

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Menurut Berne (2024), buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang berisi dengan gambar atau ilustrasi. Dalam bidang penerbitan, istilah ‘buku ilustrasi’ mengacu pada buku yang telah diproduksi dengan perhatian pada material, produksi, dan desainnya. Untuk buku ilustrasi, desain adalah perekat yang menyatukan buku, dimulai dari pencetakan, penjilidan, tekstur kertas, warna, hingga daya tarik ilustrasi. Merancang buku ilustrasi adalah sesuatu yang membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga kerja, dan perencanaan, melainkan mendesain buku biasa. Istilah ‘buku ilustrasi’ mencakup banyak hal, seperti dengan *artbook*, buku ilustrasi anak-anak, dan *graphic novel* berfokus pada ilustrasi sebagai elemen utama. Di sisi lain, buku pelajaran, buku referensi, buku panduan, dan *how-to books* mungkin juga disertai dengan ilustrasi, tetapi berfungsi hanya sebagai pendukung visual (h.134).

2.1.1 Layout

Ilustrator dan desainer grafis bertanggung jawab untuk mengatur *layout* teks dan ilustrasi dalam buku cerita anak. Komposisi merupakan salah satu elemen penting dalam mengatur *layout* ilustrasi. Pengaturan komposisi perlu direncanakan dengan teliti sehingga sesuai dengan nada emosi dan adegan cerita. Dalam buku cerita anak, *layout* dapat digunakan untuk mengubah cara cerita disampaikan. Terdapat 3 macam kategori dalam *layout* buku cerita anak, yaitu tebaran/*spread*, satu halaman/*single*, dan lepasan/*spot* (Ghozalli, 2020, h.15).

2.1.1.1 Tebaran/*Spread*

Tebaran atau *spread* merupakan layout ilustrasi yang mencakup dua halaman dalam satu bukaan. Hal ini dapat diimplementasikan pada ilustrasi yang menunjukkan lokasi atau era dalam cerita. Untuk *layout*

tebaran, ilustrasi dapat mendominasi kedua halaman hingga ke area tepian atau ruang *bleed*, tetapi juga terdapat tebaran yang tidak menutupi tepian, seperti bentuk bingkai.



Gambar 2.1 Tebaran/*Spread*
Sumber: <https://www.kickstarter.com/projects/...>

Penggunaan tebaran akan memberikan penekanan pada adegan cerita sehingga pembaca dapat menghabiskan waktu lebih lama untuk membaca dan mengamati ilustrasinya. Ilustrator dapat menampilkan detail latar suasana atau intensitas suatu adegan pada *layout* ini karena tebaran memiliki banyak ruang visual. Penerapan *layout* tebaran tidak hanya meningkatkan pengalaman membaca, tetapi memberikan daya tarik terhadap ilustrasinya juga.

2.1.1.2 Satu Halaman/*Single*

Satu halaman atau *single page* merupakan *layout* ilustrasi yang mencakup ruang hanya dalam satu halaman. *Layout* ini dapat memenuhi area *bleed* ataupun berbentuk bingkai. Umumnya isi halaman *single* ini digunakan untuk ilustrasi yang menunjukkan cerita terpisah dalam satu tebaran atau dua halaman kiri kanan. Sesuatu yang perlu diperhatikan ketika terdapat dua halaman *single* dalam satu tebaran adalah perbedaan visual antara kedua halaman tersebut. Hal ini dilakukan agar latar dapat terlihat dengan jelas dan alur ceritanya tidak terganggu.



Gambar 2.2 Satu Halaman/*Single*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/125437437/Picture-book>

Untuk menghindari visual terlihat menyatu dalam dua halaman *single*, ilustrasi harus memiliki perbedaan yang jelas. Hal ini dapat ditunjukkan dalam permainan sudut pandang atau bentuk ilustrasi yang digunakan. Melakukan ini dapat memperjelas bahwa kedua halaman menunjukkan adegan terpisah. Oleh karena itu, penerapan layout halaman *single* ini dapat membantu memperkuat narasi cerita, asalkan ilustrasinya dirancang tetap jelas bagi pembaca.

2.1.1.3 Lepasn/*Spot*

Lepasn atau *spot* merupakan ilustrasi yang memiliki ukuran lebih kecil dari satu halaman. Beberapa ilustrasi lepasn dapat disusun dalam satu halaman atau satu tebaran. *Layout* ini digunakan untuk menunjukkan berbagai aktivitas yang dinamis dalam satu adegan. Umumnya ilustrasi lepasn tidak memiliki latar suasana yang terlalu detail, jika terdapat latar yang kurang penting bagi halaman itu, akan diseleksi dan lebih fokus terhadap aktivitasnya.



Gambar 2.3 Lepasn/*Spot*

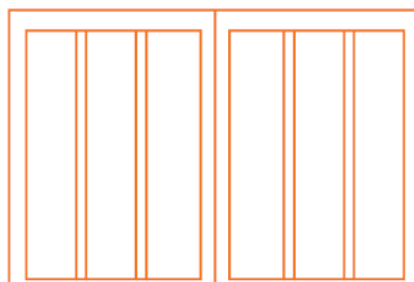
Sumber: <https://www.pickledink.com/eve-coy.html>

Untuk memastikan ilustrasi berada di pusat perhatian pembaca, *layout* ini seringkali menggunakan latar polos. Pendekatan ini juga membantu menciptakan kontras yang jelas antara ilustrasi dengan latar, sehingga visual terlihat lebih menonjol. Pada *layout* ini, ilustrasi lepasan seringkali mengambang di tengah halaman. Agar menghemat ruang, beberapa ilustrasi lepasan dapat ditempatkan dalam satu halaman untuk menunjukkan satu adegan yang berproses.

Sebagai kesimpulan, pengaturan *layout* buku dapat mengubah cara cerita disampaikan. Komposisi merupakan elemen penting dalam penataan konten visual. Terdapat 3 macam jenis *layout* buku cerita anak, yaitu *spread*, *single page*, dan *spot*. Masing-masing kategori tersebut memiliki manfaatnya sendiri, yang ditentukan berdasarkan adegan cerita dan tujuan desain.

2.1.2 Grid

Sistem *grid* dapat menjaga keteraturan ruang, elemen visual, teks secara konsisten dalam sebuah karya, serta mempengaruhi hirarki visual. Penggunaan *grid* dipandang sebagai alat penting di dunia modern, dengan begitu banyak data dan gambar yang berpindah dengan cepat melalui berbagai *platform* (Tondreau, 2019, h.8). Hal ini juga penting untuk perancangan buku ilustrasi karena dibutuhkan halaman-halaman yang terlihat konsisten dan rapi secara visual dan juga menunjukkan alur yang terstruktur. Menurut Tondreau (2019), terdapat beberapa jenis diagram *grid* dasar, yaitu *single column-grid*, *two-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid* (h.11).



Gambar 4.1 *Multicolumn Grid*

Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids* (2019)

Untuk perancangan buku ilustrasi ini, penulis akan menggunakan *multicolumn grid*. *Multicolumn grid* menggabungkan beberapa kolom dengan ukuran lebar berbeda, sehingga bermanfaat untuk majalah dan situs web. Tata letak ini juga menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan *single-column grid* dan *two-column grid* (h.11). Penulis akan menggunakan *grid* ini dalam proses *layout* buku, agar dapat mengatur tata letak teks lebih seimbang dan rapih. Secara kesimpulan, *grid* merupakan alat bantu yang dapat mengatur penataan ruang, teks, ilustrasi, dan elemen visual lainnya secara konsisten dan rapih. Untuk menggunakan diagram *grid* yang tepat, desainer perlu mempertimbangkan tujuan desainnya terlebih dahulu.

2.1.3 Warna

Warna merupakan cara bagi desainer untuk menarik perhatian seseorang dan menginformasikannya dalam lingkungan ramai. Selain itu, warna juga dapat diasosiasikan dengan sebuah merek agar pelanggan dapat mengenal merek tersebut dengan cepat. Warna bertindak sebagai cara untuk menyarankan dan menyampaikan sebuah makna (Sherin, 2012, h.10).

2.1.3.1 Simbolisasi Warna

Cerita Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari berasal dari Jawa Barat, sehingga merupakan salah satu cerita rakyat Sunda. Berdasarkan analisis data (Fauzi et al., 2021, h.36), bahasa Sunda memiliki 6 warna yang mengandung metafora. Informasi ini berasal dari berbagai macam peribahasa, cerita pendek, dan lirik lagu. Warna-warna tersebut, yakni hitam, putih, merah, kuning, hijau, dan biru. Berikut penjabaran mengenai makna dari masing-masing warna:

1. Hitam

Warna hitam atau *hideung* sering dikaitkan dengan sifat negatif, melambangkan kesuraman, kegelapan, dan keputusasaan. Ketika dipadukan dengan putih, warna ini mewakili konflik antara baik dan jahat, siang dan malam, atau benar dan salah. Di sisi lain, warna hitam dikaitkan dengan otoritas, kekuasaan, kejahatan, agresivitas,

dan pemberontakan. Namun dalam bahasa Sunda, warna hitam tidak hanya melambangkan kesedihan, tetapi juga keberanian.

2. Putih

Warna putih atau *bodas* seringkali dikaitkan dengan optimisme dan kemurnian. Putih menandakan awal atau permulaan yang baru, tampak seperti lembar kosong. Oleh karena itu, metafora warna putih juga melambangkan kemurnian dan kebaikan dalam budaya Sunda. Selain itu, warna putih juga berkaitan dengan kesucian, kegembiraan, dan juga kebahagiaan.

3. Merah

Warna merah atau *beureum* merupakan warna yang kuat, dapat menyampaikan berbagai macam emosi, dari cinta yang kuat hingga amarah dan kekerasan. Kegembiraan dan energi dilambangkan oleh warna merah yang berapi-api, kuat, dan memikat. Dalam budaya Sunda, warna merah dapat menunjukkan rasa malu atau canggung, beserta dengan menggambarkan kemewahan.

4. Kuning

Warna kuning atau *konéng* tidak memiliki banyak metafora dalam budaya Sunda. Kuning seringkali dikaitkan dengan matahari dan kehangatan yang memberi kehidupan. Warna kuning melambangkan harapan dan kegembiraan hari yang cerah. Di sisi lain, masyarakat Sunda mengaitkan warna kuning dengan kulit yang menarik, yaitu kulit zaitun yang halus.

5. Hijau

Warna hijau atau *héjo* adalah warna harmonis yang dikaitkan dengan lingkungan, warna menyegarkan yang mewakili dunia alam. Hijau sering dikaitkan dengan kedamaian, kesehatan, dan keberuntungan. Demikian pula, warna hijau adalah symbol kesuburan dan kekayaan dalam budaya Sunda. Hal ini merujuk pada kondisi seseorang yang memiliki banyak keberuntungan.

6. Biru

Warna biru melambangkan ketenangan dalam budaya Sunda, serasa sedang menatap langit. Biru merupakan simbol mulai dari kekuatan laut yang berbadai hingga pemulihan air. Hal ini berkaitan dengan warna biru sebagai warna natural yang menenangkan. Seperti langit, warna biru juga melambangkan keinginan pasangan untuk kebahagiaan dan kebersamaan abadi.

2.1.3.2 CMYK dan RGB

CMYK merupakan model warna yang umum digunakan dalam pencetakan berwarna, yang berbasis pengurangan gelombang cahaya. Untuk mereplikasi gambar dengan hasil yang sempurna, dibutuhkan empat tinta, *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Keempat tinta ini dikenal sebagai tinta proses, yang digunakan dalam teknik cetak tertentu untuk memproduksi warna (Anwar et al., 2023, h. 25).

RGB merupakan model warna *additive* yang berasal dari spektrum cahaya yang dikenal sebagai warna pokok *additive*. Warna pokok *additive* terdiri dari warna *red*, *green*, dan *blue*. Jika ketiga warna tersebut dicampur dengan jumlah yang sama, maka akan menghasilkan warna putih, namun ketika dua warna dicampur dengan jumlah yang berbeda, maka akan menghasilkan warna sekunder (Anwar et al., 2023, h. 25).

Penggunaan warna sangat penting bagi buku ilustrasi karena dapat menyampaikan suatu makna dan menarik perhatian pembaca. Dalam budaya Sunda, warna tertentu memiliki maknanya sendiri, yaitu warna hitam, putih, merah, kuning, hijau, dan biru. Dalam percetakan, perlu digunakannya model warna CMYK agar warna dapat direproduksi dengan hasil yang sempurna. Dalam desain, mengimplementasikan warna perlu diperhatikan agar dapat menyampaikan pesan kepada pembaca.

2.1.4 Tipografi

Dalam perancangan isi konten cerita dalam sebuah buku ilustrasi, perlu digunakannya tipografi dalam penyampaian teks. Desain dari satu set karakter yang disatukan dengan karakteristik visual yang seragam disebut *font* atau *typeface*. Identitas sebuah *typeface* diciptakan dengan karakteristik gaya visual, bahkan jika *typeface* dimodifikasi, masih tetap dapat dikenali. Huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan tanda aksen seringkali termasuk dalam sebuah *typeface* (Landa, 2014, h.44).

2.1.4.1 Kategori *Typeface*

Menurut Strizver (2014), mengetahui apa yang membedakan satu jenis *typeface* dari yang lain sangat bermanfaat bagi desainer. Selain memberikan dasar yang kuat untuk pengetahuan tipografi, mengenali variasi di antara berbagai jenis *typeface* akan membantu desainer lebih memahami perbedaan anatomi karakter di antara jenis *typeface* tersebut. Penggunaan kategori *typeface* yang sesuai dengan karya didasarkan dari tujuan desain, hal ini dapat membantu menyampaikan pesan lebih efektif (h.66). Berikut 2 kategori *typeface* yang paling umum digunakan, yaitu:

1. *Serif*

Serif didefinisikan sebagai goresan akhir yang memanjang dari ujung karakter. Dengan menarik perhatian dari satu karakter ke karakter berikutnya, *serif* dapat meningkatkan keterbacaan meskipun bersifat dekoratif dan bergaya. *Serif* juga membantu membedakan *typeface* dengan bentuk yang serupa. Berbagai *font* dalam kategori luas ini memiliki *serif* sebagai fitur umum, seperti *ITC Bodoni Twelve* (Strizver, 2014, h.67).

ITC New Baskerville

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

ITC Bodoni Twelve

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Gambar 2.4 *Typface Serif*

Sumber: Type Rules! The Designer's Guide to Professional Typography (2014)

Terdapat juga berbagai subkategori huruf pada *typeface serif* yang memiliki gaya dan bentuk yang bervariasi, namun tetap dikategorikan sebagai *serif*. Subkategori ini termasuk, *Oldstyle*, *Transitional*, *Modern*, *Clarendon*, *Slab or Square Serif*, dan *Glyphic*. Perbedaan bentuk tersebut dapat dilihat dari ketebalan goresannya, lengkungan goresan, atau kontras antar ukuran goresan (h.68).

2. *Sans Serif*

Typface sans serif berasal dari istilah Prancis '*sans*', yang berarti 'tanpa', sehingga dapat diartikan sebagai huruf tanpa *serif*. Karena kesederhanaan dan penampilannya yang sedikit modern dan bersih, jenis ini kembali terkenal seiring berjalannya waktu. *Sans serif* merupakan salah satu kategori *typeface* yang paling umum digunakan. Terdapat berbagai jenis *font sans serif* yang sering digunakan, salah satunya adalah *Franklin Gothic* (Strizver, 2014, h.69).

Franklin Gothic

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Optima

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Gambar 2.5 *Typface Sans Serif*

Sumber: Type Rules! The Designer's Guide to Professional Typography (2014)

Typface sans serif juga memiliki berbagai subkategori huruf yang memiliki bentuk dan gaya yang bervariasi, namun masih

termasuk sebagai *sans serif*. Subkategori ini termasuk, *19th-Century Grotesque*, *20th-Century Grotesque*, *Geometric*, dan *Humanistic*. Perbedaan gaya ini dapat dilihat dari bentuk, ketebalan goresan, goresan yang melengkung atau persegi, dan juga proporsinya (h.70).

2.1.4.2 Alignment

Menurut Strizver (2014), keterbacaan dan efektivitas teks pada karya sangat dipengaruhi oleh penataan huruf. Dengan mempertimbangkan tata letak dan tujuan desain secara keseluruhan dapat menciptakan hierarki visual, meningkatkan estetika, dan struktur informasi (h.198). Terdapat beberapa jenis penataan teks yang dapat dicapai sebagai berikut:

1. Flush Left

Sebagian besar *software* desain memiliki pengaturan rata kiri atau *flush left* sebagai pengaturan *default*. Pada *flush left*, teks pada sisi kiri diratakan semua dan teks pada sisi kanan dibiarkan menggantung atau terputus, disesuaikan dengan panjang baris. Penataan rata kiri adalah gaya yang paling mudah untuk dibaca karena mata pembaca paling terbiasa ketika membaca teks dari kiri ke kanan.

2. Flush Right

Seperti *flush left*, penataan teks *flush right* atau rata kanan, memiliki teks pada sisi kanan diratakan semua dan sisi kiri dibiarkan menggantung. Teks rata kanan lebih sulit untuk dibaca karena mata perlu mengikuti teks dari sisi kiri yang terlihat berantakan ketika pindah ke baris berikutnya. Desain ini hanya dapat digunakan jika ada tujuan desain tertentu, seperti untuk meratakan dengan gambar, ilustrasi, atau elemen desain lainnya di sebelah kanan.

3. Centered Type

Pada penataan ini, garis-garis teks dipusatkan, memberikan tampilan tidak seimbang pada sisi kiri dan kanan. Meskipun metode ini dapat memberikan simetri dan estetika desain, hal ini membuat teks lebih sulit dibaca. Penataan ini cocok digunakan untuk teks yang

ringkas, seperti judul, *header*, dan subjudul. Selain itu, penataan ini dapat ditempatkan dengan ilustrasi atau gambar untuk menghasilkan keseimbangan visual, karena pembaca tidak akan mengalami beban membaca teks yang panjang dan bisa lebih fokus pada ilustrasinya.

2.1.4.3 Legibility dan Readability

Legibility dan *readability* merupakan aspek penting untuk tipografi dalam hal keterbacaan dan kemudahan membaca. Mengontrol karakteristik dan fitur tipografi yang membuat teks mudah dibaca adalah cara untuk mencapai keterbacaan. Karakteristik ini memungkinkan pembaca untuk memahami bentuk tipografi dengan mudah (Carter et al., 2015, h.49). Menurut Rob Carter (Kusumawati, 2018a), berikut faktor-faktor yang mempengaruhi *legibility* pada teks:

1. Type Sizes

Ukuran sebuah huruf dapat mempengaruhi tingkat kemudahan untuk membaca. Sebuah teks dapat dengan sengaja dibesarkan ukurannya agar lebih *legible* untuk dibaca, seringkali digunakan pada *title*, *header*, dan *signage*. Sedangkan untuk *body text*, didesain menggunakan ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan judul (Carter et al., 2015, h.42).

2. Serif dan Sans Serif

Huruf *serif* dinyatakan lebih mudah untuk dibaca karena serif menekankan aliran horizontal setiap baris. Huruf *sans serif* memiliki goresan yang seragam, dengan sedikit kontras antar goresan tebal dan tipis. Meskipun demikian, terdapat sedikit perbedaan dalam keterbacaan antara huruf *serif* dan *sans serif* (Carter et al., 2015, h.52).

3. X-Height

Ketika dua jenis huruf dengan ukuran poin yang sama ditempatkan berdampingan, keduanya mungkin akan tampak memiliki ukuran yang berbeda karena *x-height* yang bervariasi.

Biasanya *x-height* dianggap ‘besar’ ketika setidaknya dua pertiga tinggi huruf kapital dan dianggap ‘kecil’ ketika ukurannya setengah dari tinggi huruf kapital. Hal ini perlu diperhatikan ketika melakukan pemilihan *font* agar dapat mempengaruhi tingkat kemudahan membaca (Carter et al., 2015, h.54).

Selain *legibility*, menurut Rob Carter (Kusumawati, 2018b) terdapat juga beberapa faktor *readability* yang mempengaruhi tingkat keterbacaan teks, sebagai berikut:

1. *Leading dan Tracking*

Leading merupakan jarak spasi dari satu baris dengan barisan lainnya. Jika dua baris menggunakan jarak yang terlalu rapat, maka akan membuatnya lebih sulit untuk dibaca. Ukuran teks yang optimal (9pt – 12pt) dapat ditambahkan spasi antar baris sebanyak 1pt– 4 pt untuk meningkatkan keterbacaan (Carter et al., 2015, h.55). *Tracking* merupakan jarak antar huruf atau karakter. Terlalu banyak jarak antar huruf dapat membuat kata-kata terlihat terpisah dan menyulitkan pembaca, sementara terlalu sedikit jarak dapat membuat teks terlalu padat dan sulit dibaca, Jarak antar huruf bergantung pada proporsi ukuran huruf pada *typeface* yang digunakan (h.53).

2. *Line Length*

Untuk meningkatkan alur membaca yang nyaman dan fokus pada isi kata-kata dibutuhkannya *line length* yang sesuai. Membaca baris yang terlalu panjang membutuhkan banyak usaha, dan akan sulit untuk menemukan baris berikutnya. Ukuran huruf dan jarak antar baris akan memengaruhi panjang baris. Maksimum 10 hingga 12 kata per baris akan sesuai saat menggunakan ukuran huruf ideal (9pt -12pt), hal ini akan menghasilkan panjang baris sekitar 18 hingga 24 picas (Carter et al., 2015, h.54).

3. Kontras Warna

Keterbacaan sangat dipengaruhi oleh penggunaan warna dalam tipografi. Faktor terpenting yang perlu diperhatikan saat menggabungkan tipografi dan warna adalah menciptakan kontras yang sesuai antara tipografi dan latar belakangnya. Seperti teks hitam pada latar belakang putih dianggap paling mudah untuk dibaca. Seringkali kontras diciptakan dengan menggunakan teks berwarna gelap pada latar belakang berwarna terang atau sebaliknya (Carter et al., 2015, h.56).

Untuk menyimpulkan, tipografi berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kategori *typeface* dibagi menjadi dua, yaitu *serif* dan *sans serif*, keduanya pun memiliki subkategori. Selain jenis *typeface*, pentingnya juga memperhatikan penataan teks karena dapat mempengaruhi keterbacaan dan efektivitas pada karya. Terdapat berbagai jenis penataan teks, yaitu *flush left*, *flush right*, dan *centered*. Diperlukannya *legibility* dan *readability* untuk membantu pembaca meningkatkan keterbacaan dan kemudahan membaca.

2.1.5 Ilustrasi

Pada saat ini, para desainer bidang ilustrasi bekerja dengan pendekatan yang dinamis, canggih, dan inovatif terhadap buku ilustrasi. Anak-anak sekarang memiliki begitu banyak variasi dan kedalaman visual untuk dipilih ketika menjelajahi dunia pengetahuan dan *storytelling*. Anak-anak dipaparkan lebih banyak gambar dan ilustrasi karena semakin beragamnya platform komunikasi (Salisbury, 2004, h.16).

2.1.5.1 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi dapat merujuk pada gaya menggambar atau melukis seorang ilustrator atau seniman. Hal ini juga berkaitan dengan gaya yang sesuai untuk cerita dan target usia pembaca. Terdapat dua media utama dalam ilustrasi, yaitu ilustrasi tradisional dan digital. Ilustrasi digital semakin umum digunakan untuk ilustrasi buku anak-anak. Namun,

keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, semuanya bergantung pada preferensi (Ferreira, 2020).



Gambar 2.6 Gaya Ilustrasi *Stylized*
Sumber: <https://booksofwonder.com...>

Untuk perancangan buku ilustrasi, akan digunakannya gaya *stylized*. Gaya *stylized* tidak memiliki bentuk yang alami seperti pada umumnya, serta tidak terlihat realistis. Ilustrasi *stylized* sering kali menggunakan bentuk atau pola geometri, seperti simplifikasi dari suatu objek atau subjek, hingga tidak memerlukan *lineart*. Gaya ini juga kadang menggunakan warna yang datar dan simple, tanpa *shading* yang rumit atau berlebihan. Hal ini memberikan kesan artistik dan sederhana dalam visualnya (Ferreira, 2020).

2.1.5.2 Komposisi

Komposisi adalah cara komponen-komponen disusun di dalam sebuah ilustrasi. Ini adalah cara untuk mengekspresikan perasaan, narasi, atau makna tertentu dalam satu karya, serta penempatan subjek satu sama lain. Meskipun tidak ada aturan baku untuk komposisi, ada sejumlah pedoman yang digunakan untuk menghasilkan karya yang mengekspresikan ide-ide mereka (StudioBinder, 2022, h.6).

1. *Rule of Thirds*

Penggunaan dua garis horizontal dan dua garis vertikal untuk membagi gambar menjadi sepertiga dikenal sebagai komposisi *rule of thirds*. Sembilan bagian dengan empat titik dihasilkan oleh

panduan ini. Menempatkan elemen-elemen terpenting pada titik-titik tersebut akan menghasilkan gambar yang alami. Mata biasanya pertama kali tertuju pada komposisi yang tidak berada di tengah, hal ini menciptakan estetika menyenangkan. Selain itu, hal ini memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan ruang di antara subjek yang tidak berada di tengah. Metode ini paling terkenal dan sering digunakan pada aturan komposisi (StudioBinder, 2022, h.12).

2. *Golden Triangle*

Untuk mencapai titik fokus yang seimbang dalam sebuah gambar, digunakannya komposisi *golden triangle*. Untuk menciptakan ini, sebuah garis diagonal ditarik melintasi gambar, kemudian dua garis lain menghubungkan garis pertama pada sudut 90 derajat. *Golden triangle* dapat menghasilkan komposisi yang seimbang, dengan mendapatkan bagian atas dan bawah secara bersamaan, bukan hanya keseimbangan antara kiri dan kanan (StudioBinder, 2022, h.13).

3. *Symmetrical Balance*

Komponen visual yang diposisikan secara merata di kedua sisi dengan garis tengah horizontal atau vertikal, disebut dengan *symmetrical balance*. Keseimbangan simetris secara visual sangat mencolok dan menarik perhatian. Hal ini bisa menjadi teknik yang berguna untuk menarik perhatian pembaca ke titik fokus, meskipun hal ini dapat mengurangi naturalisme komposisi. Komposisi ini memiliki pro dan kontranya sendiri, semuanya bergantung dengan pesan yang ingin disampaikan (StudioBinder, 2022, h.56).

4. *Golden Ratio*

Golden ratio terkadang disalahpahami sebagai dasar matematika dan artistik dari skala mitologis. Menggunakan komposisi ini pada sebuah gambar, seringkali bertujuan untuk mencapai keseimbangan yang paling alami. Dengan membuat garis melingkar

melalui setiap pembagian dapat menciptakan *golden spiral* (StudioBinder, 2022, h.64).

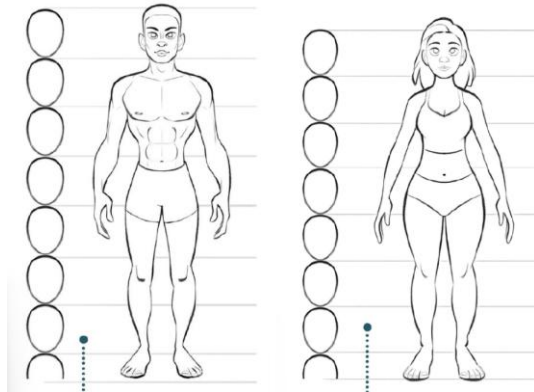
Secara kesimpulan, anak-anak dapat mengonsumsi bervariasi gaya ilustrasi dalam dunia *storytelling* pada zaman ini. Terdapat berbagai macam gaya ilustrasi yang sering digunakan untuk buku cerita anak, seperti gaya kartun, gaya realistis, gaya *whimsical*, dan gaya *stylized*. Setiap gaya memiliki kegunaannya masing-masing, tergantung dengan preferensi target audiens. Selain itu, komposisi juga merupakan aspek penting dalam menyusun ilustrasi agar dapat mengekspresikan perasaan dan penekanan subjek pada ilustrasi.

2.1.6 Karakter

Desain karakter memiliki kekuatan untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan sebuah proyek. Desain karakter yang baik mencakup semua hal mendasar, dimulai dari kepribadian hingga desain, hal-hal ini dapat meningkatkan cerita menjadi lebih menarik. Karakter-karakter inilah yang memikat pembaca dan akan tetap melekat dalam ingatan karena pembaca merasa dekat dengan karakter tersebut, bukan hanya sekadar tampak karakter yang menarik perhatian. Pembaca mungkin mengidentifikasi diri sendiri dalam sebuah karakter atau mengenali orang lain di dalamnya, sehingga tertarik pada cerita mereka dan ingin mempelajari lebih lanjut (Bishop et al., 2020, h.14).

2.1.6.1 Anatomi

Buku ilustrasi sering menampilkan tokoh manusia, maka anatomi manusia adalah salah satu elemen dasar dalam desain karakter. Bahkan ketika mendesain tokoh hewan, kemungkinan besar akan meminjam karakterisik-karakteristik tertentu dari anatomi manusia, bisa disebut juga *antropomorfisme*. Terdapat berbagai rasio perbandingan kepala ke badan yang terlihat tepat untuk anatomi manusia yang realistis. Sepanjang waktu berjalan, manusia telah mengidealkan bentuk tubuh meskipun setiap tubuh manusia itu unik. Konsep ini dapat digunakan sebagai pedoman, bukan aturan, sehingga desainer dapat bereksperimen dengannya tanpa merasa terikat (Bishop et al., 2020, h.86).

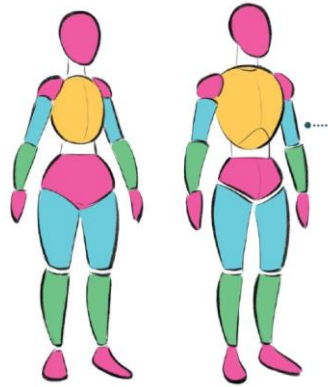


Gambar 2.7 Anatomi Manusia
Sumber: Fundamentals of Character Design (2020)

Saat menciptakan karakter realistis dengan anatomi yang tepat, referensi sangat penting untuk digunakan karena mungkin sulit untuk mengingat semua detail pada tubuh manusia. Persepsi tentang anatomi akan dipengaruhi oleh gaya ilustrasi, seperti pada gaya kartun, semakin tampak seperti kartun, semakin sedikit realisme yang perlu diperhatikan. Meskipun demikian, agar karakter tetap tampak manusiawi, bahkan figur yang paling berbentuk aneh pun perlu mengikuti beberapa pedoman anatomi (h.89).

2.1.6.2 *Basic Shapes*

Menciptakan sebuah desain karakter yang menarik dengan mencakup anatomi tubuh manusia merupakan hal rumit, terutama jika ingin menggunakan gaya ilustrasi tertentu. Oleh karena itu, diperlukan untuk menguraikan tubuh manusia tersebut menjadi bentuk-bentuk dasar terlebih dahulu. Tubuh manusia secara alami terbagi menjadi kelompok dasar yang mencakup kepala, lengan, kaki, bahu, dada, dan panggul. Tipe tubuh karakter dapat dirancang dengan menyesuaikan bentuk dan proporsi komponen-komponen utama ini, tanpa perlu mengkhawatirkan detail anatomi yang terlalu rumit (Bishop et al., 2020, h.90).

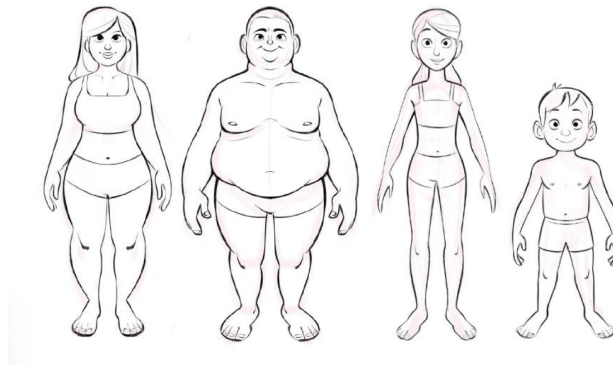


Gambar 2.8 *Simplified Figures*
Sumber: Fundamentals of Character Design (2020)

Dalam mendesain sebuah karakter, desainer dapat bermain dengan kontras ukuran tubuh. Hal ini dapat berupa, menggambar karakter dengan kakinya sangat panjang dan dadanya kecil atau menggambar tubuh besar dengan kaki kecil. Meskipun memiliki kontras ukuran tubuh, perlu dipertimbangkan dahulu apakah karakter tersebut masih berfungsi sebagai manusia. Karena itu, memiliki pemahaman yang kuat mengenai proporsi dan anatomi manusia sangat penting untuk mengidentifikasi kapan sebuah desain karakter telah mencapai batasnya (h.90).

2.1.6.3 *Body Types*

Tubuh manusia memiliki berbagai bentuk dan ukuran, ini merupakan referensi yang bagus untuk merancang desain karakter. Terdapat beberapa alasan untuk mencoba menggambar berbagai tipe tubuh karakter dan mengembangkannya ke arah yang berbeda. Hal ini terpengaruh dari tujuan desain, seperti untuk menyesuaikan dengan tokoh atau skenario tertentu. Namun jika semua desain karakter memiliki tipe tubuh standar, maka karakter-karakter tersebut akan memiliki penampilan yang sama dan akan cepat menjadi monoton dan membosankan (Bishop et al., 2020, h.94).



Gambar 2.9 Tipe Badan Manusia
Sumber: Fundamentals of Character Design (2020)

Sebuah konsep umum yang sering dibahas dalam dunia *bodybuilding* adalah ‘*somatotypes*’, tipe tubuh umum yang memiliki serangkaian karakteristik tertentu. Tipe-tipe tersebut mencakup *ectomorph*, *mesomorph*, dan *endomorph*. Terdapat tiga elemen dasar yang menentukan penampilan tubuh manusia, yaitu proporsi kerangka, ukuran otot, dan jumlah lemak tubuh secara keseluruhan. Dengan mempertimbangkan ketiga faktor ini, dapat mendesain hampir semua bentuk tubuh manusia (h.94).

2.1.6.4 *Exaggeration of Forms*

Ketika mendesain sebuah karakter, desainer dapat menentukan pilihan desain untuk menyampaikan pernyataan dan ide, salah satu caranya adalah melalui dramatisasi dan kontras. Desain yang didramatisasikan atau hiperbola dapat memberikan karakter yang memikat secara visual. Selain itu, desain pada sebuah karakter dapat memengaruhi persepsi audiens. Dengan menekankan penampilan karakter seperti dengan mendorong bentuk atau proporsinya, dapat menonjolkan kualitas spesifik dari kepribadian mereka (Bishop et al., 2020, h.98).

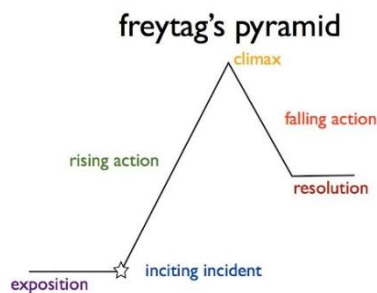


Gambar 2.10 *Shape Language*
Sumber: Fundamentals of Character Design (2020)

Untuk mengeksplorasi hiperbola, dapat ditambahkan makna simbolis pada desain karakter melalui '*shape language*'. Menggunakan bentuk-bentuk dasar dalam desain karakter dapat mengkomunikasikan kepribadian karakter kepada audiens secara langsung. Karakter yang berbentuk bulat, cenderung memiliki sifat yang hangat dan menyenangkan, sementara karakter yang jahat atau menakutkan biasanya digambarkan dengan bentuk segitiga, hal ini juga disebut sebagai fenomena '*contour bias*'. Meskipun demikian, bentuk karakter tidak dapat sepenuhnya menyampaikan kepribadian mereka kepada audiens, tetapi hanya sebagai alat yang berguna dalam *storytelling* (h.98).

2.1.7 *Storytelling*

Masyarakat Indonesia telah membawa banyak cerita rakyat untuk beberapa generasi karena menawarkan banyak manfaat, maka tradisi ini harus tetap dilestarikan. *Storytelling* mungkin tampak seperti kegiatan yang ringan, tetapi jika dilakukan dengan baik dan dengan pendekatan yang tepat, hal tersebut dapat membantu perkembangan pikiran anak-anak (Farantika et al., 2022, h.113). Tujuan dari bercerita adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan perilaku dan karakter positif sehingga perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik mereka tetap seimbang (h.126).

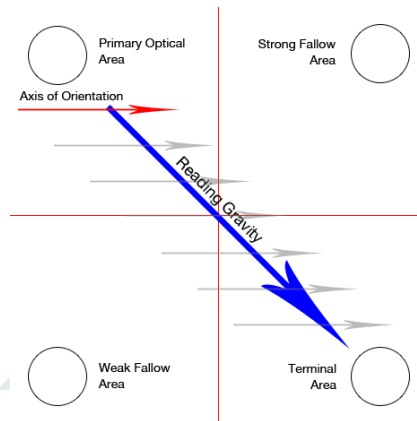


Gambar 2.11 Freytag's Pyramid
 Sumber: <https://writers.com/freytags-pyramid#exposition>

Terdapat banyak macam bentuk *storytelling*, sebuah cerita dapat ditulis atau diucapkan, sebuah cerita dapat diceritakan melalui gambar atau kata-kata, dan sebuah cerita dapat diceritakan secara langsung atau melalui rekaman video atau audio (Quesenbery & Brooks, 2010, h.6). Gustav Freytag memperkenalkan Freytag's Pyramid sebagai cara untuk menciptakan cerita yang terorganisir dan menarik. Tahap pendekatan ini adalah sebagai berikut, *exposition*, *inciting incident*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution*. Tahap *exposition* memperkenalkan karakter dan latar, kemudian masuk ke pemicu atau penyebab masalah yang disebut *inciting incident*, lalu *rising action* yaitu tahap pengembangan konflik, cerita kemudian mencapai puncak atau disebut juga dengan *climax*, selanjutnya penyelesaian masalah atau disebut juga *falling action*, dan akhirnya penutup cerita atau *resolution*.

2.1.8 Alur Membaca

Dalam perancangan tata letak teks dan ilustrasi, alur baca merupakan elemen sangat penting. Dengan mengikuti alur baca pembaca, ilustrator dapat memahami proses pengaturan tata letak ilustrasi dan teks, serta membuka atau meneruskan apa yang terjadi setelah tercantum dalam teks. Dengan melihat alur baca pembaca dari atas ke bawah dan kiri ke kanan, ilustrator dapat membayangkan adegan yang mungkin terjadi (Ghozalli, 2020, h.63).



Gambar 2.12 *Gutenberg Diagram*
 Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design...>

Diagram *Gutenberg* menunjukkan pola pergerakan mata secara umum ketika melihat informasi yang dipaparkan. Diagram *Gutenberg* menunjukkan bahwa area yang kuat dan lemah tidak menarik perhatian secara signifikan kecuali ditekankan secara visual, seperti dengan memberikan penekanan pada elemen desain. Hal tersebut berada di luar jalur gravitasi bacaan, yang juga dikenal sebagai *reading gravity*. Intinya, dapat mengontrol lintasan visual desain yang dibuat (Segara, 2019, h.456).

2.1.9 Reader Experience

Ada banyak kepercayaan umum tentang pengalaman membaca, seperti tenggelam dalam cerita yang menarik dapat membuat pembaca lupa waktu dan tempat. Buku yang bagus mengajarkan tentang alam semesta, pikiran manusia, dan diri sendiri. Hal ini adalah kenikmatan, hiburan, dan kesenangan, serta penemuan diri dan pertumbuhan mental. Menurut Balling (2016), pengalaman membaca dibagi menjadi dua, yaitu *theoretical* dan *empirical*. Secara teoritis, membaca buku adalah pengalaman yang estetik (h.40). Pengalaman estetika pembaca dapat dipengaruhi oleh empat faktor tertentu, sebagai berikut:

1. *Evaluative dimension*, pada intinya pengalaman estetik itu berharga dan menyenangkan.

2. *Phenomenological dimension*, pengalaman estetika adalah segala sesuatu yang dirasakan secara intens dan dinikmati secara subjektif.
3. *Semantic dimension*, pengalaman estetika lebih dari sekadar sensasi, tetapi pengalaman yang bermakna.
4. *Demarcational–definitional dimension*, pengalaman estetika adalah pengalaman yang terkait dengan keistimewaan seni rupa dan mewakili tujuan utama seni.

Kemudian secara empiris, pengalaman membaca diungkapkan dengan fokus khusus pada apa yang disoroti pembaca sebagai hal penting dalam pengalaman membaca mereka (h.44). Pengalaman membaca yang baik memberikan pembaca sebagai berikut:

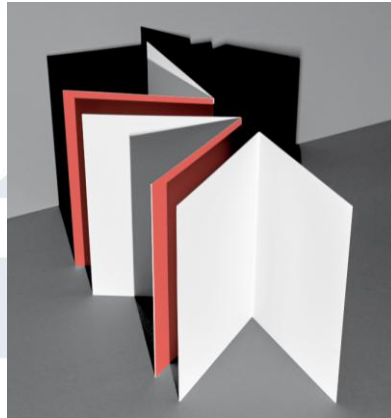
1. Belajar mengenali diri sendiri dan dunia.
2. Mengenali dan terhubung dengan karakter-karakter dalam cerita.
3. Mengembangkan koneksi emosional.
4. Lupa waktu dan tempat.
5. Menikmati buku yang ditulis dengan baik.
6. Membangkitkan imajinasi pembaca.

Pengalaman membaca ditentukan oleh suasana hati dan emosi yang dialami pembaca saat membaca, serta pengetahuan atau wawasan yang diperoleh pembaca setelah membaca tentang interaksi manusia, zaman lain, atau peradaban. Namun, pengalaman membaca yang memuaskan mencakup lebih dari sekadar perasaan pembaca saat membaca, tetapi juga melibatkan persepsi pembaca terhadap buku sebagai karya sastra dan seni (h.45).

2.1.10 Penjilidan Buku

Binding, gaya lipatan dan sampul buku harus dipertimbangkan sejak awal, karena desain interior dan eksterior serta isinya harus dikoordinasikan dengan erat. Tergantung pada tujuan buku, perlu dipertimbangkan format dan kemudahan membuka serta meratakannya. Buku yang sering digunakan akan membutuhkan penjilidan yang lebih kokoh (Morlok et al., 2018, h.22). *Lay-flat binding* seringkali digunakan secara umum untuk buku anak-anak di mana

halaman-halaman sepenuhnya direkatkan satu sama lain. Metode memungkinkan halaman-halaman dibuka rata, yang memastikan bahwa tidak ada gambar yang terpotong di bagian tengah buku (h.161).



Gambar 2.13 *Lay-Flat Binding*

Sumber: Bookbinding A Comprehensive Guide to Folding, Sewing & Binding (2018)

Selain dengan *binding*, pemilihan material kertas yang sesuai juga dapat mempengaruhi kualitas buku. Terdapat berbagai kriteria yang mendukung atau menentang jenis kertas tertentu, dan ini dapat membantu dalam pemilihan kertas. Tekstur, berat, dan *finishing* merupakan beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan ketika memilih kertas (h.30). *Coated papers* diselesaikan dengan proses pemberian lem yang dikenal dengan *coating*. Hal ini menciptakan permukaan yang halus, berupa *matt* dan *glossy*, memungkinkan reproduksi detail tingkat tinggi saat pencetakan (h.33). Untuk berat kertas, sebagai massa per satuan luas, dinyatakan dalam gram per meter persegi (gsm) di negara-negara yang menggunakan sistem ISO. Seberapa tebal kertas yang dibutuhkan bergantung pada ketentuan buku yang dicetak. Kertas yang tipis mungkin terlalu transparan, sedangkan kertas yang terlalu tebal mungkin sulit dilipat (h.36).

2.1.11 *Flatplan*

Flatplan adalah alat penting untuk membuat segala jenis penerbitan buku. Hal ini berguna untuk melihat halaman, urutan terbitan, konten, bagian cetak, dan penomoran halaman dalam satu pandangan. *Flatplan* memungkinkan desainer untuk menentukan dan menandai konten yang akan

ditempatkan. Serta untuk memberi gambaran kepada desainer tentang buku yang dihasilkan (Caldwell, 2024, h. 84). Oleh karena itu, penggunaan *flatplan* sangat penting untuk pembuatan media cetak seperti buku interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak elemen-elemen dalam perancangan buku ilustrasi. Dimulai dari *layout*, warna, tipografi, *grid*, ilustrasi, karakter, dan *storytelling*. Dengan mengatur layout, grid, dan tipografi, penataan halaman isi buku dapat terlihat rapih, konsisten, dan mudah untuk dibaca. Kemudian menerapkan desain karakter dengan gaya ilustrasi yang menarik dipadukan dengan warna yang mencolok akan mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca. Tentu saja buku ilustrasi memerlukan cerita yang menarik dan memikat untuk anak-anak, sebuah cerita dapat melekat pada anak-anak hingga mereka bertumbuh besar.

2.2 Buku Interaktif

Menurut Reid-Walsh (2018), buku interaktif adalah buku yang mengkombinasi dari permainan, gambar, dan cerita. Buku-buku ini memiliki kehadiran yang signifikan di pasar buku anak-anak, di mana penawarannya bervariasi dari buku berdesain sederhana hingga buku *pop-up* yang menakjubkan dengan banyak elemen yang dapat digerakkan. Beberapa buku dapat menggabungkan banyak interaksi dan bahkan memberikan kejutan dengan mekanisme *pop-up*, sementara yang lain hanya terdiri dari bagian-bagian dasar yang dapat digerakkan, seperti *flaps* yang dapat dibuka dan ditutup (h.3).

Pembaca perlu terlibat dalam berbagai interaksi, yang masing-masing diwakili oleh format yang berbeda dalam buku interaktif. Untuk memahami cerita, ilustrasi, dan bahkan struktur unik dari buku interaktif, pembaca harus mendekatinya lebih seperti mainan. Pembaca harus bermain atau bereksperimen melalui interaksi dengan berbagai komponen untuk memberi mereka kesadaran dan kepekaan terhadap berbagai jenis buku interaktif (Reid-Walsh, 2018, h.3).

2.2.1 Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif tidak hanya menyampaikan pesan melalui ilustrasi dan narasi cerita, tetapi juga membuat pembaca berpartisipasi melalui berbagai mekanisme interaksi. Jenis-jenis interaksi ini melibatkan para pembaca untuk bermain secara langsung dengan bukunya, agar dapat lebih memahami cerita dan ilustrasi yang disediakan. Menurut Caitlyn et al. (2023, h.112), terdapat berbagai macam jenis interaksi yang dapat diimplementasikan dalam sebuah buku interaktif, yaitu sebagai berikut:

1. *Pop-Up*

Buku *pop-up* merupakan buku interaktif yang ketika dibuka akan menampilkan bentuk tiga dimensi, dengan memanfaatkan beberapa rangkaian kertas. Mekanisme ini dimaksudkan untuk membuat pembaca merasa seperti mereka memasuki dunia buku dengan melihat bagaimana objek yang diceritakan terlihat. Proses perancangannya kompleks dan untuk menjamin bahwa komponen-komponen tersebut bergerak sesuai yang diharapkan, diperlukan metode perakitan khusus yang seringkali dilakukan secara manual.



Gambar 2.14 *Pop-Up*

Sumber: <https://lumenimpactgroup.com/2022/04/06/3...>

2. *Lift a flap*

Buku *Lift a flap* atau disebut juga *peek a boo*, adalah mekanisme yang bisa dibuka atau ditutup untuk menampilkan informasi dibaliknya. Hal ini dirancang dengan sejumlah kertas yang ditumpuk dan sebagian kertas tersebut tertempel pada kertas yang berada di bawahnya, sehingga dapat dibuka atau ditutup. Mekanisme

ini tidak hanya memasukkan elemen kejutan yang menyenangkan, tetapi juga mendorong anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam eksplorasi tentang isi buku.



Gambar 2.15 *Lift a Flap*

Sumber: <https://www.leslecturesdeliyah.com...>

3. *Pull-Tab*

Buku *pull-tab* memiliki fungsi yang mirip dengan *lift a flap*, namun pada *pull-tab* memiliki mekanisme yang berbeda, dimana terdapat sebuah bagian kertas yang dapat ditarik sehingga menampilkan informasi dibaliknya. Informasi tersebut dapat berupa teks, gambar, atau elemen lainnya. Mekanisme ini memungkinkan gambar yang sebelumnya statis berubah menjadi gambar bergerak, membuat pengalaman membaca anak lebih dinamis dan edukatif.



Gambar 2.16 *Pull-tab*

Sumber: <https://www.thechichabitat.com/products/...>

4. Interaktif Campuran

Buku dengan interaktif campuran, memiliki variasi yang mencakup berbagai jenis interaktif yang sudah disebutkan sebelumnya. Misalnya, buku interaktif dengan dua jenis interaktif, seperti *pull tab* dan *peek a boo* dalam satu buku. Mekanisme-

mekanisme yang berbeda dapat diletakkan dalam satu halaman untuk meningkatkan eksplorasi pada halaman tersebut. Menggabungkan beberapa jenis interaksi dalam satu buku dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan membantu pengembangan keterampilan pada pembaca anak-anak.



Gambar 2.17 Interaktif Campuran
Sumber: <https://www.putti.ca/products/...>

Untuk kesimpulannya, buku interaktif membuat para pembaca berpartisipasi melalui berbagai jenis mekanisme interaksi untuk menyampaikan cerita dan pesannya. Terdapat beberapa jenis interaksi pada buku interaktif, seperti *pop-up*, *lift a flap*, *pull-tab*, dan interaktif campuran. Masing-masing mekanisme interaksi ini memiliki kegunaannya masing-masing, namun memiliki satu tujuan yaitu untuk melibatkan pembaca dalam perjalanan cerita dalam buku secara langsung.

2.2.2 Paper Engineering

Dalam buku interaktif terdapat berbagai macam mekanisme yang dapat dirancang dengan cara yang mudah menggunakan kertas, hal ini disebut *paper engineering*. *Paper engineering* mampu menggabungkan elemen teknis dengan daya kreativitas. Dinamika mekanisme ditambahkan ke tiap halaman cerita melalui teknik kertas seperti lipatan, potongan, dan bentuk tiga dimensi. Kehadiran elemen interaktif tersebut tidak hanya sebagai aspek estetika, tetapi juga untuk meningkatkan fungsi buku sebagai media informasi dengan memungkinkan kreativitas dan imajinasi anak tumbuh (Jennifer, 2026, h.60).

2.2.2.1 *Foundation Shapes*

Menurut Birmingham (2010, h.20), terdapat bentuk dasar atau disebut juga *foundation shapes*, untuk membangun mekanisme interaktif, terutama untuk *pop-up*. Hampir setiap buku interaktif memiliki bentuk ini sebagai intinya, terletak di lipatan punggung buku dan memungkinkan struktur *pop-up* untuk diangkat. Berikut merupakan *primary foundation shapes* yang biasa digunakan dalam buku interaktif:

1. *V-Folds*

V-folds memiliki dua bidang dan tiga lipatan, dua di tempat bagian tersebut menempel pada halaman, dan satu di atas tulang punggung buku. Pada *V-folds*, semua lipatan bertemu di titik yang sama pada bagian punggung buku. *V-folds* memiliki banyak jenis yang bergantung pada arah dan sudutnya, termasuk *right angle*, *acute angle*, *pointed*, *obtuse angle*, dan *asymmetric v-fold*.

2. *Parallel Folds*

Sama seperti *V-folds*, *parallel folds* memiliki dua bidang dan tiga lipatan, dua bidang menempel pada halaman, dan satu lipatan terletak di atas tulang punggung buku. Namun, perbedaannya pada *parallel folds*, semua lipatan sejajar pada bagian tulang punggung. *Parallel folds* memiliki beberapa jenis juga, seperti *parallel fold*, *parallelogram*, dan *asymmetric parallel fold*.

2.2.2.2 *Pull-tab Mechanism*

Mekanisme *pull-tab* adalah mekanisme yang dapat dibalik, diputar, dan digeser. Semuanya dapat diakses dengan menarik tab, yang memberikan nuansa interaktif pada suatu halaman. Mekanisme ini dapat digunakan untuk menampilkan gambar atau membuat sebuah gambar bergoyang, melompat, atau meluncur. Mekanisme *pull-tab* membutuhkan akurasi dan perhitungan yang lebih tinggi, sehingga termasuk dalam kategori yang berbeda dari *foundation shapes* (Birmingham, 2010, h.131).

1. *Pull-Strips*

Mekanisme dua dimensi dapat digerakkan oleh *pull-strips*. Sebagian besar *strip* tersembunyi di bawah halaman, dengan bagian kecil *strip* terlihat, menarik *strip* akan mengaktifkan mekanisme. Hal ini memungkinkan untuk membuat gambar berubah dengan menempatkan dua gambar pada *strip*, yang masing-masing hanya dapat dilihat melalui potongan jendela di halaman ketika *strip* ditarik. Selain itu, selembar kartu dapat dibuat untuk membuat sebuah gambar meluncur di atas halaman menggunakan mekanisme ini.

2. *Flaps*

Sebuah *flap* dapat terbuka saat *strip* ditarik, dimana di bawah *flap* tersebut dapat terlihat terbentuknya celah yang memungkinkan *flap* terangkat untuk mengakomodasi *strip* yang ditarik. Mekanisme *flaps* dapat digunakan untuk menampilkan gambar atau sebuah *pop-up* dapat dimasukkan ke dalam ruang yang terbentuk antara *flap* dan alas. Bangunan tiga dimensi kemudian dapat dibuka di mana saja dalam halaman dengan menarik *strip* tersebut.

Untuk menyimpulkan seluruh penjabaran di atas, buku interaktif memiliki banyak variasi seperti, interaktif campuran, *pop-up*, *lift a flap*, dan *pull-tab*. Menentukan jenis interaktivitas tergantung pada target audiens. Mekanisme-mekanisme tersebut tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya *paper engineering*. Dengan *paper engineering* dapat merancang berbagai macam mekanisme menggunakan teknik dasar, seperti *v-folds*, *parallel folds*, *pull strips*, dan *flaps*. Menerapkan mekanisme tersebut umumnya perlu dirancang manual.

2.3 Cerita Rakyat Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari

Cerita rakyat Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari merupakan salah satu cerita rakyat Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Latar tempat pada cerita ini berada di Tanah Parahyangan, yang berpusat di Bandung. Secara turun menurun, cerita ini telah disampaikan untuk beberapa generasi. Cerita Nyi Rengganis memiliki pesan moral utama mengenai buruknya sikap egois. Selain itu, cerita ini memiliki nilai-

nilai lainnya yang dapat diambil oleh para pembaca, seperti melestarikan alam, sikap kasih sayang terhadap orang tua, menuruti amanat orang tua, dan lainnya. Terdapat banyak hal yang dapat diambil dari cerita Nyi Rengganis, namun sayangnya cerita ini sudah jarang dikenal oleh masyarakat, khususnya anak-anak.

2.3.1 Alur Cerita

Alur cerita berikut diambil dari buku digital Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari (Nurfaidah, 2016, h.1). Di Tanah Parahyangan, dikenal seorang putri Nyi Rengganis. Sejak kecil ibunya meninggal dunia dan kini diasuh oleh ayahnya di area pegunungan Nyi Rengganis terdidik menjadi putri yang baik budi bahasanya, cerdas, serta memiliki kepandaian dalam membuat kerajinan tangan. Sang ayah juga membekalinya dengan beberapa ilmu kebatian, dimana ia dapat terbang kemana saja. Nyi Rengganis menjalani harinya dengan mempersiapkan beberapa keperluan untuk sang ayah, Raja Pandita, yang telah menguasai tempat mereka tinggal. Sambil menunggu sang ayah yang sedang bertapa, Nyi Rengganis sering bepergian ke tempat-tempat yang ia sukai. Suatu hari ia terbang lebih jauh dari biasanya dan menemukan sebuah taman berisi dengan bunga-bunga yang tidak pernah ia lihat, bernama Taman Banjarsari.

Semenjak itu, Nyi Rengganis suka membawa pulang hasil petikan bunga yang ia dapat dari Taman Banjarsari, Raja Pandita yang melihatnya mulai merasa curiga dimana ia mendapatkannya. Akhirnya Raja Pandita menyanyakkannya dan memberitahukan bahwa bunga tersebut bunga milik bangsawan. Nyi Rengganis akhirnya mengaku bahwa ia terbang ke Taman Banjarsari, sang ayah pun menegurnya karena taman tersebut dimiliki oleh Raden Iman Suwangsa, calon pewaris tahta. Meskipun begitu, Nyi Rengganis mengabaikan nasihatnya dan terbang menuju Taman Banjarsari.

Rupanya Raden Iman Suwangsa sedang marah besar karena seseorang telah memetik bunga-bunga di tamannya. Ia mengeluarkan tantrum seperti anak kecil dan menyalahkan semua orang disekitarnya akibat kelalaian mereka. Raden Iman Suwangsa merasa taman tersebut itu milik dia semua dan

tidak akan membagikannya dengan siapapun. Pada saat Nyi Rengganis sedang menikmati keindahan taman, ia tidak sengaja tertangkap oleh Iman Suwangsa. Nyi Rengganis berusaha untuk melepaskan dirinya dari jalinan benang sari, namun setelah memohon maaf berulang-ulang, Iman Suwangsa tidak peduli dengan perkataan dia. Nyi Rengganis mengatakan bahwa ia hanya ingin menggunakan bunga-bunga tersebut untuk hiasan rambut dan ingin membagikan kebahagiaan dan keindahan tamannya dengan rakyat lain.

Raden Iman Suwangsa tidak peduli dengan perkataannya dan menyuruh prajuritnya untuk membawa Nyi Rengganis ke penjara. Nyi Rengganis merasa sangat kecewa, dalam hitungan detik tangisannya berubah menjadi aliran yang semakin deras. Air matanya membasahi tubuh sang putri hingga permukaan taman terpenuhi dengan air matanya. Raden Iman Suwangsa menyesal dengan perbuatannya dan sibuk menyelamatkan diri. Genangan air mata Nyi Rengganis mengangkat seisi taman dan menghempaskan tanaman bunga pada sekeliling tempat tinggalnya. Tanaman bunga itu mampu menyusun diri dengan indahnya dan Taman Banjarsari pun melekat di area pergunungan tersebut.

2.3.2 Nilai Moral

Nilai moral utama yang dapat diambil dari cerita Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari adalah jangan bersikap egois karena dapat merugikan diri sendiri. Karakter antagonis dalam cerita ini adalah Raden Iman Suwangsa yang bersifat serakah, kikir, dan egois terhadap Nyi Rengganis, ia merasa seperti orang paling penting di dunia karena merupakan calon pewaris tahta. Status sosialnya sebagai bangsawan tidak membenarkan tindakan buruk yang telah dilakukan. Raden Iman Suwangsa cukup keras kepala, ia menolak untuk mendengarkan opini dari siapapun yang menentang tindakannya.

Melainkan karakter protagonis cerita ini, Nyi Rengganis juga bersifat keras kepala ketika ia mengabaikan amanat dari ayahnya. Namun pada akhirnya, ia menyesali perbuatannya dan meminta maaf kepada Raja Pandita dan juga Iman Suwangsa, meskipun ia telah berbuat hal buruk padanya. Sifat

Nyi Rengganis ini yang rendah hati, tulus, dan saling memaafkan adalah yang seharusnya diambil dan diterapkan oleh para pembaca. Hal itulah yang membuat cerita ini cukup unik, selain menunjukkan konsekuensi dari perbuatan buruknya, juga mengajarkan bagaimana cara berperilaku untuk melawan sikap egois tersebut.

Banyak cerita rakyat, seperti Malin Kundang atau Situ Bagendit, mengangkat pesan moral yang mirip, yaitu jika kamu berbuat jahat, maka akan mendapat hukuman. Hal ini cukup penting untuk mengingat pada anak-anak bahwa perbuatan buruk memiliki konsekuensinya, tetapi cerita-cerita ini seringkali tidak menunjukkan cara berperilaku yang benar. Maka, dapat dibayangkan cerita Nyi Rengganis ini cukup kompleks dibandingkan dengan cerita lain, dengan menunjukkan anak-anak cara bersikap dengan baik dan benar untuk melawan sikap egoistik tersebut.

Kesimpulannya cerita rakyat Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari memiliki pesan moral yang relevan untuk anak sekolah. Selain itu, cerita ini memiliki alur cerita yang menarik dengan karakter-karakter yang mudah untuk dipahami dan mungkin juga menciptakan hubungan dengan karakter tersebut. Cerita rakyat dari Jawa Barat ini sayangnya tidak banyak dikenali oleh anak-anak sekarang, meskipun penting untuk melestarikan budaya lokal Indonesia. Hal tersebut bisa dimulai dari membaca cerita rakyat dari berbagai daerah.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan berikut dapat digunakan sebagai referensi dan memperkuat landasan penelitian. Penulis menganalisis berbagai penelitian yang berhubungan dengan topik yang dibahas. Fokus utama penelitian adalah pembuatan buku ilustrasi interaktif. Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan perancangan buku ilustrasi interaktif cerita Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari untuk anak sekolah dasar:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung	Margaretta Nia Winata	Merancang buku interaktif mengenai Legenda Lutung Kasarung untuk anak-anak usia 8-12 tahun, dengan mengambil beberapa unsur dari media luar untuk menyesuaikan dengan anak-anak sekarang.	Media ini menggunakan gaya yang lebih modern, menyesuaikan dengan preferensi anak terhadap media luar agar mereka lebih tertarik terhadap cerita lokal.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Pedoman Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Untuk Anak Di Semarang	Lintang Pradendi Grisano	Merancang buku ilustrasi interaktif mengenai pertolongan pertama untuk anak-anak usia 9-12 tahun, sehingga menjadi karya edukatif yang efektif kepada anak-anak dengan adanya unsur interaksinya.	Adanya penggunaan mekanisme interaktif, dimana adanya potongan-potongan gambar yang dapat ditempel atau dicabut.
3.	Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok “Monyeh”	Mirnayati dan I Nyoman Yoga Sumadewa	Merancang buku interaktif tentang cerita rakyat Monyeh untuk anak-anak TK sampai kelas 3, sehingga dapat	Terdapat media sekunder berupa <i>merchandise</i> , seperti stiker, <i>totebag</i> , baju,

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			melestarikan dan menarik minat anak terhadap cerita rakyat dengan pemaparan yang lebih menyenangkan.	bulpoin, gantungan kunci yang sesuai dengan preferensi target.

Dari penelitian-penelitian terdahulu tentang topik yang sejenis, ditemukan beberapa perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai cerita rakyat. Penelitian di atas telah menyesuaikan perancangannya dengan preferensi anak-anak yang ditargetkan, baik dari gaya ilustrasi, mekanisme interaktif, hingga ke media sekunder. Dalam segi gaya ilustrasi, mengambil inspirasi dari media luar agar terkesan lebih modern dapat menarik perhatian anak-anak sekarang yang sudah cukup *familiar* dengan media luar. Kemudian, mengimplementasikan beberapa mekanisme interaktif yang unik, seperti potongan gambar yang dapat ditempel dan cabut, dapat meningkatkan imersifitas dan eksplorasi terhadap anak-anak. Dibutuhkan juga media sekunder yang dapat mendukung media utama buku ilustrasi interaktif yang cocok untuk anak-anak, seperti *merchandise* berupa stiker, gantungan kunci, bulpoin, yang tidak hanya menghibur tetapi fungsional juga. Melalui penelitian yang relevan, penulis dapat menggunakan kebaruan di atas sebagai acuan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Nyi Rengganis dan Taman Banjarsari untuk anak-anak usia 9-12 tahun. Dengan harapan cerita lokal ini dapat lebih dikenal beserta dengan pesan moralnya yang masih cukup relevan dengan anak sekolah dasar.