

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi yang tertua dengan memiliki peran sebagai media penyimpanan, pemikiran ataupun kepercayaan. Berawal dari zaman kerjaan dimesir yang pada saat itu masih bentuk gulungan dan bagaimana cara munculnya dalam istilah ‘buku’ atau pun ‘catatan kuno’ ataupun kata lainnya (h.6).

Haslam (2006) mengatakan bahwa ada pengertian buku lainnya menurut *Concise Oxford Dictionary* memiliki dua arti yaitu.

1. ‘Risalah tertulis atau cetak secara portabel yang mengisi sejumlah lembar yang dijid menjadi satu bagian.’
2. Komposisi dalam sastra yang akan mengisi satu set lembaran.’

Dalam defisini yang cukup sederhana, juga memiliki dua elemen utama yaitu pada gambaran fisik yang berasal dari kumpulan sebuah halaman cetak yang bida dibawa serta mengandung karya sastra yang tertulis. Jika pengertia dari *Encyclopeaedia Britannica* memiliki arti yaitu.

3. ‘Pesan yang tertulis yang memiliki kalimat cukup panjang, di maksudkan untuk diedarkan secara umum dan juga direkam hanya pada bagian yang ringan tetapi cukup mudah untuk di bawa dan tahan lama’
4. ‘Alat komunikasi’

(Encyclopedia Britannica 1 1964, vol. III, hlm. 879)

Definisi di atas merupakan gagasan tentang para pembaca dan juga komunikasi. Di dalam buku *The Encyclopedia of the Book* (1996). Penulis Geoffrey Ashall Flaiser juga memberikan gambaran mengenai pengertian dari buku merupakan.

5. 'Pada tujuan statistik, perdagangan buku di negara inggris pernah berasumsi bahwa buku merupakan publikasi dengan harga yang tinggi.'
6. 'Negara lain mengartikan buku sebagai bentuk karya yang memiliki minimum jumlah halaman; pada konferensi UNESCO 1950 mengatakan buku sebagai "sebuah terbitan sebuah sastra yang non-berkala dengan memiliki halaman buku minimum 49 halaman". '

2.1.1 Jenis Buku

Menurut Male (2007), memiliki beberapa jenis buku antara lainnya:
(h.21)

1. *Children's book*

Buku anak anak bisa dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu Non-Fiction dan juga Fiction. Pengertian dari *Non-Fiction* merupakan buku yang berisikan tentang kejadian nyata yang bisa di pertanggungjawabkan pada kebenarannya. Sering kali juga digunakan pada pendidikan untuk membantu anak anak bisa mamahami konsep yang secara sistematis. Lalu jika pada, Fiction adalah buku gambar yang dibuat sesuai dengan imajinasi penulis tersebut, yang dimana buku tersebut dibuat dengan bahasa yang mudah di pahami dengan menggunakan ilustrasi yang menarik agar anak anak bisa memahaminya.



Gambar 2.2 *Children's Book*
Sumber : <https://pin.it/uA0YilmfM>

2. *Quality Non-Fiction*

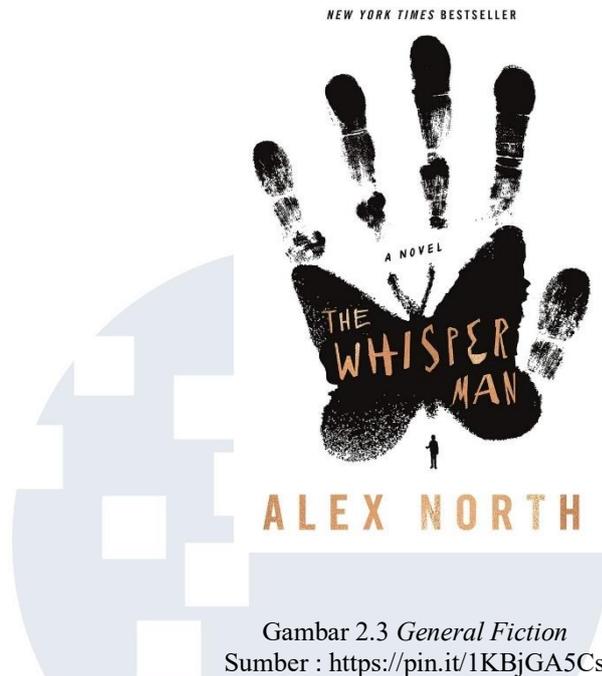
Kualitas pada Buku Non-Fiction merupakan kumpulan informasi yang faktual dan bisa di bahas menjadi beberapa topik, seperti resep masakan, pelajaran, teknik, sejarah dunia, atau membahas tentang biografi seseorang. Buku ini juga disusun dengan menggunakan data yang sesuai fakta agar memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan yang luas dan juga manfaat untuk para pembacanya, baik dalam sebuah bidang keterampilan, pendidikan ataupun tentang kehidupan.



Gambar 2.2 *Quality Non-Fiction*
Sumber : <https://pin.it/56ZjKvgfi>

3. *General Fiction*

Merupakan buku yang berisikan segala imajinasi dari penulis dan perancangan buku tersebut disusun dengan cerita yang menarik, buku ini biasanya memiliki *genre romance* ataupun *horror*. Dalam pembuatan buku ini tidak memiliki materi faktanya dikarenakan pengembangan sebuah penulis untuk menghadirkan pengalaman pembaca yang menghibur dan juga menggugah emosi para pembaca.



Gambar 2.3 *General Fiction*
Sumber : <https://pin.it/1KBjGA5Cs>

4. *Specialist*

Buku ini yang memuat pada sebuah referensi mengenai suatu teknik pembelajaran yang tidak bisa diartikan dengan jelas.

Haslam menjelaskan bahwa ada beberapa jenis golongan sebuah koran dan majalah yang diterbitkan, antara lain:

1. Editorials

Memiliki isi buku mengenai informasi yang dijelaskan secara umum atau juga penjelasan khusus, seperti contoh pada sebuah artikel ataupun mengenai gaya hidup.

2. Advertising

Memiliki isi sebuah iklan yang memiliki bentuk hasilnya yang bisa bergerak.

3. *Design Groups*

Memiliki isi buku informasi yaitu sebuah kegiatan dalam *marketing* yang dilakukan untuk meningkatkan sebuah penjualan ataupun bisa dalam laporan sebuah perusahaan, dan juga pada desain situs di web internet.

4. Multimedia

Yaitu jenis media yang bisa bergerak seperti sebuah pembuatan film ataupun animasi.

5. *Miscellanaeous*

Memiliki isi segala informasi yang didalamnya membahas tentang lembaga, oraganisasi atau sebuah individu pribadi, pemerintah daerah atau juga pemerintah nasional.

Dalam perancangan buku ini, akan menggunakan jenis *Children's book* dikarenakan disini perancangan buku ini akan disajikan bahasa yang mudah dan juga ilustrasi yang menarik perhatian anak anak. Lalu buku ini berisikan sebuah kalimat fakta yang akan disusun secara sistematis, dan memiliki tujuan sebuah edukatif yang jelas.

2.1.2 Fungsi Buku

Male (2007) mengatakan bahwa dalam penggunaan ilustrasi yang beragam sehingga bisa dijadikan sebagi media komunikasi secara visual. Male menjelaskan menjadi 5 bagian fungsi pada sebuah buku; (h.85)

1. *Documentation, Reference and Instruction*

Sebuah ilustrasi yang memiliki fungsi penting untuk meg dokumentasi pada suatu hal, juga bisa memberikan sebuah referensi dan fungsi sebagai tempat pendidikan yang efektif. Hal tersebut ilustrasi juga bisa menjelaskan berbagai penjelasan atau pengajaran yang tersusun secara konteks dengan cakupan yang las, seperti memiliki beberapa tema dan beragam subjek, sehingga bisa menjelaskan informasi yang efektif bagi pembacanya.

2. *Commentary*

Sebuah ilustrasi yang memiliki sebagai peran untuk media visual yang bisa menjelaskan sebuah pesan pada jurnalisme, seperti contoh yang sering kita lihat yaitu surat kabar ataupun majalah. Dengan menggunakan ilustrasi, sebuah informasi bisa di jelaskan menjadi mudah di pahami oleh para pembaca dan bisa memperkuat sebuah makna dari berita tersebut.

3. *Storytelling*

Penggambaran visual di dalam sebuah cerita yang fiktif sering di anggap sebagai element yang penting untuk menampilkan sebuah gambaran dari cerita yang akan dikisahkan. Oleh karena itu, ilustrasi ini bisa menjadi konsep yang bagus untuk menyajikan perspektif historis atau dalam perkembangan yang kontemporer, dikarenakan bisa menjelaskan imajinasi yang ingin disampaikan.

4. *Persuasion*

Sebuah gambaran ilustrasi yang dimiliki sebuah iklan komersial, yaitu merupakan ilustrasi dengan tujuan yang tersusun dan lebih bisa untuk kita temukan.

5. *Identity*

Pada tahap ini menjelaskan sebuah perbedaan dan juga ciri khas sebuah *brand* tertentu dan biasanya bisa dilihat dari sebuah logo dan bentuk design visualnya untuk mewakili karakteristik utamanya.

Dalam perancangan buku ini, memiliki akan memiliki multifungsi dari menjelaskan konsep visual dan juga informasi, sehingga dapat membangun identitas buku agar mudah dikenali dan dipahami oleh anak-anak dan juga orang tuanya. Dengan hal ini, gambar ilustrasi tidak hanya pelengkap visual, tetapi juga elemen utama untuk mendukung pemahaman sebuah target audiensnya.

2.1.3 Anatomi Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa berbagai buku tersebut memiliki teknis khusus yang digunakan untuk melakukan proses penerbitan. Dalam memahami istilah-istilah dasar ini bisa mempermudah dalam memahami bab selanjutnya. Istilah yang ada pada buku akan dijelaskan dalam konteks desain.

Komponen buku utama pada buku memiliki tiga bagian yaitu; blok buku, halaman dan juga grid. (h.20)

1. *Block* Buku

- a. *Spine*: Merupakan bagian belakang sampul yang akan melindungi dan menyatukan jilidan suatu buku.
- b. *Head Band*: Pada tali kecil berbahan benang yang dipasang diatas memiliki fungsi yaitu memperindah sebuah jilidan buku.
- c. *Hinge*: Lipatan pada kertas tebal pada bagian depan dan belakang buku yang akan menjadi *pastedown*.
- d. *Head Square*: Bagian kecil yang terbentuk dari sampul dan juga bagian belakang yang lebih besar dari pada halaman yang di dalam.
- e. *Cover*: Lembaran yang direkatkan pada bagian dalam papan depan untuk memperkuat buku.
- f. *Foreedge square*: Penutup dengan berbahan kertas ataupun karton yang menempel pada blok buku untuk melindunginya
- g. *Front board*: Bagian kecil yang berbentuk persegi di bagian depan buku terbentuk dari sampul dan juga punggung buku.
- h. *Tail square*: Papan penutup yang terdapat di sisi bagian depan.
- i. *Endpaper*: Kertas yang terbagi menjadi dua; satu sisi pada sampul dan yang lainnya bebas
- j. *Head*: Bagian atas dari blok buku
- k. *Leaves*: Lembaran kertas yang ada di setiap bab pada buku.
- l. *Back pastedown*: Lembaran yang ditempelkan pada bagian dalam dan belakang buku.
- m. *Back cover*: Penutup yang berada di bagian belakang buku.
- n. *Foreedge*: Bagian sisi buku
- o. *Turn-in*: Lipatan pada kertas tebal dan menempel pada bagian samping buku sisi depan
- p. *Tail*: Bagian pada bawah buku
- q. *Fly leaf*: Halaman terakhir yang membalik dari kertas bagian ujung

r. *Foot*: Bagian bawah dari setiap halaman pada buku

(h.20)

2. *The Page*

a. *Portrait*: Dimana struktur format halaman lebih tinggi dibandingkan dari lebarnya.

b. *Landscape*: Dimana tinggi halaman pada buku kurang dari lebarnya.

c. *Page height and width*: lebar dan ukuran tinggi lebih dari halaman

d. *Verse*: Merupakan sisi kiri dan juga memiliki nomor genap pada halaman.

e. *Single page*: Satu lembar dijilid menjadi satu

f. *Double-page-spread*: Dua halaman buku yang saling berhadapan

g. *Head*: merupakan bagian atas buku.

h. *Recto*: Sisi bagian kanan dan memiliki nomor ganjil

i. *Foreedge*: Bagian samping pada buku depan.

j. *Foot*: Merupakan bagian pada bawah buku.

k. *Gutter*: Area *blank* diantara dua halaman

3. *The Grid*

l. *Folio stand*: Posisi folio yang menentukan nomor.

m. *Title stand*: Garis yang menentukan posisi pada judul

n. *Head margin*: Margin dibagian atas pada halaman.

o. *Interval/column gutter*: Ruang yang memisahkan kolom satu dan yang lainnya.

p. *Gutter margin/ binding margin*: Margin yang didalamnya paling dekat dengan penjilidan.

q. *Running head stand*: merupakan garis untuk memilih posisi grid dan diisi judul setiap bab.

r. *Picture unit*: Kolom yang akan dibagi menjadi kotak kecil dan menggunakan garis pembatas antar kotak.

s. *Deadline*: Merupakan ruang garis antara pada unit gambar.

- t. *Column width/ measure*: Ukuran besar kolom
- u. *Baseline*: Garis yang diisikan oleh teks.
- v. *Column*: atau persegi pada grid yang digunakan untuk mengatur sebuah huruf.
- w. *Foot margin*: Ruang kosong pada bagian bawah halaman.

(h.21)

2.1.4 Kelebihan Buku

Banyak kelebihan buku fisik yang tidak bisa ditemukan saat kita membaca buku secara digital melalui layar gadget kita.

1. Pengalaman Sensorial

Membaca buku fisik dapat memberikan, kita dalam pengalaman sensorial yang unik, seperti merasakan tekstur kertas dan juga aroma pada ciri khas buku, yang hal tersebut tidak bisa didapatkan pada buku digital

2. Fokus dan konsentrasi lebih baik

Membaca buku fisik juga bisa mengurangi gangguan, berbeda dengan membaca secara digital sehingga dapat meningkatkan fokus dan juga konsentrasi kita dalam membaca.

3. Punya Nilai Koleksi

Jika pada buku fisik bisa kita simpan dalam jangka waktu yang lama, dan pada informasi yang didalamnya bisa diwariskan ke generasi berikutnya.

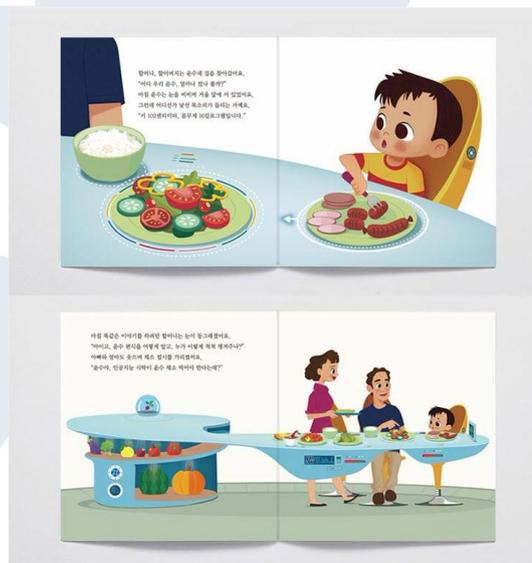
2.1.5 Prinsip Desain Buku

Menurut Landa (2011) Saat menyusun pada format elemen, desainer harus bisa memanfaatkan prinsip desain. Hal tersebut bisa dikombinasikan dengan pembuatan konsep, tipe, gambar ataupun element yang digunakan sebagai pembentuk. Prinsip dasar tersebut juga merupakan hal yang saling bergantung satu dengan yang lainnya. Landa memiliki prinsip desainnya terdiri

dari; format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, unity, laws of perceptual organization. (h.24) .

1. Format

Menurut Landa, format merupakan format dalam dunia desain grafis yang merujuk kepada batas dan bidang yang akan digunakan sebagai media untuk menyusun element visual. Format sendiri juga tidak hanya mengenai dimensi fisik, tetapi juga bisa menggunakan jenis aplikasi yang digunakan seperti poster maupun brosur. Sebagai desain grafis sendiri juga harus mengetahui pemakaian format yang benar seperti apa, dari segi ukuran hingga biaya produksi sendiri. Sebagai desain juga harus bisa menciptakan komunikasi visual yang tidak hanya estetis tetapi harus sesuai dengan tujuan apa yang mau dibuatkannya.



Gambar 2.4 Format
Sumber: <https://pin.it/BxRKRfsBh>

2. Balance

Keseimbangan atau *balance* merupakan kondisi stabil yang berbentuk dari distribusi pada elemen visual yang merata pada sumbu tengah suatu desain. Ketika keseimbangan tercapai maka desain akan terlihat lebih harmonis dan juga selaras. Maka desain yang memiliki

keseimbangan yang terbaik juga bisa memperkuat efektivitas dalam penyampaian pesan yang secara visual, sehingga pada prinsip ini memiliki peran penting dengan prinsip lainnya. Untuk mencapai pada keseimbangan, memiliki beberapa prinsip yang dapat diterapkan dalam komposisi desain sebagai berikut:

a. Simetri

Menurut Landa, simetri merupakan pencerminan pada element yang setara dengan berat visual yang bisa membuat keseimbangan di kedua sisi. Baik pada bentuk simetri maupun simetri perkiraan akan berperan akan menciptakan kesan yang harmoni dan kestabilitas sebuah desain. (h.27)

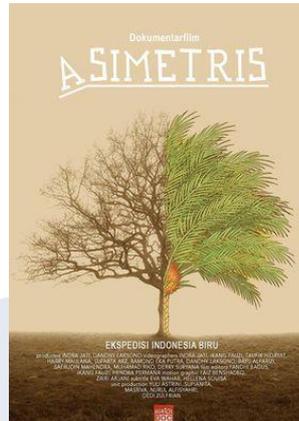


Gambar 2.5 Simetri

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/61361613666630540/>

b. Asimetri

Menurut Landa asimetri memiliki arti yaitu keseimbangan visual tanpa mencerminkan element dari kedua sisi tersebut. Hal tersebut terjadi dikarenakan bisa dalam berbagai faktor seperti; ukuran, posisi, warna, tekstur, dan juga bobot visual. Berbeda seperti simetri yang mengandalkan dari kedua sisinya, asimetri sendiri bisa menciptakan sebuah harmoni yang hasilnya memiliki keseimbangan pada elemen yang berbeda secara gambar visual (h.28).



Gambar 2.6 Asimetris

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/701506079441948235/>

c. ***Radial Balance***

Menurut landa, keseimbangan radial memiliki arti yaitu bentuk simetri yang bisa terbentuk dikarenakan melalui perpaduan simetri yang horizontal dan juga vertikal. Pada bentuk komposisi ini, elemen bisa terusun dengan pola yang tersebar dari titik pusat dan bisa menciptakan harmonis dan juga teratur. (h.28).

3.Hierarki Visual

Hierarki Visual memiliki peran merupakan sebagai panduan bagi para audiens untuk bisa memahami informasi yang diberikan pada suatu desain, sehingga bisa membantu untuk menghindari persepsi. Pada prinsip ini seorang desainer untuk bisa melakukan pada elemen yang penting sebelum akan pindah pada elemen lainnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7 Hierarki Visual
 Sumber : <https://pin.it/7xFv8tHEX>

Dalam pembentukan hierarki tergantung pada penekanan atau *emphasis* yaitu teknik dalam mengatur element yang berdasarkan pada tingkat kepentingannya.

Ada beberapa tahap untuk mencapai *emphasis*, yaitu :

a. *Emphasis by isolation*

Hal ini merupakan suatu elemen pada sebuah desain yang bisa menarik perhatian dikarenakan memiliki beberapa visual yang bobot visual yang lebih besar. Teknik ini dapat membantu untuk mengarahkan audiens agar efektif dalam sebuah komposisi.

Agar desain tetap harmonis, fokus tersebut harus diimbangi dengan elemn lain melalui pada pengaturan warna, posisi dan juga ukuran. Jika hal tersebut terlalu fokus dalam satu sisi maka akan terjadi komposisi desain yang tidak stabil. Sehingga memiliki bobot visual yang kurang nyaman untuk di perhatikan oleh audiens. (h.29)

b. *Emphasis by placement*

Penmpatan pada elemen desai grafis pada suatu komposisi memiliki peran yang penting dan menarik perhatian audiens terhadap element visual. Hal tersebut bisa meningkatkan visibilitan dan membuat element bisa mudah untuk dikenali. Seperti contoh; elemen yang di tempatkan pada daerah depan, ujung atas kiri kanan, atau pada halaman tengah bisa cenderung untuk cepat menarik perhatian, dibandingkan dengan di taruh

pada bagian yang tidak seharusnya. Maka dari situ seorang desainer harus bisa mempertimbangkan tata letak elemen desain agar bisa mengoptimalkan daya tarik visual, agar informasi tersebut bisa dipahami oleh audiens.

c. *Emphasis through scale*

Pada ukuran memiliki peran yang penting untuk menciptakan kesan, dimana ukuran tertentu dapat terlihat secara dekat ataupun bisa menjadi jauh. Bentuk yang besar biasanya cenderung bisa langsung mendapatkan audiens dibandingkan bentuk yang kecil. Dengan menggunakan perbedaan ukuran yang strategis desainer bisa menciptakan keseimbangan visual yang menarik dan bisa memberikan efek mendalam yang lebih dinamis.

d. *Emphasis through Contrast*

Kontras bisa digunakan untuk menonjolkan sebuah elemen grafis tertentu dengan memanfaatkan warna terang dan juga gelap, halus dan kasar, atau cerah dan kusam. Seperti contoh, bisa langsung menarik perhatian sebagai titik yang fokus. Selain itu, seperti ukuran, skala, lokasi, bentuk dan juga posisi dapat memperkuat efek kontras dalam sebuah desain.

e. *Emphasis through Direction and pointers*

Dimana elemen desain, yang memiliki visual seperti tanda panah yang bisa menciptakan sebuah panduan titik yang bisa dilihat oleh para audiens.

f. *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Pada tahap ini emphasis bisa melalui struktur diagramatik.

1. *Tree Structures*

Merupakan penempatan pada elemen desain utama pada bagian atas dan lainnya disusun dibawahnya, hal tersebut merupakan urutan yang menciptakan sebuah hirarki.

2. Nest Structures

Struktur ini bisa dibangun dengan menyusun elemen dalam beberapa tingkat di atasnya, element utama memiliki tempat bagian atas, dan element pendukung bisa diletakan pada bagian bawah. Pada pembagian lapisan ini memiliki fungsi yang dapat membantu untuk mengatur sebuah informasi agar lebih jelas.

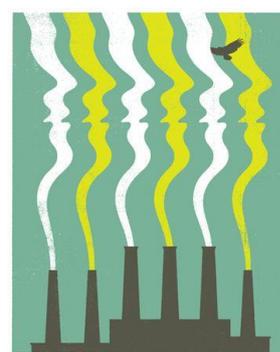
3. Stair Structures

Pada struktur ini, bisa menciptakan sebuah hireraki visual dengan cara menumpukan elemn utama dibagian atas dan elemen lainnya menurun seperti sebuah tangga.

4. Rhythm

Menurut landa, ritme merupakan elemen visual pada sebuah interval yang ditentukan pada sebuah desain yang bergerak seperti contoh desain buku, desain situs web ataupun desain majalah. Hal ini bisa mengembangkan sebuah aliran visual yang koheren dari satu halaman ke lainnya.

Memiliki banyak faktor untuk bisa berkontribusi untuk membangun sebuah ritme, seperti warna, tekstur, dalam hubungan figur dan latar, penekanan dan juga pada keseimbangan.

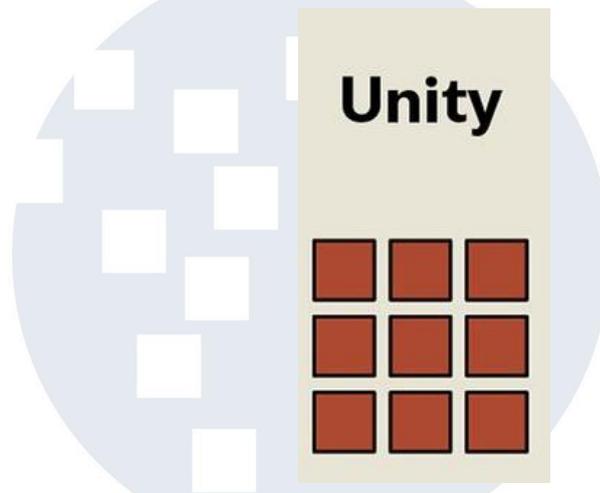


Gambar 2.8 *Rhythm*

Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>

5. Unity

Menurut Landa, unity memiliki peran pada desain untuk menciptakan sebuah komposisi visual yang harmonis dan juga selaras. Keselarasan ini bisa tercapai ketika setiap elemen tersebut saling berhubungan dan juga terstruktur, sehingga membentuk kesatuan yang utuh dan juga kohesif. (h.31)



Gambar 2.9 Unity

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/740419994985960399/>

6. Laws Of Perceptual organization

Pada tahap ini memiliki 6 prinsip yaitu:

a. *Similarity*

Merupakan prinsip elemen dengan memiliki karakteristik yang sama atau mirip akan dikelompokkan menjadi satu kelompok. Seperti contoh pada kesamaan tekstur, warna, bentuk ataupun pada arah.

b. *Proximity*

Pada prinsip ini, elemen memiliki bentuk arah yang berdekatan, pada sebuah bidang yang akan dipersepsikan menjadi satu kelompok.

c. *Continuity*

Pada prinsip ini, Element bisa terlihat jika sebagai koneksi pada satu elemen sebelumnya, akan dikelompokkan pada suatu kelompok yang berhubungan, dapat menciptakan sebuah ilusi dari sebuah pergerakan.

d. Closure

Memiliki pemikiran untuk bisa menyambungkan satuan elemen agar bisa membuat bentuk atau pola visual yang bagus.

e. Common Fate

Pada tahap ini memiliki visual yang di kelompokkan menjadi sebuah kesatuan bentuk jika memiliki arah yang sama.

f. Continuing line

Pada tahap ini, garis akan digambarkan seperti sebuah jalur yang sederhana. Jika memiliki gambaran garis yang terputus, maka audiens akan melihat pergerakan dibandingkan dengan yang garis terputus.

g. Skala

Prinsip yang terakhir, dalam sebuah desain memiliki skala yang tertuju pada elemen garis jika dibandingkan dengan elemen lainnya. Skala bisa ditentukan dari hubungan yang proposional antara satu dengan lainnya. Skala dalam perancangan desain sangat penting dikarenakan bisa mempengaruhi variasi visual dan bisa menambahkan sebuah kontras, sehingga menghasilkan ilusi kedalaman dan dimensi dalam ruang.

Dalam perancangan buku informasi, semua prinsip harus di gunakan, dikarenakan buku memiliki komposisi visual yang seimbang dan alur informais yang jelas, serta ilustrasi yang komunikatif. Dalam sebuah format harus memiliki hirarki visual yang kuat untuk membantu anak anak dan juga orang tua memahami isi bukunya dengan mudah.

2.1.6 Elemen Desain Buku

Elemen desain adalah bagian dasar pada desain visual, pada buku Landa (2014) memiliki element design terdiri dari empat yaitu:

1. Garis

Garis merupakan elemen dasar yang didalam visualisasi terbentuk dari pergerakan titik disuatu permukaan. Sifatnya dapat bervariasi tergantung pada alat yang digunakannya, bisa

memengaruhi ketebalan, keteraturan, dan juga ekspresivitasnya. Selain membentuk dan juga membatasi area dalam komposisi garis juga berperan dalam menciptakan struktur dan arah visual.



Gambar 2.10 Garis
Sumber : <https://pin.it/abIOFte40>

2. Bentuk

Menurut Landa, Garis besar secara umum pada sesuatu hasil karya yaitu berupa bentuk. Bentuk diartikan sebagai area yang tertutup telah terkonfigurasi pada permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis atau bisa juga dengan berisikan warna, corak ataupun tekstur (h.19)



Gambar 2.11 Bentuk
Sumber : <https://pin.it/4vZ0Gvgig>

3. Texture

Landa mengatakan *texture* merupakan permukaan yang memiliki kualitas dan dapat disentuh dan juga bisa dirasakan secara fisik. Tekstur visual juga merupakan ilusi dari tekstur nyata yang dibuat oleh tangan.



Gambar 2.12 *Texture*
 Sumber : <https://pin.it/5qTD6nR30>

4. *Figure*

Menurut Landa, *figure* disebut juga ruang positif dan juga negatif, yang merujuk kepada hubungan bentuk element grafis maupun gambar, dengan memiliki dua permukaan dimensi. Maka dari situ sebagai desainer harus bisa mempertimbangkan latar belakang sebagai bagian untuk integral dari suatu komposisi. (h.21)



Gambar 2.13 *figure*
 Sumber : <https://pin.it/26oHvCHQc>

2.1.7 Warna

Menurut Landa (2010) warna merupakan properti atau juga deskripsi energi cahaya, dan hanya dengan cahaya tersebut kita dapat melihat warna. Warna yang biasanya kita lihat pada permukaan benda merupakan cahaya pantulan ataupun warna pantulan. Warna sendiri juga bisa dilihat menjadi beberapa bagian yaitu *Hue* dan juga *Value*.

1. Hue

Menunjukkan pada warna itu sendiri, seperti warna merah, biru ataupun kuning. Hue sendiri juga dikenal sebagai temperatur warna, yang bisa memberikan kesan panas atau dingin pada suatu desain. (h.20)

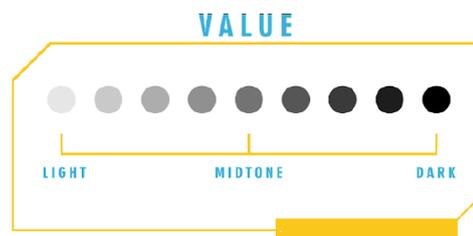


Gambar 2.14 Hue

Sumber : <https://encr.pw/hLYvU>.

2. Value

Pada *value* sendiri diartikan sebagai tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna. *Value* sendiri juga digunakan untuk bisa membuat titik fokus dan juga komposisi yang baik, juga bisa meningkatkan suasana pada sebuah desain. (h.22).

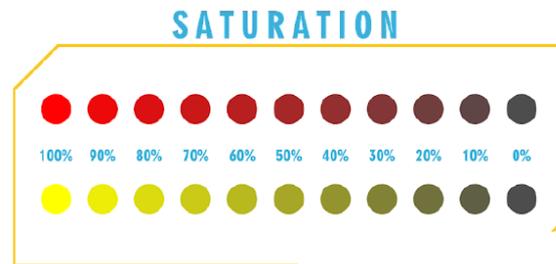


Gambar 2.15 value

Sumber : <https://encr.pw/hLYvU>

3. Saturation

Merupakan intensitas pada suatu warna. Jika pada saturasi yang tinggi maka hasil dari warna tersebut akan menonjol dan juga cerah. Sementara warna dengan saturasi yang rendah akan terlihat seperti pudar. Penggunaan satuari dapat membantu ketertarikan seseorang pada hasil sebuah desain. (h.22)



Gambar 2.16 *Saturation*
 Sumber : <https://encr.pw/hLYvU>

2.1.8 *Typography*

Menurut Ambrose, *typography* ternyata berada di sekeliling kita, dimana merupakan bagian komponen dari berbagai media yang terus menerus berkembang. Saat ini *typography* menjadi bagian mendasar dari kehidupan saat ini dari perkembangan selama berabad abad dengan evolusi huruf yang menyusun kata-kata tertulis dan juga mengkristal menjadi alfabet umum untuk digunakan.

1. *Type Selection*

Menurut Landa, *type selection* yaitu adalah sebuah proses dalam pemilihan jenis huruf yang tepat untuk desain, dan harus mempertimbangkan faktor seperti keterbacaan, kesesuaian dengan apa yang mau disampaikan untuk para audiensnya, dan yang terakhir yaitu estetika dalam keseluruhan. (h.42)

2. *Type Classifications*

Merupakan pengelompokan jenis jenis huruf yang berdasarkan karakteristik ataupun sejarahnya, seperti *serif*, *sans-serif*, *script* ataupun dekoratif. Hal ini dapat membantu desainer untuk pemilihan huruf jenis yang sesuai dengan desain mereka.

3. Hierarki Teks

Pengaturan elemen teks yang ditujukan untuk tingkat kepentingan yang relatif seperti, ukuran, berat, warna, ataupun penempatan.

4. *Alignment*

Penempatan teks dan juga pada elemen saling berhubungan, sehingga akan menciptakan keteraturan dan juga kohesi visual.

5 *Legibility dan Readability*

Hal ini mengacu pada individu yang dapat mengenali karakter huruf, sementara pada kemudahan membaca berkaitan dengan seberapa nyaman dan juga efisien teks yang dapat dibaca pada sebuah konteks tersebut.

Dalam perancangan buku ini, dalam pemilihan sebuah tipografis menggunakan *font* yang mudah dibaca, tidak kompleks, dan juga bisa dibaca sesuai dengan usia pembacanya. Dalam perancangan ini menggunakan hierarki yang jelas agar target audiens bisa mengikuti alurnya dengan mudah. Selain itu juga visual huruf yang dipakai akan menggunakan tipografi yang menyenangkan dan juga dapat meningkatkan minat baca anak dan juga orang tuanya.

2.1.9 *Layout*

Menurut Samara (2007), dalam solusi desain harus memiliki komponen visual yang saling berhubungan. Pada seorang desainer juga harus memahami dalam sebuah informasi yang akan disampaikan kedalam desain dan bisa mengurutkan komponen visual untuk memperbaiki segala aspek konseptual pada desain.

1. *The Grid System*

Pada sistem grid merupakan pekerjaan seorang desainer yang bisa melibatkan semua pemecahan masalah pada

tingkat visual dan juga pada sebuah organisasi (Samara., 2007) (h. 246). Dalam penggunaannya dapat mempercepat dalam proses desain dengan menyediakan kerangka yang sudah ditentukan. Dengan adanya grid, navigasi pada sebuah informasi akan menjadi lebih mudah dan pada sebuah tata letak lebih sistematis setar terorganisir.

a. *Column Grid*

Column grid merupakan grid yang memiliki fleksibel dalam peraturan elemen desain secara optimal dan juga baik untuk teks, maupun gambar. *Column grid* dapat membantu untuk memisahkan pada element utama dan juga pendukung lainnya tanpa mengurangi hal keterkaitannya. Jika pada lebar kolom, desainer harus menyesuaikan sendiri sesuai dengan ukuran *body text*, dan juga jika pada jumlah kolom bisa tergantung pada kebutuhan desain yang ingin dibuatnya.

b. *Modular Grid*

Raslan mengatakan pada modular grid ini sangat kompleks sehingga membutuhkan kontrol yang lebih teliti ataupun presisi, hal tersebut merupakan pilihan yang paling berguna (h.250). Modular grid bisa dikatakan sebagai garis secara horizontal untuk bisa membagi kolom kolom menjadi baris dan menciptakan modul, modul tersebut akhirnya akan berisikan sebuah informasi yang penting.

c. *Grid Hybrids & Combination*

Grid ini bergantung kepada kompleksitas publikasi, pada desainer mungkin bisa menemukan bahwa beberapa grid tersebut diperlukan untuk bisa mengatur konten, maupun beberapa bagian atau satu halaman tersebut.

Dalam sebuah grid dengan jumlah yang cukup besar dapat dikembangkan sebagai dasar untuk berbagai grid yang bisa digunakan untuk sebuah informasi tertentu. (h.254)

d. Pengembangan *Grid*

Dalam pengembangan grid sebuah desain dibutuhkan pertimbangan peletakan bentuk dan juga volume. Tempat teks dan juga gambar sangat penting untuk menjadi sumber utama dalam space jarak di dalam grid sendiri.

2. Pengaturan Intuitif

Struktur *grid* merupakan element yang penting dalam perancangan desain, tetapi juga tergantung pada sebuah kerakteristiknya pada sebuah konten. Lalu juga tidak semua konten desain bisa sidudun dalam grid yang kaku, dikarenakan memiliki struktur yang unik.

a. Relasasi Visual Teks dan gambar

Hal ini merupakan sebagai struktur komposisi yang menekan hubungan antara gambar dan juga teks, hal ini dapat menciptakan keselarasan formal antara kedua jenis. Tesk juga memiliki element visual yang sama , seperti dalam menempatkan teks kedalam atau di sebuah gambar yaitu merupakan cara mudah untuk menemukan hubungan gambar dan teks. (h.260).

b. Penempatan gambar pada *grid*

Menggunakan struktur pada sebuah grid dapat mengatur sebuah gambar ke dalam komposisi desain yang bisa membuat gambar tersebut bisa sejajar dengan garis horizontal dan juga vertikal sehingga terdapat kolom dan bidang teks pada kolom tersebut.

Dalam perancangan buku, akan menggunakan layout *column grid* dan juga *modular grid* dikeranakan untuk mempermudah mengatur sebuah informasi aga lebih konsisten. Dalam perancangan buku menggunakan grid memerlukan pertimbangan komposisi sebuah ruang dan juga peletakan teks ataupun gambar, agar memiliki tata letak layout yang menarik dan rapih.

2.1.10 Ilustasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk bisa memberitahu sebuah pesan dengan konteks tersentu kepada para audiensnya, yang merupakan sebuah kebutuhan yang objektif, menurut Male (2016). Ilustrasi dapat dihasilakn oleh para ilustrator untuk memehuni mereka sebagai tujuan dari proyek tertentu.

Ilustrasi dapat memepengaruhi cara untuk kita berfikir dan memahami suatu informasi. Male (2017) Mengatakan ilustrasi yang baik merupakan ilustrasi dengan menyampaikan informasi yang jelas dan juga efektif kepada para target audiensnya. Male memiliki lima kategori yaitu :

1. Information

Yaitu jenis ilustrasi yang memiliki fungsi untuk memvisualisasikan fakta atau data agar lebih mudah untuk dipahami oleh para audiens.

2. Commentary

Ilustrasi ini dimanfaatkan untuk mengungkapkan pandangan sebuah tanggapan kritis, atau juga penafsiran terhadap suatu permasalahan.

3. Narrative Fiction

Ilustrasi ini bertujuan untuk menyampaikan sebuah cerita melalui visual, dengan menghadirkan sebuah tokoh, jalan cerita, dan juga suasana yang memperkuat sebuah narasi.

4. Persuasion

Ilustrasi ini dibuat untuk membentuk sebuah pendapat atau juga mendorong sebuah audiens melakukan sebuah tindakan tertentu, seperti dalam iklan atua juga sebuah kegiatan kampanye sosial.

5. Identity

Merupakan Ilustrasi yang berperan dalam membangun dan juga memperkuat sebuah identitas merek atau pun individu melalui elemen visual yang konsisten, seperti pada gaya warna, atau pun simbol. Sehingga dapat mempermudah dikenali oleh para audiens.

Perancangan buku ini akan menggunakan ilustrasi yang informatif bisa mempermudah anak dan orang tua dalam memahami materi. Membuat identitas visual yang konsisten akan membantu buku bisa menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk dikenali oleh para pembacanya.

2.2 Konsentrasi belajar pada gen alpha

Gen alpha merupakan anak-anak yang lahir setelah tahun 2010, hal ini merupakan suatu generasi yang sudah terlahir dengan memiliki teknologi yang sudah canggih, mereka tumbuh dan berkembang di dalam dunia teknologi digital seperti tablet ataupun gadget.

Gen alpha sendiri memiliki gaya konsentrasi yang berbeda di bandingkan dengan generasi-generasi lainnya, mereka cenderung aktif dan juga cepat tanggap jika pada media berbasis digital. Jaman sekarang dalam penyarian informasi memiliki akses yang sangat luas dan juga memiliki tantangan untuk meniptakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Perkembangan teknologi juga bisa mempengaruhi aspek sosial mereka dan juga emosionalnya. Maka dari situ sebagai orang tua dari gen alpha harus bisa memahami karakteristik dan gaya belajar mereka (Gunawan et al., 2024).

Maka dari situ dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran mereka tidak hanya untuk berfokus kepada fungsinya tetapi juga memiliki konsep yang dapat membantu siswa agar ingin belajar. Dan yang menarik dalam penggunaan digital juga harus diimbangi dalam belajar yang tepat agar tidak mengurangi perkembangan anak di dunia pendidikan.

2.3 Yoga

Yoga adalah sebuah aktivitas yang digunakan untuk mengajak seseorang untuk mengatur nafas mereka, lalu juga meningkatkan konsentrasi serta menenangkan pikiran mereka dengan sebuah pose tertentu. Selain itu Yoga dapat membantu untuk melatih konsentrasi hingga memusatkan pikiran, yoga memiliki peran bagi tubuh kita seperti mengencangkan otot tubuh dan memperkuat organ dalam dan yang terakhir juga bisa meningkatkan fleksibilitas fisik kita secara keseluruhan (Fitriana et al., 2022).

Jika pada anak-anak yoga tidak hanya latihan fisik tetapi juga bisa memberikan manfaat sekolah logis dan emosional mereka. Saat anak-anak melakukan yoga mereka bisa mengalami emosional diri yang lebih baik dan juga bisa merasakan hati yang senang dalam gerakan yang mereka lakukan serta juga mereka bisa melatih untuk konsentrasinya.

Menurut Chidanada (1991) Yoga anak tersebut bisa membantu untuk mengembangkan keseimbangan antara pikiran dan tubuh mereka serta mereka akan memiliki pengalaman yang menyenangkan. Dan bisa membantu anak lebih fokus dalam aktivitas sehari-hari termasuk pada dunia belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka.

2.3.1 Manfaat yoga untuk anak

Pada aktivitas yoga sendiri memiliki manfaat yang berguna tidak hanya anak-anak tetapi juga bisa berguna untuk orang dewasa (Bella A., 2023);

1. Meningkatkan konsentrasi dan juga fokus

Olahraga ini adalah di mana anak-anak memerlukan fokus yang cukup tinggi untuk melakukan sebuah gerakan tertentu dan juga harus mempertahankan pada keseimbangan mereka. Hal ini merupakan pelatihan anak untuk bisa lebih fokus mereka ketika

beraktivitas dan juga meningkatkan konsentrasi dan kemampuannya dalam belajar sehingga mereka akan mendapatkan nilai yang lebih baik di sekolahnya.

2. Meningkatkan keseimbangan tubuh dan juga kelenturan

Beberapa gaya yoga bisa membuat otot lebih fleksibel sehingga mereka akan lebih lincah dan tidak merasa kaku saat beraktivitas. Yoga bisa menjadi salah satu cara yang efektif untuk melatih keseimbangan tubuh mereka agar mereka mempunyai kemampuan motorik nya semakin membaik

3. Meredakan stres pada anak

Memiliki aktivitas sehari-hari yang cukup padat sehingga mendapatkan tuntunan dari orang tua maupun sekolah mereka. Hal tersebut bisa membuat anak menjadi stress dan dalam mengatasinya orang tua bisa mengajak mereka untuk melakukan kegiatan yoga. Pada gerakan yoga bisa membantu mereka menjadi rileks dan memiliki emosi yang lebih stabil.

4. Meningkatkan rasa percaya diri pada anak

Jika pada anak anak melakukan hal baru pasti mereka merasakan hal yang tidak percaya diri namun hal tersebut tidak boleh dibiarkan terlalu lama sebabnya bisa mengganggu pada kehidupan sosial anak tersebut. Untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak bisa orang tuanya mengajak mereka untuk berolahraga yaitu seperti yoga-

5. Melatih kemampuan motorik anak

Yaitu merupakan keterampilan dalam kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut untuk menggerakkan anggota tubuh mereka. Dengan rajinnya melakukan yoga hal tersebut bisa bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik pada anak anak.

2.3.2 Hubungan Yoga dan konsentrasi belajar anak

Menurut Sofiyanti et. Al, Yoga memiliki peran yang signifikan bagi meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. Penerapan latihan yoga secara ruti bisa membantu anak untuk meningkatkan fokus dan ketepatan anak dalam menjawab sebuah pertanyaan dan juga memahami materi pembelajaran yang ada di sekolah mereka. Oleh dari itu yoga bisa dijadikan sebagai metode alternatif dalam mendukung perkembangan anak dalam meningkatkan fokus dan perhatian mereka selama proses pembelajarannya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkokoh dasar dalam penelitian juga serta menungkapkan aspek dalam kebaruannya, penulis memerlukan telaah terhadap sebuah studi terdahulu yang berkaitan dengan topik ini. Dan juga pada sub bab ini dilakukan analisis yang mendalam sebagai penelitian sebelumnya yang memberikan hasil kontribusi berarti dalam meditasi yoga anak. Studi tersebut juga ditulis berdasarkan keterkaitannya dengan tujuan penulis dalam menulis penelitian ini, melalui pendekatan metodologis yang diterapkan serta temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Peningkatan Konsentrasi Belajar dengan Yoga Anak	Ida Sofiyanti, Heni Setyowati (2023)	Dalam penelitian ini hanya untuk mengevaluasi efektivitas dalam latihan yoga yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada	Kebaruan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami perbedaan pada target audiens dalam konteks untuk mendapatkan informasi mengenai meditasi yoga untuk meningkatkan

			anak prasekolah (3-6 tahun).	konsetrasi belajar pada anak anak. Dalam penyusunan pembuatan buku disesuaikan dengan manfaat dan sebuah katakterisitik dari para audiens agar lebih mudah dipahaminya.
2.	Yoga Anak untuk meningkatkan konsentrasi belajar di TK Kuncup Mawar Ngarawan Getasan	Rika Aprillia, ida sofipyanti, wahyu kristiningrum, Adelia Natalia Bria (2023)	Memiliki efek positif dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa TK yang memiliki usia 4-6 Tahun.	Penelitian ini , memiliki perbedaan target audiensnya yaitu dengan anak sd yang memiliki usia 7-12 tahun.
3.	Pengaruh yoga kids terhadap peningkatan konsentrasi pada anak	Dheska Arthyka Palifiana, Sitti Khadijah, Devillya Puspita Dewi, Mimi Rianti (2022)	Memiliki program yoga kids sebagai kontribusi anak untuk mengajak latihan yoga yang diterapkan secara rutin dan mengajak anak	Kebaruannya dalam penelitian ini adalah pengembangan media berupa buku tidak hanya berisikan informasi tetapi juga akan mengajak anak untuk berpartisipasi melalui latihan refleksi, pernapasan

			<p>untuk membantu lebih fokus dalam kegiatan belajar mereka.</p>	<p>dan memiliki ilustrasi yang menarik.</p>
--	--	--	--	---

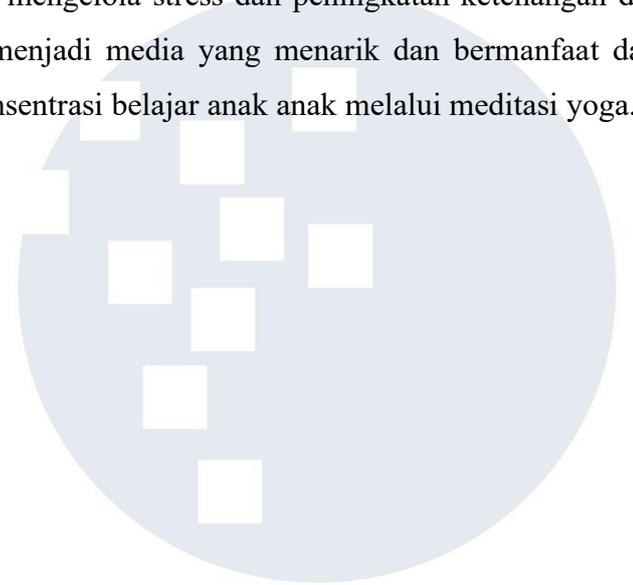
Dalam penelitiannya memiliki hasil untuk mengevaluasi efektifitas latihan yoga dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak-anak usia pra-sekolah. Dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa yoga bisa membantu anak lebih fokus dan berkonsentrasi dalam belajar.

Selanjutnya, yang dikatakan oleh Rika Aprillia (2023). Mengatakan bahwa yoga memiliki efek positif dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa TK. Namun, pada penelitian ini memiliki sebuah perbedaan target audiens dengan penelitian sebelumnya, karena pada penelitian terbarunya akan memiliki target audiens anak SD sekitar tujuh sampai 12 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa latihan yoga ataupun pengajaran yoga harus disesuaikan dengan anak-anak agar memiliki perkembangan yang sesuai dan juga akan mendapatkan manfaat yang lebih baik.

Selain itu juga, penelitian pada dheska arthyka palifiana (2022). I mengatakan bahwa dalam program kegiatan “yoga kids” memiliki tujuan untuk mengajak anak melakukan latihan yoga untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar mereka. Kebaruan dalam sebuah penelitian ini memiliki perbedaan yaitu akan melakukan penggambaran media buku informasi mengenai meditasi yoga dan buku ini akan dilengkapi dengan gaya latihan yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak dan juga orang tuanya.

Perancangan buku mengenai meditasi yoga untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dapat mengintegrasikan temuan dari beberapa penelitian tersebut. Element yang bisa dimasukkan kedalam buku mencakup aktivitas meditasi yoga yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi belajarnya.

Selain itu pembuatan buku ini dirancang untuk membantu anak dan juga orang tua bisa memahami manfaat pada meditasi yoga melalui ilustrasi dan pemberian informasi yang mudah di pahami, dan juga memberikan panduan yang ringan untuk orang tua dalam menerapkan metodenya. Informasi mengenai teknik meditasi yoga juga bisa disertakan dikarenakan termasuk pada strategi yang berkaitan untuk mengelola stress dan peningkatan ketenangan diri anak tersebut. Buku ini bisa menjadi media yang menarik dan bermanfaat dalam mendukung peningkatan konsentrasi belajar anak anak melalui meditasi yoga.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA