

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku adalah hasil dari pemikiran yang telah dianalisis dan diolah menjadi ilmu pengetahuan, kemudian disusun secara tertulis dengan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana, serta dilengkapi dengan gambar dan daftar pustaka (Lestari & Aditya dalam Hanifa, *et al.*, 2021, h. 968). Menurut Sitepu, 2012 (h. 08) buku merupakan kumpulan kertas yang menjelaskan sebuah informasi, dicetak dan disusun secara sistematis, dijilid, serta dilapisi pelindung dari bahan seperti kertas tebal, karton, atau material lainnya. Suwarno (dalam Prajawinanti, 2020, h. 29) menjelaskan bahwa buku mencakup berbagai aspek, termasuk aspek karya, aspek informasi, dan aspek pengetahuan.

2.1.1 Komponen Buku

Komponen buku menurut (Haslam, 2006, h. 20) adalah bagian buku yang memiliki nama teknis khusus untuk memperdalam pemahaman mengenai isi buku dan elemen-elemen buku.

2.1.1.1 Spine

Spine atau punggung buku adalah bagian dari buku yang menyatukan semua halaman. Berisi informasi seperti judul buku, nama penulis, dan logo penerbit. *Spine* menentukan seberapa tebal buku tersebut (Haslam, 2006, h. 20).

2.1.1.2 Headband

Headband merupakan pita kecil yang terletak di atas dan di bawah punggung buku, untuk memperkuat penjilidan dan memberikan tampilan yang lebih estetik (h. 20).

2.1.1.3 Hinge

Hinge adalah bagian engsel yang terletak diantara *pastedown* (kertas yang ditempelkan kedalam sampul buku). *Hinge* adalah lipatan

yang memungkinkan sampul buku terbuka dengan mudah tanpa merusak struktur halaman (h. 20).

2.1.1.4 Head Square

Head Square adalah bagian kecil yang menonjol diatas buku, antara sampul depan dan belakang. *Head Square* dapat memberikan perlindungan pada ujung kertas buku sehingga dapat mengurangi resiko kerusakan (h. 20).

2.1.1.5 Front Pastedown

Front Pastedown adalah kertas atau lembaran yang berada di bagian dalam sampul depan buku. Fungsi dari *Front Pastedown* adalah untuk menutupi bagian sampul depan dan memberikan kesan rapi pada bagian dalam buku (h. 20).

2.1.1.6 Cover

Bagian sampul adalah bagian terluar dari buku yang dapat melindungi buku untuk menjaga halaman didalamnya tetap rapi. Sampul dapat menggunakan berbagai bahan seperti karton atau kertas tebal. Pada bagian sampul buku dapat dihias dengan desain yang menarik (h. 20).

2.1.1.7 Foreedge Square

Bagian *Foreedge Square* adalah bagian kecil di bagian tepi depan buku yang terbentuk oleh ukuran sampul depan dan belakang yang lebih besar dari pada halaman buku. Bagian ini berfungsi untuk melindungi bagian halaman buku ketika buku ditutup (h. 20).

2.1.1.8 Front Board

Bagian *Front Board* adalah bagian dari sampul depan yang memberi struktur pada buku. *Front Board* ini terbuat dari bahan tebal seperti karton dan ditempelkan pada *pastedown* bagian depan (h. 20).

2.1.1.9 Tall Square

Tall Square hampir serupa dengan *head square* yang berfungsi untuk melindungi bagian buku, tetapi bagian *tall square* terbentuk dari sampul yang lebih besar dari halaman buku untuk melindungi bagian sudut bawah buku (h. 20).

2.1.1.10 End Paper

End paper adalah bagian kertas tebal yang diletakan dibagian depan dan belakang blok buku, Fungsi utamanya adalah untuk menyambungkan bagian halaman buku dengan sampul buku. *End paper* terdiri dari *pastedown* (bagian yang direkatkan ke sampul) dan *flyleaf* (halaman kosong yang bisa dibuka) (h. 20).

2.1.1.11 Head

Head adalah bagian paling atas dari buku ketika buku diletakan tegak. Bagian ini berada di bagian atas dari *spine* atau punggung buku (h. 20).

2.1.1.12 Leaves

Leaves atau halaman adalah lembarang kertas yang membantu isi buku. Setiap lembar kertas disebut *leaf*. Halaman memiliki dua sisi yang dikenal sebagai *recto* (halaman depan) dan *verso* (halaman belakang) (h. 20).

2.1.1.13 Back Pastedown

Back pastedown serupa dengan *front pastedown*, bagian ini adalah kertas yang ditempelkan pada bagian dalam papan sampul belakang buku. Bagian ini dapat menjaga struktur dan melindungi sisi dalam papan belakang buku (h. 20).

2.1.1.14 Back Cover

Back Cover atau sampul belakang merupakan papan sampul yang melindungi bagian belakang buku. Sampul belakang memiliki fungsi yang sama dengan sampul depan (h. 20).

2.1.1.15 Foreedge

Foreedge atau tepi depan adalah sisi dari blok buku yang tidak ikut dijilid (bagian yang berlawanan dengan punggung buku). Bagian ini adalah bagian buku yang dibuka oleh pembaca saat membaca buku (h. 20).

2.1.1.16 *Turn-in*

Turn-in adalah bagian lipatan masuk pada bagian tepi kertas yang dilipat dari bagian luar sampul buku ke bagian dalam. Bagian lipatan masuk digunakan untuk memastikan ujung sampul agar tidak terkelupas dan memberikan tampilan lebih rapi (h. 20).

2.1.1.17 *Tail*

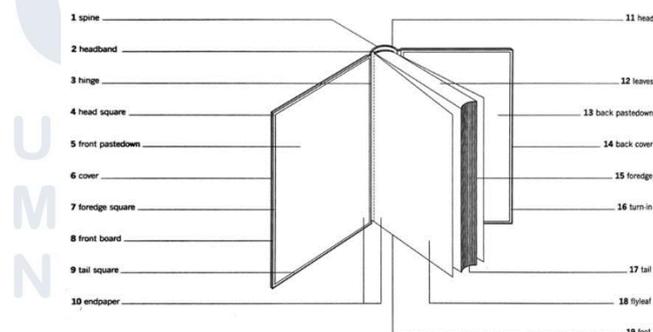
Tail adalah bagian paling bawah dari buku saat diletakkan tegak, berlawanan dengan kepala. Bagian *tail* dilindungi oleh *tail square* untuk mencegah kerusakan akibat gerakan (h. 20).

2.1.1.18 *Fly Leaf*

Fly leaf adalah bagian halaman kosong yang biasanya terletak di depan atau belakang blok buku. Fungsinya adalah untuk melindungi isi buku dan memberikan tampilan yang rapi. *Fly leaf* adalah bagian dari *endpaper* dan bisa juga digunakan untuk menulis catatan (h. 20).

2.1.1.19 *Foot*

Foot adalah bagian bawah setiap halaman buku. Bagian ini sering kali memiliki margin kosong untuk memberikan ruang tambahan agar teks tidak terlalu dengak dengan bagian tepi setiap halaman bawah (h. 20).



Gambar 2. 1 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006).

2.1.2 Anatomi Buku

Anatomi buku mengacu pada elemen-elemen fisik utama yang membentuk sebuah buku secara keseluruhan. Setiap bagian dari buku memiliki fungsinya sendiri yang membantu mengorganisir konten dan menyajikan informasi dengan cara yang efektif dan terstruktur (Sitepu dalam Anggreani, *et al.*, 2015, h. 02).

2.1.2.1 Sampul Buku

Sampul buku adalah elemen desain penting yang meliputi bagian depan, belakang, dan sering kali samping dari sebuah buku. *Cover* buku berfungsi untuk melindungi halaman-halaman buku dan memberikan informasi penting seperti judul, nama pengarang, penerbit, dan lainnya. Desain *cover* buku bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dan menyampaikan esensi atau tema buku secara visual. *Cover* harus mampu menggambarkan pokok bahasan dan nada buku, menciptakan karakter visual yang mudah dikenali, dan berfungsi sebagai alat pemasaran yang efektif. Selain itu, *cover* buku berperan sebagai identitas visual buku tersebut, membedakannya dari pesaing di pasar dan mencerminkan selera audiens target. Dengan desain yang menarik dan relevan, *cover* buku berkontribusi pada daya tarik dan penjualan buku (Zeegen, 2009, h. 110).

A. Sampul Depan

Sampul depan buku merupakan elemen penting yang berfungsi untuk menarik perhatian pembaca sekaligus memberikan informasi dasar tentang buku tersebut. Sampul depan mencantumkan judul buku yang dirancang secara visual untuk mencerminkan tema atau isi buku, nama penulis yang memberikan kredit kepada pembuat karya, serta edisi buku jika ada, untuk menunjukkan versi atau pembaruan tertentu. Selain itu, desain visual pada sampul depan juga berperan dalam memberikan kesan estetis yang menarik (Cremer dalam Anggreani, *et al.*, 2015, h. 03).

B. Punggung Buku

Punggung buku memuat informasi penting seperti nama penulis, nama penerbit, dan logo penerbit, yang memudahkan identifikasi saat buku disusun tegak di rak. Karena sering menjadi bagian yang terlihat ketika buku didisplay vertikal, informasi pada punggung membantu pembaca mengenali judul dan penulisnya dengan cepat. Selain sebagai sumber informasi, punggung buku juga berperan dalam memperkuat identitas visual buku melalui desain yang mendukung tampilan keseluruhan (Creemer dalam Anggreani, et al., 2015, h. 03).

C. Sampul Belakang

Sampul belakang buku biasanya mencakup elemen-elemen penting seperti judul buku, sinopsis, nomor ISBN beserta *barcode*, serta alamat dan logo penerbit. Salah satu bagian yang penting pada sampul belakang adalah sinopsis. Sinopsis berfungsi untuk memberikan gambaran singkat tentang isi buku dan menarik minat pembaca. Informasi ini dirancang untuk membantu calon pembaca memahami inti cerita atau topik buku sebelum memutuskan untuk membelinya. Selain itu, detail ISBN dan *barcode* memfasilitasi pengelolaan inventaris dan distribusi buku di pasar (Cremer dalam Anggreani, et al., 2015, h. 04).

2.1.2.2 Preliminaries (Bagian Awal Buku)

Halaman *preliminaries* adalah bagian pendahuluan yang harus ada sebelum menyajikan isi utama buku, terletak antara sampul dan materi inti buku. Bagian ini mencakup elemen-elemen seperti halaman judul, halaman hak cipta, kata pengantar, prakata, dan daftar isi. Halaman *preliminaries* memberikan informasi awal yang penting dan latar belakang sebelum memasuki bagian utama buku. (Cremer dalam Anggreani, et al., 2015, h. 04).

A. Halaman Judul

Halaman ini mencakup judul buku, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah (jika ada), serta nama penerbit. Halaman judul adalah halaman resmi yang mengidentifikasi buku dan memberikan kredit

kepada penulis dan penerbit. Informasi pada halaman ini penting untuk referensi dan identifikasi buku secara resmi, terutama dalam pencatatan perpustakaan atau katalog (Lupton, 2008, h. 35).

B. Halaman Setengah Judul

Halaman ini biasanya hanya memuat judul lengkap buku atau hanya judul utama jika buku tersebut memiliki subjudul yang panjang. Tujuan dari halaman ini adalah untuk memberikan pengantar sederhana sebelum memasuki bagian inti buku (h. 35).

C. *Copyright Page* (Halaman Hak Cipta)

Halaman ini memuat informasi terkait hak cipta buku, termasuk nama penulis, tahun penerbitan, nomor ISBN (*International Standard Book Number*), data katalog, alamat penerbit, serta berbagai kredit lain yang mungkin relevan (h. 35).

D. Daftar Isi

Daftar isi memberikan gambaran umum mengenai struktur buku dan menyajikan informasi tentang bab atau bagian yang akan dibahas, bersama dengan nomor halaman yang sesuai. Daftar isi membantu pembaca untuk menavigasi isi buku dengan lebih mudah dan langsung menuju ke bagian yang ingin mereka baca. Hal ini sangat berguna terutama pada buku non-fiksi atau buku akademik di mana pembaca mungkin mencari informasi tertentu (h. 35).

2.1.2.3 Main Content (Bagian Isi)

A. *Frontispiece Illustration* (Ilustrasi Pembuka)

Ilustrasi pembuka adalah ilustrasi yang ditempatkan di halaman depan buku sebelum isi utama dimulai. Ilustrasi ini sering kali berkaitan dengan tema utama buku dan digunakan untuk memperkenalkan atau menggambarkan suasana cerita atau topik yang akan dibahas. Ilustrasi pembuka dapat berfungsi sebagai elemen visual yang menarik perhatian pembaca dan memberi kesan awal yang kuat mengenai isi buku (Lupton, 2008, h. 35).

B. *Page Number* (Nomor Halaman)

Nomor halaman sering disebut *folio*, nomor halaman seringkali ditempatkan di pinggiran buku, bukan di bagian atas atau bawah. Setiap buku selalu diawali dengan halaman di sisi kanan, sehingga halaman di sebelah kiri selalu bernomor genap, sedangkan halaman kanan bernomor ganjil. Sistem penomoran ini menjaga keteraturan dan konsistensi dalam pengalaman membaca (h. 35).

2.1.2.4 *Back Matter* (Bagian Belakang Buku)

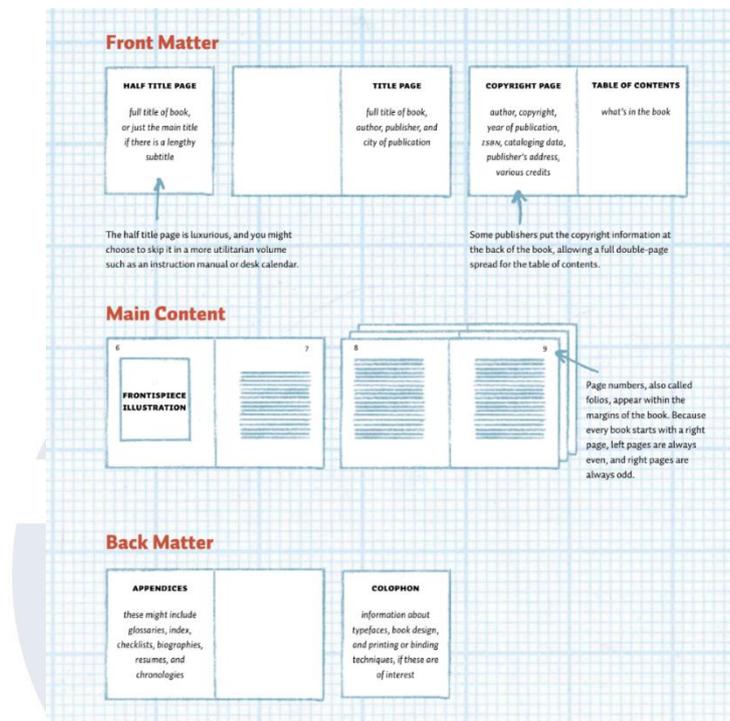
Bagian ini merupakan bagian yang terdapat setelah isi buku dan sebelum akhir buku. Bagian ini berfungsi sebagai elemen tambahan yang memberikan informasi penutup atau pelengkap materi yang telah dibahas. (Cremer dalam Anggreani, *et al.*, 2015, h. 09).

A. *Appendices* (Lampiran)

Bagian lampiran bisa mencakup berbagai informasi tambahan yang melengkapi isi utama buku. Ini bisa berupa glosarium istilah teknis, indeks yang memungkinkan pembaca untuk mencari kata atau topik tertentu dalam buku, daftar periksa (*checklists*), biografi penulis atau tokoh terkait, *resume*, serta kronologi peristiwa penting. Lampiran berfungsi untuk memberikan referensi tambahan yang dapat membantu pembaca memahami isi buku dengan lebih baik. Misalnya, indeks memungkinkan pembaca untuk mencari istilah atau topik dengan cepat, sementara glosarium menyediakan definisi dari istilah yang mungkin tidak familiar bagi pembaca (Lupton, 2008, h. 35).

B. *Colophon* (Kolofon)

Kolofon biasanya mencakup informasi teknis terkait dengan pembuatan buku. Ini bisa mencakup informasi tentang jenis huruf (tipografi) yang digunakan, desain keseluruhan buku, teknik percetakan, dan metode penjilidan. Terkadang, kolofon juga berisi informasi tentang edisi cetak buku, seperti apakah buku ini edisi terbatas atau cetakan ulang (h. 35)



Gambar 2. 2 Anatomi Buku

Sumber: Lupton (2008).

2.1.3 Fungsi Buku

Buku berfungsi untuk menyampaikan informasi yang terstruktur dan sistematis, mencakup berbagai topik dan bidang pengetahuan. Sebagai sumber utama informasi, pengetahuan, dan hiburan, dengan fungsi yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan pembaca (Sitepu, 2012, h. 21).

2.1.3.1 Media Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014, h. 10), media informasi merupakan salah satu bentuk media yang paling sering digunakan. Bagi sebagian orang, media informasi berfungsi untuk menyampaikan pesan serta memberikan informasi. Media informasi dapat dibagi menjadi beberapa kategori, termasuk media cetak, media interaktif, dan media lingkungan (h. 21).

2.1.3.2 Desain Informasi

Menurut International Institute for Information Design (dalam Coastes dan Ellison, 2014, h. 10), desain informasi adalah upaya untuk menentukan, mendefinisikan, merencanakan, dan membentuk isi sebuah pesan serta cara penyampaiannya, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dari audiens yang ditargetkan.

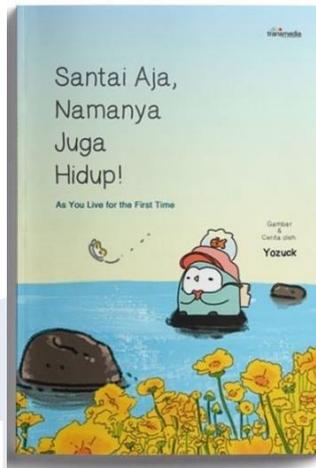
2.1.4 Jenis Buku

2.1.4.1 Buku Fiksi

Buku fiksi adalah karya tulis yang berdasarkan pada imajinasi dan kreativitas penulis, dan tidak mengacu pada kejadian atau fakta nyata. Dalam buku fiksi, penulis menciptakan dunia dan karakter tokoh yang mungkin tidak ada dalam kehidupan nyata, tetapi dirancang untuk memikat dan menghibur pembaca (Hanifa, *et al.*, 2021, h. 968).

A. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi naratif anak menggabungkan teks dan gambar untuk menceritakan sebuah cerita secara berurutan. Dalam buku jenis ini, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga sebagai elemen kunci yang memperkuat narasi dan meningkatkan pengalaman membaca. Ilustrasi naratif memerlukan pemahaman mendalam tentang urutan dan struktur, dengan gambar yang dirancang sebagai bagian dari urutan yang terintegrasi. Aspek seperti waktu, kecepatan, ritme, aliran, serta jeda dan istirahat perlu diperhatikan dengan cermat. Selain itu, untuk menciptakan ketegangan dan keterlibatan, ilustrasi harus memanfaatkan teknik seperti pengulangan, konsistensi, perubahan, kontras, gerakan, ekspresi, serta refleksi dan kilas balik (Zeegen, 2009, h. 92).



Gambar 2. 3 Buku Ilustrasi
Sumber: [https://www.google.com/...](https://www.google.com/)

B. Buku cerita anak

Buku cerita anak adalah jenis buku yang dirancang khusus untuk pembaca mudah, dengan fokus pada penceritaan cerita yang menarik dan edukatif melalui teks dan ilustrasi. Buku ini umumnya ditujukan untuk anak-anak dari berbagai usia, mulai dari balita hingga anak-anak prasekolah dan usia sekolah dasar. Ciri khas buku cerita anak adalah kombinasi antara teks dan gambar. Ilustrasi dalam buku ini tidak hanya memperindah tampilan buku tetapi juga membantu menjelaskan dan melengkapi cerita, membuatnya lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi anak-anak. Gambar-gambar dalam buku cerita anak sering kali berwarna dan penuh detail, bertujuan untuk menarik perhatian dan merangsang imajinasi anak (Zeegen, 2009, h. 114).

Buku cerita anak memainkan peran penting dalam perkembangan anak, buku cerita anak membantu anak menggabungkan kata-kata dan gambar dalam buku cerita. Buku cerita bukan hanya bermanfaat untuk anak-anak kecil, tetapi juga untuk pembaca dari segala usia. Selain itu, buku cerita anak juga menjadi sarana bagi anak-anak untuk mengenal seni. Membaca buku cerita anak dapat membantu anak-anak berpikir lebih dalam. Buku-buku ini juga memberikan ruang yang aman bagi anak-anak untuk mengeksplorasi perasaan mereka dan

membahas berbagai isu penting dalam hidup. Buku cerita anak memberikan banyak kesenangan bagi anak-anak dan juga berkontribusi positif pada perkembangan pikiran, perasaan, estetika, dan intelektual mereka (Salisbury & Styles, 2012, h. 80-82).

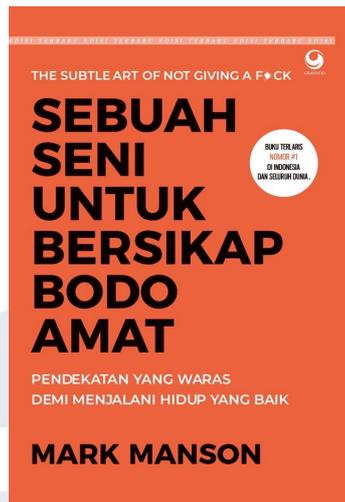


Gambar 2. 4 Buku Cerita Anak
Sumber: [https://www.google.com/...](https://www.google.com/)

2.1.4.2 Buku Non-Fiksi

Buku non-fiksi adalah karya tulis yang berisi informasi fakta berdasarkan kejadian nyata, pengalaman pribadi, atau penelitian yang akurat. Buku non-fiksi bertujuan untuk mengedukasi, memberikan wawasan baru, dan menyajikan data kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan. Buku-buku ini sering kali didukung oleh penelitian, data, atau pengamatan yang tepat untuk memastikan akurasi dan keandalan informasinya (Hanifa, *et al.*, 2021, h. 968).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 5 Buku Non-Fiksi
Sumber: [https://www.google.com/...](https://www.google.com/)

2.1.5 *Layout* pada Buku

Layout dalam sebuah buku merupakan pengaturan visual dari elemen-elemen dalam sebuah buku yang berisi format tulisan atau teks, sampul, halaman dalam buku, dan elemen desain buku lainnya. *Layout* berfungsi untuk menciptakan sebuah keselarasan antara desain dan isi buku, serta memberikan kesan estetis yang dapat memperindah buku. Dengan *layout* yang baik minat pembaca akan terpengaruh dan akan melanjutkan untuk membaca. Dengan adanya *layout* pada buku maka akan memberikan kesan stabilitas, kesatuan, dan kenyamanan dalam membaca (Guan dan Bienert, 2012, h. 10).

2.1.5.1 *Double Page-Spread*

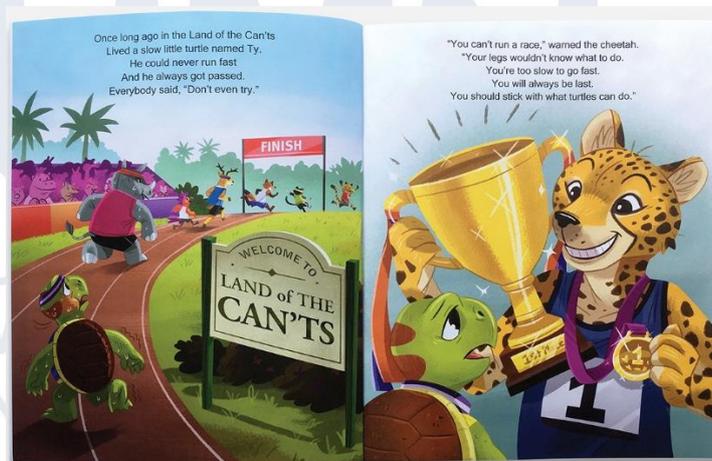
Pada *double page-spread* ilustrasi mencakup dua halaman atau satu bukaan pada halaman buku. *Double page-spread* berfungsi untuk memberikan penekanan pada suatu konten ilustrasi, sehingga anak-anak dapat memperhatikan ilustrasi lebih detail dan lebih lama. Penggunaan ilustrasi *double page-spread* meliputi, penggambaran latar, lokasi, atau zaman pada cerita (Ghozalli dalam Utami, 2023, h. 13).



Gambar 2. 6 *Double Page-Spread*
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/...>

2.1.5.2 *Single Page-Spread*

Pada *single page-spread* ilustrasi mengisi satu halaman penuh bukan satu bukaan. *Single spread-page* digunakan untuk menggambarkan cerita yang terpisah. Ilustrasi diantara kedua halaman harus dibedakan untuk menghindari kebingungan pembaca dan menjaga alur cerita tetap jelas. Perbedaan dalam ilustrasi dapat ditampilkan menggunakan *white space* atau variasi sudut pandang (h. 13-14).



Gambar 2. 7 *Single Page-Spread*
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/...>

2.1.5.3 *Spot*

Pada *spot* ilustrasi dibuat “mengambang” di halaman dengan sedikit atau tanpa latar belakang agar perhatian pembaca dapat lebih terfokus pada adegan yang digambarkan. Dalam beberapa buku, bagian *spot* ini ditempatkan dalam satu halaman. *Spot* sering digunakan untuk menampilkan beberapa adegan secara bersamaan atau untuk menunjukkan dinamika pada cerita (h. 14).



Gambar 2. 8 *Spot*

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

2.1.6 *Grid* pada Buku

Grid adalah kerangka visual yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal untuk menata elemen-elemen informasi, seperti teks, gambar, dan data, dalam desain. Dengan adanya *grid* memudahkan pembaca mengikuti alur konten, memahami hierarki informasi, dan menemukan elemen penting secara efisien (Coaster dan Ellison, 2014, h. 56). Selain itu, *grid* membantu desainer menciptakan interaksi harmonis antar elemen visual, mengatur hierarki informasi, dan menghasilkan keseimbangan visual yang efektif (Cullen, 2007, h. 54).

2.1.6.1 *Anatomi Grid*

Menurut Cullen (2007, h. 55) analisis mendalam tentang anatomi *grid* diungkapkan, dimana berbagai komponen dan prinsip-

prinsip dasar *grid* dalam desain visual secara detil dibahas untuk membantu menciptakan komposisi yang harmonis dan terorganisir dalam desain grafis.

A. *Flowlines*

Flowlines berfungsi untuk membagi halaman secara horizontal dan mendukung kolom vertikal, memberikan titik referensi tambahan yang membantu desainer menempatkan elemen visual secara konsisten sepanjang kolom (h. 55).

B. *Column Intervals*

Column Intervals adalah ruang kosong antara kolom yang berfungsi untuk mencegah tumpang tindih atau tabrakan antara elemen visual dan tekstual (h. 55).

C. *Margins*

Margins berperan penting dalam menentukan area aktif halaman dan mengarahkan perhatian pembaca ke elemen utama. Ukuran margin dapat bervariasi sesuai format dan jumlah konten, serta dapat digunakan untuk penempatan elemen sekunder seperti folio atau footer (Cullen, 2007, h. 55). Margin juga dapat menjadi zona penyangga yang menunjukkan jumlah ruang antara ukuran potongan, termasuk area tengah, dan konten halaman. Margin juga dapat memuat informasi tambahan, seperti catatan dan keterangan (Tondreau, 2019, h. 10).

D. *Columns*

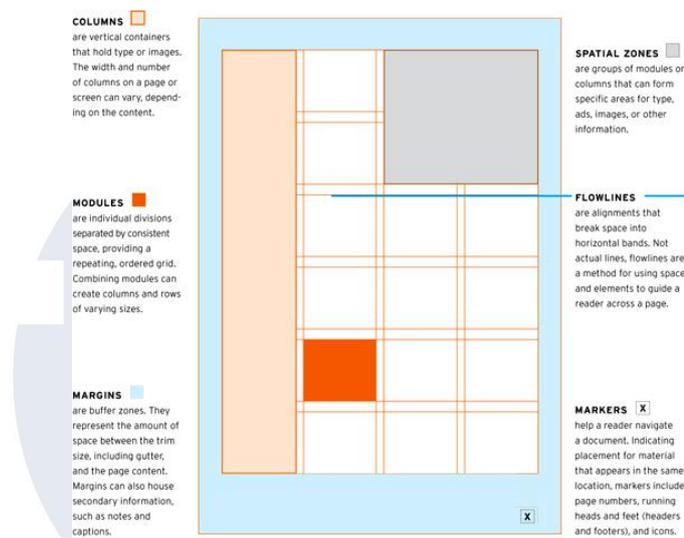
Columns adalah ruang vertikal berfungsi untuk menyimpan teks, gambar, dan elemen visual (Tondreau, 2019, h. 10). Jumlah dan ukuran kolom dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan informasi yang ditampilkan dan tingkat fleksibilitas desain (Cullen, 2007, h. 55).

E. *Grid Modules*

Grid Modules adalah area yang mengatur elemen tekstual dan visual dalam sebuah desain. Jumlah modul ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain untuk menciptakan *layout* yang efisien dan terstruktur (Cullen, 2007, h. 55).

F. *Spatial Zones*

Spatial zones adalah kumpulan modul atau kolom yang dapat membentuk area khusus untuk teks, iklan, gambar, atau informasi lainnya. (Tondreau, 2019, h. 10).



Gambar 2. 9 Anatomi *Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.1.6.2 Hierarki Dalam *Grid*

Hierarki dalam *grid* adalah konsep penting yang membantu menyusun informasi secara terstruktur dan mudah dipahami. Dalam desain, *grid* berfungsi sebagai kerangka kerja yang memungkinkan pengaturan elemen-elemen visual dalam *layout* yang terorganisir (Coaster dan Ellison, 2014, h. 58).

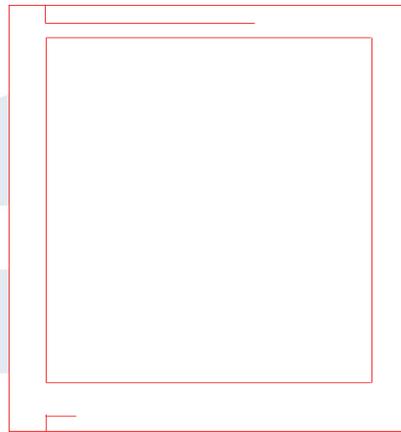
2.1.6.3 Jenis *Grid*

Grid dalam buku memiliki berbagai jenis penerapan yang berbeda-beda sesuai dengan fungsinya. Setiap jenis *grid* memberikan struktur dan keteraturan pada *layout*, membantu mengatur elemen-elemen seperti teks dan gambar agar tampil lebih rapi dan mudah dipahami oleh pembaca (Tondreau, 2019, h. 11).

A. *Single Column Grid*

Single Column Grid adalah struktur *layout* paling dasar yang hanya terdiri dari satu kolom yang dikelilingi oleh margin di setiap

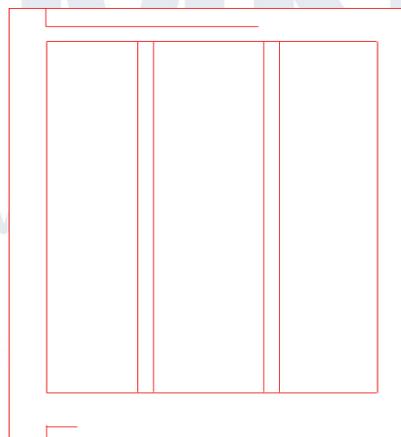
sisinya. *Grid* ini berfungsi untuk menjaga proporsi dan memastikan konten tersusun dengan rapi, dan biasanya *single column grid* umumnya digunakan dalam desain buku atau artikel (Tondreau, 2019, h. 11).



Gambar 2. 10 *Single Column Grid*
Sumber: <https://www.google.com/...>

B. *Multicolumn Grid*

Multicolumn Grid terdiri dari beberapa kolom teks, yang memungkinkan pembagian konten menjadi beberapa bagian. *Multicolumn Grid* sering digunakan dalam tata koran atau website (Tondreau, 2019, h. 11).



Gambar 2. 11 *Multicolumn Grid*
Sumber: <https://www.google.com/...>

2.1.7 Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam pengaturan huruf yang digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Tipografi berperan penting dalam dunia desain grafis, karena hampir setiap desain melibatkan teks sebagai elemen utama atau pendukung. Sebagai salah satu elemen kunci dalam komunikasi visual, tipografi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan estetika dan emosi yang mendukung pesan yang ingin disampaikan (Craig, 2006, h. 06).

2.1.7.1 Anatomi Tipografi

Setiap tipografi memiliki beberapa bagian yang memiliki nama khusus. Penting untuk membiasakan diri dengan nama-nama khusus tipografi yang sering digunakan oleh desainer (Craig, 2006, h. 12).

A. *Characters*

Characters adalah elemen-elemen seperti huruf, tanda baca, angka, dan simbol lainnya yang digunakan dalam menata tipografi (h. 12).

B. *Uppercase*

Uppercase adalah huruf kapital dalam alfabet, huruf kapital biasanya digunakan pada awal kalimat, nama orang, nama tempat, atau judul (h. 12).

C. *Lowercase*

Lowercase adalah karakter huruf pada alfabet yang memiliki bentuk lebih kecil. Huruf kecil memiliki bentuk yang lebih halus dan sederhana (h. 12).

D. *Baseline*

Baseline adalah garis dasar yang menjadi garis imajiner tempat dimana huruf-huruf berdiri (h. 12).

E. *Meanline*

Meanline adalah garis rata yang menjadi garis imajiner yang membentang disepanjang bagian atas huruf kecil, seperti huruf, a, c, e, m, n, u, v, w, dan x (h. 12).

F. *X-Height*

X-height biasanya merujuk pada tinggi dari badan huruf kecil yang terletak di antara *meanline* dan *baseline* (h. 12).

G. *Ascender*

Ascender adalah bagian dari beberapa huruf kecil yang memiliki garis pada bagian hurufnya yang melebihi bagian *meanline*, seperti huruf b, d, dan h (h. 12).

H. *Descender*

Descender adalah bagian dari beberapa huruf kecil yang berada di bawah *baseline*, seperti huruf p, y dan g (h. 12)

I. *Counter*

Counter adalah bagian pada huruf yang memiliki ruang tertutup didalamnya, seperti huruf, b, e, d, dan p (h. 12).

J. *Serif and Sans Serif*

Serif and Sans Serif adalah goresan akhir yang ditambahkan pada huruf disebut *serif*. Huruf yang tidak memiliki goresan pada bagian ujung huruf disebut *sans serif* (h. 12).

K. *Small Caps*

Small Caps adalah huruf kapital kecil yang merupakan serangkaian huruf kapital yang memiliki ukuran yang sama dengan tinggi *x-height* pada huruf kecil (h. 12).

L. *Modern Figures*

Modern Figures atau *lining figures* adalah angka yang memiliki ukuran seperti huruf kapital (h. 12).

M. *Old Style Figures*

Old Style Figures atau *nonlining figures* adalah angka yang memiliki ukuran seperti huruf kecil karena memiliki variasi ukuran dan memiliki *ascenders* dan *descenders* (h. 12).

N. *Ligatures*

Ligatures adalah dua atau lebih karakter yang digabungkan dalam satu unit huruf. Ligatur adalah sebuah penyempurnaan tipografi yang mengatasi masalah tertentu pada huruf yang tidak terlihat baik saat digabungkan (h. 12).



Gambar 2. 12 Anatomi Tipografi
Sumber: Craig (2006).

2.1.7.2 *Typestyle*

Saat ini, jenis-jenis tipografi sudah sangat banyak dan terus berkembang seiring berjalannya waktu itu memenuhi kebutuhan tren dan kebutuhan desainer (Craig, 2006, h. 15).

A. *Roman*

Huruf romawi memiliki bentuk huruf tegak yang berasal dari karakter bangsa romawi. Huruf romawi adalah gaya huruf pertama yang paling nyaman untuk dibaca (h. 15).

B. *Italic*

Huruf *italic* adalah gaya huruf kedua yang paling umum. Huruf *italic* dirancang khusus sebagai pasangan dari huruf romawi. Huruf *italic* ditulis dalam gaya miring ke kanan atau *oblique* (h. 15).

C. *Regular*

Huruf *regular* adalah tipe huruf yang paling standar. Huruf *regular* adalah bentuk dasar dan ukuran dasar dari variasi jenis huruf lainnya (h. 15).

D. *Bold*

Huruf *bold* adalah versi tebal dari huruf *regular*, biasanya huruf *bold* digunakan untuk memberikan penekanan lebih. Pada jenis huruf *bold* terdapat beberapa kategori lainnya, yaitu *semibold*, *heavybold*, *extrabold*, *black*, dan *ultra* (h. 15).

E. *Light*

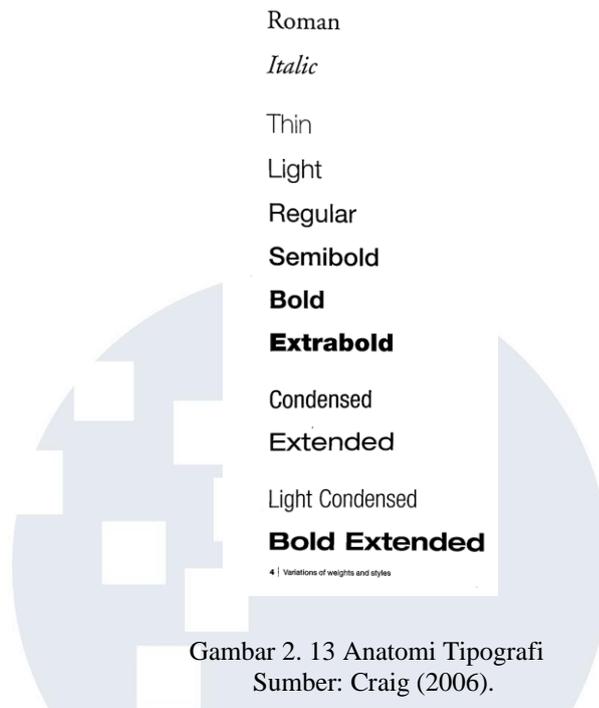
Huruf *light* adalah huruf dengan versi lebih tipis dan lebih ringan dari jenis huruf *regular*. Versi huruf yang lebih tipis dan lebih ringan dapat disebut sebagai huruf *thin* (h. 15).

F. *Condensed*

Huruf *condensed* adalah huruf yang ukurannya lebih sempit daripada huruf *regular*. Huruf ini juga dapat disebut sebagai huruf *compressed* karena ukurannya yang sempit (h. 15).

G. *Extended*

Huruf *extended* adalah variasi huruf yang ukurannya lebih lebar dari ukuran huruf *regular*. Huruf ini dapat disebut sebagai huruf *expanded* (h. 15).



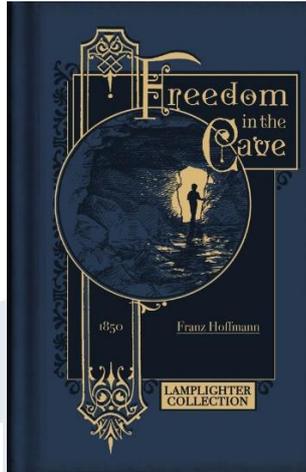
Gambar 2. 13 Anatomi Tipografi
Sumber: Craig (2006).

2.1.7.3 Klasifikasi Tipografi

Dalam dunia tipografi, terdapat berbagai jenis huruf yang diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, antara lain *old style*, *transitional*, *modern*, *egyptian/slab serif*, dan *sans serif*. Selain klasifikasi tersebut, terdapat juga kategori utama lainnya yang belum terwakili, yaitu *decorative/novelty*, *script*, *black letter*, serta *ornaments*. Beberapa jenis huruf bahkan memiliki karakteristik yang berada di antara kategori, menciptakan variasi unik yang menggabungkan elemen dari dua kategori atau lebih (Craig, 2006, h. 146)

A. *Old Style*

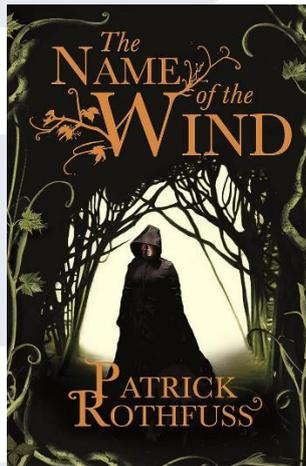
Old Style adalah jenis huruf *serif* yang didasarkan pada contoh awal pencetakan. Bentuk huruf menunjukkan perbedaan ketebalan yang minimal antara goresan, serta memiliki *serif* yang jelas dan berkait (h. 146).



Gambar 2. 14 *Old Style Typeface*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

B. *Transitional*

Transitional adalah gaya huruf dengan *serif* yang lebih halus dan goresan utama yang tebal dan tipis terlihat jelas. Secara historis, klasifikasi ini menjadi jembatan antara jenis huruf *Old Style* dan *Modern* (h. 146).

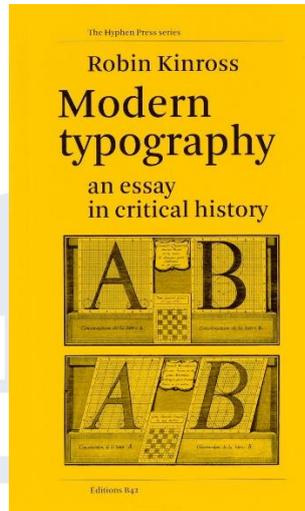


Gambar 2. 15 *Transitional Typeface*
Sumber: <https://www.google.com/...>

C. *Modern*

Modern adalah gaya huruf yang ditandai dengan kontras yang kuat antara goresan tebal dan tipis, serta *serif* yang halus. Jenis huruf *modern* biasanya dimodifikasi untuk pengaturan teks agar tidak

terlihat "berkilau". Hal ini dicapai dengan mengurangi kontras dengan meringankan goresan tebal (h. 146).



Gambar 2. 16 *Modern Typeface*
Sumber: <https://www.google.com/...>

D. *Egyptian/Slab Serif*

Egyptian/Slab Serif adalah jenis huruf yang ditandai dengan *serif* yang tebal dan dominan. Ketebalan *serif* setara dengan ketebalan goresan utama. *Bracket* yang ada sangat minim atau bahkan tidak ada. Klasifikasi ini juga dikenal sebagai *square serif* (h. 146).

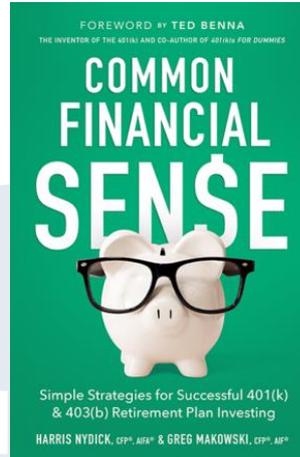


Gambar 2. 17 *Egyptian/Slab Typeface*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

E. *Sans Serif*

Sans Serif adalah klasifikasi dasar jenis huruf yang berasal dari abad kedua puluh, ditandai dengan tidak adanya serif. Jenis huruf sans serif biasanya memiliki variasi minimal antara goresan tebal dan

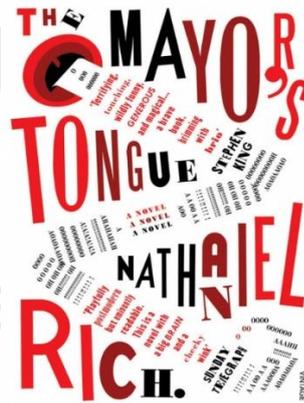
tipis. Dulu dianggap tidak menarik, jenis huruf sans serif sering disebut *grotesques* (h. 146).



Gambar 2. 18 *Sans Serif Typeface*
Sumber: [https://www.google.com/...](https://www.google.com/)

F. *Decorative/Novelty*

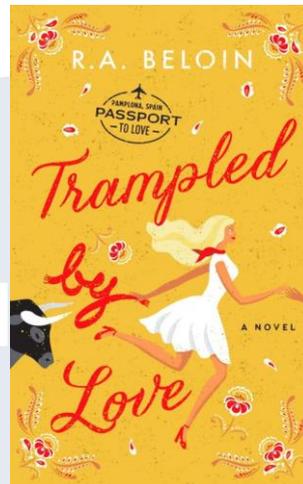
Decorative/Novelty adalah berbagai jenis huruf kustom dan spesial yang hampir secara eksklusif digunakan untuk tujuan tampilan. Klasifikasi ini mencakup jenis huruf yang mungkin sulit untuk dikategorikan (h. 146).



Gambar 2. 19 *Decorative/Novelty Typeface*
Sumber: [https://www.google.com/...](https://www.google.com/)

G. *Script*

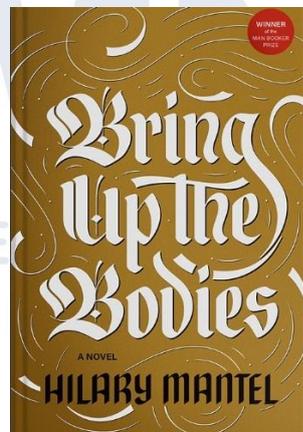
Script adalah gaya huruf yang didasarkan pada tulisan tangan dan kaligrafi. Jenis huruf *script* modern juga dapat mencakup tulisan dengan kuas dan tulisan pelukis papan (h. 146).



Gambar 2. 20 *Script Typeface*
Sumber: <https://ebooklaunch.com/...>

H. *Black Letter*

Black Letter adalah jenis huruf yang didasarkan pada manuskrip abad keempat belas dan kelima belas. Bentuk hurufnya padat dan ukurannya sempit, dengan goresan horizontal yang tebal (h. 146).

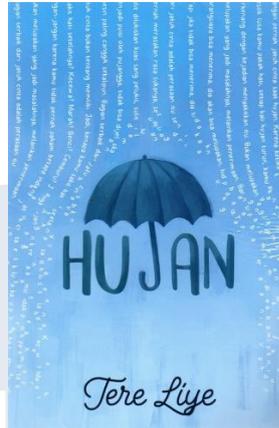


Gambar 2. 21 *Black Letter Typeface*
Sumber: <https://www.google.com/...>

I. *Ornaments/Icons/Flourishes*

Ornaments/icons/flourishes adalah elemen-elemen seperti inisial tampilan, yang memberikan desainer kesempatan untuk menghias

sebuah karya cetak. Cara yang jelas untuk menarik perhatian adalah dengan menggunakan ornamen tipografi (h. 146).



Gambar 2. 22 *Ornaments/Icons/Flourishes Typeface*
Sumber: [https://www.google.com/...](https://www.google.com/)

2.1.8 Teknik Cetak

Dalam industri percetakan, berbagai teknik cetak digunakan untuk memproduksi buku, masing-masing dengan kelebihan dan keterbatasannya. Dua teknik yang paling umum digunakan untuk pencetakan buku adalah cetak digital dan cetak *offset* (Lupton, 2008, h. 119).

2.1.8.1 Cetak Digital

Cetak digital merupakan metode cetak yang menggunakan printer digital untuk mencetak buku langsung melalui file digital. Teknik cetak digital ini menawarkan fleksibilitas tinggi. Digital printing cocok untuk jumlah cetakan yang relatif sedikit dan memberikan kualitas cetak yang konsisten. Namun, untuk produksi dalam jumlah besar, biaya per unit bisa lebih tinggi dibandingkan dengan cetak *offset* (Wiley, 2024).

2.1.8.2 Cetak Offset

Cetak *offset* adalah metode cetak tradisional yang sangat efisien untuk produksi buku dalam jumlah besar. Metode ini menggunakan pelat cetak untuk mentransfer tinta ke kertas melalui rol *offset*. *Offset* printing menawarkan kualitas cetak yang sangat tinggi dan biaya per unit yang menurun seiring dengan meningkatnya jumlah cetakan, menjadikannya pilihan utama untuk tiruan besar. Teknik ini juga

menyediakan berbagai opsi kertas dan efek cetak yang tidak dapat dicapai dengan metode lain (Wiley, 2024).

A. Fotokopi

Teknik fotokopi adalah metode cetak yang sangat cepat dan ekonomis, terutama untuk dengan tiruan terbatas. Fotokopi memanfaatkan mesin fotokopi untuk menyalin teks dan gambar dari bahan sumber ke media cetak. Meskipun metode ini memberikan solusi yang cepat dan murah, ia biasanya tidak cocok untuk produksi buku dalam jumlah besar (Lupton, 2008, h. 119).

B. *Inkjet* dan Laser Warna

Teknik cetak *inkjet* dan laser warna memungkinkan pencetakan langsung dari *file* digital. Printer *inkjet* dan laser warna menggunakan empat warna dasar yaitu, *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam untuk mencetak gambar berwarna penuh. Ada printer berformat besar yang bisa digunakan untuk kebutuhan cetak lebih besar, tetapi harganya lebih tinggi. Meskipun beberapa printer *inkjet* menggunakan tinta khusus yang tahan lama, metode ini tidak efisien untuk cetak dalam jumlah besar karena biaya per unit yang tinggi dan pilihan kertas yang terbatas.

C. *Letterpress*

Letterpress adalah teknik cetak tradisional yang melibatkan penggunaan permukaan yang terangkat untuk mencetak tinta pada kertas. Metode ini menghasilkan cetakan dengan kualitas taktil yang khas dan sangat baik untuk detail halus. Meskipun *letterpress* banyak digunakan untuk undangan dan cetakan *fine press*, teknik ini tidak ideal untuk produksi buku multi-halaman dalam jumlah besar karena biayanya yang tinggi

D. *Screen Print*

Screen print atau serigrafi, adalah teknik mencetak yang menggunakan layar *mesh* untuk mengalirkan tinta ke berbagai bahan, termasuk kertas. Teknik ini kurang cocok untuk buku yang memiliki teks

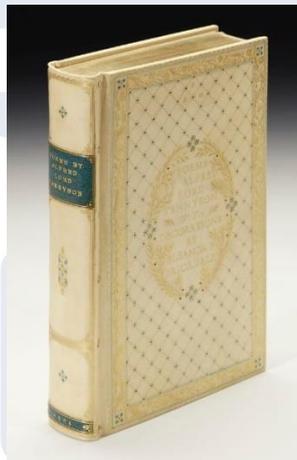
kecil atau gambar yang sangat detail karena tidak bisa mencetak detail dengan sangat jelas. Meskipun serigrafi memungkinkan Anda terlibat langsung dalam proses cetak dan sering digunakan pada pembuatan kerajinan, metode ini lebih cocok untuk desain khusus dan kurang ideal untuk buku dengan banyak teks.

2.1.9 *Binding* (Penjilidan Buku)

Menurut Haslam (2006) penjilidan buku dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

A. *Library Binding*

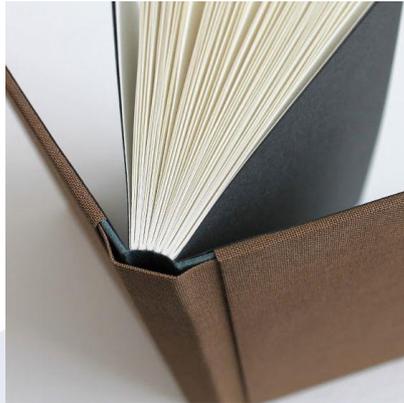
Library Binding adalah penjilidan yang dilakukan secara manual dan biasanya untuk buku yang akan disimpan dalam waktu lama. Penjilidan ini menjahit buku secara vertikal dengan beberapa lembar, memungkinkan buku terbuka lebar (h. 233).



Gambar 2. 23 *Library Binding*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

B. *Case Binding*

Case Binding adalah penjilidan ini menggunakan sampul keras yang dilapisi kain atau kertas dengan desain tertentu. Halaman dalam buku dijahit dan terhubung dengan sampul. *Case binding* biasanya digunakan untuk *hardcover* (h. 234).



Gambar 2. 24 *Case Binding*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

C. *Perfect Binding*

Perfect Binding adalah penjiilidan yang menggunakan lem untuk menyatukan halaman tanpa jahitan, dengan sampul yang lebih tebal dibandingkan halaman isi buku (h. 234).



Gambar 2. 25 *Perfect Binding*
Sumber: <https://www.google.com/...>

D. *Broken Spine Binding*

Broken Spine Binding adalah penjiilidan yang memiliki sampul melingkar sehingga halaman-halamannya dapat dibuka dan dilihat sebagai satu lembar (h. 234).



Gambar 2. 26 *Broken Spine Binding*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

E. *Saddle-Wire Stitching*

Saddle-Wire adalah penjilidan yang biasanya digunakan untuk majalah, pamflet, dan katalog. Penjilidan disatukan dengan staples atau benang (h. 238).



Gambar 2. 27 *Saddle Wire Binding*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

F. *Spiral Binding*

Spiral Binding adalah penjilidan yang menggabungkan halaman kertas dengan kawat melalui lubang yang dibuat disetiap lembar, sehingga halaman terikat dengan rapi (h. 238).



Gambar 2. 28 *Spiral Binding*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

G. *Loose-Leaf Binding*

Loose-Leaf Binding adalah penjilidan yang mirip dengan *spiral binding*, tetapi pengaitnya dapat dibuka dan ditutup, sehingga memungkinkan pengguna menambah atau menghapus halaman sesuai dengan kebutuhan (h. 238).



Gambar 2. 29 *Loose-Leaf Binding*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.1.10 **Finishing**

Finishing menurut Ambrose dan Harris (2014, h. 63) merupakan rangkaian proses penting yang memberikan sentuhan akhir pada desain setelah tahap pencetakan selesai. *Finishing* berfungsi tidak hanya untuk memperindah produk cetakan, tetapi juga menambah fungsionalitas dan estetika visualnya. *Finishing* juga dapat mengubah format fisik publikasi, menciptakan bentuk dan fitur tambahan yang memperkuat interaksi pembaca dengan konten. Oleh karena itu, penerapan teknik ini tidak boleh dianggap sebagai tambahan belakangan, tetapi sebagai bagian integral yang direncanakan sejak awal dalam proses desain.

2.1.10.1 *Varnishes*

Varnishes adalah lapisan transparan yang digunakan pada hasil cetakan untuk melindungi bahan media cetak dari kerusakan seperti goresan, keausan, dan noda. Selain fungsi pelindung, *varnishes* juga berperan dalam meningkatkan aspek visual suatu desain. Terdapat tiga jenis hasil akhir yang dihasilkan oleh *varnishes*, yaitu *gloss*, *dull*, dan *satın*. Di samping itu, pelapis UV juga dapat diterapkan untuk menambahkan elemen dekoratif pada desain (Ambrose & Harris, 2014, h. 64).

A. Gloss

Varnish gloss adalah *varnish* mengkilap yang memantulkan cahaya kembali dan sering digunakan untuk meningkatkan tampilan foto atau elemen grafis lainnya, karena menambah ketajaman dan saturasi gambar (h. 65).

B. Matt

Varnish matt biasanya digunakan pada halaman yang banyak teks untuk mengurangi pantulan cahaya, mengurangi silau, dan meningkatkan keterbacaan. Vernis ini memberikan hasil akhir halus tanpa kilau pada halaman cetakan (h. 65).

C. Satin

Varnish satin adalah pilihan tengah antara vernis mengkilap dan matt. Ini memberikan sedikit kilau, tetapi tidak setajam vernis mengkilap dan tidak se-datar hasil akhir *matt* (h. 65).

D. Neutral

Varnish Neutral adalah aplikasi pelapisan dasar yang hampir tidak terlihat yang menutup tinta cetakan tanpa mempengaruhi tampilan pekerjaan. Ini sering digunakan untuk mempercepat pengeringan dalam pekerjaan cetak cepat (h. 65).

E. UV Varnish

UV Varnish adalah cairan bening yang diaplikasikan seperti tinta dan dikeringkan secara instan dengan sinar ultraviolet yang dapat memberikan lapisan mengkilap atau *matt*. *UV Varnish* semakin sering digunakan sebagai pelapisan sebagian untuk memperjelas gambar tertentu karena memberikan kilau lebih tinggi daripada *varnish* biasa (h. 65).

F. Full-bleed UV

Full-bleed UV adalah jenis pelapisan UV yang paling umum dan merata, terutama karena menghasilkan efek kilau yang sangat tinggi (h. 65).

G. *Spot UV*

Spot UV dapat digunakan pada bagian tertentu dari desain cetak untuk memberikan efek visual dan tekstur mengkilap yang berbeda. Efek ini akan lebih maksimal jika diterapkan pada cetakan yang dilaminasi dengan *finishing matt* (h. 65).

H. *Textured Spot UV*

Textured spot UV dapat dibuat dengan *spot UV varnish* untuk memberikan kualitas sentuhan tambahan pada karya cetak. Contoh efek vernis UV Spot tekstur termasuk seperti amplas, kulit, tekstur kulit buaya, dan tekstur timbul (h. 65).

I. *Pearlescent*

Pearlescent adalah *varnish* yang secara halus memantulkan berbagai warna untuk memberikan efek mewah (h. 65).

2.1.10.2 *Die Cut*

Die cut adalah proses pemotongan menggunakan cetakan baja untuk menghilangkan bagian tertentu dari sebuah desain. Teknik ini biasanya digunakan untuk keperluan dekoratif atau untuk meningkatkan visual suatu karya, dan juga bisa berfungsi secara praktis, seperti membuat lubang atau celah yang memungkinkan pengguna melihat bagian dalam atau melewati sebuah publikasi (Ambrose & Harris, 2014, h. 72).



Gambar 2. 30 *Die Cut*

Sumber: [https://www.celloglas.co.uk/...](https://www.celloglas.co.uk/)

2.1.10.3 *Embossing dan Debossing*

Embossing adalah teknik mencetak desain timbul, sedangkan *debossing* menghasilkan desain yang cekung. Kedua metode ini bisa dilakukan dengan atau tanpa tinta/foil, tergantung apakah ingin membuat tampilan dekoratif atau berfungsi secara visual. Bahan kertas yang lebih tebal cenderung menahan emboss atau deboss dengan lebih baik dibandingkan bahan yang lebih tipis. (Ambrose & Harris, 2014, h. 90).

A. *Blind Embossing*

Blind Embossing adalah cetakan timbul yang dihasilkan tanpa menggunakan tinta atau foil pada gambar yang diemboss (h. 90)

B. *Blind Debossing*

Blind Debossing adalah cetakan cekung yang dihasilkan tanpa menggunakan tinta atau foil pada gambar yang dideboss (h. 90).



Gambar 2. 31 *Embossing dan Debossing*
Sumber: <https://www.printingforless.com/...>

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi berperan penting dalam membantu memahami suatu permasalahan melalui kemampuannya untuk merekam, menggambarkan, dan menyampaikan berbagai aspek komunikasi kehidupan secara visual (Zeegen, 2009, h. 06). Ilustrasi yang baik menggabungkan keterampilan, imajinasi, dan ketelitian intelektual dalam proses pembuatannya. Selain itu, Ilustrasi dapat berfungsi sebagai elemen visual yang mampu menciptakan keseimbangan antara gambar dan relevansi sosial (h.13).

Ilustrasi memiliki berbagai tujuan dan pendekatan yang mencerminkan keberagaman fungsinya. Beberapa ilustrator berfokus pada penciptaan gambar naratif yang merespons teks, namun terdapat beberapa ilustrator yang

mengembangkan desain karena terinspirasi dari ilmu pengetahuan atau alam. Selain itu, terdapat ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mendidik, serta karya yang berfungsi untuk menghias dan memperindah. Karakteristik gaya setiap ilustrasi bervariasi, sesuai dengan kebutuhan pasar dan subjek yang dieksplorasi oleh ilustrator (Zeegen, 2009, h. 58). Menurut Putra dan Lakoro (dalam Setiawan, 2016, h. 09) ilustrasi dalam sebuah buku bertujuan untuk menjelaskan dan memperindah sebuah cerita, tulisan, puisi, atau informasi lainnya. Dengan adanya visual, isi pesan dapat menjadi lebih mudah untuk dipahami. Dalam buku ilustrasi anak, ilustrasi berperan untuk memperjelas makna yang ingin disampaikan (Salisbury & Styles, 2012, h. 07). Melalui buku ilustrasi, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka. Ilustrasi yang menarik dan cerita yang mendukung memungkinkan anak-anak membayangkan dunia yang lebih luas, memicu kreativitas, dan membantu mereka memahami cerita dengan lebih mendalam (h. 81).

2.2.1 Jenis Ilustrasi

2.2.1.1 Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis adalah gambar yang menggambarkan bentuk dan warna sesuai dengan kenyataan atau realitas, tanpa ada pengurangan maupun penambahan dari objek aslinya (Soedarso, dalam Setiawan, h. 10)



Gambar 2. 32 Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.2.1.2 Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau diletakkan lebih banyak (h. 11).



Gambar 2. 33 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.2.1.3 Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk lucu atau memiliki karakteristik tertentu. Biasanya gambar kartun digunakan untuk buku cerita bergambar, majalah anak, dan komik (h. 12).



Gambar 2. 34 Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.2.1.4 Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah gambar yang dihasilkan dari kreativitas dan daya cipta melalui pendekatan imajinasi. Umumnya, ilustrasi jenis ini ditemukan dalam cerita bergambar, buku anak-anak, novel, dan komik (h. 15).



Gambar 2. 35 Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.2.2 Karakter dalam Ilustrasi

Karakter ilustrasi pada buku ilustrasi membangun keterkaitan antara pembaca dan cerita. Cerita akan lebih menarik jika karakter ditonjolkan. Tidak cukup hanya mendeskripsikan karakter lewat kata-kata, ilustrasi juga harus menunjukkan sifat karakter melalui gestur dan ekspresi. Karakter pada buku cerita anak dapat membantu pembaca lebih memahami dan terhubung dengan karakter. Dalam buku cerita anak, desain karakter harus sederhana tetapi efektif, menarik perhatian, dan menyenangkan (Utami, 2023, h. 16).

Karakter bisa dibuat menggunakan bentuk geometris seperti bulat, segitiga, dan kotak. Bentuk bulat biasanya menggambarkan kesan ramah, menyenangkan, dan kekanak-kanakan. Karakter yang terlihat ramah dan lucu sering digambar menggunakan bentuk bulat, seperti figur seorang ibu. Bentuk segitiga memiliki sudut tajam yang memberikan kesan agresif, licik, atau berbahaya. Sedangkan, bentuk kotak menggambarkan kestabilan, kekuatan, dan ketenangan. Karakter berbentuk kotak sering diasosiasikan dengan sifat tenang atau kuat, dan sering digunakan untuk menggambarkan sosok orang tua atau lansia (Ghozalli dalam Utami, 2023, h. 16).



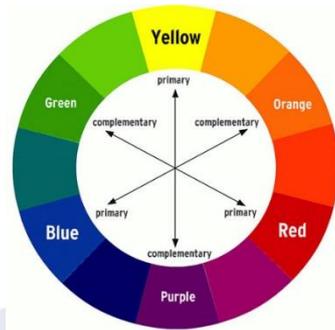
Gambar 2. 36 Karakter dalam Ilustrasi
 Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.2.3 Warna dalam Ilustrasi

Secara fisik warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis warna adalah pengalaman yang dirasakan oleh indra penglihatan. Warna merupakan elemen penting dalam desain, karena kehadirannya memberikan makna dan nilai tambah pada sebuah karya desain (Kusnadi, 2018, h. 45). Teori warna merujuk pada seperangkat prinsip yang digunakan untuk menciptakan keselarasan dalam kombinasi warna. Salah satu elemen kunci dari teori warna adalah lingkaran warna, yang membantu mengidentifikasi hubungan antar warna. Selain itu, teori ini juga mencakup aturan-aturan harmoni warna, yaitu cara menggabungkan warna-warna agar terlihat selaras dan menarik secara visual (Yogananti, 2015, h. 46).

2.2.3.1 Pembagian Warna

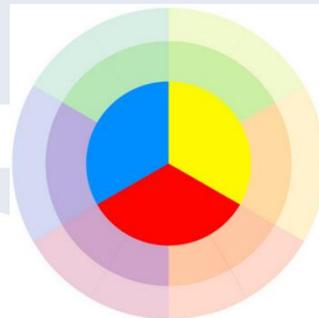
Warna dikelompokkan menjadi 4 kategori, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini direpresentasikan melalui lingkaran warna, yang berfungsi sebagai alat visual yang menunjukkan spektrum warna, dari warna primer (merah, biru, kuning) hingga warna sekunder dan tersier yang terbentuk dari pencampuran warna primer. Dengan teori warna, kita juga mempelajari skema warna seperti komplementer (warna yang berseberangan pada lingkaran warna), analog (warna yang bersebelahan), dan triadik (tiga warna yang berjarak sama) untuk menciptakan keselarasan visual (Yogananti, 2015, h. 46).



Gambar 2. 37 Pembagian Warna
 Sumber: [https://medium.com/...](https://medium.com/)

A. Warna Primer

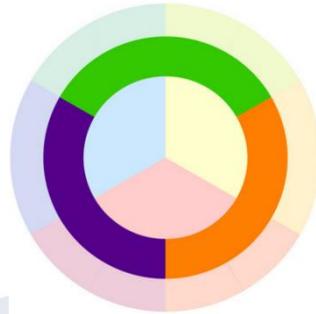
Warna primer merupakan warna-warna dasar yang tidak dihasilkan dari pencampuran warna lain. Warna primer meliputi merah, biru, dan kuning (Kusnadi, 2018, h. 47).



Gambar 2. 38 Warna Primer
 Sumber: [https://eternitymarketing.com/...](https://eternitymarketing.com/)

B. Warna Sekunder

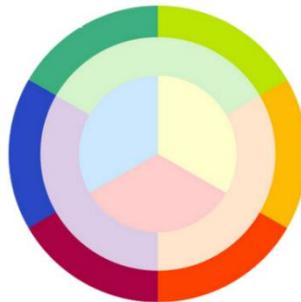
Warna sekunder adalah warna yang terbentuk dari pencampuran dua warna primer dalam proporsi yang sama. Ketika dua warna primer digabungkan dalam jumlah yang seimbang, hasilnya adalah warna sekunder (Kusnadi, 2018, h. 48).



Gambar 2. 39 Warna Sekunder
Sumber: [https://eternitymarketing.com/...](https://eternitymarketing.com/)

C. Warna Tersier

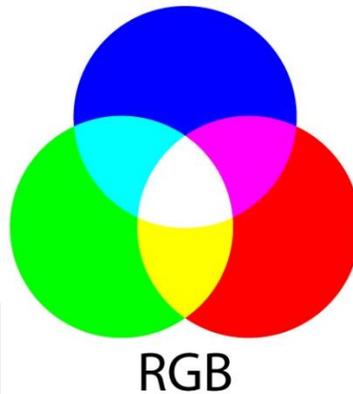
Warna tersier terbentuk dari pencampuran salah satu warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna. Proses ini menghasilkan warna yang lebih kompleks dan kaya dibandingkan dengan warna primer atau sekunder (Kusnadi, 2018, h. 49).



Gambar 2. 40 Warna Tersier
Sumber: [https://eternitymarketing.com/...](https://eternitymarketing.com/)

D. Warna Netral

Warna netral adalah hasil dari pencampuran berbagai warna dengan proporsi yang seimbang, sehingga menciptakan warna yang tidak condong ke salah satu warna tertentu. Warna-warna netral seperti hitam, putih, abu-abu, dan coklat (Kusnadi, 2018, h. 49).



Gambar 2. 42 Warna *Additive*
Sumber: <https://rumaheditor.com/...>

B. Warna *Subtractive*

Warna *Subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna *subtractive* terbentuk ketika pigmen menyerap sebagian cahaya dan memantulkan sisanya. Warna primer pada warna *subtractive* terdiri dari warna merah, kuning, dan biru atau sering disebut sebagai model RYB (*Red Yellow Blue*). Terdapat model lain pada warna *subtractive*, yaitu model warna CMY (*Cyan Magenta Yellow*) (Swasty, 2017, h. 10).

Jika semua warna primer pada warna *subtractive* digabungkan maka hasil akhirnya adalah warna coklat kehitaman. Warna terakhir pada warna *subtractive* adalah warna hitam (*key*). Maka dari itu, model warna yang sering kali digunakan untuk percetakan adalah model warna CMYK (*Cyan Magenta Yellow Key/Black*) (h. 10).



Gambar 2. 43 Warna *Subtractive*
Sumber: <https://rumaheditor.com/...>

2.2.3.3 Variabel Warna

Variabel warna adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tampilan warna, seperti cahaya, permukaan, tekstur, bahan, penempatan, dan elemen desain lainnya.

A. *Hue* (Nama Warna)

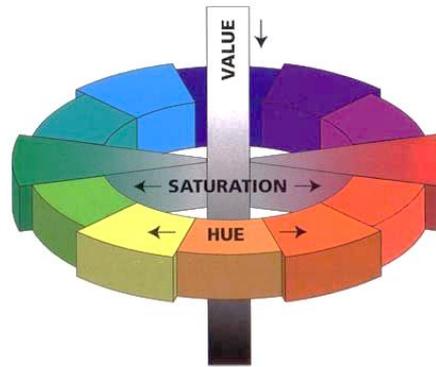
Hue adalah warna yang dapat ditangkap oleh mata manusia. *Hue* menjadi istilah yang digunakan untuk menjelaskan nama dari sebuah warna, seperti, merah, kuning, hijau, biru, dan nama warna lainnya. *Hue* memudahkan untuk mengidentifikasi dan mengenali suatu warna karena dengan adanya *hue* maka dapat mata manusia dapat membedakan banyaknya warna (Swasty, 2017, h. 11).

B. *Value* (Nilai/Luminasi Warna)

Value atau nilai warna adalah tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna. Nilai warna juga dapat dikenal sebagai luminasi, yaitu seberapa banyak cahaya yang dipantulkan dari area tertentu sebuah objek (h. 11).

C. *Intensity* (Saturasi Warna)

Intensitas atau saturasi warna menggambarkan seberapa terang atau kuat warna terlihat, serta seberapa murni warna tersebut. Warna dengan intensitas tinggi akan tampak lebih cerah dan jelas, sementara warna dengan intensitas rendah terlihat lebih kusam atau pudar. Intensitas ini juga mencerminkan seberapa banyak pigmen warna yang terkandung dalam warna tersebut, di mana semakin tinggi konsentrasi pigmen, semakin hidup warna yang dihasilkan (h. 12).



Gambar 2. 44 Variabel Warna
 Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.2.3.4 Psikologi Warna

Warna mampu mencerminkan karakter dan emosi tertentu. Sebagai elemen visual pertama yang menarik perhatian, warna memainkan peran penting dalam membentuk kesan awal bagi audiens. Agar desain efektif, pemilihan warna harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin disampaikan, sehingga dapat mewakili pesan dan suasana yang diinginkan (Kusnadi, 2018, h. 53).

A. Merah

Warna merah melambangkan berbagai konsep yang kuat dan emosional, termasuk kekuatan, energi, dan kehangatan. Selain itu, merah sering dikaitkan dengan perasaan cinta dan gairah, tetapi juga dapat mencerminkan agresi dan bahaya. Dengan demikian, warna merah memiliki spektrum makna yang luas dan dapat mempengaruhi perasaan serta respons seseorang secara signifikan (h. 53).

B. Biru

Warna biru melambangkan berbagai konsep seperti kepercayaan, keamanan, dan ketenangan. Ia sering dikaitkan dengan teknologi modern, kebersihan, dan keteraturan. Biru dapat memberikan rasa stabilitas dan kedamaian, serta sering digunakan untuk menciptakan suasana yang tenang dan teratur (h. 54). Namun warna biru tua dapat mencerminkan perasaan sendirian dan kekosongan.

C. Hijau

Warna hijau melambangkan berbagai konsep yang berkaitan dengan alam dan kesejahteraan. Ia sering diartikan sebagai simbol alami, sehat, dan segar. Hijau juga dikaitkan dengan keberuntungan dan pembaharuan, mencerminkan pertumbuhan dan regenerasi. Warna hijau memiliki hubungan yang kuat dengan lingkungan dan tumbuh-tumbuhan, hijau menciptakan rasa ketenangan serta keseimbangan (h. 54).

D. Kuning

Warna kuning melambangkan berbagai konsep dan emosi. Ia sering dikaitkan dengan optimisme dan harapan, membawa rasa ceria dan positif. Kuning juga dapat menggambarkan filosofi atau kebijaksanaan, karena sering dianggap sebagai warna yang merangsang pemikiran. Namun, di sisi lain, kuning juga dapat memiliki kaitan negatif seperti ketidakjujuran dan pengecut. Warna ini memiliki spektrum makna yang luas dan dapat mempengaruhi suasana hati serta persepsi seseorang (h. 55).

E. Ungu

Warna ungu melambangkan berbagai konsep dan emosi yang mendalam. Warna ungu sering dikaitkan dengan kebangsawanan dan kekayaan, karena sejarahnya sebagai warna yang mahal dan eksklusif. Selain itu, ungu juga dapat mencerminkan transformasi dan kreativitas, karena sering berhubungan dengan perubahan dan imajinasi. Namun, warna ini juga dapat memiliki kaitan negatif seperti kekasaran dan keangkuhan dalam beberapa situasi dan masalah. Karena warna ungu relatif jarang ditemukan di alam, hal ini menambah kesan langka dan istimewa (h. 55).

F. Oranye

Warna oranye, yang juga dikenal sebagai warna jingga, melambangkan berbagai konsep yang terkait dengan energi dan kehangatan. Oranye sering dikaitkan dengan semangat dan dinamika,

memberikan rasa vitalitas dan kekuatan. Selain itu, warna ini juga mencerminkan keseimbangan dan kehangatan, karena berada di antara warna merah yang energik dan kuning yang ceria. Dengan karakteristiknya yang cerah dan menyegarkan, oranye sering digunakan untuk menarik perhatian dan menciptakan suasana yang positif dan ramah (h. 55).

G. Coklat

Warna coklat melambangkan berbagai konsep yang berhubungan dengan tanah dan bumi, menciptakan rasa stabilitas dan kenyamanan. Warna ini sering dikaitkan dengan keandalan dan daya tahan, karena tampilannya yang solid dan konsisten memberikan rasa ketenangan dan kekuatan. Warna coklat juga sering digunakan untuk menciptakan suasana yang hangat dan nyaman (h. 55). Warna coklat juga bisa memberikan kesan kesuraman, jika dipadukan dengan warna-warna gelap.

H. Abu-abu

Warna abu-abu melambangkan berbagai konsep yang berkaitan dengan intelek dan masa depan. Warna ini sering diartikan sebagai simbol kesederhanaan dan keseimbangan, karena tampak netral dan tidak mencolok. Abu-abu juga dapat mencerminkan kesedihan atau ketenangan emosional, memberikan kesan yang lebih serius atau reflektif. Dengan kemampuannya untuk berfungsi sebagai warna yang serbaguna dan elegan, abu-abu sering digunakan untuk menciptakan suasana yang tenang dan profesional (h. 56).

I. Putih

Warna putih melambangkan berbagai konsep seperti kesucian, kebersihan, dan ketepatan. Warna putih sering diartikan sebagai simbol ketidakbersalahan dan sterilisasi, memberikan kesan yang murni dan bersih. Namun, dalam beberapa budaya, seperti di Cina, Jepang, dan Afrika, warna putih juga dapat melambangkan kematian dan berkabung. Dengan makna yang bervariasi tergantung pada situasi dari

budaya, putih memiliki simbolisme yang mendalam dan lebih kompleks (h. 56).

J. Hitam

Warna hitam melambangkan berbagai konsep, warna hitam sering diartikan sebagai simbol kekuatan dan kecanggihan, memberikan kesan yang elegan dan berkelas. Hitam juga dikaitkan dengan seksualitas, kematian, dan misteri, menambah dimensi yang mendalam dan sering kali menakutkan. Selain itu, warna ini dapat mencerminkan kesedihan dan ketakutan, memberikan nuansa yang serius dan penuh makna. Warna hitam mampu menonjol dalam berbagai situasi, hitam memiliki makna yang beragam dan sering digunakan untuk menciptakan suasana yang dramatis atau bisa juga sebagai warna yang formal (h. 56).

K. Merah Muda

Warna merah muda, yang merupakan campuran dari warna merah dan putih, mencerminkan suasana hati yang ringan dan feminin. Warna ini sering dihubungkan dengan konsep perempuan, cinta, dan kelembutan. Merah muda juga dapat menciptakan perasaan ketenangan dan kegembiraan, serta menunjukkan sifat yang ceria dan penuh kasih. Meskipun merah muda dapat mencerminkan beberapa elemen agresif seperti warna merah, efeknya biasanya lebih lembut dan tidak sekuat merah (Edwards, 2004, h. 187).

2.3 Perkembangan Emosi Anak

Perkembangan emosi pada anak, terutama di usia sekolah, merupakan faktor yang sangat penting. Pengaruh perkembangan sosial anak dapat berdampak signifikan pada kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, untuk mencegah gangguan keseimbangan emosional selama masa pertumbuhan, perlu dilakukan upaya untuk menghindari emosi yang berlebihan pada anak (Rofiah dalam Fadhilah *et al.*, 2023, h. 894). Setiap anak pada fase perkembangan emosi akan mengalami sebuah pergolakan emosi yang membuat perubahan perilaku, perasaan, dan keadaan mental yang tidak terkendali (h. 897). Namun, pengembangan emosi anak

akan berlangsung dengan baik jika keluarga dapat membimbing dan memberikan dukungan emosional yang positif (h. 899).

Gaya didikan dalam keluarga memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan emosi pada anak. Ketika anak dididik dalam lingkungan keluarga yang mendukung emosi positif, maka perkembangan emosi anak juga akan menjadi positif. Sebaliknya, jika orang tua sering kali mengekspresikan emosi negatif, seperti sering menunjukkan sikap mudah marah, sering melampiaskan kemarahan secara agresif, dan pesimis ketika menghadapi suatu masalah, maka perkembangan emosional anak akan menjadi negatif (Darmirah, 2020, h. 102).



Gambar 2. 45 Perkembangan Emosi Anak
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

2.3.1 Kecerdasan Emosi Anak

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan perasaan dengan tepat, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Kemampuan ini mencakup kesadaran akan emosi, kemampuan untuk mengontrol perasaan negatif, serta keterampilan dalam mengekspresikan emosi secara konstruktif. Setiap individu memiliki tingkat kecerdasan emosional yang berbeda-beda, yang memainkan peran penting dalam perkembangan emosional seseorang. Kecerdasan emosi tidak hanya membantu seseorang dalam berinteraksi secara efektif dengan orang lain, tetapi juga berkontribusi pada kemampuan untuk menghadapi stres, menyelesaikan konflik, dan mengambil keputusan yang bijaksana. Ini menjadi fondasi yang

kuat dalam membangun hubungan yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan pribadi. (Hamdoko dalam Mahmud, 2021, h. 52).

2.3.2 Regulasi Emosi Sedih Anak

Regulasi emosi pada anak sangat penting dalam kehidupan sehari-harinya karena mempengaruhi pemahaman mereka terhadap situasi sosial, serta bagaimana mereka merespon dan berperilaku. Kemampuan anak untuk mengatur emosi merupakan keterampilan penting yang dibutuhkan pada perkembangan anak menuju ke jenjang usia selanjutnya. Anak perlu untuk mengembangkan kemampuannya untuk mengelola emosinya agar anak-anak dapat membangun keterampilan sosial emosionalnya (Schoner & Reichl, dalam Rahiem, 2023, h. 42). Ketika anak dapat mengendalikan emosinya, mereka mampu untuk menjalin hubungan, menenangkan diri, dan menyelesaikan masalah saat menghadapi suatu masalah. (Paley & Hajal dalam Rahiem, 2023, h. 42).

Regulasi emosi didefinisikan oleh Gross (dalam Rahiem, 2023, h. 42) sebagai kemampuan yang mempengaruhi pengalamandan ekspresi emosi pada diri anak sendiri dan orang lain. Kemampuan mengatur emosi mendasari perkembangan dan fungsi yang sehat di berbagai aspek kecerdasan, baik fisik maupun mental, bukan hanya kecerdasan sosial-emosional (Rutherford *et al.*, dalam Rahiem, 2023, h. 42). Sebaliknya, masalah regulasi emosi atau ketidakmampuan mengelola emosi diidentifikasi sebagai faktor risiko transdiagnostik bagi berbagai gangguan kesehatan mental. Karena itu, kemampuan regulasi emosi dianggap sebagai aspek perkembangan yang sangat penting dan harus dikembangkan pada setiap tahap usia pada anak-anak (h. 42).

2.3.3 Kesenian Pada Anak Akibat Orang Tua Sibuk Bekerja

Banyak anak merasa kesepian karena ditinggal bekerja oleh orang tuanya sepanjang hari, dari pagi hingga malam, sehingga tidak ada waktu untuk kebersamaan antara anak dan orang tua (Subtianah & Adawiah, 2023, h. 551). Kedua orang tua yang sibuk bekerja dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional anak, karena anak mendapat dukungan secara

langsung dari orang tua. Banyak anak-anak yang merasa kesepian dan kesulitan membangun hubungan yang dekat dengan orang tua mereka. Akibatnya, hubungan antara anak dan orang tua menjadi renggang, mengakibatkan perasaan kesepian pada anak (h. 552).

Saat ini, banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa tanggung jawab pendidikan anak dimulai dari lingkungan keluarga. Kurangnya ikatan akibat kesibukan orang tua berdampak negatif pada perkembangan emosional dan sosial anak. Minimnya kehangatan dan pengawasan dapat menyebabkan perilaku agresif dan pengucilan diri. Selain itu, pengabaian pengasuhan yang tidak diekspresikan dapat mengganggu perkembangan anak dan mengurangi rasa percaya diri mereka. Ketika orang tua terlalu sibuk, anak merasa kurang diperhatikan, sehingga mereka berpikir bahwa apa yang mereka lakukan tidak penting (Subtianah & Adawiah, 2023, h. 554).

Anak-anak yang merasa kesepian biasanya mengalami pengabaian emosional yang biasanya disebabkan oleh ketidakhadiran orang tua secara emosional maupun secara fisik. Pengabaian anak dapat dianggap sebagai bentuk penelantaran yang merujuk pada kegagalan orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak dalam berbagai aspek tumbuh kembangnya. Karena kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka anak akan beresiko mengalami gangguan kesehatan mental dan pengembangan diri yang terhambat. Pola asuh yang salah dari orang tua dapat menjadi faktor yang memengaruhi pembentukan luka pada *inner child* (Angela dalam Salma 2024, h. 40). Selain itu, Herawati *et al.*, (dalam Salma, 2024, h. 40) menjelaskan bahwa pembentukan *inner child* berasal dari perasaan emosional yang sedang bertumbuh pada anak. Dalam beberapa kasus, *inner child* dapat terluka, yang dapat menjadi trauma yang dapat berefek sampai dewasa.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan memberikan wawasan penting yang dapat memperkuat landasan penelitian ini dan menunjukkan kebaruan penelitian ini. Dengan menganalisis penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang

dibahas, penulis dapat mengidentifikasi tujuan penelitian, pendekatan metodologi, dan temuan yang didapatkan.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Kampanye Sosial Menyadari dan Mengatasi Kesepian	Eveline Tania Mustika, Maria Nala Damajanti, Cindy Muljosumarto (2017)	Perancangan kampanye sosial untuk remaja dewasa 20-24 untuk menyadari dan mengatasi kesepian	<ul style="list-style-type: none"> a. Lebih spesifik membahas tentang perasaan sedih pada anak yang timbul karena kesepian b. Fokus Geografis di Jabodetabek. c. Target usia ditujukan untuk anak usia 5-8 tahun.
2.	Perancangan Buku Edukasi Tentang Inner Child Remaja Usia 15-24 Tahun Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Orang Tua	Khairina Shafira, Idhar Resmadi, Sri Soedewi (2022)	Buku edukasi tentang inner child pada remaja 15-24 tahun untuk meningkatkan kesadaran orang tua	<ul style="list-style-type: none"> a. Output yang dibuat adalah buku ilustrasi untuk anak b. Lebih spesifik membahas tentang mengelola emosi sedih pada anak yang timbul karena kesepian c. Target usia ditujukan untuk anak usia 5-8 tahun.
3.	Perancangan E-Book Ilustrasi Digital Dengan Teknik Flat Design	Laily Daffa Firjatullah, Muh. Bahruddin,	Perancangan <i>e-book</i> ilustrasi digital yang memperkenalkan	<ul style="list-style-type: none"> C. Lebih spesifik membahas tentang mengelola emosi sedih.

	Sebagai Upaya Pengelolaan Emosi Negatif Anak Usia 4-6 Tahun	dan Darwin Yuwono Riyanti (2023)	emosi negatif pada anak usia 4-6 tahun.	D. Target usia pada penelitian ini adalah anak usia 5-8 tahun. E. Output yang dibuat adalah buku ilustrasi fisik.
--	---	----------------------------------	---	--

Berdasarkan tabel penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya telah membahas tentang perancangan media untuk mengenalkan dan mengelola perasaan kesepian dan dampaknya pada anak, seperti buku ilustrasi, buku edukasi, dan kampanye. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak spesifik membahas tentang mengelola emosi sedih akibat kesepian karena orang tua sibuk bekerja, tidak fokus pada geografis Jabodetabek, dan target usia yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memperkuat landasan penelitian dengan membahas tentang perancangan buku ilustrasi yang spesifik membahas tentang mengelola emosi sedih akibat kesepian karena orang tua sibuk bekerja pada anak usia 5-8 tahun di Jabodetabek, sehingga memberikan kontribusi baru pada bidang penelitian tentang perancangan media untuk mengelola emosi pada anak.

