

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi Interaktif

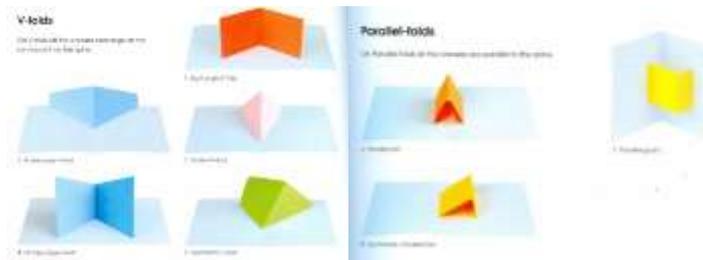
Buku merupakan sekumpulan kertas yang dijilid menjadi satu yang diisi dengan tulisan atau gambar (Triwandana, 2021, h.15-16). Kemudian, ilustrasi merupakan seni menghasilkan gambar, lukisan, atau visual yang digunakan untuk memberikan suatu pemahaman dan memperjelas konsep, ide, maupun teks (Yusa, et al., 2024, h.22). Sedangkan, media interaktif merupakan media di mana konsumen harus berinteraksi dengan media tersebut untuk mendapatkan suatu informasi atau konsumen memiliki kontrol dalam interaksi pada sebuah media (Klinke, et al., 2022, h.2-3). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi interaktif merupakan sekumpulan kertas yang memuat lukisan, gambar serta teks yang mendorong konsumen untuk berinteraksi dengan tujuan mendapat pemahaman dari buku tersebut.

2.1.1 Jenis Interaktif

Berdasarkan buku “Pop-Up Design and Paper Mechanics” oleh Duncan Birmingham (2019), terdapat berbagai jenis desain interaktif yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif. Beberapa di antaranya adalah:

1. *V-Folds dan Parallel-Folds*

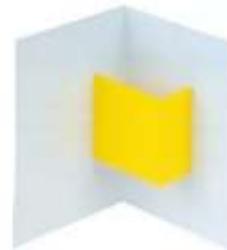
V-folds dan *parallel-folds* merupakan bentuk dasar dari mekanisme *pop-up*. *V-folds* merupakan mekanisme *pop-up* dengan semua lipatan bertemu pada satu titik yaitu punggung buku (h.20), sedangkan *parallel-folds* merupakan mekanisme *pop-up* dengan semua lipatan sejajar dengan punggung buku (h.21)



Gambar 2.1 *V-folds dan Parallel-folds*
 Sumber: Duncan Birmingham (2019)

2. *Parallelogram*

Parallelogram merupakan mekanisme *pop-up* digunakan untuk menghasilkan ilusi mengambang atau dapat menjadi fondasi bagi mekanisme *pop-up* lainnya (h.46). berbeda dengan *parallel-folds*, *parallelogram* berbentuk dasar rata jika buku dibuka sepenuhnya.



Gambar 2.2 *Parallelogram*
 Sumber: Duncan Birmingham (2019)

3. *Moving Arms*

Moving arms merupakan mekanisme *pop-up* yang menghasilkan ilusi tangan bergerak ketika membuka halaman buku (h.88). *Pop-up moving arms*, dapat didasari dengan mekanisme *parallelogram* dan *v-folds*.



Gambar 2.3 *Moving Arms*
 Sumber: Duncan Birmingham (2019)

4. *Pull-Strips*

Pull-strips merupakan mekanisme *pop-up* 2 dimensi yang dapat digunakan untuk menunjukkan atau mengubah gambar pada suatu adegan dengan menarik sebuah tab (h.131).



Gambar 2.4 *Pull-Strips*
Sumber: Duncan Birmingham (2019)

5. *Flaps*

Flaps, merupakan salah satu mekanisme *pop-up* menggunakan tab namun tidak dengan menarik melainkan membuka atau mengangkat tab (h.136).



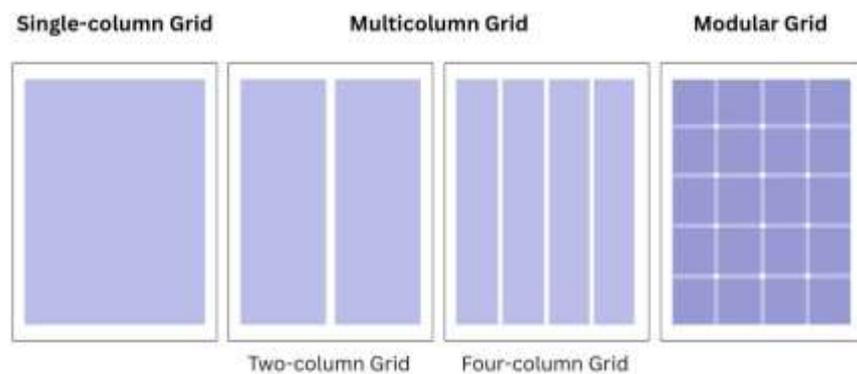
Gambar 2.5 *Flaps*
Sumber: Duncan Birmingham (2019)

2.1.2 Layout dan Grid

Dalam perancangan karya desain, penempatan elemen desain dapat mempengaruhi bagaimana pesan dan informasi akan tersampaikan kepada target audiens. Agar pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan benar dan dapat dipahami oleh target audiens dibutuhkan sebuah *layout*. *Layout* adalah susunan dari elemen desain yang digunakan untuk mengendalikan atau menyusun informasi sehingga dapat memfasilitasi kreativitas dan mencapai suatu estetika (Ambrose, Harris, 2018, h.10). Agar dapat menyusun *layout* untuk suatu karya desain, dibutuhkan sebuah panduan peletakan sehingga elemen desain terlihat teratur dan seragam jika memiliki 2 desain atau lebih yang menggunakan tema yang sama, panduan tersebut dinamakan *grid*. *Grid* merupakan kumpulan potongan garis lurus atau melengkung yang bertujuan

untuk memudahkan desainer dalam menyusun elemen desain dalam perancangan karya (Iswanto, 2023, h.136).

Menurut Robin Landa (2018), *grid* terdiri dari *single-column grid*, *multicolumn grid*, dan *modular grid*. *Single-column grid* merupakan *grid* dengan struktur teks dari batasan margin luar hingga batasan margin dalam, *grid* ini bertujuan sebagai panduan proporsi konten halaman sehingga konten tidak terpotong pada hasil akhir (h.165). Sedangkan, *multicolumn grid* merupakan *grid* yang terdiri dari beberapa kolom yang mungkin tidak proporsional sesuai kegunaan karya desain, *multicolumn grid* yang umum digunakan adalah *two-column grid* dan *four-column grid* (165-166). Kemudian, *modular grid* merupakan *grid* yang terdiri dari kolom dan baris dengan interval *flowlines*, jenis *grid* ini dapat memberikan fleksibilitas peletakan teks dalam konten yang memiliki banyak ilustrasi (h.169).



Gambar 2.6 Jenis *Grid*

2.1.3 Ilustrasi

Dalam perancangan karya desain terutama buku cerita bergambar, salah satu elemen visual yang penting adalah ilustrasi. Ilustrasi merupakan teknik untuk menghasilkan suatu gambar, lukisan, atau visual yang bertujuan untuk memberi pemahaman dan memperjelas suatu konsep, ide, dan teks (Yusa, et al., 2024, h.22).

2.1.3.1 Jenis Ilustrasi

Dalam perancangan ilustrasi, terdapat berbagai jenis ilustrasi yang dapat digunakan sebagai fokus utama maupun pendamping pada

buku cerita anak. Menurut John Shelley (2013), terdapat 4 jenis ilustrasi yang sering digunakan pada perancangan buku cerita anak, yaitu *boxed*, *vignette*, *spot*, dan *full bleed*.

1. *Boxed*

Merupakan ilustrasi di dalam suatu batasan atau bingkai yang berbentuk segi empat dan biasa tidak bersentuhan dengan tepi halaman. Jenis ilustrasi ini memberikan impresi terpisah yang dapat menggambarkan adegan yang berdiri sendiri.



Gambar 2.7 Contoh Jenis Ilustrasi *Boxed*

Sumber: <https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book...>

2. *Vignette*

Merupakan jenis ilustrasi dengan tepi yang pudar atau tidak rata yang menyatu alami dengan latar belakang atau *white space* halaman. Jenis ilustrasi ini memberikan impresi ringan dan lembut yang dapat menarik pembaca untuk fokus pada ilustrasi pada halaman.



Gambar 2.8 Contoh Jenis Ilustrasi *Vignette*

Sumber: <https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book...>

3. *Spot*

Merupakan gambar yang kecil yang dikomposisikan secara bebas dan biasa berdiri sendiri tanpa latar belakang. Jenis ilustrasi ini biasa digunakan untuk memberikan visual tambahan pada suatu naratif seperti mempertegas detail cerita dan mengisi *white space* di halaman.



Gambar 2.9 Contoh Jenis Ilustrasi *Spot*

Sumber: <https://empoweredon.com/resources/illustration-types/>

4. *Full Bleed*

Merupakan jenis ilustrasi yang memenuhi halaman secara penuh tanpa margin sehingga dapat menciptakan impresi yang lebih dramatis dan imersif. Jenis ilustrasi ini sering digunakan pada adegan klimaks atau adegan penuh emosi, namun saat ini buku cerita anak sudah banyak yang menggunakan jenis ilustrasi *full bleed* untuk seluruh halamannya.



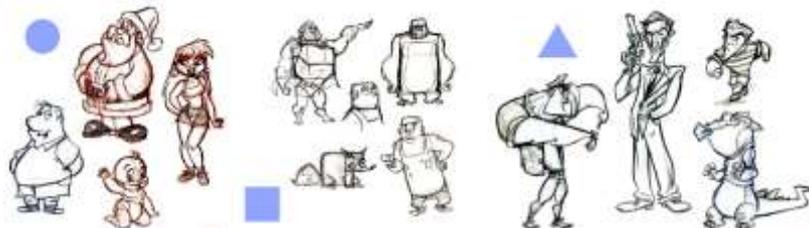
Gambar 2.10 Contoh Jenis Ilustrasi *Full Bleed*

Sumber: <https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book...>

2.1.3.2 Desain Karakter

Karakter merupakan salah satu fokus utama dalam berbagai jenis media terutama pada media buku ilustrasi. Desain karakter merupakan perancangan representasi visual dari suatu karakter (White, 2024, h.1). Karakter harus nyaman untuk dipandang, sesuai dengan target audiens, dan sesuai dengan suasana keseluruhan dari cerita yang ingin disampaikan.

Dalam mendesain karakter, hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah bagaimana personalitas karakter tersebut, karena berbagai personalitas dapat diterjemahkan menjadi visual dengan menggunakan bentuk geometri. Pada bukunya yang berjudul “Creating Characters with Personality” Tom Bancroft (2016) mengatakan bahwa terdapat 3 bentuk dasar yang dapat dijadikan dasar kepribadian dan sikap karakter (h.32). 3 bentuk dasar yang dimaksud adalah lingkaran, persegi, dan segitiga. Bentuk lingkaran umum digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan karakter yang baik, lucu, dan ramah. Bentuk persegi digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan karakter yang dapat diandalkan dan kuat. Kemudian, bentuk segitiga sering digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan karakter yang mencurigakan dan jahat (h.33-35).



Gambar 2.11 Desain Karakter Berdasarkan Bentuk
Sumber: Tom Bancroft (2016)

2.1.3.3 Perancangan Karakter

Dalam perancangan karakter, umumnya karakter dirancang agar target audiens dapat membayangkan kepribadian suatu karakter berdasarkan desain karakter tersebut, sehingga perancangan karakter

harus sesuai dengan karakter dan latar yang ingin disampaikan. Menurut Josiah Brooks (2016), tahapan perancangan karakter terbagi menjadi 4 tahapan:

1. *Discover*

Tahap pertama adalah *discover*. Josiah Brooks mengatakan bahwa sebelum memulai pembuatan karakter, penting untuk mempersiapkan dan melakukan riset. Kemudian melakukan analisa karakter untuk mengetahui lebih dalam karakteristik, kepribadian, dan latar karakter (h.12-14).

2. *Design*

Tahapan selanjutnya adalah *design*. Tahap ini adalah tahap awal dalam merancang karakter, menentukan karakteristik karakter berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan menentukan bentuk tubuh karakter, dan kepribadian karakter (h. 24, 45-46).

3. *Develop*

Tahapan ketiga adalah *develop*. Pada tahapan *develop*, karakter yang telah dirancang melalui proses revisi dan memperbaiki desain hingga menjadi karakter yang sesuai dengan karakteristik dan latar pada suatu cerita yang ingin disampaikan (h.68)

4. *Deliver*

Tahap terakhir adalah *deliver*. Pada tahap ini, desain karakter sudah siap untuk digunakan pada karya desain. bergantung pada tujuan perancangan karakter, tahap *deliver* dapat memiliki arti yang berbeda. Tahapan ini dapat digunakan untuk memfinalisasi desain karakter dengan melanjutkan perancangan karakter dengan membuat lembar ekspresi atau lembar referensi pendukung lainnya (h.98).

2.1.4 Tipografi

Teks merupakan salah satu metode komunikasi utama dalam menyampaikan pesan dan informasi pada visual, agar pesan dan informasi dapat tersampaikan kepada pembaca, teks harus dapat dibaca dan mudah dipahami. Tipografi merupakan metode penyusunan tata letak, jenis, warna, spasi, karakteristik, ukuran huruf, kalimat atau paragraf untuk memberikan efek tertentu (Andhita, 2021, h.36)

2.1.4.1 Klasifikasi Tipografi

Terdapat banyak jenis tipografi dengan karakteristik dan kegunaan yang berbeda-beda. Menurut Richard Poulin (2017), tipografi diklasifikasi menjadi 10 Kategori, yaitu *humanist, old style, transitional, modern, slab serif, sans serif, glyphic, script, decorative, dan blackletter* (h.15).



Gambar 2.12 Klasifikasi Tipografi
Sumber: Richard Poulin (2017)

Dengan berbagai jenis tipografi yang dapat digunakan pada perancangan karya, dibutuhkan dasar pertimbangan terkait jenis tipografi yang sesuai dengan perancangan desain karya sehingga karya sesuai dengan minat dan nyaman untuk dibaca oleh target audiens. Menurut Rina Kartika (2015), pertimbangan pemilihan tipografi untuk hasil perancangan didasarkan oleh 3 aspek yaitu *legibility* (keterbacaan), *readability* (mudah dibaca), dan aspek kesesuaian (h.313-317). Pertimbangan *legibility* yang dimaksud merupakan pertimbangan jenis tipografi berdasarkan fungsi teks dan bentuk huruf (h.313-314), hal ini

bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memproses bacaannya. Pertimbangan *readability* merupakan pertimbangan tipografi berdasarkan kemudahan membaca yang terdiri dari aspek gaya huruf, ukuran, *line height*, spasi antar huruf, dan perataan teks (h.314-315). Kemudian, pertimbangan sesuai aspek kesesuaian yang dimaksud adalah pertimbangan sesuai dengan kegunaan tipografi dan desain pada perancangan karya, beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika mempertimbangkan jenis tipografi adalah hierarki, desain karya, *type family*, kombinasi jenis tipografi, dan eksplorasi tipografi yang sesuai dengan tema desain.

2.1.4.2 Perataan Tipografi

Dalam perancangan karya dengan teks, posisi teks dalam paragraf harus diatur sehingga teks dapat dengan mudah dibaca dan dipahami. *Alignment* atau perataan teks merupakan metode pengaturan teks yang mempengaruhi keterbacaan teks pada suatu desain (Kusnadi, 2018, h.103). Pada bukunya, Kusnadi (2018) mengatakan bahwa *alignment* terdiri dari 5 jenis, yaitu rata kiri (*flush left*), rata kanan (*flush right*), rata tengah (*centered*), rata kiri-kanan (*justified*), dan asimetris (*random*) (h.104-105).

1. Rata Kiri (*Flush Left*)

Rata kiri merupakan jenis perataan yang bagian kiri paragraf tertata dan bagian kanan menghasilkan bentuk yang tidak teratur. Rata kiri umum digunakan untuk naskah panjang dan pendek.

2. Rata Kanan (*Flush Right*)

Rata kanan merupakan jenis perataan yang bagian kanan paragraf tertata dan bagian kiri menghasilkan bentuk yang tidak teratur. Rata kanan hanya layak digunakan untuk naskah yang pendek dengan jumlah huruf per baris menyerupai.

3. Rata Tengah (*Centered*)

Rata tengah merupakan jenis perataan yang menatakan teks sehingga berpusat di tengah. Rata tengah menghasilkan bentuk baris kanan dan kiri yang tidak teratur. Rata tengah hanya layak digunakan untuk naskah pendek.

4. Rata Kiri-Kanan (*Justified*)

Rata kiri-kanan merupakan jenis perataan yang menghasilkan baris kiri-kanan teratur dan terlihat rapi. Rata kiri-kanan umum digunakan pada laporan dan naskah panjang. Hal yang perlu diperhatikan menggunakan rata kiri-kanan adalah jarak antar kata bila jumlah kata tidak sama antar baris.

5. Asimetris (*Random*)

Asimetris merupakan jenis perataan yang tidak beraturan sehingga tidak memiliki pola baris.

2.1.5 Prinsip Desain Dalam Buku

Karya desain bertujuan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam bentuk visual sehingga pesan dapat lebih mudah untuk dipahami oleh masyarakat. Agar dapat mencapai tujuan tersebut, desainer harus mempertimbangkan prinsip desain yang akan digunakan dalam perancangan karya desain. Prinsip desain merupakan sebuah panduan untuk para desainer sehingga dapat menciptakan karya yang tidak hanya dengan visual yang seimbang, harmonis, dan estetis, tetapi karya yang memiliki makna dan fungsional (Basiroen, et al., 2024, h.13). Berikut adalah beberapa prinsip yang akan digunakan dalam perancangan karya desain:

2.2.5.1 Unity (Kesatuan)

Unity merupakan prinsip desain yang bertujuan untuk menghasilkan karya yang estetis dengan menyatukan seluruh elemen

desain sehingga desain terlihat harmonis dan nyaman dipandang (Negoro, et al., 2024, h.3). Agar dapat mencapai prinsip *unity*, perancangan karya harus menggunakan berbagai prinsip desain lainnya sehingga karya terlihat harmonis dan dapat menyampaikan pesan yang seharusnya disampaikan.



Gambar 2.13 Penerapan Prinsip Desain *Unity* Pada Buku Cerita
Sumber: Coelho, J., Johnson, R. (2022)

Prinsip *unity* pada perancangan karya akan digunakan untuk menghasilkan impresi kesatuan yaitu karakter dan dunia terlihat sesuai dan tidak terpisah. Selain itu, prinsip *unity* juga membantu pembaca agar tetap fokus dalam alur cerita karena tanpa keselarasan visual antar halaman, pembaca akan hilang fokus dan kebingungan dengan cerita yang ingin disampaikan. Prinsip *unity* pada perancangan buku ilustrasi akan dilakukan dengan merancang karakter dan lingkungan dengan menggunakan gaya yang menyerupai sehingga pembaca tidak merasa terlempar suasana ketika membaca.

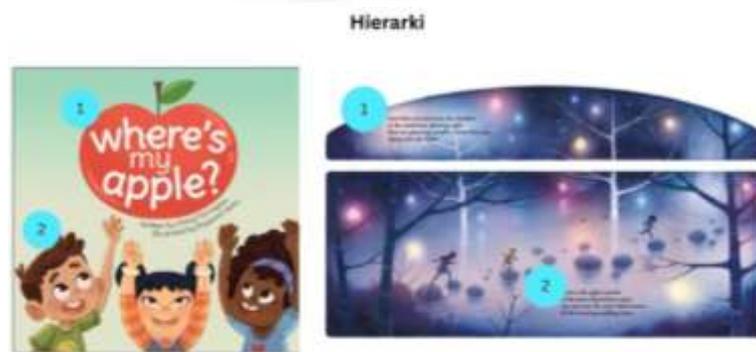
2.2.5.2 Emphasis (Penekanan)

Emphasis merupakan prinsip desain yang bertujuan untuk menciptakan suatu titik fokus dalam suatu karya sehingga target sasaran dapat lebih mudah menemukan pesan dan informasi yang ingin disampaikan (Negoro, et al., 2024, h.7). Prinsip penekanan dapat dilakukan dengan menambahkan ketebalan, penggunaan warna kontras, efek visual khusus, dan memberikan *negative* atau *positive space* lebih banyak sehingga memberikan tekanan pada suatu titik fokus.

Penerapan prinsip harmoni pada perancangan buku akan digunakan untuk menghasilkan ilustrasi yang nyaman untuk dilihat, menjaga konsistensi gaya secara keseluruhan, menguatkan dan membantu pembaca dalam memahami suasana serta emosi pada adegan cerita, dan menjaga fokus pembaca dalam cerita. Prinsip harmoni pada perancangan buku dapat diterapkan melalui penggunaan warna yang tidak bertabrakan dan menggunakan gaya visual yang konsisten dari awal hingga akhir cerita.

2.2.5.4 Hierarchy (Hirarki)

Hierarchy merupakan prinsip desain yang bertujuan untuk mengarahkan target audiens kepada titik fokus dengan menyusun elemen visual pada karya desain (Negoro, et al., 2024, h.9). Hierarki pada desain disusun berdasarkan urutan kepentingan dan penekanan elemen pada karya desain, hal ini bertujuan sehingga target audiens dapat lebih cepat dan mudah memahami informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.16 Penerapan Prinsip *Hierarchy* Pada Buku Cerita
Sumber: Yarrington, C., Vieira, R. (2022), Coelho, J., Johnson, R. (2022)

Penerapan prinsip hierarki pada perancang buku ilustrasi anak akan digunakan untuk membantu mengarahkan pembaca dalam membaca narasi sesuai dengan alur cerita dan memudahkan pemahaman cerita dengan menekankan berbagai adegan penting. Prinsip hierarki pada buku umumnya diterapkan pada sampul dan beberapa pada isi buku melalui penyusunan elemen desain seperti ilustrasi dan teks, serta

memadukan prinsip lainnya seperti prinsip penekanan sehingga semakin terlihat hierarki visual dari objek dan subjek pada buku.

2.1.6 Elemen Desain Dalam Buku

Elemen desain merupakan komponen dasar dalam pembuatan karya visual yang terdiri dari bentuk, titik, garis, bidang, ruang, warna, nilai, dan tekstur (Wardaya, 2023, h.3). Elemen desain adalah salah satu komponen karya penting yang berfungsi untuk menarik perhatian target audiens dan memudahkan penyampaian pesan secara visual. Berikut adalah elemen desain yang akan digunakan dalam proses perancangan karya:

2.2.6.1 Bentuk

Bentuk merupakan area dua dimensi yang dibatasi oleh garis luaran (Wardaya, 2023, h.8). Menurut Marina Wardaya (2023, h.9), bentuk terdiri dari 3 jenis, yaitu bentuk geometris, bentuk organik, bentuk positif negatif.

1. Bentuk Geometris

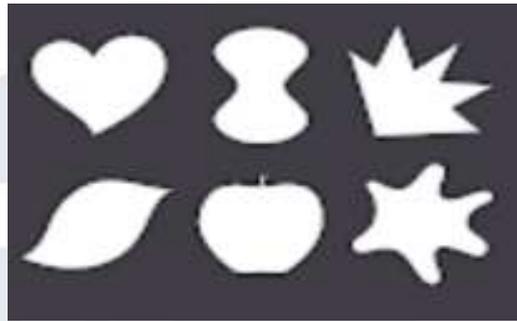
Bentuk geometris adalah bentuk yang dirancang secara matematis dan teratur. Beberapa bentuk geometris terdiri dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan trapesium.



Gambar 2.17 Bentuk Geometris
Sumber: Marina Wardaya (2023)

2. Bentuk Organik

Bentuk organik merupakan bentuk yang dapat ditemukan secara alami seperti daun, buah, bunga, dan lain-lain. Bentuk organik umum tidak teratur dan informal.

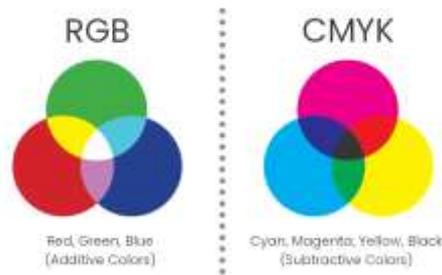


Gambar 2.18 Bentuk Organik
Sumber: Marina Wardaya (2023)

2.2.2.3 Warna

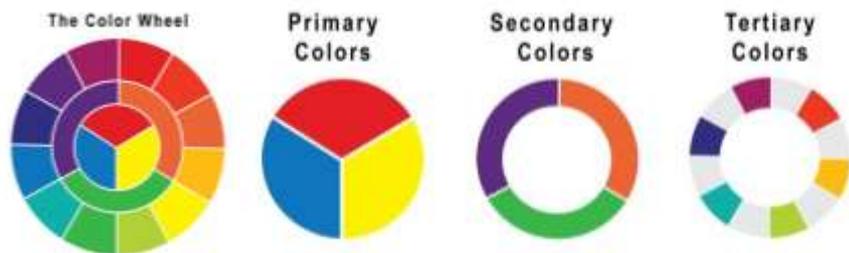
Warna merupakan elemen desain yang berfungsi untuk menarik perhatian, meningkatkan *mood*, dan memberikan impresi atau mengatur suasana suatu karya desain (Harsari, et al., 2024, h.30). Warna sering kali digunakan untuk menambahkan penekanan pada suatu objek desain dan mengatur sebuah suasana yang ingin disampaikan kepada target audiens.

Dalam proses perancangan karya desain, umumnya terdapat 2 model warna yang digunakan yaitu RGB dan CMYK. RGB (*Red-Green-Blue*) merupakan model warna yang ditampilkan pada layar monitor (Hendratman, 2023, h.6). Warna RGB biasa digunakan pada media elektronik seperti televisi, *handphone*, dan komputer. Sedangkan, CMYK (*Cyan-Magenta-Yellow-Black*) merupakan model warna yang biasa digunakan pada media percetakan terutama kertas seperti brosur, sampul buku, dll (Hendratman, 2023, h.7).



Gambar 2.19 Model Warna RGB dan CMYK
 Sumber: <https://curcioprinting.com/rgb-vs-cmyk>

Menurut Hendi Hendratman (2023, h.12-15), warna terbagi menjadi 4 kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak dapat didapatkan dengan mencampurkan warna lain, warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dengan proporsi 1 banding 1, warna sekunder terdiri dari oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dengan warna sekunder. Warna netral merupakan warna yang dihasilkan dari campuran ketiga warna primer maupun sekunder dengan kadar dan perbandingan yang sama.



Gambar 2.20 Warna primer, Sekunder, dan Tersier
 Sumber: <https://hicoates.com/tag/warna-primer/>

Warna yang digunakan pada desain dapat mempengaruhi emosi dan perilaku manusia, maka desainer harus memperhatikan warna yang akan digunakan pada suatu karya desain agar pesan yang ingin disampaikan dapat terpahami dengan baik. Berikut merupakan beberapa warna dan dampak yang dibawa oleh warna tersebut:

1. Merah

Merah merupakan warna yang sering dihubungkan dengan semangat, cinta, dan kekuatan. Warna merah dapat mempengaruhi emosi baik negatif maupun positif bahkan hingga reaksi fisik, hal ini membuat warna merah sering kali digunakan pada iklan dan papan peringatan karena dapat menarik perhatian (Musa, 2025, h.8).

2. Biru

Biru merupakan warna yang dihubungkan dengan kepercayaan, ketenangan dan profesionalisme. Warna biru terbukti dapat mengurangi stres menjadikan warna biru sebagai warna yang ideal untuk lingkungan yang membutuhkan fokus dan relaksasi (Musa, 2025, h.8).

3. Kuning

Kuning merupakan warna yang dihubungkan dengan kebahagiaan dan kepositifan. Warna kuning adalah salah satu warna yang mencolok sehingga sering digunakan pada papan penanda (Musa, 2025, h.8), namun penggunaan warna kuning berlebihan juga dapat menimbulkan stres.

4. Hijau

Hijau merupakan warna yang biasa dihubungkan dengan alam dan melambangkan pertumbuhan dan perbaruan. Warna hijau sering digunakan untuk memberikan impresi sehat, *fresh*, dan lingkungan sehingga sering digunakan oleh *brand* yang ingin memberikan impresi *sustainable* atau berkelanjutan (Musa, 2025, h.8-9).

5. Ungu

Ungu merupakan warna yang dihubungkan dengan royalti, kemewahan, misterius, dan kreativitas, Warna ungu sering digunakan pada merek kelas atas untuk

meningkatkan nilai suatu produk atau pengalaman (Musa, 2025, h.9).

2.2.2.4 Ruang

Ruang merupakan area yang terdapat pada sekitar objek yang digunakan untuk memberi kesan kedalaman, kesatuan, dekat jauhnya sebuah objek, dan keluasan suatu area (Wardaya, 2023, h.12). Ruang terbagi menjadi 2 yaitu ruang positif dan ruang negatif. Ruang positif merupakan area yang terisi oleh suatu objek, sedangkan ruang negatif merupakan area kosong yang tidak terisi objek.



Gambar 2.21 Penerapan Ruang Pada Buku Cerita
Sumber: Coelho, J., Johnson, R. (2022)

Ruang pada perancangan buku akan digunakan untuk memberikan waktu bernapas bagi pembaca, membantu pembaca dalam memahami informasi pada buku, membangun situasi dan emosi adegan, dan dapat juga mengatur fokus pembaca pada adegan tertentu. Ruang pada perancangan buku ilustrasi dapat digunakan sebagai tempat peletakan teks sehingga teks terlihat lebih menyatu dengan ilustrasi dan ilustrasi pendukung sehingga menambah pemahaman atau visual sehingga keseluruhan ilustrasi terlihat menarik.

2.2 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu budaya Indonesia yang umumnya menceritakan kisah kejadian pada suatu tempat atau asal dari suatu tempat (Dewi,

et al., 2024, h.1). Cerita rakyat Indonesia diturunkan kepada generasi baru secara lisan sehingga cerita yang disampaikan cenderung berubah-ubah dan menghasilkan berbagai versi namun tetap inti cerita akan tetap tersampaikan.

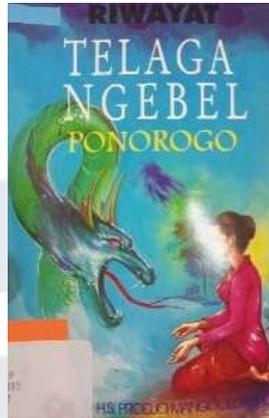
Cerita rakyat umumnya memiliki unsur nilai yang bermanfaat bagi pembacanya. Nilai pada cerita rakyat terbagi menjadi 6, yaitu nilai budaya (takut untuk meninggalkan atau menentang nilai budaya karena takut sesuatu yang buruk akan terjadi), nilai moral (nilai moral yang berhubungan dengan perilaku dan budi pekerti), nilai agama (nilai yang dilambangkan dengan konsep religius, dosa, dan makhluk gaib), nilai pendidikan (nilai yang berhubungan dengan proses pengajaran untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang), nilai estetika (nilai yang berhubungan dengan seni dan keindahan), dan nilai sosial (nilai yang mengajarkan kehidupan dalam masyarakat) (Sumiati, 2020, h.10-11).

Menurut Murwani dan Agus (2023), cerita rakyat terbagi menjadi 4 jenis utama, yaitu mitos/ mite yang menceritakan mengenai dewa atau pahlawan yang sakti, legenda yang menceritakan asal suatu tempat, dongeng yang menceritakan cerita zaman dulu yang bersifat khayalan, dan fabel yang menceritakan cerita dengan tokoh hewan (h.25).

2.3.1 Cerita Legenda Telaga Ngebel

Legenda Telaga Ngebel merupakan cerita rakyat legenda yang berasal dari daerah Jawa Timur, Ponorogo. Cerita tersebut menceritakan asal usul dari Telaga Ngebel yang merupakan salah satu tempat wisata yang dapat dikunjungi di wilayah Ponorogo. Cerita legenda Telaga Ngebel dikutip dari buku H. S. Prodjo Manggoloputro berjudul “Riwayat Telaga Ngebel Ponorogo” yang diterbitkan oleh Golden Terayon Press pada tahun 1995. Buku ini sudah sangat sulit untuk didapatkan secara mandiri dan hanya dapat diakses melalui peminjaman di Perpustakaan Nasional RI. Meskipun target pembaca buku adalah anak hingga remaja, secara visual buku ini lebih ditujukan kepada remaja dengan perbandingan teks dan ilustrasi yang jauh lebih sedikit dan penggunaan bahasa yang lebih sulit untuk dimengerti anak. Gaya ilustrasi yang digunakan pada buku tersebut merupakan gaya ilustrasi yang sering digunakan

pada buku bacaan jaman dahulu yaitu menggunakan gaya ilustrasi realisme yang sangat menyerupai wujud di kehidupan nyata.



Gambar 2.22 Buku Riwayat Telaga Ngebel Ponorogo

Cerita diawali dengan anak dewa ular yang bernama Baru Klinting, yang sedang bertapa dekat desa Ngebel dalam wujud ular raksasa, namun semakin lama ia bertapa tubuhnya berubah menyerupai pohon besar. Suatu hari, desa Ngebel bersiap untuk merayakan perayaan untuk anak kepala desa Ngebel. Kepala desa menyuruh warga-warganya untuk pergi berburu di hutan. Sekian lama berburu, warga desa tidak kunjung menemukan banyak buruan dan memutuskan untuk beristirahat di bawah pohon besar. Salah satu warga yang membawa kapak menancapkan kapaknya pada batang pohon besar tersebut. Kemudian darah mulai mengalir dari batang pohon besar itu, fenomena ini membuat warga desa terkejut dan kebingungan. Dengan tidak yakin, salah satu warga desa mencoba memotong bagian dari batang pohon dan menemukan bahwa batang tersebut sebenarnya adalah daging. Gembira dengan penemuan hasil buruan yang melimpah, warga desa segera memotong sebagian batang pohon tersebut dan bergegas kembali ke desa Ngebel.

Hari menjelang siang, perayaan mulai berlangsung, warga desa Ngebel berkumpul secara meriah. Di tengah berlangsungnya perayaan, muncul seorang anak yang kecil yang bertubuh cacat, anak tersebut merupakan Baru Klinting yang menjadi cacat akibat tindakan warga desa yang mengambil bagian tubuhnya. Baru Klinting meminta makanan kepada warga desa, namun tidak ada yang menghiraukannya bahkan meledek dan mengusirnya. Melihat

hal itu, Baru Klinting mengadakan sayembara dengan menancapkan lidi di tanah dan mengajak warga desa untuk menarik lidi tersebut. Warga desa Ngebel tidak menghiraukan perkataannya, tetapi tidak lama bau busuk mulai tercium dari lidi tersebut membuat warga desa terpaksa untuk mencabut lidi tersebut. Banyak warga mencoba tetapi tidak satu pun warga yang bisa menarik lidi tersebut. Hingga akhirnya, Baru Klinting menarik lidi tersebut dan mengalirlah air terus menerus hingga menenggelamkan desa Ngebel menjadi Telaga Ngebel.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan untuk mendapatkan masukan dan sebagai perbandingan antara penelitian yang sudah dihasilkan sebelumnya sehingga dapat membantu perancangan yang akan dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan topik perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Interaktif Campuran Cerita Rakyat “Pangulima Laut” Untuk Meningkatkan Literasi Anak 4-6 Tahun	Martinus eko Prasetyo dan Igantius Ega Wiryawan	Buku interaktif campuran cerita rakyat “Pangulima Laut” untuk anak usia 4-6 tahun	Buku interaktif yang mengajak anak untuk berpartisipasi dalam bacaannya seperti <i>hidden objects</i> dan mengajak anak untuk menceritakan kembali cerita “Pangulima Laut”

2	Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat “Malin Kundang” untuk Anak Berusia 5-7 Tahun	Astrid Lomempow dan Juniar vadya	Buku interaktif untuk cerita rakyat “Malin Kundang”	Buku ilustrasi interaktif <i>pull tab</i> dan <i>paper puppet</i> . Gaya ilustrasi yang digunakan sangat proporsional menyerupai wujud manusia dengan gaya ilustrasi wajah yang kartun.
3	Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Bukit Kelam untuk Anak Sekolah Dasar	Vanessa Theodora	Buku ilustrasi untuk cerita rakyat Asal Mula Bukit Kelam	Ilustrasi menggunakan gaya kartun dengan proporsi karakter menyerupai manusia dan menggunakan teknik campuran yaitu <i>outline</i> dan <i>painting</i> . Desain karakter menggunakan pakaian adat Kalimantan

				sehingga sesuai dengan latar cerita rakyat yang disampaikan.
--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah dilakukan, terdapat hubungan antara perancangan yang akan dilakukan dengan perancangan sebelumnya yaitu topik perancangan mengenai buku ilustrasi untuk cerita rakyat Indonesia. Terutama pada penelitian pertama dan kedua di mana kebaruan yang dibawakan pada perancangan adalah buku ilustrasi interaktif yang melibatkan anak untuk berpartisipasi dalam membaca buku cerita.

