

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku interaktif

Menurut Oey (2023), buku interaktif merupakan media cetak berbentuk lembaran kertas yang dijilid, dirancang untuk mendorong pembaca berpartisipasi aktif dan memberikan tanggapan. Ragam bentuk buku interaktif meliputi buku pop-up, buku dengan elemen buka-tutup (lift & flap), buku dengan tarikan (pull tab), buku pencarian objek tersembunyi (hidden objects), buku yang menyertakan permainan, buku partisipatif (participation books), buku dengan tekstur sentuh (touch & feel), buku audio, serta kombinasi dari beberapa bentuk interaktif tersebut.

2.1.1 Jenis-jenis buku interaktif

Berdasarkan interaktivitasnya, buku interaktif dibagi menjadi beberapa jenis yakni sebagai berikut:

2.1.1.1 Buku interaktif pop-up

Pop-Up Book adalah media pembelajaran tiga dimensi yang mampu merangsang imajinasi anak serta memperluas pengetahuan mereka, sehingga memudahkan anak dalam memahami bentuk suatu objek, memperkaya kosakata, dan meningkatkan pemahaman (Tisna Umi Hanifah, 2014). Pendapat ini sejalan dengan Ningtiyas, Setyosari, & Praherdiono (2019) yang mendefinisikan *pop-up book* sebagai kartu atau buku yang, ketika dibuka, menampilkan konstruksi tiga dimensi atau gambar yang timbul.



Gambar 2. 1 Buku *pop up*

Sumber: <https://bookmachine.org/2016/07/30/origins...>

Selain itu, Solichah & Mariana (2018) menjelaskan bahwa *pop-up book* termasuk dalam kategori media 3D yang menawarkan efek visual menarik, karena setiap halamannya menampilkan gambar yang muncul secara timbul, dan materi di dalamnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *pop-up book* adalah buku tiga dimensi yang memiliki elemen bergerak saat halaman dibuka, serta menyajikan visualisasi yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

2.1.1.2 Buku interaktif *peek a boo*

Jenis buku ini, sering disebut sebagai *lift-the-flap book*, termasuk dalam kategori buku interaktif yang mengharuskan pembaca membuka lipatan halaman untuk menemukan informasi atau kelanjutan cerita yang tersembunyi di baliknya.



Gambar 2. 2 Buku *peek-a-boo*
 Sumber: <https://everyday-reading.com/lift-the...>

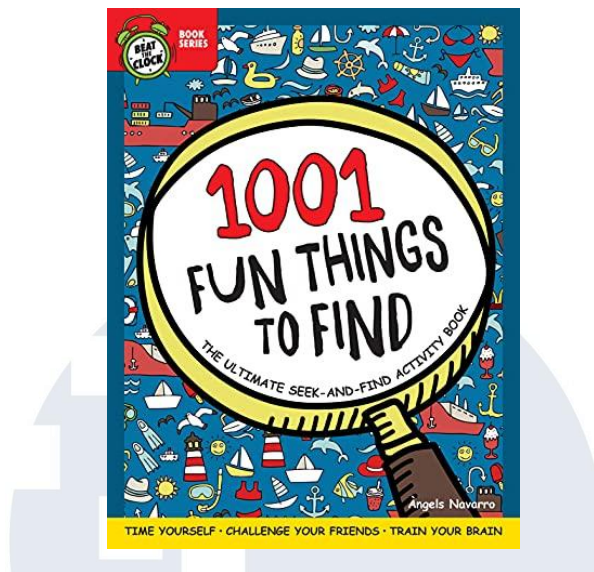
2.1.1.3 Buku interaktif *pull tab*



Gambar 2. 3 Buku *pull-tab*
 Sumber: <https://www.thechichabitat.com/products...>

Buku interaktif jenis ini menggunakan mekanisme tarik pada halaman untuk menampilkan elemen visual baru. Menurut Robert Sabuda (2019), *pull-tabs* adalah teknik pop-up yang memanfaatkan tab kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk menciptakan gerakan atau menampilkan gambar baru.

2.1.1.4 Buku interaktif *hidden object book*



Gambar 2. 4 Buku *hidden object*

Sumber: <https://www.abebooks.co.uk/9781641241311...>

Jenis buku ini mengajak anak untuk mencari objek yang sengaja disembunyikan di dalam halaman. Prasajo (2019:137) menjelaskan bahwa permainan *Hidden Object* mirip dengan aktivitas berburu harta karun tersembunyi, yang melatih ketelitian dan observasi anak.

2.1.1.5 Buku interaktif *games*

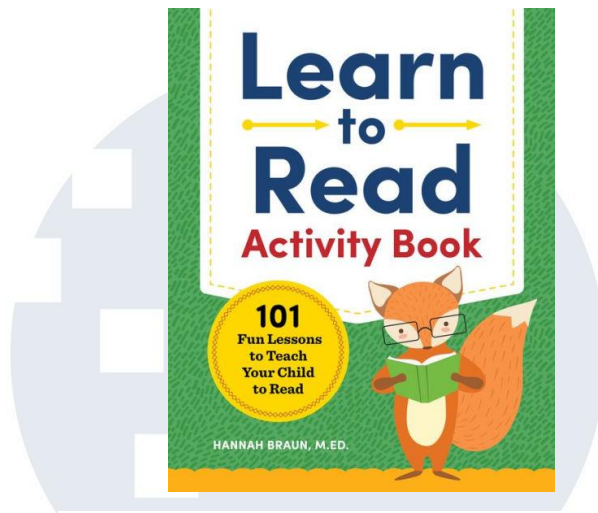


Gambar 2. 5 Buku *games*

Sumber: <https://shopee.co.id/64Pcs-Buku...>

Buku interaktif ini menyajikan permainan yang dapat dimainkan dengan atau tanpa alat tulis, memberikan pengalaman interaktif melalui aktivitas yang menyenangkan.

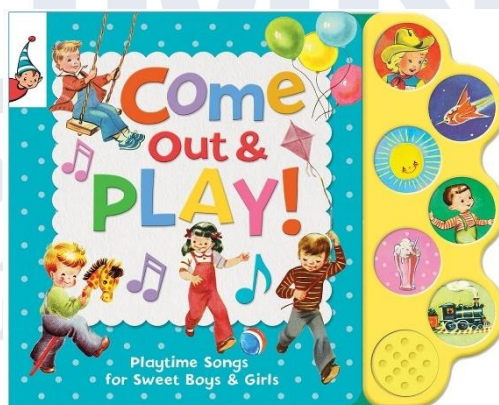
2.1.1.6 Buku interaktif *participation*



Gambar 2. 6 Buku *participation*
Sumber: <https://www.barnesandnoble.com/w/...>

Buku ini berisi cerita atau penjelasan yang dilengkapi dengan pertanyaan, instruksi, atau aktivitas untuk menguji pemahaman pembaca terhadap konten yang disajikan.

2.1.1.7 Buku interaktif *play-a-song*



Gambar 2. 7 Buku *play-a-song*
Sumber: <https://www.amazon.com/Songs-Interactive...>

Jenis buku ini dilengkapi dengan tombol-tombol yang menghasilkan suara, seperti lagu atau efek suara, yang terkait dengan cerita di dalamnya, menciptakan pengalaman multisensori bagi pembaca.

2.1.1.8 Buku interaktif *touch and feel*



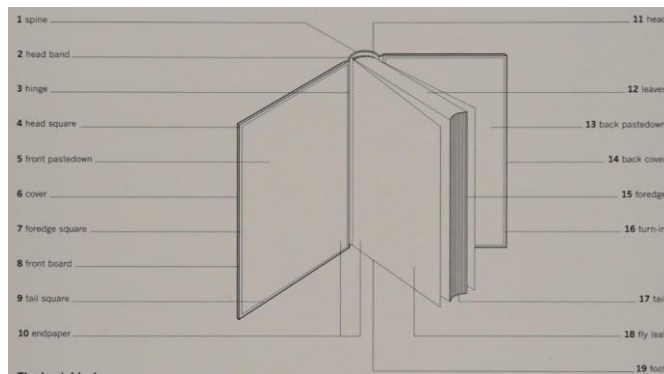
Gambar 2. 8 Buku *touch and feel*

Sumber: <https://www.shethbooks.com/shop/activity...>

Buku ini dirancang khusus untuk anak usia prasekolah dengan tujuan merangsang minat belajar melalui pengenalan berbagai tekstur. Misalnya, gambar burung yang dilengkapi dengan bulu halus untuk memberikan pengalaman sensorik langsung (Wiliyanto, 2020: 4-5). Dengan memahami jenis-jenis interaktivitas pada buku, maka penulis dapat menentukan interaktivitas yang cocok untuk setiap jenis kecerdasan. Hal ini sangat penting dalam menciptakan buku interaktif yang bersifat dua arah dan tidak hanya satu arah.

2.2 Anatomi buku

Berdasarkan 'Book Design' oleh (Haslam, 2006) buku dibagi menjadi 3 komponen dasar, yakni blok buku, halaman, dan grid. Berikut penjabaran dari tiap bagian pada blok buku:



Gambar 2. 9 Anatomi blok buku
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine*

Bagian dari sampul buku yang menghubungkan sampul depan dan belakang, juga berfungsi untuk melindungi *binding* pada buku. Biasanya menampilkan judul buku, nama penulis, dan logo penerbit.

2. *Headband*

Kumpulan benang-benang yang tersusun dengan rapat pada bagian atas dan bawah rusuk buku, berfungsi mengikat blok buku dan biasa diwarnai untuk menambah estetika pada tampilan sebuah buku.

3. *Hinge*

Lipatan kertas tebal yang terletak antara *pastedown* dan *flyleaf*.

4. *Head square*

Bagian pada atas buku yang bersifat protektif dan tercipta dari ukuran sampul (*cover*) dan *back boards* yang lebih besar daripada *leaves*.

5. *Front pastedown*

Endpaper yang direkatkan pada bagian dalam pada sisi depan buku.

6. *Cover*

Halaman paling depan buku yang sekaligus melindungi bagian dalam buku.

7. *Fore edge square*

Pelindung kecil pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul dan bagian belakang.

8. *Front board*

Papan sampul di bagian depan buku.

9. *Tail square*

Bagian pada bawah buku yang bersifat protektif dan tercipta dari ukuran sampul (cover) dan back boards yang lebih besar daripada leaves.

10. *Endpaper*

Halaman yang direkatkan pada sisi dalam sampul dengan tujuan untuk memperkuat struktur buku.

11. *Head*

Bagian paling atas sebuah buku.

12. *Leaves*

Lembaran kertas individual dalam sebuah buku, tiap lembar biasanya memuat dua halaman (satu halaman di tiap sisi).

13. *Back pastedown*

Endpaper yang direkatkan pada bagian dalam pada sisi belakang buku.

14. *Back cover*

Papan sampul di bagian belakang buku.

15. *Foreedge*

Bagian samping pada buku depan.

16. *Turn in*

Tepi kertas yang dilipat dari luar ke bagian dalam sampul.

17. *Tail*

Bagian paling bawah sebuah buku.

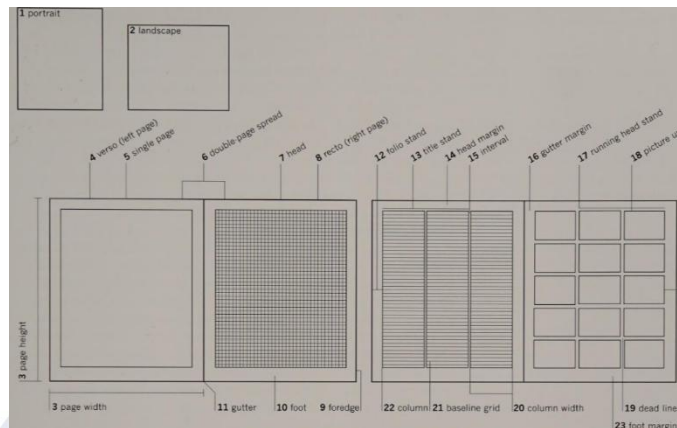
18. *Fly leaf*

Lipatan kertas pada *endpaper*.

19. *Foot*

Bagian bawah halaman sebuah buku.

Sedangkan anatomi halaman buku terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:



Gambar 2. 10 Anatomi Halaman Buku dan *Grid*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Portrait*
Komposisi dimana tinggi halaman mendominasi lebar halaman.
2. *Landscape*
Komposisi dimana lebar halaman mendominasi tinggi halaman.
3. *Page Height & Width*
Ukuran dari sebuah halaman yang mencakup tinggi dan lebar.
4. *Verso*
Bagian kiri halaman dengan nomor halaman genap.
5. *Single page*
Halaman tunggal pada sisi kiri buku.
6. *Double-page spread*
Dua halaman yang berhadapan di mana halaman melintasi *gutter*, seolah-olah dibuat menjadi satu halaman.
7. *Head*
Bagian paling atas buku.
8. *Recto*
Bagian kanan halaman dengan nomor halaman ganjil.
9. *Fore-edge*
Bagian samping pada buku depan.
10. *Foot*
Bagian bawah halaman sebuah buku

11. *Gutter*

Margin pada jilid buku.

12. *Folio Stand*

Garis yang menegaskan posisi nomor folio.

13. *Title Stand*

Garis yang menegaskan posisi *grid* judul buku.

14. *Head Margin*

Margin pada bagian atas halaman buku.

15. *Interval/Column gutter*

Bagian dengan posisi vertikal yang berfungsi memisahkan satu kolom dengan kolom lainnya.

16. *Gutter Margin/Binding Margin*

Margin pada setiap halaman yang terletak paling dekat dengan jilid.

17. *Running-head stand*

Garis yang menegaskan posisi *grid* dan diisi judul bab.

18. *Picture unit*

Pembagian kolom dalam *grid* berdasarkan garis *baseline* yang dipisahkan oleh *deadline* atau area kosong.

19. *Deadline*

Area kosong yang memisahkan antar *picture units*.

20. *Column Width/Measure*

Ukuran kolom yang menentukan panjang dari garis-garis individual.

21. *Baseline*

Baris berisi teks.

22. *Column*

Area berbentuk persegi panjang pada sebuah *grid* yang berfungsi untuk menyusun teks.

23. *Foot Margin*

Area *margin* pada bagian bawah halaman sebuah buku.

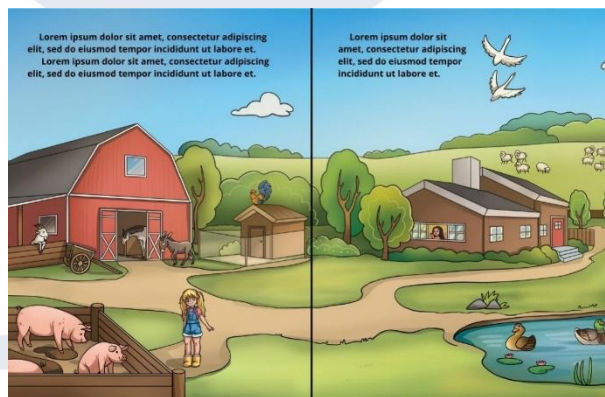
Memahami anatomi buku membantu dalam proses perancangan buku interaktif yang menjadi luaran media penelitian ini. Hal tersebut dapat membantu ketika tahap produksi berlangsung, terutama dalam perancangan buku interaktif dimana berhasil atau tidaknya sebuah interaktivitas dalam buku juga bergantung pada anatomi buku.

2.3 Layout

Mengutip dari buku *The Layout Book* (Ambrose, 2017), *layout* buku ilustrasi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1. *Double-page spread*

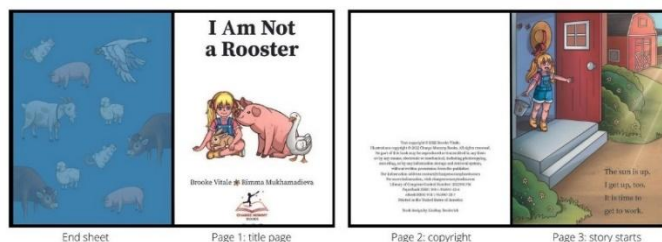
Merujuk kepada penggunaan kedua bukaan halaman pada sebuah buku. Halaman dapat berisikan ilustrasi *landscape* dengan ukuran besar. Umumnya proporsi teks lebih sedikit dengan ilustrasi yang mendominasi dengan guna memanjakan mata pembaca dan menikmati momen dalam cerita (h.45).



Gambar 2. 11 *Double-page spread*

Sumber: <https://brookevitale.com/blog/childrens-book-layout>

2. *Single-page spread*



Gambar 2. 12 *Single page spread*

Sumber: <https://brookevitale.com/blog/childrens-book-layout>

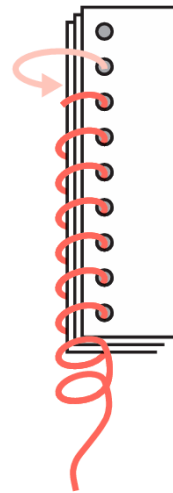
Pada *single-page spread*, hanya salah satu halaman yang berisikan ilustrasi, sedangkan halaman lainnya berisikan teks yang sesuai dengan konten tekstual buku tersebut. *Single page-spread* lazim digunakan pada buku-buku cerita yang memiliki teks sebagai konten, contohnya buku dongeng yang memiliki alur cerita panjang sehingga diperlukan elemen-elemen dekoratif yang menjadi pemanis guna menyeimbangkan rasio teks dengan ilustrasi pada halaman. (h. 46) Penulis menggunakan *single page spread* untuk menyeimbangkan antara informasi yang padat dengan visual dalam buku.

2.4 Binding

Binding (jilid) merupakan sebuah teknik untuk menyatukan halaman-halaman terpisah menjadi sebuah kesatuan, yang disebut dengan blok buku. Ada banyak jenis *binding* diantaranya *spirals, combs, screws, rivets, eyelets, rings, spine bars* serta *rubber bands* (Morlok, 2018). Berikut adalah penjabaran tiap jenis binding:

1. *Spiral/coil binding*

Untuk membuat jilid spiral, serangkaian lubang bundar dilubangi pada blok, sejajar dengan tepi halaman. Kemudian tulang belakang spiral yang terbuat dari plastik atau kawat diputar melalui lubang dan ujung-ujungnya dikerutkan sehingga halaman tidak terlepas saat dibalik. Jilid spiral paling umum digunakan untuk buku catatan sekolah, kalender, buku petunjuk, materi pengajaran, dan peta kota.

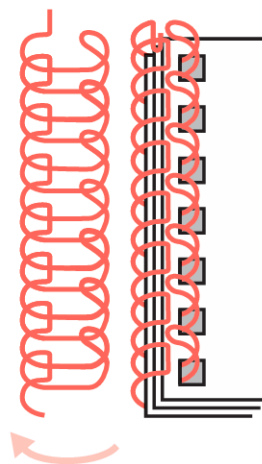


Gambar 2. 13 *Spiral binding*
Sumber: Morlok (2018)

2. *Wire-o binding*

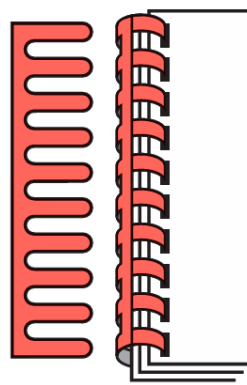
Binding kawat cincin atau kawat-o sering disamakan dengan *spiral binding*, namun keduanya memiliki cara kerja yang agak berbeda. Jepitan kawat berlingkar ganda yang menyerupai gigi sisir berfungsi sebagai binding pada teknik ini. Sama seperti *spiral binding*, serangkaian lubang bundar atau persegi dibuat pada tepi halaman, yang kemudian digantung pada kawat yang terbuka. Begitu *spine* ditutup, halaman terjilid dengan aman. Proses ini berasal dari Inggris, dan dapat dilakukan dengan peralatan kecil yang mudah dioperasikan.

3. *Plastic comb binding*



Gambar 2. 14 *Wire-o binding*
Sumber: Morlok (2018)

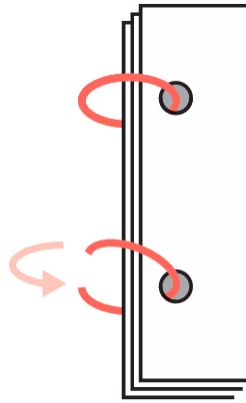
Penjilidan ini melibatkan *plastic comb* (sisir plastik) berbentuk bundar dan fleksibel, yang dimasukkan melalui blok buku sebelum kemudian ditutup. Karena prosesnya sangat cepat dan sederhana, banyak hasil percetakan seperti dokumen kantor, kalender saku, buku alamat, direktori telepon, buku referensi, dan buku petunjuk yang menggunakan teknik *plastic comb binding*. Peralatan yang diperlukan relatif murah dan tersedia di toko-toko peralatan kantor; sebagian besar toko fotokopi juga menawarkan gaya penjilidan ini. Tidak seperti metode kawat dan spiral, penjilidan ini dapat dibuka kembali menggunakan peralatan yang sama yang digunakan untuk menutupnya, sehingga halaman tambahan dapat ditambahkan pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. 15 *Plastic comb binding*
Sumber: Morlok (2018)

4. *Bookbinding rings*

Bookbinding rings tidak memerlukan alat apa pun selain pelubang kertas. Satu, dua atau lebih lubang bundar dilubangi pada blok, kemudian cincin pengikat dimasukkan dan ujung-ujungnya ditutup. Cincin dapat dibuka tutup dengan mudah, sehingga halaman dapat diganti dan pengencang (*fastener*) dapat digunakan kembali. Karena dibuat dengan tangan, gaya pengikat ini hanya cocok untuk salinan tunggal atau cetakan kecil. Umumnya terbuat dari logam berlapis nikel (berwarna emas atau perak), dan memiliki kait yang dapat dibuka dengan meremas cincinnya.



Gambar 2. 16 *Bookbinding rings*
Sumber: Morlok (2018)

5. *Ball chains*

Struktur *ball chains* terdiri dari serangkaian bola-bola kecil yang dihubungkan dengan pasak logam tipis. Bola-bola ini sangat fleksibel dan mudah dibuka tutup melalui konektor. Rantainya terbuat dari logam berlapis nikel atau kuningan, meskipun tersedia lapisan khusus dalam warna lain.



Gambar 2. 17 *Ball chains*
Sumber: Morlok (2018)

6. *Wire rope ring*

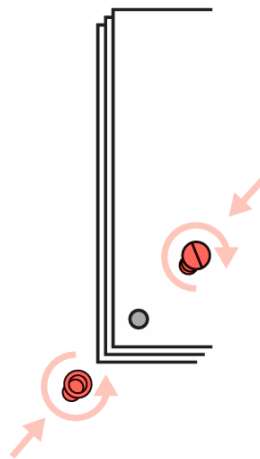
Wire rope rings terbuat dari kabel baja, sangat kuat dan dapat menahan tekanan yang lebih besar. Kabel ini memiliki penutup berulir yang aman yang dapat dibuka kembali kapan saja.



Gambar 2. 18 Wire rope ring
Sumber: Morlok (2018)

7. *Binding screws*

Binding screws terdiri dari kepala sekrup dan poros berulir, yang terhubung satu sama lain melalui lubang-lubang pada halaman buku. Sekrup dapat dibuka dan ditutup kembali kapan saja dan sering digunakan untuk menu, album foto, buku menu, dan buku contoh yang dapat dibuka-tutup.



Gambar 2. 19 Binding screws
Sumber: Morlok (2018)

8. *Eyelets*

Eyelets terdiri dari silinder logam berongga dengan kepala yang menebal. Silinder ini didorong melalui lubang-lubang di halaman dan dipadatkan menggunakan tang lubang di sisi lainnya, sehingga silinder tersebut

berputar ke arah luar. Hasilnya adalah penjilidan yang rapat dan aman yang tidak dapat dibuka kembali tanpa merusaknya, dan oleh karena itu lubang biasanya digunakan untuk dokumen dan catatan penting.



Eyelet, original shape



Eyelet, compressed

Gambar 2. 20 *Eyelets* sebelum (atas) dan sesudah (bawah) dikompres
Sumber: Morlok (2018)

9. *Rivets (Hollow rivets)*

Rivets adalah baut dua bagian yang terbuat dari logam atau plastik yang dapat digunakan untuk mengikat lembaran dan papan penutup secara kuat. Kepala dan ekornya didorong melalui lubang dan ditutup dengan tang paku keling. Baut tersebut tidak dapat dibuka kembali.

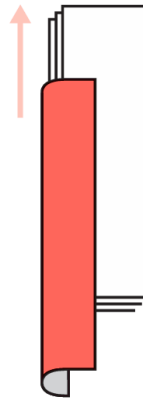


Gambar 2. 21 *Eyelet, rivets, binding screws* pendek dan panjang
Sumber: Morlok (2018)

10. *Spine bars*

Halaman-halaman individual digabungkan menjadi blok dan dimasukkan ke dalam *spine bars* rongga di sampingnya. Sehingga menahan halaman-halaman buku agar tidak lepas. Halaman-halaman tersebut dapat diberi material pelindung tambahan misalnya berupa

sampul atau plastik mika. *Spine bars* umumnya terbuat dari plastik atau logam.



Gambar 2. 22 *Spine bars*
Sumber: Morlok (2018)

11. *Springback binders*

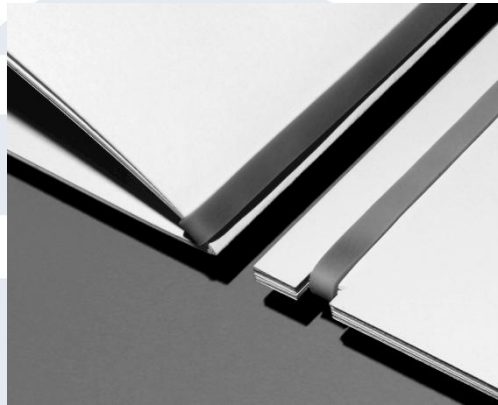
Binder springback bekerja dengan cara yang sama dengan spine bars, dengan perbedaan pada *spine bar* yang menutupi pegas baja di dalamnya. Halaman-halamannya disusun dengan membuka folder lebar-lebar, memasukkan lembaran-lembaran, lalu menutup folder. Binder springback tersedia dalam berbagai lapisan dan warna – bisa terbuat dari plastik atau karton, dan dilapisi kulit atau kain.



Gambar 2. 23 *Springback binder*
Sumber: Morlok (2018)

12. *Rubber band binding*

Jenis binding ini menggunakan karet gelang untuk menjilid lembar-lembaran kertas yang terpisah dalam cetakan yang umumnya berukuran kecil. Halaman-halaman tersebut dapat dicopot pasang kapanpun. Rubber band binding kurang tahan lama dan rawan lepas, sehingga teknik ini digunakan untuk penjiilidan yang bersifat sementara.



Gambar 2. 24 *Rubber band binding*
Sumber: Morlok (2018)

Pemahaman akan *binding* dapat mempermudah ketika proses *printing* media berlangsung. Dengan memahami berbagai teknik jilid, penulis dapat menentukan jenis *binding* yang cocok untuk luaran media buku interaktif dengan memperhatikan konten-konten dalam buku.

2.5 Kertas

Menurut Haslam dalam *Book Design* (2006, h.191), kertas merupakan elemen yang memainkan peran penting dalam menentukan kualitas hasil jadi sebuah buku. Kertas merupakan bagian fisik buku yang membangun struktur blok buku, permukaan cetak, dan halaman-halamannya. Oleh sebab itu, penting bagi desainer buku untuk memperhatikan karakteristik kertas dan memahami berbagai jenis kertas yang tersedia. Karakteristik utama kertas dibagi menjadi tujuh kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Ukuran

Kemunculan percetakan mesin pada abad kesembilan belas mendorong kebutuhan standarisasi ukuran kertas sehingga dapat disesuaikan dengan proses cetak dan kebutuhan.

2. Ketebalan

Ketebalan kertas disebut juga *calliper* dan diukur dalam satuan mikrometer. Setiap jenis kertas memiliki ketebalan yang berbeda-beda. Karena itu, penting untuk mengetahui ketebalan kertas yang akan dipakai dalam pembuatan buku karena hal tersebut akan menentukan ketebalan buku dan ukuran *spine* pada buku.

3. Berat

Berat kertas diukur dengan dua cara. Di Amerika Utara, kertas diukur dan ditetapkan dalam pound per rim (500 lembar), dengan ukuran yang sama untuk setiap lembar kertas. Di Indonesia, kertas diukur dengan system GSM (gram per meter persegi).

4. Serat

Kertas terbuat dari serat-serat kecil. Selama proses pembuatan kertas, serat-serat ini tersusun mengikuti arah tertentu. Kertas buatan mesin memiliki serat yang lebih teratur (serat-serat tersusun lebih rapi dan searah), sedangkan kertas buatan tangan cenderung memiliki susunan serat dengan posisi acak. Hal ini akan mempengaruhi pembuatan buku, karena kertas dengan serat yang teratur akan lebih mudah dibolak-balik tanpa menimbulkan lipatan yang terlalu kasar. Saat disobek atau digunting, kertas dengan serat yang teratur juga akan menciptakan sobekan yang lebih rapi.

5. *Opacity*

Opacity ditentukan dari seberapa banyak cahaya akan melewati selembar kertas. Hal ini ditentukan dari berbagai faktor, seperti ketebalan kertas, kepadatan serat, dan jenis permukaan akhir. *Opacity* kertas penting dalam perancangan buku karena menentukan seberapa tembus pandang tiap halaman sebuah buku.

6. *Finish*

Finish selebar kertas menentukan kapasitasnya untuk menahan tinta dan kesesuaiannya untuk berbagai jenis pencetakan. Beberapa jenis kertas dapat memiliki *finish* yang berbeda pada tiap sisinya. Misalnya, kertas poster dilapisi *finish* pada sisi tempat gambar akan dicetak, sementara sisi sebaliknya tidak dilapisi karena akan ditempelkan pada papan reklame. Satu material kertas yang sama dapat dipoles dengan *finish* yang berbeda. Hal ini memberikan potensi dalam perancangan buku untuk memanfaatkan *finish* yang berbeda untuk memberikan kesan tertentu pada buku.

7. Warna

Warna umumnya ditambahkan ke kertas pada tahap pembuatan bubur kertas. Beberapa produsen memproduksi kertas dengan warna yang konsisten, tetapi beberapa jenis kertas lain (misalnya kertas daur ulang) akan menghasilkan warna yang bervariasi dalam tiap proses karena *pulp* dibuat dari sumber yang berbeda-beda. Beberapa kertas diwarnai setelah proses *pulping*, sementara yang lain memiliki permukaan berwarna yang dicetak pada satu sisi saja. Bahkan setiap kertas memiliki jenis warna putih yang berbeda. Perbedaan halus dalam warna kertas memiliki efek signifikan pada warna gambar yang dicetak pada kertas. Pertimbangan pemilihan warna kertas sangat penting, terutama dalam perancangan buku ilustrasi.

8. Permukaan

Kertas tanpa *coating* akan lebih mudah menyerap tinta daripada kertas dengan *coating* tertentu. Hal ini penting dalam perancangan buku karena akan mempengaruhi penyerapan warna pada kertas, terutama dalam konteks buku ilustrasi di mana permainan warna menjadi faktor yang sangat krusial.

Mengetahui jenis-jenis kertas dengan karakteristiknya masing-masing sangat krusial dalam pembuatan buku, karena perlu mempertimbangkan jenis kertas yang cocok untuk halaman maupun aktivitas tertentu dalam buku. Sehingga penulis

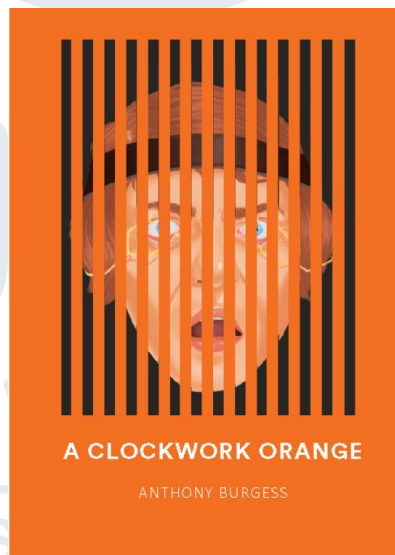
dapat memilih jenis kertas yang sesuai dengan interaktivitas dan jenis media yang dirancang.

2.6 Elemen desain

Robin Landa dalam bukunya berjudul “*Graphic Design Solution 6th Edition*” (2019, h.19) menyatakan bahwa elemen-elemen desain dapat membantu penciptaan berbagai visual dua dimensi. Elemen desain penting karena membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan melalui visual. Elemen-elemen desain pada teori Landa yang memiliki peran penting dalam ilustrasi mencakup:

1. Garis (*Line*)

Garis digunakan untuk membentuk struktur, mengarahkan perhatian, dan menciptakan gerakan dalam desain. Garis dapat lurus, melengkung, tebal, tipis, atau bahkan putus-putus, dan masing-masing memiliki dampak visual yang berbeda. Salah satu contoh penerapan garis pada buku interaktif adalah sampul buku lentikular yang dirancang Euni Kim untuk novel Anthony Burgess yang berjudul “*The Clockwork Orange*”.



Gambar 2. 25 Penerapan elemen garis
Sumber: Euni Kim (2019)

2. Bentuk (*Shape*):

Bentuk adalah area dua dimensi yang dibatasi oleh garis atau warna. Bentuk dapat berbentuk geometris (seperti kotak atau lingkaran) atau

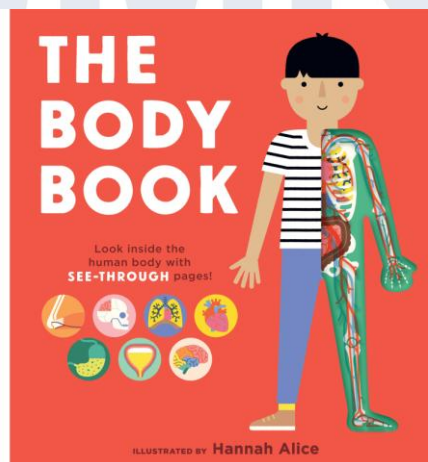
organik (seperti bentuk alami yang abstrak). Pada buku interaktif, bentuk berperan penting dalam mengorganisir informasi maupun sebagai *highlight* aktivitas interaktif, seperti kotak untuk *checklist* atau lingkaran untuk penanda poin penting



Gambar 2. 26 Penerapan elemen bentuk
Sumber: <https://www.averyandaugustine.com/blog...>

3. Warna (*Color*)

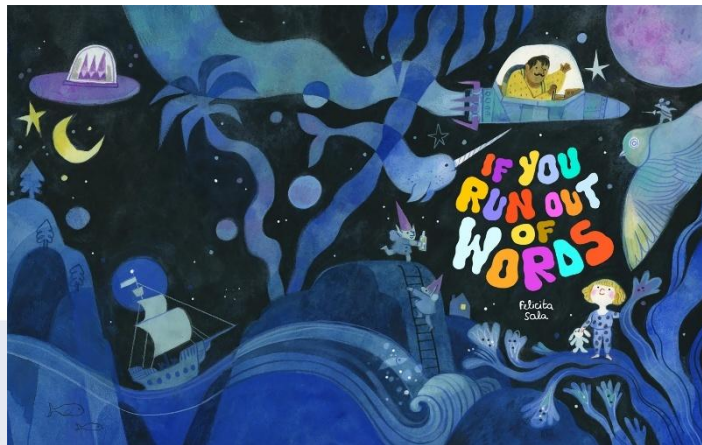
Warna memainkan peran penting dalam menciptakan *mood*, menarik perhatian, dan menyampaikan pesan. Warna dapat digunakan untuk menciptakan kontras, harmoni, atau penekanan dalam desain. Pada buku interaktif pemilihan warna yang tepat dapat menarik perhatian audiens terhadap interaktivitas sehingga audiens melakukan aktivitas didalamnya. Warna juga dapat menjadi pembeda antara fitur satu dengan lainnya.



Gambar 2. 27 Penerapan elemen warna sebagai pembeda bagian tubuh
Sumber: <https://www.discoverytoys.us/products/the-body...>

4. Tekstur (*Texture*)

Tekstur memberikan kesan visual tentang bagaimana suatu permukaan terasa atau terlihat. Tekstur dapat menambah kedalaman dan minat visual pada desain.



Gambar 2.26 Penerapan tekstur pada ilustrasi buku anak
Sumber: <https://felicitasala.blogspot.com/>

5. *Figure/Ground*

Merupakan prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada hubungan antara bentuk (*figur*) dengan latar belakangnya (*ground*) pada permukaan dua dimensi. Figur atau *positive shape* adalah bentuk yang jelas dan langsung dapat dikenali sebagai sebuah bentuk. Sementara area yang tercipta di antara dan di sekitar figur dikenal sebagai *ground* atau *negative shape*.



Gambar 2. 28 Pengaplikasian *figure/ground*
Sumber: <https://myplayroom.com.au/products/roald-dahl-s-opposites>

2.7 Ilustrasi

Menurut (Nurhadiat, 2020) Ilustrasi atau *illustration* dalam Bahasa Inggris merupakan karya yang dibentuk untuk menambah keindahan dengan bentuk gambar atau bentuk yang jelas, biasanya ilustrasi digunakan dalam buku dengan gambar kartun. Ditambahkan oleh (McCloud, 2020) bahwa ilustrasi ialah karya yang tidak hanya memperindah, namun fungsional dalam komunikasi. Ilustrasi dapat mendeskripsikan sebuah konsep, cerita, maupun ide dengan mudah melalui visual. Didefinisikan oleh (Macaulay & Ardley, 2016) bahwa ilustrasi merupakan alat bantu pemahaman melalui visualisasi tentang bagaimana suatu hal bekerja. Memiliki fungsi sarana untuk penyampaian suatu proses, objek, maupun sistem dengan lebih mudah dimengerti. Tak hanya sebagai gambar (Soedarso, 2014) menjelaskan ilustrasi juga dapat memberikan informasi secara indah, tegas, dan jelas yang tersajikan dalam teks, baik itu narasi, deskripsi hingga abstrak yang mampu memberi makna yang lebih dalam bagi pembacanya.

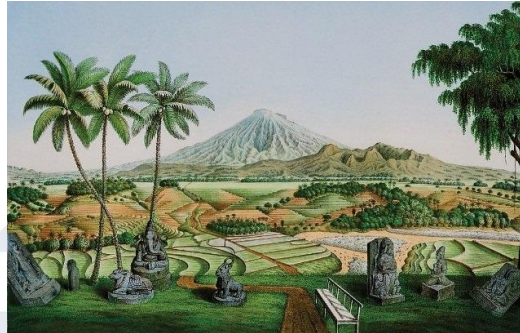
Tujuan Ilustrasi menurut (Arifin & Kusrianto, 2019) terbentuk dengan maksud memberi variasi agar lebih menarik, komunikatif dan mempermudah pembaca dalam memahami dan mengingat konsep informasi yang ingin disampaikan melalui ilustrasi. Selain itu, pemakaian ilustrasi digunakan untuk mendefinisikan sesuatu yang sulit dijelaskan melalui kata-kata. Menurut (Soedarso, 2014) ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan sebuah pesan yang sulit dijelaskan dengan kata-kata dan memperkuat narasi yang dimiliki. Ilustrasi ini nantinya akan menjadi informan dalam sebuah media untuk menjelaskan kepada pembaca dan mengartikan maksud dari sebuah ilustrasi itu sendiri.

Menurut (Soedarso, 2014) bahwa ilustrasi sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu;

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi yang digambar dengan bentuk dan warna yang sesuai atau menyerupai bentuk asli objek ilustrasi tanpa adanya perubahan, baik

berupa pengurangan maupun penambahan elemen bentuk maupun warna.



Gambar 2. 29 Contoh ilustrasi naturalis
Sumber: <https://wanascripta.wordpress.com/tag/lukisan/>

2. Ilustrasi Dekoratif

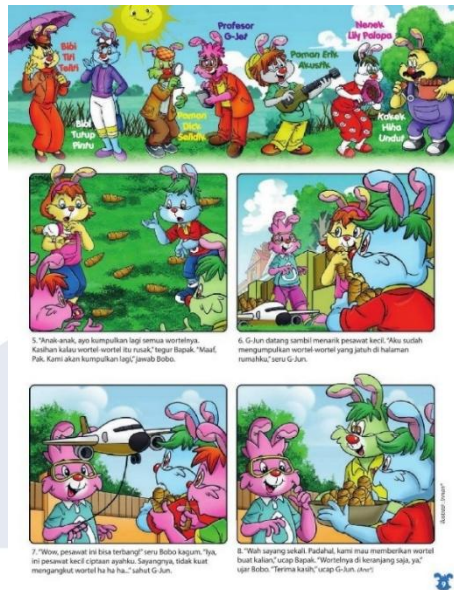
Berbeda dengan ilustrasi naturalis, ilustrasi dekoratif memiliki ciri khas melebih-lebihkan atau mengurangi elemen dari sebuah objek ilustrasi, sehingga ilustrasi dekoratif memiliki berbagai gaya.



Gambar 2. 30 Contoh ilustrasi dekoratif
Sumber: <https://www.sonora.id/read/423615467/contoh-gambar-dekoratif>

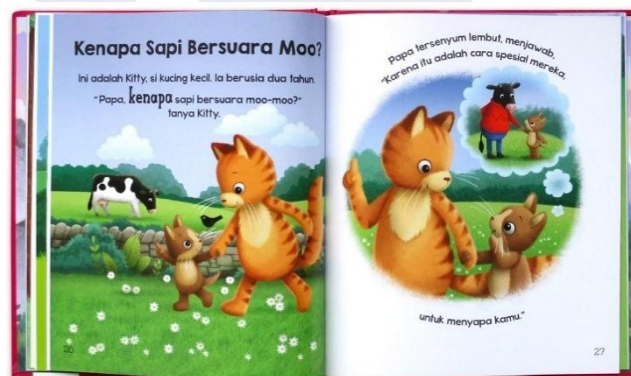
3. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi dengan ciri khas yang unik dengan memadukan bentuk-bentuk yang memiliki kesan imut atau lucu. Umumnya ditemukan pada buku komik atau majalah anak.



Gambar 2. 31 Contoh ilustrasi kartun
Sumber: <https://www.myedisi.com/bobo>

4. Ilustrasi Bergambar



Gambar 2. 32 Contoh ilustrasi bergambar
Sumber: <https://bookswithbaby.com/2020/11/16/12-of-the-best-interactive...>

Umumnya disebut juga dengan cegram atau cerita bergambar merupakan gambar yang diringi dengan teks. Ilustrasi dirancang berdasarkan sudut pandang penggambar yang berbeda-beda dan menarik.

5. Ilustrasi Karikatur

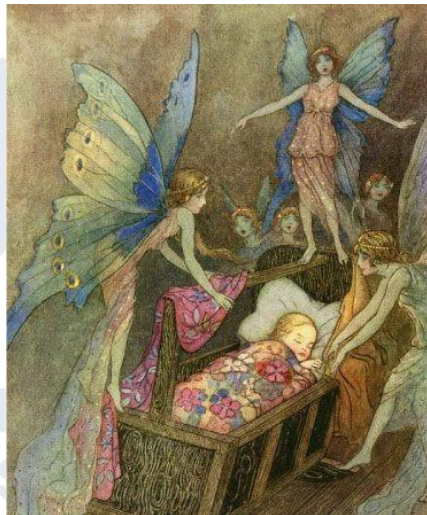


Gambar 2. 33 Contoh ilustrasi karikatur

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/unduh-0/gambar-karikatur>

Ilustrasi yang memiliki ciri khas melebih-lebihkan proporsi tubuh pada bagian tertentu, misalnya kepala dengan proporsi yang lebih besar dengan tubuh yang jauh lebih kecil. Karikatur umumnya ditujukan untuk menyampaikan sindiran sehingga digambar menyimpang dari proporsi ideal tubuh manusia. Umumnya ditemukan pada majalah atau koran.

6. Ilustrasi Khayalan

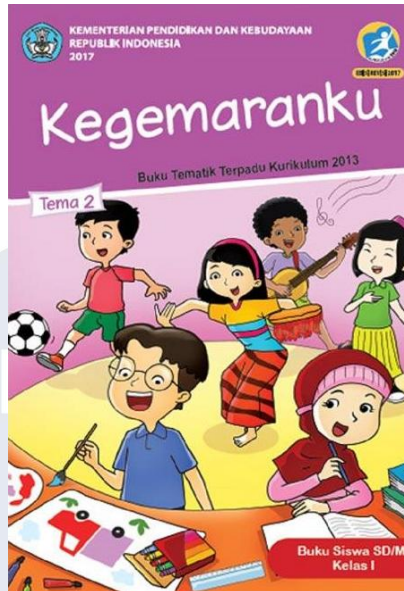


Gambar 2. 34 Contoh ilustrasi khayalan

Sumber <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi...>

Merupakan ilustrasi yang tercipta dari hasil khayalan sang pencipta, sehingga objek ilustrasi berisi hal-hal yang berasal dari khayalan dan bersifat tidak nyata atau fiksi. Dapat ditemukan pada karya-karya bersifat fiksi seperti novel atau komik fantasi.

7. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2. 35 Contoh ilustrasi buku Pelajaran

Sumber: <https://sdnkemijen02.dikdas.semarangkota.go...>

Ilustrasi yang dirancang sebagai visual guna memperjelas sebuah konteks ilmiah pada buku pelajaran yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Ilustrasi buku pelajaran umumnya berbentuk gambar natural, bagan, maupun foto.

Teori mengenai jenis-jenis ilustrasi menjadi sebuah ilmu yang dapat menjadi referensi gaya ilustrasi dalam perancangan. Dalam perancangan ini, ilustrasi yang penulis gunakan identik dengan ilustrasi buku pelajaran.

2.8 Grid dan Layout

Layout merupakan sebuah proses mengatur elemen-elemen desain seperti teks, gambar, warna, dan bentuk ke dalam suatu komposisi yang menarik dan mudah dipahami. Dalam proses pembuatan *layout*, *grid* umum digunakan sebagai alat bantu untuk menata elemen-elemen tersebut secara rapi dan proporsional (Poulin, 2018). *Grid* sendiri merupakan sistem garis bantu dalam desain yang terdiri dari kolom dan baris, berfungsi untuk mengorganisir elemen visual agar tampil lebih terstruktur dan memudahkan pembaca dalam menyerap informasi (Landa, 2019, h.163).

2.8.1 Anatomi *grid*

Grid menurut (Tondreu, 2019) struktur yang menyatukan seluruh elemen visual. Terdapat elemen *grid* (h.10), seperti:

1. *Columns*

Kolom berisikan teks maupun gambar dengan wadah vertikal. Memiliki variasi ukuran dan jumlah kolom, bergantung pada isi konten yang ditampilkan.

2. *Modules*

Modul memiliki bagian individu terpisah yang dipisahkan oleh jarak yang konsisten, sehingga terbentuk sebuah *grid* yang mengulang dan teratur. Modul-modul yang digabungkan akan tercipta kolom dan baris dengan variasi ukuran yang berbeda

3. *Margins*

Margin merupakan wilayah penyangga yang mempunyai jarak antar ukuran trim. Gutter dan konten halaman juga tergolong di dalamnya yang juga digunakan dalam menyampaikan informasi seperti keterangan atau catatan.

4. *Spatial zones*

Zona spasial merupakan area yang diciptakan berdasarkan sekelompok kolom untuk diisi oleh teks, gambar, iklan, dan informasi yang dibutuhkan lainnya.

5. *Flowlines*

Flowlines adalah keharmonisan dalam pembagian ruang menjadi garis horizontal namun tidak nyata. Memiliki fungsi dalam membantu pembaca untuk membaca per halamannya dengan memanfaatkan ruang dan elemen.

6. *Markers*

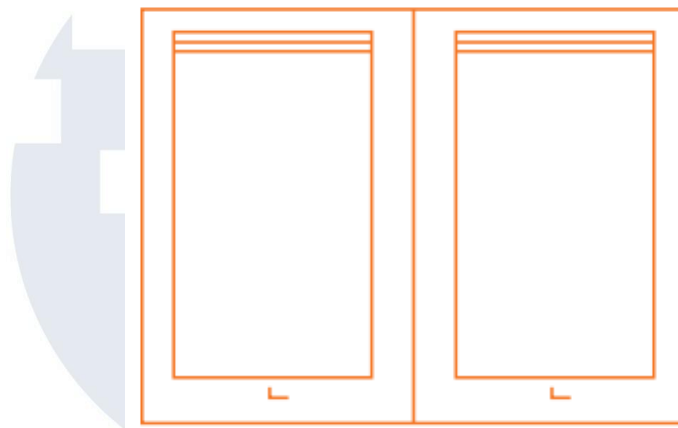
Pembaca terbantu oleh arahan dokumen melalui *markers*. *Markers* akan mengarahkan tempat untuk nomor halaman, judul pada bagian header dan footer, dan juga ikon sebagai penanda.

2.8.2 Struktur dasar *grid*

Menurut Tondreau (2019), *grid* merupakan dasar penting dalam merancang buku, dengan beberapa jenis yang dapat digunakan antara lain:

1. *Single column grid*

Penggunaannya cocok untuk halaman yang didominasi teks, seperti laporan, buku, atau esai. Fungsi utamanya adalah mengatur blok teks secara rapi (h.71).



Gambar 2. 36 *Single column grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two column grid*

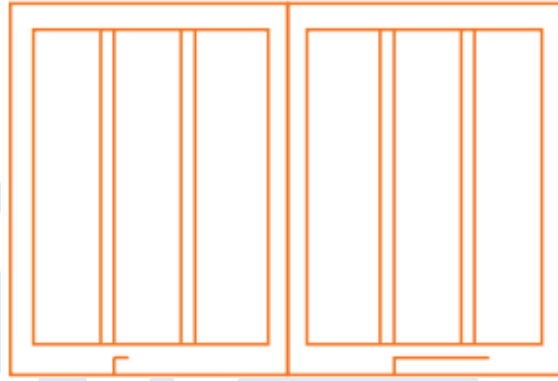
Digunakan untuk memisahkan berbagai jenis informasi dalam satu halaman. Proporsi idealnya adalah satu kolom dua kali lebih lebar dari kolom lainnya (h.72).



Gambar 2. 37 *Two column grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn grids*

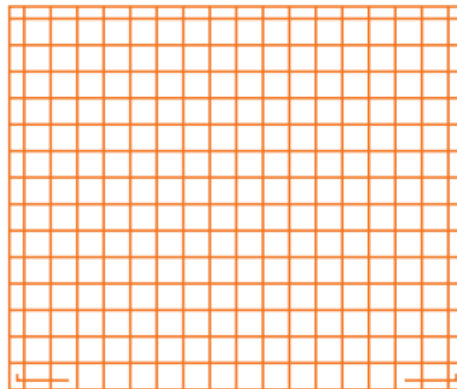
Menawarkan fleksibilitas dengan pengelompokan kolom yang bervariasi, sering digunakan dalam situs web dan majalah (h.74).



Gambar 2. 38 *Multicolumn grids*
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular grids*

Modular grids sesuai untuk informasi kompleks seperti kalender, koran, tabel, dan grafik. Grid ini menggabungkan kolom vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi ruang-ruang kecil (h.78).



Gambar 2. 39 *Modular grids*
Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical grids*

Grid ini membagi halaman menjadi beberapa zona. *Hierarchical grids* umumnya dibangun oleh susunan garis-garis horizontal.



Gambar 2. 40 *Hierarchical grids*
Sumber: Tondreau (2019)

Teori grid akan membantu penulis dalam perancangan buku pada setiap halamannya. Dengan adanya guidelines yang jelas, buku akan terancang lebih rapi dan memiliki bentuk yang sama setiap halamannya. (dilanjutkan dengan sesuatu yg menjadi ciri khas.

2.9 Tipografi

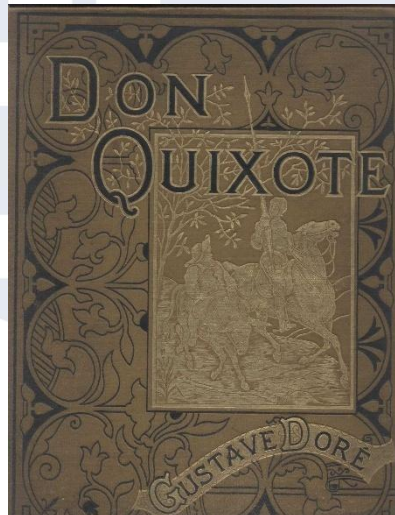
Menurut Ambrose & Paul (2020), tipografi telah berkembang selama lebih dari 600 tahun melalui proses percetakan dan seni (h.9). Carter et al. (2021) mendefinisikan tipografi sebagai seni dan teknik mengatur huruf untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif. Tipografi tidak hanya tentang pemilihan jenis huruf, tetapi juga tentang penyusunan huruf dalam ruang untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan estetis (h.35). Elemen-elemen seperti ukuran huruf, spasi antar huruf (*Kerning*), spasi antar baris (*leading*), dan hierarki visual berperan penting dalam daya tarik dan keterbacaan (h.32). Robin Landa, dalam berbagai bukunya seperti "*Graphic Design Solutions*" dan "*Advertising by Design*", menjelaskan bahwa tipografi adalah salah satu elemen paling penting dalam komunikasi visual karena huruf tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk suasana, karakter, dan persepsi audiens terhadap konten yang disampaikan.

2.9.1 Klasifikasi tipografi

Landa (2019) mengklasifikasikan tipografi ke dalam beberapa kategori, yaitu *Old Style*, *Humanist*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script*, dan *Display* (hlm. 47).

1. *Old Style*

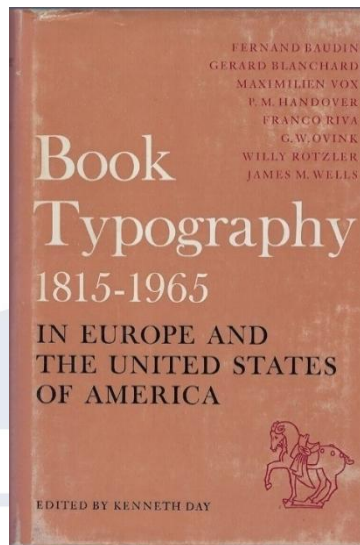
Typeface ini berakar dari tulisan tangan kaligrafi Renaisans. Ciri khasnya adalah serif yang miring (*diagonal stress*), transisi tebal-tipis, *stroke* yang lembut dan bertahap, serta kemiripan dengan tulisan tangan manusia. Contohnya adalah Garamond, Caslon, Jenson, Palatino.



Gambar 2. 41 Penerapan *Old style typeface*
Sumber: <https://www.gutenberg.org/files/996/996...>

2. *Transitional*

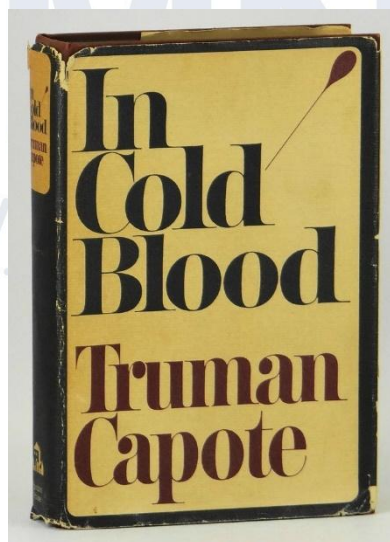
Typeface ini muncul pada akhir abad ke-18. Ditandai dengan kontras goresan yang sangat dramatis (garis tipis yang sangat halus dan garis tebal yang sangat dominan), serif yang sangat tipis dan tegak lurus (*hairline serifs*), serta *vertical stress* (sumbu tegak lurus). Memberikan kesan geometris yang kuat. Contoh *typeface transitional* yaitu Baskerville.



Gambar 2. 42 Penerapan transitional typeface
Sumber: <https://www.triangleheadbooks.com/pages/books...>

3. *Modern*

Typeface ini muncul pada akhir abad ke-18. Ditandai dengan kontras pada *stroke* yang sangat dramatis (garis tipis yang sangat halus dan garis tebal yang sangat dominan), serif yang sangat tipis dan tegak lurus (*hairline serifs*), serta *vertical stress* (sumbu tegak lurus). Memberikan kesan geometris yang kuat. Beberapa *typeface modern* adalah Bodoni dan Didot.



Gambar 2. 43 Penerapan modern typeface
Sumber: <https://openlab.citytech.cuny.edu/comd1167e148...>

4. *Slab Serif*

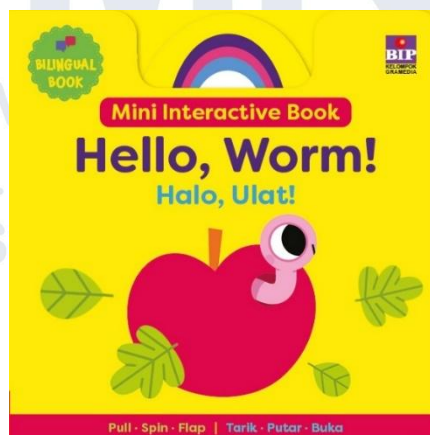
Muncul di awal abad ke-19, *slab serif* merupakan *typeface* serif yang sangat tebal, dan seringkali tidak memiliki transisi (monolinear) dengan *stroke* utama. Goresannya sendiri cenderung seragam tebalnya atau memiliki kontras yang minimal. Beberapa contoh *slab serif* diantaranya: Rockwell, Clarendon, dan Egyptianne.



Gambar 2. 44 Penerapan slab serif typeface
Sumber: <https://www.importitall.co.za/Slab-Serif-Type...>

5. *Sans Serif*

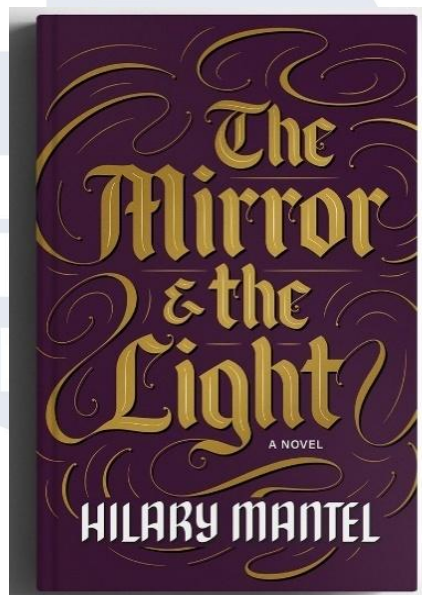
Secara harfiah *sans serif* memiliki arti "tanpa serif." *Typeface* ini tidak memiliki kait atau sirip pada bagian ujungnya. Umumnya memiliki ketebalan goresan yang seragam (monolinear) atau kontras yang minimal, dan seringkali memiliki tampilan yang *clean* dan geometris. *Typeface* ini sangat marak digunakan hingga saat ini dan beberapa contohnya antara lain: Helvetica, Futura, Arial, Open Sans.



Gambar 2. 45 Penerapan sans serif typeface
Sumber: <https://penerbitbip.id/books/2769/mini-interactive...>

6. Gothic

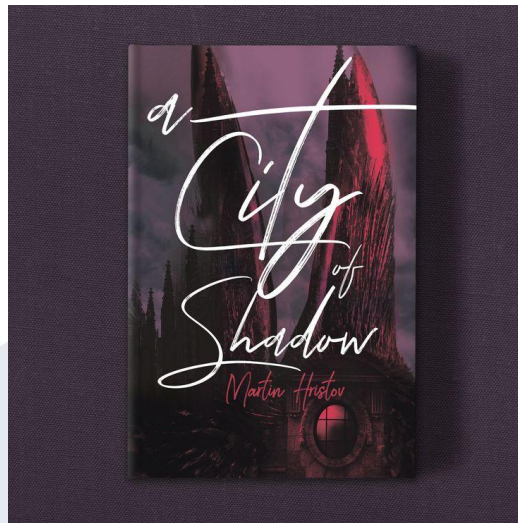
Typeface ini berakar dari bentuk huruf manuskrip abad ke-13 hingga ke-15 pada era Medieval, sering juga disebut *blackletter*. Ciri khas *typeface Gothic* meliputi goresan huruf yang tebal dan bentuk huruf yang padat dengan sedikit lengkungan. *Typeface* pertama yang digunakan Gutenberg untuk percetakan adalah Textura, yang merupakan gaya Gothic. Contoh lainnya termasuk Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.



Gambar 2. 46 Penerapan blackletter typeface
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

7. Script

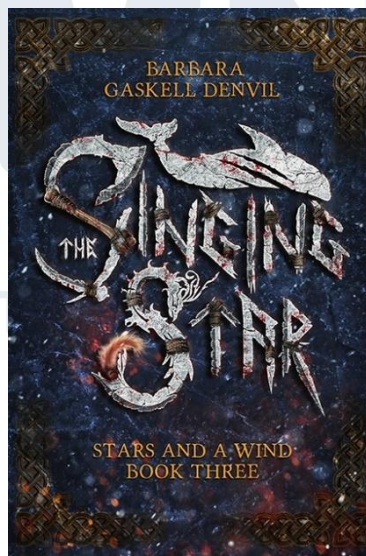
Script memiliki bentuk yang serupa dengan tulisan tangan atau kaligrafi, dengan goresan yang mengalir dan tidak terputus. *Typeface* ini memberikan kesan yang personal dan akrab karena menyerupai tulisan tangan. Contoh *typeface script* yaitu Script MT Bold.



Gambar 2. 47 Penerapan script typeface
Sumber: <https://99designs.com/best...>

8. *Display*

Kategori ini mencakup *typeface* yang dirancang untuk tujuan *display* atau dekoratif, dengan karakteristik yang sangat unik, berlebihan, atau spesifik untuk menarik perhatian. Umumnya memiliki unsur dekoratif pada huruf-hurufnya. Jenis *typeface* ini tidak dirancang untuk keterbacaan teks panjang dan cenderung digunakan pada teks-teks yang bersifat pendek seperti judul.



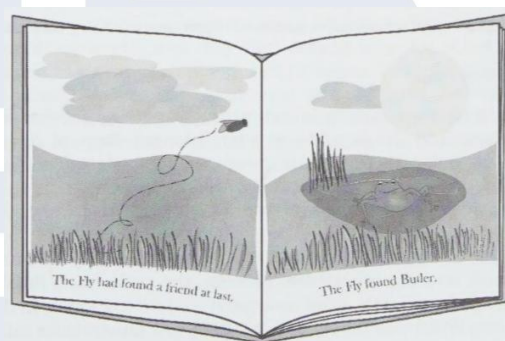
Gambar 2. 48 Penerapan display typeface
Sumber: <https://miblart.com/blog/fantasy...>

2.9.2 Penempatan tipografi

Matulka (2022) menyatakan bahwa penempatan teks merupakan langkah penting dalam mendesain buku ilustrasi (hlm. 47). Penempatan teks memengaruhi suasana dan nada cerita. Beberapa tingkat formalitas penempatan teks meliputi:

1. *Very Formal*

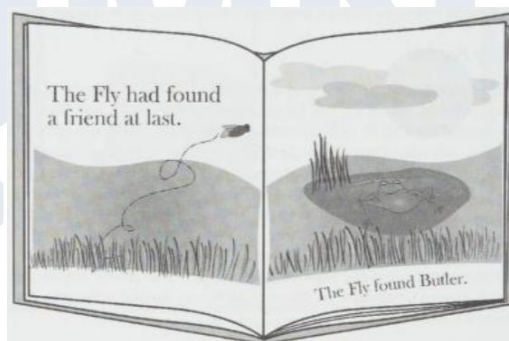
Teks ditempatkan di atas atau bawah, dengan posisi yang konsisten di kedua halaman, atau berlawanan dengan ilustrasi (hlm. 47).



Gambar 2. 49 Very formal
Sumber: Matulka (2022)

2. *Formal*

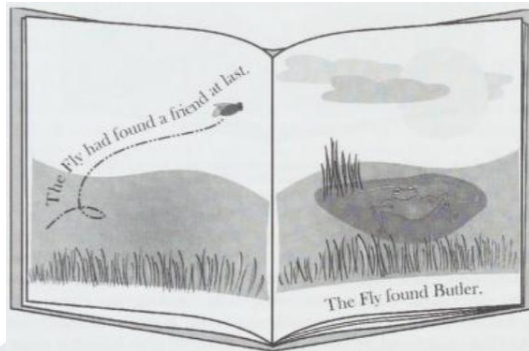
Teks diletakkan di atas atau bawah ilustrasi, dengan variasi posisi dari halaman ke halaman (hlm. 48).



Gambar 2. 50 Formal
Sumber: Matulka (2022)

3. *Very Informal*

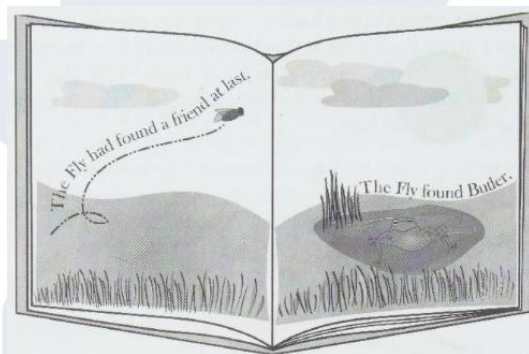
Penempatan teks tidak teratur, sering kali di atas atau bawah ilustrasi (hlm. 48).



Gambar 2. 51 Very informal
Sumber: Matulka (2022)

4. *Informal*

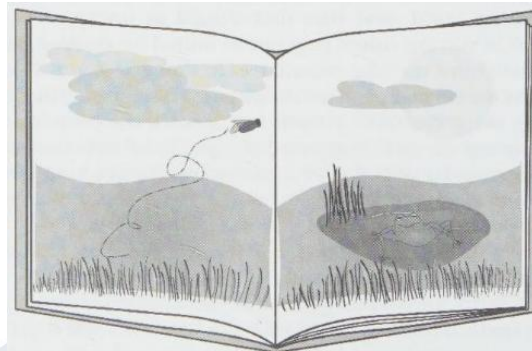
Teks mengikuti bentuk tertentu atau ditempatkan secara tidak beraturan di dalam, di luar, atau di antara ilustrasi untuk menyampaikan makna (hlm. 49).



Gambar 2. 52 Informal
Sumber: Matulka (2022)

5. *Absent*

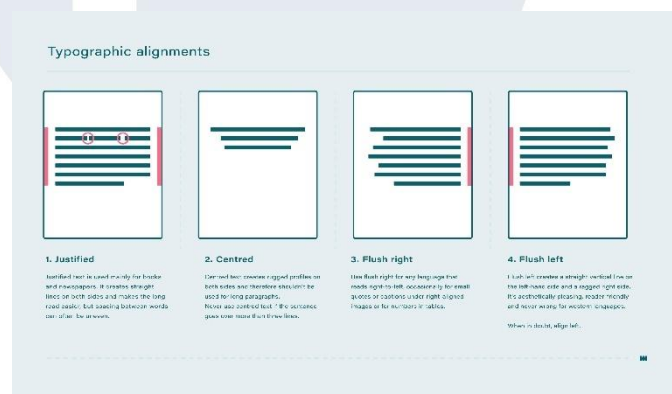
Tidak terdapat teks dalam halaman, hanya terdapat gambar yang bertujuan untuk menyalurkan makna maupun maksud tertentu kepada pembaca (hlm. 49).



Gambar 2. 53 Absent
Sumber: Matulka (2022)

2.9.3 Kesejajaran tipografi

Menurut Poulin (2018), tipografi dapat diatur dengan berbagai komposisi dan kesejajaran sesuai dengan konten buku (hlm. 256). Empat variasi kesejajaran tipografi adalah:



Gambar 2. 54 Kesejajaran tipografi
Sumber: <https://medium.com/creative-repository...>

1. *Flush Left Alignment*

Baris teks dimulai dari sepanjang sisi kiri pada margin vertikal.

2. *Flush Right Alignment*

Baris teks dimulai dari sepanjang sisi kanan pada margin vertikal.

3. *Center Alignment*

Baris teks terletak di posisi tengah yang sama dengan lebar paragraf.

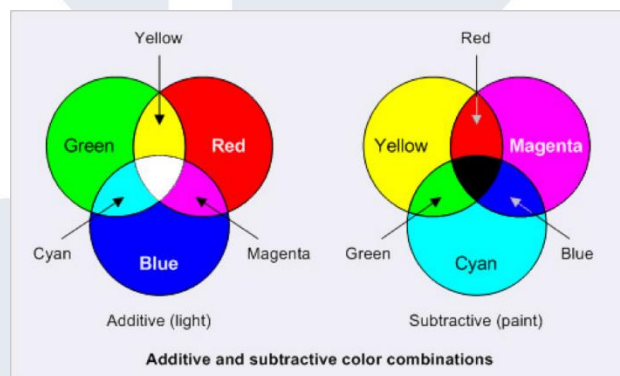
4. *Justified Alignment*

Baris teks dimulai pada batas vertikal yang sama dari kedua sisi dan berakhir pada batas vertikal yang sama.

Memahami tipografi dapat membantu penulis dalam pemilihan *typeface* yang tepat bagi luaran media dan cocok dengan target audiens, dengan mempertimbangkan keterbacaan dan kombinasi antar teks agar pembaca tidak bosan dan tertarik untuk membaca buku hingga selesai. Penulis melakukan pergantian *typeface* pada perancangan setelah melakukan *alpha test* karena pemilihan *typeface* dianggap kurang menarik dan kurang terbaca, sehingga penulis mengganti *typeface* dengan yang lebih terbaca dan tidak monoton.

2.9.4 Warna

Menurut Landa (2019), warna dapat dibagi menjadi *subtractive color* dan *additive color*. *Subtractive* atau *reflected color* merupakan warna yang *dilihat* pada permukaan benda di sekitar akibat pantulan cahaya. Sedangkan, *additive color* merupakan warna digital yang dilihat pada layar alat elektronik (hlm. 23).



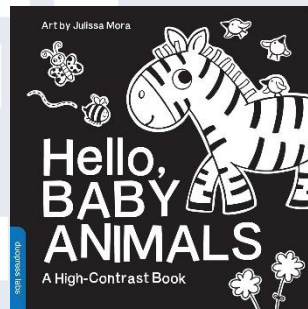
Gambar 2. 55 Additive dan subtractive color mixing
Sumber: <https://intranet.mcad.edu/kb/cmyk-vs-rgb...>

Terdapat pula warna primer yang tidak bisa didapatkan dari hasil campuran warna lain, tetapi warna primer dapat dicampur untuk menghasilkan warna lain. Warna lain yang dihasilkan dari warna primer adalah warna sekunder, seperti oranye, hijau, dan violet. Dalam media digital, warna primer yang digunakan terdiri dari *Red*, *Green*, dan *Blue* (RGB). Sedangkan dalam media cetak, warna primer terdiri dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* (CMYK).

Warna juga dikategorikan kedalam tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* terdiri dari warna merah atau hijau, biru atau oranye. *value* mengacu pada terang atau gelap suatu warna, misalnya merah tua, atau biru muda. *Saturation* mengacu pada cerah dan redup sebuah warna, misalnya biru cerah atau biru keabu-abuan. Berdasarkan Landa (2019), terdapat beberapa skema warna yang dapat digunakan desainer untuk membuat desain yang efektif dan harmonis, yaitu:

1. Monokrom

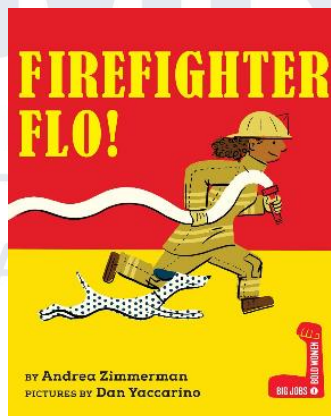
Menggunakan satu warna di seluruh bagian dengan variasi shade, rona dan nada warna.



Gambar 2. 56 Penerapan warna monokrom
Sumber: <https://www.ubuy.co.id/id/product...>

2. Analog

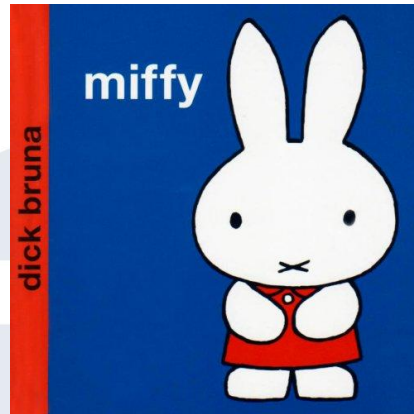
Menggunakan satu warna dominan dan warna lain yang berdekatan dengan warna tersebut dalam roda warna.



Gambar 2. 57 Penerapan warna analog
Sumber: <https://loudestlibrarian.com/tag/picture...>

3. Komplementer

Menggunakan dua warna yang saling berseberangan dalam roda warna sehingga memberikan kontras.

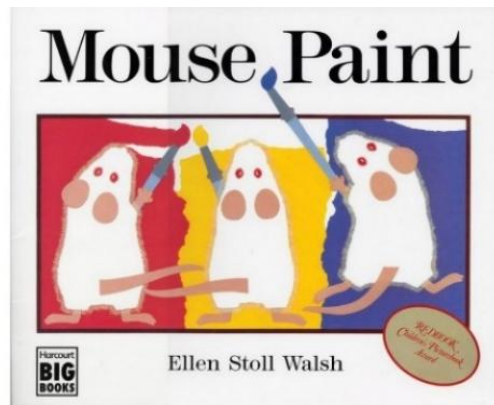


Gambar 2. 58 Penerapan warna komplementer
Sumber: <https://www.amazon.ca/Miffy...>

4. Triadik

Menggunakan warna yang dimana harmonisasinya dilakukan pada tiga warna yang berjarak sama pada roda warna.

5. Tetradik



Gambar 2. 59 Penerapan warna triadik
Sumber: <https://www.kaplanco.com/product...>

Menggunakan harmonisasi empat warna yang berjarak sama pada roda warna.



Gambar 2. 60 Penerapan warna tetradik
Sumber: <https://www.deviantart.com/nebulousocelot...>

Menurut (Eiseman, 2017; Sutton & Whelan, 2004) warna menjelaskan suasana hati dan persepsi. Warna perlu dipilih agar membentuk sebuah daya Tarik visual. Warna dalam buku juga mempertegas visual buku dan keunikan buku tersebut. Dijelaskan oleh (Sherin, 2012) salah satu elemen desain penting adalah warna dengan keefektifan dan penting serta mempengaruhi pembacanya. Ditambahkan oleh (Haller, 2019) bahwa warna berperan penting untuk memberi first impression dan membawa perasaan pembaca dalam buku tersebut. Buku juga dapat membantu memberikan keunikan dan perbedaan dengan buku lainnya (h.218).

Teori warna sangat bermanfaat bagi penulis dalam memahami kategori-kategori dan kombinasi warna, serta pemilihan warna yang sesuai dengan penerapannya pada tiap media.

2.10 Media informasi

Perkembangan teknologi informasi yang cepat telah memainkan peran penting dalam memajukan penyebaran media informasi. Media dapat diartikan sebagai perangkat fisik yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan menyajikan informasi, sekaligus menjadi sarana untuk mempelajari suatu topik atau materi tertentu (Sadiman dalam Triyadi, 2015). Sementara itu, Morris dan Colonel (2016) mendefinisikan informasi sebagai kumpulan data mentah yang diolah oleh penerimanya menjadi bentuk yang lebih bernilai, dengan tujuan memberikan pengetahuan. Kelly (2013) menambahkan bahwa informasi adalah hasil interpretasi terhadap fenomena yang diamati, yang kemudian diolah menjadi sesuatu yang bermakna dan dapat memengaruhi pengambilan keputusan di masa depan. Menurut

Coates dan Ellison (2014), media informasi mencakup visualisasi data dan penyampaian pesan dalam berbagai bentuk untuk mengkomunikasikan pesan kepada masyarakat. Sobur dalam Ubay (2019) juga menjelaskan bahwa media informasi merupakan alat grafis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi secara visual.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, perancangan media informasi dapat dipahami sebagai proses merancang dan mengembangkan suatu media yang berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyebarkan informasi secara efektif kepada khalayak.

2.11 Multiple Intelligences

Teori *Multiple Intelligences* dikembangkan oleh Howard Gardner, seorang psikolog dari *Harvard University*, yang pertama kali memperkenalkannya dalam bukunya *Frames of Mind* (1983). Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan bukanlah satu kemampuan tunggal yang dapat diukur melalui IQ saja, melainkan terdiri dari berbagai kemampuan unik yang dimiliki setiap individu. Menurut Gardner, setiap orang memiliki kombinasi dari delapan jenis kecerdasan yang berbeda, dan semua jenis kecerdasan ini memiliki potensi untuk dikembangkan.

Mengutip Gardner & Hatch (2021) dalam bukunya yang berjudul *Multiple Intelligences Go to School: Educational Implications of the Theory of Multiple Intelligences*, definisi kecerdasan dalam konteks ini adalah “kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk yang bernilai dalam satu atau lebih latar budaya” (*the capacity to solve problems or to fashion products that are valued in one or more cultural settings*). Ia menolak pandangan tradisional yang menganggap kecerdasan hanya sebagai kemampuan linguistik dan logika-matematika yang diukur lewat tes IQ, dan memperluasnya menjadi beberapa jenis.

2.11.1 Jenis-jenis kecerdasan

Kecerdasan juga memiliki jenis-jenis tertentu. Adapun jenis-jenis kecerdasan yang dijabarkan oleh Gardner (2021) meliputi:

1. Kecerdasan Linguistik-Verbal

Kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan maupun tulisan.

2. Kecerdasan Logika-Matematika:

Kemampuan mengolah angka, berpikir logis, dan memecahkan masalah abstrak.

3. Kecerdasan Visual-Spasial:

Kemampuan memahami ruang dan memvisualisasikan objek dalam pikiran.

4. Kecerdasan Kinestetik-Jasmani:

Kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau bagian tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan.

5. Kecerdasan Musikal:

Kemampuan mengenali pola nada, ritme, dan melodi.

6. Kecerdasan Interpersonal:

Kemampuan memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

7. Kecerdasan Intrapersonal:

Kemampuan memahami diri sendiri, termasuk emosi, tujuan, dan motivasi pribadi.

8. Kecerdasan Naturalis:

Kemampuan mengenali, mengklasifikasi, dan memahami alam serta makhluk hidup.

Pemahaman akan jenis-jenis kecerdasan berikut menjadi pedoman teoritis yang penulis gunakan dalam memperkenalkan berbagai macam kecerdasan unik yang dimiliki setiap individu.

2.11.2 Cara mengembangkan kecerdasan anak

Menurut Feby (2022), untuk memaksimalkan kecerdasan anak terdapat beberapa cara yang dapat orang tua lakukan untuk anak. Berikut tertera beberapa cara agar orang tua dapat mendeteksi bakat anak.

1. Memperkenalkan anak pada banyak hal

Langkah pertama yang dapat dilakukan orang tua adalah memperkenalkan berbagai hal kepada anak. Dengan memperkenalkan beragam aktivitas atau pengetahuan, anak akan memiliki referensi yang luas sehingga nantinya dapat memilih salah satu dari berbagai pilihan yang mereka ketahui. Ketika anak sudah terpapar dengan banyak hal, orang tua bisa mengamati bidang apa yang paling menarik minat anak dan di mana bakat mereka lebih menonjol. Proses pengenalan ini sebaiknya dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan agar anak lebih mudah menerimanya.

2. Mengamati anak

Setelah memperkenalkan anak pada berbagai hal, langkah berikutnya adalah mengamati respons anak terhadap hal-hal yang sudah dikenalkan pada anak. Dari berbagai hal yang diketahui anak, orang tua dapat melihat mana yang paling menarik minat mereka dan di bidang apa anak menunjukkan kemampuan lebih. Yang terpenting bukan hanya kecakapan anak dalam suatu bidang, tetapi juga ketertarikan dan kesenangan mereka saat melakukannya. Hal ini perlu diperhatikan agar anak tetap merasa bahagia dalam mengeksplorasi minatnya. Dari sinilah orang tua dapat mengarahkan anak untuk berkembang lebih baik, sekaligus memberikan dukungan untuk membantu mereka mengoptimalkan potensinya.

3. Memberi ruang eksplorasi bagi anak

Cara lain untuk mengetahui bakat anak Anda adalah dengan membiarkan anak Anda bereksplorasi. Pada usia dini, penting bagi Anda untuk mengetahui banyak hal agar mereka dapat mengembangkan bakatnya. Namun, orang tua tidak selalu harus memperkenalkan segala sesuatu—anak juga perlu diberi kesempatan mengeksplorasi berdasarkan rasa ingin tahunya sendiri. Orang tua sebaiknya memberikan apresiasi dan dukungan ketika anak menunjukkan ketertarikan atau mencoba hal baru, karena bisa

jadi itulah bakat terpendam mereka. Selain itu, peran orang tua dalam mengawasi aktivitas baru anak agar tetap berada dalam ranah positif sangatlah penting. Pengawasan diperlukan, tetapi tanpa mengekang rasa ingin tahu anak. Jika anak tertarik pada sesuatu yang kurang baik, orang tua sebaiknya memberikan penjelasan dan alasan yang masuk akal, bukan sekadar melarang. Dengan begitu, anak tetap bisa belajar dengan bimbingan yang tepat.

4. Menempatkan anak pada posisi terdesak

Pada hakikatnya, setiap individu, baik anak-anak maupun dewasa, cenderung menunjukkan kemampuan terbaiknya ketika berada dalam situasi yang mendesak yang bersifat positif. Kondisi ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua sebagai strategi pengembangan potensi anak. Caranya adalah dengan menciptakan situasi terdesak yang bersifat positif dan konstruktif bagi anak. Sebagai contoh praktis, orang tua bisa menerapkan aturan bahwa anak boleh bermain setelah menyelesaikan tugas tertentu. Penjelasan yang diberikan kepada anak adalah bahwa dengan menyelesaikan kewajiban terlebih dahulu, mereka akan bisa bermain dengan lebih tenang dan puas. Selain itu, orang tua dapat memberikan *reward* tambahan sebagai bentuk apresiasi ketika anak berhasil menyelesaikan tugas dalam kondisi "terdesak" ini, sehingga memotivasi mereka untuk berusaha maksimal.

Melalui pendekatan ini, orang tua dapat mengamati bagaimana anak mengerahkan kemampuan terbaiknya. Namun metode ini tidak boleh dilakukan terlalu sering, agar tidak menimbulkan tekanan berlebih pada anak. Keseimbangan antara *challenge* dan kenyamanan anak perlu dijaga untuk menciptakan lingkungan pengembangan yang sehat.

5. Memberikan waktu bagi anak untuk bersosialisasi

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan orang lain, baik anak-anak maupun dewasa. Oleh

karena itu, sebagai orang tua, penting untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan mengamati interaksi sosial anak, orang tua dapat melihat bagaimana anak berperilaku dalam kelompok. Dalam situasi sosial, anak-anak cenderung mengekspresikan kemampuan mereka, seperti menggambar, menulis, merangkai benda, atau aktivitas lainnya. Momen ini dapat menjadi peluang bagi orang tua untuk mengidentifikasi bakat alami anak. Namun, perlu diingat bahwa pengawasan tetap diperlukan untuk memastikan interaksi berlangsung secara positif, sekaligus memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi minat dan kemampuannya secara alami.

6. Mengikutsertakan anak pada perlombaan

Salah satu metode untuk mengidentifikasi bakat anak adalah dengan mengikutsertakan mereka dalam berbagai perlombaan. Prestasi yang ditunjukkan dalam kompetisi dapat menjadi indikator awal untuk menunjukkan bakat yang dimiliki anak. Orang tua disarankan untuk mendaftarkan anak pada beragam lomba sesuai minat, seperti kompetisi menulis, mewarnai, menyanyi, akting, atau bidang lainnya, dengan catatan penting bahwa orang tua tidak boleh memaksakan kehendak anak dalam mengikuti suatu perlombaan. Jika anak menunjukkan penolakan, sebaiknya orang tua menghormati keputusan tersebut. Sebaliknya, ketika anak enggan mengikuti perlombaan karena rasa tidak percaya diri, orang tua dapat memberikan motivasi melalui sistem *reward* atau memberi kalimat-kalimat afirmasi positif sebagai dorongan motivasi anak. Partisipasi dalam lomba dinilai penting karena dapat menumbuhkan jiwa kompetitif yang bermanfaat bagi perkembangan karakter anak di masa depan. Esensi utama dari mengikuti lomba tidak semata-mata untuk menang, melainkan sebagai sarana pengenalan bakat sekaligus pembentukan sikap sportif dan kepercayaan diri.

Pendekatan ini harus dilakukan dengan bijak, menjaga keseimbangan antara stimulasi dan kenyamanan psikologis anak.

7. Mengajarkan anak untuk selalu berusaha

Seringkali membutuhkan waktu panjang untuk dapat mendeteksi bakat anak, yang kemudian melahirkan konsep tentang bakat terpendam. Perlu proses bertahap hingga anak menunjukkan keahlian pada bidang tertentu. Orang tua disarankan untuk membiasakan anak menyelesaikan berbagai tugas sebagai bentuk latihan, karena seiring waktu akan terlihat bidang dimana anak menunjukkan penguasaan khusus. Ketika bakat anak sudah mulai menonjol, orang tua dapat memperkenalkan variasi aktivitas yang serupa namun tak sama. Jika anak kembali menunjukkan penguasaan yang baik dalam hal tersebut, maka dapat menjadi indikator bahwa anak berbakat dalam bidang tersebut. Namun para ahli mengingatkan agar orang tua tidak menciptakan tekanan berlebihan dalam proses ini. Yang lebih penting adalah memberikan dukungan positif, bimbingan yang bersifat membangun, dan apresiasi yang memadai. Mendidik anak untuk selalu berusaha sangat krusial untuk kesiapan hidup anak di masa depan. Anak yang terbiasa berproses akan berkembang menjadi pribadi dengan ketekunan tinggi, sebuah modal berharga untuk meraih berbagai hal di masa depan. Proses ini harus tetap dipantau agar tetap menyenangkan dan tidak membuat anak frustrasi.

8. Berkonsultasi dengan pihak lain

Cara lain untuk mengidentifikasi bakat anak adalah melalui konsultasi dengan pihak lain. Pendapat orang ketiga seringkali dapat memberikan perspektif baru tentang potensi anak, karena orang tua tidak luput dari opini yang bersifat objektif mengenai hal-hal menyangkut anak. Masukan dari orang lain dapat dijadikan referensi tambahan, namun orang tua tetap perlu memverifikasi setiap saran dan opini yang diterima dari pihak ketiga dengan mengamati

langsung perkembangan anak. Sebagai contoh, teman dekat atau kerabat bisa menjadi sumber informasi awal yang bermanfaat. Misalnya saat berkumpul bersama, orang tua bisa meminta pendapat mereka tentang keunikan dan kemampuan khusus yang mungkin terlihat pada anak. Selain pihak-pihak tersebut, guru di sekolah dapat menjadi sumber yang lebih kredibel dalam memberikan penilaian tentang bakat anak. Guru sering disebut sebagai orang tua kedua yang memiliki kesempatan luas mengamati perkembangan anak di lingkungan sekolah/akademik. Terlebih karena anak banyak menghabiskan waktu di sekolah, ditambah dengan kewajiban profesional guru untuk memantau perkembangan peserta didik, membuat observasi dari guru biasanya lebih komprehensif dan terstruktur dibanding pendapat orang lain. Oleh karena itu, komunikasi rutin dengan wali kelas atau guru bidang studi tertentu sangat dianjurkan sebagai bagian dari proses deteksi bakat anak.

9. Membangun komunikasi positif

Membangun komunikasi yang baik dengan anak merupakan kewajiban orang tua. Komunikasi yang baik tidak sekadar melibatkan interaksi dua arah, tetapi juga menciptakan dialog yang positif antar orang tua dan anak. Komunikasi positif ini harus diwujudkan melalui pemilihan kata-kata yang bersifat suportif, bukan pemilihan kata yang bersifat merendahkan atau negatif. Terutama dalam konteks bakat anak. Kalimat dukungan yang bersifat motivasional dan afirmasi positif akan mempererat kedekatan emosional antara orang tua dan anak. Ketika anak merasa didukung, mereka akan lebih terbuka dalam berbagi minat, aspirasi, dan aktivitas yang disukai. Melalui komunikasi positif inilah orang tua dapat menggali potensi anak dengan menanyakan hal-hal seperti kesukaan, cita-cita, atau cara mereka melakukan berbagai hal. Sehingga dapat menjadi petunjuk untuk mengidentifikasi bakat alami anak. Pendekatan komunikasi positif tidak hanya bermanfaat

untuk pengenalan bakat, tetapi juga membangun fondasi hubungan orang tua-anak yang sehat dan penuh kepercayaan.

10. Menjadi orang tua yang fleksibel

Mengidentifikasi bakat anak merupakan proses yang kompleks dan tidak dapat dilakukan secara instan. Orang tua perlu bersikap fleksibel dalam membimbing dan mengedukasi anak. Fleksibilitas yang dimaksud mencakup kemampuan untuk memahami pola pikir anak dan berusaha menyelami dunia mereka. Terlebih dengan adanya perbedaan generasi yang jauh antara orang tua dan anak, seringkali menciptakan perbedaan persepsi tentang konsep ‘bakat’. Seiring perkembangan zaman, apa yang dianggap sebagai bakat di masa kecil orang tua mungkin sangat berbeda dengan apa yang dianggap bakat di era sekarang. Perkembangan zaman memperluas bidang-bidang yang dapat dieksplorasi oleh manusia, sehingga orang tua perlu memahami dinamika perkembangan zaman dan perubahan sosial budaya masa kini. Mempertahankan pola pikir terbuka (*open-minded*) juga sangat penting. Orang tua perlu mendengarkan perspektif anak mengenai hal-hal baru, bahkan menerima masukan dari anak sendiri sebagai sumber pengetahuan baru. Pendekatan ini dinilai efektif karena melibatkan orang tua dalam eksplorasi bakat anak melalui anak, yang memiliki pemahaman baru dan mungkin tidak diketahui orang tua. Sekaligus membangun hubungan yang lebih harmonis antara generasi yang berbeda.

11. Memberikan pujian kepada anak

Meski terkesan sederhana, pujian memiliki dampak psikologis yang signifikan bagi perkembangan anak. Apresiasi yang tulus dari orang tua dapat menciptakan kedekatan emosional antara orang tua dan anak. Orang tua dapat memberikan pujian dan afirmasi positif atas pencapaian maupun usaha yang dilakukan anak, walau kecil sekalipun. Karena hal ini dapat membangun dan memperkuat rasa

percaya diri anak, memotivasi anak untuk pantang menyerah, dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi munculnya bakat alami anak.

12. Mengutamakan proses

Masih terdapat orang tua yang hanya mementingkan hasil dan tidak melihat proses dalam hal-hal yang dicapai anak. Hal tersebut kurang tepat. Dalam konteks identifikasi bakat, orang tua perlu mengamati dan memahami proses perkembangan bakat anak. Hal ini agar orang tua mengerti bahwa proses yang dilalui anak dalam eksplorasi bakat tidaklah instan, sehingga orang tua perlu mengapresiasi proses tersebut. Selama anak berproses dalam eksplorasi bakat yang bersifat positif, maka orang tua dapat terus memperhatikan dan mendukung proses perkembangan tersebut. Mengutamakan proses merupakan hal krusial bagi orang tua agar dapat memberikan pengertian kepada anak ketika mereka mengalami kegagalan, agar anak termotivasi untuk bangkit dan tidak terus terpuruk pada kegagalan.

2.12 Media Sosial

Menurut Taina Butcher (2017), media sosial adalah platform yang tidak hanya memfasilitasi interaksi sosial, tetapi juga membentuk ulang cara kita memahami hubungan, identitas, dan kekuasaan melalui algoritma dan data. Sementara itu menurut Shoshana Zuboff (2019), media sosial adalah ekosistem digital yang dibangun di atas platform yang memfasilitasi pertukaran data, interaksi sosial, dan monetisasi konten.

Dalam era digital saat ini, media sosial telah berkembang menjadi alat komunikasi strategis yang marak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Appel et al. (2020), media sosial adalah platform berbasis teknologi yang memfasilitasi pertukaran informasi, ide, dan ekspresi diri melalui komunitas virtual dan *visual network*. Media sosial tidak lagi sekadar alat komunikasi, tetapi telah

menjadi saluran untuk *branding*, edukasi, aktivisme, hingga pembentukan opini publik.

Instagram, sebagai platform berbasis visual, memiliki karakteristik yang ideal untuk menyampaikan konten edukatif secara visual. Berdasarkan studi oleh Sheldon et al. (2021), *Instagram* menjadi platform yang paling efektif dalam membangun *engagement* tidak hanya melalui visual yang menarik namun juga narasi singkat yang persuasif. Dalam konteks ini, *Instagram* berfungsi sebagai media penyebaran informasi dengan pendekatan yang ringan, khususnya untuk kalangan audiens seperti orang tua muda yang aktif di media sosial. Fitur-fitur seperti *carousel post*, *reels*, dan *stories* memberikan peluang bagi akun-akun (termasuk yang bersifat edukatif) untuk menjalin interaksi dua arah dengan audiens. Hal ini sangat sesuai dengan prinsip komunikasi interaktif yang mendukung keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses penyampaian pesan.

Studi oleh Tafesse dan Wien (2018, dikaji ulang oleh Zhou et al., 2022) menekankan bahwa tingkat interaktivitas dalam konten *Instagram* berbanding lurus dengan tingkat keterlibatan pengguna, loyalitas terhadap konten, dan efektivitas penyampaian pesan. Dengan tingginya tingkat penggunaan *Instagram* di kalangan pengguna aktif media sosial (terutama usia 25–44), dan kemampuannya untuk menyampaikan pesan melalui media visual, platform ini sangat relevan digunakan sebagai media sekunder edukatif maupun promosi dalam perancangan buku interaktif mengenai *multiple intelligence* bagi orang tua muda. *Instagram* mampu menjangkau audiens secara luas melalui *engagement* dan algoritma yang sudah disesuaikan untuk tiap pengguna.

2.13 Penelitian yang relevan

Dalam rangka memperkuat landasan terkait perancangan media informasi mengenai bakat anak bagi orang tua, penulis melakukan peninjauan terhadap beberapa penelitian eksisting yang relevan dengan topik bakat anak. Analisa dilakukan dengan maksud menemukan celah-celah kekurangan yang terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya sehingga penelitian penulis dapat mengisi kekurangan dan menciptakan sebuah kebaruan manfaat.

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Cerita Bergambar Bakat dan Potensi untuk Remaja	Ahmad Fauzi Hananta (2016)	Media informasi berupa buku cerita bergambar melalui visual narrative	Memperluas target audiens tidak hanya pada remaja namun juga anak-anak
2	Pengembangan Minat dan Bakat Peserta Didik melalui Kegiatan Ekstrakurikuler	Nurdiana Saputri, Nurrus Sa'adah (2018)	Pembahasan pengembangan bakat dan minat anak melalui ekstrakurikuler, fokus ditujukan pada lembaga pendidikan	Melibatkan orang tua dalam proses perkembangan minat bakat anak.
3	Pengembangan Buku Saku Peminatan Untuk Peserta Didik Kelas IX SMP/Mts	Ferawati, Lina (2017)	Lebih berfokus pada peminatan-peminatan ekstrakurikuler yang disediakan oleh sekolah.	Melibatkan minat dan bakat anak yang tidak terdapat di ekstrakurikuler sekolah

Dengan demikian, perancangan media ini diharapkan mampu mengisi celah-celah yang belum tercapai oleh penelitian sebelumnya, serta memberikan kontribusi praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak mengenali dan mengembangkan bakatnya secara menyenangkan dan partisipatif.