

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi Interaktif

Menurut Turow (2020), media informasi dapat disebut sebagai platform atau mekanisme yang dikembangkan untuk memberi, menangkap, dan memproses berbagai informasi atau pesan. Menurut Sobur (dalam Ubay, 2019) hal paling dasar dalam mencapai keberhasilan dari media informasi adalah visibilitas atau jarak pandang dari informasi yang ada dan konteks dari media yang disampaikan.

2.1.1 Fungsi

Penggunaan media dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu hiburan, pertemanan, pengawasan, dan interpretasi (Turow, 2020, h.14).

A. Media Sebagai Hiburan

Hiburan adalah kebutuhan dasar setiap manusia. Di mana hiburan sendiri dapat diraih dari berbagai aktivitas seperti menonton TV, mengerjakan teka-teki koran, menonton berita atau sinetron, dan sebagainya. Turow (2020, h. 14) sendiri menyatakan bahwa konten media untuk diskusi interpersonal di keseharian manusia disebut sebagai *social currency*. Cara agar suatu media memiliki keterlibatan dalam percakapan adalah dengan merasakan konten media secara bersamaan. Hal ini dapat diraih dengan menonton atau interaksi secara virtual mengenai apa yang dikonsumsi didalam media tersebut. Konsumsi media tersebut yang menghasilkan perasaan bahagia dan semangat dan memenuhi kebutuhan dasar manusia (h. 14).

B. Media Sebagai Pertemanan

Menurut Turow (2020, h. 14) media dapat memberikan perasaan bersahabat bagi individu yang merasa kesepian, seperti pasien rumah sakit atau lansia yang tidak dapat keluar bebas. Kebutuhan untuk berteman dan bersosialisasi yang tidak terpenuhi dapat berakibat seseorang mengalami parasosial (h. 15).

C. Media Sebagai Pengawasan

Media dapat digunakan sebagai pengawasan untuk berbagai kejadian yang terjadi. Audiens dapat memantau kejadian melalui berita di dalam internet. Bentuk kejadian dapat berupa cek jadwal film hingga mengetahui kondisi perang yang terjadi di negara lain (h. 15).

D. Media Sebagai Interpretasi

Audiens dapat menciptakan berbagai interpretasi melalui informasi yang mereka dapatkan dari media massa mengenai kejadian-kejadian yang terjadi di dunia. Mayoritas individu cenderung menghindari konten media yang tidak sesuai dengan kepercayaan, nilai, dan minat mereka. Mereka akan melabeli bias terhadap media yang tidak ingin mereka ketahui (Turow, 2020, h. 15).

Dengan demikian, diketahui fungsi-fungsi yang dimiliki oleh media informasi. Fungsi sebagai hiburan, pertemanan, pengawasan, dan interpretasi dapat membuktikan bahwa media informasi lebih dari sekedar memproses informasi.

2.1.2 Tujuan

Menurut Coates & Ellison (2015) media informasi bertujuan untuk menunjang keperluan masyarakat seperti memberikan informasi atau instruksi agar memudahkan masyarakat dalam memahami pesan yang ingin disampaikan (h. 33). Selain itu dengan adanya media informasi dapat membantu memberikan pedoman, dan peringatan yang dapat memudahkan kehidupan manusia (h. 37).

Dengan demikian, diketahui bahwa tujuan dari media informasi adalah untuk membantu seseorang bahkan masyarakat dalam menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh orang lain.

2.1.3 Buku Interaktif Untuk Usia 11-15 Tahun

Menurut Ghozalli (2020, h. 23) usia 11-15 tahun memiliki pemahaman yang mirip. Di mana pada usia ini terbagi menjadi 2 jenis, yaitu membaca lancar untuk usia 10-12 tahun dan membaca lanjut untuk 13-15

tahun. Usia 10-12 tahun merupakan usia di mana mereka mampu berpikir secara logis, menguasai ilmu pengetahuan, dan mampu belajar secara mandiri (Ghozalli, 2020, h. 23). Usia 13-15 tahun merupakan usia di mana seseorang mampu mengembangkan kemampuan berpikir ilmu pengetahuan, penguatan bakat dan minat, dan kecakapan berorganisasi (Ghozalli, 2020, h. 23). Usia ini merupakan usia yang mampu untuk membaca buku pengetahuan dasar, buku aktivitas, biografi dasar, buku referensi, dan komik (Ghozalli, 2020, h. 23). Usia ini mampu membaca kata dengan jumlah 2-10 kata yang terdiri dari majemuk dan tunggal sesuai pedoman kebahasaan. Usia ini mampu membaca buku 32-96 halaman dengan ukuran buku A4, A5, B5 (Ghozalli, 2020, h. 23). Usia ini juga mampu memahami konteks dengan jumlah gambar 20%-70% (Ghozalli, 2020, h. 23). Variasi font *sans serif* dan *serif* dengan minimal 12pt dapat dimengerti oleh mereka (Ghozalli, 2020, h. 23).

Dalam membuat perancangan buku, perlu adanya patokan mengenai usia dan ketertarikan dari target desain. Usia 10-12 meskipun memiliki kemiripan dengan usia 13-15, tetap memiliki perbedaan yang perlu dipertimbangkan dengan baik. Penting dalam menentukan berbagai elemen desain yang tepat agar hasil yang dirancang dapat dinikmati oleh mereka.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media informasi memiliki fungsi seperti hiburan, kawan, pengawasan, dan interpretasi yang menjadi pemenuhan dari dasar kebutuhan hidup manusia. Tidak hanya pemenuhan kebutuhan manusia, media informasi juga dapat memudahkan kehidupan manusia. Media informasi interaktif seperti buku interaktif sendiri telah disesuaikan berdasarkan usia yang seharusnya. Hal ini menjadikan media informasi menjadi relevan dan dibutuhkan sesuai dengan perkembangan zaman dan usia.

2.2 Desain Buku Interaktif

Pengertian buku merupakan definisi gabungan dari berbagai informasi tertulis pada berbagai lembar kertas yang disambungkan dan dijilid (Kurniasih dalam Hanifa et al., 2021, h. 965). Interaktif sendiri diartikan sebagai media atau alat komunikasi dua arah (Tarigan & Siagian, 2015, h. 190). Dalam Kamus Besar

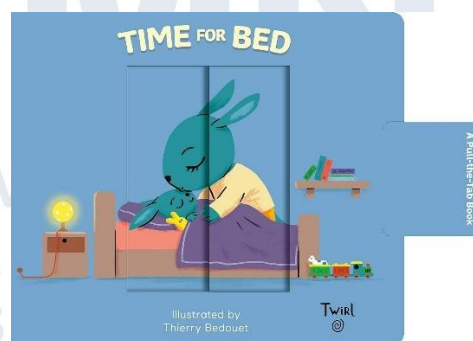
Bahasa Indonesia, interaktif diartikan sebagai “aksi” yang timbul dari hubungan interaksi dengan menghasilkan umpan balik dengan pengguna interaktif.

Menurut Amalia Limanto et al. (2015, h. 7) buku interaktif dalam *The New Oxford Dictionary of English* adalah buku yang dijadikan sarana pembelajaran dan memiliki “two way flow” atau interaksi dua arah pada informasi yang disampaikan kepada pembaca. Sugiarto (2019, h. 165) dalam bukunya menjelaskan bahwa suatu model pembelajaran interaktif tidak lagi berupa komunikasi satu arah melainkan menjadi komunikasi dua arah, yaitu komunikasi dengan subjek yang berlangsung didalam proses pembelajaran. Fokus utama yang terdapat dalam pola inter-relasi pada kreativitas dan inter-aktivitas yang didapat dari apresiasi dan eksplorasi dalam buku interaktif.

2.2.1 Jenis

Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna dalam (Widjanarko Wilianto & Kristen Petra, 2013), di mana dijelaskan bahwa buku interaktif memiliki berbagai jenis, yaitu:

- A. *Pull Tab*: jenis buku dengan halaman yang memiliki nilai interaktif yang terletak pada halaman buku dengan desain berbentuk kertas yang dapat ditarik untuk mengaktifkan interaksi.



Gambar 2.1 *Pull Tab*

Sumber: <https://www.amazon.com.br/Time...>

- B. *Peek a Boo*: jenis buku dengan halaman yang akan berisikan suatu konten yang tertutup oleh desain, sehingga untuk dapat melihat isi konten, kertas harus dibalik.



Gambar 2.2 *Peek a Boo*
 Sumber: <https://skillmaticsworld.com/products/...>

- C. *Hidden Object Book*: jenis buku dengan halaman yang memiliki konten atau objek yang tersembunyi. Untuk bisa melihat isi konten tersebut, pembaca perlu menemukan objek tersebut.



Gambar 2.3 *Hidden Object Book*
 Sumber: <https://shopee.co.id/101...>

- D. *Interactive Pop-up*: jenis buku dengan halaman yang memiliki desain yang timbul dari desain lainnya dengan menggunakan lipatan kertas. Desain ini akan memberi efek 3 dimensi dibanding desain lainnya yang 2 dimensi.



Gambar 2.4 *Interactive Pop-up*

Sumber: <https://www.myimaginationkingdom.com/products/...>

- E. *Interactive Games*: jenis buku atau halaman yang menggunakan permainan-permainan sebagai dasar interaktif.



Gambar 2.5 *Interactive Games*

Sumber: <https://www.boredpanda.com/6-riddles...>

- F. *Interactive Participation*: jenis buku yang menggunakan narasi atau penjelasan dengan intruksi sehingga pembaca diajak untuk melakukan suatu aksi yang disediakan.



Gambar 2.6 *Interactive Participation*
Sumber: <https://www.amazon.com/Dont...>

- G. *Interactive Sound*: jenis buku yang dilengkapi dengan suara yang berhubungan dengan desain untuk menambah kejelasan informasi dari desain.



Gambar 2.7 *Interactive Sound*
Sumber: <cdn.ubuy.co.id/...>

- H. *Interactive Touch and Feel*: jenis buku yang dilengkapi dengan berbagai tekstur di sekitar halaman dalam buku yang berhubungan dengan desain tiap halaman. Tekstur akan memberikan informasi pada indra manusia untuk memahami informasi pada desain.



Gambar 2.8 *Interactive Touch and Feel*
 Sumber: <https://www.books2door.com/...>

I. *Mix Interactive*: buku ini memadukan berbagai elemen interaktif.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa jenis-jenis buku interaktif terdiri dari *Pull Tab*, *Peek a Boo*, *Hidden Object*, *Interactive Pop-up*, *Interactive Games*, *Interactive Participation*, *Interactive Sound*, *Interactive Touch and Feel*, dan *Mix Interactive*. Penggunaanya pun beragam bergantung pada kebutuhan dan desain yang dibuat.

2.2.2 Prinsip Gestalt

Dalam mendesain buku, diperlukan adanya prinsip teori Gestalt yang dapat membantu psikologi manusia dalam mendeskripsikan persepsi dan kecenderungan terhadap objek yang berkelompok (Khamis et al., 2023, h. 2497). Prinsip Gestalt dapat dibagi menjadi berikut ini.

2.2.2.1 *Figure/Ground*

Figur atau latar merupakan kondisi di mana suatu objek terlihat jelas dibandingkan latar belakang. Hal yang mempengaruhi figur dan latar adalah kontras, warna, ukuran, dll (Khamis et al., 2023, h. 2498). Latar mengacu pada elemen yang berada dibelakang objek atau elemen yang bukan figur. Ketika manusia menyesuaikan konsentrasi, latar dapat berubah dengan figur. Latar juga dapat

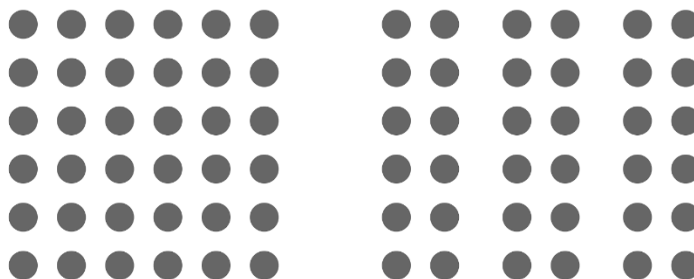
dikatakan sebagai ruang negatif atau latar belakang (Khamis et al., 2023, h. 2498).



Gambar 2.9 Contoh Gambar *Figure/Ground*
Sumber: <https://www.toptal.com/...>

2.2.2.2 *Proximity*

Proximity merupakan tingkat kedekatan suatu objek dengan objek lainnya. Keuntungannya adalah desain dapat mengurangi tingkat kompleksitas dan meningkatkan keterikatan antar komponen. *Proximity spatial* juga merupakan prinsip pengorganisasian yang penting dalam desain informasi untuk organisasi persepsi data. Dalam desain, kedekatan elemen yang baik mampu menciptakan kelompok yang terorganisir dan kohesif (Khamis et al., 2023, h. 2499).



Gambar 2.10 Contoh Gambar *Proximity*
Sumber: <https://www.toptal.com/...>

2.2.2.3 *Closure*

Berdasarkan prinsip *closure*, manusia cenderung melihat kumpulan elemen yang berbeda seperti pola tunggal dan pola berbeda yang dapat dikenali, dibandingkan sebagai elemen individual. Dalam presentasi visual, manusia cenderung memperhatikan sesuatu yang ada di depannya untuk melengkapi bagian yang hilang, baik itu garis, bentuk, pola, ataupun text (Khamis et al., 2023, h. 2499).



Gambar 2.11 Contoh Gambar *Closure*
Sumber: <https://www.toptal.com/...>

2.2.2.4 *Similiarity*

Manusia cenderung untuk mengelompokkan elemen yang serupa berdasarkan karakteristik seperti warna atau bentuk, bahkan jika elemen tersebut terpisah dari satu sama lain. Pengelompokkan elemen desain membantu persepsi bagian yang terpisah dan memperkuat perbedaan disetiap elemen. Dengan *similarity*, desainer dapat meyakinkan audiens bahwa suatu elemen tertentu merupakan bagian yang sama dan konsisten dalam suatu komponen desain (Khamis et al., 2023, h. 2500).



Gambar 2.12 Contoh Gambar *Similarity*
Sumber: <https://www.toptal.com/...>

2.2.2.5 *Continuity*

Mata manusia akan mencari bentuk yang terasosiasi satu sama lain. Prinsip ini menjelaskan apabila pola memiliki keberlanjutan yang baik, audiens dapat berpikir bahwa pola tersebut memiliki ujung yang dapat membuat audiens memperhatikan pola hingga akhir. Keberlanjutan yang bagus dapat membantu dalam mengikuti koneksi antar dua benda, bahkan bila pola tersebut terhalang oleh gangguan minor (Khamis et al., 2023, h. 2500).



Gambar 2.13 Contoh Gambar *Continuity*
Sumber: <https://www.toptal.com/...>

Prinsip Gestalt memiliki pengaruh yang besar dalam menyampaikan pesan melalui desain. Berawal dari psikologi manusia, Prinsip Gestalt berdampak dalam dunia desain dalam memberikan harmonisasi aspek, seperti *ground/figure*, *proximity*, *closure*, *similarity*, dan *continuity*.

2.2.3 Elemen Visual

Menurut Anggi Anggarini (2021, h. 9) dalam desain layout, terdapat beberapa elemen visual yang berperan dalam membentuk perancangan desain grafis. Elemen-elemen visual ini terdiri dari berikut ini.

2.2.3.1 Layout

Menurut Gavin Ambrose (dalam Anggi Anggarini, 2021, h. 9) *layout* dapat diartikan sebagai susunan elemen desain yang berhubungan dengan ruang yang diisi berdasarkan skema estetis. Tujuannya adalah menyusun elemen teks dan visual agar dapat dipresentasikan dan diterima dengan baik kepada pembaca.

Elemen dalam *layout* terdiri dari tiga garis besar, yaitu: elemen teks, elemen visual, dan elemen tidak terlihat (*invisible element*). Berdasarkan Anggi Anggarini (2021, h. 11) terdapat prinsip *layout* yang dijabarkan sebagai berikut:

A. Sequence

Urutan adalah alur dalam membaca saat pembaca melihat *layout*. Desainer diusahakan mampu menyusun elemen-elemen didalam *layout* dengan disesuaikan kebutuhan dalam mendesain agar pesan dapat tersampaikan kepada pembaca. Elemen visual cenderung besar sehingga mudah ditangkap mata. Perbedaan ukuran dapat membantu pembaca untuk membaca bagian yang diinginkan desainer *layout* (Anggi Anggarini, 2021, h. 11).

B. Emphasis

Penekanan pada layout buku berfungsi menjadikan komponen-komponen tertentu menjadi pusat fokus bagi pembaca. Keberadaan *emphasis* memiliki pengaruh bagi *sequence*. *Emphasis*

mampu diciptakan dengan memberikan ukuran huruf yang lebih besar, warna kontras dengan latar belakang, pusatkan hal penting sesuai posisi, dan menggunakan *style* yang berbeda dengan *style* lainnya (Anggi Anggarini, 2021, h. 12).

C. Balance

Keseimbangan terbagi menjadi 2 jenis, simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris sering disebut keseimbangan formal di mana kedua sisi terlihat sejajar, kaku, setara, dan rapi. Keseimbangan asimetris menekankan pada bebas, dinamis, dan santai (Anggi Anggarini, 2021, h. 13).

D. Unity

Kesatuan pada elemen layout memiliki peran dalam harmonisasi desain. *Unity* dapat dicapai dengan penyusunan atau penggabungan teks, visual, ukuran, tata letak dan lainnya dalam buku. Agar suatu desain memiliki konsep kesatuan yang harmonis adalah dengan memastikan tema yang dibuat (Anggi Anggarini, 2021, h. 15).

Dapat dikatakan bahwa layout ini memiliki peran yang besar ketika diterapkan ke dalam buku. Penggunaan *Sequence*, *Emphasis*, *Balance*, dan *Unity* berguna agar layout dapat terlihat nyaman di mata pembaca.

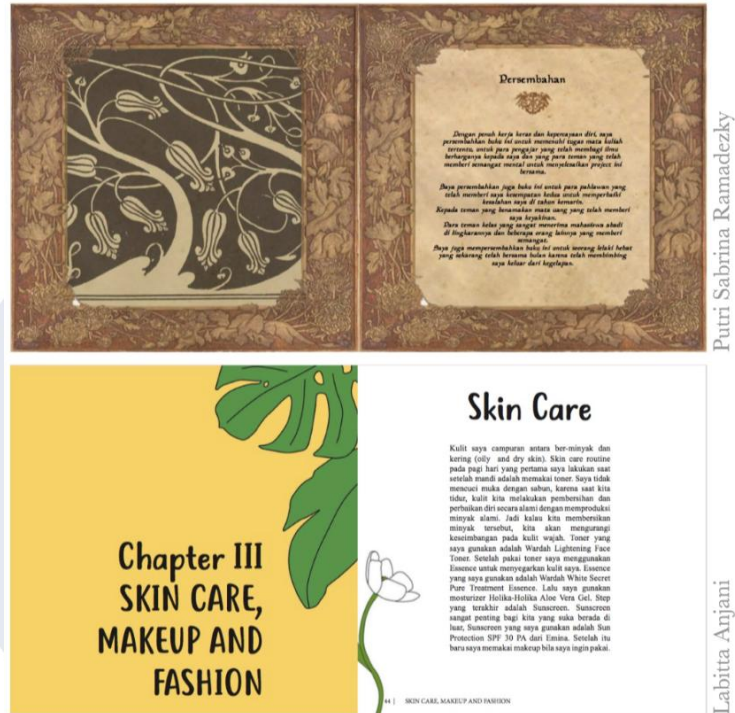
2.2.3.2 Grid

Anggi Anggarini (2021, h. 40) menjelaskan bahwa *grid* adalah garis bantu yang digunakan untuk membantu desainer dalam menentukan letak elemen layout. *Grid* sendiri dapat dibedakan kedalam *grid* simetris dan asimetris. Jenis *grid* di bedakan menjadi 3, yaitu:

A. Manuscript Grid

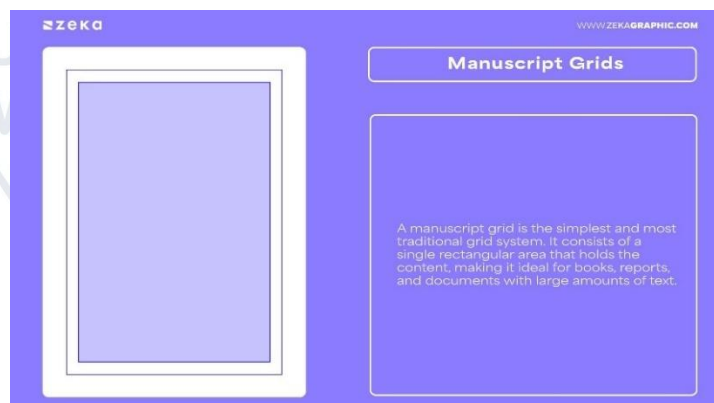
Adalah jenis *grid* yang menggunakan satu kolom dengan posisi ditengah halaman. Sisi atas dan bawah *grid* ini diisi dengan *header*, *footer*, dan nomor halaman. Umumnya penggunaan *manuscript* berada di jenis buku seperti novel atau esai. Meskipun sederhana, jarak

pada *grid* perlu diperhatikan agar *layout* ketika membaca tetap memiliki alur yang mudah dipahami (Anggi Anggarini, 2021, h. 43).



Gambar 2.14 Gambar *Manuscript Grid*
Sumber: <https://press.pnj.ac.id/book/...>

Margin pada *manuscript grid* dapat disesuaikan dengan kebutuhan layout. Penggunaan margin yang besar dapat memberikan kenyamanan dalam membaca (Anggi Anggarini, 2021, h. 43). Dengan contoh gambar diatas, *manuscript grid* dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.15 *Manuscript Grid*
Sumber: <https://www.zekagraphic.com/...>

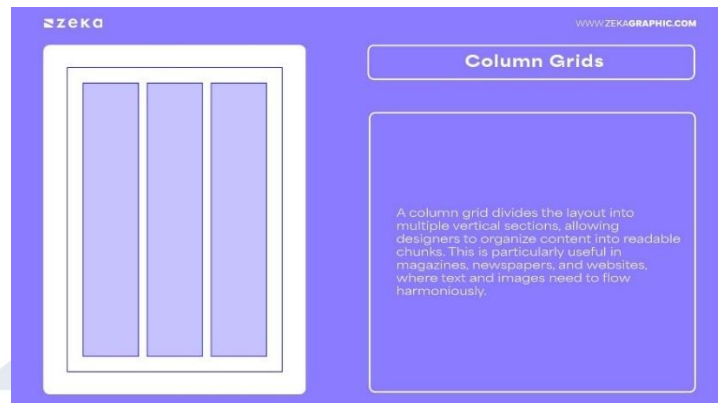
B. Column Grid

Adalah jenis *grid* yang menggunakan garis vertikal untuk memberikan bantuan dalam peletakkan teks dan elemen *layout* lainnya. *Column grid* dapat digunakan dalam publikasi layout yang lebih kompleks. Dengan memanfaatkan garis vertikal dengan jumlah yang banyak, elemen *layout* akan lebih dinamis dan bebas (Anggi Anggarini, 2021, h. 44).



Gambar 2.16 Majalah dengan *Column Grid*
Sumber: <https://www.smellies.ca/resources...>

Column grid dapat digunakan sesuai kebutuhan desainer. Misalnya desainer membuat 3 kolom, desainer dapat memberi teks pada kolom pertama dan gambar untuk kolom kedua dan ketiga (Anggi Anggarini, 2021, h. 44). Gambar majalah diatas dapat dibentuk menjadi *column grid* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.17 *Column Grid*
 Sumber: [https://www.zekagraphic.com/...](https://www.zekagraphic.com/)

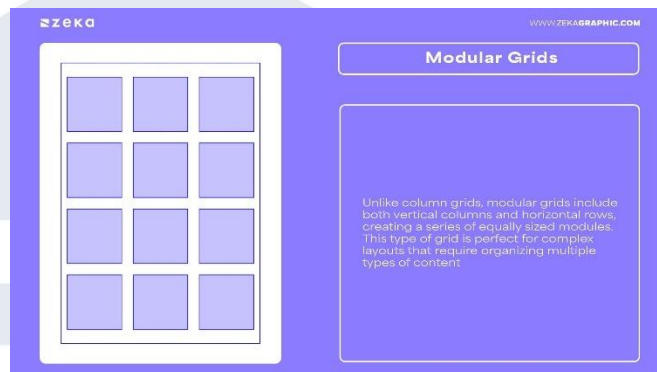
C. *Modular Grid*

Adalah perpaduan antara garis vertikal dan horizontal sehingga membentuk kotak-kotak. Penggunaannya adalah untuk meletakkan dua gambar atau lebih dalam satu halaman. Dengan *modular grid*, peletakkan gambar akan terlihat rapi dan tertata dengan baik (Anggi Anggarini, 2021, h. 46).



Gambar 2.18 Gambar *Modular Grid*
 Sumber: [https://press.pnj.ac.id/...](https://press.pnj.ac.id/), 2021

Modular grid memungkinkan desainer untuk meletakkan berbagai gambar agar terlihat rapi seperti contoh diatas. Penggunaan modular grid dapat disesuaikan dengan jumlah konten yang ingin diletakkan oleh desainer (Anggi Anggarini, 2021, h. 46). Gambar majalah diatas dibentuk menggunakan *modular grid* dengan penggunaan *grid* seperti gambar dibawah ini.

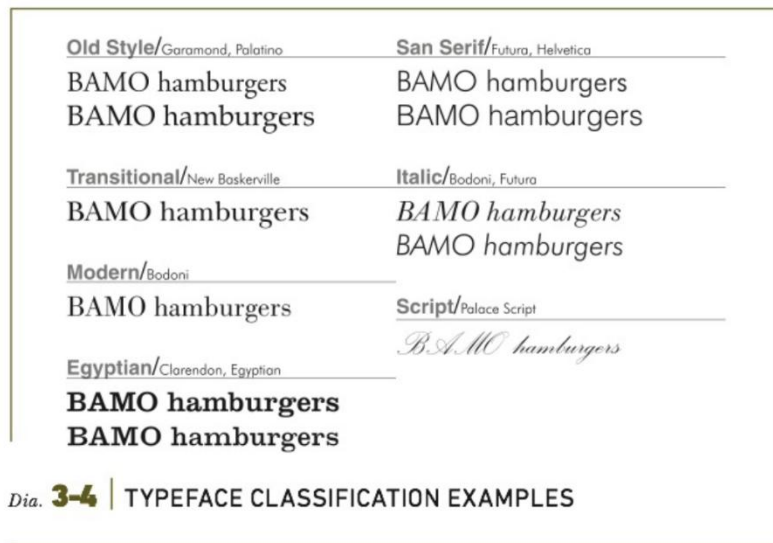


Gambar 2.19 *Modular Grid*
Sumber: [https://www.zekagraphic.com/...](https://www.zekagraphic.com/)

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penggunaan grid memiliki peran yang besar dalam pembuatan buku, dikarenakan konten dalam buku dapat terbagi merata sesuai kebutuhan desainer. *Manuscript grid*, *modular grid*, dan *column grid* dapat memberikan perbedaan yang signifikan bila diterapkan dengan baik oleh desainer.

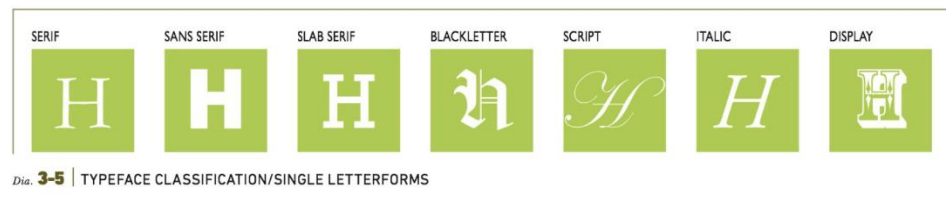
2.2.3.3 Teks dan Tipografi

Landa (2014, h. 44) menjelaskan bahwa huruf adalah simbol tertulis yang tersusun dengan huruf-huruf lain dan disebut dengan alfabet. Huruf adalah bagian dari *typeface*, di mana dengan susunan huruf dapat membentuk kalimat yang dimengerti atau dipahami dengan baik. Selain susunan, jarak antar huruf (*kerning*) dan pemilihan jenis huruf memiliki pengaruh dalam keterbacaan.



Gambar 2.20 Contoh Klasifikasi *Typeface*
Sumber: Graphic Design Solution 6th Edition

Menurut Landa (2019, h. 38) *Typeface* memiliki 8 klasifikasi berdasarkan gaya dan juga sejarah. Terdapat *old style*, tradisional, modern, *slab serif*, *sans serif*, *display*, *blackletter*, dan *script*. Penggunaannya bergantung pada karakteristik desain dan visual sesuai ekspresi yang diinginkan desainer.



Gambar 2.21 Gambar Jenis *Typeface*
Sumber: Graphic Design Solution 6th Edition

Menurut Sihombing (dalam Anggi Anggarini, 2021, h. 54) dalam desain, huruf desain publikasi dibedakan menjadi *display type* dan *text type*. Ukuran *minimum display* adalah 14pt dan berguna dalam penggunaan judul. Sementara *text type* berukuran 12pt dan digunakan untuk *body text*. Anggi Anggarini (2021, h. 54) menjelaskan bahwa sebuah desain menggunakan *text* untuk memberikan informasi lengkap dan terperinci. Pentingnya keterbacaan adalah hal yang wajib dipenuhi,

sehingga desainer perlu memahami penggunaan tipografi dalam mendesain.

Selain jenis tipografi, pemanfaatan tipografi sendiri mempengaruhi *readability* dan *legibility*. Menurut Rob Carter et al (dalam Ayu, 2018) *readability* terpengaruh oleh beberapa hal berikut.

- A. Spasi. Jarak dalam spasi sangat menentukan keterbacaan suatu teks. Spasi dan hierarki yang tepat dapat memudahkan pembaca dalam membaca teks.
- B. Ukuran. Ukuran pada huruf mempengaruhi keterbacaan. Ukuran 12pt hingga 14pt merupakan ukuran yang lazim digunakan untuk teks yang panjang dan nyaman dilihat dengan mata.
- C. Kontras. Merupakan ukuran yang biasanya digunakan dalam warna. Meskipun begitu, kontras juga berpengaruh pada ukuran, di mana ukuran antara *headline* dan *sub-headline* atau *sub-headline* dan *body text* pada suatu bacaan.
- D. Hierarki. Penggunaan hierarki yang baik (*headline*, *sub-headline*, dan *body text*) yang baik, dapat membantu pembaca dalam memahami teks yang dimaksud.

Selain pengaruh dari 4 hal diatas, keterbacaan juga dipengaruhi oleh elemen-elemen dibawah ini menurut Rob Carter et al (dalam Ayu, 2018).

- A. Jenis *font*. Pemilihan tipografi seperti *sans serif* dan *serif* mempengaruhi keterbacaan. Sans serif seringkali digunakan dalam media digital atau media modern. Dikarenakan tidak memiliki elemen tambahan, *sans serif* memiliki kesan yang bersih dan modern sehingga mudah dibaca oleh mata. Sehingga penggunaan *sans serif* yang baik adalah untuk desain web atau aplikasi. *Serif* sendiri memiliki lengkungan dan garis disetiap ujung karakter. Hal ini mampu mengganggu mata bila dilihat pada media digital, terutama pada yang beresolusi rendah. Sehingga *serif* akan lebih cocok digunakan pada teks panjang seperti jurnal dan buku.

- B. Ukuran *font*. Ukuran dapat bervariasi, bergantung pada pemanfaatan font dan media itu sendiri. Dalam acuan umum, ukuran teks utama dalam desain web adalah 16pt, 18pt. Sedangkan teks cetakan memiliki ukuran 10pt hingga 12pt. Selain itu konsistensi dalam ukuran berperan penting dalam keterbacaan.
- C. Jarak antar baris (*line height/heading*). Jarak ini merupakan jarak vertikal antara satu baris teks dengan barisan lainnya. Jarak yang terlalu rapat dapat membuat pembaca sulit memahami teks dan jarak yang longgar dapat memecah fokus pembaca. *Line height* yang ideal adalah 1.4x hingga 1.6x dari ukuran *font*. Sebagai contoh, bila teks memiliki ukuran 16px, maka ukuran *line height* yang ideal adalah 22 hingga 26px.
- D. Panjang baris (*line length*). Panjang suatu baris teks mempengaruhi kenyamanan dalam keterbacaan. Baris teks yang panjang dapat memaksa mata pembaca untuk terus melihat ke kanan dan kiri sehingga menyebabkan kelelahan pada mata. Apabila terlalu pendek, fokus terbaca juga dapat terganggu. Normalnya panjang baris yang ideal adalah 50 hingga 75 karakter per baris, tidak termasuk spasi.
- E. Kontras warna. Kontras pada teks dan latar belakang dapat mempengaruhi keterbacaan. Bila teks memiliki kontras yang rendah akan menyebabkan kesulitan membaca. Sebaliknya, kontras yang tinggi dapat menyebabkan ketegangan mata pada jangka waktu yang lama. Kontras yang ideal adalah warna teks yang lebih gelap diatas latar belakang. Untuk teks yang panjang, warna latar putih dan warna terang dengan teks gelap cenderung lebih nyaman dibaca. Sedangkan judul atau elemen desain lain, kontras yang tajam dapat digunakan untuk menarik perhatian.
- F. Pemilihan huruf kapital dan huruf kecil. Penggunaan huruf kapital yang berlebihan dan tidak konsisten dapat menyebabkan kesulitan dalam membaca, terutama pada teks panjang. Kesulitan membaca

huruf kapital ini disebabkan pada keseragaman bentuk, berbeda dengan huruf kecil yang variatif.

Hal lain yang mempengaruhi keterbacaan adalah legibilitas. Menurut Rob Carter et al (dalam Ayu, 2018), legibilitas membaca dipengaruhi oleh faktor berikut.

- A. *Display* dan teks. Beberapa huruf dapat dengan sengaja didesain dengan ukuran yang besar seperti *headline*. Ukuran ini dirasa lebih *legible* dibandingkan dengan ukuran yang kecil seperti *body text*.
- B. *Serif* dan *sans serif*. Pemanfaatan *serif* dan *sans serif* dipengaruhi oleh zaman. *Serif* dirasa lebih *legible* pada buku dan koran. Berbeda dengan *sans serif* yang lebih simpel dan memiliki kesan modern yang sering digunakan dalam situs web dan aplikasi.
- C. *X-height*. Setiap *font* memiliki *x-height* atau panjang huruf kecil yang berbeda. Tinggi dari *X-height* pada *font* berpengaruh pada *legibility* sebuah huruf. Semakin tinggi *X-height*, semakin *legible*.

Oleh karena itu, pemanfaatan huruf-huruf begitu penting dalam pembuatan buku. Hal ini mempengaruhi keterbacaan dan kenyamanan dalam membaca. Sebagaimana *old style* yang lebih cocok pada sesuatu yang dewasa dan elegan dan *sans serif* yang lebih modern. Selain itu faktor keterbacaan dalam penggunaan teks dapat mempengaruhi kenyamanan membaca seseorang. Apabila teks memiliki sinkronisasi yang baik, pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan dengan baik pula. Legibilitas juga mempengaruhi bagaimana *font* dapat mempengaruhi teks, sehingga faktor-faktor seperti pemilihan *font* merupakan hal yang krusial dalam mendesain suatu bacaan.

2.2.3.4 Ilustrasi

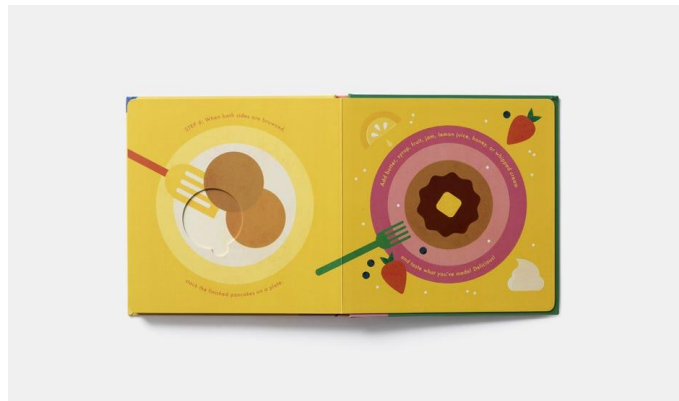
Anggi Anggarini (2021, h. 79) menjelaskan bahwa gambar adalah elemen yang penting dan komunikatif dalam sebuah desain. Elemen visual sendiri terdiri dari foto, gambar/ilustrasi, dan infografik. Gambar juga berperan sebagai pesan utama maupun elemen pendukung (Anggi Anggarini, 2021, h. 83).

Anggi Anggarini (2021, h. 83) bahwa gambar dapat dibagi menjadi 3 kategori, yaitu.

- A. Gambar sebagai konten. Gambar dapat menjadi elemen utama ataupun elemen pendukung. Gambar sebagai konten biasanya menggunakan fotografi, di mana gambar digunakan untuk menjelaskan konten (Anggi Anggarini, 2021, h. 83).
- B. Gambar sebagai elemen pendukung. Gambar yang menjadi elemen pendukung dapat berhubungan ataupun tidak berhubungan dengan konten. Fungsinya menuju kepada kesan yang ingin disampaikan, di mana berhubungan erat dengan konsep halaman pada desain (Anggi Anggarini, 2021, h. 91).
- C. Gambar sebagai tipografi. Meskipun tidak umum, penggunaan gambar sebagai tipografi dilakukan dengan memasukkan gambar kedalam huruf (Anggi Anggarini, 2021, h. 94).

Salah satu jenis gambar yang digunakan dalam desain adalah ilustrasi. Berdasarkan Hall (dalam Anggi Anggarini, 2021, h. 87), ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam media cetak:

- A. Ilustrasi sebagai *point of interest* desain. Di mana pembaca akan otomatis melirik halaman dengan ilustrasi didalamnya. Visual ini dapat bersifat jenaka ataupun menarik. Dari visual inilah akan membimbing pembaca menuju *headline*, kalimat pembuka, dan isi dari artikel.
- B. Ilustrasi juga dapat menyimpulkan ide cerita sehingga pembaca dapat mengerti informasi yang disampaikan dalam beberapa detik.
- C. Ilustrasi juga dapat bekerja sebagai visual yang berdiri sendiri.



Gambar 2.22 Gambar Buku Pizza!
 Sumber: <https://press.pnj.ac.id/book/...>, 2021

Sebagai contoh pada gambar diatas, visual mendominasi seluruh halaman sedangkan teks menjadi pelengkap bagi visual yang diperlihatkan. Visual menjadi informasi dan narasi untuk pembaca memahami kejadian dalam halaman tersebut, sedangkan teks menjadi pelengkap dalam menerjemahkan gambar.

Anggi Anggarini (2021, h. 89) menyebutkan bahwa dalam ilustrasi *cover* perlu memiliki:

- A. Ilustrasi *cover* harus dibuat atraktif dan menarik minat bagi pembaca potensial. Meyakinkan bahwa buku ini dibuat untuk mereka, terlihat dari usia, nilai, dan selera.
- B. Walaupun tidak menyampaikan isi secara spesifik, ilustrasi mampu memberikan pemahaman tentang isi buku dengan benar kepada pembaca yang melihat sampul buku.
- C. *Cover* buku mampu membuat buku terlihat menonjol diantara buku-buku lain.
- D. *Cover* buku harus dapat mengidentifikasi kategori atau genre yang ada pada buku.

Menurut Soedarso (2014, h. 566), terdapat 7 jenis ilustrasi yang terbagi sebagai berikut:

- A. Ilustrasi Naturalis. Merupakan jenis ilustrasi yang dilukis sesuai dengan objek referensi, baik dalam bentuk dan warna tanpa ditambahkan atau dikurangi (Soedarso, 2014, h. 566).



Gambar 2.23 Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://www.gramedia.com/...>

- B. Ilustrasi Dekoratif. Merupakan ilustrasi yang bersifat bebas dalam memberikan kesederhanaan bentuk atau melebih-lebihkan bentuk tersebut (Soedarso, 2014, h. 566).



Gambar 2.24 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://pixabay.com/id/...>

- C. Ilustrasi Kartun Merupakan ilustrasi yang memiliki gaya yang lucu dan khas. Merupakan jenis ilustrasi yang diminati oleh anak-anak dan sering digunakan pada media dengan target anak-anak. (Soedarso, 2014, h. 566)



Gambar 2.25 Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://www.fimela.com/lifestyle/...>

- D. Ilustrasi Komik. Merupakan jenis ilustrasi spesifik yang digunakan untuk cerita bergambar. Ciri khas ini disesuaikan dengan siapa pembuat komik dan gaya yang dibuat (Soedarso, 2014, h. 566).



Gambar 2.26 Ilustrasi Komik
Sumber: <https://bobo.grid.id/read/...>

- E. Ilustrasi Karikatur. Merupakan jenis ilustrasi yang bersifat komedi dan sindirian dengan mendistorsi wajah seseorang. Karikatur sering ditemukan didalam majalah/koran (Soedarso, 2014, h. 566).



Gambar 2.27 Ilustrasi Karikatur

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

- F. Ilustrasi Khayalan. Merupakan jenis ilustrasi yang dibuat untuk menangkap imajinasi dalam sebuah novel, komik, cerita, dan roman (Soedarso, 2014, h. 566).



Gambar 2.28 Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://abbeart.blogspot.com/2021/...>

- G. Ilustrasi Buku Pelajaran. Adalah jenis ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan teks atau keterangan penjelasan ilmiah atau gambar bagan. Ilustrasi ini dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami konteks pada buku (Soedarso, 2014, h. 566).

Ayo Berlatih



Perhatikanlah gambar cerita berikut ini! Lengkapilah keterangan sesuai gambar cerita yang ditampilkan. Di manakah kamu menemukan gambar cerita tersebut? Kesan apa yang kamu rasakan pada saat mengamati gambar ilustrasi tersebut?



Gambar cerita dari:

Buku pelajaran

Ceritakan kesan yang kamu tangkap dari



Gambar cerita dari:

Ceritakan kesan yang kamu tangkap dari

gambar cerita:



Gambar cerita dari:

Ceritakan kesan yang kamu tangkap dari

gambar cerita:

Gambar 2.29 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: [https://m.tribunnews.com/pendidikan/...](https://m.tribunnews.com/pendidikan/)

Ilustrasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam buku interaktif. Penerapan berbagai jenis ilustrasi yang sesuai dengan fungsinya dapat membuat buku interaktif memberikan pengalaman membaca yang baik. Ilustrasi juga mempengaruhi bagaimana persepsi seseorang ketika melihat buku, sehingga pemanfaatan ilustrasi dapat menarik minat seseorang untuk membaca buku yang dirancang.

2.2.3.5 Warna

Warna memiliki peranan penting dalam desain. Oleh karena itu, warna dapat dijelaskan secara sifat, penggunaan, dan prinsip. Warna merupakan karakter yang memberi identitas jenis atau genre sebagai penanda dalam membedakan karakterisasi pada suatu waktu dan masa (Fajar Paksi, 2021, h. 91).

A. Pengaruh Warna.

Menurut Fajar Paksi (2021, h. 92-95), warna memiliki pengaruh dalam.

1. Persepsi dan psikologi. Di mana warna memiliki asosiasi dengan suatu makna. Hal ini dapat meningkatkan hasrat, emosi, dan rasa seseorang yang melahirkan ungkapan pikiran secara spontan (Fajar Paksi, 2021, h. 92).

2. Bentuk Ekspresif. Warna dapat menimbulkan perasaan tergantung jenis warna yang ditimbulkan. Kaitan antara objek dan warna dapat memberikan indeksikalitas hubungan di dalam desain (Fajar Paksi, 2021, h. 95).
3. Interpretasi rasa. Warna dapat diinterpretasikan tergantung pada orang yang melihat. Kemampuan tafsir ini dilatarbelakangi dengan wawasan yang dimiliki setiap individu terkait warna yang dilihat (Fajar Paksi, 2021)Click or tap here to enter text..
4. Representasi rasa. Warna dapat memberikan nuansa terhadap situasi dan pemaknaan tertentu. Sigmund Freud(dalam Fajar Paksi, 2021, h. 96) menjelaskan bahwa warna memengaruhi pikiran dan bagaimana warna mampu menampilkan emosi.

Studi yang dilakukan oleh Olsen dalam (Fakhri et al., 2024, h. 5378) menyatakan bahwa warna memiliki peran bagi memori seseorang dalam pembagian tugas-tugas kognitif. Di mana tugas-tugas kognitif ini terbagi menjadi perhatian (perhatian penuh dan perhatian terbagi) dan memori (baik memori sadar ataupun tidak sadar). Dapat disimpulkan dari studi tersebut bahwa warna dapat membantu kemampuan individu dalam melakukan tugas-tugas yang memiliki unsur kognitif di dalamnya.

Maddox dalam (Fakhri et al., 2024, h. 5379) menyatakan bahwa warna memiliki peran dalam lingkungan pendidikan. Di mana warna dapat membantu siswa untuk memiliki kinerja yang lebih baik dibandingkan mempelajari konten hitam dan putih. Wichmann dalam (Fakhri et al., 2024, h. 5379) juga memperkuat studi ini dengan menyatakan bahwa kontras warna mampu memberikan keterbacaan dan pemahaman yang lebih baik yang dapat memberikan dukungan bagi retensi memori seseorang.

B. Emosi Dalam Warna

Zharandont (dalam Fajar Paksi, 2021, h. 127) Mengatakan bahwa warna dapat memberikan kesan dan identitas yang bervariasi tergantung pada psikologi dan latar belakang budaya sosial dari orang yang melihat warna tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fadiah & Satriadi (2024), terdapat 9 warna yang memiliki ketertarikan terhadap emosi manusia.

1. Merah. Warna ini dalam psikologi seringkali dikaitkan dengan nafsu makan (h. 130). Karena nafsu makan inilah, restoran menggunakan logo berwarna merah agar dapat terlihat menarik dimata pelanggan dan membuat mereka berkeinginan makan lebih banyak (h. 130). Warna ini juga diasosiasikan dengan makanan seperti saus tomat, sosis merah, rasa pedas, dan *topping* merah pada pizza (h. 130).
2. Kuning. Merupakan warna yang seringkali diibaratkan dengan kebahagiaan, pikiran yang positif, gairah, keceriaan, dan sukacita (h. 130). Kuning merupakan warna yang mudah menarik perhatian dikarenakan warnanya yang terang. Hal ini menjadikan warna kuning diterapkan dalam logo, iklan, dan produk kemasan (h. 130). Menurut Monica (h. 130), warna kuning juga dianggap dapat memperlambat kecepatan dan metabolisme pada tubuh.
3. Oranye. Adalah warna yang memberikan rasa semangat, petualangan, dan pandangan hidup yang positif (h. 130). Dalam konteks produk makanan, oranye dapat menambah selera nafsu makan dan memberikan suasana yang hangat dan ramah. Hal ini membuat oranye dapat menarik perhatian pembeli karena mampu mempengaruhi perilaku dan respon emosional (h. 131).
4. Biru. Warna ini sering diasosiasikan dengan ketenangan dan hening. Warna ini juga diasosiasikan dengan kesedihan dan

perasaan kesepian. Psikologi warna pada biru ini membuatnya memiliki kesan mendalam dan menenangkan sehingga sering diterapkan dalam berbagai seni dan desain untuk menyampaikan emosi yang lebih kuat (h.131).

5. Hijau. Warna yang dikaitkan dengan kestabilan emosi dan keterbukaan dalam komunikasi. Untuk produk, hijau memiliki asosiasi dengan kesejukan dan kenyamanan. Warna ini juga memberikan kesan suasana yang teratur dan harmonis sehingga mampu memberikan proses penyembuhan bagi pasien rumah sakit (h. 131).
6. Ungu. Merupakan warna yang melambangkan kemewahan, keanggunan, kearifan, kekayaan, dan penghargaan. Selain itu warna ini memberikan kesan feminim dan romantis (h. 132).
7. Hitam. Merupakan warna merepresentasikan elegan, kekuasaan, kemakmuran, kecanggihan, dan misteri. Selain elegan dan bergaya, hitam mampu memberikan tampilan yang rapi dan serbaguna. Sehingga hitam sering dikaitkan dengan percaya diri dan kekuatan, memberikan kesan tangguh bagi seseorang yang memakai produk berwarna hitam (h. 132).
8. Putih. Merupakan simbol kesucian dan kebersihan. Warna ini sering dikaitkan dengan upacara dan perayaan dikarenakan sering dijadikan simbol spiritualitas. Warna ini juga sering dilambangkan dengan kebebasan dan keterbukaan. Dalam desain interior, warna ini mampu memberikan kesan ruang yang lebih luas. Dalam dunia kesehatan, putih dilambangkan dengan bersih dan steril (h. 132).
9. Abu-abu. Merupakan warna yang dikaitkan dengan keseimbangan, keamanan, klasik, sederhana, dewasa, cerdas, dan keadilan. Sebagai percampuran warna hitam dan putih, abu-abu memberikan kesan harmonis dan stabilitas. Daya tarik dari abu-abu sendiri adalah elegan dan abadi. Warnanya yang

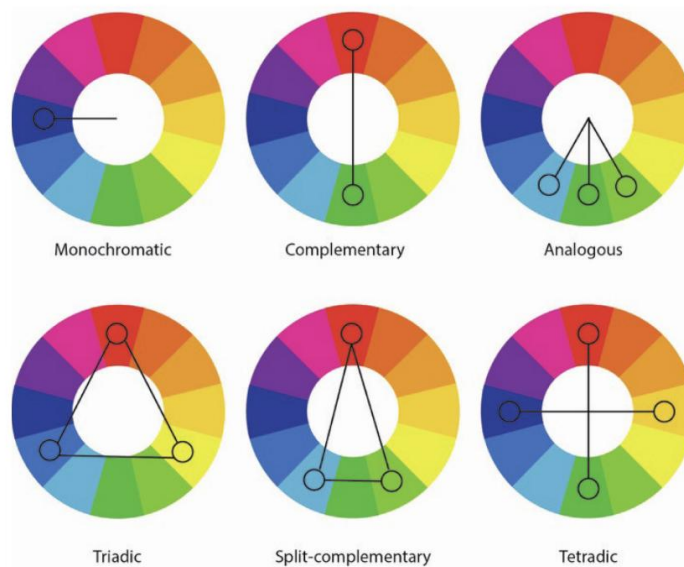
tidak mencolok memberikan kesan minimalis pada desain dan fungsi tanpa hiasan yang terkesan berlebihan (h. 133).

C. Skema Warna

Menurut Weingerl & Javoršek (2018), penggabungan warna-warna diatas dapat dipadukan kedalam 6 jenis kumpulan warna. Kumpulan warna ini dikenal sebagai skema warna.

1. *Monochromatic harmony*. Merupakan warna yang serupa atau dalam hue yang sama.
2. *Complementary harmony*. Merupakan warna yang berada di sisi berlawanan (komplemen) dalam *color wheel*.
3. *Analogous harmony*. Merupakan warna dengan *hue* yang serupa yang berada di sisi bersebelahan dalam *color wheel*.
4. *Triadic harmony*. Merupakan 3 warna yang terpisah secara hue sekitar 120 derajat dalam *color wheel*.
5. *Split harmony*. Merupakan 3 warna dengan 2 diantara warna tersebut adalah sisi komplemen dari 3 warna dalam *color wheel*.
6. *Tetradic harmony*. Warna ini adalah kumpulan skema 2 komplemen, 2 komplemen digabung dengan 2 sisi yang berlawanan dalam *color wheel*.

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



Gambar 2.30 Skema Warna
Sumber: <https://hrcak.srce.hr/...>

Selain skema warna diatas, *color harmony* dapat dikembangkan menjadi hubungan antar warna yang sistematis untuk menjadikannya komposisi warna menggunakan *color wheel* (Lucius & Fuad, 2017, h. 2). Berikut adalah komposisi warna tersebut.

- A. *Dyads*. Perpaduan 2 warna yang berlawanan secara diametris ini dikenal sebagai kontras komplementer. Kombinasi kontras dari kedua warna ini memberikan perpaduan yang kuat. Penggunaan *dyads* ini dapat ditunjukkan mellaui gambar dibawah ini. (Lucius & Fuad, 2017, h. 2)



Gambar 2.31 Harmoni Dua Warna
Sumber: <https://iopscience.iop.org/...>

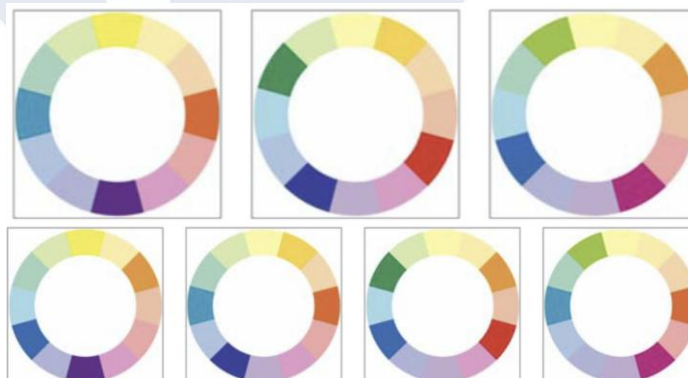
- B. *Triads*. Merupakan perpaduan 3 warna yang membentuk segitiga pada *color wheel*. Segitiga pada warna merah, biru, kuning merupakan warna *triad* yang harmonis dan

fundamental. Lalu *triad* lain merupakan perpaduan dari warna sekunder (Lucius & Fuad, 2017, h. 3).



Gambar 2.32 Harmoni Tiga Warna
Sumber: <https://iopscience.iop.org/...>

C. *Tetrads*. Pencampuran 2 pasang warna komplementer, membentuk perpaduan warna yang harmonis. Kombinasi warna ini dapat dibentuk dengan persegi atau persegi panjang pada *color wheel*. *Tetrad* persegi memiliki 2 pasang warna komplementer yang penghubungnya tegak lurus. Sedangkan persegi panjang adalah 2 pasang warna komplementer (Lucius & Fuad, 2017, h. 4).

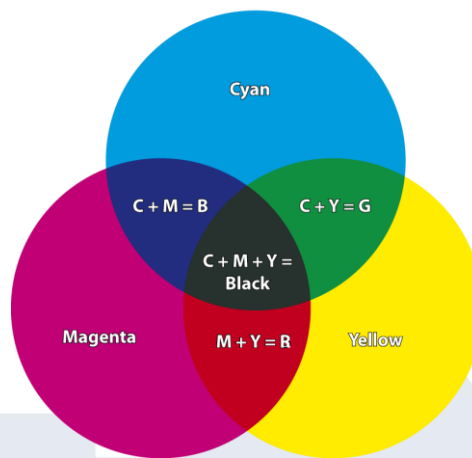


Gambar 2.33 Harmoni Empat Warna
Sumber: <https://iopscience.iop.org/...>

D. RGB dan CMYK

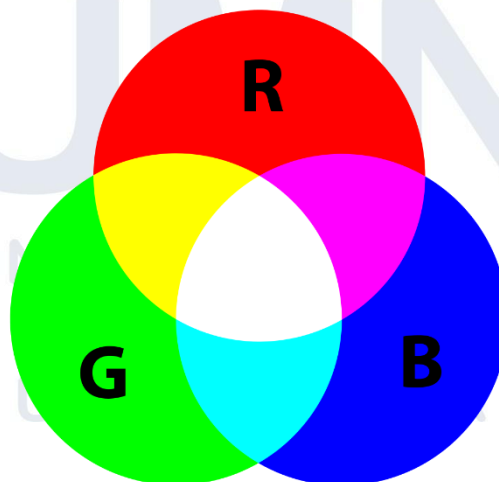
Anwar et al. (2023, h. 25) menyatakan bahwa CMYK merupakan singkatan dari cyan, magenta, kuning, dan hitam. Warna ini juga dikenal dengan 4 proses warna. Basis dari model warna CMYK adalah pengurangan sebagian dari gelombang cahaya yang biasanya digunakan dalam percetakan berwarna. Untuk apat merekreasi warna yang sempurna, diperlukan 4 tinta yang terdiri dari cyan, magenta, kuning, dan hitam ini.

Komposisi model warna CMYK



Gambar 2.34 Komposisi Warna CMYK
Sumber: [https://usahatebe.wordpress.com/...](https://usahatebe.wordpress.com/)

Anwar et al. (2023, h. 25) menyatakan bahwa RGB warna yang berasal dari cahaya, dikenal sebagai spektrum. Warna ini adalah warna *additive* yang terdiri dari merah, hijau, dan biru. Pencampuran ketiga warna ini akan menghasilkan warna putih. Kombinasi dari 2 warna primer ini akan menghasilkan warna sekunder. Pencampuran biru dengan merah menghasilkan warna magenta, merah dan hijau akan menjadi warna kuning, hijau dan biru akan menjadi warna cyan.



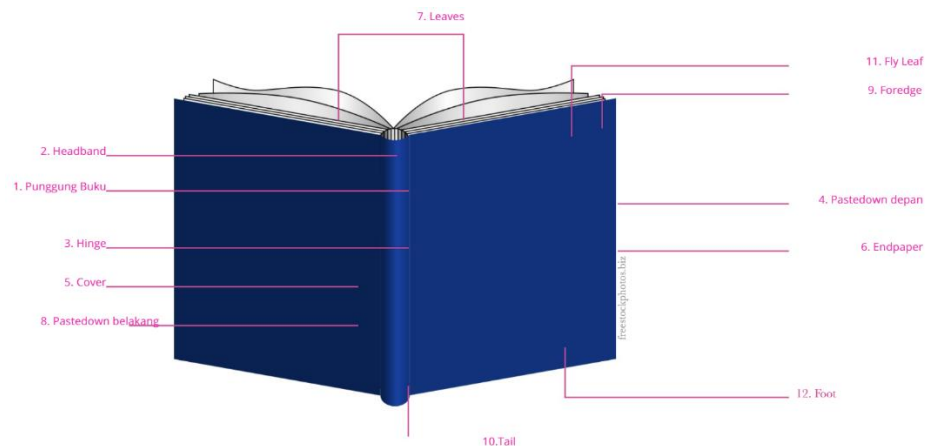
Gambar 2. 35 Komposisi Warna RGB
Sumber: [https://id.wikipedia.org/...](https://id.wikipedia.org/)

Oleh karena itu, warna memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan sensasi dan sensor kepada pembaca. Warna dapat membangkitkan persepsi, ekspresi, interpretasi dan representasi rasa, tergantung pada bagaimana warna tersebut diterapkan kedalam sebuah objek. Warna memiliki berbagai jenis yang mampu membangkitkan emosi dalam diri manusia. Itulah mengapa dalam desain, penggabungan warna menjadi skema warna perlu diperhatikan agar dapat memberikan makna desain dengan tepat sasaran kepada target desain.

2.2.4 Anatomi Fisik Buku

Andrew Haslam dalam (Anggi Anggarini, 2021, h. 31) menyebutkan bahwa komponen anatomi fisik buku terdiri dari:

1. Punggung buku, bagian buku untuk menutup bagian terjilid lembaran kertas.
2. *Headband*, pita kecil pada bagian atas buku agar penjilidan terlihat rapi.
3. *Hinge*, engsel buku berupa lipatan antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Pastedown* depan, *endpaper* yang ditempel di *cover* depan.
5. *Cover*, kertas tebal untuk melindungi lembar dalam buku.
6. *Endpaper*, lembar kertas tebal untuk membungkus bagian dalam *cover* dan menyangga *hinge*. Bagian luar menempel pada *cover*, sementara dalamnya *fly leaf*.
7. *Leaves*, lembar kertas atau dua halaman (*recto* dan *verso*).
8. *Pastedown* Belakang, *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam dengan *cover* belakang.
9. *Foreedge*, bagian tepi depan buku.
10. *Tail*, bagian bawah buku.
11. *Fly leaf*, halaman yang berada dibalik *endpaper*.
12. *Foot*, yaitu bagian bawah halaman.



Gambar 2.36 Gambar Anatomi Buku
Sumber: <https://press.pnj.ac.id/book/...>, 2021

Buku memiliki berbagai komponen anatomi yang penting untuk dikenali dalam pembuatannya, seperti punggung buku, *headband*, *hinge*, *pastedown*, *cover*, *endpaper*, *leaves*, *pastedown*, *foreedge*, *tail*, *fly leaf*, dan *foot*.

2.2.5 Flat Plan

Haslam (2006, h. 189) menjelaskan jika *flat plan* adalah susunan halaman secara berurutan untuk menentukan isi konten di dalamnya. Manfaat dari flat plan adalah desainer dapat menentukan dan menandai konten yang akan ditempatkan. *Flat plan* juga dapat digunakan untuk menentukan peletakkan warna diseluruh buku.



Gambar 2.37 Flat Plan
Sumber: <https://medium.com/...>

Flat plan berguna dalam membuat peletakkan desain yang dirancang. Memberikan gambaran kepada desainer mengenai karya yang dibuat. Oleh karena itu, pemanfaatan *flat plan* sangat penting dalam membuat media cetak seperti buku interaktif.

2.2.6 Branding Buku

Menurut Bienert (2012, h. 8), buku yang memiliki estetika baik secara keseluruhan ataupun detail, bukan sekedar buku melainkan sebuah karya. Penampilan yang menarik tidak akan menjadi sesuatu yang mengesankan, bila tidak disertai dengan detail yang sempurna, yang mampu membuat pembaca beresonansi dengan perasaan dan pikiran mereka dalam membaca (Bienert, 2012, h. 8).

2.2.6.1 Cover

Apabila buku dilihat sebagai produk, maka sampul buku akan menggambarkan produk tersebut. Sampul merupakan bentuk ekspresi dari buku. Apakah sampul buku dapat masuk kedalam pikiran pembaca atau tidak, menjadi kunci kesuksesan buku. Sampul buku tidak hanya merefleksikan konten, tetapi juga memberikan estetika dan melindungi isi buku. Sampul pada buku meliputi judul, nama penulis dan penerbit, serta dekorasi visual dan warna. Membuat sampul buku mempengaruhi pikiran pembaca terhadap konten buku adalah bagian terpenting dalam desain (Bienert, 2012, h. 8).

Warna pada sampul buku menentukan konten, umur pembaca, tingkat pendidikan, dan karakteristik pembaca. Warna terang akan muncul pada buku anak-anak, warna tenang dan memanjakan mata akan ada pada buku lansia, dan warna terang atau abu-abu ada pada buku remaja. Pembaca dengan perbedaan budaya, nasionalitas, dan pekerjaan dapat memiliki preferensi warna yang berbeda-beda. Sampul yang inovatif harus memiliki desainer yang menguasai banyak ilmu pengetahuan. Dari arsitektur, musik, drama, literasi film, dan lainnya yang mampu memberikan inspirasi yang baru dan segar. Hal ini

berguna dalam memberikan kemampuan mendesain bentuk, warna, tekstur yang dapat menyentuh perasaan pembaca (Bienert, 2012, h. 8).

2.2.6.2 Punggung Buku

Dalam mendesain punggung buku, perlu diingat bahwa bahasa visual mempengaruhi sampul buku. Hans Pitt Virbo mengatakan dalam *Developing of the Books Art*, bahwa punggung buku merepresentasikan 90 persen dari buku. Hal ini dikarenakan kebanyakan toko buku memajang buku dengan susunan punggung buku. Sehingga punggung buk berperan sebagai bahasa visual pertama dalam mengekspresikan buku (Bienert, 2012, h. 9).

Ruang dalam punggung buku biasanya sempit dan kecil. Hal ini memerlukan desainer untuk menyediakan desain dengan tata letak yang spesial. Umumnya, punggung buku memiliki komposisi yang unik dan warna yang brilian untuk memberikan penekanan visual agar bersinar di antara buku lainnya. Tetapi, punggung buku tetap harus harmonis dengan keseluruhan konten pada buku (Bienert, 2012, h. 9).

2.2.6.3 Halaman Kosong

Halaman kosong adalah jembatan diantara sampul dan isi buku. Buku klasik seringkali tidak memiliki halaman kosong. Halaman kosong dapat berisikan halaman yang luas, halaman perluasan, halaman serupa, judul buku, halaman hak cipta, dan lainnya. Dengan peningkatan estetika, kualitas dari halaman kosong dapat menjadi lebih baik. Beberapa buku menggunakan kertas spesial berkualitas, dan ada yang memiliki bau harum, beberapa juga ada yang memiliki pola dekoratif atau ilustrasi yang berhubungan dengan konten dalam buku (Bienert, 2012, h. 9).

Desain dari halaman kosong memerlukan refleksi dari tema isi konten pada buku dan sampul buku. Agar menjadi jembatan yang baik, halaman kosong memerlukan ilustrasi, kaligrafi, fotografi, dan berbagai bentuk seni atau proses cetak yang bekerja. Halaman kosong perlu berjalan secara harmonis dengan sampul dan desain lainnya.

Desainer harus memiliki sikap yang inovatif dan memahami dasar desain. Desainer perlu memanfaatkan teknologi terkini untuk tetap inovatif dan menciptakan keunikan pada buku (Bienert, 2012, h. 9).

2.2.6.4 Konten

Bila dilihat dari pemenang desain konten buku, dapat terlihat bahwa desain konten layout menghilangkan berbagai warna dan font yang dapat diubah. Beberapa desainer tertarik dalam mengaplikasikan warna, dengan preferensi warna yang beberapanya menunjukkan sisi “timbul” dan “depresi”. Kedua sisi ini membuat pembaca dapat merasa lelah ketika membalikkan halaman. Desainer yang baik tidak memanfaatkan warna-warna ini. Biarkan buku ini sejalan dengan alam. Bila penggunaannya adalah multi-warna untuk mencapai sisi estetika, perlu diperhatikan pada komposisi warna neon. Pada sebuah mahakarya seperti lukisan Cina, lukisan memberikan kesan menenangkan dan nyaman dilihat. Semakin penting suatu judul, lebih banyak kekosongan yang dibutuhkan (Bienert, 2012, h. 10).

2.2.6.5 Layout

Desain *layout* merujuk pada format desain pada keseluruhan teks dalam buku. Desain *layout* harus orisinal, indah, dan mudah serta terkenal agar dapat harmonis dengan isi konten. Penglihatan adalah organ manusia yang menghargai keindahan. Oleh karena itu, desain layout akan dilihat pertama kali sebelum konten oleh pembaca. Desain *layout* yang bagus akan menarik minat pembaca untuk membaca konten lebih dalam. Secara kontras, buku dengan yang memberikan *layout* yang menyesak akan sulit menarik pembaca. Itulah kenapa *layout* perlu memiliki nilai penjualan. Warna, garis, dan elemen lain memiliki kemampuan untuk membuat pembaca tergoda dalam melihat desain *layout* (Bienert, 2012, h. 10).

Umumnya pada buku dengan visual dan teks, gambar yang unik dapat memberikan kesan yang kuat kepada pembaca. Terkadang, kualitas dari gambar dapat mempengaruhi desain *layout* secara

langsung. Gambar dapat diperbesar sesuai kebutuhan komposisi atau dipadukan dengan sisi *bleed* dari halaman. Ini akan memberikan kesan hidup dan menenangkan dalam desain *layout*. Jumlah teks bergantung pada manusia itu sendiri, bila terlalu panjang dapat membuat kelelahan dan mengurangi kecepatan membaca (Bienert, 2012, h. 10).

2.2.6.6 Hak Cipta

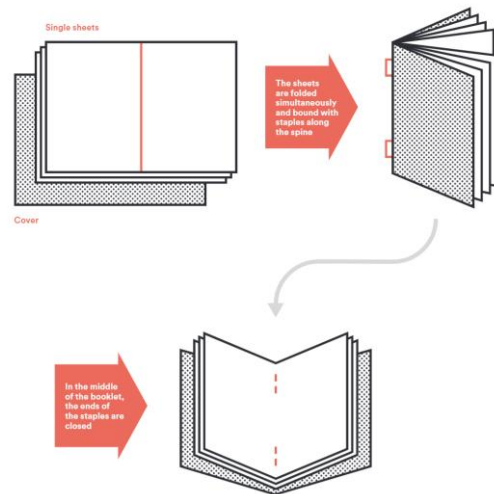
Hak cipta pada halaman termasuk judul, nama penulis, editor, pengkritik, penebit, nama dan lokasi percetakan, dan nomor lisensi buku. Selain itu juga terdapat format, lembar cetak, dan jumlah kata. Sebagai tambahan, terdapat tanggal publikasi, susunan edisi dan cetak, angka cetakan, ISBN, dan harga. Judul dalam hak cipta lebih besar dari teks lainnya. Sisanya disusun sesuai dengan klasifikasi. Beberapa desain *layout* menggunakan kolom dan garis dekoratif agar halaman terlihat menarik (Bienert, 2012, h. 11).

Oleh karena itu dalam membuat buku yang menjadi layak untuk dibaca dan memberikan keinginan membaca bagi pembaca, desainer harus mampu memahami penggunaan teknik desain dengan baik. Selain itu, desainer harus mampu menemukan ide yang inovatif dan menarik untuk dapat menciptakan buku yang memiliki estetika dan daya tariknya tersendiri.

2.2.7 Penjilidan Buku

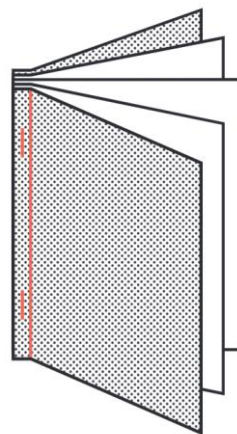
Morlok et al. (2018) dalam bukunya “*Bookbinding: a comprehensive guide to folding, sewing & binding*” menjelaskan bahwa terdapat berbagai jenis penjilidan pada buku. Berikut contoh-contohnya:

- A. *Saddle Stitching*. Merupakan jenis penjilidan yang mudah dan cepat dengan menggunakan kawat. *Saddle Stitching* biasanya digunakan dalam penjilidan pada majalah, katalog, buku dengan *soft cover*, dan buku dengan jumlah kertas yang sedikit (Morlok et al., 2018, h. 121).



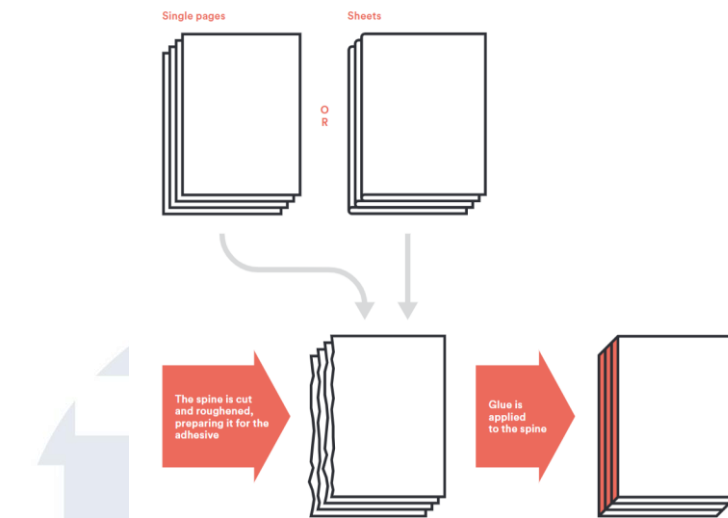
Gambar 2.38 *Saddle Stitching*
Sumber: Morlok (2018)

- B. *Side Stitching*. Merupakan jenis penjilidan yang menggunakan staples kawat sebagai jilidnya. Jenis penjilidan ini tergolong murah dan biasanya digunakan untuk buku tanda terima, buku catatan, dan kalender (Morlok et al., 2018, h. 131).



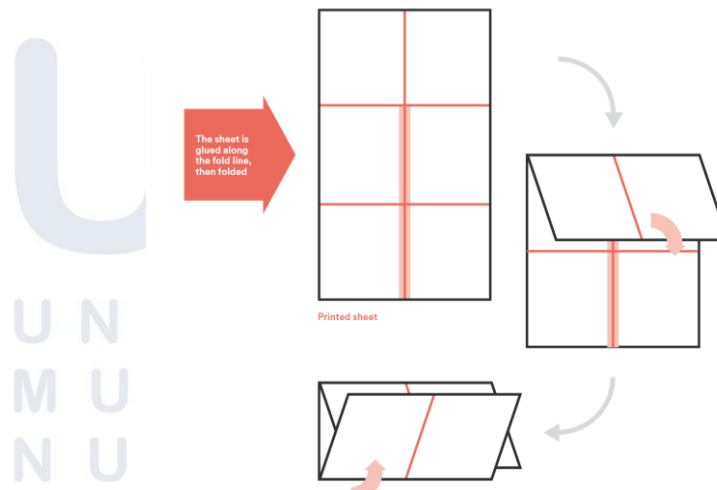
Gambar 2.39 *Side Stitching*
Sumber: Morlok (2018)

- C. *Perfect Binding*. Merupakan jenis penjilidan yang murah dan efisiensi akan waktu. Penjilidan ini biasanya digunakan untuk *paperback*, majalah, dan iklan brosur. Penjilidan ini menggunakan lem pada sisi samping buku yang nantinya akan dilapisi sampul sehingga bertahan dengan kuat (Morlok et al., 2018, h. 141).



Gambar 2.40 Perfect Binding
Sumber: Morlok (2018)

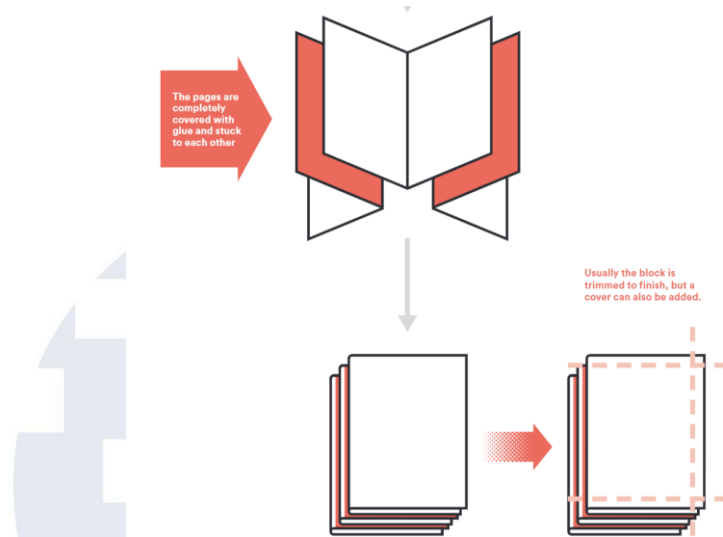
- D. *Fold Gluing*. Merupakan jenis penjilidan yang digunakan pada halaman dengan jumlah sedikit. Jenis penjilidan ini tidak begitu kuat dan tahan terhadap kertas besar dan banyak, sehingga banyak digunakan pada brosur tipis. *Fold gluing* merupakan alternatif pada penjilidan *saddle stitching* (Morlok et al., 2018, h. 155).



Gambar 2.41 Fold Gluing
Sumber: Morlok (2018)

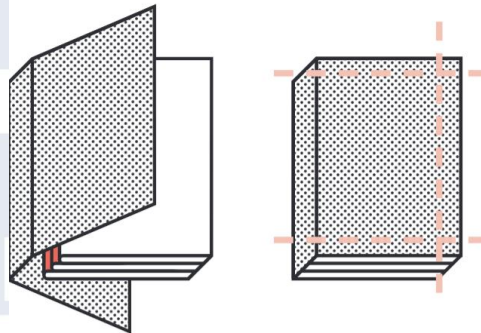
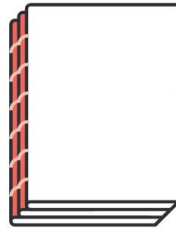
- E. *Lay-Flat Binding*. Merupakan jenis penjilidan yang merekatkan halaman-halaman menjadi satu selainya buku anak-anak yang menggunakan papan di tiap halaman agar terlihat kokoh. Kelebihan

dari penjilidan ini adalah gambar akan tetap terlihat utuh tanpa terlipat oleh *gutter* (Morlok et al., 2018, h. 161).



Gambar 2.42 Lay-Flat Binding
Sumber: Morlok (2018)

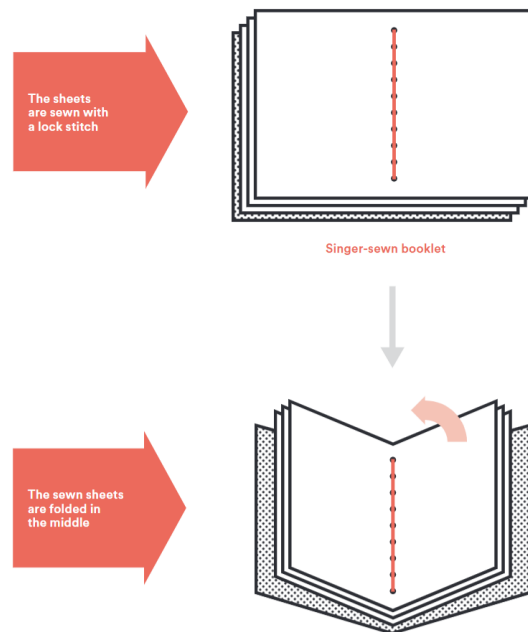
- F. *Thread Sewing*. Merupakan jenis penjilidan yang bertahan lama, di mana penjilidan ini biasanya digunakan untuk buku dengan *hard cover* dan *soft cover* berkualitas tinggi. Penjilidan ini dapat dilakukan dengan fleksibel seperti membiarkan benang tetap terlihat pada punggung buku ataupun buku dengan warna halaman/kertas yang berbeda (Morlok et al., 2018, h. 171).



Gambar 2.43 *Thread Sewing*
Sumber: Morlok (2018)

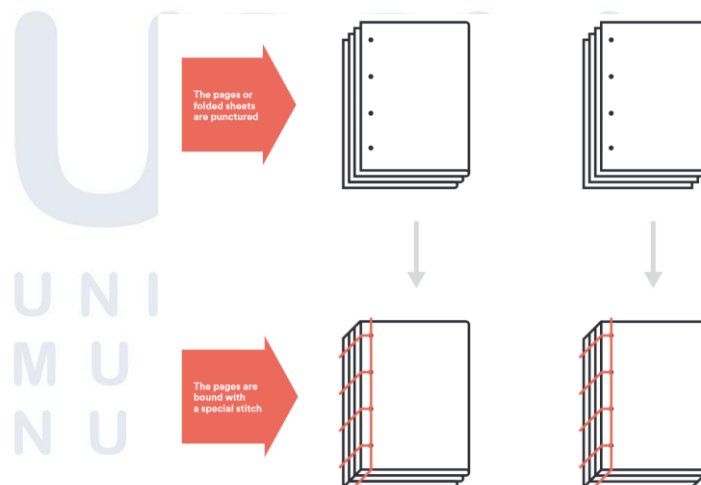
G. *Pamphlet Sewing*. Merupakan jenis penjilidan yang sulit digunakan karena proses dan biaya yang dibutuhkan cukup banyak. Meskipun demikian, penjilidan ini masih digunakan untuk passport dikarenakan daya tahannya (Morlok et al., 2018, h. 181).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.44 Pamphlet Sewing
Sumber: Morlok (2018)

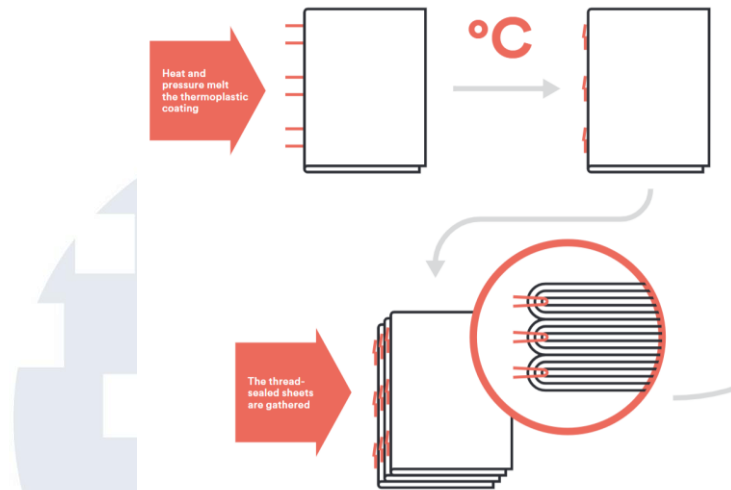
H. *Side Sewing*. Merupakan penjilidan yang dilakukan dengan benang sehingga mirip dengan *side stitching* dengan kawat. Kelebihan dari penjilidan ini adalah lebih elegan dan ruang yang lebih bebas dalam desain (Morlok et al., 2018, h. 191).



Gambar 2.45 Side Sewing
Sumber: Morlok (2018)

I. *Thread Sealing*. Merupakan jenis penjilidan yang berada ditengah antara thread sewing dan perfect binding. Kelebihannya adalah cepat

dan murah dibanding thread sewing. Meskipun begitu, penggunaan thread sewing semakin menurun seiring berjalannya waktu dikarenakan perlunya mesin khusus (Morlok et al., 2018, h. 201).



Gambar 2.46 Thread Sealing
Sumber: Morlok (2018)

Dapat dikatakan bahwa penjilidan buku beragam jenis dan kegunaannya. Selain efektivitas, penjilidan buku dapat memberikan estetika tersendiri. Seperti *side sewing* dan *thread sewing*. Kegunaan pada buku novel seperti *perfect binding* dan *lay-flat binding* pada buku anak memberikan kebebasan pada penjilidan buku.

2.2.8 Jenis Percetakan

Percetakan merupakan bentuk memproduksi media seperti buku dan bahan visual statis. Proses ini dilalui dengan percetakan mekanis atau fotografis (Nisrokha, 2019, h. 80). Percetakan terdiri dari 2 jenis, yaitu percetakan *offset* dan percetakan digital.

2.2.8.1 Digital Printing

Digital printing adalah metode percetakan modern yang melibatkan teknik digital sebagai media transfer dengan materi kedalam percetakan (Ansen, 2019). Dapat dikatakan bahwa *digital printing* adalah proses mencetak gambar yang telah didesain ke media

fisik. Hasil *digital printing* mampu mencetak media luar ruangan seperti baliho, spanduk, *banner*, dll (Ansen, 2019).



Gambar 2.47 Mesin *Digital Printing*
Sumber: <https://solusiprinting.com/...>

Menurut Ansen (2019) kelebihan dari *digital printing* adalah sebagai berikut.

- A. *Digital printing* menggunakan komputer sehingga proses dapat berjalan lebih cepat.
- B. Jumlah yang akan dicetak dapat diatur dalam *software* mesin digital, sehingga pelanggan dapat mencetak sesuai kebutuhan.
- C. Mesin cetak dapat mencetak 1 lembar untuk *print proof* sebelum dicetak secara massal.
- D. Mesin cetak digital tidak memerlukan operator yang berpengalaman.

2.2.8.2 Offset Printing

Offset printing adalah teknik percetakan dengan menggunakan gambar yang ditransfer ke plat *offset* berupa lembaran karet (Ansen, 2019). Proses printing ini melibatkan tinta basah yang harus melalui proses pengeringan sehingga membutuhkan waktu agar media cetak benar-benar kering. *Offset* merupakan *printing* yang ekonomis dibandingkan *digital printing*, tetapi tetap memiliki hasil yang berkualitas (Ansen, 2019).



Gambar 2.48 Mesin *Offset Printing*
 Sumber: <https://solusiprinting.com/...>

Menurut Ansen (2019) kelebihan *offset digital* adalah sebagai berikut.

- A. Biasanya digunakan dalam mencetak dengan skala besar.
- B. Mampu digunakan untuk kertas yang bergramatur tebal hingga 330gsm. Ukuran kertas yang dicetak juga lebih besar, seperti ukuran A1 dan A0.
- C. Mencetak 2 sisi akan lebih presisi dibandingkan *digital offset*.

Percetakan dapat digunakan sesuai kebutuhan. Untuk tingkat efektif pada saat mencetak, *digital printing* lebih diandalkan dibanding *offset printing*. Tetapi untuk mencetak secara massal dan presisi, *offset printing* lebih diandalkan dan efektif.

2.2.9 *Paper Engineering*

Menurut Yusuf et al. (2021, h. 203), *paper engineering* adalah aktivitas di mana kartu atau kertas akan dipotong dan dibentuk agar dapat menjadi *pop-up* dan interaktivitas mekanis dengan kertas sebagai medianya. Paper engineering sendiri diciptakan sebagai alat bantu dalam ilmu pengetahuan seperti matematika, kedokteran, astronomi, dan agama bagi kaum dewasa (Yusuf et al., 2021, h. 203). Paper Engineering memiliki penjelasan mendalam seperti elemen, mekanisme, dan prinsip.

2.2.9.1 Prinsip

Paper engineering memiliki prinsip yang dapat membantu berjalannya suatu karya. Hal ini dapat terbentuk melalui prinsip pada paper Engineering. Prinsip ini terdiri dari interaktivitas, kerapatan, kelenturan, keteraturan, dan kejutan (Yusuf et al., 2021, h. 204).

- A. Interaktivitas. Merupakan bentuk mekanisme dari *paper engineering* dalam berinteraksi dengan pengguna. Pemanfaatannya adalah agar pengguna dapat tertarik untuk berinteraksi dengan mekanisme karya tersebut. Terdapat contoh seperti “*pull*”, “*lift the tab*”, dan lainnya untuk membuat pengguna mencoba interaktivitas yang disajikan (Yusuf et al., 2021, h. 204).
- B. Kerapatan. Merupakan bentuk dari kerapihan pada buku interaktivitas. Kerapatan menjelaskan bahwa setiap karya *paper engineering* harus dapat dilipat/ditutup/disimpan rapat dan hemat tempat (Yusuf et al., 2021, h. 204).
- C. Keteraturan. Merupakan bentuk dari konsistensi pada mekanik. Seperti mekanik *wheel* yang memerlukan keteraturan pada porosnya untuk dapat bekerja. Ataupun *pull tab* yang diperkirakan jaraknya ketika ditarik atau didorong saat berinteraksi dengan objek lainnya (Yusuf et al., 2021, h. 205).
- D. Kelenturan. Merupakan bentuk kemudahan bergerak pada interaktivitas dalam *paper engineering*. Hal ini berguna agar ketika mekanisme berjalan, kertas yang bergesek tidak rusak dan sobek (Yusuf et al., 2021, h. 205).
- E. Kejutan. Merupakan bentuk ekspresi yang ditampilkan oleh pembaca ketika melihat mekanisme *paper engineering*. Kejutan ini sering kali ditampilkan dari mekanisme yang bervolume/*pop-up* buku (Yusuf et al., 2021, h. 205).

2.2.9.2 Mekanisme

Mekanisme pada paper engineering sendiri dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu berdasarkan cara gerak mekanisme dan berdasarkan bentuk mekanisme (Yusuf et al., 2021, h. 206).

A. Cara gerak mekanisme. Berdasarkan cara gerak mekanisme, *paper engineering* terdiri dari 3 kelompok, yaitu:

1. *Flap*. Merupakan bentuk mekanisme dengan membuka tutup kertas untuk melihat konten dibaliknya. Merupakan bentuk dasar dari *pop-up* dan *folding mechanism* (Yusuf et al., 2021, h. 206).
2. *Pull tab*. Merupakan bentuk mekanisme dengan menarik, mendorong, dan menggeser untuk menciptakan perubahan pada konten atau gambar pada kertas (Yusuf et al., 2021, h. 206).
3. *Wheel*. Merupakan bentuk mekanisme yang menyerupai memutar roda untuk menghasilkan perubahan gambar yang melingkar sesuai pada mekanisme tersebut (Yusuf et al., 2021, h. 206).

B. Bentuk mekanisme. Berdasarkan bentuk mekanisme, *paper engineering* terdiri dari 3 kelompok, yaitu:

1. *Movables*. Merupakan bentuk mekanisme 2 dimensi yang bergerak pada bidang datar seperti *simpleflap*, *pull-tab*, dan *wheel* (Yusuf et al., 2021, h. 206).
2. *Pop-up*. Merupakan bentuk mekanisme kertas yang memberikan efek timbul atau dalam bentuk 3 dimensi. *Pop-up* dapat dibuka dengan sudut $90^\circ / 180^\circ$ (Yusuf et al., 2021, h. 206).
3. *Folding mechanism*. Merupakan bentuk mekanisme unik di mana lipatan kertas dapat dibuka hingga 360 derajat sehingga dapat menciptakan bentuk unik (Yusuf et al., 2021, h. 206).

2.2.9.3 Elemen

Menurut Yusuf et al. (2021), elemen pada paper engineering terdiri dari 4 kelompok elemen yang dimiliki oleh setiap mekanisme baik *flap*, *pull tab*, dan *wheel*. Berikut adalah elemen-elemen tersebut:

- A. Lembar dasar. Yaitu tempat seluruh objek *movables* dan *pop-up* menempel.
- B. Objek yang digerakkan. Merupakan bagian dari mekanisme yang dipegang dan berinteraksi oleh pengguna.
- C. Objek yang bergerak. Merupakan bagian mekanisme yang bergerak atau menciptakan efek tertentu, hasil dari interaksi dengan pengguna.
- D. Elemen pembangun. Merupakan bagian yang mendukung gerakan mekanisme pada *paper engineering*.

Oleh karena itu, *paper engineering* merupakan hal yang krusial dalam berjalannya buku interaktif. *Paper engineering* terdiri dari prinsip, mekanisme, dan elemen. Setiap bagian dari *paper engineering* memiliki kelebihan tersendiri yang dapat dimanfaatkan dalam membuat interaktivitas menjadi menarik.

2.2.10 Reading Experience

Pengalaman membaca dapat dibedakan menjadi 2, yaitu teoritis dan empiris (Balling, 2016, h. 50). Kedua metode yang dilakukan oleh Bailling ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.2.10.1 Teoritis

Dalam pengalaman teoritis ini, membaca buku disebut sebagai pengalaman estetik. Menurut Richard Shusterman (dalam Balling, 2016, h. 40), terdapat 4 hal yang mempengaruhi pengalaman estetika membaca seseorang.

- A. Dimensi Evaluatif, yaitu pengalaman membaca yang memiliki nilai dan menyenangkan dalam membaca.

- B. Dimensi Fenomenologis, yaitu pengalaman membaca yang dirasakan dengan jelas dan dapat dinikmati secara subjektif. Hal ini memusatkan pembaca dalam alur pengalaman membaca mereka.
- C. Dimensi Semantik, estetika membaca menjadi pengalaman yang bermakna, dibandingkan sensasi biasa.
- D. Dimensi Demarkasional-definisional, yaitu pengalaman membaca berkaitan erat dengan seni murni dan mewakili tujuan dalam mendefinisikan seni.

Selain Richard Shusterman, Jan Mukařovský (dalam Balling, 2016, h. 41) juga memberikan pandangan terhadap estetika membaca. Menurutnya, pengalaman membaca terbagi menjadi intensional dan tidak intensional. Intensional merupakan pengalaman di mana aspek semantik berperan dalam karya. Di sini, pembaca menjadi pengamat yang menyatukan aspek semantik berdasarkan komponen karya (Balling, 2016, h. 41). Sedangkan tidak intensional menantang pembaca dalam mencari makna dan memanfaatkan pengetahuan serta pengalaman pembaca dalam menginterpretasikan makna (Balling, 2016, h. 42).

2.2.10.2 Empiris

Dalam penelitian empiris ini, membaca buku dilihat bagaimana pembaca melihat hal penting dalam pengalaman membaca mereka (Balling, 2016, h. 43). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Balling (2016, h. 44) pengalaman baca yang baik memberikan pembaca hal berikut ini.

- A. Mendapatkan pengetahuan mengenai dunia dan diri sendiri.
- B. Pengalaman dalam mengenal dan mengidentifikasi karakter.
- C. Perasaan yang ikut serta dalam bacaan.
- D. Lupa tempat dan waktu.
- E. Menikmati buku yang ditulis dengan baik.
- F. Membangkitkan imajinasi pembaca.

Balling (2016, h. 44) juga mengutip wawancara dari para ahli yang menyebutkan bahwa membaca merupakan aktivitas yang menyenangkan dan juga aktivitas yang menambah pengetahuan dan pengalaman. Pengalaman dan suasana yang timbul dari membaca ini, membangkitkan pengalaman dari pengetahuan terhadap budaya, era, dan hubungan antar manusia yang akan tersimpan didalam pikiran pembaca (Balling, 2016, h. 45).

Pengalaman membaca memiliki pandangan yang berbeda antar ahli. Secara teoritis dan empiris, membaca mampu memberikan pengalaman, rasa, dan pengetahuan terhadap manusia. Pengalaman membaca ini akan memancing seseorang untuk mencari tahu lebih dalam dan mendapatkan pandangan baru dari suatu bacaan.

2.2.11 *User Experience*

Menurut Soegaard (2018, h. 5), *user experience* adalah bentuk perasaan seseorang ketika menggunakan produk atau layanan. Dalam berbagai kasus, bentuk dari produk dapat berupa situs web, aplikasi, dan lainnya. Setiap interaksi dari objek dunia nyata akan selalu berkaitan dengan UX. Tetapi, umumnya UX lebih sering dipraktikkan dalam hubungan pengguna dengan komputer atau produk komputer.

2.2.11.1 *User Persona*

User persona adalah sebuah dokumen yang mendeskripsikan berbagai bentuk dan tipe dari orang yang akan menggunakan situs web desainer. Umumnya satu persona dibuat untuk 1 tipe pengguna. *User persona* digunakan untuk menunjukkan tujuan yang kan pengguna coba capai dalam situs web desainer (Caddick & Cable, 2011, h. 10). *User persona* yang baik adalah *user persona* yang menggunakan referensi dunia nyata dengan cara melakukan riset. Berfokus pada kunci tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna baik secara berkelompok, perilaku, dan sikap. Hal ini dilihat dari cara

mereka menyelesaikan atau mencapai tujuan mereka (Caddick & Cable, 2011, h. 11).

2.2.11.2 *User Journey dan User Flow*

User journey adalah dokumen yang baik untuk membantu menemukan bagaimana suatu elemen dapat bekerja bersamaan dan membantu dalam mendiskusikan berbagai opsi bersama dengan tim (Caddick & Cable, 2011, h. 79). *User journey* mudah untuk dijadikan sketsa dalam papan ataupun menggunakan *post it notes*. Desainer dapat memetakan *wireframe*, membuat konten-konten berada di setiap *page* dengan sesuai. menurut *user journey* yang baik, dapat merefleksikan sikap dari membuka task model, yang dikembangkan berdasarkan riset dan observasi. Membuat task model dan *user journey* menjadi tepat dan cocok adalah hal yang penting untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan (Caddick & Cable, 2011, h. 79). Selain itu, menurut Caddick & Cable (2011, h. 83) *user flow* adalah arahan bagi pengguna untuk dapat maju ke tahapan selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari satu atau dua arah panah dan pengulangan iteratif.

2.2.11.3 *Information Architecture*

Menurut Landa (2014, h. 373) *information architecture* adalah penataan dari konten situs web menjadi hierarki arahan (atau *sequential*). Agar pengguna dapat dengan mudah bergerak dari navigasi dalam situs web, konten harus terorganisir dan terstruktur secara logika, dari umum hingga spesifik. Landa (2014, h. 373) Informasi arsitektur adalah pedoman desainer dalam keseluruhan komposisi dari situs web dan hierarki dari elemen grafis tersendiri. Setelah jelas dan intuitif kepada pengguna, informasi arsitektur dapat berhasil dibentuk. Visual dari informasi arsitektur adalah sistem navigasi. Sebuah konsistensi struktur visual konsisten dengan pentingnya kemudahan pengguna dan *user experience* yang bebas dari frustrasi (Landa, 2014, h. 373).

Oleh karena itu, *user experience* berguna dalam memberikan arahan dan membantu pengguna dalam merasakan produk atau layanan dari

sebuah karya desain. Terdapat bagian-bagian dari *user experience* yang membantu dalam mendesain bagaimana pengguna nantinya dalam *user persona*. Terdapat *user journey* yang membantu bagaimana pengguna akan melalui berbagai langkah dalam menggunakan produk. Terdapat informasi arsitektur yang membantu bagaimana produk dapat terjabarkan dari umum hingga spesifik. *User experience* ini akan membantu desainer dalam merancang buku interaktif dengan menentukan aspek-aspek desain seperti pengguna dan bagaimana pengguna akan mencoba buku nantinya.

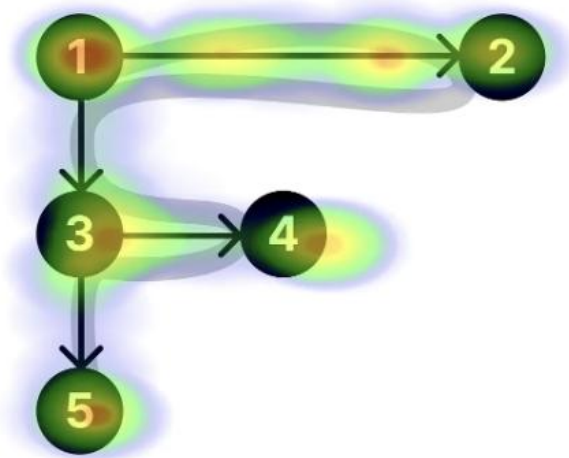
2.2.12 Reading Pattern

Cara membaca dapat dibedakan menjadi *F pattern* dan *Z pattern*. Menurut Duarte (2023) dalam artikelnya, *F pattern* seringkali dilakukan ketika seseorang membaca atau mengonsumsi teks *online*. Sedangkan *Z pattern* seringkali dilakukan ketika seseorang membaca *interface website* atau sistem yang kompleks.

2.2.12.1 F Pattern

F pattern dikarakterisasikan dengan scanning konten yang spesifik dalam *sequence*. Hal ini dilakukan dengan membaca secara horizontal pada konten teratas, lalu turun kebawah dan membaca secara horizontal lagi. Cara baca ini mirip dengan 2 garis horiontal dan 1 garis vertikal, membentuk huruf “F” (Duarte, 2023).

Penggunaan bentuk F pada pola baca memiliki implikasi yang signifikan pada penempatan konten pada *layout*. Desainer UX akan meletakkan informasi kritikal seperti *headlines*, *introductory paragraphs*, dan *key points* pada sisi atas kiri (Duarte, 2023).



Gambar 2.49 F Pattern
Sumber: <https://medium.com/...>

Pemanfaatan pola F dalam membaca memberikan konsep yang penting bagi desainer UX untuk fokus mengoptimalkan konten yang dimasukkan. Menurut Duarte (2023) kelebihan dari F *pattern* dapat dijabarkan sebagai berikut.

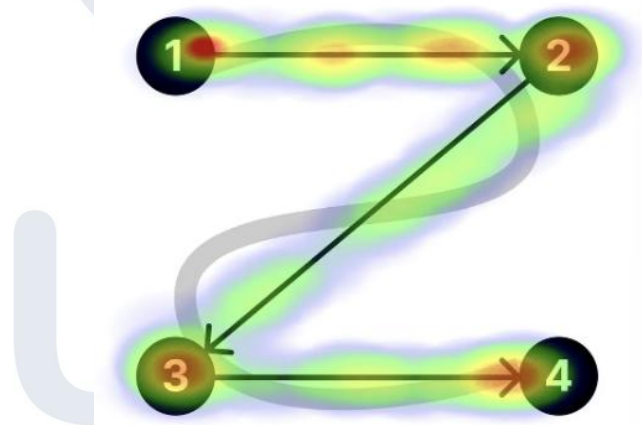
- A. Efisiensi untuk melihat dan membaca. Pola F memudahkan pengguna untuk *scan* dan menemukan *key information*. Memudahkan mereka dalam membaca konten dari halaman dengan jumlah yang banyak.
- B. Prioritas bagi konten yang penting. Informasi penting biasanya berada di kiri atas sehingga mudah dideteksi oleh pembaca.
- C. Konsistensi. Pola F sejalan dengan kemampuan membaca natural dari audiens barat, memberikan kesan familiar dan kenyamanan.

Disisi lain, F *pattern* sendiri memiliki kelemahan yang tergolong tidak banyak, dibandingkan kelebihanannya, tetapi bersifat krusial. Kelemahan ini adalah kemungkinan terlewatnya informasi penting yang berada disisi kanan dan konten yang dieksplorasi dapat terlewat karena berkemungkinan memindai informasi terlalu cepat (Duarte, 2023).

2.2.12.2 Z Pattern

Z pattern seperti namanya, merupakan konten yang dibaca dengan cara berliku-liku atau menyerupai huruf Z. Umumnya *Z pattern* dimulai dengan membaca di daerah kiri atas. Lalu bergeser ke kanan secara horizontal, dan bergeser secara diagonal ke daerah kiri bawah, dan berakhir dengan melihat sisi kanan bawah secara horizontal.

Tidak seperti *F pattern*, *Z pattern* dapat melihat dan mengeksplorasi konten ke arah yang lebih besar dan membaca keseluruhan pada *interface*, memastikan tidak ada informasi yang terlewat, terkhususnya di area bagian kanan. *Z pattern* efektif untuk *interface* yang membutuhkan elemen visual. Pola membaca dengan teknik ini mampu mengakomodasi pembaca yang cenderung melihat simbol/isyarat visual.



Gambar 2.50 Z Pattern
Sumber: <https://medium.com/...>

Z pattern memberikan perspektif yang unik mengenai bagaimana *user* menavigasi dan menjelajahi konten. Berikut ini adalah kelebihan dari *Z pattern* menurut Duarte (2023).

- A. Mencakup area yang lebih luas. *Z pattern* mampu mencakup area yang luas pada konten. Hal ini membuat pengguna mampu memahami informasi secara keseluruhan dan komprehensif.

- B. Mendorong eksplorasi. Pengguna dapat menjelajahi seluruh halaman, mengurangi adanya detail yang terlewatkan.
- C. Cocok untuk konten visual. Pengguna dapat melihat isyarat visual dengan natural.

Disisi lain, *Z pattern* sendiri memiliki kelemahan yang tergolong tidak banyak, dibandingkan kelebihanannya, tetapi bersifat krusial. Kelemahan ini adalah memakan waktu, yang dikarenakan pengguna akan membuang waktu dalam menjelajahi konten. Selain itu jika pengguna ingin mencari konten spesifik, *Z pattern* dapat membuat pencarian menjadi sulit (Duarte, 2023).

Oleh karena itu, *reading pattern* memiliki peran dalam membantu pembaca menemukan informasi yang ingin diletakkan. Desainer dapat membuat berbagai macam informasi dan gambar dengan menggunakan *Z pattern*, sedangkan untuk letakkan banyak teks dan terstruktur, dapat menggunakan *F pattern*. Kedua *pattern* ini berbeda, sesuai dengan kebutuhan dan elemen informasi yang ingin dibuat.

2.2.13 Tipe *Storytelling* Interaktif

Ross Robin (2006, h. 709) menjelaskan bahwa *storytelling* interaktif adalah seni dari penggabungan antara gaya bercerita dan media yang dibawakan (gambar, video, dan suara). *Storytelling* sendiri terbagi menjadi 3 jenis (Ross Robin, 2006, h. 710), yaitu:

- A. *Personal Narratives*. Merupakan gaya bercerita yang populer di mana cerita akan berputar pada pengalaman hidup atau kondisi seseorang. Cerita ini efektif untuk digunakan dalam edukasi. *Personal narratives* dapat mengajak seseorang untuk masuk kedalam permasalahan yang diangkat dengan baik dikarenakan gaya bercerita yang personal (Ross Robin, 2006, h. 710).
- B. *Examine Historical Event*. Merupakan gaya bercerita yang berisikan informasi sejarah. Gaya bercerita ini cocok untuk pelajaran sejarah seperti “sejarah perang dunia ke-2” di mana murid

dapat belajar melalui interaktivitas visual (Ross Robin, 2006, h. 710).

- C. *Stories that Inform or Instruct*. Merupakan gaya bercerita dengan memberikan arahan untuk pembelajaran atau menyampaikan informasi. Gaya bercerita ini cocok digunakan untuk video edukasi seperti matematika, sains, kesehatan, teknologi, dan lainnya (Ross Robin, 2006, h. 711).

Dapat dikatakan bahwa penggunaan jenis naratif sangatlah penting dalam penulisan gaya bercerita. Sebagaimana buku interaktif ini berfokus pada pendekatan emosional, maka penggunaan *personal narratives* akan sangat membantu dalam pembuatan buku interaktif.

2.3 Baptis Dewasa

Kata baptis sendiri adalah terjemahan dari bahasa Yunani yaitu *Baptizo* yang memiliki arti membasahi, mencuci, atau mencelupkan kedalam air (Perangin Angin & Yeniretnowati, 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Baptisan adalah upacara untuk meresmikan masuknya seseorang ke agama Kristen menggunakan air permandian. Baptis menjadi salah satu sakramen yang sangat penting bagi tradisi Kristen. Baptis dipandang sebagai langkah esensial dalam perjalanan iman seseorang, di mana Yesus memerintahkan rasul-Nya untuk membaptis segala bangsa, sehingga baptis menjadi lambang penyucian dari dosa, kelahiran baru, dan persekutuan dalam Kristus (Subagio & Nesimnasi, 2024, h. 58). Dalam GKY (2023), Sakramen Baptisan Kudus Dewasa adalah sakramen yang dilaksanakan dalam nama Allah Bapa, Putera dan Roh Kudus, bagi orang yang menerima Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat pribadi dan mau menyatakan pengakuan imannya di hadapan jemaat-Nya. Untuk jemaat non-GKY sendiri dapat bergabung dengan anggota jemaat GKY selama dirinya telah melakukan baptis dewasa atau sidi pada gereja lain yang memiliki asas serupa dengan GKY (GKY, n.d.).

2.3.1 Sejarah Baptis Dewasa

Wilhelmus (2020, h. 118-122) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis baptis yang dijabarkan sebagai berikut:

2.3.1.1 Baptis Oleh Yohanes Pembaptis

Awal mula baptis menggunakan air dilakukan oleh Yohanes Pembaptis. Di mana penggunaan air ini sendiri telah digunakan oleh agama Yahudi dan agama-agama asli sekitar Yahudi untuk upacara pembasuhan atau pembersihan. Yohanes Pembaptis mengadopsi cara ini sebagai bentuk “tanda pertobatan”. Injil Lukas menceritakan bagaimana Yohanes Pembaptis menyerukan pertobatan di padang gurun dan seruannya didengarkan banyak orang yang kemudian mereka berkumpul di sungai Yordan untuk dibaptis.

Injil Markus mencatat bahwa Yesus dibaptis oleh Yohanes Pembaptis dengan air di sungai Yordan. Sesudah dibaptis, Yesus melihat surga terbuka dan Roh Kudus dalam rupa seekor burung merpati turun ke atas-Nya yang diiringi suara “Engkaulah PutraKu yang terkasih; kepadamu aku berkenan” (Markus 1:11). Dalam Markus 16 ayat 15 juga disebutkan bahwa Yesus mengutus murid-murid-Nya “Pergilah ke seluruh bumi dan wartakanlah Injil... Barangsiapa percaya dan dibaptis akan diselamatkan”.

2.3.1.2 Baptis Oleh Gereja Perdana

Ritus pembaptisan ini yang diambil alih oleh gereja perdana. Petrus sendiri membaptis menggunakan kalimat pendek yang berbunyi “dalam nama Yesus Kristus” dan “kamu akan menerima karunia Roh Kudus” (Wilhelmus, 2020, h. 120). Kedua kalimat diatas merupakan ungkapan pertobatan karena “iman akan Yesus Kristus”.

2.3.1.3 Baptis Oleh Rasul Paulus

Rasul Paulus sendiri berpendapat mengenai inti dari sakramen baptis adalah “mengambil bagian dalam wafat dan

kebangkitan Kristus.” (Wilhelmus, 2020, h. 121). Rudy T (dalam Wilhelmus, 2020, h. 121) menjelaskan bahwa rasul Paulus menggunakan pembaptisan sebagai sarana keselamatan dari Allah kepada manusia secara cuma-cuma. Dijelaskan juga bahwa pembaptisan dalam nama Kristus menghapus berbagai perbedaan dalam suku, ras, dan kelas karena baptis telah membuat orang-orang menjadi satu anggota tubuh Kristus sebagaimana ungkapan Paulus dalam Galatia 3: 28.

2.3.1.4 Baptis Oleh Tradisi Gereja

Yohanes yang membaptis dengan air dan juga murid Yesus yang membaptis dengan cara yang sama, menekankan aspek pengakuan iman akan Allah Tritunggal. Dari pengakuan iman ini, gereja menanamkan kebiasaan untuk bertanya pada calon baptis mengenai pertanyaan seputar Trinitas. Sehingga menurut seri MUPAS (Wilhelmus, 2020, h. 116), pembeda antara persekutuan murid Kristus dari persekutuan lain adalah iman kepada Yesus Kristus dan karya Roh Kudus yang menyertai umat Kristen.

Dengan sejarah diatas, diketahui bahwa ritual baptis merupakan ritual yang telah lama dijalankan dan dipertahankan. Ritual ini telah dilakukan oleh Yesus Kristus dan Yohanes Pembaptis yang diturunkan kepada Petrus dan diteruskan oleh Paulus. Setelah itu baptis dilaksanakan oleh pendeta dengan umat Kristen yang menyatakan iman kepada Allah Tritunggal.

2.3.2 Syarat dan Tahapan Baptis Dewasa

Kristen Protestan memiliki berbagai rangkaian proses baptis yang perlu diikuti untuk bisa sepenuhnya menerima baptisan. GKY Greenville menyatakan bahwa seseorang perlu berusia minimal 15 tahun dan sudah mengikuti BCC (*Basic Christianity Class*) agar bisa melaksanakan Baptis Dewasa. BCC sendiri adalah kelas yang mengajarkan doktrin-doktrin Kristen kepada murid-murid yang menjadi calon baptis dewasa (GKY, n.d.). Kelas

Katekisasi/BCC ini akan diadakan selama 4 bulan dalam bentuk seminar dan diskusi kelompok.

Setelah pelaksanaan katekisasi, barulah seseorang dapat mempersiapkan diri dalam menjalankan baptis dewasa. GKY (n.d.) menjelaskan bahwa calon baptis perlu mempersiapkan hal berikut ini:

A. Dokumen yang harus disiapkan

1. Pasfoto Berwarna dengan ukuran 3cmx4cm sejumlah 2 lembar.
2. *Fotocopy* KTP, *Fotocopy* Kartu Keluarga dan Akte Lahir.
3. *Fotocopy* Akte Baptis anak (diperuntukkan bagi yang menjalankan Sidi).

B. Prosedur baptisan dewasa/Sidi:

1. Mengisi Formulir Baptisan Dewasa/Sidi yang disediakan GKY.
2. Menyerahkan Formulir Baptisan Dewasa/Sidi yang telah diisi kepada kantor Tata Usaha.
3. Menuliskan komitmen dan tekad baptisan yang akan diserahkan nantinya kepada kantor Tata Usaha.
4. Bertemu dengan gembala wilayah dan melakukan percakapan pastoral.
5. Pada saat baptisan, wajib hadir 30 menit sebelum kebaktian umum dimulai untuk mengikuti *briefing* singkat.
6. Pengambilan foto Baptisan Dewasa/Sidi di kantor Tata Usaha (minimal 3 minggu setelah pelaksanaan baptis).

Proses pembaptisan nantinya akan dilakukan dengan seseorang yang dibasahi dengan air oleh pendeta dan orang yang dibaptis akan menyatakan iman mereka sebagaimana dinyatakan di dalam Alkitab (Santalia & Askhari, 2019, h. 99). Menurut GKY (2023), pelaksanaan baptis dewasa ini hanya dapat dilaksanakan sekali seumur hidup dan seseorang hidup bersama keimanannya.

Dengan demikian, diketahui bahwa baptis saat ini memiliki persyaratan yang mengedepankan kesiapan iman seseorang. Melalui katekisasi, seseorang akan diajari keimanan. Setelah lulus katekisasi, seseorang akan membutuhkan kelengkapan data untuk dibaptis dewasa dan menjadi sepenuhnya hidup dalam keimanan akan Kristus.

2.3.3 Tujuan dan Makna Spiritualitas

Pembaptisan merupakan hal yang wajib dilakukan sebagai bukti keselamatan yang terlihat bagi jemaat dan tidak datang dari usaha mandiri manusia atau hasil yang didapat melalui suatu proses seperti kelahiran manusia dari ibunya. Jemaat yang telah dibaptis adalah hasil dari penyelamatan. Orang yang telah percaya dan bertobat, akan melakukan baptis, agar keimanannya, kepercayaan, dan pertobatan terjadi oleh karena penyelamatan Allah, dan bukan buah daya upaya manusia. Manusia yang telah dibaptis dalam Kristen akan dibebaskan dari dosa-dosa pribadi beserta situasi kedosaannya (dosa asal), sehingga seseorang dapat terlahir kembali dan menjadi anak Allah (Santalia & Askhari, 2019).

Menurut Aneke & Hermanto (2024, h. 462) lahir dari air dan roh memiliki istilah ἐξ ὕδατος (*exhydatos*), yang berarti "dari air," sering kali dikaitkan dengan praktik baptisan air yang secara konteks mencerminkan penyucian dan pembaruan. Πνεύματος (*pneumatos*) - "dari Roh": Kata πνεῦμα (*pneuma*) secara literal berarti "angin" atau "roh," dan sering merujuk pada Roh Kudus yang secara konteks mencerminkan kelahiran dari Roh dan membawa transformasi rohani kepada seseorang (Aneke & Hermanto, 2024, h. 462). Menurut Subagio & Nesimnasi (2024, h. 58), baptis merupakan sakramen penting dalam tradisi Kristen, di mana terdapat makna teologis dan kehidupan sehari-hari bagi orang yang menganut Kristen. Dijelaskan bahwa semua yang telah dibaptis mengenakan Kristus, yang memiliki makna berupa identitas yang terikat dengan Yesus Kristus dan bentuk undangan untuk menjadi wakil-Nya di dunia. Menurut Boldisor dalam (Subagio & Nesimnasi, 2024, h. 64) menjelaskan bahwa baptis adalah bentuk komitmen untuk hidup taat, melayani dengan kasih, danewartakan kabar baik berupa Injil kepada dunia.

Oleh karena itu, diketahui bahwa baptis memiliki tujuan yang penting dalam keselamatan iman bagi umat Kristen. Sebagaimana dengan dibaptis, seseorang diyakini kembali terikat hubungannya bersama Kristus. Baptis juga menjadi undangan bagi umat Kristen untuk terjun kedalam dunia dan menyebarkan kasih Yesus Kristus.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini akan dilakukan dengan buku interaktif, di mana penulis memerlukan topik-topik relevan yang dapat membantu dalam pembuatan karya. Masalah didapat pada tidak ditemukannya penelitian pembuatan buku interaktif bagi remaja, sehingga penulis hanya menemukan penelitian dengan media yang sejenis, yaitu buku interaktif. Berikut adalah topik-topik penelitian yang relevan dengan penelitian yang diangkat oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Pengenalan Gigi Dan Mulut Kepada Anak	Maysarah Rahmanida & Teguh Riyanti (2022)	Buku interaktif yang mengajarkan soal gigi dan cara merawat gigi untuk anak usia 3-6 tahun.	Membuat interaktivitas yang cocok untuk usia 11-15 tahun dan ilustrasi yang lebih detail.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “ <i>Let’s Play Hide and Seek</i> ” Untuk Anak Berusia 3+	Eko Prasetyo et al. (2022)	Penelitian ini dilakukan untuk menarik minat baca anak sejak dini dan menghibur anak usia 3 tahun di atas yang membaca buku sekaligus mempererat interaksi antar anak.	Perancangan akan lebih berfokus pada narasi dan interaktivitas yang cocok untuk remaja.

3.	Perancangan Desain Karakter pada Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini	Pramesti et al. (2024)	Perancangan dibuat agar dapat meningkatkan literasi keuangan anak usia dini melalui buku interaktif yang menarik dan edukatif.	Perancangan akan lebih fokus pada visual yang lebih detail dan lebih banyak interaktif.
----	--	------------------------	--	---

Melalui topik-topik relevan diatas, penulis akan memasukkan unsur interaktif nyata seperti pertanyaan yang bisa membantu target audiens, karakter dan visual yang cocok dan maskot yang dapat membantu bagi target audiens untuk diingat, dan pesan moral serta pemahaman baptis dewasa yang baik sebagaimana ajaran Kristen sehingga sesuai dengan topik yang diangkat oleh penulis.

