

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan buku sebagai kumpulan lembaran kertas yang dijilid, dapat berisi tulisan ataupun kosong. Mengutip dari Made (2023), kata ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pengertian, tujuan, atau maksud tertentu melalui visual. Sementara, kata interaktif diartikan KBBI sebagai sesuatu yang bersifat saling melakukan aksi, menjalin hubungan, atau saling aktif. Oleh sebab itu, buku ilustrasi interaktif berarti buku yang memadukan teks, gambar, dan berbagai elemen interaktif, sehingga tidak hanya menyajikan makna secara visual, tetapi juga melibatkan pembaca secara aktif. Fitriana dalam Caitlyn et al. (2024, h. 111) menyatakan bahwa buku interaktif cocok untuk menyampaikan materi kepada anak karena mengandung konsep bermain yang menyenangkan dan mampu menarik minat baca anak.

Menurut Wibowo (Caitlyn et al., 2024, h. 112), ada bermacam jenis buku interaktif, antara lain:

- 1) *Lift the flap* memiliki elemen lipatan kecil yang dapat disingkapkan pembaca untuk memperlihatkan elemen tersembunyi di bawahnya;



Gambar 2.1 Buku *Lift the Flap*

Sumber: <https://phidal.com/collections...>

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi *lift the flap*, di mana saat kertas diangkat, tersingkap rakun dan anak panda di bawahnya.

- 2) *Pull tab* menggunakan kertas yang dapat ditarik untuk menyingkapkan elemen baru saat ditarik;



Gambar 2.2 Buku *Pull Tab*
Sumber: <https://www.robert-frederick...>

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi *pull tab*, di mana saat *tab* pink ditarik ke kanan, katak di atas kolam berubah.

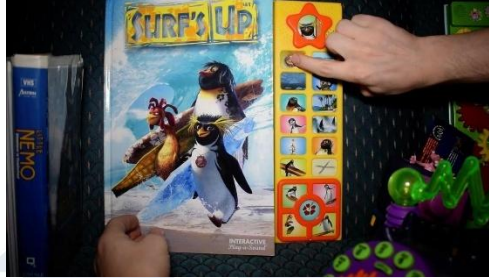
- 3) *Hidden object* mengajak pembaca untuk mencari elemen tersembunyi pada halaman buku;



Gambar 2.3 Buku *Hidden Object*
Sumber: <https://www.amazon.com/Chuckle-Roar...>

Gambar di atas menampilkan implementasi interaksi *hidden object*, di mana saat senter dengan kertas putih dimasukkan ke halaman dengan mika gelap, objek seperti bintang dan gurita jadi terlihat.

- 4) *Play a sound* yang melibatkan audio yang akan bermain saat tombol pada halaman buku ditekan;



Gambar 2.4 Buku *Play a Sound*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=a0x6vdChJOW>

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi *play a sound*, di mana saat tombol karakter penguin ditekan, suara penguin akan keluar.

- 5) *Touch and feel* juga melibatkan elemen yang tidak ada pada buku biasa, yaitu tekstur pada halaman buku sesuai dengan narasi yang diceritakan;



Gambar 2.5 Buku *Touch and Feel*
Sumber: <https://www.shethbooks.com/shop/activity-books...>

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi *touch and feel*, di mana pembaca dapat meraba bulu kelinci sesuai dengan gambar.

- 6) Interaktif campuran adalah jenis yang menggabungkan dua atau lebih interaksi, seperti *lift the flap* dan *pull tab* ataupun *hidden object* dan *touch and feel*;



Gambar 2.6 Buku Interaktif Campuran
Sumber: <https://www.bestpopupbooks.com...>

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi interaktif campuran, menampilkan interaksi *lift the flap* dan *pop up*. Saat *flaps* diangkat, muncul interaksi *pop-up* seperti karakter Woody dan Buzz yang muncul terbang, atau kotak vinyl dengan karakter lainnya. Di tengah buku terlihat *pop-up* lampu dan bola ciri khas studio animasi *Pixar*.

- 7) *Pop-up* yang menampilkan elemen tiga dimensi (3D) seakan-akan objek keluar dari buku.



Gambar 2.7 Buku *Pop-up*
Sumber: <https://www.pixartprinting.co.uk...>

Gambar di atas menunjukkan contoh interaksi *pop-up*, di mana saat buku dibuka, ilustrasi seperti ledakan muncul ke atas bersamaan dengan karakter berwarna biru dan pink.

Buku interaktif membuat anak-anak lebih antusias dalam belajar, melatih kemandirian, imajinasi, serta motorik. Penggunaan buku interaktif juga membangun sosialisasi antar orang tua dan anak karena dengan buku interaktif, orang tua dapat berpartisipasi untuk mengarahkan anak-anak (Almirasyah, 2022).

2.1.1 Buku *Pop-up*

Buku *pop-up* telah menjadi tren yang bertahan lama dalam jenis buku ilustrasi untuk anak-anak, karena ekspresif dan mendorong komunikasi visual yang efektif dengan pembaca (Haryanto dan Karyono, 2021). Bluemel dan Taylor dalam Wibowo (2023) menjelaskan buku *pop-up* sebagai buku yang dapat digerakkan dan interaktivitas melalui mekanisme kertas yang dapat berupa lipatan, gulungan, geseran, tarikan, ataupun bentuk roda. Tiap halaman buku tidak selalu harus “muncul ke atas” (*pop-up*) namun tetap menghadirkan elemen pergerakan. Buku *pop-up* membantu siswa mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah dipahami (Wibowo, 2023). Fungsi utama buku *pop-up* adalah memberikan kejutan visual yang memperkuat suasana narasi buku dengan menghidupkan adegan penting dan dramatis.

2.1.1.1 Manfaat Buku *Pop-up*

Menurut Dzuanda dalam Setiyaningrum (2020), buku *pop-up* memiliki bermacam manfaat untuk anak-anak. Selain membuat proses membaca menjadi lebih menarik melalui elemen visual dan interaktif, buku *pop-up* juga dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak. Manfaat dari buku *pop-up*, antara lain:

A. Mengembangkan kreativitas anak

Buku *pop-up* tidak hanya menampilkan teks dan gambar, namun juga bentuk-bentuk tiga dimensi yang berinteraksi langsung dengan anak. Hal ini memotivasi anak untuk berpikir dengan lebih kreatif dengan membayangkan bagaimana mekanisme kertas bekerja. Kreativitas anak

berkembang karena mereka terinspirasi dari apa yang mereka lihat.

B. Merangsang daya imajinasi anak

Ketika membuka halaman yang menampilkan objek yang muncul (*pop-up*), anak terdorong untuk membayangkan situasi nyata cerita tersebut. Sebagai contoh, saat anak melihat ilustrasi kastil yang mencuat dapat membuat anak membayangkan kehidupan di dalamnya. Proses inilah yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.

C. Memperluas wawasan anak sembari memberikan gambaran mengenai suatu bentuk benda

Buku *pop-up* menampilkan objek kehidupan nyata dalam visual tiga dimensi seperti tokoh, hewan, atau bangunan. Anak lebih mudah memahami suatu konsep karena didukung oleh pengalaman visual.

D. Mengajarkan anak sikap menghargai buku dengan merawatnya dengan baik

Struktur buku *pop-up* yang unik membuat anak belajar berhati-hati saat membuka ataupun menutupnya. Hal ini melatih rasa tanggung jawab anak serta menumbuhkan kebiasaan merawat buku dengan baik yang akhirnya menanamkan sikap menghargai ilmu.

E. Memberikan kesempatan anak untuk lebih dekat dengan guru maupun orang tua

Dalam praktiknya, buku *pop-up* seringkali dimanfaatkan sebagai media edukasi atau bahan bacaan bersama. Aktivitas membaca bersama menciptakan momen diskusi dan interaksi yang meningkatkan kualitas komunikasi antar anak dengan orang tua maupun gurunya.

F. Menumbuhkan rasa cinta membaca

Buku *pop-up* membuat anak merasa membaca adalah aktivitas menyenangkan dengan visualisasi ceritanya yang menarik, membuat anak terbiasa menjadikan buku sebagai sumber pengetahuan juga hiburan.

Selain keenam poin di atas, Romadhona dan S.C.R.E.C. Aileen (2021), serta S. Doyle et al. (2018) menekankan bahwa buku ilustrasi interaktif seperti buku *pop-up* memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan anak usia 7-8 tahun. Sebagai kesimpulan, buku *pop-up* memiliki beragam manfaat penting bagi perkembangan anak, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Bentuknya yang interaktif dan visual membantu menumbuhkan kreativitas serta daya imajinasi anak, sekaligus memudahkan mereka memahami konsep melalui representasi tiga dimensi. Buku *pop-up* juga mengajarkan sikap berhati-hati dan tanggung jawab karena strukturnya yang perlu dirawat, serta memperluas wawasan anak terhadap berbagai bentuk benda, tokoh, atau lingkungan. Selain itu, aktivitas membaca bersama menggunakan buku *pop-up* mempererat hubungan anak dengan orang tua atau guru, menciptakan momen komunikasi yang positif. Dengan pengalaman membaca yang menyenangkan, anak terdorong untuk mencintai buku dan menjadikan membaca sebagai kebiasaan, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan pentingnya media ilustrasi interaktif dalam mendukung perkembangan anak.

2.1.1.2 Metode Konstruksi Buku *Pop-up*

Metode konstruksi buku *pop-up* adalah hal yang membuat elemen buku *pop-up* “muncul”. Kuncinya terletak pada berbagai teknik memotong dan melipat, serta mekanisme tersembunyi yang berada di balik maupun di bawah halaman (Dyk, 2011). Menurut Dyk, cara pembuatan *pop-up* tidak terbatas, namun dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu:

A. *Movables*

Movables atau benda bergerak merupakan elemen-elemen yang tertempel rata di atas halaman, tetapi tidak diam begitu saja. Kategori ini biasanya terdiri dari beberapa elemen konstruksi dasar, yaitu *volvelles* atau roda, *flaps* (lipatan kecil yang bisa dibuka-tutup), dan *pull tabs* (tarikan kertas).

B. *Pop-ups*

Objek 3D yang muncul ke atas atau arah lainnya dari permukaan halaman. Ada empat teknik dasar dalam pembuatannya, dikenal dengan mekanisme *stage set*, *v-fold*, *box and cylinder*, juga *floating layers*. Pada setiap teknik ini, potongan kertas yang dilipat akan muncul keluar saat buku dibuka dan halaman dibalik.

C. *Folding Mechanisms*

Beberapa buku dirancang untuk terbuka seperti akordeon atau mengembang membentuk lingkaran. Kategori ini terdiri atas teknik *leporellos*, *carousels*, dan *tunnel books* atau *peep-shows / peep-hole*.

D. *Multiple Constructions*

Konstruksi ganda mengeksplorasi kombinasi berbagai teknik konstruksi. Insinyur kertas kontemporer menemukan cara-cara baru untuk memberi kejutan, menghibur, dan mengedukasi. Kertas bukan lagi satu-satunya bahan yang digunakan, bahan-bahan seperti plastik, tali, cermin, dan stik saat ini juga menjadi bagian dari kreasi buku *pop-up*.

Secara keseluruhan, metode konstruksi buku *pop-up* mencakup berbagai teknik yang membuat elemen di dalam buku dapat bergerak, muncul, dan membentuk struktur tiga dimensi. Menurut Dyk (2011), konstruksi ini bekerja melalui kombinasi potongan, lipatan, dan mekanisme tersembunyi yang memungkinkan pengalaman interaktif. Empat kategori utamanya adalah *movables* yang menghadirkan elemen

bergerak, *pop-ups* yang membangun objek 3D, *folding mechanisms* yang membuka halaman secara unik, serta *multiple constructions* yang menggabungkan berbagai teknik dan material untuk menciptakan interaksi yang lebih mengejutkan dan kreatif. Dengan demikian, metode konstruksi ini menjadi fondasi yang memungkinkan buku *pop-up* tampil menarik, interaktif, dan kaya pengalaman visual.

2.1.1.3 Mekanisme Buku *Pop-up*

Menurut Dyk (2011, h. 19) dalam bukunya *Paper Engineering; Fold, Pull, Pop & Turn*, ada beberapa mekanisme *pop-up* yang membuat karya menjadi lebih hidup, antara lain:

A. *Box and Cylinder*

Mekanisme *Box and cylinder* adalah saat halaman buku *pop-up* dibuka dan memunculkan sebuah kubus atau tabung. Mekanisme ini memberikan efek tiga dimensi yang cukup sederhana, namun kuat. Biasanya, bentuk ini dipakai untuk menonjolkan objek-objek seperti istana, menara, atau gedung dalam cerita.



Gambar 2.8 Contoh *Box and Cylinder*

Sumber: <https://appleplane.livejournal.com/18176.html>

Gambar di atas merupakan contoh implementasi mekanisme *box and cylinder*, di mana bentuk *box* digunakan untuk membuat objek penanda arah dan *cylinder* digunakan untuk membuat topi pesulap dengan kelinci di dalamnya.

B. *Carousel*

Carousel adalah mekanisme yang memungkinkan sampul buku dapat dilipat 360° ke belakang, sehingga membentuk lingkaran penuh di mana sampul depan bertemu dengan sampul belakang. Biasanya, tali, pita, kancing, atau *velcro* digunakan untuk membantu buku mempertahankan bentuk *carousel*.



Gambar 2.9 Contoh *Carousel*
Sumber: <https://www.dinonabi.com//>

Gambar di atas menunjukkan contoh mekanisme *carousel*, di mana buku sepenuhnya terbuka dengan sudut 360° dan menggunakan pita untuk menjaga bentuknya. Buku di atas menggunakan mekanisme *carousel* untuk menunjukkan interior ruangan-ruangan serta taman dari sebuah rumah.

C. *Dissolving Images and Slats*

Mekanisme ini memungkinkan suatu adegan berubah menjadi adegan lain yang sama sekali berbeda hanya dengan menarik sebuah *tab*. Efek ini dicapai melalui gambar yang dicetak pada sisi vertikal, horizontal, ataupun lingkaran yang saling

menutupi satu dengan yang lainnya. Mekanisme ini cocok untuk menampilkan perubahan situasi atau transisi waktu dalam cerita.



Gambar 2.10 Contoh *Dissolving Images and Slats*
Sumber: <https://www.redpaperplane.com/creative...>

Gambar di atas adalah contoh penerapan mekanisme ini, di mana menunjukkan perubahan latar dari siang dan malam serta perubahan wujud anak-anak menjadi *zombie* hanya dengan satu tarikan pada kertas merah.

D. Flap or Lift the Flap

Lift the flap adalah salah satu mekanisme buku *pop-up* yang paling sederhana. *Flap* penutup yang diletakkan di atas suatu elemen ilustrasi, pesan, atau *movable* di halaman buku yang ketika diangkat menampilkan elemen tersebut. Flap bisa dipotong sesuai bentuk gambar sehingga menyatu dengan ilustrasi. Mekanisme ini sangat populer untuk buku anak karena sederhana tetapi efektif membangkitkan rasa penasaran.

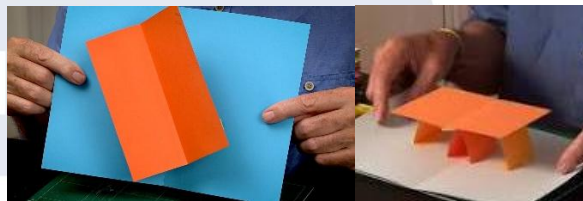


Gambar 2.11 Contoh *Dissolving Images and Slats*
Sumber: <https://www.bestpopupbooks.com/pop-up...>

Gambar di atas menampilkan implementasi mekanisme *lift the flap* di mana saat lemari biru dibuka, pembaca dapat melihat dua anak yang muncul dari salah satu pintu dan juga isi dari lemari tersebut.

E. *Floating Layers or Platforms*

Mekanisme ini menyusun lapisan kertas secara bertingkat dan menghubungkannya dengan lipatan khusus. Hal ini membuat ilustrasi terlihat terangkat dari permukaan halaman seperti sedang melayang di udara.



Gambar 2.12 Contoh *Floating Layers or Platforms*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch...>

Pada gambar di atas, lembar oranye di sebelah kiri terlihat seperti melayang tidak menyentuh kertas biru jika dilihat dari atas. Sesungguhnya, ada lipatan-lipatan yang menyangga lembar tersebut seperti yang dapat dilihat di bagian kanan gambar.

F. *Harlequinades and Metamorphoses*

Mekanisme ini terdiri dari serangkaian *flap* yang menampilkan elemen baru saat dibuka. Pada abad ke-18, buku-buku *flap* terinspirasi dari duni teater dan sering menampilkan karakter komedi *Harlequin*, sehingga dikenal dengan nama *harlequinades*. Mekanisme ini membawa elemen teatrikal ke dalam buku seolah-olah pembaca sedang menonton pertunjukan kecil.



Gambar 2. 13 Contoh *Harlequinades and Metamorphosis*
Sumber: <https://pplspcoll.wordpress.com/...>

Gambar di atas menampilkan contoh interaksi dengan mekanisme *harlequinade*. Saat setiap *flap* dibuka ke atas atau ke bawah, ilustrasi baru dapat terlihat perubahan adegan cerita.

G. *Leporello*

Leporello atau yang umumnya lebih dikenal dengan *accordion*, dibuat dari selembear kertas panjang yang dilipat berulang kali dalam bentuk *zig-zag*. Mekanisme ini sering dipakai untuk menampilkan narasi kronologis atau panorama visual.



Gambar 2.14 Contoh *Leporello*
Sumber: <https://www.dunjapopin.com/?portfolio=leporello>

Gambar di atas menunjukkan contoh mekanisme *leporello* yang lebih kompleks, yaitu menggabungkan dua lembar kertas *leporello* menjadi satu karya. Ilustrasi yang ada di kertas juga di potong *die-cut*, membuat elemen terlihat lebih berdimensi. Hal ini dapat dilihat pada mulut ikan pada gambar yang dipotong mengikuti bentuk dan menunjukkan ilustrasi lain di latar belakangnya.

H. *Pull-tab*

Mekanisme ini mencakup kertas, pita, atau benang geser yang bisa ditarik atau digerakkan untuk memunculkan gambar baru. *Pull-tab* juga dapat digunakan untuk mengaktifasi elemen *pop-up*, memunculkan elemen tiga dimensi saat ditarik.



Gambar 2.15 Contoh *Pull-tab*

Sumber: <https://www.bestpopupbooks.com/disney...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi elemen *pull-tab*. Apabila kertas putih di sebelah kiri atas ditarik, lipatan kertas lain yang menempel akan ikut terbuka dan menampilkan pemandangan lain di bawahnya.

I. *Stage Set or Multiple Layers*

Mekanisme *stage set or multiple layers* ini membuat buku menyerupai panggung teater saat dibuka di sudut 90°. Disebut *multiple layers* karena lapisan-lapisan ilustrasi disusun berurutan ke belakang untuk menghasilkan kedalaman. Mekanisme ini juga merupakan salah satu mekanisme paling awal dalam dunia *pop-up*.



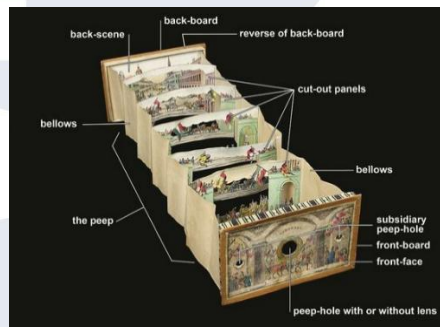
Gambar 2.16 Contoh *Stage set or Multiple Layers*

Sumber: <https://www.kettererkunst.com/details...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi mekanisme *stage set or multiple layers*, tepatnya di halaman sebelah kanan yang terbuka lagi secara 90°. Penerapan mekanisme pada buku ini membuat adegan terlihat lebih hidup di mana lapisan pertama menampilkan aktivitas anak-anak melihat angsa, lalu lapisan kedua di belakangnya menampilkan orang-orang yang sedang berjalan-jalan, dan lapisan paling belakang menunjukkan latar tempat semua itu terjadi yaitu di kota kecil.

J. Tunnel Book or Peep-Show

Tunnel book atau *peep-show* disusun oleh serangkaian panel kertas yang dipotong dengan bukaan tertentu kemudian disusun secara berlapis di belakang satu sama lain. Dalam mekanisme ini, setiap lapisan panel kertas direkatkan satu di atas yang lainnya menggunakan teknik *accordion*.



Gambar 2.17 Contoh *Tunnel Book or Peep-Show*
Sumber: <https://www.vam.ac.uk/blog/museum-life/paper...>

Gambar di atas menampilkan contoh mekanisme *tunnel book* atau *peep-show*. Disediakan lubang intip (*peep hole*) di panel kertas paling depan agar pembaca dapat mengintip ke area luar istana dan melihat pemandangan di luar seperti apa.

K. V-fold

Mekanisme *v-fold* paling umum dikenal dalam pembuatan buku *pop-up*. Cara *v-fold* bekerja adalah dengan menempelkan elemen *pop-up* pada lipatan berbentuk huruf “V”

yang berada di lipatan *spread*. Saat buku dibuka, elemen tersebut akan dengan otomatis terangkat, menciptakan unsur *pop-up*, dan kembali terlipat saat buku ditutup.



Gambar 2.18 Contoh *V-fold*
Sumber: <https://myriverside.sd43.bc.ca/jcollins/2020/...>

Gambar di atas merupakan contoh mekanisme *v-fold*, di mana bunga-bunga akan keluar saat buku dibuka. Ada tiga *v-fold* yang digunakan gambar di atas, yaitu di kiri, tengah, dan kanan. Meski begitu, semuanya tertempel pada lipatan utama di Tengah lipatan halaman.

L. *Volvelles or Wheel*

Volvelles atau mekanisme roda memiliki bentuk lingkaran dan ditempelkan pada halaman menggunakan tali, kertas, atau kancing (*grommet*), sehingga dapat berputar. Beberapa *volvelles* juga dilubangi agar pembaca dapat melihat bagian bawahnya, menampilkan elemen tersembunyi.



Gambar 2.19 Contoh *V-fold*
Sumber: <http://www.ribambins.net/2015/04/discomic.html>

Gambar di atas menunjukkan contoh mekanisme *volvelles* yang menggunakan kancing di porosnya. Pada ilustrasi di atas, pembaca dapat berinteraksi memutar lingkaran *volvelles* untuk mengganti baju karakter-karakter yang ada.

M. Waterfall

Mekanisme *waterfall* adalah pengembangan dari mekanisme *pull-tab* dan *flap*. Dalam mekanisme ini, serangkaian *flap* yang saling menumpuk akan terbuka secara berurutan ketika pembaca menarik *tab* ke arah berlawanan. Hal ini menciptakan efek seperti air terjun.



Gambar 2.20 Contoh *Waterfall*

Sumber: <https://www.instagram.com/p/Cw5FB...>

Gambar yang ada di atas menunjukkan contoh implementasi mekanisme *waterfall* pada ilustrasi *sandwich*, di mana saat kertas putih di bawah yang berfungsi sebagai *tab* ditarik, tersingkap setiap lapisan dari *sandwich* seperti keju, tomat, dan sebagainya.

Setiap mekanisme memiliki fungsi dan efek visual yang berbeda, baik untuk menampilkan objek tiga dimensi, menciptakan transisi adegan, menghadirkan kedalaman ruang, hingga memberikan elemen kejutan. Dengan memanfaatkan lipatan, tarikan, *layers*, hingga roda putar, cerita terasa lebih hidup dan menyenangkan untuk anak-anak. Secara keseluruhan, mekanisme-mekanisme ini memperkaya

pengalaman membaca dengan menggabungkan ilustrasi, gerak, dan *paper engineering* menjadi penyampaian cerita yang imersif.

2.1.1.4 Jenis-jenis Buku *Pop-up*

Menurut Arifin (2021, h. 19), buku *pop-up* dibagi menjadi dua jenis berdasarkan bagaimana buku dilihat serta unsur-unsur tambahan. Berdasarkan cara pandang mata, buku *pop-up* dikelompokkan lagi dalam tiga jenis, antara lain:

A. Bukaan 90°

Bentuk tiga dimensi buku *pop-up* akan terlihat saat buku dibuka hingga sudut 90°. Model bukaan ini tergolong cukup sederhana dan memiliki biaya produksi yang relatif lebih rendah.



Gambar 2.21 Buku Bukaan 90°
Sumber: <https://rumahpopup.art.blog/2021/...>

Gambar di atas merupakan implementasi bukaan 90°, saat dibuka dalam sudut 90°, karakter wayang serta objek pendukung seperti pohon dan semak-semak muncul keluar.

B. Bukaan 180°

Jenis bukaan ini menampilkan bentuk tiga dimensi saat buku dibuka rata atau dalam sudut 180°. Jika dilihat secara *bird's eye view*, buku bukaan 180° dapat terlihat sebesar 360°.



Gambar 2.22 Buku Bukaannya 180°
Sumber: <https://rumahpopup.art.blog/tag/popup180/>

Gambar di atas menunjukkan bukunya 180°. Saat dibuka dalam sudut tersebut dan buku sepenuhnya terbentang, ilustrasi Monas dan Istana Negara muncul, mencuat ke atas.

C. Bukannya 360°

Buku *pop-up* dengan bukannya penuh 360° memperlihatkan objek tiga dimensinya saat dibuka selebar 360°. Biasanya, buku jenis ini menggunakan teknik *carousel* dan sangat sesuai untuk menampilkan bentuk bangunan ataupun objek lain dengan struktur serupa.



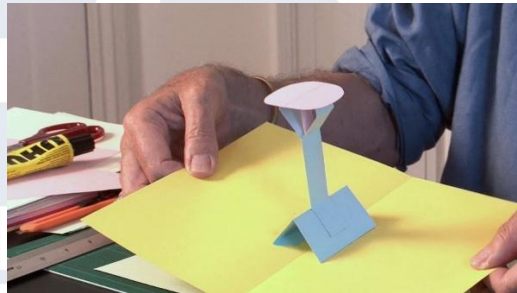
Gambar 2.23 Buku Bukaannya 360°
Sumber: <https://theawesomer.com/360o-pop-up-books/662185/>

Gambar di atas menunjukkan saat dibuka 360°, audiens dapat melihat wujud bola dunia yang terbentuk di dalam buku.

Selanjutnya, dilihat dari komponen tambahannya, buku *pop-up* terbagi lagi ke dalam tiga jenis, yaitu:

A. *Semi-Auto Movement Component*

Komponen ini dapat bergerak secara otomatis dalam satu langkah begitu halaman buku *pop-up* dibuka. Pada umumnya, komponen ini dibuat dengan teknik lipatan sejajar atau *parallel folds* dan sudut-sudut berbeda berada di bagian tengah desain.



Gambar 2.24 Buku *Semi-Auto Movement Component*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=c4EI4SSc68k>

Gambar di atas merupakan implementasi komponen *Semi-auto movement*, di mana kertas biru otomatis mencuat ke atas saat halaman buku dibuka lebar.

B. *Manual Movement Component*

Komponen ini dibuat dalam bentuk penutup atau *flap*, tarikan, atau putaran. Untuk menggerakkan komponen gerakan manual dibutuhkan dua langkah, yaitu membuka dan menggerakkan.



Gambar 2.25 Buku *Manual Movement Component*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=zmhkDCdcr8>

Gambar di atas menunjukkan contoh komponen *manual movement* yang memerlukan interaksi pembaca untuk membuka *flap* berbentuk air terjun yang menampilkan ilustrasi gajah di bawahnya.

C. *Semi-Auto and Manual Combination*

Komponen ini merupakan perpaduan antara *semi-auto movement* dan *manual movement*. Kombinasi jenis komponen digunakan untuk membuat buku *pop-up* lebih variatif, menarik, dan juga estetik.



Gambar 2.26 Buku *Semi-Auto and Manual Combination*
Sumber: <https://www.whereimaginationgrows.com...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi kedua komponen, di mana Cinderella dan Ibu Peri muncul ke atas saat buku dibuka. Tidak sampai situ saja, pembaca dapat menarik *tab* putih bertulisan “*pull*” untuk mengubah gaun Cinderella, menghadirkan kesan ajaib.

Klasifikasi buku *pop-up* berdasarkan sudut bukaan (90° , 180° , dan 360°) serta jenis komponen gerakannya (*semi-auto*, *manual*, dan *kombinasi*) menunjukkan bahwa setiap pilihan mekanisme memiliki implikasi langsung terhadap pengalaman visual, tingkat interaktivitas, dan kompleksitas produksi. Keseluruhan pemahaman ini penting sebagai dasar dalam merancang buku *pop-up* yang akan dibuat, sehingga pilihan sudut bukaan dan mekanisme gerak dapat disesuaikan dengan tujuan

naratif, estetika, kemudahan produksi, serta pengalaman interaktif yang ingin diberikan kepada pembaca.

2.1.2 Elemen Desain Grafis dalam Buku Interaktif

Elemen desain grafis adalah unsur yang membentuk desain grafis itu sendiri (Kemnaker, 2020). Hasian et al. (2021, h. 729) menyatakan bahwa elemen desain diperlukan desainer grafis untuk menghasilkan komunikasi visual yang berdampak bagi khalayak banyak dalam penyampaian pesan.

2.1.2.1 Layout

Dalam bukunya, *Desain*, Anggarini (2021, h. 2) menuliskan bahwa *layout* atau tata letak merupakan manajemen bentuk dan ruang. *Layout* berhubungan dengan penyusunan, penataan, atau penempatan, dan bertujuan untuk mengarahkan elemen teks dan visual agar pembaca dapat menerima pesan pesan dengan mudah baik dari media cetak ataupun digital. Anggarini (2021, h.9) menuliskan ada empat prinsip *layout* yang harus diterapkan, antara lain:

A. Sequence

Dalam *layout*, *sequence* berarti alur membaca atau perhatian mata pembaca saat melihat suatu desain. Seorang desainer perlu Menyusun elemen-elemen dalam *layout* sesuai dengan tingkat prioritas informasi. Sebagai coontoh, judul desain ditempatkan dengan ukuran besar dan tebal agar menjadi pusat perhatian pertama, lalu gambar utama, teks pendukung, dan informasi lainnya mengikuti di bagian bawah. Hal ini memastikan informasi tersampaikan secara jelas dan runtut.



Gambar 2.27 Contoh *Sequence*

Sumber: <https://randomlyreading.blogspot.com/2022/08/anni...>

Sequence (alur baca) gambar di atas membantu pembaca mengikuti alur narasi dari sisi kiri atas buku ke sisi kiri bawah lalu ke sisi kanan atas dan berakhir di sisi kanan bawah buku. Alur baca ini sesuai dengan visualisasi karakter serta urutan kejadian dalam cerita.

B. *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan. Dalam *layout*, *emphasis* berfungsi untuk memberikan penekanan pada elemen tertentu agar menjadi pusat perhatian pembaca, sekaligus mengarahkan urutan visual (*sequence*) sehingga pesan utama dapat tersampaikan dengan jelas. Menurut Anggarini (2021), *emphasis* dapat diwujudkan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Membedakan ukuran

Elemen tertentu dapat dibuat jauh lebih besar dari elemen lainnya agar terlihat dominan dan mencolok sehingga menjadi pusat perhatian.

2. Menggunakan warna kontras

Pemberian warna yang berbeda dari latar belakang atau elemen di sekitarnya memberikan penekanan pada elemen tersebut sehingga lebih menonjol.

3. Menempatkan elemen dengan strategis

Penempatan elemen penting pada posisi strategis akan secara alami menarik perhatian mata.

4. Membuat variasi bentuk dan gaya

Penggunaan bentuk atau gaya (*style*) yang berbeda dengan sekitarnya menciptakan perbedaan visual yang akan menarik perhatian pembaca ke elemen tersebut



Gambar 2.28 Contoh *Emphasis*
 Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/emphasis...>

Emphasis ditunjukkan gambar di atas melalui penggunaan warna kontras. Objek tomat dalam gambar semuanya diwarnai merah kecuali satu tomat yang diberikan warna hijau yang menarik perhatian pembaca secara otomatis.

C. Balance

Balance atau keseimbangan dibagi menjadi dua oleh Anggarini (2021, h.13), yakni simetris dan asimetris. Perbedaan keduanya adalah keseimbangan simetris merupakan saat elemen-elemen dengan ukuran yang sama diletakkan di kedua sisi secara berlawanan dan menghasilkan tampilan yang seimbang, sementara keseimbangan asimetris tidak. Keseimbangan simetris dapat mudah dikenali karena umumnya memberikan *emphasis* di bagian tengah *layout*. Berlawanan dengan keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris tidak menuntut peletakkan elemen yang sama ukurannya di kedua sisi berlawanan. Keseimbangan asimetris lebih fleksibel dan santai dibanding keseimbangan simetris yang terkesan lebih formal. Elemen-elemen disusun dengan ukuran, bentuk, ataupun gaya yang berbeda tetapi tetap ditata dengan hati-hati agar tercipta harmoni visual.



Gambar 2.29 Contoh Keseimbangan Simetris
Sumber: <https://www.bbc.co.uk/...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi keseimbangan simetris pada karya desain *wallpaper* milik Walter Crane yang menempatkan dua angsa dalam posisi cermin (*mirror*) dengan bentuk, ukuran, dan arah yang identik menghasilkan keseimbangan visual yang stabil. Ruang kosong antara kedua angsa di tengah menjadi pusat fokus sebagai sumbu keseimbangan.



Gambar 2. 30 Contoh Keseimbangan Asimetris
Sumber: <https://illustrators.ru/illustrations/444091>

Gambar di atas memperlihatkan keseimbangan asimetris dengan memusatkan perhatian pembaca pada anjing besar di sisi kanan atas yang menggunakan warna merah kontras. Meskipun objek-objek ilustrasi tidak identik, komposisi tetap seimbang dan menggambarkan suasana ilustrasi dengan baik.

D. Unity

Unity merupakan kesatuan yang tercipta dari keseluruhan elemen *layout*. Anggarini (2021, h. 15) menyatakan bahwa kesatuan ini terbentuk saat elemen-elemen visual dalam sebuah *layout* mampu berpadu dengan harmonis, sehingga tampak saling

terhubung. Anggarini juga menyebutkan ada beberapa cara untuk membentuk *unity*, seperti menggunakan warna secara berulang, mengombinasikan beberapa jenis *typeface* yang variatif, serta menentukan konsep atau tema dan mengimplementasikannya dengan sesuai pada *layout*.



Gambar 2.31 Contoh *Unity*
Sumber: <https://www.behance.net/...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi *unity* pada sampul buku ilustrasi. Seluruh warna yang digunakan memiliki temperature yang hangat, gaya gambar pun semuanya selaras dengan keseluruhan ilustrasi, begitu juga dengan pemilihan *typeface* yang digunakan.

Elemen desain grafis berperan penting dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif, dan salah satu aspek utamanya adalah *layout* yang mengatur penempatan elemen visual dan teks. Keempat prinsip di atas bekerjasama untuk menghasilkan desain yang harmonis, mudah dipahami, dan mampu menarik perhatian, sehingga sangat relevan dalam perancangan media visual apa pun, termasuk buku *pop-up* yang membutuhkan tata letak jelas, hierarki informasi yang kuat, serta konsistensi visual untuk mendukung pengalaman membaca yang imersif.

2.1.2.2 *Grid*

Anggarini (2021, h. 40) mendefinisikan *grid* sebagai susunan garis bantu yang membantu desainer menata elemen-elemen dengan lebih terarah. *Grid* berfungsi sebagai kerangka berkarya bagi desainer dan memberikan ruang untuk berkreasi (Anggraini dalam Anggarini, 2021). Dalam satu *spread*, *grid* dibedakan menjadi dua, yaitu

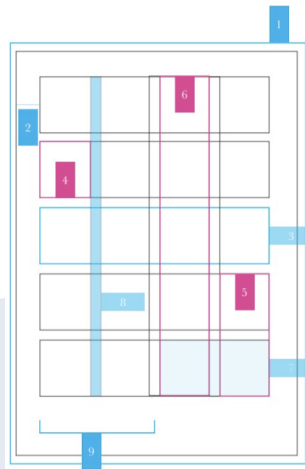
simetris dan asimetris. *Grid* simetris adalah ketika *grid* satu halaman mencerminkan halaman yang berlawanan, sehingga tampak seimbang. Sementara, *grid* asimetris adalah ketika penataan *grid* pada satu halaman tidak menjadi cerminan halaman yang berlawanan. Dengan kata lain, perbedaan *grid* simetris dan asimetris terlihat dari keteraturan pantulan (*mirror*) antara kedua halaman.

A. Anatomi *Grid*

Terdapat sembilan anatomi *grid* yang umumnya digunakan menurut Anggraini (Anggarini, 2021), yaitu:

- 1) *Format*: Area yang akan menampung desain. Format berfungsi sebagai halaman buku yang menentukan letak area elemen *layout*.
- 2) *Margins*: Area kosong atau *negative space* antara sisi paling luar format dengan garis luar konten.
- 3) *Flowlines*: Garis imajiner yang membagi ruang menjadi beberapa area horizontal.
- 4) *Modules*: Bagian individu area yang memiliki jarak pemisah teratur.
- 5) *Spatial Zones*: Area modul yang berdekatan satu dengan lainnya.
- 6) *Columns* (Kolom): Bagian modul yang vertikal.
- 7) *Rows* (Baris): Bagian modul yang horizontal.
- 8) *Gutters*: Jarak pemisah antar kolom atau baris.
- 9) *Marker*: Penanda peletakkan informasi yang harus tampil dengan konsisten. Fungsi *marker* adalah untuk menunjukkan letak nomor halaman.

Contoh implementasi anatomi *grid* pada suatu halaman adalah sebagai berikut:



Gambar 2.32 Implementasi Anatomi *Grid*

Sumber: Anggarini, 2021

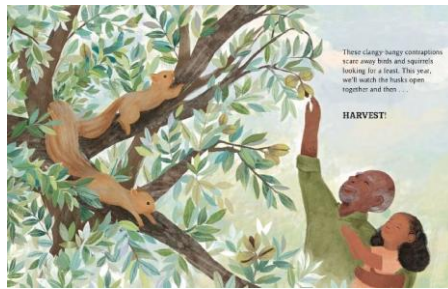
Pada gambar di atas, setiap elemen anatomi ditandai nomor sesuai dengan penjelasan setiap elemen. Nomor 1 menandakan format, nomor 2 menandakan *margins*, dan seterusnya.

B. Jenis *Grid*

Grid dalam desain berfungsi sebagai kerangka dasar untuk menata elemen visual agar rapi dan konsisten. Biasanya, jenis *grid* yang digunakan dipilih sesuai dengan tujuan perancangan, misalnya *manuscript grid*, *column grid*, atau *modular grid*. Untuk perancangan buku ilustrasi anak, penulis akan fokus pada pembahasan dua jenis *grid* yang relevan.

1. *Manuscript Grid*

Manuscript grid merupakan saat hanya satu kolom besar yang digunakan dalam halaman untuk menampung teks ataupun elemen desain lainnya. Termasuk dalam jenis *grid* dengan struktur sederhana, *manuscript grid* memberikan ruang luas untuk tulisan. Sementara itu, elemen pendukung seperti *header* dan *footer*, serta yang lainnya dapat ditempatkan di sekitar area *grid*.



Gambar 2.33 Contoh *Manuscript Grid*
Sumber: [https://jamarattigan.com/...](https://jamarattigan.com/)

Gambar di atas menunjukkan implementasi *manuscript grid*, di mana teks cerita diletakkan pada halaman kanan di salam satu kolom besar utama. Sementara, pada sisi kiri, satu halaman dipenuhi oleh ilustrasi pohon dan tupai-tupai tanpa dipengaruhi elemen teks. *Manuscript grid* cocok untuk *layout* sederhana pada buku ilustrasi anak, memudahkan anak mengikuti cerita.

2. *Modular Grid*

Modular grid dibangun oleh garis horizontal bersama dengan garis vertikal dan menghasilkan kotak-kotak kecil yang juga disebut sebagai modul. Sistem peletakkan elemen adalah di dalam *rows* (baris) dan *columns* (kolom). Pola ini memudahkan pengaturan teks maupun gambar agar tertata lebih rapi dan terstruktur. Jenis *grid* ini umumnya dipakai ketika sebuah halaman memuat banyak elemen, karena mampu membagi ruang dengan cara yang lebih seimbang dan terorganisasi.

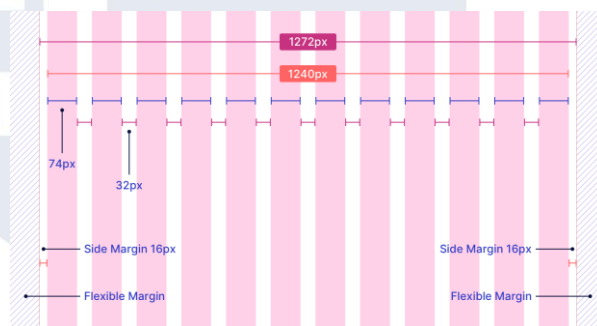


Gambar 2.34 Contoh *Modular Grid*
Sumber: [https://www.behance.net/...](https://www.behance.net/)

Gambar di atas menunjukkan implementasi *modular grid*, di mana teks tersusun dalam dua kolom di setiap halamannya. *Modular grid* cocok digunakan untuk teks yang lebih banyak, membantu pemisahan antara ilustrasi dengan narasi.

3. Column Grid

Column grid menggunakan kolom vertikal sebagai panduan struktural untuk mengatur penempatan teks dan elemen visual lainnya. Jenis *grid* ini membuat *layout* menjadi lebih adaptif dan dinamis jika memanfaatkan jumlah kolom yang lebih banyak.



Gambar 2. 35 Contoh *Column Grid*

Sumber: <https://medium.com/@nitishkmrk...>

Gambar di atas menunjukkan contoh *column grid* lengkap dengan *gutter* dan *margin*. Menurut Anggarini (2021), Penataan *gutter* (jarak di antara kolom) harus diperhatikan agar proporsional, yaitu tidak terlalu sempit maupun terlalu lebar, demi memastikan kenyamanan optimal bagi pembaca. Penggunaan kolom ini dapat diatur secara kreatif oleh desainer.

Penulis menyimpulkan bahwa *grid* berfungsi sebagai kerangka dasar untuk menata elemen visual agar lebih terarah, rapi, dan konsisten, baik dalam *layout* simetris maupun asimetris. Dalam konteks buku ilustrasi anak, penggunaan jenis *grid* seperti *manuscript grid*, *modular grid*, dan *column grid* membantu desainer mengatur hubungan

antara teks dan ilustrasi sesuai kebutuhan. *Manuscript grid* memberikan ruang besar dan sederhana untuk cerita, *modular grid* menawarkan pembagian ruang lebih terstruktur untuk halaman dengan banyak elemen, sementara *column grid* memungkinkan *layout* yang adaptif dan dinamis. Dengan demikian, *grid* menjadi alat penting yang tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga memastikan kenyamanan membaca serta kejelasan penyampaian pesan visual.

2.1.2.3 Ilustrasi

Yusa et al. (2024, h. 1) mendefinisikan ilustrasi sebagai karya seni visual yang dengan kemampuan penyampaian pesan atau konsep dengan lebih mendalam. Ilustrasi berpotensi untuk membangun suasana, menyorot tema, ataupun sebagai bentuk ekspresi emosi melalui berbagai macam elemen, seperti komposisi, mimik wajah karakter, latar belakang, dan lainnya. Faridi dalam Yusa et al. (2024, h. 2) menyebutkan bahwa ilustrasi kerap kali digunakan untuk buku anak-anak, buku cerita, poster, dan sebagainya untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi memiliki tujuan utama untuk menyampaikan pesan secara visual ataupun sebagai pendukung visual suatu narasi (Yusa et al., 2024, h. 22).

A. Jenis Ilustrasi

Dalam Lomempow (2022, h. 4), Soedarso menyatakan bahwa ada beberapa jenis ilustrasi yang dibagi berdasarkan penampilannya. Pada konteks ini, pembahasan akan difokuskan pada jenis ilustrasi yang relevan dengan buku ilustrasi anak, yaitu:

1. Kartun

Ilustrasi kartun biasanya menonjol karena merupakan jenis gambar yang memberi kesan lucu atau ciri khas unik. Jenis ilustrasi ini biasanya dapat ditemukan dalam komik, buku cerita anak, ataupun media hiburan anak-anak

lainnya. Dalam kartun, karakter umumnya memiliki bentuk yang sederhana serta ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan.



Gambar 2.36 Contoh Kartun

Sumber: <https://www.wired.com/2016/04/powerpuff-girls...>

Gambar di atas merupakan salah satu contoh jenis ilustrasi kartun, yaitu *Powerpuff Girls* milik *Cartoon Network*. Kartun ini menghadirkan kesan lucu, unik, dan gayanya mudah dikenali dengan karakter-karakternya yang bertubuh mungil namun berkepala besar. Selain itu, palet warna cerah dan kontras juga menonjolkan identitas masing-masing tokoh.

2. Cerita Bergambar

Cerita bergambar atau cergam adalah jenis ilustrasi yang memadukan teks dengan visual. Cergam terdiri dari rangkaian gambar yang mendukung alur cerita sembari memperkuat isi narasi. Fungsi cergam bukan hanya menghadirkan karakter, latar, dan suasana, namun juga untuk menyampaikan perasaan melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, juga pilihan warna. Jenis ilustrasi ini sering dijumpai dalam komik strip, buku dongeng, serta buku cerita anak-anak.



Gambar 2.37 Contoh Cerita Bergambar

Sumber: <https://www.amazon.co.uk/About-Time-Altes...>

Gambar di atas merupakan contoh cergam dari buku ilustrasi *Five More Minutes* oleh Marta Altes. Narasi dan ilustrasi bekerja sama menyampaikan pesan cerita. Ilustrasi tidak hanya sebagai dekorasi halaman, tetapi berfungsi untuk menjelaskan konteks, emosi, dan juga kejadian dalam cerita. Dengan begitu, pembaca anak-anak dapat lebih mudah paham akan isi cerita.

3. Khayalan

Ilustrasi khayalan terlahir dari imajinasi dan fantasi, bukan dari kenyataan. Seringkali, jenis ilustrasi ini menghadirkan bentuk-bentuk atau makhluk-makhluk yang tidak ada di dunia nyata. Karakter dalam ilustrasi fantasi tidak hanya berbentuk manusia, tetapi juga dapat berupa hewan, manusia super, atau bahkan objek-objek mati yang bernyawa.



Gambar 2.38 Contoh Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.amazon.co.uk/About-Time-Altes...>

Gambar di atas merupakan contoh ilustrasi khayalan, yaitu dari cerita *Harry Potter*. Latar cerita Harry Potter adalah di dunia sihir dan gambar di atas menampilkan kereta magis menuju sekolah sihir. Meskipun masih dalam wujud benda nyata, realitas tetap dimodifikasi dengan imajinasi menciptakan dunia khayalan.

B. Fungsi Ilustrasi

Male (2017) membagi fungsi ilustrasi menjadi beberapa lima jenis, tetapi pembahasan akan difokuskan ke fungsi yang relevan untuk buku ilustrasi anak, yaitu:

1. *Documentary, Reference, Instruction*

Fungsi ilustrasi bukan hanya sebagai dekorasi, melainkan juga sebagai alat dokumentasi dan referensi untuk menjelaskan suatu hal atau fenomena yang nyata. Male (2017, h. 229) menyatakan bahwa ilustrasi membantu mendokumentasikan hal-hal yang sulit dideskripsikan oleh teks, misalnya seperti peta lokasi, penemuan arkeologi, sejarah, dan lain-lain.



Gambar 2.39 Contoh *Documentary, Reference, Instruction*
Sumber: <https://mymodernmet.com/ernst-haeckel...>

Gambar di atas menunjukkan fungsi *documentary, reference, instruction*, di mana ilustrasi digunakan untuk mendokumentasikan sel-sel biologi manusia yang sulit dijelaskan dengan kata-kata ataupun ditangkap kamera.

2. *Storytelling*

Ilustrasi membantu penyampaian alur suatu cerita dengan menggambarkan karakter, suasana, dan emosi. Peran ilustrasi adalah memperjelas alur, menegaskan suasana, serta membantu pembaca dalam memahami kronologi peristiwa dalam cerita.



Gambar 2.40 Contoh *Storytelling*
Sumber: <https://www.zoetucker.co.uk/>

Gambar di atas merupakan contoh fungsi *storytelling*, di mana ilustrasi membantu penjelasan kronologi cerita secara visual. Pembaca jadi lebih mudah memahami kejadian yang sedang dialami karakter-karakter dalam cerita tersebut.

3. *Persuasion*

Sebagai sarana persuasi, ilustrasi dirancang untuk dengan efektif mempengaruhi audiens, meskipun pesan yang disampaikan umumnya tidak provokatif (Male, 2017, h. 164-165). Hal tersebut berarti visual mampu mempengaruhi perilaku audiens, dapat berperan dalam penanaman nilai-nilai positif yang mendorong audiens untuk menirunya.



Gambar 2.41 Contoh *Persuasion*
Sumber: <https://danielasosa.com/friends/>

Gambar yang ditunjukkan di atas memberikan contoh fungsi *persuasion*, di mana ilustrasi menyampaikan pesan visual yang jelas dan mendorong audiens untuk meneladani nilai-nilai seperti keberagaman, inklusivitas, dan persahabatan.

Secara keseluruhan, ilustrasi berperan sebagai bahasa visual yang mampu menyampaikan pesan, membangun suasana, serta memperkuat narasi melalui elemen seperti komposisi, ekspresi karakter, dan warna. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendamping teks, tetapi juga sebagai media utama dalam menjelaskan emosi, alur cerita, hingga konsep yang sulit disampaikan dengan kata-kata. Jenis-jenis ilustrasi seperti kartun, cerita bergambar, dan khayalan memberikan

pilihan gaya yang sesuai untuk buku anak, masing-masing dengan karakteristik yang mampu menarik perhatian serta mempermudah pemahaman pembaca. Selain itu, fungsi ilustrasi menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki peran yang luas, mulai dari memperjelas informasi, memperkuat alur cerita, hingga menanamkan nilai positif. Dengan demikian, ilustrasi merupakan elemen penting dalam buku anak karena tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga menjadi sarana komunikasi bagi pembaca.

2.1.2.4 Tipografi

Iswanto (2023, h.123) mendefinisikan tipografi sebagai seni, ilmu, juga keterampilan dalam mengatur huruf dan teks agar mudah dibaca, menyampaikan pesan dengan tepat, juga memberikan nilai estetika. Tipografi mencakup teknik pendistribusian huruf dalam suatu *layout* agar makna dari teks dapat tersampaikan dengan baik, meninggalkan kesan tertentu, juga membuat audiens mampu membaca teks dengan nyaman. Iswanto menyatakan ada dua fungsi tipografi, yaitu fungsi sebagai tulisan dan fungsi sebagai gambar.

A. Prinsip Tipografi

Dalam bukunya yang berjudul *Buku Ajar Tipografi*, Iswanto (2023, h.54) menyatakan adanya beberapa prinsip tipografi yang berperan penting dalam membuat teks mudah dipahami dan terbaca jelas, tidak hanya indah dilihat. Prinsip-prinsip tersebut, antara lain:

1. Legibility

Legibility merujuk pada sejauh mana suatu huruf atau jenis *font* dapat terbaca dengan jelas sesuai bentuk aslinya. Hal ini berarti sebuah huruf harus mudah dikenali sebagai dirinya sendiri, misalnya huruf “O” seharusnya terlihat jelas berbeda dari angka “0”. Apabila bentuk suatu huruf terlalu mirip dengan huruf lain hingga menimbulkan kebingungan, maka *legibility* huruf tersebut dianggap rendah. Kejelasan ini

terutama dipengaruhi oleh struktur dasar huruf serta detail anatomi (Iswanto, 2023, h. 54).



Gambar 2.42 Contoh *Legibility*

Sumber: <https://tipspercetakan.com/pahami-pentingnya...>

Gambar di atas adalah contoh *legibility* yang baik dan yang buruk. Pada contoh *legibility* yang baik, setiap huruf jelas terbaca dan dapat dibedakan bentuknya masing-masing. Sementara, pada contoh *legibility* yang buruk, beberapa huruf sulit dikenali, misalnya seperti huruf “G” yang terlihat seperti huruf “C”.

2. *Readability*

Tingkat keterbacaan sebuah teks merupakan definisi dari *readability*, yang dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Yang pertama adalah ukuran huruf, yang cenderung membuat teks lebih mudah dibaca. Selain itu, keseimbangan proporsi *typeface* juga penting untuk memastikan bentuk huruf tidak terlalu rapat ataupun terlalu renggang. Selanjutnya, jarak antarhuruf (*kerning*) juga harus diperhatikan agar teks tidak terlalu sesak atau terputus-putus. Bentuk huruf kapital dan kecil (*letter casing*) juga mempengaruhi *readability*, di mana huruf kecil umumnya lebih efektif untuk teks panjang dan huruf kapital lebih cocok untuk judul ataupun penekanan tertentu. Lalu, pengaturan perataan teks (*flush/alignment*) yang membantu tampilan terlihat rapi. Yang terakhir, jarak antarbaris (*leading*) yang tepat memastikan kenyamanan membaca (Iswanto, 2023, h. 55–60).

| | |
|---|---|
| Good readability. More comfortable to read. | Poor Readability. Less comfortable to read. |
|---|---|

Gambar 2.43 Contoh *Readability*
Sumber: <https://emotivebrand.com/likability/>

Gambar di atas merupakan contoh *readability* yang baik dan buruk, di mana contoh *readability* yang buruk menampilkan teks yang tidak nyaman dibaca dengan *kerning* yang terlalu renggang. Sementara, contoh *readability* yang baik di sebelah kiri menampilkan teks yang jauh lebih mudah dibaca karena menerapkan semua faktor yang telah dijelaskan di atas.

3. *Visibility*

Visibility berarti seberapa mudah suatu teks dikenali meski dipengaruhi jarak pandang, warna, ukuran, maupun kondisi lainnya. Sebagai contoh, teks dengan ukuran besar yang memiliki kontras tinggi dibanding latar belakangnya akan lebih mudah terbaca daripada teks berukuran kecil dengan warna yang mendekati warna latar (Iswanto, 2023, h. 60).



Gambar 2.44 Contoh *Visibility*
Sumber: <https://www.oktapriyana.com/2023/04/...>

Gambar di atas menampilkan contoh *visibility* yang baik dan yang buruk, di mana contoh *visibility* yang baik di sebelah kiri menggunakan warna yang kontras dengan warna latar sehingga lebih menonjol. Sementara, contoh *visibility* yang buruk di sebelah kanan menggunakan warna merah dengan

opasitas rendah di atas warna latar hitam yang mengakibatkan teks menjadi tidak terlihat.

4. *Clarity*

Clarity merujuk pada tingkat kejelasan suatu teks dalam penyampaian pesan atau informasi. Teks dengan tingkat *clarity* yang tinggi akan mampu menyampaikan makna dengan lugas tanpa menimbulkan kebingungan bagi pembacanya. Dengan kata lain, *clarity* memastikan bahwa pilihan huruf, tata letak, serta gaya tipografi tidak hanya terbaca, tapi juga efektif dalam penyampaian pesan (Iswanto, 2023, h. 61).



Gambar 2.45 Contoh *Clarity*

Sumber: <https://www.oktapriyana.com/2023/04/...>

Gambar di atas menampilkan contoh *clarity* yang baik dan buruk. Di sisi kiri, *title*, *heading*, dan *subheading* disesuaikan ukurannya sesuai dengan urutan membaca dan kepentingannya. Sementara itu, sisi kanan menunjukkan contoh *clarity* yang buruk, di mana ukuran *title*, *heading*, dan *subheading* tidak beraturan dan membuat bingung karena *title* yang seharusnya paling besar diberikan ukuran terkecil yang hampir tidak terbaca.

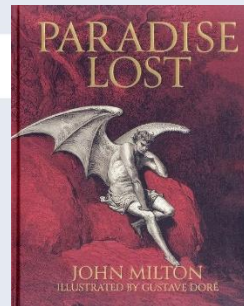
B. Jenis *Typeface*

Landa (2019) mendefinisikan *typeface* sebagai kumpulan huruf, angka, dan simbol dengan bentuk yang seragam. Setiap *typeface* memiliki gaya yang berbeda satu dengan yang lain, misalnya dari perbedaan ukuran, bentuk, serta ketebalan huruf. Dalam desain grafis, *typeface* berfungsi untuk memberikan kesan

tertentu serta meningkatkan efektivitas komunikasi. Landa (2019, h. 38) membagi *typeface* menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. *Old Style*

Jenis *old style* muncul di abad ke-15 akhir dan bentuknya terinspirasi dari tulisan tangan masa itu. Ciri khas jenis *old style* adalah tipis dan lembut dengan sudut miring, menghadirkan nuansa klasik. *Typeface* ini banyak digunakan untuk karya cetak tradisional, misalnya Garamond, Palatino, dan Bembo.



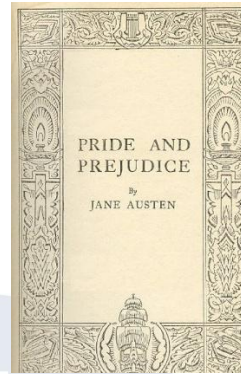
Gambar 2.46 Contoh *Typeface Old Style*

Sumber: <https://www.psbooks.co.uk/paradise-lost>

Gambar di atas merupakan contoh *typeface old style*, yaitu pada buku *Paradise Lost*. Buku ini menonjolkan ciri khas *old style* yang klasik dan natural.

2. *Transitional*

Jenis *typeface transitional* mulai berkembang di abad ke-18 dan masuk ke kategori *serif* (*typeface dengan kait di ujung goresan huruf*). *Typeface* ini merupakan peralihan (transisi) dari *old style* menuju *modern*. Dari kategori ini, ada beberapa *typeface* yang terkenal seperti Times New Roman, Baskerville, dan juga Bookman.

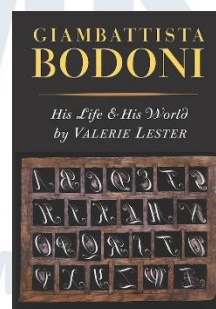


Gambar 2.47 Contoh *Typeface Transitional*
 Sumber: <https://www.amazon.in/Pride-Prejudice-Original...>

Gambar di atas merupakan contoh implementasi jenis *typeface* transitional. Teks "*Pride and Prejudice*" menggunakan *typeface* Baskerville, dikategorikan sebagai *typeface transitional* karena memiliki perbedaan tebal-tipis huruf yang lebih signifikan dibanding *old style*.

3. *Modern*

Jenis *typeface modern* mulai berkembang di akhir abad ke-18 dan juga masuk dalam kategori *serif*. *Typeface* ini memiliki penampilan yang lebih tegas dan simetris dibandingkan *typeface transitional*. Gaya ini memberikan kesan yang lebih formal karena strukturnya yang lebih kaku.



Gambar 2.48 Contoh *Typeface Modern*
 Sumber: <https://www.goodreads.com/book/...>

Gambar di atas menunjukkan penggunaan *typeface modern* untuk buku *Giambattista Bodoni: His Life and His World*. Buku ini menggunakan *typeface* Bodoni yang memiliki kontras tebal-tipis huruf yang tinggi.

4. *Slab Serif*

Typeface *slab serif* muncul di awal abad ke-19 dengan tampilan yang lebih tebal dan kokoh, memberikan kesan yang lebih kuat. Jenis ini juga dikenal dengan nama *Egyptian*.



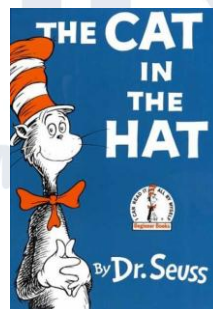
Gambar 2.49 Contoh *Typeface Slab Serif*

Sumber: <https://www.theguardian.com/media/2020/aug/13...>

Gambar di atas menunjukkan penggunaan *typeface slab serif* menggunakan font Clarendon yang tebal dan tegas, cocok digunakan sebagai logo *The Guardian* yang merupakan koran harian.

5. *Sans Serif*

“*Sans*” berasal dari Bahasa Perancis yang berarti “tanpa” dan “*serif*” merupakan goresan atau kaitan kecil di sudut-sudut huruf. *Typeface* ini mulai terkenal di awal abad ke-19 karena tampilannya yang sederhana dan bersih. Jenis *typeface* ini juga banyak digunakan dalam logo, *headline*, serta *signage* karena memiliki *readability* yang sangat baik.



Gambar 2.50 Contoh *Sans*

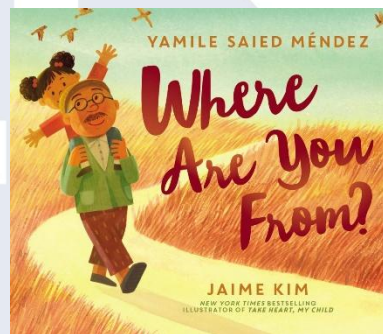
Sumber: <https://www.coverbrowser.com/covers/...>

Gambar di atas menunjukkan penggunaan *sans serif* pada buku anak *The Cat in The Hat*. *Typeface* yang digunakan

memiliki *visibility* dan *readability* yang tinggi, sehingga pembaca mudah mengenali dan membaca judul tersebut.

6. *Script*

Jenis *typeface script* didesain untuk mengikuti goresan tulisan tangan manusia yang luwes. *Script* dapat memiliki kesan yang formal dan elegan maupun kasual dan santai mengikuti konteks penggunaannya.



Gambar 2.51 Contoh *Script*

Sumber: <https://www.coverbrowser.com/covers/...>

Gambar di atas menunjukkan penggunaan *typeface script*. Teks “*Where Are You From?*” ditulis menyerupai tulisan tangan manusia yang tebal-tipisnya dinamis. Pada buku ini, *typeface script* memberikan kesan yang hangat, mendukung ilustrasi Kakek dan cucunya di sebelah kiri.

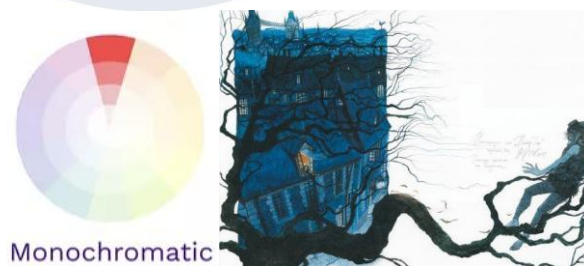
Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa tipografi tidak hanya berfungsi sebagai tulisan, tetapi juga sebagai elemen visual yang membangun makna, suasana, dan pengalaman membaca. Prinsip-prinsip seperti *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity* memastikan bahwa teks mudah dikenali, nyaman dibaca, jelas terlihat, serta efektif dalam menyampaikan pesan. Selain prinsip, pemahaman mengenai jenis-jenis *typeface* membantu desainer memilih karakter huruf yang sesuai dengan konteks dan nuansa cerita yang ingin dibangun.

2.1.2.5 Warna

Menurut Landa (2018, h. 142), warna berfungsi untuk menyampaikan konteks serta informasi tambahan saat berkomunikasi dalam desain. Cunningham (Tania dan Jati, 2022) dalam bukunya yang berjudul *Childhood Education*, menyatakan bahwa di dalam buku anak, penggunaan elemen warna-warni sangat penting untuk menarik pembaca agar pesan dapat diterima dengan baik. Warna dapat mengekspresikan emosi agar pembaca memahami isi cerita, oleh sebab itu, harmoni warna diperlukan. Landa (2019, h. 127) menyatakan bahwa berbagai macam skema warna dapat digunakan untuk mendapatkan desain yang harmonis dalam media, seperti:

A. Skema Monokrom

Skema warna ini berfokus pada penggunaan satu warna utama, lalu dikembangkan melalui variasi kecerahan dan intensitasnya. Skema ini menghadirkan tampilan yang harmonis dan seimbang pada desain.



Gambar 2.52 Contoh Skema Monokrom

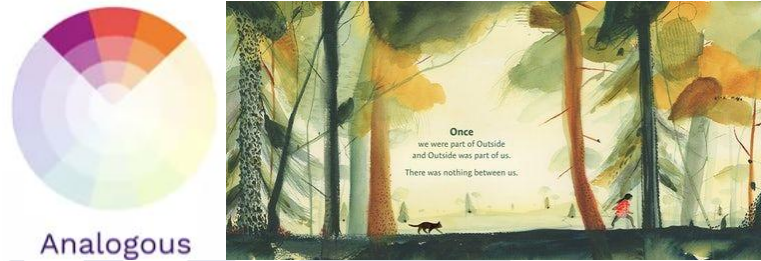
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/...>

Gambar di atas menunjukkan pengaplikasian skema warna monokrom dengan warna utama biru. Warna biru yang digunakan memiliki tingkat kecerahan dan intensitas yang berbeda-beda, dari biru gelap ke biru terang. Desain buku diseimbangkan dengan *negative space* di sisi kanan agar pembaca dapat fokus pada karakter buku.

B. Skema Analog

Skema analog menggunakan tiga warna yang letaknya berdekatan di *color wheel*. Umumnya, salah satu warna dijadikan

fokus utama, sementara dua lainnya berperan sebagai aksen. Hasilnya menampilkan desain yang harmonis namun tetap memiliki variasi tanpa kontras yang terlalu ekstrem.



Gambar 2.53 Contoh Skema Monokrom

Sumber: <https://www.romper.com/entertainment...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi skema warna analog menggunakan warna hijau, kuning, dan oranye dengan intensitas warna yang berbeda-beda.

C. Skema Komplementer

Skema komplementer memasangkan warna yang posisinya berseberangan di *color wheel*. Bila digunakan berdampingan, kombinasi kedua warna tersebut dapat menimbulkan efek visual *mélange optique* yang merupakan ilusi campuran, menghasilkan nuansa abu-abu.



Gambar 2.54 Contoh Skema Komplementer

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/...>

Gambar di atas menggunakan dua warna yang berseberangan di *color wheel*, yaitu merah dan hijau. Warna hijau digunakan untuk keseluruhan latar cerita, sementara warna merah digunakan untuk karakter. Hal ini membantu karakter terlihat lebih menonjol dan menarik perhatian utama.

D. Skema *Split*-komplementer

Skema *split*-komplementer memadukan satu warna utama dengan dua warna yang berada tepat di sisi kiri dan kanan lawan warnanya di *color wheel*. Skema ini memberikan kontras yang cukup kuat namun tetap terlihat seimbang.



Gambar 2.55 Contoh Skema *Split*-Komplementer
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/...>

Gambar di atas merupakan contoh implementasi skema *split*-komplementer yang memadukan warna hijau, biru, dan oranye. Warna oranye jeruk memberikan aksen menarik perhatian audiens.

E. Skema Triadik

Skema triadic menggunakan tiga warna dengan jarak letak yang sama di *color wheel* sehingga membentuk pola segitiga. Biasanya, skema ini dipakai untuk menghasilkan desain yang energik.



Gambar 2.56 Contoh Skema Triadik
Sumber: <https://www.amazon.fr/fume...>

Gambar di atas merupakan contoh pengaplikasian skema triadic dalam buku *Disney Frozen II*, yang menggunakan warna hijau, ungu, dan oranye kemerahan yang menampilkan kontras harmonis antarwarna.

F. Skema Tetradik

Skema tetradik menggunakan empat warna bersamaan, keempat warna ini saling berlawanan (komplementer). Pilihan warna yang dihasilkan lebih beragam sehingga desain terlihat lebih berani dan penuh variasi.



Gambar 2.57 Contoh Skema Triadik

Sumber: <https://www.cpsc.gov/Recalls/2023/Make-Believe...>

Gambar di atas menunjukkan *cover* buku yang menggunakan skema tetradik. Empat warna utama membentuk dua pasang warna komplementer, yaitu biru-oranye dan hijau-merah.

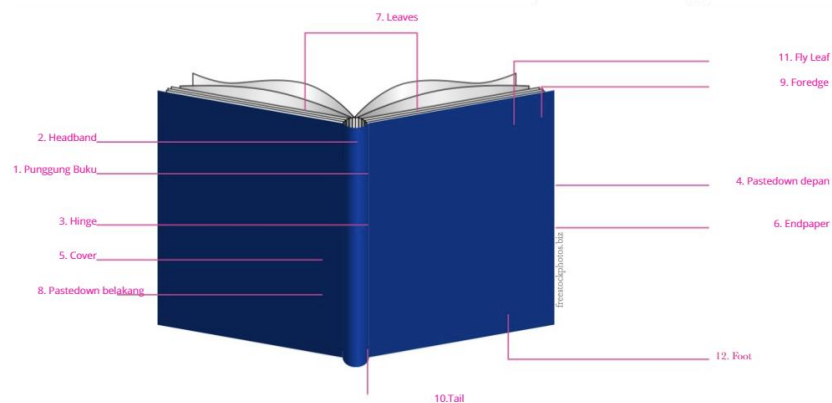
Secara keseluruhan, teori warna menurut Landa (2018, 2019) serta Cunningham (Tania dan Jati, 2022) menegaskan bahwa warna memegang peran penting dalam komunikasi visual, terutama pada buku cerita anak yang membutuhkan daya tarik kuat dan ekspresi emosi yang jelas agar pesan mudah diterima pembaca. Setiap skema yang telah dijelaskan di atas memiliki karakteristik berbeda, seperti kesederhanaan monokrom, keselarasan analog, kontras kuat komplementer, atau dinamika variatif pada triadik dan tetradik. Pemahaman terhadap skema warna ini membantu desainer memilih kombinasi yang paling efektif untuk menciptakan visual yang menarik, harmonis, serta mampu memperkuat narasi dan pengalaman membaca anak.

2.1.3 Anatomi Buku

Ada beragam elemen yang menyusun sebuah buku dan semua elemen berperan penting dalam penyampaian isi buku. Anggarini (2021, h. 31) menyatakan bahwa dengan memahami struktur anatomi buku, desainer akan

lebih paham akan media yang dirancang. Haslam (Anggarini, 2021, h. 32) membagi struktur anatomi buku sebagai berikut:

- 1) *Spine* (Punggung Buku): Berfungsi sebagai penopang utama buku yang menyatukan seluruh lembaran kertas setelah dijilid. Biasanya pada area ini dicantumkan judul, nama penulis, ataupun logo penerbit.
- 2) *Headband*: Kain kecil di atas *spine* yang memperkuat hasil penjilidan.
- 3) *Hinge*: Lipatan yang membentuk engsel antara bagian dalam *cover* dengan *fly leaf* (lembaran kertas).
- 4) *Pastedown Depan*: Kertas tambahan yang menempel pada sisi dalam *cover* depan. Fungsinya selain memperkuat struktur adalah untuk memperindah tampilan awal.
- 5) *Cover*: Lapisan paling luar buku berupa kerta tebal, karton, atau bahan khusus lainnya yang berguna untuk melindungi isi buku. Selain itu, *cover* juga berperan penting sebagai identitas visual buku.
- 6) *Endpaper*: Kertas tebal yang melekat pada bagian depan dan belakang buku untuk menghubungkan *cover* dengan isi buku.
- 7) *Leaves* (Halaman Isi): Lembaran kertas yang menjadi konten utama buku dan terdiri dari dua sisi, yaitu *recto* (halaman kanan) dan *verso* (sebelah kiri).
- 8) *Patedown Belakang*: Kertas tambahan yang menempel pada sisi dalam *cover* belakang.
- 9) *Foreedge*: Tepi luar buku yang berlawanan dengan *spine*.
- 10) *Tail*: Sisi bawah *spine* yang menjadi titik dasar saat buku diletakkan.
- 11) *Fly Leaf*: Lembaran polos setelah *endpaper* yang berfungsi untuk melindungi halaman isi pertama.
- 12) *Foot*: Bagian bawah halaman buku yang sering digunakan untuk nomor halaman.



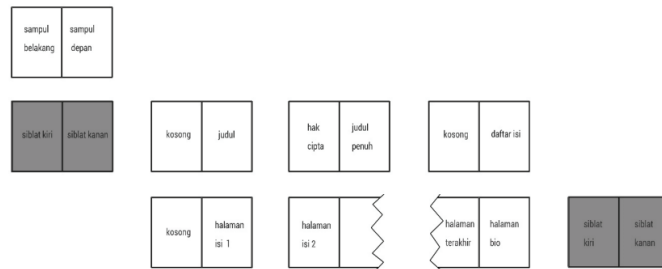
Gambar 2.58 Anatomi Buku
Sumber: Anggarini, 2021

Gambar di atas menunjukkan struktur anatomi buku dengan penomoran yang sesuai dengan nomor penjelasan setiap elemen. Nomor 1 menandakan *spine*, nomor 2 menandakan *headband*, dan seterusnya. Pemahaman terhadap bagian-bagian ini sangat penting bagi desainer karena membantu mereka mempertimbangkan aspek teknis seperti kekuatan jilid, pengalaman membuka halaman, serta bagaimana tampilan visual bekerja secara keseluruhan.

Dalam konteks perancangan buku *pop-up* Ester yang memiliki banyak elemen bergerak, pengetahuan mengenai anatomi buku menjadi semakin krusial agar desain interaktif dapat terintegrasi dengan kuat, tidak mudah rusak, dan tetap memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi anak-anak.

2.1.3.1 Struktur Buku Cerita Anak

Berdasarkan buku *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional* oleh Ghozalli (2020, h. 87), pengetahuan akan struktur buku cerita anak membantu desainer grafis dan editor visual mengetahui perkiraan biaya produksi dan percetakan.



Gambar 2.59 Anatomi Buku

Sumber: Ghozalli, 2020

Gambar di atas menunjukkan struktur anatomi buku cerita anak yang umum digunakan dalam industri penerbitan buku anak. Ghozalli (2020) menyebutkan bahwa struktur ini tidak bersifat tetap karena menyesuaikan dengan situasi dan kondisi tiap buku. Namun, tetap ada struktur yang harus diperhatikan, yaitu:

A. Daftar Isi

Halaman daftar isi umumnya digunakan dalam buku-buku yang memiliki bab seperti *storybook* atau *chapter book*. Daftar isi sendiri berfungsi untuk memberikan gambaran isi buku secara keseluruhan kepada pembaca.



Gambar 2.60 Contoh Daftar Isi

Sumber: <https://www.behance.net/...>

Gambar di atas merupakan contoh daftar isi pada *chapter book* yang berjudul *I Ate Sunshine for Breakfast*. Karena membahas topik yang berbeda di setiap babnya, daftar isi diperlukan untuk mengetahui isi tiap bab dan halaman spesifik topik yang dicari.

B. Halaman Bio

Isi dari halaman bio adalah informasi mengenai perancang buku, seperti penulis, ilustrator, editor, dan lainnya sesuai keperluan. Peletakkan halaman ini cukup fleksibel karena dapat diletakkan baik di sisi kiri ataupun kanan.



Gambar 2.61 Contoh Halaman Bio

Sumber: <https://www.peachtreebooks.com/blog/the...>

Gambar di atas merupakan contoh halaman bio yang memanfaatkan *jacket* (*cover* kertas pembungkus) buku. Pada bagian kiri ada synopsis singkat tentang isi buku dan di bagian kanan menampilkan biografi penulis buku.

C. Halaman Judul (*Half Title Page*)

Halaman judul hanya menampilkan judul buku atau bahkan hanya ilustrasi yang berfungsi sebagai halaman transisi dari *cover* ke isi buku.



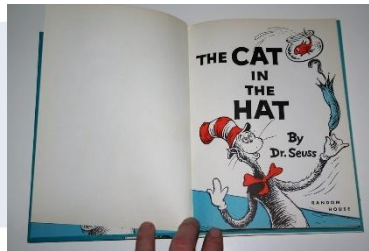
Gambar 2.62 Contoh Halaman Judul

Sumber: <https://www.big-tree.com.sg/shop/age-group/...>

Gambar di atas merupakan contoh halaman judul yang memuat ilustrasi penuh tanpa teks. Halaman ini sebagai transisi sebelum masuk ke halaman selanjutnya.

D. Halaman Judul Penuh (*Full Title Page*)

Dalam buku cerita anak, halaman judul penuh menampilkan judul buku dengan lengkap, nama penulis, serta tahun terbit buku. Peletakkan halaman judul yang paling umum adalah di halaman kanan buku.



Gambar 2.63 Contoh Halaman Judul Penuh
Sumber: <https://authority.pub/title-page-examples/>

Di atas merupakan gambar contoh halaman judul pada buku *The Cat in The Hat* yang ditempatkan di sisi kanan buku. Dapat dilihat buku tersebut menggunakan satu halaman penuh untuk judul buku serta detail penulis di bagian kanan bawah halaman.

E. Halaman Hak Cipta

Halaman hak cipta merupakan salah satu syarat untuk pengajuan ISBN. Halaman ini berisi informasi mengenai hak kepemilikan karya serta informasi penerbitan buku.



Gambar 2.64 Contoh Halaman Hak Cipta
Sumber: <https://www.wordsandpics.org/...>

Gambar di atas menunjukkan contoh halaman hak cipta yang berisi tahun terbit, penerbit, nama dan *copyright* untuk penulis, nama desainer grafis, ISBN, serta tempat buku dicetak.

Secara keseluruhan, struktur buku cerita anak menurut Ghozalli (2020) berfungsi sebagai panduan penting bagi desainer dan

editor untuk memahami elemen-elemen dasar yang memengaruhi alur produksi, biaya, serta pengalaman membaca. Pemahaman akan struktur ini sangat penting dalam merancang buku *pop-up* Ester, karena membantu memastikan bahwa elemen interaktif tetap terintegrasi dengan baik dalam format buku yang sesuai dengan standar industri.

2.1.3.2 Format dan Ukuran Buku Cerita Anak

Ghozalli (2020, h. 88) menyatakan bahwa format dan ukuran buku cerita anak dipengaruhi oleh beberapa aspek, seperti harga dan efisiensi kertas. Ghozalli (2020) membagi format buku cerita anak menjadi tiga, mengikuti format penerbitan konvensional (cetak), yaitu:

A. Vertikal

Format vertikal adalah yang paling umum dipakai dalam penerbitan buku. Tidak hanya proses penjilidannya praktis, penggunaan format ini juga mendukung efisiensi kertas. Dalam konteks buku anak, ukuran A4 adalah ukuran yang biasanya dijumpai. Buku dengan format vertikal cocok untuk cerita yang menampilkan objek-objek tinggi seperti pepohonan, gunung, ataupun gedung-gedung.



Gambar 2.65 Contoh Format Vertikal
Sumber: <https://harbourtownlighthouse.com/...>

Gambar di atas merupakan contoh format vertikal pada buku *pop-up Alice in Wonderland*. Buku berbentuk vertikal ini memungkinkan area yang lebih luas untuk fitur *pop-up* rumah seperti di atas karena memberikan ruang yang lebih banyak untuk “menyembunyikan” fitur *pop-up* saat buku ditutup.

B. Horizontal

Format horizontal lebih jarang digunakan karena dianggap kurang hemat dari segi produksi. Meski begitu, format mendatar ini sangat efektif untuk cerita yang menekankan suasana, pemandangan, ataupun cerita yang membangun ketegangan dengan perlahan. Ukuran yang umumnya dipakai untuk format itu adalah A4.



Gambar 2.66 Contoh Format Horizontal
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/...>

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan format horizontal pada buku cerita anak. Ilustrasi dalam buku menampilkan panorama alam yang indah dan luas. Penggunaan format ini memungkinkan ilustrator untuk menampilkan gambar secara utuh.

C. Kotak

Format kotak menempati posisi kedua paling digunakan setelah format vertikal. Bentuk persegi yang simetris memberikan kesan seimbang. Tidak hanya itu, format ini juga memungkinkan adanya elemen-elemen visual yang dinamis.



Gambar 2.67 Contoh Format Kotak
Sumber: https://www.amazon.com/-/zh_TW/Disney...

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan format kotak pada buku *pop-up Cinderella* milik Disney. Buku ini

menggunakan ukuran sekitar 20x20 cm dengan 5 halaman *pop-up*. Fitur *pop-up* terlihat lebih memenuhi halaman untuk format kotak ini.

Masing-masing format buku memiliki kelebihan sendiri dan dapat dipilih berdasarkan kebutuhan produk. Format vertikal menjadi pilihan yang paling ideal untuk buku *pop-up*, terutama dari segi efisiensi produksi, kemudahan penjilidan, serta ruang gerak mekanisme *pop-up*. Format vertikal tidak hanya lebih hemat kertas, tetapi juga menyediakan area tinggi yang memadai untuk menampilkan elemen-elemen *pop-up* yang menjulang, seperti bangunan, karakter, atau adegan dramatik, sekaligus memberi ruang yang cukup untuk “menyembunyikan” struktur *pop-up* ketika buku ditutup. Sementara format horizontal unggul untuk panorama dan format kotak menawarkan komposisi seimbang, keduanya kurang memberikan fleksibilitas vertikal yang dibutuhkan oleh mekanisme *pop-up* kompleks.

2.1.3.3 Penjilidan

Penjilidan merupakan proses menyatukan semua bagian buku setelah dicetak. Ada beberapa jenis penjilidan yang umum ditemukan di penerbitan. Menurut Ghozalli (2020, h. 89), jenis penjilidan tersebut adalah sebagai berikut:

A. Hardcover

Hardcover merupakan jenis penjilidan yang menggunakan karton tebal dan kokoh sebagai sampul buku. Halaman-halaman isi buku kemudian ditempel ke sampul tersebut dengan lem yang kuat. Jenis penjilidan ini lebih kuat, awet, dan juga memberikan kesan premium pada buku.



Gambar 2.68 Contoh *Hardcover*
Sumber: <https://www.bigwphotos.com.au/...>

Gambar di atas menunjukkan contoh penggunaan jilid *hardcover* pada buku cerita anak. *Hardcover* memang cocok untuk buku anak-anak karena tahan lebih tahan banting dan awet.

B. *Softcover*

Jilid *softcover* juga dikenal dengan nama *perfect binding*. Jenis penjiilidan ini menggunakan kertas tebal atau *art carton* dan dapat ditekuk. *Softcover* lebih fleksibel dan ringan dibanding *hardcover* dan cocok untuk novel, buku pelajaran, atau buku cerita anak yang tipis.

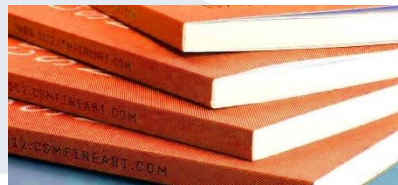


Gambar 2.69 Contoh *Softcover*
Sumber: <https://deepheartworldtour.com/...>

Gambar di atas merupakan contoh buku cerita anak yang menggunakan *softcover*. Buku terlihat lebih fleksibel karena kertasnya yang tipis. Namun, karena faktor tersebut juga buku jadi lebih rentan rusak.

C. Jilid Lem

Dalam jenis penjilidan lem, tumpukan halaman isi dipotong rata di bagian punggungnya. Lalu, punggung buku dilumuri lem panas dan disatukan dengan sampul buku. Hasilnya terlihat rapi tetapi, apabila lem yang digunakan berkualitas rendah, halaman buku rentan lepas kalau sering terbuka lebar.



Gambar 2.70 Contoh Jilid Lem
Sumber: [https://percetakanadnique.com/...](https://percetakanadnique.com/)

Gambar di atas menunjukkan contoh jilid lem, cocok untuk buku yang memiliki banyak halaman / tebal. Jenis penjilidan ini membuat buku tampak rapi.

D. Jilid Benang

Jilid benang merupakan penggabungan halaman dengan menggunakan benang. Cara kerjanya adalah lembaran kertas dilipat menjadi *signatures*, yaitu saat beberapa halaman dijadikan satu lipatan. Setelah itu, tiap *signature* dijahit dengan benang dan digabungkan kembali sebelum dilem di bagian punggung buku untuk ditempel ke sampul. Jenis penjilidan ini sangat kuat karena menggunakan benang dan lem.



Gambar 2.71 Contoh Jilid Benang
Sumber: <https://maxipro.co.id/ada-...>

Gambar di atas menunjukkan implementasi penjilidan benang. Dapat dilihat benang yang menyatukan halaman-

halaman buku di pusat, lalu dapat juga dilihat punggung buku yang dilem dan disatukan dengan *softcover*.

Berbagai jenis penjilidan seperti *hardcover*, *softcover*, jilid lem, dan jilid benang memiliki karakteristik yang berbeda dalam kekuatan, fleksibilitas, serta ketahanan buku. *Hardcover* memberikan ketahanan paling tinggi dan kesan premium, *softcover* lebih ringan dan fleksibel namun lebih rentan rusak, jilid lem menawarkan tampilan rapi namun kualitasnya sangat bergantung pada kekuatan lem, sedangkan jilid benang merupakan opsi paling kuat karena menggabungkan jahitan dan lem. Memahami perbedaan setiap teknik ini penting dalam menentukan penjilidan yang tepat untuk sebuah produk, terutama untuk buku *pop-up* Ester yang membutuhkan struktur kokoh agar mekanisme interaktifnya tidak mudah rusak dan tetap aman digunakan anak-anak.

2.1.4 Karakter

Menurut Yu dan Tsao (2022, h. 75) karakter adalah komponen inti dari setiap karya yang berfungsi sebagai proyeksi psikologis untuk audiens merasakan plot dan elemen inti cerita. Marie (Seftina, 2024, h. 230) mengutarakan bahwa karakter dalam buku ilustrasi dapat menjadi sosok teman bagi pembaca, terutama jika tokoh yang dihadirkan familier dengan pribadi ataupun lingkungan pembaca. Ghozalli (2020, h. 33) menyebutkan bahwa ada empat detail fisik yang perlu diperhatikan dalam merancang suatu karakter, seperti:

- 1) Jenis Karakter (manusia, hewan, makhluk gaib, serangga, benda mati, atau lainnya);
- 2) Jenis Kelamin (untuk makhluk hidup, bila ada);
- 3) Umur Karakter;
- 4) Latar Waktu, Budaya, dan Lokasi (mempengaruhi desain kostum atau atribut lainnya).

Dalam merancang sebuah karakter, masih ada detail lain yang dapat diperhatikan selain detail fisik di atas, yaitu:

- 1) Sifat Karakter: dapat dirangkum dari alur cerita atau keterangan tambahan dari penulis / editor.
- 2) Kebiasaan Karakter: dapat dibayangkan dengan memahami jalannya cerita dan sebisa mungkin dibuat logis dan meyakinkan sesuai dengan sifat karakter.
- 3) Latar Belakang Karakter: Unsur sosial, budaya, hingga antropologi yang melatarbelakangi kisah memberi warna pada tokoh, sehingga karakter terasa hidup dan sesuai dengan latar cerita.

2.1.4.1 Tridimensional Karakter

Lajos Ergi dalam bukunya *The Art of Dramatic Writing* (1946, h. 32) menyatakan bahwa ada aspek tridimensional yang saling berkaitan dan membentuk suatu karakter secara utuh, baik dari segi penampilan maupun perannya. Ketiga dimensi tersebut adalah:

A. Fisiologis

Dimensi fisiologis merupakan kondisi atau penampilan fisik karakter. Dimensi ini paling sederhana dan paling mudah diamati. Egri (1946) menyatakan bahwa kondisi fisik seseorang sangat memengaruhi caranya memandang dunia. Dimensi fisiologis mencakup 8 aspek, yaitu:

- 1) Jenis kelamin
- 2) Usia
- 3) Tinggi dan berat badan
- 4) Warna rambut, mata, dan kulit
- 5) Postur tubuh
- 6) Penampilan; menarik, kelebihan atau kekurangan berat badan, bersih, rapi, menyenangkan, atau tidak terawat; bentuk kepala, wajah, dan anggota tubuh
- 7) Kekurangan fisik; cacat, kelainan, tanda lahir, penyakit
- 8) Keturunan / genetik

Dalam perancangan ini, dimensi fisiologis tokoh Ester relevan karena kondisi fisik dan penampilannya berperan

dalam perjalanan hidupnya. Sebagai perempuan muda yang cantik dan berpenampilan menarik, Ester terpilih masuk ke istana dan diangkat menjadi ratu Persia.




Gambar 2. 72 Dimensi Fisiologis Karakter
Sumber: [https://characterdesignreferences.com/...](https://characterdesignreferences.com/)

Gambar di atas menunjukkan contoh tampilan fisik karakter. Setiap karakter yang ditampilkan terlihat berbeda dengan keunikannya masing-masing, baik itu dari pakaian, tinggi dan ukuran tubuh, usia, ras, hingga siluet yang digunakan untuk menggambar karakter tersebut.

B. Sosiologis

Latar belakang sosial karakter sangat mempengaruhi bagaimana mereka berpikir, bersikap, dan bereaksi terhadap kehidupan. Sebagai contoh, seseorang yang lahir dan tumbuh di lingkungan yang keras dan sederhana akan memiliki reaksi yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang dibesarkan di lingkungan mewah, aman, dan tertata. Dimensi sosiologis mencakup 9 aspek, yaitu:

- 1) Kelas sosial; kelas bawah, menengah, atas

- pelajaran favorit
- 5) Agama
 - 6) Ras
 - 7) Posisi dalam komunitas; pemimpin atau anggota
 - 8) Afiliasi politik
 - 9) Hiburan dan hobi
- Dalam perancangan ini, dimensi Ester adalah latar belakang sosialnya yang mulia dan makna keberanian iman yang ditampilkan. Ester adalah seorang Yahudi sebagai kelompok minoritas dalam keluarga sederhana, namun kemudian mengalami perubahan posisi sosial yang signifikan ketika ia menjadi Ratu Persia.
- 

Ratu Persia.



Sumber: <https://www.kristinagehrmann.com/childrensart>

Gambar di atas merupakan contoh penggambaran karakter sesuai dengan dimensi sosiologisnya dalam bentuk piramida kelas sosial. Penampilan tokoh-tokoh kelas atas berbeda dengan yang di bawah. Kelas atas mengenakan pakaian yang lebih berwarna yang lebih mahal dan terlihat lebih mewah, sementara tokoh-tokoh dengan kelas sosial di bawah mengenakan pakaian yang lebih polos dengan warna-warna netral saja.

C. Psikologis

Dimensi psikologis merupakan hasil dari kedua dimensi sebelumnya, yaitu fisiologis dan sosiologis. Dua dimensi tersebut melahirkan berbagai kompleks kepribadian, seperti ambisi, frustrasi, temperamen, juga sikap. Dimensi psikologis meliputi hal-hal berikut:

- 1) Standar moral
- 2) Ambisi, keinginan pribadi
- 3) Frustrasi, kekecewaan utama
- 4) Temperamen; santai / mudah bergaul, pesimis, optimis
- 5) Sikap terhadap hidup; pasrah, pejuang / agresif
- 6) Kompleks; obsesi, hambatan batin, fobia
- 7) Kepribadian; ekstrovert, introvert, ambivert
- 8) Kemampuan; bahasa, bakat
- 9) Kualitas diri; imajinasi, penilaian, selera
- 10) Kecerdasan intelektual (IQ)

Dimensi psikologis penting ditampilkan melalui alur emosi dan visual yang bertahap agar anak usia 7–11 tahun dapat memahami bahwa keberanian iman Ester tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses pergumulan batin yang relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari.



Gambar 2. 74 Dimensi Psikologis Karakter
Sumber: <https://www.xuexicn.com/archives/12917>

Gambar di atas menampilkan contoh implementasi dimensi psikologis karakter. Setiap karakter memiliki air muka / mimic wajah yang berbeda-beda dan hal ini dipengaruhi oleh keadaan psikologis mereka. Sebagai contoh, karakter yang memiliki watak licik atau standar moral rendah dapat digambarkan seperti karakter laki-laki bertopi di kanan bawah gambar yang sedang tersenyum licik.

2.1.4.2 Aspek Visual Karakter

Menurut Ghozalli (2020, h. 34), ada empat aspek visual yang dapat membantu dalam perancangan karakter mulai dari penggunaan bentuk sebagai panduan desain, membuat karakter dengan ciri khas tertentu, membuat bermacam sketsa karakter, serta permainan warna. Keempat aspek ini membantu mendukung narasi cerita agar hubungan emosional dengan audiens tercipta. Penjelasan keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut:

A. Menggunakan Bentuk

Dalam proses perancangan karakter, bentuk-bentuk dasar geometris dapat dimanfaatkan sebagai fondasi untuk mengembangkan siluet karakter. Ada beberapa bentuk dasar yang dapat dimanfaatkan sebagai fondasi tersebut, yaitu:

1. Bulat

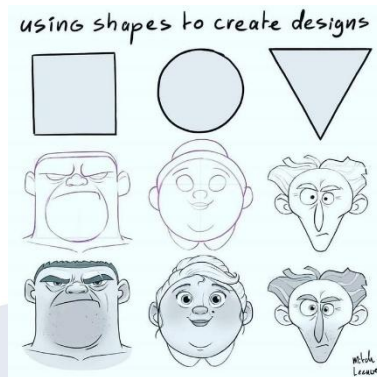
Bentuk bulat seringkali diasosiasikan dengan sifat hangat, ceria, dan kekanak-kanan. Karena kesannya yang ramah dan hangat, bentuk bulat seringkali digunakan untuk tokoh yang periang atau keibuan.

2. Segitiga

Bentuk segitiga memiliki sudut-sudut runcing yang memberikan kesan tajam. Dari sudut pandang psikologi visual, tokoh yang dibangun dengan bentuk segitiga seringkali dianggap lebih agresif, licik, atau berbahaya. Namun, variasi bentuk segitiga juga mempengaruhi persepsi. Segitiga sama sisi memberi kesan lebih seimbang dan tidak begitu mengancam, sementara segitiga yang lebih lancip memberikan kesan kaku dan menegangkan.

3. Kotak

Bentuk kotak memberikan kesan stabil, kuat, dan tenang. Umumnya, tokoh yang dibuat dari struktur kotak memiliki pribadi yang pendiam atau daya tahan yang kuat. Bentuk juga seringkali digunakan untuk karakter yang dewasa dan mapan, seperti seseorang yang berumur lanjut.



Gambar 2.75 Contoh Bentuk Karakter
Sumber: <https://www.instagram.com/...>

Gambar di atas menunjukkan contoh penggunaan bentuk sebagai fondasi gambar karakter. Bentuk kotak di sisi kiri membentuk laki-laki paruh baya yang terlihat kuat dan dewasa, lalu bentuk bulat di tengah disulap menjadi tokoh perempuan keibuan yang terlihat hangat dan ramah. Sementara itu, bentuk segitiga digunakan secara terbalik dan menghasilkan karakter laki-laki yang terlihat mencurigakan.

B. Menentukan Ciri Khas Karakter

Dalam perancangan karakter, penting untuk menunjukkan keunikan atau ciri khas dari karakter tersebut. Tokoh utama yang beda dari yang lain membuatnya lebih mudah dikenali. Ada beberapa cara untuk membuat tokoh utama menonjol, seperti memberikan ciri visual khusus menggunakan warna tertentu, aksesoris, ataupun atribut khusus.

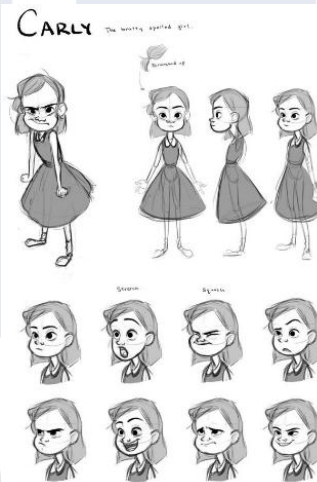


Gambar 2.76 Contoh Ciri Khas
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

Gambar di atas menunjukkan seorang anak perempuan dengan ciri khas yang membedakannya dari yang lain, seperti satu gigi ompong, alis tebal, dan rambut kuncir dua yang membuatnya tampak imut dan ceria.

C. Melakukan Sketsa Emosi dan Posisi

Membuat berbagai macam sketsa karakter dapat membantu perancangan karakter. Proses ini mencakup sketsa ekspresi sesuai emosi karakter, gestur tubuh, hingga kebiasaan khas karakter. Tujuannya adalah untuk menciptakan karakter yang terasa hidup.



Gambar 2.77 Contoh Sketsa Emosi
Sumber: <https://saesaeseki.tumblr.com/post/...>

Gambar di atas menunjukkan sketsa latihan ekspresi dan gestur, menunjukkan bagaimana penggambaran ekspresi santai, terkejut, meringis, kesal, senang, sedih, dan tersenyum licik.

D. Menentukan Gaya Gambar dan Warna

Gaya gambar untuk buku ilustrasi anak memang fleksibel, namun tetap harus menyesuaikan dengan tema cerita dan target audiens. Gaya gambar serta warna yang digunakan harus mendukung nada cerita.



Gambar 2.78 Contoh Gaya Gambar
Sumber: <https://www.creativeboom.com/inspiration...>

Gambar di atas merupakan contoh ilustrasi yang menggunakan gaya gambar seperti goresan pensil warna memberi kesan buatan tangan yang terkesan ramah dan hangat. Ekspresi wajah anak laki-laki dan singa mudah dipahami. Singa, walaupun dikenal buas, dibuat terlihat santai dan ramah.

Keempat aspek visual berperan penting untuk menciptakan karakter yang mudah dikenali dan memiliki kedekatan emosional dengan audiens. Bentuk dasar seperti bulat, segitiga, dan kotak membantu membangun identitas visual karakter sejak tahap awal, sementara ciri khas visual membuat tokoh utama lebih menonjol dan mudah diingat. Sketsa emosi dan gestur memperkaya karakter sehingga terasa hidup, sedangkan pemilihan gaya ilustrasi dan warna memastikan tampilan visual mendukung tema dan nuansa cerita. Dalam merancang tokoh-tokoh untuk buku *pop-up* Ester, bentuk dasar karakter dan ciri khas yang jelas membantu anak-anak dapat langsung mengenali tokoh. Selain itu, ekspresi dan gestur membantu anak-anak lebih memahami situasi cerita.

2.1.5 Storytelling

Storytelling merupakan proses interaktif di mana narator dan audiens berbagi pengalaman melalui bercerita dan *storytelling* yang baik menghasilkan pengajaran yang hebat (Manolescu, 2025, h. 11). Menurut Resmisari (2023, h. 90), ada empat teknik *storytelling*, yaitu *monomyth*, *the mountain*, *nested loop*,

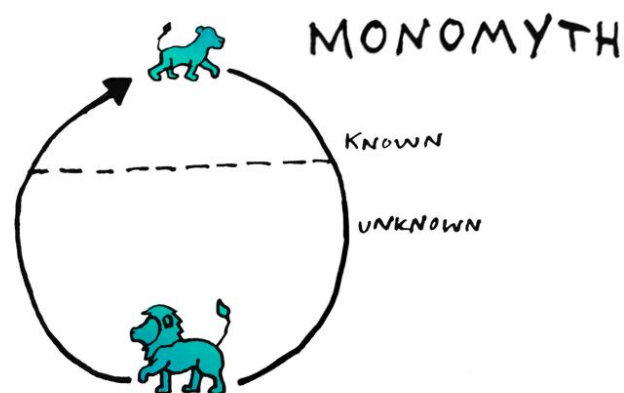
dan *in media res*. Kemudian, menurut Field (2005), terdapat 3 babak yang berfungsi sebagai struktur pembentuk cerita.

2.1.5.1 Teknik *Storytelling*

Teknik ini membawa pembaca ikut serta dalam perjalanan tokoh utama yang biasanya meninggalkan zona nyamannya dan berpetualang ke tempat baru. Cerita biasanya diakhiri dengan nilai moral atau Pelajaran yang didapat tokoh utama setelah kembali dari petualangannya. Contoh teknik *storytelling* ini dapat ditemukan dalam kisah mitos dan cerita rakyat.

A. *Monomyth (Hero Journey)*

Teknik ini membawa pembaca ikut serta dalam perjalanan tokoh utama yang biasanya meninggalkan zona nyamannya dan berpetualang ke tempat baru. Cerita biasanya diakhiri dengan nilai moral atau pelajaran yang didapat tokoh utama setelah kembali dari petualangannya. Contoh teknik *storytelling* ini dapat ditemukan dalam kisah mitos dan cerita rakyat. Dalam bukunya *The Hero with a Thousand Faces*, Campbell (1949) membagi teknik ini dalam beberapa bagian, yaitu *ordinary world*, *call to adventure*, *crossing the threshold*, *test-allies-enemies*, *climax*, *transformation*, dan *return*.



Gambar 2. 79 *Storytelling Monomyth*

Sumber: <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques/>

Gambar di atas menunjukkan garis besar penggunaan teknik *monomyth* dengan contoh kisah *Lion King* yang menampilkan tokoh utama yang tidak langsung menjadi hebat, tetapi mengalami pertumbuhan setelah melalui ujian dan konflik.

B. The Mountain

Teknik *storytelling the mountain* cukup populer dalam penulisan buku cerita anak karena sifatnya fleksibel. Umumnya, teknik ini memiliki tiga alur, yaitu awal, tengah, dan akhir. Dalam cerita yang lebih kompleks, penulis dapat menggunakan lima sampai tujuh alur, seperti introduksi latar dan karakter, Pembangunan plot, klimaks, resolusi, dan akhir cerita.



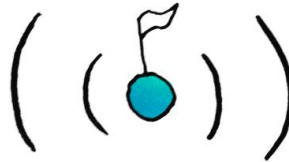
Gambar 2. 80 *Storytelling The Mountain*
Sumber: <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques/>

Gambar di atas menunjukkan visualisasi penggunaan teknik *the mountain* yang memetakan ketegangan / drama seperti gunung yang menanjak hingga sampai ke puncak (klimaks), lalu turun. Teknik ini sering dipakai untuk cerita yang realistis, atau tragedi, karena tidak wajib berakhir bahagia.

C. Nested Loop

Teknik *nested loop* lebih rumit dari yang lain karena mengandung cerita-cerita kecil yang saling berhubungan. Biasanya, satu cerita berhenti di tengah dan digantikan oleh cerita lain. Di bagian akhir, semua cerita tersebut dirangkai kembali dan memperlihatkan keterkaitan satu cerita dengan yang lainnya.

NESTED LOOPS



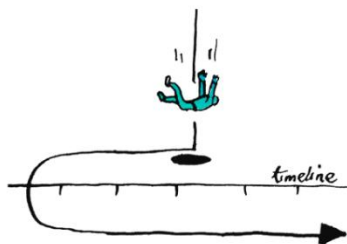
Gambar 2. 81 *Storytelling Nested Loops*
Sumber: <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques/>

Gambar di atas menunjukkan visualisasi teknik *nested loop*, dimana terlihat lapisan-lapisan luar sebelum masuk ke inti cerita (lingkaran biru) di tengah. Cerita lapisan terluar berfungsi sebagai konteks, sementara cerita-cerita di dalamnya mengarahkan audiens menuju pesan inti yang berada di pusat.

D. *In Media Res*

In media res diambil dari bahasa Latin yang berarti “sedang melakukan sesuatu”. *Storytelling* dengan teknik ini memulai cerita dari titik klimaks atau hanya dengan latar belakang yang singkat. Dalam teknik ini audiens masuk saat konflik sudah berjalan, bukan saat semuanya masih tenang.

IN MEDIAS RES



Gambar 2. 82 *Storytelling In Media Res*
Sumber: <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques/>

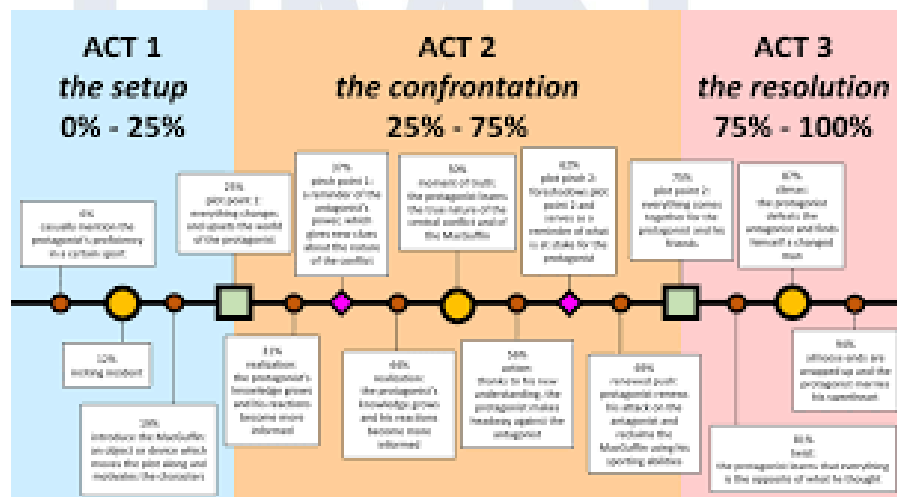
Gambar di atas menunjukkan cara kerja teknik *in media res*, dimana audiens langsung “dijatuhkan” di tengah

konflik cerita. Setelah itu, barulah diceritakan dari awal bagaimana cerita dapat sampai ke titik konflik tersebut.

Keempat teknik *storytelling* di atas merupakan pendekatan bercerita yang membantu penulis menyusun alur yang terstruktur dan mampu menjaga fokus dan ketertarikan audiens. *Monomyth* menekankan perjalanan dan pertumbuhan tokoh utama, *the mountain* menawarkan alur bertahap yang fleksibel dan cocok untuk cerita anak, *nested loop* menyajikan cerita berlapis yang saling terhubung, sedangkan *in media res* langsung membawa pembaca ke bagian paling menarik / konflik dari cerita. Dalam konteks buku *pop-up*, pemahaman teknik-teknik ini penting karena struktur cerita akan memengaruhi cara elemen *pop-up* dirancang. Dengan memilih teknik *storytelling* yang tepat, buku *pop-up* dapat menyampaikan pesan lebih kuat, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2.1.5.2 Struktur *Storytelling* 3 Babak

Field (2005) dalam bukunya *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* menyatakan bahwa ada 3 babak yang membangun alur suatu cerita, yaitu *set up*, *confrontation*, dan *resolution*.



Gambar 2. 83 Struktur *Storytelling* 3 Babak
Sumber: <https://www.scriptreaderpro.com/three-act-structure/>

Gambar di atas menjelaskan struktur *storytelling* 3 babak yang membagi alur cerita, yaitu Babak 1 (0–25%) sebagai *set up*, dimana tokoh, latar cerita, konflik awal, dan pemicu utama (*Plot Point 1*) diperkenalkan. Lalu, Babak 2 (25–75%) sebagai *confrontation*, yaitu bagian terpanjang yang berisi eskalasi konflik, pengungkapan informasi penting, perubahan pemahaman tokoh, hingga *Plot Point 2* yang mengarahkan cerita menuju akhir. Terakhir, Babak 3 (75–100%) sebagai *resolution*, tempat konflik mencapai klimaks, antagonis dikalahkan, dan seluruh benang cerita diselesaikan, sehingga pesan atau perubahan karakter tokoh menjadi jelas bagi audiens.

A. Babak 1; *Set Up*

Set up atau pengenalan merupakan babak awal yang mencakup rentang cerita dari awal hingga *Plot Point 1* di akhir Babak 1. *Plot Point* sendiri berarti peristiwa penting dalam cerita (*hook*) yang mengubah arah alur secara signifikan dan mendorong cerita berpindah ke tahap berikutnya. Babak 1 memiliki awal, tengah, dan akhir yang saling terhubung, serta bersifat mandiri / dapat berdiri sendiri meskipun merupakan bagian dari keseluruhan narasi. Pada tahap ini, penulis memperkenalkan tokoh utama, latar cerita, serta situasi awal yang menjadi latar belakang konflik. Selain itu, Babak 1 juga menetapkan premis dramatic cerita atau pesan utama yang ingin disampaikan melalui cerita. Dalam konteks media untuk anak, Babak 1 berperan penting dalam menarik perhatian pembaca dan membantu anak memahami dunia cerita secara perlahan sebelum masuk ke konflik utama.

B. Babak 2; *Confrontation*

Babak *confrontation* atau konflik merupakan bagian tengah cerita yang memuat sebagian besar perkembangan konflik. Babak ini dimulai setelah *Plot Point 1* dan berakhir pada *Plot Point 2*. Sama dengan Babak 1, Babak 2 juga memiliki

struktur awal, tengah, dan akhir, dengan durasi yang lebih panjang dibandingkan babak lainnya. Konteks dramatik dalam Babak 2 adalah *confrontation* atau tahap di mana tokoh utama menghadapi berbagai rintangan / konflik yang menghambat pencapaiannya. Fungsi konflik-konflik ini adalah untuk membangun ketegangan serta memperdalam karakter tokoh melalui respons dan keputusan yang diambil. *Plot Point 2* di akhir Babak 2 menjadi titik balik yang mengarahkan cerita menuju penyelesaian akhir pada Babak 3.

C. Babak 3; *Resolution*

Babak 3 yaitu *resolution* atau penyelesaian merupakan tahap akhir yang berfungsi sebagai penyelesaian dari konflik yang telah dibangun sejak Babak 1. Babak 3 juga memiliki struktur lengkap, dengan awal, tengah, dan akhir yang menutup keseluruhan alur cerita. Konteks dramatik Babak 3 adalah *resolution*, yang merujuk pada solusi atau penyelesaian konflik utama. *Resolution* tidak hanya ditunjukkan melalui adegan terakhir, tetapi juga melalui perubahan sikap atau kondisi tokoh utama sebagai hasil dari perjalanan cerita. Dalam media untuk anak, tahap ini berperan penting dalam menyampaikan pesan moral secara jelas dan mudah dipahami oleh anak.

Sebagai kesimpulan, struktur *storytelling* tiga babak menurut Field (2005) membantu membangun alur cerita yang runtut melalui tahap *set up*, *confrontation*, dan *resolution*. Penerapan struktur ini memudahkan penyampaian konflik, perkembangan karakter, dan pesan utama cerita dengan jelas. Dalam *storytelling* untuk anak, struktur tiga babak efektif dalam menjaga keterlibatan pembaca dan menyampaikan nilai moral secara bertahap.

2.2 Tokoh Alkitab Ester

Dalam bahasa Persia, nama Ester memiliki arti “bintang” yang dimaknai sebagai kepahlwanan seorang perempuan (Butar et al., 2024). Kisah Ester

menyampaikan pesan moral yang kuat mengenai iman, keberanian, dan kebijaksanaan (Fay et al., 2025, h. 49). Selain karena kisah ini memiliki latar belakang yang tidak memungkinkan bangsa Yahudi untuk melakukan peribadatan, kitab ini menunjukkan bahwa sesungguhnya Allah turut bekerja di belakang layar (Crawford, 2009). Menurut Morris (2017, h. 156), keseluruhan kitab Ester memiliki wahyu spiritual dan teologis yang mendalam, menjadi standar spiritualitas dan moralitas Kristen.

2.2.1 Kisah Ester dalam Alkitab

Kisah Ester berlatar di zaman pemerintahan Raja Ahasyweros, yaitu sekitar tahun 475 SM (Butar et al., 2024, h.7). Ester lahir dengan nama Yahudi, Hadasa, di Kota Susan yang merupakan ibukota Kerajaan Persia pada masa itu. Saat kedua orang tua Ester wafat, Ester diangkat sebagai anak oleh Mordekhai bin Yair bin Simei bin Kish yang merupakan anak dari saudara ayahnya (Ester 2:7). Pada tahun ketiga pemerintahan Raja Ahasyweros, diadakan sebuah pesta perjamuan yang berlangsung sehari-hari lamanya, sampai seratus delapan puluh hari (Ester 1:4). Setelah itu diadakan perjamuan untuk seluruh rakyatnya selama tujuh hari lamanya. Di hari ketujuh, raja yang sedang bergembira memanggil ratunya, Wasti, untuk memperlihatkan kecantikannya. Namun, Ratu Wasti menolak dan hal ini menimbulkan amarah sang raja (Ester 1:12). Raja pun mencari ratu baru dan akhirnya mengangkat Ester.

Raja Ahasyweros memiliki seorang hamba kepercayaan dengan kekuasaan besar bernama Haman. Haman merupakan pejabat tinggi di Kerajaan Persia dengan posisi setingkat di bawah raja. Dengan posisinya yang tinggi, raja memerintahkan semua orang untuk berlutut dan sujud kepada Haman (Ester 3:2). Meski begitu, Mordekhai tidak berbuat demikian dan hal ini menyulut kemarahan Haman. Haman ingin menghukumnya dengan membunuh Mordekhai, tetapi ia merasa hina jika hanya membunuh Mordekhai saja. Ketika mengetahui bahwa Mordekhai merupakan bangsa Yahudi, berikhtirlah Haman untuk memusnahkan seluruh bangsa Yahudi di seluruh Kerajaan Ahasyweros. Mordekhai, yang mengetahui rencana Haman, muncul di depan gerbang istana dengan mengenakan kain kabung. Kain kabung sendiri

dipakai untuk menunjukkan kesedihan yang amat mendalam (Giawa, 2019). Mordekhai datang menuntut Ester untuk berbicara kepada raja, memohon belas kasihan akan bangsanya. Ester memang merupakan seseorang yang patuh, namun, saat itu ia merasa ragu karena mengingat bahwa siapa pun yang muncul di hadapan raja tanpa dipanggil, akan dieksekusi mati (Ester 4:11).

Mordekhai berkata kepada Ester bahwa mungkin Tuhan telah menempatkannya di dalam kerajaan sebagai ratu untuk menyelamatkan orang-orang Yahudi. Maka bangkitlah keberanian Ester, dengan imannya ia meminta Mordekhai untuk meminta seluruh orang Yahudi di Susan berpuasa untuknya selama tiga hari dan tiga malam. Ester dan dayang-dayangnya pun juga akan berbuat demikian, berpuasa dan berdoa, berserah kepada Tuhan sebelum ia pergi menghadap Raja Ahasyweros.

Pada hari ketiga, dengan mengenakan pakaian ratu, berdirilah Ester di pelataran raja. Raja yang melihat Ester pun mengulurkan tongkatnya, menandakan bahwa ia senang dan Ester tidak akan dihukum mati meski datang tanpa panggilan raja (Ester 5:2-3). Raja bertanya keinginan apa yang Ester miliki dan Ester pun memberitahu raja bahaya yang akan menimpa bangsanya karena keinginan Haman untuk membasmi bangsa Yahudi. Mendengar hal tersebut, bangkitlah amarah raja dan memerintahkan untuk Haman dihukum mati. Raja juga membuat undang-undang baru untuk melindungi orang-orang Yahudi, di mana mereka diizinkan membela diri apabila ada yang mencoba menyakiti mereka (Ester 7:9-10; 8:10-11). Berkat keberanian dan imannya kepada Tuhan, Ester membongkar kejahatan Haman dan menyelamatkan bangsanya (Fay et al., 2025, h. 52).

2.2.2 Teladan Iman Ester

Keputusan Ester untuk menghadap raja tanpa dipanggil, mengetahui dirinya berisiko dihukum mati, menunjukkan karakter yang berani dan beriman. Iman menjadi fondasi utama dalam setiap tindakan Ester dan iman juga membantu pertumbuhan karakter Ester menjadi semakin berani (Mooy dan Lesmana, 2025, h. 47). Menurut Mooy dan Lesmana, ada beberapa tindakan iman Ester yang menonjol, yaitu:

2.2.2.1 Iman Bergantung kepada Tuhan

Sebelum bertindak, Ester meminta Mordekhai untuk memberitahu seluruh umat Yahudi untuk ikut berdoa dan berpuasa dengannya (Ester 4:16). Ester tidak menjalankan doa puasa hanya karena hal tersebut merupakan tradisi religius. Ester menunjukkan teladan iman yang tidak mengandalkan dirinya sendiri, tetapi menyerahkan semua kepada Allah dan percaya bahwa Allah akan menolong dan memberikan jalan. Menurut Nahaklay (2020), doa puasa bagi umat Kristen membangun sensitivitas rohani, memperkuat hubungan komunitas, dan juga memurnikan motivasi hati di hadapan Tuhan. Doa puasa Ester dan umat Yahudi merupakan bentuk kebergantungan penuh di hadapan Allah (Setiawan dan Hermanto, 2025, h.79).

2.2.2.2 Iman Mengatasi Ketakutan

Ester tetap memiliki rasa takut karena ia adalah manusia, terlebih lagi saat mengetahui risiko dihukum mati apabila ia menghadap raja tanpa panggilan. Meski begitu, iman keyakinannya kepada Allah lebih besar daripada ketakutannya. Ester percaya bahwa Allah yang memegang kendali, hal ini yang memberikannya keberanian untuk bertindak. Nama Allah tidak disebutkan sekalipun dalam kitab Ester, tetapi Charles Swindoll (Ranggalodu, 2022), menyatakan bahwa meskipun terkadang Allah tampak jauh dan tidak dapat kita lihat secara langsung, kuasa-Nya tetap tidak pernah bisa dikalahkan. Inilah inti utama yang dapat dipetik dari kisah dalam kitab Ester. Menghadap raja bukan satu-satunya ketakutan yang dihadapi Ester, saat dihadapkan dengan situasi di mana ia harus mengambil keputusan untuk menyatakan siapa dirinya sebenarnya, ia memperlihatkan keberanian imannya. Hal ini menunjukkan pentingnya meneguhkan identitas sebagai murid Kristus dan tidak takut untuk menyatakannya di tengah tantangan (Panjaitan et al., 2025, h. 2800).

2.2.2.3 Iman Bertumbuh Melalui Ujian

Ester tidak serta-merta lahir sebagai pahlawan yang berkeyakinan penuh. Melainkan, imannya dibentuk melalui proses panjang dan kesulitan-kesulitan hidup. Sebelum menjadi ratu, Ester merupakan anak perempuan yatim-piatu, hidup dalam pembuangan karena merupakan seorang Yahudi di tanah Persia, menghadapi seleksi 12 bulan untuk menjadi calon ratu tanpa kepastian, serta Ester harus menyembunyikan identitasnya sebagai seorang Yahudi. Semua tantangan ini menuntut iman dan keberanian yang besar. Ester menunjukkan bahwa iman merupakan hal yang dinamis yang terus bertumbuh seiring perjalanan kehidupan.

2.2.2.4 Iman dalam Kepemimpinan

Iman Ester juga berperan saat ia memimpin sebagai ratu Persia. Dalam kepemimpinannya, Ester tidak bergantung semata-mata pada kekuatannya sendiri, melainkan ia menjadikan Tuhan pusat kekuatannya. Keputusan-keputusan Ester semuanya lahir dari doa, puasa, dan keteguhan iman, membuat semua langkah yang ia ambil berlandaskan penyertaan Allah. Kepemimpinan Ester merupakan bukti bahwa kepemimpinan Kristen sejati bukan soal kecerdikan atau strategi duniawi, melainkan bagaimana membangun dasar iman yang kokoh untuk dapat memimpin dengan bijaksana, mengutamakan kebaikan orang banyak.

Kisah Ester menunjukkan bahwa keberaniannya lahir dari iman yang menjadi fondasi setiap tindakannya. Perjalanan hidup Ester tidak mudah, mulai dari masa kecil sebagai yatim piatu hingga proses panjang menjadi ratu, membentuk iman yang terus bertumbuh melalui ujian. Sebagai pemimpin, Ester mengandalkan Tuhan dalam setiap keputusan, menjadikan doa, puasa, dan keyakinan kepada Allah sebagai pusat kepemimpinannya. Secara keseluruhan, Ester memperlihatkan bahwa iman sejati membentuk keberanian, karakter, dan kepemimpinan yang berlandaskan penyertaan Tuhan.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan riset atas beberapa penelitian yang relevan dengan perancangan buku *pop-up* mengenai teladan iman Ester. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil yang telah dicapai oleh peneliti lain serta menemukan kebaruan dari penelitian yang sedang dilakukan. Terdapat beberapa penelitian yang menyoroti kisah tokoh Alkitab Ester ataupun tokoh lain, membahas nilai iman dan moral yang terkandung di dalamnya, serta mengkaji perancangan buku *pop-up* dengan tema serupa.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|--|--|---|---|
| 1. | Perancangan Buku <i>Pop-up</i> Cerita Ester dari Alkitab untuk Anak Usia 9-12 Tahun | Sekar Kinasih, Bernardus Andang P. Adiwibawa | Buku <i>pop-up</i> Ester dengan media pendukung, seperti stiker dan 3D <i>paper toy</i> . | Membuat <i>pop-up book</i> yang mengisi kekosongan kurikulum sekolah Minggu yang sebelumnya menyampaikan cerita Ester hanya secara lisan. |
| 2. | Perancangan Buku <i>Pop-up</i> Cerita Alkitab Tentang Zakheus Untuk Anak-Anak Sekolah Minggu | Eunike Isabella, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi | Buku <i>pop-up</i> interaktif tokoh Alkitab Zakheus untuk anak-anak usia 4-6 tahun. <i>Pop-up</i> dibuat dengan interaksi <i>v-fold</i> , <i>multiple layer</i> , <i>pull-tab</i> , dan <i>rotating wheel</i> . | Menyampaikan kisah Zakheus untuk anak TK meskipun kisah tersebut dianggap sulit disampaikan pada anak usia dini karena konsep |

| | | | | |
|----|---|---|--|---|
| | | | | pemungut cukai masih abstrak. Para penulis juga menggunakan pendekatan <i>bilingual</i> (Bahasa Indonesia dan Inggris). |
| 3. | Esther: Pembentukan Karakter Melalui Keberanian dan Iman dalam Perspektif Teologi dan Konteks Kontemporer | Drisandri Bidrawati Mooy, Yeffry Hendra Lesmana | Menunjukkan bahwa kisah Esther memberikan teladan keberanian, iman, dan kepemimpinan yang relevan bagi kehidupan Kristen modern. Penelitian ini juga melakukan studi perbandingan antara tokoh Ester dengan tokoh teladan iman lainnya, seperti Daniel dan Musa. | Menyoroti pentingnya komunitas iman (puasa / doa bersama) dalam pembentukan karakter Kristen dari perspektif kolektif, bukan hanya iman individual. |

Sebagai kesimpulan, ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa tokoh Alkitab dapat dihadirkan secara relevan melalui media. Hasil penelitian menegaskan bahwa media kreatif seperti buku *pop-up* efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak dalam pembelajaran rohani, sementara Penelitian Mooy dan Lesmana (2025) memperlihatkan bahwa Ester tetap relevan menjadi teladan iman, keberanian, dan kepemimpinan bagi umat Kristen di masa modern ini. Kebaruan dari ketiga penelitian terletak pada aspek yang berbeda, seperti penelitian Zakheus (Isabella, 2019) yang menghadirkan pendekatan *bilingual* dan

aktivitas interaktif bagi anak TK, lalu penelitian *pop-up book* Ester (Kinasih et al., 2025) mengisi kekosongan kurikulum sekolah Minggu yang hanya menyampaikan kisah Ester secara lisan untuk anak usia 9-12 tahun, sedangkan kajian teologi kontemporer milik Mooy dan Lesmana (2025) menjelaskan iman melalui perspektif kolektif, mengaitkannya dengan masa modern, dan melakukan studi komparatif Ester dengan tokoh Alkitab lain.

