

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai media praktis yang tersusun atas serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid untuk menyimpan, menguraikan, dan menyebarkan pengetahuan kepada pembaca di berbagai lokasi dan era. Buku adalah wujud dokumentasi tertua, yang berperan sebagai gudang pengetahuan, ide, dan keyakinan umat manusia (h.6 – 9). Sedangkan media interaktif merupakan salah bentuk media yang memfasilitasi adanya interaksi antara pengguna dan media itu sendiri (Jafnihirda et al., 2023). Berdasarkan kedua definisi tersebut, buku interaktif dapat dipahami sebagai salah satu media dokumentasi berupa teks maupun gambar, dan memungkinkan pembaca berinteraksi secara dua arah. Fitur interaktif ini memberikan keunggulan yang signifikan dibandingkan dengan buku cetak biasa (Hidayat et al., 2020, h.75). Selain itu, Sanjaya & Budi (2020) menyatakan bahwa aktivitas membaca yang bersifat interaktif dan sambil bermain dapat merangsang perkembangan kecerdasan anak.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif diwujudkan dengan beragam bentuk interaksi yang memungkinkan pembaca untuk terlibat dengan desain dan isi konten buku. Wiliyanto (dalam Hidayat et al., 2020) menjabarkan bahwa buku interaktif terbagi menjadi delapan jenis yaitu *pop up*, *lift a flap*, *pull tab*, *hidden object book*, *games*, *participation*, *play a song*, dan *touch and feel*. Namun, penulis membatasi pembahasan pada beberapa tipe yang akan diimplementasikan dalam perancangan ini:

1. *Pop Up*

Buku interaktif *pop up* dapat dibedakan berdasarkan bentuk lipatan kertasnya yang menciptakan efek tiga dimensi. Ilustrasi dalam buku *pop up* dapat muncul tegak atau bergerak saat halaman

dibuka. Penerapan sistem *pop up* dalam buku cerita dapat menciptakan kejutan pada setiap halamannya, yang pada akhirnya dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam cerita dengan membuatnya terasa lebih nyata (Yanto et al., 2023, h.215).



Gambar 2.1 *Pop Up*

Sumber: <https://www.barnesandnoble.com/w/jungle-book...>

Tipe interaktivitas *pop up* akan sangat menarik perhatian pembaca karena adanya gambar tiga dimensi yang seakan keluar dari halaman. Melalui perancangan buku ini, penulis berencana untuk memanfaatkan elemen *pop up* untuk menampilkan detail penting dari objek-objek yang berkaitan dengan tradisi *Cio Tao*, seperti peralatan upacara yang kaya akan makna dan simbolisme. Sehingga, pembaca tidak hanya melihat peralatan ilustrasi secara dua dimensi, melainkan juga merasakan dimensi fisik serta kedalaman dari objek-objek tersebut yang akan memperkaya pemahamannya tentang tradisi *Cio Tao*.

2. *Lift a Flap*

Informasi atau cerita dalam buku ini ditampilkan secara tersembunyi di balik lipatan kertas, sehingga pembaca perlu membukanya untuk mengetahui isinya. Nugrahani & Permata (2024) menjelaskan bahwa buku dengan jenis *lift the flap* memiliki potensi untuk melatih dan mengembangkan keterampilan kognitif anak (h.1474). Partisipasi aktif dalam membuka kertas untuk

mengungkap informasi tersembunyi mengundang anak-anak untuk terlibat dalam perjalanan eksplorasi dan penemuan.



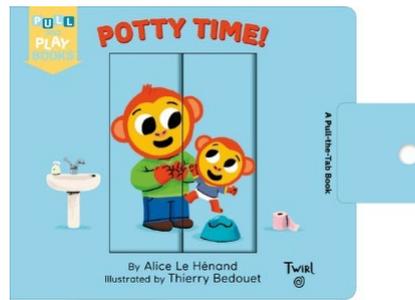
Gambar 2.2 *Lift a Flap*

Sumber: <https://www.babycarenursery.com.au/products/lift...>

Mekanisme *lift the flap* memungkinkan penulis untuk menyembunyikan gambar atau teks yang memberikan konteks, makna, atau detail tambahan yang relevan dengan ilustrasi utama dalam halaman. Penulis dapat menyembunyikan penjelasan tentang simbol-simbol yang terkandung pada makanan khas yang ada di dalam tradisi *Cio Tao*. Oleh karena itu, buku *lift the flap* dapat berfungsi sebagai alat edukatif yang kuat, dengan memungkinkan pembaca yang menjelajahi informasi secara lebih dalam.

3. *Pull Tab*

Jenis *pull tab* memungkinkan adanya transformasi bentuk objek pada sebuah halaman. Hal tersebut dikarenakan adanya mekanisme tarik dorong pada kertas dengan gambar yang berbeda. Dengan demikian, halaman buku tidak lagi sekadar menampilkan gambar statis, tetapi menjadi medium yang interaktif dan dinamis.



Gambar 2.3 *Pull Tab*

Sumber: <https://www.penguinbookshop.com/book...>

Teknik *pull tab* menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam menciptakan transformasi visual yang dinamis dalam sebuah buku cerita. Teknik ini sangat cocok dapat digunakan untuk menampilkan perubahan objek seperti transformasi karakter dari penampilan sehari-hari menjadi berpakaian khusus upacara *Cio Tao*. Proses transformasi tersebut memberikan dimensi naratif yang lebih dalam pada ilustrasi, sehingga dapat memungkinkan pembaca untuk lebih terfokus dan memahami pesan yang ingin disampaikan.

2.1.2 Aspek Desain

Perancangan elemen grafis pada buku anak memerlukan beberapa aspek yang harus diperhatikan, baik dalam isi maupun sampul buku (Ghozali, 2020). Berikut adalah aspek-aspek desain yang harus diperhatikan:

1. Komposisi

Komposisi yang tepat antara teks dan gambar sangat penting dalam pembuatan buku. Penempatan yang sesuai diperlukan untuk menghindari tumpang tindih antara teks cerita dan ilustrasi, sehingga tingkat keterbacaan tetap optimal.

2. Hierarki visual

Hierarki visual mengacu pada rangkaian elemen grafis dalam keseluruhan desain dilihat. Melalui perspektif desain dan psikologi, visual hierarki yang kuat dapat menuntun mata audiens pada arah yang sama sehingga informasi yang ada dapat tersampaikan dengan jelas. Hierarki visual yang baik tidak hanya mampu menuntun mata

pada informasi yang harus disampaikan, melainkan juga dapat memberikan pengalaman visual yang menyenangkan atau memuaskan (Urano et al., 2021). Perancangan yang baik memiliki hierarki visual yang dapat mengarahkan alur baca yang mudah dimengerti oleh target audiens dengan menyelaraskan penempatan elemen grafis, teks, dan elemen interaktivitas yang seimbang.

3. *Grid*

Grid berperan sebagai pedoman yang membantu desainer dalam mengatur tata letak elemen grafis, sehingga menghasilkan desain yang terstruktur dan estetis. Jumlah kolom atau baris pada *grid* dalam penyesuaian tata letak sangat berperan penting. Semakin banyak kolom yang digunakan, akan semakin fleksibel penerapan tata letak desain yang dirancang (Samara, 2023). Menurut (Brockmann, 1981), perancangan buku berbasis enam kolom sangat efisien untuk tata letak. Sistem ini memfasilitasi keseimbangan ruang antara teks dan gambar. Sekaligus, memungkinkan penekanan elemen visual dengan menempatkan lebih banyak ruang untuk gambar.

4. Margin

Margin merupakan batas paling luar dari elemen visual di dalam halaman buku. Meskipun pengaturan margin disesuaikan dengan konsep buku yang dirancang, disarankan untuk menjaga area aman penempatan teks dengan margin luar minimal 1,5 cm dan margin dalam sebesar 2 cm menuju lipatan tengah.

5. *Bleed*

Ketika melakukan perancangan buku, penting untuk menambahkan area *bleed* sebagai ruang lebih di luar batas halaman. Hal ini sangat berguna untuk menjaga hasil cetak yang rapi, terutama pada ilustrasi yang memenuhi seluruh halaman atau *full bleed*.

6. Garis Tengah/*Gutter*

Bagian tengah buku yang terbentuk saat seluruh halaman dijilid disebut dengan *gutter* atau garis tengah. Margin yang lebih lebar

diperlukan pada penjilidan lem panas untuk melindungi elemen grafis, terutama tulisan. Sebaliknya, penjilidan kawat, benang, dan *butterfly* lebih memberikan fleksibilitas yang lebih dalam akses pembukaan buku.

7. Jenis Huruf

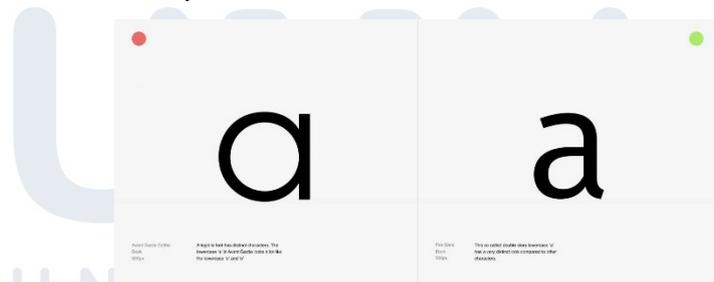
Mengingat banyaknya jenis huruf yang tersedia, penentuan jenis huruf harus disesuaikan dengan konsep buku dan kemudahan pembaca dalam memahami teks.

8. Tingkat Keterbacaan

Tingkat keterbacaan harus diperhatikan agar memudahkan pembaca untuk memahami cerita yang dibaca.

9. Huruf *One Story* atau *Two Story*

Dunia penerbitan tidak memiliki kesepakatan tunggal dalam memilih bentuk huruf 'a'. Hal tersebut dikarenakan huruf "a" dalam desain tipografi memiliki dua variasi, yang pada akhirnya menimbulkan perdebatan. Variasi tersebut berupa huruf 'a' dengan satu lengkungan atau *one story* dan huruf 'a' dengan dua lengkungan atau *double story*.



Gambar 2.4 Perbedaan Huruf *One Story* dan *Two Story*
Sumber: <https://www.deesignre.com/a-brief...>

Pilihan bentuk huruf sering kali dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti target pembaca, jenis publikasi, atau gaya desain. Umumnya, perancangan buku untuk pembaca pemula lebih banyak menggunakan huruf 'a' dengan satu lengkungan atau *one story*. Hal tersebut berpengaruh pada bentuk hurufnya yang serupa dengan tulisan tangan yang biasa digunakan sejak awal sekolah.

10. Dinamis atau Statis

Beberapa buku anak menggunakan teknik teks yang dinamis atau bergerak untuk pembaca merasakan suasana bermain dalam cerita. Gaya teks yang diterapkan kembali disesuaikan dengan target pembaca buku.

11. *Kerning* dan *Leading*

Pengaturan jarak antar karakter huruf, yang dikenal dengan *kerning*, disesuaikan untuk tujuan estetika dan memenuhi kebutuhan desain. Jarak spasi antar baris, yang disebut dengan *leading*, diatur agar teks mudah dibaca. Tidak ada aturan khusus yang mengatur desain teks, yang terpenting adalah menjaga konsistensi dan memastikan pembaca merasa nyaman, sesuai dengan tujuan dan jenis buku.

12. Hak Penggunaan Huruf

Kepastian legalitas penggunaan jenis huruf sangat penting. Pilihan terbaik adalah memakai huruf yang dijamin bebas penggunaannya atau diperoleh melalui pembelian lisensi resmi.

13. Ukuran Huruf

Ukuran huruf disesuaikan dengan konsep dan tujuan buku. Biasanya, ukuran huruf dalam buku untuk pembaca pemula adalah berukuran besar.

14. Nomor Halaman

Terdapat perbedaan dalam penempatan nomor halaman dalam buku jenis *picture book* dan *storybook*. Keindahan visual dan kelancaran alur baca dalam cerita adalah prioritas utama dalam buku dengan jenis *picture book*. Oleh karena itu, untuk menghindari gangguan pada elemen visual, mengingat porsi ilustrasi lebih besar daripada teks, *picture book* biasanya tidak memiliki nomor halaman.



Gambar 2.5 *Picture Book*

Sumber: <https://readwithmuseonpaper.wordpress.com...>

Sementara itu, untuk penomoran halaman *storybook* lebih dibutuhkan dibandingkan dengan *picture book*. Pemberian nomor halaman pada *storybook* biasanya diletakkan pada daftar isi dan bab. Penomoran halaman yang dibuat dalam elemen grafis seperti ilustrasi juga dapat diterapkan dalam *storybook*, asalkan tidak berlebihan dan tidak mengganggu perhatian pembaca.



Gambar 2.6 *Storybook*

Sumber: <https://nadiameezen.com/IHMZK.html>

Meskipun menyertakan nomor halaman, penempatannya dibuat sesederhana mungkin karena bukan sebagai elemen utama dalam sebuah buku. Berdasarkan contoh buku di atas, nomor halaman hanya berada pada sisi halaman yang didominasi teks dan menghindari penempatan di sisi halaman yang kaya akan elemen

visual. Hal ini ditunjukkan agar nomor halaman tidak mengganggu komposisi visual secara keseluruhan namun tetap berfungsi sebagai panduan pembaca.

15. Ruang Bernapas

Konsep ‘ruang bernapas’ dalam desain buku cerita mengacu pada penggunaan ruang dan jarak di sekitar elemen visual seperti teks dan ilustrasi. Fungsi ruang bernapas di bagian tengah cerita adalah untuk memberikan kesempatan bagi pembaca untuk beristirahat dari konten yang padat. Sementara itu, ruang bernapas di awal bab berfungsi sebagai transisi, membantu pembaca untuk fokus dan memulai membaca cerita.

2.1.3 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran paling penting dalam sebuah perancangan buku cerita anak. Risi & Zulkifli (2022) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah representasi visual yang bertujuan untuk memperjelas narasi, teks, atau elemen lainnya. Oleh karena itu, ilustrasi yang baik tercermin dari kemampuannya dalam menggambarkan teks, kalimat, atau ide pokok yang menjadi dasar sebuah karya (h.47). Soedarso (2014) menjabarkan adanya tujuh macam bentuk ilustrasi yang dapat diimplementasikan, yaitu gambar ilustrasi naturalis, gambar ilustrasi dekoratif, gambar kartun, gambar karikatur, cerita bergambar (cergam), ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan (h.566). Namun, penulis memfokuskan perancangan pada gaya ilustrasi dekoratif dan kartun.

Ilustrasi dekoratif adalah representasi visual yang bertujuan untuk memperindah suatu objek melalui bentuk yang disederhanakan atau dimodifikasi dengan gaya yang diinginkan. Gaya ilustrasi dekoratif menampilkan estetika bentuk yang kuat, yang berpotensi menimbulkan kesan bahwa fungsinya terbatas pada dekorasi. Namun, sebenarnya ilustrasi tersebut merupakan elemen penting yang dapat membantu menciptakan suasana, memperjelas karakter, dan menyampaikan pesan cerita secara visual.



Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://childrensillustrators.com/interviews...>

Elemen dekoratif pada ilustrasi dapat diimplementasikan sebagai latar belakang dengan pola-pola yang menarik. Melalui penerapan pola dekoratif tersebut, diharapkan ilustrasi secara keseluruhan memiliki kesan yang lebih hidup. Lebih dari itu, ilustrasi dekoratif juga berguna untuk menonjolkan elemen-elemen penting dalam cerita, seperti motif-motif pada perhiasan, pakaian, atau peralatan dalam tradisi *Cio Tao*.

Sementara itu, gaya ilustrasi kartun memiliki ciri khas yang menampilkan bentuk-bentuk lucu dan karakteristik yang khas. Umumnya, ilustrasi kartun digunakan dalam publikasi anak-anak seperti majalah, komik, dan buku cerita bergambar. Fleksibilitas gaya kartun memungkinkan ilustrator untuk menciptakan berbagai macam karakter dan adegan, dari yang realistis hingga sangat imajinatif.



Gambar 2.8 Gaya Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://cdn.dribbble.com/userupload...>

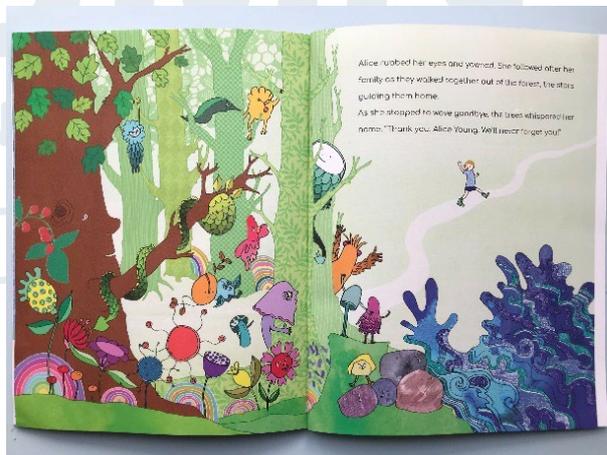
Gaya ilustrasi kartun adalah bahasa visual yang sesuai untuk perancangan buku interaktif ini, terutama karena target pembacanya adalah anak-anak. Bentuk-bentuknya yang lucu dan karakteristik yang khas tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memudahkan anak-anak untuk memahami dan mengingat karakter serta adegan dalam cerita. Melalui penerapan ilustrasi kartun dan dekoratif, diharapkan anak-anak dapat belajar tentang budaya dengan cara yang menyenangkan dan menghibur, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan apresiasi terhadap warisan budaya.

2.1.4 Ilustrasi dalam Buku Cerita

Ilustrasi dalam buku cerita dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, namun penggunaan campuran dari jenis-jenis tersebut dalam satu buku juga tidak jarang ditemukan (Ghozalli, 2020). Berikut adalah tiga kategori bentuk dasar ilustrasi:

1. Tebaran (*Spread*)

Ilustrasi tebaran adalah jenis ilustrasi yang mencakup dua halaman yang saling berhadapan dalam sebuah buku. Teknik ini bertujuan untuk menekankan suatu adegan tertentu, sehingga pembaca dapat lebih fokus dan menikmati detail ilustrasi tersebut. Meskipun ilustrasi tebaran mencakup seluruh halaman, namun gambar tidak harus penuh hingga ke tepian atau *full bleed*.



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Tebaran (*Spread*)

Sumber: <https://www.katiecollins.co.uk/blog/the-forgotten-forest>

Halaman yang luas dapat digunakan untuk menampilkan adegan penting dari cerita dalam buku. Penulis memiliki fleksibilitas untuk menggambarkan adegan dengan banyak detail atau, sebaliknya, menonjolkan objek tertentu agar pembaca fokus pada inti cerita. Sehingga, ilustrasi tebaran dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan seakan-akan masuk ke dalam cerita.

2. Halaman Tunggal (*Single*)

Halaman ini menampilkan ilustrasi yang hanya menempati sebagian area, baik di sisi kiri maupun kanan. Ilustrasi halaman tunggal biasanya berfungsi untuk memisahkan alur cerita menandai pergantian alur cerita antar halaman. Saat membuat ilustrasi jenis ini, perlu diperhatikan perbedaan sudut pandang antara sisi kiri dan kanan agar tidak tampak menyatu seperti ilustrasi tebaran.



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Satu Halaman (*Single*)
Sumber: <https://catagencyinc.com/chaaya-prabhat>

Halaman tunggal dalam buku diisi dengan ilustrasi yang menggambarkan momen singkat dalam cerita, berbeda dengan halaman tebaran yang menampilkan adegan secara luas. Ilustrasi halaman tunggal lebih difokuskan pada karakter yang sedang melakukan kegiatan tertentu secara ringkas. Ilustrasi halaman tunggal juga menciptakan pilihan penataan teks dan ilustrasi yang lebih variatif.

3. Lepas (*Spot*)

Ilustrasi lepasan dapat mencakup satu halaman penuh atau dua halaman yang bersebelahan. Jenis ilustrasi ini sangat cocok untuk menggambarkan adegan dengan banyak aktivitas agar menciptakan kesan dinamis. Tidak jarang, latar belakang ilustrasi dibuat sederhana agar fokus pada aktivitas yang ingin ditonjolkan.



Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Lepasn (*Spot*)

Sumber: <https://www.chrischatterton.com/#/ten-minutes-to...>

Format ilustrasi lepasan (*spot*) tidak menampilkan kejadian yang terjadi dalam waktu bersamaan antara satu halaman dengan halaman sebelahnya. Melainkan, halaman tersebut menyajikan adegan yang berkesinambungan, di mana halaman berikutnya merupakan kelanjutan dari halaman sebelumnya. Biasanya, satu halaman akan menampilkan karakter dalam tampilan penuh, sedangkan halaman sebelahnya menggambarkan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh karakter tersebut.

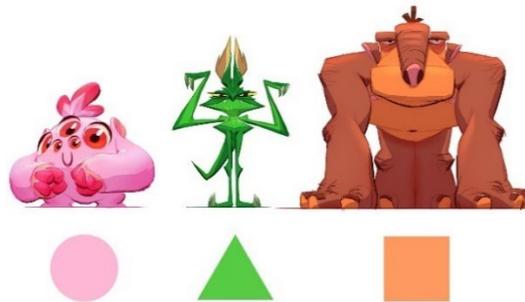
Format ilustrasi lepasan (*spot*) tidak menampilkan kejadian yang terjadi dalam waktu bersamaan antara satu halaman dengan halaman sebelahnya. Melainkan, halaman tersebut menyajikan adegan yang berkesinambungan, di mana halaman berikutnya merupakan kelanjutan dari halaman sebelumnya. Biasanya, satu halaman akan menampilkan karakter dalam tampilan penuh, sedangkan halaman sebelahnya menggambarkan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh karakter tersebut.

2.1.5 Elemen Visual Karakter

Proses pembuatan ilustrasi diawali dengan riset menyeluruh untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber. Setelah itu, ilustrator memulai tahapan sketsa karakter sebagai bentuk eksplorasi visual. Semakin banyak variasi sketsa yang dihasilkan, semakin besar juga potensi untuk menghasilkan karakter yang lebih hidup. Menurut Ghozali (2020), terdapat beberapa elemen yang wajib diperhatikan untuk membuat visual karakter dalam perancangan buku cerita, yaitu:

1. Permainan Bentuk

Penggambaran karakter dalam cerita sangat dipengaruhi oleh pemilihan bentuknya. Ilustrasi realis ideal digunakan untuk cerita dengan nuansa serius. Sedangkan, bentuk geometris seperti bulat, segitiga, dan kotak juga memiliki makna tersendiri. Bentuk bulat umumnya mewakili karakter yang ramah, ceria, dan polos. Segitiga dengan sudut tajam menunjukkan karakter yang agresif, dominan, atau licik, sedangkan sudut yang lebih lembut mengurangi kesan ancaman. Bentuk kotak dapat menggambarkan karakter yang stabil, pendiam, dan tenang.



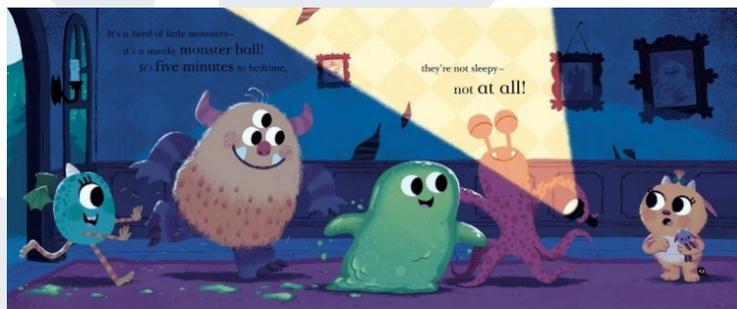
Gambar 2.12 Contoh Permainan Bentuk Karakter
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/20192401/Character...>

Pemilihan bentuk dalam ilustrasi adalah sarana menyampaikan pesan dan karakterisasi yang mendalam untuk sebuah cerita. Untuk penerapannya dalam perancangan ini, karakter yang ramah dan polos, seperti anak-anak yang terlibat dalam

upacara, dapat digambarkan dengan bentuk bulat. Sementara itu, karakter yang memiliki peran lebih dominan atau sakral dalam upacara, dapat digambarkan dengan bentuk segitiga atau kotak. Setiap bentuk berkontribusi pada narasi visual, membantu pembaca memahami peran dan kepribadian setiap karakter dalam konteks budaya tradisi *Cio Tao*.

2. Ciri Khas Karakter

Karakter yang kuat dengan ciri khas masing-masing adalah elemen penting dalam buku cerita yang baik, terutama pada tokoh utama. Perbedaan karakter dapat ditunjukkan melalui berbagai cara, salah satunya adalah dengan memberikan atribut yang unik pada setiap tokoh, seperti pakaian, aksesoris, atau benda-benda yang memiliki makna simbolis. Selain itu, pemilihan warna secara visual, menciptakan identitas yang kuat dan mudah diingat.



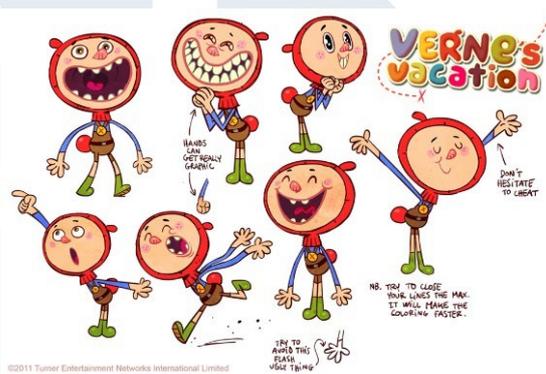
Gambar 2.13 Contoh Ciri Khas Karakter

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/20192401/Character...>

Karakter dalam sebuah cerita dapat dihidupkan melalui pemilihan warna, atribut, bentuk, yang sesuai dengan masing-masing karakter tokoh. Dalam perancangan ini, setiap karakter akan dirancang dengan atribut dan warna yang mencerminkan peran dan kepribadian tokoh dalam tradisi *Cio Tao*. Karakter anak yang penuh rasa ingin tahu dapat diidentifikasi melalui atribut yang mencolok, yang membedakannya dari karakter lain. Sedangkan penggambaran pengantin tentunya akan menekankan pakaian khusus upacara *Cio Tao* dan beragam aksesorinya.

3. Emosi dan Posisi

Sketsa dibuat dengan mengekspresikan beragam emosi dan gerakan yang dilakukan oleh karakter dalam cerita. Melalui variasi garis, bentuk, dan komposisi, ilustrator dapat menyampaikan nuansa emosional mendalam, mulai dari kebahagiaan dan kegembiraan, hingga kesedihan dan kemarahan. Tujuannya adalah untuk membuat karakter tersebut terasa lebih hidup dan nyata.



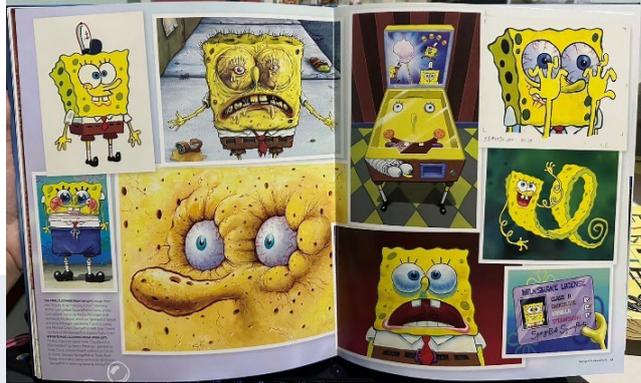
Gambar 2.14 Contoh Emosi dan Posisi Karakter
Sumber: <http://polymithe.blogspot.com/2011/05/verne...>

Sketsa emosi dan posisi akan menjadi kunci utama untuk menghidupkan karakter-karakter dalam buku cerita. Dalam penerapannya, karakter yang penuh semangat dan rasa ingin tahu dapat diwujudkan melalui bentuk mata yang lebar dan gerakan lincah. Sementara itu, karakter yang berwibawa akan digambarkan dengan postur yang lebih tegas dan ekspresi wajah yang bijaksana. Penggambaran karakter dengan emosi dan posisi yang cermat, memungkinkan pembaca untuk dengan cepat mengidentifikasi dan memahami setiap karakter dalam cerita.

4. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Masing-masing ilustrator memiliki ciri khas dalam gaya gambar dan pemilihan warna, yang merupakan ekspresi dan preferensi mereka. Karakteristik cerita yang ingin disampaikan juga memengaruhi gaya gambar dan warna yang dipilih. Misalnya, untuk membangun nuansa fantasi dapat diwujudkan dengan warna-warna

cerah dan berbagai bentuk yang imajinatif. Sedangkan cerita bersejarah akan lebih cocok dengan palet warna yang lebih redup dan gaya gambar lebih realistik.



Gambar 2.15 Contoh Permainan Gaya Gambar dan Warna
Sumber: Jerry Beck

Pemilihan gaya dan warna harus selaras dengan jiwa cerita yang ingin disampaikan. Dalam konteks perancangan ini, palet warna yang hangat dan cerah dapat digunakan untuk membangun suasana yang ramah bagi anak-anak. Penggambaran karakter yang menggunakan gaya bentuk sederhana dan ekspresi yang mudah dibaca diperlukan agar anak-anak dapat dengan mudah terhubung dengan karakter dalam cerita. Setiap elemen visual akan dirancang untuk mendukung narasi, memperkuat karakter, dan memperkaya pengalaman interaktif pembaca.

2.2 Tradisi *Cio Tao*

Rahmawati et al (2024) mendefinisikan *Cio Tao* sebagai tradisi pernikahan yang dilakukan sekali seumur hidup oleh adat Tionghoa Benteng. Sampai saat ini tradisi *Cio Tao* masih diterapkan oleh masyarakat Tangerang saat melaksanakan pernikahan (h.166). Secara umum tradisi *Cio Tao* adalah sebuah upacara peralihan menuju kedewasaan yang dilakukan menjelang pernikahan. Tradisi *Cio Tao* tidak lagi sepenuhnya berakar dari budaya Tionghoa saja, melainkan telah mengalami perpaduan budaya dengan masyarakat pribumi, khususnya budaya betawi dan sunda (Utami et al., 2024, h.126). Inti dari tradisi *Cio*

Tao bukan hanya terbatas pada mempertahankan budaya, tetapi juga merupakan wujud penghormatan terhadap aspek-aspek penting dalam kehidupan, seperti Tuhan, leluhur, alam, dan bakti kepada orang tua (Marjoko, 2021, h.47). Terkandung banyak simbol penuh makna di setiap tahapan *Cio Tao* mulai dari hari potong ayam, hari pernikahan, pakaian yang dikenakan oleh mempelai, pai ciu, upacara makan 12 mangkok, ritual sawer, ciu pang, sembahyang samkai, hingga prosesi akhir yaitu te pai (Halianto, 2022).

2.2.1 Cio Tao

Hari pernikahan yang dikenal sebagai *Cio Tao*, adalah inti dari seluruh prosesi. Sebelum acara dimulai, kedua mempelai melakukan serangkaian ritual terpisah di tempat masing-masing. Selanjutnya, pengantin pria akan menjemput pengantin wanita ke lokasi pesta dan menyambut para tamu yang hadir.

2.2.2 Pakaian Pernikahan

Keunikan tradisi *Cio Tao* terlihat jelas pada pakaian pengantinnya yang masih sangat tradisional. Pengantin wanita memakai busana putih yang dilapisi kain berwarna merah yang disebut *Ang-o*, serta hiasan kembang goyang di kepala yang ukurannya lebih besar dari sebelumnya. Di sisi lain, pengantin pria mengenakan busana putih yang dilapisi *Pou Koa*, pakaian khas pejabat Dinasti Qing, dan dilengkapi dengan topi cetok merah.

2.2.3 Pai Ciu

Pai Ciu merupakan ritual simbolis di mana orang tua memberikan arak kepada kedua pengantin sebagai bentuk doa dan restu. Ritual ini mengandung makna mendalam, yaitu memberikan dorongan semangat kepada sepasang pengantin dalam menjalani kehidupan rumah tangga yang baru.

2.2.4 Ritual Menyisir Rambut Pengantin

Ritual menyisir rambut pengantin biasanya dilakukan oleh adik kandung termuda dari kedua mempelai. Namun, jika tidak memiliki adik, peran ini dapat digantikan oleh sepupu atau keponakan termuda. Proses menyisir

rambut dilakukan sebanyak tiga kali dari kepala hingga ke bawah mengenai lantai, dan setiap gerakan mengandung harapan mendalam bagi pengantin. Sisiran pertama melambangkan doa agar hubungan rumah tangga kedua mempelai senantiasa langgeng, sisiran kedua mengharapkan keturunan dengan pribadi yang bermanfaat bagi masyarakat, dan sisiran terakhir bermakna sebagai doa agar pasangan suami istri menjalani kehidupan yang penuh kebahagiaan.

2.2.5 Upacara Makan 12 Mangkok dan Nasi Melek

Upacara makan 12 mangkok merupakan salah satu ritual di mana anak kecil khususnya laki-laki yang belum mencapai usia akil baligh, memiliki peranan penting di dalamnya. Dua anak kecil yang disebut dengan *Se Cek* akan menemani masing-masing pengantin dalam melaksanakan upacara tersebut yang dilakukan dengan cara pura-pura menyempit dua belas hidangan. Keberagaman rasa yang terkandung dalam dua belas hidangan yang disajikan dalam upacara tersebut merupakan metafora dari kehidupan itu sendiri, yang penuh dengan pasang surut. Hidangan ini melambangkan dua belas bulan dalam setahun, di mana pasangan pengantin akan menghadapi berbagai pengalaman suka dan duka. Pasangan pengantin diharapkan untuk menjalani kehidupan mereka dengan ketabahan dan kekuatan, saling mendukung satu sama lain tanpa pernah mengeluh atau menghindari dari masalah.

2.2.6 Ritual Sawyer

Selain upacara makan 12 mangkuk, semua anak kecil laki-laki maupun perempuan mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam ritual sawer, sebuah tradisi yang penuh dengan kegembiraan. Kedua mempelai akan disambut dengan taburan uang koin, beras kuning, dan bunga-bunga penuh warna. Anak-anak kecil yang sangat antusias mengikuti ritual ini, biasanya sudah bersiap-siap berdiri di sekitar pengantin, dengan harapan dapat menangkap uang saweran yang biasanya dilempar oleh wanita yang dituakan dalam keluarga.

2.2.7 Cin Pang

Cin Pang adalah ritual simbolik yang melibatkan serangkaian tindakan yang dimulai dari pengantin pria membuka kain selubung pengantin wanita, melepaskan kantong merah di perutnya, dan mencabut hiasan kembang goyang dari kepalanya. Setelah itu, pengantin wanita akan melepaskan satu kancing dari baju pengantin pria. Ritual ini dilanjutkan dengan kedua mempelai saling menyuapi berbagai hidangan tradisional seperti onde merah-putih, manisan buah atep, manisan ceremai, agar-agar, dan kue lapis legit. Setiap hidangan memiliki makna filosofis dan harapan bagi kehidupan rumah tangga yang akan dijalani.

2.2.8 Sembahyang Samkai

Ritual Sembahyang *Samkai* menandai pengesahan pernikahan secara adat, di mana pasangan pengantin berikrar sehidup semati kepada langit dan bumi. Setelah ritual ini dilangsungkan, pasangan pengantin dianggap telah sah sebagai suami istri secara adat.

2.2.9 Te Pai

Te Pai menunjukkan akhir dari tradisi *Cio Tao*, dan merupakan ritual yang hampir selalu dilakukan oleh pasangan pengantin Tionghoa. Kedua mempelai akan menyajikan teh kepada orang tua dan kerabat yang dituakan atau pasangan yang sudah menikah. Ritual ini melambangkan upacara pengenalan dan penyatuan keluarga besar dari kedua mempelai, dan sering kali diiringi dengan pemberian *wisit* berupa uang atau perhiasan dari para tetua.

2.3 Teori Perkembangan Anak

Pemahaman karakteristik perkembangan anak usia 9-11 tahun merupakan landasan yang penting dalam perancangan buku interaktif bergambar dengan cerita anak-anak. Penulis menemukan adanya teori yang membahas karakteristik perkembangan anak yaitu teori kognitif oleh Jean Piaget. Teori Jean Piaget menjabarkan perkembangan kognitif anak diklasifikasikan ke dalam serangkaian tahap yang berbeda. Pemikiran anak yang bertumbuh, semakin lama akan semakin maju dan mendalam. Tahapan tersebut berupa *sensorimotor stage*

pada usia baru lahir hingga 2 tahun, *preoperational stage* pada usia 2 – 7 tahun, *concrete operational stage* pada usia 7 – 11 tahun, dan *formal operational stage* pada usia remaja (dalam McLeod, 2025).

Perancangan ini ditargetkan untuk anak usia 9-11 tahun, sehingga penulis lebih memfokuskan pada *concrete operational stage* dalam teori kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini anak-anak sudah mulai berpikir secara rasional dan logis namun masih terikat dengan hal-hal yang nyata atau ada wujudnya. Beberapa karakteristik yang terlihat pada anak dengan rentang usia tersebut adalah kemampuan berpikir secara logis tentang sebab-akibat sesuatu dapat terjadi. Jika dalam konteks perancangan buku ini, akan ada elemen interaktif perubahan dari gambar yang satu ke gambar lainnya. Sehingga anak-anak sudah dapat memahami perubahan gambar yang ada. Kemudian, pemahaman anak terhadap adanya hal-hal yang tetap sama meskipun wujudnya berubah pun sudah semakin berkembang.

Selain itu, buku cerita yang dibuat berurutan sesuai adegan dengan adanya sekuensial, sesuai dengan kemampuan anak dalam mengurutkan suatu objek. Dialog karakter dalam cerita yang didukung dengan berbagai ekspresi juga sejalan dengan kemampuan anak yang dapat berempati pada sudut pandang orang lain. Hal yang terpenting dari keseluruhan perancangan buku dengan elemen interaktivitas ini adalah mampu mendorong pembelajaran aktif melalui pengalaman secara langsung dengan benda-benda yang nyata atau fisik. Buku interaktif ini dapat menjadi metode penyampaian informasi yang sesuai untuk anak-anak karena mampu mengubah cara membaca menjadi pengalaman yang eksploratif dan terhubung langsung dalam cerita.

2.4 Penelitian yang Relevan

Kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan merupakan langkah penting untuk memperkuat dasar penelitian dan menunjukkan kebaruan perancangan ini. Bagian ini akan berisi ulasan tentang beberapa penelitian terdahulu yang memberikan kontribusi terhadap pengenalan kebudayaan. Setiap penelitian akan dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan tujuan perancangan ini, metode yang diterapkan, dan hasil yang diperoleh.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Interaktif dan Media Pendukung dalam Pengenalan Kegunaan Batik Jawa Timur pada Anak Usia 6-12 Tahun di Surabaya	Caecilia Sandy Siputri, Ahmad Adib, Ani Wijayanti	Penelitian berfokus pada perancangan buku interaktif yang bertujuan untuk memperkenalkan jenis batik Indonesia dan mengajak anak-anak untuk lebih mencintai budayanya.	Buku ini menyajikan pengetahuan budaya dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga tidak membosankan. Pembaca juga diajak untuk berpetualang dalam imajinasi, menghasilkan pengalaman yang tak terlupakan.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Makanan sebagai Media Pengenalan Inkulturasi Jawa-Tionghoa di Jawa Timur untuk Anak Berusia 9-13 Tahun	Gracia Violetta Wibowo, Sultan Arif Rahmadianto, Aditya Nirwana	Penelitian ini menghasilkan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi yang bertujuan untuk memperkenalkan inkulturasi Jawa-Tionghoa dari segi makanan khasnya kepada anak berusia 9-13 tahun.	Buku ini dirancang dengan bahasa yang ringkas dan penuh dengan ilustrasi warna-warni untuk menarik perhatian anak-anak dalam membaca konten kebudayaan.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
3.	Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Kebudayaan Peranakan Tionghoa di Tangerang	Bayu Aji Sulistomo	Penelitian ini bertujuan meningkatkan perhatian masyarakat Tangerang terhadap warisan budaya Tionghoa Benteng. Media yang digunakan adalah buku ilustrasi cetak, yang berisi rekonstruksi tempat, kejadian, dan berbagai objek serta sejarah kebudayaan.	Media cetak memudahkan pembaca untuk membawanya ke mana saja dan dapat dibaca kapan saja tanpa memerlukan listrik maupun internet.

Mengacu pada penelitian terdahulu, perancangan ini menyajikan inovasi yang dirancang untuk memperkenalkan *Cio Tao* kepada anak-anak dengan lebih optimal. Inovasi ini diwujudkan melalui buku interaktif cetak yang memberikan pengalaman belajar kebudayaan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan akibat adanya elemen-elemen interaktif yang dapat dimainkan secara langsung serta menggunakan bahasa yang ringkas dan tidak kaku. Pendekatan ini secara spesifik dapat mengatasi keterbatasan media digital karena memiliki akses yang lebih fleksibel, sehingga menciptakan media informatif mengenai pengenalan budaya yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak.