

BAB II

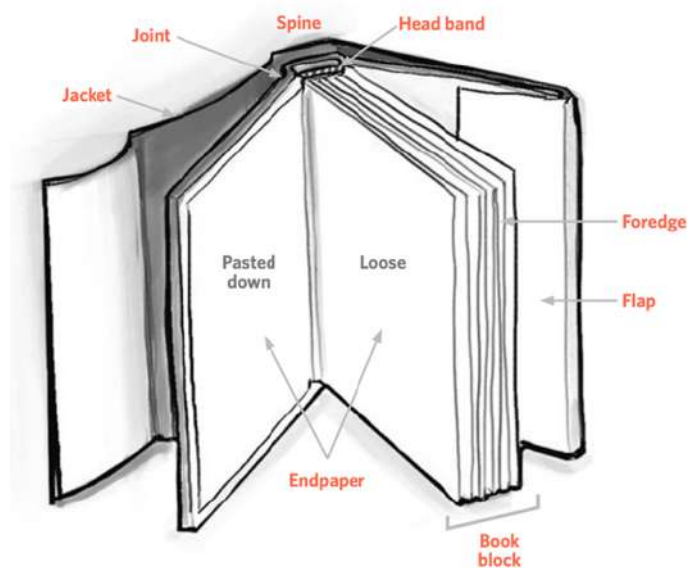
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Berne (2024) dalam bukunya menjelaskan bahwa buku ilustrasi merupakan buku yang memiliki keistimewaan sendiri karena terdiri dari beragam visual yang dapat berupa foto, gambar, lukisan, atau seni dimedium lain (h.10). Buku cerita anak termasuk ke dalam kategori tersebut, di mana jenis buku ini dapat dibaca berulang kali atau dibaca secara selektif. Kehadiran ilustrasi membuat buku memiliki penambahan esensi dibanding buku non ilustrasi karena selain digunakan sebagai media untuk membaca, buku ilustrasi juga menjadi bagian dalam dekorasi atau ekspresi dari suatu identitas yang menjadikan buku ilustrasi memiliki daya tarik sendiri yang kuat dan mengesankan.

2.1.1 Komponen Buku

Sama halnya dengan mekanisme barang elektronik, buku juga mengandung beberapa mekanisme dalam proses pembentukan dan publikasinya. Mekanisme tersebut termasuk dari beberapa komponennya yang memiliki kegunaannya masing-masing agar buku dapat terancang dengan baik dan sesuai dengan peraturan yang ada. Buku juga memiliki komponen yang berbeda-beda menyesuaikan dari tiap kebutuhan dan keunggulan masing-masing buku. Buku yang dibahas merupakan tipe *hardcover* karena dinyatakan sebagai sampul yang paling tepat untuk buku cerita anak karena aspek tahan lamanya dan terlindung dari kerusakan atau kotoran (Morlok & Waszelewski, 2018, h.333). Walaupun terkesan simpel, buku mengandung beragam komponen dan anatomi yang beragam tiap unsurnya. Namun, tetap memiliki anatomi khusus yang selalu ada di setiap buku. Oleh sebab itu berikut merupakan penjelasan mengenai anatomi primer buku yang dapat membantu mengidentifikasi komponen-komponen buku (Berne, 2024, h.11–16).



Gambar 2.1 Anatomi Buku *Hardcover*
Sumber: Berne (2024)

1. *Jacket*

Suatu kertas yang membungkus sekitar *hardcover book*. Umumnya digunakan sebagai pelindung buku.

2. *Case*

Merupakan bagian sampul keras pada *hardcover book*. Terdiri dari dua papan di bagian depan dan belakang yang disampul dengan kertas atau kain pembungkus untuk menggabungkan komponen tersebut. Terkadang memiliki tiga papan yang berupa *spine* di bagian tengahnya. Kegunaan dari *case* agar buku dapat dibuka dengan mudah dan datar di atas meja.

3. *Spine*

Bagian buku yang terlihat ketika buku diletakkan di rak buku dan komponen ini mampu menahan jumlah halaman. Elemen desain pada *spine* biasa ditambahkan nama pengarang, judul buku, dan logo penerbit. Lebar dari *spine* juga disesuaikan dengan panjang buku.

4. *Joint/Hinge*

Komponen ini berguna untuk menghubungkan antar sampul depan, belakang, dan *spine* agar buku dapat dibuka tutup.

5. *Endpapers*

Merupakan lembaran yang kuat yang ada pada halaman depan dan belakang untuk menahan bagian dalam dan luar (*book block* dan *case*). Bagian satu ditempel dengan sampul dan yang lainnya ditempel pada *book block*. Dengan adanya komponen ini maka halaman buku dapat tetap berada dalam *case* dan tidak lepas dari *spine*. Material yang digunakan biasa cenderung berat.

6. *Head & Tail Bands*

Bentuknya seperti ulat yang ada pada bagian atas dan bawah buku di *spine*. Secara umum (*H&T*) *bands* dijahit untuk menguatkan bagian atas *spine* yang melibatkan penggunaan teknik *binding*.

7. *Paper Cover*

Merupakan lembaran kertas tebal yang menyelimuti *spine* dan dipotong sesuai dengan ukuran *book block* sehingga sampul dan halamannya berukuran sama.

8. *Book Block*

Bagian dalam pada buku atau dikenal juga dengan isi buku. Umumnya dicetak di lembar kertas besar sejumlah 32, 16, atau 8 halaman yang kemudian dilipat terus menerus hingga terbentuk menjadi sebuah *booklet*. Halaman buku juga diikat dengan menggunakan benang dan lem baru kemudian dipotong. *Binding* yang dilakukan secara tradisional akan lebih tahan lama.

2.1.2 Spesifikasi Buku

Buku memiliki beberapa spesifikasi yang perlu diperhatikan selama proses pembuatannya. Hal itu berguna agar hasil akhir buku dapat sesuai dengan kebutuhan penulis. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan mengenai jenis bahan yang cocok dipakai, susunan katern yang digunakan saat mencetak, hingga proses penjilidan buku. Beberapa proses tersebut juga melalui beragam jenis teknik yang tersedia.

2.1.2.1. *Material*

Jenis kertas yang digunakan pada halaman isi buku wajib disesuaikan dengan kebutuhan terhadap buku tersebut. Setiap bahan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga mampu memberikan hasil desain yang berbeda. Morlok & Waszelewski (2018) menjabarkan beberapa jenis kertas yang dapat digunakan (h.360–363).

1. *Uncoated papers*

Menggunakan serat alami yang memiliki permukaan kasar. Ideal untuk buku teks.

2. *Book paper*

Memiliki tekstur yang mirip dengan *uncoated paper* namun, lebih tebal. Ideal untuk buku teks dan garis gambar.

3. *Coated papers (art papers)*

Memiliki lapisan yang menyegel permukaan kertas sehingga meningkatkan kualitas cetakan. Terdiri dari empat kategori: *matt, semi-gloss, gloss, & cast-coated*. Ideal untuk buku yang memiliki banyak ilustrasi. Kekurangannya terletak ketika kertas dilipat maka akan timbul retakan.

4. *Offset paper*

Kertas yang mengandung kayu dan tidak memproduksi debu.

5. *India paper*

Sering dikenal dengan kertas Alkitab, bahan yang tipis yang gramasi berada di antara 25–50. Ideal untuk buku yang memiliki banyak halaman.

6. *Rotogravure paper*

Digunakan dalam percetakan *web-fed* untuk memproduksi majalah dalam jumlah besar.

7. *Newsprint*

Terdiri dari bahan daur ulang yang memiliki *tone* gelap dan umumnya digunakan untuk koran atau buku dengan umur pendek. Ketebalannya sangat tipis.

8. *Deckle-edge paper (vat paper)*

Bahan berkualitas yang dibuat sendiri (*handmade*) yang diproduksi menggunakan mesin *cylinder mould*. Ideal untuk kartu nama atau undangan.

9. *Recycled paper*

Diproduksi menggunakan bahan daur ulang dan memiliki *tone* gelap namun, beberapa eksemplar diberi pemutih. Memproduksi banyak debu saat dilipat dan kurang dapat merekat kuat bahan seratnya.

Selain jenis kertas yang dapat digunakan untuk halaman isi atau *book block*, maka terdapat bahan yang digunakan untuk *case* juga. Jenis bahan *case* terdiri dari dua jenis bahan yaitu *board* dan *card stock* dengan ketebalan beragam mulai dari 200 gsm hingga 400 gsm (Morlok & Waszelewski, 2018, h.367). Bahan yang digunakan harus memperhatikan dimensi dan ketebalan dari *book block* dan *covering material* sehingga ukuran akan menyesuaikan.

1. *Board*

Papan yang tebal dan memiliki permukaan datar. Beberapa opsi yang dapat digunakan terdiri dari *greyboard*, *leatherboard*, *millboard*, *wood-pulp board*, dan *strawboard*.

2. *Card Stock*

Lebih tipis dibanding *paperboard* yang diproduksi menggunakan kualitas tertinggi. Memiliki ketebalan antara 200 gsm dan 500 gsm.

Selanjutnya adalah jenis bahan yang dapat digunakan sebagai *covering materials* yang pada biasanya disampul ke *case* atau bahan papan yang sudah dijabarkan sebelumnya (Morlok & Waszelewski, 2018, h.367–374). Bahan dari *covering materials* sangat bervariasi dan mengikuti beberapa tren sejak beberapa tahun lalu yang berguna untuk

menahan keawetan buku. Sebagian besar *covering materials* hanya terdiri dari satu bahan yang kaya akan serat.

1. Kertas

Art paper/offset paper, dyed uncoated paper, thermo-reactive uncoated paper, coated papers.

2. Kain

Katun, linen, spun rayon, viscose, silk, calico, buckram.

3. Akrilik

Lebih keras dibanding pelapis lainnya, sangat kuat, mudah dibersihkan, dan tahan gores.

4. Kulit

Menggunakan *bonded leather* yang ramah lingkungan. Tekstur cenderung lebih lembut dibanding akrilik.

5. Kulit sintetis

Menggunakan *polyurethane-based*, PVC, atau *cloth-based* yang tiap bahan tersebut memiliki efek berbeda-beda.

6. Kulit hewan

Sering digunakan di zaman dahulu dan sekarang masih sering digunakan untuk buku mahal beredisi yang harus tahan lama seperti Alkitab, buku referensi, dan buku tamu.

2.1.2.2. Kateren

Anggarini (2021) menjelaskan bahwa dalam publikasi bukunya, terdapat susunan halaman buku saat dicetak yang biasa dikenal dengan istilah imposisi (h.24). Setiap halaman akan disusun yang kemudian akan dilipat agar halamannya dapat berurutan. Namun, untuk menentukan jumlah lipatan tersebut dibutuhkan pengetahuan mengenai kateren. Berasal dari bahasa Belanda yang memiliki istilah kelipatan 16 untuk satu kateren, kelipatan 8 untuk setengah kateren, dan kelipatan 4 untuk seperempat kateren.

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

Gambar 2.2 Kateren
Sumber: Anggarini (2021)

Gambar yang dilampirkan di atas merupakan contoh imposisi satu kateren yang ada 16 lembar halaman. Dari sini dapat dipahami bahwa kateren menggunakan kelipatan jenis 8. Oleh karena itu agar proses pencetakan dapat lebih mudah maka jumlah dari halaman sebaiknya berkisar dari kelipatan 16 atau 8.

2.1.2.3. *Binding*

Proses penjilidan merupakan tahapan *finishing* dalam media buku yang dahulunya sering dikenal sebagai kerajinan tangan. Namun, sejak abad ke-20 proses penjilidan buku sudah dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan mesin dan dijadikan sebagai salah satu produk industri yang tidak hanya berfokus dalam kerajinan tangan (Anggarini, 2021, h.26). Walau begitu tidak menutup kemungkinan beberapa proses penjilidan masih dilakukan secara manual oleh beberapa pengrajin. Beberapa proses *binding* yang dikemukakan oleh Morlok & Waszelewski (2018) adalah sebagai berikut (h.6–7).

A. *Folding*

Proses binding *folding* merupakan bentuk yang tersimpel dibanding yang lain karena kemudahannya. Walaupun begitu terdapat beragam jenis lipatan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing pencetak. Metode ini utamanya digunakan untuk hasil cetakan seperti peta, folder, dan materi iklan yang dibagikan ke orang-orang. Terdiri dari teknik *parallel folds*, *cross folds*, dan *combination folds* (Morlok & Waszelewski, 2018, h.101–113).

B. *Stitching with Wire*

Proses ini merupakan salah satu penjilidan yang dapat dilakukan secara cepat dan mudah karena hanya memerlukan bahan kawat. Terdiri dari teknik *saddle stitching* yang biasa digunakan untuk majalah, katalog, materi iklan, dan beberapa buku yang bersampul tipis atau halaman sedikit. Selain kawat juga dapat menggunakan stepler dengan menggunakan teknik *side stitching* sebagai teknik yang lebih murah lagi yang ideal untuk buku catatan, buku kwitansi, dan kalender (Morlok & Waszelewski, 2018, h.121–131).

C. *Sewing with Thread*

Merupakan salah satu teknik yang membuat buku menjadi tahan lama dan awet karena dilakukan dengan kerajinan manual. Metode ini secara primer digunakan untuk mengikat *hardcover* dan *softcover* yang lebih berkualitas dari biasanya. Dapat memberikan beragam peluang untuk mengekspresikan unsur kreatif dalam desain. Terdiri dari teknik *thread sewing*, *pamphlet sewing*, *side sewing* dan *thread sealing* (Morlok & Waszelewski, 2018, h.171–201).

D. *Binding Systems and Fasteners*

Metode ini merangkum beragam teknik yang digunakan untuk menjilid beberapa halaman terpisah. Setiap halaman akan disatukan pada *spine* oleh teknik dan bahan yang digunakan. Beberapa dari antaranya dapat dibuka lagi setelah dijilid sehingga memudahkan pengguna untuk mengganti halaman tersebut. Sistem ini ideal untuk memproduksi cetakan kecil yang cepat dan murah. Terdiri dari teknik *wire combs*, *spirals*, *plastic combs*, *rings*, *screws*, *rivets*, *eyelets*, *spine bars* dan *rubber-band binding* (Morlok & Waszelewski, 2018, h.213–247).

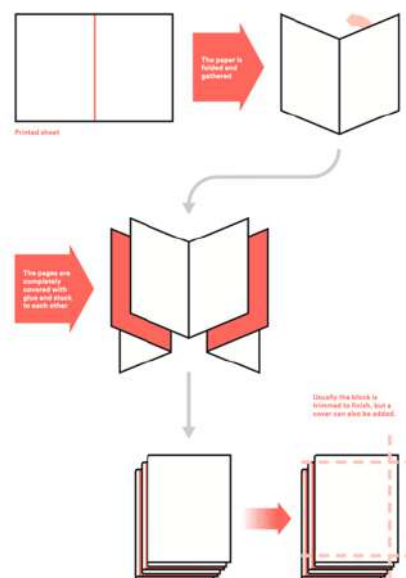
E. *Binding with Glue*

Seperti namanya sendiri, metode ini menggunakan bahan tambahan berupa lem perekat untuk menjilid halaman. Tiap teknik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan entah dari efisiensi waktu

atau harga produksi yang dikeluarkan. Metode ini memungkinkan tiap halaman untuk dijilid secara bergantian dan beberapa bahannya dapat berbeda-beda. Terdiri dari teknik *perfect binding*, *padding*, *fold gluing* dan *lay-flat binding* (Morlok & Waszelewski, 2018, h.141–161).

1. *Lay-flat binding*

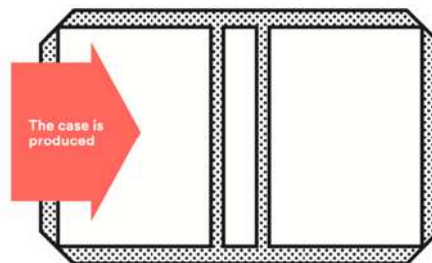
Teknik *lay-flat binding* merupakan metode yang sering digunakan dalam *children's board books* karena kemudahan untuk membuka tutup halaman dan interaksi dalam buku (Morlok & Waszelewski, 2018, h.161). Untuk menggunakan metode ini, lembaran kertas yang dicetak berupa satu halaman besar yang kemudian dilipat menjadi dua. Dari beberapa lembaran yang dilipat akan saling direkatkan sesuai urutan halaman. Namun, beberapa lembar kertas ini juga dapat ditempelkan ke papan keras dahulu atau bahan lain agar lebih tebal. Setelah direkatkan akan dipotong agar seluruh halaman sudah berukuran sama. Prosedur ini merupakan teknik *binding* yang kuat di mana membuat buku dapat diletakkan datar di atas meja. Ketebalan buku dapat dimulai dari 6 cm di mana semakin tebal *book blocks* nya maka buku akan semakin berat.



Gambar 2.3 Metode *lay-flat binding*
Sumber: Morlok & Waszelewski (2018)

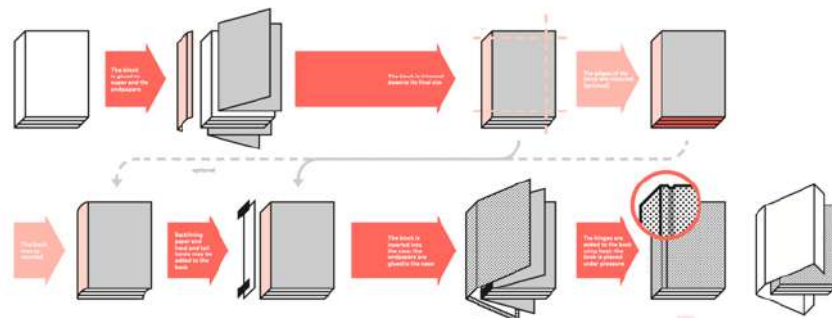
Jenis kertas yang digunakan berupa *art paper* dengan minimal ketebalan 170 gsm karena jika kertas terlalu tipis dapat membuat kertas menjadi keriting saat diberi lem (Morlok & Waszelewski, 2018, h.163). Oleh karena itu jenis kertas yang tebal akan lebih disarankan untuk metode *lay-flat binding* karena aspek tahan lamanya yang menjadi salah satu sisi penting dalam buku cerita anak. Halaman juga umumnya dilaminasi untuk menambah keawetan buku dan mencegah kerutan di sekitar *gutter*.

Setelah bagian isi sudah selesai maka memulai tahapan perancangan *hardcover* sebagai pelindung buku. Lembar desain akan dicetak besar yang mencakup bagian depan, *spine*, dan belakang dengan ujung kertas dipotong sehingga meninggalkan segitiga siku-siku di tiap sudut. Kemudian akan diletakkan tiga papan tebal yang berukuran sama dengan ketiga bagian tersebut baru kemudian direkatkan agar membentuk sampul.



Gambar 2.4 Perancangan *Hardcover*
Sumber: Morlok & Waszelewski (2018)

Untuk menggabung halaman isi dan *hardcover*, keseluruhan halaman tersebut ditambahkan *endpaper* dan *backlining* untuk menyatukan keseluruhan halaman sebelum ditempel ke *hardcover*. Setelah itu dibagian *spine* ditambahkan (*H&T*) *bands* sebagai finalisasi perekat pada buku agar semakin kuat dan tidak gampang lepas. Baru kemudian *endpaper* yang sudah ditambahkan itu akan ditempel ke dalam *hardcover* yang sudah dirakit pada tahap yang dilakukan sebelumnya.



Gambar 2.5 Penggabungan *Book Blocks & Hardcover*
Sumber: Morlok & Waszelewski (2018)

Hinge merupakan bagian sudut buku antar *spine* dengan sampul depan dan belakang. Bagian *hinge* pada umumnya ditambahkan dengan menggunakan unsur panas atau ketika buku diberi tekanan agar membentuk *hinge* yang baik. Baru setelah itu dapat ditambahkan *jacket* jika diperlukan sebagai pembungkus buku (Morlok & Waszelewski, 2018, h.334–335).

2.1.3 Jenis Interaktivitas Buku

Buku tidak hanya berguna sebagai media membaca saja melainkan juga dapat ditambahkan unsur interaktif yang membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan. Birmingham (2019) menjabarkan beberapa jenis mekanisme interaksi *pop-up* pada buku yang terdiri dari fondasi bentuk sebagai mekanisme utama untuk *pop-up* (h.29). Desain yang efektif dapat dirancang dengan menggunakan satu atau gabungan dengan struktur lain agar menghasilkan hasil yang mengesankan.

1. *Right-angle V-fold*

Mekanisme termudah yang secara umum menjauh dari pembaca dan peletakkannya di depan halaman (Birmingham, 2019, h.30).

2. *Acute-angle V-fold*

Bentuk umum di lipat ke bawah yang direksi huruf V menunjuk ke arah pembaca sehingga dapat diletakkan di bagian atas halaman menyisakan banyak ruang untuk teks dan ilustrasi tambahan (Birmingham, 2019, h.32).

3. *Pointed V-fold*

Simpel dan mudah diadaptasi dan biasa digunakan sebagai basis untuk latar vertikal (Birmingham, 2019, h.34).

4. *Obtuse-angle V-fold*

Mekanisme yang tidak umum dan biasa digunakan dengan dikombinasi dengan bentuk lain yang cocok dibangun bersama dengan *Mountain-fold* (Birmingham, 2019, h.36).

5. *Asymmetric V-fold*

Digunakan sebagai langkah awal untuk membuat konstruksi *off-centre* yang menarik. Dengan mengganti *angle* dapat memproduksi bentuk yang berbeda-beda (Birmingham, 2019, h.38).

6. *Parallel-folds*

Semua lipatan sejajar dengan basis tengah dan mekanisme ini membentuk tonjolan yang stabil di atas *spine* sehingga bagus untuk dibangun sesuai keinginan (Birmingham, 2019, h.42).

7. *Parallelogram*

Berbeda dengan mekanisme lain karena basis ini ketika dibuka akan berbentuk datar. Menjadi salah satu kunci mekanisme desain *moving arm* (Birmingham, 2019, h.46).

8. *Asymmetric Parallel-folds*

Mekanismenya seimbang, *off-centre* di atas halaman untuk membangun jurang yang kontras di setiap sisi pada basisnya. Sering digunakan sebagai alternatif dari *parallelogram* karna mampu memproduksi variasi yang lain (Birmingham, 2019, h.50).

9. *Zigzag-fold*

Menggunakan dasar V-fold untuk membangun 4 *planes* dan 3 selokan (Birmingham, 2019, h.52).

10. *M-fold*

Terbuat dari satu lembar kertas dan bentuk yang sangat berguna karena terdapat 6 *planes* dan 9 selokan yang seluruhnya dapat

diperpanjang untuk menambah bentuk *pop-up* yang lain (Birmingham, 2019, h.56).

11. *Floating Plane*

Mekanisme ini membuat *plane* tersebut menjadi seimbang di atas halaman. Bentuk ini dapat memberikan banyak peluang untuk perluasan lebih lanjut (Birmingham, 2019, h.60).

12. *Box*

Mekanisme yang mudah diadaptasi menjadi basis dari beberapa bentuk objek yang ingin dibentuk (Birmingham, 2019, h.64).

13. *Open-topped Shapes*

Bentuk terbuat dari lingkaran kartu yang sederhana dan terdapat 4 selokan sehingga dapat digunakan untuk membangun sesuatu di tiap sisinya (Birmingham, 2019, h.68).

14. *Pyramids*

Bentuknya bervariasi dari tinggi hingga sempit, runcing ke rendah (Birmingham, 2019, h.72).

15. *Curved Shapes*

Terbentuk dengan cara memecah kurva menjadi serangkaian pendek dan lurus (Birmingham, 2019, h.76).

16. *Twisting Mechanism*

Mekanisme ini memproduksi aksi memutar yang mengesankan saat halaman dibuka (Birmingham, 2019, h.80).

17. *Automatic Pull-strip*

Menggunakan potongan kartu yang membentang di sepanjang *spine* untuk memunculkan *pop-up* di atasnya (Birmingham, 2019, h.82).

18. *Moving Arms*

Untuk memberi gerakan maksimum pada tangan, pada umumnya berbasis dari mekanisme yang merata saat halaman dibuka (Birmingham, 2019, h.88).

19. *Pull-strips*

Mekanisme dua dimensi di mana *strip* berada di bawah halaman dengan hanya *tab* kecil yang terlihat (Birmingham, 2019, h.132).

20. *Pivots*

Terdapat dua tipe dalam pivot yaitu *Hub* untuk menjaga keseluruhan kartu bersama sehingga membuat mereka menjadi memutar dan *Sliding Pivot* yang sering dibangun menjadi *pull-strip* yang menarik (Birmingham, 2019, h.134).

21. *Flaps*

Mekanismenya dilakukan dengan menarik *tab* sehingga *flap* menjadi terbalik untuk mengungkap gambar (Birmingham, 2019, h.136).

Dari setiap fondasi bentuk tersebut dapat menjadi basis untuk mengkonstruksi suatu objek yang diinginkan. Cara terbaik untuk membangunnya adalah dengan mengeksplorasi segala jalan yang ada untuk memodifikasi bentuk-bentuk tersebut. Melihat modelnya dari beragam sudut juga disarankan untuk menemukan hubungan antara sisi depan, belakang, atas, atau samping saat *pop-up* terjadi.

2.1.4.1. Jenis Buku Cerita Anak

Ghozalli (2020) menjelaskan bahwa buku cerita anak dibedakan menjadi dua jenis tipe yang berupa *storybook* dan *picture book* (h.10). Tipe *storybook* biasa dikenal sebagai buku cerpen atau novel di mana porsi teks menjadi dominan sedangkan ilustrasi hanya ditambahkan di beberapa halaman saja karena hanya bersifat untuk menghias. Lain halnya dengan *picture book* yang membuat ilustrasi menjadi bagian esensial dalam buku sehingga membuat teks tidak dapat dibaca begitu saja karena ilustrasi juga memiliki peran untuk menyampaikan cerita. Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa porsi ilustrasi dan teks harus saling seimbang dan melengkapi. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman dalam bentuk dasar ilustrasi yang tiap kategori mengandung fungsinya tersendiri (Ghozalli, 2020, h.15).

A. *Spread*

Kategori ini membuat ilustrasi dapat mengisi dua halaman sekaligus di bagian kanan dan kiri secara keseluruhan. Bentuk ini awalnya digunakan untuk menambahkan prinsip penekanan terhadap suatu peristiwa yang membuat pembaca dapat mengamati ilustrasinya secara lebih lama dibanding kategori lain. Ideal digunakan untuk menunjukkan nuansa latar cerita mengenai lokasi dan waktu cerita tersebut terjadi (Ghozalli, 2020, h.15).



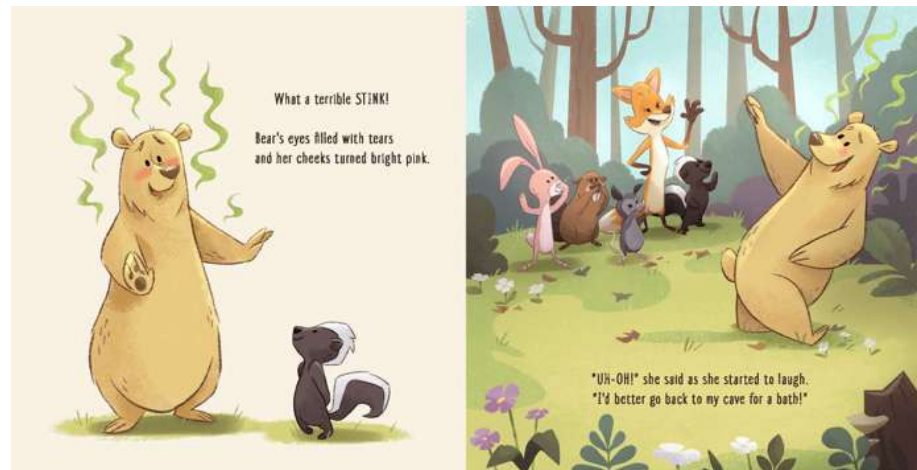
Gambar 2.6 *Spread*
Sumber: <https://littlewhimsy.co.nz/products...>

Seperti pada gambar, jenis *spread* membuat komposisi ilustrasi memenuhi dua halaman sekaligus ketika dibuka. Walaupun begitu ilustrasi tidak selalu mengisi hingga bagian tepi atau *bleed* sehingga jenis *spread* juga dibedakan menjadi *spread* yang *full bleed* dengan *spread* yang terdapat bingkai atau area kosong yang dapat diisi teks. *Bleed* sendiri merupakan area lebih dalam cetakan untuk mempersiapkan jika ada pergeseran yang terjadi saat memotong kertas untuk menghindari ilustrasi penting terpotong (Ghozalli, 2020, h.16).

B. *Single*

Berbeda dengan *spread*, jenis ini hanya memenuhi ruang di satu halaman saja karena memiliki cerita yang berbeda pada satu tebaran.

Aspek yang harus diperhatikan adalah pengulangan karakter dan latar yang membuat pembaca bingung. Oleh karena itu, latar sebaiknya dibedakan dan menggunakan sudut pandang berbeda agar mudah dibedakan antar satu dengan yang lainnya (Ghozalli, 2020, h.17–18).



Gambar 2.7 *Single*

Sumber: <https://flimflammetry.com/the-kegel-bear>

Single dapat diisi ilustrasi yang penuh seperti *full bleed* atau hanya sampai bingkai saja sama seperti *spread*. Jenis ini dapat digunakan ketika ingin menceritakan kisah yang berbeda dalam satu tebaran atau ketika cerita yang disampaikan memerlukan alur yang kompleks sedangkan jumlah halaman yang akan dibuat itu sedikit. Oleh karena itu, jenis ini cocok digunakan untuk memberikan informasi yang lebih detail terhadap pembaca dalam adegan yang akan dirancang.

C. *Spot*

Kategori ini terdiri dari beberapa ilustrasi lepasan mengambang dengan ukuran beragam yang lebih kecil dari satu halaman tersebut. Secara umum ilustrasi lepasan akan disusun menjadi satu halaman atau bahkan satu tebaran untuk menunjukkan beberapa aktivitas yang dilakukan pada waktu yang sama. Bentuk ini tidak memiliki latar yang kompleks karena subjek utama yang ingin diperlihatkan adalah aktivitasnya (Ghozalli, 2020, h.19).



Gambar 2.8 *Spot*
Sumber: <https://www.simonandschuster.ca/books...>

Hasil dari *spot* dapat menciptakan ilustrasi yang dinamis dari adegan kegiatan yang sedang dilakukan. Peletakan dari teks juga mengikuti sehingga akan sama-sama mengambang menjelaskan aktivitas yang sedang terjadi. Kategori ini juga dapat digabung oleh kategori lain untuk menonjolkan adegan cerita.

2.1.4.2. *Narrative storytelling*

Narrative storytelling merupakan budaya yang telah ditemurunkan dari orang tua ke anak dan seringkali menjadi aspek komunikasi untuk menumbuhkan rasa kepercayaan. Salah satu cara bernarasi yang baik biasa diawali dengan cerita yang sederhana namun dikemas dengan cara yang fleksibel dan mengikuti arus cerita (West & Sarosy, 2021, h.2). Cerita juga umumnya digunakan sebagai sarana edukasi untuk mengajarkan anak melalui narasi yang edukatif dan mengesankan untuk meningkatkan rasa ketertarikan anak dalam membaca. Dengan menambahkan informasi faktual dalam narasi, seperti detail budaya atau latar belakang cerita maka anak akan mendapat ilmu pengetahuan baru mengenai budaya tersebut (West & Sarosy, 2021, h.105). Pendekatan lain dalam pertumbuhkan karakter anak juga dapat diajarkan melalui kisah yang dialami oleh karakter dalam cerita untuk mendapat pesan moral yang dapat ditanamkan nantinya.

2.2 Interaktivitas

Interaktivitas merupakan sebuah interaksi pengguna dengan media yang menyangkut tingkat kualitas dan kondisi interaksi (Lestari, 2022, h.69). Penelitian terdahulu telah menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan cara berpikir selama proses pembelajaran anak sekolah dasar (Harsiwi & Arini, 2020, h.1105). Hal ini dikarenakan interaktivitas tersebut membantu proses penyampaian informasi sehingga membuat mereka berinteraksi dengan objek yang disajikan. Oleh karena itu, demi meningkatkan efektivitas pembelajaran maka digunakan jenis media belajar yang menyangkut fungsi psikomotorik. Kemampuan psikomotor berkaitan erat dengan objek fisik yang menjadi unsur penting dalam pendidikan murid karena mencakup aspek teoritis hingga praktis (Magdalena, 2024, h.24). Fenomena ini juga didukung oleh Hendratno et al. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan buku interaktif membantu dalam meningkatkan pemahaman murid (h.25).

2.3 Desain Interaksi

Desain interaksi merupakan suatu tahap yang dilakukan untuk mendesain produk interaktif sebagai media pendukung dalam menginformasikan suatu hal (Rogers et al., 2023, h.10). Secara garis besarnya desain interaksi berguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan suatu hal. Dalam penerapan desain interaksi, desainer harus mampu memahami kebutuhan dari pengguna agar bisa memahami cara mendesain produk interaksi yang cocok dengan kebutuhan pengguna saat itu. Hal ini balik lagi terhadap metode yang menggunakan *user* sebagai patokan dalam perancangan produk terkait. Rogers et al. (2023) sempat menjelaskan prinsip interaksi yang digunakan dalam desain interaksi yang terdiri dari lima aspek yang sebagai berikut (h.27–30).

1. *Visibility*

Terkait mengenai bagaimana cara merancang tingkat visibilitas dari *interface* agar pengguna dapat dengan mudah melanjutkan ke tahap selanjutnya. Hal ini menyangkut unsur fungsi yang harus terlihat jelas saat pengguna menggunakan media interaksi tersebut.

2. *Feedback*

Berhubungan dengan cara mengirim balik informasi mengenai perilaku yang sudah dilakukan atau yang sudah diselesaikan. Membuat pengguna dapat lanjut ke aktivitas selanjutnya.

3. *Constraint*

Terlibat dari cara membatasi tindakan agar pengguna tidak berinteraksi dengan hal yang tidak diinginkan.

4. *Consistency*

Mengacu terhadap cara mendesain yang memiliki elemen sama yang berguna untuk membuat pengguna memahami operasi terhadap objek interaksi dan terhindar dari kebingungan.

5. *Affordance*

Mengacu ke atribut objek yang dapat diketahui cara penggunaannya. Pada objek fisik terdapat *affordance* yang meliputi cara menarik, menekan, sehingga membantu pengguna untuk mengetahui langkah yang harus dilakukan di tahap tersebut.

2.4 Desain Grafis

Landa (2018) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*” menegaskan bahwa desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang diperuntukkan untuk memberikan pesan atau informasi terhadap audiens (h.1). Desain grafis juga memberikan beberapa tujuan yang salah satunya adalah edukasi, kultural, dan yang lainnya sebagai salah satu solusi untuk menginformasikan audiens mengenai suatu pesan. Oleh karena itu penting adanya untuk menerapkan beberapa prinsip dan elemen desain untuk mencapai hasil perancangan visual yang efektif dan menarik.

2.4.1 Prinsip Desain

Dalam mendesain secara umum, terdapat prinsip dasar desain yang digunakan untuk menciptakan hasil karya yang kreatif (Landa, 2018, h.25). Untuk membentuk suatu ide dan konten yang terdiri dari gambar atau teks, penulis dapat memanfaatkan elemen dan prinsip dasar desain. Bentuk dari hasil

visual juga dapat berbentuk digital atau fisik seperti buku. Salah satu prinsip desain yang digunakan terdiri dari keseimbangan, hirarki visual, kesatuan, dan penekanan yang menjadi dasar dalam mendesain buku ilustrasi interaktif.

2.4.1.1. Keseimbangan

Prinsip ini memiliki pemahaman yang simpel yaitu ketika seluruh komponen dalam desain tampil seimbang antar tulisan, warna, dan gambar untuk menghindari terjadinya keberatan di suatu sisi (Putra, 2021, h.20). Teknik untuk menciptakan keseimbangan dapat memanfaatkan beberapa elemen desain seperti warna, *layout*, dan ukuran yang ketika seluruh elemen tersebut digabung dapat menciptakan hasil yang seimbang dari kedua sisi. Prinsip keseimbangan juga memiliki tipe pokok yang dapat diterapkan yaitu tipe keseimbangan simetris dan asimetris yang mana kedua hal tersebut memiliki perbedaan yang dapat digunakan saat mendesain sesuai kebutuhan pada saat itu. Kedua tipe ini memiliki kemiripan yang dekat namun tetap mengandung aspek yang membedakan dari satu dengan yang lainnya.

A. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan ini ditunjukkan dalam komponennya menyerupai cermin yang memiliki pengertian bahwa tiap sisinya yang berlawanan berada di posisi sama agar tercipta keseimbangan (Putra, 2021, h.21). Cara yang paling mudah untuk menerapkan prinsip ini adalah dengan menarik garis lurus di tengah sebagai acuan untuk memeriksa bagian kiri yang sudah menjadi cerminan untuk sisi kanan. Tipe ini secara umum dikenal dengan keseimbangan formal di mana membuat hasil dari kedua halaman menjadi sangat terlihat keseimbangannya dari mata karena penempatan elemen yang sama antar kedua sisi tersebut untuk menciptakan hasil yang menarik. Prinsip ini dapat digunakan ketika desainer ingin merancang karya tanpa memikirkan terlalu jauh karena prinsipnya yang hanya memerlukan elemen saling mencerminkan satu sama lain.



Gambar 2.9 Keseimbangan Simetris
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/4348...>

Dari gambar dapat dilihat elemen yang digunakan saling bercermin dari sisi kiri dan kanan. Walau bentuk dari elemen tidak simetris sama bentuknya namun untuk keseluruhan membawa nuansa yang simetris antar seluruh objek tersebut. Pada bagian tengah diberikan objek yang memiliki keseimbangan sama untuk menunjukkan semacam garis tengah dari ilustrasi tersebut.

B. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan ini ditunjukkan dalam komponennya yang bersifat berlawanan atau yang biasa dikenal juga tidak sama, atau seimbang (Putra, 2021, h.21). Tipe ini tidak memiliki acuan yang sama antar kedua sisi sehingga menciptakan suasana yang lebih santai dan kasual. Hal yang menjadi tantangan dalam menerapkan prinsip ini terjadi saat penempatan *layout* karena desainer harus dapat menempatkan beragam jenis elemen, objek, komponen yang tidak sama tapi tetap terkesan seimbang. Salah satu hal yang dapat membantu dalam penerapan prinsip ini adalah penggunaan warna yang umumnya digunakan sebagai penyeimbang antar objek besar dan kecil.



Gambar 2.10 Keseimbangan Asimetris
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1470...>

Tipe ini memang sedikit lebih rumit dari keseimbangan simetris karena posisi dan elemen harus memiliki posisi yang asimetris. Seperti yang ditunjukkan pada gambar terlihat walaupun komposisi terlihat tidak simetris namun prinsip keseimbangan tetap terasa. Hal ini karena pengaruh warna yang memisah antar kedua posisi dan area malam yang posisikan lebih besar karena ditambah elemen bulan sehingga menciptakan keseimbangan asimetris.

2.4.1.2. Hirarki Visual

Prinsip ini dimanfaatkan untuk menentukan hirarki visual mana yang mau dijadikan objek utama atau juga sering digunakan untuk mengontrol alur membaca pengguna (Landa, 2018, h.25). Langkah pertama yang dapat dilakukan adalah dengan menentukan gambar apa yang mau dijadikan dominan, subdominan, atau pendukung. Setelah mengetahui objek yang mau dijadikan dominan, maka penempatannya dapat menerapkan prinsip kontras atau perbedaan yang mencakup dari ukuran, bentuk, warna, atau tekstur.

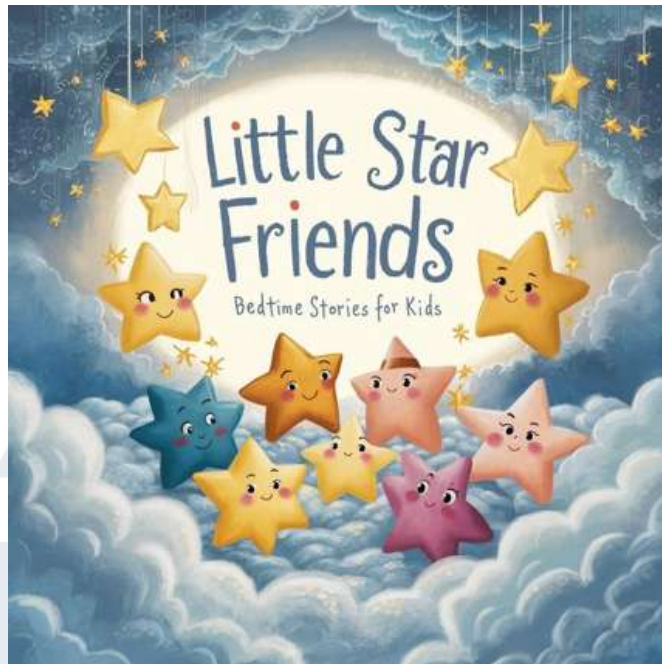


Gambar 2.11 Hirarki Visual
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/100205...>

Seperti halnya pada gambar di atas, karena subjek karakter ingin ditonjolkan maka peletakan hirarki visual membuat skala karakter menjadi lebih besar dibanding objek yang lain. Posisi dari karakter juga ditempatkan di tengah dengan *tone* warna yang berbeda. Selain itu posisi buku yang membingkai karakter di tengah juga merupakan salah satu pendekatan hirarki visual yang baik.

2.4.1.3. Kesatuan

Dalam mendesain suatu hal setiap komponen yang berupa gambar, tipografi, elemen grafis, dan yang lainnya harus saling bekerja sama untuk menciptakan satu keharmonisan yang dapat menginformasikan suatu hal (Landa, 2018, h.27). Langkah yang dapat digunakan untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan teknik repetisi dan konfigurasi. Dengan melakukan repetisi terhadap warna, bentuk, tekstur, pola, tipografi, dan elemen grafis maka dapat menimbulkan pemikiran yang akrab ketika melihat keseluruhan komposisi desainnya. Kemudian dengan mendesain secara struktural seperti penempatan, dan pendekatan juga dapat menimbulkan kesan mengikat atau kesatuan dalam desain tersebut.



Gambar 2.12 Kesatuan
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/88826...>

Gambar di atas menunjukkan elemen repetisi berupa bentuk bintang yang saling bertebaran di sisi kanan, kiri, dan tengah. Unsur repetisi juga terlihat pada tekstur awan yang membingkai seluruh elemen objek pada ilustrasi. Dari seluruh elemen tersebut membuat keseluruhan ilustrasi menjadi menyatu dan menciptakan suatu karya yang memikat dan mampu menyampaikan pesan hanya dari ilustrasi saja.

2.4.1.4. Penekanan

Setiap halaman desain tentunya memiliki satu hal yang ingin ditonjolkan pada setiap halamannya dibanding objek yang lain, oleh karena itu digunakan prinsip ini untuk mencapai tujuan tersebut. Alasan lain prinsip ini digunakan juga untuk mengontrol alur mata pembaca agar informasi utama yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara sempurna dan tepat (Putra, 2021, h.24). Walau begitu prinsip ini sebaiknya hanya digunakan untuk menonjolkan satu objek saja untuk setiap halamannya karena jika objek yang ingin ditekan tidak banyak maka informasi yang disampaikan juga tidak akan tersalur secara efektif.



Gambar 2.13 Penekanan

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/181552...>

Seperti contoh yang terlihat pada gambar di atas yang menunjukkan bahwa elemen yang ingin ditekan merupakan udang di tengah lautan ikan hiu. Untuk memperoleh hal tersebut maka warna dari udang dibuat menjadi warna yang berbeda dengan ikan hiu. Di mana semua latar dan ikan hiu berwarna biru, dengan menggunakan warna berlawanan dapat menonjolkan objek tersebut secara baik.

2.4.2 Elemen Desain

Selama proses mendesain semua hal tidak terjadi secara kebetulan, terdapat ide dan rencana yang dilakukan oleh desainer untuk melakukan pengaturan komposisi tersebut. Proses ini pada umumnya dilakukan dengan mengatur beragam elemen desain untuk menciptakan pola visual yang menarik (Pentak & Lauer, 2015, h.4). Setiap elemen desain mengandung beragam arti yang berbeda sesuai informasi yang ingin dibawa sehingga dalam penggunaannya, elemen desain tidak dapat sembarang digunakan.

A. Garis

Secara teorinya, garis hanya terdiri dari dimensi panjang, tapi dalam desain garis juga memiliki beragam jenis ketebalannya juga (Pentak & Lauer, 2015, h.129). Elemen ini memiliki manfaat untuk membuat gambar yang deskriptif agar desainer dapat memahami peristiwa secara keseluruhan dalam suatu halaman. Selain itu garis juga

dapat menyalurkan suasana hati dan perasaan seperti rasa cemas, marah, bebas, diam, senang, ataupun tenang.



Gambar 2.14 Garis
Sumber: Pentak & Lauer (2015)

Seperti garis yang terlihat pada gambar menunjukkan suasana dan sebuah cerita dibaliknya. Garis tegas yang keluar dari mulut orang di kanan yang menentang imajinasi yang sedang diluncurkan oleh anak kecil di sebelah kiri. Garis yang dikeluarkan anak kecil cenderung lebih fleksibel dan penuh dengan imajinasi dan harapan. Oleh karena itu, walau tidak ada teks sekalipun, garis juga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh desainer dalam karyanya.

B. Bentuk

Persepsi visual manusia sangat tergantung dengan kemampuan mengenali beragam figur dalam suatu latar. Bentuk secara umum merupakan salah satu figur atau objek yang dapat dikenali pembaca di latar depan atau suatu ruang tempat (Pentak & Lauer, 2015, h.152). Secara singkatnya, bentuk merupakan elemen yang dapat didefinisikan dan terbentuk oleh garis dan warna yang menegaskan tepi luarnya.



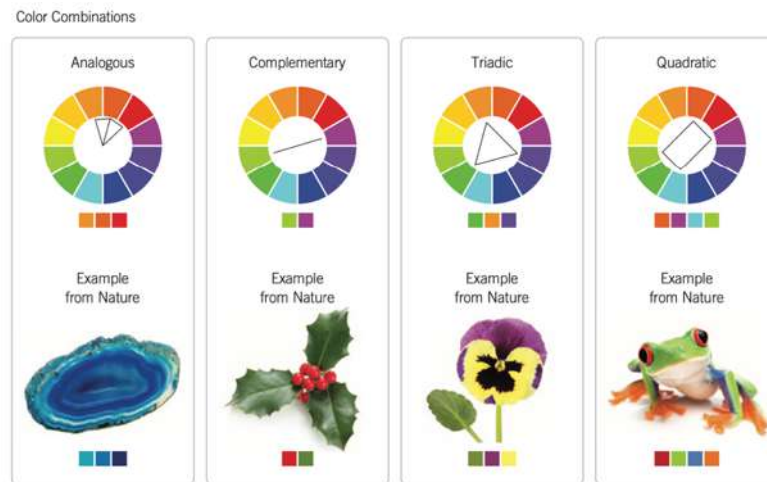
Gambar 2.15 Bentuk

Sumber: <https://www.luanarinaldo.com/books.html>

Gambar di atas terlihat beragam bentuk lingkaran yang membentuk suatu objek. Agar seluruh objek dapat didefinisikan maka dibutuhkan elemen warna dan *value* lain untuk membentuk sesuatu. Pada contoh yang berkaitan, terlihat penggabungan bentuk dan warna yang dibuat akan menghasilkan gambar pohon dan beragam buah jeruk di atas keranjang yang dapat pembaca definisikan. Selain itu bentuk juga dapat memberikan pembaca ide untuk menginterpretasikan suatu objek sendiri yang membuat bentuk dapat dikenali secara mudah.

C. Warna

Dengan adanya warna dapat membuat desain menjadi lebih menarik dan memperkuat informasi yang ingin disalurkan terhadap pembaca. Walaupun begitu, penggunaan warna juga harus dibatasi setiap halaman agar mudah dikenal satu dengan yang lainnya (Lidwell et al., 2023, h.68). Kombinasi warna umumnya terdiri dari warna analogus, yang menggunakan tiga warna berdekatan dengan memainkan unsur kedalamannya. Warna komplementer, yang menggunakan dua jenis warna yang saling bersebrangan atau warna *triadic* dan *quadratic* yang menggunakan warna dari sudut poligon simetris pada roda warna. Selain itu warna abu terang merupakan pilihan teraman ketika ingin melakukan pengelompokkan elemen tanpa harus berkompetisi dengan warna lain.



Gambar 2.16 Kombinasi Warna
Sumber: Lidwell et al. (2023)

Saturasi juga perlu dimainkan untuk memikat mata pembaca. Warna desaturasi dapat digunakan ketika ingin menunjukkan suatu objek secara efektif di mana warna desaturasi terang selalu dipersepsikan menjadi hal yang bersahabat dan profesional sedangkan desaturasi gelap lebih dianggap serius dan dinamis. Kemudian warna juga memiliki sisi psikologisnya yang membuat tiap elemen ini mampu mempengaruhi suasana hati pembaca (Eiseman, 2017, h.28–51).

1. Merah: menantang, berwibawa, tegas, dan tidak dapat diabaikan.
2. Biru: komunikasi, bijaksana, reflektif, ketulusan.
3. Biru Hijau: royal, kesetiaan, ketenangan, kasih sayang.
4. Hijau: alami, perkembangan, regenerasi.
5. Hitam: suram, sinis, mengerikan, anggun.
6. Kuning: harapan, kebahagiaan, bersahabat, pencerahan.
7. Oranye: akrab, spontan, optimis, energik.
8. Ungu: superior, aktif, teatrikal, dinamis.
9. Putih: bersih, polos, damai.
10. Beige: hangat, bosan, hambar.
11. Abu: perhatian, kokoh, abadi.
12. Taupe: diandalkan, konsisten.
13. Cokelat: jujur, membumi, autentik, berbakti.

D. Pola dan Tekstur

Pola dan tekstur memiliki kemiripan karena sama-sama memiliki kualitas di permukaan. Pola biasa didefinisikan sebagai repetisi desain atau motif, sedangkan tekstur umumnya dapat diidentifikasi dengan sentuhan material yang dari jauh akan terlihat seperti pola. Pola umumnya digunakan untuk menciptakan nuansa dinamis dalam menangkap minat visual pembaca (Pentak & Lauer, 2015, h.180–181). Hal ini karena kecenderungan manusia yang merasa butuh untuk memenuhi *space* yang kosong sehingga pola digunakan untuk mengisi *white space* demi menciptakan beragam pola repetisi.



Gambar 2.17 Pola & Tekstur

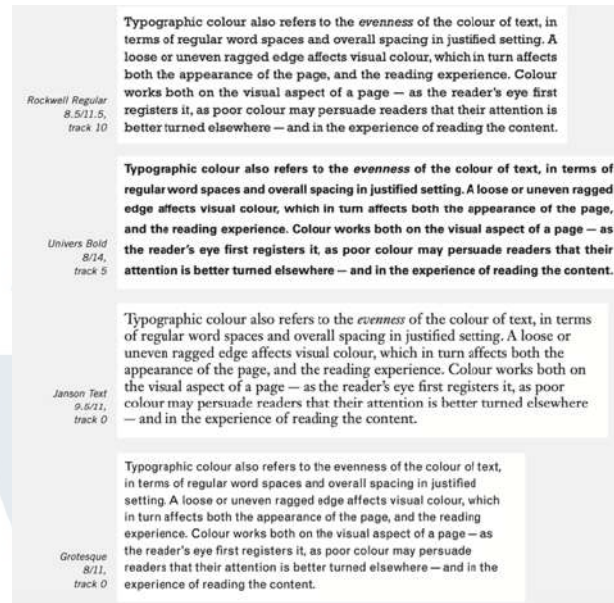
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/8748...>

Bagian kontras pola dapat menjadi pusat perhatian karena beragam bentuk dan komposisinya yang menimbulkan rasa penasaran. Untuk tekstur, Pentak & Lauer (2015) sempat menyebutkan bahwa tipe tekstur yang berbeda juga dapat memberikan petunjuk visual yang membuat pembaca dapat merasakan teksturnya secara tidak langsung (h.186). Hal ini berkaitan kembali terhadap memori manusia yang dapat memberikan reaksi sensorik atau sensasi sentuhan walau tidak menyentuh objek secara langsung.

2.4.3 Tipografi

Elemen tipografi merupakan praktik yang menggabungkan seni dan kerajinan yang mempengaruhi keterampilan untuk menciptakan komunikasi yang efektif (Hunt, 2020, h.9). Tipografi yang terlalu atraktif atau berlebihan terkadang dapat mengakibatkan kesulitan dalam membaca dan berkomunikasi

sehingga dibutuhkan penerapan warna tipografi untuk mengontrol hal tersebut. Warna tipografi umumnya terletak pada unsur huruf, ukuran, *leading*, *tracking*, dan kualitas pengaturan berat (Hunt, 2020, h.65).



Gambar 2.18 Warna Tipografi
Sumber: Hunt (2020)

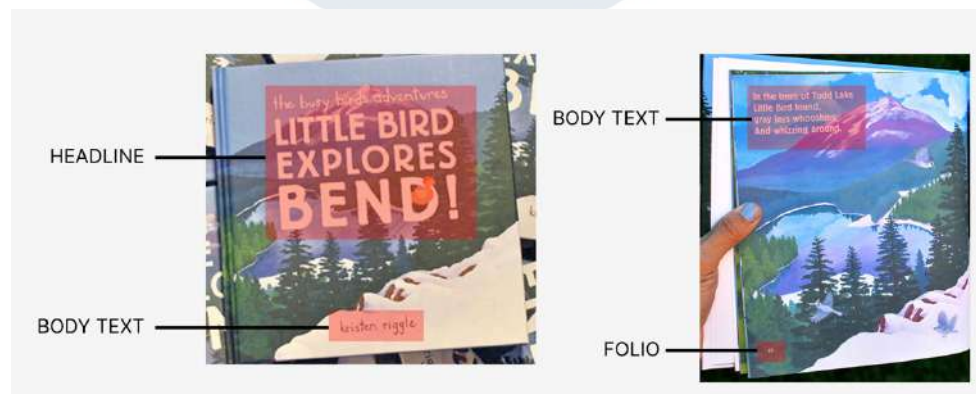
Kontras dalam tipografi merupakan hal yang penting diterapkan agar komunikasi dapat tersalurkan dengan baik ke pembaca. Memiliki tujuh elemen penting yang dapat diatur sesuai kebutuhan komunikasi yaitu terdiri dari ukuran, struktur, berat, bentuk, direksi, tekstur, dan warna (Hunt, 2020, h.82). Desainer dapat memanfaatkan ketujuh elemen tersebut untuk menciptakan beragam jenis tipografi yang berbeda sesuai kebutuhan masing-masing.



Gambar 2.19 Contoh *Legible*
Sumber: Hunt (2020)

Hunt (2020) juga menjelaskan bahwa dalam pembacaan isi konten, tipografi harus memiliki unsur *legibility* dan *readability* yang baik. *Legibility* merupakan kemampuan seseorang untuk membedakan karakter secara visual sedangkan *readability* digunakan untuk menampilkan tipografi tanpa mengganggu proses membaca (h.92–97). Untuk mencapai hal ini pada biasanya dilakukan penggunaan spasi yang konsisten antar huruf.

Penelitian dengan anak berumur 8–12 tahun mengenai tipografi menemukan bahwa anak cenderung mengacu terhadap tingkat *legibility* dan daya tarik bentuk tipografi sendiri (Weiss, 1982: Richardson, 2022, h.57). Penelitian ini membuktikan bahwa tipografi dengan gaya yang menarik dan kemudahan membaca menjadi dasar terpenting dalam pemilihan tulisan. Hal ini dilakukan dengan cara pemilihan jenis *typeface*, berupa implementasi pengggayaan *sans serif* untuk mendukung kemudahan membaca serta visualisasi yang atraktif. Selain itu terdapat elemen teks dalam buku cerita anak yang pada umumnya terdiri dari *headline*, *body text*, dan folio.



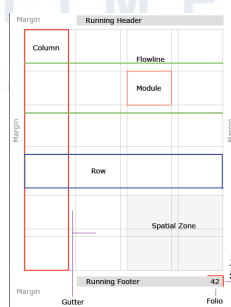
Gambar 2.20 Elemen Teks
Sumber: <https://www.thebusybirds.com/blog...>

Headline merupakan judul yang menjadi elemen pertama yang dilihat oleh pembaca sehingga ukurannya jauh lebih besar dibanding elemen lainnya. *Body text* merupakan bagian isi bacaan dalam buku yang memiliki tingkat *readability* yang tinggi dan konsisten. Folio sendiri digunakan sebagai penanda nomor di setiap halaman (Anggarini, 2021, h.74).

2.4.4 Layout dan Grid

Istilah *layout* umumnya tercipta dari beragam jenis material yang diorganisir dengan baik sehingga terbentuk menjadi sebuah konten desain. Dengan adanya *layout*, maka desain dapat mempresentasikan informasi yang logis, koheren dan membuat elemen terpenting menjadi pusat utama (Dabner et al., 2023, h.40). Penggunaan sistem *grid* yang konsisten akan membantu pembaca untuk menyerap informasi dengan cara yang menyenangkan. Komposisi bagus pada *layout* berhubungan erat dengan *grid* yang membantu mengorganisir tempat dan material. Komponen utama dalam *grid* terdiri dari enam yang sebagai berikut (Tondreau, 2019, h.10).

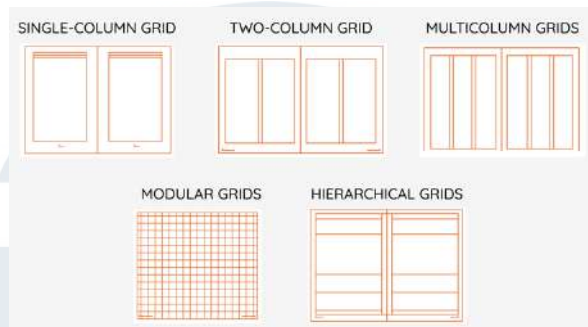
1. *Columns*: kotak vertikal yang umumnya menampung tulisan atau gambar dan jumlah kotak sangat variatif tergantung konten.
2. *Modules*: divisi individual yang terpisah secara konsisten oleh ruang, menciptakan repetisi dan *grid* yang teratur. Penggabungan modul dapat menciptakan *columns* dan *rows*.
3. *Margins*: zona penyangga untuk merepresentasikan jumlah ruang antar ukuran pemotongan, termasuk *gutter* dan konten halaman. Selain itu *margin* juga dapat digunakan sebagai informasi sekunder seperti *notes* dan *captions*.
4. *Spatial zones*: grup modul atau *columns* yang dapat membentuk suatu area untuk tipografi, gambar, atau informasi lainnya.
5. *Flowlines*: garis horizontal yang membagi ruang menjadi *rows*.
6. *Markers*: navigasi pembaca mengenai nomor halaman, *running heads*, *feet* (*headers & footers*), dan ikon.



Gambar 2.21 Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design...>

Dalam perancangan *grid*, terdapat lima struktur diagram *grid* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesain (Tondreau, 2019, h.11). Tiap struktur memiliki tujuan yang berbeda-beda menyesuaikan kebutuhan dari setiap hasil desain yang ingin dicapai. Gambar berikut menunjukkan struktur umum jenis *grid* berlaku yang dapat diaplikasikan dalam perancangan.



Gambar 2.22 Jenis *Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

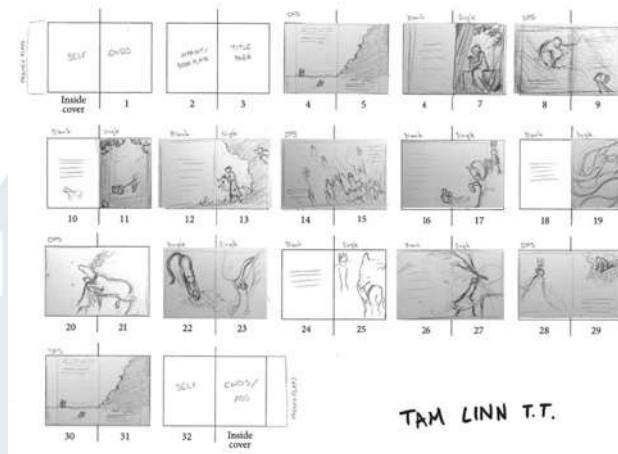
Meskipun begitu, tetap terdapat variasi tambahan *grid* yang dapat disesuaikan dengan jenis *layout* buku. Hal ini membuat pemilihan *grid* merupakan salah satu langkah penting yang harus diperhatikan secara lebih seksama agar dapat menghasilkan hasil desain yang menarik dan informatif. Berikut merupakan pengertian jenis *grid* yang disebutkan sebelumnya.

1. *Single-column grid*: digunakan untuk esai, laporan, buku.
2. *Two-column grid*: digunakan untuk mengontrol banyak teks dan beragam informasi.
3. *Multicolumn grids*: lebih fleksibel dan dapat digunakan untuk majalah atau situs web.
4. *Modular grids*: terbaik untuk mengontrol informasi yang kompleks seperti koran, kalender, grafik, dan tabel.
5. *Hierarchical grids*: memecahkan halaman menjadi zona horizontal dan umumnya digunakan di majalah.

2.4.4.1. *Flat plan*

Flat plan juga sejenis *grid* atau peta yang digunakan saat struktur editorial untuk melihat keseluruhan konten dari seluruh halaman dalam buku (Lewis, 2016, h.61). Dengan adanya unsur ini maka dapat

mempermudah saat sedang melakukan tahap editorial dan prin sebagai bentuk petunjuk. Selain itu *flat plan* juga dapat membantu desainer dalam menentukan pembagian halaman dalam buku cerita agar dapat mencapai jumlah halaman yang diinginkan.



Gambar 2.23 Contoh *Flat Plan*

Sumber: <https://www.florisbooks.co.uk/blog/2015...>

Flatplan memiliki banyak bentuk variasi dan bersifat unik yang dapat dibentuk dari segala bentuk dan ukuran. Mulai dari sketsa pensil di dalam buku catatan, *spreadsheet* yang rapi, hingga produksi skala besar yang memenuhi sepanjang tembok di ruang kerja. Dengan begitu maka desainer akan sangat terbantu dalam perancangan konsep dan jumlah halaman yang ingin dibuat dalam hasil akhirnya.

2.4.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu media yang digunakan untuk mengkomunikasikan beragam ide dan informasi dalam kemasan visual (Doyle et al., 2018, h.112). Dari segala media yang fokus pada data seperti infografis hingga sampul buku, ilustrasi bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin dibawa. Setiap ilustrasi memiliki kompleksitas visual yang berbeda yang dapat menjelaskan objek atau subjek secara harafiah atau metaforis.

2.4.5.1. Gaya ilustrasi

Gaya ilustrasi merupakan aspek yang penting dalam dunia seni karena unsur tersebut mampu membuat ilustrasi menjadi mudah dikenal

oleh khalayak saat dipaparkan media yang bersangkutan (Bishop et al., 2020, h.296–297). Dengan adanya gaya ilustrasi yang unik, maka ilustrasi tersebut dapat meninggalkan kesan yang kuat di ingatan para pembaca. Kunci utama terletak pada fleksibilitas ilustrator dalam menyesuaikan gaya gambarnya sesuai kebutuhan proyek.

A. *Whimsical*

Gaya ini pada dasarnya sangat ideal digunakan untuk perancangan buku anak karena bentuknya yang simpel (Bishop et al., 2020, h.296). Desain yang simpel mampu memberikan nilai tambahan untuk audiens muda sambil memainkan beragam jenis bentuk yang sesuai. Dasar bentuk tersebut digunakan untuk mengeluarkan ekspresi karakter dengan cara yang menarik.



Gambar 2.24 Gaya Ilustrasi *Whimsical*
Sumber: Bishop et al. (2020)

Cara melakukan simplifikasi desain juga tidak sembarang melainkan memerlukan keterampilan dari masing-masing ilustrator. Proporsi dari gambar sebaiknya tetap dapat menampilkan apa yang memang terbentuk di dunia nyata. Hal ini berguna agar audiens muda juga tetap dapat mengetahui bentuk yang digambar itu apa. Selain itu dengan memahami dasar bentuk yang sesuai dapat menciptakan karakteristik dan ekspresi tiap karakter yang unik.

B. *Stylized*

Gaya ini pada dasarnya memiliki konsep yang cenderung hiperbola dalam penerapan bentuk dasarnya (Bishop et al., 2020, h.296). Bentuk yang unik diaplikasikan terhadap tubuh karakter sehingga menciptakan beragam jenis karakter dengan desain yang beragam. Gaya ini cukup ideal digunakan pada novel grafis untuk anak remaja untuk mencerminkan gaya animasi tersebut.



Gambar 2.25 Gaya Ilustrasi *Stylized*
Sumber: Bishop et al. (2020)

Dalam penggunaan gaya ini, pemahaman bentuk dasar merupakan suatu keharusan. Dengan begitu ilustrator mampu menciptakan beragam karakter dengan gaya yang berbeda dari satu bentuk saja. Gaya *stylized* juga cocok digunakan untuk membuat tokoh yang berbeda-beda dan memiliki ciri keunikan sendiri tiap desainnya. Hal ini disebabkan gaya ini tidak membatasi imajinasi ilustrator dalam merancang karakter sehingga mampu memberikan hasil yang menarik.

C. *Fantastical Eccentric*

Gaya ini sangat menitikberatkan terhadap konsep yang eksentrik dan unik yang memiliki proporsi tubuh yang diluar nalar (Bishop et al., 2020, h.297). Sering digunakan pada media dengan genre

fantasi dengan latar kondisi di mana karakter tinggal di tempat yang berwarna dengan cerita yang tidak logis. Walaupun begitu gaya ini cukup ramai peminatnya karena mampu meningkatkan tingkat imajinasi para pembaca saat melihatnya.



Gambar 2.26 Gaya Ilustrasi *Fantastical Eccentric*
Sumber: Bishop et al. (2020)

Seperti pada gambar, ilustrasi ini terdiri dari bentuk dan beragam warna yang tidak seperti biasanya. Atribut yang unik tersebut mampu melawan sifat logis yang ada di pikiran manusia sehingga dapat membuat audiens menjadi terkesan melihat desain yang tidak pernah dilihat sebelumnya. Hal ini mampu memicu ketertarikan karena desain karakter yang unik mampu mengembangkan tingkat imajinasi mereka.

D. *Graphic Mid-century*

Gaya ini memiliki desain simpel dan tidak memiliki ornamen tambahan yang mengganggu subjek utama (Bishop et al., 2020, h.297). Pada dasarnya sering digunakan pada buku cetak kuliah atau sumber lain dengan topik berat yang mengharuskan fokus berlebih. Hal tersebut karena gaya ilustrasi tidak akan mendistraksi informasi namun sudah cukup mengkomunikasikan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.27 Gaya Ilustrasi *Graphic Mid-Century*
Sumber: Bishop et al. (2020)

Desain ini cenderung terdiri dari berbagai dasar bentuk yang simpel tanpa ada elemen lain. Garis *outline* yang digunakan juga hanya terdiri dari goresan simpel yang relevan terhadap karakter. Penggunaan tekstur juga diperbolehkan asal tidak membanjiri elemen lain yang membuat desain menjadi terlalu kompleks. Pada dasarnya gaya ini juga merupakan desain grafis yang hanya bertujuan sebagai elemen pelengkap dalam penyampaian informasi dalam suatu buku pelajaran. Oleh sebab itu, gaya *graphic mid-century* memang memiliki ciri khas yang simpel tanpa membutuhkan aspek unik seperti gaya yang sebelumnya.

2.4.5.2. Desain Karakter

Sebuah cerita tidak akan mampu menarik daya tarik pembaca jika tidak ada karakter yang ikut serta. Dalam setiap cerita, selalu ada karakter yang berperan serta dan umumnya mereka menjadi subjek utama dalam keberlanjutan cerita tersebut. Cara menguji bahwa desain karakter itu sukses adalah jika karakter memiliki desain yang mengesankan dan mudah diingat oleh pembaca (Bishop et al., 2020, h.14). Langkah untuk mencapai hal itu terletak pada bentuk dasar yang mampu mencerminkan desain karakter berdasarkan stereotipe dan persona sebagai karakteristik sifat karakter. Dari kedua aspek tersebut maka karakter mampu memberikan kesan hidup yang diartikan seakan dapat berkomunikasi dengan para pembaca.

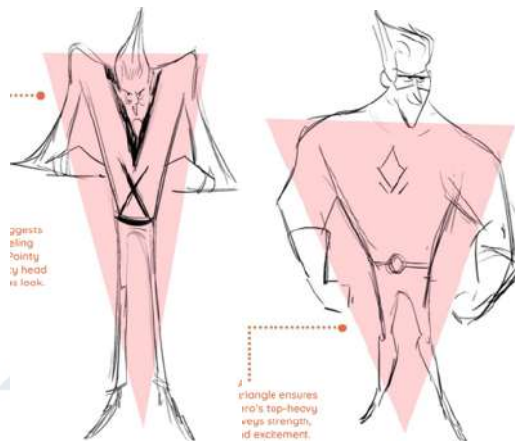
A. *Shape of Language*

Prinsip utama dalam mendesain karakter terletak pada bentuk dasar yang terdiri dari lingkaran, segitiga, dan kotak (Bishop et al., 2020, h.54). Dalam penggunaannya, bentuk dapat dirancang menjadi segala bentuk yang beragam untuk menciptakan desain dan sifat yang unik. Bentuk lingkaran menyampaikan karakter yang penuh energi, suka bergerak, koneksi, dan kesederhanaan. Selain itu juga dapat menciptakan perasaan yang polos, *vulnerability* yang ditunjukkan pada karakter yang mudah didekati, *friendly* dan aman. Bentuk dari lingkaran juga dapat diubah sesuai kreativitas ilustrasi sendiri seperti diperbesar, digepengkan menjadi lonjong atau unsur yang lainnya.



Gambar 2.28 Bentuk Dasar Lingkaran
Sumber: Bishop et al. (2020)

Pada bentuk segitiga lebih menyampaikan rasa bersemangat, energi, dan bahaya (Bishop et al., 2020, h.54). Karakter yang menggunakan bentuk dasar ini umumnya digunakan untuk menciptakan perasaan yang bahaya, ketegangan, dan pergerakan. Hal ini karena segitiga memiliki sudut yang tajam sehingga sering digunakan untuk karakter jahat walau tidak menutup kemungkinan juga digunakan sebagai karakter yang bersimbolisasi kekuatan dan kepercayaan diri.



Gambar 2.29 Bentuk Dasar Segitiga
Sumber: Bishop et al. (2020)

Bentuk dasar kotak dapat merepresentasikan sifat kuat, kokoh, teguh, dan berat (Bishop et al., 2020, h.54). Kotak juga sering membawa sifat yang membosankan karena bentuk ini tidak memiliki simbol mencolok seperti bentuk lainnya. Bentuk kotak dapat digunakan juga untuk merancang karakter yang terkesan keras kepala, kuat, *grounded* dan percaya diri dalam kepribadiannya.



Gambar 2.30 Bentuk Dasar Kotak
Sumber: Bishop et al. (2020)

Ketiga bentuk dasar tersebut juga dapat digabungkan untuk menciptakan desain karakter yang lebih unik lagi (Bishop et al., 2020, h.57). Seperti ketika bentuk lingkaran dan kotak digabung maka akan menciptakan sikap yang kekar, keras kepala, dan baik. Jika segitiga digabung dengan lingkaran akan menyampaikan rasa kepercayaan diri dan penuh energi pada karakter.

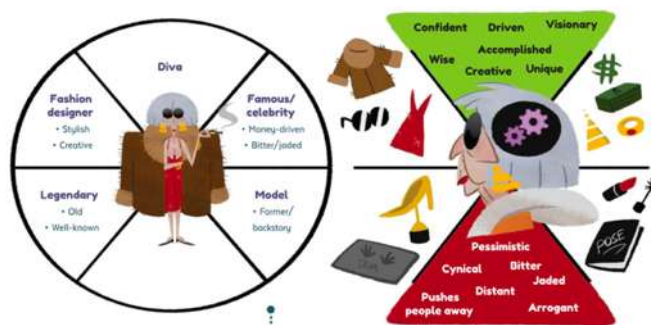


Gambar 2.31 Penggabungan Bentuk Dasar
Sumber: Bishop et al. (2020)

Jika segitiga digabung dengan kotak maka karakter tersebut akan cenderung tegang, keras kepala, dan enerjik sehingga seperti kepribadian anak yang nakal. Jika lingkaran dan kotak digabung maka akan menciptakan karakter yang mudah didekati dengan sifat yang *grounded* atau membumi. Oleh sebab itu penggabungan bentuk merupakan salah satu tahap yang krusial dalam mendesain karakter agar sifat dari karakter dapat terlihat jelas.

B. *Persona*

Tidak hanya dari atribut fisik saja melainkan membangun sifat pribadi karakter, perilaku, dan dialog juga berpengaruh besar dalam mendesain karakter. Sifat karakter dapat dibentuk dari penggabungan sifat-sifat lain yang mendefinisikan kualitas tiap karakter dan interaksinya dengan orang di sekitarnya (Gumelar, 2021, h.14). Sebagai upaya meraih hal ini maka diperlukan adanya *character breakdown* untuk mengeksplorasi sifat dan motif dari karakter (Brooks, 2016, h.12).



Gambar 2.32 *Mindmap Persona* Karakter
Sumber: Bishop et al. (2020)

Aspek yang dapat dicari tahu adalah sesuatu yang mereka suka, benci, motivasi, tujuan, hingga kekurangan yang dimiliki oleh karakter tersebut. Salah satu cara paling mudah untuk menentukan hal ini juga dapat dilakukan *mindmap* sebagai metode yang membantu memahami karakter secara lebih dalam (Bishop et al., 2020, h.17). Dari *mindmap* akan memudahkan dalam memahami karakteristik tokoh secara lebih mendalam.

2.4.6 Komposisi

Komposisi adalah susunan elemen dalam gambar yang digunakan oleh seniman untuk menggambarkan emosi, cerita, atau makna spesifik (Studio Binder, 2022, h.6). Studio Binder (2022) juga menjelaskan bahwa *focal point* merupakan unsur terpenting dalam peletakan komposisi (h.8). Seperti namanya sendiri, *focal point* berguna untuk menjadi titik fokus atau sebagai subjek utama yang menjadi gambaran utama ilustrasi.

2.4.6.1. *Simplicity*

Jenis komposisi ini adalah sebuah filosofi untuk menciptakan elemen yang penting saja (Studio Binder, 2022, h.9). Komposisi ini berguna jika ingin menunjukkan subjek utama secara jelas dan definitif agar tidak membuat pembaca menjadi terganggu dengan elemen tambahan. Berikut merupakan salah satu contoh pengaplikasian *simplicity* di mana komposisi difokuskan terhadap objek tikus tanpa ada elemen lain di sekitarnya.



Gambar 2.33 *Simplicity*
Sumber: Studio Binder (2022)

Sisi buruk pada komposisi ini terletak pada keseluruhan gambar menjadi kurang kompleks. Walaupun terkadang hal ini menjadi poin utama dalam penggunaannya. Kesederhanaan dalam komposisi ini tetap dapat membawa makna yang kompleks pada setiap lukisan, fotografi, ataupun film yang disesuaikan dengan konten lagi.

2.4.6.2. *Rule of Thirds*

Sebuah proses yang memisahkan gambar menjadi ketiga bagian dengan menggunakan dua garis vertikal untuk menciptakan sembilan segmen dengan empat titik persimpangan (Studio Binder, 2022, h.11). Objek yang diletakkan di titik tersebut dapat membuat gambar menjadi lebih alami. Seperti pada contoh di bawah yang menunjukkan komposisi yang nyaman dilihat karena memiliki keseimbangan.



Gambar 2.34 *Rule of Thirds*
Sumber: Studio Binder (2022)

Komposisi ini merupakan salah satu komposisi terkenal dan sering digunakan tekniknya dalam industri. *Rule* ini menyediakan pedoman yang dapat dipercaya untuk membingkai gambar menjadi lebih baik. Selain itu juga merupakan komposisi yang baik digunakan untuk pemula yang ingin menyelam lebih dalam lagi dalam hal komposisi.

2.4.6.3. *Golden Triangle*

Komposisi lain untuk menciptakan titik fokus yang seimbang dalam sebuah gambar. Hal ini dapat dilakukan dengan meletakkan garis diagonal sepanjang gambar dengan dua garis tambahan di sudut yang tersisa (Studio Binder, 2022, h.13). Seperti dalam contoh di bawah,

peletakan tokoh karakter berada tepat di titik persimpangan sehingga dapat menciptakan garis mata alami.



Gambar 2.35 *Golden Triangle*
Sumber: Studio Binder (2022)

Kunci utama dalam penggunaan komposisi adalah menciptakan komposisi yang seimbang. Selain hanya seimbang secara kiri dan kanan, komposisi ini juga menyediakan keseimbangan bagian atas dan bawah. Dengan begitu keseluruhan gambar dapat membawa arah mata melihat menjadi alami dan nyaman dipandang.

2.4.7 Camera Angle

Komposisi berkaitan erat dengan apa yang dilihat, sedangkan *camera angle* lebih terfokus dengan bagaimana cara dilihat. *Angle* secara umum merujuk pada perspektif yang dapat memberikan kesan dramatis dalam komposisi (Studio Binder, 2022, h.86). berikut merupakan beberapa *basic angles* yang diciptakan untuk membuat komposisi menjadi lebih kompleks.

2.4.7.1. Parallel Angles

Angle ini diartikan bahwa tinggi kamera selalu sejajar dengan tanah di mana tingginya dapat sangat bervariasi (Studio Binder, 2022, h.87). *Eye-level shots* merupakan pilihan yang paling umum terutama untuk potret karena sangat ideal untuk menangkap perspektif subjek yang natural. Seniman merepresentasikan subjek apa adanya, membiarkan pembaca yang membuat keputusan sendiri.



Gambar 2.36 *Parallel Angles*
Sumber: Studio Binder (2022)

Teknik ini memang hanya terdiri dari satu *angle* saja sehingga terkesan membosankan. Walaupun begitu, tetap dapat dilakukan eksperimen dari tinggi rendahnya kamera. Hal ini dapat menciptakan efek dan makna yang berbeda dan memiliki beragam perspektif.

2.4.7.2. *Perpendicular Angles*

Angle ini bersimpangan dengan tanah dengan ukuran 90 derajat, melihat ke atas ataupun ke bawah. Posisinya yang ekstrim dapat menciptakan gambar yang paling tidak alami (Studio Binder, 2022, h.89). *Overhead shots* yang diposisikan melihat ke arah bawah tempat subjek berada sering digunakan untuk menggambarkan kesan mahatau tapi tetap memiliki perspektif yang natural.



Gambar 2.37 *Perpendicular Angles*
Sumber: Studio Binder (2022)

Sering juga disebut sebagai “*God’s eye view*” karena pembaca diberikan perspektif yang unik. Meskipun posisi ini digunakan dengan tujuan tanpa menghakimi atau memiliki kecenderungan tertentu. Sudut

ini dapat menciptakan beragam makna yang disesuaikan oleh masing-masing individual yang melihatnya.

2.4.7.3. *Diagonal Angles*

Dari kedua *angle* yang disebutkan sebelumnya, terdapat *angle* yang berada di tengah-tengah teknik tersebut. *Diagonal angle* memiliki kelebihan dibanding *angle* lain karena mampu menciptakan makna tertentu (Studio Binder, 2022, h.90). Terdiri dari dua jenis tipe yaitu *low* dan *high angle* yang masing-masing memiliki makna berbeda.



Gambar 2.38 *Low Angle*
Sumber: Studio Binder (2022)

Low angle biasa diposisikan untuk melihat ke atas ke arah subjek sehingga sering digunakan untuk memberikan subjek kesan otoritas dan kekuatan. Seperti contoh pada gambar di atas merupakan foto seorang pembunuh yang sedang ditangkap. Walaupun begitu, *angle* ini menunjukkan bahwa sebenarnya pembunuh tersebut aslinya memegang kekuasaan dalam situasi tersebut.



Gambar 2.39 *High Angle*
Sumber: Studio Binder (2022)

Berbeda dengan *high angle* yang kamera diposisikan melihat bawah ke arah subjek yang menciptakan makna yang berlawanan. Posisi ini memberikan subjek kesan yang lemah dan tidak berdaya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa setiap *angle* yang dipilih pasti akan memiliki pengaruh yang berbeda sehingga dapat disesuaikan dengan cerita, pesan, atau ide yang ingin disampaikan.

2.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan sebuah karya sastra yang menjadi warisan turun–menurun dalam bentuk lisan (Nova & Putra, 2022, h.70). Cerita rakyat secara umum mengandung kekayaan budaya di tempat cerita rakyat tersebut berada dan diwujudkan sebagai sesosok hewan, manusia, ataupun dewa (Anggidesialamia, 2020, h.77). Merdiyatna (2022) juga menambahkan bahwa cerita rakyat mengandung beragam jenis pengetahuan, religi, sosial, dan yang lainnya sehingga membawa pengetahuan yang penting dan bermanfaat untuk diinformasikan (h.89).

2.5.1 Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom, sebagai salah satu antropolog yang terkemuka, cerita rakyat terbagi menjadi tiga golongan yaitu mite, legenda, dan dongeng (Saputra et al., 2024, h.240). Mite merupakan cerita yang dipercaya oleh sekelompok religius atau suku dari suatu daerah. Cerita dari mitos berkisah mengenai petualangan dari para dewa dan kehidupannya. Legenda memiliki pengertian yang sama dengan mite namun diyakini peristiwanya terjadi di dunia nyata sedangkan dongeng merupakan prosa rakyat yang dianggap benar terjadi oleh pemilik cerita yang tidak memiliki keterkaitan antar waktu dan tempat (Maulani et al., 2025, h.397).

2.5.2 Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat bukan hanya sekedar budaya yang dibagikan dari generasi ke generasi saja melainkan juga memiliki fungsi untuk manusia. Pada dasarnya fungsi dari cerita rakyat memiliki tujuan untuk mengaktualisasi nilai tradisi dari tiap budaya yang dilampirkan (Asnawi, 2020, h.214). Khususnya cerita rakyat memiliki lima jenis fungsi yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Integritas

Dari cerita yang terpapar mampu membentuk sifat masyarakat dengan nuansa yang baru.

2. Alat Kontrol Sosial

Dapat memperoleh pengetahuan mengenai cara mengontrol sistem sosial saat berada di dalam kemasyarakatan.

3. Solidaritas Sosial

Menggabungkan prinsip antar masyarakat untuk percaya bahwa kehidupan tidak ditentukan oleh status sosial dan lebih terhadap pengenalan masing-masing diri.

4. Identitas Kelompok

Identitas dari suatu kelompok akan semakin kokoh dan diingat.

5. Harmonisasi Komunal

Menceritakan bahwa sosok mulia seseorang tidak terhitung dari garis keturunan melainkan dari kualitas dari sosok tersebut yang terbentuk dari proses pendidikan dan pembelajaran.

Sumitri (2023) juga menambahkan bahwa pada dasarnya cerita rakyat berfungsi sebagai sarana hiburan bagi pembacanya. Faktor ini terlihat dalam ceritanya yang selalu dibawa di waktu senggang sebagai cerita pengantar tidur karena ceritanya yang menarik. Konsumennya tidak hanya terbatas untuk orang dewasa saja melainkan juga menjadi hiburan bagi anak-anak saat malam hari (h.50).

2.5.3 Media Pembelajaran

Dalam pembelajarannya, tingkat efisiensi belajar akan meningkat ketika membahas cerita rakyat. Hal tersebut karena selain faktor alur ceritanya yang menarik dan imajinatif, terkandung nilai moral dan beragam budaya dari cerita rakyat tersebut (Sapulette & Solissa, 2024, h.14344). Liando et al. (2021) juga menambahkan bahwa integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter anak dan hasil belajar (h.741). *Value* yang ingin dipelajari oleh anak terletak pada elemen

budaya dan pesan moral yang terkandung dalam cerita, dengan begitu anak akan lebih dapat menghargai budaya di Indonesia sekaligus dalam pengembangan budi pekerti dikedepannya (Mantzou et al., 2023, h.607). Dari budaya yang diajarkan tersebut maka anak dapat lebih memahami beragam budaya dan kehidupan sosial di sekitar mereka. Selain itu dengan adanya diskusi pemahaman mengenai pesan moral di dalam cerita rakyat maka anak akan lebih memahami konsep moral dan mengimplementasikannya di dalam keseharian mereka (Macapugay & Nakamura, 2024, h.110).

2.5.3.1. Majas Metafora

Majas merupakan suatu gaya bahasa yang mengandung makna kiasan yang digunakan oleh penulis dalam penyampaian pesan (Verawaty & Zulqarnain, 2021, h.32). Majas memiliki beragam bentuk yang salah satunya merupakan majas metafora. Majas metafora sendiri merupakan kiasan yang memanfaatkan kata lain untuk menyampaikan pesan (Nukman & Setyowati, 2021, h.149). Kata tersebut bukanlah arti sebenarnya melainkan mengandung persamaan atau perbandingan yang berhubungan dengan kata yang diwakili. Majas metafora terdiri dari dua jenis yaitu eksplisit dan implisit.

A. Eksplisit

Metafora eksplisit berarti topik, citra, dan titik kesamaan keseluruhannya hadir dalam satu kalimat (Nabila & Hasanah, 2021, h.243). Pengertian ini menjelaskan bahwa perbandingan langsung memiliki makna yang tidak tersembunyi. Jenis ini membuat objek yang dibandingkan diposisikan secara berdampingan dengan pembandingnya secara langsung sehingga menciptakan makna yang jelas.

B. Implisit

Metafora implisit lebih mengacu terhadap pesan yang disampaikan cenderung disamarkan (Nabila & Hasanah, 2021, h.243). Metafora ini kebalikan dengan eksplisit yang mana komponen topik, citra, dan titik kesamaan tidak hadir atau lengkap dalam satu kalimat.

Komponen tersebut dapat dilihat dengan cara tersirat walaupun tidak hadir dalam satu metafora. Contoh dari implisit terdiri dari hiperbola dan personifikasi yang memiliki makna tidak langsung. Majas hiperbola cenderung menggunakan kata dengan makna berlebihan sedangkan personifikasi menggunakan sifat manusia untuk menggambarkan suatu benda (Verawaty & Zulqarnain, 2021, h.32).

2.5.4 Batu Manangih

Batu Manangih merupakan cerita rakyat yang berasal dari Sumatra Barat khususnya di suku Minang yang kini sudah jarang disebar oleh rakyat sekitar. Satu-satunya media buku tersebut dikisahkan oleh Djoko Dwinanto yang berkisah seperti berikut. Di pinggiran jalan Lubuk Busung, dekat Koto Baru Danau Maninjau, terdapat batu besar hitam yang bentuknya menyerupai tubuh manusia yang dipercaya sebagai Batu Manangih (Dwinanto, 2009, h.1–8). Cerita diawali di sebuah kampung yang dinamakan Kampung Bayur, tempat yang penuh akan kedamaian dan saling menghargai. Namun, suatu saat kampung tersebut terkena musibah kebakaran besar yang mengakibatkan rumah dan harta benda mereka hancur. Setelah kebakaran sudah terhenti yang menyisakan asap dan reruntuhan, para penduduk saling bermusyawarah dan mencapai kesimpulan tiap penduduk pergi ke kampung lain. Beberapa pergi ke Kampung Jambu, Kayu Kalek, Sungai Rangeh, Panji, dan Jalan Batuang.

Walaupun begitu, masih ada penduduk memutuskan untuk tetap bersinggah di Kampung Bayur. Salah satunya adalah sesosok ibu dan putrinya yang cantik jelita. Putrinya memiliki sifat yang sombong dan tidak memiliki rasa keinginan untuk membantu ibunya mencari nafkah karena takut mengotori kecantikannya. Sifat putrinya mungkin berhubungan juga dengan cara ibunya yang selalu memanjakan anaknya. Ibunya sempat memberi nasihat namun memang merasa kasihan jika anaknya harus terus bekerja keras. Saat musim kemarau tiba, Kampung Bayur dilanda kekeringan sehingga banyak panen yang tidak dapat dimakan. Si ibu mengajak anaknya untuk menumpang ke Kampung Jambu tapi anak gadisnya menolak karena jika mereka tinggal di rumah tetangga pasti dia akan diminta untuk bekerja, hal yang sangat

dihindarinya. Akhirnya ditemukan keputusan untuk tidak jadi menumpang melainkan hanya meminjam padi.

Dalam perjalanan ke Kampung Jambu, banyak penduduk yang memuji kecantikan si anak gadis. Beberapa dari mereka menanyakan apakah orang yang disebelahnya adalah ibunya. Dari situ si anak gadis baru menyadari atribut ibunya yang lusuh dan kotor. Anak gadis merasa malu sehingga selalu menjawab bahwa orang itu adalah pembantunya. Ibunya hanya tertunduk sedih dan tidak berani menasihati anaknya karena takut ditinggal olehnya. Ia hanya berdoa agar anak satu-satunya itu dapat cepat menyadari sifat durhaknya.

Sesampainya di Kampung Jambu, sudah banyak penduduk baru yang tidak mengenali mereka. Si anak gadis justru senang dan menyuruh ibunya untuk diam dan tidak perlu masuk rumah karena ia mau masuk ke rumahnya sendiri. Pemuda menyambut anak gadis dengan ramah dan menjamu beragam makanan mewah. Ketika ia pergi ke halaman, berdirilah sesosok wanita tua yang membuat pemuda itu bertanya-tanya. Anak gadis segera menjawab bahwa wanita tua itu adalah pembantunya dan tidak perlu menjamunya makanan. Pemuda itu ragu sedikit dan merasa terpaksa mengikuti kemauan anak gadis itu. Beberapa lama kemudian tuan rumah tersebut meminjamkan padinya dan si anak gadis menyuruh ibunya untuk membawa padi tersebut sendiri. Si ibu hanya mencoba untuk tetap tabah dan berdoa kembali sambil melihat anak gadis berjalan di depannya.

Anak gadis tidak tahan atas teriknya matahari sehingga ia ingin berteduh sebentar dan tidak peduli jika ibunya berjalan duluan. Si ibu terus berjalan maju dan tiba-tiba di tengah perjalanan ia mendengar suara teriakan anaknya yang meminta tolong. Ia ragu sedikit namun akhirnya memutuskan untuk berbalik dan melihat anaknya karena lagi-lagi anak gadis itu merupakan anak satu-satunya. Sayangnya saat sampai di lokasi anaknya sudah tidak terlihat, suara teriakan masih terdengar walau hanya terlihat batu besar hitam di tempat tersebut. Si ibu merasa menyesal dan menangis akan keraguan yang ia rasakan sebelumnya. Akhirnya ia hanya merenung dan menyadari bahwa fenomena tersebut adalah hukuman dari Tuhan.

Pesan moral dari cerita dapat dipahami bahwa anak harus memiliki sikap berbakti dan menyayangi orang tuanya. Jika orang tua terlihat sedang kesusahan, sudah seharusnya perilaku anak membantu pekerjaan orang tua. Hindari sifat sombong atau individualis yang merugikan orang lain. Dengan memahami perspektif yang dihadapi masing-masing, kehidupan keluarga akan lebih harmonis karena saling mengerti satu sama lain.

2.6 Penelitian yang Relevan

Tahap ini dilakukan riset mengenai perancangan topik relevan yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Hal ini untuk mendapatkan bukti bahwa topik yang diangkat penulis memiliki unsur kebaruan tersendiri. Dikarenakan tidak ditemukan topik yang membahas cerita rakyat Batu Manangih yang berasal dari Sumatra Barat, maka penulis menganalisa tiga perancangan dengan cerita yang berasal dari Kalimantan Barat untuk mengenali aspek interaktifnya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan buku <i>pop up</i> legenda batu menangis.	Arjon, C. M., Paath, D. K., & Kartika, N. I. (2023).	Buku <i>pop up</i> untuk memperkenalkan batu menangis ke anak usia 6-12 tahun.	Menggunakan teknik <i>pop up</i> tiap halaman sebagai dekorasi selama berjalannya cerita. Merancang kotak <i>box</i> sebagai tempat menyimpan buku <i>pop up</i> untuk media sekunder.
2	Perancangan buku cerita digital legenda batu menangis dan	Handoko, N. M. L., Rahmadianto,	Media digital <i>game</i> untuk memperkenalkan	Dalam bacaan terdapat narasi audio yang

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	<i>game</i> interaktif berbasis android untuk penanaman nilai moral usia 4-6 tahun.	S. A., & Sukmaraga, A. A. (2021).	batu menangis ke anak usia 4–6 tahun.	dapat ditekan. Kemudian <i>game</i> interaktif terdapat <i>puzzle</i> , <i>find object</i> , & <i>match object</i> . Media sekunder dirancang <i>filter</i> Instagram dan <i>coloring book</i> .
3	Desain Visual Kartu Tarot Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Batu Menangis.	Limas, M. A., & Valentina, A. (2024).	Merancang kartu tarot untuk memperkenalkan batu menangis sebagai media edukasi karakter.	Menggunakan simbolisme kartu tarot untuk menyampaikan nilai moral dalam cerita. Hal ini ditunjukkan pada penggambaran karakter yang disesuaikan perwatakannya dengan kartu tarot yang ada.

Berdasarkan penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa kebaruan proyek bertujuan untuk menyampaikan makna dan moral yang ada dalam cerita. Interaktif terdiri dari *pop-up book*, narasi audio, *puzzle*, *find object*, *matching object*, *filter* Instagram, *coloring book*, dan kartu tarot. Kebaruan tersebut dikemas ke dalam mekanisme yang bervariasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam membaca dan memahami makna cerita Batu Manangih.

2.7 Kesimpulan Teori

Seluruh teori yang dilampirkan memiliki tujuan untuk mendukung proses penelitian dan hasil perancangan. Pemahaman buku ilustrasi berguna untuk memahami jenis bahan, ukuran, dan teknik dalam proses *finishing* buku. Hal ini berguna agar produk akhir memiliki daya tahan yang tinggi dan baik. Interaktivitas dan desain interaksi berkaitan erat dengan fitur mekanisme yang terdapat dalam buku. Dengan adanya pemahaman ini, penulis mampu merancang interaksi yang memiliki tujuan jelas, lengkap dengan instruksi yang dibutuhkan oleh *user*.

Salah satu aspek terpenting dalam buku adalah bagian ilustrasi dan *layout* sehingga dengan adanya teori desain grafis, dapat dirancang keseluruhan *layout* menurut prinsip yang tersedia menghasilkan karya yang dinamis. Untuk teori cerita rakyat yang terdiri dari jenis, fungsi, media pembelajaran moral majas, dan cerita Batu Manangih sendiri. Mampu mendukung penulis dalam perangkaian cerita yang memiliki unsur pembelajaran majas dan moral sehingga dapat dipelajari oleh murid kelas 4—6 SD dengan baik dan menarik.

