

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Buku Ilustrasi Interaktif

Buku tentunya terbagi ke dalam beberapa jenis, salah satunya adalah buku interaktif, buku interaktif tentunya berbeda dengan buku-buku lainnya. Buku interaktif adalah buku yang memiliki interaksi dua arah antara pembaca dan isi konten dari bukunya (Chairil Hidayat et al., 2020). Lalu menurut *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif adalah buku yang memiliki “two way flow” yang berarti terjadi interaksi dua arah dalam sarana pembelajarannya untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Dapat disimpulkan juga bahwa buku interaktif adalah buku yang menggabungkan interaksi antara pembaca dengan buku dalam metode yang bervariasi, contoh buku yang menggunakan interaksi di dalamnya adalah buku *paper engineering*, *participation book*, *play a sound book*, dan *touch and feel book*.

Buku ilustrasi adalah buku yang memuat kumpulan gambar, salah satu jenis buku ilustrasi adalah buku cerita anak-anak, buku cerita anak sendiri merupakan jenis buku yang ditargetkan khusus kepada anak-anak, buku cerita anak juga masuk dalam kategori media informasi.

##### 2.1.1 Jenis Buku Cerita Anak

Buku cerita anak biasanya hadir dalam dua bentuk, yaitu dalam bentuk *storybook* atau dalam bentuk *picture book*. *Storybook* adalah buku cerita sementara *picture book* adalah buku bergambar, keduanya memiliki kesamaan yaitu memiliki gambar dan juga cerita dengan menggunakan teks sebagai narasi di dalam bukunya (Ghozalli, 2020, h.10).

##### 2.1.2 Jenis Buku Ilustrasi Interaktif

Buku interaktif memiliki keunikan yang tidak dapat ditemui di buku lainnya, dan dalam penerapannya, buku interaktif juga memiliki jenis yang beragam (Mutia Siregar et al., 2020) yaitu:

## 1. *Movable Book*

Buku interaktif yang menggunakan teknik lipatan maupun potongan kertas sebagai media interaksi antara pembaca dengan buku, buku ini juga disebut dengan *paper engineering book*. Beberapa jenis buku yang termasuk ke dalam jenis *paper engineering book* adalah *pop-up* (terdapat lipatan maupun potongan kertas yang dapat berdiri sehingga membentuk bangunan tiga dimensi), *pull tab* (pada halaman buku, terdapat kertas yang bisa ditarik oleh pembaca), *volvelles* (terdapat bagian kertas yang dapat diputar), dan *lift the flap* (terdapat bagian kertas yang dapat dibuka tutup).



Gambar 2. 1 Contoh Movable Book  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery>

Gambar di atas merupakan contoh dari *movable book*, gambar tersebut menunjukkan elemen ilustrasi berupa teratai yang terlihat muncul di atas halaman buku. Fitur interaktif berupa *pop-up* diterapkan dalam buku tersebut.

## 2. *Peek A Boo*

Jenis buku ini juga biasa disebut dengan panggilan *lift the flap book*, dalam buku ini, pembaca diajak untuk membuka beberapa bagian buku untuk mengetahui isi dari konten dalam halaman tersebut. Keunikan dari buku jenis ini adalah, setiap konten yang dibuka, akan menjadi kejutan tersendiri bagi pembaca.



Gambar 2. 2 Contoh Peek A Boo Book  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/>

Gambar di atas merupakan contoh dari *peek a boo book*, gambar tersebut menunjukkan elemen ilustrasi berupa hewan yang akan tampak ketika kertas di atas dibuka oleh para pembaca. *Peek a boo book* memungkinkan pembaca untuk mengetahui konten lebih dalam dengan membuka suatu halamannya.

### 3. **Participation Book**

*Participation book* adalah jenis buku interaktif yang berisi penjelasan maupun cerita yang dilengkapi dengan tanya jawab atau instruksi untuk melakukan kegiatan tertentu guna menguji isi penjelasan atau cerita dalam buku tersebut, contoh kegiatan yang diberikan adalah, menjawab suatu pertanyaan, menyentuh tekstur yang tentunya bervariasi, dan melakukan gerakan atau tindakan tertentu.

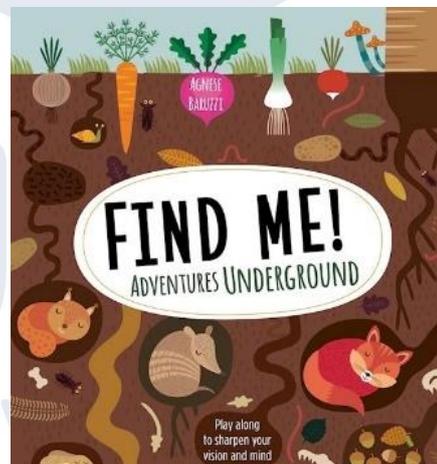


Gambar 2. 3 Contoh Participation Book  
Sumber: <https://bookswithbaby.com/>

Beda halnya dengan buku instruksi untuk orang dewasa, *participation book* memuat lebih banyak visual agar dapat dipahami anak dengan jauh lebih mudah, penjelasan yang diberikan juga tentunya lebih sederhana dengan menggunakan teks yang singkat atau sedikit sehingga anak dapat menangkap informasi yang diberikan dengan mudah. Contoh buku yang menggunakan jenis interaksi *participation* dalam bukunya adalah buku *Press here* yang dibuat oleh Herve Tullet dan yang terakhir adalah *there is a monster in your book* karya Tom Fletcher.

#### 4. *Hidden Objects*

Dalam buku ini, pembaca akan diajak untuk mengasah keterampilan observasi dan konsentrasinya. Dalam buku dengan jenis *hidden objects*, pembaca ditantang untuk menemukan objek tersembunyi yang ada dalam halaman buku berdasarkan instruksi yang diberikan oleh pembuat buku.

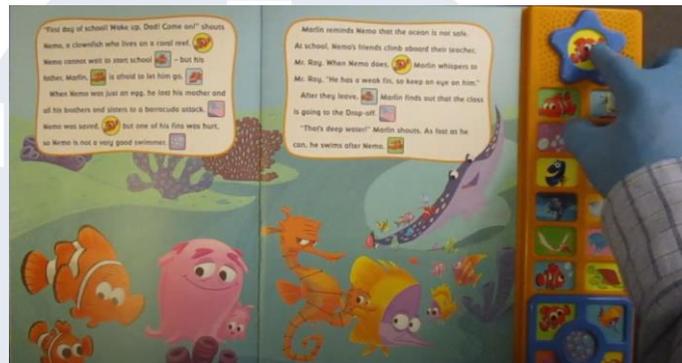


Gambar 2. 4 Contoh Hidden Objects Book  
Sumber: <https://foxchapelublishing.com>

Gambar di atas merupakan contoh dari *hidden objects book*. Biasanya, *hidden objects books* memuat ilustrasi yang penuh warna dan sangat detail. Beberapa contoh buku dengan jenis ini adalah *where is waldo* karya Martin Handford dan *marvel spider-man look and find* karya Pi Kids dan Mawhinney.

## 5. *Play a Song*

Buku dengan jenis ini, dapat menghasilkan suara di halaman tertentu, biasanya buku dengan jenis ini memiliki tombol yang dapat ditekan untuk mengeluarkan bunyi atau suara yang beragam, contoh suara yang ada dalam buku dengan jenis ini adalah suara hewan seperti suara burung, singa dan lainnya.

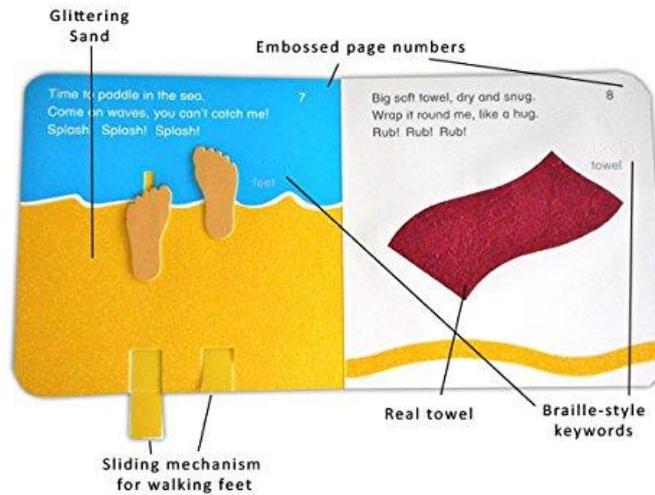


Gambar 2. 5 Contoh Play A Song Book  
Sumber: <https://www.youtube.com>

Buku ini dirancang untuk mengasah indra pendengaran anak-anak, dengan menggunakan suara, anak-anak akan lebih mudah dalam menangkap makna dari visual yang diberikan dalam konten buku. Contoh buku dengan jenis ini adalah buku *Old MacDonald Had a Farm* yang diterbitkan oleh Igloo books.

## 6. *Touch and Feel Book*

Buku ini biasanya digunakan untuk mengenalkan anak terhadap jenis tekstur yang biasanya ditemukan di kehidupan sehari-hari, jenis tekstur yang diberikan juga bermacam-macam, seperti tekstur permukaan yang kasar, halus, berbulu atau licin. Dalam buku jenis ini, anak-anak diajak untuk meraba atau merasakan jenis tekstur tersebut, seperti tekstur bulu halus yang ada pada burung, sisik pada kulit ikan, atau kain lembut yang biasanya ada di pakaian sehari-hari.

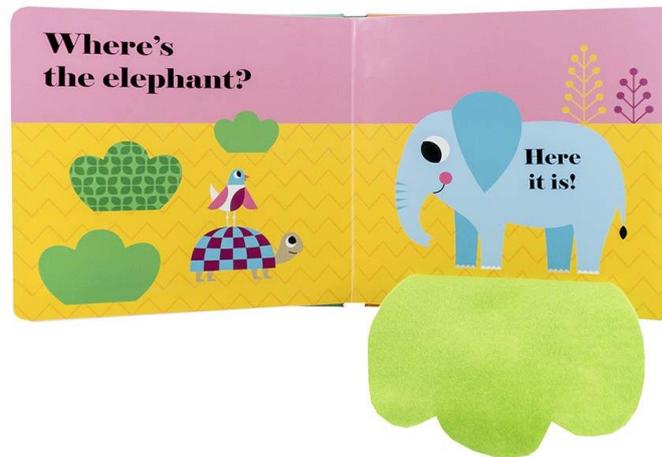


Gambar 2. 6 Contoh Touch And Feel Book  
 Sumber: <https://www.lucieslist.com/>

Tekstur-tektur yang ada dalam jenis buku *touch and feel* biasanya akan disisipkan di dalam halaman buku, dan tentunya dipadukan dengan cerita yang menarik agar anak tidak merasa bosan. Dengan menggunakan buku jenis ini, anak-anak akan dapat mengasah indra peraba mereka yang tentunya sangat penting dalam perkembangan anak-anak. Melalui buku *touch and feel*, anak-anak tidak hanya diajak untuk sekedar membaca sebuah cerita, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan setiap halaman buku yang ada untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda. Contoh buku yang menerapkan *touch and feel* adalah buku *Baby touch and feel: animals* yang diterbitkan oleh Dorling Kindersley Publisher

## 7. Campuran

Jenis buku interaktif campuran adalah buku interaktif yang menggabungkan berbagai jenis elemen interaktif ke dalam satu buku. Contohnya adalah perpaduan antara jenis *peek a boo* dengan *touch and feel*. Contoh buku yang menggunakan teknik ini dalam penerapannya adalah *the very hungry caterpillar: a pop-up book* karya Eric Carle.



Gambar 2. 7 Contoh Buku Interaktif Jenis Campuran  
 Sumber: <https://www.lucieslist.com/guides/>

Gambar di atas merupakan, contoh dari jenis interaktif campuran yang menggabungkan *lift the flap* dan *touch and feel*. Jenis campuran ini sangat umum digunakan dalam perancangan buku cerita anak berjenis interaktif, hal tersebut digunakan untuk meningkatkan retensi baca dari anak-anak.

### 2.1.3 Elemen Buku Interaktif

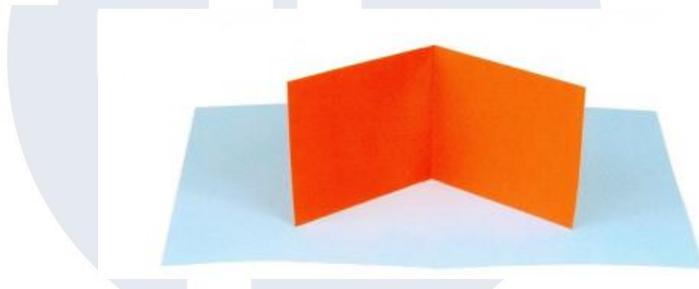
Untuk mengomunikasikan ide yang ada ke dalam bentuk visual, seorang desainer memerlukan beberapa elemen dasar yang biasanya digunakan dalam proses pembuatannya (Landa, 2018). Perancangan buku ilustrasi interaktif ini juga menggunakan elemen-elemen desain yang tentunya akan membantu dalam menyampaikan pesan dari desain agar dapat tersampaikan dengan baik dan jelas oleh target audiens.

#### 1. Mekanik

*Pop-up book* adalah salah satu jenis dari buku interaktif, buku ini memiliki halaman yang dapat membuat sebuah bentuk tiga dimensi. Dalam pembuatannya, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, berikut merupakan aspek penting dalam pembuatan *pop-up book* (Birmingham, 2019):

**a) *Right Angle V-Fold***

Bentuk ini merupakan salah satu bentuk lipatan yang paling sederhana, biasanya bentuk *right angle V-fold* digunakan dengan arah menjauh dari pembaca dan diletakan di bagian depan halaman. Pada bentuk lipatan jenis ini, dua bagian kertas dilipat hingga membentuk bentuk “V” yang mengarah ke pembaca. Bentuk V ini akan menimbulkan kesan tiga dimensi yang dapat memberikan visualisasi yang lebih mencolok kepada pembaca dalam sebuah cerita.

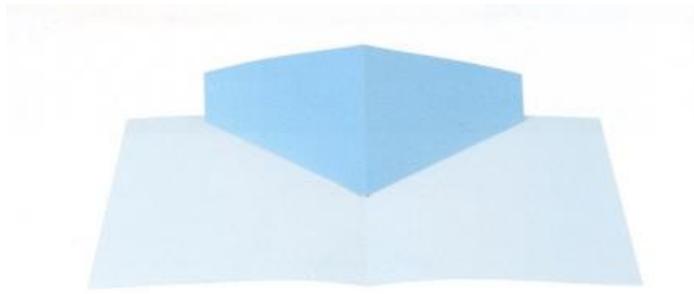


Gambar 2. 8 *Right Angle V-Fold*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan jenis lipatan *right angle V-fold*. Jenis lipatan ini sering kali digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi lanskap dalam sebuah cerita (h.30).

**b) *Acute-Angle V-Fold***

Jenis lipatan ini membuat potongan kertas melipat ke bawah ketika halaman ditutup, karena karakteristik nya yang melipat ke bawah, jenis lipatan ini biasa diletakan di bagian atas halaman. Lipatan ini memungkinkan buku untuk memberikan lebih banyak ruang dalam menempatkan teks dan ilustrasi.

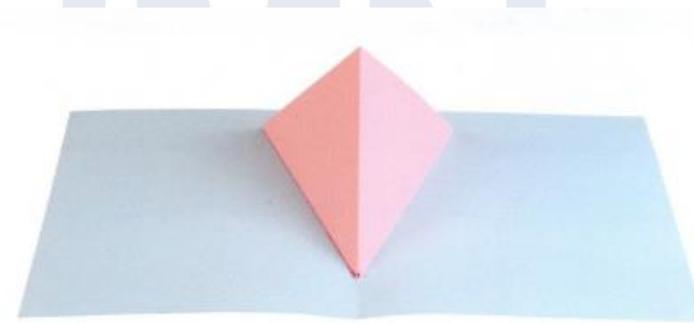


Gambar 2. 9 *Acute-Angle V-Fold*  
 Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan jenis lipatan *acute angle V-fold*. Biasanya teknik ini digunakan untuk membuat ilustrasi dari wajah hewan untuk memberikan kesan buka tutup dari mulut hewan (h.32).

**c) *Pointed V-fold***

*Pointed V-fold* adalah jenis lipatan yang paling mudah untuk dibuat dan diterapkan dalam penggunaannya. jenis lipatan ini digunakan untuk membuat sebuah gambar dengan latar belakang yang vertikal. Jika beberapa bagian di potong, lipatan ini akan menyerupai bentuk lipatan *V-fold* dan *parallelogram*.

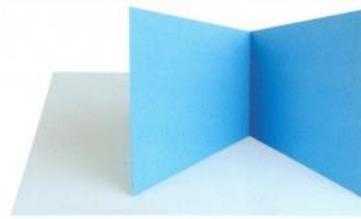


Gambar 2. 10 *Pointed V-Fold*  
 Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan jenis lipatan *pointed V-fold*. Lipatan ini dapat diaplikasikan dalam berbagai macam bentuk ilustrasi, seperti ilustrasi tubuh manusia atau bunga yang mekar (h.34).

**d) *Obtuse-Angle V-Fold***

Bentuk ini sering digunakan dengan mencampur bentuk lain juga, bentuk ini sering dikombinasikan dengan bentuk lipatan *mountain-fold*. Dalam penggunaannya, bentuk *obtuse-angle V-fold* ini memiliki sudut dari kedua sisi yang lebih dari 90 derajat.

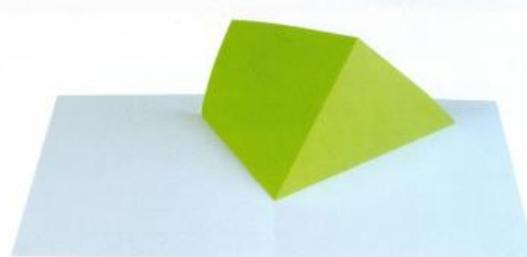


Gambar 2. 11 *Obtuse-Angle V-Fold*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Jenis lipatan ini memiliki sudut yang tumpul. Sudut tumpul tersebut akan menciptakan kesan objek atau gambar yang lebih luas atau lebih terbuka (h.36).

**e) *Asymmetric V-fold***

Jenis lipatan yang digunakan untuk membuat bentuk-bentuk unik yang tidak simetris, meskipun tampak sederhana, tetapi jika tidak digunakan dengan baik, dapat membuat bentuk terlihat berantakan. Jenis lipatan ini digunakan untuk menciptakan kesan ketidakseimbangan atau kesan tidak simetris pada suatu objek.

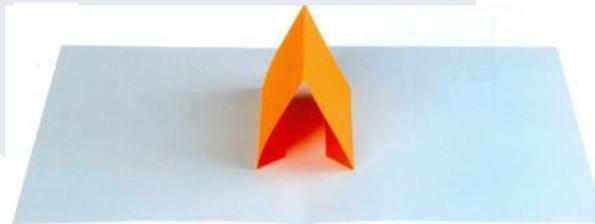


Gambar 2. 12 *Asymmetric V-Fold*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

jenis lipatan ini sering digunakan untuk menggambarkan objek seperti tubuh manusia yang sedang berpose, cabang pohon yang tumbuh ke berbagai arah, serta bangunan-bangunan yang tampak tidak simetris (h.38).

**f) *Parallel-Folds***

Memiliki bentuk yang stabil dan kokoh, sering digunakan untuk membuat struktur yang kompleks. Dalam penerapannya, *parallel-folds* menggunakan teknik lipatan kertas lainnya yang dibuat secara paralel. Teknik ini digunakan untuk menciptakan kesan objek atau ilustrasi yang berlapis-lapis, dengan begitu objek akan terlihat lebih berdimensi.

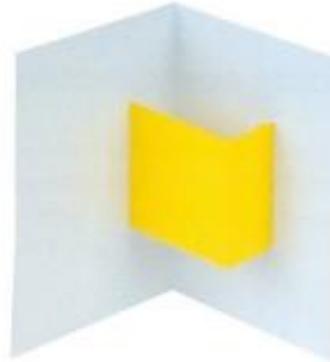


Gambar 2. 13 *Parallel Folds*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh penerapan jenis lipatan *parallel-folds*. Lipatan ini sering digunakan dalam membangun objek seperti perkotaan dan hutan (h.42).

**g) *Parallelogram***

*Parallelogram* memiliki bentuk yang berbeda dari lipatan lainnya. Pada jenis lipatan ini, jika halaman di buka sepenuhnya, maka gambar akan terlihat datar tetapi terlihat melayang sedikit, *parallelogram* digunakan untuk gambar dengan lapisan yang banyak, sehingga dapat menimbulkan kesan melayang pada objek. lipatan ini juga menjadi kunci dalam membentuk teknik lipatan “*moving arms*” (h.46).

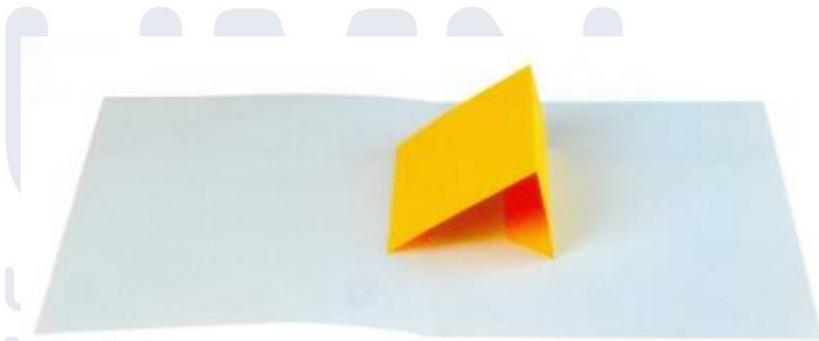


Gambar 2. 14 Parallelogram  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh dari jenis lipatan *parallelogram*, Seperti penjelasan sebelumnya, *parellogram* memungkinkan audiens untuk melihat objek tampak melayang.

#### ***h) Asymmetric Parallel-Folds***

Jenis lipatan ini dapat menjadi alternatif dari *parallelogram*, pada lipatan ini, bagian kanan dan kiri lipatan memiliki ukuran yang tidak seimbang. Perbedaan ukuran ini akan menimbulkan kesan yang baru bagi pembaca.

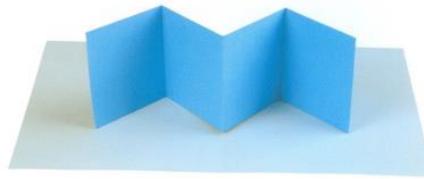


Gambar 2. 15 Asymmetric Parallel Folds  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Lipatan ini sering digunakan untuk menciptakan bangunan atau objek yang kompleks, seperti pemandangan alam yang tidak teratur, perkotaan yang kompleks dan tidak simetris, atau objek yang memiliki bentuk lebih bebas atau ekspresif (h.50).

### **i) Zigzag-Fold**

Lipatan ini memiliki kemiripan dengan *V-fold*, lipatan ini dibagi dalam empat bagian untuk menciptakan bentuk zig-zag yang variatif. Lipatan ini juga digunakan untuk membuat bentuk yang melengkung. Lipatan zig-zag dapat digunakan secara simetris maupun asimetris.



*Gambar 2. 16 Zigzag Fold*

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Pada lipatan ini, umumnya kertas dapat dilipat hingga menciptakan pola zig-zag, atau membentuk pola huruf “M” atau “W” ketika halaman dibuka. Gambar di atas merupakan contoh penerapan dasar dari jenis lipatan *zigzag* (h.52).

### **j) M-Fold**

*M-fold* memiliki bentuk lipatan kompleks, lipatan ini terdiri dari 6 bagian, dan dapat digunakan secara simetris maupun asimetris. *M-fold* sering digunakan untuk menciptakan suatu bangunan atau objek yang kompleks, seperti pergerakan tubuh manusia, atau bangunan lainnya yang kompleks dan tidak simetris (h.56).



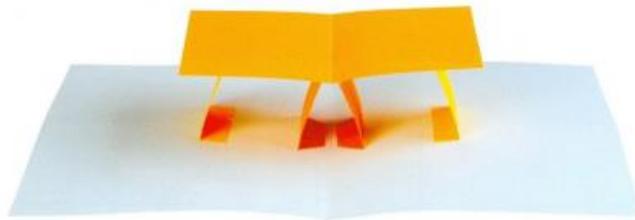
*Gambar 2. 17 M-Fold*

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Jenis lipatan ini juga dapat digabungkan dengan lipatan lainnya. Biasanya lipatan ini digunakan untuk bangunan kompleks seperti pemandangan dengan elemen ilustrasi yang banyak.

**k) *Floating Plane***

Mirip dengan lipatan *parallel*, lipatan ini memiliki struktur yang stabil dan kokoh, lipatan ini disusun untuk membuat objek tampak seolah-olah melayang atau mengambang. *Floating plane* dapat dibuat secara simetris maupun asimetris tergantung kebutuhan. Jika ingin membentuk pola yang lebih lebar atau luas, teknik ini membutuhkan bantuan dengan menggunakan teknik lipatan kertas lainnya sebagai penopang di bagian tengah (h.60).

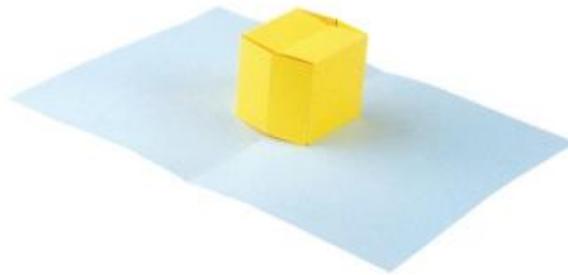


Gambar 2. 18 *Floating Plane*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan lipatan dengan jenis *floating plane* yang membuat objek di atasnya dapat tampak seolah-olah mengambang atau melayang.

**l) *Box***

Lipatan ini digunakan untuk membuat bentuk dengan tampak tiga dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Dalam lipatan ini objek akan diletakkan di atas struktur yang berbentuk kotak atau kubus saat halaman terbuka. Jenis lipatan lainnya juga dapat digabungkan dengan teknik lipatan ini, contohnya jenis *parallel folds* dapat digunakan di atas struktur *box* yang telah dibentuk.



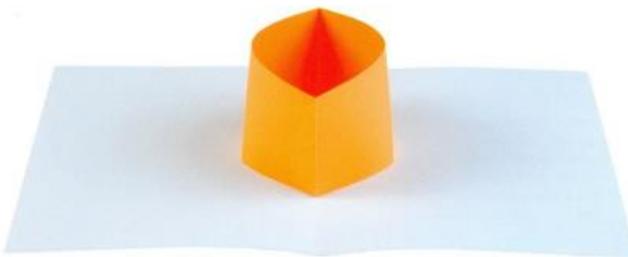
Gambar 2. 19 Box

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Jenis lipatan *box* yang dapat dibuat juga beragam, salah satunya adalah *cyllindrical box*, yaitu jenis *box* yang memiliki gabungan dengan bentuk tabung, gambar di atas merupakan contoh penerapan jenis lipatan *box* (h.64).

#### **m) Open-Topped Shapes**

Hampir mirip dengan lipatan *box*, perbedaannya hanyalah, jenis lipatan ini dapat dibuat lebih variatif dan memiliki sisi kosong pada bagian atasnya. *Open-topped shapes* memberikan kesan penasaran yang lebih bagi pembaca untuk mengulik lebih dalam isi dari struktur *box* yang memiliki sisi atas kosong.



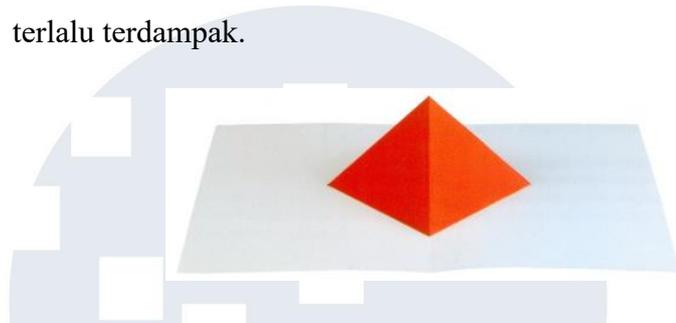
Gambar 2. 20 Open-Topped Shapes

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Teknik ini sering kali diterapkan pada desain dengan berbentuk kotak harta karun yang dapat dibuka pada bagian atas nya, gunung berapi, dan perahu dengan bagian atas yang terbuka. Gambar di atas merupakan contoh penerapan dasar dari jenis lipatan *open-topped shapes* (h.68).

#### **n) *Pyramids***

Lipatan ini merupakan jenis lipatan yang paling stabil di antara lipatan lainnya. Bentuknya dapat beragam, tinggi, pendek, besar, maupun kecil. Dikarenakan bentuknya yang sangat fleksibel, jika beberapa bagian dipotong, maka bentuk yang dibuat tidak akan terlalu terdampak.



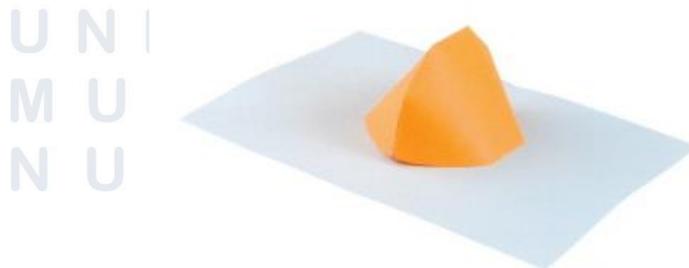
*Gambar 2. 21 Pyramids*

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Gambar di atas merupakan contoh dari penerapan dasar jenis lipatan *pyramids*. Lipatan ini juga memiliki beberapa variasi, yaitu *parallel-fold pyramid*, *elongated pyramid*, *asymmetric pyramid*, dan *the cone* (h.72).

#### **o) *Curved Shapes***

Memiliki mekanik yang sama dengan *V-fold* dan *parallel-folds*, perbedaannya adalah, *curved shapes* memiliki bentuk yang melengkung atau bulat. *Curved shapes* dapat digunakan untuk membuat objek desain yang besar dan berbentuk organik.



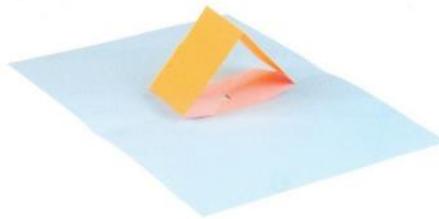
*Gambar 2. 22 Curved Shapes*

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Teknik lipatan ini dapat digunakan untuk menciptakan berbagai macam bentuk, salah satunya adalah bentuk kepala hewan yang terlihat lebih organik. Gambar di atas merupakan contoh penerapan dasar dari bentuk lipatan *curved shapes* (h.76).

**p) *Twisting Mechanism***

Memiliki 6 permukaan yang dapat memanjang, jenis lipatan ini menciptakan mekanisme yang unik dengan kertas yang dapat memutar ketika halaman dari bagian buku dibuka. Contoh penggunaan mekanisme seringkali ditemukan dalam buku dengan tema fantasi, contohnya ada pada objek roda yang berputar atau karakter yang berputar. (h.80).



Gambar 2. 23 *Twisting Mechanism*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

**q) *Automatic Pull Strip***

*Automatic pull strip* adalah jenis teknik lipatan yang memungkinkan pembaca untuk menarik salah satu bagian kertas yang terdapat pada halaman buku, ketika lipatan kertas tersebut ditarik, maka akan muncul elemen interaktif lainnya.

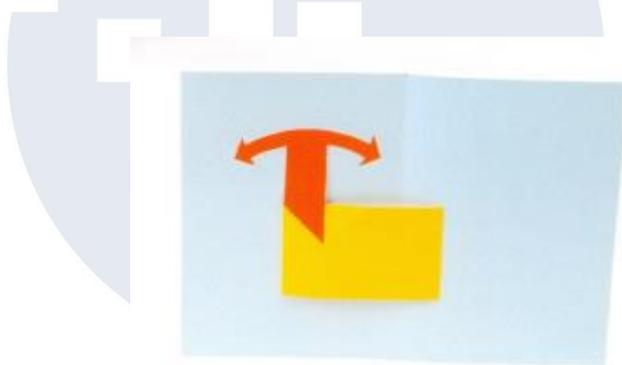


Gambar 2. 24 *Automatic Pull Strip*  
Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Teknik lipatan ini biasanya digunakan untuk mengungkapkan elemen yang tersembunyi dalam halaman buku, gambar di atas merupakan mekanisme dari *automatic pull strip* (h.82).

**r) *Moving Arms***

*Moving arms* dapat membuat gambar terasa lebih hidup ketika halaman dibuka, biasanya digunakan untuk menggerakkan tangan atau bagian tubuh lainnya dari suatu figur dalam gambar, ketika halaman dalam buku dibuka, maka tangan seolah olah akan tampak bergerak atau beraksi.



*Gambar 2. 25 Moving Arms*

Sumber: Pop-Up Design And Paper Mechanics (2019)

Contoh dari penerapan lipatan ini adalah karakter yang sedang melempar bola dengan menggunakan tangannya, ketika halaman tersebut dibuka, maka tangan akan seolah-olah bergerak dan menampilkan ilusi bahwa karakter tersebut terlihat seperti sedang melempar sebuah bola (h.88).

**2. Warna**

Warna adalah elemen yang dapat menarik perhatian para audiens, setiap warna memiliki makna dan karakter yang berbeda-beda, dan setiap negara juga tentunya punya arti dan makna warna yang berbeda-beda. Dalam mendesain, seorang desainer harus memilih warna yang sesuai dengan tujuan dari pembuatan desain, warna yang

tidak sesuai dapat membuat audiens kesulitan dalam menangkap informasi yang ingin diberikan (Anggraini & Nathalia, 2014).

**a) Value**

Dalam dunia seni, *value* menempati posisi teratas dalam hierarki teori warna. Secara singkat, *value* adalah takaran banyaknya unsur abu-abu dari suatu objek yang ditentukan dalam skala warna putih hingga hitam (Rutrowski et al., 2023, h.36). Dengan kata lain, *value* adalah seberapa terang atau gelapnya suatu objek. Tanpa takaran *value* yang jelas dari suatu gambar, maka sebuah gambar tidak dapat menyampaikan informasinya secara jelas kepada target audiens nya (Pickard et al., 2023, h.16).



Gambar 2. 26 Skala Value

Sumber: Artists Master Series Color And Light (2023)

Penggunaan *value* akan sangat berperan penting dalam pembuatan komposisi. Sebuah gambar yang memiliki *value* setara di seluruh gambarnya akan memberikan kesan *flat* yang cocok digunakan untuk adegan santai atau *calm*, sedangkan sebuah gambar yang menggunakan *value* yang sangat berbeda dari satu objek dengan objek lainnya akan menciptakan kesan gambar yang lebih dinamis (Rutrowski et al., 2023, h.36).

**b) Chroma**

*Chroma* adalah intensitas dari suatu warna. Dalam hierarkinya, *chroma* menempati posisi kedua setelah *value*. Secara teori, warna dengan *chroma* yang tinggi akan terlihat lebih cerah sementara warna dengan *chroma* yang rendah akan terlihat pudar dan memiliki warna yang mendekati dengan warna abu-

abu. Meskipun *hue* memainkan peran penting dalam penggunaan *chroma*, tetapi sebenarnya *chroma* berbeda dengan *hue* yang menentukan jenis warna seperti warna merah atau biru, *chroma* hanya dapat mengatur gelap terangnya tanpa mengubah penggunaan *hue* nya (Pickard et al., 2023, h.17).



Gambar 2. 27 Chroma

Sumber: Artists Master Series Color And Light (2023)

Gambar di atas merupakan skala dari *chroma* yang menampilkan sisi paling pudar dari sebuah warna dan juga terang dari sebuah warna.

c) **Hue**

*Hue* juga disebut dengan warna, dalam hierarkinya, *hue* menempati posisi paling bawah dalam teori warna. Banyak orang yang mengira bahwa *hue* merupakan faktor paling penting dalam teori warna, meskipun sebenarnya, dalam menyampaikan informasi sebuah objek, *hue* hanya berperan sangat kecil.



Gambar 2. 28 Hue

Sumber: Artists Master Series Color And Light (2023)

Secara singkat, *hue* adalah posisi warna dalam spektrum warna, contohnya adalah merah atau hijau. Dalam segi fungsi, *hue* berperan sebagai pelengkap atau pemanis dalam sebuah pembuatan ilustrasi atau karya lain (Pickard et al., 2023, h.17).

#### d) Cahaya

Ketika membahas tentang warna, cahaya juga ikut berperan dalam pengembangan suatu warna. Cahaya adalah elemen terpenting untuk menentukan warna apa yang akan digunakan untuk suatu objek. Cahaya terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *ambient light*, *rim light*, *source light*, dan *bounced light* (Rutrowski et al., 2023, h.42).



Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Dengan Penggunaan Cahaya Yang Tepat  
Sumber: <https://www.alex-cho.com/>

Secara definisi, *ambient light* adalah cahaya yang berasal dari lingkungan, contohnya adalah langit biru pada langit yang memberikan efek warna biru pada bayangan. *Rim light* adalah cahaya yang terlihat pada pinggir objek, biasanya digunakan untuk memperlihatkan bentuk dari suatu objek. *Source light* adalah cahaya utama yang paling kuat atau paling terang. *Bounced light* adalah cahaya yang dihasilkan oleh pantulan dari cahaya utama (h.42).

#### e) Color Pallette

Dalam membuat suatu karya, membatasi penggunaan warna adalah salah satu cara terbaik untuk memahami warna dan hierarkinya. Terdapat beberapa cara dalam membatasi palet warna, yaitu dengan menggunakan metode *grisaille* atau menggunakan palet monokrom dan putih, lalu yang ke dua adalah *limited temperature color pallette* atau membatasi warna berdasarkan suhu warna, dan yang ke tiga adalah *limited hue*

*color pallete* atau menggunakan beberapa warna yang telah diatur sebelumnya. Dalam penggunaan *limited hue*, palet yang terkenal adalah palet *zorn*, yang terdiri dari warna merah, kuning, oranye, hitam, dan putih (Pickard et al., 2023, h.32).



Gambar 2. 30 Contoh Penggunaan Color Pallete Dalam Ilustrasi  
Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/3ooN8v>

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan *color pallete* yang baik dan benar, meskipun warna terlihat sangat beragam, tetapi dari setiap ilustrasi tersebut muncul keseimbangan warna yang dapat menciptakan *mood* yang baru bagi audiens. Contoh perbedaan paling jelas dapat dilihat pada karya yang menggunakan banyak warna biru, karya tersebut dapat menciptakan *tone* warna yang dingin dengan kesan mencekam dan mistis.

Terdapat beberapa teknik dalam menggunakan *color pallete*, salah satunya adalah teknik *grisaille* atau warna monokrom sebagai warna dasar yang akan berfokus juga kepada penggunaan *value* (h.18). Tidak hanya itu, terdapat juga teknik *limited temperature color palettes*, yang berfokus untuk memadukan *chroma* yang sesuai dari tiap warna yang dipilih, teknik tersebut juga dapat dikombinasikan dengan penggunaan *limited hue color palettes* yang memungkinkan penulis untuk bisa memainkan *hue* dan temperatur warna sesuai dengan *mood* yang ingin dibawakan.

## f) Suhu Warna

Suhu dari suatu karya akan memainkan peran yang sangat penting dalam proses perancangannya. Contohnya, ketika seorang ilustrator ingin membuat karya dengan ilustrasi yang tenang, biasanya ilustrator akan berfokus untuk menggunakan warna-warna hangat. Tetapi suhu warna itu bersifat relatif, sehingga suatu warna itu bisa memiliki suhunya sendiri-sendiri. Contohnya warna maroon dianggap sebagai warna merah yang dingin, meskipun sebenarnya warna merah itu tergolong kedalam warna dengan kategori hangat (h.275).



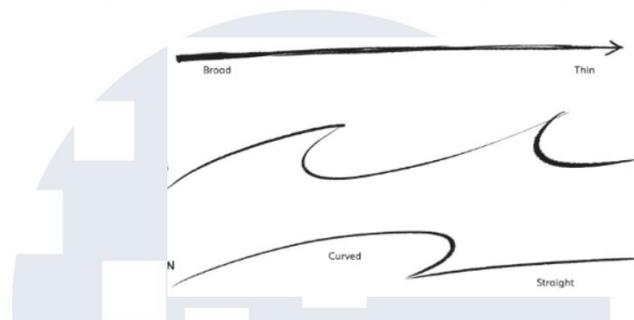
Gambar 2. 31 Contoh Penerapan Suhu Pada Ilustrasi  
Sumber: Artists Master Series Color And Light (2023)

Perpaduan antara warna dengan suhu hangat dan dingin juga dapat menciptakan kombinasi warna yang sangat menarik. Tidak hanya itu, warna juga dipengaruhi dengan sumber cahaya yang mengenainya. Warna dari suatu cahaya dapat mengubah tampilan warna lokal dari suatu objek. Contohnya warna putih yang terkena cahaya merah akan tampak memiliki warna merah, hal tersebut menunjukkan bagaimana cahaya dapat memengaruhi suatu warna lokal.

perpaduan antara warna hangat dan juga warna dingin dapat membuat sebuah karya tampil lebih menarik, hal tersebut akan dilakukan seorang seniman untuk menciptakan *mood* dari cerita yang akan dibawakan penulis.

### 3. Garis

Garis adalah elemen desain yang digunakan desainer untuk menyampaikan makna dan mengarahkan audiens ketika melihat suatu desain. Garis biasanya digambarkan dengan berbagai jenis bentuk, seperti melengkung, lurus, dan putus-putus (Landa, 2018).



Gambar 2. 32 Penggunaan Garis  
Sumber: Design Your Own Anime And Manga Characters (2022)

Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan berbagai macam jenis garis, mulai dari garis lurus, lengkung hingga putus-putus. Penggunaan garis tersebut akan disesuaikan penulis dalam proses perancangannya sesuai kegunaannya masing masing, baik itu dalam perancangan sketsa maupun eksekusi desain.

### 4. Komposisi

Komposisi adalah penempatan suatu figur, bentuk, garis atau objek apapun dalam urutan yang telah ditentukan. Komposisi digunakan dalam proses pembuatan karya, seperti karya lukis, patung, musik dan film (Rutrowski et al., 2023, h.46).

#### a) *Golden Ratio*

*Golden ratio* merupakan salah satu prinsip dasar yang harus dipahami setiap seniman. *Golden ratio* digunakan untuk mengatur keseimbangan dalam suatu karya, untuk menentukan proporsi dari suatu objek, biasanya seniman menggunakan persegi panjang yang dinamakan dengan *golden rectangle* (Rutrowski et al., 2023, h.16).



Gambar 2. 33 Golden Ratio  
Sumber: <https://blog.prototypr.io/>

*Golden ratio* akan digunakan seorang seniman maupun desainer untuk memberikan keseimbangan dari ilustrasi yang dibuat oleh penulis. Komposisi ini akan diterapkan di halaman-halaman ilustrasi perancangan penulis.

### b) *Fibonacci Spiral*

*Fibonacci spiral* adalah jenis komposisi yang diciptakan melalui konsep matematika yang berdasarkan urutan bilangan *fibonacci*. Komposisi *fibonacci spiral* ini dibuat dengan menggabungkan serangkaian bentuk persegi dengan panjang sisinya yang sesuai dengan bilangan angka-angka *fibonacci*.



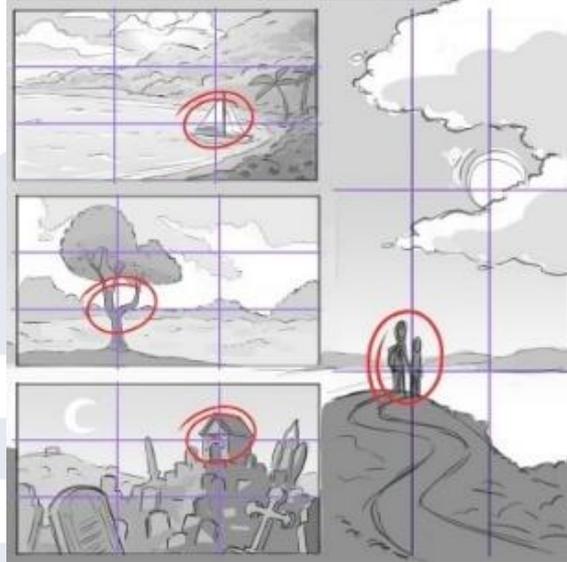
Gambar 2. 34 Fibonacci Spiral  
Sumber: <https://yogaesoteric.net/en/>

Komposisi ini bertujuan untuk mengarahkan perhatian audiens ke suatu titik fokus yang ditentukan sesuai dengan garis komposisi yang telah dibentuk dari konsep matematika sesuai dengan angka-angka *fibonacci* (Rutrowski et al., 2023, h.18).

### c) *Rule Of Thirds*

Pada komposisi jenis ini, gambar dari subjek utama diletakan di salah satu dari empat titik garis yang bertabrakan, fungsi subjek utama di tempatkan di salah satu titik tersebut adalah untuk

menarik fokus dari audiens terhadap salah satu objek. Komposisi *rule of thirds* ini sering digunakan oleh para pelukis, fotografer, *filmmaker*, dan juga desainer (Rutrowski et al., 2023, h.22).

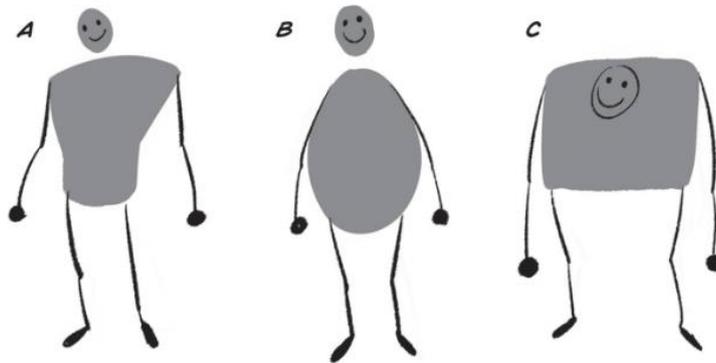


Gambar 2. 35 Rule Of Thirds  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Komposisi *rule of thirds* untuk menampilkan suasana lanskap dari ilustrasi yang akan dirancang oleh penulis. *Rule of thirds* digunakan penulis untuk memberikan fokus dari audiens kepada satu titik di dalam ilustrasi.

## 5. Desain Karakter

Dalam pembuatan karakter, bentuk merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan, dengan menggunakan bentuk yang sederhana, karakter dapat dibentuk dengan lebih berkarakter dan kompleks (Choi, 2022). Dalam pembuatan karakter, biasanya, ilustrator akan menggunakan tiga bentuk sederhana sebagai bentuk dasar dalam pembuatan karakternya yaitu bentuk dasar seperti lingkaran, persegi dan juga bentuk segitiga (h.105).

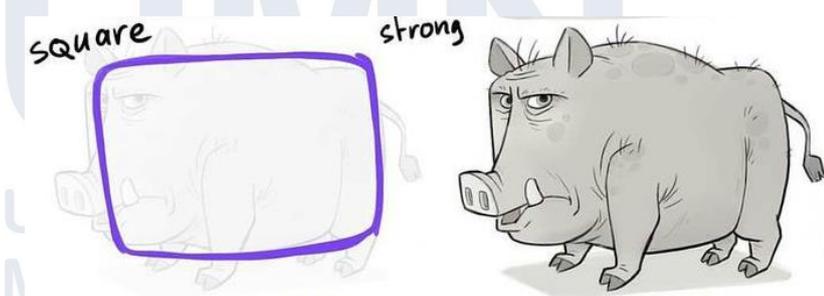


Gambar 2. 36 Character Design Shape Language  
 Sumber: Design Your Own Anime And Manga Characters (2022)

Suatu karakter dapat dikatakan bagus bukan hanya karena karakter tersebut terlihat sempurna di mata, tetapi karena karakter tersebut dapat memikat hati dan terkesan sangat cocok dengan diri kita sehari-hari (Bishop et al., 2020, h.14).

**a) Persegi**

Karakter dengan bentuk persegi biasanya melambangkan kekuatan, keteguhan, dan kestabilan. Karakter dengan bentuk ini menimbulkan kesan kuat dan percaya diri, tetapi terkadang dianggap membosankan atau kurang menarik (h.54).

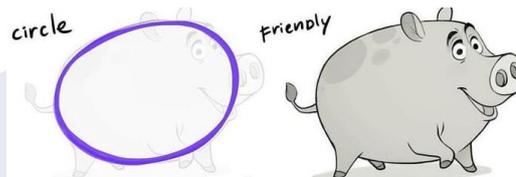


Gambar 2. 37 Desain Karakter Bentuk Persegi  
 Sumber: <https://artprof.org>

Dalam perancangan ini, penulis akan menerapkan bentuk persegi dalam penerapan desain karakternya, penulis ingin menggambarkan karakter yang memiliki kesan kuat dan juga percaya diri dalam perancangannya.

## b) Lingkaran

Lingkaran menampilkan kesan ramah, aman, dan sifat rentan pada karakter yang dibuat. Karakter dengan bentuk lingkaran juga dapat membuat kesan kesederhanaan (h.54).



Gambar 2. 38 Desain Karakter Bentuk Lingkaran  
Sumber: <https://artprof.org>

Dalam perancangan ini, penulis akan menerapkan bentuk lingkaran dalam penerapan desain karakternya, penulis ingin menggambarkan karakter yang memiliki kesan ramah dan juga ekspresif dalam perancangan desainnya.

## c) Segitiga

Membuat kesan bahaya, energi yang kuat, dan kegembiraan. Karakter dengan bentuk segitiga juga dapat menampilkan perasaan ketegangan, bentuk yang tajam sering digunakan dalam pembuatan karakter antagonis (h.54).



Gambar 2. 39 Desain Karakter Bentuk Segitiga  
Sumber: <https://artprof.org>

Dalam perancangan ini, penulis akan menerapkan bentuk segitiga untuk menggambarkan tokoh antagonis yang akan berperan dalam cerita buku perancangan penulis. Karakter yang ingin dibawakan penulis dengan menggunakan *shape language* segitiga adalah karakter yang kuat dan menyeramkan.

## 2.1.4 Komponen Buku Interaktif

Menurut Komponen buku interaktif merupakan elemen-elemen penting yang ada dalam suatu perancangan buku interaktif. Berikut merupakan komponen-komponen dari sebuah buku interaktif yang dapat membantu perancangan penulis:

### 1. *Grid*

*Grid* telah digunakan sejak zaman dahulu kala, sejak zaman mesopotamia, penggunaan *grid* mulai dipopulerkan sejak tahun 1950an yang dipopulerkan oleh seorang desainer asal Swiss. Secara definisi, *grid* merupakan sistem tata letak yang tersusun dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan *margin* (Landa, 2018). *Grid* biasanya digunakan dalam pembuatan desain *website*, buku, majalah, dan koran (h.163).

#### a) *Single Column*

*Grid* ini adalah *grid* yang termasuk paling sederhana untuk mengatur suatu teks dari suatu halaman, penggunaan *grid* ini biasanya ditemukan di buku-buku jenis novel. Dalam penggunaan *grid* ini, teks biasanya diletakan di tengah yang pada bagian atas, bawah, kanan, dan kiri dikelilingi oleh ruang kosong yang disebut dengan sebutan *margin* (h.165).

#### b) *Multi Column*

Jenis *grid* ini adalah jenis *grid* yang berfungsi untuk membuat batasan agar konten dalam suatu halaman dapat terlihat berurutan. Jumlah kolom dalam *grid* ini juga ditentukan oleh ukuran dan proporsi dari format yang digunakan (h.165).

#### c) *Modular*

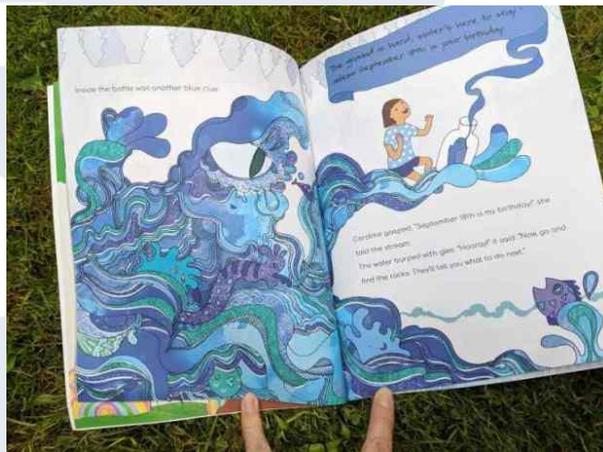
Dalam penggunaan *grid* ini, teks dan gambar dapat ditempatkan di satu atau beberapa modul. Keuntungan dari penggunaan *grid* ini adalah kemampuannya untuk membagi informasi ke dalam kumpulan modul kecil hingga menjadi satu zona visual (h.169).

## 2. *Layout*

Dalam pembuatan buku ilustrasi, ada dua jenis *layout* yang sering digunakan dalam pembuatannya, kedua *layout* tersebut adalah *double-page spread layout* dan *single-page layout* (Matulka, 2008). Berikut merupakan penjelasan mengenai kedua *layout* tersebut:

### a) *Double-Page Spread*

Dalam *layout* jenis ini, biasanya ilustrasi diletakan di kedua halaman buku yang terbuka, tujuan dari *layout* ini adalah untuk memberikan waktu yang lebih lama kepada anak untuk mengamati ke dua halaman ilustrasi yang diberikan oleh seniman maupun desainer. (Ghozalli, 2020, h.15).



Gambar 2. 40 Double Page Spread Layout  
Sumber <https://kidsofthewild.co.uk/>

Dalam perancangan ini penulis akan menggunakan *double page spread layout*. Penulis akan memberikan ilustrasi penuh di satu spread. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan retensi yang lebih lama bagi pembaca untuk menikmati isi konten maupun ilustrasi dari cerita.

### b) *Single-Page*

Beda halnya dengan *double-page spread*, dalam *layout* ini, ilustrasi biasanya diletakan di salah satu halaman buku,

ilustrasi ini dapat di isi penuh dalam satu halaman hingga ke bagian tepi halaman. Biasanya teks juga diberikan di halaman yang sama dengan ilustrasi (Ghozalli, 2020, h.17).



Gambar 2. 41 Single Page Layout

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

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan *single page layout*. Gambar di atas menampilkan sebuah halaman dengan ilustrasi penuh di sebelah kanan dan juga teks yang padat di sebelah kiri.

### 3. Tipografi

Dalam merancang sebuah media, tipografi akan berperan sangat penting sebagai salah satu elemen desain untuk menyampaikan informasi. Berikut merupakan jenis tipografi yang sering kali digunakan dalam sebuah media yang ditujukan untuk anak-anak:

#### a) *Script*

Tipografi jenis ini memiliki kemiripan dengan tulisan tangan, hurufnya bersudut miring dan saling terhubung layaknya tulisan dengan menggunakan pena. Contoh dari tipografi ini adalah, *Brush Script*, *Shelley*, *Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script* (Landa, 2018, h.39).

#### b) *Display*

Jenis ini biasanya digunakan untuk menulis dengan ukuran yang besar, sering kali dijumpai pada penulisan *headlines*

atau judul. Tipografi jenis ini memiliki karakteristik yang lebih dekoratif sehingga akan menimbulkan kesan yang sangat khas ketika dilihat oleh audiens (Landa, 2018, h.39).

**c) Sans Serif**

Jenis tipografi ini tidak memiliki *serif*, dengan kata lain tidak memiliki sudut tanda kurung, contohnya adalah *Futura, Franklin, dan Gothic* (Landa, 2018, h.39).

**4. Anatomi Buku**

Untuk memudahkan dalam proses pembuatan buku, ada berbagai macam komponen yang dapat membantu proses pembuatan buku tersebut, salah satu komponen dasar tersebut dinamakan dengan sebutan yang sangat terkenal yaitu *the book block*. *The book block* sendiri juga terdiri dari beberapa macam bagian yang ada, yaitu *spine, headband, hinge, head square, front pastedown, cover, foredge square, front board, tail square, endpaper, head, leaves back pastedown, back cover, foredge, turn in, tail, fly leaf, dan foot* (Haslam & Andrew, 2006, h.20).

**5. Jenis Kertas**

Dalam pembuatan sebuah buku juga perlu diperhatikan aspek-aspek lainnya seperti jenis kertas yang akan digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh perancang buku (Haslam & Andrew, 2006). Mulai dari beratnya maupun jenis kertas itu sendiri berikut merupakan jenis kertas yang digunakan dalam perancangan penulis:

**a) Art Paper**

Jenis kertas ini sering juga disebut dengan nama *matte paper*. Kertas ini memiliki permukaan yang halus dan tidak berkilau atau dengan kata lain memiliki permukaan berjenis *matt*. Jenis kertas ini sering digunakan dalam pembuatan buku,

poster, maupun brosur. Kertas ini biasanya memiliki ketebalan 90 hingga 150gsm (Baraka, 2022).



Gambar 2. 42 Art Paper  
Sumber: <https://soerabaja45.co.id/>

Dalam perancangannya penulis akan menggunakan jenis kertas ini untuk membuat *cover* buku dan juga media lainnya yang dapat membantu proses perancangan penulis.

#### b) *Art Carton*

*Art carton* sering juga disingkat menjadi *AC*. Kertas dengan jenis ini memiliki permukaan yang berwarna putih halus dan licin di kedua sisinya. Jenis kertas ini memiliki ketebalan mulai dari 190 gr hingga 400 gr (Baraka, 2022).

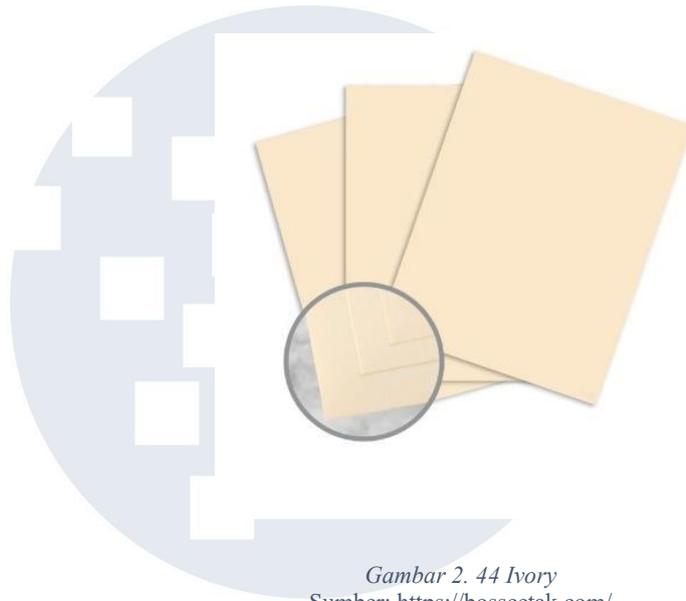


Gambar 2. 43 Art Carton  
Sumber: <https://soerabaja45.co.id/>

Kertas dengan jenis *art carton* yang memiliki ketebalan 260gr cocok untuk setiap *base* dari halaman buku cerita anak. Ketebalan tersebut dipilih agar suatu buku dapat bertahan lama jika digunakan oleh target audiens anak-anak.

### c) *Ivory*

Kertas *ivory* sering digunakan dalam dunia percetakan. Kertas ini memiliki bagian licin di salah satu sisinya sehingga berbeda dengan kertas *art paper* maupun *art carton* yang memiliki sisi licin di setiap sisinya (Baraka, 2022).



Gambar 2. 44 Ivory  
Sumber: <https://bosscetak.com/>

Kertas *ivory* cocok digunakan untuk fitur interaktif dari suatu buku cerita anak, hal tersebut dilakukan untuk memperkuat bagian interaktif yang sangat rentan rusak jika digunakan secara terus menerus dalam jangka panjang.

Pemilihan jenis kertas terutama dalam segi beratnya sangat penting agar hasil akhir dari suatu buku tidak hanya bagus secara estetika tetapi juga dapat berfungsi berdasarkan tujuan yang ditetapkan, baik dalam segi struktur atau ketahanannya (Haslam & Andrew, 2006).

## 6. Teknik *Binding*

Dalam pembuatan sebuah buku diperlukan suatu teknik yang dinamakan dengan *binding* atau proses menyatukan lembaran kertas hingga menjadi satu buku yang utuh. Teknik *binding* terbagi menjadi sepuluh metode (Lupton, 2008), yaitu:

- a) *Case binding*: Sering juga disebut dengan sebutan *hard cover*. Pada teknik ini, kertas akan dijahit menggunakan benang dan di rekatkan ke linen *tape* untuk menjaga ketahanan dan juga kekuatannya. Teknik ini merupakan teknik *binding* yang umum di gunakan dan juga tahan lama serta aman untuk digunakan secara terus menerus (h.120).



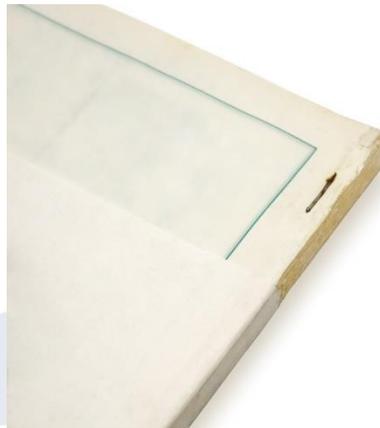
Gambar 2. 45 Case Binding  
Sumber: <https://www.bdprint.com/>

- b) *Tape binding*: teknik *binding* dengan menggunakan perekat seperti lakban. Teknik ini merupakan teknik *binding* yang paling cepat dan sederhana untuk dilakukan, umumnya digunakan untuk dokumen-dokumen (h.120).



Gambar 2. 46 Tape Binding  
Sumber: [https://qpsprints.com/tape\\_binding-2/](https://qpsprints.com/tape_binding-2/)

- c) *Side stitch*: menyatukan tiap halaman-halaman buku dengan menggunakan staples dari bagian depan hingga bagian belakang. Teknik *binding* tersebut dilakukan di sisi tepi buku. Buku yang menggunakan teknik ini biasanya tidak dapat terbuka dengan rata (h.120).



Gambar 2. 47 Side Stitch

Sumber: <https://art-design-glossary.musabi.ac.jp/>

- d) *Saddle stitch*: teknik *binding* dengan cara melipat lembaran-lembaran kertas menjadi dua bagian dan menyatukannya dengan menggunakan staples di bagian tengah dari lipatan yang telah dibentuk. Teknik ini hanya bisa digunakan untuk buku dengan ketebalan maksimal setengah inci. Biasanya teknik seperti ini digunakan untuk membuat buku sederhana seperti *booklet*, *zine* atau katalog (h.120).



Gambar 2. 48 Saddle Stitch

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

- e) *Pamphlet stitch*: teknik *binding* atau penjilidan secara manual yang dilakukan dengan menggunakan benang untuk menjahit sampul dan halaman buku melalui lubang yang telah dibentuk di tengah lipatan halaman-halaman buku. Teknik ini biasanya dilakukan untuk buku yang memiliki isi tidak lebih dari 36 halaman. Buku dengan teknik jilid seperti ini juga dapat dibuka hampir rata (h.120).



Gambar 2. 49 Pamphlet Stitah

Sumber: <https://blog.papercraftpanda.com/>

- f) *Screw and post*: teknik *binding* atau penjilidan yang menggunakan sekrup dan juga baut kecil dalam proses pembuatannya. Sampul dan halaman akan dibuat lubang dengan menggunakan bor terlebih dahulu dan kemudian akan di jilid menggunakan sekrup untuk merekatkan tiap halamannya. Penggunaan teknik jilid ini memungkinkan pengguna untuk mengganti atau menambahkan isi halaman dari buku yang dimilikinya (h.121).



Gambar 2. 50 Screw And Post Binding

Sumber: <https://www.londonbookbinding.co.uk/screw-post-binding>

- g) *Stab*: biasanya juga dikenal dengan sebutan teknik *japanese stab binding*. *Stab* adalah teknik penjilidan tradisional dengan menggunakan benang untuk menjahit bagian luar dari sisi buku. Biasanya teknik jilid ini memiliki pola nya tersendiri. Hasil yang diberikan oleh teknik penjilidan seperti ini tentunya akan lebih dekoratif dan juga kuat (h.121).



Gambar 2. 51 Stab Binding

Sumber: <https://blog.papercraftpanda.com/>

- h) *Spiral*: buku akan dilubangi di bagian tepi dan dipasang kawat spiral di bagian yang telah diberikan lubang. Buku dengan teknik *binding* ini dapat dibuka sepenuhnya sehingga tampak rata dan nyaman untuk kegiatan menulis (h.121).



Gambar 2. 52 Spiral Binding

Sumber: <https://www-formaxprinting-com>

- i) *Plastic comb*: menggunakan sisir plastik sebagai media untuk membantu proses penjilidannya. Sisir plastik tersebut akan diletakan di bagian tepi halaman buku untuk mengikat seluruh isi buku. Metode ini memiliki biaya produksi yang rendah tetapi sering terlihat kurang menarik dan kurang nyaman untuk digunakan (h.121).



Gambar 2. 53 Plastic Comb

Sumber: <https://presco.uk/shop/plastic-binding-combs/>

- j) *Perfect binding*: teknik penjiilidan ini sangat sering digunakan dalam dunia percetakan komersil seperti dalam pencetakan buku novel maupun majalah. Dengan menggunakan teknik ini, setiap halaman akan direkatkan dengan menggunakan lem pada bagian tepi buku. Setelah itu, sampul buku akan direkatkan ke bagian halaman buku yang juga telah dilem (h.120).



Gambar 2. 54 Perfect Binding

Sumber: <https://maxipro.co.id/>

Proses *perfect binding* meliputi 6 tahapan, yaitu *folding the sheets* atau proses melipat kertas hingga terbentuk dua halaman, *gathering and collating*, *sewing* atau menjahit tiap halaman buku yang telah terkumpul menjadi satu kesatuan, *trimming* atau menyesuaikan ukuran buku yang telah ditentukan sebelumnya, *gluing* atau mengelem setiap bagian halamannya dengan perekat agar tidak mudah dilepas dan

yang terakhir adalah *pasting down* untuk menempel bagian dari *cover* buku dan juga isi halaman dari tiap buku yang telah dicetak (Haslam & Andrew, 2006, h.215).

## 7. Teknik Cetak

Teknik cetak adalah metode untuk memindahkan hasil desain yang telah dibuat ke dalam sebuah media fisik seperti kertas (Haslam & Andrew, 2006). Berikut merupakan teknik-teknik cetak yang biasanya digunakan dalam dunia percetakan atau *printing*:

- a) *Lithography printing*, teknik cetak litografi atau sering juga disebut dengan *offset printing* adalah teknik yang paling umum dalam dunia percetakan. Dalam teknik ini, tinta dalam gambar dipindahkan dari pelat ke media cetak seperti kertas. Teknik ini biasanya digunakan dalam pembuatan brosur, buku, majalah, tabloid dan kalender (h.211).
- b) *Intaglio printing*, yaitu teknik cetak yang mengandalkan teknik mengukir atau menggores. Pada teknik ini, gambar akan di ukir di permukaan yang disediakan. Warna yang digunakan dalam teknik *printing* ini adalah CMYK (h.215).
- c) Cetak *emboss*, yaitu teknik cetak yang membuat desain tampak timbul pada kertas (h.225). Penulis akan menggunakan teknik ini dalam perancangan *cover* nya.
- d) *Digital printing*, yaitu teknik cetak modern yang dapat mengubah *file digital* menjadi media cetak fisik melalui perangkat printer. Teknik cetak ini memiliki berbagai jenis mesin, yaitu *inkjet printer*, *plotter machine*, *digital offset*, *flatbed printing*, *3d printer* dan sablon digital (Bayu, 2020). Dalam perancangannya penulis akan menggunakan teknik *digital printing* dengan menggunakan mesin. Dalam penggunaan teknik ini, waktu produksi yang dibutuhkan

lebih cepat jika dibandingkan dengan *offset printing*. *Digital printing* sering digunakan dalam pencetakan buku, *merchandise* dan media promosi lain dalam skala kecil (Johansson, 2011, h.296). Dalam percangan ini, penulis akan menggunakan teknik cetak *digital printing* sehingga waktu pencetakan juga akan lebih cepat, tetapi biaya produksi yang dibutuhkan juga tentunya akan jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan *offset*.

- e) Cetak sablon, yaitu teknik cetak yang juga sering dikenal dengan teknik cetak saring. Teknik ini sering digunakan dalam pencetakan botol, gelas, atau baju (Bayu, 2020).

### 2.1.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu bentuk karya seni yang dapat mengkomunikasikan suatu informasi dengan menggunakan pendekatan visual kepada audiens (Male, 2019, h.09), ilustrasi sering digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan, seperti menjadi media persuasi, *storytelling*, dokumentasi, maupun perancangan identitas suatu karya.

#### 1. Peran Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan suatu konteks atau informasi dalam bentuk visual kepada audiens (Male, 2019, h.10). Di bawah ini merupakan peran-peran dari penggunaan ilustrasi:

##### a) Dokumentasi, Referensi, Dan Instruksi

Ilustrasi adalah bidang satu-satunya dari seni visual dan komunikasi yang dapat menyampaikan informasi dengan sangat jelas. Secara fungsinya, ilustrasi digunakan sebagai fungsi dokumentasi, referensi maupun instruksi yang dapat membantu audiens untuk belajar menangkap informasi dari ilustrasi yang dibuat mengenai edukasi.



Gambar 2. 55 Contoh Ilustrasi Dokumentas

Sumber: Illustration A Theoretical And Contextual Perspective

Contoh dari penggunaan ilustrasi dalam segi dokumentasi dan referensi adalah penggunaan ilustrasi dalam buku sejarah, untuk memvisualisasikan peninggalan sejarah, dibutuhkan suatu ilustrasi yang dapat mendukung pembaca untuk memvisualisasikan suatu objek yang ada dalam sejarah tersebut. Kemudian, dalam fungsi instruksi, ilustrasi sering kali dijumpai dalam buku medis (Male, 2017, h.181).

#### b) *Storytelling*

Ilustrasi juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan cerita dalam bentuk visual, contoh dari penggunaan ilustrasi dalam segi *storytelling* dapat dilihat dalam buku buku fiksi naratif seperti karya novel grafis.



Gambar 2. 56 Contoh Ilustrasi Storytelling

Sumber: <https://shop.roalddahlmuseum>

Sejak zaman dahulu, karya seni dalam bentuk ilustrasi sering digunakan untuk menggambarkan cerita agama maupun sastra klasik, salah satunya dapat dilihat pada lukisan-lukisan

yang ada di gereja. Saat ini ilustrasi semacam ini banyak ditemukan pada buku-buku anak, novel grafis, komik, dan cerita fantasi lainnya (Male, 2017, h.275).

### c) Persuasi

Dalam segi persuasi, ilustrasi sering digunakan dalam dunia periklanan, tujuan dari ilustrasi ini adalah untuk menarik perhatian audiens agar dapat menggunakan suatu produk atau layanan dari perusahaan.



Gambar 2. 57 Contoh Ilustrasi Persuasi

Sumber: <http://www.best-norman-rockwell-art.com/>

Ilustrasi ini sering digunakan dalam agensi periklanan, tetapi untuk sebagian ilustrator, menggunakan ilustrasi dalam periklanan terkadang membatasi proses kreativitas nya sebagai seorang seniman dan juga karena sering terpaku dengan kebutuhan orang banyak (Male, 2017, h.313).

### d) Identitas

Ilustrasi sebagai identitas contohnya adalah penggunaan elemen visual seperti dalam logo atau desain kemasan.

Tujuan dari ilustrasi ini bukan hanya untuk mempromosikan produk, tapi berfungsi untuk memperkuat citra dari perusahaan di mata konsumen (Male, 2017, h.338).



Gambar 2. 58 Identity

Sumber: <https://www-ignitebrands-com>

Penulis juga akan menggunakan sifat ini untuk diterapkan dalam perancangan dari penulis agar perancangan penulis dapat diingat dalam jangka panjang oleh target audiens.

## 2. Jenis Ilustrasi

Terdapat beberapa jenis dalam penggunaan ilustrasi, berikut merupakan jenis-jenis dari ilustrasi yang biasanya digunakan:

### a) *Conceptual Imagery And Surrealism*

Gaya ilustrasi ini biasanya memiliki kesan yang misterius dan ambigu. Ilustrasi dengan gaya ini sering kali dibuat dengan tujuan untuk mengomentari isu ekonomi, politik, sosial serta untuk keperluan promosi (h.113).



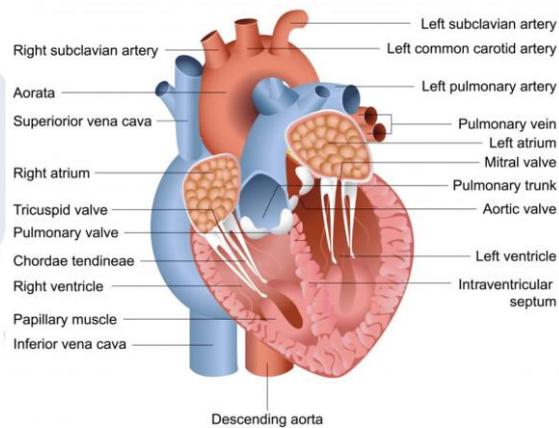
Gambar 2. 59 Surrealism

Sumber: <https://www.britannica.com/art/Surrealism>

Gambar di atas merupakan contoh dari ilustrasi jenis *surrealism*. Gambar di atas menggambarkan hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata, dan itulah sebabnya gambar tersebut tergolong ke dalam jenis ilustrasi *surrealism*.

#### b) *Diagrams*

Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan dalam dunia pendidikan. Diagram digunakan untuk gambar gambar yang ilmiah atau formal (h.121).



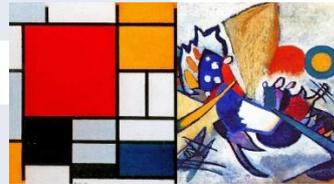
Gambar 2. 60 Diagrams

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

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan ilustrasi jenis *diagrams*. Gambar di atas menunjukkan ilustrasi untuk struktur jantung dari manusia yang sering digunakan dalam dunia pendidikan.

c) ***Abstractions***

Ilustrasi dengan gaya ini digambarkan sesuai dengan ekspresi visual dari ilustrator itu sendiri, penggunaan gaya abstrak juga sangat bebas dan tidak terikat oleh apa pun sehingga memungkinkan seniman untuk mengekspresikan dirinya sebebaskan mungkin (h.126).



Gambar 2. 61 Abstractions  
Sumber: <https://lobopopart.com>

Gambar di atas merupakan contoh dari ilustrasi dengan gaya jenis abstrak. Dalam ilustrasi jenis ini, ilustrator atau seniman bebas untuk mengekspresikan dirinya dengan media yang digunakannya.

d) ***Pictorial Truths***

Jenis ilustrasi ini biasanya menggambarkan sesuatu secara realistis yang sesuai dengan kenyataan. Penggunaan gaya ini bertujuan untuk menyampaikan kenyataan secara akurat melalui media visual. Contohnya adalah lukisan-lukisan yang ada pada masa *renaissance* (h.133).



Gambar 2. 62 Pictorial Truths  
Sumber: <https://www.worldhistory.org/>

Gambar di atas merupakan contoh dari jenis ilustrasi *pictorial truths* yang menggambarkan sepasang suami istri dari zaman *renaissance* yang dilukis oleh seniman bernama Jan Van Eyck pada tahun 1434.

**e) *Hyperrealism***

Gaya ilustrasi yang menggambarkan suatu detail yang lebih tinggi dari kenyataan. Jenis ilustrasi ini juga sering digunakan dalam komersil untuk membuat gambar yang biasa saja agar tampak hidup dan menarik (h.138).



Gambar 2. 63 *Hyperrealism*  
Sumber: Art Miami Magazine

Gambar di atas merupakan contoh dari ilustrasi jenis *hyperrealism*. Gambar di atas menggambarkan seorang kakek yang digambar dengan sangat realistis, atau bahkan melebihi realita itu sendiri sehingga terkesan sangat menakjubkan dibandingkan dengan aslinya.

**f) *Stylized Realism***

*Stylized realism* menggabungkan teknik ilustrasi realisme dan juga ekspresif, jenis ini sering digunakan dalam jenis ilustrasi editorial, dan ilustrasi buku anak (h.146).



Gambar 2. 64 *Stylized Realism*  
Sumber: The Stoneboat Studio

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan ilustrasi jenis *stylized*. Gambar *stylized* biasa digunakan di buku cerita anak-anak seperti ilustrasi di atas.

**g) Sequential Imagery**

Sekumpulan gambar yang dirangkai untuk membangun suatu cerita maupun pesan, jenis ilustrasi ini sudah digunakan sejak zaman prasejarah hingga sekarang. Contoh penggunaan jenis ilustrasi ini pada masa sekarang adalah dalam buku komik dan buku cerita anak (h.150).



Gambar 2. 65 Sequential Imagery  
Sumber: <https://www.danlinz.com/>

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan jenis ilustrasi *sequential imagery*. Jenis ilustrasi seperti ini biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca agar lebih mudah dalam menikmati ilustrasi maupun isi konten yang berupa narasi dari perancangan seniman maupun desainer.

## 2.2 Memasak

Memasak merupakan salah satu keterampilan hidup yang sudah seharusnya dimiliki oleh tiap individu untuk mendukung kebutuhan hidup sehari-harinya. Sebelum memasak, tentunya setiap individu harus mempelajari hal-hal dasar yang diperlukan dalam memasak (Ainsworth, 2016, h.14). Hal-hal dasar tersebut nantinya akan sangat berguna untuk meningkatkan kreativitas individu dalam membuat variasi masakan yang baru. Hal-hal dasar tersebut meliputi keselamatan

di dapur, alat-alat dan tata cara penggunaan alat yang ada di dapur, metode memasak hingga cara memegang pisau dengan benar.

### **2.2.1 Manfaat Memasak Untuk Anak**

Mengajarkan anak untuk memasak adalah salah satu bagian dari mengajarkan kecakapan hidup (Muftisany, 2023). Mengajarkan memasak bisa dalam berbagai macam cara, mulai dari memperkenalkan bagian dapur kepada anak, hingga mengajaknya memasak bersama, dengan mengajarkan memasak, anak akan mendapatkan berbagai macam manfaat untuk dirinya maupun orang tuanya, manfaat tersebut di antaranya adalah:

#### **1. Mempererat Ikatan Antara Orang Tua Dan Anak**

pihak antara anak dan orang tua. Dengan memasak, seorang anak bisa belajar untuk menghargai makanan yang dibuat bersama dengan orang tuanya (h.23).

#### **2. Meningkatkan Rasa Syukur**

Dengan mempelajari asal usul dari setiap bahan masakan yang ada, seorang anak dapat belajar untuk meningkatkan rasa syukurnya kepada tuhan yang telah menciptakan aneka sayur mayur, buah-buahan, dan hewan ternak yang bisa diambil manfaatnya untuk kebutuhan hidup manusia. Dengan belajar memasak, seorang anak juga dapat lebih menghargai hasil kerja keras dari ayah atau ibunya untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarga (h.24).

#### **3. Meningkatkan Kepercayaan Diri**

Belajar suatu hal yang baru merupakan tantangan bagi setiap individu, ketika seorang anak belajar memasak untuk yang ke pertama kalinya, tentunya anak akan melakukan banyak kesalahan, tetapi setiap kesalahan tersebut akan dapat membantu perkembangan si anak dalam mengasah keterampilannya. Dengan keinginan anak untuk terus berkembang, hal tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam belajar hal baru (h.26).

#### **4. Melatih Anak Untuk Lebih Mandiri**

Setiap anak harus dilatih mandiri sejak dini, salah satu cara untuk melatih anak agar bisa lebih mandiri adalah dengan mengajarkannya memasak, dengan belajar memasak, seorang anak dapat menyiapkan makanannya sendiri dan tidak selalu menggantungkan diri kepada orang tua maupun orang lain (h.27).

#### **5. Merangsang Fungsi Panca Indra**

Ketika memasak, semua panca indra akan bekerja, dan maka dari itu, anak akan dapat melatih fungsi dari setiap panca indra dengan baik. Contohnya, membedakan warna buah dapat merangsang indra mata, mendengar siulan teko saat merebus air dapat merangsang indra pendengaran, mencicipi hasil masakan dapat merangsang indra pengecap dan terakhir mengenal tekstur dari bahan masakan menggunakan indra perabanya (h.28).

#### **6. Mengajarkan Pentingnya Menu Makanan Sehat**

Memasak dapat mengajarkan anak untuk mengetahui bahan masakan yang baik untuk tubuh, memasak makanan dari rumah membuat diri individu yakin dengan kebersihan dan asal usul bahan masakan yang akan digunakan dalam memasak (h.30).

#### **7. Belajar Membaca Dan Berhitung Di Dapur**

Ketika memasak, anak dapat diajarkan untuk membaca dan berhitung, contohnya dengan meminta anak untuk membaca nama produk makanan atau mengajarnya berhitung dengan meminta mengambilkan tomat dalam jumlah yang diinginkan (h.31).

#### **8. Mengenalkan Kepada Anak Tentang Kandungan Gizi Pada Makanan**

Anak yang belajar memasak, secara tidak langsung juga akan mengetahui jenis kandungan gizi yang terdapat dalam makanan, tetapi hal itu juga harus dipandu oleh orang tua atau pembimbing lainnya yang mengajari anak untuk memasak (h.32).

### 2.2.2 Keselematan Di Dapur

Sebelum memulai memasak, sering kali kita melupakan hal-hal dasar yang sebenarnya penting untuk diperhatikan tetapi kerap kali dilupakan ketika melakukan kegiatan memasak. Salah satu hal tersebut adalah tentang keselamatan ketika berada di dapur (Colella et al., 2020). Ketika memasak, sudah sepatutnya untuk selalu memperhatikan keselamatan di dapur, beberapa hal yang harus diperhatikan adalah:

1. Selalu berhati-hati di dekat benda panas, seperti oven yang menyala atau kompor gas. Sebelum menggunakan oven maupun kompor, selalu periksa apakah benda tersebut sudah menyala atau belum, dan gunakan sarung tangan atau lap kering saat memegang benda panas. Jika salah satu bagian tubuh terkena luka bakar, segera beri tahu orang dewasa untuk diobati segera (h.10).
2. Ketika membawa maupun menuang cairan panas, berhati-hatilah agar tidak tumpah, gunakan sarung tangan atau lap kering untuk perlindungan diri demi keselamatan (h.10).
3. Saat memegang benda tajam seperti pisau atau alat pemotong lainnya, selalu gunakan dengan benar dan hati-hati. Pegang dan simpan dengan aman setelah digunakan (h.10).
4. Waspada dengan penggunaan alat listrik di dapur, seperti blender, *mixer* dan *microwave*. Pastikan alat dalam kondisi mati ketika ingin dibersihkan sehingga tidak akan membahayakan diri (h.10).
5. Selalu bersihkan area memasak, bersihkan seluruh noda atau cairan yang dapat menyebabkan kecelakaan di dapur (h.10).

Setelah mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam memasak di dapur, selanjutnya kita juga harus tahu cara untuk tetap menjaga kebersihan di dapur kita, ketika berada di dapur, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencegah kuman agar tidak berkembang biak di dapur tempat kita memasak (h.10). Hal-hal tersebut di antaranya adalah:

1. Selalu mencuci tangan ketika ingin melakukan suatu kegiatan yang berkaitan dengan memasak.

2. Selalu mencuci buah dan sayuran sebelum dimasak.
3. Bersihkan alat-alat yang telah digunakan untuk memotong daging mentah, seperti pisau dan talenan. Bersihkan juga dengan menggunakan air panas dan sabun.
4. Gunakan talenan yang berbeda untuk daging dan sayuran agar bahan makanan tidak terkontaminasi.
5. Perhatikan tanggal kadaluwarsa sebelum menggunakan bahan makanan untuk dimasak.

### **2.2.3 Alat-Alat Untuk Memasak**

Sebelum memasak, tentunya perlu disiapkan alat-alat yang dapat mendukung proses kegiatan memasak, contohnya adalah seperti wajan, panci, piring panggang, loyang panggang, dan lainnya. Berikut merupakan alat-alat masak yang biasanya digunakan di dapur:

#### **1. Panci Dan Wajan**

Panci dan wajan merupakan alat memasak esensial yang memiliki fungsi dan bentuk yang berbeda. Berikut ini merupakan jenis-jenis panci dan juga wajan yang biasanya dapat ditemukan dengan mudah di area dapur atau area memasak:

##### **a) Wajan Saute Dan Skillet**

Alat masak tipe ini memiliki sisi wajan yang miring sehingga memudahkan pengguna untuk membalik makanan dengan spatula atau sendok, biasanya alat masak ini digunakan untuk memasak makanan yang lembut, contohnya adalah daging ayam atau sapi, ikan, telur, atau juga sayur-sayuran (Ainsworth, 2016, h.27).

##### **b) Panci Saus Dan Panci Besar**

Panci saus maupun panci besar ini memiliki kedalaman yang cukup dalam, dan maka dari itu panci dengan jenis ini biasanya digunakan untuk memasak berbagai hal, contoh dari makanan yang dimasak dengan menggunakan panci ini

adalah sayuran, memasak pasta, bubur, memasak nasi, hingga sup (Ainsworth, 2016, h.27).

**c) Loyang Panggang**

Loyang panggang biasanya berbentuk persegi panjang dengan sisi yang sangat tinggi, sisi yang tinggi ini memiliki manfaat tersendiri bagi penggunanya. Manfaat dari sisi tinggi tersebut adalah untuk memungkinkan pengguna dalam memanggang daging dengan ukuran besar, contohnya adalah seperti daging kalkun (Ainsworth, 2016, h.28).

**d) Piring Panggang**

Piring panggang memiliki berbagai macam bentuk dan juga ukuran, tetapi pada umumnya berbentuk persegi panjang atau berbentuk oval, dan biasanya piring panggang digunakan untuk memanggang hidangan seperti makaroni, lasagna, atau jenis pasta lainnya (Ainsworth, 2016, h.28).

**e) Loyang Kue**

Loyang kue memiliki berbagai macam tipe dan bentuk. Loyang kue biasanya digunakan untuk membuat berbagai macam jenis kue (Ainsworth, 2016, h.28).

## **2. Jenis Material**

Setiap alat-alat masak tentunya memiliki jenis material yang berbeda-beda tergantung dengan fungsinya. Pemilihan material yang tepat sangat penting karena dapat memengaruhi proses kegiatan memasak itu sendiri. Berikut merupakan jenis-jenis material yang sering digunakan dalam alat memasak:

**a) Anti Lengket**

Memiliki permukaan yang anti lengket sehingga memudahkan pengguna untuk memasak beberapa makanan yang sering kali menempel di wajan, seperti memasak telur. Ketika menggunakan wajan anti lengket, jangan menggunakan peralatan dengan bahan logam keras, karena

dapat menggores permukaannya, gunakan peralatan dengan bahan nilon, silikon, atau kayu (Ainsworth, 2016, h.31).

**b) Aluminium**

Alat masak dengan tipe ini tidak dapat menghantarkan panas dengan baik, sehingga ada kemungkinan makanan yang dimasak tidak matang sempurna (Ainsworth, 2016, h.31).

**c) Stainless Steel**

Jenis alat masak dengan material ini tahan terhadap suhu tinggi sehingga mampu dengan mudah memasak makanan secara merata (Ainsworth, 2016, h.32).

**d) Besi Cor**

Alat memasak dengan penghantar panas yang sangat baik, setelah menggunakan alat masak dengan material ini, selalu keringkan alat masak dengan jenis material besi cor agar tidak mudah berkarat (Ainsworth, 2016, h.32).

**e) Kaca**

Biasanya sering digunakan untuk piring panggangan, sebelum menggunakan alat masak dengan material ini, cek apakah kaca sudah aman digunakan di suhu tinggi, karena beberapa alat masak berbahan kaca rawan pecah akibat panas yang tinggi (Ainsworth, 2016, h.32).

**3. Pisau Dapur**

Pisau terdiri dari berbagai macam jenis (Colella et al., 2020), dan setiap jenis tersebut memiliki kegunaannya masing-masing, berikut merupakan beberapa jenis-jenis pisau yang sering digunakan dalam kegiatan memasak (Ainsworth, 2016, h.34):

**a) Pisau Bergerigi**

Mata pisau berbentuk seperti gergaji, pisau jenis ini cocok untuk memotong roti dan kue.

**b) Pisau Koki**

Pisau koki biasanya juga disebut dengan pisau serbaguna, yang bisa digunakan untuk memotong, mencincang, dan mengiris berbagai macam jenis makanan. Ukurannya beragam, antara empat hingga empat belas inci. Untuk anak-anak, disarankan menggunakan pisau dengan ukuran kurang lebih adalah lima inci.

**c) Pisau Kupas**

Digunakan untuk mengupas dan memotong buah-buahan serta sayur-sayuran.

#### **2.2.4 Makanan Esensial**

Makanan merupakan segala jenis bahan yang dapat dikonsumsi oleh makhluk hidup. Salah satu kegunaan dari makanan adalah sebagai kebutuhan energi. Makanan berasal dari sumber hewani maupun nabati, berikut merupakan jenis-jenis makanan yang esensial atau utama bagi kehidupan manusia:

##### **1. Buah Dan Sayuran**

Sebaiknya dikonsumsi setiap harinya, contoh dari buah-buahan adalah mangga, pepaya, dan apel, kemudian contoh dari sayur-sayuran adalah sawi, bayam, dan wortel. Dalam kedua jenis makanan ini, terkandung banyak zat yang dapat berguna bagi kesehatan tubuh manusia, kandungan zat tersebut di antaranya adalah vitamin, mineral, dan serat.



*Gambar 2. 66 Buah Dan Sayuran*  
Sumber: <https://hellosehat.com/>

Selanjutnya, dari segi rasa, biasanya buah cenderung memiliki rasa yang manis, sementara sayuran memiliki rasa yang gurih atau pahit.

Gambar di atas merupakan contoh jenis makanan yang termasuk dalam kategori buah dan sayur-sayuran (Colella et al., 2020, h.11).

## 2. Karbohidrat

Makanan karbohidrat merupakan sumber energi utama yang harus ada dalam setiap porsi makanan, baik itu pada sarapan, makan siang, dan makan malam. Makanan berjenis karbohidrat biasanya berasal dari sumber tanaman, contoh makanan berjenis karbohidrat adalah nasi, pasta, kentang, kacang-kacangan dan roti.



Gambar 2. 67 Makanan Karbohidrat  
Sumber: <https://www.ibudanbalita.com/>

Karbohidrat sendiri terbagi menjadi dua macam, yaitu karbohidrat sederhana dan kompleks, gambar di atas merupakan contoh jenis makanan yang mengandung karbohidrat (Colella et al., 2020, h.11).

## 3. Protein

Makanan yang mengandung protein sangat penting untuk membantu pembentukan otot agar tubuh tetap aktif dan kuat, tidak hanya itu, makanan yang mengandung protein juga dapat membantu perbaikan jaringan pada tubuh.



Gambar 2. 68 Makanan Berprotein  
Sumber: <https://hellosehat.com/>

Protein dapat bersumber dari hewani dan nabati. Protein hewani merupakan protein yang ada dalam produk seperti daging dan ikan

sementara protein nabati contohnya adalah kacang-kacangan dan biji-bijian. Protein nabati biasanya mengandung lebih banyak serat dibandingkan protein hewani (Colella et al., 2020, h.11).

#### 4. Produk Susu

Makanan produk susu adalah makanan hasil olahan susu atau berasal dari susu. Contoh produk susu di antaranya adalah keju, yoghurt, dan butter, produk susu atau dairy juga merupakan sumber protein tambahan yang baik untuk tubuh serta memiliki vitamin A, B12, vitamin D, serta kalsium yang bagus untuk perkembangan tubuh.



Gambar 2. 69 Makanan Produk Susu

Sumber: <https://www.yummy.co.id/artikel/nutrisi/produk-olahan-susu-paling-terkenal>

Kemudian, untuk orang-orang yang tidak dapat mengonsumsi produk susu, biasanya terdapat produk alternatifnya, yang biasanya juga terbuat dari bahan-bahan seperti kacang kedelai, kacang almond, dan buah kelapa (Colella et al., 2020, h.11).

#### 5. Gula Dan Garam

Gula memberikan energi tambahan bagi tubuh, tetapi konsumsi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit lainnya seperti obesitas, kerusakan gigi hingga perubahan suasana hati. Konsumsi garam yang berlebih juga dapat menyebabkan masalah kesehatan, seperti hipertensi, maka dari itu sebaiknya hindari menambahkan banyak garam ke dalam masakan.



Gambar 2. 70 Makanan Dengan Kandungan Gula Dan Garam  
Sumber: <https://health.tribunnews.com/>

Contoh makanan yang mengandung gula adalah permen, kue, dan coklat, sementara contoh makanan yang mengandung garam adalah keripik, dan bumbu masak dapur. Gambar di atas merupakan contoh dari makanan-makanan tersebut. (Colella et al., 2020, h.11).

### 2.2.5 Metode Memasak

Dalam memasak, terdapat metode-metode yang perlu diperhatikan dan dipelajari, berikut merupakan beberapa metode masak yang dapat dipelajari oleh anak-anak (Colella et al., 2020, h.14-15):

#### 1. *Boil*

Merebus adalah proses memasak dengan menggunakan bantuan api yang besar, dalam proses masaknya air akan mendidih hingga muncul gelembung-gelembung yang banyak dengan cepat. *Boil* atau merebus sering digunakan untuk memasak berbagai macam makanan, seperti telur, pasta, atau sayuran agar dapat matang secara sempurna.



Gambar 2. 71 Boil  
Sumber: <https://mitra.bukalapak.com/>

Gambar di atas merupakan contoh proses *boil* atau merebus. Gambar di atas menunjukkan proses merebus telur. Gelembung-gelembung juga tampak pada saat proses perebusan berlangsung.

## 2. *Simmer*

Berbeda dengan *boil*, *simmer* merupakan proses memasak dengan cara merebus tetapi menggunakan api dengan intensitas yang kecil, dalam prosesnya air akan mendidih secara perlahan di atas permukaan dan gelembung juga akan muncul dengan kecil dan perlahan-lahan. Teknik *simmer* biasanya digunakan untuk memasak makanan yang membutuhkan waktu lebih lama.



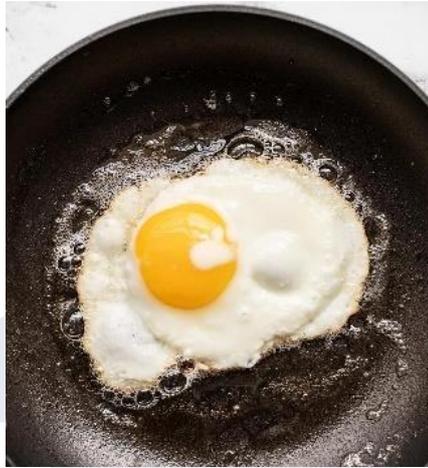
Gambar 2. 72 *Simmer*

Sumber: <https://motherwouldknow.com/simmer-definition/>

Gambar di atas merupakan contoh dari metode memasak dengan teknik *simmer*. Buih-buih atau gelembung kecil yang ada pada gambar menunjukkan proses kegiatan memasak dengan teknik *simmer* sedang terjadi atau berlangsung

## 3. *Fry*

*Fry* atau menumis adalah proses memasak dengan cara menggoreng bahan masakan dengan menambahkan sedikit minyak ke dalam wajan. Panas yang digunakan ketika menumis atau *fry* adalah dengan menggunakan intensitas api yang sedang hingga tinggi.



Gambar 2. 73 Fry

Sumber: <https://www.budgetbytes.com/how-to-fry-an-egg/>

Gambar di atas merupakan contoh dari kegiatan memasak dengan menggunakan teknik *fry* atau menggoreng. Metode memasak ini sering kali digunakan untuk memasak berbagai macam makanan, seperti tumis-tumisan sayur dan daging.

#### 4. *Stir-Fry*

*Stir-fry* adalah teknik memasak makanan dengan cara menggoreng makanan dengan cara diaduk secara terus-menerus di api yang besar dan takaran minyak yang sesuai dengan kebutuhan. Metode ini memungkinkan masakan matang dengan lebih merata dan cepat.



Gambar 2. 74 Stir-Fry

Sumber: <https://therecipecritic.com/vegetable-stir-fry/>

Gambar di atas merupakan contoh dari teknik memasak dengan metode *stir-fry*. Dalam bahasa Indonesia bisa juga disebut dengan

teknik menumis. Biasanya teknik *stir-fry* digunakan untuk memasak sayuran, daging, atau berbagai macam olahan *seafood*.

### 5. *Broil*

*Broil* adalah teknik memasak yang hampir mirip dengan teknik memanggang, perbedaannya adalah, pada teknik *broil*, sumber api terletak di atas makanan, maka dari itu salah satu bagian dari makanan akan lebih cepat matang,



Gambar 2. 75 *Broil*

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

Gambar di atas merupakan contoh dari penggunaan teknik *broil*. Dalam teknik ini, untuk memastikan bahwa makanan tersebut sudah matang, makanan harus dibalik selama proses pemanggangannya agar makanan dapat matang secara merata. Beberapa jenis makanan yang biasanya menggunakan teknik *broil* adalah daging, ikan, dan sayur.

### 6. *Griddle*

*Griddle* adalah teknik memasak dengan cara memanggang makanan di atas wajan *grill*. Ketika makanan di masak, maka garis yang ada pada wajan *grill* akan tercetak ke dalam makanan tersebut. Metode *griddle* sering digunakan dalam memasak makanan berbahan daging, ikan, sayuran, atau roti. Makanan yang memiliki pola garis wajan *grill* biasanya memiliki tekstur yang lebih renyah.



Gambar 2. 76 Griddle  
Sumber: <https://www.traeger.com/>

Metode memasak dengan teknik *griddle* dapat dilihat pada gambar di atas. Gambar di atas menunjukkan seseorang yang sedang melakukan teknik *griddle* untuk memasak daging dan juga sayur-sayuran.

#### 7. *Bake*

*Bake* adalah teknik memasak makanan dengan menggunakan oven. Teknik ini biasanya memerlukan waktu yang lumayan lama dalam proses memasaknya. Jenis masakan yang biasanya menggunakan teknik ini antara lain adalah, roti-rotian, kue, dan pai.



Gambar 2. 77 Bake  
Sumber: <https://nationaltoday.com/bake-cookies-day/>

Gambar di atas merupakan gambar dari teknik memasak dengan metode *baking*. Teknik ini juga digunakan untuk memasak hidangan makanan seperti pasta yang di panggang dan daging-dagingan.

#### 8. *Roast*

*Roast* adalah teknik memasak dengan cara memanggang di dalam oven, biasanya digunakan ketika memasak daging, ikan, atau

sayuran. Dengan menggunakan teknik ini, makanan yang dimasak akan memiliki tekstur yang renyah di luar dan lembut di dalam. Biasanya masakan yang menggunakan teknik *roast* juga memiliki aroma khas yang berbeda.



Gambar 2. 78 Roast

Sumber: [https://www.simplyrecipes.com/recipes/roast\\_beef/](https://www.simplyrecipes.com/recipes/roast_beef/)

Teknik memasak *roast* dapat dilihat pada gambar di atas. Dengan menggunakan teknik memasak ini, makanan yang dimasak biasanya memiliki tekstur yang renyah tetapi tetap lembut.

### 9. Steam

*Steam* adalah teknik memasak dengan cara meletakkan makanan di atas air yang mendidih, dari uap air yang mendidih itulah makanan akan matang secara perlahan-lahan. Dengan menggunakan teknik ini, makanan yang dimasak akan memiliki tekstur yang lembut.



Gambar 2. 79 Steam

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

Teknik ini juga tidak melibatkan tambahan bahan masakan seperti minyak atau cairan lainnya. *Steam* atau mengukus biasanya digunakan untuk memasak sayuran, ikan, dimsum, atau nasi.

## 10. Poach

*Poach* adalah teknik memasak dengan cara merebus makanan dengan menggunakan air yang dipanaskan secara perlahan pada suhu yang rendah. Dengan menggunakan teknik ini, makanan akan matang dengan lebih sempurna, makanan yang biasanya menggunakan teknik memasak *poach* adalah telur dan ikan.



Gambar 2. 80 Poach

Sumber: <https://tastefulventure.com/perfectly-poach-egg/>

Gambar di atas merupakan teknik memasak dengan metode *poach*. Teknik memasak ini sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti saat memasak sebuah telur

## 11. Deep-Fry

*Deep-fry* adalah proses mengolah makanan dengan cara merendam makanan sepenuhnya ke dalam minyak yang panas. Dengan menggunakan teknik ini, makanan akan matang secara cepat dan merata.



Gambar 2. 81 Deep-Fry

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

*Deep-fry* juga memberikan tekstur yang renyah di luar dan lembut di dalam pada makanan yang telah dimasak dengan teknik ini. Teknik ini sering digunakan untuk menggoreng makanan seperti ayam, kentang, donat, atau makanan ringan lainnya.

## 12. Grill

*Grill* adalah teknik memasak dengan cara memanggang makanan di atas panggangan dengan menggunakan arang atau gas sebagai sumber utama panas. Dengan menggunakan metode ini, makanan yang dimasak akan memiliki rasa *smoky* yang khas.



Gambar 2. 82 Grill

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

Teknik *grill* sendiri membuat makanan memiliki tekstur yang renyah di luar tetapi lembut di dalam. *Grill* sering digunakan untuk memasak, daging, ikan dan sayuran. Gambar di atas merupakan penerapan teknik memasak *grill*.

### 2.3 Kognitif Anak

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang sering juga disebut dengan teori Piaget. Piaget mengatakan bahwa seiring tumbuh kembang anak, kecerdasannya akan terus berubah juga. Kemudian transisi anak ke masa awal remaja merupakan masa di mana kognitif mengalami perubahan yang sangat drastis (Cherry, 2024). Perkembangan kognitif pada anak tidak hanya berfokus kepada perkembangan pengetahuannya, tetapi juga perkembangan mentalnya. Berikut merupakan tahapan perkembangan kognitif berdasarkan teori Piaget:

### **1. Tahap Sensorimotor (18-24 Bulan)**

Tahap Sensorimotor merupakan tahap awal dari perkembangan kognitif anak. Pada masa perkembangan ini, bayi memahami dunia di sekitarnya melalui proses yang melibatkan pengalaman sensorik dan juga gerakan motoriknya. Selama tahap ini berlangsung, perkembangan utama bagi anak adalah pemahaman bahwa ada suatu objek dan juga peristiwa yang terjadi di dunia secara alami atas tindakannya sendiri. Contohnya, ketika ibu meletakkan sebuah mobil-mobilan di bawah selimut dan tiba-tiba di hilangkan oleh ibunya, anak akan secara aktif mencari mainannya (Cherry, 2024).

### **2. Tahap Praoperasional (2-7 Tahun)**

Tahapan ini berlangsung di rentang usia anak 2 tahun hingga 7 tahun. Pada periode ini, anak sudah bisa berpikir hingga tingkat simbolik tetapi belum dapat menggunakan kognitifnya secara penuh. Dalam artian, anak belum bisa menggunakan logikanya atau memisahkan ide dan pikirannya. Pada tahap ini anak sudah bisa merepresentasikan suatu peristiwa dan objek, serta terlibat juga dalam permainan simbolik (Cherry, 2024).

### **3. Tahap Operasional Konkret (7-11 Tahun)**

Pada usia 7-11 tahun anak-anak sudah memasuki tahap operasional konkret, tahapan ini ditandai dengan perkembangan cara berpikir yang lebih terorganisir dan juga rasional. Piaget juga mengatakan bahwa tahapan ini merupakan tahapan awal anak untuk berpikir secara lebih logis dan juga teratur. Pada tahap ini anak sudah cukup dewasa untuk berpikir secara logis, tetapi pemikiran tersebut hanya diterapkan pada objek-objek yang masih bersifat fisik. Meskipun sudah berpikir secara logis, anak masih belum bisa membuat sebuah hipotesis layaknya orang dewasa (Cherry, 2024).

#### 4. Tahap Operasional Formal (12 Tahun Ke Atas)

Perkembangan kognitif seorang anak di akhiri saat anak sudah berusia 12 tahun ke atas, yang akan berlangsung hingga dewasa. Saat remaja memasuki tahap ini, seorang remaja sudah dapat berpikir secara abstrak dan membuat ide di kepalanya sendiri. Seorang remaja juga sudah dapat berhitung secara lebih kompleks dan berpikir secara kreatif (Cherry, 2024).

#### 2.4 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat landasan penelitian dan membandingkan penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat. Dengan penulis meninjau penelitian yang sudah ada, penulis akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang diangkat, yaitu mengenai pentingnya belajar memasak untuk anak-anak. Penelitian-penelitian ini dianalisa berdasarkan tujuan penelitian penulis, berikut merupakan penelitian-penelitian yang relevan untuk penulis:

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun.	Rivenska Adikoesoemo	Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk belajar memasak tingkat pemula bagi perempuan usia 15-17 tahun dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Isi konten dari perancangan ini meliputi tata cara memasak, memilih bahan	Perancangan ini ditujukan khusus untuk perempuan yang tidak tahu cara memasak dengan rentang usia 15-17 tahun Hasil perancangan merupakan buku tata cara memasak yang menggunakan gaya visual semi realistis dan menggabungkan

			masakan yang bagus, dan cara menggunakan alat di dapur dengan baik dan benar.	<i>layout</i> yang sederhana agar tampak elegan dan modern.
2	Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Memasak Pada Anak-Anak	Dhiani Tresna Absari, Andryanto	Perancangan media interaktif berbentuk aplikasi yang sebagai media edukasi untuk membantu anak-anak dalam belajar memasak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.	Perancangan ini berhasil memadukan video pembelajaran memasak yang direkam secara <i>realtime</i> dengan video animasi yang dibuat dalam bentuk dua dimensi.
3	Perancangan Media Edukasi Buku Ilustrasi Resep pada Kegiatan Cooking di Rumah Hasanah Bandung untuk Murid Berumur 12-18 Tahun di Kelas Keterampilan Dasar	Oky Mauludya Sudradjat, Mila Rahnia	Perancangan buku ilustrasi media edukasi mengenai tata cara memasak yang ditujukan khusus untuk anak berkebutuhan khusus di Bandung untuk meningkatkan keterampilan dasar mereka.	Perancangan buku ilustrasi ini secara khusus ditujukan untuk anak dengan kebutuhan khusus dan pengajar di Rumah Hasanah Bandung. Gaya visual yang digunakan adalah <i>stylized illustration</i> sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami

				konteks dari buku. Setiap karakter dibuat berdasarkan karakteristik dari pengajar di Rumah Hasanah Bandung agar audiens merasa familier dengan gambar yang ada di dalam buku ilustrasi.
--	--	--	--	---

Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa kebanyakan *output* yang diberikan dari peneliti sebelumnya adalah sebuah panduan memasak dengan media yang berbeda-beda dengan keunggulannya masing-masing sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan, seperti penggunaan desain karakter yang mudah dikenali oleh target audiens, penggunaan *layout* yang sederhana, dan pendekatan menggunakan video interaktif. Maka dari itu, penulis juga menyimpulkan bahwa pembuatan buku *pop-up* interaktif ini harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dari target audiens yang ditentukan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA