

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan salah satu media dokumentasi tertua yang terdiri dari beberapa halaman yang dicetak dan disusun ke dalam sebuah wadah portabel untuk melindungi, menguraikan, mengumumkan, dan menyampaikan pengetahuan kepada pembaca. Sitepu (2012) berpendapat bahwa buku terdiri dari kumpulan kertas cetak yang berisikan informasi dan disusun secara sistematis dengan bagian luar berupa pelindung yang terbuat dari kertas tebal, karton, atau bahan sejenis lainnya. Dilansir dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*, buku tidak harus memiliki tulisan, seperti buku gambar dan buku tulis. Suatu media dapat disebut sebagai buku apabila media tersebut terdiri dari sekumpulan kertas yang dijilid menjadi satu.

##### **2.1.1 Jenis Buku**

Buku diklasifikasikan menjadi 2 kategori, yaitu buku fiksi dan buku non-fiksi. Buku fiksi merupakan buku yang dibuat berdasarkan khayalan dan imajinasi sang penulis. Contoh dari buku fiksi adalah legenda, novel, roman, komik, dan fabel. Sedangkan, buku non-fiksi merupakan buku yang berisikan fakta dan cenderung bersifat informatif (Kemendikbud, 2020). Contoh dari buku non-fiksi adalah buku biografi, buku akademik, buku motivasi, dan buku literatur (h. 19).

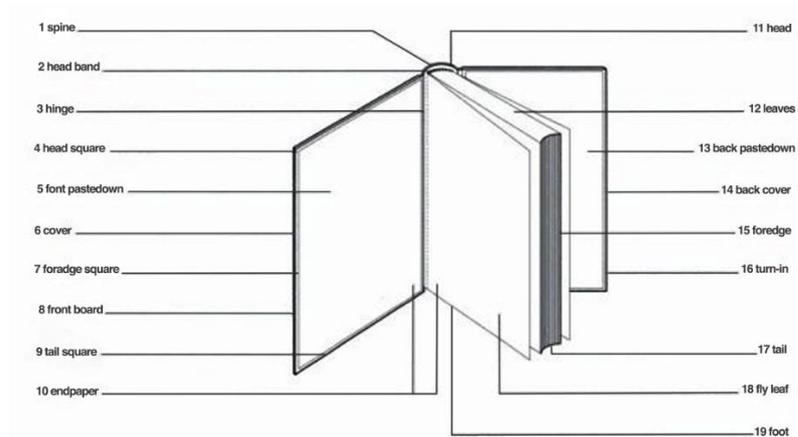
##### **2.1.2 Anatomi Buku**

Dalam buku “Book Design”, Haslam (2006) menyatakan bahwa anatomi buku dibagi menjadi 3 bagian dasar, yaitu sampul buku (*book block*), halaman, dan *grid*.

###### **2.1.2.1 Sampul Buku (*Book Block*)**

Sampul buku merupakan salah satu komponen terpenting dalam suatu buku. Hal ini dikarenakan sampul buku menjadi kesan

pertama yang dilihat oleh pembaca sebelum mereka membuka suatu buku. Dalam bukunya, Haslam (2006) menjelaskan bahwa struktur dari sampul buku adalah sebagai berikut:



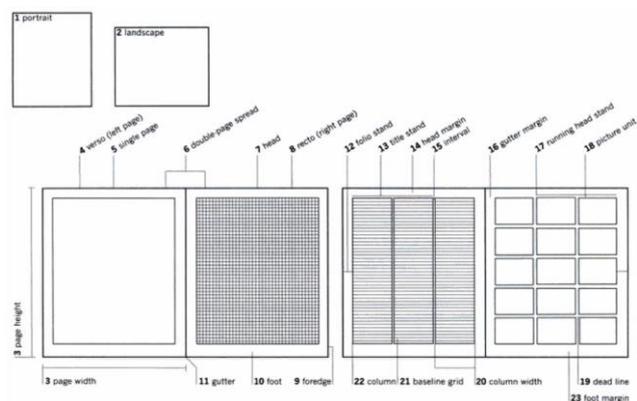
Gambar 2.1 Anatomi *Book Block*  
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*: Punggung buku yang berfungsi untuk mengikat atau menyatukan suatu buku. *Spine* buku memiliki tulisan judul dan pengarang buku untuk mempermudah pembaca untuk menavigasi buku ketika diletakkan secara vertikal.
- 2) *Head Band*: Benang tipis yang berfungsi untuk mengikat atau merekatkan seluruh isi buku. Benang ini biasanya memiliki warna dan terdapat di bagian atas buku.
- 3) *Hinge*: Engsel buku berupa lipatan di antara *pastedown* dan *flyleaf*. Bagian ini mempermudah pembaca untuk membuka buku.
- 4) *Head Square*: Ruang sisa berlebih dari *cover* buku bagian atas.
- 5) *Front Pastedown*: Kertas yang ditempel ke bagian belakang *cover* sebagai penghubung dari *cover* depan buku dengan isi buku.
- 6) *Cover*: Kertas tebal atau papan tipis yang berada di bagian paling depan buku dan berfungsi untuk melindungi isi buku.
- 7) *Fore-edge Square*: Ruang sisa berlebih dari *cover* buku bagian samping.
- 8) *Front Board*: Papan bagian depan buku yang berfungsi sebagai pendukung *cover*.

- 9) *Tail Square*: Ruang sisa berlebih dari *cover* buku bagian bawah.
- 10) *Endpaper*: Kertas tebal yang bagian depannya menempel pada *cover*, sedangkan bagian luarnya merupakan *fly leaf* (lembaran bebas). Bagian ini berfungsi untuk melindungi bagian dalam *cover* dan menyangga *hinge*.
- 11) *Head*: Bagian atas buku.
- 12) *Leaves*: Lembar kertas yang ada di dalam buku dan terdiri dari 2 halaman (depan dan belakang).
- 13) *Back Pastedown*: *Endpaper* yang dilekatkan pada bagian dalam *cover* belakang buku.
- 14) *Back Cover*: Kertas tebal atau papan tipis yang berada di bagian paling belakang buku dan berfungsi untuk melindungi isi buku.
- 15) *Foreedge*: Bagian depan dari tepi buku.
- 16) *Turn-in*: Pinggiran kertas atau kain yang dilipat dari sisi luar *cover* ke bagian dalam.
- 17) *Tail*: Bagian bawah buku.
- 18) *Flyleaf*: Halaman pertama dan terakhir buku yang dibiarkan kosong.
- 19) *Foot*: Bagian bawah lembar atau halaman buku.

### 2.1.2.2 Halaman Buku

Halaman buku merupakan isi dari sebuah buku. Dalam buku “Book Design”, Haslam (2006) menjelaskan bahwa struktur dari halaman buku adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Anatomi Halaman Buku & Grid

Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Portrait*: Format halaman buku dengan tinggi halaman lebih besar daripada lebar halaman.
- 2) *Landscape*: Format halaman buku dengan lebar halaman lebih besar daripada tinggi halaman.
- 3) *Page Height & Page Width*: Ukuran halaman buku.
- 4) *Verso (left page)*: Halaman sebelah kiri buku.
- 5) *Single Page*: Halaman satuan.
- 6) *Double Page Spread*: Dua halaman yang saling berhadapan.
- 7) *Head*: Bagian atas buku.
- 8) *Recto (right page)*: Halaman sebelah kanan buku.
- 9) *Foreedge*: Bagian tepi buku.
- 10) *Foot*: Bagian bawah lembar atau halaman buku.
- 11) *Gutter*: Bagian tengah buku yang merupakan garis *binding* buku.
- 12) *Folio Stand*: Garis yang menentukan letak nomor halaman.
- 13) *Title Stand*: Garis yang menentukan letak judul.
- 14) *Head Margin*: Pembatas pada bagian atas halaman.
- 15) *Interval*: Pemisah antar kolom.
- 16) *Gutter Margin*: Pembatas pada bagian dalam halaman yang berdekatan dengan jilid.
- 17) *Running Head Stand*: Garis yang membatasi posisi *grid* dengan *running head* yang umumnya diisi dengan judul bab.
- 18) *Picture Unit*: Kolom *grid* yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil.
- 19) *Dead Line*: Jarak di antara *picture unit*.
- 20) *Column Width*: Lebar kolom.
- 21) *Baseline Grid*: Garis untuk menulis teks.
- 22) *Column*: Area persegi panjang pada *grid*.
- 23) *Foot Margin*: Pembatas pada bagian bawah halaman.

### 2.1.3 Buku Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan kumpulan kertas yang berisikan tulisan untuk dibaca atau kertas kosong untuk ditulis. Sedangkan, interaktif merupakan sesuatu yang berkaitan dengan

komunikasi dua arah, dimana kedua pihak saling aktif, berhubungan, dan memiliki hubungan timbal balik (Warsita, 2008). Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif merupakan sebuah media cetak yang memiliki sistem komunikasi dua arah, dimana pembaca bisa mendapatkan umpan balik (*feedback*) ketika pembaca melakukan aksi tertentu terhadap buku. Dilansir dari Jurnal Barik (Suci & Anggapuspa, 2021), buku interaktif merupakan bagian dari buku pada umumnya. Namun, buku interaktif dapat merangsang indra pembaca baik secara verbal maupun fisik.

### 2.1.3.1 Jenis Buku Interaktif

Dikutip dari Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna (Oey et al., 2013), buku interaktif diklasifikasi menjadi berbagai jenis, yaitu:

- 1) Buku Interaktif *Pop-Up*: Buku interaktif yang memanfaatkan teknik melipat kertas agar elemen ilustrasi pada buku dapat terlihat 3 dimensi saat buku dibuka.



Gambar 2.3 Buku Interaktif *Pop-Up*

Sumber: <https://zenginshop.smartseller.co.id/product/pop-up...>

- 2) Buku Interaktif *Peek-a-Boo*: Buku interaktif yang mendorong pembacanya untuk membuka suatu bagian tertentu pada buku untuk menampilkan kejutan baru dibalikinya.

Lift flaps to reveal the animal!



Gambar 2.4 Buku Interaktif *Peek-a-Boo*

Sumber: <https://www.amazon.in/Skillmatics-Peek-Jungle-...>

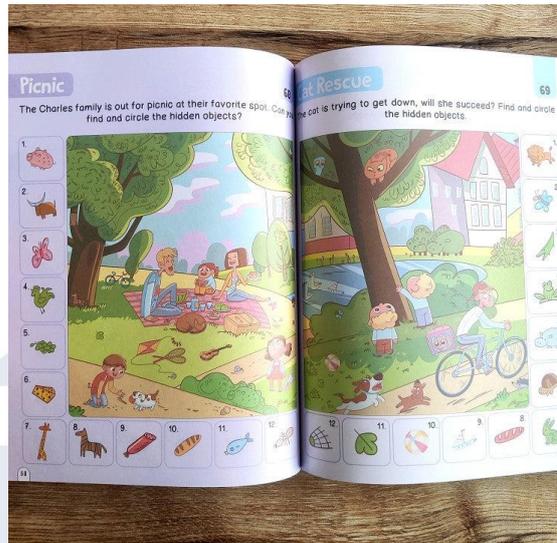
- 3) Buku Interaktif *Pull Tab*: Buku interaktif yang memiliki bagian yang bisa ditarik pada bagian tertentu untuk menampilkan hal baru.



Gambar 2.5 Buku Interaktif *Pull Tab*

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

- 4) Buku Interaktif *Hidden Objects*: Buku interaktif yang mengajak pembaca untuk mencari suatu gambar atau elemen visual tertentu yang tersembunyi pada buku untuk melanjutkan cerita buku tersebut.



Gambar 2.6 Buku Interaktif *Hidden Object*

Sumber: <https://www.booksetgo.com/products/101-spot-the-...>

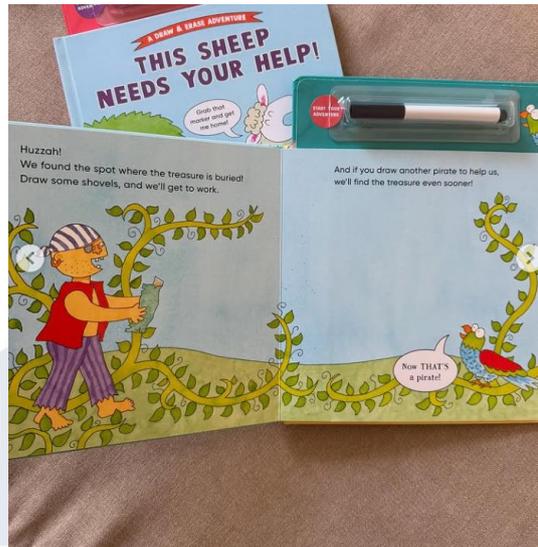
- 5) Buku Interaktif *Games*: Buku interaktif yang mengajak pembaca bermain dan berinteraksi secara langsung dengan buku tersebut.



Gambar 2.7 Buku Interaktif *Games*

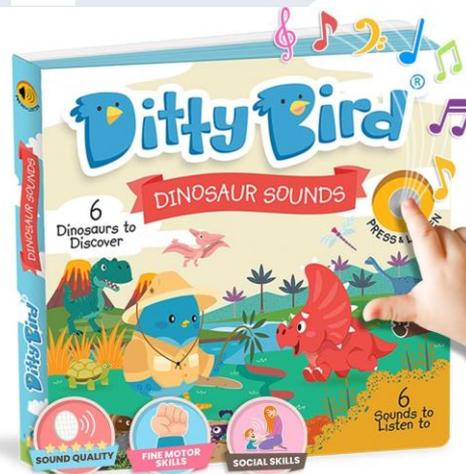
Sumber: <https://www.instagram.com/p/C9zi-xJRT4Q/?...>

- 6) Buku Interaktif *Participation*: Buku interaktif yang mendorong pembacanya untuk mengikuti suatu perintah atau instruksi tertentu untuk melanjutkan alur cerita buku.



Gambar 2.8 Buku Interaktif *Participation*  
 Sumber: <https://www.instagram.com/littlecubliteracy/p/DG5...>

- 7) Buku Interaktif *Play-a-Song* atau *Play-a-Sound*: Buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang dapat mengeluarkan suatu suara atau lagu tertentu apabila ditekan.



Gambar 2.9 Buku Interaktif *Play-a-Song*  
 Sumber: <https://www.amazon.in/DITTY-BIRD-Educational-Inte...>

- 8) Buku Interaktif *Touch and Feel*: Buku interaktif yang memiliki tekstur tertentu. Buku ini biasanya ditujukan untuk anak-anak batita dan balita untuk belajar mengenal tekstur dan melatih sensori anak.



Gambar 2.10 Buku Interaktif *Touch and Feel*  
Sumber: <https://www.shethbooks.com/shop/activity-books/jolly...>

- 9) Buku Interaktif Campuran: Buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa jenis interaksi. Misalnya, buku interaktif yang menerapkan bentuk interaktif berupa *Pop-Up* dan *Pull Tab*.

#### 2.1.4 Layout

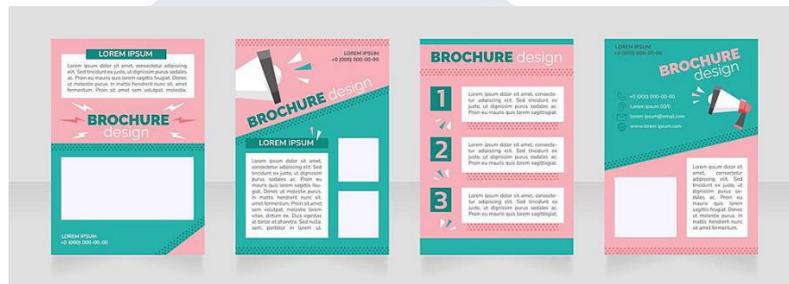
Ambrose & Harris (2005, h. 11) dalam buku “Basics Design 02: Layout” menyatakan bahwa *layout* merupakan susunan dari berbagai elemen desain yang berhubungan ke dalam suatu bidang sehingga menciptakan suatu susunan yang artistik. Tujuan utama dari penggunaan *layout* adalah untuk mengkomunikasikan elemen-elemen desain seperti gambar dan teks kepada pembaca dengan cara yang mudah dimengerti. Dengan penggunaan *layout* yang baik, pembaca dapat menavigasi dan memahami informasi sekompleks apapun baik melalui media cetak maupun digital. Penggunaan *layout* umumnya ditemukan pada media-media visual seperti iklan, poster, majalah, *website*, buku, bahkan pada susunan furnitur di rumah-rumah (Anggraini S. & Nathalia, 2021, h. 74).

##### 2.1.4.1 Prinsip *Layout*

Berdasarkan buku “Desain Komunikasi Visual: Panduan Untuk Pemula” oleh Anggraini S. & Nathalia (2021, h. 75), *layout* memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

## 1) Urutan (*Sequence*)

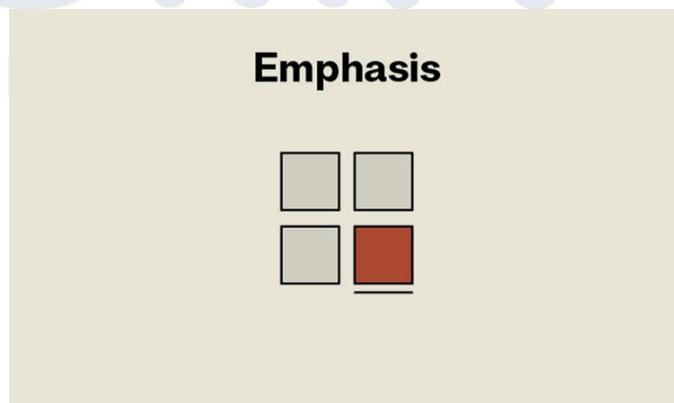
*Layout* dengan prinsip *sequence* memiliki tata letak desain yang mengarahkan pembaca untuk membaca sesuai dengan urutan dan arah tertentu. Urutan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengerti suatu konteks dengan memprioritaskan informasi apa yang perlu dibaca terlebih dahulu.



Gambar 2.11 Contoh *Layout* dengan Prinsip *Sequence*  
Sumber: <https://png.pngtree.com/png-vector/20221217...>

## 2) Penekanan (*Emphasis*)

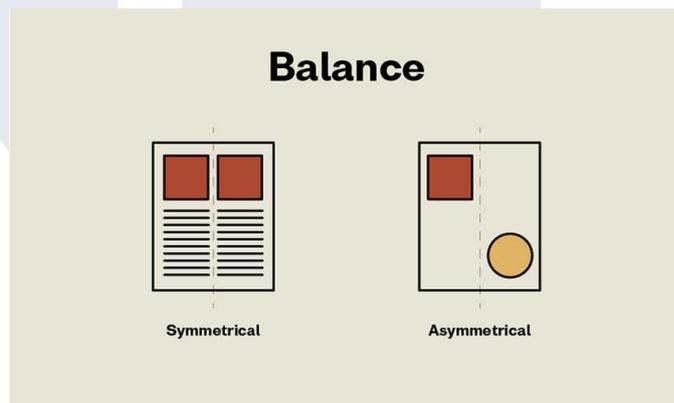
*Layout* dengan prinsip *emphasis* memiliki penekanan tertentu pada tata letak desain. Penekanan ini bertujuan untuk memfokuskan arah mata pembaca ke suatu titik tertentu yang dianggap penting. *Emphasis* pada umumnya ditunjukkan dengan menggunakan font yang besar, warna yang kontras, peletakkan teks atau gambar pada posisi yang menarik perhatian, serta menggunakan gaya visual yang berbeda dari elemen di sekitarnya.



Gambar 2.12 Contoh *Layout* dengan Prinsip *Emphasis*  
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles...>

### 3) Keseimbangan (*Balance*)

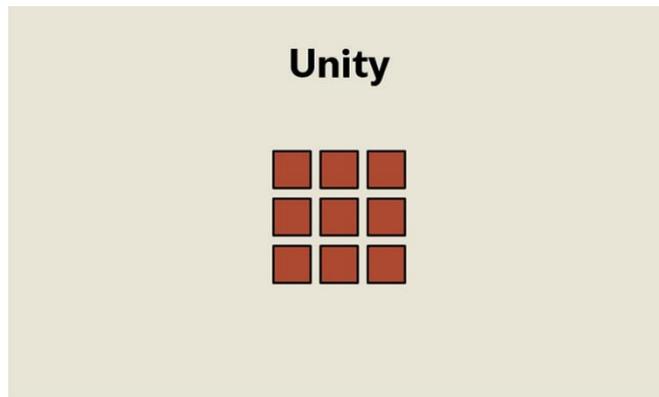
Layout dengan prinsip *balance* mementingkan keseimbangan pada tata letak desain. Prinsip keseimbangan dibagi menjadi dua kategori, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki layout yang sama persis pada sisi lainnya. Sedangkan, keseimbangan asimetris memiliki tata letak objek atau bentuk yang tidak seimbang satu sama lainnya, sehingga layout tipe ini memberikan kesan yang tidak kaku. Misalnya, pada keseimbangan asimetris, tata letak suatu objek dapat diatur dengan ukuran lebih kecil atau memiliki jarak yang lebih jauh daripada sisi lainnya.



Gambar 2.13 Contoh *Layout* dengan Prinsip *Balance*  
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles...>

### 4) Kesatuan (*Unity*)

Layout dengan prinsip *unity* memiliki tujuan untuk menciptakan kesatuan pada seluruh elemen desain. Seluruh elemen desain yang digunakan harus dapat saling berkaitan satu sama lainnya. Unsur kesatuan tersebut dapat merupakan gabungan dari beberapa teks dan gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menciptakan suatu kesatuan antar elemennya.



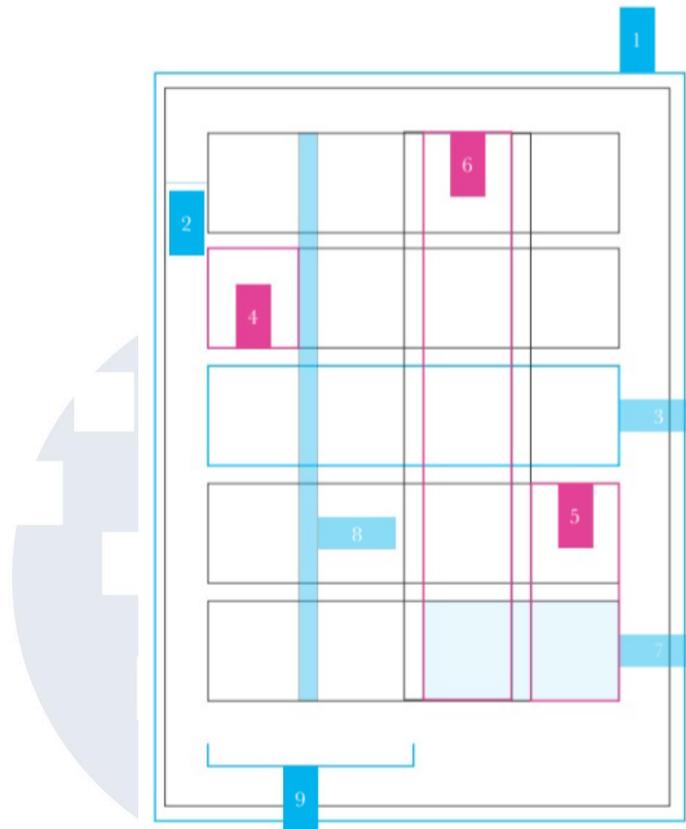
Gambar 2.14 Contoh *Layout* dengan Prinsip *Unity*  
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles...>

### 2.1.5 *Grid*

*Grid* merupakan garis bantu vertikal maupun horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa bagian untuk menciptakan keteraturan dan keharmonisan pada suatu desain (Anggraini S. & Nathalia, 2021, h. 78). Seorang desainer grafis asal New York, Timothy Samara, dalam bukunya “Making and Breaking the Grid, Third Edition” (2023) menyatakan bahwa *grid* membantu pembaca dalam membedakan dan menavigasi informasi. *Grid* memperbolehkan desainer untuk memasukkan informasi yang banyak dan kompleks ke dalam suatu *layout*, namun dengan susunan yang harmonis (h.11).

#### 2.1.5.1 Anatomi *Grid*

Di dalam buku yang ditulis Anggraini S. & Nathalia “Desain Komunikasi Visual: Panduan Untuk Pemula” (2021), anatomi *grid* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:



Gambar 2.15 Anatomi *Layout*  
 Sumber: Anggarini (2021)

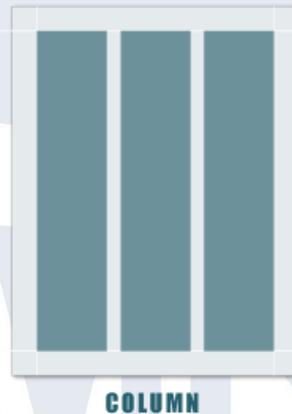
- 1) **Format**: Area yang menentukan letak elemen desain.
- 2) **Margins**: Ruang negatif antara sisi luar halaman dan isi konten.
- 3) **Flowlines**: Area persegi panjang horizontal yang memecah ruang menjadi beberapa bagian horizontal.
- 4) **Modules**: Blok ruang individu yang dipisahkan oleh *interval*.
- 5) **Spatial Zones**: Bidang *module* yang saling berdekatan.
- 6) **Columns**: Kumpulan *modules* dalam barisan bidang vertikal.
- 7) **Rows**: Kumpulan *modules* dalam barisan bidang horizontal.
- 8) **Gutters**: Jarak yang memisahkan antara *columns* dan *rows*.
- 9) **Marker**: Penanda penempatan informasi yang ditampilkan secara konsisten, seperti menjadi penanda untuk menunjukkan letak teks.

### 2.1.5.2 Jenis Grid

Timothy Samara, dalam bukunya “Making and Breaking the Grid, Third Edition” (2023) menyatakan bahwa *grid* dibagi menjadi 4 jenis utama. Jenis-jenis *grid* tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) *Column Grid*

*Column grid* merupakan *grid* yang terbagi menjadi beberapa kolom. Penggunaan *column grid* memiliki sifat yang fleksibel dan bisa diisi dengan berbagai informasi seperti gambar maupun teks dengan ukuran *grid* yang beragam sesuai dengan kebutuhan desainer. Misalnya, suatu *column grid* dapat diisi dengan gambar yang besar atau teks yang panjang, lalu pada kolom lainnya yang berdekatan dapat diisi dengan *caption* atau teks yang lebih pendek (h.28).



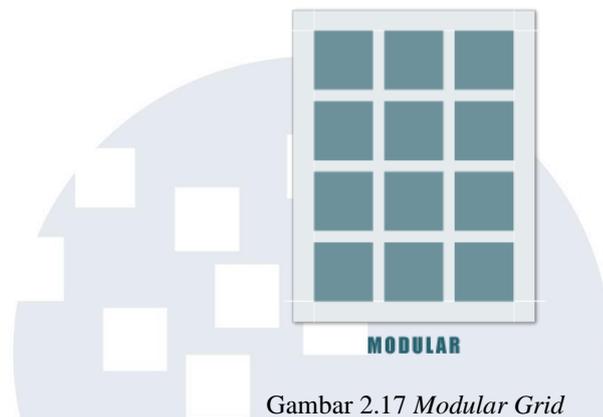
Gambar 2.16 *Column Grid*

Sumber: [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html)

#### 2) *Modular Grid*

*Modular grid* merupakan kumpulan dari *column grid* yang terpisahkan oleh *flowlines*, sehingga tercipta kumpulan perpotongan antara kolom dan baris yang disebut modul. *Modular grid* umumnya digunakan untuk menyusun informasi yang lebih kompleks dan beragam. Namun, walaupun penggunaan modul-modul dengan ukuran lebih kecil bersifat lebih fleksibel dan presisi,

penggunaan modul yang terlalu banyak dapat menyebabkan kebingungan para pembaca (h. 30). Oleh sebab itu, penting bagi desainer untuk bisa menyesuaikan penggunaan modul-modul sesuai dengan informasi yang diperlukan.



Gambar 2.17 *Modular Grid*

Sumber: [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html)

### 3) *Manuscript Grid*

*Manuscript grid* merupakan jenis grid yang paling sederhana. Jenis grid ini hanya memiliki satu blok besar pada tiap lembarnya yang biasanya digunakan untuk menulis teks yang panjang. Penggunaan *manuscript grid* biasanya ditemukan pada buku dan *essay*. Sesuai namanya, *manuscript grid* muncul dari tradisi menulis teks manuskrip yang kemudian beralih ke media cetak, sehingga *grid* jenis ini cenderung memberikan kesan yang formal, berbeda dari *grid* jenis lain yang cenderung ingin memberikan kesan *modern* (h. 26).

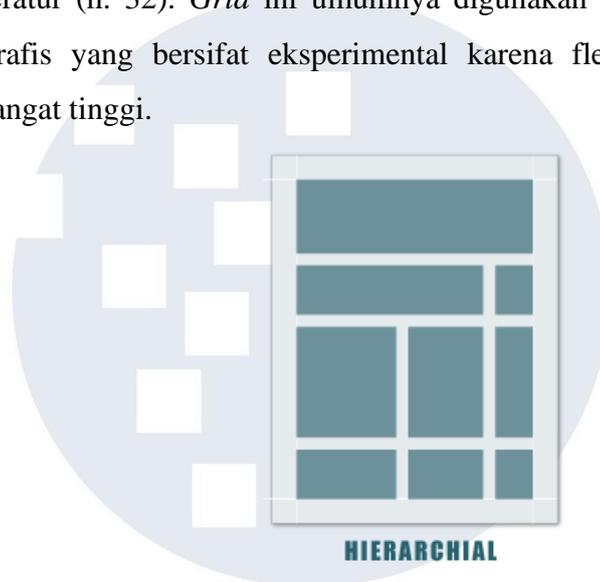


Gambar 2.18 *Manuscript Grid*

Sumber: [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html)

#### 4) *Hierarchical Grid*

*Hierarchical grid* adalah jenis *grid* yang mengutamakan atau memprioritaskan informasi tertentu, sehingga terbentuklah suatu hierarki. *Grid* jenis ini memiliki ciri khas berupa penyusunan modul-modul yang dinamis dan bervariasi namun tetap terlihat teratur (h. 32). *Grid* ini umumnya digunakan pada media desain grafis yang bersifat eksperimental karena fleksibilitasnya yang sangat tinggi.



Gambar 2.19 *Hierarchical Grid*

Sumber: [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html)

#### 2.1.6 Tipografi

Dalam buku “The Fundamentals of Typography” (Ambrose et al., 2020, h. 9), tipografi telah ada dan berkembang sejak 600 tahun yang lalu melalui proses percetakan hingga ke konteks yang lebih luas seperti bidang seni. Ambrose & Harris (2005, h. 6) dalam buku “Basics Design 03: Typography” menyatakan tipografi dapat diartikan sebagai wujud visual dari ide yang tertulis, dimana tipografi dapat menyimbolkan nilai artistik maupun karakteristik dari suatu organisasi atau individu. Tipografi umumnya dikenal sebagai seni penataan huruf yang dapat menciptakan bentuk komunikasi visual yang efektif bagi pembaca.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mendesain tipografi pada suatu layout. Desainer harus dapat memerhatikan *alignment* (posisi teks), *kerning* (jarak antar teks), hierarki teks, orientasi teks, serta pemilihan huruf.

Hal ini dikarenakan aspek-aspek pada tipografi ini sangat berpengaruh dengan *readability* dan *legibility* pembaca (Anggarini, 2021, h. 56).

### 2.1.6.1 Klasifikasi *Typeface*

Dikutip dari Buku “Desain Komunikasi Visual: Panduan Untuk Pemula” (Anggraini S. & Nathalia, 2021), *typeface* diklasifikasikan menjadi 4 jenis, yaitu:

#### 1) *Sans Serif*

*Sans Serif* merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kait atau sirip. Jenis *typeface* ini umumnya memberikan kesan modern, simpel, dan minimalistik, sehingga *font* ini umumnya digunakan untuk teks pada layar komputer karena keterbacaannya yang mudah.

**Sans-Serif**

**Abc**

Gambar 2.20 *Typeface Sans Serif*

Sumber: <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-typeface/>

#### 2) *Serif*

*Serif* merupakan tipe huruf yang memiliki kait atau sirip lancip pada bagian kaki-kaki dan ujung huruf. Jenis *typeface Serif* memberikan kesan yang formal, klasik, profesional, dan elegan, sehingga huruf tipe ini kerap digunakan pada media-media yang bersifat formal seperti surat resmi, buku, dan koran.

**Serif**

**Abc**

Gambar 2.21 *Typeface Serif*

Sumber: <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-typeface/>

### 3) *Script*

*Script* merupakan jenis huruf yang memiliki karakteristik menyerupai tulisan tangan, dimana *typeface* jenis ini terlihat seperti goresan pena atau kuas. *Script* juga memiliki ciri khas berupa penulisan huruf yang ditulis dalam format *italic* (miring), sehingga memberikan kesan yang elegan dan artistik.



Gambar 2.22 *Typeface Script*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-different...>

### 4) *Decorative*

*Decorative* merupakan jenis huruf yang mengalami penggabungan atau modifikasi dari beberapa jenis huruf, serta penambahan hiasan berupa ornamen. *Typeface* ini umumnya digunakan untuk penulisan judul teks karena *Decorative* memiliki keterbacaan yang rendah apabila digunakan untuk *body text*.



Gambar 2.23 *Typeface Dekoratif*

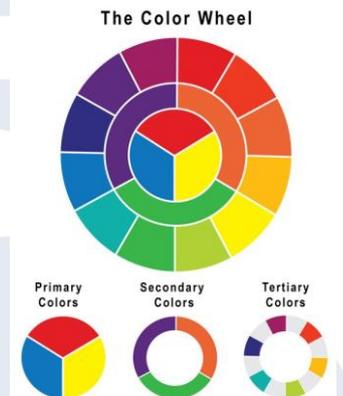
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-different...>

## 2.1.7 Warna

Dilansir dari buku “Dasar-Dasar Animasi” (Daniati et al., 2023, h. 208), warna merupakan unsur visual yang tercipta dari hasil pantulan cahaya yang mengenai benda dan dipantulkan ke mata. Selain dari cahaya, warna juga dipengaruhi oleh pigmen. Berdasarkan temperaturnya, warna dibagi menjadi dua macam, yaitu warna panas dan warna dingin. Dalam *color wheel*, warna panas dimulai dari warna merah hingga kuning, sedangkan warna dingin dimulai dari warna hijau hingga ungu (h. 209).

### 2.1.7.1 Klasifikasi Warna

Teori warna yang dikemukakan oleh Brewster (1831) dalam buku “Dasar-Dasar Animasi” (Daniati et al., 2023, h. 208) menyederhanakan warna ke dalam empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.



Gambar 2.24 Klasifikasi Warna

Sumber: <https://hicoates.com/tag/warna-primer/>

- 1) Primer: Warna yang tidak bisa diciptakan dari pencampuran warna apapun. Maka dari itu, warna primer umumnya disebut sebagai warna dasar atau warna utama. Contoh dari warna primer adalah merah, kuning, dan biru.
- 2) Sekunder: Warna yang dapat diciptakan dari pencampuran dua atau tiga warna primer sekaligus. Contoh dari warna sekunder adalah ungu, jingga, dan hijau.

- 3) Tersier: Warna yang dapat diciptakan dari pencampuran warna primer dan warna sekunder. Contoh dari warna tersier adalah magenta, *vermilion*, dan *chartreuse*.
- 4) Netral: Warna yang diciptakan dari pencampuran ketiga warna primer dengan perbandingan proporsi 1:1:1. Warna ini umumnya tercipta sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam, sehingga pencampuran warna yang tepat akan menghasilkan warna hitam.

### 2.1.7.2 Karakteristik Warna

Dalam buku “Dasar-Dasar Animasi” (Daniati et al., 2023, h. 211), karakteristik warna dibagi menjadi beberapa bagian melalui sebuah sistem bernama “Prang System” yang dikemukakan oleh Louis Prang (1876). *Prang System* ini bertujuan untuk menyederhanakan kelompok warna agar lebih mudah dipahami ketika diaplikasikan pada industri kreatif. Berdasarkan *Prang System*, warna terbagi menjadi tiga, yaitu:



Gambar 2.25 Karakteristik Warna

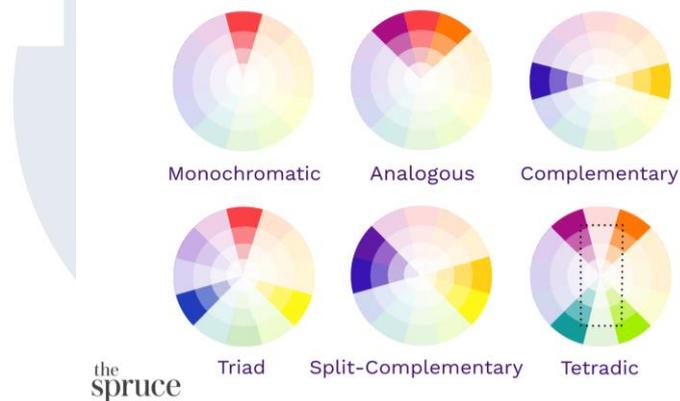
Sumber: <https://www.virtualartacademy.com...>

- 1) *Hue*: istilah yang digunakan untuk menyebut nama-nama atau kategori warna tertentu. Contohnya warna merah, hijau, biru, dan lainnya.
- 2) *Saturation*: intensitas atau tingkat kepekatan suatu warna. Warna dengan saturasi yang tinggi akan terlihat sangat terang dan intens, sedangkan warna dengan saturasi yang rendah akan terlihat pucat atau mendekati warna abu-abu, hitam, dan putih.

- 3) *Value*: istilah yang digunakan untuk menyebut terang dan gelapnya suatu warna. Contohnya tingkatan warna dari putih ke hitam.

### 2.1.7.3 Skema Warna

Landa (2013) dalam bukunya yang berjudul “Graphic Design Solution” mengemukakan bahwa warna memiliki beberapa skema. Skema warna memiliki fungsi untuk menciptakan keselarasan dan konsistensi pada suatu desain visual. Skema-skema warna tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut:



Gambar 2.26 Skema Warna

Sumber: <https://www.thespruce.com/easy...>

- 1) Monokromatik: Skema warna yang hanya terdiri dari satu *hue*. Secara visual, monokromatik umumnya memberikan kesan unsur kesatuan, keseimbangan, dan kesederhanaan.
- 2) Analogus: Skema warna yang menggunakan perpaduan warna primer dan sekunder yang bersebelahan pada *color wheel*. Skema warna analogus memberikan kesan perpaduan warna yang harmonis.
- 3) Komplementer: Skema warna yang letaknya berseberangan pada *color wheel*. Skema warna komplementer umumnya digunakan ketika ingin menciptakan desain dengan warna yang kontras. Contohnya seperti ungu – kuning, merah – hijau, dan biru – jingga.
- 4) Triadik: Skema warna yang terdiri dari tiga warna dengan jarak yang sama antara satu warna dengan warna lainnya pada *color wheel*. Pada

*color wheel*, skema warna ini akan membentuk bidang segitiga. Skema warna triadik memberikan kesan kombinasi warna dengan unsur keseimbangan. Contohnya seperti penggunaan warna merah – kuning – biru dan ungu – jingga – hijau.

- 5) Split-Komplementer: Skema warna yang menggunakan satu atau dua warna di sebelah warna komplementernya. Contohnya seperti kombinasi warna ungu – biru tua – jingga – kuning.
- 6) Tetradik: Skema warna yang terdiri dari empat warna atau dua pasang warna komplementer dengan jarak yang sama satu sama lainnya pada *color wheel*. Pada *color wheel*, skema warna ini akan membentuk bidang persegi. Skema warna tetradik memberikan kesan unsur keseimbangan dan memiliki pemilihan warna yang fleksibel. Contohnya seperti penggunaan warna hijau – biru – merah – jingga.

### **2.1.8 Karakteristik Buku Anak-Anak**

Dalam membuat buku untuk anak-anak, pengelompokan usia anak merupakan hal yang paling penting untuk diperhatikan (Kemendikdasmen, 2025). Dilansir dari Paudpedia (Kemendikdasmen, 2025), buku yang ditujukan untuk tiap kelompok anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Misalnya, buku yang ditujukan untuk anak-anak usia balita cenderung memiliki gambar dan teks yang besar, serta bahan buku yang tebal. Menurut Paudpedia, pengelompokan karakteristik buku anak-anak berdasarkan usianya dapat dibagi menjadi:

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 1) Usia 0 – 3 tahun



Gambar 2.27 Buku untuk Anak Usia 0 – 3 Tahun  
Sumber: <https://shop-id.tokopedia.com/pdp/buku-bayi...>

Buku yang ditujukan pada anak-anak dengan rentang usia 0 – 3 tahun umumnya memiliki ciri-ciri penggunaan warna yang beragam, serta *layout* buku yang kaku. Teks yang digunakan pada buku juga sedikit namun berukuran besar, serta memiliki gambar atau ilustrasi yang tidak terlalu rumit. Buku untuk anak-anak di rentang usia ini cenderung menggunakan bahan kain atau karton tebal (*board book*) agar buku awet dan mudah dipegang oleh anak-anak usia 0 – 3 tahun.

## 2) Usia 4 – 6 tahun



Gambar 2.28 Buku untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun  
Sumber: <https://shopee.co.id/%E2%AD%90BISA-COD...>

Buku yang ditujukan pada anak-anak dengan rentang usia 4 – 6 tahun umumnya memiliki ciri-ciri penggunaan ilustrasi karakter dan alur cerita yang menarik dan relevan bagi anak-anak. Persentase teks juga sudah lebih banyak dan memiliki ukuran teks yang beragam sesuai dengan konten cerita. *Layout* pada buku juga lebih tidak kaku, dimana *layout* teks dan gambar bisa didesain berbeda-beda tiap halamannya. Pada rentang usia ini, anak-anak cenderung tertarik dengan buku interaktif, terutama interaksi seperti menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi yang melibatkan partisipasi anak-anak dengan buku.

### 3) Usia 7 – 9 tahun



Gambar 2.29 Buku untuk Anak Usia 7 – 9 Tahun  
Sumber: <https://shopee.co.id/Buku-Cerita-Anak-Bergambar...>

Buku yang ditujukan pada anak-anak dengan rentang usia 7 – 9 tahun umumnya memiliki ciri-ciri penggunaan narasi yang lebih panjang dan dalam. Ilustrasi dan *layout* buku juga sudah menjadi lebih rumit. Buku-buku pada rentang usia ini cenderung mengangkat tema-tema yang relevan bagi anak di kehidupan sehari-harinya, seperti mengenai sekolah, sains sederhana, lingkungan rumah, nilai moral, dan tata krama.

## 2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan kata yang berasal dari bahasa latin “*illūstrō*” yang berarti “menerangkan”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi memiliki arti gambar yang berperan dalam membantu menjelaskan isi buku atau sebagai penghias. Oleh sebab itu, Ghozalli (2020, h. 9) menyatakan ilustrasi merupakan gambar yang memiliki cerita dan diciptakan melalui berbagai teknik, baik manual,

digital, maupun campuran. Ilustrasi berfungsi sebagai media komunikasi visual untuk membantu seseorang dalam menyampaikan pesan. Sama seperti fotografi, aspek utama yang paling penting pada ilustrasi adalah cara ilustrator dalam mengeksekusi ide dan kreativitas menjadi suatu karya yang dapat dinikmati dan dipahami oleh audiens.

### **2.2.1 Peran Ilustrasi**

Sebagai salah satu bagian dari elemen visual, ilustrasi memiliki peran penting sebagai alat mengkomunikasikan pesan atau narasi, bahkan melebihi tulisan. Terutama, ilustrasi berperan besar bagi anak-anak dalam memahami cerita dan pesan yang disampaikan saat membaca buku. Dirangkum dari buku “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional” (Ghozalli, 2020), beberapa peran ilustrasi dalam buku cerita sebagai media komunikasi visual adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu pembaca dalam memahami konteks atau pesan dari suatu narasi dengan efisien.
- 2) Menambah penekanan emosi pada karakter di buku cerita.
- 3) Menjadi media komunikasi pengganti tulisan.
- 4) Memberikan tampilan atau visual yang menarik.
- 5) Memberikan *emotional value* dan membangun *connection* antara pembaca dan ilustrasi atau karakter pada suatu cerita.
- 6) Membantu anak-anak dalam memvisualisasikan suatu kejadian atau peristiwa pada cerita.
- 7) Membantu anak-anak dalam memahami konteks cerita walaupun mereka belum memiliki keterampilan literasi yang memadai.
- 8) Memperpanjang *attention span* anak saat membaca buku.

### **2.2.2 Ilustrasi Kartun**

Menurut Soedarso (2014), ilustrasi kartun merupakan gambar yang memberikan kesan lucu dan memiliki ciri khasnya masing-masing. Ilustrasi jenis ini umumnya ditujukan untuk target audiens anak-anak, sehingga kerap ditemukan pada majalah anak, cerita bergambar, dan komik.



Gambar 2.30 Ilustrasi Kartun  
Sumber: <https://fastwork.id/user/ayuputri14...>

Gumelar (2011) berpendapat bahwa ilustrasi kartun memiliki ciri-ciri gaya visual dan bentuk dasar yang simpel, serta tidak memiliki aturan yang baku untuk anatomi tubuh. Ilustrasi kartun merupakan salah satu media visual yang bisa dimanfaatkan dalam berbagai konteks, baik dalam dunia pendidikan maupun hiburan. Dalam ranah komunikasi visual, ilustrasi kartun dikategorikan sebagai media visual yang memanfaatkan simbol untuk menyampaikan pesan secara singkat, langsung, dan efektif (Sadiman, 2009). Sadiman (2009), berikut merupakan beberapa kelebihan ilustrasi kartun sebagai media pembelajaran:

- 1) Bisa menyederhanakan inti pesan melalui gambar, dimana kartun memiliki detail yang minim namun kuat secara simbolik.
- 2) Membantu audiens mengingat inti pesan dari suatu media.
- 3) Bisa mengadaptasi kehidupan sehari-hari menjadi ilustrasi yang relevan bagi pembaca.
- 4) Menambah minat dan ketertarikan audiens.
- 5) Bisa dikonsumsi oleh masyarakat dari segala kalangan umur.

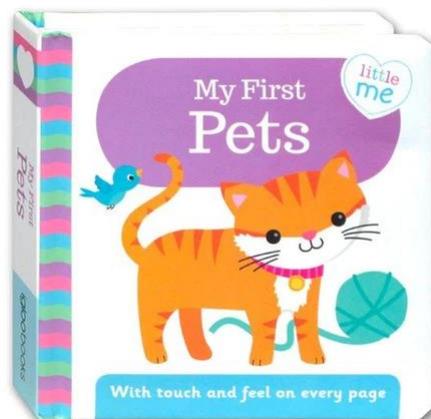
### 2.2.3 Ilustrasi untuk Anak-Anak

Buku ilustrasi anak atau *picture book* dibagi menjadi berbagai jenjang sesuai dengan kebutuhan stimuli dan perkembangan anak (Ghozalli, 2020, h. 20). Hal ini dikarenakan buku berperan sebagai gerbang literasi bagi anak-anak, sehingga penting untuk menyesuaikan dan mempertimbangkan konteks buku dan desain ilustrasi buku sesuai dengan kompetensi anak dalam

membaca. Selain itu, buku cerita dengan ilustrasi dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan penalaran mereka (Fattah & Prabowo, 2022, h. 486). Sesuai tingkatannya, buku ilustrasi untuk anak-anak dapat ditentukan sebagai berikut (Ghozalli, 2020, h. 21):

#### 1) Tingkat Pra-baca 1

Target usia dari buku ilustrasi pada tingkatan ini adalah anak-anak berusia 1 – 3 tahun. Gaya buku ilustrasi yang digunakan adalah buku yang tidak memiliki teks dan lebih mengutamakan penggunaan gambar atau ilustrasi sebagai media komunikasi. Buku ilustrasi ini bertujuan untuk menstimulus perkembangan psikologis dan fisiologis anak dengan bantuan bimbingan dari orang tua. Warna-warna yang digunakan pada buku ini umumnya menggunakan warna yang tidak terlalu rumit seperti warna primer dan sekunder agar tidak meng-*overstimulate* otak anak.



Gambar 2.31 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 1 – 3 Tahun  
Sumber: <https://id.theasianparent.com/buku-cerita-anak>

#### 2) Tingkat Pra-baca 2

Target usia dari buku ilustrasi pada tingkatan ini adalah anak-anak berusia 4 – 6 tahun. Gaya buku ilustrasi yang digunakan adalah buku yang mengutamakan ilustrasi dan gambar, namun juga ditambah dengan penggunaan kata-kata sederhana yang singkat pada tiap halamannya untuk membantu menstimuli perkembangan kemampuan sosial dan berpikir anak dengan bantuan bimbingan orang tua. Pada rentang usia ini, anak-anak

sudah dapat menangkap dan mengenal lebih banyak warna, sehingga buku ilustrasi untuk anak-anak usia 4 – 6 tahun dapat menggunakan warna yang sedikit lebih beragam, seperti warna primer, sekunder, dan netral. *Font* yang digunakan merupakan *sans serif* dengan ukuran minimal 28 pt.



Gambar 2.32 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 4 – 6 Tahun  
Sumber: <https://id.theasianparent.com/buku-cerita-anak-bergambar>

### 3) Tingkat Membaca Dini

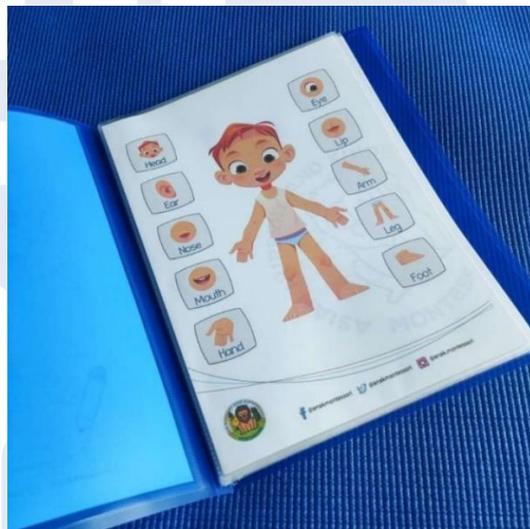
Target usia dari buku ilustrasi pada tingkatan ini adalah anak-anak berusia 7 tahun. Gaya buku ilustrasi yang digunakan adalah buku bergambar dengan teks atau narasi dengan alur cerita yang sederhana. Buku ilustrasi ini juga dapat menggunakan aspek interaktivitas sederhana seperti menulis, menghitung, dan menggambar. Buku ilustrasi ini bertujuan untuk membantu perkembangan kompetensi literasi dasar anak-anak dan mengajarkan anak mengenai lingkungan di sekitar mereka seperti lingkungan sekolah dan rumah.



Gambar 2.33 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 7 Tahun  
Sumber: <https://theurbanmama.com/articles/tiga-rekomendasi...>

#### 4) Tingkat Membaca Awal 1

Target usia dari buku ilustrasi pada tingkatan ini adalah anak-anak berusia 8 – 9 tahun. Gaya buku ilustrasi yang digunakan adalah buku ilustrasi dengan narasi atau teks mengenai pengetahuan sederhana, serta memiliki aspek interaktivitas yang lebih kompleks daripada kelompok umur sebelumnya. Buku ilustrasi ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca dan pemahaman anak terhadap teks yang lebih panjang, serta pengenalan terhadap lingkungan sekitar mereka. Contohnya, buku mengenai beribadah, olahraga, kesehatan, kemanusiaan, dan pengetahuan dasar lainnya.



Gambar 2.34 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 8 – 9 Tahun  
Sumber: <https://www.blibli.com/jual/buku-activity-anak-usia->

#### 5) Tingkat Membaca Awal 2

Target usia dari buku ilustrasi pada tingkatan ini adalah anak-anak berusia 10 – 12 tahun. Gaya buku ilustrasi yang digunakan merupakan buku dengan penggunaan ilustrasi atau foto asli sebagai elemen visual gambar. Pada rentang usia ini, anak-anak sudah dapat lebih memahami pengetahuan yang lebih kompleks dan teks yang lebih panjang, seperti buku yang mengangkat topik mengenai agama, kebangsaan, teknologi, sains, buku kumpulan puisi, buku kumpulan cerita pendek, buku biografi sederhana, serta buku interaktif. Buku ilustrasi ini berfungsi untuk

membantu mengembangkan sisi logika anak dan mengajarkan anak mengenai ilmu pengetahuan dasar.



Gambar 2.35 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 10 – 12 Tahun  
Sumber: <https://www.bambangirwantoripto.com/2020/12/sepeda...>

## 2.3 Desain Karakter

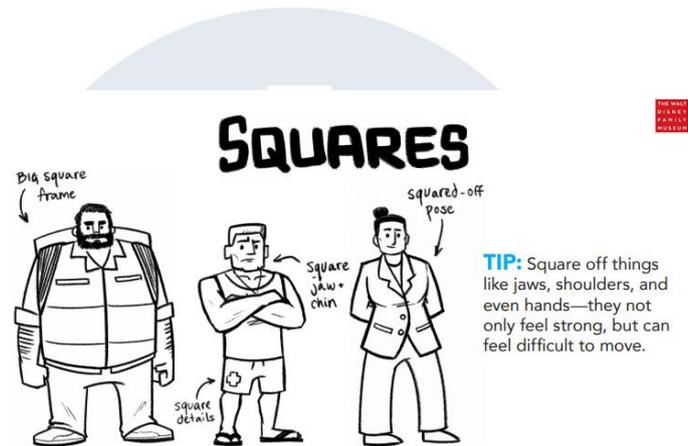
Tillman (2011) dalam bukunya yang berjudul “Creative Character Design” berpendapat bahwa desain karakter merupakan bentuk visual dari suatu cerita, dimana alur dan isi pada cerita tersebut juga akan berpengaruh dalam pembentukan karakter tokoh. Penting juga bagi desainer untuk bisa mendesain karakter yang memiliki hubungan dengan para audiens (Novitasari, 2022). Maka dari itu, setiap karakter perlu dirancang dengan tampilan visual, kepribadian, ciri khas, serta perilaku yang spesifik (Aroisi & Kurniawan, 2023). Karakter umumnya lahir dari imajinasi desainer yang terinspirasi oleh dunia asli, dengan tujuan agar karakter bisa membantu audiens dalam menambahkan *emotional depth* pada suatu cerita untuk menghidupkan dunia fiksi dan mendapatkan respon emosional seperti rasa senang dan sedih. Maka dari itu, desain karakter berperan besar dalam menarik perhatian audiens serta mendukung penyampaian cerita secara efektif.

### 2.3.1 Bentuk Dasar Karakter

Bancroft (2006) dalam bukunya yang berjudul “Creating Characters with Personality” menyatakan bahwa bentuk dasar dari sebuah karakter dapat menunjukkan kepribadian dan sifat dari karakter tersebut tanpa memerlukan

dialog yang spesifik. Setiap bentuk dasar memiliki makna yang berbeda. Maka dari itu, bentuk dasar pada karakter bisa menjadi panduan bagi audiens dalam menentukan sifat atau kepribadian dari suatu karakter dan cara karakter tersebut berinteraksi di dalam cerita (Bancroft, 2006). Berdasarkan Bancroft (2006), bentuk dasar desain karakter terdiri dari tiga bentuk utama, yaitu:

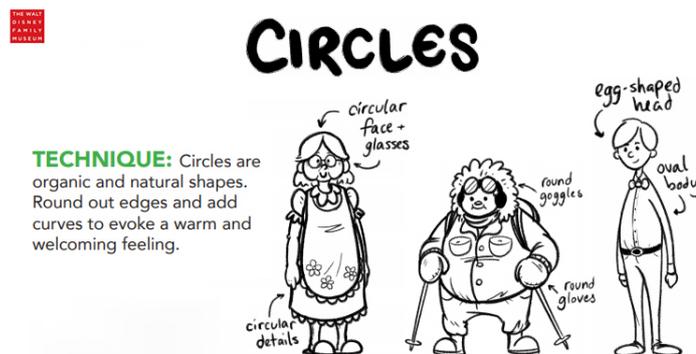
## 1. Persegi



Gambar 2.36 Bentuk Dasar Karakter Persegi  
 Sumber: <https://dreamfarmstudios-com.translate.goog/...>

Karakter dengan bentuk dasar persegi melambangkan kepribadian karakter yang kuat, kokoh, dan dapat diandalkan. Umumnya, karakter dengan bentuk dasar ini diaplikasikan pada karakter *superhero*, karakter ayah, karakter robot, atau karakter musuh yang kuat.

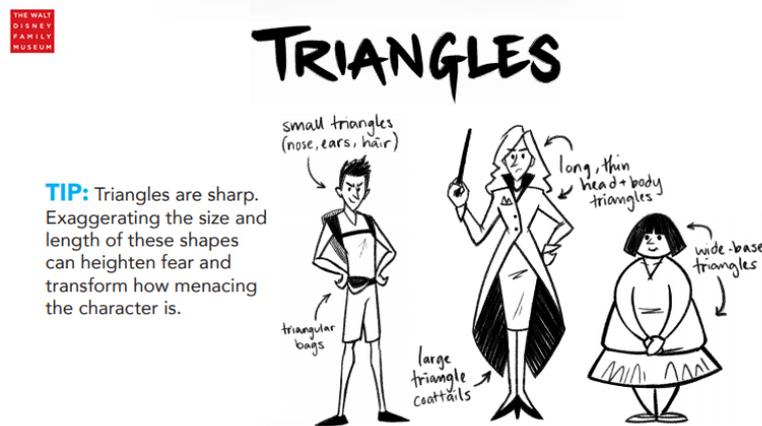
## 2. Lingkaran



Gambar 2.37 Bentuk Dasar Karakter Lingkaran  
 Sumber: <https://dreamfarmstudios-com.translate.goog/...>

Karakter dengan bentuk dasar lingkaran melambangkan kepribadian karakter yang ceria, ramah, dan polos. Maka dari itu, umumnya karakter dengan bentuk dasar ini diaplikasikan pada karakter utama cerita. Bentuk dasar lingkaran juga sering dikaitkan dengan karakter yang feminim, sehingga bentuk dasar lingkaran sering diaplikasikan dalam pembuatan karakter perempuan.

### 3. Segitiga



Gambar 2.38 Bentuk Dasar Karakter Segitiga  
 Sumber: [https://dreamfarmstudios-com.translate.goog/...](https://dreamfarmstudios-com.translate.goog/)

Karakter dengan bentuk dasar segitiga melambangkan kepribadian karakter yang licik, misterius, dan mencurigakan. Hal ini dikarenakan pengaplikasian desain karakter dengan bentuk dasar segitiga cenderung memiliki sudut-sudut yang lancip, sehingga kerap diasosiasikan dengan rasa bahaya. Maka dari itu, umumnya karakter dengan bentuk dasar ini diaplikasikan pada karakter *villain* atau penjahat.

#### 2.3.2 Latar Belakang Karakter

Gurney (2009) dalam bukunya yang berjudul “Imaginative Realism” memiliki konsep bahwa selain dari estetika, sebaiknya desain karakter juga didasarkan pada latar belakang karakter tersebut. Latar belakang tersebut dapat berupa pengalaman masa lalu, profesi, lingkungan hidup, dan nilai-nilai kepribadian karakter. Maka dari itu, Gurney (2009) berpendapat bahwa

karakter merupakan hasil visual dari suatu cerita, sehingga visual karakter harus bisa menggambarkan identitas dan nilai-nilai karakter. Contohnya, untuk menggambarkan karakter yang berasal dari *background* kerajaan atau bangsawan, karakter didesain mengenakan pakaian yang mewah dan megah, serta gestur yang elegan.

### 2.3.3 Gaya Visual Desain Karakter

Dilansir dari coursera.org (2024), gaya visual desain karakter dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Hal ini dikarenakan desain karakter harus disesuaikan dengan karakteristik, batasan teknis, serta narasi dari setiap media agar bisa menghasilkan media komunikasi visual yang efektif sesuai dengan targetnya. Dilansir dari coursera.org (2024), gaya visual desain karakter dapat dibagi menjadi:

#### 1. Anime



Gambar 2.39 Gaya Visual Desain Karakter Anime  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/985162487206921236/>

Gaya visual desain karakter anime umumnya memiliki visual yang sama dan proposional layaknya manusia asli. Namun, desain karakter anime ikonik dengan penggambaran muka yang ekspresif dan cenderung divisualisasikan memiliki mata yang besar. *Color palette* karakter yang

digunakan juga cenderung terang dan bervariasi. Gaya visual ini kerap ditemukan pada animasi-animasi dari Jepang.

## 2. Fantasi



Gambar 2.40 Gaya Visual Desain Karakter Fantasi  
Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/511580838941693143/>

Gaya visual desain karakter fantasi memiliki visual karakter yang biasanya tidak ditemukan pada manusia biasa, seperti sirip, tanduk, ekor, dan lainnya. Hal ini dikarenakan karakter fantasi umumnya terinspirasi dari makhluk-makhluk mitologi atau mitos yang tidak ada di dunia nyata. Misalnya putri duyung, peri, kurcaci, naga, dan makhluk mitologi lainnya. Gaya visual ini kerap diaplikasikan untuk pembuatan karakter film, *game*, dan novel yang bertemakan fantasi.

### 3. Kartun



Gambar 2.41 Gaya Visual Desain Karakter Kartun  
Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/372672937913781360/>

Gaya visual desain karakter kartun memiliki visual karakter yang merupakan hasil simplifikasi dari proporsi manusia asli, sehingga karakter terlihat terdistorsi. Gaya visual desain karakter ini memiliki ciri khas wajah, mata, serta gestur yang ekspresif dan hiperbola untuk menyampaikan suatu makna tertentu pada cerita. Maka dari itu, gaya visual karakter ini kerap dianggap lucu dan menarik bagi anak-anak, sehingga kerap diaplikasikan pada media-media yang ditujukan untuk anak-anak. Misalnya pada karakter film animasi, *game* untuk anak-anak, serta buku cerita anak.

#### 2.4 *Storytelling*

Serrat dalam “Journal of Education Science” (Fadillah & Dini, 2021, h. 85) menyatakan bahwa *storytelling* merupakan gambaran kehidupan yang disampaikan melalui cerita. Hal ini mencakup pengalaman pribadi, gagasan, kepercayaan, serta pelajaran hidup seseorang. Fadillah & Dini (2021) juga menyatakan *storytelling* merupakan seni bercerita yang bersifat fiksi maupun non-fiksi, serta dapat disertai dengan teks, gambar, audio, dan video.

*Storytelling* umumnya digunakan untuk menyampaikan informasi. Namun, melalui *storytelling*, seseorang juga bisa menyampaikan emosi mereka

kepada orang lain, sehingga orang yang menyampaikan cerita bisa memengaruhi emosi pendengarnya (h. 86). Misalnya, saat seseorang menceritakan tentang cerita sedih, orang yang mendengarnya bisa ikut merasa sedih dan menangis. Apabila seseorang menceritakan tentang kejadian yang menyenangkan, orang lain menjadi tertarik untuk melakukan hal yang sama. Maka dari itu, *storytelling* merupakan media yang powerful dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, perasaan, dan penghayatan. *Storytelling* juga dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat baca anak (Fadillah & Dini, 2021, h. 86)

#### 2.4.1 Struktur Cerita

Agar desainer dapat membuat sebuah cerita yang teratur dan efisien bagi pembaca, maka dibutuhkan sebuah struktur cerita dalam menyampaikan suatu narasi. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Gustav Freytag dalam bukunya yang berjudul “Technique of the Drama” (1900), Freytag membuat sebuah piramida yang membagi struktur cerita menjadi lima bagian utama. Piramida tersebut dinamakan sebagai “Freytag’s Pyramid” (h. 115). Kelima bagian pada piramida tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2.42 Freytag's Pyramid

Sumber: <https://kindlepreneur.com/freytags-pyramid/>

- 1) **Exposition**: bagian penulis mengenalkan karakter, latar situasi, waktu, dan lingkungan, serta awal mula konflik pada pembaca.
- 2) **Rising Action**: bagian dimana konflik pada karakter dan cerita mulai berkembang, sehingga mulai ada ketegangan.

- 3) **Climax**: bagian terpenting pada suatu cerita, dimana cerita sudah sampai pada puncak permasalahan dan mengalami titik balik.
- 4) **Falling Action**: bagian yang menceritakan tentang dampak dari klimaks, baik secara positif maupun negatif. Misalnya, karakter pada cerita dapat mengalami kelegaan atas terselesaikannya konflik atau sebuah tragedi yang membuat karakter semakin merasa terpuruk karena adanya konflik pada bagian sebelumnya.
- 5) **Catastrophe/Resolution**: bagian dimana konflik utama cerita sudah terselesaikan dan cerita pun selesai. Bagian ini dapat memiliki akhir yang sedih maupun senang, tergantung dengan keinginan sang penulis.

#### 2.4.2 Peran *Storytelling*

*Storytelling* telah menjadi salah satu pendekatan yang efektif digunakan untuk memahami manusia. Dilansir dari jurnal “Narrative Approach and Mentalization” (Frolli, et al., 2023), pendekatan *storytelling* membantu seseorang dalam mengekspresikan pendapat, emosi, dan persepsinya terhadap dunia secara keseluruhan. Berdasarkan jurnal tersebut, *storytelling* memiliki peran sebagai berikut:

- 1) Menjadi sarana bagi seseorang dalam memahami lingkungan, realita, dan dunia di sekitarnya sejak kecil.
- 2) Menjadi media untuk menyampaikan informasi dan edukasi kepada orang lain secara praktis, sehingga bisa memengaruhi cara berpikir dan perilaku orang lain.
- 3) *Storytelling* tidak terbatas sebagai metode penyampaian informasi secara logika, melainkan juga sebagai penyampaian informasi yang melibatkan emosi dan pikiran, sehingga orang-orang dapat saling memahami pikiran, emosi, dan tindakan satu sama lain.
- 4) *Storytelling* dapat menjadi metode untuk melakukan refleksi diri, dimana cerita bisa membantu seseorang melihat kembali apa yang sudah terjadi, mencari makna, dan mengevaluasi diri untuk perkembangan ke depannya.

- 5) Menjadi media untuk menyampaikan tujuan, motivasi, serta nilai-nilai dan budaya yang dimiliki seseorang.

## **2.5 Emosi**

Goleman (2009) berpendapat bahwa emosi merupakan semua aktivitas dan pergelokan emosional seperti nafsu, pikiran, serta perasaan yang meluap-luap. Emosi merujuk pada pola pikir serta keadaan psikologis dan biologis yang mendorong seseorang dalam mengambil tindakan. Walgito (2003) dalam *Uniqbu Journal of Social Sciences* (Iye et al., 2020, h. 29) berpendapat bahwa emosi merupakan suatu aktivitas yang dipengaruhi oleh reaksi kompleks karena adanya perubahan dalam kondisi jasmani dan perasaan seseorang. Oleh sebab itu, emosi merupakan sesuatu yang lebih intens daripada perasaan.

Emosi juga dapat menyebabkan perubahan perilaku karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar. Misalnya, saat seseorang merasa senang, maka emosi senang tersebut akan mendorong hati dan perasaan seseorang untuk tertawa dan tersenyum. Sedangkan saat seseorang merasa marah, maka emosi tersebut akan memunculkan rasa ingin mencera atau menyerang sesuatu. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan emosi merupakan bentuk ungkapan dari apa yang dirasakan seseorang.

### **2.5.1 Fungsi Emosi**

Emosi berperan besar dalam kehidupan sehari-hari manusia. Khodijah (2006) dalam *Uniqbu Journal of Social Sciences* (Iye et al., 2020, h. 30) menyatakan terdapat tiga fungsi emosi utama bagi manusia. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1) Bertahan Hidup**

Emosi membantu manusia dalam merasakan dan membedakan hal yang dapat mengancam dirinya, seperti bahaya dan rintangan. Hal ini membuat manusia dapat menjaga dirinya sendiri agar tetap merasa aman. Misalnya, adanya emosi atau rasa takut membuat manusia dapat lebih waspada dan menghindari hal-hal yang dapat mengancam hidup mereka. Selain itu, adanya rasa sayang dan cinta membuat manusia menjadi merasa aman dan nyaman ketika bersama dengan orang yang mereka sayangi.

#### **2) Pemberi Energi**

Emosi positif seperti cinta dan kebahagiaan berperan dalam memberikan rasa semangat kepada seseorang, sehingga emosi tersebut membangkitkan rasa semangat untuk bekerja dan semangat untuk hidup. Namun, apabila emosi yang dirasakan merupakan emosi negatif seperti kekesalan dan kesedihan, orang tersebut akan merasa putus asa dan suram.

### 3) Pembawa Pesan

Emosi membantu manusia dalam mengetahui dan memahami perasaan atau keadaan orang lain, sehingga emosi menciptakan komunikasi interpersonal.

## 2.5.2 Macam-Macam Emosi

Untuk membantu seseorang dalam mengelola emosi, penting bagi mereka untuk mengenal emosi-emosi yang mereka rasakan terlebih dahulu. Dilansir dari Paudpedia (Kemdikbud, 2021), emosi dibagi menjadi enam macam emosi utama. Emosi-emosi yang umumnya dirasakan seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Bahagia: emosi yang dirasakan ketika seseorang merasa senang dan puas.
- 2) Sedih: emosi yang dirasakan ketika mengalami hal yang tidak menyenangkan, seperti kehilangan sesuatu, kecewa, dan duka.
- 3) Marah: emosi yang timbul akibat adanya rasa frustrasi seperti kesal karena merasa tidak diberlakukan dengan adil dan merasa tersakiti.
- 4) Takut: emosi yang timbul saat seseorang merasa terancam atau tidak aman.
- 5) Jijik: emosi yang muncul ketika seseorang merasa enggan terhadap suatu hal. Misalnya, enggan melihat suatu hal atau mencium bau busuk.
- 6) Terkejut: emosi yang muncul ketika seseorang melihat hal baru atau suatu hal yang berada di luar perkiraan.

## 2.5.3 Emosi pada Anak-Anak

Prasetyawan (2019) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini (Hasanah & Fajri, 2022, h. 117) menyatakan bahwa usia dini (0 – 8 tahun) merupakan masa *golden age* bagi anak-anak. Masa ini merupakan periode dimana otak anak-anak dapat menyerap informasi dari lingkungannya dengan

cepat, sehingga informasi yang diterima dalam rentang usia ini akan berpengaruh kuat terhadap cara berpikir dan berperilaku anak di masa depan. Di masa ini anak-anak juga mulai mengalami perkembangan emosional, sehingga penting bagi anak untuk dibimbing oleh orang tua dalam belajar mengelola emosi dan mengontrol perilaku mereka (Kemdikbud, 2021).

Pemahaman emosional yang dikenalkan lebih awal kepada anak-anak usia dini dapat memberikan dampak yang lebih positif dan membantu anak untuk bisa berinteraksi dengan orang tua dan teman sebayanya (Hare et al., 2021). Selain itu, penting juga bagi anak untuk bisa mengidentifikasi emosi-emosi mereka melalui kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak. Oleh sebab itu, anak-anak membutuhkan bimbingan dari orang terdekat di lingkungannya, yaitu orang tua, yang berperan sebagai contoh bagi anak untuk bisa belajar memahami cara mengelola emosi dengan baik (Kemdikbud, 2021).

### **2.5.3.1 Emosi yang Terpendam pada Anak-Anak**

Anak-anak usia 6 – 12 tahun merupakan usia dimana anak-anak ingin merasa divalidasi dan dihargai oleh lingkungan sekitarnya. Namun, Ball. & Bindler (2003) menyatakan apabila anak-anak tidak mendapat reaksi positif dan dukungan yang sesuai dari lingkungan sekitarnya, hal tersebut akan membuat anak-anak menjadi rendah diri dan menutup dirinya (Fauziyyah, 2020, h. 109). Hal inilah yang menjadi bibit anak-anak lebih memilih untuk memendam perasaannya sendiri daripada mengutarkannya ke luar.

Oleh sebab itu, perkembangan emosi anak merupakan hal penting yang perlu diperhatikan oleh orang tua. Anak-anak membutuhkan tempat penyaluran emosi yang aman, dimana anak bisa merasa tervalidasi dan mengutarakan emosi mereka tanpa merasa diadili. Emosi yang dipendam dan secara terus menerus disalurkan dengan cara yang salah dapat mengganggu kemampuan sosial dan kondisi psikologis anak dalam jangka panjang (Irene et al, 2020). Contohnya, dapat terjadi perbedaan perilaku yang signifikan pada anak saat anak dihadapkan

dengan suatu faktor yang dapat memantik emosinya, dimana anak dapat seketika meledak (tantrum, menangis, menghentakkan kaki, marah) dan bersikap agresif kepada orang di sekitarnya (Fauziyyah et al, 2020).

#### **2.5.3.1.1 Faktor Anak Memendam Emosi**

Ada dua faktor utama yang menyebabkan anak lebih memilih untuk memendam emosinya sendiri (Bandura, 1977). Salah satu faktornya adalah faktor keluarga, terutama efek dari pola asuh orang tua dari kecil (Fattah & Prabowo, 2023, h. 488). Orang tua yang tidak dapat hadir secara emosional selama periode tumbuh kembang anak dapat membuat anak merasa tidak dihargai dan mengembangkan emosi negatif lainnya, seperti mudah tersinggung dan marah. Ketika perasaan anak tidak divalidasi oleh orang di sekitar mereka, terutama orang terdekat mereka seperti orang tua, mereka akan menganggap bahwa mereka seharusnya tidak merasakan emosi tersebut. Hal ini menjadi salah satu penyebab anak merasa lebih aman untuk menutup dirinya daripada harus mengungkapkan perasaannya ke orang lain.

Selain dari faktor keluarga, faktor sosial seperti tuntutan sosial dan takut dianggap lemah juga memengaruhi anak untuk membatasi diri dalam mengekspresikan emosinya. Memasuki jenjang sekolah dasar, anak dituntut untuk memiliki kompetensi yang sama dengan teman sebayanya, baik secara sosial maupun akademis (Irene et al., 2020, h. 109). Hal ini dapat membuat anak takut untuk menjadi dirinya sendiri demi memenuhi standar sosial, sehingga membuat anak tidak memvalidasi perasaannya sendiri. Pada kasus lainnya, anak-anak juga cenderung takut dinilai negatif oleh lingkungan, seperti takut dianggap lemah dan takut ditertawakan saat anak mengekspresikan perasaannya di depan umum, sehingga anak-anak tersebut memilih untuk menyimpan perasaan mereka sendiri (h. 114).

### **2.5.3.1.2 Dampak Anak Memendam Emosi**

Emosi yang tidak disalurkan dengan baik oleh anak-anak dan terus dipendam dalam jangka waktu yang lama dapat memengaruhi kondisi anak dengan buruk, baik secara fisik maupun mental. Muthmainnah (2017) dalam *Indonesian Journal of School Counseling* (Fauziyyah et al., 2020, h. 110) menyatakan ada empat dampak dari perilaku memendam emosi pada anak-anak, yaitu:

- 1) Anak tidak mampu berperilaku sesuai dengan situasi yang terjadi di hadapannya karena sisi empatinya belum berkembang.
- 2) Anak tidak bisa bersosialisasi dan membangun relasi dengan teman sebayanya.
- 3) Mudah merasa cemas dan takut yang berlebihan, bahkan hingga depresi akibat dari *trigger* kecil.
- 4) Merasa mual dan sakit perut saat harus maju ke depan kelas.

### **2.5.3.1.3 Cara Mengatasi Emosi yang Terpendam pada Anak**

Untuk membantu perkembangan emosional anak, dibutuhkan solusi yang dapat membantu anak dalam mengutarakan dan menyalurkan emosi mereka dengan cara yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan dan mengajarkan anak untuk mengidentifikasi tiap emosi anak (Kemdikbud, 2021). Misalnya, orang tua dapat membantu anak dalam menamakan emosi yang dirasakan anak dalam keadaan tertentu seperti rasa bangga, malu, ceria, takut, canggung, cemburu, kecewa, dan lainnya. Selain itu, penting juga bagi orang tua untuk belajar mengelola emosi mereka sendiri terlebih dahulu (Kemdikbud, 2021). Ketika orang tua memiliki kontrol emosi yang baik terhadap dirinya sendiri, orang tua akan menjadi lebih siap untuk mengajarkan anaknya tentang cara mengelola emosi dan anak-anak juga dapat belajar mencontoh perilaku tersebut.

Selain dari pola asuh orang tua, Argyle & Bolton (2005) mengatakan bahwa seni dapat menjadi solusi yang efektif dalam

membantu anak untuk menyalurkan emosi mereka dalam (Fauziyyah et al., 2020, h. 110). Morrison (2017) juga menyatakan emosi dapat diekspresikan melalui kegiatan kreatif seperti menggambar dan melukis (h. 110). Gambar dan warna yang dibuat oleh anak dapat menjadi bentuk metafora dari emosi yang dirasakan oleh anak. Misalnya, coretan dapat melambangkan kekesalan, dan warna biru dapat menyimbolkan kesedihan. Melalui kegiatan kreatif, anak-anak dapat menyalurkan ide dan pikiran yang selama ini terpendam, sehingga metode seni ini dapat meningkatkan fungsi kognitif anak (h. 111).

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Dalam upaya untuk memperkuat landasan penelitian penulis mengenai kebaruan dari media informasi interaktif yang akan penulis rancang, maka dilakukan *research* terkait penelitian yang relevan dengan topik perancangan penulis. Penelitian-penelitian yang telah ada dan serupa ini akan menjadi perbandingan kebaruan bagi penulis pada saat merancang media informasi interaktif terkait memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua. Berikut merupakan penelitian-penelitian yang relevan dengan topik tersebut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pengembangan <i>Pocket Book</i> untuk Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Tantrum pada Anak Usia Dini	Aknes Zelly Meyriana	Penelitian ini merancang media informasi berupa <i>Pocket Book</i> mengenai mengatasi perilaku tantrum pada anak-anak di usia 3 – 6 tahun. Hasil dari	Penulis merancang sebuah <i>Pocket Book</i> untuk orang tua yang berisikan tips dan trik saat menghadapi anak tantrum, serta hal-hal apa saja yang dapat menjadi

			<p>penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dengan praktis dan valid mengenai hal apa saja yang dapat dilakukan oleh orang tua saat anak-anak mulai menunjukkan perilaku tantrum.</p>	<p>faktor penyebab dan solusi dari perilaku tantrum pada anak-anak. Penulis memilih media <i>Pocket Book</i> agar orang tua dapat membawa buku tersebut kemana-mana dengan praktis.</p>
2	<p>Perancangan Buku Ilustrasi tentang Mengajarkan Perilaku Berbagi untuk Orang Tua dengan Anak Usia 5 - 6 Tahun</p>	<p>Merlisawati, E. &amp; Nuralinda, E.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi untuk orang tua mengenai cara mengajarkan perilaku berbagi kepada anak-anak usia 5 – 6 tahun. Buku ilustrasi ini berperan sebagai alat bantu bagi orang tua dalam mengajarkan anak-anak mengenai perilaku berbagi.</p>	<p>Media yang dirancang adalah sebuah buku cerita ilustrasi anak, namun buku tersebut memiliki target utama orang tua. Hal ini bertujuan agar orang tua dapat membacakan buku tersebut bersama anak-anak sekaligus mengajarkan anak-anak mengenai pentingnya</p>

			<p>Pesan dalam cerita buku ilustrasi ini digambarkan melalui penggunaan contoh-contoh kejadian nyata di lingkungan rumah sebagai pendekatan relevansi anak-anak.</p>	<p>belajar untuk berbagi, serta menumbuhkan rasa empati pada anak.</p>
3	<p>Perancangan Buku Interaktif untuk Edukasi Kecerdasan Emosional pada Anak Usia 3 – 6 Tahun</p>	<p>Adeline, T.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku interaktif sebagai media yang dapat membantu orang tua dalam mendedukasi kecerdasan emosional pada anak-anak.</p>	<p>Media yang dirancang adalah buku interaktif yang memiliki interaksi berupa <i>pop-up, peek-a-boo, wheel</i>, hingga tantangan untuk orang tua. Interaktivitas tersebut bertujuan untuk menambah pemahaman target pembaca dengan alur cerita serta menambah ketertarikan pembaca.</p>

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan yang penulis temukan, ketiga penelitian tersebut membahas mengenai media informasi yang berhubungan dengan interaksi antara orang tua dan anak-anak. Namun, dari ketiga penelitian tersebut tidak ada yang secara spesifik mengangkat permasalahan mengenai memahami emosi yang terpendam pada anak-anak untuk orang tua.

Oleh sebab itu, penulis akan merancang sebuah media informasi interaktif berupa buku cerita interaktif yang berfokus dalam memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua selaku target pasar utama. Penulis merancang buku interaktif ini dengan tujuan untuk membantu orang tua dalam memahami sudut pandang anak-anak terhadap emosi-emosi yang mereka rasakan, terutama emosi-emosi negatif yang cenderung dipendam anak-anak, serta faktor apa yang bisa memicu perilaku tersebut. Selain itu, perancangan buku cerita interaktif ini juga berperan sebagai media pendukung bagi orang tua dalam mengajarkan anak-anak dalam membedakan hal apa yang boleh dilakukan oleh anak-anak ketika merasakan emosi negatif dan hal apa yang tidak boleh dilakukan.

