

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 *Pop-up Book***

*Pop-up* merupakan media cetak dalam bentuk tiga dimensi dan gerakan visual yang menarik saat buku dibuka. Tujuan dari *pop-up book* adalah untuk meningkatkan pemahaman materi, terutama untuk anak-anak. Selain itu, *pop-up* juga bersifat universal, karena dapat dinikmati oleh dari berbagai kalangan tanpa terbatas oleh usia dan budaya (Yudiana et al., 2024, h.86). *Pop-up book* menciptakan kejutan disetiap halamannya. Pada *pop-up book* dibuka, terdapat gambar tiga dimensi yang muncul secara menarik, yang menciptakan visual yang indah. Hal ini memberikan pengalaman membaca yang berbeda dan menyenangkan dibandingkan dengan buku biasa. *Pop-up book* menarik minat siswa untuk membuka dan melihat sebuah cerita, sehingga secara tidak langsung dapat memberikan informasi tentang pentingnya minum air putih. Oleh karena itu, media informasi *pop-up book* sangat tepat diterapkan pada sekolah dasar (Ismail, 2021).

##### **2.1.1 Elemen *Pop-Up Book***

*Pop-up book* merupakan media interaktif yang menggunakan elemen tiga dimensi pada halamannya, hal ini menjadikannya lebih menarik dari pada buku biasa. Elemen desain merupakan salah satu hal terpenting dalam desain. Elemen desain merupakan dasar dari sebuah desain yang dapat diartikan dengan tonggak yang menopang agar tetap kokoh (Putra, 2020 h.9). Berikut merupakan elemen-elemen desain yang digunakan dalam perancangan:

#### **1. Warna**

Warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain yang berperan dalam menyampaikan citra yang ingin disampaikan. Dalam proses pembuatannya, warna dihasilkan melalui perpaduan tinta atau cat yang dikenal sebagai warna subtraktif (CMYK). Warna biasanya

digunakan dalam proses percetakan ke permukaan benda padat, seperti kertas dan lain-lain (Anggraini & Nathalia, 2021 h. 39).



Gambar 2. 1 Warna CMYK  
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

Terdapat beberapa jenis skema warna yang dapat digunakan untuk menciptakan desain yang harmonis dan efektif, sebagai berikut (Landa, 2019 h. 127):

**a. Monokrom**

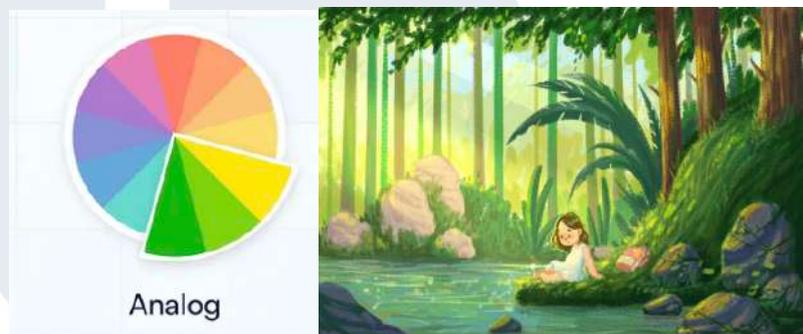
Warna ini hanya menggunakan satu rona warna dominan yang divariasikan melalui kecerahan dan kejenuhan, yang dapat menciptakan kesan kesatuan dan keseimbangan dalam sebuah komposisi.



Gambar 2. 2 Skema warna *Monokrom*  
Sumber: <https://medium.com/...>

### b. Analog

Warna ini menggunakan 3 rona warna yang jaraknya berdekatan, sehingga menciptakan hubungan warna yang harmonis. Dalam skema ini, dapat memungkinkan untuk 1 warna dominan dan 2 lainnya menjadi warna pendukung dalam tampilan secara keseluruhan. Warna ini dapat digunakan untuk menambahkan kedalaman tanpa menciptakan kontras yang terlalu tajam.



Gambar 2. 3 Skema warna *Analog*  
Sumber: <https://medium.com/...>

### c. Komplementer

Warna *komplementer* terdiri dari dua warna yang saling bersebrangan di roda warna. Ketika ditempatkan secara berdekatan dalam jumlah kecil, warna tersebut dapat menghasilkan perpaduan visual yang disebut *mélange optique* yang dapat menciptakan warna abu-abu.



Gambar 2. 4 Skema warna *Komplementer*  
Sumber: <https://medium.com/...>

#### d. *Split Komplementer*

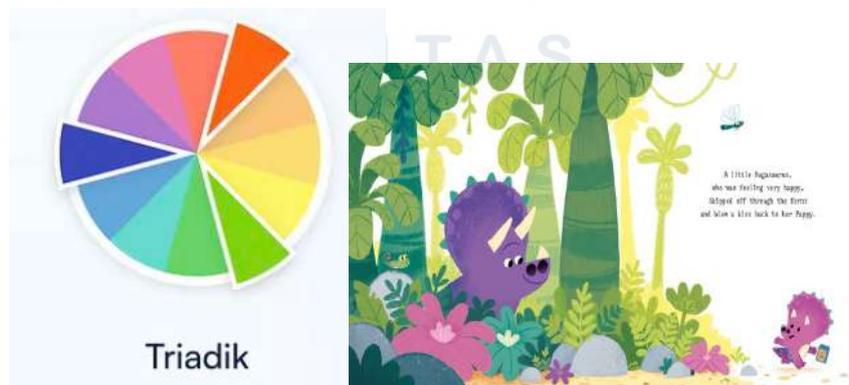
Warna ini terdiri dari 3 warna 1 warna utama dan 2 warna yang berada disebelah kiri dan kanan warna komplementernya di roda warna. Skema ini menciptakan kontras yang cukup dengan tampilan lembut dan tidak terlalu mencolok yang membuat kombinasi ini tetap tampak menarik secara visual.



Gambar 2. 5 Skema warna *Split Komplementer*  
Sumber: <https://medium.com/...>

#### e. *Triadik*

Skema *triadik* terdiri dari 3 warna yang memiliki jarak yang sama pada roda warna, membentuk segitiga seimbang. Kombinasi ini dapat menciptakan kesan harmonis dan tetap dinamis. Skema ini sering digunakan untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan berenergi.



Gambar 2. 6 Skema warna *Triadik*  
Sumber: <https://medium.com/...>

## f. *Tetradik*

Skema warna ini melibatkan 4 warna yang membentuk 2 pasang warna komplement. Warna ini menghadirkan warna yang bervariasi dan kontras warna yang sangat kaya.



Gambar 2. 7 Skema warna *Tetradik*

Sumber: <https://medium.com/...>

## 2. **Tipografi**

Sebuah jenis huruf adalah desain dari set karakter yang disatukan oleh sifat visual yang konsisten, sifat-sifat ini menciptakan karakteristik utama dari sebuah jenis huruf. Hal ini mencakup huruf, angka, simbol, tanda baca (Landa, 2019 h. 35). Agar teks mudah dibaca dan dipahami, sangat penting untuk membuat teks nyaman bagi mata. Hal ini bisa dicapai dengan memilih huruf yang tepat, ukuran, jarak antar huruf. Selain itu, bentuk huruf juga harus dijelaskan agar setiap huruf dapat mudah dikenali. Misalnya, huruf b dan d tidak boleh terlalu sama agar anak-anak tidak bingung pada saat membaca. Dengan hal ini, pembaca menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi mereka (Landa, 2019 h. 39).

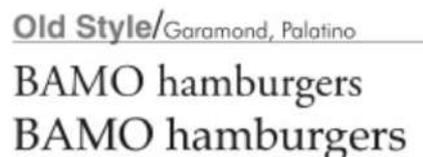


Gambar 2. 8 Tipe Tipografi  
 Sumber: Landa, 2019 h. 38

Meskipun terdapat berbagai jenis tipografi yang tersedia, sebagian besar dapat diklasifikasikan berdasarkan gaya dan latar belakangnya, sebagai berikut (Landa, 2019 h. 38):

**a. *Old style***

Klasifikasi jenis huruf ini muncul pada akhir abad ke-15 dengan ciri utama adalah bentuk serif yang melengkung dan sudut tekanan yang condong.



Gambar 2. 9 Tipe klasifikasi *Old Style*  
 Sumber: Landa, 2019 h.38

**b. *Transitional***

Klasifikasi jenis huruf serif ini muncul pada abad ke-18 yang merupakan peralihan dari gaya *old style* menjadi *modern*. Jenis huruf ini merupakan perpaduan antara elemen tradisional dan modern.



Gambar 2. 10 Tipe klasifikasi *Transitional*  
 Sumber: Landa, 2019 h.38

**c. *Modern***

Jenis huruf ini dikembangkan pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Memiliki bentuk yang lebih geometrik dibandingkan dengan gaya sebelumnya. Dengan ciri kontras garis tebal tipis dan vertikal.

**Modern/Bodoni**

BAMO hamburgers

Gambar 2. 11 Tipe klasifikasi *Modern*  
Sumber: Landa, 2019 h.38

**d. *Sans serif***

Jenis huruf ini dikenal pada awal abad ke-19. Ciri khas utama dari jenis huruf ini adalah adanya variasi ketebalan pada garis-garisnya, yang memberikan kesan penegasan dan menarik.

**San Serif/Futura, Helvetica**

BAMO hamburgers  
BAMO hamburgers

Gambar 2. 12 Tipe klasifikasi *Sans Serif*  
Sumber: Landa, 2019 h.38

**e. *Script***

Jenis huruf ini biasanya memiliki tampilan miring dan penggunaan huruf-hurufnya saling terhubung satu sama lain. Ciri khas dari jenis huruf ini memberikan kesan elegan dan lembut.

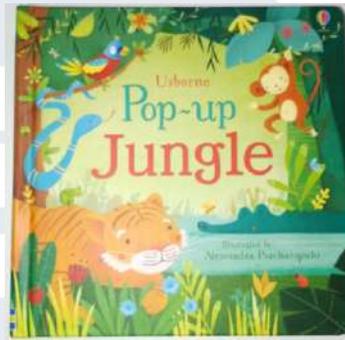
**Script/Palace Script**

*BAMO hamburgers*

Gambar 2. 13 Tipe klasifikasi *Script*  
Sumber: Landa, 2019 h.38

### 3. Cover Buku

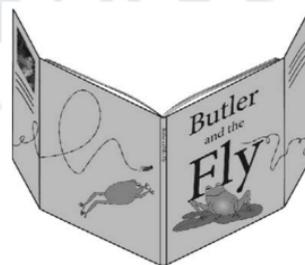
Desain sampul dapat mempengaruhi keputusan orang untuk membeli sebuah buku. Setidaknya, sampul memberikan petunjuk tentang isi yang akan disampaikan didalamnya. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dan berfungsi untuk mengkomunikasikan isi dari buku (Landa, 2019 h. 213).



Gambar 2. 14 Sampul Buku *Pop-Up Jungle*  
Sumber: <https://www.researchgate.net/figure/Gambar...>

### 4. Fisik buku

Membuka buku menjadi salah satu aspek paling memuaskan dalam pengalaman membaca. Pada saat pertama kali berinteraksi dengan sebuah buku, pembaca melalui proses penemuan dan eksplorasi terhadap berbagai kemungkinan yang terkandung didalamnya. Fisik buku dapat mempengaruhi pendapat dari pembaca, seperti format dan ukuran buku turut berperan dalam membentuk pengalaman membaca secara keseluruhan.



Gambar 2. 15 *Book jackets*  
Sumber: Denise, 2008 h. 30

### a. Lipatan (*Flaps*)

Buku bergambar dengan *hard cover* biasanya dilengkapi dengan jaket buku yang terbuat dari kertas tebal dengan permukaan yang sedikit mengkilap. Jaket ini memiliki lipatan yang membungkus bagian depan dan belakang buku. Desainnya menampilkan ilustrasi yang mendukung isi buku dan sering kali menyertakan gambar dari dalam buku, meskipun tidak selalu demikian.



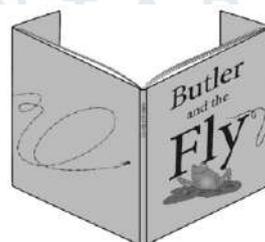
Gambar 2. 16 *Flaps*  
Sumber: Denise, 2008 h. 32

### b. Punggung buku (*Spine*)

Saat buku disimpan di dalam rak, bagian ini sering kali menjadi salah satunya yang terlihat tipografi dan warna pada punggung buku. Informasi yang tercantum di bagian ini. Meliputi, judul buku. Kemudian terdapat logo penerbit yang disebut dengan *colophon*.

### c. Sampul Melingkar (*Wraparound*)

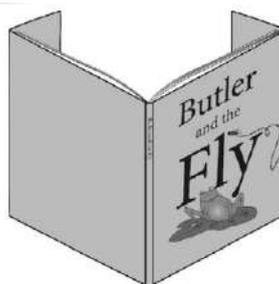
Jenis sampul ini menampilkan ilustrasi yang dimulai dari bagian depan dan hingga bagian belakang. Ketika jaket buku dilepas, pembaca dapat melihat lebih banyak detail pada cerita secara petunjuk mengenai karakter didalamnya.



Gambar 2. 17 *Wraparound*  
Sumber: Denise, 2008 h. 33

#### **d. Gambar Tunggal (*Single Image*)**

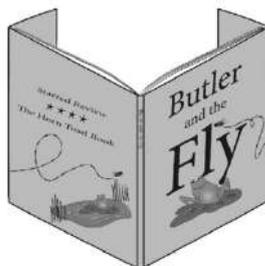
Jenis sampul ini menampilkan satu ilustrasi utama di bagian depan. Sementara itu bagian belakang buku dapat berisi gambar kecil atau sekedar warna yang polos yang senada dengan desain sampul depan.



Gambar 2. 18 *Single image*  
Sumber: Denise, 2008 h. 34

#### **e. Gambar Ganda (*Dual Image*)**

Jenis sampul ini menampilkan ilustrasi dari cerita di kedua sisi, baik depan maupun belakang buku. Dengan memperhatikan gambar-gambar tersebut, pembaca dapat mengetahui petunjuk mengenai alur cerita.



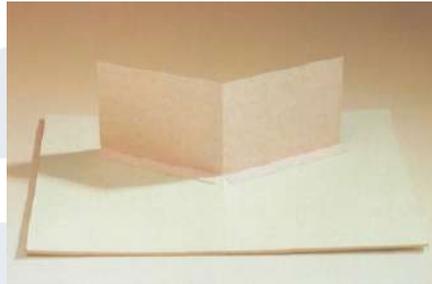
Gambar 2. 19 *Dual image*  
Sumber: Denise, 2008 h. 35

### **5. Mekanisme *Pop-up Book***

Mekanisme pada utama dalam *pop-up book* melibatkan interaksi antara halaman dan struktur tiga dimensi yang tersembunyi didalamnya. Mekanisme ini menggerakkan bagian tertentu dari ilustrasi sehingga menciptakan efek visual yang bergerak (Jackson, 1993). Beberapa mekanisme dasar yang sering digunakan dalam *pop-up book* meliputi, sebagai berikut:

### a. *Horizontal V*

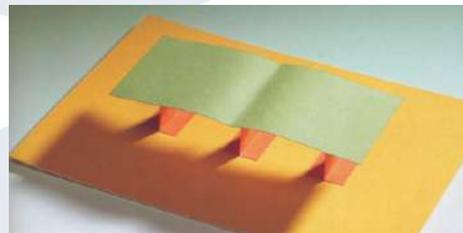
Teknik ini merupakan salah satu metode yang paling sederhana dan praktis dalam membuat *pop-up*. Dengan menggunakan Teknik ini, objek dapat berdiri sendiri dengan kokoh dan stabil (Jackson, 1993 h. 70).



Gambar 2. 20 Mekanisme *Horizontal V*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 71

### b. *Floating Layers*

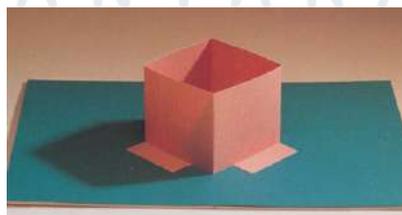
Teknik *pop-up* ini dirancang untuk efek visual yang dapat memberikan kesan bahwa objek di dalamnya seperti melayang di udara (Jackson, 1993 h. 74).



Gambar 2. 21 Mekanisme *Floating Layers*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 75

### c. *Diagonal Box*

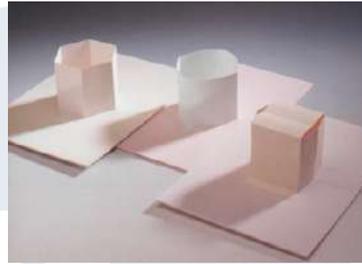
Teknik ini digunakan untuk menghasilkan ilusi volume pada karya *pop-up*. Sehingga elemen yang terbentuk terlihat memiliki dimensi (Jackson, 1993 h. 84).



Gambar 2. 22 Mekanisme *Diagonal Box*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 84

#### d. *Square-on Box*

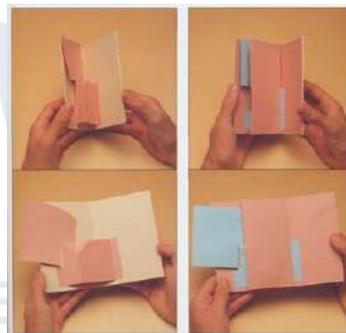
Pada teknik ini hampir sama dengan teknik *diagonal box*, tetapi dengan tambahan dua lipatan vertikal yang memberikan hasil akhir dengan bentuk yang geometris yang dapat memberikan keunikan (Jackson, 1993 h. 86).



Gambar 2. 23 Mekanisme *Square-on Box*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 87

#### e. *Pivots*

Teknik ini merupakan salah satu teknik yang paling menarik untuk digunakan karena dengan teknik ini memungkinkan objek untuk bergerak dan berputar seiring dengan terbukanya lipatan (Jackson, 1993 h. 92).



Gambar 2. 24 Mekanisme *Pivots*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 93

### 6. Teknik Lipatan *Pop-up Book*

Dalam menciptakan *pop-up book*, terdapat berbagai teknik yang digunakan untuk menciptakan efek tiga dimensi yang menarik dan interaktif. Teknik-teknik tersebut melibatkan pemotongan dan juga pelipatan, dan juga mekanisme khusus yang dapat bergerak atau

muncul pada saat halaman dibuka (Jackson, 1993). Beberapa teknik dasar yang digunakan dalam *pop-up book* meliputi, sebagai berikut:

**a. *Single Slit***

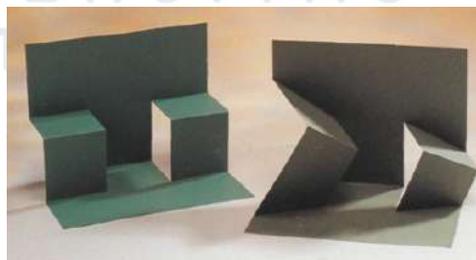
Teknik Single slit merupakan dasar dari pembuatan *pop-up book*. Penggunaan Teknik ini terletak pada sudut, yakni bentuk dari *slit* yang dapat menghasilkan bentuk yang berbeda-beda (Jackson, 1993 h. 22).



Gambar 2. 25 Teknik *Single Slit*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 23

**b. *Double Slit***

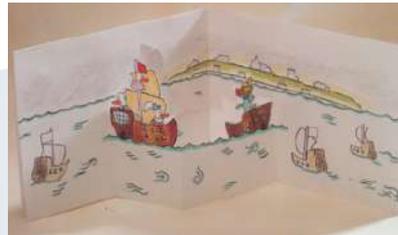
Teknik ini bukan hanya sekedar menggabungkan satu celah tunggal dalam satu desain, melainkan membuka kemungkinan baru dalam eksplorasi bentuk. Meskipun prinsip dasarnya mirip dengan *single slit*, hasil akhirnya dapat menciptakan unsur yang unik (Jackson, 1993 h. 41).



Gambar 2. 26 Teknik *Double Slit*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 42

### c. *Asymmetric Slit*

Teknik lipatan ini memungkinkan untuk menciptakan bentuk asimetris, sehingga memperluas pemahaman tentang penggunaan celah dalam *pop-up book* (Jackson, 1993 h. 29).



Gambar 2. 27 Teknik *Asymmetric Slit*  
Sumber: Jackson, 1993 h. 30

### 2.1.2 Prinsip *Pop-up Book*

Dalam proses perancangan media *pop-up book*, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip berperan penting dalam menciptakan keseimbangan dalam *pop-up book* sehingga dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif kepada anak-anak. Menurut Landa (2019 h.25), prinsip desain terdiri dari 4 hal, sebagai berikut:

#### 1. Hierarki

Hierarki merupakan penempatan dan penyelarasan elemen, serta ruang di antara desain. Hal tersebut dapat membangun hierarki visual yang mengarahkan komunikasi visual. Dalam *pop-up book* hierarki visual sangat penting karena dapat membantu mengarahkan pembaca untuk perhatian ke elemen utama yang ingin disampaikan di setiap halaman.



Gambar 2. 28 Contoh Hierarki pada *Pop-Up Book*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/721279696607405042/>

## 2. Penyelarasan

Arsitektur dasar dari komposisi adalah penyelarasan bagaimana tepi elemen sejajar atau bagaimana elemen-elemen grafis diorientasikan, serta bagaimana cara mengatur elemen grafis dalam suatu konfigurasi. Agar sebuah komposisi dapat menyatu dengan baik, elemen grafis memerlukan hubungan visual struktural satu sama lain. Penyelarasan dalam *pop-up book* sangat penting untuk menciptakan pengalaman visual yang rapi, harmonis dan mudah dipahami oleh pembaca.



Gambar 2. 29 Contoh Penggunaan Penyelarasan pada *Pop-Up Book*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/316870523803752062/>

## 3. Persatuan

Semua bagian dalam desain grafis harus bekerja secara selaras untuk membentuk satu kesatuan yang harmonis dengan tujuan komunikasi visual. Sederhananya, ketika sebuah desain terpadu, semua elemennya saling terhubung dan terlihat memiliki hubungan visual yang jelas satu sama lain. Maka tidak ada elemen yang terlihat janggal atau tidak pada tempatnya. Prinsip perastuan dalam desain untuk memastikan bahwa semua elemen *pop-up book* bekerja sama secara harmonis. Tanpa persatuan, *pop-up book* bisa terlihat berantakan, tidak kohensif, atau membingungkan bagi pembaca.



Gambar 2. 30 Contoh Penggunaan Persatuan pada *Pop-Up Book*  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

#### 4. Ruang

Aspek penting dalam desain grafis adalah menciptakan ruang grafis di permukaan dua dimensi, baik dalam bentuk lukisan maupun digital. Kita dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi yang memberikan berbagai efek visual, seperti tampilan yang natural, fantastis, surealis, berlapis, terputus-putus, dan sebagainya. Dengan menciptakan ilusi ruang tiga dimensi di permukaan dua dimensi akan memberikan pengalaman visual yang lebih imersif dan menarik, dengan adanya prinsip ini *pop-up book* akan lebih interaktif dan dinamis, adanya kedalaman visual dan realisme, dan terakhir mempermudah pemahaman *pop-up book*.



Gambar 2. 31 Contoh Penggunaan Ruang pada *Pop-Up Book*  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

## 2.2 Ilustrasi

Ilustrasi meliputi berbagai jenis dan bentuk karya yang dibuat oleh ilustrator dengan menggunakan teknik manual, digital atau kombinasi dari keduanya. Ilustrasi berperan sebagai media visual dalam menyampaikan pesan sesuai dengan naskah dan target pembaca. Dalam beberapa genre, seperti buku pembelajaran atau dokumentasi, ilustrasi berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan (Ghozalli, 2020).

### 2.2.1 Ilustrasi Anak

Ilustrasi untuk anak memiliki peran penting, terutama bagi prabaca dan pembaca usia dini. Dengan menggunakan ilustrasi dapat membantu cerita secara visual dan memperkuat pemahaman informasi yang ingin

disampaikan. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya yang mendekati ilustrasi yang digunakan yaitu gaya ilustrasi naif yang dibuat untuk anak-anak dengan menggunakan bentuk yang tidak selalu proposional namun penuh ekspresi (Ghozalli, 2020 h. 30).



Gambar 2. 32 Ilustrasi Anak  
Sumber: <https://www.lulu-berlu.com/snow-white...>

### 2.2.2 Aspek Visual Karakter

Aspek visual karakter berperan penting dalam ilustrasi karena dapat menciptakan identitas dan keunikan, menyampaikan kepribadian dan emosi, memperkuat narasi dan tema, meningkatkan daya tarik visual, membantu komunikasi tanpa kata dan mendukung konsentrasi dalam media visual (Ghozalli, 2020 h.34).

#### A. Bermain Bentuk

Sesuai dengan cerita, apabila ceritanya membutuhkan ilustrasi yang lebih serius, pilihan gaya gambar realis atau yang tidak terlalu banyak bermain bentuk disesuaikan dengan keperluan untuk memvisualisasikan karakter dalam sebuah cerita.

##### 1. Bulat

Secara visual karakter, bentuk bulat sering dikaitkan dengan kesan yang bersahabat, menyenangkan dan memiliki sifat kekanak-kanakan.

Hal ini dapat dilihat, seperti bola yang bisa memantul dengal lincah atau awan yang tampak lembut serta ringan melayang di udara.



Gambar 2. 33 Visual Karakter Berbentuk Bulat  
Sumber: [https://upwithpaper.com/...](https://upwithpaper.com/)

## 2. Segitiga

Penggunaan bentuk segitiga, dengan sudut-sudut tajam sering dikaitkan dengan elemen yang menusuk, seperti taring, ujung pisau atau anah panah. Dari segi psikologi, bentuk ini mencerminkan sifat yang agresif, licik dan dominan. Sehingga bentuk ini sering kali memberikan kesan yang kurang bersahabat atau mengancam.



Gambar 2. 34 Visual Karakter Bentuk Segitiga  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin...>

## 3. Kotak

Secara psikologis, bentuk kotak melambangkan sebuah kestabilan dan kekuatan serta memiliki karakter yang cenderung pendiam dan tenang dalam sebuah cerita. Bentuk karakter ini banyak digunakan untuk

menggambarkan karakter yang memiliki nilai kekuatan atau keinginan yang kuat dalam sebuah cerita.



Gambar 2. 35 Visual Karakter Bentuk Kotak  
Sumber: [https://www.youtube.com/...](https://www.youtube.com/)

### 2.3 Desain Buku Cerita Anak

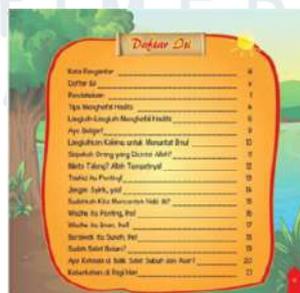
Menurut (Ghozalli, 2020 h. 85) Dalam konteks desain grafis yang menangani buku anak, khususnya picture book, mendesain dan menata elemen grafika yang ada dalam halaman dan tebaran adalah pekerjaan kolaboratif antara ilustrator dan desainer grafis.

#### 1. Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Dalam proses mendesain, desain grafis dan editor visual perlu merancang anatomi buku untuk memperhitungkan produksi dan percetakan. Struktur anatomi buku cerita anak dalam bentuk fisik umumnya mengikuti pola yang sering digunakan dalam industri penerbitan (Ghozalli, 2020 h. 86).

##### a. Daftar Isi

Daftar isi umumnya digunakan pada buku yang memiliki bab, seperti *storybook*. Fungsinya daftar isi digunakan untuk memberikan gambaran tentang isi buku secara keseluruhan.



Gambar 2. 36 Daftar Isi  
Sumber: <https://zenginshop.id/product...>

## b. Halaman Bio

Halaman bio merupakan bagian dalam buku yang berisikan informasi tentang pembuat buku. Keberadaan halaman ini disesuaikan dengan ketentuan dan kebutuhan buku. Penempatan yang fleksibel, dapat diletakkan pada halaman kiri atau kanan sesuai dengan desain cerita.



Gambar 2. 37 Halaman Bio

## c. Halaman Judul (*Half Title Page*)

Halaman judul merupakan bagian dari buku yang hanya menampilkan judul tanpa informasi tambahan lainnya. Penempatannya diletakkan pada bagian salah satu halaman kiri dan kanan sesuai dengan desain yang di rancang.



Gambar 2. 38 *Half Title Page*

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

## 2. Format dan Ukuran Buku

Format dan ukuran buku dapat mempengaruhi aspek produksi, seperti harga efisiensi penggunaan kertas (Ghozalli, 2020 h.88). Terdapat tiga bentuk format buku yang umum digunakan, sebagai berikut:

### a. Vertikal

Format vertikal paling sering digunakan dalam penerbitan, karena memiliki banyak keunggulan. Selain mempermudah proses penjilidan, format ini juga lebih baik dalam penggunaan kertas dan biaya produksi.



Gambar 2. 39 Format Buku *Vertikal*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

### b. Horizontal

Format horizontal jarang digunakan karena dianggap kurang praktis. Namun, format ini sangat cocok untuk digunakan dalam cerita yang menggunakan pemandangan luas atau alur alur untuk membangun ketegangan secara bertahap.



Gambar 2. 40 Format Buku *Horizontal*  
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

### c. Kotak

Format kotak menjadi pilihan kedua yang cukup populer. Bentuk yang baik memberikan kebebasan bagi pembuat cerita dalam mengatur alur waktu yang lebih fleksibel, sambil tetap menjaga isi dari cerita.



Gambar 2. 41 Format Buku Kotak  
Sumber: <https://www.behance.net/...>

### 3. Aspek Desain

Dalam merancang buku anak, berbagai aspek yang harus diperhatikan, agar buku yang diciptakan dapat menarik, informatif dan sesuai dengan kebutuhan pembaca (Ghozalli, 2020 h. 90). Berikut merupakan elemen-elemen yang berperan penting dalam proses perancangan:

#### a. Komposisi

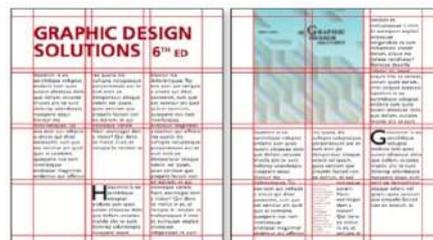
Penempatan teks dan ilustrasi dalam buku, memiliki penting dalam menciptakan desain yang baik. Komposisi yang digunakan diperhatikan dengan baik akan memastikan keseimbangan antara elemen visual dan teks, sehingga menghasilkan tampilan yang harmonis dan mudah dipahami.



Gambar 2. 42 Komposisi Dalam Aspek Desain  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin...>

#### b. Grid

*Grid* digunakan sebagai panduan besar dalam desain dalam Menyusun elemen-elemen visual secara terstruktur. Dengan menggunakan *grid*, tata letak menjadi lebih rapi, sehingga dapat menghasilkan desain yang lebih mudah dipahami.



Gambar 2. 43 *Grid*  
Sumber: Landa, 2019 h. 167

### c. Margin

Margin merupakan batas elemen dalam halaman, seperti yang dijelaskan dalam bagian ilustrasi. Pengaturannya disesuaikan dengan konsep desain buku agar tampilan tetap rapi dan mudah dibaca.



Gambar 2. 44 Margin

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

### d. Jenis Huruf

Jenis huruf yang digunakan untuk *picture book* maupun *storybook* akan bervariasi, tergantung pada level penjenjangan dan tingkat keterbacaan.

### e. Tingkat Keterbacaan

Tujuan utama dalam pemilihan huruf adalah memastikan teks dapat dibaca dengan jelas dan nyaman. Pemilihan *font* yang tepat akan membantu pembaca memahami cerita dengan lebih baik.

### f. Nomor Halaman

Secara umum, buku *picture book* idealnya tidak mencantumkan nomor halaman. Hal ini bertujuan untuk menjaga estetika, selain itu nomor halaman membantu mempertahankan alur narasi menjadi lebih baik. Sehingga anak-anak dapat lebih fokus menikmati ilustrasi dan isi cerita.



Gambar 2. 45 Nomor Halaman

#### **g. Ruang Bernapas**

Ruang bernapas dalam desain berfungsi untuk memberikan jeda visual dalam cerita yang padat. Dengan adanya ruang kosong, narasi dalam buku akan terasa lebih nyaman dan tidak terlalu penuh. Hal ini membuat anak-anak dapat lebih menikmati cerita dengan lebih baik.

#### **4. *Storytelling***

Seni bercerita secara lisan yang awalnya dilakukan oleh pendongeng. Seiring perkembangannya, *storytelling* tidak hanya mengendalikan tutur kata tetapi termasuk dengan elemen visual. Sehingga cerita lebih mudah untuk dipahami dan dinikmati terutama oleh anak-anak (Ghozalli, 2020 h.3).

### **2.4 Pentingnya Minum Air Putih**

Air putih merupakan kebutuhan dasar bagi tubuh manusia, namun sering kali diabaikan. Rutin dalam mengonsumsi air putih dapat membantu mencegah dehidrasi, menjaga keseimbangan cairan dalam tubuh, serta mendukung metabolisme dan kerja otak. Selain itu, air memiliki peran dalam melancarkan, menjaga suhu tubuh, serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara maksimal. Bagi siswa, asupan air putih yang cukup dapat memberikan dampak positif dalam aktivitas belajar maupun keseharian mereka. Oleh karena itu, membiasakan minum air putih secara teratur sangat penting untuk menjaga kesehatan dan mendukung fungsi tubuh dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Salim & Taslim, 2021).

#### **2.4.1 Air Putih**

Air putih yang dikonsumsi setiap hari berasal dari berbagai sumber alami, seperti air hujan, air permukaan, air tanah, dan mata air. Air hujan bagian dari siklus hidrologi, menguap lalu membentuk awan, turun kembali ke bumi dan selanjutnya meresap ke tanah atau mengalir ke permukaan. Air permukaan seperti sungai dan danau pada umumnya harus melalui proses pengelolaan di instalasi khusus agar memenuhi standar air minum yang layak untuk dikonsumsi. Selain itu, air tanah dari sumur maupun mata air alami yang

muncul didaerah pegunungan juga banyak dimanfaatkan sebagai sumber air minum. Meskipun berasal dari alam, seluruh jenis air tersebut tetap perlu melalui proses penyaringan dan pengujian untuk dipastikannya kebersihan dan keamanannya sebelum konsumsi (Sutanto, 2023).

Jenis-jenis air putih yang tersedia di pasaran, umumnya dibedakan berdasarkan kemasan dan proses pengolahannya, sebagai berikut:

1. Air kemasan botol

Air ini tersedia dalam kemasan botol plastik dengan berbagai ukuran, mulai dari 330 ml hingga 1 liter. Umumnya air kemasan botol terdiri dari air yang telah melalui proses pengolahan untuk memastikan kebersihannya.

2. Air kemasan galon

Air galon biasanya digunakan untuk kebutuhan rumah tangga, kantor atau tempat usaha. Pada umumnya ukuran galon berukuran antara 18 liter hingga 20 liter. Air dalam kemasan galon umumnya merupakan air yang telah di proses dan disterilkan sebelum di kemas.

3. Air sumber

Air sumber merupakan air yang diambil langsung dari mata airnya, biasanya tidak mengalami proses pengolahan kecuali penyaringan dan sterilisasi untuk menghilangkan mikroorganismenya yang berbahaya.

#### **2.4.2 Manfaat Minum Air Putih**

Mengonsumsi air putih secara cukup dapat memberikan berbagai manfaat bagi tubuh, dari segi kesehatan hingga daya konsentrasi. (Prunama et al., 2024). Berikut merupakan beberapa manfaat dari mengonsumsi air putih:

1. Menjaga hidrasi

Memastikan tubuh tetap terhidrasi sehingga organ dapat berfungsi dengan maksimal.

2. Meningkatkan fungsi otak  
Membantu daya ingat, fokus dan konsentrasi agar berfungsi dengan baik.
3. Mendukung kerja fisik  
Dengan minum air putih yang cukup, maka dapat mencegah mudah kelelahan dan menjaga stamina saat beraktivitas.
4. Memperlancar Pencernaan  
Air putih dapat membantu proses pencernaan dan mencegah terjadinya sembelit.
5. Membantu proses pengeluaran racun  
Dengan mengkonsumsi air putih secara rutin, maka dapat meningkatkan fungsi ginjal dalam membuang racun melalui urin.
6. Menjaga kesehatan kulit  
Air putih dapat membuat kulit akan tetap lembab, cerah dan sehat.
7. Mengatur suhu tubuh  
Air putih dapat menjaga keseimbangan suhu tubuh agar tidak mengalami dehidrasi atau panas berlebih.

#### **2.4.3 Dampak Kekurangan Air Putih**

Kurangnya minum air putih dapat berdampak buruk pada kesehatan dan fungsi kerja tubuh, karena air memiliki peran penting dalam berbagai fungsi yang vital (Salim & Salim, 2021). Berikut merupakan dampak negatif yang dapat terjadi akibat kurang minum air putih:

1. Dehidrasi  
Kekurangan cairan dalam tubuh dapat memperlambat fungsi tubuh.
2. Penurunan kemampuan berpikir  
Konsentrasi dan daya ingat akan menurun, sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan sulitnya untuk fokus dalam beraktivitas.

3. Meningkatkan tingkat kecemasan

Kurangnya minum air putih dapat mempengaruhi keseimbangan hormon dan juga suasana hati.

4. Mengurangi konsentrasi

Kekurangan air putih dapat membuat otak menjadi optimal dalam menerima dan memproses informasi.

5. Tubuh cepat merasa lelah

Kekurangan cairan dapat menghambat pergerakan oksigen dan nutrisi ke seluruh tubuh.

#### **2.4.4 Air Putih untuk Konsentrasi Belajar Anak**

Mengonsumsi air putih secara teratur dapat membantu meningkatkan daya ingat, konsentrasi dan performa akademis anak. Dehidrasi ringan sekalipun dapat berpengaruh negatif pada fungsi otak. Saat tubuh mengalami kekurangan air, dapat menyebabkan tubuh lebih mudah kelelahan dan akibatnya dapat menurunkan motivasi dan mengganggu proses belajar anak. Memenuhi kebutuhan air putih secara cukup dan teratur dapat membantu menjaga konsentrasi, meningkatkan daya ingat, serta mendukung fungsi kognitif anak agar mereka dapat belajar lebih maksimal (Kusumawardani & Larasanti, 2020).

#### **2.4.5 Anjuran Minum Air Putih**

Air putih merupakan air yang telah melalui proses pengolahan namun tetap memenuhi standar kesehatan. Dalam memaksimalkan fungsi tubuh secara optimal maka tubuh memerlukan asupan air putih sebanyak 1,5 hingga 2,5 liter per harinya, yang gunanya untuk mencegah dehidrasi atau kekurangan cairan dalam tubuh. Jumlah kebutuhan ini dapat bervariasi yang dapat dipengaruhi dari tingkat aktivitas, suhu, kelembapan, serta beberapa faktor yang lainnya (Setyawan & Sofyan, 2024).

#### **2.4.6 Anjuran Maksimal Minum Air Putih**

Konsumsi air putih secara berlebihan dapat menyebabkan hiponatremia, dimana kondisi kadar natrium dalam menurun secara berbahaya. Asupan air yang sangat tinggi lebih dari 3-4 liter per hari pada anak-anak, dapat menyebabkan hiponatremia (Betti et al., 2024).

#### **2.4.7 Proses Perjalanan Air Putih dalam Tubuh**

Sebagian besar organ dalam tubuh manusia membutuhkan air untuk dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, air menjadi salah satu komponen paling penting bagi tubuh manusia. Berikut merupakan urutan perjalanan air dalam tubuh manusia (Febrilian, 2017).

1. Mulut  
Air putih yang diminum akan masuk ke dalam tubuh melalui mulut, lalu menuju ke saluran pencernaan.
2. Pembuluh kapiler  
Air putih diserap oleh pembuluh kapiler dan masuk ke dalam darah untuk dialirkan ke seluruh tubuh.
3. Jantung  
Air putih berperan dalam membantu jantung untuk memompa darah ke seluruh bagian tubuh. Saat air sampai di paru-paru, terjadi proses pertukaran oksigen dan karbondioksida.
4. Hati  
Kemudian air masuk ke organ hati dan berfungsi untuk mendukung metabolisme, seperti pemecahan karbohidrat, lemak dan protein yang dikonsumsi.
5. Ginjal  
Terakhir air akan menuju ke ginjal, pada tahap ini air akan membantu proses penyaringan zat-zat sisa yang kemudian dikeluarkan dari tubuh melalui urin.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Dengan meninjau penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik, merupakan langkah penting dalam memperdalam pemahaman informasi yang akan disampaikan. Proses ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil dari penelitian terdahulu, sehingga hal ini dapat membantu penulis dalam menganalisis temuan yang telah ada:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Manfaat Air Putih Bagi Kesehatan Peserta Didik Pada Tingkat MI/SD	Nadya Prameski Putri dan Anis Faudah, 2020.	Banyak manfaat yang didapatkan dari mengkonsumsi air minum secara teratur terutama bagi anak-anak tingkat pendidikan sekolah dasar.	Penelitian ini akan mengembangkan media informasi dengan media interaktif yang berupa <i>pop-up book</i> yang menyajikan banyak manfaat air putih yang didapatkan dari minum air putih yang cukup secara menarik.
2.	Edukasi Manfaat Air Mineral Tubuh Bagi Anak Sekolah Dasar Secara Online	Reny Salim dan Tuly Taslim, 2021.	Masih kurangnya pengetahuan peserta didik akan pentingnya minum air putih	Penelitian ini akan menggunakan <i>pop-up book</i> untuk media penyampaian informasi untuk

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			untuk Kesehatan tubuh.	meningkatkan pemahaman pentingnya minum air putih yang cukup dengan visual yang menarik.
3.	Pentingnya Minum Air Putih bagi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar	Fery Budi Setyawan & Iyan Sofyan, 2024.	Hasil penelitian, air mineral sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh, dan disarankan memasukkan kurikulum tentang pentingnya minum air mineral kepada siswa SD	Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan <i>pop-up book</i> dengan menampilkan berbagai manfaat air putih bagi kesehatan tubuh, sehingga pemahaman tentang pentingnya minum air putih menjadi lebih efektif, interaktif, menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa SD.

Berdasarkan penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa konsumsi air putih memberikan beragam manfaat bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya masih berupa konten dan materi secara informatif tanpa disertai dengan perkembangan media pendukung. Kemudian, masih ditemukan kurangnya pemahaman siswa akan pentingnya minum air putih dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukannya media informasi yang interaktif untuk meningkatkan kesadaran mereka. Sehingga, kebaruan dalam penelitian yang dirancang menggunakan media interaktif yaitu *pop-up book*. Dengan menggunakan media *pop-up book*, diharapkan siswa dapat lebih mudah untuk memahami pemahaman tentang manfaat, dampak, anjuran dalam mengkonsumsi air putih.

