

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah kumpulan kertas yang berisikan halaman kosong ataupun tulisan. Sementara itu, kata interaktif adalah aksi yang memberikan timbal balik (Suci & Anggapuspa, 2021, h. 100). Oleh karena itu, buku interaktif adalah gabungan dari beberapa elemen seperti teks, gambar, dan fitur interaktif yang dapat digerakkan, dimainkan, didengar bahkan diubah sesuai dengan rancangan dan tujuannya. Berbeda dengan buku cetak biasa yang hanya berisi teks dan gambar statis saja, buku interaktif lebih menonjolkan ilustrasi dan tata letak yang menarik dibandingkan teks yang panjang (Reid Walsh dalam Caroline dkk., 2023, h. 12). Selain itu, menurut *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif berfungsi sebagai alat pembelajaran yang memungkinkan terjadinya informasi dua arah antara buku dan pembaca. Artinya, pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat merespons dan berinteraksi secara aktif dengan berbagai elemen di dalamnya (Limanto dalam Mutia Siregar dkk., 2020, h. 83).

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Menurut Wibowo dalam Caitlyn dkk (2023, h. 112), terdapat beberapa jenis buku interaktif yang dibedakan berdasarkan cara dan fitur yang memungkinkan pembaca berinteraksi dengan isi buku. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman baru yang *engaging* kepada pembaca.

2.1.1.1 Buku Interaktif *Pop-Up*

Jenis buku yang memiliki elemen tiga dimensi yang bisa muncul atau bergerak saat halaman dibuka. Desain interaktif jenis ini biasanya dibuat dengan teknik lipatan kertas khusus, sehingga gambar atau bentuk tertentu bisa timbul dan memberikan efek visual yang lebih menarik. Beberapa buku *pop-up* tidak hanya menampilkan gambar yang

muncul, tetapi juga memiliki fitur tambahan seperti bagian yang bisa ditarik, diputar, atau digerakkan untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik. Fungsi utamanya adalah untuk memberikan kejutan secara visual dan memperkuat suasana cerita, seperti menghadirkan adegan penting atau momen dramatis agar lebih hidup, sehingga meningkatkan ketertarikan anak terhadap alur cerita.



Gambar 2.1 *Pop Up Book*

Sumber: <https://shop.nypl.org/products/alices-adventures-in-wonderland-a-pop-up...>

2.1.1.2 Buku Interaktif *Lift the Flap*

Jenis buku interaktif yang memiliki elemen *flap* atau lipatan kecil yang bisa dibuka atau diangkat oleh pembaca untuk mengungkap gambar, teks atau elemen tersembunyi di bawahnya. Ketika *flap* atau elemen tersembunyi dibuka, anak-anak bisa menemukan sesuatu yang mengejutkan, seperti karakter yang mengintip atau benda yang muncul tiba-tiba. Interaktif *flap* ini berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan informasi tambahan yang bersifat rahasia, tabu atau membutuhkan interaksi khusus agar ditemukan dengan memperlihatkan sebagian gambar dari halaman berikutnya.



Gambar 2.2 *Lift The Flap Book*

Sumber: <https://french.alibaba.com/product-detail/Children...>

2.1.1.3 Buku Interaktif *Pull Tabs*

Jenis buku interaktif yang memiliki panel kecil yang bisa ditarik atau didorong untuk mengubah tampilan ilustrasi di dalam buku. Saat panel kecil tersebut ditarik, halaman tertentu yang tertera seperti gambar dan teks bisa bergerak, berubah, atau memperlihatkan elemen tersembunyi yang sebelumnya tidak terlihat. Fitur ini berfungsi untuk menampilkan kejutan visual atau informasi tambahan yang mendukung alur cerita secara interaktif, seperti pergantian latar, aktivitas, pergerakan ataupun suasana.



Gambar 2.3 *Pull Tabs Book*

Sumber: <https://www.thechichabitat.com/products/pull-play-series>

2.1.1.4 Buku Interaktif *Peek a Boo*

Jenis buku ini dirancang dengan cara menyembunyikan dan menampilkan objek seperti gambar atau karakter tertentu melalui interaktivitas seperti *lift the flap*, *pull tabs* ataupun *cut out* (lubang intip). Berbagai interaksi ini bertujuan untuk memperlihatkan sebagian gambar dari halaman berikutnya, sehingga membangun rasa ingin tahu pembaca.



Gambar 2.4 Peek a Boo Book

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/85465947/lift-the-flap-book-Peter-Pan>

2.1.1.5 Buku Interaktif Campuran

Jenis buku ini menggabungkan beberapa jenis interaktif dalam satu buku untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan beragam. Buku ini tidak hanya mengandalkan satu jenis interaksi, tetapi bisa mengombinasikan berbagai elemen seperti *pop-up*, *pull tabs*, *lift-the-flap*, *peek a boo*, dan lainnya dalam satu buku. Fungsinya adalah untuk memberikan pengalaman membaca yang dinamis dan variatif sehingga anak tidak cepat bosan saat berpindah antar halaman, biasanya digunakan untuk informasi panjang pada satu halaman.



Gambar 2.5 Buku Interaktif Campuran

Sumber: <https://tiki.vn/wild-oceans-a-pop-up-book-with-revolutionary...>

2.1.1.6 Buku Interaktif *Volvelles*

Jenis buku interaktif ini biasanya dirancang dalam bentuk lingkaran yang dapat diputar (seperti roda) yang ditempel di halaman buku baik pada sisi bagian belakang maupun bagian depan. Saat diputar, bagian dari objek pada lingkaran akan berubah dan memperlihatkan informasi berbeda yang disesuaikan dengan konten. Fungsinya adalah

menyajikan data atau ilustrasi yang berubah-ubah, seperti perubahan cuaca, perubahan warna, ekspresi karakter atau tahapan cerita.



Gambar 2.6 Buku Interaktif *Volvelles*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/140806233869075/>

2.1.1.7 Buku Interaktif *Hidden Object*

Jenis buku interaktif ini adalah jenis buku yang dirancang untuk mengajak anak-anak dalam mencari gambar tersembunyi di dalam ilustrasi pada suatu halaman tertentu. Salah satu contohnya adalah alat bantu seperti senter yang terbuat dari karton berbentuk senter (*torchlight*), yang dapat dimasukkan ke dalam lapisan gelap untuk melihat gambar dan ilustrasi yang tersembunyi secara jelas. Fungsinya adalah untuk memperkuat konten atau alur cerita yang ingin disampaikan dalam cerita secara tersirat.



Gambar 2.7 Buku Interaktif *Hidden Object*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/7107311905092870/>

2.1.1.8 Buku Interaktif *Games*

Jenis buku interaktif ini biasanya melibatkan aktivitas yang bisa dilakukan langsung di halaman, seperti puzzle, tebak-tebakan,

menyusun kata dan gambar, menarik garis, keluar dari labirin ataupun menempel sticker dan velcro di halaman sesuai instruksi untuk melengkapi gambar dan menciptakan informasi yang lebih lengkap. Fungsinya adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan belajar mengenai urutan benda atau hubungan antar benda secara edukatif namun tetap menyenangkan, terutama saat menempelkan stiker atau velcro. Selain itu, fungsi lainnya adalah membangun koneksi emosional anak terhadap cerita, karena aktivitas permainan di dalam cerita dapat menciptakan pengalaman yang lebih personal dan seru.



Gambar 2.8 Buku Interaktif *Games*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1407443629576645/>

Jenis-jenis buku interaktif ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca terhadap buku bacaan dan visualisasinya. Dengan memadukan teks, ilustrasi, serta interaktifitas, buku ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan dinamis, terutama bagi anak-anak.

2.1.2 Elemen Desain dalam Buku Interaktif

Penggunaan elemen desain dalam buku interaktif sangatlah penting agar pembaca dapat berinteraksi dan memahami informasi yang disajikan dalam buku. Elemen seperti warna, bentuk dan ilustrasi membantu menarik perhatian pembaca terhadap visualisasi yang ditampilkan. Sementara itu, tipografi dan tata letak yang terstruktur membantu pembaca memahami urutan cerita dengan lebih mudah (Suci & Anggapuspa, 2021, h. 100).

2.1.2.1 Layout

Layout atau bisa disebut juga dengan tata letak, berkaitan dengan pengaturan elemen-elemen visual dalam desain grafis. Menurut Anggarini (2021, h. 2-3) dalam bukunya yang berjudul *Desain Layout*, fungsi utama dari *layout* adalah mengatur posisi teks dan gambar agar informasi dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pembaca, baik dalam media cetak maupun digital.

A. Prinsip Layout

Prinsip *layout* adalah aturan yang digunakan dalam menyusun elemen-elemen desain agar menciptakan tampilan yang menarik, terstruktur dan mudah dipahami. Berikut adalah beberapa prinsip dalam menyusun *layout*:

1. Sequence

Sequence dalam *layout* adalah urutan alur baca dalam desain yang memastikan elemen-elemen seperti judul, gambar dan teks tersusun secara sistematis sesuai tingkat kepentingannya. Prinsip ini membantu menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif.



Gambar 2.9 Contoh *Sequence*

Sumber: <https://www.giannaruggiero.com/projects/7197983>

Contoh pada gambar di atas memperlihatkan *sequence* (alur baca) dari kiri atas ke kiri bawah, kemudian berlanjut ke sisi sebelah kanan, sesuai dengan penggambaran karakter dan stuktur kejadian dalam cerita. Dengan urutan

yang tepat, pembaca dapat mengikuti informasi secara alami dari satu bagian ke bagian lainnya tanpa kebingungan.

2. *Emphasis*

Emphasis atau penekanan berfungsi untuk mengarahkan perhatian pembaca pada elemen tertentu yang dianggap penting. Sehingga peletakan elemen tersebut diposisikan di atas elemen yang lain, serta membuat salah satu elemen menjadi dominan. Keberadaan *emphasis* dapat memengaruhi urutan baca (*sequence*) dalam sebuah *layout*. Ada beberapa cara untuk menciptakan *emphasis*, seperti memperbesar ukuran huruf atau bentuk dibanding elemen lain, menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang atau elemen disekitarnya, menempatkan elemen penting di posisi yang menarik perhatian, serta menggunakan gaya yang berbeda agar lebih mencolok dibanding elemen di sekitarnya (Anggarini, 2021, h. 12).



Gambar 2.10 Contoh *Emphasis*

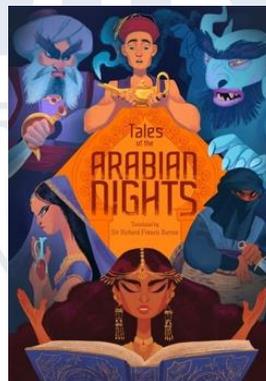
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/70822513/THE-FIRST...>

Gambar di atas menunjukkan *emphasis* melalui bentuk dan warna. Latar belakang didominasi warna dingin dengan air yang tenang, sementara objek anak kecil, perahu dan teks judul menggunakan warna hangat sehingga membuatnya mencolok di antara elemen sekitar. Perbedaan ini membuat fokus utama tertuju pada anak kecil dan teks judul. *Emphasis* dalam prinsip *layout* berfungsi untuk

menonjolkan elemen utama dalam desain, seperti judul atau gambar penting, dengan penggunaan ukuran, warna, atau kontras yang mencolok agar menarik perhatian.

3. *Balance*

Keseimbangan menurut Anggarini (2021, h. 13) terbagi menjadi dua, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki elemen-elemen dengan ukuran dan bobot yang sama sehingga jika ditempatkan pada kedua sisi dapat menciptakan visual yang seimbang. Biasanya, keseimbangan jenis ini memiliki *emphasis* atau fokus pada tengah *layout*. Keseimbangan simetris biasanya berkaitan dengan kesan formal karena memiliki tampilan yang teratur. Sebaliknya, keseimbangan asimetris tidak mengharuskan kedua sisi memiliki elemen yang sama atau merata pada bobotnya. Elemen *layout* dapat ditempatkan pada sisi yang berbeda dengan variasi ukuran, arah, bentuk maupun warna, namun tetap harus diatur agar dapat membentuk keseimbangan yang harmonis. Keseimbangan asimetris biasanya lebih fleksibel, dinamis dan memberikan kesan yang santai.



Gambar 2.11 Contoh Keseimbangan Simetris
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/371476669285433010/>

Gambar di atas menunjukkan keseimbangan simetris dengan elemen kiri dan kanan yang seimbang dalam ukuran dan posisi. Tokoh utama di tengah menjadi fokus, sementara teks dan elemen lain tersusun proporsional sehingga menciptakan kesan stabil dan harmonis.



Gambar 2.12 Contoh Keseimbangan Asimetris
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/66884907/The...>

Gambar di atas menunjukkan keseimbangan asimetris, dengan sosok pria besar di kiri yang memiliki lebih banyak detail dan warna mencolok, sementara elemen di sebelah kanan lebih kecil ukurannya. Karena bentuk dan ukuran elemen di kedua sisi berbeda, komposisinya menjadi asimetris. Namun, meski berat visualnya berbeda, komposisinya tetap harmonis.

4. *Unity*

Kesatuan (*unity*) dalam *layout* menurut Anggarini (2021, h. 15) terbentuk ketika berbagai elemen pada *layout* disatukan dan terlihat saling berhubungan membentuk keselarasan visual. Hal tersebut dapat terjadi dengan berbagai cara, seperti adanya repetisi warna, kombinasi jenis huruf yang berbeda dan kontras (2 hingga 3 tipe huruf) dan penggunaan elemen sesuai dengan konsep atau tema yang telah ditentukan agar tampilannya lebih terstruktur dan terorganisir. Sehingga, target audiens menjadi lebih mudah

memahami pesan yang ingin disampaikan karena desain lebih nyaman di pandang.



Gambar 2.13 Contoh *Unity*

Sumber: <https://www.sandradieckmann.com/work/#/the-earth-speaks/>

Gambar di atas merupakan salah satu contoh dari penerapan *unity* dalam *layout*. Hal tersebut dikarenakan ilustrasi didominasi oleh warna hijau dengan gradasi yang menyatu. Selain itu, terdapat pengulangan elemen dedaunan dengan pola yang mirip, sehingga membuat semua elemen tampak saling terhubung. *Unity* dalam prinsip *layout* bertujuan untuk menyatukan berbagai elemen desain agar menjadi satu kesatuan dengan penggunaan konsistensi dalam warna, tipografi dan tata letak sehingga desain terlihat menyatu secara keseluruhan.

2.1.2.2 *Grid*

Menurut Anggarini (2021, h. 43), *grid* merupakan elemen dasar dari struktur halaman, seperti buku, majalah, website dan sebagainya. *Grid* digunakan sebagai panduan dalam struktur komposisi yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. Saat harus menyusun banyak konten dalam halaman, diperlukan *grid* sebagai struktur panduan dalam mengatur teks dan gambar sehingga pembaca dapat menemukan serta memahami

informasi dengan lebih mudah. Dengan adanya *grid*, proses penyusunan halaman dapat dilakukan dengan lebih cepat, sistematis dan menciptakan alur visual yang selaras. *Grid* terdiri dari 3 jenis, yaitu *manuscript grid*, *column grid* dan *modular grid*.

A. Jenis *Grid*

Dalam dunia desain, *grid* berperan sebagai struktur dasar yang membantu desainer untuk menyusun elemen visual secara sistematis. *Grid* terdiri atas beberapa jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan perancangan, di antaranya adalah *manuscript grid*, *column grid* dan *modular grid*. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan dua jenis *grid* yang relevan dengan kebutuhan perancangan buku ilustrasi anak.

1. *Manuscript Grid*

Manuscript grid adalah jenis *grid* yang terdiri dari satu kolom utama yang digunakan untuk menampung konten, biasanya teks. *Grid* ini memiliki struktur sederhana dengan ruang besar untuk teks, sementara elemen tambahan seperti *header*, *footer*, atau gambar dapat ditempatkan di sekitarnya, di atas, bawah, atau bahkan menyatu dengan latar belakang halaman.



Gambar 2.14 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/71096019/TilkiLab-Children>

Gambar di atas merupakan salah satu contoh penggunaan *manuscript grid*, karena teks ditempatkan dalam satu blok utama di sisi kanan, sehingga tidak terbagi menjadi

beberapa kolom. Selain itu, ilustrasi rubah di sisi kiri mendominasi halaman visual, dibandingkan dengan teks, sehingga tidak bercampur dengan elemen lain. Oleh karena itu, *manuscript grid* digunakan untuk mengatur teks dalam *layout* yang sederhana, seperti pada buku dan majalah, sehingga memudahkan pembaca dalam mengikuti isi bacaan.

2. Modular Grid

Modular grid adalah jenis *grid* yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal yang membentuk serangkaian kotak atau modul. *Grid* ini membantu desainer dalam menyusun elemen desain, seperti teks dan gambar, agar lebih terstruktur dan rapi. Biasanya, *modular grid* digunakan ketika sebuah desain memerlukan banyak elemen dalam satu halaman, sehingga pembagian ruang menjadi lebih terorganisir dan seimbang.



Gambar 2.15 Contoh *Modular Grid*
Sumber: <https://benreynolds.ca/blog>

Gambar di atas merupakan salah satu contoh *modular Grid*. Hal tersebut dikarenakan teks diletakkan dalam blok yang mengikuti struktur *modular*. Setiap blok pada teks memiliki batas yang disusun dengan baik, sehingga memisahkan narasi dari ilustrasi. Selain itu, ilustrasi tetap selaras dengan teks tetapi tetap memiliki ruang tersendiri.

2.1.2.3 Ilustrasi

Menurut buku dengan judul *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*, ilustrasi adalah bentuk seni visual yang digunakan untuk menjelaskan suatu konsep, ide, atau teks. Ilustrasi dapat berupa gambar, lukisan, atau elemen visual lainnya yang sering ditemukan dalam buku, majalah, pamflet, serta media digital seperti website dan animasi. Tujuan utama ilustrasi adalah membantu menyampaikan pesan atau cerita secara lebih menarik dan mudah dipahami melalui elemen visual (Yusa dkk., 2024, h. 22). Selain itu, dalam bukunya dijelaskan bahwa, dibandingkan dengan gambar biasa, ilustrasi memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan secara lebih mendalam. Keunggulan tersebut dapat terlihat melalui elemen-elemen seperti komposisi, ekspresi karakter, latar belakang, serta berbagai detail yang membantu membangun suasana, menonjolkan tema dan mengekspresikan emosi (Yusa dkk., 2024, h. 1).

A. Jenis Ilustrasi

Jenis ilustrasi berdasarkan penampilannya dapat dikategorikan ke dalam beberapa bentuk (Soedarso dalam Lomempow & Vdaya, 2022, h. 4), yaitu:

1. Kartun

Ilustrasi ini memiliki bentuk yang lebih sederhana dan sering kali dibuat lebih ekspresif atau berlebihan. Biasanya, ilustrasi ini digunakan dalam buku cerita anak, komik, atau animasi. Contohnya adalah gaya ilustrasi yang digunakan dalam kartun *Adventure Time*. Kartun ini memiliki ciri khas garis yang sederhana dan bentuk karakter yang tidak realistis serta bentuk yang ekspresif. Penggunaan warnanya juga didominasi dengan warna cerah.



Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Kartun
 Sumber: <https://www.kickstarter.com/projects/cze/adventure-time-the...>

2. Cerita Bergambar

Ilustrasi ini dibuat untuk mendukung dan memperjelas isi cerita dalam berbagai media, seperti buku cerita anak, novel grafis dan komik. Ilustrasi ini berfungsi untuk menggambarkan karakter, latar, serta suasana dalam cerita sehingga pembaca lebih mudah memahami alurnya. Selain itu, ilustrasi cerita bergambar juga membantu menyampaikan emosi melalui ekspresi wajah, gestur dan pengaturan warna. Jenis ilustrasi ini sering ditemukan dalam buku cerita anak yang memiliki gambar berwarna cerah, komik dengan panel-panel berisi teks dan gambar.



Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Bergambar
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/87481271/Sans-little-garden...>

3. Khayalan

Ilustrasi ini menggambarkan sesuatu yang bersifat imajinatif atau tidak nyata. Biasanya digunakan dalam buku cerita, komik, atau media hiburan lain yang bertemakan

fantasi. Ilustrasi ini sering kali menampilkan makhluk mitologi, dunia ajaib, atau karakter dengan kekuatan supernatural. Contohnya adalah ilustrasi dalam buku *Harry Potter*, gambar naga di buku dongeng, atau buku *Alice in Wonderland* di mana benda mati tampak hidup.



Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://www.harrypotterfanzone.com/pictures/chamber-of...>

B. Peran Ilustrasi

Menurut Male (2017, h. 227) dalam bukunya yang berjudul *Theoretical and Contextual Perspective 2nd edition*, ilustrasi memiliki beberapa peran dan fungsi penting berdasarkan jenisnya dalam konteks komunikasi melalui ilustrasi.

1. Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Ilustrasi dapat digunakan sebagai alat untuk mendokumentasikan suatu peristiwa, objek, atau situasi seperti dalam bidang ilmu pengetahuan, sejarah kehidupan kebudayaan sosial dan agama, arkeologi, atau sejarah alam, di mana ilustrasi digunakan untuk merekam secara visual hal-hal yang sulit dijelaskan dengan kata-kata (Male, 2017, h. 229). Selain itu, ilustrasi juga berfungsi sebagai sumber referensi visual. Dalam buku biologi misalnya, ilustrasi dapat menunjukkan struktur sel, siklus hidup organisme, atau interaksi ekosistem dengan cara

yang lebih mudah dipahami daripada teks deskriptif. Ilustrasi juga merupakan alat yang sangat baik untuk mengajar (sebagai intruksi atau tutorial). Contohnya adalah panduan perakitan ilustrasi menunjukkan proses atau tindakan dengan gambar.



Gambar 2.19 Contoh Dokumentasi, Referensi dan Instruksi
Sumber: <https://nationalgeographic.grid.id/read/133695234/kehidupan...>

2. Ilustrasi untuk Bercerita (*Storytelling*)

Ilustrasi *storytelling* (Male, 2017) adalah ilustrasi yang berfungsi untuk membantu menyampaikan cerita secara visual. Ilustrasi tersebut menggambarkan emosi, suasana dan alur cerita tanpa harus bergantung sepenuhnya pada kata-kata. Ilustrasi *storytelling* menciptakan suasana dengan menggunakan elemen visual seperti warna, pencahayaan dan komposisi untuk menyampaikan emosi yang dapat memengaruhi suasana hati pembaca. Ilustrasi juga membantu menghidupkan karakter melalui ekspresi wajah, pose tubuh dan pakaian, yang menggambarkan kepribadian dan karakteristik mereka. Oleh karena itu, ilustrasi *storytelling* dapat menciptakan keterikatan emosional dengan pembaca serta memperjelas makna dari sebuah cerita.



Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi untuk Bercerita

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/199642323/Our-House-Picture...>

Sebagai dokumentasi, ilustrasi merekam peristiwa atau objek, sementara sebagai referensi dan instruksi, ilustrasi membantu menjelaskan konsep, bentuk, atau proses dengan lebih jelas, seperti dalam manual atau diagram. Dalam *storytelling*, ilustrasi memperkuat narasi, membangun suasana, serta menggugah emosi dalam media seperti buku anak dan komik. Dengan berbagai fungsi ini, ilustrasi menjadi alat komunikasi yang efektif untuk memperjelas dan memperkaya penyampaian pesan.

2.1.2.3 Tipografi

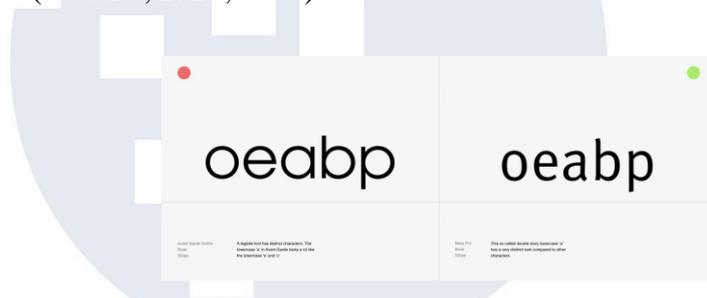
Menurut Iswanto (2023, h. 4) dalam bukunya *Buku Ajar Tipografi*, menjelaskan bahwa tipografi adalah seni dan teknik dalam mengatur huruf agar teks dapat terbaca dengan jelas, menarik secara visual, serta dapat menyampaikan pesan dengan mudah. Tipografi mencakup pemilihan jenis huruf (*font*), ukuran, spasi, serta tata letak teks dalam suatu desain.

A. Prinsip Tipografi

Tipografi memiliki beberapa prinsip dasar yang penting dalam menyusun teks agar tidak hanya estetis, tetapi juga mudah dibaca dan dipahami. Berikut adalah beberapa prinsip tipografi menurut Iswanto (2023, h. 54):

1. Legibility

Legibility adalah tingkat keterbacaan suatu huruf atau *font* berdasarkan sejauh mana sebuah huruf dapat dikenali dengan jelas sesuai bentuk aslinya. Misalnya, huruf "a" seharusnya terlihat dan dikenali sebagai "a", bukan menyerupai huruf lain. Jika suatu huruf memiliki bentuk yang terlalu mirip dengan huruf lain hingga sulit dibedakan, maka legibilitasnya dianggap rendah. Faktor utama yang memengaruhi *legibility* suatu huruf adalah struktur dan karakteristik anatominya (Iswanto, 2023, h. 54).



Gambar 2.21 Contoh *Legibility*

Sumber: <https://www.deesignre.com/a-brief-lesson-on-font...>

Pada contoh gambar di atas, *font* pada sisi sebelah kiri memiliki *legibility* yang rendah karena beberapa hurufnya terlihat terlalu mirip satu sama lain. Misalnya, huruf 'o', 'e', 'a', 'b' dan 'p' memiliki bentuk yang hampir serupa, sehingga bisa membingungkan pembaca, terutama dalam teks panjang atau ukuran kecil. Sementara, *font* pada sisi sebelah kanan memiliki *legibility* yang tinggi karena huruf-hurufnya memiliki bentuk yang lebih jelas dan mudah dibedakan. Terutama pada huruf 'a' yang menggunakan bentuk *double-storey*, sehingga tampak lebih berbeda dibandingkan huruf 'o', 'e', 'b' dan 'p'.

2. Readability

Readability adalah tingkat keterbacaan suatu teks yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ukuran huruf

yang lebih besar membuat teks lebih mudah dibaca, proporsi *typeface* yang seimbang agar tidak terlalu rapat atau melebar, serta kerning yang pas untuk menjaga jarak antar huruf. Selain itu, penggunaan *letter casing* juga berpengaruh, di mana huruf kecil lebih cocok untuk teks panjang, sementara huruf besar sering digunakan untuk judul. Pengaturan *flush* atau *alignment* juga membantu teks terlihat rapi. Pengaturan *leading* yang tepat juga dapat memastikan jarak antar baris agar tidak terlalu dekat atau terlalu jauh, sehingga teks tetap nyaman dibaca oleh pembaca (Iswanto, 2023, h. 55-60).

A grasshopper began to chirrup in the grass, and a long thin dragonfly floated by on its brown gauze wings. Lord Henry felt as if he could hear Basil Hallward's heart beating, and he wondered what was coming.

A grasshopper began to chirrup in the grass, and a long thin dragonfly floated by on its brown gauze wings. Lord Henry felt as if he could hear Basil Hallward's heart beating, and he wondered what was coming.

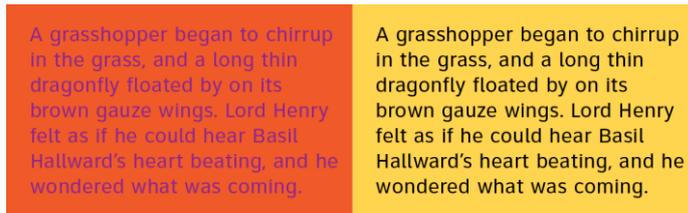
Gambar 2.22 Contoh *Readability*

Sumber: <https://creativepro.com/legibility-and-readability-whats-the...>

Teks di sebelah kanan memiliki *readability* yang lebih baik dibandingkan teks di sebelah kiri karena hurufnya lebih terbuka, jarak antar karakter lebih seimbang dan *leading* yang lebih lega, sehingga lebih nyaman dibaca. Sebaliknya, teks di sebelah kiri terlihat lebih rapat, membuatnya lebih sulit untuk dibaca dalam waktu lama.

3. *Visibility*

Visibility adalah sejauh mana suatu teks dapat terlihat dan dikenali dalam berbagai kondisi, seperti jarak, warna dan ukuran. Semakin tinggi kontras warna teks dengan latar belakang serta semakin besar ukurannya, semakin mudah teks tersebut terlihat. Sebaliknya, jika warna teks terlalu mirip dengan latar belakang atau ukurannya terlalu kecil, visibilitasnya akan berkurang (Iswanto, 2023, h. 60).



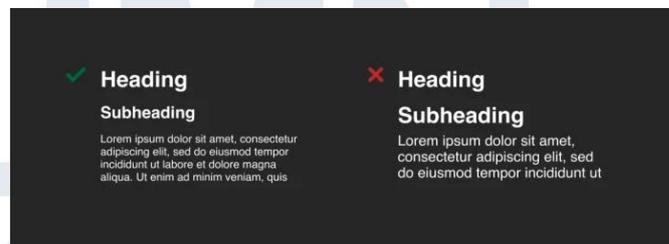
Gambar 2.23 Contoh *Visibility*

Sumber: <https://creativepro.com/legibility-and-readability-whats-the...>

Pada contoh gambar di atas, teks di sisi kanan memiliki *visibility* yang jauh lebih baik dibandingkan dengan yang di sisi kiri. Hal ini karena kontras warna antara teks hitam dan latar belakang kuning cukup tinggi, sehingga teks mudah terbaca. Sementara itu, teks di sisi kiri memiliki kontras rendah karena warna ungu pada latar belakang merah menyebabkan teks sulit dibaca.

4. *Clarity*

Clarity adalah seberapa jelas suatu teks dalam menyampaikan makna atau pesan yang ingin disampaikan, sehingga mudah dipahami oleh pembaca (Iswanto, 2023, h. 61).



Gambar 2.24 Contoh *Clarity*

Sumber: <https://medium.com/design-bootcamp/typography-selection...>

Pada gambar di atas, teks di sisi kiri memiliki *clarity* yang lebih baik karena perbedaan ukuran antara *heading*, *subheading* dan *body copy* cukup jelas, sehingga hierarki informasi lebih mudah dipahami. Sementara itu, teks di sisi kanan memiliki *clarity* yang lebih rendah karena *heading* dan

subheading terlalu mirip dalam ukuran dan ketebalan, membuat struktur teks kurang jelas dan sulit dibaca dengan cepat.

B. Jenis *Typeface*

Carter dkk (2018, h. 251) dalam bukunya yang berjudul *Typographic Design: Form and Communication 7th edition*, membagi *typeface* menjadi beberapa jenis berdasarkan sejarahnya, salah satunya adalah Sans Serif.

1. Sans Serif

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait atau ekor (*serif*) pada ujung hurufnya. Huruf ini memiliki bentuk yang lebih sederhana dan bersih, sehingga sering digunakan dalam desain modern dan digital karena keterbacaannya yang baik di layar. Sans serif sendiri terbagi menjadi beberapa kategori, seperti *Grotesque*, *Neo-Grotesque*, *Humanist* dan *Geometric* (Carter dkk., 2018, h. 262).



Grotesque	Grotesque	Typeface
Neo Grotesque	Neo Grotesque	Typeface
Humanist	Humanist	Typeface
Geometric	Geometric	Typeface

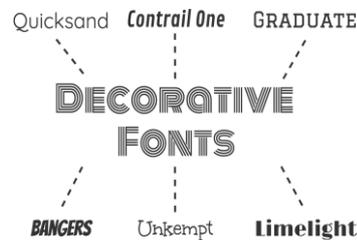
Gambar 2.25 Contoh Sans Serif *Font*

Sumber: <https://bookstack.chesterwhitwell.co.nz/books/typographic...>

2. *Decorative*

Decorative typeface adalah jenis huruf yang memiliki desain unik dan tidak mengikuti klasifikasi historis. *Typeface* ini biasanya digunakan untuk tujuan estetika, menambahkan karakter dalam penampilan, aksen visual dan daya tarik pada desain. Karena tampilannya yang mencolok, *decorative typeface* lebih sering digunakan untuk judul, poster, atau elemen

visual daripada sebagai teks utama dalam paragraf panjang (Carter dkk., 2018, h. 320).



Gambar 2.26 Contoh *Decorative Font*
Sumber: <https://venngage.com/blog/popular-font-types/>

Dalam ilustrasi buku anak, pemilihan *typeface* memiliki peran penting dalam mendukung pengalaman membaca dan memperkuat nuansa cerita. Sans serif sering digunakan karena tampilannya yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca, terutama untuk anak-anak karena dapat membantu menjaga fokus pada isi cerita tanpa gangguan visual yang berlebihan. Sementara itu, *decorative* digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih ekspresif dan menyenangkan, sesuai dengan tema cerita. *Typeface* ini sering muncul pada judul atau bagian tertentu untuk menarik perhatian dan memberikan ciri khas pada karakter atau alur cerita. Dengan kombinasi yang tepat, sans-serif memberikan keterbacaan yang optimal, sedangkan *decorative* menambahkan elemen visual yang memperkaya daya tarik ilustrasi dalam buku anak.

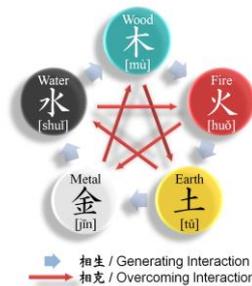
2.1.2.4 Warna

Warna memiliki makna yang dipengaruhi oleh pengalaman, budaya dan lingkungan tertentu. Dalam desain, pemilihan warna harus mempertimbangkan aspek simbolik, identitas merek, serta emosi yang ingin disampaikan. Selain itu, warna juga terbagi menjadi dua jenis yaitu warna hangat dan dingin. *Saturation*, *hue*, serta media yang digunakan juga mempengaruhi jenis warna. Karena warna selalu dipengaruhi oleh

lingkungannya, kombinasi warna di sekitar dapat mengubah bagaimana sebuah warna terlihat dalam desain (Landa, 2019, h. 124-127).

A. Psikologi Warna dalam Budaya Tionghoa

Warna dalam budaya Tiongkok bukan hanya soal estetika, tetapi juga berkaitan dengan kosmologi, harmoni dan keseimbangan alam. Pada periode Dinasti Zhou Timur hingga Han, muncul konsep "Lima Warna", yang terkait erat dengan Lima Elemen alam dalam *Wu Xing* (Kayu, Api, Tanah, Logam dan Air). Lima warna primer itu ialah warna hitam, putih, merah, kuning, biru atau hijau. Setiap elemen memiliki warna khas yang mencerminkan keseimbangan alam dan berperan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti arah mata angin, musim, kesehatan, *feng shui*, hingga kepercayaan spiritual (Bogushevskaya, 2022, h. 5). Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan beberapa warna yang relevan dengan kebutuhan perancangan penulis.



Gambar 2.27 Warna Lima Elemen Alam
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Wu_Xing

1. Psikologi Warna Merah dalam Budaya Tionghoa

Warna merah melambangkan keberuntungan, kebahagiaan dan kehidupan. Dalam filosofi *Wu Xing*, merah dikaitkan dengan elemen Api, yang merepresentasikan energi, vitalitas dan kekuatan. Merah sering digunakan dalam pernikahan dan Tahun Baru Imlek sebagai simbol keberuntungan dan kebahagiaan. Dalam opera Tiongkok, wajah merah pada karakter menggambarkan keberanian dan, kesetiaan seperti tokoh Guan

Yu. Selain itu, amplop merah (angpao) juga menjadi simbol harapan baik dan berkah bagi penerimanya.



Gambar 2.28 Contoh Warna Merah dalam Tionghoa
Sumber: <https://www.rri.co.id/hiburan/1266092/tradisi-angpao-imlek...>

2. Psikologi Warna Kuning dalam Budaya Tionghoa

Kuning melambangkan kemakmuran, kebangsawanan dan keseimbangan. Dalam filosofi *Wu Xing*, kuning dikaitkan dengan elemen Tanah, yang mencerminkan stabilitas dan pusat dari segala hal. Warna ini menjadi simbol kekaisaran, terutama sejak Dinasti Tang, di mana hanya kaisar yang diperbolehkan mengenakan jubah kuning. Selain itu, kuning juga dikaitkan dengan kebijaksanaan dan kehormatan, serta digunakan dalam pakaian Buddhis untuk melambangkan kesederhanaan dan pengabdian spiritual, seperti kertas sembahyang.



Gambar 2.29 Contoh Warna Kuning dalam Tionghoa
Sumber: <https://www.blibli.com/p/kertas-sembahyang-kim-lian-hua-mok...>

3. Psikologi Warna Hijau dan Biru dalam Budaya Tionghoa

Warna hijau dan biru melambangkan keharmonisan, pertumbuhan dan ketenangan. Dalam *Wu Xing*, kedua warna ini dikaitkan dengan elemen Kayu, yang mewakili kehidupan dan regenerasi. Hijau sering dihubungkan dengan alam dan kesuburan. Di sisi lain, biru sering digunakan untuk melambangkan langit, ketenangan dan kebijaksanaan yang mencerminkan kestabilan dalam budaya Tionghoa.

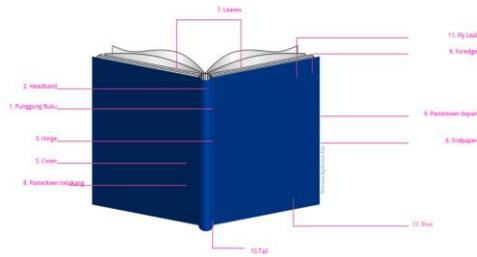


Gambar 2.30 Warna Biru pada Tionghoa
Sumber: https://www.worksoforient.com/?page_id=1926

Gambar di atas merupakan salah satu penerapan warna biru pada *Qinghuaci* (corak keramik khas Tiongkok). *Qinghuaci* tidak hanya berfungsi sebagai karya seni, tetapi juga membawa filosofi keberuntungan dan keharmonisan dalam kehidupan masyarakat Tionghoa.

2.1.3 Anatomi Buku

Buku memiliki banyak elemen, dari sampul hingga tata letak halaman, memiliki peran penting dalam menyampaikan cerita. Anatomi buku dapat membantu desainer untuk mempermudah dalam memahami media yang akan dibuat (Anggarini, 2021, h. 31).

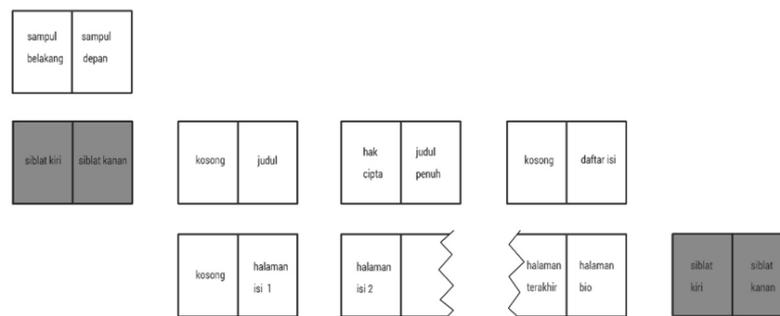


Gambar 2.31 Anatomi Buku Ilustrasi
Sumber: Anggarini (2019)

- 1) *Punggung Buku (Spine)*: Bagian vertikal di sisi buku tempat halaman dijilid.
- 2) *Headband*: Kain kecil di atas punggung buku untuk memperkuat penjilidan.
- 3) *Hinge*: Bagian lipatan antara sampul dan punggung buku agar buku dapat terbuka dengan baik.
- 4) *Pastedown Depan*: Kertas yang direkatkan ke bagian dalam sampul depan buku.
- 5) *Cover*: Sampul luar buku yang melindungi isi.
- 6) *Endpaper*: Kertas tambahan di bagian dalam sampul, biasanya polos atau bermotif.
- 7) *Leaves (Lembar Halaman)*: Lembaran kertas yang membentuk isi buku.
- 8) *Pastedown Belakang*: Kertas yang ditempelkan di bagian dalam sampul belakang.
- 9) *Foreedge*: Tepi luar halaman buku yang berlawanan dengan punggung buku.
- 10) *Tail*: Bagian bawah punggung buku.
- 11) *Fly Leaf*: Halaman kosong di awal atau akhir buku sebelum *endpaper*.
- 12) *Foot*: Bagian bawah buku ketika dalam posisi berdiri.

2.1.3.1 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Menurut Ghozalli (2020, h. 87) dalam bukunya yang berjudul *Panduan Ilustrasi Cerita Anak*, menyatakan bahwa struktur anatomi buku cerita anak adalah susunan atau komponen utama yang biasanya terdapat dalam sebuah buku anak. Penerapannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik masing-masing buku. Dalam buku yang memiliki jumlah halaman terbatas, *half title page* dan *full title page* sering kali tidak dimasukkan, sehingga halaman judul utama langsung digabung dengan halaman pertama isi cerita. Struktur anatomi ini tidak bersifat tetap, tetapi secara umum penggunaannya dalam industri penerbitan buku anak adalah sebagai berikut:



Gambar 2.32 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak
Sumber: Ghozalli (2020)

A. Halaman Tebaran Siblat (*Half Title Page*)

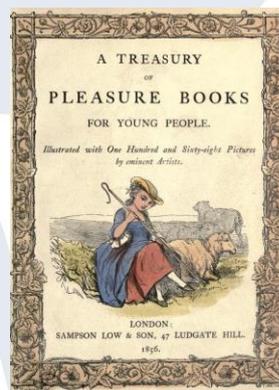
Halaman ini berada sebelum halaman judul utama yang hanya berisi judul buku tanpa nama penulis atau detail lain, bahkan bisa berupa ilustrasi saja tanpa teks ataupun judul. Halaman ini membantu memberikan transisi sebelum masuk ke halaman judul utama, sering digunakan dalam buku cetak sebagai elemen desain yang elegan.



Gambar 2.33 Contoh *Half Title Page*
Sumber: <https://ourmontessorilife.com/tag/winter-solstice/>

B. Halaman Judul (*Full Title Page*)

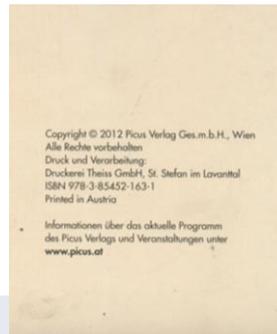
Halaman ini memuat informasi utama buku, seperti judul buku secara lengkap, nama penulis, tahun terbit atau edisi dan nama penerbit, sehingga pembaca langsung tahu buku apa yang sedang dibaca dan siapa saja yang terlibat dalam pembuatan buku tersebut.



Gambar 2.34 Halaman *Full Title Page*
Sumber: <https://archive.org/details/treasurypleasure00cundiala...>

C. Halaman Hak Cipta

Halaman yang berisi informasi hak cipta, tahun terbit, nomor ISBN dan informasi penerbitan serta edisi buku. Tujuannya adalah untuk melindungi hak hukum atas karya dari buku yang sudah di *publish*.



Gambar 2.35 Halaman Hak Cipta

Sumber: <https://kompot67.livejournal.com/photo/album/333...>

D. Halaman Bio

Halaman ini biasanya berisikan informasi singkat tentang penulis dan ilustrator, seperti nama, latar belakang, karya lain yang pernah dibuat, serta fakta menarik tentang mereka. Halaman ini sering ditempatkan di bagian akhir buku dan bersifat ringkas (minimalis).



Gambar 2.36 Halaman Bio

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/80244739...>

2.1.3.2 Format dan Ukuran Buku

Dalam penerbitan konvensional (cetak), format buku umumnya tersedia dalam tiga bentuk utama yang umum digunakan, yaitu vertikal (*portrait*), horizontal (*landscape*), dan kotak (*square*). Setiap format memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, tergantung pada kebutuhan desain, jenis konten, serta target pembaca (Ghozalli, 2020, h. 88). Format (kotak) *square* merupakan format ukuran yang paling sering

digunakan dalam buku cerita anak. Selain memberikan kesan seimbang, Ukuran ini cocok untuk buku interaktif, *board book*, atau buku ilustrasi yang tidak bergantung pada orientasi vertikal atau horizontal. Efisiensi dalam proses cetaknya juga dapat disesuaikan. Ukuran yang paling sering digunakan untuk format ini biasanya sekitar 20 x 20 cm. Buku ini juga sering digunakan untuk buku anak dengan konsep visual yang lebih kreatif dan modern.



Gambar 2.37 Ukuran Buku Kotak

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/168554553/Book-cover-design>

2.1.3.3 Kateran dan Imposisi

Dalam percetakan, halaman yang dicetak pada satu lembar kertas besar, kemudian di dalamnya terdapat jumlah halaman atau lipatan yang akan dijahit bersama untuk membentuk bagian dari isi buku. Satu kateran biasanya terdiri dari kelipatan 16 halaman, sedangkan setengah kateran berisi 8 halaman, dan seperempat kateran mencakup 4 halaman. Perbedaan jumlah kateran inilah yang memengaruhi variasi ukuran buku yang dihasilkan (Anggarini, 2021, h. 24).

Imposisi pada buku adalah proses pengaturan halaman dalam lembar cetak pada satu lembar kateran agar setelah melalui proses lipat, potong, dan penjilidan, halaman-halaman tersebut berada dalam urutan yang benar (Anggarini, 2021, h. 24).

Recto				Verso			
5	12	6	8	7	10	11	9
4	13	16	1	2	15	14	3

Gambar 2.38 Contoh Imposisi dalam Kateren
Sumber: Anggarini (2021)

Gambar di atas menunjukkan contoh imposition untuk katern 8 halaman. Imposisi pada gambar bagian kiri disebut dengan cetakan *recto* (depan) sementara pada gambar sisi sebelah kanan merupakan *verso* (belakang) dari dua lembar kertas besar yang nantinya akan dilipat. Halaman ditata dalam susunan tertentu agar saat dilipat dan dijilid, halaman-halaman berada dalam urutan yang benar. Pada *recto* (bagian depan lembar cetak), halaman 5, 12, 6, 8, 4, 13, 16, dan 1 dicetak pada satu sisi kertas. Sementara pada *verso* (bagian belakang lembar cetak), halaman 7, 10, 11, 9, 2, 15, 14, dan 3 dicetak pada sisi belakang dari kertas yang sama. Kertas akan dicetak bolak-balik (*recto* dan *verso*) sebelum dilipat. Setelah dilipat dan dipotong sesuai katernnya, halaman akan berada dalam posisi yang benar dan siap untuk dijilid. Oleh karena itu, gambar ini juga menunjukkan dua katern yang masing-masing berisi 8 halaman. Setelah dijilid bersama, totalnya menjadi 16 halaman dalam satu bagian buku.

2.1.3.4 Penjilidan (*Binding*)

Penjilidan (*binding*) buku adalah proses menyatukan lembaran-lembaran kertas yang telah dicetak agar menjadi satu buku yang utuh. Proses ini melibatkan berbagai teknik agar halaman-halaman tetap tersusun rapi dan tahan lama (Ghozalli, 2020). Beberapa jenis penjilidan yang umum digunakan dalam percetakan buku, yaitu:

A. *Hardcover*

Hardcover adalah teknik penjilidan buku yang menggunakan sampul keras dari bahan seperti karton tebal yang dilapisi kain, kulit, atau kertas khusus untuk memberikan daya tahan lebih kuat. Proses ini mencakup penyatuan halaman yang dijahit atau dilem, lalu ditempelkan ke sampul dengan tambahan perekat atau kertas pelapis di bagian dalam. Jenis penjilidan ini sering digunakan untuk buku-buku yang membutuhkan ketahanan tinggi.



Gambar 2.39 *Hardcover*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/205769081/Childrens-book...>

B. *Jilid Butterfly*

Jilid *butterfly* adalah teknik penjilidan di mana setiap halaman buku ditempelkan satu sama lain di bagian tepinya, sehingga membentuk lipatan seperti sayap kupu-kupu saat dibuka. Teknik ini memungkinkan buku untuk terbuka sepenuhnya rata tanpa ada bagian tengah yang terlipat atau tertutup, sehingga gambar atau desain yang melintas di dua halaman dapat terlihat utuh tanpa gangguan.



Gambar 2.40 Jilid *Butterfly*
Sumber: <https://wowbooks.com/why-lay-flat-binding/>

2.1.4 Desain Karakter

Ghozalli (2020, h. 32) dalam bukunya *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional* menjelaskan bahwa karakter adalah tokoh dalam sebuah cerita yang memiliki kepribadian, latar belakang dan peran tertentu dalam alur cerita. Karakter yang kuat dapat meninggalkan kesan mendalam bagi pembaca. Ilustrator dapat memperkuat karakter melalui visual yang menggambarkan ekspresi, gestur dan detail fisik yang mendukung kepribadiannya. Diperlukan juga riset yang mendalam mengenai pembentukan karakter. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain karakter, yaitu:

- 1) Jenis Karakter: Manusia, hewan, makhluk mitologi atau gaib, benda mati
- 2) Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- 3) Usia Karakter
- 4) Latar Belakang Karakter (waktu, budaya, lokasi).
- 5) Sifat Karakter
- 6) *Behavioral* Karakter

2.1.4.1 Aspek Visual karakter

Ada empat aspek visual yang sangat penting untuk merancang sebuah karakter yang jelas dan baik, yaitu:

A. Bentuk

Dalam dunia ilustrasi, bentuk dasar membantu menggambarkan kepribadian karakter. Terdapat 3 bentuk yang

mendasari sebuah karakter, yaitu bulat, kotak dan segitiga. Bentuk bulat sering dikaitkan dengan kesan ramah, ceria dan polos, sehingga cocok untuk karakter yang menggemaskan atau memiliki sifat keibuan.



Gambar 2.41 Contoh Bentuk Bulat
Sumber: https://k.sina.cn/article_5228938835_p137ab...

B. Ciri Khas Karakter

Ciri khas dari karakter utama perlu dipertimbangkan, seperti keunikan yang dimilikinya. Karakter tersebut harus terlihat lebih menonjol jika dibandingkan dengan karakter lainnya, serta memberikan kesan yang kuat kepada pembaca. Contohnya adalah penggambaran fisik dari nenek dengan cucunya yang dibedakan dari ekspresi, warna rambut dan sebagainya. Sehingga, karakter yang satu dengan lainnya dapat dibedakan dan memberikan kesan yang berbeda-beda.



Gambar 2.42 Ciri Khas Karakter
Sumbr: <https://www.behance.net/gallery/38425165/Children...>

C. Sketsa Emosi dan Posisi

Dalam proses pemikiran dan pembuatan karakter, hal yang paling ampuh untuk dilakukan adalah membuat berbagai macam sketsa dengan berbagai emosi karakter dan gestur yang berbeda-beda. Hal tersebut membantu dalam penciptaan karakter yang lebih ekspresif dan *relatable* dengan anak-anak.



Gambar 2.43 Sketsa Emosi dan Posisi
Sumber: <https://www.milenamilak.com/blog/the-messy-the-ugly>

D. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Dalam mendesain sebuah karakter, tidak ada batasan dalam mengeksplor gaya gambar. Namun, perlu disesuaikan dengan target audiens dan temanya. Pemilihan gaya ilustrasi dan warna sangat penting dalam membentuk sifat dan karakteristik yang ingin ditampilkan dalam sebuah karakter.



Gambar 2.44 Permainan Gaya Gambar dan Warna
Sumber: <https://www.milenamilak.com/blog/the-messy-the-ugly>

2.1.5 *Storytelling*

Storytelling adalah kegiatan mendongeng yang dilakukan dengan cerita yang menarik dan didukung oleh elemen-elemen pendukung seperti

gambar yang sesuai dengan alur cerita agar anak-anak dapat lebih mudah tertarik dan fokus menyimak. Pengalaman mendengarkan cerita dengan *storytelling*, membuat mereka merasa dekat dengan dunia cerita dan secara tidak langsung menghubungkan mereka dengan buku (Winoto & Prijana, 2017, h. 166). Oleh karena itu, *storytelling* dapat dipahami sebagai suatu seni dalam menyampaikan pesan atau cerita kepada orang lain melalui *storyteller*. Peran *storyteller* tidak terbatas hanya pada orang tua, guru atau pendidik lain yang membacakan cerita kepada anak. *Storyteller* juga dapat berarti penulis cerita, ilustrator, bahkan perancang buku cerita anak, selama mereka ikut berperan dalam menyusun dan menyampaikan narasi yang utuh kepada anak. Selain itu, seni dalam *storytelling* bergantung pada kreativitas *storyteller* dalam membangun imajinasi, menggambarkan situasi, mengatur alur dan menghidupkan tokoh-tokoh dalam cerita. Oleh karena itu, *storytelling* tidak hanya sekadar membaca, namun juga menghidupkan cerita dan membangun pengalaman yang menyenangkan untuk pembacanya.

Storytelling merupakan salah satu pendekatan paling awal dalam mengenalkan bahasa kepada anak-anak. Hal tersebut dikarenakan anak-anak sangat menikmati saat mendengarkan atau membaca cerita dengan elemen desain seperti gambar dan *layout* yang beragam (Zaro dkk., dalam Winoto & Prijana, 2017). Terdapat beberapa manfaat *storytelling* dalam pembelajaran anak, yaitu:

- 1) Melatih kemampuan menyimak, karena anak dibiasakan untuk memperhatikan cerita yang disampaikan.
- 2) Menambah wawasan mengenai kosakata, karena dari cerita yang ada dalam buku cerita, anak akan membaca kata-kata baru yang dapat menambah pengetahuan mengenai bahasa mereka.
- 3) Mengembangkan kemampuan sastra, karena anak diperkenalkan pada cerita-cerita yang mengandung unsur sastra dan bahasa.

- 4) Melatih kemampuan berbicara dan berinteraksi melalui proses bercerita kembali atau berkomunikasi dengan keluarga, teman dan lain sebagainya.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar anak, karena isi cerita dapat mendorong anak untuk meniru sikap positif dari tokoh dalam buku cerita seperti rajin, jujur atau berani.
- 6) Mendorong daya imajinasi anak, karena cerita membuka ruang bagi anak untuk membayangkan sendiri tokoh, tempat atau peristiwa yang terjadi. Imajinasi ini juga mendorong kreativitas mereka dalam berekspresi.
- 7) Menanamkan nilai-nilai moral, terutama ketika cerita diambil dari tradisi kebudayaan, kisah rakyat atau dongeng tradisional yang banyak berisikan pesan kebajikan dan sikap bijak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *storytelling* merupakan bentuk seni menyampaikan cerita yang melibatkan pesan dan media pendukung seperti gambar. Hal tersebut tidak hanya mengenalkan anak pada dunia bahasa sejak dini, tetapi juga memberikan berbagai manfaat, mulai dari peningkatan kemampuan menyimak, berbicara, hingga membangun imajinasi dan pemahaman nilai moral. Dengan penyampaian yang kreatif, *storytelling* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

2.1.5.1 Unsur Cerita

Salah satu elemen penting dalam kegiatan *storytelling* adalah cerita itu sendiri. Dalam konteks komunikasi, cerita ini berfungsi sebagai pesan yang ingin disampaikan. Menurut Klaus Fog, dkk. (dalam Winoto & Prijana, 2017, h. 170-171), terdapat empat komponen utama yang selalu membentuk suatu cerita. Keempat elemen ini menjadi dasar penting dalam membangun narasi yang kuat dan bermakna dalam *storytelling*. Berikut adalah penjelasannya, yaitu:

- 1) Pesan: Setiap cerita biasanya memiliki pesan tertentu yang ingin disampaikan kepada pembacanya. Dalam *storytelling*, pesan ini biasanya bersifat positif dan membangun, seperti misalnya nilai tentang kebenaran yang pada akhirnya akan menang. Pesan ini menjadi inti dari cerita yang memberi makna dan tujuan dari kisah yang dibawakan.
- 2) Konflik: Bagian yang membuat cerita menjadi menarik untuk diikuti. Tanpa adanya konflik, cerita akan terasa datar dan kurang mampu membangkitkan emosi target audiens. Konflik inilah yang menciptakan ketegangan dan rasa penasaran yang membuat pendengar tetap terhubung dengan cerita sampai akhir.
- 3) Plot atau alur: Rangkaian peristiwa yang disusun secara runtut dalam sebuah cerita. Struktur ini biasanya dimulai dari bagian pembuka, diikuti oleh perkembangan cerita di bagian tengah, hingga mencapai penyelesaian atau penutup. Plot berperan sebagai kerangka dasar yang menyatukan unsur-unsur cerita agar membentuk narasi yang utuh dan mudah diikuti.
- 4) Karakter: Merujuk pada tokoh-tokoh yang hadir dalam cerita. Setiap karakter memiliki peran masing-masing dalam membangun jalannya cerita, baik sebagai tokoh utama maupun pendukung. Keberagaman karakter ini turut memberi warna pada konflik dan perkembangan plot secara keseluruhan.

Cerita dalam *storytelling* berperan sebagai pesan utama yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar cerita efektif dan menarik, diperlukan empat unsur penting: pesan, konflik, plot, dan karakter. Keempatnya saling melengkapi untuk membangun cerita yang bermakna, hidup dan mampu menarik perhatian anak-anak.

2.1.5.2 Visual Storytelling

Miller (2020, h. 3-4) dalam bukunya yang berjudul *Digital Storytelling 4th Edition: A creator's Guide to Interactive Entertainment*,

menjelaskan bahwa *storytelling* digunakan untuk menyampaikan cerita dengan imajinatif kepada pembaca, menunjukkan sifat baik dan buruk manusia, atau menginspirasi mereka untuk melakukan hal positif. Selain sebagai hiburan, *storytelling* juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, penyampaian moral dan budaya, serta membagikan informasi penting. *Storytelling* dalam buku cerita anak biasanya terdiri dari gambar, warna dan teks yang saling mendukung untuk menyampaikan cerita secara efektif. Dengan komposisi yang menarik dan elemen pendukung visual lainnya, cerita dapat disampaikan lebih emosional dan pembaca dapat lebih mudah memahami pesan melalui visualnya.

2.1.5.3 *Picture Book*

Picture book merupakan salah satu bentuk *storytelling* dalam buku cerita anak yang menggabungkan ilustrasi dan teks sebagai satu kesatuan dalam bercerita. Jika salah satu elemen tersebut dihilangkan, cerita mungkin sulit dipahami. Bobot ilustrasi pada *picture book* lebih dominan dibandingkan dengan teks. Hal tersebut dikarenakan ilustrasi merupakan elemen penting dalam menyampaikan emosi dan suasana tanpa perlu banyak teks, sehingga membuatnya mirip dengan film atau pertunjukan visual.



Gambar 2.45 *Picture Book*

Sumber: <https://cherriebaby.com.au/products/ladybirds...>

Jenis buku ini sangat efektif untuk anak-anak karena memanfaatkan kombinasi visual dan kata-kata untuk membantu mereka memahami alur cerita dengan lebih mudah. Dengan visual yang kuat,

picture book memungkinkan pembaca, terutama anak-anak, memahami cerita secara intuitif dan imajinatif sehingga menjadikannya media efektif dalam penyampaian narasi.

2.2 Kebudayaan Tionghoa

Budaya Tionghoa memiliki 3 pilar utama yang wajib dilaksanakan dalam kehidupan, yaitu penghormatan kepada leluhur, sistem kekerabatan dan makanan. Makanan dalam konteks ini lebih dari sekadar kebutuhan biologis, tetapi juga memiliki nilai simbolis dalam kehidupan. Pemaknaan makanan dalam budaya Tionghoa ini selalu dikaitkan dengan bagaimana makanan itu dapat memperpanjang umur seseorang, sebagai sumber energi dan kesehatan tubuh dan simbolis persatuan karena beberapa makanan dalam festival memiliki makna mengumpulkan yang tercerai berai. Selain itu, makanan juga menjadi sumber kekuatan manusia karena mereka dapat melakukan aktivitas setelah makan.

Pada dasarnya, budaya Tionghoa juga memiliki 3 makna penting dalam kehidupan sosial dan spiritual, seperti nilai kebersamaan, kesetiaan atau berbakti dan harmoni. Oleh karena itu, penghormatan dalam budaya Tionghoa tidak hanya ditujukan kepada leluhur, tetapi juga kepada berbagai aspek kehidupan, seperti langit (sebagai simbol kekuatan tertinggi dan keseimbangan alam), bumi (sebagai sumber kehidupan dan tempat tinggal manusia), pemimpin negara atau negara itu sendiri dan kerabat seperti sahabat ataupun guru (Cangianto, 2021).

2.2.1 Perayaan *Dongzhi* (Sembahyang Ronde)

Dalam kebudayaan Tionghoa, terdapat 3 macam jenis sembahyang, yaitu sembahyang kepada Tuhan, alam dan manusia. Sembahyang kue ronde (*Dongzhi*) merupakan salah satu bentuk sembahyang kepada Tuhan sebagai bentuk syukur dan yakin (*Zheng*). *Dongzhi* berasal dari bahasa China yaitu “*Dong*” yang berarti dingin dan “*Zhi*” yang berarti paling atau sangat. Oleh karena itu, *Dongzhi* terjadi ketika malam hari menjadi lebih panjang dibandingkan dengan siang hari dalam setahun, di mana matahari berada pada 23,5° Lintang Selatan (Atmaja & Ramli, 2022, h. 19). Perayaan berhubungan dengan filosofi *Yin* (negatif) dan *Yang* (positif). Hal tersebut dikarenakan

Dongzhi merupakan titik balik musim dingin (*winter solstice*), di mana unsur *Yin* yang biasa dikaitkan dengan gelap dan dingin, berada pada puncaknya. Namun, setelah *Dongzhi*, siang mulai bertambah panjang, melambangkan kembalinya unsur *Yang* yaitu terang dan hangat. Dengan kata lain, festival ini melambangkan transisi dari *Yin* (dingin) menuju *Yang* (hangat), menandakan awal dari energi baru dan keseimbangan dalam alam semesta (Karman, 2023).

Kue ronde atau *tangyuan* menjadi hidangan khas dalam perayaan ini karena melambangkan kesempurnaan (bulat) dan keharmonisan keluarga, di mana keluarga akan berkumpul untuk sembahyang dan memakan kue ronde bersama (Olivia, 2021, h. 98). Setiap warna pada kue ronde memiliki makna yang berbeda. Warna merah melambangkan *Yang* (hangat dan kebahagiaan) dan putih berarti *Yin* (dalam konteks makanan melambangkan kesucian dan keharmonisan). Dengan menyantap *Tangyuan*, orang Tionghoa percaya bahwa mereka menyerap energi keseimbangan *Yin* dan *Yang*, yang membantu mereka mempersiapkan diri untuk memasuki tahun baru dengan lebih harmonis (Atmaja & Ramli, 2022, h. 20). Selain itu, masyarakat Tionghoa percaya untuk memakan ronde sebanyak jumlah usia mereka ditambah satu butir. Hal ini melambangkan harapan untuk usia yang panjang dan bertambahnya umur satu tahun (Putri & Paramita, 2022, h. 78). Bagi yang masih memegang tradisi ini dengan kental, selesai sembahyang, keluarga akan membakar kertas sembahyang dan menyalakan petasan. Setelah itu, satu atau dua butir ronde akan ditempelkan di berbagai tempat yang diyakini sebagai tempat bersemayamnya roh pelindung, seperti pintu utama, jendela, tempat tidur, sumur, lemari, serta meja dan kursi. Setelahnya, dilakukan doa dengan harapan agar anak cucu diberikan berkah dan perlindungan (Olivia, 2021, h. 97).

2.2.2 Sejarah Perayaan *Dongzhi* (Sembahyang Ronde)

Masyarakat Tiongkok dulu menggunakan kalender berbasis bulan dan matahari (Lunisolar), yang erat kaitannya dengan pertanian. Di zaman Dinasti Zhou (1066–256 SM) hingga Dinasti Qin, festival *Dongzhi* ini diperingati sebagai tahun baru karena mereka menganggapnya sebagai akhir

dari satu siklus tahunan. Dalam kalender yang mereka pakai waktu itu, bulan ke-11 (kalender Zhou) dianggap sebagai bulan pertama tahun baru. Saat itu, masyarakat menganggap bulan ke-11 sebagai awal tahun karena berkaitan dengan siklus pertanian yang menandakan panen sudah selesai, masuk musim dingin dan bersiap untuk tahun baru (Atmaja & Ramli, 2022, h. 19).

Ketika Kaisar Han Wudi (156–87 SM) menggunakan kalender baru (Kalender Xia), perhitungan tahun baru pun berubah, yang membuat tahun baru jatuh di bulan 1, yang sekarang dikenal sebagai Tahun Baru Imlek. Perubahan ini terjadi karena mempertimbangkan kondisi musim dingin yang ekstrem pada saat *Dongzhi*, sehingga masyarakat kesulitan merayakan tahun baru dengan persiapan makanan, perjalanan dan perayaan besar. Akibatnya, tahun baru dipindahkan ke awal musim semi yang lebih hangat. Musim semi dianggap sebagai awal kehidupan baru, lebih cocok untuk memulai tahun baru. Namun, *Dongzhi* tetap dipertahankan sebagai perayaan keseimbangan *Yin* dan *Yang* serta waktu untuk berkumpul dengan keluarga.

Masing-masing daerah memiliki pemaknaan yang berbeda-beda mengenai suatu tradisi ataupun festival, salah satu hal yang paling mencolok penggunaan makanan, seperti ronde (*Tangyuan*). Pada zaman Tiongkok kuno, saat *Dongzhi*, keluarga akan berkumpul membuat makanan yaitu ronde, yang artinya menyatukan yang terpisah. Karena ronde sangat mudah dibuat, maka keluarga besar akan datang membuat ronde. Oleh karena itu, festival ini sangat erat kaitannya dengan hubungan kekeluargaan karena tujuan dari festival itu sendiri selain sembahyang leluhur adalah menyatukan keluarga yang terpecah atau terpisah (Cangianto, 2021).

2.3 Perkembangan Kognitif Anak

Kognitif adalah kemampuan berpikir logis yang terdiri dari mengingat, memahami, menilai, berkonsentrasi dan mengambil keputusan. Kemampuan ini berhubungan dengan kerja otak yang mengatur berbagai fungsi berpikir. Dalam perkembangan anak, kognitif berperan dalam meningkatkan cara berpikir, bernalar dan memecahkan masalah secara bertahap. Dalam pendidikan, kognitif mencakup

pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, yang membantu seseorang dalam mengolah informasi, mengingat, menganalisis, serta memahami sebab-akibat. Kemampuan ini dapat terus berkembang dengan latihan dan pengalaman terus-menerus (Zega & Suprihati, 2021, h. 20-21).

2.3.1 Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak terjadi secara bertahap seiring dengan pertumbuhan usia dan pengalaman mereka. Umumnya, terdapat 4 tahapan perkembangan kognitif pada anak jika dilihat dari usianya, yaitu tahap sensori (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (12 tahun ke atas) (Piaget dalam Marinda, 2020, h.122).

2.3.1.3 Tahap Operasi Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun), anak mulai berpikir lebih logis tentang hal-hal yang nyata. Anak sudah dapat mengelompokkan benda, memahami sebab akibat dan dapat memahami bahwa suatu tindakan dapat dibalikkan ke keadaan semula. Misalnya, jika tanah liat dibentuk menjadi bola lalu dipipihkan, maka anak akan menyadari bahwa tanah liat itu tetap sama meskipun bentuknya berubah. Anak juga mulai menyadari bahwa jumlah atau ukuran suatu benda tetap sama meskipun bentuk atau susunannya berubah. Selain itu, mereka mulai bisa menyusun benda dari yang paling kecil hingga terbesar dan memahami hubungan antar benda, misalnya jika A lebih tinggi dari B dan B lebih tinggi dari C, maka A pasti lebih tinggi dari C.

2.3.2 Fungsi Kognitif Anak

Fungsi kognitif membantu anak dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, mengingat informasi dan mengembangkan kreativitas. Perkembangan kognitif penting untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungan. Berikut adalah fungsi dari perkembangan kognitif pada anak:

- 1) Meningkatkan kemampuan berhitung: anak mulai memahami angka, pola dan konsep matematika dasar sebelum masuk ke tahap keterampilan berhitung lebih lanjut.
- 2) Perkembangan bahasa: kemampuan kosa kata, pemahaman struktur kalimat, serta kemampuan berbicara dan menulis anak sudah berkembang dalam bahasa sehari-hari yang digunakan, sehingga anak dapat berkomunikasi dengan lebih efektif.
- 3) Perkembangan berpikir logis: anak mulai memahami hubungan sebab-akibat, membuat prediksi, serta memecahkan masalah dengan cara yang lebih sistematis.
- 4) Perkembangan berpikir kritis: anak belajar memahami informasi, mengembangkan dan membandingkan ide, serta pengambilan keputusan yang lebih baik.
- 5) Perkembangan memori: anak mampu menyimpan, mengingat dan menggunakan kembali informasi yang telah dipelajari, yang mendukung proses belajar dalam jangka panjang.
- 6) Inovasi dan imajinasi: anak mulai bereksplorasi, menciptakan dan mengekspresikan ide-ide baru melalui seni, permainan, atau cerita, yang membantu perkembangan daya imajinasi.
- 7) Menanamkan nilai-nilai moral, terutama ketika cerita diambil dari kisah rakyat atau dongeng tradisional yang banyak memuat pesan kebajikan dan sikap bijak dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam merancang buku ilustrasi interaktif mengenai tradisi *Dongzhi*, penting untuk mengacu pada penelitian terdahulu yang membahas topik serupa dengan penelitian ini ataupun perancangan media edukatif mengenai kebudayaan Tionghoa. Dengan mempelajari penelitian yang relevan, dapat membantu memahami metode, pendekatan desain, serta efektivitas media yang telah dikembangkan sebelumnya. Berikut adalah tabel analisa dari penelitian relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

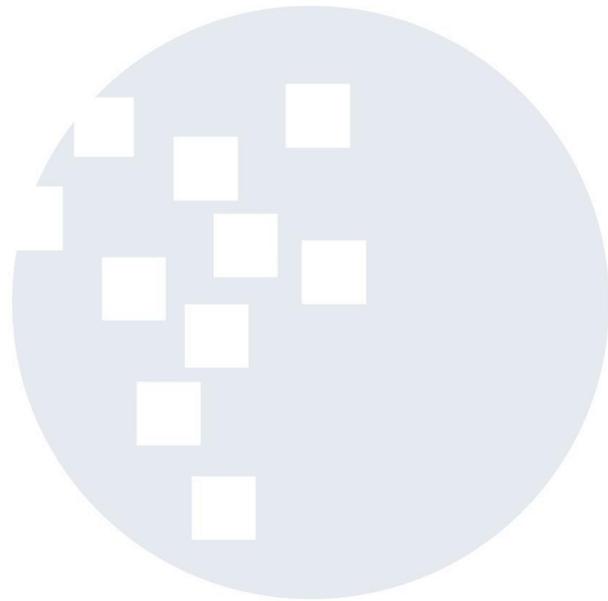
No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Tradisi <i>Dongzhi</i> Sebagai Upaya untuk Mempererat Komunikasi dalam Keluarga	Jiem Meilin Evriyani Gunawan, Abi Senoprabowo	Buku ilustrasi ini dirancang untuk mengedukasi anak usia 8-12 tahun mengenai tradisi <i>Dongzhi</i> karena banyak yang tidak mengetahui tradisi tersebut, sekaligus memperbaiki komunikasi keluarga melalui cerita dengan ilustrasi bergaya kartunis digital bertekstur crayon dan warna khas Tiongkok.	Konteks informasi dan Interaktivitas: Output yang dirancang oleh penulis memiliki kemiripan dengan penelitian yang dirancang oleh Meilin dan Abi. Namun, penelitian tersebut tidak memiliki interaktivitas. Sehingga, penulis akan menambahkan beberapa interaktivitas pada perancangan buku ini. Penulis juga akan menambahkan informasi mengenai makna dari warna kue ronde, serta filosofi <i>Dongzhi</i> sebagai perayaan tahun

				baru pada zaman Tiongkok kuno.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Makna Simbolik dari Kue Tradisional Budaya Tionghoa di Indonesia untuk Remaja Usia 11-12 tahun	Febrina Devana, Drs., Arief Agung, M.Sn., Daniel Kurniawan, S.Sn, M.Med.Kom.	Perancangan buku untuk anak usia 11-12 tahun ini mendapatkan kesimpulan bahwa banyak anak yang tidak mengetahui makna budaya di balik kue tradisional Tionghoa. Untuk mengenalkan kembali, buku ilustrasi dengan teknik <i>pop up</i> dipilih sebagai media yang tepat karena mampu menyampaikan cerita kompleks dengan cara yang menarik terhadap pemahaman budaya.	Konteks informasi dan interaktivitas: Penulis memiliki output yang serupa dengan penelitian tersebut. Namun, terdapat perbedaan bahasa. Bahasa yang digunakan pada penelitian Febrina dkk adalah gabungan bahasa Indonesia dan Mandarin, sedangkan bahasa yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah bahasa Indonesia saja. Selain itu, interaktivitas pada penelitian tersebut hanya didominasi oleh <i>pop up</i> , sedangkan interaktivitas yang akan penulis

				implementasikan dalam penelitian ini adalah campuran, tidak hanya <i>pop up</i> maupun <i>lift the flap</i> saja, namun ada <i>volvelles</i> , <i>pull tabs</i> dan tempel velcro.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengenal Hari Besar dalam Budaya Tionghoa untuk Remaja	Leta Alfiani Neko, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salamoon	Penelitian ini menghasilkan buku ilustrasi untuk meluruskan simbolisme budaya agar tidak menjadi mitos. Media ini efektif karena visualnya menarik, sehingga membantu remaja memahami serta menghargai tradisi Tionghoa.	Konteks informasi dan interaktivitas: Penulis memiliki <i>output</i> yang serupa dengan penelitian tersebut. Namun, buku tersebut tidak memiliki interaktivitas, sehingga dalam kebaruan ini, penulis akan menambahkan interaktivitas yang beragam di dalamnya.

Berdasarkan temuan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, penulis melakukan kebaruan dalam perancangan ini yang terletak pada interaktivitas pada buku ilustrasi, sehingga anak-anak lebih terlibat dalam memahami tradisi *Dongzhi*. Selain itu, buku interaktif ini menyajikan informasi yang lebih lengkap, mencakup filosofi dan simbolisme perayaan *Dongzhi*. Berbeda

dari penelitian sebelumnya, perancangan ini juga menargetkan anak usia 9-12 tahun, dengan pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan cara belajar mereka. Dengan inovasi ini, buku interaktif diharapkan dapat menjadi media edukasi yang lebih menarik dan efektif dalam memperkenalkan budaya *Dongzhi* kepada generasi muda di Indonesia.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA