gavriel, K., 2023, h. 49). Penyampaian cerita pada buku ilustrasi bersifat verbal menggunakan kedua elemen visual dasar tersebut (Gavriel, K., 2023, h. 49). Hal ini dilakukan dengan maksud dapat meningkatkan kegemaran dan minat pembaca dalam membaca, karena elemen visual yang menarik dan menciptakan pemahaman yang mudah (Gavriel, K., 2023, h. 50). Dikutip dari (Cang, A. C., 2023, h. 9), Dils (2009) mengatakan bahwa buku ilustrasi mampu mempengaruhi pikiran manusia dalam menciptakan imajinasi dari sebuah visual yang *visible*, seperti tulisan dan ilustrasi. Penciptaan imajinasi tersebut dapat dipengaruhi oleh ilustrasi. Dalam artikel jurnal berjudul *Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Book* oleh Hladivoka (2014), dikutip dari (Tracy, R., 2019, h. 25), menurut Meidell ilustrasi dalam buku ilustrasi bertujuan untuk mengontrol hirerarki, irama, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat menikmati bacaan hingga selesai.

Terdapat beberapa jenis buku ilustrasi yang dapat digunakan sesuai dengan kegunaannya, yaitu *picture book*, *story book*, *concept book*, *leveled reader book*, *novel book*, *chapter book*, *school book*, *adults novel*, dan *non-fiction book*. Jenis buku ilustrasi yang paling umum digunakan adalah *picture book* dan *story book*. Kedua jenis buku ilustrasi ini banyak digunakan karena sifatnya yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan topik yang lebih menjurus. Berikut penjelasan dari perbedaan antara *story book* dengan *picture book*.

1. *Story book*: jenis buku ilustrasi yang penyampaian ceritanya lebih didominasi dengan teks, sedangkan ilustrasi hanya digunakan sebagai elemen penghias dan memberi penjelasan dengan visualisasi sesuai teks tertentu. Dalam *story book*, pembaca mampu memahami isi materi hanya dengan membaca teks tanpa melihat ilustrasi. Contoh jenis buku *story book* adalah cerpen dan novel. Kedua jenis *story book* ini hanya menggunakan ilustrasi jika diperlukan.
2. *Picture book*: jenis buku ilustrasi yang penyampaian ceritanya atau informasinya lebih didominasi dengan ilustrasi atau porsi ilustrasi dengan teks

sama. Hal ini mengartikan bahwa pembaca harus mencerna cerita yang disampaikan dengan mengamati kedua elemen tersebut. Ilustrasi dan teks merupakan elemen yang saling berkaitan, menjadi satu kesatuan, dan tidak dapat dipisah, karena hanya dengan menampilkan ilustrasi, pembaca belum tentu memahami jalan ceritanya.

2.3.1 Elemen Desain Buku Ilustrasi

Elemen desain merupakan segala unsur atau aspek desain yang paling mendasar dan selalu digunakan oleh setiap desainer untuk membuat karya desain visual mereka. Elemen desain adalah dasar yang membangun suatu desain secara menyeluruh (Putra, R. W, 2020, h. 9). Elemen desain inilah yang nantinya akan menciptakan dan menerangkan prinsip desain (Putra, R. W, 2020, h. 9). Berikut penjelasan dari elemen desain formal yang umumnya digunakan dalam buku ilustrasi.

1. Garis



Gambar 2.1 Penerapan Garis

Sumber: <https://assets.fontsinuse.com/>

Elemen dasar desain berbentuk pipih yang mengaitkan satu titik dengan satu atau lebih titik lainnya (Putra, R. W, 2020, h. 9). Penghubungan tersebut menghasilkan elemen garis berbentuk lurus maupun lengkung (Putra, R. W, 2020, h. 9). Sedangkan, dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* (2014, h. 19), Landa berpendapat bahwa garis merupakan unit terkecil berbentuk lingkaran yang berasal dari elemen titik. Garis dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan, seperti garis lurus, melengkung, hingga garis bersudut.

Garis itu sendiri juga memiliki beberapa kategori, yaitu *solid line* (garis lurus yang terisi/ tidak terputus yang biasanya digunakan untuk menggaris bawahi atau menandai sesuatu yang penting), *implied line* (garis putus transparan dan samar yang tersambung dan menciptakan suatu arah atau pola tertentu), *edges* (garis batas yang terbentuk atau terhubung dari titik-titik pertemuan), dan *line of vision* (garis yang membantu penglihatan audiens atau garis yang mengarahi saat pemindahan posisi).

Elemen garis memiliki beberapa kegunaan dalam desain, seperti menciptakan keteraturan, sebagai *guide* yang memberi arahan bagi pandangan, pemikiran, dan proses amatan pembaca yang dapat memberi kesan dinamis, dan menciptakan karakter, aksen, atau ekspresi dalam sebuah karya. Adapun beberapa kegunaan elemen garis lainnya, yaitu:

- 1) Membentuk *outline* atau garis tepi yang menata komposisi karya desain
- 2) Menciptakan suatu petunjuk yang membantu dalam menciptakan suatu persepsi
- 3) Melakukan repetisi garis untuk membentuk sebuah wujud yang lebih ekspresif
- 4) Sebagai elemen dekorasi untuk menghias dan mengisi ruang kosong

2. Bentuk



Gambar 2.2 Penerapan Bentuk

Sumber: Dion et al (2024)

Bentuk atau bidang merupakan elemen visual yang memiliki dimensi lebar, panjang, tinggi, luas, volume, dan diameter (Putra, R. W, 2020, h. 10). Pada dasarnya, suatu bidang dapat terbentuk dari pertemuan yang disebabkan adanya potongan goresan beberapa garis (Putra, R. W, 2020, h. 10). Berdasarkan bentuknya, terdapat dua jenis bidang, yaitu bidang geometris dan non-geometris (Putra, R. W, 2020, h. 10). Macam-macam bentuk geometris, yaitu lingkaran, segitiga, kotak, persegi, dan bentuk simetris lainnya, sedangkan bentuk non-geometris atau abstrak, seperti bentuk natural atau alami yang tidak simetris. Beberapa jenis bentuk lainnya, yaitu bentuk bujursangkar, bentuk kombinasi lurus dengan melengkung, bentuk yang berasal dari ketidaksengajaan (noda akibat tumpahan atau gesekan), bentuk nonobjektif, bentuk abstrak, dan bentuk representasional yang mengingatkan pada objek nyata (Landa, 2014). Masing-masing jenis bentuk memiliki versi volumetrik atau 3 dimensi, beberapa di antaranya yaitu bola, kubus, tabung, dan piramida. Elemen bentuk digunakan untuk beragam keperluan, seperti untuk branding membuat desain logo, supergrafis, dan maskot, keperluan promosi untuk sebuah brand dengan mendesain bentuk *point of display* (POP) yang sesuai dengan produk yang ingin dipasarkan di supermarket hingga bentuk dari elemen visual

penghias untuk media-media promosi produk atau *brand* yang bersangkutan (Landa, 2014).

3. Tekstur



Gambar 2.3 Penerapan Tekstur

Sumber: Petrovska (2018)

Tekstur adalah bentuk gambaran dari bagaimana suatu permukaan dari objek dapat dirasakan, diraba, dan dilihat (Putra, R. W, 2020, h. 10). Menurut Landa (2014), elemen desain tekstur merupakan efek pada permukaan suatu objek visual yang dapat dirasakan hanya dengan melihatnya. Pada implementasinya di karya desain, tekstur digunakan sebagai corak atau motif dari permukaan suatu materi (Putra, R. W, 2020, h. 10). Biasanya elemen tekstur digunakan bagi elemen atau objek visual, seperti ilustrasi dan foto berkaitan dengan tema, topik, atau informasi yang ingin disampaikan (Landa, 2014). Perannya juga dapat digunakan untuk menunjukkan, memperjelas atau sebagai elemen pendukung dari informasi tertentu. Tekstur dibagi menjadi 2 jenis, yaitu tekstur tekstil dan tekstur visual (Landa, 2014). Tekstur tekstil merupakan tekstur asli dari bahan atau material tekstil yang dapat disentuh dan dirasakan. Pembuatan tekstur tekstil dapat dilakukan dengan teknik produksi cetak embossing, debossing, ukiran, *letterpress*, dan *stamping*. Sedangkan tekstur visual merupakan ilusi tekstur yang menyerupai wujud asli atau natural sehingga karya desain tampak lebih hidup dan memiliki *feel* atau emosi

yang nyata yang dapat dirasakan. Tekstur visual dapat diciptakan dengan *digital imaging*, pembuatan ilustrasi realis, atau teknik editing lainnya pada berbagai *software* yang memungkinkan. Beberapa contoh tekstur, yaitu tekstur halus, kasar, lembut, keras, dan lain sebagainya.

4. Warna

Semakin bertambahnya usia menuju remaja-kedewasaan, manusia akan lebih peka terhadap perasaan emosional yang ditampilkan suatu warna pada komponen tertentu (Eiseman, L., 2017). Warna dapat menciptakan persepsi manusia dan membangun ikatan pribadi kepada pembacanya. Penggunaan *hues, tints, tones, shades*, dan *intensitas* warna pada suatu komponen dapat menciptakan nuansa yang menyenangkan, menenangkan, menunjukkan kekuatan, menunjukkan energi, dan lain sebagainya (Eiseman, L., 2017). Cara manusia merespons suatu warna akan mempengaruhi tingkat emosional dan tingkat ingatan terhadap komponen tertentu (Eiseman, L., 2017).

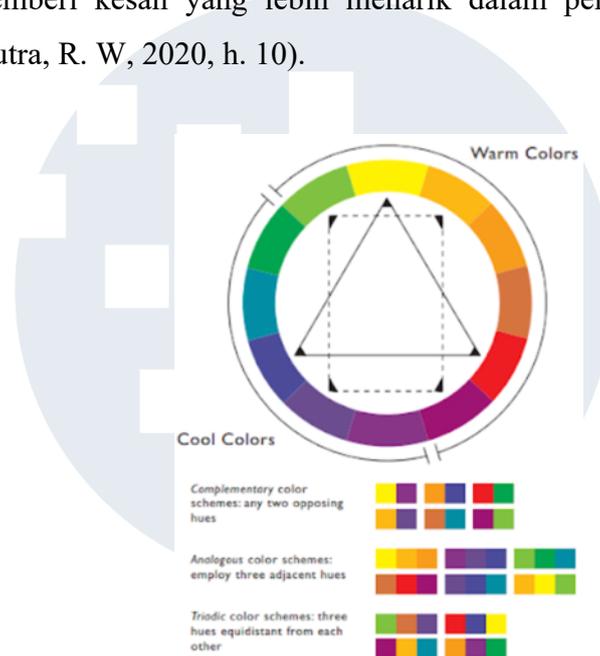


Gambar 2.4 Sistem Warna Aditif

Sumber: Landa (2014)

Elemen visual warna merupakan media terakhir yang ditambahkan pada bentuk atau objek tertentu untuk dapat berkomunikasi secara simbolik (Putra, R. W, 2020, h. 10). Warna dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan kebutuhan, yakni *red, green,*

dan *blue* (RGB) yang biasanya digunakan untuk karya dalam bentuk *soft file* dan *cyan, magenta, yellow, dan black* (CMYK) yang digunakan untuk keperluan *printing* atau produksi cetak (Landa, 2014). Elemen warna juga digunakan untuk memperlihatkan karakter atau identitas dari suatu bentuk, menegaskan atau menerangkan suatu hal, dan memberi kesan yang lebih menarik dalam penyampaian pesannya (Putra, R. W, 2020, h. 10).



Gambar 2.5 Komposisi Warna

Sumber: Landa (2014)

Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2014, h. 129) menyatakan bahwa komposisi warna dapat dibedakan berdasarkan kecocokan dan keharmonisannya, yaitu warna monokromatik, komplementer, warna *triadic*, warna split-komplementer, dan warna *tetradic*. Pemakaian warna-warna tersebut dapat dipadukan dengan pengaturan penerangan dan saturasi disesuaikan dengan kebutuhan tema dan konsep karya desain. Berikut penjelasan mengenai komposisi warna.

1. Warna Monokromatik

Hasil warna hasil dari perpaduan antara warna dengan warna dasar, sehingga dapat menghasilkan warna dengan *tone* yang lebih terang hingga warna yang lebih gelap. Sebagai contoh warna kuning yang dipadukan dengan warna putih menjadi warna kuning terang, sedangkan warna kuning yang dipadukan dengan warna hitam menjadi warna hijau kecoklatan hingga hitam. Permainan warna ini memberikan efek kontras pada level keterangan suatu warna.

2. Warna Komplementer

Hasil warna dari perpaduan antara dua warna yang saling berlawanan atau berhadapan pada *color wheel*. Beberapa di antaranya, seperti warna kuning dengan warna violet, warna hijau dengan warna merah, dan warna biru dengan warna oranye.

3. Warna *Triadic*

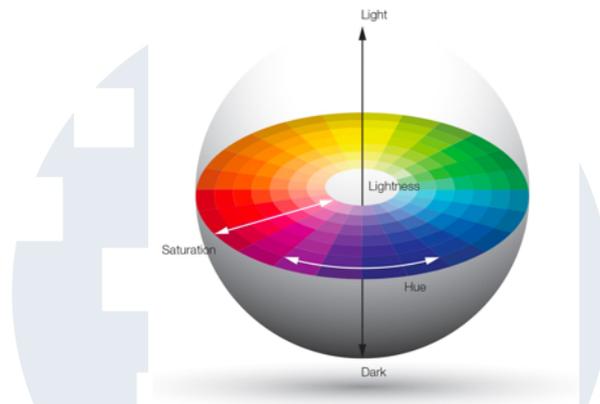
Perpaduan warna antara tiga warna yang memiliki kesamaan jarak dengan warna lainnya pada *color wheel*, seperti tiga warna primer kuning, biru, merah, dan tiga warna sekunder, yaitu warna jingga, ungu, dan hijau.

4. Warna *Split-Komplementer*

Perpaduan warna antara satu warna dengan dua warna yang berdekatan atau bersebelahan dengan warna komplementernya pada *color wheel*. Contohnya adalah warna kuning dengan warna ungu dan biru, serta warna hijau dengan warna oranye-merah dan merah-violet.

5. Warna *Tetradic*

Perpaduan empat warna yang dihasilkan dari dua warna komplementer atau komplementer ganda sehingga dapat menghasilkan kombinasi warna yang kontras, seperti warna merah dan oranye (warna hangat) dengan warna biru dan hijau (warna dingin).



Gambar 2.6 *Color Interface*

Sumber: Eiseman (2017)

Setiap warna yang dipilih untuk elemen visual buku ilustrasi harus sesuai dengan tujuan penggunaannya, seperti itu pewarnaan karakter, lingkungan, dan objek lainnya. Untuk melakukan hal ini, diperlukannya pertimbangan pada *value*, *hue*, dan *saturation* warna yang akan digunakan (Eiseman, L., 2017).

- a. *Value*: permainan pada tingkat gelap dan cerah suatu warna
- b. *Hue*: warna dasar yang membedakan satu objek dengan objek lainnya, terdiri dari spektrum warna merah, biru, jingga, kuning, hijau, dan ungu (kromatik) dan warna akromatik yang terdiri dari warna netral, seperti hitam, abu, dan putih
- c. *Saturation*: tingkat kemurnian, intensitas, atau kepekatan suatu warna.

Dalam jurnal artikelnya, Jonauskaite, D., et al (2019) memaparkan data bahwa perempuan menunjukkan preferensi warna

merah muda dan ungu, sedangkan laki-laki menunjukkan preferensi warna biru, hijau, dan merah. Dari data tersebut, remaja perempuan dan remaja laki-laki memiliki preferensi warna primer yang berbeda berdasarkan jenis kelamin. Remaja perempuan dan laki-laki memiliki emosi dan kepribadian yang berbeda. Nyimas Nurjihan S.Ds (2022) mengemukakan bahwa pemilihan warna pada desain buku untuk usia remaja dicocokkan dengan emosi dan kepribadian remaja (Perdana, D. E. S., 2022, h. 19). Seperti emosi remaja yaitu ketenangan, mudah bergaul, dan percaya diri yang digambarkan dengan warna biru (Perdana, D. E. S., 2022, h. 19).

Pada perancangan *e-book*, penulis menggunakan prinsip warna *triadic*. Warna *triadic* menciptakan keseimbangan dan *vibrant* atau semangat apabila digunakan bersamaan. Dalam buku *The Science of Color* (2023), Rijo mengungkapkan bahwa warna dapat memicu suasana hati dan emosi manusia, mulai dari relaksasi atau ketenangan hingga energi atau kegembiraan. Berikut penjelasan warna-warna primer *triadic* untuk membangkitkan emosi manusia.

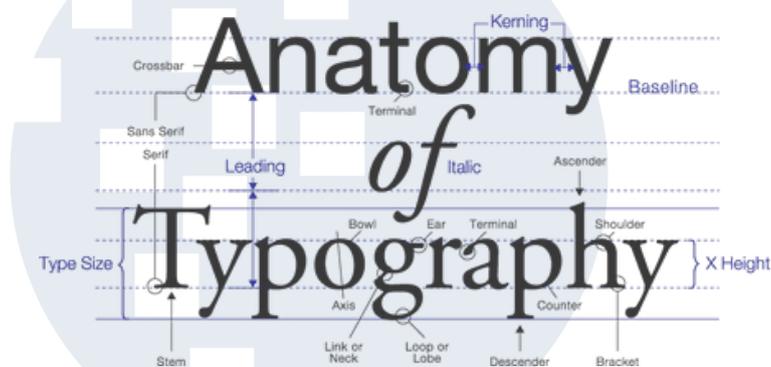
1. Merah: warna merah memberi energi dan perasaan gairah, gembira, dan energi. Merah juga memberikan perasaan bahaya dan agresif.
2. Jingga: warna jingga yang cerah dan hangat memberi perasaan antusias, gembira, dan kreativitas.
3. Kuning: warna kuning memberikan perasaan Bahagia, optimis, dan kepositifan. Namun, kuning juga dapat memberi rasa kecemasan dan frustrasi.
4. Hijau: warna hijau memberi keseimbangan, pertumbuhan, dan harmoni yang menciptakan perasaan tenang dan segar. Hijau juga dapat memberi rasa iri dan kecemburuan.

5. Biru: warna biru merupakan warna dingin yang memberi perasaan tenang, damai, segar, steril, dan bersih. Warna biru memberi pengalaman relaksasi yang menenangkan, namun dapat juga memberi perasaan murung, sedih, dan terisolasi.
6. Ungu: warna ungu memberi kesan mewah, spiritualitas, dan kreativitas. Warna ungu dapat memberi perasaan tenang dan inspiratif, namun juga memberi perasaan misterius.
7. Merah muda: warna merah muda memiliki karakteristik feminim dan lembut yang dikaitkan dengan perasaan cinta dan kasih sayang. Namun, merah muda juga dapat menggambarkan perasaan yang lemah atau rentan.
8. Cokelat: warna cokelat memberi kesan stabil, andal, dan kehangatan yang membumi dan menenangkan. Namun, warna cokelat juga memberi perasaan tumpul, bosan, dan lusuh atau kotor.
9. Putih: warna putih memiliki karakteristik yang polos dan murni, sehingga memberi kesan bersih dan kesederhanaan. Warna putih memberi perasaan yang menenangkan dan menyegarkan, namun dapat dikaitkan dengan perasaan hampa.
10. Hitam: warna hitam merupakan warna gelap yang misterius, namun dapat memberi kesan mewah, anggun, kuat, dan canggih. Warna hitam juga dikaitkan dengan dengan perasaan berani dan dramatis. Kegelapannya juga dapat digunakan untuk memberi persepsi negative dan perasaan gelap.

Dalam pemilihan mood warna, penulis menggunakan *pallette Subtle* dalam buku *The Complete Color Harmony Pantone Edition* oleh Leatrice Eiseman (2017). *Subtle* banyak menggunakan permainan dari warna biru, ungu, dan hijau menjadi biru muda, biru langit, ungu muda,

lavender keabu-abuan, dan hijau *weeping-willow*. Warna *subtle* memberi kesederhanaan, ketenangan, kesejukan, namun mewah yang tidak mencolok. Dengan topik mengenai perawatan dan kesehatan, pembaca dapat meresapi dan merasakan ketenangan, kebersihan, kerapian, *mood* yang tidak mencolok, dan kesederhanaan yang dibawakan oleh warna-warna *subtle* tersebut.

5. Tipografi



Gambar 2.7 Anatomi Warna
 Sumber: <https://wvdsn.wordpress.com/2018/02/12/1131/>

Landa (2014, h. 46) mengemukakan bahwa setiap huruf memiliki anatomi atau terdiri dari bagian-bagian yang membangun huruf itu sendiri sehingga bentuk huruf dapat disusun dengan rapi, seimbang, dan sejajar ketika akan digabungkan dan dijadikan sebuah kalimat. Bagian-bagian yang dimaksud, yaitu serif, *cap height* (ketinggian dari huruf besar), *baseline* (garis lurus horizon dibawah atau di kaki sebuah huruf atau kalimat), *X-height* (ketinggian dari huruf kecil), *ascender* (bagian dari sebuah huruf yang mencapai bagian paling atas), *descender* (bagian dari sebuah huruf yang mencapai bagian paling bawah atau setara dengan bagian bawah dari huruf lainnya), *counter* (area kosong atau area putih yang tertutup dari sebuah huruf), *loop* (garis lengkung yang menyatu atau menutup), *ear* (bagian dari huruf yang berukuran kecil dan biasanya mengarah keluar), *tail* (bagian dari huruf berukuran panjang melebihi ukuran atau badan huruf), dan *terminal* (bagian paling ujung atau bagian pangkal sebuah huruf).

Menurut Landa (2014, h. 47), tipografi memiliki berbagai jenis utama yang diklasifikasikan ke dalam masing-masing kelompoknya. Berikut penjelasan mengenai klasifikasi *typography*.



Gambar 2.8 Klasifikasi *Typography*

Sumber: Landa (2014)

a. *Blackletter (Old English)*

Jenis tipografi paling tua yang populer di pertengahan abad ke-17. Jenis blackletter memiliki karakter atau gaya *gothic* dan gaya *celtic* yang diadaptasi dari bentuk huruf manuskrip. Karakteristik utamanya, yakni memiliki kurva atau lengkungan dan memiliki *stroke* yang tegas dan berat.

b. *Humanis* atau *Old Style*

Jenis tipografi bergaya romawi dengan karakter huruf yang menyerupai tulisan tangan manusia dengan pena. Tipografi jenis *humanis* sering digunakan sebagai pilihan *font* utama untuk mengetik karena dianggap formal, seperti *times new roman*, *caslon*, *garamond*, dan *hoefler text*. Karakteristik utama adalah kalsik, sopan, dan elegan

c. Modern

Typeface serif yang dimodernisasikan dengan karakter bentuk huruf yang memiliki kontras pada ketebalan strokenya dan adanya penekanan vertikal. Contoh dari tipografi jenis modern, yakni *bodoni*, *didot*, dan *walbaum*.

d. Slab Serif

Typeface serif dengan karakteristik huruf yang berat, tebal, dan kaku. Contoh dari tipografi jenis *slab serif*, yakni *American typewriter*, *memphis*, *ITC lubalin graph*, *bookman*, dan *clarendon*.

e. Sans-serif

Berbeda dengan jenis serif, tipografi sans serif tidak memiliki serif, bagian kecil seperti ekor pada bagian-bagian ujung atau pangkal setiap hurufnya. Karakteristik utama dari sans serif adalah huruf yang polos dan tidak memiliki perbedaan atau selisih ketebalan dan ketipisan pada satu hurufnya. Hal ini berpengaruh pada kejelasan keterbacaan kalimat sans serif dari jarak jauh dibandingkan tipografi serif.

f. Dekoratif atau *display*

Jenis tipografi *display* sering digunakan untuk kalimat yang berukuran besar, seperti untuk bagian *headline* atau kata-kata utama yang ingin di *spotlight* kepada audiens. Tipografi *display* memiliki kesamaan dengan tipografi dekoratif, yaitu dalam anatomi hurufnya melibatkan berbagai hiasan atau elemen hias. Elemen dekorasi tersebut mendukung huruf tertentu sehingga memiliki kesan lebih santai, elok, dan meriah. Dapat disesuaikan juga dengan kebutuhan tema atau konsep tertentu.

g. *Script*

Jenis tipografi *script* memiliki karakter huruf yang menyerupai tulisan indah atau jenis tulisan tegak bersambung yang menggunakan banyak garis lengkung. Jenis tipografi *script* dengan garis lengkungnya membuat suatu teks atau kalimat memiliki kesan elegan, elok, dan natural.

Teks merupakan salah satu komponen umum yang pasti akan digunakan untuk *user interface design* (Deacon, 2020, h. 410). Teks yang digunakan untuk mengatakan sesuatu, harus dipilih pemakaiannya dan penempatannya dengan tepat, karena berpotensi membingungkan penggunaannya (Deacon, 2020, h. 410). Hindari penggunaan teks kapital dan terlalu panjang pada tampilan *user interface*, agar dapat dibaca dengan maksimal (Deacon, 2020, h. 410). Ada beberapa pedoman yang berlaku untuk memandu penggunaan teks pada tampilan *user interface*. Berikut penjelasannya (Deacon, 2020, h. 410).

- a. Gunakan teks dengan kontras yang tinggi dengan *backgroundnya* agar tidak mendistraksi dan mengganggu keterbacaan teks
- b. Gunakan jenis huruf dan ukuran huruf yang sesuai dan mudah untuk dibaca
- c. Gunakan porsi teks seminim atau seringkasan mungkin pada kondisi-kondisi tertentu, agar dapat menyampaikan pesan dengan jelas tanpa bertele-tele.

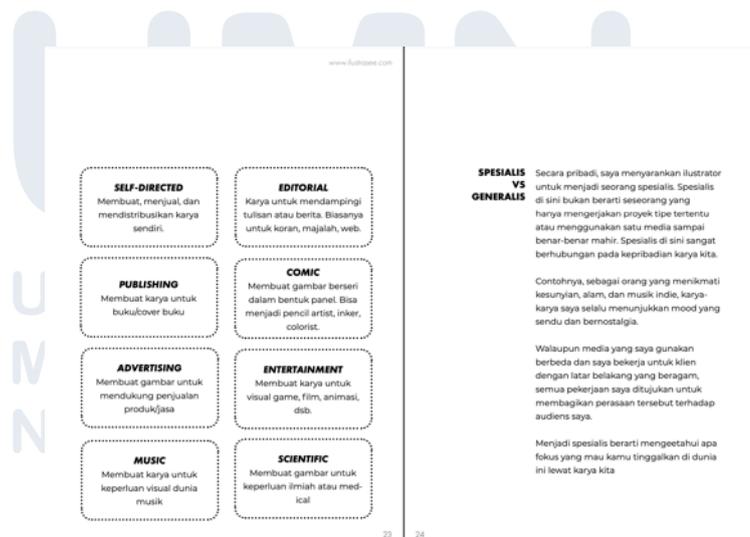
Penggunaan tipografi disesuaikan dengan ilustrasi yang digunakan, jika ilustrasi menunjukkan ketegasan, jenis tipografi yang digunakan merupakan jenis *serif*. Sedangkan, apabila ilustrasi menunjukkan kesan yang lucu, santai, dengan karakter yang lembut dan tenang, jenis tipografi yang digunakan adalah *sans serif* (Perdana, D. E. S., 2022, h. 19). Prinsip kesederhanaan pada jenis tipografi *sans serif* mengoptimalkan tingkat keterbacaan sebuah informasi dengan baik (Setyawan, M., et al, 2024, h. 114). Kesederhanaannya juga dapat mendukung kesan modern juga minimalis untuk suatu desain. Selain jenis tipografi, ukurannya juga turut berperan dalam memberikan keterbacaan dan pemahaman sebuah informasi (Yusa, I. M. M., et al, 2023, h. 47). Dalam penelitiannya yang berjudul *Optimal Size And Font For Mobile Learning*, Dwijoko dan Aprilia (2023) ukuran *font*

kecil ke sedang dengan besar antara 10pt hingga 20pt ideal untuk digunakan pada layar ponsel, karena lebih nyaman dan mudah untuk dibaca. Penggunaan ukuran tersebut tergantung dengan usia pembaca, jenis font, dan konteksnya untuk digunakan pada media. Untuk membuat ini lebih mudah, mengatur teks besar (ukuran yang mudah dibaca 14 sampai 24 poin tergantung pada jenis huruf dan usia pembaca) dan dengan leading (4 sampai 6 poin).

2.3.2 Prinsip Desain Buku Ilustrasi

Dalam pembuatan karya, prinsip desain juga perlu dipertimbangkan dan diterapkan untuk mengolah elemen desain didalamnya. Tujuan utama penggunaan prinsip desain adalah untuk mencegah atau meminimalisir adanya kesalahan dan kekurangan dalam karya desain. Sejatinya, ada beberapa prinsip desain yang dapat dimanfaatkan dalam membuat suatu karya sesuai dengan kebutuhan media yang ingin dirancang. Untuk membuat buku ilustrasi, ada beberapa prinsip desain yang dapat digunakan, yaitu *contrast*, *repetition*, *proximity*, *balance*, dan *visual hierarchy*. Berikut penjelasannya.

1. *Alignment*



Gambar 2.9 Penerapan *Alignment*

Sumber: Dion et al (2024)

Prinsip yang digunakan untuk menciptakan keharmonisan dan menciptakan informasi yang lebih teroganisir, sehingga meningkatkan keterbacaan informasi (Arviandani, D., et al, 2021, h. 4). Alignment mengatur segala penempatan teks dan kalimat pada halaman buku ilustrasi (Landa, 2011). Terdapat lima macam tipe alignment, berikut penjelasannya.

- a. *Left-aligned*: teks sejajar mengikuti margin kiri (rata kiri)
- b. *Right-aligned*: teks sejajar mengikuti margin kanan (rata kanan)
- c. *Justified*: seluruh teks disamaratakan, maupun dari sisi kiri dan sisi kanan
- d. *Centered*: seluruh teks berada tepat di area Tengah
- e. *Asymmetrical*: posisi seluruh teks tertentu tidak sama rata atau tidak sejajar

2. Repetition



Gambar 2.10 Penerapan *Repetition*

Sumber: Razak (2022)

Menurut Landa (2014), prinsip yang digunakan untuk menciptakan sebuah irama, seperti adanya pengulangan dan keserasian antar elemen desainnya. Irama terbentuk dari unsur atau beberapa elemen yang berpola secara konsisten dan berirama (Putra, R. W, 2020, h. 23). Repetisi juga diperlukan untuk menciptakan kedinamisan dan keharmonisan aliran isi informasi yang meliputi visual serta pesan antar halamannya, sehingga

pembaca atau penonton memiliki kemauan untuk terus menyimak informasi pada media-media tersebut. Hubungan antar tokoh atau kalimat yang membentuk informasi dan tanda baca juga tidak kalah penting dalam menciptakan karya yang berirama.

3. *Balance*



Gambar 2.11 Penerapan *Repetition*

Sumber: <https://static.flipbuilder.com/demo/magazine/artit-magazine/mobile/index.htm>

Bobot visual yang memenuhi dan merata di setiap sisi atau bagian komposisi desain. Seluruh komposisi karya desain yang terdiri dari berbagai elemen dan prinsip desain yang seimbang dapat menciptakan hasil dari keseluruhan karya desain yang dinamis, simetris, dan menyamankan mata (Putra, R. W, 2020, h. 20). Dengan keseimbangan yang diterapkan dalam penempatan tulisan, gambar, dan warna, maka akan terhindar dari kesan yang berat sebelah (Putra, R. W, 2020, h. 20).

4. *Visual Hierarchy*



Gambar 2.12 Penerapan *Visual Hierarchy*

Sumber: Razak (2022)

Menurut Landa (2014), penyusunan penekanan elemen visual yang mengisi buku ilustrasi, perlu ditata atau disusun berdasarkan kepentingannya. Salah satu cara untuk memberi penekanan adalah dengan menggunakan *emphasize*. Selain menambahkan unsur ekspresif pada karya atau pada informasi, *emphasize* juga digunakan sebagai *focal point* atau titik fokus utama yang ingin ditunjukkan terlebih dahulu. *Emphasize* ditandai dengan penggunaan warna, ukuran, tekstur, dan visualisasi yang berbeda dengan elemen desain lainnya sehingga dapat dengan mudah terdeteksi oleh mata audiens. Prinsip Hierarki ini berhubungan dengan prinsip kontras, dimana tujuannya adalah untuk membantu audiens dalam mendeteksi dan menciptakan elemen tertentu agar mudah menarik pandangan serta fokus pembacanya. Dengan adanya kontras pada halaman buku ilustrasi, pembaca dapat dipandu untuk melihat ke area yang paling penting terlebih dahulu (Putra, R. W, 2020, h. 17).

2.3.3 Anatomi Buku Ilustrasi

Anatomi buku dibuat sebelum memasuki tahap produksi buku (Ghozalli, E., 2020, h. 86-87). Anatomi berisi pengaturan struktur untuk isi buku, yakni sibat, halaman hak cipta, halaman judul, isi, halaman atribusi, dan lain sebagainya yang penggunaannya dapat disesuaikan kembali dengan kondisi jenis-jenis buku (Ghozalli, E., 2020, h. 86-87). Berikut rincian struktur anatomi buku berdasarkan isinya (Ghozalli, E., 2020).

1. Daftar isi: berada di awal halaman yang berisi rangkaian bab, subbab, dan judul isi buku.
2. Halaman bio: menampilkan biodata penulis, ilustrator, editor, desainer grafis, penerjemah, dan pembuat buku atau pihak terkait.
3. Halaman judul: berisi judul cerita

4. Halaman judul penuh: memuat judul buku, nama pembuat buku, seperti penulis, ilustrator, dan lain sebagainya, hak cipta, logo penerbit, dan ISBN.

Berikut beberapa poin yang perlu disorot untuk menyelaraskan kondisi anatomi buku.

1. Daftar isi digunakan khusus untuk buku diisi dengan beberapa bab
2. Halaman bio berisi biodata penulis atau pembuat buku, ilustrator, editor, editor visual, desainer grafis, dan lain sebagainya. Penempatannya dapat dikondisikan dengan kebutuhan.
3. *Half title page* atau halaman judul berisi daftar isi buku yang hanya memperlihatkan judul saja.
4. *Half title page* atau halaman judul penuh diisi oleh judul, nama penulis, nama ilustrator, dan logo penerbit. Bagian halaman judul penuh berada pada tebaran halaman dengan bagian hak cipta. Hal ini merupakan syarat untuk mengajukan pendaftaran ISBN.

Jumlah halaman atau tebaran akan disesuaikan jika terbatas, maka bagian tebaran sibat dan judul dapat dihilangkan, sedangkan halaman judul penuh dapat digabung menjadi satu halaman dengan halaman 1.

2.3.4 Layout Buku Ilustrasi

Dalam proses perancangan *layout* buku ilustrasi interaktif, penggunaan komposisi, seperti penempatan elemen visual, yakni teks, gambar, warna, hirarki, dan lainnya dapat mempengaruhi tampilan halaman serta proses penyampaian informasi sehingga dapat dipahami dengan baik. Dalam bukunya yang berjudul *Book Design and Layout Process* tahun 2022, Kusumowardhani dan Maharani mendefinisikan *layout* sebagai suatu proses penempatan elemen visual dan penerapan prinsip desain dengan tujuan menciptakan penyampaian informasi yang jelas, keterbacaan yang baik, dan keberhasilan desain buku tersebut. Dalam jurnalnya yang berjudul *Retracted: Design and Construction of University Book Layout Based on Text Image Preprocessing Algorithm in Education Metaverse Environment*, Xinyi Sun mengatakan bahwa desain

tata letak merupakan bagian penting dari keseluruhan buku yang seharusnya tidak diabaikan, karena perannya digunakan hingga proses penjilidan buku dan menjadi pemandu para pembaca (Sun, X., 2023, h. 3-4). Garis, titik, dan permukaan merupakan elemen atau komponen dasar dari desain tata letak (Sun, X., 2023, h. 3-4). Dalam mendesain tata letak buku, pembaca harus menjadi salah satu persyaratan yang dipertimbangkan, artinya tata letak buku harus disesuaikan dengan logika konten dan estetika visual pembaca (Sun, X., 2023, h. 4). Desainer harus dapat menggabungkan serta mengolah penggunaan dan penempatan kata, gambar, dan warna secara efektif, sehingga menciptakan citra visual yang baik, dapat memicu perasaan baru remaja, dan memperluas pemikiran pembaca (Sun, X., 2023, h. 4). *Layout* atau bentuk ilustrasi pada halaman buku dibedakan menjadi tiga jenis, berikut penjelasannya (Ghozalli, E., 2020, h. 15-19).

1. *Single*: ilustrasi mengisi 1 halaman per bukunya. Biasanya, ukuran ilustrasi penuh atau *full bleed* pada 1 halaman. Ilustrasi, teks, hingga latar dapat dibuat berbeda di tiap halamannya sesuai sudut pandang. Latar juga bisa dibuat sama, namun dengan sudut pandang dan ilustrasi yang dimainkan sesuai alur ceritanya.
2. *Spread*: ilustrasi mengisi 1 *spread* halaman atau 2 halaman buku ditambah dengan adanya teks untuk mendukung penyampaian cerita atau informasi yang tervisualisasi oleh ilustrasi tersebut. Pembaca dapat fokus kepada ilustrasi yang mendominasi, sehingga dapat secara seksama mengamati suasana latar ceritanya.
3. *Spot*: ilustrasi pada halaman yang ukuran, bentuk, posisi, dan jumlahnya lebih bebas, variatif, serta lepas. Ilustrasi hanya digunakan untuk mewakili aktivitas-aktivitas dari informasi, materi, atau adegan tertentu.

Dalam proses *layouting*, desainer menggunakan garis batas atau yang disebut dengan *grid*. Garis batas tersebut membentuk sebuah kolom, jarak, dan baris untuk mengontrol dan menata seluruh elemen desain yang digunakan, sehingga menciptakan komposisi yang tertata dengan baik. Tondreau (2009) dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids* mengatakan bahwa *grid*

merupakan alat bantu dalam memandu pengaturan komposisi setiap informasi bagi pembaca. Pembaca dapat dimudahkan untuk membaca informasi sesuai dengan urutannya, sehingga informasi disampaikan dengan benar. Tondreau (2009) menjelaskan adanya 6 komponen penting dalam *grid*, yaitu *column*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines*, dan *markers*. Berikut penjelasan ke-6 komponen *grid* beserta fungsinya.

1. *Columns*

Area vertikal yang berisi tulisan maupun gambar sebagai isi dari materi sebuah media buku. *Columns* terdiri dari 5 jenis ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan untuk mengatur isi materi dari suatu halaman tertentu. Penggunaan jenis *columns* bergantung pada jumlah atau seberapa banyak konten dalam satu halaman.

2. *Modules*

Blok ruang yang merupakan dasar dari *grid*. Blok atau unit terpisah tersebut terbuat dari perpotongan antara garis dan kolom. Hal tersebut membuat *modules* menjadi berulang karena memiliki *grid* yang berulang dan tertata. *Modules* yang digabung juga dapat menciptakan bentuk *columns* dan *rows* dengan ukuran berbeda.

3. *Margins*

Pembagian area antara area di luar dengan area ruang isi konten di bagian dalam pada kertas. Sisi area luar tersebut yang disebut dengan *margins* berguna untuk membatasi area isi, sehingga adanya jarak antara area isi dengan area ujung halaman. *Margins* juga dapat membagi ukuran *gutter*, *trim*, dan ukuran konten dalam suatu halaman itu sendiri. Catatan atau keterangan singkat dapat diletakkan pada area *margins*.

4. *Spatial Zones*

Area dengan ukuran besar pada suatu halaman atau dapat disesuaikan dengan ukuran tulisan dan gambar yang dibutuhkan. Area ini terbentuk oleh beberapa unit *modules* atau *columns*.

5. *Flowlines*

Garis-garis yang berperan untuk membelah dan memisah area menjadi bagian-bagian yang berbeda atau terpisah. Untuk menciptakan *flowlines*, perlunya memperhatikan ruang dan elemen konten yang berperan dalam menuntun pembaca agar dapat membaca sesuai dengan hirarki atau urutan yang diinginkan.

6. *Markers*

Area pada sisi bawah setiap halaman yang umumnya berisi nomor halaman, *headers*, *footers*, dan ikon. Hal ini berfungsi untuk membantu pembaca memahami isi buku. Penempatan area *markers* terletak di lokasi yang sama di setiap halamannya.

Dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* edisi ke-6, Landa (2019) mengatakan bahwa adanya pertimbangan dalam menentukan penggunaan *margin*. Desainer perlu meninjau apa saja dan seberapa banyak konten yang akan dibawakan. Proporsi *margin* dapat disesuaikan dengan lebar, tinggi, dan panjang konten yang dibawakan, sehingga proporsi margin dapat menjadi lebih seimbang, stabil, dan harmonis. Pemanfaatan spasi atau ruang juga perlu dipertimbangkan agar mempermudah akses keterbacaan. Selain itu, *alignment* atau kesimetrisan margin juga perlu diperhatikan dengan baik agar elemen visual yang digunakan terlihat lebih selaras.

Dalam bukunya, Tondreau (2019) juga menjelaskan adanya 5 jenis *grid* dalam diagram *Basic Grid* yang sering digunakan sesuai dengan kebutuhan *layout* buku, yaitu *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid*. Berikut penjelasan ke-5 jenis *grid*.

1. *Single-column Grid*

Jenis *grid* biasanya digunakan untuk isian konten berupa *running text*, seperti buku, esai, laporan, dan lain sebagainya. *Single-column Grid* mengatur teks ataupun gambar di dalam area *grid*nya, sehingga elemen-elemen visual yang mengisi tersebut menjadi poin utama pada halaman dan penempatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan desainer.

2. *Two-column Grid*

Jenis *grid* biasanya terdiri dari 2 kolom dengan ukuran yang sama ataupun dengan ukuran yang berbeda pada satu halaman. Perbedaan ukuran dapat disesuaikan dengan seberapa banyak informasi yang mengisi suatu halaman tersebut. Umumnya, jenis *grid* ini digunakan untuk mengatur teks yang cukup banyak, sehingga diperlukan pembagian informasi menjadi 2 *section* atau 2 *column*.

3. *Multicolumn grid*

Jenis *grid* yang dengan jumlah *columns* yang lebih banyak daripada *single-column grid* dan *two-column grid*. Jenis *grid multicolumn* memberikan fleksibilitas untuk mengatur informasi yang jumlahnya banyak dan bervariasi, seperti menampilkan teks, gambar, dan lain sebagainya. Umumnya, jenis *grid* digunakan untuk mengatur isi konten situs website dan majalah.

4. *Modular Grid*

Jenis *grid modular* biasanya digunakan untuk mengatur teks atau elemen visual lainnya yang lebih kompleks dan *detail*. Bentuknya yang berupa kolom-kolom berukuran kecil dari kombinasi antara kolom horizontal dan vertikal. Umumnya, penggunaan *modular grid* terdapat pada koran, kalender, grafik, dan tabel yang berisi data-data tertentu.

5. *Hierarchical Grid*

Jenis *grid hierarchical* membagi kolomnya menjadi beberapa bagian kolom horizontal untuk mengatur teks. Teks tersebut dapat disusun secara urut berdasarkan kepetingan suatu teks atau kalimat tersebut. Hal ini agar pembaca dapat membaca secara urut dari mana arah baca yang benar. Biasanya, *hierarchical grid* digunakan untuk mengatur isi konten artikel pada situs website, buku, aplikasi, dan lain sebagainya.

2.3.5 Komposisi Buku Ilustrasi

Komposisi dalam suatu *layout* bertujuan untuk memperlihatkan hierarki, kejelasan tingkat sasaran perhatian atau *focal point*, serta penyampaian pesan yang menarik dan jelas. Metode untuk menentukan proses bagaimana mata pembaca memidai atau mengamati (bergerak dan berhenti) pada suatu halaman adalah dengan

eye-tracking (Landa. R., 2019, h. 151). Variabel-variabel, seperti waktu untuk mengamati desain dan rentang waktu pribadi untuk memperhatikan sesuatu atau beberapa gangguan visual yang bersaing, sangat menentukan bagaimana seseorang memidai suatu area permukaan secara visual ke area lainnya (Landa. R., 2019, h. 151). Hal ini disebut dengan proses transisi, yang artinya aliran visual yang padu antara elemen grafis pada komposisi media desain. Penggunaan kontinuitas dari elemen kemudian mengarahkan mata pembaca ke elemen berikutnya dapat menavigasi transisi. Komposisi itu sendirilah yang menciptakan kesinambungan dari aliran visual satu elemen ke elemen visual lainnya (Landa. R., 2019, h. 153).

Berdasarkan informasi dari Landa (2019), desainer memiliki hak untuk menggunakan metodenya sendiri dalam menata, menilai, dan memvisualisasikan elemen-elemen grafis, informasi, beserta marginnya. Berikut beberapa cara awal dalam menentukan dan menciptakan komposisi.

1. Desainer dapat bermain dengan ukuran dari bentuk, yang artinya membuat perbandingan antara besar dan kecil untuk menciptakan sebuah ilusi atau tiga dimensi.
2. Desainer dapat bermain dengan media yang akan digunakan, artinya disana desainer dapat mempertimbangkan kolase, lukisan, fotografi, patung, ilustrasi 3D, dan seni grafis lainnya.
3. Desainer dapat bermain dengan gaya sejarah.

Ghozalli, E. (2020) menyatakan bahwa komposisi merupakan salah satu aspek utama yang berperan besar dalam memfokuskan *focal point*, menciptakan alur baca yang benar, dan menciptakan kesinambungan untuk setiap halamannya. Teks dan ilustrasi merupakan unsur grafis yang memenuhi komposisi suatu halaman. Kedua unsur grafis tersebut memiliki wujud yang berbeda dan mendukung satu sama lain dalam proses penyampaiannya. Untuk dapat berhasil mengkomunikasikan informasinya, komposisi teks dan ilustrasi harus dipertimbangkan. Hindari penempatan teks yang digabung atau bertumpuk dengan ilustrasi, terutama apabila ilustrasi tersebut cukup kompleks dan detail. Hal ini menyebabkan komposisi dan informasi yang disampaikan menjadi rancu, sehingga tingkat keterbacaan teks menjadi

kurang (Ghozalli, E., 2020). Pemanfaatan ruang kosong yang baik dapat mempermudah keterbacaan pembaca, meminimalisir unsur grafis yang mengisi setiap halaman, dan memberi rasa nyaman kepada pembaca karena adanya ruang untuk bernafas agar pembaca dapat menikmati isi buku tanpa merasa sesak dan rumit (Ghozalli, E., 2020, h. 58-64).

Keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris merupakan ke-2 jenis prinsip keseimbangan yang dapat desainer gunakan untuk mendapatkan keseimbangan komposisi yang ideal (Mahisa, et al., 2022, h. 484). Keseimbangan simetris merupakan jenis keseimbangan yang dapat dicapai dengan pembagian kedua sisi, yakni ruang sebelah kanan dan ruang sebelah kiri atau kedua objek berlawanan yang sama persis, baik dari ukuran, arah, posisi, dan bentuk (Mahisa, et al., 2022, hlm 484). Keseimbangan simetris ditandai dengan kedua objek di kedua sisi yang seolah saling bercermin, sehingga adanya kesamaan antara satu sisi dengan sisi lainnya (Mahisa, et al., 2022, h. 484). Adanya sumbu pusat yang berguna sebagai alat pengukur kesimetrisan antara bagian yang bercermin, maka dari itu keseimbangan pada ruang kanan dan kiri akan terlihat simetris dan berada di posisi yang sama atau rata (Mahisa, et al., 2022, h. 484). Sedangkan, keseimbangan asimetris merupakan keseimbangan yang tidak memerlukan kesimetrisan, kesamaan, atau kesejajaran dari ukuran objek, bentuk objek, arah dan posisi objek pada ruang kanan dan kirinya (Mahisa, et al., 2022, h. 485). Keseimbangan asimetris tidak menggunakan sumbu pusat untuk mengukur kesimetrisan, melainkan hanya memainkan perbedaan warna gelap terang, ukuran, bentuk, dan posisi objek-objeknya, sehingga mencapai keseimbangan yang koheren dan harmonis (Mahisa, et al., 2022, h. 485). Dapat disimpulkan bahwa keseimbangan simetris menunjukkan kesan formal dan lebih stabil, sedangkan keseimbangan asimetris menunjukkan kesan informal dan kurang terstruktur, namun keseluruhan komposisi menjadi harmonis (Mahisa, et al., 2022, h. 485).

2.3.6 Komposisi antara Teks dan Gambar

Ada tiga jenis alur dasar dalam menciptakan komposisi layout teks dan gambar atau unsur visual lainnya, yaitu *type-driven*, *image-driven*, dan *visual verbal synergy* (Mariati, et al, 2022, h. 105). *Type-driven* merupakan komposisi yang lebih banyak

mengontrol teks. Teks yang mendominasi dalam penyampaian materi, sehingga komposisi banyak dimanfaatkan oleh teks. *Image-driven* merupakan komposisi yang lebih banyak mengontrol gambar. Sebaliknya dengan teks, gambar yang mendominasi untuk menyampaikan informasi, sehingga komposisi banyak dimanfaatkan oleh gambar atau unsur visual lainnya selain teks. Visual verbal synergy merupakan komposisi yang mengontrol teks dan gambar. Dalam komposisi ini, teks dan gambar atau unsur visual lainnya saling bekerja sama dalam membangun suatu komunikasi kepada pembaca.

Teks dan gambar yang digunakan dalam sebuah buku maupun jenis media informasi lainnya, harus memiliki komposisi yang teratur dan terencana agar komunikasi dapat terlaksana serta informasi dapat tersampaikan dengan tepat (Landa, R., 2011). Permainan komposisi mengacu pada penempatan teks dan gambar dalam suatu area untuk mengarahkan mata pembaca. Dengan komposisi teks dan gambar yang saling mendukung, ini dapat menguatkan pesan dari materi, cerita, atau peristiwa dalam buku. Penerapan komposisi teks dan gambar dibagi menjadi empat jenis, yaitu *text heavy*, *image heavy*, *text and image*, dan *caption heavy* (Gavriel, K., 2023, h. 24-25). Berikut penjelasan dari ke-empat jenis komposisi teks dan gambar tersebut.

1. *Text heavy*

Penggunaan teks lebih mendominasi, seperti pada penyajian informasi pada buku sejarah, buku laporan, laporan tahunan, dan lain sebagainya. Kemudahan pembaca dalam memahami informasi atau peristiwanya dipengaruhi oleh *typeface* yang digunakan. Dalam hal ini, variasi *type family* dari suatu *typeface* dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan menyesuaikan informasi yang ingin disampaikan.

2. *Image heavy*

Penggunaan teks dengan memilih *typeface* yang hendak digunakan untuk *display text*, seperti pada judul atau sub judul poster, spanduk, dan iklan. Untuk ini, pemilihan *typeface* harus ditentukan sesuai konteks dan konsep yang telah ditentukan. Jenis *typeface sans serif* untuk *display text* dapat memudahkan manusia dalam mengenali dan mengamati *display text* tersebut, karena bentuk dasar huruf yang lebih sederhana. Ukuran huruf, spasi, dan jarak *typeface* pada

display text dapat diatur untuk menghindari kesulitan dalam mengenali dan mengamati urutan atau alur baca.

3. *Text and image*

Pemilihan dan penggunaan teks disesuaikan dengan gambar atau ilustrasi tertentu, yang artinya dalam hal ini teks dan gambar memiliki porsi yang sama atau seimbang. Agar kedua unsur tersebut saling mendukung dalam penyampaian informasi, maka dari itu *typeface* yang digunakan harus dipilih sesuai dengan konteks yang ingin dijelaskan pada bagian tertentu, konsep desain, kesesuaian dengan gambar yang dituju, dan nilai estetika. Dalam penggunaannya sebagai teks, *typeface* yang dipilih harus dapat menempatkan posisinya sebagai elemen keterangan atau *display text* untuk gambar tertentu.

4. *Caption heavy*

Penggunaan *typeface* pada komposisi *caption heavy* adalah sebagai keterangan untuk suatu tabel, bagan, grafik, atau gambar lainnya. Umumnya, ukuran *typeface* ini cenderung kecil karena disesuaikan dengan grafis yang dituju. Karena ukurannya yang kecil, keterbacaan *typeface* yang digunakan harus diperhatikan agar tetap jelas.

2.3.7 Format dan Ukuran Buku

Dalam pembuatan hingga produksi buku, peran format dan ukuran buku cukup penting. Berikut 3 jenis ukuran dan format yang penggunaannya dapat disesuaikan dengan keperluan dan tujuan (Ghozalli, E., 2020, h. 88).

1. Vertikal: buku dengan format vertikal merupakan yang paling sering digunakan dan ditemukan, dengan ukuran A4 yang merupakan ukuran paling banyak digunakan. Beberapa keuntungan dari format vertikal adalah memudahkan proses penjilidan dan efisien dalam menggunakan kertas. Buku dengan format vertikal dinilai efektif untuk menyampaikan cerita dan informasi yang dinamis atau menampilkan ilustrasi yang vertikal, seperti perkotaan, pohon, dan ilustrasi vertikal yang tinggi.
2. Horizontal: buku dengan format horizontal merupakan yang paling jarang digunakan dan ditemukan, karena ukuran A4 nya yang lebar kesamping sehingga

dinilai kurang efisien bagi pembaca. Buku dengan format horizontal dinilai efektif jika elemen visual yang digunakan banyak pemandangan dan ilustrasi yang menyambung atau berukuran besar. Hal ini agar pembaca dapat menikmati isi cerita atau informasi dengan pelan dan seksama.

3. Kotak: buku dengan format kotak merupakan kedua yang paling sering digunakan dan ditemukan. Dengan format kotak, pembaca dapat lebih bebas dan leluasa. Pembaca dapat mengatur waktu untuk membaca lebih lama dengan format yang lebih stabil dan cerita yang dinamis.

2.4 E-book

E-book atau *electronic book* adalah buku digital yang dipublikasikan secara online di perangkat digital, seperti handphone, tablet, dan komputer (Nugroho, I., A., 2023, h. 23). Secara isi, komposisi, dan format, e-book memiliki kesamaan dengan buku cetak. Salah satu keunggulan dari *e-book* adalah isi informasi dan keaslian data yang disampaikan dalam *e-book* tersebut dapat terlindungi, karena tidak bisa diedit oleh pembacanya (Nugroho, I., A., 2023, h. 23). Pada dasarnya, *e-book* tidak bisa diubah oleh pihak manapun tanpa persetujuan resmi dari penulisnya (Nugroho, I., A., 2023, h. 23). Keunggulan *e-book* juga dilihat dari perannya sebagai solusi untuk meminimalisir penggunaan kertas yang terlalu banyak untuk bahan baku percetakan, sehingga dapat mengakibatkan masalah deforestasi, yakni penebangan hutan. keberadaan *e-book* juga berguna untuk mengurangi kegiatan pembelian buku dengan harga yang mahal. Solusi-solusi tersebut telah diberikan pemerintah dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Nugroho, I., A., 2023, h. 23).

2.5 E-book Interaktif

Berdasarkan *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif adalah buku pembelajaran dengan konsep *two way flow* (Siregar, M. S., 2020, h. 830). Konsep ini diterapkan pada materi atau informasi yang dikomunikasikan di dalam buku kepada para pembaca agar tidak menjadi proses belajar satu arah. Pada dasarnya, penerapan *two way flow* dilakukan untuk menciptakan pembelajaran dua arah, yang artinya interaksi yang dilakukan pembaca dengan media pembelajarannya (Siregar, M. S.,

2020, h. 831). Buku interaktif digital dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan kegunaan dan tipenya. Berikut penjelasannya.

1. Buku interaktif *participation*

Tipe buku interaktif yang mengajak pembacanya ikut berpartisipasi dengan cara menjawab pertanyaan dan melakukan instruksi yang disampaikan guna melihat, menguji, dan mengukur kejelasan pengetahuan pembaca setelah membaca informasi di dalam buku.

2. Buku interaktif *hidden objects*

Tipe buku interaktif yang mengajak pembacanya secara aktif melakukan aktivitas sederhana, yaitu mencari objek yang tersembunyi dan disamarkan dengan tujuan tertentu di sepanjang alur pada setiap halaman buku.

3. Buku interaktif *play a sound*

Tipe buku interaktif yang menyediakan fitur suara. Pada buku terdapat tombol-tombol yang dapat diklik dan akan mengeluarkan suara, seperti *sound effect*, lagu, dan jenis suara yang berkaitan dengan materi yang disampaikan buku.

4. Buku interaktif campuran

Tipe buku interaktif yang menyajikan jenis-jenis interaksi dari beberapa buku interaksi tersebut. Pada dasarnya, tipe campuran ini merupakan gabungan dari jenis-jenis buku interaktif yang ada dan disesuaikan kembali dengan kebutuhan.

E-book interaktif merupakan buku digital yang memiliki stimulator atau fitur yang dapat memicu dan menstimulasi pembaca untuk melakukan aktivitas yang meliputi interaksi dengan konten informasi di dalam buku (Oktavia, S, 2022, h. 34). Terdapat elemen-elemen yang mendorong agar terciptanya suatu aktivitas yang menghasilkan hubungan timbal balik, baik bagi pembaca dan bagi media itu sendiri. Dalam bukunya yang berjudul *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*, Munir (2012, h. 19-22) menyatakan ada beberapa komponen penting yang membangun sebuah e-book interaktif, yaitu grafik, teks, animasi, video, audio, dan interaktivitas. Berikut penjelasannya.

1. Grafik

Elemen grafik meliputi bentuk visual, seperti ilustrasi atau gambaran dari suatu hal. Grafik merupakan salah satu elemen terpenting dalam buku yang memvisualisasi informasi dan berperan dalam memberi pemahaman mengenai informasi tertentu. Pada dasarnya manusia berorientasi pada sesuatu yang sifatnya visual, seperti gambar, video, dan animasi. Hal ini disebabkan oleh informasi yang lebih mudah dan praktis untuk dicerna dibandingkan informasi yang sifatnya tekstual.

2. Teks

Berbeda dengan grafik, elemen teks digunakan dalam menyampaikan informasi secara tertulis. Perannya juga dapat sebagai elemen pendukung atau penjelas untuk grafik. Selain grafik, teks yang digunakan dengan tepat juga dapat menjadi elemen utama dalam penyampaian informasi berdasarkan jenis e-book tertentu. Kebutuhan porsi teks harus disesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan. Penggunaan ukuran, jenis, dan gaya huruf atau teksnya juga harus dipertimbangkan, sehingga dapat menarik namun tetap mudah dipahami oleh pembaca.

3. Animasi

Elemen animasi digunakan untuk menjelaskan informasi dengan mensimulasi sesuatu. Dengan animasi, unsur grafis yang meliputi teks, gambar, dan suara dapat digerakkan. Pergerakan gambar dapat menciptakan elemen-elemen grafis pengisi buku menjadi lebih hidup.

4. Video

Elemen video digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang langsung dan dinilai lebih efektif. Video dapat langsung menampilkan aksi atau kegiatan yang berkaitan dengan informasi yang dibawakan. Video itu sendiri merupakan media yang tercipta dari susunan beberapa gambar yang dibuat bergerak hingga terlihat adanya ilusi atau membuat fantasi.

5. Audio

Elemen audio meliputi musik, narasi, suara, *sound effect*, dan lain sebagainya yang umumnya digunakan sebagai pengisi suara latar dan situasi, seperti sedih, senang, semangat, dan duka disesuaikan dengan informasi yang disampaikan.

Audio disajikan bersamaan dengan gambar atau teks agar meningkatkan kemudahan pembaca dalam mengingat dan kejelasan dalam memahami.

6. Interaktivitas

Elemen interaktivitas merupakan unsur utama untuk menciptakan *e-book* interaktif. Aspek interaktif yang dapat digunakan dalam buku meliputi simulasi, navigasi, latihan, dan *mini games*. Beberapa aspek ini bertujuan untuk menciptakan hubungan timbal balik, seperti melakukan aksi untuk berpindah halaman hingga arahan untuk *me-review* atau mengingat kembali informasi yang telah dipahami sebelumnya. Untuk melaksanakan aspek tersebut, pembaca akan mengontrol dan mengerjakannya secara langsung.

2.5.1 Interaktivitas

Lisa Graham dalam bukunya yang berjudul *The Principles of Interactive Design* (1999), mengartikan interaktivitas sebagai proses komunikasi karena adanya interaksi dari gabungan berbagai media yang dipresentasikan secara digital dengan pembacanya. Dale dan Wibawanto dalam bukunya yang berjudul *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (2017) juga menyatakan bahwa aspek interaktivitas mampu memaksimalkan penyampaian informasi, dibandingkan hanya dengan pengamatan tanpa adanya interaksi yang berlangsung. Pembaca dapat secara langsung terjun dan secara aktif berperan dalam menyelesaikan informasi yang dibawakan dalam buku. Dalam bukunya yang berjudul *Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems*, McMillan (2006) membagi tiga jenis interaktivitas. Berikut penjelasannya.

1. *Person to system*: hubungan timbal balik antara pembaca dengan media yang disebabkan oleh adanya interaksi pembaca atau pengguna dengan sistem atau teknologi, seperti ketika mengunduh *file* dan men-klik sesuatu pada media.
2. *Person to person*: hubungan timbal balik antara pembaca dengan media yang disebabkan oleh adanya interaksi pembaca atau

pengguna dengan pengguna lainnya di platform digital tersebut, seperti ketika sedang berdiskusi melalui forum atau *chatting*.

3. *Person to document*: hubungan timbal balik antara pembaca dengan media yang disebabkan oleh adanya interaksi pembaca atau pengguna dengan halaman website, contohnya ketika pengguna memanfaatkan kolom *like*, kolom *share*, dan kolom komentar pada halaman web tersebut.

Seperti pada penjelasan sebelumnya mengenai komponen penting dalam *e-book* interaktif, navigasi merupakan salah satu aspek interaktivitas. Navigasi berperan dalam mengarahkan dan seolah menjadi moderator yang membantu mengaktifkan aspek interaktif lainnya di dalam buku. Dalam merancang navigasi yang tepat bagi pembaca, ada beberapa standar yang perlu diperhatikan. Berikut penjelasannya (Oktavia, S., 2022, h. 34-35).

1. Sistem Navigasi Hibrida

Navigasi oleh fitur tombol untuk yang disediakan oleh pembaca agar dapat melangkahi atau memilih halaman yang diinginkan secara tidak berurutan. Navigasi ini tidak hanya dipicu oleh tombol *next* dan *back*, melainkan umumnya terlihat beberapa halaman secara urut yang dapat dipilih dan tombol *next* dan *back* untuk melangkahi ke halaman-halaman berikutnya.

2. Interaksi Mikro

Navigasi yang digunakan agar memperoleh *feedback* berupa aktivitas dari keputusan pengguna, seperti ketika setelah menekan tombol tertentu. Contoh *feedback* yang dimaksud adalah perubahan ukuran, perubahan warna, dan munculnya suara atau *sound effect*. Contoh konkret pada media, seperti munculnya notifikasi setelah pengguna berlangganan kepada sesuatu, bunyi alarm setelah pengguna menyetel waktu alarm, munculnya tanda centan dan tands silang, munculnya peringatan kesalahan pada kata sandi hingga memperbarui kata sandi, dan lain sebagainya.

3. Tata Letak Tombol Interaktif

Dalam merancang navigasi, kejelasan fitur-fiturnya harus diperhatikan, seperti penempatan dan kejelasan visual atau keterbacaan fitur navigasi tersebut. Pembaca atau pengguna media interaktif harus dapat mengidentifikasi tata letak tombol-tombol navigasi agar dapat menjalankan media tersebut. Salah satu contohnya adalah dengan memberi angka per halamannya pada tombol navigasi atau bentuk sesuai dengan tujuan tombol navigasi tersebut. Penempatan tombol juga harus dipertimbangkan, jika sudah ditetapkan pada area tersebut, maka penempatan tombol harus konsisten di setiap halamannya. Dalam bukunya yang berjudul *UX Design for Mobile*, Perea dan Giner (2017) menyebutkan bahwa penempatan elemen atau fitur navigasi di area bawah pada *layer* akan lebih mudah dijangkau dan dimainkan oleh ibu jari, dibandingkan fitur navigasi yang berada di area atas.

Salah satu tombol aspek navigasi yang juga memiliki kejelasan dan penempatan yang konsisten adalah *floating buttons*. Perea dan Giner (2017) mendefinisikan *floating buttons* sebagai aspek (tombol) navigasi dengan ciri khasnya yang mengambang seolah-olah terlihat seperti berada di atas dan terpisah dari seluruh elemen pada halaman atau *layer* tersebut. Efek tersebut berfungsi agar tombol dapat terisolasi dan “*stand out*” dari elemen lainnya, sehingga keberadaannya mudah terdeteksi dan menarik perhatian. *Floating buttons* biasanya digunakan sebagai tombol yang mengarahkan kepada beberapa pilihan aktivitas selanjutnya dan untuk mengarahkan pengguna ke *link* atau halaman-halaman lainnya, seperti media sosial.

2.5.1.1 Pola Interaktivitas

Lisa Graham (1999) menggolongkan 6 pola interaksi untuk aspek interaktivitas yang meliputi *linear*, *linear interactive*, *multiple ending*, *branching path*, *open world*, dan *toy box*. Berikut penjelasannya.

1. *Linear*

Pola linear sifatnya lebih sederhana dan tidak sulit, karena menggunakan aspek interaktivitas yang cukup ringan. Interaktivitas linear tidak dapat mengubah alur cerita atau materi yang telah dibawakan buku. Contoh penerapan pola linear dapat ditemukan pada media film, komik, dan buku.

2. *Linear interactive*

Pola *linear interactive* mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas pada bagian-bagian tertentu di media, namun pengaruh yang diberikan tersebut tidak dapat merubah alur atau bagian-bagian tertentu. Interaktivitas yang digunakan juga disesuaikan dengan konteks serta kebutuhan materi buku. Contoh penerapan pola *linear interactive* dapat ditemukan pada media buku interaktif dan *video games*.

3. *Multiple ending*

Dalam pola *multiple ending*, manusia dapat merubah alur atau klimaks sesuai dengan aksi yang ditentukannya. Aksi ini memang dibutuhkan dan merupakan bagian dari cerita atau tujuan media tersebut. Salah satu contoh penerapan pola *multiple ending* dapat ditemukan pada *voting* atau hasil dari pemungutan suara.

4. *Branching path*

Dalam pola *branching path*, aspek interaktivitas terlihat pada adanya beberapa alternatif atau cabang alur dalam suatu cerita yang dapat dipilih dan dinikmati manusia. Disini, manusia yang menentukan alur dan klimaks atau akhir dari cerita. Contoh penerapan pola *branching path* dapat ditemukan pada media digital, seperti *visual novel* dan permainan yang menangkat cerita tertentu.

5. *Open world*

Dalam pola *open world*, manusia dapat menikmati dan mengontrol pergerakannya dalam menciptakan alur dalam situasi sehari-hari. Contoh penerapan pola *open world* adalah dengan melakukan aktivitas, seperti berjalan-jalan dan berkeliling secara bebas di suatu tempat wisata atau pusat perbelanjaan.

6. *Toy box*

Serupa dengan pola *open world*, pola *toy box* juga membebaskan manusia untuk mengontrol dan menentukan alur ceritanya sendiri. Disini, manusia atau pemain dapat mengeksplor dari suatu lingkungan atau latar tempat yang sudah disediakan. Salah satu contoh penerapan pola *toy box* adalah The Sims yang merupakan *game* simulasi untuk membangun sebuah kehidupan.

2.6 Kateren

Anggi Anggarini (2021), dalam bukunya berjudul *Desain Layout*, mendefinisikan imposition sebagai bagian dari proses penyusunan posisi dan urutan halaman pada tahap pencetakan. Proses ini mencakup penyusunan halaman pada plat serta pelipatan kertas agar halaman-halaman dapat tersusun secara berurutan sesuai dengan pola lipatan. Jumlah lipatan dalam pencetakan buku disebut dengan kateren. Biasanya, satu kateren terdiri dari 16 halaman, setengah kateren dari 8 halaman, dan seperempat kateren dari 4 halaman. Variasi ukuran buku disebabkan oleh perbedaan jumlah lipatan halaman dan kateren. Dalam proses percetakan, *layout* kateren buku sebaiknya berjumlah kelipatan 16 atau 8. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan kateren jumlah halaman kelipatan 4, yaitu 32 halaman. Anatomi *e-book* berisikan mulai dari *cover*, halaman bio, halaman judul, halaman judul penuh, daftar isi (*chapter*), kunci jawaban, profil penulis, hingga *back cover*.

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi sama seperti gambar yang mampu bercerita atau memiliki konten yang ingin disampaikan (Ghozalli, E., 2020, h. 9). Dalam definisi lain, ilustrasi adalah segala bentuk dan jenis karya yang dikreasikan dan dihasilkan oleh ilustrator dengan menggunakan teknik manual, digital, ataupun media campuran (Ghozalli, E., 2020, h. 9). Secara umum, ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai pendukung teks atau penambah kejelasan, melainkan juga digunakan untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan tujuan berdasarkan maskah dan pembaca (Ghozalli, E., 2020, h. 9-10). Penggunaan ilustrasi juga penting untuk memberi variasi metode ajar, sehingga

proses pemahaman materi dapat menjadi lebih menarik, komunikatif, serta pembaca dapat lebih termotivasi dan memahami konsep, karena buku tidak bersifat tekstual (Puspita, T. P. W., 2020, h. 50). Untuk mencapai tujuan tersebut, ilustrator harus mampu menentukan ide dan kreativitas yang akan digunakan. Ide dan kreativitas merupakan acuan utama untuk mengeksekusi sebuah ilustrasi, baik menggunakan perangkat digital, manual, maupun media lainnya (Ghozalli, E., 2020, h. 9).

2.7.1 Fungsi Ilustrasi

Secara umum, terdapat 3 fungsi ilustrasi berdasarkan kegunaannya, yaitu (Puspita, T. P. W., 2020, h. 50-51) :

1. Fungsi deskriptif

Secara deskriptif, fungsi ilustrasi digunakan untuk menjelaskan uraian verbal dan narasi dengan kalimat Panjang. Hal ini berguna agar pembaca lebih cepat dan mudah memahami apa yang diinformasikan oleh bacaan tertentu.

2. Fungsi ekspresif

Secara ekspresif, fungsi ilustrasi digunakan untuk mengekspresikan, memperlihatkan, dan menyiratkan suatu perasaan, situasi, maupun konsep dari suatu materi atau isi media yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan nyata untuk bisa dipahami.

3. Fungsi analitis atau struktura

Secara analitis atau struktura, fungsi ilustrasi digunakan untuk memperlihatkan suatu rincian atau materi yang berisikan bagian-bagian kecil (bagian demi bagian) dari suatu sistem atau benda yang cukup detail.

4. Fungsi kualitatif

Secara kualitatif, fungsi ilustrasi digunakan untuk mewakili penyampaian suatu informasi melalui atau dengan membuat symbol, grafik, sketsa, foto, daftar tabel, dan kartun.

2.7.2 Jenis Ilustrasi

Ada beberapa variasi gambar ilustrasi yang biasanya digunakan sesuai dengan tujuan, konsep, dan kebutuhan lainnya, yaitu (Puspita, T. P. W., 2020, h. 43-49):

1. Ilustrasi kartun

Kartun adalah jenis gambar yang memiliki karakter tertentu atau ciri khas yang lucu. Bentuk kartun digambarkan tidak realistis atau semi-realistis berdasarkan bentuk asli dari benda hidup, yang meliputi manusia, tumbuhan, hewan, dan benda-benda mati yang digunakan sebagai pelengkap penyampaian cerita. Penggunaan gambar kartun dapat ditemukan di kartun editorial, komik strip, dan gag kartun.

2. Ilustrasi karikatur

Karikatur adalah bentuk gambar yang lebih-lebihkan mengikuti suatu objek yang konkret atau dari wujud aslinya, sehingga gambar karikatur menciptakan ciri khas dari suatu objek. Umumnya, karikatur dibuat untuk menggambarkan manusia.

3. Ilustrasi naturalis

Naturalis adalah jenis ilustrasi yang digambarkan sama persis dengan bentuk, warna, dan detail dengan wujud nyata atau wujud asli dari suatu keadaan tanpa pengurangan maupun penambahan. Contoh ilustrasi naturalis adalah pemandangan, alam, dan lukisan tokoh-tokoh penting.

4. Ilustrasi dekoratif

Dekoratif adalah jenis ilustrasi yang digunakan untuk menghias dan memperindah sesuatu dengan tujuan membuat sesuatu menjadi lebih menarik. Umumnya, ilustrasi dekoratif digunakan pada kertas, lukisan, mural, keramik, pakaian, dan lainnya.

5. Ilustrasi khayalan

Ilustrasi khayalan dibuat atau diolah dengan menggunakan kemampuan imajinatif pembuatnya. Umumnya, ilustrasi khayalan digunakan untuk menggambarkan ilustrasi pada komik, novel, dan roman.

6. Ilustrasi cergam

Cergam atau cerita bergambar menyajikan cerita yang disandingi dengan ilustrasi. Teks yang digunakan sebagai penyampaian cerita disajikan di bagian bawah atau atas ilustrasi, sehingga setiap ilustrasi dan teks menciptakan alur cerita yang dinamis. Umumnya, cergam berbentuk komik dengan sudut pandang cerita yang menarik.

7. Ilustrasi buku pelajaran

Ilustrasi pada buku pelajaran digunakan untuk memvisualisasikan suatu materi atau informasi dan juga berfungsi untuk memperjelas isi teks dan materi ilmiah maupun non-ilmiah.

Sebagai media visual yang dapat digunakan dan memiliki peran untuk beragam kebutuhan, terdapat 7 jenis ilustrasi, berikut penjelasannya (Aprilia, C., 2023, h. 21-25).

1. *Concept art*

Dalam *concept art*, ilustrasi digunakan dengan menggambarkan permainan animasi dan ilustrasi dengan format penuh dan detail untuk menafsirkan sesuatu yang berkonsep.

2. *Graphic novel or comics*

Dalam *graphic novel or comics*, ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan dan mengekspresikan sebuah cerita atau potongan kalimat dan dialog tertentu.

3. *Advertising*

Dalam *advertising*, ilustrasi digunakan untuk memberikan kesan dan impresi visual yang baik berdasarkan kebutuhan konsep iklan atau merek tertentu yang dapat menarik konsumen.

4. *Children book illustrations*

Dalam *children book illustrations*, penggunaan ilustrasi disesuaikan dengan konsumen buku, yakni anak-anak, sehingga dengan gambaran yang detail ditambah permainan warna yang sesuai dengan karakteristik anak, dapat mendukung kejelasan dan kemenarikan cerita untuk anak.

5. *Packaging*

Dalam *packaging*, penggunaan ilustrasi harus mampu memvisualisasikan keunikan brand dan dapat memberi kesan tertentu berdasarkan kebutuhan brand. Hal ini dilakukan untuk menarik konsumen dengan menunjukkan perbedaan keunikan antar produk.

6. *Branding and logo*

Dalam *branding and logo*, penggunaan ilustrasi biasanya untuk pembuatan maskot dan logo dari suatu merek yang dapat mempresentasikan ide dan konsep dari merek tersebut. Ilustrasi dibuat dengan karakteristik yang lebih sederhana dan tidak terlalu rumit. Hal ini agar kejelasannya masih dapat terlihat walau ukurannya kecil dan tetap menarik perhatian konsumen.

7. *Book, Publication, Editorial*

Dalam *book, publication, editorial*, penggunaan ilustrasi harus diperhatikan, karena cukup berpengaruh kepada tingkat ketertarikan dan keputusan membeli konsumen. Ilustrasi dapat digambarkan pada bagian sampul maupun isi dari suatu media tertentu, maka dari itu ilustrasi harus dapat menarik secara visual serta dapat mewakili isi buku atau menceritakan petunjuk tentang buku tertentu.

2.7.3 Perancangan Karakter

Dalam bukunya yang berjudul *The Character Designer*, 21 Draw (2019) mengartikan bahwa setiap karakter yang dibuat oleh desainer digunakan sebagai “alat” atau elemen untuk mengkomunikasikan pesannya kepada audiens. Dalam mendesain karakter, desainer harus memahami apa yang mendasari, seperti tema topik, tujuan pembuatan karakter dan kesesuaiannya dengan target audiens (Gavriel, K., 2023, h. 54). Setelah mengetahui dan menentukan cerita, desainer dapat memulai menggali dan merancang karakter. Konsep karakter ada berbagai macam, mulai dari bentuk paling umum manusia yang juga meliputi atributnya, sifat, profesi, dan lainnya yang melekat pada karakter tersebut, tumbuhan, hewan, hingga dari bentuk benda mati. Ada

beberapa langkah yang sebaiknya dilakukan dalam proses perancangan visual dari karakter. Berikut penjelasan tahapannya (Ghozalli, E., 2022, h. 32-38).

1. Riset karakter: melakukan pencarian informasi dan referensi mengenai detail karakter, yang meliputi jenis (manusia, hewan, atau benda mati), usia, latar tempat, latar waktu, kelamin, budaya, sifat, habit, dan atribut karakter. Pencarian ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan karakter yang ingin dibuat.
2. Bermain bentuk: memulai pembuatan karakter dengan mengeksplor bentuk-bentuk dasar untuk karakter.
3. Ciri khas karakter: ciri khas dan sifat karakter dapat dipengaruhi oleh bentuk karakter itu sendiri. Pada langkah ini, keunikan karakter dapat dimainkan agar berbeda sesama karakternya, terutama untuk karakter utama. Ciri khas karakter juga dapat ditentukan dengan penggunaan atribut dan warna.
4. Sketsa emosi dan posisi: setelah menemukan karakter beserta ciri khasnya, pembuatan karakter dapat diawali dengan membuat gambaran awal dari karakter tersebut. Sketsa yang dibuat sudah juga termasuk gambaran nyawa karakter, yaitu emosi dan posisi karakter
5. Permainan gaya dan warna: gaya gambar yang juga meliputi permainan warna dapat disesuaikan dengan *art style illustrator* atau disesuaikan dengan konsep cerita.

Dalam membuat karakter, Rogers (2014, h. 83-84) dalam bukunya yang berjudul *Level up! The guide to great video game design: The 2nd Edition*, mengemukakan aturan dasar yang disebut dengan *forms follow function*, yang artinya aturan digunakan sebagai acuan dalam membuat karakter sesuai dengan bentuk tertentu. Bentuk-bentuk inilah yang akan mengacu tampilan fisik dari karakter dan juga sekaligus dapat mempengaruhi seperti apa kepribadian dan sifat karakter yang ingin dibawakan. Berikut penjelasan dari beberapa bentuk dasar yang dimaksud (Rogers, S., 2014, h. 83-84).

1. Bentuk lingkaran: lingkaran menciptakan sifat karakter yang cenderung baik, ramah, hangat, dan akrab atau bersahabat

2. Bentuk persegi: persegi menciptakan sifat karakter yang kokoh, gagah, dan kuat, namun jika bentuk persegi berukuran cukup besar, karakter dapat menonjolkan sifat bodoh dan konyol
3. Bentuk segitiga: segitiga dapat menciptakan sifat karakter seorang tokoh atau pahlawan yang kuat, dan karakter lainnya yang bersifat tajam, jahat, licik, serta seram.

Dilansir dari buku *Creative Character Design* oleh Tillman (2011), pembuatan karakter dipengaruhi oleh usia target yang akan melihat dan mengonsumsi karakter tersebut. Setiap rentang usia memiliki pemahamannya tersendiri terhadap informasi yang dibawakan oleh suatu karakter. Semakin muda usia pembaca, maka semakin rendah tingkat kemampuan manusia dalam memahami karakter tersebut. Berikut penjelasan dari pengelompokan usia yang tepat untuk membuat karakter berdasarkan usia pembaca.

1. Usia 0-4 tahun

Pada usia ini, pembaca belum mampu memahami karakter yang terlalu rumit dan kompleks. Umumnya, karakter dirancang dengan beberapa ciri khas, seperti ukuran badan yang lebih kecil sedangkan ukuran kepala lebih besar. Karakter menggunakan pewarnaan dan keseluruhan bentuk yang sederhana.

2. Usia 5-8 tahun

Pada usia ini, pembaca secara perlahan telah memahami bentuk karakter dan pewarnaannya yang sedikit lebih detail dan variatif. Namun, proporsi kepala karakter masih berukuran besar dibandingkan dengan ukuran badan.

3. Usia 9-13 tahun

Pada usia ini, pembaca telah memahami bentuk karakter yang hampir menyerupai bentuk manusia, maka karakter dapat dibuat lebih sedikit detail. Namun, proporsi tubuh masih berukuran lebih kecil.

4. Usia 14-18 tahun keatas

Pada usia ini, pembaca sudah mampu memahami bentuk karakter yang menyerupai seorang manusia asli. Proporsi tubuh karakter mengikuti

proporsi tubuh manusia pada umumnya, atau sesuai dengan proporsi ukuran objek nyatanya. Karakter dapat menggunakan warna yang lebih beragam dan kompleks sesuai dengan kebutuhan dan wujud karakter yang ingin dibuat.

2.8 Ilustrasi untuk Edukasi

Kepopuleran peran signifikan ilustrasi, yakni menyampaikan informasi atau pesan telah mendominasi manusia dari generasi ke generasi melalui media digital, seperti video, film, dan animasi, maupun media cetak, seperti buku, majalah, dan koran. (Mauleti, E. K., et al, 2023, h. 36). Dalam fungsi edukasi, ilustrasi merupakan alat belajar sekaligus strategi yang efektif untuk membangun dan mengembangkan pemahaman pikiran yang kritis dan kreatif (Aitmukhanovna, S. A., Adiletovqyzy, A. A., 2024, h. 177). Ilustrasi memungkinkan manusia untuk dapat menafsirkan dan menganalisis informasi dalam bentuk visual, seperti sketsa, diagram visual, infografis, visualisasi data, dan dalam buku catatan interaktif (Aitmukhanovna, S. A., Adiletovqyzy, A. A., 2024, h. 177). Ilustrasi juga digunakan untuk mengiringi teks dalam bentuk visual atau “Bahasa” yang dapat lebih dimengerti (Aitmukhanovna, S. A., Adiletovqyzy, A. A., 2024, h. 177).

Peran penting ilustrasi diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan anak yang efektif, maka dari itu kegunaannya sudah merupakan bagian dari proses pembelajaran pendidikan apapun (AlAli, R. M., Al-Barakat, A. A., 2023, h. 2-3). Lembaga Pendidikan mengikutsertakan ilustrasi untuk menciptakan situasi pembelajaran serta proses ajar yang maksimal, sehingga anak dapat mencapai kesadaran pengetahuan yang tepat, karena adanya fasilitas ilustrasi yang memberi kejelasan terhadap hal-hal yang abstrak (AlAli, R. M., Al-Barakat, A. A., 2023, h. 2-3). Anak akan lebih bersemangat dan berminat apabila ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan dan pengalamannya (AlAli, R. M., Al-Barakat, A. A., 2023, h. 2-3). Anak akan lebih memahami, ditambah edukasi yang disampaikan dengan ilustrasi akan tersimpan dalam memori dalam jangka waktu panjang (AlAli, R. M., Al-Barakat, A. A., 2023, h. 2-3).

Menurut Bullago (2020), remaja cenderung membaca bacaan dengan ilustrasi yang mengangkat informasi atau cerita terkait pengalaman pribadi, humor, masalah sosial, dengan menggunakan campuran kelucuan dan serius. Remaja menyukai gaya ilustrasi dengan proporsi atau bentuk gambar yang persis atau sesuai dengan wujud nyata objek tersebut, hanya saja penggambaran dibuat lebih sederhana menjadi sebuah karakter yang dibuat dengan goresan yang tidak terlalu kompleks dan detail (Laksono, A. A., 2021, h.16). Setiap negara memiliki jenis gaya ilustrasi yang menjadi ciri khasnya tersendiri, seperti gaya ilustrasi semi kartun yang digunakan untuk komik DC dan Marvel di Eropa, sedangkan di Asia populer dengan gaya ilustrasi *manga* dan *manhwa* yang digunakan untuk komik digital maupun cetak (Perdana, D. E. S., 2022, h. 19). Sekarang ini, remaja terutama cenderung menyukai gaya ilustrasi kartun *manga* dari Jepang dan *manhwa* dari Korea yang terkenal digunakan untuk pembuatan komik digital, seperti *webtoon* dan *webnovel* (Perdana, D. E. S., 2022, h. 19).

2.9 Storytelling

Storytelling merupakan pendekatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau cerita dengan mendongeng dan bercerita (Resmisari, G., Shalsabilla, R. I., 2022, h. 86). Cerita disampaikan dengan intonasi, gaya, dan alat bantu lainnya yang dapat menarik target pembaca (Resmisari, G., Shalsabilla, R. I., 2022, h. 86). Manusia dinilai dapat lebih terikat dan mengingat kepada suatu informasi yang diceritakan atau dikisahkan, karena pembawaan *storytelling* memberikan hubungan emosional yang lebih personal kepada pembaca (Resmisari, G., Shalsabilla, R. I., 2022, h. 86). Adapun beberapa manfaat dari kegiatan *storytelling* bagi pembaca, yaitu materi informasi yang dibawakan akan lebih mudah dimengerti, dapat mendorong kemampuan imajinasi, efektif bagi media pembelajaran, dan pembaca dapat menerima pesan moral yang disertakan dalam narasi dan alur cerita (Resmisari, G., Shalsabilla, R. I., 2022, h. 87).

2.9.1 Struktur Cerita

Struktur cerita digunakan untuk setiap cerita agar memiliki arahan dan alur yang jelas. Dengan adanya struktur cerita, informasi, kisah, atau cerita

dapat tersampaikan dengan rapih, tertata, dan berjalan sesuai alur yang tepat (Scenny, K, A., 2023, h. 32). *Freytag's Pyramid* merupakan jenis struktur cerita yang cukup umum digunakan dalam membuat suatu storytelling (Glatch, 2020). Berikut penjabaran jenis struktur *Freytag's Pyramid*.

1. *Exposition*: pengenalan karakter dan latar cerita pada bagian awal cerita, yang juga meliputi pengenalan aktivitas, situasi, dan kebiasaan dalam cerita tersebut.
2. *Rising action*: awal mula munculnya masalah atau konflik yang terjadi di dalam cerita.
3. *Climax*: bagian atau momen terpenting yang menceritakan konflik utama yang merupakan puncak dari masalah yang terjadi dalam cerita. Pada bagian klimaks, cerita juga menyampaikan bagaimana nasib karakter dan apa yang dilakukan terhadap masalah tersebut.
4. *Falling action*: menceritakan apa yang terjadi setelah puncak masalah dan penyelesaian masalah atau cerita.
5. *Resolution*: menceritakan momen terakhir dari cerita yang umumnya berisi solusi dan kondisi final yang menutup cerita.

2.9.2 Storyboard

Storyboard merupakan tahapan komprehensif, yang artinya disinilah rencana gambaran atau sketsa kasar awal dari keseluruhan cerita atau buku dibuat, dari *exposition* hingga *resolution*. *Storyboard* dapat digunakan sebagai acuan atau dasar buku. Struktur cerita yang telah ditentukan dapat dituangkan secara visual ke dalam bentuk *storyboard*. Hal ini bertujuan agar keseluruhan cerita dapat tergambarkan dengan jelas dan lebih *detail*. Sketsa *storyboard* dilakukan dengan membuat gambaran kasar untuk masing-masing halaman dalam bentuk *thumbnail*.

2.10 User Interface

Dalam bukunya yang berjudul *UI and UX strategy-a step by step guide on UI and UX design*, Deacon (2020, h.14), mengartikan (UI) atau *user interface* sebagai

tampilan pada media digital yang mencakup tulisan, warna, dan bentuk sebagai cara manusia melakukan interaksi dengan perangkat tertentu. *User interface* dibutuhkan untuk mendapatkan kelayakan manusia. Dalam hal ini, *user interface* dapat memenuhi kebutuhan manusia dengan memberikan kesederhanaan ketika menggunakan produk (Deacon, 2020, h.14). Ada 6 elemen *user interface* yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan kualitas penggunaan *user interface* pada media bagi pengguna. Kegunaan *user interface* pada media digital harus maksimal agar pengguna dapat menggunakan dan mengontrol media dengan puas. Berikut elemen-elemen kegunaan *user interface*.

a. *Learnability*

Tingkat kemudahan *user interface* pada saat pertama kali pengguna menggunakan media. Kemampuan pengguna dalam menggunakan *user interface* yang baik, karena desain *user interface* yang baik pula.

b. *Efficiency*

Tingkat kemudahan dan kecepatan pengguna pada saat menggunakan fitur-fitur *user interface* pada media. Ini mempengaruhi tingkat ke-efisienan suatu media yang digunakan oleh pengguna.

c. *Memorability*

Tingkat daya ingat pengguna terhadap komponen *user interface*, seperti fitur-fitur navigasi dan lain sebagainya yang mudah diingat, bahkan ketika pengguna sudah berkali-kali mengunjungi media tersebut

d. *Errors*

Tingkat kesiapan sistem dalam mengatasi dan menginformasikan segala kesalahan yang terjadi akibat tindakan pengguna

e. *Satisfaction*

Tingkat kepuasan pengguna terhadap kegunaan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Apabila alur navigasinya benar, pengguna dapat memperoleh hasil sesuai yang diharapkan

f. *Navigation*

Penghubung alur kerja media yang dapat digunakan oleh pengguna untuk memahami sistem dan ide dari media tersebut. Komponen navigasi

membantu pengguna untuk terus berjalan ke berbagai tujuan yang diinginkan dan memperoleh hasil sesuai dengan kebutuhannya.

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan untuk merancang *user interface* untuk memberi pengalaman menarik yang bagi penggunanya (Deacon, 2020, h.14-15).

a. *Consistency*

User interface pada media harus konsisten di setiap halamannya. Ketidakkonsistenan menciptakan kerumitan bagi pengguna dalam menggunakan media tersebut. Sedangkan kekonsistenan dapat memperjelas dan kemudahan. Konsisten yang dimaksud dapat diterapkan pada komponen visual yang digunakan, seperti *font*, warna, gaya visual, ukuran, gambar, dan lain sebagainya

b. *Responsiveness*

User interface yang tidak responsif dapat membuat pengguna merasa tidak didengarkan dan tidak dipedulikan, contohnya seperti ketika layar media menjadi putih atau mengalami *loading* yang lama, tanpa memberi tahu apapun. Ketika terjadi hal ini, sebaiknya *user interface* menampilkan gambar atau pemberitahuan yang jelas kepada pengguna.

c. *Familiar words*

Penggunaan kata-kata yang familiar dan mudah dipahami mempengaruhi kemudahan pemahaman pengguna. Dengan ini, pengguna dapat menjadi lebih cepat terbiasa dengan *user interface* suatu media.

d. *Streaming*

Tampilan *user interface* dibuat sederhana dan ringkas, sehingga pengguna tidak merasa terganggu dengan elemen atau informasi yang tidak penting.

2.11 *Orthodonti*

Ortodonti berasal dari Bahasa Yunani “Ortodonsia”. Ortodonsia merupakan turunan dari kata “Orthos” yang artinya baik dan “Dons” yang artinya gigi (Santoso, S. S., 2023, h. 48). Definisi ortodonti secara etimologis adalah ilmu dalam lingkup kedokteran gigi yang mempelajari perkembangan gigi dengan tujuan untuk memahami cara memperbaiki kelainan gigi, contohnya pada posisi gigi yang berantakan (Santoso,

S. S., 2023, h. 48). Dalam bukunya yang berjudul *Textbook of Orthodontics oleh Singh* (2015), Colobourne et al dan Proffit, W. R, et al, ada dua aspek yang mendorong perawatan ortodonti. Berikut penjelasan kedua aspek fungsi tersebut (Santoso, S. S., 2023, h. 48).

1. Oklusi: dorongan perawatan ortodonti yang disebabkan oleh fungsi oklusi atau gigitan. Fungsi gigitan merupakan fungsi utama gigi, maka dari itu faktor oklusi paling banyak ditemukan. Faktor oklusi mendorong pasien untuk melakukan perawatan dengan tujuan utama membenarkan gigitan dan menciptakan gigitan yang normal, fungsional, dan stabil.
2. Estetika: dorongan perawatan ortodonti yang disebabkan oleh fungsi penampilan. Faktor estetika hanya mendorong perawatan ortodonti untuk mencapai tujuan harmoni estetika wajah yang optimal dan menarik. Fungsi estetika ini merupakan fungsi kedua atau prioritas kedua.

Berikut rincian penjelasan mengenai tujuan utama dilakukannya perawatan ortodonti (Anggraini, C. A., 2020, h.11).

- a. Mencegah segala keabnormalan dari segi tampilan wajah akibat kelainan rahang
- b. Memperbaiki fungsi gigitan dan mengunyah
- c. Mencegah terjadinya karies gigi yang disebabkan kebersihan gigi dan mulut tidak terjaga
- d. Mencegah terjadinya penyakit gigi atau penyakit periodontal
- e. Memperbaiki masalah pernapasan yang abnormal
- f. Mengatasi cara bicara atau pengucapan yang abnormal
- g. Mencegah berbagai kebiasaan buruk yang memicu kelainan gigi, seperti menggigit kuku, menggigit objek keras, menghisap dan menggigit bibir, mendorong gigi menggunakan lidah, menekan atau menumpuk dagu menggunakan tangan, dan lain sebagainya.
- h. Mendorong rasa percaya diri dengan tampilan gigi dan wajah yang indah.

2.12 Kesehatan Gigi

Berdasarkan KBBI, kesehatan adalah suatu hal atau suatu keadaan yang baik dan sehat. Sedangkan kata sehat berdasarkan KBBI adalah bebas dari sakit, waras, dan keadaan sehat pada seluruh badan. Kemudian, dilansir dari KBBI, gigi diartikan sebagai tulang kecil berwarna putih yang tumbuh dari dalam gusi yang tersusun rapi dan kuat untuk menggigit dan mengunyah. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesehatan gigi merupakan keadaan gigi yang bebas dari penyakit, seperti kerusakan gigi, infeksi gigi, kelainan gigi, hingga penyakit gusi sehingga dapat digunakan untuk menggigit dan mengunyah dengan baik tanpa harus merasakan sakit dan kesusahan. Selain itu, terdapat pemahaman lain terkait kesehatan gigi menurut Sriyono (2009, hlm. 2) yang mendefinisikannya sebagai kesehatan mulut atau keadaan sehat rongga mulut serta gigi dan jaringan lainnya tidak sakit, sehat, dan bebas dari sakit penyakit sehingga gigi dengan mulut dapat digunakan dengan baik dan optimal.

2.13 Kawat Gigi

Dalam Bahasa kedokteran, kawat gigi juga disebut sebagai *dental braces* dan *orthodontics braces*. Keduanya memiliki artinya sama, yaitu alat bantu kedokteran gigi yang digunakan dengan tujuan umum, yakni merapihkan susunan gigi (Kurnia, I., 2021, h. 18). Dalam definisi lain, kawat gigi diartikan sebagai perangkat dalam aktivitas orthodonsi yang digunakan untuk memperbaiki maupun meningkatkan kesehatan gigi (Kurnia, I., 2021, h. 18). Kawat gigi terkenal digunakan untuk mengatasi beberapa kasus kelainan gigi, seperti *underbites*, *overbites*, meloklasi, gigi bengkok, gigitan silang, gigitan mendalam, dan gigitan terbuka (Kurnia, I., 2021, h. 18). Berdasarkan beberapa kasus yang diatasi tersebut, terlihat bahwa kawat gigi cukup berjasa untuk mengobati; meluruskan dan meratakan posisi gigi menjadi posisi gigitan normalnya. Penggunaan kawat gigi merupakan aksi yang tidak sembarangan, melainkan harus disesuaikan kembali dengan kebutuhan dan kemampuan pasien. Ada beberapa jenis kawat gigi yang dapat dipilih oleh calon pengguna kawat gigi, berikut penjelasannya (Kurnia, I., 2021, h. 25).

1. Kawat gigi logam/ kabel (*stainless steel*): jenis kawat gigi berbahan kawat titanium yang paling sering digunakan. Kawat gigi logam dapat disebut juga dengan kawat gigi konvensional, yang artinya kawat memerlukan alat

bantu, seperti band atau wire untuk dapat bertahan dan dapat mengikat ditempat.

2. Kawat gigi *stainless steel* berlapis emas: jenis kawat gigi ini dikhususkan kepada pasien yang memiliki alergi kepada komponen atau bahan *stainless steel* (nikel), sehingga tidak bisa bersentuhan secara langsung dengan bahan tersebut.
3. Kawat gigi lingual: jenis kawat gigi yang ditempatkan tepat di belakang gigi pasien, sehingga tidak ada terlihat ketika sedang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Kawat gigi titanium: jenis kawat gigi yang serupa dengan jenis kawat gigi *stainless steel*, namun perbedaan dapat dirasakan pada bahan kawat yang lebih ringan dan lebih kuat. Selain bahan, perbedaan juga ada pada harga yang lebih mahal. Jenis titanium ini seringkali dipilih oleh mereka yang alergi dengan baja dan nikel.

2.13.1 Perawatan Kawat Gigi bagi Remaja

Maraknya pemasangan kawat gigi oleh remaja disebabkan karena faktor estetika dan faktor psikologis (Puspitasari, Y., 2023, h. 16). Beberapa alasan lain pelajar (remaja) memakai kawat gigi adalah karena faktor kesehatan, seperti untuk memperbaiki dan mengatasi ketidaknormalan pada gigi dan kelainan gigi lainnya yang dapat berdampak buruk lebih jauh kedepan (Puspitasari, Y., 2023, h. 13). Pengguna kawat gigi harus memahami cara perawatan giginya agar terhindar dari berbagai penyakit gigi, namun remaja cenderung masih belum memahami dan bersikap abai terhadap perawatan yang seharusnya dilakukan tersebut.

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pengetahuan remaja pemakai kawat gigi terhadap perawatan gigi yang benar adalah karena keterbatasan atau minimnya informasi mengenai perawatan kebersihan gigi tersebut (Soesanto, 2024, h. 19). Apabila perilaku remaja yang terus abai dan tidak memahami cara yang tepat dalam menjaga kebersihan giginya, potensi timbulnya penyakit periodontal atau penyakit gigi semakin besar. Penyakit

periodontal ini terjadi akibat berbagai tindakan yang menunjukkan ketidakmaksimalan mereka dalam menjaga kebersihan gigi serta mulut, seperti kesulitan untuk meraih sela-sela gigi maupun kawat gigi ketika sedang membersihkan gigi (Edi, I. S., et al, 2021, h. 49). Hal sepele ini dapat berdampak buruk jika terus terulang, karena sisa-sisa makanan yang tertinggal akan menjadi bakteri dan menciptakan karies (Edi, I. S., et al, 2021, h. 49). Dalam prosedur pemasangan kawat gigi yang meliputi tahapan dari pra pemasangan, pemasangan, hingga pasca pemasanganpun, remaja diharuskan secara rutin melakukan kontrol gigi dalam periode tertentu dengan *orthodontist* mereka (Kurnia, I., 2021, h. 31). Tindakan perawatan gigi remaja pemakai kawat gigi juga dapat dipengaruhi oleh *orthodontist* atau spesialis gigi andalan mereka. Ahli ini lah yang dapat memberi kesadaran dan pemahaman yang terpercaya mengenai pemeliharaan kebersihan gigi pasiennya (Handayani, F. 2021).

2.13.2 Akibat Tidak Menjaga Kebersihan Kawat Gigi

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, dapat terlihat bahwa pemeliharaan kebersihan gigi telah menjadi rintangan bagi remaja pemakai kawat gigi. Selain karies gigi, plak dari sisa makanan yang masih menempel juga dapat berujung pada penyakit lainnya, seperti munculnya lubang pada gigi, bau tidak sedap, dan radang gusi (Handayani, F. 2021). Efek-efek lainnya yang timbul akibat tidak menjaga kebersihan kawat gigi adalah rasa sakit, karang gigi yang menumpuk, dan rentan mengalami sariawan karena kondisi mulut yang asam atau kotor (Danish, M. R. A., et al, 2023, h. 244). Untuk menghindari segala penyakit gigi tersebut, remaja harus berupaya secara aktif memelihara *hygiene oral* (Handayani, F. 2021).

2.13 Penelitian yang Relevan

Studi literatur merupakan jenis teknik pengumpulan data dengan cara melakukan riset atau pencarian data, fakta, berita, dan penelitian dari berbagai sumber, seperti publikasi ilmiah, jurnal nasional, jurnal internasional, buku, artikel, dan ragam studi

terdahulu lainnya mengenai topik yang relevan (Waruwu, 2023, h. 2897). Studi literatur juga didefinisikan sebagai penelitian pustaka atau penelitian perpustakaan yang relevan tanpa melakukan penelitian lapangan (Muni, A., Wulandari, F., 2021, h. 163). Hasil amatan yang telah dilakukan dan diperoleh dari sejumlah sumber literatur tersebut akan menjadi landasan teori dan referensi yang relevan dengan topik penelitian (Sihotang, H., 2023, h. 33). Landasan-landasan teori inilah yang dapat digunakan oleh penulis sebagai rujukan untuk memahami dan mendalami masalah penelitian menggunakan kerangka berpikir ilmiah (Sihotang, H., 2023, h. 33). Dalam proses pengumpulan data, studi literatur memberi penulis panduan dan wawasan dalam menentukan prosedur yang ideal, merumuskan dan membuat pertanyaan penelitian, serta menafsirkan dan mengklarifikasi temuan dalam ruang lingkup akademis yang lebih luas (Ardyan, E., et al, 2023, h. 8).

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktif tentang Pengenalan Gigi dan Mulut kepada Anak	Anis Maysarah Rahmanidal, Menul Teguh Riyanti, dan Indralaksmi	Buku ilustrasi interaktif tentang pengenalan gigi dan mulut bagi anak	Penggunaan karakter “pahlawan gigi” sebagai sosok pahlawan yang siap melawan kuman-kuman jahat perusak gigi. Sikat gigi dan odol diumpamakan sebagai “senjata” untuk melawan kuman tersebut. Dalam buku,

				pahlawan gigi yang membawa alur dan menceritakan isi materi dari awal hingga akhir.
	Perancangan Ilustrasi pada “Gigiku Sehat dan Kuat” sebagai Pengetahuan Anak usia 4-6 Tahun	Anisa Septiani Rahayu	Buku ilustrasi	Menggunakan pendekatan <i>storytelling</i> untuk menceritakan informasi cara merawat gigi dengan tambahan <i>mini games</i> di akhir untuk mengingat kembali materi yang telah diceritakan.
	Perancangan E-book Interaktif Perawatan Kesehatan Gigi Susu untuk Anak Usia 4-6 Tahun	Kevin Gavriel	E-book interaktif untuk mengenalkan perawatan kesehatan gigi bagi anak usia 4-6 tahun	Terdapat navigasi dan ikon-ikon yang dapat diklik untuk memunculkan informasi dan materi-materi selanjutnya. Materi disampaikan per-bab dan beberapa

				<p>materi pada bab tertentu disampaikan dengan <i>mini games</i>, yaitu pembaca dapat memilih yang mana pilihan yang benar untuk menjawab pertanyaan tersebut.</p>
--	--	--	--	--

