

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Menurut Fitriana et al., (2015) dalam Siregar et al., (2020, h. 831) Buku interaktif adalah sebuah metode yang dirancang untuk anak usia dini agar materi dapat tersampaikan secara efektif dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan daya tangkap serta kemampuan mereka. Buku interaktif dirancang agar anak lebih berfokus pada interaksi, visual, dan alur cerita dibandingkan teks yang panjang, sehingga anak-anak dapat lebih aktif melalui elemen yang terdapat di dalam buku, seperti dapat digeser, dimainkan, dan disentuh. Selain itu, biasanya buku interaktif bertahan lama sehingga, anak-anak dapat membuka kembali dan mempelajari ulang mengenai isi buku tersebut. Menurut Siregar (2020), dengan adanya kehadiran buku interaktif dapat mempererat hubungan antar guru maupun orang tua serta meningkatkan stimulus otak anak.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Berdasarkan jurnal dari Oey et al., (2013) dalam (2023, h.28) Buku interaktif dirancang agar pembaca dapat melakukan interaksi dari kumpulan beberapa lembaran kertas yang dijilid menjadi satu buku. Selain itu, menurut Hidayat et al., (2020, h.76) buku interaktif terbagi menjadi 8 jenis fitur, yaitu:

2.1.1.1 Buku *pop-up*

Buku *Pop-up* adalah sebuah media pembelajaran yang dapat mendorong imajinasi anak melalui perpaduan antara dua dan tiga dimensi yang muncul saat membuka halaman baru (Setiyanigrum, 2020, h.217). Menurut Rahmawati (2013) dalam Setiyanigrum (2020, h.218) buku *pop-up* dapat menghadirkan interaksi dengan anak-anak dengan menambahkan elemen mengejutkan pada setiap halaman berikutnya, sehingga membangkitkan rasa keingintahuan anak-anak.



Gambar 2.1 Contoh Buku *Pop-Up*
Sumber: <https://share.google/images/zzNe...>

Selain itu, biasanya isi konten dari buku *pop-up* menyesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak. Dengan perpaduan antara ilustrasi yang lucu, alur cerita yang seru, dan *typography* yang sesuai dapat sebagai media untuk membaca, melainkan juga untuk membantu perkembangan daya konsentrasi anak.

2.1.1.2 Buku *peek a boo*

Buku *peek-a-boo* atau biasa dikenal dengan sebutan *lift-the-flap-book* merupakan sebuah jenis buku interaktif yang dirancang dengan adanya lipatan tambahan pada setiap halamannya. Dengan adanya lipatan tersebut, dapat menimbulkan rasa penasaran pada anak karena mereka harus membukanya untuk mengetahui isi atau gambar yang tersembunyi.



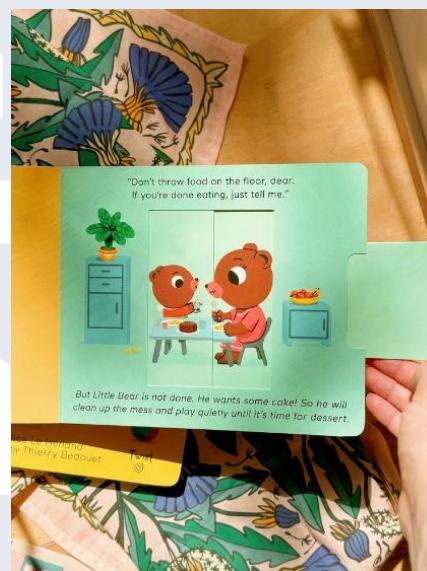
Gambar 2.2 Contoh Buku *Peek a Boo*
Sumber: <https://pin.it/6E5LHZgdU>

Biasanya terdapat sebuah kertas yang menutupi isi dari tulisan atau gambar (Hidayat et al., 2020, h.76). Buku jenis *peek a boo* membantu anak untuk mengenali bentuk, huruf, warna, gambar, dan

yang lainnya. Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan konsentrasi anak dan rasa ingin tahu ketika berinteraksi dengan jenis buku ini.

2.1.1.3 Buku *pull tab*

Buku *pull tab* adalah sebuah jenis buku interaktif yang dapat menarik atau menggeser kertas (Hidayat et al., 2020, h.76). Terdapat penambahan elemen ilustrasi saat kertas yang bisa digeser atau ditarik. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan hal ini dapat mengajak anak-anak untuk berinteraksi dengan buku dan merangsang rasa keingintahuan saat *pull-tab* digerakkan.



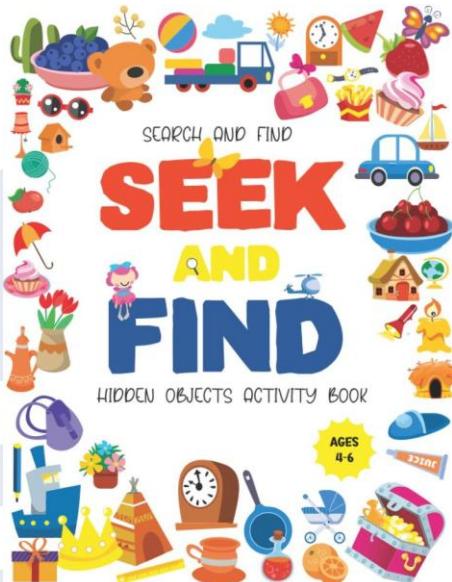
Gambar 2.3 Contoh Buku *Pull Tab*
Sumber: <https://pin.it/5FL8k3Gj6>

Pull tab biasanya dirancang dalam bentuk yang sederhana seperti gambar yang dapat berubah-ubah, sebuah benda yang bergerak, dan transformasi ilustrasi. Selain itu, kelebihan lainnya dari jenis buku interaktif ini adalah mampu melatih keterampilan motorik, koordinasi antara tangan dengan mata, dan mengasah kreativitas anak sejak dini.

2.1.1.4 Buku *hidden object*

Menurut Prasojo et., al (2010 h.137) dalam Hidayat et al., (2020, h.76) Buku *hidden object* merupakan sebuah jenis buku interaktif yang di mana pada halaman tertentu, anak-anak diajak untuk mencari objek yang sengaja dihilangkan atau disamaraskan agar dapat

memecahkan teka-teki. Kelebihan dari buku *hidden object* adalah dapat melatih ketelitian, mengasah daya ingat, melatih kejelian penglihatan mata, dan meningkatkan konsentrasi pada anak.



Gambar 2.4 Contoh Buku *Hidden Object*
Sumber: <https://pin.it/29OErmb3l>

Secara tidak langsung, anak merasa senang saat berhasil menemukan objek yang tersembunyi sekaligus mendapatkan pembelajaran di bukunya. Selain itu, *hidden object* juga mampu dipadukan dengan tema-tema yang menarik seperti petualangan, alam, kehidupan sehari-hari atau yang lainnya.

2.1.2.5 Buku *games*

Menurut Rahmat (2017) dalam Hapsari (2025, h.71) Buku *games* atau permainan adalah sebuah jenis buku interaktif yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan bermanfaat bagi anak-anak. Biasanya buku permainan dapat dilakukan individu hingga berkelompok yang di mana terdapat beragam jenis permainan dengan instruksi dan cara bermain.



Gambar 2.5 Contoh Buku *Games*
Sumber: <https://pin.it/LDlO2mWUI>

Permainan berisikan pemecahan masalah dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak dalam menyelesaikan solusi. Dengan adanya perpaduan antara buku *games* dan pembelajaran, dapat membantu orang tua ataupun guru agar anak lebih bersemangat dalam mempelajari hal-hal baru.

2.1.1.6 Buku *participation*

Menurut Siregar et al., (2020, h.831) Buku *participation* adalah sebuah jenis buku interaktif yang berisikan penjelasan atau cerita untuk mendorong berbagai aktivitas seperti tanya jawab, instruksi, dan *mini games*. Dengan adanya jenis buku interaktif ini, anak-anak diharapkan agar lebih berpartisipasi dari setiap kegiatan yang diberikan untuk mengasah pemahamannya.



Gambar 2.6 Contoh Buku *Participation*
Sumber: <https://pin.it/1vQdlFHqH>

Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara yang lebih menyenangkan serta mempererat hubungan antar anak dengan orang tua maupun guru. Buku ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih kritis dan aktif dalam menerima informasi dari media pembelajaran yang interaktif.

2.1.1.7 Buku *play a song*

Berdasarkan jurnal dari Siregar et al., (2020, h.831) Buku *play a song* atau *play a sound* merupakan jenis buku interaktif yang tersedia dengan berbagai tombol-tombol khusus. Ketika tombol tersebut ditekan, dapat terdengar bunyi atau suara yang berupa lagu, musik, instrument, atau efek suara yang berkaitan dengan keseluruhan isi cerita dari topik yang ingin disampaikan.

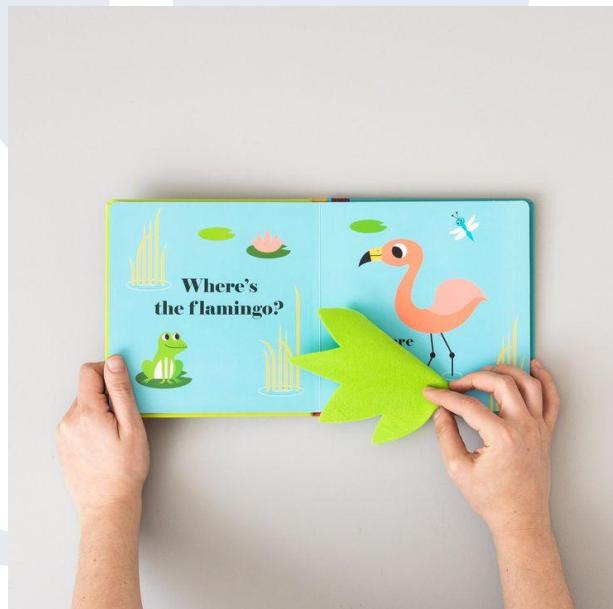


Gambar 2.7 Contoh Buku *Play a Song*
Sumber: <https://pin.it/1PB4coW0Q>

Suara-suara tersebut dapat memudahkan anak-anak untuk lebih memahami dan merasakan suasana dari cerita yang sedang dibaca. Dengan adanya jenis buku interaktif ini, tidak hanya menambah kesenangan ketika membaca, melainkan menciptakan sistem belajar yang lebih hidup bagi anak-anak.

2.1.1.8 Buku *touch and feel*

Menurut Wiliyanto (2013) dalam Hidayat et al., (2020, h.77) Buku *touch and feel* merupakan jenis buku interaktif yang ditujukan kepada anak-anak agar dapat meningkatkan minat belajar dengan pengalaman sensorik. Sensorik adalah anak dapat menjelajahi berbagai macam tekstur yang dapat disentuh atau diraca secara langsung.



Gambar 2.8 Contoh Buku *Touch and Feel*
Sumber: <https://pin.it/4ZZLCVsFX>

Dengan adanya jenis buku interaktif ini, anak-anak tidak hanya melihat melalui gambar pada buku tetapi juga mengenali perbedaan pada setiap tekskur dengan menggunakan indera peraba. Selain itu, biasanya tekskur-tekskur tersebut dapat berupa kain, kertas, atau bahan lainnya yang mirip dengan teksur benda aslinya.

2.1.2 Buku Ilustrasi

Menurut Asmawan (2023) dalam Fachrizal (2023, h.364) Buku Ilustrasi adalah buku bergambar yang terdiri dari berbagai visual dan dapat membentuk suatu kesatuan dari elemen-elemen seni, Setiap visual yang terdapat dalam buku ilustrasi dapat berhubungan teks sehingga, tulisan dapat lebih mudah untuk dipahami. Buku ilustrasi juga digunakan sebagai media edukasi yang menyenangkan karena dapat meningkatkan perkembangan imajinasi, pemahaman, kosakata, dan melatih komunikasi anak. Menurut Novitasari et al., (2022) dalam Sutanto (2023, h.95) anak-anak akan lebih mudah memahami bacaan jika dibentuk dalam susunan buku ilustrasi.

2.1.2.1 Komponen Buku Ilustrasi

Dalam penyusunan buku ilustrasi, biasanya dibentuk dari berbagai komponen yang memiliki peran masing-masing. Hal ini bertujuan agar buku ilustrasi dapat tersusun dengan baik. Berikut adalah proses perancangan buku ilustrasi anak, terdapat beberapa elemen utama yang menjadi bagian penting yaitu:

A. Tipografi

Menurut Sundiana (2001) dalam Mirza (2022, h.71) tipografi adalah sebuah cara dalam mengelolah huruf dan teks agar memiliki tampilan visual yang dapat di sesuaikan dengan pembaca agar mudah untuk dibaca. Terdapat beberapa penerapan pada tipografi, yaitu pengaturan dalam segi typeface, penyesuaian bentuk , dan penataan struktur. Dengan ini, dapat membangkitkan karakter dan emosi pada tipografi sehingga, pesan dapat tersampaikan dengan baik. Perubahan dalam setiap tipografi menjadi berbeda seiring perkembangan zaman terutama pada era digital yang di mana desainer menggunakan tipografi yang sesuai dengan karya desain yang dirancang.



Gambar 2.9 Gambar Font untuk Anak-Anak
Sumber: <https://market-resized.envatousercontent...>

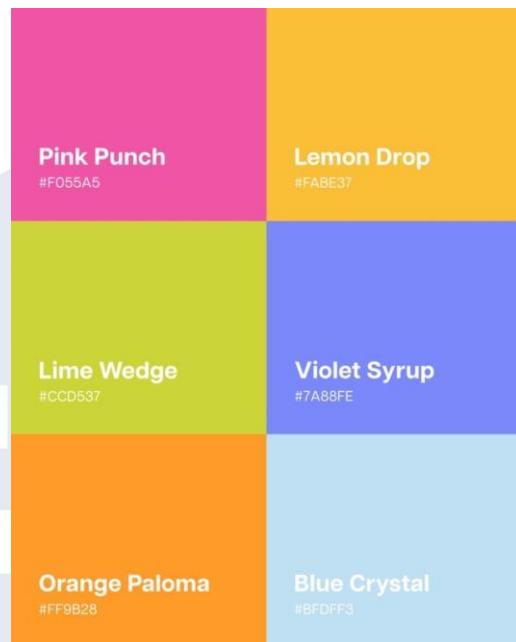
Menurut Zainudin (2021, h.38) Jenis huruf sans serif terdiri dari kata “*sans*” yang berasal dari Prancis yaitu tanpa dan kata “*serif*” adalah garis yang terdapat di tepi huruf. Sehingga, sans serif adalah huruf yang tidak memiliki garis pada tepi huruf.

Dalam perancangan buku untuk anak-anak, pemilihan tipografi yang sesuai adalah dengan mengutamakan keterbacaan yang tinggi. Penentuan jarak pada tipografi diantaranya seperti, antarhuruf, spasi, teks yang rapi menjadi hal penting yang harus diperhatikan. Selain itu, jenis tipografi yang sesuai dengan kategori huruf yang ramah bagi anak, mudah untuk dikenali, dan sesuai dengan usia para pembaca. Tidak hanya itu, warna pada tipografi juga dapat berpengaruh pada keseluruhan dari buku ilustrasi (Sutawijaya, 2024, h.7). Sehingga, jenis huruf sans serif menjadi pilihan yang tepat dalam merancang buku ilustrasi anak.

B. Warna

Berdasarkan jurnal dari Paksi (2021, h.91) warna adalah elemen dasar dalam desain yang dihasilkan dari pantulan cahaya yang dapat dirasakan oleh Indera penglihatan. Warna memiliki berbagai makna yang dapat menunjukkan emosional dan

memunculkan perbedaan perasaan dari seseorang. Pemilihan warna yang kontras, cerah, beragam, dan mudah untuk dikenali untuk anak-anak.



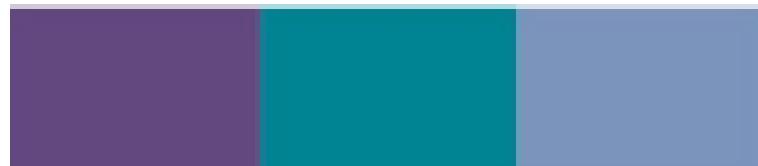
Gambar 2.10 Gambar Warna Kontras
Sumber: <https://pin.it/7f0k7LAXd>

Selain itu, warna juga dapat membantu merepresentasikan objek visual yang sedang dilihat oleh anak-anak dan hal ini dapat menciptakan imajinasi yang liar, meningkatkan perasaan senang, membantu anak dalam membedakan suatu bentuk. Dengan ini, emosi yang terkandung di dalam warna dapat menciptakan berbagai tampilan visual yang lebih menarik. Berikut adalah tempatatur warna yang dapat menggambarkan emosi:

1. Warna Dingin

Warna dingin adalah gabungan warna palet yang menimbulkan emosi tenang seperti, biru, ungu, dan hijau. Biasanya warna biru identik dengan lelautan, langit yang cerah, dan ketenangan. Warna hijau biasanya melambangkan

daun, dan alam. Selain itu, warna ungu melambangkan kekuatan spiritual dan misteri.



Gambar 2.11 Warna Dingin
Sumber: Landa (2019)

Warna dingin juga sering digunakan untuk menciptakan suasana yang profesional namun, tetap menenangkan mata. Dalam konsep psikologis, warna dingin juga dapat menurunkan stres dan relaksasi (Landa 2019, h.127).

2. Warna Hangat

Warna hangat adalah gabungan warna palet yang merepresentasi sinar matahari atau api seperti, merah, oranye, dan kuning. Biasanya warna merah dilambangkan sebagai cinta, emosi, dan kobaran api. Warna oranye digambarkan sebagai warna sinar matahari, ceria, dan ramah. Selain itu, warna kuning melambangkan energi positif dan bahagia.



Gambar 2.12 Warna Hangat
Sumber: Landa (2019)

Warna hangat juga dapat digunakan untuk membangun suatu hubungan dengan orang lain. Dalam konsep psikologis, warna hangat juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang akrab dan keceriaan (Landa, 2019, h.127).

C. *Point of View*

Point of view (POV) merupakan teknik yang menggunakan sudut pandang kamera berdasarkan seorang karakter dalam suatu cerita. Dengan adanya *point of view* (POV) audiens dapat melihat dan merasakan posisi karakter, melihat lingkungan, bereaksi, dan berada menjadi karakter sepenuhnya.



Gambar 2.11 Gambar *Point of View*
Sumber: <https://pin.it/gOXtCpjN>

Selain itu, POV berfungsi sebagai jembatan untuk mempererat audiens dengan cerita yang disampaikan dalam konteks pesan dan naratif. Biasanya *point of view* sering digunakan dalam film, gim, animasi, dan buku. (Samtrimandasari, 2023, h.17). Menurut Pratista (2017, h.142-144) dalam Andrian (2020, h.7) Terdapat 8 jenis sudut kamera yang digunakan dalam *point of view*, yaitu:

1. *Low Angle*

Low angle adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera rendah sehingga, gambar terlihat dari bawah ke atas. Teknik ini biasanya digunakan untuk menonjolkan suatu karakter sehingga, terkesan lebih dominan dan berkuasa. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini dapat membuat

audiens lebih kecil dan membangun suasana yang superior (Andrian, 2020, h.7).

2. *Straight Angle*

Straight angle adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera sejajar dengan mata, gambar terlihat normal. Teknik ini biasanya digunakan dalam percakapan sehari-hari atau sebuah adegan yang hanya menunjukkan secara realistik. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini dapat membuat audiens seolah-olah berada di posisi karakter tersebut (Andrian, 2020, h.7).

3. *High Angle*

High angle adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera di atas mata ke bawah, gambar atau objek telihat lebih kecil. Teknik ini membuat objek yang dituju terasa lebih kecil atau lemah. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini dapat membuat audiens merasa lebih dominan dengan karakter atau objek yang dilihat (Andrian, 2020, h.7).

4. *Canted Angle*

Canted angle adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera miring, gambar terlihat tidak stabil. Teknik ini biasanya digunakan dalam film atau cerita yang bergenre horor, thriller, dan genre-genre lain yang serupa. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini dapat membuat perasaan audiens terguncang dan ketidaknormalan dengan situasi yang sedang dihadapi (Andrian, 2020, h.7).

5. *Bird Eye*

Bird eye adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera dari atas, gambar terlihat dari sudut pandang burung. Teknik ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan suatu pemandangan atau sebuah ruangan dari suatu lokasi tertentu. Dalam konteks penyampaian, jenis *point of view* ini

dapat memberikan keseluruhan situasi dengan jelas dan pergerakan massa (Andrian, 2020, h.8).

6. *Frog Eye*

Frog eye adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera sangat rendah, setara dengan lantai, gambar terlihat lebih dramatis. Teknik ini biasanya digunakan untuk memberikan kesan menakutkan terhadap suatu karakter atau objek. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini menampilkan perspektif yang jarang dilihat oleh manusia (Andrian, 2020, h.8).

7. *Overhead Shot*

Overhead shot adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera tegak lurus, gambar ini biasanya digunakan untuk objek dalam ruang. Teknik ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan suatu aktivitas di dalam sebuah ruangan yang di mana dapat menciptakan kesan atau pola gerak yang teratur. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini dapat memberikan suasana yang abstrak dan artistik. (Andrian, 2020, h.8).

8. *Overshoulder Shot*

Overshoulder shot adalah teknik dalam *point of view* yang posisi kamera memperlihatkan sudut pandang karakter. Teknik ini biasanya digunakan dalam sebuah adegan percakapan antara sebuah karakter dengan karakter lainnya. Posisi kamera menampilkan sebagian bahu atau kepala karakter. Dalam konteks psikologis, jenis *point of view* ini memberikan sudut pandang karakter agar audiens dapat memahami hubungan antara suatu karakter dengan karakter lainnya (Andrian, 2020, h.8).

D. Storytelling

Menurut Kamal (2025, h.24) *Storytelling* terdiri dari dua kata yaitu “*story*” adalah cerita dan “*telling*” adalah menyampaikan maka, *storytelling* adalah sebuah cerita yang disampaikan secara verbal. Biasanya *storytelling* dapat berupa dogeng untuk cerita-cerita anak yang dikemas dalam bentuk buku maupun digital.



Gambar 2.12 Gambar *Storytelling*
Sumber: <https://pin.it/1eAOEvyzG>

Selain itu, *storytelling* juga dapat memberikan manfaat bagi anak-anak dengan meningkatkan kemampuan pendengaran, mengasah kemampuan berbicara dan merangsang otak dalam menangkap pesan atau informasi. Berikut adalah beberapa jenis-jenis dari *storytelling* menurut Kamal (2025, h.26):

A. Storytelling Pendidikan

Storytelling pendidikan merupakan sebuah metode dalam cerita yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Jenis *storytelling* ini juga dapat membantu anak belajar tanpa merasa terbebani, sehingga mereka bisa menelaah materi dengan lebih menyenangkan (Kamal, 2025, h.26).

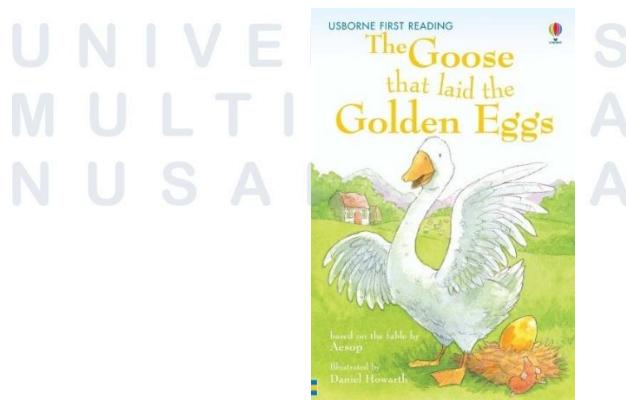


Gambar 2.13 Contoh *Storytelling* Pendidikan
Sumber: <https://pin.it/4BNAZBWVW>

Selain itu, *storytelling* pendidikan memberikan alur cerita, konflik, karakter yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga, anak akan lebih cepat untuk memahami pesan yang disampaikan dan memperkuat emosi dengan materi pembelajaran yang sedang mereka pahami.

B. Fabel

Fabel adalah sebuah cerita yang tokoh atau karakternya merupakan hewan yang memiliki kebiasaan seperti manusia. Jenis *storytelling* ini biasanya digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan moral atau nilai-nilai yang terkandung di dalam sebuah cerita dengan lebih sederhana dan mudah untuk dipahami oleh anak-anak (Kamal, 2025, h.26).



Gambar 2.14 Contoh Fabel
Sumber: <https://pin.it/4fDd9UNXU>

Dengan karakter hewan yang menyerupai manusia, dapat menanamkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, saling menghargai, rendah hati, kejujuran, dan yang lainnya. Fabel juga merupakan sarana untuk membangun imajinasi anak dengan fantasi-fantasi yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari,

C. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang telah menjadi sejarah dan diwariskan turun-temurun oleh masyarakat setempat. Biasanya cerita rakyat berkaitan dengan tradisi, budaya, dan adat. Fungsi ataupun tujuan dari cerita rakyat adalah untuk media pembelajaran budaya yang kaya akan nilai-nilai moral di dalamnya (Kamal, 2025, h.26).



Gambar 2.15 Contoh Cerita Rakyat
Sumber: <https://pin.it/2LikZeYhD>

Anak-anak yang dikenalkan kepada cerita rakyat dapat memahami asal-usul dari daerah tersebut, mengenal beberapa tokoh-tokoh legendaris, dan belajar mengenai tradisi-tradisi yang berlaku. Oleh karena itu, cerita rakyat sangat penting untuk menjaga identitas suatu budaya dan membangun rasa cinta terhadap warisan leluhur.

D. Mendongeng

Mendongeng adalah tahap dalam menyampaikan cerita secara verbal untuk memberikan edukasi dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan dalam mendongeng biasanya tidak hanya membacakan sebuah cerita, tetapi juga dengan

ekspresi, emosi, intonasi suara, dan bahasa tubuh yang merepresentasikan cerita tersebut (Kamal, 2025, h.26).

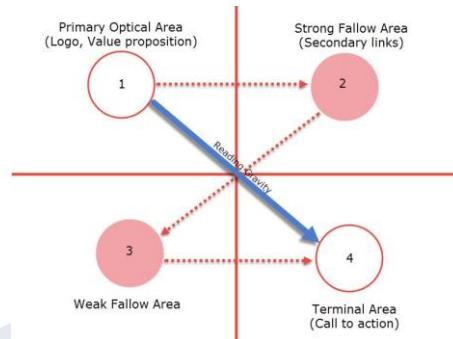


Gambar 2.16 Contoh Mendongeng
Sumber: <https://pin.it/16l4QZBq>

Dengan jenis *storytelling* ini, anak tidak hanya merasa terhibur dengan penyampaian dari cerita, melainkan mereka juga dapat belajar mengenai nilai moral, empati, dan mengasah kosa kata baru. Selain itu, dengan dongeng dapat mempererat hubungan antar pendongeng dengan anak-anak yang menjadi audiens karena adanya interaksi.

E. Alur Baca

Menurut Ghozali (2020, h.63) alur baca adalah penuntun agar pembaca dapat mengikuti teks atau bacaan sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan. Hal ini menjadi sangat penting karena, alur baca yang baik dapat memudahkan pembaca dalam memahami isi dari cerita. Tidak hanya teks, ilustrasi juga memiliki alur baca yang di mana mata pembaca bergerak alami. Alur cerita juga merupakan kunci dari buku ilustrasi yang baik.



Gambar 2.17 Contoh Alur Baca

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1100...>

Dalam konteks buku cerita ilustrasi anak, terkadang ilustrasi disusun tanpa memperhatikan alur baca dan hal ini yang membuat anak-anak kebingungan, karena mereka tidak tahu dari mana mata mereka melihat. Oleh karena itu, pentingnya untuk menyusun alur baca yang baik agar anak-anak dapat memahami pesan cerita dengan lebih mudah dan tidak merasa kehilangan arah atau keambiguan.

2.1.2.2 Layout Buku Ilustrasi

Menurut Anggarini (2021, h. 1), layout adalah elemen dalam visual yang mengatur keseimbangan dalam alur baca suatu desain. Sementara itu, *layout* pada buku ilustrasi merupakan gabungan antara teks dan gambar agar memudahkan pembaca dalam mengikuti cerita. Kemudian, *layout* buku ilustrasi juga merupakan pondasi yang kuat dalam keterbacaan dan visual-visual.



Gambar 2.18 *Layout* Buku Ilustrasi

Sumber: <https://pin.it/7wxwHQ7Ky>

Perpaduan antara teks, gambar dan elemen visual lainnya dapat menciptakan keseimbangan antara naratif. Sehingga, tidak menjadi pelengkap pada teks, tetapi juga menyatukan antara emosi dan makna cerita menjadi satu kesatuan yang baik dalam menciptakan *layout* buku ilustrasi. Berikut adalah jenis-jenis dari *layout* buku ilustrasi menurut Ghozali (2020, h.15):

A. Tebaran atau *Spread*

Tebaran atau *spread* merupakan jenis layout buku ilustrasi yang biasanya terdapat dua halaman yang bersebelahan dalam suatu buku. Hal ini untuk menonjolkan detail-detail pada ilustrasi atau visual agar dapat memperjelas suasana cerita Jenis *layout* ini sering kali digunakan untuk hal penting dalam sebuah cerita, seperti pada bagian klimaks atau adegan-adegan yang membutuhkan sesuatu yang dramatis. (Ghozali, 2020, h.15).



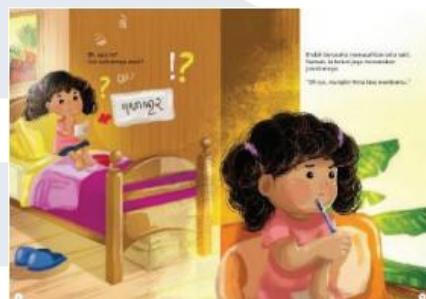
Gambar 2.19 Contoh Tebaran atau *Spread*
Sumber: Ghozali (2020)

Dengan adanya tebaran atau *spread*, dapat memberikan suasana yang lebih mendalam dan mengajak audiens untuk memasuki dunia dalam cerita tersebut. Oleh karena itu, tebaran atau *spread* sangat efektif untuk memperlihatkan sebuah *environment* yang luas atau yang melibatkan banyak karakter-karakter.

B. Satu Halaman atau *Single*

Satu halaman atau *single* adalah jenis layout buku ilustrasi yang di mana terdapat visual yang penuh pada satu

halaman. Jenis *layout* ini biasanya digunakan untuk memperkuat sebuah suasana dalam cerita pada bagian-bagian tertentu, seperti saat menggambarkan emosi karakter ataupun menonjolkan suatu peristiwa penting dalam halaman tersebut. Hal ini berfungsi untuk menciptakan atau menyorot suatu adegan penting dalam membaca buku cerita ilustrasi. (Ghozali, 2020, h. 17).



Gambar 2.20 Contoh Satu Halaman atau *Spread*
Sumber: Ghozali (2020)

Biasanya satu halaman atau *single* disatukan dengan halaman yang lainnya hingga menjadi dua halaman yang saling melengkapi satu sama lain. Oleh karena itu, ilustrasi yang terdapat di dalam buku cerita anak dapat memperkuat narasi dalam imajinasi anak terhadap pesan atau alur cerita.

C. Lepasan atau *Spot*

Lepasan atau *spot* merupakan jenis layout buku ilustrasi yang di mana visual-visual dalam halaman tersebut hanya berukuran kecil. Jenis *layout* ini berfungsi untuk memperlihatkan aksen visual pada teks tanpa harus membuat halaman tersebut terasa terlalu penuh atau keramaian. Dengan adanya ilustrasi kecil ini, dapat menciptakan berbagai macam variasi-variasi yang dapat membuat audiens atau pembaca merasa terlalu monoton. (Ghozali, 2020, h. 19).



Gambar 2.21 Contoh Lepasan atau *Spot*

Sumber: Ghozali (2020)

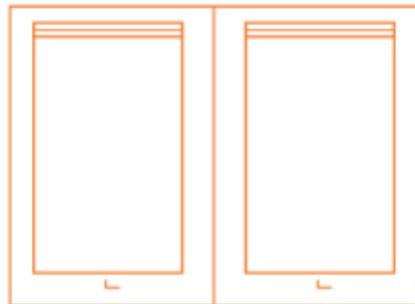
Lepasan atau *spot* juga dapat menyampaikan detail-detail kecil yang kemungkinan tidak perlu ditampilkan dalam jumlah yang besar. Oleh karena itu, hal ini dapat merangsang rasa keingin tahuhan anak terhadap halaman tersebut dan pengalaman dalam membaca buku cerita ilustrasi.

2.1.2.3 Grid

Berdasarkan buku dari Tondreau (2019, h.8) Grid merupakan elemen dasar dalam desain yang dapat menjadi arahan untuk mengorganisir suatu karya. Grid dapat diimplementasikan pada berbagai jenis desain dan baik desainer pemula hingga profesional menggunakan grid agar menjaga konsistensi. Berikut adalah struktur dasar dari grid yang terbagi menjadi 5 bagian menurut Tondreau (2019, h.11):

A. *Single-Column Grid*

Single-column grid merupakan susunan teks yang panjang dan berada di tengah halaman dengan ukuran yang sempit serta penuh. Struktur dasar *grid* ini sering digunakan untuk menampilkan teks yang naratif dan berkesinambungan, diantaranya adalah artikel, jurnal, ataupun penelitian ilmiah agar alur baca lebih terarah (Tondreau, 2019, h.11).



Gambar 2.22 Contoh Single-Column Grid

Sumber: Tondreau (2019)

Selain itu *single-column grid* juga memberikan kesan yang lebih formal karena tidak ada elemen-elemen yang dapat mengganggu dari sisi kiri maupun sisi kanan teks. Sehingga, audiens atau pembaca dapat mengikuti isi dari tulisan dari awal hingga akhir tanpa adanya distraksi visual. *Single-column grid* cocok untuk media cetak ataupun media digital yang berfokus pada isi konten sebagai pusatnya.

B. Two-Column Grid

Two-column grid adalah terdapat dua kolom yang sejajar dalam satu halaman, biasanya teks dan konten terbagi menjadi dua kolom yang berbeda. Struktur dasar *grid* ini berfungsi sebagai menyampaikan informasi agar dapat dibaca dengan lebih ringkas karena teks di dalam *grid* ini tidak terlalu panjang dalam satu baris (Tondreau, 2019, h.11).



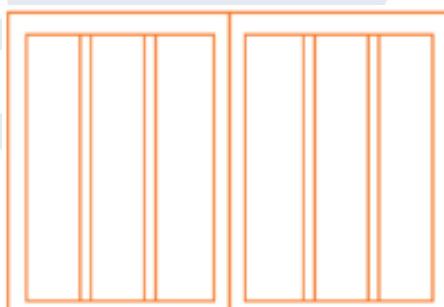
Gambar 2.23 Contoh Two-Column Grid

Sumber: Tondreau (2019)

Two-column grid juga memudahkan untuk penempatan sebuah gambar, ilustrasi, teks, ataupun kutipan-kutipan tanpa mengganggu isi dari teks utama tersebut. Oleh karena itu, *two-column grid* biasanya digunakan untuk membuat majalah, brosur, ataupun katalog yang membutuhkan perpaduan antara kesinambungan antara teks dan visual.

C. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid adalah terdapat beberapa kolom kecil dalam satu halaman dan dapat ditambahkan sesuai dengan kebutuhan seperti gambar, teks, dan elemen visual lainnya. Struktur dasar *grid* ini memiliki fleksibilitas yang sangat tinggi untuk desainer dalam menata konten sesuai dengan jumlah informasi yang ingin ditampilkan (Tondreau, 2019, h.11).



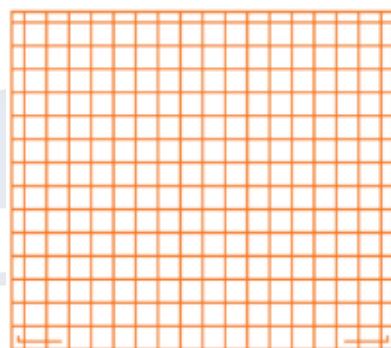
Gambar 2.24 Contoh *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Multicolumn grid memungkinkan bagi audiens atau pembaca untuk membagi informasi secara lebih detail tanpa merasa tampilan tersebut berantakan. Dengan adanya kombinasi antara teks, gambar, dan foto dapat diletakkan pada kolom yang berbeda-beda, sehingga halaman tersebut terasa lebih menarik. Biasanya *multicolumn grid* digunakan pada media-media seperti koran, majalah, ataupun yang sejenisnya.

D. *Modular Grid*

Modular Grid adalah kolom yang mengatur informasi yang rumit atau kompleks seperti tabel, kalender, koran, atau yang

lainnya. Biasanya dalam satu halaman terdapat banyak perpecahan kolom dan baris dengan informasi-informasi. Struktur dasar *grid* ini berfungsi untuk membagi konten ke dalam unit-unit kecil secara konsisten (Tondreau, 2019, h.11).

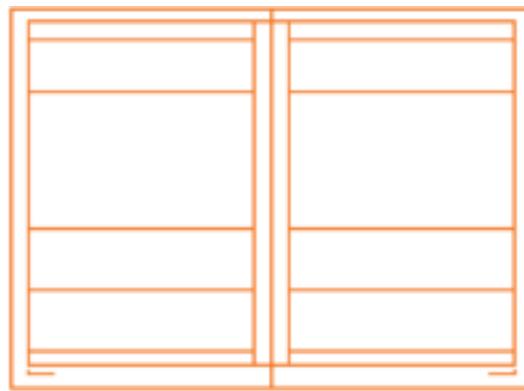


Gambar 2.25 Contoh *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Modular grid juga dapat mendukung keteraturan karena *grid* ini memiliki elemen-elemen yang menjadi tempat yang jelas dalam sebuah sistem *grid*. Oleh karena itu, audiens ataupun pembaca dapat menemukan informasi tertentu tanpa mengalami kesulitan terlebih dahulu. Biasanya *modular grid* digunakan pada media-media seperti kalender, katalog, jadwal kegiatan atau media lainnya.

E. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid adalah penyusunan *grid* yang berbeda dari sebelumnya yang di mana kolom membentuk garis horizontal. Struktur dasar *hierarchical grid* ini bertujuan untuk memberikan kebebasan atau ingin menonjolkan suatu elemen tertentu dengan ukuran maupun posisi yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kepentingannya (Tondreau, 2019, h.11).

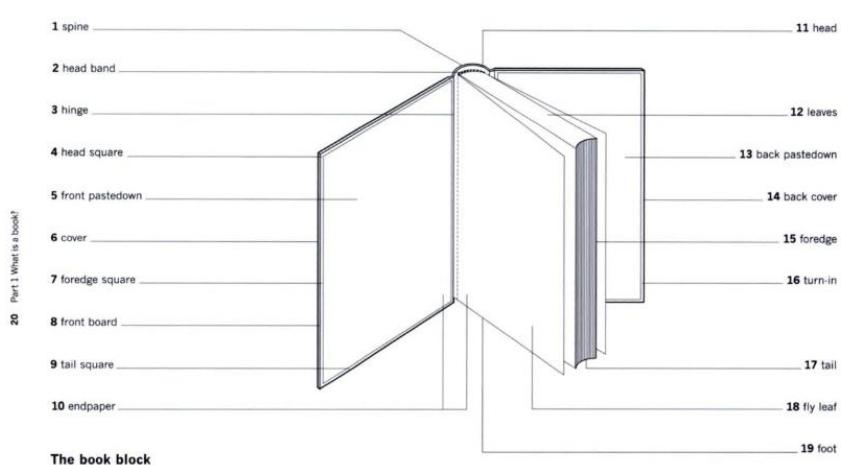


Gambar 2.26 Contoh *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Oleh karena itu, audiens atau pembaca dapat dipandu ke dalam navigasi suatu konten sesuai dengan prioritasnya seperti judul, interaksi atau menu navigasi. Biasanya *hierarchical grid* digunakan pada media-media seperti website, aplikasi, atau media yang lainnya.

2.1.2.4 Anatomi Buku

Anatomi buku merupakan susunan dasar yang membentuk fondasi kuat baik bagian luar buku maupun bagian dalam. Berikut adalah bagian-bagian yang terdapat dalam struktur buku menurut Haslam (2006, h.20):



Gambar 2.27 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

A. *Spine*

Spine adalah struktur dalam buku yang terdapat pada bagian tepi dari halaman dan menggabungkannya hingga menjadi sampul (Haslam, 2006, h.20).

B. *Head Band*

Head band terletak pada bagian atas dari buku biasanya berbentuk pita kecil yang berwarna tujuannya adalah untuk dekoratif dan memperkuat jilidan buku (Haslam, 2006, h.20).

C. *Hinge*

Hinge merupakan sebuah lipatan kertas penjilid pada buku yang bertujuan agar buku mudah untuk dibuka maupun ditutup (Haslam, 2006, h.20).

D. *Head Square*

Head Square adalah struktur di luar buku yang berbentuk seperti persegi panjang dengan tujuan agar buku lebih kokoh dan terlindungi (Haslam, 2006, h.20).

E. *Front Pasedown*

Front Pasedown adalah satu lembar kertas yang ditempelkan dibelakang sampul biasanya letaknya ada di bagian kiri buku (Haslam, 2006, h.20).

F. *Cover*

Cover merupakan sebuah kertas tebal atau karton yang menjadi tampilan paling awal dan akhir berfungsi untuk melindungi seluruh isi buku (Haslam, 2006, h.20).

G. *Foredge Square*

Foredge Square adalah struktur di buku yang biasanya menjadi pelindung bagi buku agar halamannya tetap terlihat sejajar dan rapi (Haslam, 2006, h.20).

H. *Front Board*

Front Board terletak pada bagian depan sampul buku dan teksturnya keras seperti papan (Haslam, 2006, h.20).

I. *Tail Square*

Tail Square merupakan pelindung agar buku tetap terjaga strukturnya seperti ukuran halaman tidak lebih besar dari ukuran sampul buku (Haslam, 2006, h.20).

J. *End Paper*

End Paper adalah selembar kertas tebal yang ditempelkan di dalam sampul biasanya letaknya ada di bagian kanan buku (Haslam, 2006, h.20).

K. *Head*

Head merupakan bagian paling atas atau kepala utama dari buku (Haslam, 2006, h.20).

L. *Leaves*

Leaves adalah halaman-halaman yang terdapat sisi depan dan sisi belakang (Haslam, 2006, h.20).

M. *Back Pastedown*

Back pastedown merupakan selembar kertas yang ditempelkan di dalam sampul belakang (Haslam, 2006, h.20).

N. *Back Cover*

Back cover yaitu sampul yang berada di bagian belakang (Haslam, 2006, h.20).

O. *Foredge*

Foredge yaitu pada sisi luar buku yang berupa tumpukan beberapa halaman (Haslam, 2006, h.20).

P. *Turn-in*

Turn-in adalah sebuah kertas atau kain yang dilipat dari sampul dan menutup ke bagian dalam (Haslam, 2006, h.20).

Q. *Tail*

Tail yaitu terdapat pada bagian bawah buku (Haslam, 2006, h.20).

R. Fly Leaf

Fly leaf terdapat pada bagian awal dan akhir halaman sebelum masuk ke dalam isi buku biasanya berbentuk halaman kosong (Haslam, 2006, h.20).

S. Foot

Foot yaitu terdapat pada bagian paling bawah halaman (Haslam, 2006, h.20).

2.1.2.5 Teknik Perjilidan Buku

Teknik dalam perjilidan buku atau biasanya disebut dengan *binding* adalah sebuah proses dalam buku yang menyatukan seluruh lembaran kertas. Hal ini bertujuan untuk mengajak agar seluruh halaman pada buku memiliki tampilan yang baik diakhir buku. Berikut adalah jenis-jenis dari teknik perjilidan buku menurut Evans et al., (2013, h.80-82), yaitu:

A. Perfect Binding

Perfect binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang pada bagian ujung buku diberi lem panas dan dipasang sampul *soft* ataupun *hard cover* hingga tertutup sempurna. Biasanya terlihat sangat rapi dan dicetak secara massal (Evans et al., 2013, h.80-82).

B. Case Binding

Case binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang menggunakan *hard cover* dan ditempelkan pada halaman-halaman yang telah dijahit sebelumnya. Biasanya proses cetak pada *case binding* terbatas karena kerjakan secara individual dan memiliki hasil dengan kualitas yang bagus serta tahan lama (Evans et al., 2013, h.80-82).

C. Saddle Stitch

Saddle stitch adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang menggabungkan seluruh lipatan halaman menjadi satu, kemudian

dijepit dengan staples dibagian tengah. Biasanya teknik ini digunakan dalam buku-buku seperti, majalah, buku sekolah, atau buku tipis lainnya (Evans et al., 2013, h.80-82).

D. Side Stitch Binding

Side stitch binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang menggabungkan seluruh lipatan halaman menjadi satu, kemudian dijepit dengan staples dibagian samping. *Side stitch binding* lebih kokoh dibandingkan *saddle stitch* (Evans et al., 2013, h.80-82).

E. Screw and Post Binding

Screw and post binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang seluruh halaman dilubangi kemudian dikunci dengan baut. Biasanya baut pada buku ini dapat dilepas pasang sehingga, memudahkan pengguna untuk menambah, mengurangkan, dan mengubah kertas (Evans et al., 2013, h.80-82).

F. Tape Binding

Tape binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang seluruh halaman ditempelkan pada pita kain tipis. Biasanya hasilnya rapi tetapi daya tahannya kurang (Evans et al., 2013, h.80-82).

G. Plastic Comb Binding

Plastic comb binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang seluruh halamannya dilubangi dan dipasang plastik yang berbentuk spiral agar bisa dibuka. Biasanya buku digunakan untuk skripsi/tugas akhir, makalah, laporan dan lainnya (Evans et al., 2013, h.80-82).

H. Spiral /Wire Binding

Spiral / wire binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang seluruh halamannya dilubangi dan dipasang kawat yang berbentuk spiral agar bisa dibuka. Biasanya lebih kokoh daripada *plastic comb binding* dan jenis ini digunakan pada buku catatan, kalender, dan buku lainnya (Evans et al., 2013, h.80-82).

I. *Ring Binding*

Ring binding adalah jenis dari teknik perjilidan buku yang seluruh halamannya dilubangi dan dimasukkan ke binder dengan cincin berbahan logam. Biasanya pengguna dapat menambahkan atau mengurangi keras pada buku (Evans et al., 2013, h.80-82).

2.1.2.6 Ilustrasi

Menurut Salam (2017 h.2) dalam Kamistang (2020, h.3) Ilustrasi bisa disebut juga dengan *illustration* yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu membuat sesuatu lebih menerangi atau jelas. Namun, pengertian ilustrasi secara garis besar merupakan sebuah gambar yang dapat menceritakan suatu kisah atau informasi agar memperjelas teks atau pesan yang ingin disampaikan (Kamistang, 2020, h.3). Menurut Margono & Aziz (2010, h.85-78) dalam Garina et al., (2023, h. 6) terdapat beberapa jenis-jenis gambar ilustrasi berdasarkan gayanya, diantaranya adalah:

A. Realistik

Realistik adalah sebuah jenis ilustrasi yang sesuai dengan bentuk kenyataannya. Biasanya seluruh detail digambarkan serupa dengan wujud aslinya. Jenis ilustrasi ini membutuhkan ketelitian tinggi karena seluruh struktur yang digambarkan akan mendekati kondisi yang nyata dari segala hal. (Garina, 2023, h.6).



Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi Realistik
Sumber: <https://pin.it/7qRA0Jc38>

Ilustrasi realistik juga sering digunakan untuk dokumentasi, edukasi, ataupun karya seni yang memperlihatkan kesan yang sangat natural. Oleh karena itu, dapat membantu menyampaikan informasi dalam bentuk ilustrasi secara jelas tanpa memicu kebingungan dan langsung mengenai objek tersebut.

B. Dekoratif

Dekoratif adalah sebuah jenis ilustrasi yang disederhanakan dari bentuk asli namun, tetap mempertahankan ciri khas dari bentuk tersebut. Biasanya terdapat penambahan seperti corak, pola, elemen, dan yang lainnya hingga membentuk ornamen. Jenis ilustrasi ini bertujuan untuk menekankan pada aspek estetika dengan sentuhan-sentuhan visual yang lebih kreatif (Garina, 2023, h.6).



Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://pin.it/3Uh7BncFZ>

Ilustrasi dekoratif juga sering digunakan pada media seperti kain, keramik, atau desain grafis yang dapat memberikan tampilan yang menarik. Oleh karena itu, penambahan pada detail-detail visual dapat membuat objek menjadi lebih unik, tanpa harus kehilangan identitasnya.

C. Karikaturis

Karikaturis adalah sebuah jenis ilustrasi yang mirip dengan bentuk asli tetapi, beberapa bagian dilebih-lebihkan agar menonjolkan pesan yang ingin disampaikan. Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan untuk menghadirkan kesan lelucon atau humor pada media visual agar mudah untuk dikenali (Garina, 2023, h.6).



Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Kartunis
Sumber: <https://pin.it/2E0kfLFe1>

Ilustrasi kartunis juga sering dilebih-lebihkan pada bagian anggota tubuh seperti ekspresi wajah, hidung, mata, ataupun hidung agar terlihat lebih unik. Oleh karena itu, ilustrasi ini dimanfaatkan dalam media massa untuk menyampaikan pesan secara efektif tetapi ringan.

D. Ekspresionis

Ekspresionis adalah sebuah jenis ilustrasi yang tidak terlalu mirip dengan yang asli melainkan, ditonjolkan pada bagian ekspresi ataupun emosi pada gambar. Jenis ilustrasi ini bertujuan untuk menyampaikan sebuah perasaan desainer dibandingkan bentuk atau objek yang serupa dengan aslinya, biasanya hasil karyanya terlihat lebih subjektif (Garina, 2023, h.6).



Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi Ekspresionis
Sumber: <https://pin.it/tzjK31opW>

Ilustrasi ekspresionis juga sering dibentuk dengan kebebasan desainer seperti bentuk atau gaya ekspresi yang mampu menghadirkan suasana yang senang, sedih, atau tegang. Oleh karena itu, ilustrasi ini biasanya digunakan dalam karya seni yang dapat mencurahkan emosi audiens dan membuatnya lebih fokus pada makna.

2.1.2.7 Desain Visual

Desain visual adalah sebuah proses perancangan yang tidak hanya membentuk sesuatu secara kreativitas melainkan, harus berdasarkan filosofis, teknis, hingga segi fungsional (Wahyuningsih, 2015). Desain visual dapat membangun sebuah komunikasi yang dapat dirasakan oleh indera penglihatan (Wahyuningsih, 2015). Berikut adalah beberapa jenis dari desain visual, yaitu:

A. Desain Karakter

Desain karakter adalah sebuah tokoh yang diciptakan untuk membentuk suatu identitas agar memudahkan penyampaian cerita atau pesan. Berikut adalah beberapa tahapan dari desain karakter menurut Ghozali (2020, h.31), yaitu:

B. Prasketsa

Prasketsa adalah tahap paling awal dalam merancang sebuah desain karakter. Pada tahap ini, biasanya ilustrator memahami isi dari cerita, melakukan riset mendalam, dan

menentukan gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam desain karakter (Ghozali, 2020, h.31).

C. Sketsa

Selanjutnya adalah tahap sketsa, sketsa merupakan tahap pengembangan desain karakter yang ditentukan berdasarkan klasifikasi umur, jenis karakter, gender, sifat, dan yang lainnya. Selain itu, tahap ini sangat penting karena dengan sketsa, ilustrator dapat mengembangkan karakter yang ingin dirancang agar sebuah karakter lebih hidup (Ghozali, 2020, h.32).

D. Ciri Khas Karakter

Ciri khas karakter merupakan tahap dalam merancang desain karakter agar setiap karakter memiliki *uniqueness* dan daya tariknya masing-masing. Ciri khas karakter meliputi, warna yang berbeda, gaya rambut yang unik, kebiasaan yang tidak biasa, dan membedakan dari karakter pada umumnya. Hal ini dirancang agar seluruh tokoh tidak terlihat sama dengan yang lainnya agar audiens dapat membedakan karakter tanpa mengalami kesulitan (Ghozali, 2020, h.36).

E. Sketsa Emosi dan Posisi

Sketsa emosi dan posisi merupakan menciptakan sebuah ekspresi emosional dan dilakukan dalam pose yang berbeda-beda sesuai dengan perasaan yang dialami karakter tersebut. Dengan adanya emosi dan posisi, karakter akan terlihat lebih nyata dan seolah-olah memiliki identitas (Ghozali, 2020, h.38).

F. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Permainan gaya gambar dan warna adalah sebuah tahap yang menentukan gaya gambar dan pemilihan warna pada desain karakter. Hal ini perlu diperhatikan karena dalam merancang desain karakter harus memiliki konsistensi agar audiens tidak merasa ambigu dengan karakter yang dirancang (Ghozali, 2020, h.38-39).

G. Desain Aset

Menurut Ale (2020, h.12) Desain Aset adalah elemen-elemen visual yang memiliki nilai serta manfaat untuk berbagai proses perancangan sebuah ilustrasi. Selain itu, peran dari desain aset dapat membangun atau memperkuat sebuah identitas ilustrasi yang dirancang.

H. Desain *Environment*

Menurut Bayer dalam Anker (2007, h.254-256) Desain *Environment* adalah sebuah ruang atau lokasi yang berhubungan dengan aktivitas manusia agar memperkuat hubungan antar manusia dan lingkungan. *Environment* tidak hanya selalu tentang sebuah ruangan, tetapi juga bisa berupa manusia yang berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, *desain environment* adalah hal yang dapat membantu membangun sebuah pengalaman yang menyeluruh bagi audiens atau pembaca.

2.1.3 Prinsip Desain Buku Interaktif

Menurut Saffer (2010, h.37) prinsip desain adalah sebuah tahap awal untuk membuat desain dengan menyampaikan informasi agar menghasilkan suatu solusi desain yang efektif. Berikut adalah 8 jenis-jenis prinsip desain buku interaktif menurut Saffer (2010, h.39), yaitu diantaranya adalah:

2.1.3.1 *Goal*

Goal atau tujuan adalah suatu hal yang ingin didapatkan, biasanya *goal* disesuaikan dengan kebutuhan audiens. Pada buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, *goal* yang dicapai adalah menciptakan buku yang menyenangkan dan mendorong rasa ingin tahu. Sehingga, penting untuk menentukan seluruh keputusan dari segi desain seperti: pemilihan warna, perancangan karakter, *storytelling*, dan aspek desain lainnya (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.2 *Environment*

Environment atau lingkungan adalah sebuah ruang yang dapat berinteraksi dengan seluruh audiens. Pada buku ilustrasi interaktif untuk

anak-anak, sebuah lingkungan adalah elemen pendukung yang sangat berpengaruh pada pembelajaran setiap anak. Sehingga, pentingnya sebuah buku ilustrasi interaktif jika digunakan di sekolah ataupun dilingkungan belajar (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.3 Sensor

Sensor adalah jenis prinsip desain buku interaktif yang dapat mendeteksi sebuah perubahan dalam desain. Pada buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, sensor adalah perantara antara buku dengan anak-anak yang di mana mereka dapat merespons mengenai interaksi dari buku tersebut (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.4 Disturbances

Disturbances atau gangguan adalah sebuah perubahan baik ataupun tidak yang akan mempengaruhi seluruh desain. Pada buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, gangguan bisa terjadi kapan saja seperti: interaktivitas yang gagal, warna yang *opacity* kurang, atau gangguan lainnya (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.5 Comparator

Comparator atau bandingkan adalah mengevaluasi karya desain dengan *goal* awal yang telah ditetapkan. Pada buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, *comparator* bertujuan agar memastikan pengalaman audiens sesuai dengan alur (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.6 Actuator

Actuator atau aktuator adalah mendeteksi perubahan dari jenis yang sebelumnya yaitu *comparator*. Pada buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, *actuator* berfungsi sebagai memastikan agar mekanisme dari gerakan elemen buku *pop-up*, *pull tab*, atau interaktivitas lainnya dapat berjalan dengan baik (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.7 Feedback

Feedback atau masukan adalah sebuah informasi yang diberikan kembali dari audiens kepada desainer mengenai karya desain yang telah dirancang. Pada buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak,

feedback dapat berupa karakter yang kurang lucu, bahasa yang sulit dipahami atau masukan lainnya (Saffer, 2010, h.39).

2.1.3.8 Controls

Controls atau kontrol adalah mengatur jalannya sebuah desain sesuai dengan kebutuhan audiens. Dalam konteks buku ilustrasi interaktif, kontrol dapat menjadi penghubung antara anak-anak dengan pengalaman interaktif yang terdapat di dalam buku (Saffer, 2010, h.40).

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi interaktif adalah media visual yang dirancang untuk anak-anak agar mereka dapat memahami materi dengan lebih menyenangkan. Hal ini dapat menarik perhatian anak dan daya pemahaman anak meningkat. Oleh karena itu, buku ilustrasi interaktif dapat menyesuaikan kemampuan mereka agar mudah untuk dipahami.

2.2 Tradisi Tionghoa di Kepulauan Riau

Tradisi tionghoa di Kepulauan Riau diwariskan secara turun-temurun dan biasanya dilaksanakan setiap tahunnya. Tradisi ini mencakup ritual keagamaan dan adat budaya yang menjadi suatu identitas dari komunitas Tionghoa. Tidak hanya itu, tradisi ini juga merupakan perayaan wisata karena beberapa masyarakat lokan dan bahkan turis ikut meriahkan tradisi Tionghoa di Kepulauan Riau Arnesih (2021, h. 80).

2.2.1 Imlek

Menurut Yi et al., (2014) dalam Tamaria & Goeyardi (2023, h.68) tahun baru imlek atau disebut juga dengan *Sin Tjia* merupakan perayaan komunitas Tionghoa yang diadakan setiap tahun untuk wujud penghormatan agar kehidupan yang lebih baik. Saat imlek, berbagai dekorasi atau ornamen bernuansa merah. Warna merah melambangkan keberuntungan, energi positif, dan kebahagiaan. Berikut adalah hal-hal yang dilakukan saat perayaan imlek menurut Tamaria & Goeyardi (2023, h.68):

2.2.1.1 Sembayang Leluhur

Sembayang leluhur telah dilakukan dari zaman dinasti Jin (265-420M) dan hal ini menjadi ritual sebagai perwujudan penghormatan kepada leluhur yang telah tiada dan memohon agar diberikan umur yang panjang ataupun perlindungan hidup (Sutami, 2022).

2.2.1.2 Makan Malam Bersama Keluarga Besar

Makan malam bersama dengan keluarga besar saat tahun baru imlek menjadi tradisi turun-temurun. Kegiatan ini dilakukan agar tercapai syukur atas segalanya dan mempererat ikatan keluarga besar. Menurut Rahayu & Indiarti (2020) dalam Lindawati & Yuwanto (2024) makan malam bersama keluarga besar saat Imlek biasanya bertujuan untuk meminta kebagiaaan, kesehatan, dan umur yang panjang.

2.2.1.3 Pemberian Angpao

Pemberian angpao memiliki aturan bahwa mereka yang sudah menikah akan memberikan angpao kepada anak-anak atau orang yang belum menikah. Tujuan dari pemberian angpao adalah untuk melancarkan hidup dan menambah keberuntungan setiap tahunnya Tamaria & Goeyardi (2023, h.70).

2.2.1.4 Pertunjukkan Barongsai

Pertunjukkan barongsai biasanya diadakan di kelenteng-kelenteng dan diiringi dengan musik budaya Tionghoa. Pertunjukkan ini dipercaya untuk mengusir roh-roh jahat atau energi negatif serta menjadi hiburan untuk orang-orang yang melihatnya Tamaria & Goeyardi (2023, h.70).

2.2.2 Ikan Dingkis

Ikan Dingkis (*Singanus sp.*) yang dikenal juga dengan sebutan ikan baronang susu atau pektou merupakan ikan yang berasal dari Kepulauan Riau. Faktanya ikan ini jika ditekan akan mengeluarkan sejumlah cairan putih seperti susu dan hidupnya berkelompok di terumbu karang atau padang lamun. Selain itu, reproduksi pada ikan ini berlangsung pada bulan januari hingga februari atau lebih tepatnya pada perayaan tahun baru Imlek. Pada periode tersebut,

kantong sperma dan ovarium ikan dingkis akan mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga reproduksi keturunan akan lebih banyak (Novedri et al., 2024, h.72).

Harga Ikan Dingkis di luar musim Imlek adalah sekitaran Rp.30.000,00 - Rp.60.000,00 per kilogram, namun ketika menjelang perayaan tahun baru Imlek harganya melonjak hingga 5 atau 6 kali lipat sekitar Rp.400.000,00 - Rp.500.000,00 per kilogram. Tidak hanya itu, Ikan Dingkis memiliki khasiat yang sangat baik untuk tubuh manusia karena mengandung gizi yang tinggi seperti: protein, mineral, vitamin, omega tiga, dan kolagen (Novedri et al., 2024, h.72).

Biasanya masyarakat Tionghoa di Kepulauan Riau menghidangkan Ikan Dingkis pada malam menjelang Tahun Baru Imlek, atau ketika hari Perayaan Tahun Baru Imlek. Selain itu, Ikan Dingkis disajikan secara utuh tanpa dipotong, hal ini menjadi simbol dari zaman Dinasti Zhou yaitu rezeki dan keberuntungan yang tidak terputus. Cara pengolahan Ikan Dingkis paling umum adalah dengan dikukus atau dibakar. Jika pengolahan dengan dikukus, biasanya menggunakan perpaduan bumbu-bumbu seperti jahe, bawang, tauco, tomat, dan sayuran segar. Sementara itu, jika pengelolahan dengan dibakar, bisa menggunakan tambahan bumbu seperti bawang merah, serai, dan juga sayur-sayuran, kemudian dibakar dengan arang.

2.2.3 Kepulauan Riau

Kepulauan Riau adalah wilayah yang terbentuk dari pulau-pulau kecil yang menyatu dan membentuk suatu kepulauan (Siregar, 2021, h.96). Provinsi Kepulauan Riau memiliki luas sekitar 425 ribu km² yang dekat dengan Laut Natuna dan Selat Malaka (Lovina, 2022, h.14). Kepulauan Riau berasal dari kata “riuh” atau “riouw” yaitu ramai, karena pada awalnya di zaman kolonial Belanda, wilayah ini merupakan pusat perdagangan mulai dari Tiongkok, Arab, India, dan negara lainnya (Lovina, 2022, h.13-14). Selain itu, perdagangan di Kepulauan Riau juga dihasilkan dari rempah-rempah yang menjadi sumber utama yang diperjualbelikan ke negara-negara tersebut (Swastiwi, 2021, h.1,398). Setelah dinyatakan kemerdekaan Indonesia,

wilayah ini disatukan dengan Sumatera di Kesultanan Riau, namun dipisah hingga menjadi Kepulauan Riau hingga sekarang. Selain itu, Mata uang dari Kepulauan Riau awalnya disebut dengan Uang Kepulauan Riau (KR) dan akhirnya diganti dengan nilai Rupiah (RP). Wilayah ini tidak memiliki penduduk asli, melainkan masyarakat yang berimigrasi dari berbagai daerah (Lovina, 2022, h.14).

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa tradisi Tionghoa di Kepulauan Riau menjadi sebuah identitas yang telah diwariskan secara turun-temurun. Terutama, perayaan tahun baru Imlek yang merepresentasikan nilai keberuntungan, kebersamaan, dan perhormatan (Yanti & Sinar, 2022, h.15). Selain itu, tradisi konsumsi Ikan Dingkis adalah ciri khas dari perayaan Imlek karena ikan ini hanya berkembang biak saat menjelang bulan Januari dan Februari. Tidak hanya itu, provinsi Kepulauan Riau merupakan wilayah perdagangan dari luar negeri dan hal ini yang membentuk identitas dan masyarakat di Kepulauan Riau.

2.3 Penelitian yang Relevan

Pada tahap penelitian ini, penulis akan memperkuat analisis dari bagian latar belakang yaitu pentingnya warisan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau. Penulis akan mengaitkan antara tradisi dengan identitas masyarakat serta menemukan kelebihan dan kekurangan dari hal tersebut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Teaching and Learning of Cultural Heritage: Engaging Education,</i>	Christiana Achille & Fausta Fiorillo (2022)	Penelitian ini membahas mengenai pentingnya warisan tradisi melalui	a. Mengimplementasikan percobaan lapangan dengan semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar.

	<i>Professional Training, and Experimental Activities</i>		pendidikan atau pembelajaran baik formal atau non-formal.	b. Metode pembelajaran heritage yang mudah untuk diikuti.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Aktivitas Domestik sebagai Media Edukasi untuk Anak Usia 4-6 Tahun	Octavia Tungary, Arjuna Bangsawan & Kiki Nilasari	Penelitian ini membahas mengenai perancangan buku aktivitas rumah untuk anak yang dikembangkan agar melatih kemandirian anak, melatih memasak bersama, dan yang lainnya.	a. Menanamkan nilai kesetaraan gender dalam menjalankan tugas rumah sejak dini. b. Mengembangkan media lain seperti merchandise agar meningkatkan minat baca anak.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan terhadap media pembelajaran interaktif sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan suatu materi. Selain itu, media interaktif tidak hanya sebagai hiburan melainkan, sebuah inovasi agar anak-anak dapat belajar dan memahami pentingnya mengayomi nilai-nilai dalam penerapan di kehidupan sehari-hari.