

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Haslam (2006) pada Book Design menyatakan bahwa buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi tertua yang telah ada selama lebih dari 4.000 tahun (h. 4). Sebagai media tertua, buku telah menjadi wadah penyimpanan jutaan ilmu pengetahuan, ide, dan berbagai keyakinan yang berkembang di dunia. Buku juga dapat diartikan sebagai kumpulan kertas yang dicetak, berfungsi sebagai sarana penyebaran ilmu pengetahuan dan memungkinkan pembacanya menjelajahi ruang dan waktu (h. 9).

Haslam juga menyatakan bahwa buku cetak memiliki pengaruh besar dalam membentuk budaya, politik, dan berbagai bidang ilmu pengetahuan. Dengan karya-karya yang fenomenal seperti Alkitab, Alquaran, Manifesto Komunis, hingga Mein Kampf karya Adolf Hitler yang menjadi fondasi penting dalam sejarah dunia. Namun, pengaruh besar tersebut tidak lepas dari peran desainer dan pencetak buku yang memungkinkan ide-ide di dalamnya bisa bertahan dan meninggalkan jejak yang mendalam (h. 12).

2.1.1 Jenis-Jenis Buku

Buku sendiri memiliki banyak jenisnya, yang biasanya dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan pembaca, berikut adalah jenis-jenis buku berdasarkan website Ridwan Institute (2025):

A. Buku Cergam

Buku cerita bergambar merupakan media yang dapat menyampaikan pesan dalam bentuk teks dan juga gambar. gambar atau ilustrasi berfungsi sebagai pendukung teks, sehingga pembaca lebih mudah memahami alur cerita dan pesan yang disampaikan.

B. Dongeng

Dongeng merupakan salah satu jenis karya kuno yang berisi kisah-kisah fiksi yang tidak nyata. Dongeng juga merupakan cerita tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dengan tujuan untuk menghibur sekaligus menyampaikan nilai-nilai moral ke anak-anak. Dongeng sering digunakan untuk membantu anak-anak dalam berimajinasi, membentuk kepribadian yang baik, dan membangun karakter mereka.

2.1.2 Fungsi Buku

Buku memiliki banyak fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah meningkatkan minat baca, khususnya pada anak-anak. Berikut adalah beberapa fungsi buku menurut Irwan, P. pada bukunya yang berjudul *Mengembangkan Minat Baca* (2023):

A. Menambah Kemampuan Bahasa

Membaca dapat membuat seseorang untuk mempelajari gaya bahasa, penggunaan kata yang tepat, dan cara menyampaikan ide secara efektif. Ini membuat seseorang akan mahir dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi (h. 19).

B. Menambah Pengetahuan

Buku merupakan sebuah jendela informasi dan pengetahuan. Dengan membaca, seseorang dapat mempelajari berbagai informasi, seperti fakta, konsep, dan pemikiran yang telah diuji oleh para ahli. Semakin banyak ilmu yang dimiliki, semakin mudah bagi seseorang untuk memahami dan mempelajari hal-hal baru (h. 20).

C. Meningkatkan Kemampuan Analisis

Materi baca yang sulit dapat mendorong pembaca untuk berpikir kritis, sehingga kemampuan ini berguna untuk memecahkan masalah yang rumit secara cepat (h. 21).

D. Memperluas Wawasan

Membaca menjadikan seseorang yang sebelumnya tidak tahu sesuatu menjadi tahu, karena melalui bacaan, mereka dapat mengeksplorasi ide-ide dan pandangan baru dari berbagai sudut (h. 22).

E. Menambah Kosakata

Kosakata serta pemahaman terkait kata-kata akan terus berkembang seiring membaca. Kemampuan kosakata yang lebih luas, akan membuat seseorang lebih mudah memahami teks dan merangkai kata dengan lebih baik (h. 23).

F. Memperbaiki Konsentrasi

Disaat sedang membaca, seseorang akan tetap fokus supaya proses informasi yang didapat tidak hilang begitu saja. Seseorang yang suka membaca akan dengan mudah meningkatkan daya tahan konsentrasi tanpa terganggu hal-hal disekitarnya (h. 24).

G. Meningkatkan Daya Ingat

Ingatan yang kuat, memungkinkan seseorang untuk dengan mudah menyerap pengetahuan baru secara cepat dan memahami materi secara mendalam, ini membuat ingatan jangka pendek seseorang akan meningkat ke ingatan jangka panjang (h. 25).

H. Meningkatkan Kreativitas

Membaca dapat membuka wawasan seseorang akan berbagai ide dan perspektif baru. Dengan membaca, seseorang akan mendapatkan inspirasi, berawal dari inspirasi sebuah ide-ide kreatif, imajinasi dan kemampuan berpikir out of the box lahir (h. 26).

I. Meningkatkan Kemandirian Belajar

Dalam proses belajar, seseorang tidak bisa hanya mengandalkan penjelasan dari guru untuk memahami materi. Melalui membaca, pembaca dapat memperoleh informasi secara lebih lengkap dan mendetail. Ini juga dapat melatih kemampuan belajar mandiri tanpa tergantung pada bantuan orang lain (h. 27).

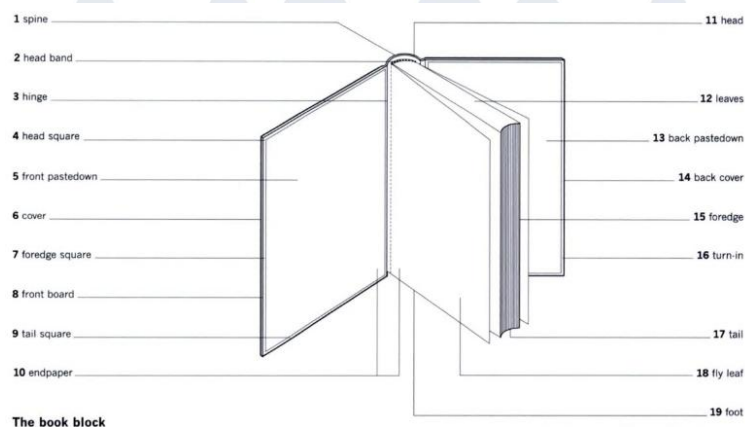
J. Meningkatkan Motivasi Belajar

Ketika sebuah buku mampu memikat perhatian pembaca melalui karakter yang inspiratif, pembaca akan terus termotivasi untuk mengikuti alur cerita hingga akhir. Hal ini tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga meningkatkan semangat belajar, karena pembaca merasa terdorong untuk mengejar impian dan tujuan mereka berdasarkan karakter yang dimotivasi (h. 27).

Buku merupakan jendela informasi tertua yang merekam serta menyimpan berbagai pengetahuan di dunia. Selain menjadi media penyampai cerita dari generasi ke generasi, buku juga dapat disajikan melalui ilustrasi yang membantu pembaca memahami alur cerita dengan lebih mudah. Buku memiliki banyak manfaat, tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, kreativitas, daya ingat, dan menjadi sumber motivasi dalam proses belajar.

2.1.3 Komponen Buku

Dalam buku *Book Design*, Haslam (2006) mengelompokkan buku kedalam 3 komponen dasar buku, yaitu *Book Block*, halaman, dan *grid*, Diantaranya adalah sebagai berikut (h. 20):



Gambar 2.1 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

A. *The Book Block*

1. *Spine*: Sampul buku yang menutupi tepi buku.
2. *Headband*: Benang tipis yang mengikat blok buku, biasanya bewarna untuk melengkapi penjiilidan sampul.

3. *Hinge*: Lipatan kertas penjilid diantara sela-sela Pastedown dan Flyleaf
4. *Head Square*: Flensa Pelindung kecil bagian atas buku yang terbentuk karena cover depan dan belakang buku yang lebih besar dari halaman buku.
5. *Front pastedown*: Lapisan kertas yang direkatkan untuk melindungi block buku.
6. *Cover*: Kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi blok buku bagian depan.
7. *Foreedge Square*: Flensa pelindung kecil yang terletak di tepi luar buku yang terbentuk karena cover depan dan belakang buku.
8. *Front Board*: Papan tebal pada sampul bagian depan buku.
9. *Tail Square*: Flensa Pelindung kecil bagian bawah buku yang terbentuk karena cover depan dan belakang buku yang lebih besar dari halaman buku.
10. *Endpaper*: Kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan penyangga lipatan kertas penjilid. Lembar luar adalah kertas yang menempel pada papan sampul dan halaman dibaliknya kosong.
11. *Head*: Bagian atas buku
12. *Leaves*: Lembaran kertas yang memiliki halaman dua sisi yaitu kanan dan kiri yang dijilid.
13. *Back Pastedown*: Lapisan kertas tebal yang menempel di bagian dalam sampul buku sisi belakang.
14. *Back Cover*: Papan penutup buku bagian belakang.
15. *Foreedge*: Terletak di Tepi depan buku.
16. *Turn in*: Kertas yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul.
17. *Tail*: Terletak di tepi bagian bawah buku
18. *Fly Leaf*: Halaman yang dapat dibalik dari kertas penjilid
19. *Foot*: Bagian bawah halaman.

B. The Page

1. *Potrait*: Format ukuran tinggi halaman lebih besar dibanding ukuran lebar.
2. *Landscape*: Format ukuran lebar halaman lebih besar dibanding ukuran tinggi.
3. *Page Height & Width*: Ukuran tinggi dan lebar dari halaman.
4. *Verso*: Halaman sebelah kiri buku dan biasanya bernomor genap.
5. *Single Page*: Satu lembar dalam halaman dijilid di sebelah kiri.
6. *Double page Spread*: Dua halaman saling berhadapan, dimana materialnya berlanjut melewati sela (Gutter) yang dirancang seolah-olah menjadi 1 halaman.
7. *Head*: Sisi bagian atas buku.
8. *Recto*: Halaman sebelah kanan buku dan biasanya bernomor ganjil.
9. *Foreedge*: Bagian samping pada depan buku.
10. *Foot*: Sisi bagian bawah buku.
11. *Gutter*: Ruang kosong yang terbentuk oleh margin bagian dalam yang berdampingan dari dua halaman yang berhadapan.

C. The Grid

1. *Folio Stand*: Garis tegas yang menentukan posisi nomor folio.
2. *Title Stand*: Garis tegas yang menentukan posisi grid pada judul buku.
3. *Head Margin*: Margin di bagian atas halaman.
4. *Interval/Column gutter*: Garis vertikal sebagai pemisah kolom satu sama lain.
5. *Gutter Margin/Binding Margin*: Bagian dalam halaman yang paling dekat dengan bagian penjilidan.
6. *Running-head Stand*: Garis tegas untuk menentukan posisi grid untuk judul bab.

7. *Picture unit*: Pembagian grid bergaya modern yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan memiliki garis pemisah yang tidak digunakan (*Deadline*).
8. *Deadline*: Garis pembatas/Mati di antara picture units.
9. *Column Width/Measure*: Lebar dari kolom yang menentukan masing-masing garis.
10. *Baseline*: Garis yang menentukan posisi teks
11. *Column*: Area persegi panjang pada grid yang digunakan untuk mengatur teks. Ukuran kolom bisa bervariasi lebarnya, tetapi tinggi lebih besar daripada lebar
12. *Foot Margin*: Margin pada halaman bagian bawah

2.1.4 Elemen Dasar Visual Pada Buku

Ada 4 elemen dasar yang penting pada buku, yaitu tipografi, warna layout, dan grid. Keempatnya dapat memberikan visual yang lebih menonjol dan mempengaruhi keterbacaan pembaca, berikut adalah penjelasannya:

2.1.4.1 Tipografi

Menurut Ambrose (2005) Tipografi digunakan untuk memberikan sebuah bentuk visual pada ide tertulis. Pemilihan bentuk visual ini dapat dengan mudah mempengaruhi keterbacaan dan perasaan si pembaca, dimana ini sangat berpengaruh pada karakter dan kualitas emosional pada sebuah desain (h. 6). Eric Grill juga menambahkan bahwa huruf adalah benda dan bukan gambar itu benda. *Typeface* sendiri merupakan typography yang dibentuk sesuai dengan gaya tertentu untuk tujuan pencetakan dan mengubah persepsi Masyarakat terhadap apa yang mereka ingin gambarkan (h.14). Berikut adalah Jenis-jenis *typeface* berdasarkan Ambrose (2005) pada bukunya yang berjudul *Basic Design 03: Typography*:

A. Modern

Modern adalah typeface yang didesain oleh Wim Crowel. Typeface ini memiliki bobot huruf yang merata dengan

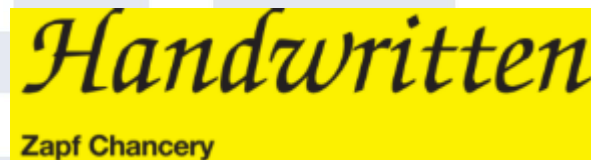
struktur sudut serta garis-garis yang terlihat. Karakteristik ini memberi kesan yang modern dan hampir futuristic (h. 14).



Gambar 2.2 *Typeface Modern*
Sumber: Ambrose (2005)

B. Handwriting

Handwritten adalah kaligrafi *typeface* yang didasari oleh tulisan tangan chancery. *Style* ini dikembangkan selama renaissance itali dan digunakan oleh juru tulis (h. 14).



Gambar 2.3 *Typeface Hnadwritten*
Sumber: Ambrose (2005)

C. Create

Kreasi adalah *typeface* yang mempresentasikan tulisan tangan yang rumit, Kuenstler sendiri mengorbankan Tingkat keterbacaan pada tulisannya untuk menciptakan *style* secara menyeluruh (h. 14).



Gambar 2.4 *Typeface Create*
Sumber: Ambrose (2005)

D. Simple

Simple adalah *typeface* yang berfokus pada keterbacaan. Awalnya *style* simple di produksi oleh London dan North Eastern Railway (h. 14).



Gambar 2.5 *Typeface Simple*
Sumber: Ambrose (2005)

E. Futuristic

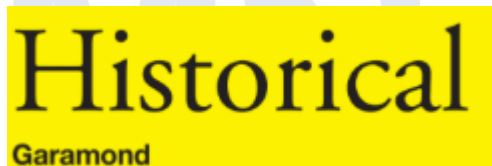
Futuristik adalah *typeface* yang didesain oleh Aldo Novarese, dimana *typeface* ini memberikan kesan desain optimisme pada era 1950 dan 1960 (h. 14).



Gambar 2.6 *Typeface Futuristic*
Sumber: Ambrose (2005)

F. Historical

Historikal adalah *typeface* yang didesain oleh Claude Garamond ini memberikan kesan yang klasik serta mempresentasikan sejarah yang penting (h. 14).



Gambar 2.7 *Typeface Historica*
Sumber: Ambrose (2005)

2.1.4.2 Warna

Dikutip pada jurnal Nur Fajar (2021), Fajar menyebutkan bahwa dalam seni visual, warna berperan sebagai penanda identitas jenis atau genre dan menjadi pembeda dalam karakteristik waktu atau masa. Dari penjelasan tersebut, warna dapat mengandung falsafah dan simbol yang dapat dipelajari dalam psikologi warna (h. 90). Psikologi warna mempengaruhi persepsi serta meningkatkan hasrat, rasa dan emosi manusia, sehingga mampu membentuk suasana hati atau mood tertentu.

Selain itu warna juga membantu manusia dalam merespon dan mengekspresikan pikiran secara spontan (h. 93).

Warna pada konteks buku ilustrasi dapat berperan sebagai perwujudan dalam menentukan emosi sebuah cerita. Warna-warna hangat, seperti warna merah, oranye, dan kuning dapat menciptakan *tone* hangat, berenergi, dan *excitement*. Sementara untuk warna yang dingin seperti warna biru, lebih menggambarkan ketenangan, kesedihan, atau misteri. Ketika warna yang dipilih ilustrator salah, dapat membuat pesan yang disampaikan menjadi bertentangan dengan maksud utama (*Big Red Illustration: The Role of Colour in Children's Book*).

Warna-warna cerah dalam buku cerita ilustrasi anak menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan persepsi warna sekaligus meningkatkan kemampuan bahasa anak. Perbedaan preferensi warna berdasarkan gender juga akan berpengaruh terhadap respons emosional dan karakter anak, ini menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan dapat merespons intensitas serta kecerahan warna yang berbeda (Shangyu Song, 2024, h. 159). Sebagai contoh, anak perempuan lebih menyukai warna pink dengan rata-rata (5,06), sedangkan anak laki-laki lebih menyukai warna biru dengan rata-rata (4,74), sehingga ilustrasi buku cerita usia 7–8 tahun dapat memengaruhi perbedaan preferensi warna berdasarkan persepsi visual mereka (h. 158).

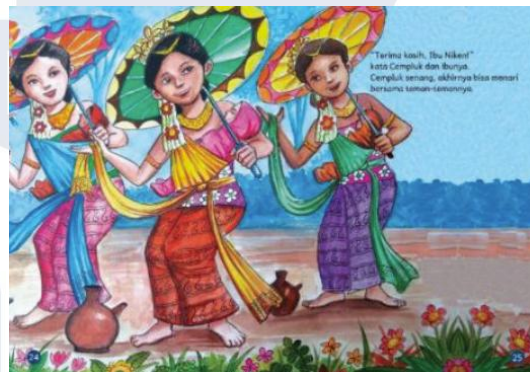
2.1.4.3 Layout

Layout adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti tata letak. Dikutip dari Anggarini (2021, h.1) Tujuan dari *layout* adalah untuk mengatur teks dan elemen visual supaya lebih terarah, sehingga pesan didalamnya dapat disampaikan secara mudah ke pembaca. Penggunaan layout ini sering dijumpai diberbagai media cetak, seperti poster, amplop, kop surat, majalah, buku, koran dan lain-lainnya (h.3). Ada 2 elemen dasar pada layout, yaitu pertama elemen teks yang memberikan informasi secara akurat dan tepat pada pembaca. kedua elemen visual yang memberikan informasi secara cepat. Dalam

beberapa skenario, gambar bisa menjadi elemen utama jika berhubungan dengan konten yang ingin disampaikan, ataupun pendukung yang tidak berhubungan secara langsung (h.9). Berikut adalah jenis-jenis layout yang lebih mengutamakan gambar atau biasa disebut layout buku ilustrasi (Ghozali. 2020, h.15):

A. Spread

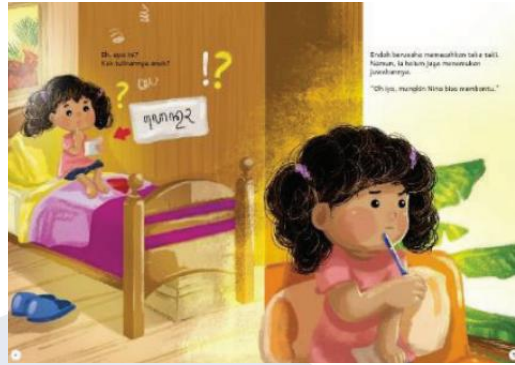
Layout Spread adalah *layout* ilustrasi yang mengisi 2 halaman yaitu kiri dan kanan buku. Jenis layout ini digunakan untuk memperlihatkan adegan secara detail kepada anak-anak supaya mereka mengamati ilustrasi lebih lama untuk memperjelas suasana dan alur cerita. Spread biasanya dipakai untuk menggambarkan suasana latar, lokasi, atau era cerita secara menyeluruh (h.15).



Gambar 2.8 Contoh Spread
Sumber: Ghozali (2020)

B. Single

Berbeda dengan *Spread*, *Layout Single* adalah layout ilustrasi yang masing-masing berfokus pada 1 halaman penuh. Jenis layout ini biasanya digunakan untuk membuat adegan yang berbeda namun masih 1 spread. Walaupun begitu terkadang layout single bisa berasa tampak sama, dikarenakan latar tempatnya yang sama membuatnya terkadang sulit untuk dipahami, dikarenakan itu dibutuhkan *point of view* atau mengubah bentuk penyajian ilustrasinya supaya terlihat berbeda (h.17-18).



Gambar 2.9 Contoh Single
Sumber: Ghozali (2020)

C. Spot

Layout Spot adalah *Layout* ilustrasi yang ukuran visualnya kecil-kecil. Dimana *layout* jenis ini digunakan untuk menampilkan banyak adegan tanpa memenuhi halaman buku, Dimana biasanya *layout spot* jarang diberikan background dan lebih memperbanyak *whitespace* agar pembaca lebih berfokus pada adegannya saja (h.19).



Gambar 2.10 Contoh Spot
Sumber: Ghozali (2020)

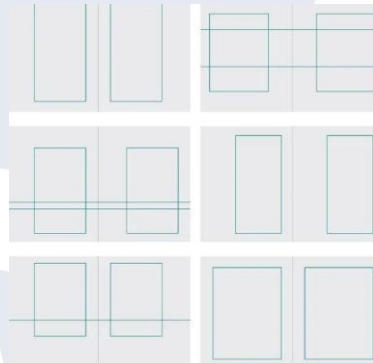
2.1.4.4 Grid

Menurut Samara pada bukunya yang berjudul “*Making and Breaking the Grid – A Graphic Design Layout Workshop 2nd Edition*” *Grid* berfungsi sebagai panduan dalam mengatur elemen-elemen visual dalam sebuah layout, termasuk menentukan posisi, proporsi, serta menentukan navigasi bagi pembaca. Prinsip dasar grid itu bersudut 90°, berakar dari struktur tipografi, dimana huruf tersusun dari garis-garis

yang kemudian membentuk kata, kalimat, hingga kolom. Oleh karena itu, pemilihan atau perancangan grid membutuhkan pemahaman mengenai karakter tipografi, jenis-jenis grid yang tersedia, serta bagaimana teks dan gambar saling berinteraksi dalam struktur tersebut (h. 33). Berikut adalah jenis-jenis grid menurut Timothy Samara (2017, h. 43)

A. Manuscript Grid

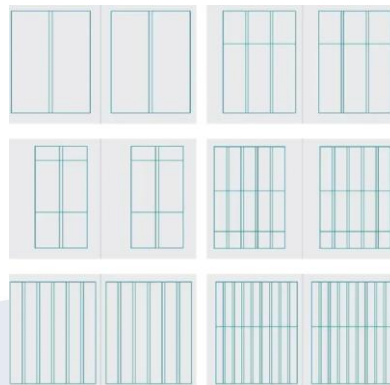
Grid manuskrip merupakan jenis *grid* yang paling sederhana, karena setiap halaman pada satu spread hanya memiliki satu blok teks utama yang besar. *Grid* ini dirancang untuk menampung teks yang berkesinambungan, seperti pada buku atau esai, dan terkadang juga gambar dapat ditempatkan di dalam area teks tersebut (h. 43).



Gambar 2.11 *Manuscript Grid*
Sumber: Samara (2017)

B. Columns Grid

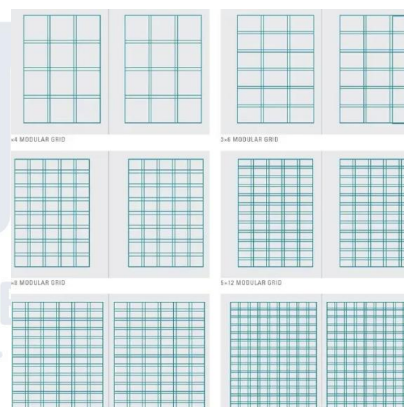
Grid kolom adalah *grid* yang sangat fleksibel, dimana informasi yang tidak tersusun secara berurutan dapat disajikan lebih rapih menggunakan *grid* kolom dengan beberapa kolom. *Grid* kolom berguna untuk memisahkan berbagai jenis informasi untuk teks panjang (h. 48)



Gambar 2.12 *Columns Grid*
Sumber: Samara (2017)

C. *Modular Grid*

Grid modular memiliki banyak garis horizontal yang membagi kolom menjadi baris, sehingga membentuk matriks sel yang disebut modul. Setiap kotak modul menyimpan informasi kecil, dan ketika beberapa modul digabungkan, area yang lebih besar pun terbentuk. Fleksibilitas modul ini akan semakin tinggi jika semakin kecil modulnya. Namun, pembagian modul yang terlalu banyak dapat membuat *layout* terasa membingungkan (h. 53).

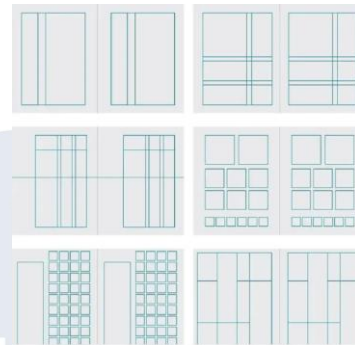


Gambar 2.13 *Modular Grid*
Sumber: Samara (2017)

D. *Hierarchy Grid*

Grid hierarkis digunakan ketika membutuhkan visual dan informasional dari suatu proyek tidak cocok dengan kategori grid manapun. Grid hierarkis menyesuaikan strukturnya dengan

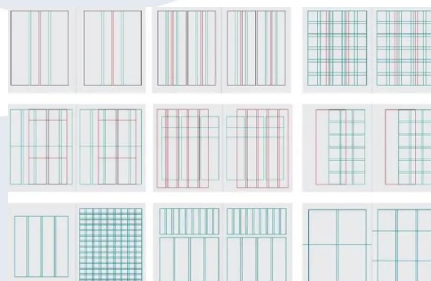
kebutuhan konten, dan lebih mengandalkan penataan elemen secara intuitif berdasarkan proporsi yang berbeda, bukan berulang (h. 59).



Gambar 2.14 *Hierarchy Grid*
Sumber: Samara (2017)

E. Compound Grid

Compound grid adalah grid yang menggabungkan dua grid dalam satu halaman untuk tujuan tertentu. Grid ini dapat digunakan secara tersendiri maupun ditindih dengan beberapa grid sekaligus (h. 64).



Gambar 2.15 *Compound Grid*
Sumber: Samara (2017)

Dari keempat desain buku tersebut dapat disimpulkan bahwa tipografi berperan sebagai penjelas ide tertulis yang sangat mempengaruhi tingkat keterbacaan. Warna digunakan sebagai elemen visual yang berfungsi untuk membangun suasana dan emosi dalam cerita. Layout pada buku berperan sebagai penyeimbang antara teks dan visual agar tersusun rapih. Terakhir, grid digunakan sebagai pengatur elemen visual dan teks di dalam layout.

2.2 Buku Interaktif

Penelitian dari The New Oxford Dictionary of English, yang dikutip dari (Amalia 2015, h. 3) Buku interaktif dikatakan sebagai media pembelajaran yang memiliki sistem “*Two Way Flow*”, yaitu buku tidak hanya menyampaikan informasi satu arah, tetapi juga melibatkan interaksi pembaca dalam proses pembelajaran. Hal yang membedakan buku interaktif dengan buku cerita lainnya adalah, dalam buku interaktif, pembaca dapat melakukan berbagai interaksi, seperti mewarnai, merangkai, melipat, mencari sesuatu, hingga mendengarkan suara isi buku (Chairil Hidayat, 2020, h. 75). Menurut Amalia (2015) Buku interaktif adalah media belajar yang efektif untuk anak-anak, karena mampu menarik perhatian, meningkatkan perkembangan otak, sekaligus sebagai sarana sosialisasi melalui interaksi yang dapat dimainkan bersama-sama (h. 2).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembaran kertas yang berjilid tulisan, sedangkan Interaktif sendiri adalah aksi yang timbul dari interaksi dengan penggunaannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa buku interaktif adalah buku yang terdiri dari lembaran kertas berjilid berisi tulisan dan memungkinkan terjadinya aksi secara langsung.

2.2.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif dengan teknik paper engineering, adalah buku yang menggunakan lipatan dan potongan kertas pada halaman-halaman buku untuk memberikan interaksi langsung. Beberapa jenis interaksinya, diantara lain adalah sebagai berikut (Hidayat. 2020, h. 76):

A. Pop Up

Pop up merupakan jenis interaksi yang terdiri dari lipatan atau potongan kertas yang ketika ditegakkan, akan membentuk objek tiga dimensi didalam buku. Selain itu buku ini juga dapat memberikan efek kejutan dengan memberikan lipatan-lipatan ilustrasi yang memukau.



Gambar 2.16 Buku *Pop Up* Dinosaurus
Sumber: Robert Sabuda (2005)

B. *Peek a Boo*

Peek a boo atau terkadang disebut sebagai *lift a flap*, merupakan jenis interaksi pada bagian halaman kertas yang dapat dibuka tutup untuk menampilkan kejutan dibalik halamannya. Interaktifitas ini juga menumbuhkan rasa penasaran pada anak-anak ketika membuka lipatan halaman buku.



Gambar 2.17 Teknik *Lift the Flap*
Sumber: Dok, Citra Rahmawati (2017)

C. *Volvelles*

Volvelles merupakan jenis interaksi yang pada bagian halamannya terdapat lipatan atau potongan kertas yang bisa diputar seperti kincir angin yang dimana dapat



Gambar 2.18 Teknik *Volvelle*
Sumber: Puget sound edu. (2021)

D. Pull Tab

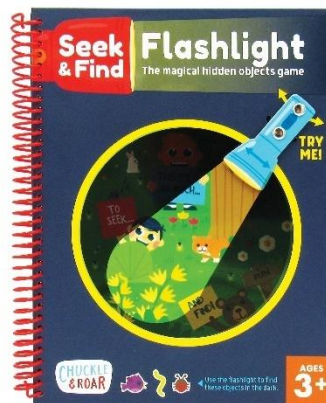
Pull tab merupakan jenis interaksi berupa bagian kertas yang dapat ditarik ataupun sebaliknya untuk memperlihatkan konten baru pada buku. *Pull tab* juga biasanya dibuat untuk membuat suatu gambar bergerak, gambar yang berubah dan masih banyak lagi.



Gambar 2.19 Teknik *Pull Tab*
Sumber: Id. madeinchina.com

E. Hidden Object

Hidden object merupakan jenis interaksi untuk menemukan suatu objek yang dihilangkan atau disamarkan pada bagian halaman. Dimana interaksi ini mengajak anak-anak untuk mencari sesuatu yang hilang secara teliti.



Gambar 2.20 Teknik *Hidden Object*
Sumber: Flashlight seek and find. The magical hidden object game

F. Games

Games merupakan jenis interaksi ini biasanya akan menghandirkan banyak sekali aktivitas yang dapat dimainkan oleh pembaca. Aktivitas ini bisa berupa menaruh dan melepas objek menggunakan velcro, hingga permainan sederhana seperti mengikat suatu objek yang disediakan



Gambar 2.21 Teknik *Games*

Sumber: Dream baby quiet busy book, buku interaktifita Velcro. Lazada

G. Campuran

Campuran merupakan gabungan dari berbagai jenis bentuk interaktif pada buku yang menjadi satu-kesatuan. Seperti berisikan *pop up*, *pull the tab* dan *lift a flap* didalam satu buku.



Gambar 2.22 Teknik *Campuran*

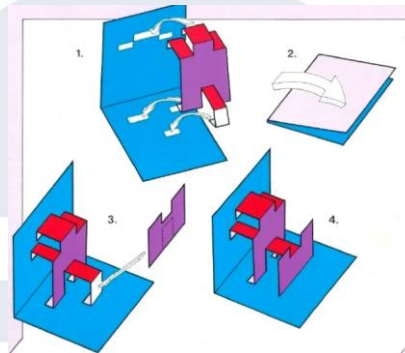
Sumber: Buku anak interaktif karya mahasiswa UGM. Universitas Gadjah Mada

2.2.2 Mekanisme Membuat Buku Interaktif

Pada buku yang berjudul *Paper Engineering for Pop Up Books and Card* karya Mark Hiner (1985), Mark menjelaskan beberapa mekanisme dalam membuat buku interaktif, berikut adalah mekanisme pembuatannya:

A. Multiple Layers

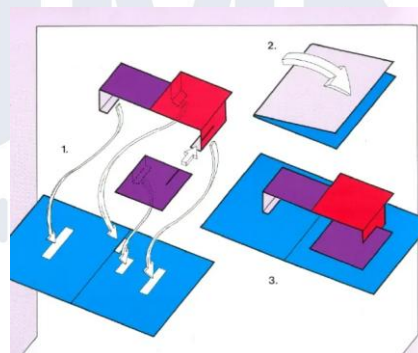
Mekanisme ini merupakan salah satu yang pertama kali digunakan serta yang paling sederhana dalam menciptakan efek tiga dimensi, yaitu dengan membuat setiap sisi bidang sejajar dengan satu atau dua bidang dasar (h. 8).



Gambar 2.23 *Multiple Layers*
Sumber: Mark Hiner (1985)

B. Floating Layer

Mekanisme ini serupa dengan mekanisme *Multiple Layers*, yaitu memiliki lapisan yang sejajar dengan bidang dasar. Perbedaannya terletak pada posisi lapisan yang berada di atas dan sejajar dengan alas yang dibuka secara rata (h. 12)

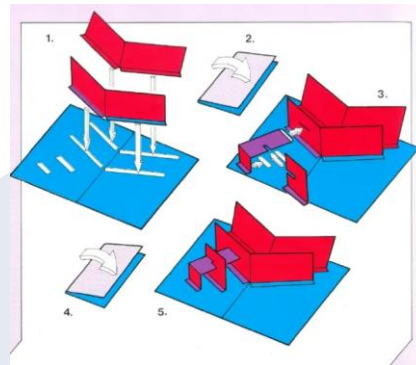


Gambar 2.24 *floating Layers*
Sumber: Mark Hiner (1985)

C. V-Fold

Mekanisme ini merupakan salah satu yang paling umum dan paling berguna. Model ini memiliki dua variasi yang menunjukkan ukuran sudut yang harus sama serta memungkinkan penarikan lapisan

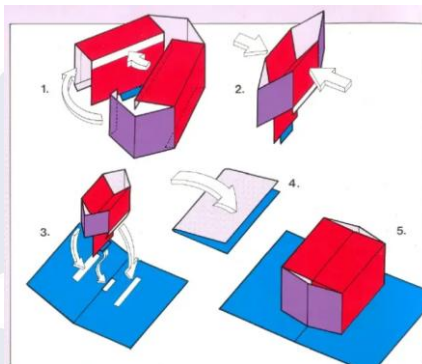
secara horizontal dan vertikal. Bagian ‘V’ harus berada di bagian atas kartu, sedangkan bagian ‘A’ berada di bagian bawah kartu (h. 16).



Gambar 2.25 *V-Fold*
Sumber: Mark Hiner (1985)

D. Magic Box

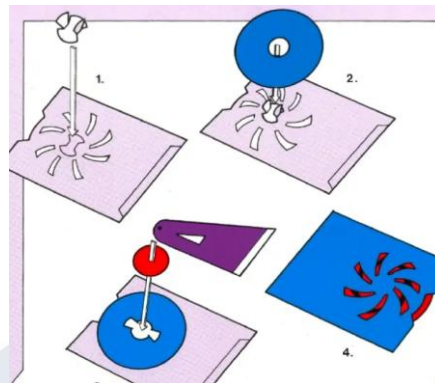
Mekanisme ini dapat menghasilkan efek menyerupai persegi panjang, yang dibuat dengan secara tepat pada alasnya dan memiliki dua sisi sejajar dengan garis tengah. Bentuk ini mudah diadaptasi untuk membuat desain dasar yang umumnya berbentuk tiga dimensi, seperti contoh membuat desain 3D rumah (h. 20-23)



Gambar 2.26 *Magic Box*
Sumber: Mark Hiner (1985)

E. Rotating Disc

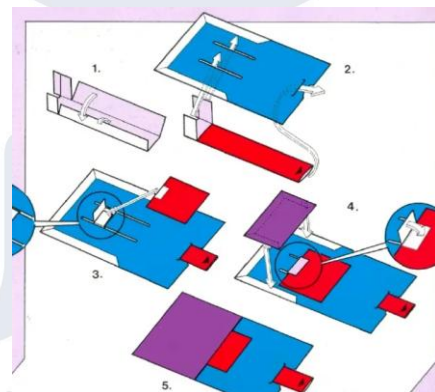
Mekanisme ini memungkinkan lingkaran berbentuk kaset yang dapat berputar pada titik pusat. Poros kertas yang terletak di bagian tengah dirancang agar lingkaran tersebut dapat berputar dengan mulus, sebagai contohnya membuat color wheel ataupun kincir angin (h. 28-31)



Gambar 2.28 *Rotating Disc*
Sumber: Mark Hiner (1985)

F. Sliding Motion

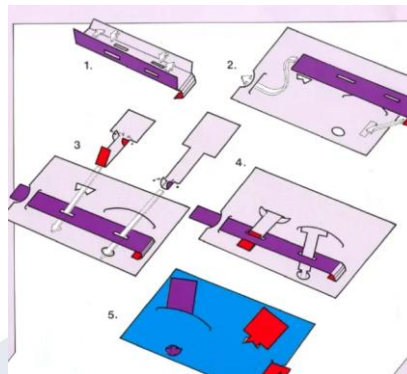
Mekanisme ini adalah ide pertama dalam membuat jenis interaktivitas *Pull Tab*, dimana efeknya menghasilkan gerakan lurus ke arah *pull*. Penggunaan gerakan ini membuat gambar dan pesan akan muncul dan menghilang. Selain itu agar dapat digerakan dengan mulus dan dapat digunakan secara berulang kali, Tab pull harus dibuat dengan bahan kuat dan tidak ditarik terlalu jauh (h. 32-35)



Gambar 2.29 *Sliding Motion*
Sumber: Mark Hiner (1985)

G. Pivoting Motion

Mekanisme ini mengubah gerakan garis lurus dari *pull tab* menjadi gerakan mengayun ke depan dan ke belakang. Hal ini didemonstrasikan melalui dua jenis poros sederhana serta metode untuk menghasilkan gerakan garis lurus dengan jarak tempuh pendek dan sambungan yang tepat (h. 40-43)



Gambar 2.31 *Pivoting Motion*
Sumber: Mark Hiner (1985)

Dapat disimpulkan bahwa Buku interaktif adalah media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak dikarenakan adanya interaksi dua arah, antara buku dan pembaca, dimana buku interaktif sendiri berisikan jenis-jenis interaktif, dari popup yang memberikan kesan 3D, pull tab yang seakan-akan bergerak, dan flip the flap yang memunculkan gambar dibalik halaman, nah semuanya itu dibuat menggunakan mekanisme *sliding motion* untuk membuat pull tab dan *V-folds* untuk membuat *pop up* yang sederhana.

2.3 Ilustrasi

Menurut teori Male (2017), dalam bukunya yaitu *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, ilustrasi dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang bersifat kontekstual dan lebih spesifik ke audiens (h. 10). Male juga menjelaskan bahwa informasi akan mudah dipahami jika disampaikan dalam bentuk visual, sehingga ilustrasi menjadi media yang efektif dalam proses pembelajaran. Rata-rata masyarakat juga telah dipengaruhi oleh buku bergambar, baik yang bersifat fiksi maupun nonfiksi, karena media ini membantu pembaca untuk mengembangkan indera visual dan kecerdasan melalui informasi yang disajikan (h. 10).

Melalui ilustrasi, anak-anak akan mendapatkan informasi, belajar hal baru, menentukan apa yang ingin dibeli dan keinginan untuk melakukan sesuatu (h. 19). Ilustrasi juga bisa menjadi tempat untuk menyampaikan opini dan komentar, memberikan hiburan, hingga menceritakan kisah-kisah yang dekat dengan

pengalaman manusia. Di era modern saat ini, ilustrasi sangat berpengaruh langsung terhadap siapa saja yang menjadi audiens untuk karya seorang ilustrator (h. 19).

2.3.1 Gaya Visual Ilustrasi

Berikut adalah jenis-jenis visual ilustrasi pada teori Male (2017) pada bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*:

2.3.1.1 Visual Language

Dari buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* Berikut adalah 2 jenis Visual Language menurut Male (2017):

A. Stylisation

Gaya adalah identifikasi tanda atau ikonografi personal seorang ilustrator. Setiap ilustrator harus mempunyai gaya visualnya sendiri, karena gaya menjadi ciri khas untuk menentukan jenis ilustrasi sekaligus menempatkan ilustrator kedalam suatu genre (h. 50). Secara umum, terdapat dua bentuk utama dalam ilustrasi:

1. Ilustrasi Literal

Literal selalu merepresentasikan kebenaran dan mendekati realitas. Meskipun menggambarkan sebuah karya fiksi yang bersifat fantasi atau dramatis, namun penekanan tetap pada adegan yang dapat dipercaya oleh audiens. Sebagai contoh ada *Hiperrealisme*, *Realism* dan *Imageri* (h. 50).

2. Ilustrasi Konseptual

Konseptual selalu menggunakan pendekatan metafora untuk menggambarkan ide atau teori. Gambar-gambar yang dihasilkan biasanya tetap mengandung unsur nyata, namun secara keseluruhan membentuk representasi yang berbeda dari realitas. Sebagai contoh ada *Diagram*, *Surrealisme*, dan *Abstrak* (h. 51).

B. Visual Intelligence

Kecerdasan visual adalah inti dalam melakukan analisis visual. Ilustrator yang memiliki kecerdasan visual, akan dapat dengan mudah menilai kualitas sebuah ilustrasi hanya melalui keberhasilan pesan yang disampaikannya. Sebuah gambar tanpa tujuan bukanlah sebuah ilustrasi, karena tujuan memungkinkan tindakan, motif, dan respons audiens untuk diterima. Visual sendiri tidak harus selalu soal estetika, terkadang ilustrasi sengaja dibuat mengejutkan dan dapat diargumentasikan. Sebaliknya, ilustrator yang tidak dewasa dan kurang pengalaman, dapat terlihat dari kesalahan dalam komposisi, warna, atau konsep yang bisa menimbulkan ambiguitas. Oleh karena itu, kecerdasan visual adalah kriteria yang penting dalam menilai kualitas ilustrasi (h. 52).

Dari apa yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa Visual Language adalah identitas atau ciri khas dari ilustrator dalam memilih bentuk ilustrasi, serta kecerdasannya dalam menganalisis dan menilai elemen visual agar pesan dapat tersampaikan kepada target.

2.3.1.2 Visual Metaphor

Secara umum Metafora dideskripsikan sebagai gambar yang bersifat imajinatif dan tidak dapat diterapkan secara harfiah. Berikut adalah 3 jenis Visual Metaphor (h. 54):

A. Konseptual Imagery dan Surrealism

Konseptual adalah ilustrasi yang menekankan pada penggambaran ide dan konsep. Ilustrasi ini berkembang dengan mengambil desain surealisme, ekspresionisme, abstrak, dan kubisme, sehingga menciptakan sebuah ilusi dan seakan-akan terlihat seperti mimpi (h. 56). Ilustrasi konseptual tidak bergantung pada sesuatu yang menyerupai kenyataan. Karena karya ini dibuat untuk menjadi ambigu, misterius, dan penuh pertanyaan. Definisi sebuah karya akan terus berkembang dan

masyarakatlah yang mencari tau makna di balik ilustrasi tersebut (h. 57).



Gambar 2.34 Halaman Ilustrasi Konseptual Imageri h.57
Sumber: Male (2017)

B. Diagram

Diagram adalah ilustrasi yang menggambarkan karakteristik objek, sistem, atau proses secara visual. Fungsi utamanya adalah menyampaikan informasi secara jelas sehingga mudah dipahami. Meski pada umumnya diagram sering muncul dalam bentuk sederhana dan berwarna hitam-putih seperti di buku pelajaran. Jika membahas diagram saat ini, visual yang diberikan akan jauh lebih kreatif dan penuh warna. Diagram kontemporer tidak hanya berperan edukatif, tetapi juga dapat digunakan untuk promosi, editorial, atau kampanye iklan (h. 58).



Gambar 2.35 Halaman Ilustrasi Diagram h.58
Sumber: Male (2017)

C. Abstrak

Abstrak adalah ilustrasi yang tidak terkekang oleh aturan dan tidak bersifat gambaran. Abstrak sendiri cenderung memiliki style yang aneh. Ilustrasi abstrak lahir dari kreativitas ilustrator, dimana berfokus pada kebebasan visual melalui warna, bentuk, tekstur, dan elemen yang tidak terikat pada dunia nyata. Ilustrasi ini sering digunakan pada poster, sampul buku, kemasan, dan materi promosi. Selain itu Abstrak juga sering menggunakan teknologi digital untuk menciptakan komposisi yang kompleks dan ekspresif (h. 61).



Gambar 2.36 Halaman Ilustrasi Abstrak h.61
Sumber: Male (2017)

Dari apa yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa Visual Metaphor adalah penggunaan ilustrasi yang bersifat imajinatif dan ambigu. Visual Metaphor juga, dapat menyampaikan pesan dengan cara yang komunikatif dan mudah dipahami, sekaligus memberi kebebasan bagi ilustrator untuk mengekspresikan ide tanpa harus terikat pada bentuk-bentuk nyata.

2.3.1.3 *Pictural Truths*

Piktorial adalah ilustrasi yang menggambarkan kejadian nyata secara langsung tanpa menekankan unsur metafora. Berikut adalah 4 jenis Pictural Truth (h. 62):

A. Literal Representasi

Sebelum adanya kamera, representasi Literal adalah ilustrasi yang menekankan pada penggambaran objek, manusia, atau adegan yang sebagaimana terlihat pada dunia nyata (h. 62). Di era modern, representasi literal banyak digunakan dalam berbagai media, seperti buku bergambar anak-anak, novel grafis, strip komik, kemasan produk, poster, baliho, hingga buku non-fiksi, alasannya adalah karena mampu menyampaikan informasi atau cerita secara jelas. Meskipun menekankan realisme, ilustrasi literal tetap dapat memasukkan elemen distorsi untuk menciptakan efek dramatis atau naratif yang masih bisa diterima secara artistik (h. 63).



Gambar 2.37 Halaman Ilustrasi Literal Representasi h.63
Sumber: Male (2017)

B. Hyperrealism

Hyperrealism adalah ilustrasi yang berusaha untuk menampilkan detail realita secara ekstrem sehingga menyerupai fotografi. Subjeknya bisa berupa pemandangan sehari-hari, tokoh politik, keagamaan, dan budaya (h. 64). Meskipun terlihat seperti foto, ilustrasi hiperrealis berbeda, karena lebih

menekankan interpretasi artistik dengan detail yang sangat tajam tanpa efek buram di seluruh bagian. Oleh karena itu, ilustrasi hiperrealistik diciptakan untuk alternatif lain dalam membuat kembali gambar yang tidak dapat dihasilkan secara fotografis (h. 65).



Gambar 2.38 Halaman Ilustrasi *Hyperrealism* h.65
Sumber: Male (2017)

C. Stylised Realism

Stylised Realism adalah ilustrasi yang menampilkan bentuk nyata, tetapi tidak sepenuhnya meniru kenyataan secara murni. Visual pada ilustrasi ini masih dapat dikenali seperti objek, manusia, atau pemandangan, namun bentuk, warna atau teknik menggambarinya sering kali dilebih-lebihkan supaya dapat memberikan kesan artistik. Gaya ini muncul ketika ilustrator menggambar objek nyata lalu ditambah dengan sentuhan pribadi, sehingga objek tersebut tampak lebih menonjol dan memiliki karakteristik yang unik (h. 69).



Gambar 2.39 Halaman Ilustrasi *Stylised realism* h.69
Sumber: Male (2017)

D. Sequential Imagery

Sequential Imagery adalah ilustrasi yang disusun dalam bentuk rangkaian gambar, di mana gambar sebelumnya akan dilanjutkan ke gambar yang baru (h. 75). Jenis ilustrasi ini banyak digunakan dalam komik, strip gambar, novel grafis, dan storyboard. Di era digital, sequential imagery juga berkembang ke bentuk gambar bergerak seperti film animasi, televisi, maupun media interaktif seperti website (h. 70). Kekuatan sequential imagery terletak pada alur visualnya. Untuk dapat diterima dengan baik, gambar harus disusun dengan fase yang sesuai sehingga audiens yang dituju dapat mengikuti narasi secara jelas (h. 71).



Gambar 2.40 Halaman Ilustrasi *Sequential Imagery* h.71
Sumber: Male (2017)

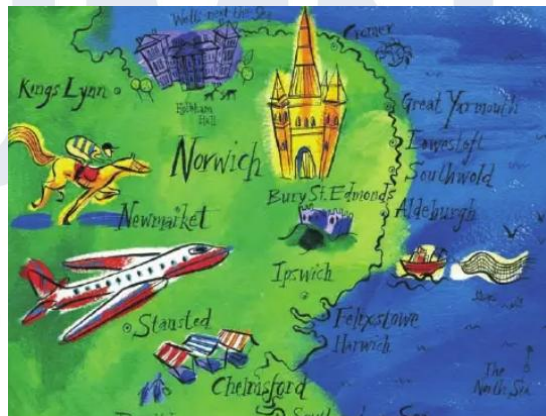
Dari apa yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa Pictorial Truths adalah ilustrasi yang menggambarkan realita secara langsung. Dimana Pictorial Truth merepresentasikan objek atau peristiwa secara nyata dan dapat memberikan detail yang asli seakan seperti fotografi. Selain itu pictorial truth juga menyampaikan cerita melalui rangkaian gambar secara berurutan dan terkadang juga dapat diberikan sentuhan pribadi dari ilustrator supaya menambah kesan artistik.

2.3.2 Fungsi Ilustrasi

Berikut adalah fungsi ilustrasi menurut Male (2017) pada bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*:

A. Documentation, Reference, Instruction

Ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan atau memperjelas suatu informasi, dan sebagian besar peranannya berkaitan erat dengan penciptaan serta interpretasi pengetahuan baru (h. 91). Sebagai dokumentasi, ilustrasi merekam semua area ilmu pengetahuan diberbagai bidang, fenomena-fenomena yang terjadi, dan perkembangan dari suatu zaman ke zaman. Lalu untuk referensi, ilustrasi menyediakan representasi visual yang akan membantu pembaca dalam memahami konsep. Contoh yang populer dapat ditemukan pada buku ensiklopedia yang menampilkan gambaran hewan dan tumbuhan, teori evolusi manusia, anatomi makhluk hidup, dan berbagai pengetahuan lainnya. Sementara itu, instruksi berfungsi sebagai penjelas dari prosedur atau langkah-langkah yang simple atau kompleks, dimana ini dapat membantu anak-anak dalam proses pembelajaran. Contohnya, seperti cara bermain alat musik, instruksi olahraga, konstruksi bangunan, dan lain-lain (h. 87-89).



Gambar 2.41 Desainer Halaman Ilustrasi Dokumentasi, Referensi, Instruksi h.87
Sumber: Male (2017)

B. Commentary

Ilustrasi editorial pada dasarnya disebut sebagai komentar visual yang berjalan bersamaan dengan jurnanisme, baik di koran maupun

majalah (h. 118). Fungsinya adalah sebagai alat komunikasi yang dapat menyampaikan opini, provokasi, bahkan refleksi terhadap isu politik, sosial, maupun budaya. Pada awalnya, ilustrasi editorial banyak dipakai di majalah dan surat kabar untuk menggambarkan romantisme atau drama kehidupan, terkadang juga menampilkan ilustrasi yang humoris melalui kartun politik ataupun jokes. Namun pada zaman sekarang, ilustrasi editorial lebih bersifat kontroversi dan provokatif (h. 119).



Gambar 2.42 Desainer Halaman Ilustrasi Komentar h.119
Sumber: Male (2017)

C. Storytelling

Storytelling dalam ilustrasi pada dasarnya adalah seni bercerita melalui gambar. Sejak zaman dahulu seni visual sering kali digunakan untuk menyampaikan kisah-kisah religi atau literatur klasik. Saat ini, storytelling banyak digunakan di buku anak-anak, novel, komik strip, hingga buku khusus berisi mitologi, dongeng, dan fantasi (h. 138). Keseimbangan antara teks dan gambar menjadi hal utama dalam storytelling, dimana teks memberikan struktur naratif sementara ilustrasi menambahkan emosi, imajinasi dan daya tarik visual. Hal ini terlihat dari pengaruh besar ilustrasi terhadap berbagai film animasi hingga layar lebar, sebagai contohnya, film Superman, Snow White, hingga Homer Simpson (h. 140-141).



Gambar 2.43 Desainer Halaman Ilustrasi Penceritaan h.140
Sumber: Male (2017)

D. Persuasion

Ilustrasi persuasi berkaitan erat dengan dunia periklanan, dimana dalam ruang lingkup ini akan dijanjikan keuntungan besar ketika seorang ilustrator bekerja dengan produk atau brand ternama, namun, disisi lain juga akan membatasi kemampuan kreatifitas seorang ilustrator. Hal ini dikarenakan konsep kampanye sudah ditentukan oleh direktur seni dan copywriter, sehingga ilustrator lebih berperan sebagai penyedia visual yang patuh pada arahan dan dealine (h. 164). Seorang ilustrator biasanya akan dipilih berdasarkan style yang dimilikinya dan dapat bekerja sesuai dengan parameter style tersebut, terlepas dari ide dan keseluruhan konsep yang dimilikinya (h. 165).



Gambar 2.44 Desainer Halaman Ilustrasi Persuasi h.165
Sumber: Male (2017)

E. Identity

Identitas ilustrasi berkaitan erat dengan pengenalan merek, produk dan identitas dari suatu perusahaan atau organisasi. Identitas perusahaan selalu menggunakan logo yang berfungsi sebagai lencana untuk menampilkan visual yang dapat mewakili karakteristik atau kepribadian suatu perusahaan. Biasanya visual logo akan berbentuk sangat dekoratif, berbentuk huruf maupun bentuk yang sederhana sekalipun (h. 172). Ilustrator yang memiliki visual intelligence dan skill yang kuat akan dengan mudah menciptakan identitas perusahaan yang relevan dan dikenali oleh publik (h. 173).



Gambar 2.45 Desainer Halaman Ilustrasi Identitas h.173
Sumber: Male (2017)

Ilustrasi berfungsi untuk merekam dan memperjelas suatu informasi sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Ilustrasi juga menjadi alat untuk menyampaikan opini atau refleksi terhadap isu-isu sosial, politik dan budaya. Selain itu, ilustrasi juga sering muncul dalam bentuk buku, film, iklan promosi maupun identitas merek perusahaan, dimana ilustrasi dapat bercerita melalui daya tarik visual pada narasi, serta sebagai alat persuasi untuk menarik perhatian audience dan membangun karakteristik yang dapat dikenal oleh publik.

2.4 Karakter Desain

Tom Bancroft (2006) dalam bukunya yaitu “*Creating Character with Personality*”, menjelaskan bahwa seorang desainer karakter adalah seorang seniman tradisional yang memiliki kemampuan untuk menciptakan gambar-gambar original dari karakter yang dibuatnya, dan nantinya akan digunakan dalam berbagai

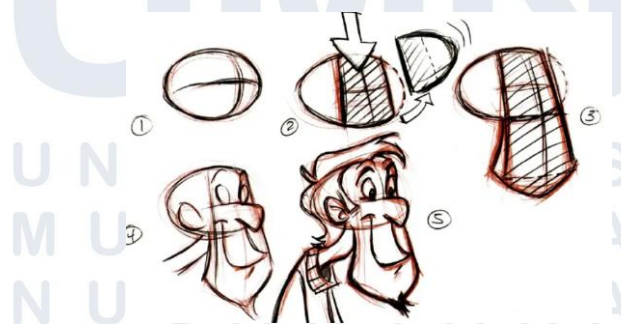
media visual. Tujuannya adalah untuk membuat karakter yang sesuai dengan kebutuhan script, scene, dan game yang cocok dengan cerita yang dibangun. Contoh karyanya berupa komik strip, animasi tv, film, buku komik, dan lain-lainnya. Seorang desainer karakter juga merupakan seorang aktor, karena seorang desainer yang ahli dapat membuat ekspresi karakter menjadi lebih hidup dan mempunyai kepribadian (h. 13).

2.4.1. Elemen Dasar Desain Karakter

Bancroft (2006) Menyebutkan bahwa terdapat 3 elemen dasar dalam membuat karakter, yaitu bentuk, ukuran dan variasi, berikut penjelasannya:

2.4.2.1 Shape

Bentuk adalah elemen utama dalam desain karakter. Bentuk dasar yang digunakan akan langsung memberikan kepribadian pada karakter, bahkan sebelum karakter tersebut dapat berbicara. Mengetahui cara membuat karakter dalam berbagai bentuk dasar merupakan kunci untuk menggambar ulang desain yang sama dari berbagai sudut dan pose (h. 28). Bentuk yang simple biasanya menghasilkan karakter yang simple juga, sedangkan menggabungkan beberapa bentuk akan menciptakan karakter yang lebih kompleks. Beberapa desain bahkan terdiri dari *altered shape*, yang merupakan bentuk yang telah di modifikasi (h. 29).



Gambar 2.48 Bentuk h.29
Sumber: Bancroft (2006)

Berikut adalah jenis-jenis bentuk yang terdiri dari lingkaran, persegi, dan segitiga dalam memperlihatkan sifat dari suatu karakter:

A. Lingkaran

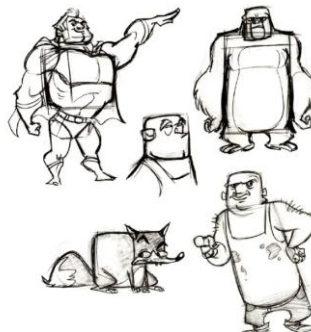
Bentuk lingkaran biasanya digunakan untuk memberikan kesan ramah, lucu, imut, dan baik hati. Contohnya Sinterklas, bayi, hewan yang berbulu, dan lain-lain. Karakter perempuan yang atraktif juga sering digambarkan dengan lekukan tubuh yang bulat, sedangkan bayi biasanya digambarkan dengan bentuk circular (h. 33).



Gambar 2.49 Lingkaran h.29
Sumber: Bancroft (2006)

B. Persegi

Bentuk persegi biasanya digunakan untuk menggambarkan karakter yang kuat, kokoh, dan dapat diandalkan. Karakter dengan bentuk ini biasanya dijadikan sebagai dasar pembuatan karakter superhero. Selain itu juga, kebanyakan yang menggunakan bentuk karakter persegi adalah karakter pembuli, bodyguard, dan lain-lainnya yang berbadan besar (h. 34).



Gambar 2.50 Persegi h.34
Sumber: Bancroft (2006)

C. Segitiga

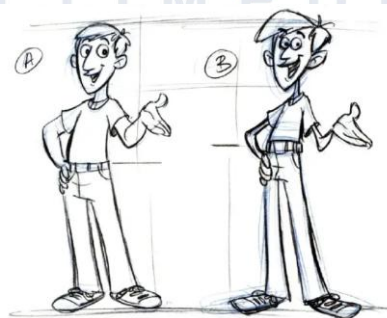
Bentuk segitiga biasanya digunakan untuk memberikan kesan licik, kejam, dan misterius ke desain karakter. Karakter dengan bentuk segitiga sering kali mempresentasikan sosok penjahat atau tokoh antagonis dalam sebuah cerita. Sebagai contohnya adalah Darth Vader (h. 35).



Gambar 2.51 Segitiga h.34
Sumber: Bancroft (2006)

2.4.2.2 Shape

Ukuran bentuk kecil, sedang, dan besar dapat membuat desain karakter jauh lebih menarik. Contohnya, proporsi manusia ketika disusun dari ukuran besar, sedang, dan kecil secara berurutan tanpa variasi, hasilnya akan terasa membosankan. Sedangkan, jika memberikan variasi ukuran bentuk pada karakter, karakter akan jauh terlihat lebih dinamis ketika hubungan antara bentuk dan ukuran dimaksimalkan (h. 36). Namun, perlu berhati-hati, karena jika hubungan ukuran didorong terlalu jauh juga dapat merusak desain (h. 37).



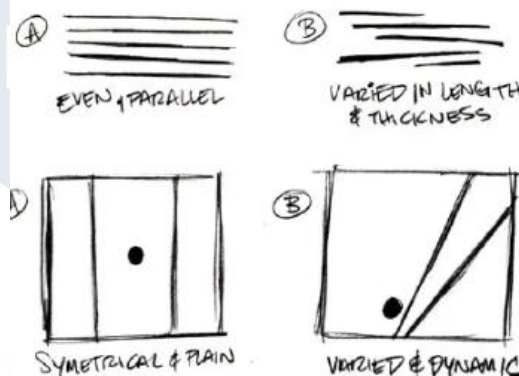
Gambar 2.52 Ukuran h.37
Sumber: Bancroft (2006)

2.4.2.3 Variant

Variasi adalah perbedaan jarak, ukuran, dan bentuk dalam desain. Menambahkan banyak variasi ke desain akan memberikan dorongan lebih, sehingga dapat mengubah desain yang awalnya biasa saja menjadi luar biasa (h. 40). Bancroft (2006) juga mengatakan, bahwa terdapat 4 variant dalam mendesain.

A. Contrast Lines

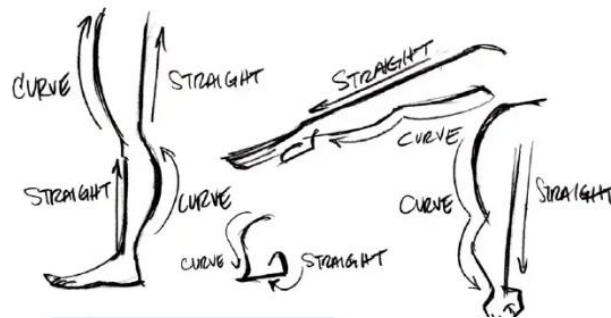
Kontra antara ketebalan dan panjang suatu garis yang digambar dapat memberikan intensitas visual pada desain. Dengan menempatkan garis pada sudut satu sama lain juga dapat memberikan kontras pada garis (h. 40).



Gambar 2.53 Garis Kontras h.40
Sumber: Bancroft (2006)

B. Curves Lines

Garis lurus yang dibarengi dengan garis lengkung akan membuat desain jauh lebih hidup. Dengan membuat garis lengkung yang berlawanan dengan garis lurus, bentuk karakter akan jauh terlihat dinamis dan tidak memiliki tampilan yang kaku (h. 40).



Gambar 2.54 Garis melenkung h.40
Sumber: Bancroft (2006)

C. *Recurring Shapes*

Pengulangan bentuk dalam desain dapat menciptakan suatu tema. Ukuran yang berbeda dari setiap bentuk yang berulang kali juga akan menambah variasi, seperti contohnya bentuk lain yang berbeda-beda diantara bentuk-bentuk yang berulang (h. 41).



Gambar 2.55 *Recurring Shape* h.41
Sumber: Bancroft (2006)

D. *Negative Space*

Jarak antara bentuk-bentuk yang dibuat, akan membantu desainer dalam menjelaskan karakter secara visual. Selain itu dengan membuat variasi pada negative space serta digabungkan dengan *positive space*, akan membuat siluet yang dihasilkan jauh lebih kuat dan menarik (h. 41).



Gambar 2.56 *Negative Space* h.41
Sumber: Bancroft (2006)

Elemen-elemen dasar dalam desain karakter dapat membuat sebuah karakter memiliki karakteristik yang menarik dan berbeda dari biasanya. Beberapa elemennya seperti, bentuk yang berperan dalam memberi kepribadian pada karakter, ukuran membantu untuk menciptakan proporsi yang akurat dan konsisten, sedangkan variasi memberikan kontras dan keseimbangan visual yang membuat karakter lebih hidup.

2.4.2. Hirarki Desain Karakter

Menurut Bancroft (2006), hal yang perlu ditentukan sebelum menggambar karakter adalah dengan memahami hierarki setiap peran karakter. Dalam dunia desain karakter, hirarki karakter berfokus pada tingkat kesederhanaan atau realistik yang berbeda-beda pada karakter yang diciptakan. Sebagian besar didasari pada peran atau fungsi dari masing-masing karakter dalam cerita (h. 14).

2.4.2.1 Desain Amerika

Amerika memiliki desain karakter yang lebih kartunis, dimana desain tersebut sering diadaptasi kedalam animasi tv dan juga movie bioskop. Berikut adalah 6 kategori utama menurut Bancroft (2006) dalam desain karakter yang amerika sering gunakan:

A. Iconic

Desain ikonik biasanya memiliki desain yang sederhana, mirip seperti desain grafis. Desainnya sendiri sangat bergaya tetapi tetap tidak terlalu berekspresi. Biasanya, bola mata di karakter berbentuk lingkaran berwarna hitam, tanpa adanya pupil. Sebagai contoh dari desain iconic ini adalah bentuk awal Mickey Mouse dan Hello Kitty (h. 18).



Gambar 2.57 *Iconic* h.18
Sumber: Bancroft (2006)

B. Simple

Desain *simple* biasanya sangat bergaya dan mukanya jauh lebih berekspresi daripada ikonik. Gaya ini sering muncul di acara televisi dan di web. Contoh karakter yang menggunakan desain ini adalah Sonic the Hedgehog, Fred Flintstone, dan Dexter's Lab (h. 18).



Gambar 2.58 *Simple* h.18
Sumber: Bancroft (2006)

C. Broad

Desain ini jauh lebih berekspresi daripada desain ikonik dan *simple*. Karakter ini biasanya mempunyai mata dan mulut yang besar karena ekspresi yang ekstrim berlebihan. Ekspresi ekstrim ini dibutuhkan untuk karakter penuh humor, sebagai contohnya adalah karakter serigala dikartun Tex Avery, Roger Rabbit (h. 19).



Gambar 2.59 *Broad* h.19
Sumber: Bancroft (2006)

D. Comedy Relief

Desain ini tidak terlalu menyampaikan humor secara visual seperti broad, tetapi humor karakternya dapat muncul dari akting dan dialog dari si aktor. Banyak desain karakter disney menggunakan desain ini karena memiliki anatomi muka yang sesuai dan tidak seperti desain broad yang terlalu dilebih-lebihkan. Pada intinya desain comedy relief, adalah karakter yang dapat melontarkan lelucon ke audiencenya. Seperti Nemo, Mushu, dan Kronk adalah contohnya (h. 19).



Gambar 2.60 *Comedy Relief* h.19
Sumber: Bancroft (2006)

E. Lead Character

Desain ini memiliki visual yang realistik dari mimik ekspresi, akting, dan anatomi. Audience juga perlu terhubung dengan karakter, dimana sebuah karakter harus bisa mengekspresikan emosi seperti yang audience lakukan. Untuk melakukan hal ini desainer perlu membuat proporsi yang lebih realistik dan muka yang ekspresif. Kebanyakan karakter yang menggunakan pendekatan ini adalah desain karakter disney princess, seperti Sleeping Beauty, Cinderella, Mosses dari Prince of Eygpt (h. 20).



Gambar 2.61 *Lead Character* h.20
Sumber: Bancroft (2006)

F. Realistic

Realistik merupakan level tertinggi dalam desain yang nyata dan dapat terlihat seperti *photorealism*, tetapi tetap memiliki beberapa karikatur di desainnya. Desain ini biasanya digunakan di buku komik, film monster, dan animasi komputer grafik. Sebagai contohnya The Princess in Shrek, dan semua karakter yang ada di buku komik (h. 20).



Gambar 2.62 Realistik h.20
Sumber: Bancroft (2006)

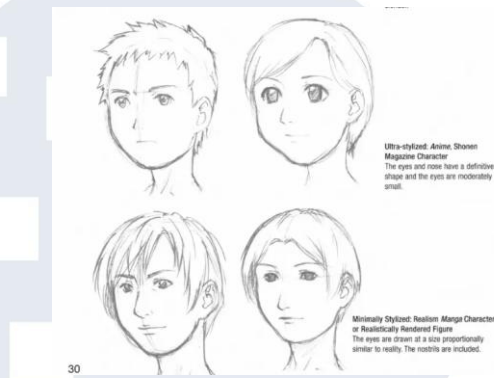
2.4.2.2 Desain Jepang

Berbeda dengan desain amerika, desain karakter jepang kebanyakan menggunakan gaya desain manga yang menggunakan bentuk dasar lingkaran dengan layout garis berbentuk X. Garis ini berfungsi sebagai panduan untuk menggambar konstruksi wajah dan individual fitur (h. 24).



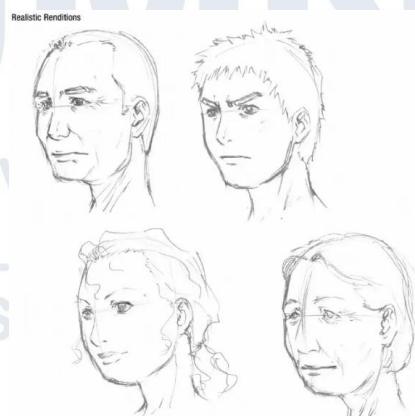
Gambar 2.63 Bentuk muka h.24
Sumber: Matsumoto (2005)

buku “How To Draw Manga: Sketching Manga-Style Sketching to Plan” karya Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto dan Kazuaki Morita (2005) mengatakan, terdapat 3 bentuk dasar muka pada desain manga, yaitu oval, persegi panjang, dan bulat. Sebagai layout yang paling umum, oval dapat digunakan dalam berbagai macam karakter, dari ultra-stylized manga sampai ke tampilan yang realistik (h. 30).



Gambar 2.64 Muka Oval h.30
Sumber: Matsumoto (2005)

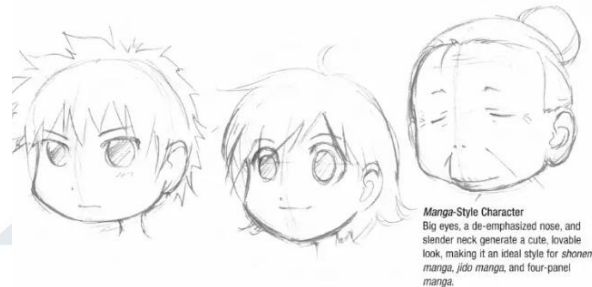
Karakter yang menggunakan desain persegi panjang sangat cocok untuk karakter pria dengan tampilan realistik dan karakter bertulang besar (dari pria pasca remaja-pria tua). Dengan memberikan leher yang ramping, dapat menciptakan karakter wanita paruh baya atau waita dengan struktur tulang yang jelas (h. 32).



Gambar 2.65 Muka Persegit h.32
Sumber: Matsumoto (2005)

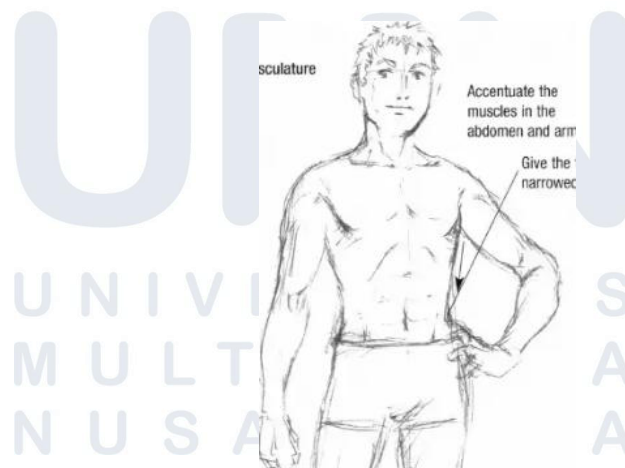
Dan untuk desain bulat sendiri, menunjukkan karakter yang sudah dibentuk dari awal dengan menyerupai siluet kepala. Bentuk bulat

sendiri efektif dengan karakter manga. Layout ini cocok diberikan untuk karakter bermuka bulat, anak-anak, dan bayi (h. 33).



Gambar 2.66 Muka Bulat h.33
Sumber: Matsumoto (2005)

Desain manga sendiri dibedakan untuk masing-masing gender. Untuk karakter pria sendiri memiliki tubuh yang keras dan secara umum menunjukkan otot dan tulang besar yang dimilikinya. Untuk wanita sendiri memiliki tubuh yang lentur, yang tubuhnya ditutupi oleh lemak lembut (h. 72). Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto dan Kazuaki Morita (2005) juga mengatakan bahwa tubuh pria lebih menunjukkan penampilan yang maskulin dan berotot, sehingga garis lekukan pada tubuhnya juga banyak terlihat (h. 73).



Gambar 2.67 Badan Pria h.73
Sumber: Matsumoto (2005)

Sedangkan untuk wanita, lebih menunjukkan penampilan yang feminim. Berbeda dengan pria, wanita lebih mulus dengan otot-otot yang

lentur, membuat wanita lebih sedikit menunjukkan garis-garis pada tubuhnya (h. 74).



Gambar 2.68 Badan Wanita h.74
Sumber: Matsumoto (2005)

Hirarki desain karakter adalah gaya visual yang digunakan dalam menciptakan karakter, dimana setiap negara pasti memiliki gaya visual yang berbeda-beda. Pada desain karakter amerika, lebih berfokus pada gaya kartunis hingga realistis. Sementara pada desain jepang, lebih berfokus pada gaya manga dengan bentuk wajah berlayout x dan tubuh yang berbeda untuk setiap gender. Walaupun begitu, keduanya masih menggunakan bentuk tubuh yang sama, yang membedakannya hanya pada proporsi dan emosi kartun amerika suka berlebihan untuk menunjukkan karakteristik yang kuat.

2.5 Storytelling

Dikutip dari Kamal (2025 h.24) *storytelling* adalah gabungan dari dua kata yaitu “*story*” dan “*telling*” yang jika digabung akan berarti menyampaikan cerita. Storytelling adalah kegiatan yang disampaikan oleh pencerita (*storyteller*) berupa dongeng ataupun cerita anak yang dijumpai pada buku ataupun media digital. Metode ini dapat mengembangkan kemampuan pendengaran yang baik, mengasah kemampuan berbicara dan fokus anak dalam memperhatikan cerita yang disampaikan.

2.5.1. Jenis-jenis *Storytelling*

Berikut adalah jenis-jenis *storytelling* pada buku cerita menurut Kamal (h.26):

A. *Storytelling* Pendidikan

Storytelling pendidikan merupakan media penceritaan yang mendukung proses pembelajaran. Jenis *storytelling* ini juga membantu anak-anak untuk memahami moral sosial maupun akademik secara lebih menyenangkan. Dimana materi yang menyenangkan ini diperlukan supaya siswa tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran (h.26).



Gambar 2.69 Contoh *storytelling* pendidikan
Sumber: Gramedia Digital, Bella belajar sopan santun (2020)

B. Fabel

Fabel merupakan media cerita yang tokoh dan karakternya didominasi oleh hewan-hewan yang berperilaku layaknya manusia. Jenis *storytelling* ini digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak (h.26). Selain itu, dikarenakan bentuk karakternya berupa hewan, anak-anak juga mampu meningkatkan daya imajinasinya dari cerita yang dibawakan.



Gambar 2.70 Contoh *storytelling* fabel
Sumber: Katadata.co.id (2022)

C. Cerita Rakyat

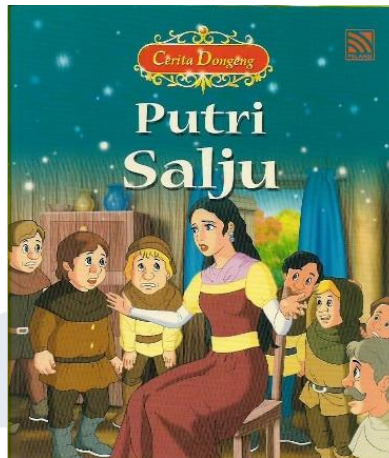
Cerita rakyat merupakan kisah dari suatu tempat yang tumbuh dan terus diwariskan dari generasi ke generasi. Biasanya cerita ini berkaitan erat dengan tradisi, budaya dan adat dari suatu daerah. Fungsinya pun untuk menjaga warisan leluhur dan memperkenalkan budaya kepada anak-anak (h.26).



Gambar 2.71 Contoh *storytelling* cerita rakyat
Sumber: Prokabar.com dongeng untuk anak (2020)

D. Mendongeng

Dongeng merupakan media penceritaan lisan yang ditujukan untuk menghibur dan sekaligus mengedukasi anak-anak. Cerita yang dibawakan oleh dongeng lebih berekspresi dengan intonasi dan bahasa tubuh yang menarik saat dibacakan. Cara bercerita seperti ini membantu anak mengembangkan imajinasi serta meningkatkan minat belajar mereka.



Gambar 2.72 Contoh *storytelling* dongeng
Sumber: Mizanstore.com Cerita putri salju

Storytelling sendiri merupakan cara kreator untuk menyampaikan sebuah cerita kepada pembaca, biasanya ada yang membacakan cerita (*storyteller*) ke para pendengar, dimana pembawaan ceritanya dapat membuat para pendengarnya dapat merasa masuk kedalam cerita. *Storytelling* juga banyak jenisnya, dari yang pendidikan untuk mengedukasi anak-anak supaya lebih tertarik belajar, fabel yang berguna untuk anak-anak mengembangkan imajinasinya melihat bagaimana perilaku manusia digambarkan sebagai hewan. Lalu cerita rakyat yang lebih berfokus pada budaya ataupun tradisi setempat supaya warisan tidak hilang. Terakhir dengan pembawaan dongeng, *storytelling* akan jauh lebih dramatisir dari ekspresi dan intonasi suaranya.

2.6 Legenda

Dikutip dari khadeshia marsha (2023), menurut Danandjaja (1984), legenda sering kali dianggap sebagai bentuk sejarah kolektif (folk history), dimana cerita tersebut tidak selalu terdokumentasi secara tertulis dan seiring berjalannya waktu, cerita legenda bisa saja berbeda dari cerita aslinya. Selain itu, Rukmini (2009) juga menyimpulkan bahwa legenda memiliki hubungan erat dengan sejarah di kehidupan masa lalu. Meskipun kebenaran dari legenda sering kali tidak sepenuhnya akurat dan lebih bersifat semi historis. Ciri-ciri legenda dapat diidentifikasi dari perbedaan dan jenis cerita rakyatnya. Berikut adalah ciri-cirinya:

1. Berlangsung di dunia nyata.
2. Memiliki karakteristik yang tampak seolah-olah nyata.

3. Melibatkan tokoh-tokoh legenda yang merupakan individu biasa bersama dengan makhluk supranatural.
4. Sejarah kolektifnya tidak selalu murni dan seringkali berbeda dari sejarah aslinya.
5. Menyampaikan asal-usul sebuah tempat, mulai dari penamaan hingga bentuk fisiknya.

2.6.1. Struktur Legenda

Struktur legenda adalah struktur cerita yang membentuk satu unsur ke unsur lainnya dalam memahami makna cerita secara utuh. Berikut adalah struktur teks berdasarkan Abdul Hadi (2022):

A. Orientasi

Orientasi merupakan bagian awal dalam cerita yang memperkenalkan waktu, tempat, dan latar belakang tokoh utama dalam cerita.

B. Komplikasi

Komplikasi merupakan puncak masalah atau konflik yang sedang dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

C. Resolusi

Resolusi adalah bagian dari solusi tokoh-tokoh dalam menghadapi konflik atau masalah yang sudah memuncak.

D. Koda dan Amanat

Koda merupakan bagian akhir dalam cerita yang berfungsi untuk menyampaikan pesan moral yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

2.6.2. Jenis-Jenis Legenda

Brunvand (1994) yang dikutip oleh Asriani (2020, h. 91) membagi legenda menjadi empat jenis, yaitu legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, dan legenda setempat. Berikut penjelasannya:

A. Religious Legend

Legenda ini umumnya berisi kisah tentang para santo dalam agama Kristen ataupun tokoh-tokoh yang dikenal sebagai orang yang taat beribadah.

B. Supernatural Legend

Legenda supranatural biasanya menceritakan tentang peristiwa yang sebenarnya terjadi dan dialami oleh seseorang. Legenda ini berfungsi untuk memperkuat keyakinan masyarakat terhadap takhayul, dan biasanya didasari oleh pengalaman pribadi seseorang.

C. Persona Legend

Legenda persona menceritakan seorang tokoh tertentu yang dianggap benar-benar ada oleh pemilik cerita. Di Indonesia sendiri, terdapat banyak cerita legenda seperti ini yang diwariskan secara turun-temurun.

D. Local Legend

Legenda ini menceritakan mengenai asal-usul suatu tempat, nama daerah, bentuk topografi, dan sebagainya. Sebagai contohnya adalah asal mula dari cerita Tapak Tuan di Aceh Selatan dan cerita Nyimas Ciwangi di Sukabumi, Jawa Barat.

2.7 Legenda Nyimas Ciwangi

Legenda Nyimas Ciwangi adalah cerita legenda yang berasal dari daerah Sukabumi. Cerita ini menggambarkan keberanian seorang wanita bernama Nyimas Ciwangi dalam melawan raksasa yang mengancam kelestarian alam dan kehidupan penduduk desa.

Cerita ini bermula di sebuah desa yang terletak di lereng Gunung Arca. Desa tersebut dikenal sebagai wilayah yang subur dan makmur atau bisa disebut sebagai desa gemah ripah loh jinawi. Penduduk desa, hidup dalam kesejahteraan berkat aliran air yang deras dan melimpah dari Gunung Arca, yang menjadi sumber kehidupan utama di desa tersebut.

Namun, kedamaian tersebut tidak berlangsung lama. Suatu hari, munculah sesosok raksasa yang merusak ekosistem alam. Raksasa itu menebang

pohon-pohon yang ada di kawasan Gunung Arca, yang menyebabkan bencana alam berupa tanah longsor dan kekeringan. Akibat dari kerusakan tersebut, aliran air dari gunung arca terhenti, sehingga masyarakat mengalami krisis air bersih dan kesulitan bercocok tanam.

Dalam situasi ini, muncullah seorang perempuan bernama Nyimas Ciwangi. Ia dikenal sebagai ahli tenun yang memanfaatkan serat daun sujinya untuk menghasilkan kain tenun berwarna hijau. Melihat penderitaan yang dialami oleh warga desanya, Nyimas Ciwangi tidak tinggal diam.

Nyimas pun melakukan persiapan terlebih dahulu, ia menebarkan lembaran kain tenun hasil buatannya ke seluruh lereng Gunung Arca. Peristiwa ajaib pun terjadi, ketika raksasa menginjak kain tersebut, tiba-tiba muncul kain yang menjulang keatas dan mengikat tubuh si raksasa. Akibat dari gesekan kain daun suji, perlahan-lahan tubuhnya berubah menjadi hijau. Raksasa itu pun ketakutan melihat tubuhnya mengalami perubahan. Lalu ia pun berlari tanpa arah sambil tergulung kain. hingga akhirnya terjatuh ke dalam sebuah kolam air panas di dasar gunung. Tubuhnya melepuh, dan ia pun lenyap tidak tersisa.

Beberapa minggu setelah kejadian tersebut, alam sekitar Gunung Arca mulai pulih secara perlahan. Hutan dan pepohonan kembali tumbuh subur, dan aliran air yang sempat berhenti mulai mengalir kembali. Masyarakat pun kembali hidup dalam kesejahteraan.

2.8 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang serupa dengan topik yang akan penulis angkat. Dengan melakukan penelitian ini, penulis dapat memahami pemahaman terhadap topik yang diangkat dan menjadi acuan dalam merancang topik yang efektif.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Ilustrasi Desain Dalam Media Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> Reggy Cahyari 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat Kota	Menggunakan pendekatan berupa

	<p>Cerita Rakyat Sukabumi Berbasis Aplikasi Untuk Anak Sekolah Dasar Di SD Islam Attarbiyah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bachrul Restu Bagja • Elida Christine Sari 	<p>Sukabumi mulai terlupakan dan bahkan tidak dikenal oleh masyarakatnya sendiri. Karena itu dibuatkan media aplikasi, agar anak-anak dapat dengan mudah membaca buku melalui gadgetnya. Dimana ini bisa mendorong anak-anak untuk mengenal cerita rakyat kota Sukabumi</p>	<p>aplikasi buku cerita rakyat kota sukabumi, dengan penggambaran cerita rakyat melalui media interaktif dengan gambar kartun 2D dengan berbagai karakter yang ada didalam cerita.</p>
2	<p>Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Albert Jesse • Bramantya • Ryan Pratama Sutanto 	<p>Hasil penelitian menunjukkan banyak orang tua memberikan akses media digital yang berdampak negatif pada minat baca dan interaksi anak-anak dengan buku.</p> <p>Perancangan buku interaktif dapat menjadi solusi dengan memberikan cerita dan fitur interaktif yang</p>	<p>Menggunakan pendekatan melalui buku cerita interaktif untuk meningkatkan minat baca anak-anak sejak dini, dengan konsep cerita dongeng <i>medieval</i> jerman karangan</p>

			mampu menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus meningkatkan minat baca anak	penulis, yang membuat cerita bisa dikarang sebebas mungkin tanpa <i>source</i> asli, ini membantu anak-anak untuk berimajinasi
3	Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok “Monyeh”	<ul style="list-style-type: none"> • I Nyoman Yoga Sumadewa • Mirnayati 	Hasil penelitian menunjukkan kurangnya publikasi dan kesadaran masyarakat saat ini yang membuat cerita rakyat kurang dikenal oleh masyarakat. Dengan menggunakan buku bergambar interaktif, Anak-anak dapat lebih tertarik membaca tanpa merasa bosan dan memberi kesan diingatan anak-anak.	Menggunakan pendekatan media buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Lombok, dengan pendekatan rintangan, yang akan membawa langsung audiens kedalam cerita untuk membantu karakter dalam menyelesaikan

				tantangan yang ada
--	--	--	--	-----------------------

Berdasarkan penelitian di atas, penulis menyimpulkan bahwa dari kedua perancangan yaitu, perancangan cerita rakyat Lombok dan cerita rakyat Kota Sukabumi memiliki permasalahan utama yang sama, yaitu minimnya publikasi data dan kurangnya minat masyarakat kepada budayanya sendiri. Perbedaan dari keduanya terletak pada media yang digunakan, di mana perancangan cerita rakyat Kota Sukabumi lebih mengikuti perkembangan zaman melalui aplikasi digital, sedangkan perancangan cerita rakyat Lombok memilih media buku interaktif sebagai sarana dokumentasi. Sementara itu, perancangan Bramantya yaitu Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun, lebih berfokus untuk meningkatkan minat baca anak-anak dibandingkan dengan melestarikan budaya lokal, dimana Bramantya membuat cerita Medieval Jerman karangannya sendiri untuk menarik anak-anak membaca. Jika dilihat dari keterbaruan tersebut, penulis akan menerapkan perancangan buku ilustrasi interaktif monyet sebagai dasar perancangan, dimana dalam perancangannya, ia menggunakan pendekatan rintangan, seperti soal quiz, fitur interaktifnya, dan lain-lain, yang membuat audiens masuk kedalam cerita. Selain itu, dari apa yang penulis teliti di perancangan Bramantya, penulis akan menggunakan penceritaan yang sedikit dimodifikasi, agar anak-anak dapat berimajinasi mengenai cerita yang diberikan. Walaupun, pada penelitian Reggy tidak berfokus pada perancangan buku ilustrasi interaktif, penulis tetap akan jadikan referensi cerita Nyimas Ciwangi dan akan dikembangkan lagi lebih dalam dan dibuat semenarik mungkin untuk anak-anak pahami.