

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan buku yang menyampaikan pesan melalui kombinasi antar visual dan tulisan. Teks naratif dan ilustrasi bekerja bersama secara harmonis, peran gambar tidak sekadar menjadi pelengkap, melainkan berperan penting dalam menyampaikan alur maupun makna cerita (Nurgiyantoro, 2019, h.153). Selain itu, Mitchell dalam Nurgiyantoro (2019, h.153) turut menambahkan bahwa dalam sebuah buku cerita bergambar, gambar dan teks saling berpadu dan berkaitan. Keduanya tidak cukup bila berdiri sendiri, gambar dan teks saling mengisi agar cerita terasa lebih lengkap dan memikat bagi para pembaca. Visual dalam buku berfungsi tidak hanya untuk memikat anak agar tertarik untuk membaca, tetapi juga berperan sebagai sarana mereka dalam menangkap isi cerita meski keterampilan membaca belum sempurna (Ghozalli, 2020, h.6). Oleh karena itu, buku ilustrasi digolongkan sebagai media informasi berbasis visual yang berperan dalam memperdalam pemahaman pembaca terhadap isi buku. Berikut merupakan beberapa hal pokok harus diperhatikan dalam proses perancangannya:

2.1.1 Tata Letak

Dalam buku cerita ilustrasi, *layout* berperan penting dalam menyeimbangkan penyampaian cerita secara visual dan textual. Susunan *layout* yang tepat memudahkan pembaca mengikuti alur cerita. Ghozalli (2020, h.63) mengelompokkan *layout* buku cerita ke dalam tiga macam kategori, diantaranya yakni:

2.1.1.1 Tebaran/*Spread*

Ilustrasi tebaran/*spread* merupakan penataan ilustrasi pada buku cerita yang mencakup dua halaman sekaligus dalam satu bukaan. Umumnya, *spread* dipakai untuk menggambarkan latar cerita atau memperlihatkan lokasi adegan. Pada tata letak ini, ilustrasi biasanya

mendominasi kedua halaman, meskipun tidak selalu memenuhi area hingga ke tepi buku.



Gambar 2.1 Ilustrasi Buku Anak Dengan Penataan ‘Spread’
Sumber: <https://www.instagram.com/p/C8A8Qs0yNmf/?epic=...>

Penggunaan tata letak ini menyediakan ruang visual yang lebih luas bagi ilustrator untuk menampilkan detail cerita sekaligus membangun latar suasana. Alur yang tersaji dalam satu *spread* pun dibuat tanpa adanya jeda, sehingga menjadikan pengalaman membaca mengalir dengan lebih intens dan tertata. Maka dari itu, penerapan layout ini tidak hanya berfungsi estetis, namun juga berperan dalam memperkuat pengalaman membaca.

2.1.1.2 Satu Halaman/*Single*

Ilustrasi satu halaman/*single* adalah bentuk *layout* ilustrasi yang memenuhi dan mendominasi ruang dalam satu halaman. Bentuk penyajiannya bisa berupa *full bleed* hingga mencapai tepi kertas, maupun dibatasi dengan bingkai. Dalam isi buku, bentuk ilustrasi ini umumnya digunakan untuk ilustrasi dengan cerita yang berdiri sendiri dalam satu tebaran. Selain itu, terdapat hal yang penting harus diperhatikan dalam penggunaan dua halaman *single* dalam satu *spread*, yang di mana penting untuk memperhatikan perbedaan visual yang jelas. Karena, jika hal tersebut tidak dilakukan akan berdampak pada latar yang kurang jelas serta pembaca yang kebingungan dengan alur dari cerita yang ada.



Gambar 2.2 Ilustrasi Buku Anak Dengan Penataan ‘Single’
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/6a/29/92/6a299...>

Maka dari itu, solusi dari hal ini ialah memperjelas perbedaan antar kedua latar dari masing-masing *spread* yang ada. Seperti halnya dengan cara mengubah sudut pandang, atau bentuk ilustrasi yang digunakan. Oleh karena itu, penerapan *layout* ini berfungsi untuk memperkuat narasi cerita, asalkan tetap dirancang sedemikian rupa sehingga alur dapat diikuti pembaca tanpa merasa kebingungan.

2.1.1.3 Lepasan/*Spot*

Spot adalah ilustrasi lepasan berukuran lebih kecil dari satu halaman, yang dapat ditata beberapa sekaligus dalam satu halaman atau *spread*. Umumnya, ilustrasi jenis ini dipakai untuk menampilkan berbagai aktivitas dalam satu adegan yang bersifat dinamis. Kebanyakan *spot* tidak memiliki latar belakang detail, karena elemen yang dinilai tidak penting sengaja dihilangkan supaya fokus pembaca tetap tertuju pada aktivitas atau aksi yang ditampilkan.



Gambar 2.3 Ilustrasi Buku Anak Dengan Penataan ‘Spot’
Sumber: https://www.instagram.com/p/DM_6Cj6xeOQ/?epik=dj...

Dalam *layout* ini, latar polos sering dipilih agar ilustrasi tetap menjadi pusat perhatian pembaca. Pendekatan tersebut juga membantu menciptakan kontras yang tegas antara ilustrasi dan latar. Dengan adanya kontras yang muncul membuat visual terlihat lebih menonjol, sementara penggabungan beberapa gambar dalam satu halaman membuat penyajian lebih hemat ruang dan tidak repetitif sehingga pembaca tidak mudah merasa bosan dan jemu.

2.1.2 Warna

Warna merupakan salah satu elemen paling kuat yang dimiliki seorang desainer untuk menyampaikan pesan kepada target desainnya. Bahkan hanya dengan menggunakan warna, bisa memberikan banyak hal di dalamnya. Seperti, warna bisa melambangkan sebuah ide, memberi makna, bahkan memiliki relevansi budaya (Sherin, 2012, h.7). Meskipun kerap kali dianggap sederhana, warna memiliki peran penting dalam sebuah visual, karena kekuatan penggunaan warna oleh desainer dapat memengaruhi perbedaan makna serta pesan yang dihasilkan sesuai dengan komposisi warna yang digunakan oleh seorang desainer ataupun ilustrator.

2.1.2.1 Properti Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang memiliki peran penting dalam membentuk suasana, penekanan, dan makna dalam sebuah

desain. Pemahaman terhadap karakteristik warna membantu desainer dalam mengolah visual agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Menurut Sherin (2012, h.10) dalam bukunya yang berjudul “Design Elements: Colour Fundamentals”, menyebutkan bahwa terdapat empat jenis properti warna yang perlu dicermati dalam desain, yakni:

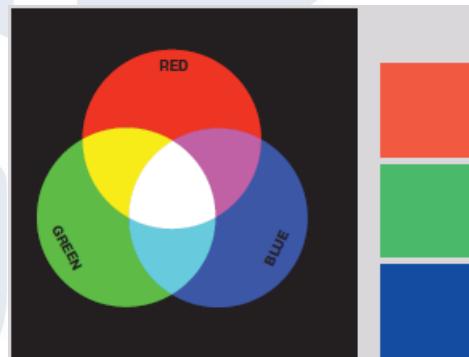
1. *Hue*, adalah istilah lain untuk warna, dan kedua kata tersebut biasanya digunakan secara bergantian. *Hue* dapat dikategorikan menjadi beberapa macam, layaknya *primary hue* yang meliputi warna-warna dasar, seperti merah, kuning, dan biru. *Hue* berperan sebagai dasar dalam sistem warna dan menjadi acuan utama dalam pengelompokan serta identifikasi warna.
2. *Saturation*, juga bisa disebut sebagai intensitas warna. Saturasi merupakan tingkat kekuatan atau kemurnian dari sebuah *hue* (warna) tanpa adanya tambahan warna putih atau hitam. Pengaturan saturasi berperan penting dalam membangun suasana, penekanan visual, dan hierarki elemen dalam desain.
3. *Colour Temperature*, adalah kesan hangat atau sejuk yang dirasakan dari sebuah warna. Ada beberapa kelompok warna hangat dan sejuk, seperti halnya warna hangat kebanyakan digambarkan dengan warna merah. Sedangkan warna sejuk digambarkan oleh biru. Semakin banyak intensitas dari masing-masing warna tersebut, semakin kuat pula kecenderungan warna tersebut terhadap karakter suhu visualnya, baik ke arah hangat maupun sejuk.
4. *Value*, merupakan derajat relatif terang atau gelap dari suatu warna. Penambahan warna putih atau hitam akan mengubah *value* dari warna tersebut. Contohnya seperti warna merah yang ditambahkan warna putih menjadi warna merah muda, demikian pula dengan warna merah yang ditambahkan warna hitam akan menjadi warna merah tua/*maroon*.

2.1.2.2 Sistem Warna

Sistem warna adalah cara warna diciptakan bergantung pada di mana warna tersebut akan ditampilkan dan bagaimana suatu media komunikasi diproduksi. Terdapat tiga jenis sistem warna yang paling umum digunakan dalam desain, diantaranya RGB, CMYK, dan Pantone, meskipun bukan satu-satunya (Sherin, 2012, h.38).

1. RGB

RGB merupakan sistem warna yang banyak digunakan pada layar TV, ponsel, komputer, hingga kamera. Sistem warna aditif ini menggunakan tiga warna dasar, yaitu merah, hijau, dan biru, untuk menghasilkan berbagai macam warna. Perpaduan dari ketiga warna tersebut memungkinkan terciptanya warna-warna cerah yang optimal yang cocok digunakan pada media berbasis layar digital.



Gambar 2.4 Harmoni Warna RGB

Sumber: Design Elements: Colour Fundamentals (2012)

Dalam palet RGB, warna putih terbentuk dari gabungan ketiga warna dasar tersebut, sedangkan hitam muncul ketika tidak ada cahaya sama sekali. Sistem warna ini digunakan dalam desain berbasis layar dan tampilan digital. Sehingga, beberapa printer dengan format besar kebanyakan menggunakan profil warna berbasis RGB yang kemudian dikonversikan menjadi cetakan dengan tinta CMYK.

2. CMYK

CMYK adalah sistem pewarnaan *subtractive* yang terdiri dari empat warna utama, yaitu cyan, magenta, kuning, dan hitam. Proses ini disebut *subtractive* atau pengurangan warna karena tinta cetak bekerja dengan menutupi warna dasar kertas yang biasanya putih melalui pola titik-titik kecil yang disebut dengan *halftone*. Hasil warna muncul dari pencampuran keempat tinta tersebut yang dicetak sebagian maupun sepenuhnya di atas permukaan kertas.



Gambar 2.5 Harmoni Wana CMYK
Sumber: Design Elements: Colour Fundamentals (2012)

Dalam praktiknya, CMYK banyak dipakai pada teknik cetak *offset* litografi, yaitu teknik cetak massal dengan mesin khusus yang umum dipakai untuk buku, majalah, brosur, atau poster. Karena itu, desainer grafis biasanya harus mengubah semua gambar dan desain mereka ke mode warna CMYK sebelum dikirim ke percetakan. Hal ini dilakukan untuk memastikan hasil cetak sesuai dengan warna yang diinginkan, bukan hanya warna yang terlihat di layar komputer.

3. PANTONE

Pantone merupakan sistem warna khusus yang dibuat agar desainer dan percetakan bisa menghasilkan warna yang konsisten dan akurat tanpa adanya perbedaan. Dengan menggunakan *Pantone Matching System* (PMS), desainer cukup

memilih kode warna tertentu, kemudian percetakan dapat mencetak warna tersebut dengan hasil yang serupa.



Gambar 2.6 *Pantone Formula Guide*
Sumber: Design Elements: ScreenPrinting.com

Salah satu alat utamanya adalah *Pantone Formula Guide*, yaitu kumpulan tiga panduan yang berisi 1.114 warna solid Pantone. Panduan ini merupakan standar acuan untuk penggunaan warna pada berbagai jenis kertas, contohnya seperti kertas berlapis (coated), tidak berlapis (uncoated), maupun matte. Karena kepraktisannya, *Formula Guide* menjadi standar industri yang digunakan desainer untuk memilih warna, sedangkan percetakan menggunakan untuk mencampur tinta sesuai formula sehingga hasil cetak identik dengan warna yang dipilih.

2.1.2.3 Kombinasi Warna

Warna dapat dipelajari melalui roda warna, yakni sebuah diagram yang menunjukkan hubungan antar warna dan cara mereka saling memengaruhi. Dengan memahami posisi warna di roda warna, kita bisa tahu kombinasi mana yang cocok dipasangkan agar hasil visualnya terlihat menarik dan sesuai. Kombinasi warna banyak digunakan oleh desainer sesuai dengan *mood* yang ingin dibangun. Terdapat beberapa macam kombinasi warna yang umum digunakan menurut Sherin (2012, h.18), diantaranya ialah:

1. *Complementary*

Warna *complementary* merupakan dua buah warna yang letaknya saling berseberangan pada roda. Hubungan diantara kedua warna ini bersifat kontradiktif atau bertolak-belakang, karena masing-masing warna sekaligus saling menarik dan menolak layaknya magnet. Kontras dari kedua warna ini dapat menciptakan dinamika visual yang kuat dan umumnya dimanfaatkan untuk menarik perhatian audiens.



Gambar 2.7 Komposisi Warna *Complementary*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/52/1c/fd/521cfdda...>

2. *Split Complementary*

Harmoni warna *split complementary* mengacu pada satu warna primer dan dua warna sekunder yang terletak bersebrangan dengan warna komplementernya. Kombinasi ini menghasilkan warna dengan kontras yang seimbang, sehingga sering kali digunakan dalam perancangan visual untuk menciptakan harmoni sekaligus dinamika. Skema warna ini memberikan kontras yang cukup kuat tanpa menimbulkan kesan terlalu tajam atau bertabrakan.

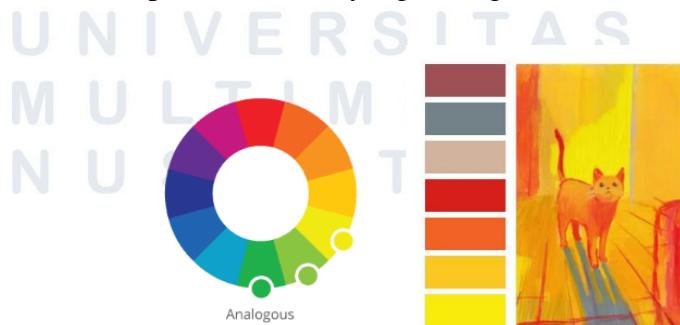


Gambar 2.8 Komposisi Warna *Split Complementary*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/5d/61/a0/5d61a0f4...>

Dalam ilustrasi, penerapan harmoni warna *split complementary* membantu menonjolkan objek utama tanpa mengganggu keseluruhan tampilan visual. Perbedaan warna yang cukup kontras dapat dimanfaatkan untuk memberi fokus pada karakter atau elemen penting, sementara dua warna pendukung menjaga keseimbangan komposisi. Dengan demikian, ilustrasi tetap terlihat menarik, jelas, dan nyaman dipandang.

3. *Analogus*

Kombinasi warna analogus tertuju pada satu warna primer dan dua warna yang bersebelahan dengannya pada roda warna. Kombinasi warna analogus cenderung harmonis karena memiliki panjang gelombang cahaya yang serupa. Dalam perancangan visual, kombinasi warna analogus sering digunakan untuk menciptakan suasana yang tenang dan konsisten.



Gambar 2.9 Komposisi Warna Analogus
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/e7/30/a5/e730a5...>

4. *Triad*

Kombinasi warna triadik merupakan tiga warna yang terletak dengan jarak yang sama pada roda warna. Hal ini dikarenakan warna primer dan sekunder memiliki jarak yang sama satu sama lain, maka keduanya dapat dipadukan untuk menghasilkan kombinasi warna triadik. Dalam penerapan desain, kombinasi warna triadik sering digunakan untuk menciptakan komposisi yang hidup tanpa kehilangan keseimbangan warna.



Gambar 2.10 Komposisi Warna *Triad*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/142209355/Vid...>

5. *Tetrad*

Kombinasi warna tetrad terbentuk dari empat warna yang umumnya merupakan pasangan komplementer atau variasi komplementer terpisah. Dalam penerapannya, desainer dapat menentukan beberapa pilihan warna untuk digunakan sebagai elemen utama, sementara itu warna lainnya dapat digunakan sebagai aksen. Dengan demikian, seluruh kombinasi warna tetrad dapat hadir secara seimbang dalam sebuah komposisi.



Gambar 2.11 Komposisi Warna *Tetrad*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/35/1f/e5/351fe5fa...>

6. Monochromatic

Monokromatik merupakan kombinasi warna yang menggunakan variasi dari satu warna utama, yang melalui proses penambahan putih (*tint*) atau hitam (*shade*). Kombinasi warna monokrom umumnya terlihat harmonis, karena memberikan kesatuan visual yang konsisten. Dengan bermain menggunakan *tint* dan *shade*, desainer mampu menciptakan kesan warna yang beragam dan menarik, meskipun sesungguhnya hanya menggunakan satu warna. Selain dapat menciptakan kesan estetis dengan adanya perbedaan nilai terang dan gelap, pendekatan ini juga dapat meningkatkan efisiensi khususnya dalam menghemat biaya cetak produksi.



Gambar 2.12 Komposisi Warna *Monochromatic*
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/71/fa/bf/71fabf57...>

2.1.2.4 Psikologi Warna

Warna tidak hanya berfungsi sebagai salah satu dari elemen visual, namun warna juga memiliki kekuatan psikologis yang mampu melahirkan perasaan, menghidupkan suasana, serta membangun pengalaman tersendiri bagi seseorang. Psikologi warna sendiri diartikan sebagai cara bagaimana warna dapat memengaruhi persepsi, emosi, pikiran, dan perilaku manusia. Menurut Naomi Kuno (2018) melalui bukunya yang berjudul “Practical Color Combination”, ia membagi warna menjadi 9 jenis kombinasi yang memiliki psikologi beragam, diantaranya:

1. Cute, Gentle, and Cherry Impressions

Kombinasi warna satu ini terdiri dari warna-warna dengan *tone* yang terang. Meski begitu, palet ini tetap memiliki nuansa yang lembut, dengan sentuhan warna yang cenderung pucat. Pilihan warna ini dapat menciptakan suasana yang cenderung halus dan ramah serta memiliki nuansa feminim layaknya musim semi.



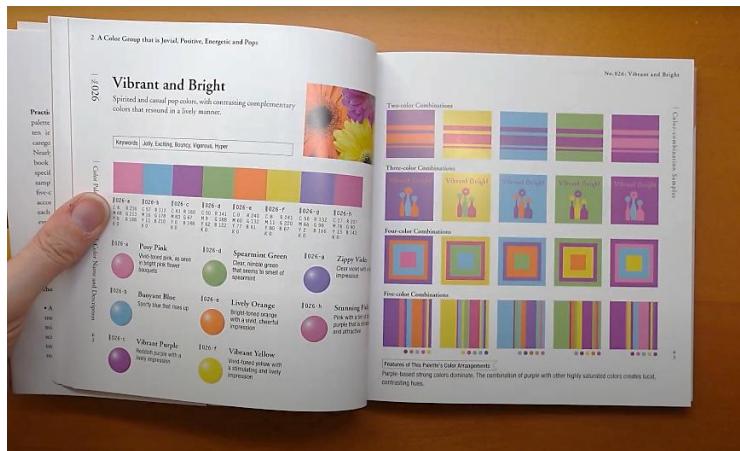
Gambar 2.13 Kombinasi Warna ‘Floret’

Sumber: Kuno (2018)

Kombinasi warna ini kerap kali digunakan untuk menangkap visual yang memiliki *mood* yang bahagia atau gembira, hangat, romantis, layaknya sebuah mimpi. Dengan kombinasi warna-warna pastel, palet ini menciptakan visual yang lebih cerah namun tidak terlalu kuat dalam hal *value*.

2. Jovial, Positive, Energetic, and Pops

Kombinasi warna jenis ini memiliki warna-warna dengan *tone* yang lebih cerah dengan saturasi yang lebih tinggi. Warna yang lebih *vivid* membuat kombinasi warna ini terlihat lebih hidup dan memiliki kontras yang berani. Kombinasi ini kebanyakan menggunakan warna dengan kesan ‘meledak’ ketika dilihat.



Gambar 2.14 Kombinasi Warna ‘Vibrant and Bright’

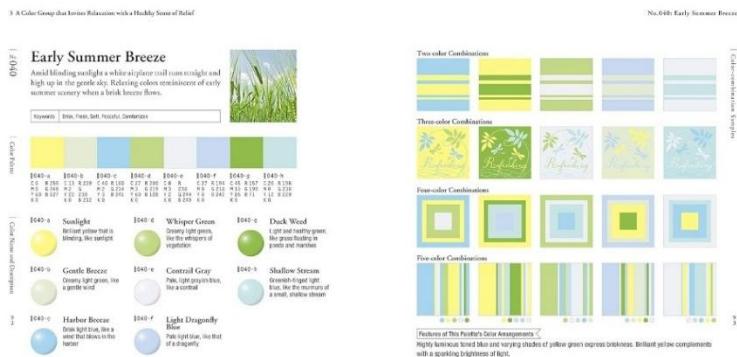
Sumber: Kuno (2018)

Warna-warna ini banyak digunakan dalam menangkap jenis visual yang bernuansa *retro* dan *vibrant pop* dengan kesan positif yang meledakkan suasana. Sehingga kebanyakan warna berada diantara cerah dan terang. Warna-warna ini cocok untuk digunakan dalam ilustrasi yang menggambarkan jiwa muda.

3. *Relaxation with a Healthy Sense of Relief*

Kombinasi warna yang satu ini terdiri dari warna-warna yang cenderung memiliki atmosfer yang dekat dengan alam. Dengan warna bernuansa segar namun hangat, kombinasi warna ini mampu untuk membawa ketenangan serta kedamaian layaknya pohon yang tertiar angin. Warna-warna yang digunakan dalam kombinasi ini cenderung memiliki *value* yang tergolong cerah dan terang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

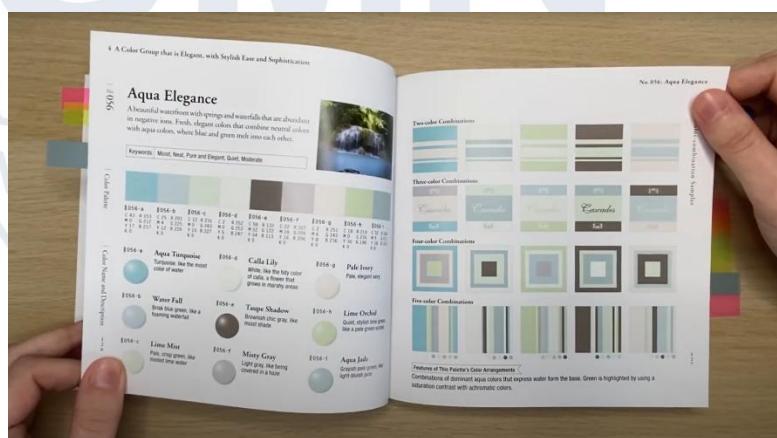


Gambar 2.15 Kombinasi Warna ‘Early Summer Breeze’
Sumber: Kuno (2018)

Warna-warna jenis ini biasanya digunakan untuk memotret visual yang berharmoni dan memiliki *tone* dan *hue* yang serupa. Memberikan sentuhan *earthy*, alami, sehat, namun tetap terasa lembut. Sehingga kumpulan warna ini cocok digunakan untuk ilustrasi yang memvisualisasikan kebersihan atau ketenangan.

4. Elegant, with Stylish Ease and Sophistication

Kombinasi warna ini menghadirkan suasana lembut dan berkelas, dengan *tone* yang halus serta kecerahan yang cenderung tipis. Warna-warna feminin yang fleksibel dipadukan dengan aksen layaknya bunga harum yang memperkaya atmosfer. Kumpulan warna ini banyak memadukan *value* gelap dan terang.



Gambar 2.16 Kombinasi Warna ‘Aqua Elegance’
Sumber: Kuno (2018)

Kombinasi warna ini mengekspresikan rasa spiritualitas melalui gradasi warna *tone* medium yang serupa. Sehingga penggunaan warna ini dapat menghasilkan kesan harmonis dengan kontras nada yang tetap tenang. Palet warna ini dinilai cocok digunakan untuk menggambarkan visual anggun dan profesional.

5. Natural, Chics, and Creates Calmness

Kombinasi jenis ini mengelompokkan warna-warna yang memiliki *tone earthy* dan natural, yang dekat dengan alam, binatang, dan pepohonan sebagai representatif dari sebuah relaksasi. Sehingga, kombinasi ini banyak mengempasis warna alam seperti warna hijau dan cokelat.



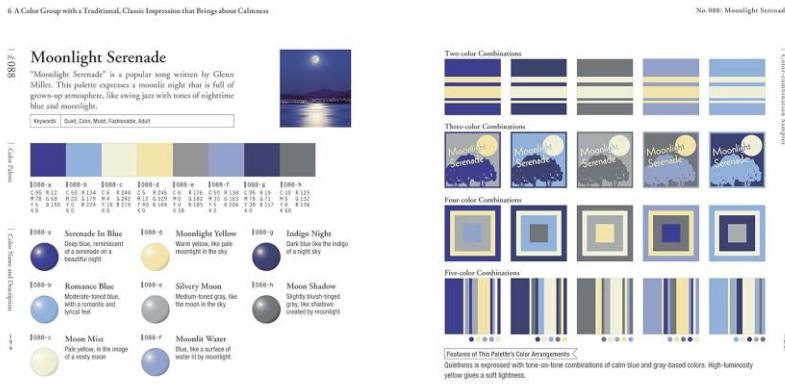
Gambar 2.17 Kombinasi Warna ‘Vineyard in the Morning Mist’
Sumber: Kuno (2018)

Dalam penggunaannya, kombinasi warna ini membawa perasaan nostalgia yang menenangkan. Warna-warna ini dapat merepresentasikan dan membangkitkan suasana layaknya sebuah hutan hujan, tanah liat, dan alam liar dengan baik dan jelas. Kumpuan warna ini dapat digunakan untuk menggambarkan nuansa tenang dan alami.

6. Traditional, Classic Impression that Bring about Calmness

Kombinasi yang terdiri dari gabungan warna hangat dan dingin yang cenderung gelap serta campuran warna dengan *tone*

medium yang menambah kesan dewasa dan tradisional. Kelompok warna ini terasa seperti anggur yang menua, serta erat dengan tradisi. Pilihan warna ini banyak menggunakan value yang cenderung gelap, dengan *hint* warna terang sebagai *highlight* atau titik fokus.



Gambar 2.18 Kombinasi Warna ‘Moonlight Serenade’
Sumber: Kuno (2018)

Ketika digunakan, kombinasi warna ini memberikan kesan yang klasik dan sederhana. Kombinasi warna ini terinspirasi dari warna teh Jepang, kue tradisional, serta kimono yang anggun namun tetap tampak hidup. Kumpulan warna ini cocok untuk digunakan pada ilustrasi yang ingin menonjolkan tradisi yang klasik.

7. Wild, Exotics, and Robust Impressions

Kombinasi warna satu ini menghadirkan nuansa eksotif dan penuh energi seakan membawa kita ke masa prasejarah atau era dinosaurus. Menggabungkan warna-warna bumi *mid-tone* yang dipadukan dengan warna yang kuat dan mendalam. Sehingga tercipta variasi warna dengan karakteristik liar dan primitif.

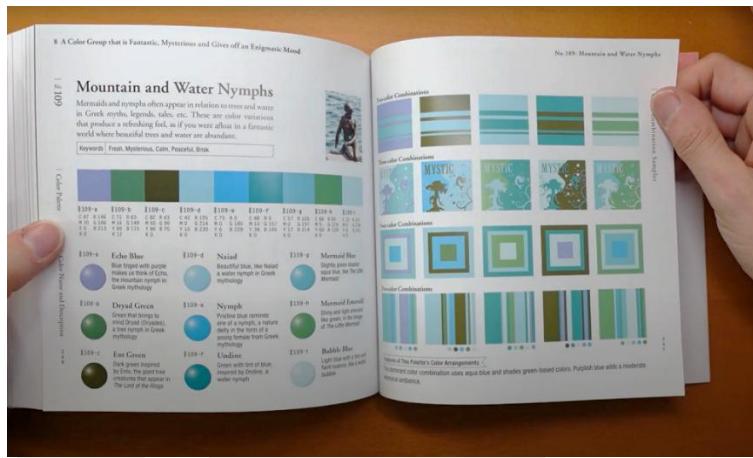


Gambar 2.19 Kombinasi Warna ‘Cave Painting’
Sumber: Kuno (2018)

Palet warna dengan kesan liar dan eksotis ini membantu menciptakan suasana visual yang kuat dan hidup. Perpaduan warna *earth tone* dengan warna yang lebih tajam membuat ilustrasi terlihat lebih ekspresif dan memiliki karakter. Dalam ilustrasi, penggunaan kombinasi warna ini dapat memperkuat suasana cerita, menonjolkan objek utama, serta membantu audiens merasakan emosi dan nuansa yang ingin disampaikan secara visual.

8. Fantastic, Mysterious, and Gives off an Enigmatic Mood

Kombinasi warna ini terinspirasi dari nuansa *whimsical* dan misterius, yang di mana banyak menggunakan *tone* cerah yang dikombinasikan dengan warna gelap yang aneh namun memikat, serta warna dengan saturasi tinggi. Warna-warna yang digunakan dalam kombinasi ini menghadirkan kesan enigmatis dan memikat, seolah membawa kita masuk ke dunia fantasi yang penuh misteri dan ajaib. Sehingga kombinasi ini cocok digunakan dalam memvisualisasikan bentuk fantasi atau magis.



Gambar 2.20 Kombinasi Warna ‘Mountain and Water Nymphs’
Sumber: Kuno (2018)

Kombinasi warna ini juga mendukung terciptanya suasana visual yang imajinatif dan penuh rasa ingin tahu. Perpaduan warna cerah dengan warna gelap yang kontras serta saturasi yang tinggi membuat visual terasa lebih dramatis dan menarik perhatian. Dalam ilustrasi, penggunaan kombinasi warna ini dapat memperkuat kesan magis dan misterius, sehingga membantu audiens membayangkan dunia fantasi yang unik dan penuh keajaiban.

9. Simple, Modern with a Clear Impression

Kombinasi warna ini menonjolkan ketenangan melalui permainan terang dan gelap alami yang menghadirkan kesan tenang dan modern. Warna dalam kombinasi ini mengekspresikan kontras yang nyata, *shade* yang jelas, serta *tone* yang seimbang. Kumpulan warna yang digunakan kebanyakan netral, seperti putih, hitam, coklat, atau krem.



Gambar 2.21 Kombinasi Warna ‘Natural Modern’
Sumber: Kuno (2018)

Penggunaan warna dalam kombinasi ini mencerminkan visual formal dari budaya Timur maupun Barat dipadukan dengan *tone* padat berwarna cerah yang umumnya ditemui dalam seni modern. Ditambah dengan sentuhan warna dingin mampu menghadirkan nuansa yang *sporty* sekaligus futuristik. Kombinasi warna ini cocok untuk digunakan dalam menggambarkan nuansa futuristik namun tetap terlihat simpel.

2.1.3 Tipografi

Kita dapat menemukan banyak huruf disekitar kita, melalui hal yang dapat kita baca, layaknya majalah, brosur, koran, dan masih banyak lagi. Sebagai seorang desainer, kita harus mampu berinteraksi dengan kata-kata, lalu mengekspresikannya melalui tipografi dengan tujuan yang ingin disampaikan. Menurut Cullen (2012) dalam bukunya yang berjudul “Design Elements: Typography Fundamentals”, ia mendefinisikan tipografi sebagai salah satu proses keterampilan yang terasah untuk membuat bahasa dapat terlihat secara langsung berdasarkan visual yang ditampilkan (h.12).

1. *Font Formats*

Dalam penerapannya, tipografi memiliki beragam bentuk dan karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemahaman terhadap pengelompokan format huruf menjadi penting agar penggunaannya dapat

disesuaikan dengan fungsi serta konteks desain yang ingin disampaikan. Menurut Strizver (2009, h.31) dalam bukunya yang berjudul “Type Rules!: The Designer Guide to Professional Typography” membagi format huruf/*font* menjadi tiga macam, diantaranya:

a. Type 1

Type 1 atau juga dikenal sebagai PostScript Type 1, merupakan jenis format huruf yang dikembangkan oleh Adobe Systems pada pertengahan tahun 1980-an. Format ini didasarkan pada bahasa komputer bernama PostScript, yang berfungsi untuk mendeskripsikan huruf dan grafis sehingga dapat dicetak dengan presisi dan ketajaman pada berbagai ukuran. Mulanya format ini banyak digunakan pada era awal pengembangan komputer karena kemampuannya menjaga kualitas visual tipografi pada media cetak.

Type 1 terdiri dari dua komponen diantaranya adalah font bitmap yang digunakan untuk tampilan di layar, serta font *outline* atau printer yang digunakan untuk dicetak. Kedua komponen ini diperlukan agar font bisa terlihat di layar sekaligus tercetak dengan baik. Dalam industri desain grafis dan penerbitan, Type 1 menjadi format yang paling disukai. Alasan utamanya adalah karena mesin *imagesetter* yakni alat yang digunakan percetakan untuk mencetak teks dan grafis dengan resolusi tinggi, memiliki basis teknologi yang serupa, yaitu PostScript. Berkat kesamaan tersebut, font Type 1 dianggap lebih dapat dipercaya dan jarang menimbulkan masalah saat proses cetak.

b. TrueType

Format huruf ini hanya berupa satu file yang berisi data font untuk tampilan layar sekaligus untuk pencetakan. TrueType merupakan jenis format yang paling banyak digunakan oleh para pengguna Windows dan masyarakat umum di luar komunitas desain, kecuali beberapa font 'inti' TrueType yang biasanya sudah tersedia dalam sistem operasi komputer. Format ini dinilai praktis karena mampu menampilkan huruf secara konsisten baik pada media digital maupun cetak, sehingga sering digunakan untuk kebutuhan desain sehari-hari.

Perbedaan utama dan yang terpenting TrueType dibandingkan pendahulunya adalah kemampuannya dalam *hinting*. *Hinting* merupakan instruksi digital yang ditanamkan pada font untuk memperbaiki tampilan huruf di layar maupun saat dicetak, terutama pada ukuran kecil. Walaupun demikian, perlu diperhatikan bahwa jenis format ini dinilai kurang cocok untuk digunakan dalam desain terutama desain cetak, hal ini dikarenakan hasilnya dinilai kurang akurat dibandingkan dengan Type 1 sehingga banyak tempat cetak yang menolak jenis format huruf ini. Secara umum, font TrueType masih cukup baik digunakan untuk pekerjaan pengolah kata (*word processing*) yang tidak berhubungan dengan proses cetak profesional.

c. OpenType

OpenType adalah jenis pengembangan dari format font Type 1 dan TrueType yang dilengkapi dengan berbagai fitur tambahan. Beberapa keunggulan utama dari format ini adalah dapat digunakan lintas *platform*, misalnya di Windows maupun Mac. Selain itu, OpenType juga memiliki kumpulan karakter yang lebih lengkap, serta mendukung penggantian bentuk huruf (*glyph*

substitution) sehingga desainer bisa lebih fleksibel dalam mengatur tampilan teks tanpa khawatir akan terdistorsi atau kurang presisi.

2. *Type Categories*

Typeface memiliki jenis pembawaan dan karakteristik yang berbeda tergantung jenisnya. Perbedaan karakter pada setiap jenis *typeface* memengaruhi kesan visual serta pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah desain. Terdapat 2 macam kategori jenis *typeface* menurut Strizver (2009, h.42), diantaranya:

a. *Serif*

Serif merupakan kategori *typeface* yang ditandai dengan goresan tambahan pada ujung karakter yang tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga fungsional. *Serif* diyakini mampu meningkatkan keterbacaan dengan memandu pergerakan mata dari satu huruf ke huruf berikutnya serta membantu membedakan huruf yang memiliki bentuk serupa. *Serif* banyak digunakan pada desain yang cenderung klasik dan formal.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Adobe Caslon

Gambar 2.22 *Typeface* Jenis ‘Serif’
Sumber: Strizver (2009)

Karena itu, berbagai subkategori huruf dengan *serif* kemudian muncul, yang akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian berikut. Terdapat beberapa turunan font *serif*, diantaranya Oldstyle, Transitional, Modern, Clarendon, Slab or Square Serif, dan Glyptic. Turunan ini disesuaikan penggunaannya berdasarkan visualisasi yang diinginkan dari segi lekuk yang ditampilkan pada font.

b. *Sans Serif*

Istilah *sans serif* berasal dari bahasa Prancis “sans” yang berarti “tanpa,” sehingga jenis huruf *sans serif* dapat diartikan

sebagai huruf tanpa *serif*. *Sans serif* merupakan versi yang telah di simplifikasi dari serif. Jenis huruf ini memiliki kesan yang simpel, sehingga umum digunakan untuk tampilan yang modern dan bersih.

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Univers

Gambar 2.23 *Typeface* Jenis ‘Sans Serif’

Sumber: Striver (2009)

Gaya huruf ini merupakan salah satu bentuk awal yang diukir pada batu, dan popularitasnya kerap kembali dari waktu ke waktu karena kesederhanaannya serta kesan industrial yang ditimbulkannya. Saat ini, *sans serif* menjadi salah satu kategori huruf yang paling umum digunakan. *Sans serif* juga kemudian dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian diantaranya, 19th Century Grotesque, 20th Century Grotesque, Geometric, Humanistic.

c. *Scripts*

Kategori tipografi ini mencakup berbagai macam desain huruf yang meniru atau berawal dari bentuk tulisan tangan asli maupun kaligrafi. Script banyak dikembangkan menjadi beberapa macam jenis *mood*, mulai dari *classical* hingga *youthful* yang cenderung kekanak-kanakan. Jenis tipografi ini sangat menyatu dengan kreatornya, mulai dari lekuk hingga garis yang ada.

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

Bickham Script Pro

Gambar 2.24 *Typeface* Jenis ‘Script’

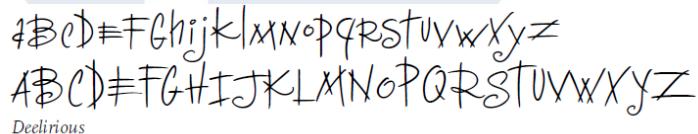
Sumber: Strizver (2009)

Script sendiri memiliki ciri khas yang sangat beragam, seperti memiliki karakter visual yang cenderung lebih fleksibel, ekspresif, dan dinamis jika dibandingkan dengan tipe huruf

tradisional lainnya yang terlihat lebih kaku. Script juga terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya seperti *Formal*, *Casual and Brush Script*, dan *Calligraphic*.

d. Handwriting

Font *handwriting* adalah jenis huruf tipografi yang terinspirasi dari tulisan tangan asli atau tulisan cetak manual. Gaya tulis yang dihasilkan sangat beragam, mulai dari tulisan sambung, hingga bentuk tulisan yang cenderung unik, seperti naik dan turun seperti melompat, hingga tidak beraturan. Font jenis ini memiliki kriteria yang unik dan personal sesuai dengan visualisasi yang ingin diberikan. Sehingga umumnya jenis huruf *handwriting* dikostumisasi menyesuaikan dengan suasana yang ingin diciptakan dalam suatu desain.



Deelirious

Gambar 2.25 *Typeface* Jenis ‘Handwriting’
Sumber: Strizver (2009)

e. Blackletter

Gaya huruf *Blackletter* mulanya berkembang melalui bentuk tulisan tangan awal yang umumnya digunakan dalam naskah liturgi dan manuskrip bergambar. Huruf *Blackletter* memiliki ciri khas berupa tekstur yang padat dan gelap, huruf kapital dengan gaya yang sangat dekoratif, serta huruf kecil dengan bentuk sempit dan bersudut tajam, disertai perbedaan tebal-tipis goresan yang kontras dan tambahan serif.



Fette Fraktur

Gambar 2.26 *Typeface* Jenis ‘Blackletter’
Sumber: Strizver (2009)

f. Titling Font

Jenis huruf ini dirancang khusus untuk digunakan pada judul atau tampilan (*display settings*). Font judul (*titling fonts*) berbeda dari font teks biasa karena skala, proporsi, dan detail desainnya telah disesuaikan agar terlihat optimal pada ukuran besar. Pengaplikasian tebal dan tipis dari jenis huruf ini juga berbeda tergantung dengan visualisasi yang ingin ditampilkan.

ABCBembo TitlingDEFBembo TitlingGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 2.27 *Typeface* Jenis ‘Titling Font’

Sumber: Strizver (2009)

Penyesuaian ini umumnya mencakup kontras ketebalan huruf yang lebih ekstrem serta proporsi yang lebih rapat. Meskipun sering kali berupa huruf kapital (*all caps*) dengan satu varian ketebalan dari keluarga huruf yang lebih besar. Maka dari itu, kebanyakan penggunaan font ini terletak pada penulisan judul baik itu buku hingga film.

g. Decorative and Display

Kategori dekoratif merupakan salah satu kategori yang memiliki ruang lingkup yang luas dan mencakup ratusan gaya huruf yang tidak dapat dimasukkan ke dalam kategori tipografi lainnya. Jenis huruf ini umumnya dirancang khusus untuk judul dengan tujuan tampil unik, orisinal, dan menarik perhatian. Desainnya tidak banyak mengikuti aturan atau batasan tertentu, sehingga sulit untuk dikelompokkan secara resmi ke dalam klasifikasi tipografi lainnya yang sudah ada sebelumnya.

abcITC Curlzdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCITC CurlzDEFITC CurlzGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 2.28 *Typeface* Jenis ‘Decorative and Display’

Sumber: Strizver (2009)

3. Tipografi Buku Anak

Dalam perancangan buku terkhususnya bagi anak, memilih font yang tepat dan sesuai merupakan peran penting karena harus menyesuaikan desain yang menyenangkan, ikonik, estetis, sekaligus memiliki keterbacaan tinggi terutama bagi anak (Man, 2023, h.3). Font juga sebaiknya memiliki keselarasan dengan tema dan konten buku, mulai dari genre, karakter, latar, hingga pesan moral yang ingin disampaikan, sehingga keseluruhan pengalaman membaca terasa lebih menyenangkan dan komunikatif.

Patrick Hand

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*/\@;:)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

<https://fonts-online.ru> info@fonts-online.ru

June finds a cup, carefully catches the cricket, and releases him outside so that he can make beautiful music at night.



Gambar 2.29 Contoh Tipografi Pada Buku Anak
Sumber: <https://www.indiegogo.com/projects/junebug...>

Haris Man (2023) menyebutkan bahwa terdapat beberapa jenis font yang umumnya digunakan dalam buku anak-anak, diantaranya seperti Comic Sans, yang memiliki desain kasual dan ramah yang cocok untuk cerita humoris dan menghibur. Chalkboard, yang memiliki tekstur layaknya kapur sehingga pas untuk buku edukatif dan inspiratif. Crayon, dengan gaya imajinatif dan berwarna-warni untuk cerita yang ekspresif dan kreatif; Baloo, yang bulat dan menggemaskan, ideal untuk cerita berlatar ceria, kemudian Amatic, yang ramping dan elegan untuk nuansa yang lebih minimalis dan modern, serta yang terakhir Fredoka, dengan bentuk tebal dan halus yang memberi kesan kuat namun tetap ramah bagi anak (h.3-4).

4. Alignment

Alignment dalam tipografi atau desain grafis adalah penyusunan teks atau elemen visual agar posisinya sejajar sesuai dengan garis tertentu.

Penggunaan *alignment* yang tepat membantu menciptakan tampilan yang rapi serta memudahkan pembaca dalam mengikuti alur informasi. Strizver (2009, h.134) sendiri mengelompokan penajaran teks ini menjadi 6 tipe, beberapa diantaranya ialah:

a. *Flush left*

Pengaturan teks *flush left* adalah yang paling umum digunakan untuk alfabet Latin, termasuk alfabet yang kita pakai sehari-hari, dan biasanya menjadi pengaturan *default*. Teks jenis ini terlihat paling alami dan nyaman dibaca karena sesuai dengan kebiasaan mata manusia. Semua baris teks diratakan di sisi kiri, sementara sisi kanan dibiarkan tidak rata, menyesuaikan panjang masing-masing baris.

There were six young colts in
the meadow besides me; they
were older than I was; some
were nearly as large as grown-
up horses. I used to run with
them, and had great fun; we
used to gallop all together
round and round the field as
hard as we could go.



Gambar 2.30 Contoh Penerapan *Alignment Flush Left*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/141460921/O-Que-Eu-Faco...>

Dalam ilustrasi buku cerita anak, pengaturan teks *flush left* merupakan *alignment* yang umum digunakan karena membantu teks menyatu dengan visual tanpa mengganggu fokus pembaca. Penempatan teks yang rapi di sisi kiri memudahkan anak-anak mengikuti alur cerita secara berurutan, sekaligus menjaga keseimbangan antara teks dan ilustrasi. Hal ini membuat pengalaman membaca terasa lebih nyaman dan mendukung pemahaman cerita secara visual maupun naratif.

b. *Flush right*

Berkebalikan dengan *flush left*, pengaturan teks *flush right* meratakan teks di sisi kanan, sementara sisi kiri dibiarkan tidak rata/mengikuti jumlah kata yang ada. Gaya ini lebih sulit dibaca karena mata harus menyesuaikan diri dengan margin kiri yang bergelombang saat berpindah ke baris berikutnya. Oleh karena itu, pengaturan ini sebaiknya hanya digunakan jika ada tujuan desain tertentu yang ingin dicapai.

There were six young colts in
the meadow besides me; they
were older than I was; some
were nearly as large as grown-
up horses. I used to run with
them, and had great fun; we
used to gallop all together
round and round the field as
hard as we could go.



Gambar 2.31 Contoh Penerapan *Alignment Flush Right*
Sumber: [https://www.instagram.com/p/DM_6Cj6xeOQ/...](https://www.instagram.com/p/DM_6Cj6xeOQ/)

c. *Justified*

Pengaturan teks *justified* merupakan pengaturan yang meratakan teks di kedua sisi margin dengan menambahkan spasi antar kata. Dengan menerapkan *justified*, teks akan terbentuk menjadi blok teks yang rapi dan simetris, sehingga terlihat geometris. Teknik ini sering dipakai di koran atau majalah, tetapi perlu diperhatikan jika terdapat spasi yang tidak disesuaikan dengan baik, keterbacaan teks bisa terganggu, dan bisa muncul 'sungai' atau spasi putih yang mengganggu. Karena itu, penggunaan *justified* harus diperhatikan agar tipografi tetap nyaman dibaca.

There were six young colts in the meadow besides me; they were older than I was; some were nearly as large as grown-up horses. I used to run with them, and had great fun; we used to gallop all together round and round the field as hard as we could go.



Away flew Tinker Bell, as fast as she could go. In her naughty little heart she hoped the children would fall behind and be lost. Especially was she jealous of the Wendy girl who seemed to have won Peter Pan's heart.

Straight through the Never Land jungle Tink flew, down into a clearing beside an old dead tree called Hingman's Tree. She landed on a toadstool, bounced to a shiny leaf, and popped a secret door opened for her in the knot of the hollow tree.

Gambar 2.32 Contoh Penerapan *Alignment Justified*

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x...>

Dalam penerapannya pada ilustrasi buku cerita, penggunaan teks *justified* dapat membantu menciptakan tampilan halaman yang terlihat rapi dan tertata, terutama ketika dipadukan dengan ilustrasi yang memenuhi ruang visual. Blok teks yang simetris membuat halaman tampak lebih formal dan *balance*, sehingga cocok untuk bagian narasi yang cukup panjang. Namun, pada buku cerita anak, pengaturan ini perlu diterapkan dengan hati-hati agar jarak antar kata tetap nyaman dibaca dan tidak mengalihkan perhatian dari ilustrasi utama.

d. *Centered type*

Pengaturan teks *centered* sangat efektif untuk teks pendek, seperti judul, subjudul, undangan, pengumuman, atau puisi. Teks ditempatkan pada bagian tengah baris tanpa adanya spasi tambahan, sehingga sisi kiri dan kanan terlihat tidak rata. Gaya ini memberikan kesan simetris dan elegan, tetapi kurang cocok untuk teks panjang karena dapat menurunkan keterbacaan.

There were six young colts in
the meadow besides me;
they were older than I was;
some were nearly as large as
grown-up horses. I used to
run with them, and had great
fun; we used to gallop all
together round and round the
field as hard as we could go.



Gambar 2.33 Contoh Penerapan *Alignment Centered Type*
Sumber: <https://us.macmillan.com/books/9781250801388/oldfriends/>

Berdasarkan pengaplikasiannya, *alignment* jenis *centered* sering digunakan untuk menampilkan judul cerita atau potongan teks singkat yang bersifat ekspresif. Penempatan teks di tengah membantu menarik perhatian pembaca dan memberi penekanan pada momen tertentu dalam cerita. Selain itu, gaya ini dapat menciptakan keseimbangan visual dengan ilustrasi, sehingga halaman terasa lebih dinamis dan menarik tanpa membebani pembaca dengan teks yang terlalu panjang.

e. *Wrap-around type*

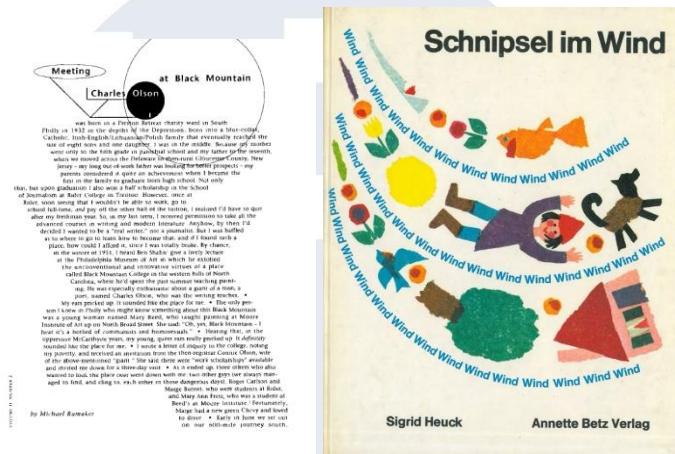
Jenis teks ini mengikuti bentuk dari ilustrasi, foto, atau elemen grafis lainnya. Teks bisa menyesuaikan di sisi kiri, kanan, atau keduanya, sehingga mengikuti kontur gambar dengan rapi. Penerapan *wrap-around text* bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual antara elemen teks dan gambar.



Gambar 2.34 Contoh Penerapan *Wrap-around Type*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/150670987/I-am-Gods...>

f. Contoured type

Teks *contoured* dibentuk mengikuti pola tertentu murni untuk alasan estetika. Biasanya, teks diratakan (*justified*) agar membentuk kontur yang diinginkan. Perhatian ekstra perlu diberikan agar spasi antar huruf dan kata tetap seimbang, sehingga tampilan teks tetap rapi dan menarik.



Gambar 2.35 Contoh Penerapan *Contoured Type*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/b6/4c/fa/b64cfa539caf5...>

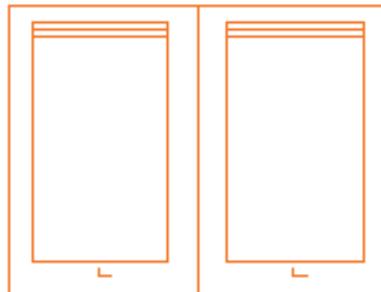
2.1.2 Grid

Grid dalam perancangan buku cerita ilustrasi berperan sebagai kerangka dasar yang membantu desainer menata elemen visual dan teks secara rapi serta konsisten (Tondreau, 2019, h.8). Dengan adanya *grid*, penempatan elemen visual maupun konten dapat mengikuti alur baca dengan terstruktur. Hal ini menjadi krusial terutama pada buku anak, sebab media yang ditujukan bagi mereka harus mendukung pemahaman cerita tanpa mengganggu keteraturan alur. Tondreau (2019, h.11) mengelompokkan *grid* ke dalam lima jenis, yaitu:

1. Single-column Grid

Grid *single-column* umumnya digunakan oleh teks panjang yang mengalir terus-menerus, contohnya seperti pada esai, laporan, atau buku. Fokus utama pada tata letak ini adalah memberikan blok teks yang menjadi

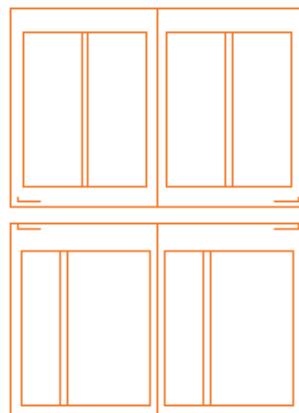
isi utama halaman. Struktur satu kolom ini membantu meminimalkan distraksi visual sehingga pembaca dapat lebih fokus pada isi teks.



Gambar 2.36 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-column Grid*

Grid dua kolom umumnya digunakan untuk mengatur teks dalam jumlah yang besar atau untuk memisahkan beragam jenis informasi ke dalam kolom yang berbeda. Kolom dapat dibuat dengan lebar yang sama ataupun berlainan. Dalam proporsi ideal, jika terdapat salah satu kolom lebih lebar, maka ukurannya bisa menjadi dua kali lipat dari kolom yang lebih sempit.

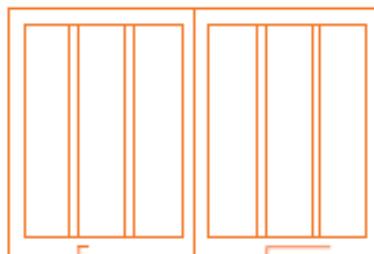


Gambar 2.37 *Two-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn Grid*

Grid *multicolumn* merupakan jenis grid yang memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dibandingkan *single-column* atau *two-column*. Jenis grid ini memungkinkan penggabungan banyak kolom dengan

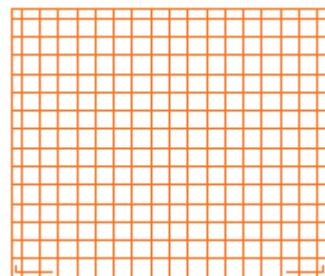
ukuran yang bervariasi. Karena fleksibilitasnya, grid ini sering kali dimanfaatkan dalam mendesain majalah dan website.



Gambar 2.38 Multicolumn Grid
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grid*

Grid modular umumnya digunakan untuk mengatur informasi yang lebih kompleks, seperti yang terdapat pada surat kabar, kalender, grafik, atau tabel. Grid ini menggabungkan garis vertikal dan horizontal, sehingga membentuk kotak-kotak kecil yang memudahkan pengaturan elemen visual.

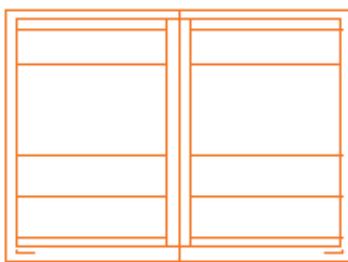


Gambar 2.39 Modular Grid
Sumber: Tondreau (2019)

Penerapan *grid modular* membantu mengatur hubungan antara teks dan ilustrasi agar tersusun rapi dan seimbang. Pembagian kotak-kotak memungkinkan desainer menempatkan ilustrasi, narasi, dan elemen pendukung secara konsisten di setiap halaman, sehingga alur cerita lebih mudah diikuti. Dengan struktur ini, halaman tetap terlihat dinamis tanpa menghilangkan keterbacaan maupun fokus pada ilustrasi utama.

5. *Hierarical Grid*

Halaman pada *hierarical grid* biasanya dibagi menjadi beberapa bagian dengan jenis ukuran yang beragam, terkait dengan seberapa penting informasi yang ingin ditampilkan. Umumnya, grid ini tersusun dari beberapa jenis kolom horizontal, namun tetap fleksibel sehingga desainer dapat menekankan elemen tertentu sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.40 Hierarchical Grid
Sumber: Tondreau (2019)

2.1.3 Ilustrasi Anak

Bersangkutan dengan ilustrasi, tentunya gaya visual berperan penting sebagai identitas yang membedakan satu karya dengan karya lainnya. Setiap gaya visual pasti memiliki ciri khas tersendiri yang dapat membangun nuansa, karakter, dan pengalaman visual yang unik. Menurut Ferreira (2020), terdapat enam gaya ilustrasi yang banyak digunakan dalam perancangan buku ilustrasi anak, yakni:

1. *Cartoon*

Cartoon memiliki gaya ilustrasi yang seakan menerapkan majas hiperbola dalam visualnya. Gaya ilustrasi ini biasanya melebih-lebihkan fitur yang dimiliki oleh karakter sehingga berbeda dengan wujudnya di dunia nyata. Ferreira (2020) membagi kembali gaya ilustrasi kartun menjadi dua jenis karakteristik ilustrasi, diantaranya visual kekanak-kanak yang umumnya banyak ditemukan pada buku-buku ilustrasi anak. Karakteristik yang kedua timbul dari unsur ‘melebih-lebihkan’ pada gaya ilustrasi ini, sehingga kemudian menghasilkan visual

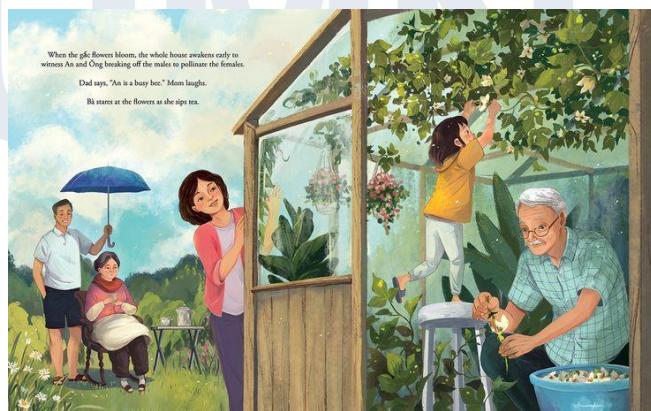
lucu atau jenaka. Penggunaan karakteristik ini kemudian juga disesuaikan dengan tema yang dibawakan dalam buku cerita tersebut.



Gambar 2.41 Gaya Ilustrasi ‘Cartoon’
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/15/9a/15/159a151e...>

2. *Realistic*

Dikarenakan buku ilustrasi anak bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, hampir tidak ada buku yang menggunakan visual sangat realistik. Melainkan, gaya ilustrasi realistic dalam buku ilustrasi anak mengacu pada proporsi yang menyerupai bentuk aslinya di dunia nyata. Dalam penerapannya, gaya visual ini dapat digambarkan secara sederhana ataupun kompleks.



Gambar 2.42 Gaya Ilustrasi ‘Realistic’
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/ba/2e/cf/ba2ecf6...>

3. *Whimsical*

Gaya ilustrasi *whimsical* merupakan salah satu gaya yang tidak kalah populer di kalangan buku cerita anak, terutama yang bergenre

fantasi. Gaya ini memiliki karakteristik di mana menonjolkan nuansa kanak-kanak dengan penuh keceriaan. Gaya *whimsical* ini juga kerap kali menggunakan harmoni warna cerah atau gelap yang cukup mencolok, sehingga terasa layaknya mimpi. Maka dari karakteristik tersebut, gaya ini dapat menghasilkan kesan imajinatif yang dinilai cocok bagi anak terutama cerita dengan narasi bertemakan petualangan magis.



Gambar 2.43 Gaya Ilustrasi ‘Whimsical’
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/0f/c9/33/0fc9...>

4. *Line Drawings*

Line drawings merupakan gaya ilustrasi yang menampilkan hanya garis dari gambar, tanpa adanya warna (hitam dan putih). Biasanya, *line drawings* hanya menggunakan satu warna dan hanya memanfaatkan garis sebagai elemen visualnya. *Line drawings* biasanya ditemukan pada buku yang memiliki aktivitas mewarnai di dalamnya.



Gambar 2.44 Gaya Ilustrasi ‘Line Drawings’
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/f7/ba/61/f7ba618a...>

5. *Sketchy Drawings*

Sketchy drawings merupakan gaya ilustrasi yang lebih terlihat layaknya sebuah sketsa kasar dibandingkan dengan ilustrasi yang dipoles dengan halus dan rapih. Terdapat beberapa tingkatan kehalusan sketsa dalam gaya ilustrasi ini, dimulai dari yang terkasar hingga yang paling halus yang disesuaikan dengan genre ceritanya. Gaya ilustrasi satu ini dapat telihat berantakan atau belum selesai bagi orang-orang, namun selain itu justru gaya ini dapat membuat ilustrasi terlihat lebih ekspresif serta unik.



Gambar 2.45 Gaya Ilustrasi ‘Sketchy Drawings’
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/a0/f3/c2/a0f3c...>

6. *Stylized*

Gaya ilustrasi *stylized* ini biasanya divisualisasikan tidak mengikuti bentuk alami dari sebuah objek, melainkan digambarkan dengan tidak realistik. Yang di mana, gaya ini merupakan penyederhanaan dari objek dengan memanfaatkan beragam bentuk geometris serta pola dekoratif. Selain itu, gaya *stylized* umumnya menggunakan warna tanpa gradasi yang terlalu rumit (flat color). Bisa disimpulkan bahwa *stylized* terkesan lebih menekankan aspek artistik dan simplisitas dalam visualnya.



Gambar 2.46 Gaya Ilustrasi ‘Stylized’
Sumber: [https://i.pinimg.com/1200x/30/06/9a/...](https://i.pinimg.com/1200x/30/06/9a/)

Gaya ilustrasi *stylized* biasanya divisualisasikan dengan tidak mengikuti bentuk alami objek secara realistik, melainkan digambarkan secara sederhana dan tidak proporsional. Penyederhanaan ini dilakukan dengan memanfaatkan bentuk-bentuk geometris serta pola dekoratif yang khas. Selain itu, gaya *stylized* umumnya menggunakan warna tanpa gradasi yang rumit atau dikenal sebagai *flat color*. Gaya ilustrasi ini sering digunakan dalam buku ilustrasi anak karena tampilannya yang sederhana, mudah dikenali, serta mampu menonjolkan aspek artistik dan kesan visual yang menarik.

2.1.4 *Point of View*

Sudut pandang/*point of view* dalam penyampaian visual pada buku cerita ilustrasi anak memiliki peran penting untuk menyalurkan kesan visual kepada pembaca secara jelas. Pemilihan sudut pandang yang tepat sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan akan membantu anak lebih mudah memahami alur cerita, suasana lingkungan, serta karakter yang ditampilkan. Variasi penggunaan sudut pandang juga dapat menghadirkan kesan visual yang dinamis melalui perbedaan jarak pandang (Ghozalli, 2020, h.50–51). Penerapan sudut pandang yang bervariasi ini bertujuan untuk memfokuskan pesan yang disampaikan sekaligus meminimalisasi pengulangan visual yang

berpotensi menimbulkan kebosanan pada pembaca (Ghozali, 2020, h.52). Berikut ini merupakan lima jenis sudut pandang berdasarkan jaraknya:

1. Mata Burung

Sudut pandang mata burung digunakan ketika sebuah adegan menuntut penyajian rasa keluasan kepada pembaca, misalnya untuk menampilkan latar cerita secara detail dan menyeluruh. Dengan menggunakan sudut pandang ini, visual yang ditampilkan dapat lebih luas karena tersajinya ruang kosong yang melimpah.'



Gambar 2.47 Sudut Pandang Mata Burung
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/47548573/The-Boy-Who-Steals-Magic>

2. Mata Semut

Jenis sudut pandang mata semut ini kerap kali dimanfaatkan untuk menampilkan kesan besar dan menjulang, baik dalam konteks kemegahan maupun tantangan. Anak-anak cenderung melihat dengan sudut pandang ini karena postur tubuh mereka yang masih kecil membuat dunia tampak dari arah menengah. Selain itu, apabila diarahkan pada suatu objek tertentu, sudut pandang ini juga mampu menciptakan kesan luas serta menghadirkan rasa tenang.



Gambar 2.48 Sudut Pandang Mata Semut
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/d0/ba...>

Jika dilihat dalam penerapannya pada buku ilustrasi, sudut pandang mata semut sering digunakan untuk memperkuat pengalaman visual yang lebih imersif. Penggunaan sudut pandang ini dapat membantu anak merasakan skala objek secara lebih nyata, sehingga cerita terasa lebih hidup dan dekat dengan sudut pandang mereka sehari-hari. Selain itu, visual yang dihasilkan dapat menumbuhkan rasa kagum serta memperkuat suasana cerita tanpa terasa mengintimidasi.

3. Frontal atau Sejajar

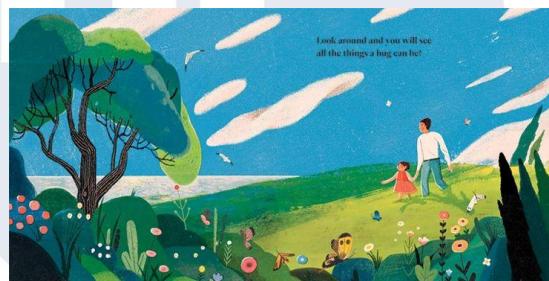
Jenis sudut pandang frontal atau sejajar ini biasanya digunakan ketika ilustrator ingin menggambarkan keadaan secara langsung dan tanpa rekayasa. Melalui sudut pandang ini, pembaca sengaja diarahkan seakan-akan berada di dalam adegan, sehingga pembaca dapat merasakan menjadi bagian dari objek yang tergambar.



Gambar 2.49 Sudut Pandang Frontal atau Sejajar
Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/Po2ZyB>

4. *Zoom Out* atau Jauh

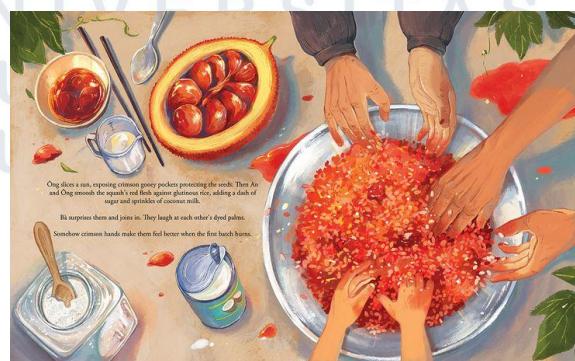
Layaknya sudut pandang mata burung, sudut pandang ini dipilih ilustrator untuk menghadirkan rasa kelapangan dan memperlihatkan detail-detail penting dalam cerita. Penerapannya dapat menggunakan berbagai macam perspektif, seperti halnya, mata semut, mata burung, maupun sejajar, yang disesuaikan dengan tujuan visual. Umumnya, pendekatan *zoom out* dipakai untuk menggambarkan suasana serta menunjukkan perbandingan ukuran dari sudut pandang tertentu. Selain itu, kombinasi antar banyak sudut pandang ini dapat menciptakan adegan yang lebih mendebaran dalam transisi alur cerita.



Gambar 2.50 Sudut Pandang *Zoom Out*
Sumber: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images...>

5. *Zoom In* atau Fokus

Sudut pandang fokus atau *zoom in* digunakan untuk menarik perhatian pembaca ke elemen yang benar-benar penting dan tidak boleh terlewatkan. Elemen tersebut bisa berupa objek yang memiliki peran utama dalam alur cerita atau ekspresi emosional karakter yang menentukan perkembangan narasi dalam cerita.



Gambar 2.51 Sudut Pandang *Zoom In*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/141036391...>

2.1.5 Karakter

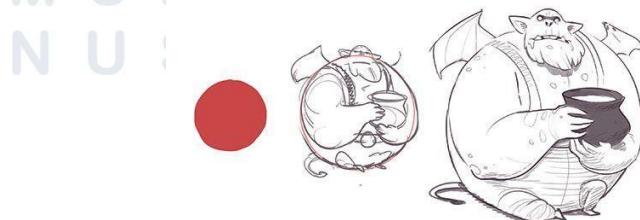
Dalam setiap cerita, pasti selalu ada karakter yang hadir sebagai bagian penting. Tanpa adanya karakter, tentu cerita tidak dapat berjalan dengan baik dan semestinya. Karakter yang dirancang dengan baik dapat menginspirasi, membuat cerita lebih hidup, dan meninggalkan kesan mendalam hingga orang merasa terhubung dengannya (Fundamentals of Character Design, 2020, h.14). Tanpa kehadiran karakter, buku, film, drama, atau permainan akan terasa membosankan atau bahkan kehilangan jiwanya. Ghozalli (2020) membagi desain karakter menjadi tiga bentuk geometris utama yang umumnya digunakan (h.34), diantaranya:

1. Bentuk Karakter

Bentuk karakter menjadi dasar visual yang menentukan kesan dan kepribadian karakter. Pemilihan bentuk geometris membantu menyampaikan sifat karakter secara visual sejak pertama kali dilihat. Dengan bentuk yang tepat, karakter akan lebih mudah dikenali dan dipahami oleh audiens. Berikut beberapa jenis bentuk geometris yang diadaptasi dalam pembuatan sebuah karakter menurut Ghozalli (2020).

a. Lingkaran

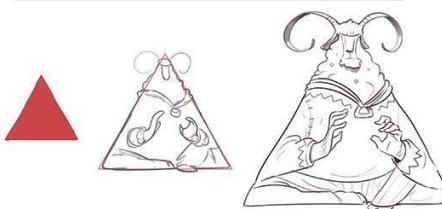
Secara psikologis, bentuk bulat sering kali dikaitkan dengan kesan ramah, ceria, *playful*, dan kekanak-kanakan, layaknya bola yang memantul atau awan yang lembut dan ringan. Karakter anak yang menggemaskan dan bersahabat umumnya banyak memanfaatkan bentuk dasar bulat dalam desainnya.



Gambar 2.52 Bentuk Karakter Lingkaran
Sumber: [https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/...](https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/)

b. Segitiga

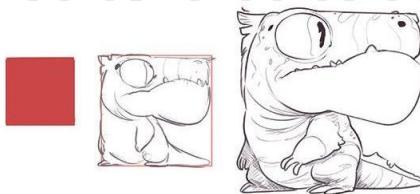
Segitiga identik dengan sudut-sudut tajam yang sering dikaitkan dengan taring, ujung pisau, atau benda berujung tajam lainnya. Dari sudut pandang psikologis, karakter dengan bentuk segitiga tajam menunjukkan kesan agresif, licik, dan dominan sehingga cenderung dianggap berbahaya atau memiliki peran yang antagonis. Namun, ketika sudut-sudut tajam tersebut ditumpulkan atau dibulatkan, sifat mengancamnya jadi semakin berkurang. Setiap jenis segitiga pun menyampaikan nuansa berbeda, seperti halnya segitiga sama sisi tampak stabil dan aman, sedangkan segitiga bersudut tajam lebih menghadirkan kesan menegangkan meski tetap diam.



Gambar 2.53 Bentuk Karakter Segitiga
Sumber: [https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/...](https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/)

c. Kotak

Jika dilihat dari perspektif psikologis, bentuk kotak menggambarkan kesan stabil, kokoh, dan tidak mudah goyah. Karakter yang didasarkan pada bentuk dasar kotak umumnya memiliki kepribadian yang gigih, pendiam, serta tenang. Selain itu, kotak sering kali digunakan untuk menggambarkan karakter yang telah mencapai kestabilan hidup, misalnya karakter berusia lanjut.



Gambar 2.54 Bentuk Karakter Kotak
Sumber: [https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/...](https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/)

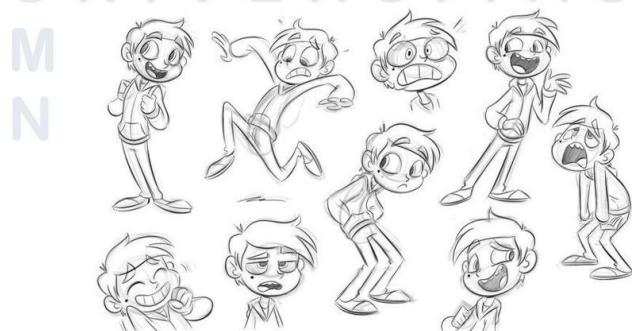
2. Ciri Khas Karakter

Setiap karakter tidak hanya ditentukan oleh bentuk dasarnya, tetapi juga oleh ciri khas yang membedakannya dari karakter lain. Ciri khas tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan warna, atribut, maupun ekspresi visual. Warna mengambil peran penting dalam menggambarkan serta mewakilkan kepribadian tokoh. Misalnya, warna cerah kerap dianggap sebagai orang dengan sifat ceria dan enerjik, sedangkan warna gelap umumnya dipakai untuk menampilkan karakter yang serius atau misterius.

Selain itu, atribut pendukung layaknya pakaian, aksesoris, dan gaya rambut bertujuan untuk memrepresentasikan identitas karakter. Unsur-unsur tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penanda visual, tetapi juga memperkuat latar belakang tokoh sehingga lebih mudah dikenali dan diingat. Ekspresi wajah serta bahasa tubuh turut menjadi elemen krusial yang menyalurkan emosi sekaligus mempertegas karakteristik unik dari setiap tokoh.

3. Emosi dan Gerak Tubuh

Langkah berikutnya adalah karakter dengan berbagai ekspresi dan pose. Sketsa tersebut berfungsi sebagai acuan visual bagi ilustrator dalam menampilkan variasi emosi, seperti bahagia, sedih, marah, atau bingung, sehingga konsistensi ekspresi dapat terjaga. Selain ekspresi wajah, eksplorasi gerak tubuh juga perlu dilakukan sesuai dengan kepribadian karakter, misalnya melalui cara berjalan, berlari, atau melompat.



Gambar 2.55 Emosi dan Gerak Tubuh Karakter
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/26/f8/dc/26f8dc4...>

Melalui tahapan ini, diperoleh rangkaian pose yang tidak hanya memperkuat identitas karakter, tetapi juga membantu membangun kedekatan emosional dengan audiens. Representasi visual yang konsisten dan ekspresif menjadikan karakter lebih mudah dipahami serta mampu menyalurkan suasana yang diinginkan. Dengan demikian, hasil akhir yang dicapai adalah karakter dengan kepribadian yang kuat dan jelas tercermin dalam visualisasinya.

4. Proses Desain Karakter

Setiap desainer tentu memiliki cara yang unik dalam proses kreatifnya. Vanessa Morales, dalam buku Fundamentals of Character Design (2020) merangkum tahapan perancangan karakter yang ia lalui menjadi beberapa bagian (h.48), diantaranya:

a. *Keywords*

Tahap ini merupakan tingkat awal dari perjalanan seorang ilustrator dalam mendesain sebuah karakter. Yang dimana dimulai dengan menjawab pertanyaan utama “Siapakah karakter ini?” untuk mempermudah desainer untuk mengembangkan latar belakang dari karakter tersebut. Dengan mengutarakan beberapa pertanyaan seputar karakter yang akan dirancang, maka akan mempermudah dalam membangun visual dari karakter ini secara perlahan.

b. *Research*

Selanjutnya ialah tahap *research*, di mana tahap mengumpulkan gambar-gambar/*moodboard* sehubungan dengan *keyword* yang ada kemudian menganalisisnya. Riset ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting yang dapat dikembangkan dalam perancangan sebuah konsep karakter.

c. *Thumbnails*

Berbekal hasil referensi yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya, tahap ini dimulai dari pembuatan sketsa kasar

gambaran dari karakter yang akan didesain. Desainer dibebaskan untuk memilih sendiri untuk memulai tahap sketsa baik dimulai dengan garis maupun bayangan, semuanya disesuaikan dengan preferensi dari masing-masing desainer.

d. Expression & Poses

Setelah elemen kunci dari suatu karakter ditetapkan, tahap berikutnya adalah penambahan pose dan ekspresi untuk menghadirkan kesan hidup pada karakter tersebut. Pada saat yang sama, pengembangan sifat serta gerakan karakter didesain dengan merujuk pada *moodboard* sebagai acuan, sehingga identitas serta esensi dari karakter yang dirancang tetap konsisten.

e. Colour Palettes

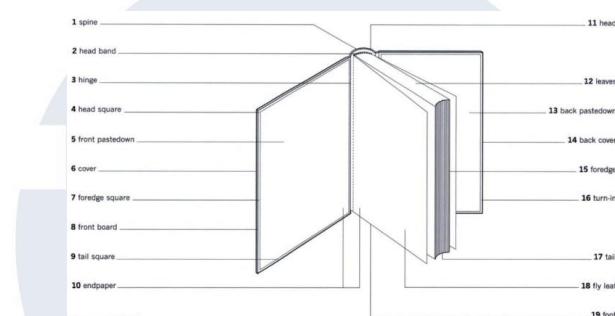
Dalam proses pemilihan palet warna untuk karakter, melihat kembali sumber referensi menjadi langkah penting agar hasil dapat tetap konsisten dengan konsep awal. Warna yang dipilih perlu merepresentasikan sifat dan kepribadian karakter secara visual. Proses ini dilakukan dengan menyusun beberapa alternatif kombinasi warna dasar, kemudian membandingkannya guna menentukan palet yang paling cocok dan relevan dengan karakter yang dirancang.

f. Final Design

Setelah melalui tahap eksperimen yang mendalam terhadap aspek warna, pose, ekspresi, dan elemen dasar lainnya, proses perancangan karakter memasuki tahap finalisasi. Pada tahap ini, karakter dituntut untuk mampu memancarkan pesan yang ingin disampaikan, mulai dari latar belakang cerita hingga representasi visual yang dapat dipahami secara instan oleh audiens. Melalui evaluasi menyeluruh terhadap proses tersebut, karakter yang didesain dapat meninggalkan kesan mendalam bagi audiens.

2.1.6 Anatomi Buku

Anatomi buku adalah susunan bagian-bagian yang membentuk struktur buku secara utuh. Setiap elemen memiliki fungsi khusus untuk memastikan buku dapat digunakan dengan baik sekaligus melindungi isinya. Sebagai seorang desainer, memahami anatomi buku merupakan hal penting dalam mendukung proses perancangan dan produksi.



Gambar 2.56 Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

Anatomi buku memungkinkan setiap bagian saling berkaitan dalam membentuk satu kesatuan buku. Pemahaman visual ini membantu desainer mengenali posisi serta fungsi masing-masing komponen secara lebih jelas. Menurut Haslam (2006, h.20), komponen buku dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut ini:

1. *Spine*, adalah elemen sampul yang berfungsi menutupi sisi tepi tempat halaman-halaman buku dijilid (Haslam, 2006, h.20);
2. *Head band*, adalah pita berwarna berukuran kecil yang ditempatkan pada bagian atas dan bawah punggung buku (spine) untuk memberikan kesan jilidan yang lebih rapi (Haslam, 2006, h.20);
3. *Hinge*, adalah lipatan pada ujung kertas yang menghubungkan *pastedown* dengan *fly leaf*, di mana berfungsi layaknya engsel agar sampul bisa bergerak dengan lancar saat dibuka maupun ditutup (Haslam, 2006, h.20);

4. *Head Square*, adalah pelindung kecil yang terletak di bagian atas buku dengan ukuran sedikit lebih tinggi daripada halaman, berfungsi untuk melindungi isi buku (Haslam, 2006, h.20);
5. *Front pastedown*, adalah sebuah halaman yang ditempelkan pada balik atau bagian dalam cover buku (Haslam, 2006, h.20);
6. *Cover*, adalah papan tebal atau karton yang berfungsi sebagai pelindung bagi isi halaman buku dari kerusakan (Haslam, 2006, h.20);
7. *Foredge square*, adalah pelindung kecil pada sisi tepi buku yang panjangnya melebihi ukuran halaman, terbentuk dari perpanjangan sampul depan dan belakang (Haslam, 2006, h.20);
8. *Front board*, adalah papan yang terletak pada bagian depan buku dan berperan menjadi sampul depan buku (Haslam, 2006, h.20);
9. *Tail square*, adalah pelindung kecil yang terletak di bagian bawah buku dengan ukuran sedikit lebih rendah dibandingkan halaman, terbentuk dari perpanjangan sampul buku buku (Haslam, 2006, h.20);
10. *Endpaper*, adalah lembaran kertas tebal yang dipasang pada bagian dalam sampul untuk melapisi serta memperkuat struktur *hinge*. Bagian luar dari *endpaper* dikenal sebagai *pastedown*, sedangkan bagian yang dapat dibuka disebut *fly leaf* (Haslam, 2006, h.20);
11. *Head*, adalah istilah yang digunakan untuk menyebut bagian paling atas dari sebuah buku (Haslam, 2006, h.20);
12. *Leaves*, adalah lembar tunggal dalam sebuah buku yang memiliki dua sisi (Haslam, 2006, h.20);
13. *Back pastedown*, adalah selembar kertas tebal yang berperan sebagai *endpaper*, ditempel pada bagian dalam sampul untuk menghubungkan sampul dengan isi buku (Haslam, 2006, h.20);

14. *Back cover*, adalah selembar papan atau karton yang digunakan sebagai sampul belakang, berfungsi menjaga dan melindungi halaman-halaman bagian akhir buku (Haslam, 2006, h.20);
15. *Foredge*, adalah bagian tepi dalam halaman buku (Haslam, 2006, h.20);
16. *Turn-in*, adalah lipatan pada bagian tepi kertas yang diarahkan ke dalam sampul, berfungsi menambah daya tahan serta menjaga sampul tetap kokoh (Haslam, 2006, h.20);
17. *Tail*, adalah bagian bawah dari buku (Haslam, 2006, h.20);
18. *Fly leaf*, adalah halaman kosong yang menjadi pemisah antara *pastedown* dengan halaman isi buku (Haslam, 2006, h.20);
19. *Foot*, adalah sisi terbawah dari sebuah halaman, tempat biasanya kaki halaman atau nomor halaman diletakkan (Haslam, 2006, h.20);

Menurut prinsip-prinsip yang sebelumnya telah dijelaskan, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam merancang sebuah buku ilustrasi, setiap elemen visual yang digunakan perlu diperhatikan secara detail agar keseluruhan karya dapat tampil dengan harmonis dan estetis. Berbagai teori mengenai elemen perancangan, seperti penggunaan *grid*, macam gaya visual, dan perspektif. Ketiga aspek tersebut harus saling melengkapi sehingga mampu membentuk visual naratif yang seimbang dan efektif. Di antara elemen-elemen tersebut, gaya ilustrasi tentu menjadi komponen yang sangat menentukan keseluruhan visual cerita. Oleh karena itu, diperlukan eksplorasi serta riset mendalam terhadap gaya ilustrasi yang tepat bagi target perancangan, sehingga rancangan buku ilustrasi yang dihasilkan dapat relevan dan sesuai bagi target audiens yang dituju.

2.2 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan unsur cerita, visual, serta permainan, menjadi padu sehingga menghadirkan pengalaman interaktif yang melibatkan pembaca (Reid-Walsh, 2018, h.2). Buku interaktif menawarkan pengalaman membaca yang lebih luas karena memungkinkan

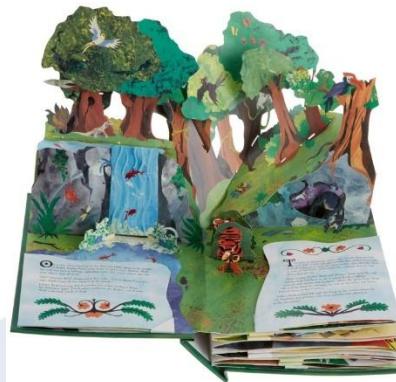
pembaca untuk melakukan kontak langsung seperti halnya, menggerakkan, memainkan, hingga memanipulasi bagian tertentu dari buku. Kehadiran elemen interaktif ini menjadi aspek khusus yang membedakannya dari buku cetak biasa. Dalam praktiknya, buku interaktif cenderung menitikberatkan pada aspek visual, tata letak, dan alur cerita yang diperkaya dengan interaktivitas, sementara teks digunakan secara lebih minimalis agar fokus utama tetap terjaga pada pengalaman visual dan eksploratif pembaca.

2.2.5 Jenis Interaktif

Selain menyampaikan pesan melalui ilustrasi dan narasi cerita, buku interaktif juga menghadirkan pengalaman keterlibatan pembaca melalui berbagai mekanisme interaksi. Hal ini membuka ruang untuk mengelompokkan buku interaktif ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik interaktifnya (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4). Bentuk-bentuk buku interaktif tersebut meliputi:

1. *Pop-up book*

Buku *Pop-up* dapat didefinisikan sebagai buku yang memanfaatkan rangkaian lipatan kertas sehingga, ketika halamannya dibuka, dapat membentuk tampilan tiga dimensi yang menambah pengalaman visual sang pembaca. Mekanisme ini hadir untuk membawa pembaca seakan masuk ke dunia buku dengan melihat secara nyata bentuk dari objek yang diceritakan. *Pop-up book* sendiri memiliki mekanisme yang beragam, dengan peran dan tujuannya masing-masing, mulai dari yang mendasar layaknya *v-fold* hingga lipatan yang lebih rumit.



Gambar 2.57 Buku Interaktif *Pop-up*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/6a/06/ca/6a0...>

Buku interaktif jenis ini tidak hanya menawarkan cerita, tetapi juga memberikan pengalaman visual baru yang lebih asik bagi anak dalam mencerna narasi yang dibawakan dalam buku. Dengan pendekatan jenis ini, mampu menarik perhatian anak untuk lebih fokus kedalam buku tersebut dengan visual tiga dimensi yang lebih megah dan memukau. Interaksi yang dihadirkan juga mendorong anak untuk lebih aktif terlibat, sehingga proses membaca terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. *Peek a boo Book*

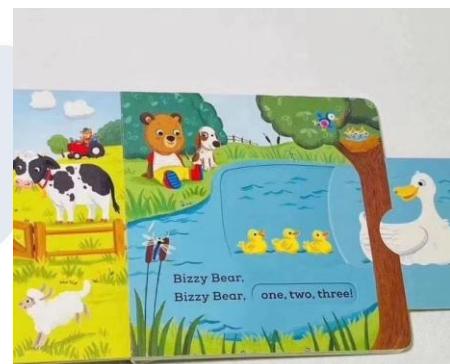
Buku jenis *peek a boo*, atau yang juga dikenal dengan istilah *lift the flap*, merupakan salah satu bentuk buku interaktif yang menyajikan pengalaman membaca penuh dengan kejutan. Yang dimana halaman dilengkapi dengan lipatan yang dapat diangkat oleh pembaca untuk menemukan gambar maupun informasi tersembunyi di baliknya. Mekanisme tersebut tidak hanya menghadirkan elemen kejutan yang menyenangkan, tetapi juga mengundang anak untuk aktif mengeksplorasi isi buku secara mandiri.



Gambar 2.58 Buku Interaktif *Peek a Boo*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/de/e1/b9/dee1b92d...>

3. *Pull-tab Book*

Pull-tab merupakan salah satu bentuk interaksi dalam buku yang dirancang dengan mekanisme sederhana, yakni pembaca dapat menarik bagian tertentu dari kertas, sehingga memunculkan elemen baru yang tersembunyi. Elemen tersebut dapat berupa ilustrasi tambahan, transformasi visual, maupun teks. Dengan adanya interaksi ini, memungkinkan gambar yang tadinya statis, menjadi berubah mengikuti pergerakan yang dilakukan oleh sang pembaca sehingga pengalaman membaca anak dapat menjadi lebih dinamis dan edukatif.

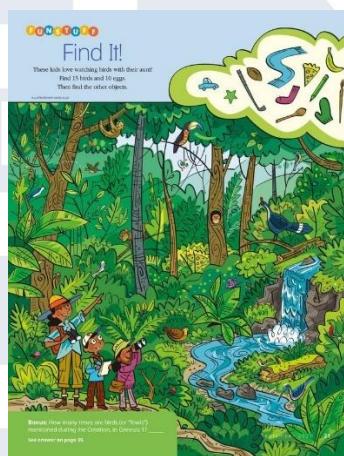


Gambar 2.59 Buku Interaktif *Pull a Tab*
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/78/c7/eb/...>

4. *Hidden Objects Book*

Jenis buku interaktif *hidden objects* ini dirancang untuk mengajak anak berpartisipasi aktif dalam proses membaca dengan cara menemukan objek-objek yang sengaja disamarkan pada halaman.

Melalui kegiatan pencarian tersebut, anak tidak hanya terlibat secara visual, tetapi juga diajak untuk menelusuri alur cerita secara lebih mendalam. Mekanisme ini menjadikan proses membaca sebagai pengalaman bermain sekaligus belajar, karena setiap objek yang ditemukan akan memperkaya pemahaman anak terhadap jalannya narasi dan menumbuhkan rasa penasaran yang mendorong keterlibatan lebih lanjut.



Gambar 2.60 Buku Interaktif *Hidden Object*
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/54/60/61/54606...>

5. *Games Book*

Games book sebagai salah satu bentuk buku interaktif tidak hanya berperan sebagai bacaan, namun juga menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan. Aktivitas dari buku ini dirancang dengan variasi yang beragam, mulai dari permainan yang membutuhkan alat tulis, seperti menghubungkan titik, mewarnai, mengisi teka-teki gambar, hingga menjawab pertanyaan sederhana. Sampai dengan aktivitas seperti mencari perbedaan, menemukan objek tersembunyi, atau menelusuri jalur labirin dengan jari. Rangkaian aktivitas tersebut menjadikan *games book* berfungsi sebagai media hiburan sekaligus juga menjadi sarana pengembangan kemampuan kognitif, motorik, serta daya imajinasi anak. Kombinasi antara narasi, ilustrasi, dan

interaksi di dalamnya dapat meningkatkan kebiasaan literasi dengan cara yang lebih menyenangkan bagi anak.



Gambar 2.61 Buku Interaktif *Games*
Sumber: [https://tomocco.net/wp-content/uploads/...](https://tomocco.net/wp-content/uploads/)

6. *Participation Book*

Buku interaktif jenis *participation* ini mengharuskan pembacanya untuk ikut andil dalam narasinya. Di mana, pembaca dapat mengikuti instruksi yang tertera dalam buku, seperti halnya menjawab pertanyaan dan mengambil keputusan yang ada untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan dari sang pembaca. Dikarenakan adanya pertanyaan yang berpengaruh dalam pengetahuan anak, buku interaktif jenis ini biasanya mencantumkan kunci jawaban di dalamnya. Aktivitas jenis ini dapat menambah wawasan, melatih fokus dan imajinasi, hingga menumbuhkan kreativitas pembacanya melalui interaksi yang ada dalam buku ini.



Gambar 2.62 Buku Interaktif *Participation Book*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/201747258291275305/>

Melalui hadirnya buku interaktif dalam beragam jenis, seperti *pop-up*, *lift the flap*, *pull-tab*, *hidden objects*, *games*, hingga *participation book*, masing-masing dari buku ini menawarkan mekanisme sama uniknya dalam memperkaya pengalaman membaca anak. Kehadiran elemen-elemen visual yang tidak biasa, seperti visual tiga dimensi dan kejutan membuat anak tidak hanya berperan sebagai penerima cerita, namun turut melibatkan diri dalam prosesnya. Melalui interaksi ini, anak terdorong untuk fokus, bereksplorasi, serta mengasah imajinasi, kreativitas, motorik, dan kemampuan kognitif. Dengan demikian, buku interaktif tidak sekadar berfungsi sebagai media hiburan semata, melainkan juga menjadi sarana informasi edukatif yang efektif untuk menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu sejak dini.

2.2.6 Mekanisme *Paper Engineering*

Dalam perancangan buku interaktif terutama *pop-up book*, *paper engineering* memiliki peranan yang krusial karena mampu menggabungkan aspek teknis dengan kreativitas karya. Berbagai teknik kertas layaknya lipatan, potongan, serta mekanisme tiga dimensi memberikan membangun dinamika pada tiap halaman cerita, sehingga memungkinkan dalam memperkuat alur cerita hingga membangun interaksi langsung antara pembaca dan buku. Kehadiran elemen tersebut tidak hanya bertujuan sebagai aspek estetika semata, melainkan juga memperluas fungsi buku sebagai media informasi yang mampu memperluas kreativitas dan imajinasi anak. Menurut Birmingham dalam Yusuf (2021) dalam perancangan buku interaktif, ada *paper engineering* dikelompokkan menjadi 3 tahapan (h.6), diantaranya:

2.2.2.1 *Foundation Shapes*

Dalam dunia buku interaktif dan *paper engineering*, terdapat akar dari bentuk utama yakni *primary foundation shapes*. Bentuk-bentuk ini merupakan struktur lipatan paling dasar sederhana yang menjadi dasar bagi kebanyakan mekanisme *pop-up*. Melalui bentuk-bentuk dasar berikut, maka para desainer dapat menciptakan berbagai macam variasi yang lebih rumit.

I. V-Folds

V-fold merupakan bentuk paling sederhana dan dasar dalam dunia *pop-up*. Walaupun dinilai sederhana, justru *v-fold* merupakan jenis mekanisme yang paling berguna dalam pembuatan buku interaktif. Jenis lipatan kertas ini memiliki efek seakan elemen visual melompat keluar dari cerita. Mekanisme ini dinilai memiliki fleksibelitas tinggi yang tidak terpaku dengan penempatan sudutnya, sehingga *v-fold* juga melahirkan banyak teknik lipatan lain yang lebih kompleks. *V-fold* juga dibagi menjadi beberapa jenis tergantung arah sudutnya seperti *right-angle*, *acute-angle*, *pointed*, *obtuse-angle*, dan *assymetric*. Mekanisme ini sangat populer digunakan sebagai pembentuk bagian-bagian objek yang seolah bergerak, layaknya hewan, tangan, dan masih banyak lagi.

2. Parallel Folds

Parallel folds adalah teknik lipatan kertas yang umum digunakan dalam buku *pop-up*, di mana lipatan tambahan yang membuat efek tiga dimensi ditempatkan sejajar dengan lipatan utama buku. Sehingga saat buku dibuka, lipatan ini ikut terangkat sehingga membentuk bidang tegak lurus dari halaman. Teknik ini sering kali dimanfaatkan dalam menghasilkan elemen dasar seperti lantai, bangunan, pijakan, dan masih banyak lagi. Dikarenakan bentuknya yang sederhana namun kokoh, *parallel folds* biasanya dipilih untuk menjadi fondasi dasar dalam mengembangkan mekanisme *pop-up* yang lebih rumit. Beberapa

2.2.2.2 Pull-tab Mechanism

Pull-tab adalah mekanisme kertas sederhana yang menawarkan interaksi terhadap pembaca. Mekanisme ini bersangkutan dengan segala macam tarikan, dorongan, atau geseran pada tuas kertas (*tab*) yang melewati sebuah area kosong pada halaman. Ketika *tab* digerakkan, secara otomatis gambar lain yang terhubung dengan *tab* akan tertarik atau

terdorong, sehingga perubahan visual atau gerakan linear pun terbentuk. Ada beberapa macam jenis mekanisme *pull-tab* dikategorikan sesuai dengan cara gerak dan hasil yang ditimbulkan, diantaranya:

1. *Pull-Strips*

Pull-strip adalah mekanisme kertas sederhana di mana sebuah kertas panjang/*strip* bisa ditarik atau didorong untuk membuat gambar di halaman bergerak. Biasanya, posisi *strip* ini diletakkan tersembunyi di balik halaman, dengan ujung yang sengaja dibiarkan terlihat agar pembaca dapat melakukan interaksi. *Pull-strip* sendiri banyak digunakan untuk memperlihatkan perpindahan objek, hingga transformasi visual.



Gambar 2.63 Mekanisme *Pull-Strips*
Sumber: <https://content.instructables.com/FOY/OB51/GLK0QHY1/FO...>

2. *Pivots*

Pivots memiliki poros yang memungkinkan terciptanya sebuah gerakan berupa rotasi atau goyangan. Terdapat dua unsur utama yang paling sering digunakan dalam pembuatan mekanisme ini, yaitu *hub* yang berperan sebagai cakram poros agar dapat berputar, dan *sliding pivot* yang tercipta melalui kombinasi hubungan antara *tab*, *strip*, dan *hub* sehingga dapat menghasilkan gerak memutar hanya dengan menarik atau mendorong *tab*. Mekanisme ini kerap digunakan untuk menirukan gerakan realistik, seperti roda berputar atau gerakan anggota tubuh.

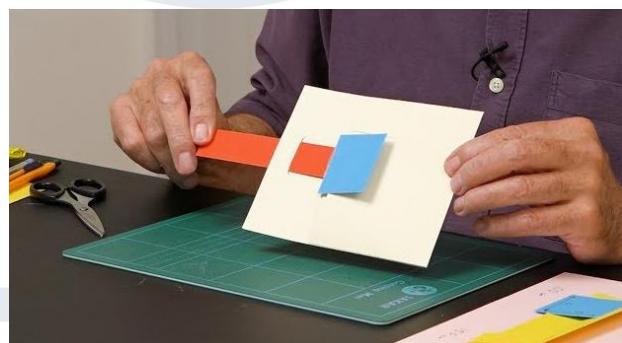


Gambar 2.64 Mekanisme *Pivots*

Sumber: <https://youtu.be/HFtJ386rAOA?si=TMaAdtqwDZHBgOWS>

3. *Flap*

Flap merupakan jenis mekanisme *paper engineering* yang umum ditemukan pada buku-buku interaktif dan dikategorikan sebagai mekanisme paling dasar dari *pop-up*. Mekanisme kertas satu ini menggunakan interaksi dengan membuka dan menutup bagian kertas untuk menampilkan visual atau teks di baliknya. Flap menempel pada bagian halaman buku dengan lekukan atau engsel yang disebut dengan *scored hinge* di sisi sebelahnya.



Gambar 2.65 Mekanisme *Flaps*

Sumber: <https://youtu.be/ts6yzpwOvHY>

2.2.7 Prinsip Desain Buku Interaktif

Interaksi dalam desain buku diartikan sebagai sebuah proses perancangan yang bertujuan menghadirkan buku dengan interaktivitas sehingga mampu berperan sebagai media penyampaian informasi. Pada dasarnya, hal ini berfokus pada upaya peningkatan kualitas pengalaman pembaca dalam mengakses suatu narasi cerita. Agar tujuan tersebut tercapai, desainer perlu mengidentifikasi serta menyesuaikan rancangan dengan kebutuhan aktual

pengguna, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar relevan dan bermanfaat. Pendekatan yang berorientasi pada pengguna sekaligus pembaca inilah yang menjadi acuan dalam metode desain interaksi. Rogers et al (2023) menyebutkan bahwa perancangan sebuah interaktivitas didukung oleh prinsip dasar yang dibagi dalam lima aspek utama, diantaranya (h.27-30):

1. *Visibility*

Prinsip *visibility* berhubungan dengan tolak ukur sebuah elemen pada sebuah desain agar dapat terlihat dan mudah dikenali oleh audiensnya. Desain yang dirancang dengan *visibilitas* tinggi dapat memudahkan audiens untuk segera memahami tindakan apa yang dapat dilakukan serta menemukan tindakan yang sesuai dengan cepat. Sebaliknya, ketika interaksi yang dirancang cukup kompleks, audiens cenderung mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi langkah yang tepat sehingga berpengaruh pada meningkatnya potensi kebingungan dan hambatan dalam menyalurkan pesan yang ingin disampaikan.

2. *Feedback*

Feedback mengacu pada informasi yang diberikan kembali kepada audiens setelah menyelesaikan suatu tindakan, sehingga dengan informasi yang diberikan maka mereka dapat mengetahui hasil dari aktivitas tersebut. Tanpa adanya *feedback/umpan balik*, audiens bisa saja mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi keberhasilan tindakannya, yang pada akhirnya dapat menimbulkan keraguan serta menghambat kelancaran berjalannya narasi cerita.

3. *Constraint*

Constraints atau batasan merupakan prinsip yang berfungsi dalam membatasi gerak audiens, sehingga hanya pilihan yang sesuai dengan konteks yang akan ditampilkan. Dengan cara tersebut, audiens akan lebih terarah untuk mengikuti alur interaksi yang sesuai serta terhindar dari tindakan yang tidak perlu/salah. Penerapan *constraint* tidak hanya berperan

dalam menyederhanakan proses pengambilan keputusan, tetapi juga meningkatkan efisiensi interaksi.

4. *Consistency*

Jika dikaitkan dengan buku interaktif, maka *consistency* dapat diartikan sebagai aspek yang lebih menekankan kepada pentingnya keseragaman keseragaman dalam penggunaan elemen visual, tata letak, maupun jenis interaksi. Konsistensi memungkinkan audiens untuk memahami pola interaksi atau tatacara tertentu yang kemudian berlaku pada berbagai bagian dalam buku. Namun perlu diperhatikan, pada buku dengan tingkat interaktivitas yang lebih kompleks, penerapan konsistensi ini perlu diatur melalui pengelompokan aktivitas atau menyajikan instruksi yang terstruktur sehingga tetap mudah diikuti oleh audiens.

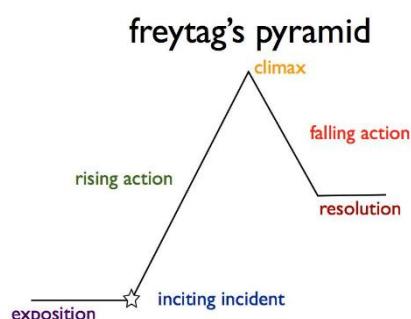
5. *Affordance*

Affordance merujuk pada karakteristik suatu objek yang memberikan petunjuk mengenai bagaimana objek tersebut seharusnya digunakan. Pada konteks buku ilustrasi, *affordance* dapat berupa lipatan kertas yang secara langsung mengarahkan anak untuk membuka, menarik, atau menggeser bagian tertentu. Sementara itu, pada buku interaktif yang lebih kompleks, *affordance* sering kali bersifat perceptual, misalnya melalui tanda visual, warna, atau ilustrasi yang menyiratkan adanya mekanisme tersembunyi. Rogers et al (2023) menyebutkan bahwa Don Norman membedakan affordance menjadi dua, diantaranya *real affordance* yakni petunjuk yang dapat dikenali tanpa penjelasan dan *perceived affordance* yakni petunjuk yang didapatkan berdasarkan pengalaman (h.30). Dengan memahami prinsip ini, desainer dapat memilih dan merancang interaksi yang lebih intuitif, sehingga anak dapat dengan mudah memahami cara berinteraksi dengan elemen yang ada dalam buku.

2.2.8 *Storytelling*

Narasi atau *storytelling* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah buku, terutama buku anak. Kehadiran narasi tidak hanya berfungsi

sebagai tonggak penggerak cerita, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan imajinasi sekaligus melatih kemampuan berpikir anak. Huriyah (2019) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa dengan melalui penyusunan narasi yang tepat, pesan moral dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan sehingga lebih mudah diterima oleh anak (h.640-641). Di sisi lain, dikarenakan kemampuan kognitif anak yang masih dalam tahap perkembangan, narasi juga berfungsi sebagai jembatan agar cerita dapat tersampaikan secara terstruktur, jelas, dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Petrovic et al, 2022, h.2).



Gambar 2.66 Freytag's Pyramid
Sumber: <https://writers.com/freytags-pyramid>

Terdapat salah satu metode dalam menyusun sebuah cerita agar terkemas dengan terstruktur dan menarik, yakni Freytag's Pyramid yang dikemukakan oleh Gustav Freytag. Metode ini berisikan lima tahap, diantaranya pengenalan tokoh dan latar situasi atau yang bisa disebut sebagai *exposition*, pemicu timbulnya masalah atau *inciting incident*, proses pengembangan konflik atau *rising action*, puncak dari cerita atau yang biasanya disebut *climax*, penyelesaian masalah atau *falling action*, dan yang terakhir ialah bagian penutup cerita atau *resolution*.

Ketika melakukan perancangan cerita anak, keseimbangan antara usia dan kemampuan anak menjadi hal yang krusial. Kreativitas berperan dalam membuat alur terasa menarik dan mampu membangkitkan imajinasi anak, sedangkan struktur yang jelas diperlukan untuk memastikan cerita dapat

dipahami sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, *storytelling* sebaiknya disusun dengan sederhana, tidak berbelit, dan selaras dengan tingkat pemahaman anak. Dengan demikian, cerita tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral secara efektif serta memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna.

Menurut teori-teori buku interaktif yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa interaksi dalam sebuah buku berperan penting dalam meningkatkan pengalaman membaca seseorang. Dengan adanya interaksi dalam sebuah buku, maka dapat berpengaruh pada fokus dan tingkat eksplorasi dan imajinatif pembaca. Dalam merancang interaktivitas dalam sebuah buku, diperlukan riset terhadap teknik hingga material yang digunakan. Komponen tersebut memiliki peranan yang cukup penting, khususnya dalam konteks penyesuaian terhadap target sasaran pembaca, seperti untuk anak-anak dibutuhkan material yang lebih tebal sehingga tidak mudah rusak. Oleh karena itu, perlu diperhatikan dalam sebuah buku interaktif, pemilihan jenis interaktivitas juga perlu diselaraskan dengan karakteristik target pengguna, karena setiap kelompok usia memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Jika tingkat interaktivitas tidak sesuai dengan targetnya, mekanisme tersebut berpotensi menjadi terlalu rumit dan justru menimbulkan kebingungan bagi pembaca.

2.3 Legenda Pesut Mahakam

Legenda Pesut Mahakam merupakan sebuah cerita rakyat yang berasal dari daerah Kutai, Kalimantan Timur. Mulanya, masyarakat suku Dayak dan Kutai banyak meyakini bahwa Pesut Mahakam, mamalia air tawar yang mendiami sungai Mahakam ini berasal dari jelmaan manusia (Indonesiakaya.com). Pesut sendiri sering kali dikaitkan dengan hal spiritual. Pesut dianggap sebagai hewan yang sakral dan kerap dihubungkan dengan datangnya sebuah keberuntungan atau hal positif. Dalam budaya suku Kutai dan Dayak, Pesut Mahakam disimbolkan sebagai pelindung serta penjaga yang mendiami Sungai Mahakam guna menjaga hubungan antara manusia dan alam.

2.3.5 Sejarah

Legenda Pesut Mahakam berasal dari tradisi lisan masyarakat Dayak di sepanjang Sungai Mahakam, sehingga tidak ada yang tahu pasti kapan cerita ini mulai menyebar di masyarakat. Kisah ini diceritakan ulang dari generasi ke generasi, biasanya lewat dongeng sebelum tidur atau saat acara adat. Ia berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tapi juga media untuk menanamkan nilai moral pada anak-anak. Awal mula cerita ini tentunya dipengaruhi oleh mamalia air tawar yakni pesut yang berhabitat di sungai Mahakam di Kalimantan Timur. Dengan kehadiran hewan yang dinilai unik ini, banyak masyarakat yang mencoba menjabarkan asal-usulnya melalui sebuah cerita yakni mengenai transformasi manusia menjadi seekor pesut (Kemendikbud, 2019). Legenda Pesut Mahakam ini tidak hanya berperan sebagai hiburan atau warisan budaya semata, melainkan sudah menjadi identitas masyarakat Kalimantan Timur (Sariana et al, 2020). Pesut Mahakam tak dapat terpisahkan dari budaya Kalimantan Timur, terutama suku Dayak dan Kutai. Hewan ini kerap kali dijadikan maskot, patung, karya seni, hingga bahan ajar sekolah.

2.3.6 Alur cerita

Dikarenakan cerita Legenda Pesut Mahakam merupakan warisan budaya lisan turun-temurun, belum ada manuskrip asli atau resmi mengenai cerita rakyat ini. Terdapat beragam versi alur cerita yang berkembang di tengah masyarakat Kalimantan Timur, berbagai sumber memiliki alur atau detail yang berbeda mengenai legenda ini. Berikut beberapa versi cerita rakyat Legenda Pesut Mahakam yang tersebar:

1. Versi 1: Ibu tiri yang jahat

Melalui *website* Indonesiakaya.com, alkisah tinggallah sebuah keluarga beranggotakan ayah, ibu, dan dua anaknya di sebuah dusun Kalimantan Timur. Mereka hidup saling mengasihi dan bahagia sampai tiba-tiba kebahagiaan tersebut direnggut dengan kematian sang ibu yang sudah lama sakit. Suami yang ditinggal sangat terpukul sehingga kehidupan rumah tangga yang mulanya damai menjadi terlantar, kebutuhan sehari-hari

terabaikan, anak-anak menjadi kelaparan. Hingga kebahagiaan yang ditunggu pun kembali, sang ayah memutuskan untuk menikahi seorang wanita penari dari sebuah pertunjukan adat pada musim panen. Namun, ternyata walau paras dan tariannya memikat, sang penari menunjukkan perubahan sifat yang berbeda setelah menjadi istri, ia mulai menyuruh anak-anak melakukan pekerjaan berat, sering tanpa memberi cukup makanan, tanpa pengetahuan sang ayah dan selalu menuduh mereka bermalas-malasan dan anak yang tidak patuh terhadap orang tua.

Kemudian suatu hari, dua kakak-beradik tersebut dikirim mencari kayu bakar yang sangat banyak sehingga mereka pulang dengan perut kosong. Namun bukannya makanan yang menyambut, mereka justru menemukan rumah tersebut kosong tak berpenghuni, ternyata kedua orang tua mereka sudah pindah dari rumah tersebut. Dengan sedih dan putus asa, mereka mencari orang tuanya dan bertanya ke warga sekitar. Secerah harapan pun muncul ketika mereka menemukan baju yang familiar teragantung di jemuran sebuah rumah di dusun sebelah. Dengan girang, mereka masuk ke dalam rumah itu dan menemukan sebuah kuali berisi bubur panas. Karena sangat lapar, kedua kakak-beradik itu memakan habis bubur tersebut. Tiba-tiba, muncul hawa panas di sekitar tubuh anak-anak itu, kulitnya menghitam, dan mereka kemudian melompat ke Sungai Mahakam. Ketika sang ayah dan ibu tiri akhirnya kembali ke rumah, mereka menemukan kuali yang kosong tanpa adanya jejak. Ibu tiri kemudian menuduh dua saudara tersebutlah yang menghabiskan bubur dan mengatakan bahwa mereka rakus. Tanpa mendengarkan penjelasan dari mereka, sang ayah memercayai begitu saja perkataan dari sang ibu tiri. Sang ayah kemudian mencari keberadaan dua kakak-beradik itu. Dari kejauhan, ia melihat dua makhluk di sungai yang memiliki wajah menyerupai manusia, menyemburkan air, dan berenang seperti lumba-lumba. Saat itupun, sang ayah menyadari bahwa mereka merupakan anaknya. Sang ayah menyesal atas kepercayaannya terhadap istri barunya

dibandingkan anak-anaknya sendiri, dan kisah tersebut menjadi legenda yang diwariskan, dikenal masyarakat sebagai Pesut Mahakam.

2. Versi 2: Anak yang serakah

Berbeda dengan versi sebelumnya, versi satu ini terdapat perbedaan pada keserakahan sang kedua anak. Dilansir dari situs detik.com, cerita bermula dari kehidupan sebuah keluarga di sebuah desa. Keluarga kecil ini terdiri atas Pak Pung,istrinya, serta dua kakak beradik lelaki dan perempuan. Namun, hidup mereka mulai berubah setelah istrinya meninggal dunia, Pak Pung kini harus menanggung seluruh pekerjaan rumah tangga sekaligus mencari nafkah sebagai petani dan pencari ikan seorang diri. Bebannya sebagai seorang tulang punggung keluarga semakin berat setiap harinya.

Suatu hari ketika pesta panen yang digelar di desa, Pak Pung bertemu dan jatuh hati dengan seorang gadis. Lamaran yang diajukannya diterima, sehingga ia kembali memiliki pendamping hidup. Namun, keharmonisan keluarga tersebut tidak berlangsung lama. Istri baru Pak Pung mulai menunjukkan sikap buruk terhadap anak-anak tirinya. Ia sering memperlakukan mereka dengan kasar, menghukum mereka tanpa alasan, bahkan membiarkan kedua anak itu kelaparan. Kedua kakak beradik itu juga dipaksa untuk mengerjakan hal yang tidak seharusnya dikerjakan oleh seorang anak. Mereka disuruh untuk mencari kayu bakar di hutan, dan apabila hasilnya tidak mencukupi, mereka tidak diizinkan untuk pulang.

Suatu hari, ketika mereka tidak bisa memperoleh kayu bakar yang cukup, mau tidak mau kedua anak itu kembali bermalam di hutan dalam kondisi kelaparan. Hingga tiba-tiba, mereka bertemu seorang kakek tua yang menunjukkan sebuah pohon berbuah lebat di utara hutan. Kakek tersebut memperbolehkan mereka mengambil buah sebanyak yang mereka mampu, namun hanya sekali. Anak-anak itu melanggar pesan tersebut dengan kembali mengambil buah pada kesempatan kedua.

Saat pulang ke desa keesokan harinya, mereka mendapati rumah mereka telah kosong. Dari para tetangga, mereka mengetahui bahwa Pak

Pung danistrinya telah pindah dari rumah itu. Anak-anak itu kemudian mengikuti petunjuk yang diberikan dan menemukan rumah baru ayah dan ibu tiri mereka. Karena sangat lapar, mereka masuk ke dalam rumah dan memakan habis nasi ketan yang sedang dimasak. Rasa panas tiba-tiba menjalar ke seluruh tubuh mereka, sehingga kedua kakak beradik itu pun buru-buru mencari sumber air untuk mendinginkan tubuh. Mereka terus berlari, dan menceburkan diri mereka kedalam sungai.

Sekembalinya Pak Pung dan istri barunya ke rumah, mereka terkejut menemukan makanan yang telah habis tak bersisa. Mereka mengikuti jejak sisa makanan yang menuju ke arah tepi sungai, di mana mereka melihat dua ekor ikan yang menyerupai manusia berenang dan menyemburkan air. Pada saat itulah Pak Pung menyadari bahwa kedua ikan tersebut adalah anak-anaknya yang telah berubah wujud. Kedua orang tua itu merasa sedih dan menyesal, terutama sang ibu tiri atas perlakuan buruk yang selama ini ia lakukan kepada anak-anak tirinya. Ikan tersebut kemudian dikenal sebagai pesut mahakam.

2.3.7 Nilai moral

Cerita rakyat sejak lama berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian nilai moral bagi masyarakat terutama anak-anak (Suhardi dkk, 2021, h.73). Melalui kisah yang diwariskan secara turun-temurun, masyarakat diajarkan tentang etika moral dasar, seperti halnya kebaikan, kejujuran, hingga konsekuensi dari perbuatan buruk. Legenda Pesut Mahakam dari Kalimantan Timur juga memiliki pesan tersirat, yang selain menyuguhkan cerita menarik, juga mengandung pesan moral yang masih relevan dengan kehidupan sehari-hari serta dapat menjadi bekal bagi anak-anak untuk bersikap di masa depan. Selain untuk anak, Legenda Pesut Mahakam juga menyisipkan pesan moral bagi orang tua.

1. Bagi Anak

Bagi anak-anak, cerita rakyat bukan hanya menjadi hiburan tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter anak. Legenda Pesut

Mahakam sendiri juga memiliki beberapa pesan moral yang masih relevan terutama pada generasi muda sekarang, diantaranya seperti jangan serakah, jangan mengambil apa yang bukan milik kita tanpa izin, serta mendengarkan nasihat dari orang tua. Selain itu, melalui tokoh ayah dan ibu tiri, mengajarkan bahwa setiap tindakan akan ada timbal baliknya, seperti perbuatan buruk pasti membawa hal buruk lainnya.

2. Bagi Orang tua

Moral yang terkandung dalam cerita rakyat tidak hanya berlaku pada anak-anak melainkan juga bagi orang tua. Dalam cerita Legenda Pesut Mahakam ini, hubungan kekeluargaan antara orang tua dan anak merupakan salah satu aspek penting dalam cerita. Maka dari itu, ada pula pesan moral yang dapat diambil dari sisi orang tua. Di mana bagi anak, orang tua berperan sebagai figur yang patut untuk mereka contoh. Cerita legenda ini mengingatkan kembali, bagi orang tua diluar sana bahwa anak merupakan anugerah yang perlu dijaga dan disayang dengan sepenuh hati. Jangan sekali-kali kita melalaikan peran sebagai ayah maupun ibu, dengan menelantarkan atau tidak memenuhi tanggung jawab sebagai orang tua.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah cerita rakyat pasti memiliki berbagai macam versi yang tersebar di daerahnya, seperti halnya Legenda Pesut Mahakam. Hal ini bisa saja terjadi sebab cerita rakyat tersebar dengan luas dari hulu ke hilir serta disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi, sehingga tidak dapat dipungkiri adanya perbedaan detail cerita. Diluar dari beragam versi yang tersebar, moral yang terkandung dalam cerita rakyat Legenda Pesut Mahakam tetap serupa dan masih relevan dengan masa kini. Maka dari itu, dapat diketahui tidak ada aturan khusus dalam pengembangan sebuah cerita rakyat, sebab Legenda Pesut Mahakam juga menyesuaikan versinya melalui lingkungan atau pesan yang ingin disampaikan, hanya saja perlu diperhatikan moral yang terkandung harus tetap selaras dengan moral asli dalam cerita ini.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam upaya memperlihatkan aspek kebaruan sekaligus memperkuat landasan penelitian, penulis melakukan analisis pada sejumlah studi yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas. Fokus utama kajian diarahkan pada penelitian yang menyoroti perancangan buku ilustrasi maupun buku interaktif yang bertemakan cerita rakyat Indonesia. Setiap penelitian kemudian ditinjau dengan mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, pendekatan metodologi, serta *output* yang dicapai, sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai penelitian ini di antara penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan

No.	Judul penelitian	Penulis	Hasil penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind	Lejar Daniartana Hukubun	Buku ilustrasi cerita rakyat Suku Malind	Perancangan ini menggunakan media yang memiliki keunikan tersendiri, yakni wayang khas Papua, yang dipilih sebagai media pengenalan identitas dan kebudayaan suku Malind kepada anak.
2.	Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat “Malin Kundang” untuk Anak Berusia 5-7 Tahun	Astrid Lomempow dan Juniar Vdaya	Buku interaktif cerita rakyat “Malin Kundang” untuk anak usia 5-7 tahun	Buku ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman visual yang inovatif bagi anak dalam memahami cerita rakyat Malin Kundang. Elemen interaktif di dalamnya turut mengajak anak terlibat aktif dalam proses eksplorasi cerita, sehingga

				penyajiannya terasa lebih segar dan menarik
3.	Pengembangan Materi Ajar Warahan Wai Bulok Berbasis Komik Elektronik	Syaiful Hilal	Komik elektronik mengenai Warahan Wai Bulok	Media pembelajaran berbasis komik elektronik ini dirancang untuk mempermudah anak dalam memahami materi, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan santai.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menemukan adanya hubungan antara perancangan yang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Yakni seputar topik yang membahas mengenai cerita rakyat Indonesia dan kesamaan pilar yaitu media informasi dengan hasil akhir perancangan dua dari antaranya merupakan buku ilustrasi interaktif. Kebaruan yang akan diterapkan dalam penelitian yang penulis lakukan berdasarkan kajian yang telah ada sebelumnya ialah pada bagian interaktivitas dan visual ilustrasi yang akan disesuaikan dengan tema dari perancangan ini, yakni seputar Legenda Pesut Mahakam. Melalui kebaruan dan informasi yang disampaikan, penulis berharap bahwa anak-anak dapat lebih mengenali cerita rakyat Legenda Pesut Mahakam dengan cara yang lebih menghibur, selain itu anak-anak juga diharapkan dapat menerima pesan moral yang akan disampaikan melalui cerita ini dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.