

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan buku yang menggabungkan teks, gambar, serta elemen tambahan yang dapat digerakkan. Adanya elemen tersebut membuat buku interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan cerita, tetapi juga dapat digunakan sebagai bentuk mainan atau permainan. Media interaktif sendiri sering dikaitkan dengan media digital, seperti permainan komputer atau media berbasis teknologi lainnya (Reid-Walsh, 2018). Namun, pada pertengahan abad ke-17 hingga awal abad ke-19, buku bergerak sudah mulai dikenal dan banyak dikaitkan dengan anak-anak. Reid-Walsh menjelaskan bahwa buku bergerak pada masa tersebut umumnya memiliki ukuran yang kecil, bentuk yang sederhana, dan mudah untuk dibawa ke mana-mana. Beberapa contoh buku bergerak yang berkembang pada periode tersebut adalah buku *turn-up*, buku boneka kertas, serta bentuk percobaan gabungan lainnya seperti teater mainan dan *paignia* atau set permainan rumah tangga yang diproduksi pada rentang tahun 1650 hingga 1830.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Jenis-jenis buku interaktif terbagi menjadi tujuh jenis yang masing-masing memiliki fitur dan karakteristik tersendiri. Setiap jenis buku interaktif tersebut dirancang untuk membantu menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan menyenangkan bagi pembacanya. Selain menyampaikan informasi dalam bentuk teks, buku interaktif juga memiliki fungsi untuk menciptakan adanya interaksi atau umpan balik antara buku dan pembaca. Dengan adanya interaksi tersebut, pembaca tidak hanya berperan sebagai penerima informasi saja, tetapi juga ikut terlibat secara aktif dalam proses membaca.

1. *Pop-up Book*

Pop-up book merupakan salah satu jenis buku interaktif yang dibuat dengan menggunakan teknik lipatan pada kertas sehingga dapat menghasilkan gambar yang terlihat tiga dimensi. Ketika halaman buku dibuka, gambar tersebut akan tampak muncul atau timbul dari permukaan kertas. Hal ini memberikan kesan visual yang lebih hidup dibandingkan buku biasa. *Pop-up book* umumnya digunakan sebagai media hiburan sekaligus media edukasi, karena dapat menarik perhatian pembaca, membantu mengembangkan imajinasi, serta membuat aktivitas membaca terasa lebih menyenangkan. (Oey et al., 2013, hlm. 4).



Gambar 2.1 Contoh *Pop-Up Book*

Sumber: Buku *Cinderella* oleh Voitech Kubasta (Bancroft & Co., 1961).

2. *Peek-a-Boo*

Jenis buku ini terkadang juga disebut sebagai buku interaktif *lift-the-flap*. Buku ini memiliki ciri khas berupa lipatan kecil pada bagian halaman yang dapat dibuka oleh pembaca untuk melihat gambar atau informasi yang tersembunyi di baliknya. Cara penyajian seperti ini membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik karena terdapat unsur kejutan di setiap halaman. Jenis buku ini banyak digunakan untuk anak-anak, baik sebagai media hiburan maupun media pembelajaran, karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak

serta mendorong mereka untuk lebih aktif berinteraksi dengan buku..
(Oey et al., 2013, hlm. 4).



Gambar 2.2 Contoh *Peek-a-Boo Book*
Sumber: *Lift-the-Flap Book: Peter Pan* oleh Sara Ugolotti (2019).

3. *Pull Tab Book*

Pull-tab book merupakan salah satu jenis buku interaktif yang memiliki bagian khusus berupa kertas atau *tab* kecil pada halaman buku yang dapat ditarik oleh pembaca. Ketika *tab* tersebut ditarik atau digeser, gambar pada halaman biasanya akan bergerak, berubah posisi, atau memperlihatkan ilustrasi tambahan yang sebelumnya tidak terlihat. Mekanisme yang sederhana ini membuat pengalaman membaca menjadi lebih dinamis, karena pembaca tidak hanya melihat ilustrasi secara pasif, tetapi juga ikut terlibat dalam menciptakan perubahan visual pada halaman. Buku jenis ini sering digunakan sebagai media hiburan sekaligus media edukasi, terutama untuk anak-anak, karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu, melatih koordinasi tangan, serta membuat kegiatan membaca terasa lebih menyenangkan dan interaktif. (Oey et al., 2013).

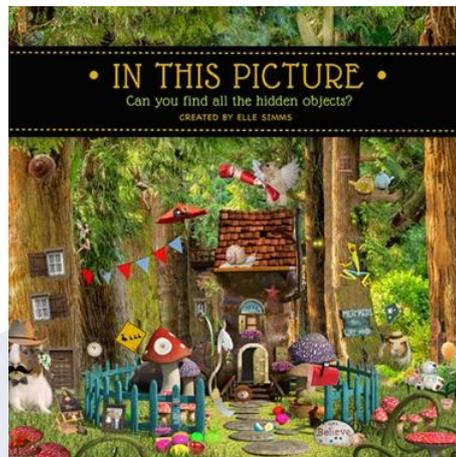


Gambar 2.3 Contoh *Pull Tab Book*
Sumber: *A Pull-the-Tab Book* oleh Alice Le Henand (2019).

4. *Hidden Objects Book*

Jenis buku ini merupakan salah satu bentuk buku interaktif yang dirancang untuk mengajak anak mencari dan menemukan objek tertentu yang disamarkan atau disembunyikan pada bagian halaman. Objek tersebut biasanya diletakkan di antara ilustrasi atau detail gambar, sehingga anak perlu memperhatikan halaman dengan lebih teliti untuk menemukannya. Aktivitas ini tidak hanya memberikan unsur hiburan, tetapi juga membuat anak terlibat secara aktif dalam proses membaca karena mereka harus berinteraksi langsung dengan isi halaman. Selain itu, buku jenis ini juga dapat membantu melatih kemampuan observasi, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan daya imajinasi anak, sekaligus tetap menyajikan alur cerita yang ringan dan mudah dipahami. (Oey et al., 2013).

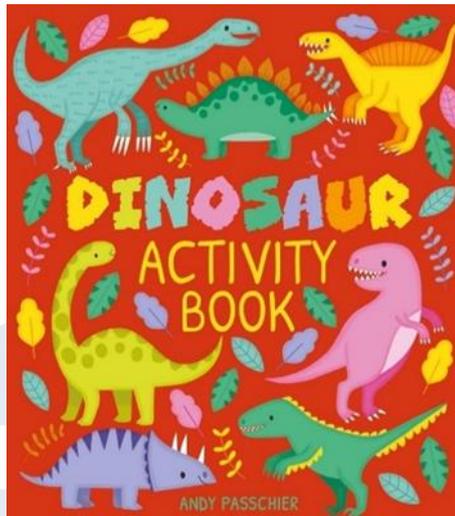
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.4 Contoh *Hidden Objects Book*
Sumber: *A Hidden Pictures Book for Children* oleh Elle Sims.

5. *Interactive Games*

Buku *interactive games* merupakan salah satu jenis buku interaktif yang berisi berbagai permainan yang dapat dimainkan secara langsung di dalam halaman buku. Buku ini dirancang untuk melibatkan anak secara aktif melalui aktivitas permainan yang sederhana dan mudah dipahami, baik yang menggunakan alat tulis seperti menghubungkan titik, mewarnai, menebalkan garis, dan menjawab teka-teki, maupun permainan yang tidak memerlukan alat tulis seperti mencari perbedaan gambar, menebak objek, melipat halaman, serta mengikuti instruksi sederhana yang tersedia di dalam buku. Melalui aktivitas tersebut, anak tidak hanya diajak untuk bermain, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kreativitas, ketelitian, serta kemampuan berpikir dengan cara yang menyenangkan, sehingga buku *interactive games* dapat berfungsi sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran bagi anak-anak. (Oey et al., 2013).



Gambar 2.5 Contoh *Interactive Games Book*
Sumber: *Dinosaur Activity Book (Red)* oleh Alligator Books (2011).

6. *Interactive Participation*

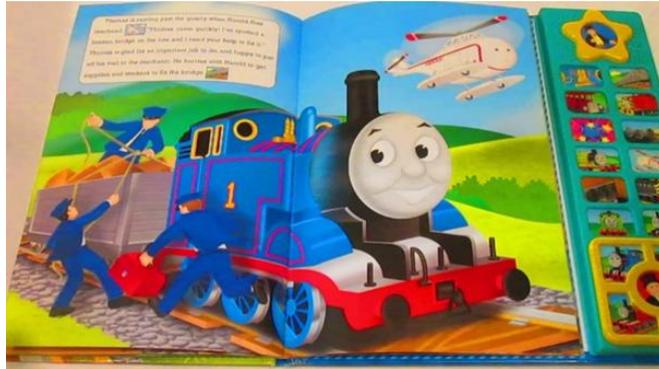
Buku *interactive participation* merupakan jenis buku interaktif yang tidak hanya berisi penjelasan atau cerita, tetapi juga dilengkapi dengan pertanyaan, latihan, serta instruksi yang mendorong pembaca untuk melakukan suatu aktivitas. Melalui adanya tanya jawab dan instruksi tersebut, pembaca dapat menguji pemahaman mereka terhadap isi buku maupun alur cerita yang disampaikan. Bentuk interaktivitas ini membuat pembaca tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, buku *interactive participation* sering digunakan dalam konteks pendidikan karena dapat membantu pembaca, khususnya anak-anak, untuk berpikir lebih kritis, mempraktikkan materi yang dipelajari, serta memperkuat pemahaman terhadap isi buku. (Oey et al., 2013).



Gambar 2.6 Contoh *Interactive Games Book*
Sumber: *Can You Do This?* oleh Megan Roy (2024).

7. *Play-A-Sound*

Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound* merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan panel tombol suara yang biasanya diletakkan di bagian samping atau bawah buku. Tombol-tombol tersebut dapat ditekan oleh pembaca untuk mengeluarkan bunyi, efek suara, maupun potongan lagu yang disesuaikan dengan isi cerita atau ilustrasi pada halaman. Sebagai contoh, tombol dengan gambar hewan akan mengeluarkan suara hewan tersebut, atau tombol dengan ikon musik akan memutar lagu yang sesuai dengan tema cerita. Fitur ini membuat pengalaman membaca menjadi lebih hidup karena menggabungkan unsur teks, visual, dan suara. Oleh karena itu, buku jenis ini dinilai bermanfaat bagi anak-anak karena selain bersifat menghibur, juga dapat melatih pendengaran, mengenalkan berbagai bunyi, serta meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi anak saat membaca. (Oey et al., 2013).



Gambar 2.7 Contoh *Play a Sound Book*
Sumber: *Thomas the Tank Engine: Thomas Helps Out* (2003).

8. *Touch and Feel*

Jenis buku interaktif ini pada umumnya diperuntukkan bagi anak usia prasekolah dengan tujuan untuk menstimulasi rasa ingin tahu serta menumbuhkan ketertarikan belajar melalui pengalaman yang bersifat multisensori. Pada buku ini, anak tidak hanya sekadar membaca teks dan mengamati ilustrasi, namun juga diajak untuk merasakan beragam tekstur yang terdapat pada setiap halaman. Sebagai contoh, ilustrasi burung diberi tambahan bulu halus yang dapat disentuh, gambar kucing menggunakan material kain yang lembut, atau ilustrasi pohon dibuat dengan permukaan yang kasar menyerupai kulit kayu. Melalui kegiatan tersebut, anak mampu mengenali perbedaan tekstur, memahami keterkaitan antara gambar dengan objek nyata, melatih kemampuan motorik halus, serta memperkaya kosakata. Jenis buku ini dikenal dengan sebutan *touch-and-feel book* dan dianggap efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memiliki nilai edukatif bagi anak. (Oey et al., 2013).



Gambar 2.8 Contoh *Touch and Feel Book*
 Sumber: *Touch and Feel: ABC* (Dorling Kindersley, 2012).

2.1.2 Komponen Buku Interaktif

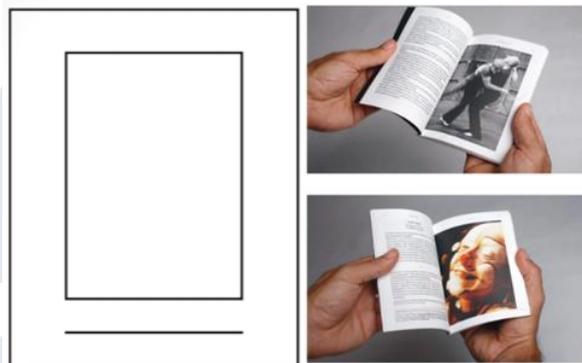
Komponen dalam buku interaktif bertujuan untuk mendukung pengalaman membaca yang menyenangkan, menarik, dan edukatif. Setiap komponen dirancang saling melengkapi, membantu pembaca memahami informasi dengan lebih mudah, serta menjaga keteraturan dan konsistensi tampilan di seluruh halaman. Berikut adalah komponen-komponen yang terdapat dalam buku interaktif:

2.1.2.1 *Grid*

Grid memiliki fungsi penting dalam perancangan buku karena berperan sebagai sistem penataan halaman agar terlihat lebih terstruktur dan nyaman dibaca. *Grid* dapat dipahami sebagai kerangka kerja yang digunakan untuk mengatur posisi teks, gambar, dan ilustrasi secara seimbang sehingga tidak saling bertabrakan. Dengan adanya *grid*, setiap elemen visual dapat ditempatkan secara konsisten dan terarah, sehingga memudahkan pembaca dalam mengikuti alur baca serta memahami isi buku. Selain itu, penggunaan *grid* juga membantu menjaga keseragaman tampilan antar halaman, sehingga meskipun terdapat variasi konten dan ilustrasi, keseluruhan desain buku tetap terlihat rapi dan harmonis (Graver & Jura, 2012, hlm. 26).

1. *Single Column* atau *Manuscript Grid*

Single column atau *manuscript grid* merupakan jenis *grid* yang paling sederhana, dimana pada halaman hanya terdapat satu kolom besar yang digunakan untuk menampung teks tanpa adanya pembagian kolom lainnya. Jenis *grid* ini umumnya diterapkan pada teks yang bersifat panjang, seperti buku atau esai, sehingga titik fokus halaman berada pada isi teks yang disampaikan. Karena konten yang ditampilkan cenderung statis, maka penempatan elemen pendukung seperti judul bab, nomor halaman, kepala halaman, serta kaki halaman perlu diperhatikan agar tampilan halaman tidak terkesan monoton. Apabila penataannya kurang tepat, pembaca dapat dengan mudah kehilangan fokus ketika membaca. Oleh karena itu, pengaturan ukuran huruf, proporsi, serta hubungan antar jenis huruf menjadi hal yang penting untuk menjaga kenyamanan dan tingkat keterbacaan halaman. (Graver & Jura, 2012, hlm. 26)



Gambar 2.9 Contoh *Single Column* atau *Manuscript Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012: 45).

2. *Multicolumn Grids*

Grid multicolumn biasanya dipakai ketika satu halaman memuat konten yang beragam dan cukup banyak. Sistem kolom pada *grid* ini bisa dimanfaatkan secara terpisah, disusun memanjang, atau bahkan digabung untuk menghasilkan bidang kolom yang lebih luas, tergantung kebutuhan desain

yang diinginkan. Karena sifatnya yang fleksibel, pengaturan lebar kolom, jarak antar kolom, serta arah alur baca menjadi hal yang perlu diperhatikan supaya tampilan halaman tetap terstruktur dan tidak terkesan berantakan. Salah satu cara untuk membantu alur baca adalah dengan menggunakan *hang line*, yaitu garis acuan yang berfungsi sebagai titik awal penempatan elemen seperti teks atau gambar, sehingga susunan konten terlihat lebih jelas dan informasi dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca. (Graver & Jura, 2012, hlm. 28).



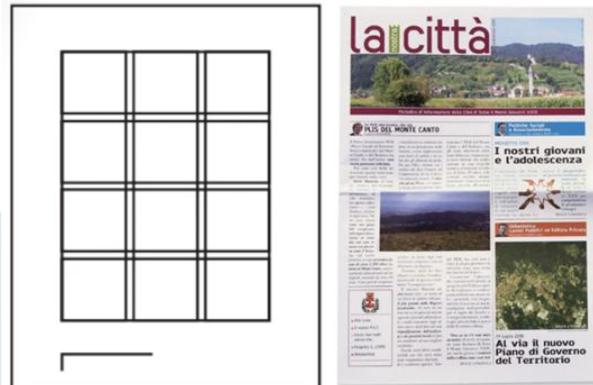
Gambar 2.10 Contoh *Multicolumn Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012: 45).

3. *Modular Grid*

Grid modular merupakan jenis *grid* yang tersusun atas kombinasi kolom dan baris yang membentuk area-area kecil yang disebut modul. Modul-modul ini dapat digabungkan secara vertikal maupun horizontal, sehingga memungkinkan perancang menciptakan variasi ukuran dan bentuk area secara lebih fleksibel. Jenis *grid* ini cocok digunakan pada perancangan dengan konten yang kompleks dan beragam, seperti koran, tabel, atau formulir. Selain itu, *grid modular* juga dapat diterapkan pada media yang lebih sederhana untuk

menghasilkan tampilan yang rapi, teratur, dan konsisten. (Graver & Jura, 2012, hlm. 32).

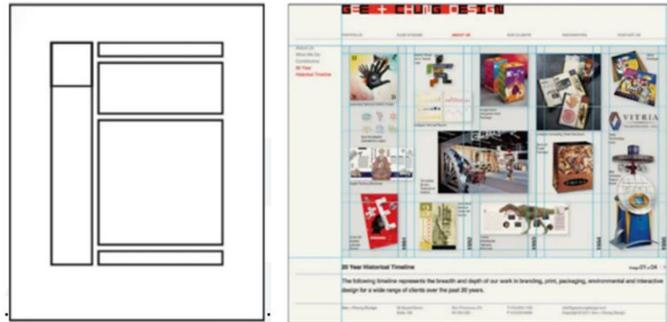


Gambar 2.11 Contoh *Modular Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012: 45).

4. *Hierarchical Grids*

Grid hierarkis digunakan pada perancangan yang tidak memungkinkan penerapan struktur *grid* yang seragam atau jarak antar elemen yang konsisten. *Grid* ini berfungsi untuk menata informasi berdasarkan tingkat kepentingan sehingga hierarki konten dapat terlihat jelas. Karena penempatan elemen disesuaikan langsung dengan isi konten, perencanaan materi dan kebutuhan desain perlu dilakukan sejak tahap awal. *Grid* hierarkis sering diterapkan pada media seperti kemasan, poster, atau situs *web* karena mampu menciptakan tampilan yang lebih terarah dan memudahkan pembaca dalam mengikuti alur informasi dibandingkan *grid modular*. (Graver & Jura, 2012, hlm. 45).



Gambar 2.12 Contoh *Hierarchical Grid*
 Sumber: Graver & Jura (2012: 45).

5. *Baseline Grids*

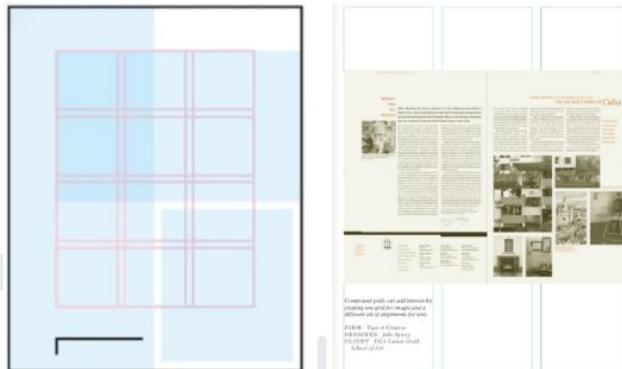
Baseline grid merupakan jenis substruktur yang digunakan untuk membantu penyalarsan elemen tipografi agar terlihat konsisten. *Grid* ini bekerja dengan cara membentuk serangkaian baris yang disesuaikan dengan ukuran huruf yang digunakan dalam desain. Disebut *baseline grid* karena berfungsi sebagai panduan untuk menyalarskan garis dasar atau *baseline* pada setiap baris teks. Dengan adanya *grid* ini, posisi teks dapat diatur dengan lebih rapi dan sejajar. *Baseline grid* sangat penting terutama pada desain multikolom karena memastikan bahwa garis dasar teks tetap sejajar di seluruh kolom, meskipun menggunakan jenis huruf dan ukuran yang berbeda-beda. (Graver & Jura, 2012, hlm. 45).



Gambar 2.13 Contoh *Baseline Grid*
 Sumber: Graver & Jura (2012: 45).

6. *Compound Grids*

Compound grid dibentuk dengan menggabungkan beberapa sistem *grid* ke dalam satu kerangka yang terorganisir dan sistematis. Dalam penerapannya, aspek-aspek dasar sistem seperti margin, posisi garis aliran, dan elemen tambahan tetap dipertahankan agar tata letak mudah dipahami dan tidak membingungkan pembaca. Beberapa struktur *grid* dapat digunakan dalam satu area untuk menciptakan variasi tata letak, contohnya penggunaan *grid* dua kolom yang ditempatkan di atas *grid* tiga kolom sehingga halaman dapat dibagi sesuai dengan proporsi yang diinginkan. Selain itu, *compound grid* juga dapat menggabungkan jenis *grid* lain, seperti *grid* hierarkis untuk menyesuaikan bagian tertentu yang terbatas, atau *baseline grid* sebagai struktur tambahan guna menjaga keteraturan tipografi di dalam *grid* utama yang membentuk zona spasial pada halaman. (Graver & Jura, 2012, hlm. 46).



Gambar 2.14 Contoh *Compound Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012: 45).

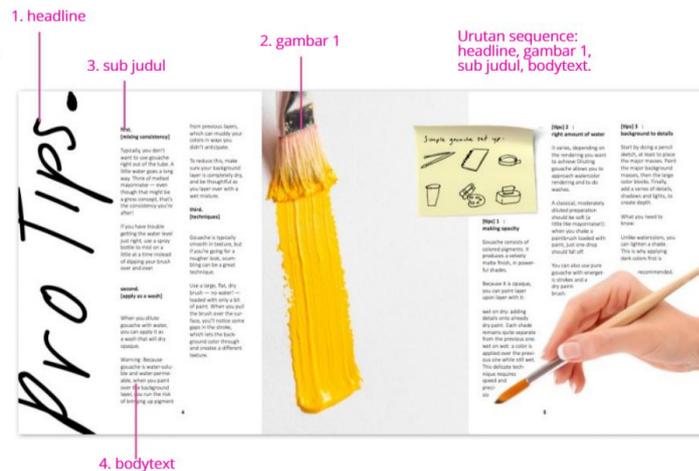
2.1.2.2 Layout

Layout punya dua fungsi utama menyampaikan informasi sekaligus membuat tampilan menarik. Layout membantu menata elemen desain sehingga pesan mudah dipahami dan pengguna bisa berpindah dari satu bagian ke bagian lain dengan lancar. Layout yang baik juga mampu menarik perhatian dan membuat pesan cepat

ditangkap. Layout digunakan di hampir semua desain grafis, baik cetak maupun digital, mulai dari kartu nama poster brosur hingga buku majalah dan koran, dan meski setiap media punya tujuan berbeda, prinsip dasar layout tetap sama yaitu menata elemen supaya pesan tersampaikan dengan jelas dan rapi (Anggi Anggarini, 2021).

1. Sequence

Urutan visual atau alur baca mengacu pada cara perhatian audiens bergerak saat melihat sebuah layout. Seorang desainer perlu menata semua elemen dalam layout berdasarkan tingkat prioritas agar pesan bisa diterima dengan jelas. Contoh alur baca dapat dilihat pada gambar di bawah. Biasanya elemen yang berukuran lebih besar lebih mudah menarik perhatian mata sehingga perbedaan ukuran dapat digunakan untuk menentukan urutan visual (Anggi Anggarini, 2021, hlm. 11).



Gambar 2.15 Contoh Sequence Layout

Sumber: Anggarini, Desain Layout, PNJ Press (2021).

2. Emphasis

Emphasis pada bagian-bagian tertentu memberikan fokus bagi pembaca dan dapat memengaruhi alur visual. *Emphasis* dapat dibuat dengan beberapa cara, misalnya

memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibanding elemen lain, menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen sekitar, menempatkan hal penting pada posisi yang mudah menarik perhatian, atau memakai bentuk dan gaya yang berbeda dari sekitarnya (Anggi Anggarini, 2021, hlm. 12).



Gambar 2.16 Contoh *Emphasis* Layout

Sumber: Anggarini, Desain Layout, PNJ Press (2021).

3. *Balance*

Keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris kedua sisi yang berlawanan diletakkan dengan ukuran yang sama sehingga tercipta keseimbangan, dan sering terlihat adanya *emphasis* atau fokus pada bagian tengah layout. Sementara pada keseimbangan asimetris sisi yang berlawanan tidak harus diletakkan sama persis, elemen-elemen layout bisa ditempatkan pada sisi berbeda dengan ukuran atau gaya yang berbeda pula, namun tetap harus disusun dengan seksama agar keseimbangan terjaga. Keseimbangan simetris sering disebut keseimbangan formal karena menimbulkan kesan formal, sedangkan keseimbangan asimetris bersifat lebih dinamis, tidak kaku, dan terasa santai (Anggi Anggarini, 2021, hlm. 13).



Gambar 2.17 Contoh Layout Keseimbangan Simetris

Sumber: Sumber: Anggarini, Desain Layout, PNJ Press (2021).

4. *Unity*

Unity yaitu menciptakan kesatuan keseluruhan elemen layout. Kesatuan tersebut dapat tercapai dengan memperhatikan harmonisasi warna dan gaya. Beberapa cara untuk menciptakan *unity* pada layout antara lain repetisi warna dengan memilih beberapa warna utama, menyusun *colorbar*, kemudian menerapkannya pada layout, menggunakan kombinasi *typeface* dengan memilih dua sampai tiga jenis *typeface* yang berbeda, misalnya *sans serif* dan dekoratif, dengan keluarga huruf yang beragam seperti regular, bold, semi bold, narrow, dan light, serta menentukan konsep atau tema dan menggunakan elemen layout yang sesuai dengan konsep tersebut (Anggi Anggarini, 2021, hlm. 15).



Gambar 2.18 Contoh *Unity* Layout

Sumber: Sumber: Anggarini, Desain Layout, PNJ Press (2021).

2.1.2.3 Tipografi

Menurut Robin Landa dalam *Graphic Design Solutions*, tipografi merupakan salah satu bidang dalam desain grafis yang berkaitan dengan perancangan dan pengaturan huruf serta teks agar dapat dibaca dengan jelas sekaligus mampu menyampaikan pesan secara efektif dan menarik secara visual. Tipografi meliputi pemilihan *typeface*, pengaturan ukuran huruf, jarak antar huruf (*kerning*), jarak antar baris (*leading*), serta berbagai elemen lain yang memengaruhi tampilan teks. Satu *typeface* dapat memiliki beberapa variasi gaya, seperti *bold*, *italic*, atau *condensed*, yang dikenal sebagai *font*. Pemilihan *typeface* yang sesuai menjadi hal penting karena berpengaruh terhadap keterbacaan, persepsi pembaca, dan daya tarik visual, sehingga tipografi berperan sebagai elemen penting dalam desain grafis untuk menciptakan komunikasi yang jelas dan pengalaman visual yang nyaman bagi audiens (Landa, 2019).



Gambar 2.19 Contoh Jenis Tipografi

Sumber: Robin, L. (2018). *Graphic Design Solutions*

2.1.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi bisa dipahami sebagai bentuk komunikasi visual yang memiliki konteks dan fungsi dalam banyak aspek budaya.

Ilustrasi tidak cuma gambar biasa atau hiasan, tapi juga cara untuk menyampaikan pengetahuan, pendidikan, komentar sosial, opini jurnalistik, iklan, hiburan, dan cerita fiksi. Dengan ilustrasi, pesan bisa tersampaikan dengan lebih jelas melalui gambar, warna, bentuk, dan komposisi. Ilustrasi juga muncul di banyak tempat, seperti pendidikan, media, seni, dan budaya populer, sehingga menjadi bagian penting dari pengalaman visual masyarakat. Dengan cara ini, ilustrasi bukan hanya terlihat menarik, tapi juga bisa mengajarkan, mempengaruhi, dan menghibur orang yang melihatnya (Male, 2019).

A. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai mode representasi visual yang digunakan dalam praktik komunikasi visual. Bentuk-bentuk ilustrasi ini mencakup karikatur, ilustrasi ilmiah, infografik, gambar teknis, diagram, ilustrasi dalam buku anak, dan ilustrasi komik. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi bukan hanya satu bentuk gambar, tetapi merupakan kumpulan cara penyajian visual yang beragam dalam konteks budaya dan media. Ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan komentar atau opini, mendukung pendidikan, mempromosikan ide atau produk, serta menghibur pembaca. Dengan demikian, ilustrasi berperan sebagai sarana komunikasi visual yang fleksibel dan kompleks, yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan konteks dan tujuan komunikasi yang berbeda-beda (Male, 2019).

1. Ilustrasi Anak

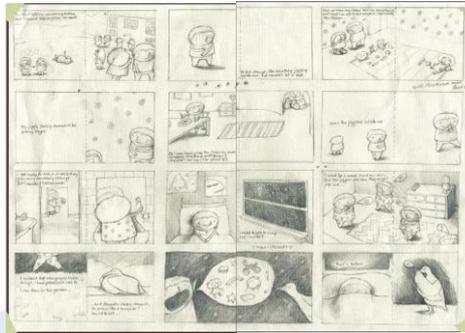
Ilustrasi anak merupakan ilustrasi yang ditujukan khusus untuk anak-anak dengan mempertimbangkan usia dan kemampuan pemahaman mereka. Ilustrasi ini biasanya menggunakan bentuk yang sederhana, warna yang cerah, serta karakter visual yang ekspresif agar mudah dipahami oleh anak. Dalam buku anak, ilustrasi memiliki peran yang sangat penting

B. Tahap – tahap Perancangan Ilustrasi

Perancangan ilustrasi dimulai ketika aspek-aspek yang berkaitan dengan subjek telah diteliti dan dikumpulkan secara menyeluruh. Pada tahap ini, desainer mulai mencari solusi terhadap permasalahan komunikasi visual melalui rancangan gambar. Permasalahan tersebut dapat bervariasi, mulai dari kebutuhan ilustrasi tunggal yang ditempatkan pada media terbitan dengan tata letak yang sudah ditentukan, seperti ilustrasi editorial pada majalah, hingga proyek yang lebih kompleks seperti perancangan buku ilustrasi lengkap sebanyak 32 halaman dengan warna penuh, sampul, serta tambahan perangkat interaktif seperti *pop-up* (Male, 2007).

1. *Brainstorming*

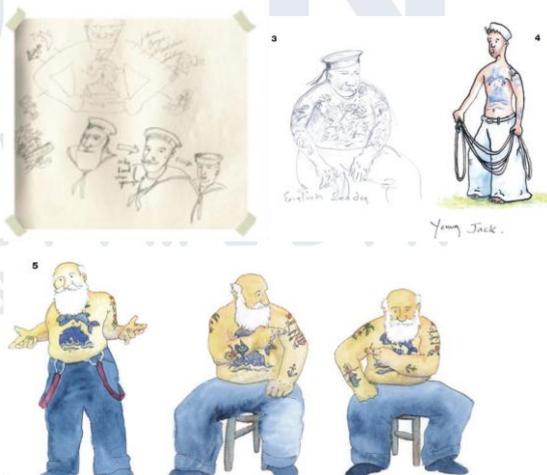
Brainstorming dan proses kreatif merupakan tahap awal dalam merancang karya visual, di mana ide-ide dan konsep dikumpulkan serta dicatat secara tertulis maupun dalam bentuk sketsa. Proses ini memungkinkan ilustrator untuk mengeksplorasi gagasan secara bebas tanpa terbebani kesalahan atau ketepatan ide pada awalnya. Dengan mencatat setiap ide yang muncul, sekecil atau sesederhana apapun, ilustrator dapat memunculkan eksperimen kreatif yang pada akhirnya menghasilkan asosiasi dan solusi visual yang tepat. Cara kerja ini penting karena membantu mengatasi kebuntuan ide dan mempermudah pengembangan konsep yang matang. Tahap ini juga memungkinkan eksplorasi ide secara literal maupun lateral, sehingga konsep akhir dapat lebih bervariasi, inovatif, dan sesuai dengan tujuan perancangan (Male, 2007).



Gambar 2.22 Contoh *Developmental Drawings* by Nigel Owen

Sumber: Male (2007)

Dalam proses kreatif, penting bagi ilustrator untuk mengeksplorasi berbagai ide, baik yang bersifat literal maupun lateral. Hal ini dapat dilakukan melalui pembuatan diagram spider, daftar ide, serta sketsa sederhana maupun kompleks. Dengan cara ini, aliran ide akan lebih mudah berkembang dan gagasan yang lebih konkret serta terarah dapat muncul. Pada tahap awal, tidak disarankan untuk langsung membuang ide lain atau hanya fokus pada satu gagasan yang nantinya akan menjadi interpretasi akhir. Proses brainstorming sebaiknya menghasilkan jawaban-jawaban yang menantang dan provokatif untuk dipertimbangkan (Male, 2007).



Gambar 2.23 Perancangan Konsep Karakter oleh Mark Foreman

Sumber: Male (2007)

2. *Completion*

Tahap evaluasi ide merupakan proses penting setelah *brainstorming* dilakukan. Pada tahap ini, beberapa konsep yang telah dihasilkan dapat dipilih, digabungkan, atau dikembangkan lebih lanjut hingga mencapai bentuk visual yang lebih kompleks dan terarah. Proses menggambar berfungsi sebagai bahasa yang mampu memperjelas maksud dan makna dari setiap gagasan, baik yang bersifat imajinatif, metaforis, realistis, maupun sederhana. Kejelasan visual pada tahap ini mempermudah proses penyuntingan sekaligus menentukan solusi mana yang paling tepat untuk dilanjutkan hingga tahap akhir. Visual yang dihasilkan berperan sebagai rancangan akhir yang diajukan untuk memperoleh persetujuan, sebelum masuk pada proses produksi final. Rancangan tersebut harus mampu menampilkan secara jelas isi ilustrasi, gaya visual, komposisi, warna, penempatan teks, hingga jenis huruf yang digunakan. Apabila karya yang dihasilkan memiliki bentuk interaktif yang kompleks, seperti buku *pop-up*, maka diperlukan pembuatan purwarupa atau *dummy* agar mekanisme interaktifnya dapat dipahami dengan baik. (Male, 2007).

2.1.2.5 Warna (*Color Wheel*)

Roda warna merupakan alat bantu visual yang digunakan untuk memahami hubungan antar warna. Konsep ini berasal dari cahaya putih yang dibiarkan melalui prisma sehingga menghasilkan susunan warna yang berkesinambungan. Susunan warna tersebut kemudian dibentuk menjadi lingkaran agar hubungan antar warna lebih mudah dipahami. Roda warna digunakan sebagai dasar dalam perancangan visual untuk membantu menentukan kombinasi dan hubungan warna yang sesuai (Gurney, 2010, hlm. 74).



Gambar 2.24 *Color Wheel*

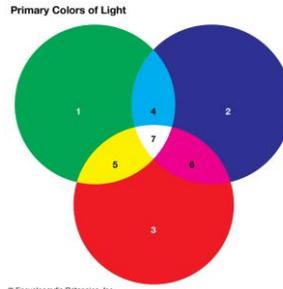
Sumber: *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*, Gurney (2010).

A. Pembagian Warna

Pembagian warna dalam roda warna berkaitan dengan ilmu fisika, cara mata manusia menangkap warna, serta perkembangan seni. Dalam spektrum warna, warna sebenarnya menyatu tanpa batas yang jelas. Namun, untuk mempermudah pemahaman, warna-warna tersebut disusun ke dalam urutan tertentu dan dibentuk menjadi lingkaran. Warna yang umum dikenal adalah merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu, meskipun dalam praktik seni sering disederhanakan. (Gurney, 2010, hlm. 74).

1. Warna Primer

Warna primer dalam dunia seni terdiri dari merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini dianggap sebagai warna dasar karena tidak dapat dihasilkan dari pencampuran warna lain. Warna primer berfungsi sebagai dasar dalam proses pencampuran warna untuk menghasilkan warna-warna lainnya. Pada roda warna tradisional, warna primer ditempatkan dengan jarak yang seimbang satu sama lain. (Gurney, 2010, hlm. 74).



© Encyclopædia Britannica, Inc.

Gambar 2.25 Warna Primer

Sumber: <https://www.britannica.com/science/primary-color>

2. Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan pasangan warna yang posisinya saling berhadapan pada roda warna. Contoh pasangan warna komplementer adalah merah dengan hijau, biru dengan jingga, serta kuning dengan ungu. Penggunaan warna komplementer dapat menghasilkan kontras yang kuat sehingga membuat tampilan visual lebih menonjol. Pasangan warna ini sering digunakan untuk menarik perhatian dalam desain visual. (Gurney, 2010, hlm. 74).

Complementary



Interaction Design Foundation
interaction-design.org

Gambar 2.26 Warna Komplementer

Sumber: <https://shorturl.at/DnbQe>

3. Intesitas Warna (*Chroma*)

Roda warna juga menunjukkan tingkat kekuatan atau intensitas warna yang disebut *chroma*. *Chroma* menggambarkan seberapa kuat atau murni suatu warna dibandingkan dengan

warna netral. Warna yang berada di bagian tengah roda warna cenderung lebih netral, sedangkan warna yang berada di bagian luar terlihat lebih kuat dan mencolok. Perbedaan *chroma* ini memengaruhi kesan visual yang dihasilkan. (Gurney, 2010, hlm. 74).

B. Teknik Pewarnaan

Pembagian warna dalam roda warna berkaitan dengan ilmu fisika, cara mata manusia menangkap warna, serta perkembangan seni. Dalam spektrum warna, warna sebenarnya menyatu tanpa batas yang jelas. Namun, untuk mempermudah pemahaman, warna-warna tersebut disusun ke dalam urutan tertentu dan dibentuk menjadi lingkaran. Warna yang umum dikenal adalah merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu, meskipun dalam praktik seni sering disederhanakan (Gurney, 2010, hlm. 74).

1. Gradasi Warna

Gradasi warna merupakan perubahan warna yang terjadi secara perlahan dan halus, mirip seperti perpindahan nada dalam musik. Perubahan ini dapat berupa peralihan dari satu warna ke warna lain, dari warna terang ke warna gelap, atau dari warna yang kusam menuju warna yang lebih jenuh. Dalam lukisan, gradasi dapat terlihat pada bagian langit, daratan, maupun objek lain yang menunjukkan perubahan warna secara bertahap. Gradasi warna tidak terjadi secara kebetulan, melainkan perlu direncanakan dengan baik sebelum proses pewarnaan dilakukan. Di alam, perubahan warna jarang bersifat tiba-tiba karena selalu dipengaruhi oleh cahaya dan bayangan, sehingga hampir tidak ada warna yang benar-benar datar atau rata. (Gurney, 2010, hlm. 84).



Gambar 2.27 Gradasi Warna

Sumber: *Color and Light*, James Gurney (2010).

2. *Gray and Neutrals*

Warna abu-abu berfungsi sebagai dasar yang memberi ruang bagi aksen warna cerah, menciptakan suasana yang tenang, serta membantu menghubungkan kontras warna dalam sebuah karya. Selain itu, abu-abu memiliki banyak variasi halus dan tidak hanya berasal dari campuran hitam dan putih, tetapi juga dapat mengandung sentuhan warna lain seperti biru, cokelat, atau oranye. Pemahaman terhadap variasi abu-abu ini membutuhkan latihan dan kepekaan visual, dan sering kali dicapai melalui pencampuran warna-warna komplementer. Dengan demikian, warna abu-abu dan netral berperan penting dalam membangun suasana, kedalaman, serta keseimbangan visual dalam sebuah karya seni (Gurney, 2010, hlm. 80).



Gambar 2.28 Contoh Warna *Gray and Neutrals*

Sumber: *Color and Light*, James Gurney (2010).

2.1.2.6 Mekanisme Interaktif

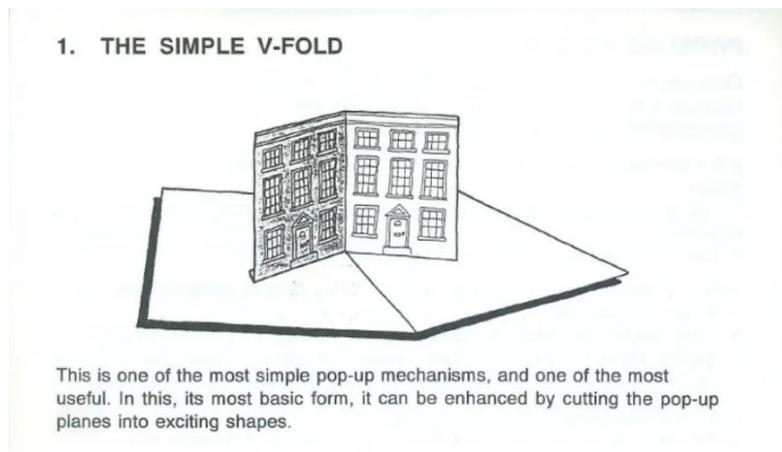
Mekanisme interaktif dalam perancangan buku ilustrasi interaktif merupakan salah satu elemen penting yang mendukung keterlibatan pembaca secara aktif. Berdasarkan buku *Pop-Up Design and Paper Mechanics* karya Duncan Birmingham, mekanisme interaktif dipahami sebagai sistem konstruksi kertas yang dirancang untuk menghasilkan gerakan, perubahan bentuk, dan kejutan visual melalui interaksi fisik pembaca dengan halaman buku.

A. Jenis – Jenis Mekanisme Interaktif

Jenis-jenis mekanisme interaktif dalam buku *pop-up* mengacu pada pembahasan Duncan Birmingham dalam Buku *Pop-Up: A Manual of Paper Mechanisms*. Mekanisme ini digunakan untuk membuat buku menjadi lebih hidup melalui interaksi langsung antara pembaca dan halaman buku. Salah satu mekanisme yang paling sederhana adalah atau *parallel fold*, yaitu mekanisme yang membuat objek terangkat ketika halaman dibuka. *basic pop-up* Mekanisme ini dipilih karena mudah dibuat, mudah digunakan, dan aman untuk buku anak, sehingga anak dapat berinteraksi tanpa kesulitan.

1. Mekanisme *V-Fold*

Mekanisme *V-fold* digunakan untuk memberikan kesan ilustrasi yang lebih menonjol dan tidak datar. Lipatan berbentuk huruf V membuat objek terangkat dengan sudut tertentu saat halaman dibuka. Mekanisme ini membantu menarik perhatian pembaca dan cocok digunakan untuk menampilkan karakter atau bagian penting dalam cerita (Birmingham, 2006, hlm. 10).

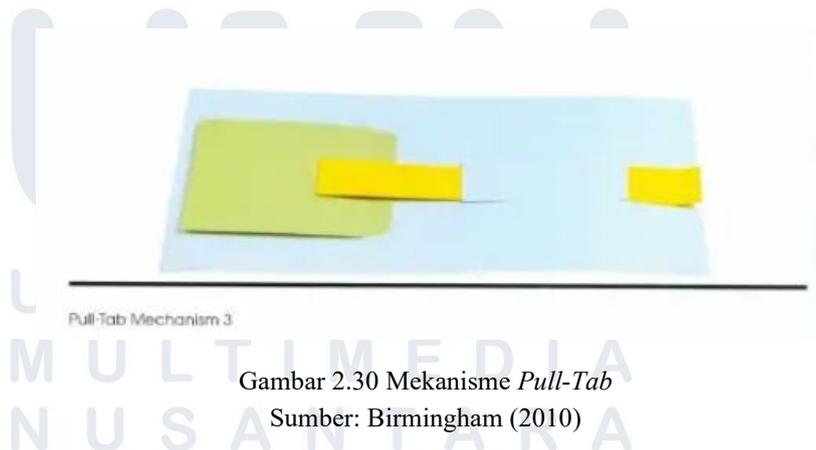


Gambar 2.29 Mekanisme *V-Fold*

Sumber: Birmingham (2006)

2. Mekanisme *Pull-Tab*

Mekanisme *pull-tab* digunakan dengan cara menarik bagian kertas tertentu untuk menggerakkan ilustrasi. Gerakan ini dapat menunjukkan perubahan posisi atau aksi sederhana pada gambar. Mekanisme *pull-tab* dipilih karena mudah dipahami oleh anak dan membuat anak merasa terlibat secara langsung saat membaca cerita (Birmingham, 2010, hlm. 136).



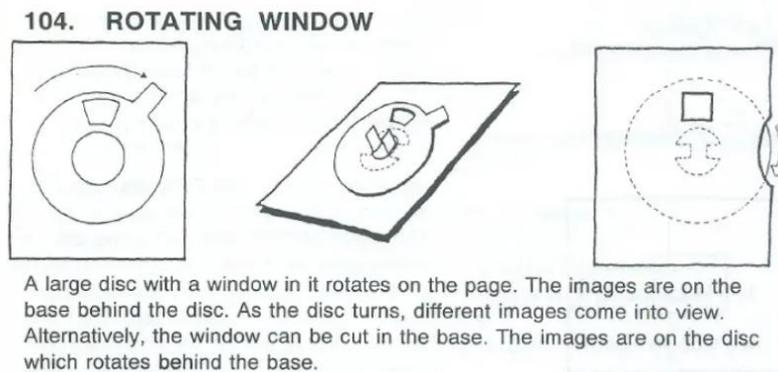
Gambar 2.30 Mekanisme *Pull-Tab*

Sumber: Birmingham (2010)

3. Mekanisme *Wheel*

Mekanisme *wheel* atau *volvelle* menggunakan elemen berbentuk lingkaran yang dapat diputar untuk menampilkan perubahan visual atau informasi secara bertahap. Dalam buku

pop-up, mekanisme ini berfungsi untuk meningkatkan rasa eksplorasi dan keingintahuan pembaca, terutama pada anak, karena pembaca terlibat langsung dalam mengoperasikan elemen visual tersebut (Birmingham, 2006, hlm. 84).

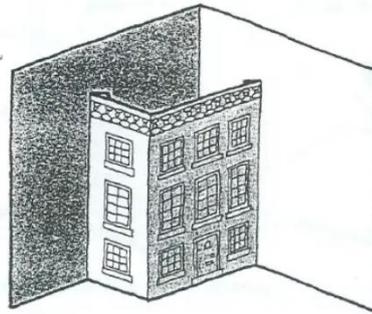


Gambar 2.31 Mekanisme *Pull-Tab*
Sumber: Birmingham (2006)

4. Mekanisme *Parallelogram*

Mekanisme ini bekerja dengan menggunakan struktur lipatan berbentuk jajar genjang yang memungkinkan objek terangkat secara stabil dan tetap sejajar ketika halaman buku dibuka. Mekanisme *parallelogram* sering digunakan untuk mengangkat bidang atau ilustrasi secara tegak tanpa mengubah posisi visual secara drastis, sehingga tampilan tetap rapi dan mudah dibaca. Birmingham menjelaskan bahwa mekanisme ini cocok digunakan pada buku anak karena gerakannya sederhana, tidak terlalu kompleks, dan memiliki struktur yang cukup kuat untuk penggunaan berulang. (Birmingham, 2006, hlm. 34).

34. THE PARALLELOGRAM



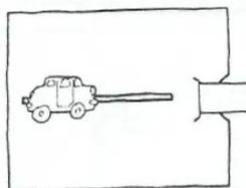
This is one of the basic building blocks of pop-up design. Although it can open out flat, in this case it is designed to be looked at with the base open at 90°.

Gambar 2.32 Mekanisme *Parallelogram*
Sumber: Birmingham (2006)

5. Mekanisme *Slot Guided Slide*

Mekanisme *slot guided slide* adalah mekanisme interaktif yang memungkinkan elemen kertas bergerak mengikuti jalur tertentu pada halaman buku. Mekanisme ini bekerja dengan cara memasukkan bagian kertas yang dapat digerakkan ke dalam slot atau celah yang telah dibentuk sebelumnya, sehingga gerakan ilustrasi tetap terarah dan tidak keluar dari bidang halaman. Arah gerakan yang dihasilkan dapat berupa gerakan horizontal, vertikal, maupun diagonal, tergantung pada bentuk slot yang dirancang. Mekanisme ini digunakan untuk menampilkan pergerakan sederhana pada ilustrasi, seperti objek yang berpindah tempat atau perubahan visual secara bertahap. (Birmingham, 2006, hlm. 74).

89. SLOT GUIDED SLIDE



A slot 2 mm. wide acts as a guide rail for the pull-strip, no sleeve is needed.

Gambar 2.33 Mekanisme *Slot Guided Slide*
Sumber: Birmingham (2006)

Selain jenis dan mekanismenya, buku interaktif juga didukung oleh komponen visual yang berperan penting dalam membangun kenyamanan dan kejelasan informasi. Komponen tersebut meliputi *grid*, *layout*, tipografi, ilustrasi, warna, serta mekanisme interaktif. *Grid* dan *layout* berfungsi sebagai sistem penataan yang membantu mengatur elemen visual agar tersusun rapi, konsisten, dan mudah dibaca. Tipografi berperan dalam menjaga keterbacaan teks sekaligus membangun karakter visual yang sesuai dengan target pembaca. Ilustrasi menjadi elemen utama dalam menyampaikan cerita secara visual dan membantu pembaca memahami isi narasi, sementara warna berfungsi untuk menciptakan suasana, menarik perhatian, serta memperkuat pesan yang disampaikan. Mekanisme interaktif melengkapi seluruh komponen tersebut dengan menghadirkan interaksi langsung antara buku dan pembaca, sehingga proses membaca menjadi lebih aktif dan komunikatif.

Dengan demikian, buku interaktif dapat dipahami sebagai media yang menggabungkan aspek naratif, visual, dan interaktif secara terpadu. Perpaduan antara jenis buku interaktif dan komponen perancangannya menjadikan buku interaktif sebagai media edukatif dan hiburan yang efektif, khususnya dalam menyampaikan cerita dan nilai budaya kepada anak-anak.

2.2 Anatomi Cerita

Anatomi cerita dapat dipahami sebagai kerangka dasar yang menyusun sebuah narasi, mulai dari premis, pembentukan karakter, konflik yang muncul, hingga penyelesaian cerita. Pemahaman terhadap anatomi cerita membantu penulis dalam membangun alur yang lebih terstruktur, runtut, dan memiliki makna yang jelas (Truby, 2007). Truby menjelaskan bahwa keberhasilan sebuah cerita tidak hanya bergantung pada gaya penulisan, tetapi juga pada kekuatan struktur naratif

yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain. Berikut merupakan komponen-komponen penting yang terdapat dalam sebuah cerita:

2.2.1 *Premise*

Premise merupakan pernyataan inti cerita yang dirangkum dalam satu kalimat singkat dan sederhana. *Premise* umumnya memuat perpaduan antara tokoh utama dan alur cerita, yang mencakup peristiwa awal sebagai pemicu konflik, gambaran karakter utama, serta arah atau tujuan cerita yang akan dicapai. Dengan demikian, *premise* berperan sebagai dasar utama dalam membangun sebuah narasi. Penentuan topik atau gagasan cerita dinilai lebih penting dibandingkan dengan gaya penulisan, karena *premise* menjadi penentu arah perkembangan cerita sekaligus makna dari keseluruhan karya (Truby, 2007, hlm. 6).

2.2.2 *Seven Steps*

Sebuah cerita berkembang melalui tujuh tahapan penting dari awal hingga akhir. Tahapan ini bukanlah aturan yang dipaksakan dari luar, seperti pola tiga babak, melainkan muncul secara alami dari dalam cerita. John Truby menyebutnya sebagai “DNA” dari sebuah cerita karena setiap langkah berakar pada tindakan manusia. Dengan kata lain, tujuh tahapan ini menggambarkan perjalanan yang biasanya dialami seseorang saat berusaha menyelesaikan masalah dalam hidupnya (Truby, 2007, hlm. 12).

2.2.2.1 *Weakness & Need*

Tahap pertama dalam perkembangan cerita adalah *Weakness & Need* atau kelemahan dan kebutuhan. Sejak awal, tokoh utama biasanya digambarkan memiliki kelemahan besar yang menahan dirinya untuk maju. Kelemahan ini bisa berupa sesuatu yang hilang dalam dirinya sehingga membuat hidupnya tidak berjalan baik. Dari kelemahan tersebut, lahirlah kebutuhan yang harus dipenuhi tokoh utama agar ia bisa menjalani kehidupan yang lebih baik. Kebutuhan ini umumnya menuntut

tokoh untuk mengatasi kelemahannya, melakukan perubahan, atau berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Pada awal cerita, tokoh utama biasanya belum menyadari kebutuhan ini. Kesadaran tersebut baru muncul pada tahap akhir, ketika ia mengalami pencerahan atau *self-revelation*. Selain kebutuhan psikologis, tokoh utama juga sering digambarkan memiliki kebutuhan moral, yaitu kelemahan yang berdampak buruk pada orang lain. Dengan begitu, perkembangan karakter bukan hanya soal memperbaiki diri, tetapi juga memperbaiki hubungannya dengan lingkungan sekitar (Truby, 2007, hlm. 12).

2.2.2.2 *Desire*

Tahap kedua adalah *Desire* atau keinginan. Pada tahap ini, tokoh utama memiliki tujuan atau sesuatu yang ingin ia capai dalam cerita. Keinginan inilah yang menjadi penggerak utama alur, karena tanpa adanya tujuan yang jelas, cerita tidak akan terasa menarik bagi pembaca maupun penonton. Dengan kata lain, keinginan tokoh utama memberi arah dan membuat perjalanan ceritanya layak untuk diikuti (Truby, 2007, hlm. 13).

2.2.2.3 *Opponent*

Tahap ketiga adalah *Opponent* atau lawan. Lawan dalam cerita tidak selalu digambarkan sebagai sosok jahat, tetapi lebih dilihat dari perannya dalam struktur cerita. Seorang lawan berfungsi untuk menghalangi tokoh utama mencapai tujuannya, sekaligus sering kali memiliki tujuan yang sama sehingga menimbulkan persaingan. Dengan demikian, keberadaan lawan bukan hanya sebagai hambatan, tetapi juga sebagai pendorong konflik utama dalam cerita. (Truby, 2007, hlm. 14).

2.2.2.4 *Plan*

Tahap keempat adalah *Plan* atau rencana. Sebuah cerita tidak dapat berjalan tanpa adanya rencana, karena rencana

menjadi pedoman bagi tokoh utama dalam bertindak. Rencana ini berisi strategi atau langkah-langkah yang akan digunakan untuk menghadapi lawan sekaligus mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, rencana selalu terkait erat dengan keinginan tokoh utama dan keberadaan lawannya, serta harus secara jelas difokuskan untuk mengalahkan lawan dan meraih tujuan cerita. (Truby, 2007, hlm. 14).

2.2.2.5 Battle

Tahap kelima adalah *Battle* atau pertarungan. Pada bagian ini, tokoh utama dan lawannya terlibat dalam serangkaian konflik saling menyerang dan bertahan untuk memperebutkan tujuan. Pertarungan ini merupakan puncak dari konflik yang telah dibangun sepanjang cerita, karena di sinilah ditentukan siapa yang akhirnya berhasil meraih tujuan, apakah tokoh utama atau lawannya. (Truby, 2007, hlm. 15).

2.2.2.6 Self-Revelation

Tahap keenam adalah *Self-Revelation* atau pencerahan diri. Setelah melalui pertarungan besar, tokoh utama biasanya mengalami sebuah kesadaran penting tentang siapa dirinya sebenarnya. Pencerahan ini dapat muncul dalam dua bentuk, yaitu kesadaran psikologis yang membuatnya memahami kelemahan pribadi, serta kesadaran moral yang membuatnya menyadari dampak tindakannya terhadap orang lain. Momen ini menjadi titik balik yang menentukan perubahan dalam diri tokoh utama (Truby, 2007, hlm. 15).

2.2.2.7 Equilibrium

Tahap terakhir adalah *Equilibrium* atau keseimbangan. Pada tahap ini, keadaan cerita kembali normal setelah semua konflik selesai. Namun, kondisi tokoh utama sudah tidak sama seperti sebelumnya. Ia bisa berada pada tingkat yang lebih baik karena

berhasil tumbuh dan berubah, atau justru berada pada keadaan yang lebih buruk akibat kegagalannya. Dengan kata lain, keseimbangan baru ini menunjukkan hasil akhir dari perjalanan dan perubahan yang dialami tokoh utama sepanjang cerita. (Truby, 2007, hlm. 15).

2.2.3 Character

Karakter dalam sebuah cerita adalah tokoh yang berperan menggerakkan alur dan menyampaikan pesan, dan tidak sebaiknya dipandang sebagai individu yang terpisah, melainkan sebagai bagian dari sebuah *character web* atau jalinan karakter. Dalam *character web*, setiap tokoh saling terhubung melalui fungsi cerita, arketipe, tema, dan oposisi. Oleh karena itu, pembangunan karakter perlu dilakukan secara bertahap agar tokoh utama menjadi kompleks dan berlapis, sementara tokoh lawan juga harus digambarkan secara detail karena keberadaannya turut mendefinisikan tokoh utama. Melalui jalinan inilah konflik dapat dibangun secara konsisten sepanjang cerita (Truby, 2007, hlm. 16).

2.2.4 Theme

Tema dalam sebuah cerita dipahami sebagai visi moral yang menjadi landasan utama dalam penyusunan narasi. Tema berfungsi sebagai pusat penggerak cerita, sementara karakter berperan sebagai pengantar emosi dan struktur cerita menjadi kerangka yang menopang keseluruhan alur. Penyampaian tema tidak dilakukan secara langsung melalui dialog karena dapat menimbulkan kesan menggurui. Oleh sebab itu, visi moral disampaikan secara bertahap melalui struktur cerita serta melalui cara tokoh utama menghadapi tujuan dan konflik yang dihadapinya. Moral cerita kemudian terungkap melalui proses perjuangan dan pembelajaran tokoh utama sepanjang alur cerita. Agar penyampaiannya tetap seimbang, moral diselaraskan dengan perkembangan alur sehingga tidak terasa berlebihan. Alur yang dinamis dan penuh kejutan justru memperkuat pesan moral yang disampaikan.

Dengan demikian, pengungkapan puncak moral tokoh ditahan hingga mendekati akhir cerita agar ketegangan naratif tetap terjaga hingga cerita berakhir (Truby, 2007, hlm. 25).

2.2.5 Setting

Setting dalam sebuah cerita merupakan latar atau dunia tempat peristiwa berlangsung, yang mencakup lingkungan fisik, suasana, maupun kondisi sosial yang mengitari para tokoh. *Setting* tidak hanya menjadi latar pasif, tetapi juga bagian penting dalam mendukung jalannya cerita. *Setting* dapat dibangun menggunakan *designing principle*, yaitu prinsip perancangan yang mengatur pergerakan alur cerita secara linear, lalu mengembangkannya secara tiga dimensi sehingga dunia cerita terasa lebih hidup. Dengan demikian, *story world* mencakup seluruh elemen yang mengelilingi tokoh secara bersamaan, serta mampu memperkuat makna cerita melalui hubungan erat antara alur, ruang, dan pengalaman tokoh (Truby, 2007, hlm. 32).

2.2.6 Symbol

Simbol dalam sebuah cerita berfungsi sebagai elemen representatif yang mampu memperkuat makna dari premis, tema utama, maupun struktur keseluruhan cerita. *Story symbol* dapat berupa satu simbol khusus yang mewakili inti cerita, baik itu premis, titik balik penting, maupun gagasan moral yang ingin disampaikan. Untuk menemukan simbol ini, penulis perlu meninjau kembali premis, tema, serta deskripsi singkat dari *story world*. Dengan demikian, simbol tidak hanya menjadi hiasan, tetapi juga media visual maupun naratif yang menyatukan berbagai elemen cerita agar lebih kuat dan bermakna. (Truby, 2007, hlm. 38).

2.2.7 Plot

Plot dalam sebuah cerita dapat dikembangkan melalui beberapa jenis pendekatan yang memiliki ciri dan fungsi yang berbeda-beda. Beberapa tipe plot yang umum digunakan antara lain *journey*, yaitu alur cerita yang menggambarkan perjalanan tokoh utama, baik perjalanan

secara fisik maupun perkembangannya emosionalnya. Selain itu terdapat *three unities*, yang menekankan kesatuan waktu, tempat, dan tindakan dalam cerita. Tipe plot lainnya adalah *reveals*, yaitu alur yang berfokus pada pengungkapan informasi penting secara bertahap untuk menjaga ketegangan dan rasa penasaran pembaca. Selain jenis-jenis tersebut, terdapat pula *antiplot*, yaitu alur cerita yang tidak mengikuti pola konvensional dan lebih menekankan pada eksperimen dalam penceritaan. Selanjutnya ada plot *genre*, yang merujuk pada alur cerita dengan karakteristik tertentu sesuai dengan kategori atau jenis cerita yang diangkat. Tipe plot lainnya adalah *multistrand*, yaitu alur yang menggabungkan beberapa jalur cerita dengan tokoh dan konflik yang berbeda namun saling berkaitan. Masing-masing jenis plot tersebut memberikan pilihan strategi bagi penulis dalam menyusun cerita sesuai dengan tujuan naratif dan pengalaman yang ingin disampaikan kepada pembaca. (Truby, 2007, hlm. 41).

Berdasarkan pembahasan anatomi cerita menurut John Truby, dapat disimpulkan bahwa cerita yang baik memerlukan struktur naratif yang jelas dan saling berkaitan. Anatomi cerita menjadi kerangka dasar dalam menyusun alur secara runtut, dengan *premise* sebagai fondasi yang menentukan arah perkembangan cerita, karakter, dan makna. Perkembangan alur dijelaskan melalui *seven steps—weakness & need, desire, opponent, plan, battle, self-revelation*, hingga *equilibrium*—yang menekankan pentingnya konflik dan perubahan karakter dalam membangun dinamika cerita. Karakter saling terhubung dalam *character web* yang memperkuat konflik dan perkembangan tokoh, sementara *theme* berfungsi sebagai visi moral yang disampaikan secara implisit melalui alur dan tindakan tokoh. *Setting* mendukung suasana naratif, *symbol* mempertegas makna, dan *plot* mengatur penyusunan peristiwa sesuai tujuan cerita.

2.3 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya suatu masyarakat yang memiliki fungsi lebih dari sekadar hiburan. Cerita rakyat berperan dalam membentuk karakter anak melalui penyampaian nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Di dalamnya terkandung berbagai nilai kehidupan, seperti kejujuran, kerja keras, empati, dan toleransi, yang dapat tertanam dalam diri anak melalui keterlibatan emosional saat mereka mendengarkan atau membaca cerita. Dengan demikian, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang efektif karena menyajikan contoh konkret mengenai nilai-nilai yang penting untuk dikembangkan pada generasi muda (Dewi & Nurzaman, 2024).

2.3.1 Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki peran penting karena setiap cerita dalam tradisi lisan atau tertulis tidak diciptakan semata-mata untuk hiburan. Fungsi cerita rakyat muncul karena masyarakat memanfaatkan cerita sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai moral, norma sosial, dan pengetahuan budaya kepada generasi muda. Dengan kata lain, keberadaan cerita rakyat selalu terkait dengan tujuan tertentu, baik untuk mendidik, membentuk karakter, maupun memperkuat identitas budaya. Fungsi ini membuat cerita rakyat menjadi sarana komunikasi yang efektif antara generasi tua dan muda, sekaligus menjaga kesinambungan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui fungsi-fungsi tersebut, cerita rakyat menunjukkan bahwa setiap cerita bukan sekadar hiburan, tetapi juga alat penting dalam pembentukan karakter, pembelajaran sosial, dan pelestarian warisan budaya (Dewi & Nurzaman, 2024).

1. Moral dan Pendidikan Karakter

Cerita rakyat memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak, seperti kejujuran, kerja keras, empati, dan toleransi. Melalui pengalaman emosional ketika membaca atau mendengarkan cerita, anak dapat menanamkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, cerita rakyat berfungsi

sebagai media pendidikan karakter yang efektif, karena memberikan contoh nyata tentang perilaku yang baik dan dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan (Dewi & Nurzaman, 2024). Salah satu contoh dari moral cerita yang dapat dipelajari merupakan kisah *Bawang Merah dan Bawang Putih*, yang mengajarkan nilai kejujuran, kesabaran, dan kebaikan hati, di mana kebaikan akan selalu mendapat balasan yang baik, sedangkan perilaku jahat akan menerima akibatnya.



Gambar 2.34 Bawang Merah dan Bawang Putih
Sumber: <https://s11nk.com/FmYIM>

2. Pembelajaran Budaya

Selain aspek moral, cerita rakyat juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran budaya. Nilai-nilai budaya lokal, termasuk adat, tradisi, dan norma sosial, disampaikan melalui cerita sehingga anak dapat memahami dan menghargai latar belakang budayanya sendiri. Hal ini membantu memperkuat identitas budaya dan menciptakan rasa keterikatan emosional terhadap komunitas. Dengan demikian, cerita rakyat menjadi salah satu alat penting untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya masyarakat (Dewi & Nurzaman, 2024). Salah satu contohnya adalah Legenda Timun Mas yang mengajarkan tentang keberanian, kepatuhan terhadap orang tua, dan nilai-nilai kearifan lokal dalam menghadapi tantangan. Cerita ini juga memperkenalkan budaya pertanian tradisional dan kepercayaan masyarakat setempat terhadap roh halus dan makhluk gaib.



Gambar 2.35 Legenda Timun Mas

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Gbp69UI5UI>

3. Hiburan dan Narasi

Cerita rakyat tetap menghadirkan unsur hiburan yang menarik bagi anak-anak dan masyarakat secara umum. Selain menyenangkan, cerita ini juga memungkinkan anak untuk belajar nilai-nilai moral melalui pengalaman naratif yang menyenangkan dan interaktif. Narasi dalam cerita rakyat membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih melekat dalam ingatan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Dewi & Nurzaman, 2024). Salah satu dongeng Indonesia merupakan Cerita *Malin Kundang*, menghibur karena alurnya yang dramatis, menceritakan anak durhaka yang dikutuk menjadi batu. Narasi yang runtut dari awal hingga akhir membuat pembaca mudah mengikuti cerita sekaligus menanamkan pesan moral tentang pentingnya menghormati orang tua.



Gambar 2.36 Malin Kundang

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dvfiAdgfkJc>

4. Strategis dalam Pendidikan

Cerita rakyat dapat digunakan sebagai alat strategis dalam pendidikan formal maupun non-formal. Cerita ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang transformatif, bukan sekadar informatif, sehingga membantu internalisasi nilai-nilai moral dan budaya secara mendalam. Dengan mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam kurikulum pendidikan, anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga belajar menghargai budaya dan menumbuhkan karakter yang positif. (Dewi & Nurzaman, 2024).

Berdasarkan kajian mengenai cerita rakyat, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian nilai moral, sosial, dan budaya kepada generasi muda. Melalui alur dan tokoh-tokohnya, anak dapat memahami nilai seperti kejujuran, kerja keras, empati, toleransi, serta penghormatan terhadap orang tua dan lingkungan. Cerita rakyat juga berperan dalam memperkenalkan adat, tradisi, dan norma sosial sehingga membantu anak mengenal serta menghargai identitas budayanya, sekaligus memperkuat keterikatan terhadap budaya lokal. Unsur naratif yang menarik membuat pesan lebih mudah diterima, sehingga cerita rakyat efektif dimanfaatkan dalam pendidikan formal maupun non-formal sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2.4 Legenda Nyi Roro Kidul

Nyi Roro Kidul merupakan salah satu tokoh legenda Jawa yang hingga saat ini masih dikenal luas oleh masyarakat, terutama sebagai penguasa laut Samudra Hindia di wilayah pesisir selatan Pulau Jawa. Masyarakat di daerah Jawa Barat, Jawa Tengah, hingga Yogyakarta mempercayai bahwa Nyi Roro Kidul memiliki kekuatan supranatural yang mampu mengendalikan ombak dan badai,

serta berpengaruh terhadap nasib para nelayan maupun pengembara yang berada di laut selatan (Saibumi Editor Desk, 2025). Sosok Nyi Roro Kidul umumnya digambarkan sebagai seorang perempuan cantik dengan busana bernuansa hijau khas adat Jawa, berambut panjang, dan memiliki aura mistis yang kuat. Mitos mengenai Nyi Roro Kidul masih dijaga dan dilestarikan di lingkungan Keraton Yogyakarta karena dianggap memiliki keterkaitan dengan sejarah berdirinya Kerajaan Mataram sekaligus menjadi simbol kekuasaan dalam legitimasi politik Jawa. Bagi masyarakat yang tinggal di kawasan pesisir Pantai Selatan, seperti di Pantai Parangkusumo, hingga kini masih rutin diselenggarakan upacara Labuhan setiap tahun yang banyak dihadiri oleh peziarah untuk memohon berkah dari Nyi Roro Kidul (Andari et al., 2016).



Gambar 2.37 Nyi Roro Kidul
Sumber: <https://sl1nk.com/mzDAW>

2.4.1 Identitas Mitologi

Legenda Nyi Roro Kidul dipahami sebagai figur mitologis penting dalam budaya Jawa, yang akarnya tertanam dalam kepercayaan tradisional masyarakat. Sosoknya muncul dalam dua versi utama, yaitu satu yang mengaitkan Nyi Roro Kidul dengan Kerajaan Majapahit sebagai dewi pelindung Laut Selatan dan versi lain yang menghubungkannya dengan Kerajaan Pajajaran, di mana ia bertransformasi menjadi ratu entitas gaib. Kedua versi ini menekankan peran Nyi Roro Kidul tidak hanya sebagai tokoh mistis tetapi juga sebagai simbol identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun (Damayanti & Taum, 2024).

2.4.2 Narasi Spiritual dan Sejarah

Legenda Nyi Roro Kidul menunjukkan keterkaitan antara narasi spiritual dan konteks sejarah, di mana sosoknya berperan sebagai penjaga alam sekaligus simbol legitimasi politik, misalnya dalam kaitannya dengan Kesultanan Mataram. Narasi ini membantu masyarakat memahami hubungan manusia dengan alam dan dunia supernatural sehingga legenda tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai budaya dan moral yang membentuk kesadaran sosial masyarakat Jawa (Damayanti & Taum, 2024).

2.4.3 Fungsi Budaya dalam Nyi Roro Kidul

Selain nilai spiritual dan moral, legenda Nyi Roro Kidul berfungsi sebagai alat pelestarian budaya lokal yang memperkuat identitas sosial dan politik komunitas. Studi tentang legenda ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai peran mitos dalam konstruksi identitas budaya dan kekuasaan di Indonesia maupun kawasan Asia Tenggara dan sekaligus memberikan dasar bagi pengembangan media pendidikan berbasis cerita rakyat yang dapat menanamkan nilai-nilai budaya dan moral kepada generasi muda (Damayanti & Taum, 2024).

Berdasarkan kajian teori mengenai legenda Nyi Roro Kidul, dapat disimpulkan bahwa Nyi Roro Kidul merupakan tokoh mitologis penting dalam budaya Jawa yang memiliki makna spiritual, historis, dan kultural. Sosoknya tidak hanya dipahami sebagai penguasa Laut Selatan dengan kekuatan supranatural, tetapi juga sebagai simbol hubungan antara manusia, alam, dan dunia spiritual yang hidup dalam kepercayaan masyarakat pesisir selatan Pulau Jawa, sehingga keberadaannya hingga saat ini menunjukkan kuatnya peran legenda dalam membentuk sistem kepercayaan dan tradisi masyarakat. Legenda Nyi Roro Kidul juga memiliki keterkaitan erat dengan narasi sejarah dan legitimasi kekuasaan, khususnya dalam konteks Kerajaan Mataram dan Keraton Yogyakarta, di mana melalui ritual, mitos, dan simbol-simbol yang menyertainya, legenda ini berfungsi sebagai media penyampai

nilai budaya, moral, serta pandangan hidup masyarakat Jawa. Narasi spiritual yang melekat pada tokoh Nyi Roro Kidul membantu masyarakat memahami keseimbangan antara manusia dan alam sekaligus menanamkan sikap hormat terhadap kekuatan alam.

Selain itu, legenda ini berperan sebagai sarana pelestarian budaya dan penguat identitas sosial karena diwariskan secara turun-temurun dan tetap relevan dalam kehidupan masyarakat modern sebagai bagian dari warisan budaya tak benda, sehingga dapat dipahami sebagai sumber narasi budaya yang kaya makna serta berpotensi dikembangkan sebagai media edukatif untuk mengenalkan nilai-nilai budaya, sejarah, dan moral kepada generasi muda.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Selain dasar teori, penelitian ini juga memerlukan tinjauan terhadap penelitian-penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian yang menjadi acuan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Cerita Bergambar Nyi Roro Kidul Sang Legenda Laut Selatan.	Diah Ayu Mustika, Nada Shofura Syarifah	Penelitian ini menghasilkan rancangan buku cerita bergambar tentang legenda Nyi Roro Kidul dengan desain modern, ilustrasi menarik, dan warna yang cerah. Buku ini ditujukan untuk	Demografis: Penelitian ini ditujukan kepada target kelompok anak-anak. Jenis Media Output: Output media yang dirancang berupa buku

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			anak-anak agar lebih tertarik membaca sekaligus mengenal dan melestarikan cerita rakyat Indonesia.	ilustrasi mengenai kisah asal – usul Nyi Roro Kidul.
2.	Representation of Nyi Roro Kidul in Myth, Legend, and Popular Culture.	Suci Fitriani	Penelitian ini memiliki data yang relevan terhadap sejarah Nyi Roro Kidul, makna dari mitosnya, serta representasi Nyi Roro Kidul dalam berbagai cerita rakyat dan media lainnya sejak masa lampau.	Demografis: Penelitian ini ditujukan kepada target kelompok orang dewasa. Jenis Media Output: Output media yang dirancang berupa jurnal akademis.
3.	Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah	Iftitahun Najahah, Eko Agus Basuki Oemar	Penelitian ini menghasilkan buku <i>pop – up</i> dengan visualisasi 3D sebagai media pembelajaran	Demografis: Penelitian ini ditujukan kepada target

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa.		anak – anak tentang rumah dan pakaian adat Nusantara di Jawa.	kelompok anak-anak. Jenis Media Output: Output media yang dirancang berupa buku interaktif <i>pop – up</i> ukuran A4 yang berisi 6 halaman dengan menggunakan teknik dasar pop-up yakni V-Fold dan Floting Layer.

Berdasarkan studi penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pertama yang berjudul *Perancangan Buku Cerita Bergambar Nyi Roro Kidul Sang Legenda Laut Selatan* dapat dijadikan sebagai pedoman penulis dalam penelitian yang diangkat, media buku, serta pengemasan cerita. Sedangkan penelitian kedua yang berjudul *Representation of Nyi Roro Kidul in Myth, Legend, and Popular Culture* bermanfaat dalam menyajikan data -data yang relevan, serta dapat dijadikan argumen bahwa legenda Nyi Roro Kidul memiliki bau negatif pada masyarakat dari representasi media yang diangkat pada masa lalu. Sedangkan penelitian terakhir yang berjudul *Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah Dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa*, berfungsi sebagai panduan dasar penulis dalam menghasilkan media buku interaktif yang menarik dan berfungsi untuk diinteraksi.