

BAB II

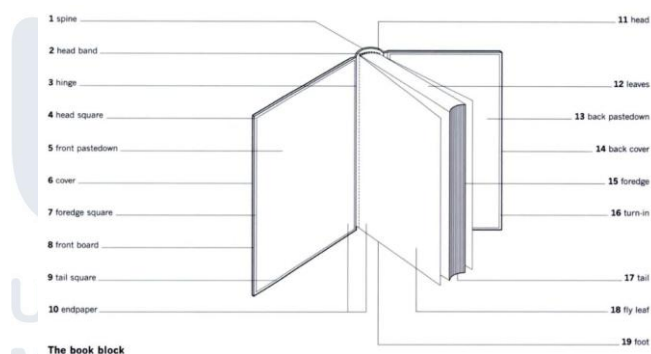
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Hanifa et al. (2021, h.446) buku dapat didefinisikan sebagai informasi berupa tulisan atau gambar yang dicetak pada sebuah kumpulan kertas. Sedangkan menurut Kurniasih dalam Lestari & Aditya (2018, h.1524), buku merupakan sebuah karya tulis yang lahir dari proses pemikiran yang diolah menjadi pengetahuan, kemudian disajikan dalam bentuk tulisan dengan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan gambar dan juga daftar pustaka. Beberapa penjelasan mengenai buku tersebut dapat disimpulkan bahwa buku adalah sebuah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan yang berisi informasi dalam bentuk tulisan maupun gambar.

2.1.1 Anatomi Buku

Berikut adalah penjelasan anatomi buku dari buku “*Book Design*” karya Andrew Haslam (2006, h.18).



Gambar 2.1 Anatomi Buku

Sumber: Buku “*Book Design*” karya Andrew Haslam

1. *Spine*: bagian sampul buku yang menutupi jilidan buku.
2. *Head band*: kumpulan benang yang diikat pada bagian ikatan sampul buku, biasanya berwarna.
3. *Hinge*: lipatan pada kertas akhir di antara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head square*: bagian pelindung kecil di bagian atas depan yang tercipta karena sampul depan lebih besar dibandingkan dengan lembaran buku.
5. *Front pastedown*: kertas akhir yang ditempel ke bagian dalam papan sampul depan.
6. *Cover*: kertas tebal yang menempel pada buku untuk melindungi blok buku.
7. *Foreedge square*: bagian pelindung kecil di bagian tepi depan yang tercipta karena sampul depan lebih besar dibandingkan dengan lembaran buku.
8. *Front board*: papan sampul bagian depan buku.
9. *Tail square*: bagian pelindung kecil di bagian bawah depan yang tercipta karena sampul depan lebih besar dibandingkan dengan lembaran buku.
10. *Endpaper*: lembaran kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menopang engsel. Lembaran luarnya adalah *pastedown*, dan halaman yang bisa dibalik adalah *fly leaf*.
11. *Head*: bagian atas buku.
12. *Leaves*: lembaran kertas yang dijilid, terdiri dari dua sisi atau halaman depan dan belakang.
13. *Back pastedown*: kertas akhir yang ditempel ke bagian dalam papan sampul belakang.
14. *Back cover*: papan sampul bagian belakang.
15. *Foreedge*: tepi bagian depan buku.
16. *Turn-in*: tepi kertas atau kain yang dilipat dari bagian luar ke dalam sampul.
17. *Tail*: bagian bawah buku.
18. *Fly leaf*: halaman kosong yang terletak pada akhir buku.
19. *Foot*: bagian bawah halaman.

Berdasarkan hal tersebut, buku yang memiliki semua anatomi dari yang disebutkan merupakan sebuah buku yang sempurna. Namun pada kenyataannya tidak semua buku harus memiliki semua anatomi tersebut.

2.1.2 Jenis Buku

Menurut Hanifa et al. (2021, h.446-447), buku dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu buku fiksi dan non-fiksi.

1. Buku Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang tercipta dari imajinasi sang penulis. Artinya, buku fiksi tidak harus berdasarkan kejadian nyata dan isinya tidak harus bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Beberapa contoh buku fiksi antara lain novel, cerpen, puisi, komik, hingga naskah drama (Hanifa et al., 2021, h.447).

2. Buku Non-Fiksi

Buku non-fiksi adalah buku yang bersifat informatif dan berisi berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Buku non-fiksi dibuat berdasarkan fakta, realitas, beserta dengan data yang bisa dipertanggungjawabkan. Beberapa contoh buku non-fiksi antara lain adalah buku biografi, buku sejarah, dan buku pembelajaran (Hanifa et al., 2021, h.447).

Berdasarkan penjelasan tersebut, jenis buku dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu buku fiksi dan buku non-fiksi. Buku fiksi berisi cerita yang berasal dari imajinasi penulis dan tidak selalu berdasarkan fakta nyata, sedangkan buku non-fiksi dibuat berdasarkan data, fakta, dan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

2.1.3 Desain Buku

Prinsip desain pada buku merupakan dasar yang digunakan dalam mengolah elemen visual dan berguna sebagai pegangan oleh desainer untuk membuat sebuah desain yang seimbang. Desainer dapat membuat sebuah karya visual yang efektif dengan mengkombinasikan pemahaman mengenai

teks, gambar, dan elemen formal yang dipadukan dengan konsep kreatif (Landa, 2018, h.24).

2.1.3.1 Layout

Layout dalam desain atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai tata letak adalah proses penyusunan elemen-elemen visual dan teks dalam satu ruang berdasarkan pertimbangan estetika dan fungsi (Anggarini, 2021, h.2). Menurut Anggarini, tujuan utama *layout* adalah menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur sehingga penyampaian pesan dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca baik dalam media cetak maupun digital (h.2). Terdapat enam jenis *layout* yang biasanya digunakan dalam desain (Hendratman, 2017, h.198-206).

1. Mondrian Layout

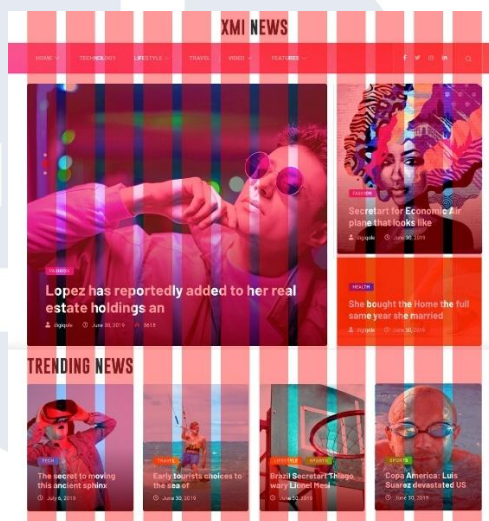
Mondrian layout adalah jenis *layout* yang terinspirasi dari karya Piet Mondrian, dengan ciri-ciri penggunaan garis *horizontal* dan vertikal yang membentuk bidang-bidang persegi atau persegi panjang. Umumnya *layout* ini berupa *grid* asimetris namun tetap memiliki keseimbangan.



Gambar 2.2 Contoh *Mondrian Layout*
Sumber: <https://sl1nk.com/qblqB>

2. *Multi Panel Layout*

Multi Panel Layout adalah layout yang membagi ruang desain menjadi beberapa bagian terpisah yang tersusun dalam satu halaman. *Layout* ini umumnya digunakan oleh desainer untuk penyusunan elemen visual dan teks ke dalam beberapa area yang telah ditentukan sehingga informasi dapat disajikan secara terpisah-pisah namun tetap saling berkaitan.



Gambar 2.3 Contoh *Multi Panel Layout*

Sumber: <https://www.ramotion.com/blog/website-grid-design>

3. *Picture Window Layout*

Layout ini adalah jenis layout dimana desainer menempatkan satu gambar besar sebagai elemen utama, sementara teks dan elemen pendukung lainnya dijadikan sebagai pelengkap visual. Umumnya *layout* ini digunakan pada sebuah iklan, poster, atau pun sampul.

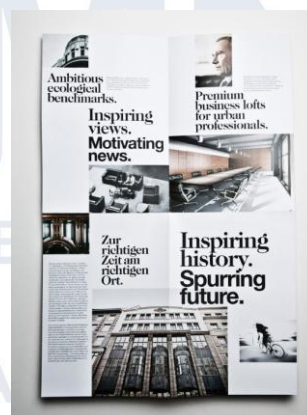


Gambar 2.4 Contoh *Picture Window Layout*

Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/visual-hierarchy-examples>

4. *Frame Layout*

Frame layout adalah *layout* yang menggunakan elemen pembatas yang mengelilingi dan menegaskan isi desain. *Layout* ini umumnya memberikan kesan yang rapi, terstruktur, dan membantu memperjelas hierarki visual dalam sebuah desain.



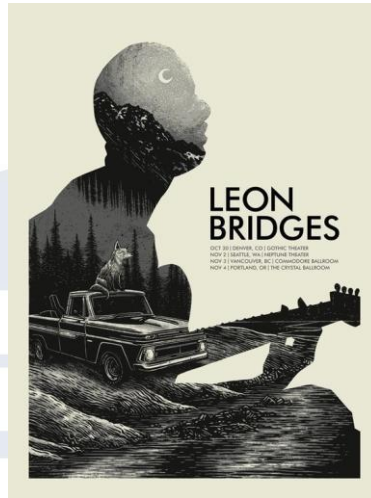
Gambar 2.5 Contoh *Frame Layout*

Sumber: <https://www.canva.com/learn/collage-ideas>

5. *Silhouette Layout*

Layout ini menonjolkan sebuah bentuk bayangan suatu objek atau figur sebagai elemen visual utama dalam desain. Teknik

ini umumnya menggunakan kontras yang kuat antara objek dan *background* untuk menciptakan fokus visual yang jelas.

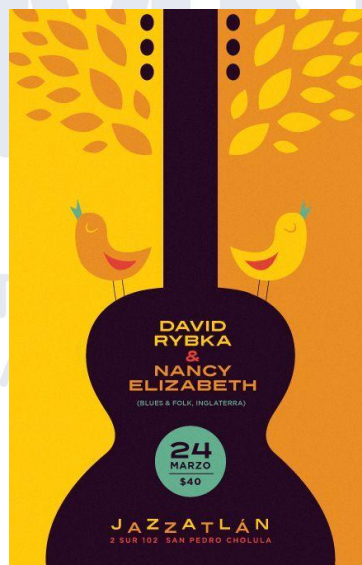


Gambar 2.6 Contoh *Silhouette Layout*

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/concert-poster--502503270921524396/>

6. *Symmetrical Layout*

Symmetrical layout adalah *layout* yang menempatkan penempatan elemen desain antara sisi kanan dan kiri seimbang sehingga memberikan kesan rapi dan stabil. Umumnya *layout* ini digunakan untuk membangun kesan utama yang kuat.



Gambar 2.7 Contoh *Symmetrical Layout*

Sumber: <https://id.pinterest.com/muhdarqam/tutorial-2a-principles-of-design/>

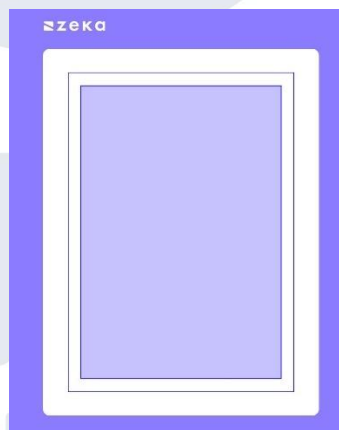
Berdasarkan penjelasan tersebut, *layout* sangat berperan sebagai penempatan elemen desain untuk memberikan kesan yang harmonis dan enak dilihat.

2.1.3.2 *Grid*

Grid adalah sebuah garis bantu yang umumnya digunakan desainer untuk mempermudah dalam menentukan posisi elemen-elemen dalam sebuah *layout*. Terdapat 3 jenis *grid* yang umum digunakan dalam mendesain (Anggarini, 2021, h.40-46).

1. *Manuscript Grid*

Grid jenis ini menggunakan struktur satu kolom besar yang biasanya diletakkan di bagian tengah halaman. Area atas dan bawah dapat digunakan untuk elemen tambahan seperti *footer*, *header*, dan juga nomor halaman. Umumnya *grid* ini digunakan pada sebuah halaman dengan teks panjang seperti novel.

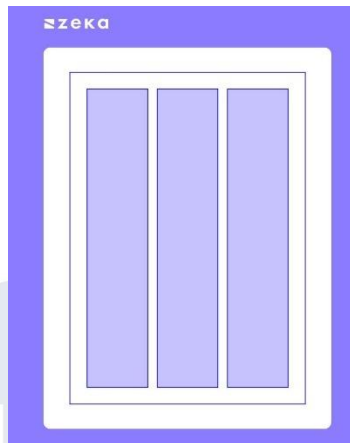


Gambar 2.8 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/grids-in-graphic-design-ultimate-guide/>

2. *Column Grid*

Column grid adalah sebuah *grid* yang tersusun dari garis-garis vertikal sebagai pembagi kolom yang berguna untuk mengatur penempatan teks maupun elemen visual lainnya. Semakin banyak kolom yang digunakan akan semakin besar juga fleksibilitasnya dalam menciptakan komposisi yang lebih dinamis.

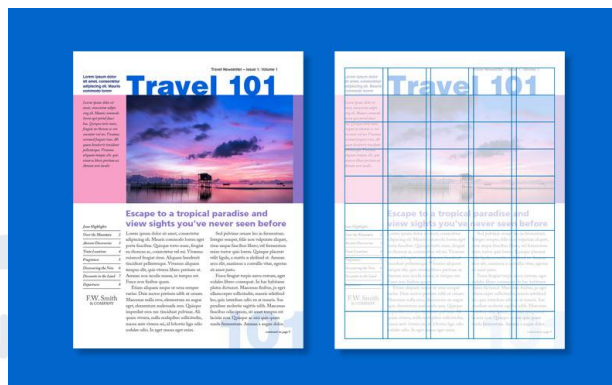


Gambar 2.9 Contoh *Column Grid*

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/grids-in-graphic-design-ultimate-guide/>

3. *Modular Grid*

Modular grid merupakan sistem *grid* yang terbentuk dari pertemuan garis-garis vertikal dan horizontal sehingga menghasilkan modul-modul berbentuk kotak. *Grid* ini biasanya digunakan desainer ketika mereka perlu menempatkan dua atau lebih gambar dalam satu halaman.



Gambar 2.10 Contoh *Modular Grid*

Sumber: <https://sl1nk.com/l3R3T>

Berdasarkan penjelasan tersebut, *grid* berperan sebagai elemen yang dapat digunakan untuk penempatan objek desain untuk memberikan kesan yang tertata dan enak dilihat.

2.1.3.3 Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen visual dalam sebuah buku, meskipun memiliki jenis yang berbeda-beda, namun tipografi umumnya memiliki fungsi yang sama yaitu memberikan informasi yang akurat bagi pembaca (Anggarini, 2021, h.9). Dalam buku “Desain Komunikasi Visual: DasarDasar Panduan Untuk Pemula” yang ditulis oleh Anggraini & Nathalia (2014, h.58-63), terdapat empat jenis tipografi.

1. *Serif*

Font serif adalah jenis huruf yang memiliki kaki atau sirip dan berbentuk lancip pada bagian ujung. *Font* ini dibuat dengan ketebalan yang berbeda-beda pada garis-garis hurufnya sehingga menciptakan kontras yang jelas dan mampu meningkatkan keterbacaan dari font tersebut. *Font serif* umumnya memberikan kesan klasik, resmi, dan elegan pada sebuah desain. *Font serif* memiliki empat jenis, *Old Style*, *Modern*, *Transitional*, dan *Egyptian/Slab Serif*.

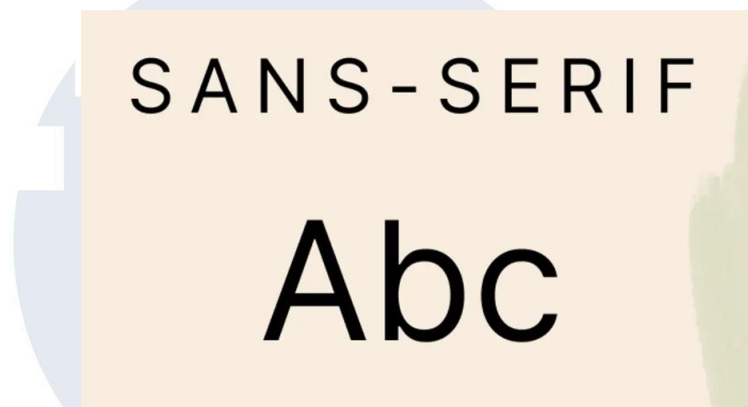


Gambar 2.11 Contoh *Font Serif*
Sumber: <https://logo.com/blog/best-serif-fonts>

2. *Sans Serif*

Sans serif adalah sebuah jenis huruf yang tidak memiliki sirip pada bagian ujung hurufnya, selain itu juga memiliki ketebalan yang sama atau hampir sama pada bagian huruf. Jenis

huruf ini biasanya memberikan kesan yang sederhana, lugas, modern, dan futuristik. Karena huruf ini memiliki bentuk yang sederhana, membuat huruf jenis ini mudah dibaca meskipun dengan ukuran yang kecil. Terdapat empat jenis sans serif diantaranya adalah *Grotesque Sans Serif*, *Neo Grotesque Sans Serif*, *Humanist Sans Serif*, dan *Geometric Sans*.



Gambar 2.12 Contoh *Font Sans Serif*
Sumber: <https://logo.com/blog/best-serif-fonts>

3. *Script*

Font jenis ini memiliki bentuk menyerupai goresan tangan yang dibuat manual dengan alat tulis dan biasanya miring ke arah kanan. Jenis ini banyak digunakan untuk media cetak yang bersifat formal seperti kartu undangan. Terdapat dua jenis tipe huruf *script*, yaitu *Formal Script*, dan *Casual Script*.



Gambar 2.13 Contoh *Font Script*
Sumber: <https://sl1nk.com/wNwb7>

4. *Dekoratif*

Huruf jenis dekoratif adalah huruf yang dihasilkan dari pengembangan bentuk-bentuk huruf yang sudah ada dan ditambahkan dengan elemen dekoratif. Umumnya jenis ini digunakan pada sebuah judul dan sangat tidak dianjurkan untuk digunakan sebagai *body text* karena akan sulit dibaca oleh audiens.



Gambar 2.14 Contoh *Font* Dekoratif

Sumber: <https://fontkong.com/product/modern-decorative-eastwood-alphabet/>

Dengan penjelasan mengenai jenis-jenis *font* ini, dapat disimpulkan bahwa jenis *font* sangat berpengaruh pada penyampaian pesan dan juga memiliki fungsinya masing-masing.

2.1.3.4 Elemen Visual (Gambar)

Menurut (Anggarini, 2021, h.9), elemen visual adalah seluruh unsur gambar (non-teks) dalam sebuah layout yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi secara cepat, baik sebagai elemen utama atau pun sebagai elemen pendukung. Jenis-jenis elemen visual antara lain foto, gambar/ilustrasi, dan infografik (h.80). Ada pun peran elemen visual (tidak termasuk teks) adalah dapat berkomunikasi secara instan, menarik untuk dilihat secara berulang-ulang, berkomunikasi secara luas, menempatkan pembaca ke dalam gambar, secara gamblang mempresentasikan pengalaman melihat, terhubung langsung dengan memori, emosi, dan pengalaman, dapat disusun sedemikian rupa untuk

mengkomunikasikan sebuah narasi, dan eksplorasi bentuk, bidang, dan warna membuatnya menarik (Hall, 2011, h.8-10).

Gambar dapat digunakan sebagai pesan utama maupun elemen pendukung. Biasanya gambar yang digunakan sebagai pesan utama langsung berkaitan dengan konten dari informasi yang diberikan, sedangkan gambar yang dijadikan elemen pendukung dapat memiliki hubungan langsung maupun tidak langsung dengan konten. Dalam penjelasan ini, gambar yang dimaksud bisa berupa hasil fotografi maupun ilustrasi (Anggarini, 2021, h.83-91).

1. Fotografi

Fotografi pada buku dapat berguna sebagai bukti pendukung mengenai informasi yang ingin disampaikan (h.83). Selain itu menurut (Harsanto, 2018, h.146-147), dalam sebuah buku fotografi memiliki sangat banyak manfaat mulai dari memperjelas isi teks dan membantu pembaca memahami informasi secara cepat, sebagai daya tarik, sebagai alat persuasi, sebagai media komunikasi, dan juga meringankan beban teks.



Gambar 2.15 Contoh Fotografi Pada Media Cetak
Sumber: <https://11nq.com/DOOHs>

2. Gambar Ilustrasi

Menurut Ghozalli (2020, h.9), ilustrasi adalah sebuah gambar yang tercipta dari berbagai cara, baik secara tradisional maupun digital yang mengandung suatu unsur cerita. Beberapa

fungsi ilustrasi dalam media cetak antara lain untuk menarik minat pembaca dan ilustrasi dapat menyimpulkan sebuah ide cerita dalam waktu yang singkat (Anggarini, 2021, h.87).



Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Pada Media Cetak
Sumber: <https://fastwork.id/user/adcreator/illustration-92932661>

Berdasarkan penjelasan di atas, gambar dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu gambar hasil dari fotografi dan juga ilustrasi. Masing-masing gambar memiliki fungsinya masing-masing dan dapat berperan untuk saling melengkapi.

2.1.3.5 Warna

Warna adalah salah satu unsur penting dalam sebuah objek desain karena dengan warna dapat menarik perhatian, meningkatkan perasaan, dan menggambarkan sebuah citra (Anggraini & Nathalia, 2014, h.37). Warna memiliki tiga jenis spektrum utama yaitu warna primer, sekunder, dan tersier, selain itu ada juga beberapa kombinasi lainnya yang ditentukan oleh terang dan gelapnya warna tersebut (Supriyono, 2010, h.70-75). Berikut adalah penjelasan menurut Supriyono (2010).

1. Warna Primer: Warna dasar yang tidak bisa didapatkan dari pencampuran warna lain, warna tersebut adalah merah, biru, dan kuning.
2. Warna Sekunder: Warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer, seperti hijau hasil percampuran kuning dan biru.

3. Warna Tersier: Warna yang dihasilkan dari percampuran satu warna primer dan satu warna sekunder yang berdekatan pada *color wheel*.
4. Warna Komplementer: Pasangan warna yang saling berlawanan pada *color wheel*, biasanya akan menghasilkan kontras yang kuat ketika digunakan bersamaan.
5. Warna Monokromatic: Skema warna yang menggunakan satu warna dasar dengan variasi tingkat terang dan gelap.
6. Warna Analogus: Kelompok warna yang terletak berdekatan pada *color wheel* sehingga menghasilkan warna yang harmonis.
7. Warna *Triadic*: Tiga warna yang memiliki posisi berlawanan dalam bentuk segitiga di *color wheel*, biasanya warna ini akan menciptakan keseimbangan dan kontras yang dinamis.
8. Warna *Kuadrik*: Kombinasi empat warna yang terdiri dari dua pasangan warna komplementer dan membentuk persegi panjang pada *color wheel*.

Berdasarkan teori tersebut, penggunaan warna yang tepat dapat memberikan efek harmonis yang nyaman untuk dilihat dan dapat membangun hubungan emosional dengan audiens.

2.2 Buku Interaktif

Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna berinteraksi dua arah dengan materi yang disampaikan, contohnya melalui pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung (Jafnihirida et al., 2023, h.3). Sedangkan menurut Reid-Walsh dalam Tungary et al. (2023, h.121), buku interaktif adalah buku yang memiliki bagian-bagian yang dapat digerakkan dan juga elemen permainan, sehingga pembaca tidak hanya membaca, namun juga melihat, menyentuh, dan menggerakkan komponennya secara langsung. Dengan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa buku interaktif adalah

media pembelajaran yang menggabungkan unsur interaktif dan elemen fisik yang dapat digerakkan, dimainkan, dan mengajak pembacanya untuk berinteraksi secara langsung dengan buku, sehingga pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung.

2.2.1 Elemen Pada Buku Interaktif

Menurut Reid-Walsh (2019) dalam (Tungary et al., 2023, h.121-122) agar sebuah buku bisa disebut sebagai buku interaktif, buku tersebut harus memiliki komponen yang mengajak pembaca berinteraksi secara langsung dengan buku. Berikut adalah beberapa elemen interaktif beserta penjelasannya.

1. Elemen Bergerak

Salah satu komponen yang menarik dalam buku interaktif adalah elemen yang dapat bergerak. Beberapa contoh dari elemen bergerak antara lain *pop-up*, *lift the flap*, *carousel*, dan juga *pull-tab*.

2. Elemen Aktivitas

Elemen aktivitas juga cukup umum terdapat di sebuah buku interaktif. Buku interaktif dengan elemen ini biasanya mengajak pembaca untuk menulis, menggambar atau melakukan sesuatu secara langsung diatas kertas dalam buku. Beberapa contoh kegiatan *puzzles*, *games*, mewarnai, menggabungkan titik-titik, menemukan simbol yang cocok, menemukan perbedaan, dan bahkan model potongan dan kerajinan dasar.

3. Elemen Narasi

Dalam konteks buku interaktif, narasi digunakan untuk menjelaskan isi materi yang didukung dengan visual. Narasi melibatkan unsur interaktif dimana pembaca terlibat ketika membaca teks, meskipun umumnya teks yang digunakan cukup singkat.

4. Elemen Visual

Pada umumnya buku interaktif dibuat dengan teks yang minim, sementara ilustrasi dibuat se-atraktif mungkin dan dijadikan

elemen utama untuk melibatkan dan meningkatkan minat pembaca secara visual.

Berdasarkan teori tersebut, terdapat 4 elemen utama dalam pembuatan elemen interaktif pada buku, antara lain adalah visual, narasi, bergerak, dan aktivitas.

2.2.2 Jenis-Jenis Fitur Interaktif Pada Buku

Menurut Siregar et al. (2020, h.831), buku interaktif memiliki beberapa jenis, berikut adalah jenis-jenisnya.

1. *Pop-up*

Buku interaktif *pop-up* menghasilkan kesan 3 dimensi ketika lembar halaman dibuka. Biasanya fitur ini dibuat dengan mekanisme lipatan.



Gambar 2.17 Contoh Fitur *Pop-up*
Sumber: <https://11nq.com/s2OO0>

2. *Pull-tab*

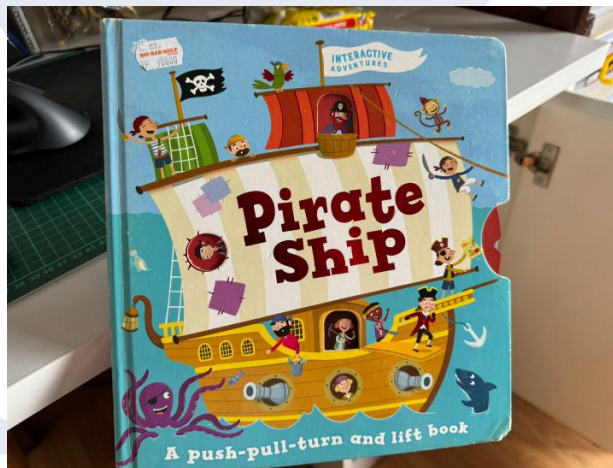
Fitur interaktif *pull tab* menyajikan aktivitas yang dapat ditarik atau digeser sehingga memberikan informasi tambahan yang tersembunyi melalui halaman tersebut.



Gambar 2.18 Contoh Fitur *Pull-tab*
Sumber: <https://sl1nk.com/rOINA>

3. *Volvelles/Wheels/Carousel*

Buku interaktif dengan fitur ini biasanya memberikan aktivitas yang dapat diputar pada bagian tertentu.



Gambar 2.19 Contoh Fitur *Volvelles*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. *Peek-a-boo/Lift the Flap*

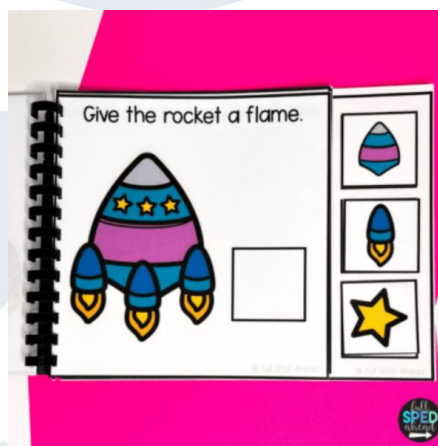
Fitur ini biasanya mengharuskan pembaca untuk membuka bagian yang tersembunyi untuk melihat informasi atau gambar yang ada di baliknya, biasanya berbentuk lipatan.



Gambar 2.20 Contoh Fitur *Peek-a-boo/Lift the Flap*
Sumber: <https://11nq.com/wp8DE>

5. *Participation*

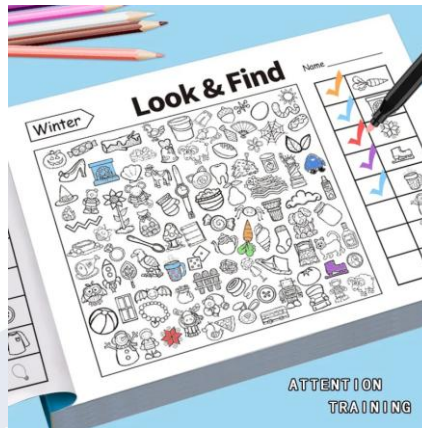
Umumnya dalam buku interaktif dengan fitur ini, berisi cerita penjelasan dengan pertanyaan maupun instruksi yang melibatkan pembaca secara aktif.



Gambar 2.21 Contoh Fitur *Participation*
Sumber: <https://www.fullspedahead.com/adapted-books-in-special-education/>

6. *Hidden Objects*

Buku dengan fitur ini akan mengajak pembaca untuk mencari objek yang tersembunyi dengan mengikuti arahan dari alur cerita di setiap halaman.

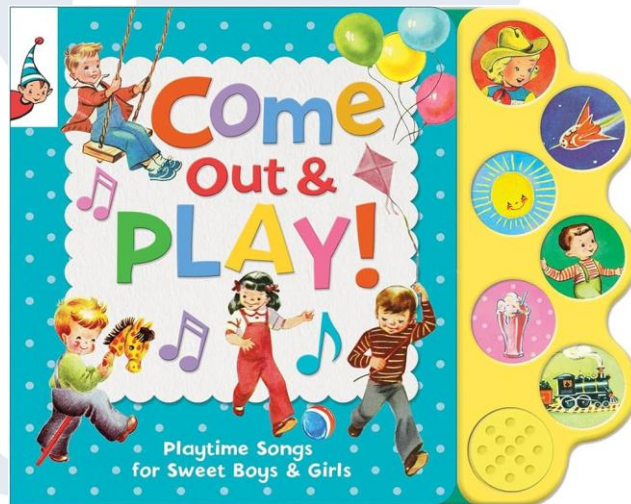


Gambar 2.22 Contoh Fitur *Hidden Object*

Sumber: <https://ae01.alicdn.com/kf/Sf85ceec12429c4dacb01f037261fe251c0.jpg>

7. *Play a Song / Play a Sound*

Biasanya fitur ini melengkapi buku dengan tombol suara, ketika ditekan akan mengeluarkan suara yang relevan dengan cerita.



Gambar 2.23 Contoh Fitur *Play-a-Song*

Sumber: <https://shorturl.at/VPv8i>

8. *Touch and Feel*

Buku interaktif dengan fitur touch and feel biasanya menyediakan berbagai tekstur di dalam buku tersebut untuk disentuh, gunanya untuk meningkatkan pengalaman sensori anak di usia dini.



Gambar 2.24 Contoh Fitur *Touch and Feel*

Sumber: <https://www.amazon.com/Sensory-Snuggables-Play-Book/dp/1805445510>

9. Campuran (*Mixed Interactive Book*)

Buku yang menggabungkan dua atau lebih jenis buku interaktif dalam satu media.



Gambar 2.25 Contoh Fitur Campuran

Sumber: https://kc.umn.ac.id/id/eprint/19852/4/BAB_II.pdf

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis interaktif dalam buku sangatlah beragam dan masing-masing jenis memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing.

2.2.3 Manfaat Buku Interaktif

Menurut Khoir et al. (2024, h.12004-12005), buku interaktif terbukti dapat meningkatkan gairah dan fokus anak dalam mendalami materi. Buku interaktif terbukti memberikan pengalaman yang lebih efektif yang

dikarenakan buku interaktif dapat membuat sistem yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dengan komponen yang dapat disentuh atau dimanipulasi secara langsung oleh pembaca (Tungary et al., 2023, h. 119). Selain itu, bagi anak usia dini buku interaktif memiliki beberapa manfaat, mulai dari meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan retensi memori, mengembangkan keterampilan sensorik, hingga mendorong kreativitas, dengan banyaknya manfaat tersebut, buku interaktif menjadi sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran bagi anak berusia dini (Dariyah, 2024, h.7). Selain itu juga, meskipun berdasarkan penelitian belum menunjukkan hasil yang konsisten dalam meningkatkan skill dalam aspek tata bahasa, namun terbukti dalam memberikan manfaat utama dalam mendukung perkembangan sosial emosional, keterampilan naratif, serta memperluas pengetahuan dunia anak melalui interaksi antara orang dewasa dan anak saat membaca (Grøver et al., 2023, h. 9).

2.3 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sebuah individu yang berada pada masa awal pertumbuhan, umumnya usia dini dimulai dari sejak lahir hingga usia 6 tahun atau bisa disebut *golden age* atau masa keemasan (Fauziah Nasution et al., 2023, h.189). Pada periode perkembangan usia dini, biasanya akan terjadi perkembangan secara pesat mulai dari fisik, bahasa, kognitif, dan juga emosi, hal ini membuat usia 0-6 tahun adalah usia yang sangat berpengaruh pada kemampuan belajar anak di kemudian hari (Irwin, 2007, h.45).

2.3.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah sebuah kata yang diambil dari kata "kognisi" yang berarti mengetahui dan memahami sesuatu, perkembangan kognitif berarti proses berkembangnya kemampuan seseorang dalam memahami, memperoleh, dan menggunakan informasi yang berkaitan dengan aktivitas berpikir (Babullah, 2022, h.132). Salah satu pendiri teori perkembangan kognitif adalah Jean Piaget, ia adalah sosok yang memahami kognitif, namun dalam perkembangannya, teorinya menjadi dasar bagi banyak teori pendidikan

konstruktivis, yang memiliki peran besar dalam perkembangan dunia pendidikan (Istiqomah & Maemonah, 2021, h.153). Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan perkembangan kognitif anak pada usia dini menurut Piaget.

2.3.1.1 Tahap Sensori Motorik (0-2 Tahun)

Menurut Jean Piaget, tahap sensori motorik adalah fase awal dari perkembangan kognitif. Fase ini berada pada individu di usia 0-2 tahun. Pada fase ini juga kecerdasan anak berkembang melalui interaksi secara fisik dan sensorik. Pemahaman mereka mengenai objek, ruang, waktu, dan konsep sebab-akibat perlahan-lahan berubah dari belum memiliki pemahaman tersebut sama sekali menjadi memilikinya secara bertahap (Babullah, 2022, h.140-142).

2.3.1.2 Tahap Pra-operasional (2-7 Tahun)

Pada tahap pra-operasional, Piaget membagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama adalah pemikiran simbolis dan tahap kedua adalah pemikiran intuitif (Babullah, 2022, h.142).

1. Tahap Pemikiran Simbolis (2-4 Tahun)

Umumnya tahap pemikiran simbolis ada pada anak usia dua hingga empat tahun. Pada tahap ini anak mampu menggunakan simbol atau tanda untuk menjelaskan sebuah objek, peristiwa, dan juga pengalaman. Menurut Piaget, pada tahap ini anak sudah mulai memahami perbedaan antara simbol dan tanda. Dalam hal ini, simbol adalah hal yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya, contohnya gambar. Sedangkan tanda adalah komponen atau bagian dari hal yang diwakili (Babullah, 2022, h.142-143).

2. Tahap Pemikiran Intuitif (4-7 Tahun)

Tahap pemikiran intuitif biasanya berada pada anak usia 4-7 tahun. Pada tahap ini, cara berpikir anak berkembang dengan sangat cepat, namun belum sepenuhnya logis. Anak masih menilai sesuatu berdasarkan apa yang langsung dilihat olehnya. Hal ini

dibuktikan sendiri oleh Piaget dalam eksperimennya, dalam eksperimen tersebut Piaget memberikan dua gelas berukuran dengan ukuran yang berbeda namun diisi dengan jumlah biji yang sama. Menurut anak tersebut, gelas yang berukuran lebih tinggi memiliki jumlah biji yang lebih banyak (Babullah, 2022, h.143).

2.3.1.3 Tahap Operasi Konkret (7-11 Tahun)

Pada tahap operasional konkret anak mulai mampu menggunakan pemikiran logika, namun masih bergantung pada situasi dan objek yang nyata. Selain itu, anak mampu memahami konsep keabadian, melakukan pengelompokan, pengurutan, dan melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Pada tahap ini kemampuan berbahasa dan komunikasi juga berkembang. Namun, pada tahap ini anak masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak karena penalarannya masih bergantung pada objek atau situasi yang dapat diamati secara langsung (Babullah, 2022, h.143-144).

2.4 Makanan Tradisional

Makanan tradisional adalah makanan dan minuman yang diwariskan secara turun-temurun di suatu tempat, diolah dengan resep dan juga bahan yang biasanya tersedia di daerah tersebut, telah dikenal lama dan sesuai dengan selera masyarakat di daerah tersebut (Dua et al., 2025, h.338). Tidak jauh berbeda dengan agama, bahasa, dan jenis budaya lainnya, makanan tradisional juga merupakan sebuah warisan budaya yang perlu dilestarikan (Purnamasari & Mentari, 2024, h.51). Menurut Yoeti dalam Rahmawati & Syarifuddin (2025, h.37), makanan tradisional adalah salah satu daya tarik wisatawan untuk datang ke suatu daerah, dengan pernyataan tersebut secara tidak langsung membuktikan bahwa makanan tradisional adalah salah satu sumber perputaran ekonomi di suatu daerah.

2.4.1 Makanan Tradisional Cirebon

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sangat banyak jenis makanan tradisional adalah Cirebon. Dalam kebudayaan Cirebon, makanan tradisional mereka bukan hanya sekedar makanan, namun sudah menjadi salah

satu warisan kebudayaan yang penting untuk dilestarikan karena berhubungan dengan nilai-nilai budaya Cirebon itu sendiri. Kuliner di kota Cirebon telah terbukti menjadi salah satu daya tarik wisatawan untuk datang ke kota tersebut (Basiran et al., 2023, h.1501). Hal ini membuktikan bahwa makanan tradisional Cirebon bukan hanya berfungsi sebagai budaya dan sejarah, namun juga berguna dalam mendukung sektor pariwisata di kota tersebut.

2.4.1.1 Jenis-Jenis Makanan Tradisional Cirebon

Cirebon adalah salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sangat banyak jenis makanan tradisional. Berikut adalah beberapa makanan beserta contoh gambarnya.

1. Nasi Jamblang

Nasi Jamblang adalah salah satu makanan tradisional Cirebon yang paling populer, makanan ini terdiri dari nasi putih yang dibungkus daun jati dan disajikan dengan berbagai lauk seperti sambal goreng, paru, dendeng, perkedel, tahu, tempe, dan lain-lain. Ciri khas makanan ini adalah pada nasi yang dibungkus daun jati sehingga memberikan aroma khas (Sanaji, 2013, h.10).



Gambar 2.26 Foto Nasi Jamblang
Sumber: <https://shorturl.at/lStHj>

2. Empal Gentong

Empal gentong juga merupakan hidangan asal Cirebon yang banyak dikenal orang. Empal gentong terdiri dari kuah santan

berisi daging sapi yang memiliki rasa gurih rempah dan biasanya disajikan dengan nasi putih dan juga sambal (Sanaji, 2013, h.16).



Gambar 2.27 Foto Empal Gentong

Sumber: <https://www.batiqa.com/id/hotels/cirebon/read-article/empal-gentong>

3. Nasi Lengko

Nasi lengko adalah sebuah hidangan yang terdiri dari nasi putih, tempe, tahu, tauge, mentimun, dan daun kucai, lalu disiram dengan saus kacang dan kecap manis (Sanaji, 2013, h.12).



Gambar 2.28 Foto Nasi Lengko

Sumber: <https://shorturl.at/E4XaT>

4. Tahu Gejrot

Tahu gejrot juga merupakan salah satu hidangan asal Cirebon yang cukup dikenal banyak orang. Hidangan ini terdiri dari tahu goreng setengah matang yang dipotong kecil lalu disiram dengan kuah gula merah, bawang merah, bawang putih, cabai, dan

asam jawa. Rasanya perpaduan antara manis, pedas, dan asam (Sanaji, 2013, h.26).



Gambar 2.29 Foto Tahu Gejrot
Sumber: <https://shorturl.at/ZsDVC>

5. Docang

Docang adalah makanan berbahan dasar lontong, daun singkong, tauge, dan parutan kelapa, lalu disiram menggunakan kuah dage hangat. Biasanya dijadikan menu sarapan khas Cirebon (Sanaji, 2013, h.50).



Gambar 2.30 Foto Docang
Sumber: <https://www.dapurumami.com/resep/docang-ozvqx>

6. Mie Koclok

Mie koclok adalah mi kuning dengan kuah santan kental dengan kaldu ayam. Biasanya disajikan dengan suwiran ayam, telur rebus, tauge, dan bawang goreng. Tekstur kuah dari mie koclok jauh lebih kental dibanding mie berkuah biasa (Sanaji, 2013, h.50).



Gambar 2.31 Foto Mie Koclok
Sumber: <https://shorturl.at/6d6Dw>

7. Nasi Urap

Nasi urap adalah nasi putih yang disajikan dengan sayuran rebus-rebusan seperti kangkung, tauge, kacang panjang, dan diberi kelapa parut yang sudah dibumbui. Biasanya urap dimakan dengan ditambah lauk sederhana seperti tempe atau ikan asin (Sanaji, 2013, h.14).



Gambar 2.32 Foto Nasi Urap
Sumber: <https://shorturl.at/eXvxp>

8. Empal Gelombrang

Empal gelombrang hampir mirip dengan empal gentong, namun empal gelombrang memiliki kuah yang lebih encer dengan

bumbu yang lebih kuat. Biasanya berisi daging sapi, usus, atau babat, dan disajikan dengan nasi dan kerupuk (Sanaji, 2013, h.18).



Gambar 2.33 Foto Empal Gelombrang
Sumber: <https://11nq.com/KaAH0>

9. Gombyang

Gombyang adalah masakan berkuah dengan bahan dasar ikan laut dengan kuah kuning rempah yang pedas dan segar. Biasanya hidangan ini populer di bagian pesisir Cirebon (Sanaji, 2013, h.30).



Gambar 2.34 Foto Gombyang
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CkShaK3LYSC/>

10. Kue Tapel

Kue tapel adalah salah satu jajanan legendaris asal Cirebon yang terbuat dari adonan tepung beras, kelapa parut, dan ketan yang

dimasak tanpa minyak. Jajanan ini memiliki tekstur yang unik menyerupai kerak telur namun dengan citarasa yang manis. Terdapat pisang dan gula merah sebagai isian dari adonan tersebut. (Sanaji, 2013, h.32).



Gambar 2.35 Foto Kue Tapel
Sumber: <https://sl1nk.com/ubjpyfh>

11. Sate Kalong

Tidak sesuai namanya, sate kalong tidak terbuat dari daging kelelawar. Sate ini menggunakan daging kerbau sebagai bahan utamanya. Nama “kalong” diambil karena sate ini biasanya dijual hanya pada malam hari. Rasa dari hidangan ini umumnya manis gurih dengan tekstur daging yang lembut (Sanaji, 2013, h.44).



Gambar 2.36 Foto Sate Kalong
Sumber: <https://shorturl.at/uWueI>

12. Sate Pentul

Sate pentul adalah sate dengan bahan dasar daging kambing yang dicincang lalu dibentuk menjadi lonjong dan menempel pada tusuk sate lalu dibakar. Sate ini memiliki rasa gurih rempah dan sedikit manis (Sanaji, 2013, h.46).



Gambar 2.37 Foto Sate Pentul
Sumber: <https://shorturl.at/JfgVd>

13. Ayam Goreng Cirebon

Ayam goreng Cirebon adalah ayam yang dimarinasi dengan bumbu rempah khas Cirebon, lalu digoreng hingga matang. Hidangan ini memiliki rasa gurih rempah dan biasanya disajikan dengan sambal, lalapan, dan nasi putih (Sanaji, 2013, h.20).



Gambar 2.38 Foto Ayam Goreng Cirebon
Sumber: <https://shorturl.at/0FdVd>

Berdasarkan penjelasan tersebut membuktikan bahwa makanan tradisional khas Cirebon sangat beragam dan unik sehingga kuliner tradisional Cirebon diharapkan dapat tetap lestari dan tidak hilang dari peradaban.

2.4.2 Pentingnya Edukasi Mengenai Makanan Tradisional

Makanan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam mempertahankan identitas budaya bagi suatu daerah, bukan hanya sekedar makanan biasanya, di dalam makan tradisional terkandung nilai historis, sosial, filosofis, dan kearifan lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun (Dua et al., 2025, h.344). Makanan tradisional umumnya mengandung vitamin, mineral, serat, dan lemak sehat yang membantu kesehatan tubuh secara keseluruhan karena menggunakan bahan-bahan alami dan diolah dengan cara yang sehat (Stalline, 2024, h.1-2). Sedangkan untuk anak usia dini, edukasi mengenai makanan tradisional sangat baik karena dapat meningkatkan rasa menghargai sebuah warisan budaya, secara tidak langsung akan tertanam jiwa cinta budaya lokal pada anak dan mampu memiliki pemikiran terbuka bagi budaya lain (Afriliani et al., 2023).

2.5 Penelitian yang Relevan

Analisis pada sejumlah studi dengan topik yang berkaitan akan dilakukan untuk memperlihatkan aspek kebaruan dan juga memperkuat landasan penelitian.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Informasi Makanan Tradisional Cirebon Melalui Media Buku	Fitri Gusniawati	Masyarakat dapat mengetahui sejarah pada ragam makanan tradisional Cirebon sebagai salah satu bagian dari budaya dan tradisi lokal yang terdapat di Indonesia.	Kebaruan dalam perancangan ini terletak pada penyampaian informasi mengenai makanan tradisional Cirebon yang dikemas menjadi sebuah buku untuk

				menjelaskan filosofi dan juga sejarah makanan yang dimiliki oleh Cirebon.
2	Analisis Historis dan Filosofis Makanan Tradisional Khas Cirebon dalam Perspektif Multi-Etnik	Ahmad Yusuf Bahtiyar & Ahmad Ully Fahmi	Sega Jamblang dan Empal Gentong sebagai makanan tradisional Cirebon tidak hanya memiliki nilai historis, namun juga mengandung nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal. Komposisi, proses memasak, hingga cara penyajian, membuat keduanya menjadi salah satu identitas budaya.	Dapat dijadikan salah satu acuan informasi perancangan sebuah konten, namun dikemas dengan bahasa dan penjelasan yang lebih mudah dipahami.
3	SEJARAH DAN PELESTARIAN	Basiran, Nia Zihan	Tahu Gejrot, Nasi Jamblang,	Kebaruan dalam penelitian ini

KULINER TRADISIONAL TAHU GEJROT, NASI JAMBLANG, EMPAL GENTONG KHAS CIREBON	Maulidia, Nur Pika Indah Apriani, Aniq Muhrimah, Nesi Krisdayanti, & Sri Puji Lestari	dan Empal Gentong memiliki sejarah yang sangat dalam dan juga merupakan hasil dari akulturasi berbagai budaya yang membentuk identitas kuliner Cirebon. Selain itu, makanan- makanan ini juga berperan penting dalam menjaga nilai budaya, memperkuat identitas masyarakat, dan juga memberikan dampak mulai dari sosial dan juga ekonomi melalui sektor pariwisata.	terletak pada penggabungan informasi mengenai sejarah, nilai budaya, dan juga peran ekonomi pariwisata dalam membahas kuliner tradisional Cirebon, dengan begitu makanan tidak hanya dipandang sebagai produk konsumsi, namun juga sebagai identitas budaya dan juga aset ekonomi di suatu daerah.
--	--	--	---

Berdasarkan beberapa penelitian yang penulis temukan yang berhubungan dengan makanan tradisional Cirebon, ditemukan bahwa setiap penelitian rata-rata fokus pada penyampaian sejarah dan filosofi dari makanan-

makanan tertentu. Meskipun memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan informasi mengenai makanan tradisional ke audiens masing-masing, namun belum ada perancangan yang berfokus pada penyampaian informasi mengenai makanan tradisional Cirebon untuk anak usia dini. Maka dari itu, perancangan yang penulis jalankan memiliki posisi baru karena berfokus pada perancangan buku interaktif untuk anak usia dini.

