

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Definisi buku menurut Haslam (2006 h.9) adalah sebuah wadah yang terdiri dari kumpulan halaman yang dicetak dan dijilid yang berfungsi untuk menyimpan, menyampaikan, menjelaskan serta memberi pengetahuan bagi pembaca. Haslam juga menyatakan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan dari seluruh dunia.

Adapun definisi buku menurut Kurniasi dalam Hanifa. (2021 h.968) adalah hasil dari pemikiran yang telah dianalisis dan dijadikan sebagai ilmu pengetahuan lalu disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, disertai gambar, dan daftar pustaka.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa buku merupakan sebuah wadah dalam menuangkan hasil ide dan pengetahuan yang telah dianalisis, didokumentasikan, lalu disajikan dalam bentuk kumpulan halaman yang dicetak. Selain itu buku juga berfungsi sebagai tempat menyimpan dan menyampaikan informasi. Buku dapat menyajikan sebuah ilmu menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dilengkapi gambar dan daftar Pustaka.

##### **2.1.1 Jenis Buku**

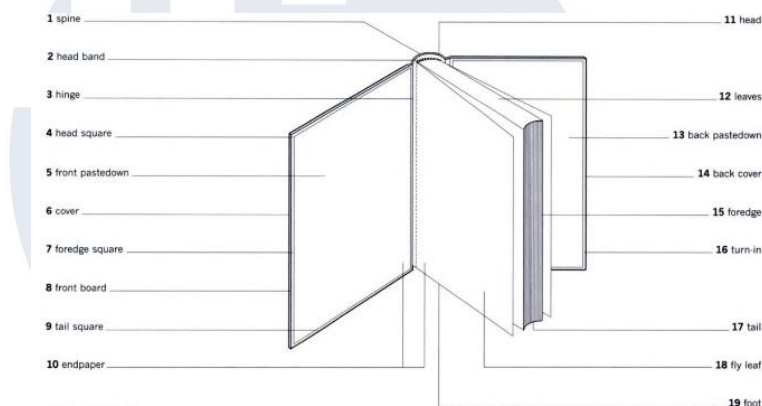
Buku dapat diklasifikasikan sesuai dengan isi konten maupun target pembaca, menurut KEMENDIKBUD (2022) buku dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan fungsi dan target pembacanya seperti berikut:

1. Buku pendidikan adalah buku yang memiliki fungsi atau digunakan untuk jenis pendidikan tertentu.
2. Buku umum adalah jenis buku yang konteksnya diluar buku pendidikan.
3. Buku ramah cerna adalah buku yang memiliki jenis konten mudah dicerna oleh pembaca usia awal.

4. Buku berjenjang adalah buku yang materinya berisi gambar atau menggunakan bahasa dengan tingkat kesulitan bertahap, sesuai dengan jenjang pembaca.

### 2.1.2 Komponen Buku

Haslam (2006 h.20) menjelaskan bahwa buku secara umum memiliki 19 bagian komponen. Komponen ini merupakan bagian buku yang memiliki fungsi dan membuat buku dapat tersusun dengan baik. Berikut merupakan penjabaran dari komponen buku:



Gambar 2.1 Komponen Buku

Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine* adalah bagian luar atau punggung buku yang menutupi sisi samping buku yang telah terikat.
2. *Head band* adalah bagian pegikat isi buku yang berupa benang yang biasanya diberi warna.
3. *Hinge* adalah bagian lipatan *endpaper* yang terletak diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square* adalah bagian pelindung berukuran kecil yang terletak pada atas buku dan membuat ukuran sampul buku menjadi lebih besar daripada isi buku.
5. *Front pastedown* adalah bagian dari *endpaper* yang ditempel di sisi dalam *cover* depan.
6. *Cover* adalah bagian paling luar buku yang berbahan tebal dan berfungsi untuk melindungi isi buku.

7. *Foredge square* adalah bagian kecil yang berfungsi untuk melindungi bagian *foredge* dan terbuat dari sampul buku.
8. *Front board* adalah papan *cover* depan yang menutupi buku.
9. *Tail square* adalah bagian pelindung berukuran kecil yang terletak pada bawah buku dan membuat ukuran sampul buku menjadi lebih besar daripada isi buku.
10. *Endpaper* adalah sekumpulan kertas tebal yang berfungsi untuk melapisi bagian dalam buku dan mendukung *hinge*.
11. *Head* adalah bagian atas pada sebuah buku.
12. *Leaves* adalah lembaran kertas yang terdiri dari 2 sisi.
13. *Back pastedown* adalah bagian dari endpaper yang ditempel di sisi dalam *cover* belakang.
14. *Back cover* adalah bagian sampul belakang yang berbentuk papan pada belakang buku.
15. *Foredge* adalah bagian sisi samping buku yang tampak depan secara vertikal.
16. *Turn-in* adalah lembar kertas atau lapisan yang dilipat dari luar ke dalam *cover* pada buku.
17. *Tail* adalah bagian bawah pada sebuah buku.
18. *Fly leaf* adalah bagian *endpaper* yang dapat dibalik.
19. *Foot* adalah bagian bawah dari lembar buku.

### 2.1.3 Warna

Warna merupakan salah satu bagian elemen yang sangat penting dalam sebuah desain. Warna yang kita lihat merupakan hasil dari pantulan cahaya yang terkena objek. Menurut Landa (2011) elemen warna dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu *Hue*, *Value*, dan *Saturation* yang dijabarkan sebagai berikut.

1. *Hue*, merupakan sebutan untuk varian warna. Contoh warna yang termasuk dalam kategori ini adalah warna merah, hijau, dan oranye.



Gambar 2.2 Hue

Sumber: <https://zale.hr/en/color-theory/>

2. *Value*, mengacu pada tingkat kecerahan dan kegelapan dari sebuah warna. Menurut Pentak & Lauer (2014 h.262) menambah warna putih atau hitam ke dalam *Hue* dapat menghasilkan warna yang lebih terang maupun lebih gelap. Warna yang lebih terang memiliki istilah *tint* dan warna gelap disebut *shades*. Contoh warna yang termasuk dalam kategori ini seperti biru muda dan merah tua.



Gambar 2.3 *Value*

Sumber: <https://zale.hr/en/color-theory/>

3. *Saturation*, dapat disebut juga dengan *chroma* atau *intensity*. Kategori ini berkaitan erat dengan *value* karena penambahan warna putih atau hitam dapat mempengaruhi tingkat kepekatan suatu warna.



Gambar 2. 4 *Saturation*

Sumber: <https://zale.hr/en/color-theory/>

### 2.1.3.1 Skema Warna

Menurut Adam. S (2018 h.21) warna memiliki enam jenis kombinasi warna yang terlihat baik saat disatukan. Enam jenis skema warna tersebut adalah *Complementary*, *Split Complementary*, *Double Complementary*, *Triadic*, *Analogous*, dan *Monochromatic*. Dalam perancangan ini penulis menggunakan 3 jenis skema warna sebagai berikut

#### 1. *Complementary*

Merupakan sepasang warna yang saling berlawanan dan kontras satu sama lain. Biasanya kedua warna ini terletak dengan arah yang berlawanan dalam *color wheel*. Penggunaan warna ini bertujuan untuk menarik perhatian mata audiens.



Gambar 2.5 *Complementary*

Sumber: [https://www.clipstudio.net/...](https://www.clipstudio.net/)

## 2. *Analogous*

Merupakan kombinasi dari dua warna atau lebih yang berjarak sama antar satu sama lain dalam *color wheel*. Hal ini membuat warna dengan gelombang cahaya yang serupa sehingga nyaman dilihat mata. Meskipun terdiri dari warna yang berbeda, warna-warna ini dapat terlihat harmonis dan menyatu.



Gambar 2.6 *Analogous*

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

## 3. *Monochromatic*

Merupakan skema warna yang terdiri dari *shades* dan *tint* dari sebuah warna. Skema ini hanya terdiri dari satu warna dasar namun memiliki varian yang berbeda. Berikut merupakan contoh penerapan warna *monochromatic*.



Gambar 2.7 *Monochromatic*

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

### 2.1.3.2 Makna Warna

Warna dapat menyampaikan suasana hati yang dirasakan oleh manusia, setiap warna memiliki arti atau makna yang ingin disampaikan

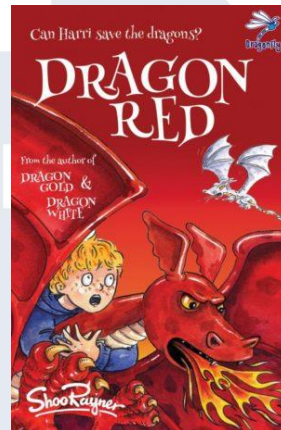
(Eiseman. L 2018, h.28). Menurut Adam. S (2018, 26) setiap warna memiliki simbol dan makna berbeda-beda yang dapat dijabarkan sebagai berikut

### 1. Merah

Memiliki makna positif seperti kuat, cinta, energi, dan semangat.

Makna negatif warna merah yaitu marah, perang, dan kejahatan.

Warna merah juga identik dengan api dan darah.

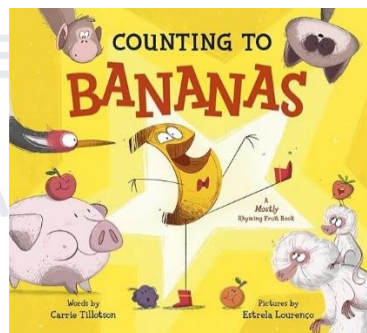


Gambar 2.8 Warna Merah

Sumber: Rayner (2017)

### 2. Kuning

Memiliki makna positif seperti ceria, optimis, hangat, dan bijaksana. Makna negatif warna kuning yaitu pengecut, kecemburuan, dan kebohongan. Warna kuning identik dengan matahari.



Gambar 2.9 Warna Kuning

Sumber: Tillotson (2022)

### 3. Biru



Memiliki makna positif seperti tenang, keadilan, pengetahuan, dan damai. Makna negatif warna biru yaitu dingin, kesedihan, dan ketidakpedulian. Warna biru identik dengan langit dan laut.

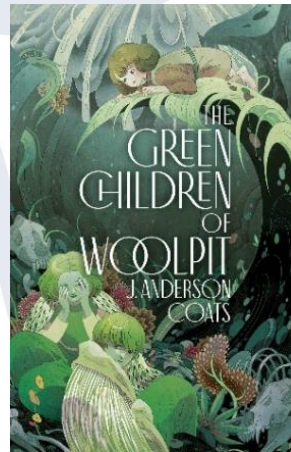


Gambar 2.10 Warna Biru

Sumber: Murphy (2023)

#### 4. Hijau

Memiliki makna positif seperti alam, kejujuran, dan kejujuran. Makna negatif warna hijau yaitu keserakahan, beracun, dan kebencian. Warna hijau identik dengan alam dan lingkungan sekitar.



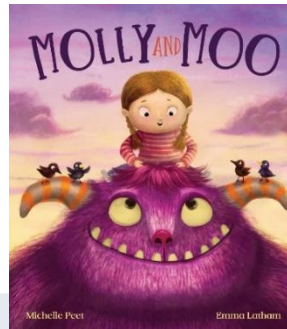
Gambar 2.11 Warna Hijau

Sumber: Coats (2019)

#### 5. Ungu

Memiliki makna positif seperti kemewahan, kekayaan, dan imajinasi. Makna negatif warna ungu yaitu kegilaan dan sesuatu yang berlebihan. Warna ungu identik dengan kerajaan dan spiritual.



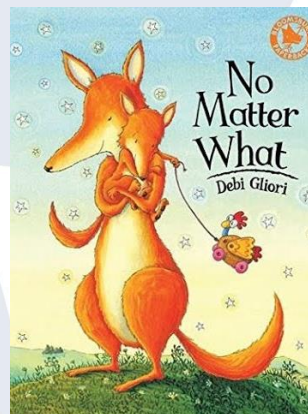


Gambar 2.12 Warna Ungu

Sumber: Latham (2023)

## 6. Oranye

Memiliki makna positif seperti kreatif, kehangatan, unik, dan sehat. Makna negatif warna oranye yaitu kasar, kacau, dan kegaduhan. Warna oranye identik dengan musim gugur dan buah jeruk.



Gambar 2.6 Warna Oranye

Sumber: Gliori (2022)

### 2.1.4 Tipografi

Tipografi adalah desain bentuk huruf dan penataan huruf dalam sebuah media dua dimensi seperti media cetak dan media dalam ruang dan waktu seperti media interaktif dan bergerak (Landa, 2014 h. 44). Huruf dapat digunakan sebagai *display* maupun teks. Huruf yang digunakan untuk *display* biasanya terlihat lebih dominan dengan ukuran yang lebih besar dan tebal. Jenis huruf ini biasanya digunakan untuk judul, *subtitles*, *headlines*, *sub-headlines*, *headings*, dan *sub-headings*. Sedangkan huruf yang digunakan

untuk teks biasanya digunakan untuk menulis isi dari sebuah konten tulisan yang berbentuk paragraf, kolom, dan keterangan.

#### 2.1.4.1 Jenis Typeface

Typeface adalah satu set desain huruf, angka, dan tanda dengan visual yang konsisten, membuat huruf memiliki karakter dan mudah diingat. Menurut Landa (2011, h.47) terdapat 8 jenis typefaces yaitu sebagai berikut:

##### 1. Old Style

Jenis huruf romawi yang diperkenalkan pada akhir abad ke-15, huruf ini termasuk jenis huruf *serif*. Contohnya seperti Garamond, Caslon, Hoefler Text, dan Times New Roman.

Old Style/Garamond, Palatino

BAMO hamburgers  
BAMO hamburgers

Gambar 2.7 Old Style

Sumber: Landa (2011)

##### 2. Transitional

Jenis huruf *serif* yang hadir pada abad ke-18, huruf ini merupakan transisi dari Old Style ke Modern. Contohnya seperti Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

Transitional/New Baskerville

BAMO hamburgers

Gambar 2.8 Transitional

Sumber: Landa (2011)

##### 3. Modern

Jenis huruf serif yang dikembangkan di akhir abad 18 dan awal abad ke-19. Huruf ini memiliki bentuk yang lebih geometris dan paling simetris dari semua jenis huruf romawi. Contohnya seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum.

Modern/Bodoni

BAMO hamburgers

Gambar 2.9 *Modern*

Sumber: Landa (2011)

#### 4. Slab Serif

Jenis huruf serif yang diperkenalkan di awal abad ke-19 yang memiliki karakteristik tebal dan menyerupai slab. Sub-kategorinya adalah Egyptian dan Clarendons. Contohnya seperti American Typewriter, Mmemphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Claredon.

Egyptian/Clarendon, Egyptian

BAMO hamburgers  
BAMO hamburgers

Gambar 2.17 *Slab Serif*

Sumber: Landa (2011)

#### 5. Sans Serif

Jenis huruf tanpa serif, memiliki karakteristik garis yang tebal dan tipis. Contohnya seperti Grotesque, Franklin Gothic, Universal, dan Frutiger.

San Serif/Futura, Helvetica

BAMO hamburgers  
BAMO hamburgers

Gambar 2.18 *Sans Serif*

Sumber: Landa (2011)

#### 6. Gothic

Jenis huruf yang terinspirasi dari bentuk huruf pada naskah di pertengahan abad ke-13 hingga 15. Sering disebut juga blackletter, memiliki karakteristik garis tebal dan bentuk huruf yang padat dengan sedikit lengkungan. Contohnya seperti Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

#### 7. Script

Jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan, biasanya berbentuk miring. Contohnya seperti Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz &  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 2.19 Script

Sumber: <https://snell-roundhand-script...>

## 8. Display

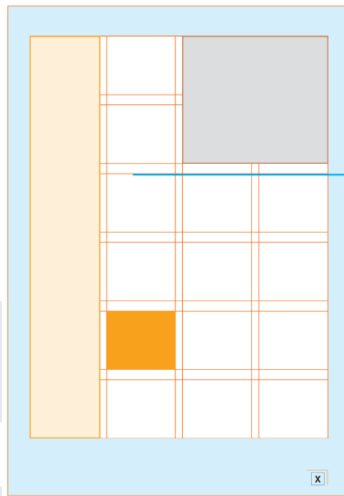
Jenis huruf yang biasanya digunakan untuk headlines dan judul, memiliki bentuk yang dekoratif, dan handmade yang biasanya sedikit sulit untuk dibaca.

### 2.1.5 Grid

Grid merupakan sebuah sistem yang mengatur tata letak dan informasi yang akan dilihat oleh pembaca (Tondreau, 2019 h. 10). Grid memiliki peran penting dalam sebuah desain. Dengan adanya grid, informasi dapat tersusun dengan baik dan sistematis. Grid memiliki beberapa komponen, berikut merupakan penjabarannya

#### 2.1.5.1 Komponen Grid

Berdasarkan Tondreau (2019 h.11) *grid* memiliki enam komponen utama yaitu *margins*, *columns*, *flowlines*, *spatial zones*, *modules*, dan *markers* yang dapat dijabarkan sebagai berikut



Gambar 2.20 Komponen *Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

### 1. *Margins*

Adalah area yang mewakili ruang antara perpotongan, gutter, dan halaman konten. Margins juga dapat digunakan untuk memngisi informasi tambahan seperti notes atau caption.

### 2. *Columns*

Adalah kotak berbentuk vertikal yang berisi teks atau gambar. Lebar dan jumlah columns dalam halaman dapat bervariasi tergantung dari kontennya.

### 3. *Flowlines*

Adalah deretan atau baris yang memecah ruang menjadi pita yang mendatar. Bukanlah sebuah garis, *flowlines* sebenarnya adalah sebuah metode yang digunakan untuk ruang dan element dalam mengarahkan pembaca ke halaman selanjutnya.

### 4. *Spatial Zones*

Adalah sekelompok *modules* atau *column* yang dapat berbentuk area spesifik untuk teks, iklan, gambar atau informasi lainnya.

### 5. *Modules*

Adalah ruang-ruang individu yang terpisah dengan jarak yang konsisten, berulang, dan teratur. Menggabungkan *modules* dapat menciptakan *columns* dan baris dengan berbagai ukuran.

## 6. *Markers*

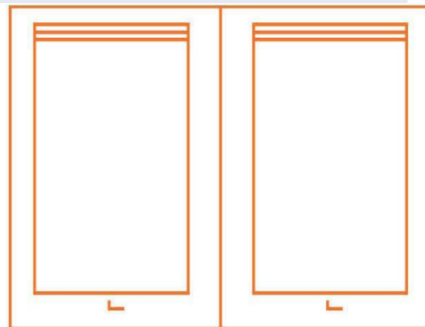
Berfungsi sebagai navigasi yang membantu pembaca. *Markers* biasanya terletak di posisi yang sama, contohnya seperti nomor halaman, *headers footers*, dan *icons*.

### 2.1.5.2 Jenis *Grid*

Grid memiliki lima jenis bentuk yaitu *single-column grid*, *two column grid*, *modular grids*, *hierarchical grids*, dan *multicolumn grids* (Tondreau, 2019).

#### 1. *Single-column Grid*

Adalah jenis *grid* yang biasanya digunakan untuk teks yang panjang atau banyak seperti *essay*, laporan, dan buku. Melakukan block teks pada 1 halaman maupun 2 halaman atau *spread*.



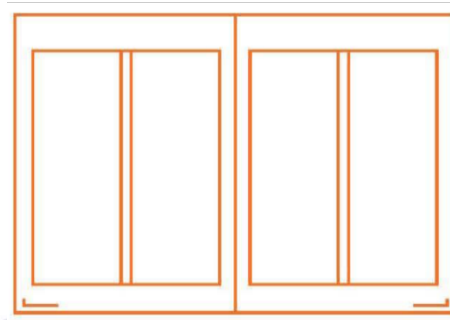
Gambar 2.21 *Single Column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

#### 2. *Two-column Grid*

Adalah jenis *grid* yang digunakan untuk mengontrol teks yang banyak atau memperlihatkan jenis informasi yang berbeda di *column* terpisah. *Grid* ini dapat disusun dengan *column* yang lebar yang berbeda.



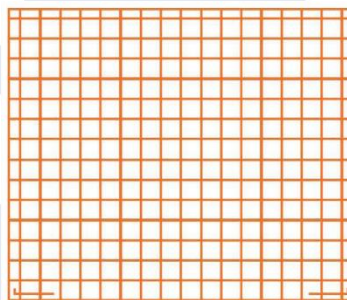


Gambar 2.22 *Two Column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

### 3. **Modular Grids**

Adalah jenis *grid* yang cocok untuk mengatur jenis informasi yang kompleks seperti informasi yang biasa ditemukan di koran, kalender, grafik, dan tabel. *Grid* ini merupakan gabungan antara *column* vertikal dan *horizontal* yang disusun menjadi ruang kecil.

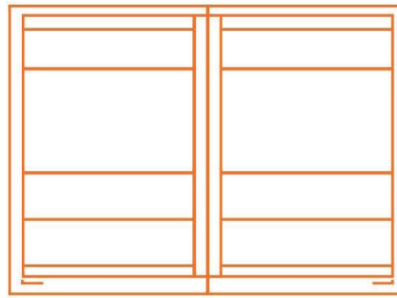


Gambar 2.23 *Modular Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

### 4. **Hierarchical Grids**

Adalah jenis *grid* yang memecahkan suatu halaman menjadi beberapa area. Pada umumnya *grid* ini terdiri *column* yang berbentuk *horizontal*.

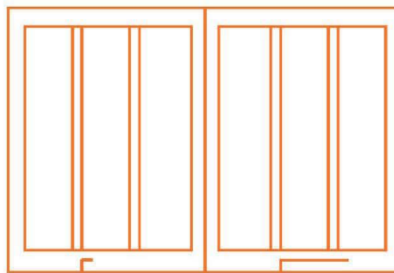


Gambar 2.24 *Hierarchical Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

### 5. ***Multicolumn Grids***

Adalah jenis *grid* yang fleksibel, dapat mengkombinasi berbagai jenis *column* dengan lebar yang beragam. *Grid* ini sangat berguna dan dapat ditemukan dalam majalah maupun *website*.



Gambar 2.25 *Multicolumn Grid*

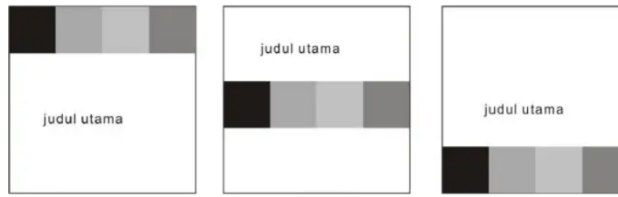
Sumber: Tondreau (2019)

### 2.1.6 Layout

Merupakan suatu usaha untuk menyusun atau menata unsur-unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, dan tabel menjadi satu dan terpadu sehingga media yang dihasilkan menjadi media komunikasi visual yang komunikatif dan menarik Hendratman dalam Khotimah (2020 h.58). Berikut beberapa format *layout* yang umum digunakan dalam desain:

#### 1. **Format *Horizontal***

Merupakan jenis format *layout* dengan tampilan *horizontal* seperti *horizontal-atas*, *horizontal-tengah*, dan *horizontal-bawah*.

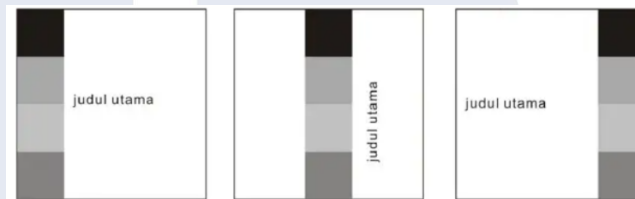


Gambar 2.26 Format *Horizontal*

Sumber: Khotimah (2020)

## 2. Format Vertikal

Merupakan jenis format *layout* dengan tampilan vertikal seperti vertikal-kiri, vertikal-kanan, dan vertikal-kanan.



Gambar 2.27 Format Vertikal

Sumber: Khotimah (2020)

## 3. Format Diagonal

Merupakan jenis format *layout* dengan tampilan diagonal seperti diagonal-*non align* dan diagonal-*align*.

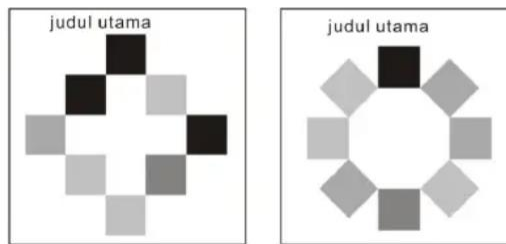


Gambar 2.28 Format Diagonal

Sumber: Khotimah (2020)

## 4. Format Radial

Merupakan jenis format *layout* dengan tampilan radial seperti diagonal-*non align* dan diagonal-*align*.



Gambar 2.29 Format Radial

Sumber: Khotimah (2020)

## 5. Format Acak atau *Scatter*

Merupakan jenis format *layout* dengan tampilan posisi acak dan berbeda posisi, ukuran serta orientasi yang acak.



Gambar 2.30 Format Acak atau *Scatter*

Sumber: Khotimah (2020)

Dari subbab ini dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah perancangan buku, perlu diketahui bahwa jenis buku dan komponennya adalah hal yang penting. Diperlukan juga elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, grid, dan layout. Semua ini sangat penting dalam perancangan sebuah buku, dengan adanya komponen-komponen ini maka buku dapat dirancang dengan baik dan sistematis.

## 2.2 Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2009 h.140) ilustrasi merupakan seni gambar yang memiliki fungsi dalam memberikan penjelasan serta menyampaikan suatu maksud atau tujuan melalui visual. Menurut Nurgiyantoro (2018 h.125) ilustrasi dalam sastra anak merupakan gambar-gambar yang menyertai dan mendukung cerita. Ilustrasi dalam buku harus bersifat fungsional dan berkaitan dengan teks dan tema secara keseluruhan supaya sesuai dengan makna yang ingin disampaikan.

Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi merupakan seni dalam menyampaikan sebuah pesan atau cerita melalui bentuk visual. Ilustrasi juga berperan sebagai pendukung sebuah cerita agar dapat dipahami dengan lebih mudah oleh pembaca.

### **2.2.1 Jenis Ilustrasi**

Ilustrasi memiliki jenis dengan bentuk yang berberda-beda. Menurut Soedarso (2014 h. 566) ilustrasi dapat diklasifikasi menjadi 7 jenis yaitu ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan. Namun dalam proses pengumpulan data dan perancangan penulis hanya menggunakan 5 jenis ilustrasi. Berikut merupakan 5 jenis gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan

#### **1. Ilustrasi Naturalis**

Adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna sesuai dengan kenyataan (realis) tanpa ada yang ditambah-tambahkan maupun dikurangi.



Gambar 2.31 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/aliran-naturalisme/>

#### **2. Ilustrasi Dekoratif**

Adalah gambar yang berfungsi sebagai hiasan atau dekorasi untuk sesuatu yang memiliki bentuk minimalis atau lebih-lebihkan.



Gambar 2.32 Ilustrasi Dekoratif

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

### 3. Gambar Kartun

Adalah gambar yang memiliki ciri khas tersendiri dan bentuk yang lucu. Jenis ilustrasi ini biasanya terdapat pada buku komik, cerita bergambar, dan majalah anak.



Gambar 2.33 Gambar Kartun

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

### 4. Cerita Bergambar

Adalah gambar yang memiliki alur cerita tertentu dengan penggambarannya yang menggunakan berbagai sudut pandang dan dilengkapi dengan teks.





Gambar 2.34 Cerita Bergambar

Sumber: <https://kid-book-museum.livejournal.com/>

## 5. Ilustrasi Khayalan

Adalah gambar yang dihasilkan dari pemikiran yang imajinatif atau khayalan. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan dalam novel, komik, dan buku ilustrasi.



Gambar 2.35 Gambar Khayalan

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

### 2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi dapat membuat sebuah buku menjadi lebih mudah untuk dipahami pembaca. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009 h. 70-71) fungsi ilustrasi dapat dibagi menjadi dua fungsi yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Fungsi Deskriptif

Ilustrasi menggantikan teks naratif yang panjang menjadi visual yang lebih mudah dan cepat dipahami oleh audiens.

#### 2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi membantu memperlihatkan suatu perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi lebih tepat dan nyata.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi terdiri dari beberapa jenis dan memiliki fungsi tertentu. Terdapat 7 jenis ilustrasi yaitu ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan. Selain itu ilustrasi juga memiliki beberapa fungsi seperti fungsi deskriptif yang membuat teks naratif panjang menjadi visual sehingga mudah dipahami dan fungsi ekspresif yang membantu memperlihatkan suatu perasaan, situasi maupun konsep.

## **2.3 Buku Aktivitas**

Buku aktivitas menurut Rybak dalam Nurhabibah., dkk. (2022 h. 9862) adalah buku bergambar yang berisi informasi mengenai topik yang telah disajikan oleh penulis, disertai dengan instruksi yang harus diikuti dan ruang kosong pada buku dimana pembaca dapat mengisinya dengan teks singkat maupun ilustrasi.

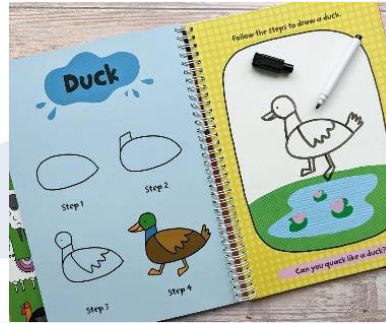
Adapun berdasarkan Sabar (2023 h.2) Buku aktivitas merupakan salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam melatih berbagai kemampuan anak. Biasanya buku aktivitas disertai kegiatan interaktif yang dapat melibatkan anak seperti kegiatan mewarnai, menulis, menyambungkan titik, dan labirin.

Berdasarkan hasil studi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa buku aktivitas merupakan media belajar yang dapat menyampaikan sebuah informasi dan edukasi sekaligus membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan kreativitas mereka.

### **2.3.1 Jenis Kegiatan Interaktif**

Meskipun aktivitas dan interaktif merupakan hal yang berbeda namun buku aktivitas memiliki beberapa aktivitas yang sifatnya interaktif antara target dan buku. Jenis kegiatan interaktif dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *behavioral interactions* dan *sensory interactions*. Menurut Littleton dalam Zhang (2020) *behavioral interactions* terdiri dari kegiatan seperti *page flipping*, *pop-up interaction*, *draw interaction*, *rotation interaction*, dan *folding interaction*. *Sensory interactions* terdiri dari kegiatan seperti *visual interaction*, *audio interaction*, *tactile interaction*, dan *olfactory interaction*. Dalam

perancangan ini penulis menggunakan jenis interaksi *draw interaction*. Dalam interaksi anak dapat mengganti konten dalam buku dengan menggambar atau menarik konten dalam buku.



Gambar 2.36 Draw Interaction

Sumber: <https://www.robert-frederick...>

Jenis interaksi ini dapat melatih sensor motorik serta keterampilan anak. Dengan adanya aktivitas menggambar anak dapat belajar untuk berpikir kreatif. Anak juga tidak mudah merasa jenuh atau bosan ketika membaca buku.

### 2.3.2 Fungsi Buku Aktivitas

Buku aktivitas dapat menjadi media efektif dalam pertumbuhan dan perkembangan terutama menyampaikan edukasi. Buku aktivitas memiliki konsep yang menarik dan interaktif untuk anak. Berdasarkan fungsinya, buku aktivitas memiliki lima fungsi yang dapat dijabarkan sebagai berikut (Cikal, 2023)

#### 1. Merangsang Kecerdasan Anak

Buku aktivitas dapat membantu merancang kecerdasan anak karena buku aktivitas memiliki konten yang menstimulasi otak seperti gambar, cerita, teka-teki, dan permainan interaktif yang terdapat di dalamnya.

#### 2. Mengembangkan Keterampilan Motorik

Buku aktivitas pada umumnya menyajikan kegiatan seperti menulis, menggambar, menempel, dan menyusun. Kegiatan fisik ini mendorong keterampilan motorik anak seperti koordinasi mata dengan tangan mereka.

#### 3. Mendorong Kreativitas dan Imajinasi

Buku aktivitas dapat mendorong pemikiran imajinatif dan kreatif anak melalui kegiatan interaktif seperti mewarnai yang membuat mereka berpikir *out of the box*.

#### **4. Memperluas Wawasan dan Pengetahuan**

Buku aktivitas memiliki topik yang membantu anak dalam memperluas pengetahuan contohnya mengenai angka, warna, hewan, dan hal lainnya yang ada di dunia sekitarnya.

#### **5. Memperkuat Hubungan Orang Tua dan Anak**

Buku aktivitas membantu dalam memperkuat ikatan orang tua dan anak karena dengan buku aktivitas ini orang tua dapat secara langsung ikut mendampingi anak dalam memperoleh pengetahuan baru.

Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas merupakan media belajar yang mampu melatih keterampilan belajar anak dan jenis buku aktivitas dikelompokkan menjadi 2 jenis *behavioral interactions* dan *sensory interactions* dimana dalam perancangan ini penulis menggunakan *draw interaction*. Buku aktivitas juga berfungsi dalam merangsang kecerdasan anak, mengembangkan keterampilan motorik anak, berpikir kreatif, memperluas pengetahuan anak, dan tentunya memperkuat hubungan anak dengan orangtua. Dengan buku aktivitas, anak dapat belajar sekaligus orang tua bisa membantu mendampingi dan berinteraksi langsung dengan anak mereka.

#### **2.4 Buku Cerita Anak**

Winch dalam Nurgiantoro (2019) menjelaskan bahwa buku cerita anak merupakan buku yang dibuat menggunakan cara pandang seorang anak. Adapun menurut Tarigan dalam Krissandi (2017) mengatakan bahwa cerita anak adalah karya tulis yang menceritakan pengalaman dan menggambarkan perasaan yang dapat dipahami oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil studi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa buku cerita anak adalah buku yang dibuat menggunakan sudut pandang dan menggunakan perasaan yang dekat serta mudah dipahami oleh anak.

### 2.4.1 Jenis Buku Cerita Anak

Uri Shulevitz dalam Ghozalli (2020) menjelaskan bahwa buku cerita anak dapat diklasifikasi menjadi dua jenis yaitu *storybook* dan *picture book*.

#### 1. *Storybook*

Storybook atau sering disebut buku cerita memiliki bentuk dimana teks lebih banyak daripada ilustrasi. Teks dalam storybook biasanya dapat dengan mudah dipahami tanpa harus melihat ilustrasi. Dalam storybook, ilustrasi digunakan sebagai penghias, visualisasi teks, dan elemen yang mengisi space kosong agar tidak terlihat sesak oleh jumlah teks.

#### 2. *Picture Book*

Picture book memiliki peran dimana ilustrasi memiliki peran lebih besar dalam menyampaikan cerita dibandingkan teks narasinya. Menurut Matulka (2008) dalam *picture book* biasanya ilustrasi terdapat di setiap lembar halaman dan mendominasi teks.

### 2.4.2 Bentuk Dasar Ilustrasi

Bentuk-bentuk dasar ilustrasi memiliki fungsi penting dalam penyampaian cerita, umumnya bentuk dasar ilustrasi ditemukan dalam buku cerita anak terutama *picture book*. Menurut Ghozalli (2020) bentuk-bentuk dasar ilustrasi memiliki beberapa macam bentuk dan fungsi tertentu yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. *Spread*

Tebaran atau *spread* adalah jenis bentuk ilustrasi memenuhi dua halaman kanan dan kiri atau satu halaman penuh. Spread biasanya digunakan untuk memberikan penekanan pada satu adegan dalam buku agar anak dapat menghabiskan waktu lebih lama dalam mengamati ilustrasi tersebut.



Gambar 2.37 Contoh *Spread*

Sumber: [https://blog.tubikstudio.com/..](https://blog.tubikstudio.com/)

## 2. *Single*

Jenis ilustrasi satu halaman atau *single* adalah ilustrasi yang memenuhi atau mendominasi satu halaman. Biasanya *single* digunakan untuk cerita yang terpisah dalam satu lembaran. Ilustrasi dapat disajikan secara *full bleed* hingga ke tepian halaman maupun menggunakan bingkai.



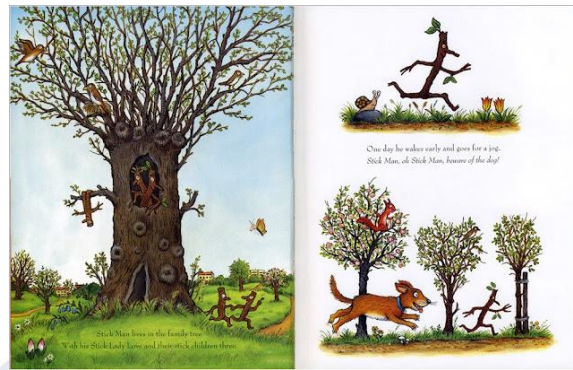
Gambar 2.38 Contoh *Single*

Sumber: [https://www.copypress.co.nz/...](https://www.copypress.co.nz/)

## 3. *Spot*

Lepasan atau *spot* adalah jenis ilustrasi yang memiliki ukuran berbeda-beda namun ditata dalam satu. Biasanya jenis ilustrasi ini digunakan untuk menunjukkan aktivitas yang banyak dalam satu adegan.





Gambar 2.39 Contoh *Spot*

Sumber: [https://www.wordsandpics.org/...](https://www.wordsandpics.org/)

#### 4. Variasi

Merupakan gabungan dari ketiga dasar bentuk ilustrasi yang telah dijelaskan. Variasi digunakan untuk menyesuaikan situasi dan dimensi waktu yang ada pada alur cerita dalam buku.

##### 2.4.3 Target Pembaca

Menurut Ghozalli (2020 h.20) *storybook* maupun *picture book* memiliki target pembaca yang berbeda. *Picture book* memiliki proporsi ilustrasi dan teks yang sama banyaknya biasanya ditujukan kepada pembaca mulai dari jenjang prabaca. Sedangkan *storybook* yang memiliki proporsi teks lebih banyak daripada ilustrasi biasanya ditujukan kepada pembaca lancar. Maka dari itu target pembaca dapat dijabarkan menjadi 7 jenis berdasarkan jenjang umur dari pembaca. Namun dalam perancangan ini penulis menargetkan jenjang PRABACA 2. Pada jenjang ini target pembaca berusia 4-6 tahun atau setara dengan PAUD tingkat lanjut, buku berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berpikir sederhana. Model buku yang disajikan seperti: board book, buku kain, buku bergambar, dan pop-up book. Buku memiliki 8-16 halaman dengan proporsi gambar 90%, menggunakan warna primer, sekunder, dan netral. Menggunakan jenis font sanserif minimal 28pt.

##### 2.4.4 Alur Cerita

Alur cerita merupakan urutan peristiwa yang terjadi dari awal, konflik hingga klimaks. Menurut Sudjiman dalam Masie (2020) alur cerita

adalah peristiwa yang diurutkan untuk membangun sebuah cerita. Alur dan tokoh sangat berkaitan erat, dengan adanya alur cerita diiringi dengan penyajian tokoh adegan yang baik maka cerita akan lebih mudah untuk dipahami. Menurut Masie (2020) alur cerita adalah rangkaian dari peristiwa yang terjadi yang saling terhubung sehingga membuat cerita menjadi menarik. Alur cerita dapat dibagi menjadi 3 yaitu mulai cerita, inti cerita, dan akhir cerita. Mulai cerita adalah alur awal dari sebuah cerita, dilanjut dengan inti cerita yang mulai fokus terhadap cerita dan adanya konflik hingga klimaks, lalu akhir cerita merupakan penyelesaian yaitu akhir dari sebuah cerita.

#### **2.4.5 Desain Karakter**

Karakter memiliki peran yang sangat penting dalam buku cerita anak. Menurut Ghozalli (2020 h.34) karakter dapat membuat cerita menjadi berkesan. Dalam membuat suatu karakter ilustrator perlu melakukan riset terlebih dahulu seperti jenis karakter, sifat, gender, umur, kebiasaan, latar waktu, budaya, dan lokasi. Setelah melakukan riset maka proses visualisasi karakter dapat dimulai. Berikut merupakan 4 aspek visual dalam membuat sebuah karakter:

##### **1. Bermain Bentuk**

Bentuk-bentuk dasar geometris dapat digunakan dalam pembuatan sebuah karakter seperti bentuk bulat, segitiga, dan kotak. Secara psikologis bentuk bulat memiliki sifat yang ramah, suka bermain, dan ke kanak-kanakan. Segitiga memiliki sudut yang tajam, secara psikologis karakter dengan sudut tajam memiliki sifat agresif, licik, dan harus dihindari. Sedangkan bentuk kotak secara psikologis menunjukkan kestabilan, tenang, dan statis. Biasanya karakter berbentuk kotak memiliki sifat pendiam dan tenang.

##### **2. Ciri Khas Karakter**

Memberi ciri khas pada karakter dapat membuat karakter menjadi lebih *stand out*. Hal yang dapat dilakukan untuk membuat karakter menjadi lebih mencolok contohnya dengan menambah atribut khusus pada karakter, bentuk rambut, dan gestur karakter.

### **3. Sketsa Emosi dan Posisi**

Cara ini dapat mempermudah proses pembuatan sebuah karakter. Sketsa yang dibuat memperlihatkan emosi dan posisi karakter dalam cerita. Dengan melakukan proses ini karakter akan terlihat lebih hidup dan nyata.

### **4. Permainan Gaya Gambar dan Warna**

Proses ini dapat diterapkan dalam pembuatan sebuah karakter karena pada dasarnya setiap ilustrator memiliki gaya gambar dan pemilihan warna yang berbeda. Gaya gambar dan penggunaan warna harus senada dengan cerita dan sifat karakter. Dalam proses ini peran editor sangat penting dalam memilih ilustrator yang memiliki gaya visual senada dengan cerita. Sehingga karakter yang dibuat nantinya dapat sesuai dengan cerita dan memiliki gaya dan penggunaan warna khas.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam buku cerita anak terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Aspek ini terdiri dari jenis buku cerita anak yang terdiri dari storybook dan picture book dimana storybook memiliki komposisi teks yang lebih banyak dari ilustrasi sedangkan picturebook adalah kebalikannya. Dalam perancangan buku cerita anak perlu diperhatikan juga target pembaca berdasarkan jenjang prabaca, bentuk ilustrasi, alur cerita, dan desain karakter yang akan digunakan dalam buku.

## **2.5 Vitamin C**

Asam askorbat atau vitamin C adalah jenis vitamin yang mudah larut dalam air dan berperan penting dalam menjaga metabolisme, kekebalan tubuh, serta memperbaiki jaringan dalam tubuh (Hasanah dalam Suryani, N., 2023).

Menurut Hassanah dalam Safnowandi (2022 h. 6) vitamin C adalah zat yang dibutuhkan oleh manusia dalam membantu memelihara metabolisme, serta berperan sebagai antioksidan dalam mengangkal radikal bebas.

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa vitamin C merupakan jenis vitamin yang mudah larut dalam air. Vitamin C sangat dibutuhkan oleh tubuh untuk menjaga metabolisme, meningkatkan sistem kekebalan, memperbaiki jaringan, sekaligus berfungsi sebagai antioksidan yang

membantu menangkal radikal bebas. Orang tua juga memiliki peranan yang sat penting dalam memastikan pola makan dan cakupan vitamin C yang cukup pada anak.

### **2.2.1 Sumber Vitamin C**

Vitamin C umum ditemukan pada suplemen namun dapat juga ditemukan di dalam makanan salah satunya sayur-sayuran. Menurut Manetti, S. (2023) Vitamin C dapat ditemukan di sayuran yang berdaun hijau seperti brokoli, bayam, dan kubis. Vitamin C juga dapat ditemukan di sayur lainnya seperti tomat, kembang kol, paprika, dan ubi jalar.

### **2.5.2 Manfaat Vitamin C**

Vitamin C membantu meningkatkan sistem imun dan berperan sebagai antioksidan yang membantu dalam menangkal radikal bebas dan peningkatan daya tahan tubuh (Mayunita dalam Safnowandi, S., 2022). Jika anak kekurangan vitamin atau mengalami defisiensi vitamin C, anak akan menjadi mudah lelah, terkena gangguan kulit, sering terkena sariawan, gusi berdarah dan mudah terkena infeksi secara berulang. Berdasarkan hasil data yang didapatkan penulis melalui ahli, vitamin C juga berperan sangat penting bagi perkembangan otak dan mental pada anak.

Dari sini dapat disimpulkan vitamin C merupakan jenis vitamin yang mudah larut dalam air. Vitamin C berfungsi untuk menjaga metabolisme serta kekebalan tubuh, menangkal radikal bebas, mencegah terjadinya infeksi, dan membantu perkembangan otak pada anak. Oleh karena itu peran orangtua sangat penting dalam menjaga kesehatan dan cakupan vitamin C yang cukup pada anak. Vitamin C dapat ditemukan di sayur-sayuran berwarna hijau seperti brokoli, bayam, kubis, dan sayuran lainnya seperti tomat, kembang kol, paprika, dan ubi jalar.

## **2.6 Penelitian yang Relevan**

Untuk memperkuat kebaruan dalam penelitian ini maka dilakukanlah penelitian terlebih dahulu dengan topik yang relevan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku <i>Pop-Up</i> Tentang Pentingnya Mengonsumsi Sayur-Sayuran Bagi Anak	Puspita Triwulandari, I Dewa Alit Djiwa Putra	Menghasilkan media berupa buku cerita bergambar <i>pop-up</i> yang dirancang untuk menambah daya tarik anak untuk mengubah pola makan menjadi lebih suka makan sayur.	<b>a) Target sasaran:</b> difokuskan untuk anak usia 4-8 tahun atau lebih <b>b) Media:</b> Buku cerita bergambar dengan sistem <i>pop-up</i> dimana anak bisa berinteraksi dengan buku dan orang tua dapat ikut mendampingi anaknya.
2.	Analisis Peran Visual Media Cetak dalam Meningkatkan Minat Konsumsi Sayuran pada Anak	Nadia Vega	Penelitian ini menghasilkan analisis bahwa anak tertarik dengan representasi visual dalam media cetak dan dapat meningkatkan minat makan sayur pada anak.	<b>a) Target sasaran:</b> difokuskan untuk anak usia 3-7 tahun <b>b) Media:</b> Media cetak berupa <i>busy book</i> , <i>board book</i> , dan <i>flash card</i> menjadi media yang tepat

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				untuk menarik minat anak dalam mengkonsumsi sayur.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Sayur dan Buah Sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat Untuk Anak Usia 6-12 Tahun	Arif Budiana	Menghasilkan media berupa buku ilustrasi yang dirancang untuk anak sebagai media informasi dan edukasi bagi anak mengenai manfaat mengkonsumsi sayur dan buah.	<b>a) Target sasaran:</b> difokuskan untuk anak usia 6-12 tahun dan orang tua 25-45 tahun <b>b) Media:</b> Media cetak berupa buku ilustrasi yang memaparkan manfaat mengkonsumsi sayur.

Dari studi relevan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa sudah ada media seperti buku pop-up atau buku ilustrasi anak yang membahas tentang pentingnya mengkonsumsi sayur dan manfaat makan sayur. Namun belum ditemukan yang secara spesifik mengangkat tentang sayur-sayuran vitamin C. Dan terdapat juga pernyataan bahwa anak dapat lebih tertarik dengan representasi visual yang terdapat dalam media cetak. Hal ini bisa meningkatkan minat anak untuk membaca dan membantu orang tua dalam mengedukasi anak agar mau makan sayur.

Dari kesimpulan penelitian relevan yang telah dilakukan, penulis ingin membuat sebuah perancangan berbentuk buku aktivitas ilustrasi yang secara spesifik



mengedukasi anak-anak mengenai manfaat sayuran vitamin c. Buku ini disertai ilustrasi yang ekspresif dengan plot cerita menarik dan aktivitas untuk membuat anak menjadi lebih tertarik dalam membaca dan belajar. Buku ini juga memberi kesempatan bagi orang tua dan anak untuk menghabiskan waktu bersama saat membaca buku dan mengerjakan aktivitas yang ada di dalam buku.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA