

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Berdasarkan (Cvetkovic, 2019, h. 1), media interaktif merupakan suatu sarana komunikasi di mana *output* yang dihasilkan bergantung pada *input* yang diberikan, dan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses komunikasi yang dijalankan. Media interaktif sendiri bergantung pada beberapa hal, yaitu desain konsep interaksi, media yang baru, interaktivitas, realita virtual, interaksi komputer dan manusia, *user interface*, serta budaya digital.

Cvetkovic lebih lanjut menyatakan bahwa media interaktif memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memegang kendali dan menggabungkan berbagai jenis media, seperti komputer grafik, teks, suara, serta video. Interaktivitas memiliki karakteristik berupa interaksi antara pengguna dan komputer, di mana keduanya memiliki peran aktif.

2.1.1 Buku Interaktif

Buku interaktif adalah buku yang berisi tulisan yang dipadukan dengan berbagai bentuk interaksi, sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami isi yang disampaikan (Suci & Anggpuspa, 2021, h. 100). Buku menjadi media interaktif yang tepat karena memuat teks dan gambar, dapat disentuh, serta digerakkan secara fisik. Desain yang memungkinkan interaksi dengan pembaca juga dapat menghadirkan pengalaman layaknya permainan (Caitlyn dkk., 2023, h. 111). Dengan adanya interaksi yang melibatkan pembaca, buku interaktif memiliki kemampuan lebih untuk menarik perhatian (Eko Prasetyo dkk., 2022, h. 152). Lebih lanjut, terdapat beberapa jenis buku interaktif yang dapat dikembangkan (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

1. Buku Interaktif *Pop-Up*

Buku ini merupakan buku interaktif yang bisa membuat kertas terlihat 3 dimensi, dengan cara membuat lipatan kertas.



Gambar 2.1 Buku Interaktif *Pop-Up*
Sumber: <https://share.google/images/QHvbmNt2qHSScUPwe>

Buku *Pop Up* memiliki jenis yang bisa membuat gambar didalamnya berdiri tegak membentuk objek-objek sesuai dengan yang digambarkan di bukunya, serta bisa membuat objek-objek tersebut bergerak menakjubkan (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

2. Buku Interaktif *Peek a Boo*

Salah satu bentuk buku interaktif yang umum digunakan adalah *lift the flap book*. Jenis buku ini mengajak pembaca untuk membuka bagian-bagian tersembunyi pada halaman, biasanya berupa lipatan kecil yang menutupi ilustrasi atau teks. Ketika lipatan tersebut dibuka, pembaca dapat menemukan cerita lanjutan atau informasi tambahan yang tidak terlihat sebelumnya. Mekanisme ini memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik karena pembaca terlibat langsung dalam mengeksplorasi isi buku.



Gambar 2.2 Buku Interaktif *Peek a Boo*
 Sumber: <https://share.google/images/1ddwqnKgqicG3B50q>

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa pada setiap halaman terdapat lipatan kecil yang berfungsi menutupi bagian cerita lainnya. Ketika lipatan ini dibuka, pembaca dapat menemukan informasi atau adegan tambahan yang sebelumnya tidak tampak. Hal ini memberikan unsur kejutan sekaligus menambah interaksi dalam pengalaman membaca (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

3. Buku Interaktif *Pull Tab*

Buku interaktif ini menawarkan bentuk interaksi yang dilakukan melalui mekanisme menarik kertas pada halaman tertentu. Ketika pembaca menarik bagian kertas tersebut, akan muncul pergerakan visual atau informasi tambahan yang memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan *engaging*. Mekanisme ini membuat pembaca aktif berpartisipasi dalam mengikuti alur cerita.



Gambar 2.3 Buku Interaktif *Pull Tab*
 Sumber: <https://share.google/images/CQRgJwnGgmbwSFfq4>

Teknik yang digunakan pada buku ini tergolong dalam kategori *pop-up book*, yaitu teknik yang memanfaatkan tab kertas yang dapat digeser, ditarik, atau didorong untuk memunculkan gambar ataupun menghasilkan gerakan tertentu. Melalui mekanisme ini, ilustrasi pada halaman dapat berubah bentuk atau menampilkan informasi baru, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih hidup dan interaktif (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

4. Buku Interaktif *Hidden Object Book*

Buku interaktif ini mengajak pembacanya untuk menemukan gambar yang disembunyikan atau disamarkan pada bagian halaman tertentu.



Gambar 2.4 Buku Interaktif *Hidden Object Book*
Sumber: <https://share.google/images/PlMeofkMwnv4T6pk2>

Konsep ini mirip dengan permainan *hidden treasure* yang menghadirkan pengalaman membaca sekaligus bermain (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

5. Buku Interaktif *Games*

Buku interaktif ini memang dirancang tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga untuk dimainkan. Dalam penggunaannya, pembaca dapat terlibat secara aktif, baik dengan menggunakan alat tulis maupun tanpa alat tulis.



Gambar 2.5 Buku Interaktif *Games*

Sumber: <https://share.google/images/v4KDjAFBmFF5YqTJE>

Aktivitasnya dapat berupa menempel, menggambar, atau menyelesaikan instruksi sederhana yang ada di dalam buku. Dengan demikian, buku ini menghadirkan pengalaman membaca yang lebih partisipatif dan menyenangkan (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

6. Buku Interaktif *Participation*

Buku interaktif ini menyajikan penjelasan cerita yang disertai instruksi berupa tanya jawab. Melalui format tersebut, pembaca diarahkan untuk aktif merespons pertanyaan atau mengikuti instruksi yang berfungsi menguji pemahaman mereka terhadap isi cerita.



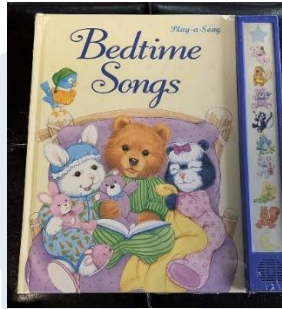
Gambar 2.6 Buku Interaktif *Participation*

Sumber: <https://share.google/images/hFJD3pggN21qeiWas>

Dengan begitu, interaksi tidak hanya sebatas membaca, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan refleksi atas materi yang disampaikan (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

7. Buku Interaktif *Play-a-Song*

Buku ini, sesuai dengan namanya, mampu memainkan lagu.



Gambar 2.7 Buku Interaktif *Play a Song*
Sumber: <https://share.google/images/yaN7amwJxYlbRdlNz>

Di dalamnya terdapat tombol-tombol interaktif yang, ketika ditekan, akan mengeluarkan suara atau lagu yang berkaitan dengan cerita yang disajikan (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

8. Buku Interaktif *Touch and Feel*

Buku ini merupakan jenis buku interaktif yang biasanya ditujukan untuk anak-anak usia pra-sekolah.



Gambar 2.8 Buku Interaktif *Touch and Feel*
Sumber: <https://share.google/images/L87KhvqSaX1cLOiqW>

Tujuannya adalah menumbuhkan minat belajar sekaligus mengenalkan hal-hal baru, seperti tekstur berbagai benda, melalui pengalaman membaca yang menyenangkan dan interaktif (Hidayat dkk., 2020, h. 76-77).

Dari penjelasan mengenai berbagai jenis buku interaktif di atas, perancangan yang akan diterapkan adalah menggunakan jenis *peek-a-boo*. Jenis ini dipilih karena metode interaktifnya memungkinkan gambar muncul berdiri tegak atau seolah-olah keluar dari halaman buku, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih nyata. Melalui penerapan buku interaktif panduan etika dengan konsep peek-a-boo, pembaca akan lebih mudah memahami isi, mengingat pesan yang disampaikan, serta mendapatkan kesan yang mendalam. Dengan demikian, informasi mengenai etika tidak hanya terbaca, tetapi juga lebih mudah dihayati dan dipraktikkan oleh pembaca.

2.1.2 Augmented Reality

Berdasarkan (Carmigniani, 2011, h. 2), *augmented reality* merupakan tampilan lingkungan fisik dunia nyata yang telah melewati hasil augmentasi berupa penambahan informasi secara visual dengan penggunaan komputer, secara langsung ataupun tidak langsung. Selain memaparkan informasi visual, *augmented reality* juga dapat memberikan suatu interaksi intuitif antara user dengan lingkungan visual pada aplikasinya.

Penggunaan *augmented reality* pada pembuatan buku interaktif dapat menjadi pengembangan dari buku *pop-up* dalam versi yang lebih modern. Dengan pendekatan *augmented reality*, target audiens khususnya generasi milenial dapat lebih mudah dicapai karena kesan modern yang ditampilkan mampu menarik perhatian. Hal ini membuat pengalaman membaca menjadi lebih berkesan dan mudah diingat, sehingga penyampaian informasi juga menjadi lebih efektif dan menarik.

2.1.3 User Experiences

David Benyon pada tahun 2020 melalui bukunya *Designing User Experience* memperkenalkan kerangka PACT yang mencakup *People*, *Activities*, *Context*, dan *Technologies* sebagai pendekatan analitis untuk membantu perancang memahami pola interaksi manusia dengan teknologi dalam beragam kondisi dan situasi, baik pada proses perancangan maupun evaluasi sistem interaktif.

1. *People*

Komponen ini berfokus pada pemahaman pengguna sebagai pihak yang berinteraksi dengan sistem, termasuk ciri-ciri personal, kebutuhan, preferensi, serta pola perilaku mereka. Selain itu, komponen ini juga meninjau faktor demografis seperti usia, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, dan kemampuan teknis, serta faktor psikologis yang mencakup motivasi, cara pandang, dan proses kognitif pengguna.

2. *Activities*

Komponen ini menitikberatkan pada jenis aktivitas atau tugas yang dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Aspek yang diperhatikan meliputi tujuan aktivitas, tingkat kepentingan, serta kebutuhan yang menyertainya, termasuk susunan langkah, seberapa sering aktivitas dilakukan, dan lamanya waktu pengerjaan. Dalam komponen ini ditentukan pula aktivitas-aktivitas spesifik yang difasilitasi oleh sistem beserta fitur yang mendukung pelaksanaannya. Aktivitas pengguna dapat mencakup tindakan sederhana, seperti membuka atau membaca email, hingga aktivitas yang lebih kompleks, misalnya berinteraksi dengan sistem realitas virtual.

3. *Context*

Komponen ini membahas kondisi dan situasi menyeluruh tempat sistem interaktif digunakan. Aspek yang diperhatikan mencakup lingkungan fisik, nilai sosial dan budaya, serta aturan atau batasan dalam organisasi, termasuk pula pengaruh eksternal seperti perkembangan pasar, ketentuan regulasi, dan kemajuan teknologi. Konteks penggunaan juga meliputi unsur waktu, lokasi, serta interaksi atau keberadaan individu lain di sekitar pengguna.

4. *Technologies*

Komponen ini menyoroti sisi teknologis dari sistem interaktif yang mencakup fungsi, tingkat kemudahan penggunaan, serta performa sistem secara keseluruhan. Di dalamnya dipertimbangkan elemen perangkat keras dan perangkat lunak yang menyusun sistem, termasuk

pilihan desain dan proses rekayasa yang mendukung cara kerjanya. Selain itu, aspek lain seperti kesesuaian antarperangkat, keamanan sistem, dan kemampuan untuk berkembang juga menjadi perhatian. Teknologi yang dimaksud dapat berupa berbagai perangkat, mulai dari ponsel dan komputer jinjing hingga perangkat realitas virtual dan sistem rumah pintar.

2.1.4 Motion Graphics

Motion graphic merupakan bentuk media visual yang mengandalkan pergerakan dan pengaturan waktu dengan memadukan *moving image* dan desain grafis. Elemen yang membangun *motion graphic* sangat beragam, meliputi ilustrasi baik berbasis *vector* maupun *bitmap*, videografi, tipografi, serta audio (Sukarno, 2014). Secara umum, *motion graphic* kerap diasosiasikan dengan proses animasi ilustrasi *vector* dan teks yang dikenal sebagai *kinetic typography*.

Pada tahap awal perkembangannya, pemanfaatan *motion graphic* berawal dari praktik yang tidak disengaja, yakni penggabungan teks dan gambar sebagai sarana penyampaian gagasan secara kognitif. Dalam praktik tersebut, gambar berperan sebagai media utama, sementara teks ditampilkan sebagai pendukung untuk memperjelas pesan agar dapat dipahami oleh audiens (Babic, Pibernik, & Mrvac, 2008). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dasar dari *motion graphic* adalah menyampaikan pesan secara kognitif.

Hingga saat ini, *motion graphic* masih banyak digunakan sebagai media edukasi dan informasi, seperti pada *e-learning*, infografik, serta *Public Service Announcement*. Namun, seiring perkembangan zaman, fungsi *motion graphic* tidak lagi terbatas pada penyampaian informasi semata. Saat ini, *motion graphic* juga dimanfaatkan sebagai sarana hiburan karena dinilai menarik secara visual, contohnya pada *Music Video* maupun karya *standalone motion graphic* yang diciptakan sebagai bentuk ekspresi seni.

2.2 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang memuat kumpulan teks serta gambar ilustrasi, dengan tujuan untuk menghasilkan suatu bentuk komunikasi melalui gambar yang disediakan, sehingga pembaca akan lebih mudah dalam menangkap maksud serta intisari buku tersebut (Hunt, jurnal Alifah et al., 2024). Adapun buku ilustrasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan hal yang bersifat rumit menjadi lebih jelas dan mudah, memiliki pembahasan yang lebih detail karena adanya gambar, serta memungkinkan untuk dibaca berulang (Atraba dkk., 2024, h.26). Umumnya, buku ilustrasi digunakan sebagai media untuk membantu menyampaikan informasi kepada anak-anak (Sutanto dkk., 2023, h. 94), di mana manfaatnya bagi anak-anak adalah dalam peningkatan kemampuan kognitif, contohnya kesadaran dalam hal diskriminasi serta pemikiran intelektual (Du, 2023, h. 76).

2.2.1 Buku

Berdasarkan (Haslam 2006, h. 12), buku merupakan sebuah media dokumentasi yang paling tua, berisikan gagasan, ide, ilmu pengetahuan, serta kepercayaan. Kata buku sendiri berasal dari bahasa inggris kuno, yaitu *bok*, yang terinspirasi oleh pohon *beech*, yang pada waktu itu sangat umum digunakan dalam membuat papan kayu untuk menulis.

1. Anatomi Buku

Haslam (2006) kemudian menjelaskan lebih lanjut mengenai komponen-komponen dasar sebuah buku, yaitu :

a. Blok Buku

Blok buku terdiri dari beberapa elemen seperti :

1. *Spine*: Komponen penutup buku pada bagian tepi buku
2. *Headband*: Pita yang diikat ke buku
3. *Hinge*: Lipatan antara pastedown dan fly leaf
4. *Head Square*: Komponen pelindung pada bagian atas buku, dengan ukuran yang lebih besar dari book leaves.
5. *Front Pastedown*: Kertas yang ditempelkan pada sampul depan buku

6. *Cover*: Papan atau kertas tebal sebagai pelindung blok buku.
7. *Foreedge*: Komponen pelindung pada bagian depan buku, dengan ukuran yang lebih besar dari book leaves.
8. *Front Board*: Papan atau kertas tebal sebagai pelindung bagian depan buku.
9. *Tail Square*: Komponen pelindung pada bagian belakang buku, dengan ukuran yang lebih besar dari book leaves.
10. *Endpaper*: Komponen penutup bagian dalam buku berupa book leaves tebal.
11. *Head*: Komponen sisi atas buku.
12. *Leaves*: Lembaran kertas yang memiliki dua sisi, berupa *recto* dan *verso*.
13. *Black Pastedown*: Kertas yang ditempelkan pada bagian sampul belakang buku.
14. *Back Cover*: Sampul buku sisi belakang.
15. *Foreedge*: Tepi buku pada sisi depan.

b. Halaman

Halaman buku terdiri dari beberapa elemen seperti :

1. *Portrait*: Format dengan acuan tinggi buku.
2. *Landscape*: Format dengan acuan lebar buku.
3. *Page height & width*: Ukuran halaman buku.
4. *Verso*: Nomor halaman genap pada bagian kiri buku.
5. *Recto*: Nomor halaman ganjil pada sisi kanan buku.
6. *Head*: Bagian atas buku.
7. *Foot*: Bagian bawah buku.
8. *Foreedge*: Bagian depan buku.
9. *Single-page*: Halaman tunggal buku pada sisi kiri buku.
10. *Double page spread*: Gabungan dua halaman buku.
11. *Gutter*: Margin buku.

2. *Grid*

Berdasarkan (Tonderau, 2009, h. 20-80) *grid* merupakan bagian untuk mengatur ruang serta tahapan informasi yang dipaparkan bagi para pembaca, di mana *grid* sendiri dibagi berdasarkan beberapa hal:

a. **Komponen *Grid***

1. *Columns*: Tempat/ *space* vertikal berisikan tulisan atau gambar.
2. *Modules*: Komponen individu yang dipisah oleh ruang, garis, dan kolom
3. *Margins*: Pembatas halaman antara bagian tepi halaman dengan konten halaman.
4. *Spatial Zones*: Bagian kolom dan modul untuk diisi tulisan, gambar, ataupun informasi lain,
5. *Flowlines*: Panduan bagi pembaca berupa garis horizontal.
6. *Markers*: Sebagai penanda dengan posisi yang selalu sama, contohnya nomor halaman, header, footer.

b. **Jenis *Grid***

1. *Single Column Grid*: Digunakan untuk penulisan teks seperti esai, laporan, serta buku.
2. *Two Column Grid*: Digunakan untuk memaparkan informasi dalam dua kolom yang berbeda.
3. *Multicolumn Ground*: Digunakan untuk memaparkan informasi ke dalam jumlah kolom yang dapat diatur jumlah serta ukurannya, sehingga memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi. Umumnya digunakan oleh majalah serta *website*.
4. *Modular Grids*: Digunakan untuk memaparkan informasi kompleks, dengan penggabungan kolom horizontal dan vertikal. Umumnya digunakan pada koran, kalender, table, ataupun bagan.
5. *Hierarchical*: Membagi halaman menjadi zona-zona, umumnya beberapa kolom horizontal.

3. Tipografi

Poulin (2011) menjelaskan bahwa tipografi merupakan tahapan desain menggunakan type, di mana type sendiri diartikan sebagai bentuk huruf, alfabet, serta angka yang digunakan untuk menyusun sebuah kata, kalimat, hingga bentuk naratif. Adapun tipografi memiliki fungsi utama untuk dibaca. Tipografi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan :

a. Bentuk Tipografi

Berdasarkan (Samara, 2007, h. 136-137), beberapa bentuk aspek tipografi adalah sebagai berikut :

1. *Case*: Terbagi menjadi bentuk huruf besar dan huruf kecil.
2. *Weight*: Berpengaruh terhadap ketebalan huruf.
3. *Contrast*: Tingkat perubahan stroke pada huruf.
4. *Posture*: Terbagi menjadi bentuk tegak dan miring dengan orientasi vertikal.
5. *Width*: Menunjukkan lebar bentuk huruf
6. *Style*: Berdasar pada dua jenis dasar, yaitu serif dan sans serif, yang dapat digunakan sesuai kebutuhan.

b. Jenis Tipografi

Berdasarkan (Landa, 2013, h. 47-48), pada bukunya “Graphic Design Solutions Edisi ke-5”, tipografi dibagi menjadi delapan jenis, yaitu :

1. *Old Style/ Humanist*: Diperkenalkan pada akhir abad ke-15, memiliki karakteristik berupa bentuk miring serta terdapat serif. Contohnya adalah Times New Roman.
2. *Transitional*: Diperkenalkan pada abad ke-18, merupakan transisi dari jenis old style menuju modern. Memiliki karakteristik perpaduan antara jenis oldstyle dan modern, contohnya adalah Century.

3. Modern: Diperkenalkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, memiliki karakteristik berupa bentuk garis tebal-tipis yang kontras, contohnya adalah Walbaum.
4. Slab Serif: Diperkenalkan pada awal abad ke-19, dengan sub-kategori berupa Mesir dan Clarendon. Memiliki karakteristik berupa bentuk yang berat dan menyerupai lempengan, contohnya adalah jenis huruf pada mesin ketik Amerika.
5. Sans Serif: Diperkenalkan pada awal abad ke-19, dan tidak memiliki serif. Memiliki karakteristik berupa goresan tebal tipis menyerupai Franklin Gothic, dengan sub-kategori berupa Grotesque, Geometric, dan Humanist. Contohnya adalah Helvetica.
6. Blackletter: Dikenal sebagai Gothic, jenis ini memiliki karakteristik berupa garis tarikan yang berat dengan huruf yang tebal. Contohnya adalah Rotunda.
7. Script: Memiliki karakteristik menyerupai tulisan tangan, jenis ini berbentuk miring dan bersambung, seperti ditulis oleh sebuah pena, pensil, ataupun kuas. Contohnya adalah Brush Script.
8. Display: Disajikan dalam ukuran besar dan umumnya merupakan judul ataupun headline, dengan kompleksitas yang lebih tinggi.

Dalam pembuatan buku interaktif mengenai penyampaian kembali etika yang benar di dalam gereja, perlu diperhatikan bahwa buku harus menarik, mudah dimengerti, serta mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan berkesan. Pada bagian *cover* maupun *back cover* sebaiknya juga dirancang interaktif, misalnya dengan penggunaan augmented reality (AR) sehingga sejak awal pembaca sudah merasakan pengalaman berbeda. Setiap halaman buku dapat dilengkapi elemen AR, sementara aspek durabilitas perlu ditingkatkan karena buku akan sering dibuka dan ditutup.

Dari sisi tata letak, garis yang digunakan adalah *hierarchical grid* karena penempatan *AR marker* harus konsisten, misalnya di pojok kanan bawah halaman. Margins sebaiknya tidak terlalu kecil agar konten tidak terpotong, sedangkan *flowlines* berfungsi untuk mengarahkan pandangan pembaca pada bagian yang perlu dipindai.

Untuk tipografi, jenis huruf serif digunakan pada bagian utama untuk menciptakan nuansa yang tetap selaras dengan suasana gereja. Sementara itu, pada bagian isi buku yang bersifat penjelasan atau instruksi interaktif, tipografi sans serif dapat digunakan agar lebih sederhana, jelas, dan mudah dibaca.

2.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan metode atau seni yang digunakan untuk membuat lukisan, gambar, ataupun elemen visual lain dengan tujuan memberikan makna tertentu, menjelaskan ide, konsep, ataupun teks (Yusa et al., 2024, h.22). Berdasarkan sejarahnya, kata ilustrasi dalam bahasa Indonesia didasari dari kata *illustration* dalam bahasa Inggris. Kata *illustration* sendiri berasal dari bahasa Latin *illustra'tio* yang berarti mencerahkan. Seiring berjalannya waktu, pengertian serta makna kata ilustrasi terus berkembang, di mana ilustrasi tidak terbatas dalam hal penyampaian suatu tujuan, namun juga menyangkut seluruh jenis serta bentuk karya yang dihasilkan oleh ilustrator, baik secara manual, digital, media campuran, dan yang lainnya (Ghozalli, 2020, h.9). Ilustrasi dituangkan dalam media visual seperti buku, pamflet, majalah, dan juga platform digital, seperti animasi dan *website* (Yusa et al., 2024, h.22).

Perancangan buku interaktif memerlukan ilustrasi sebagai elemen dasar untuk menarik perhatian serta memberikan kesan mendalam kepada pembaca. Ilustrasi berperan sebagai sarana penyampai makna, sehingga pesan yang terdapat dalam buku interaktif dapat lebih mudah dipahami dan diingat.

2.2.3 Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan pendapat Song (2005) dalam jurnal *Effects of Illustration Types on the English Reading Performance of Senior High School*

Students with Different Cognitive Styles (Luo & Lin, 2017), ilustrasi memiliki tiga fungsi utama, yaitu fungsi dekoratif (*decorative function*), fungsi penjelasan (*explain function*), serta fungsi promosional (*promote function*).

1. Fungsi Dekoratif (*Decorative Function*)

Jenis ilustrasi dengan fungsi dekoratif memiliki sifat independen dengan teks yang dipaparkan, sehingga maknanya hanya sebagai dekorasi, tidak berhubungan dengan tulisan, serta tulisan yang disajikan tidak dapat terpengaruh oleh ilustrasi yang ada.

2. Fungsi Penjelasan (*Explain Function*)

Jenis ilustrasi dengan fungsi penjelasan tidak hanya memiliki relasi dengan teks yang tersedia, namun juga memiliki fungsi dan peran khusus dalam komprehensi pembacaan. Dengan tujuan untuk membimbing para pembaca untuk memahami makna teks, ilustrasi disediakan secara visual.

3. Fungsi Promosional (*Promote Function*)

Jenis ilustrasi dengan fungsi promosi memiliki dua tujuan utama, yaitu untuk menjelaskan teks, serta memberikan informasi tambahan melalui ilustrasi yang diberikan. Dengan demikian, pembaca diharapkan dapat memahami makna bacaan lebih jauh, berdasarkan kemampuan berpikir kritis serta observasi individual.

Pembuatan ilustrasi dalam buku interaktif penjelasan etika membutuhkan tiga aspek utama. Pertama, aspek dekoratif yang berfungsi untuk memperindah tampilan dan menjadikan buku lebih menarik. Kedua, aspek penjelasan yang sangat penting agar pembaca dapat benar-benar memahami penyampaian etika. Ketiga, aspek promosional yang berperan mempertegas serta memperjelas pesan mengenai etika yang disampaikan.

2.2.4 Jenis-Jenis Ilustrasi

Dalam ilustrasi memiliki beberapa tipe dengan fungsi yang berbeda-beda menyesuaikan apa yang ingin disampaikan dari gambar tersebut. Secara

umum, ilustrasi dapat dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu kartun, karikatur, dan cerita bergambar (Ambarwati, 2022, h.98).

1. Kartun

Berdasarkan Tanudjaja (2004), kartun merupakan sebuah jenis ilustrasi yang diciptakan secara representasional terhadap suatu keadaan dan berisikan elemen kelucuan dengan tujuan membuat orang tertawa. Kartun dibagi menjadi dua jenis, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi.



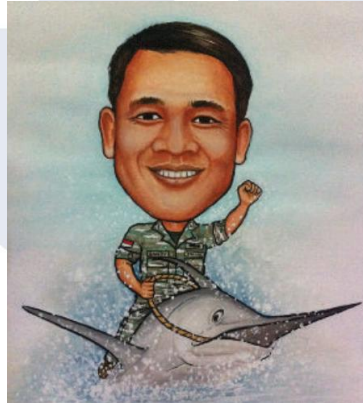
Kartun dua dimensi merupakan jenis kartun yang hanya dapat dilihat melalui satu arah saja, dengan karakter gambar yang polos serta tidak bervolume.



Di sisi lain, kartun tiga dimensi memiliki karakteristik berupa adanya volume serta bayangan (Ambarwati, 2022, h.98).

2. Karikatur

Karikatur berasal dari kata latin *caricare* yang berarti membelokkan atau mendistorsi gambar, serta *caricatura* yang berarti melebih-lebihkan (Tanudjaja, 2004). Dengan demikian, karikatur memiliki arti sebuah jenis ilustrasi yang mengandung unsur kelucuan dengan ciri khas yaitu melebih-lebihkan objek ataupun unsur lain, dengan tujuan untuk menghibur, serta menyampaikan informasi kepada yang melihatnya (Ambarwati, 2022, h.99).



Gambar 2.11 Karikatur
Sumber: Ambarwati (2022)

3. Cerita Bergambar

Cerita bergambar, atau yang lebih dikenal dengan cergam merupakan sebuah koleksi cerita yang dipadukan dalam sebuah bentuk gambar serta tulisan, di mana tulisan tersebut memiliki fungsi utama sebagai alur cerita (Ambarwati, 2022, h.99).



Gambar 2.12 Karikatur

Sumber: buku dasar-dasar desain komunikasi visual hlm. 141

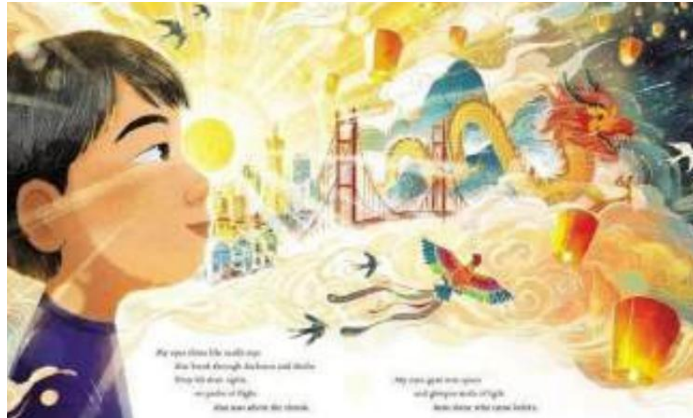
Pada perancangan buku interaktif mengenai etika di gereja, sebaiknya digunakan jenis ilustrasi yang sederhana dan mudah dipahami. Oleh karena itu, buku interaktif ini lebih tepat menggunakan ilustrasi dua dimensi. Ilustrasi dua dimensi dipilih karena memberikan kesan sederhana, tetap informatif, serta membantu menjaga keseimbangan antara teks dan visual agar pembaca tidak hanya berfokus pada tulisan saja.

2.2.5 Bentuk Dasar Ilustrasi

Cara menyampaikan suatu cerita ataupun pesan di dalam suatu ilustrasi dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk dasar ilustrasi, di mana bentuk-bentuk dasar ilustrasi ini dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu tebaran (*spread*), satu halaman (*single*), dan lepasan (*spot*) (Ghozalli, 2020, h.15).

1. Ilustrasi Tebaran (*Spread*)

Ilustrasi tebaran (*spread*) merupakan jenis bentuk dasar ilustrasi yang memenuhi dua halaman kiri dan kanan buku, atau satu bukaan halaman buku. Jenis bentuk dasar ilustrasi ini memiliki tujuan untuk memfokuskan perhatian dalam suatu adegan, yang dapat membuat pembaca dapat meluangkan waktu lebih dalam mengamati ilustrasi (Ghozalli, 2020, h. 15).



Gambar 2.13 Contoh Bentuk Dasar Ilustrasi Tebaran
Sumber: Stead et al. (2024)

2. Ilustrasi Satu Halaman (*Single*)

Ilustrasi satu halaman (*single*) merupakan jenis bentuk dasar ilustrasi yang memenuhi satu halaman, di mana pada umumnya, halaman *single* digunakan dalam sebuah ilustrasi dengan cerita terpisah dalam satu tebaran (Ghozalli, 2020, h.17).



Gambar 2.14 Contoh Bentuk Dasar Ilustrasi Satu Halaman
Sumber: Kristanto (2023)

3. Ilustrasi Lepas (*Spot*)

Ilustrasi lepas (*spot*) merupakan jenis bentuk dasar ilustrasi yang memiliki variasi dalam ukuran, dengan tetap lebih kecil dibandingkan satu halaman. Pada umumnya, beberapa ilustrasi lepas dapat dikelompokkan di dalam satu halaman ataupun satu tebaran. Tujuan dari ilustrasi lepas adalah untuk memberikan kesan beberapa

aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dalam satuan waktu yang dinamis (Ghozalli, 2020, h.19).



Gambar 2.15 Contoh Bentuk Dasar Ilustrasi Lepas
Sumber: Manohara (2022)

Dalam perancangan buku interaktif mengenai etika di Gereja Santo Yakobus, seluruh bentuk dasar ilustrasi digunakan agar pesan dapat tersampaikan secara lebih variatif dan menarik. Ilustrasi tebaran (*spread*) diterapkan pada momen-momen utama untuk menekankan adegan penting sehingga pembaca lebih fokus dan terhangat dalam suasana cerita. Ilustrasi satu halaman (*single*) digunakan untuk menyajikan penjelasan yang lebih ringkas namun tetap memiliki ruang visual yang jelas dalam setiap halaman. Sementara itu, ilustrasi lepas (*spot*) berfungsi melengkapi konten dengan detail tambahan berupa aktivitas kecil atau penjelasan singkat yang mendukung narasi utama. Kombinasi ketiga bentuk dasar ilustrasi ini memberikan keseimbangan antara visual yang kuat, penyampaian pesan yang terstruktur, dan variasi yang membuat buku tetap dinamis serta mudah dipahami.

2.2.6 Elemen Desain

Elemen desain merupakan suatu komponen yang penting dalam tugas akhir yang dikerjakan, mengingat pendapat Hasian et al. (2021, h.729) yang mengatakan bahwa dalam menghasilkan suatu karya, desainer memerlukan elemen desain. Beberapa elemen desain yang memiliki kontribusi penting dalam buku ilustrasi adalah :

1. Warna

Warna merupakan produk dari cahaya yang dipantulkan objek yang kemudian diterima oleh mata sesuai dengan informasi berupa cahaya yang terpantulkan (Ananda & Thamrin, 2024, h. 286). Warna dapat dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu primer, sekunder, dan tersier (Firdaus & Tjandra, 2019, h. 24), di mana warna tersebut dapat mengubah persepsi seseorang mengenai suatu elemen, menghasilkan rangsangan visual, peningkatan keinginan, perasaan, serta emosi (Nur & Paksi, 2021, h. 93).

2. Tekstur

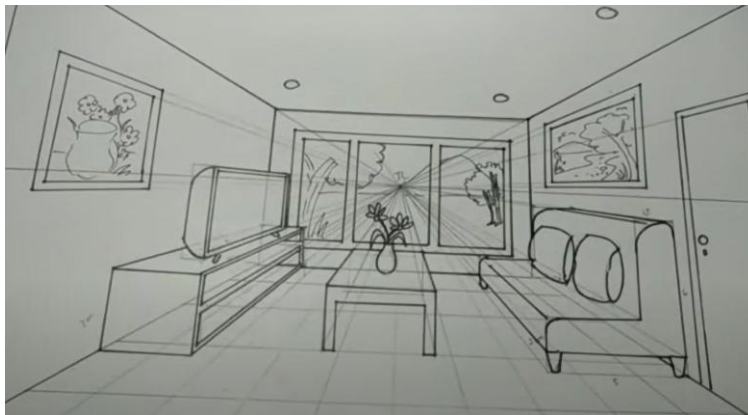
Tekstur merupakan nilai raba suatu permukaan, yang terdiri dari tekstur kasar dan halus, di mana tujuan dari tekstur adalah untuk memberikan efek tertentu pada permukaan ilustrasi yang ditampilkan (Salam et al., 2020, h.24)



Gambar 2.16 The Starry Night
Sumber: Vincent van Gogh (1889)

3. Ruang/ Perspektif

Perspektif lahir dari keinginan dalam mewujudkan apa yang dapat dilihat dalam ruang nyata dalam suatu bidang atau permukaan datar, di mana prinsip utamanya adalah semakin jauh objek, maka akan semakin mengecil dan semakin kabur, begitu pula sebaliknya (Salam et al., 2020, h.25)



Gambar 2.17 Perspektif Ruang Tamu
Sumber: Ambar (2022)

2.3 Sumber Etika Gereja

Salah satu hal terpenting di dalam kehidupan peribadahan umat adalah menghendaki etika kesopanan dan kesederhanaan (Hutagulung, 2020). Etika dalam gereja Katolik bersumber dari dasar iman yang kokoh, baik melalui kitab suci, katekismus, maupun peraturan tertulis Gereja. Ketiga sumber ini saling melengkapi, Kitab Suci menjadi dasar utama pewahyuan, katekismus sebagai penjelasan resmi ajaran iman, serta peraturan tertulis Gereja sebagai pedoman praktis dalam kehidupan umat beriman.

2.3.1 Kitab Suci

Kitab Suci adalah firman Allah yang diwahyukan kepada manusia dan dituliskan di bawah bimbingan Roh Kudus. Bagi Gereja Katolik, Kitab Suci merupakan pedoman utama iman, moral, dan etika. Segala ajaran serta peraturan hidup umat Katolik berpangkal dari Kitab Suci karena di dalamnya terkandung prinsip hidup yang sesuai dengan kehendak Allah (Dei Verbum, 1965).

Salah satu contoh bahwa Kitab Suci merupakan pedoman utama umat kristiani berada di injil Matius bab 22 ayat 23 yang menyebutkan “Kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri”. Hal tersebut menunjukkan bahwa di dalam kehidupan kristiani ayat ini menjadi dasar membangun kasih, persaudaraan, dan tanggung jawab sosial. Gereja juga

menggunakan Kitab Suci sebagai tolak ukur membuat dan menyusun peraturan-peraturan lainnya (Kateskismus Gereja Katolik, 1997)

2.3.2 Kateskismus

Gereja Katolik memiliki ringkasan ajaran resmi mengenai iman, moral, liturgi, dan doa yang disebut Kateskismus. Agar umat lebih mudah memahami dan menjalankan kehidupan sehari-hari berdasarkan Kitab Suci maka dibuatlah Kateskismus (Kateskismus Gereja Katolik, 1997). Dengan demikian, Kateskismus menjadi jembatan antara Kitab Suci dan kehidupan praktis umat Katolik.

Salah satu contoh penjelasan sikap dan batin dalam menerima Ekaristi yang dijelaskan dalam Kateskismus Gereja Katolik no. 1387, yaitu “Untuk mempersiapkan diri sebaik-baiknya menyambut sakramen ini, kaum beriman hendaknya mematuhi pantang sebagaimana ditentukan Gereja, supaya sikap batin doa dan pertobatan tetap dipelihara.” Ajaran ini menunjukkan bagaimana Kitab Suci yang berbicara tentang kesucian perjamuan Tuhan diterapkan secara konkret dalam kehidupan liturgis umat.

2.3.3 Tata Tertib Gereja Santo Yakobus

Melalui kateskismus yang sudah tertulis sebagai penghubung Kitab Suci dengan umat, maka munculah peraturan-peraturan yang ada di dalam Gereja. Peraturan tertulis gereja berfungsi sebagai pedoman praktis bagi umat dan petugas liturgi dalam menjalankan ibadah dengan tertib, khidmat, serta sesuai dengan ajaran iman Katolik. Di Paroki Santo Yakobus Kelapa Gading terdapat tata tertib yang berlaku mengatur perilaku umat selama mengikuti perayaan Ekaristi, maupun kegiatan liturgis lainnya. Hal ini bertujuan agar suasana doa tetap terjaga dan semua umat dapat berpartisipasi dengan baik.

Menurut Paroki Santo Yakobus Kelapa Gading (n.d.), terdapat sebelas tata tertib yang diterapkan di Gereja Santo Yakobus:

1. Umat diharapkan hadir tepat waktu sebelum misa dimulai.
2. Pakaian yang dikenakan hendaknya sopan dan pantas.

3. Handphone serta perangkat elektronik lainnya wajib dalam keadaan mati atau silent.
4. Umat duduk secara tertib dan tidak berpindah-pindah tempat tanpa alasan jelas.
5. Anak-anak yang masih kecil perlu didampingi orang tuanya agar tidak mengganggu jalannya misa.
6. Saat perayaan berlangsung, umat hendaknya tidak berbicara, bercanda, atau melakukan aktivitas yang mengganggu kekhusyukan.
7. Kolekte dijalankan dengan tertib dan penuh kesadaran sebagai wujud partisipasi umat.
8. Umat mengikuti doa, nyanyian, dan jawaban liturgis dengan aktif.
9. Komuni Kudus diterima dengan penuh hormat sesuai tata cara yang ditentukan.
10. Setelah komuni, umat diminta untuk berdoa dengan hening dan tidak keluar sebelum misa selesai.
11. Setelah misa berakhir, umat keluar secara tertib sesuai arahan petugas.

Peraturan tertulis ini mempertegas kaitannya dengan Katekismus Gereja Katolik, yang menekankan pentingnya penghormatan dalam liturgi sebagai wujud iman umat kepada Allah (KGK, 1997). Selain itu, dasar peraturan ini juga dapat ditemukan dalam Kitab Suci, misalnya dalam surat 1 Korintus 14:40, “Tetapi segala sesuatu harus berlangsung dengan sopan dan teratur.” Dengan demikian, tata tertib gereja tidak hanya berfungsi menjaga keteraturan teknis, melainkan juga sebagai perwujudan iman yang bersumber dari Kitab Suci dan ditegaskan kembali dalam Katekismus.

2.4 Penelitian yang Relevan

Pada penelitian yang relevan, penulis akan menuliskan penelitian yang relevan dan dituliskan oleh peneliti lainnya. Penelitian yang relevan harus memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang dibahas. Penulis akan mencantumkan

beberapa penelitian yang membahas seputar buku interaktif dan penerapan tata tertib di Gereja. Penelitian yang dicantumkan berjumlah 3 sumber, yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengaruh Media Buku Interaktif Digital terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V	Evina Novianti, Feri Tirtoni	Penelitian ini berfokus pada perancangan buku interaktif digital berbasis edukasi, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa dalam keberagaman budaya Indonesia.	- Buku Interaktif AR: Mengintegrasikan AR sebagai metode penyampaian informasi untuk menambahkan kesan yang lebih.
2.	Kajian Teologis Etika dan Prinsip Pelayanan Paulus berdasarkan 1 Korintus 9:16 dan Implementasinya bagi Pelayanan Gerejawi di Era Modern	Harif Patasik	Penelitian ini berfokus kepada pembahasan etika dan prinsip pelayanan yang didasari melalui kisah salah satu rasul yaitu Paulus terhadap Tuhan yang bisa menjadi contoh pelayanan umat Kristiani.	- Pendekatan yang dilakukan tidak hanya berbasis dari salah satu kisah rasul, melakukan pendekatan dengan penyampaian etika seperti dibawa mengalir secara empatik.

3.	Pengembangan Buku Saku Interaktif Tentang Etika Berinteraksi Dalam Islam di Era Digital	Zaim Wannur & Zuliana Zuliana	Penelitian ini terfokuskan kepada penyajian informasi etika di Islam melalui buku saku interaktif dan dikhususkan kepada interaksi digital.	- Pembuatan buku interaktif berbentuk fisik yang memiliki sentuhan teknologi AR dalam penyampaian informasi.
----	---	-------------------------------	---	--

Berangkat dari penelitian relevan yang telah dikaji, penulis merancang buku interaktif dengan konsep yang lebih modern melalui pemanfaatan Augmented Reality (AR). Pendekatan yang digunakan menekankan aspek empati, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih komunikatif dan mudah diterima oleh target audiens.

