

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Menurut Reid-Walsh (2018, h.2), buku interaktif atau buku bergerak (moveable books) adalah jenis buku yang menggabungkan berbagai elemen seperti konten cerita, ilustrasi, dan permainan. Buku ini umumnya berbentuk fisik dengan komponen tertentu yang dapat digerakkan. Jenis buku ini tidak hanya memberikan pengalaman membaca, tetapi juga mengajak pembaca untuk melihat, menyentuh, serta, memanipulasi bagian-bagian yang ada di dalamnya.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Menurut Oey et al (2013, h.4), terdapat 9 jenis buku interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau penyampaian informasi kepada pembaca, yaitu:

1. *Pop-Up Book*

Buku interaktif *pop-up* menggunakan lipatan khusus yang menciptakan tampilan tiga dimensi. Saat halaman dibuka, elemen di dalamnya muncul dan bergerak, menghasilkan efek visual yang menarik sekaligus memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif.



Gambar 2.1 Contoh *Pop-Up Book*

Sumber: <https://id.joyful-printing.org/children-s-book-printing/...>

2. *Peek-a-boo Book*

Buku interaktif *peek-a-boo* dirancang untuk memicu rasa ingin tahu pembaca melalui halaman-halaman yang dapat dibuka untuk menampilkan konten yang tersembunyi.



Gambar 2.2 Contoh *Peek-a-boo Book*

Sumber: <https://www.tokopedia.com/artheswarastore/...>

Jenis buku ini juga dikenal sebagai *lift-a-flap book*, yang mendorong interaksi dengan mengharuskan pembaca membuka bagian tertentu agar dapat menemukan informasi atau kejutan yang ada di balik lipatan tersebut.

3. *Pull-tab Book*

Buku interaktif *pull-tab* merupakan jenis buku yang memanfaatkan elemen kertas berbentuk tab atau tuas kecil yang dapat ditarik oleh pembaca untuk menggerakkan bagian tertentu pada halaman. Mekanisme ini memungkinkan ilustrasi yang semula terlihat statis berubah menjadi bergerak atau menampilkan perubahan visual ketika tab ditarik. Perubahan tersebut dapat berupa perpindahan posisi karakter, munculnya objek baru, perubahan ekspresi tokoh, maupun transformasi suasana pada gambar. Interaksi ini memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik karena pembaca tidak hanya melihat ilustrasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menghidupkan cerita.



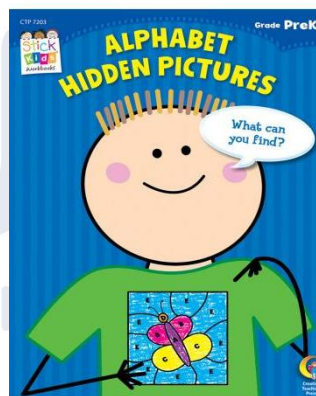
Gambar 2.3 Contoh *Pull-tab Book*

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

Selain menambah unsur hiburan, penggunaan mekanisme *pull-tab* juga membantu meningkatkan rasa ingin tahu, konsentrasi, serta keterlibatan pembaca dalam mengikuti alur cerita yang disajikan.

4. *Hidden Objects Book*

Buku interaktif *hidden objects book* dirancang untuk mengajak pembaca menemukan objek yang disamarkan di dalam ilustrasi. Elemen tersembunyi ini menjadi bagian dari cerita, sehingga pencarian objek tidak hanya menantang tetapi juga mendukung alur narasi.



Gambar 2.4 Contoh *Hidden Objects Book*

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

Buku ini biasanya menampilkan gambar yang detail, sehingga pembaca harus jeli dalam mengidentifikasi objek tersembunyi di antara elemen lainnya.

5. *Games Book*

Buku interaktif *games* merupakan jenis buku yang mengadaptasi konsep permainan untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif bagi pembaca. Dalam buku ini, pembaca tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas yang dirancang menyerupai permainan.



Gambar 2.5 Contoh *Games Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/801640802419175215/>

Aktivitas tersebut dapat berupa teka-teki, mencari objek tersembunyi, mencocokkan gambar, labirin, kuis, permainan logika, hingga tantangan sederhana yang berkaitan dengan isi cerita.

6. *Participation Book*

Buku interaktif *participation* menyajikan cerita atau penjelasan disertai instruksi, pertanyaan, atau tugas yang mendorong pembaca untuk terlibat secara aktif. Melalui transaksi ini, pembaca diminta mengambil keputusan, menjawab pertanyaan, atau melakukan tindakan tertentu sepanjang cerita, sehingga pemahaman terhadap isi buku dapat diukur. Gambar di atas menampilkan contoh *participation book* yang dirancang untuk melibatkan pembaca secara aktif. Pada contoh tersebut, pembaca diminta untuk menyusun bagian-bagian wajah pada posisi yang benar. Bentuk aktivitas seperti ini dihadirkan untuk melatih kemampuan mengenali bentuk, meningkatkan konsentrasi, serta membantu pembaca memahami susunan bagian wajah dengan cara

yang lebih menyenangkan. Selain itu, aktivitas interaktif tersebut juga dapat merangsang koordinasi motorik halus dan kemampuan berpikir logis, karena pembaca perlu mencocokkan setiap bagian sesuai tempatnya.



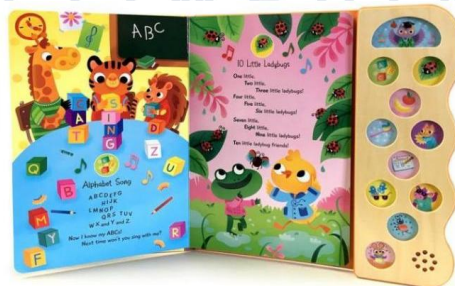
Gambar 2.6 Contoh *Participation Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/4785143350861893/>

Dengan adanya keterlibatan langsung dalam proses membaca, pembaca menjadi lebih tertarik, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan dalam buku.

7. *Play-a-song* atau *Play-a-sound Book*

Buku interaktif *play-a-song* atau *play-a-sound* dilengkapi dengan fitur audio berupa tombol yang dapat ditekan untuk memunculkan suara, lagu, atau efek bunyi yang sesuai dengan isi cerita.



Gambar 2.7 Contoh *Play-a-Song Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/4785143350861893/>

Pada gambar dibawah, terlihat sebuah tombol audio yang berfungsi sebagai elemen interaktif. Ketika tombol tersebut ditekan, sistem akan memutar suara hewan yang berbeda sesuai dengan tombol yang dipilih. Fitur ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, karena pengguna dapat langsung mendengar bunyi masing-masing hewan secara nyata.

8. Touch-and-feel Book

Buku interaktif touch and feel dirancang untuk mengenalkan berbagai tekstur melalui pengalaman sentuhan. Buku ini umumnya dipakai untuk melatih kemampuan sensori motor sekaligus membangun pemahaman pembaca terhadap perbedaan permukaan. Di dalamnya terdapat elemen berbahan beragam, seperti bulu, kapas, atau kain, yang ditempatkan pada ilustrasi tertentu.



Gambar 2.8 Contoh *Touch and Feel Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/198369558580882999/>

Gambar diatas memperlihatkan adanya detail bulu pada bagian ekor karakter, yang dirancang sedemikian rupa sehingga tampak memiliki tekstur yang nyata dan dapat dirasakan secara visual. Penambahan elemen bulu ini meniru kesan bulu hewan asli, sehingga memberikan nuansa lebih realistis dan memperkuat kesan material pada ilustrasi dalam buku.

9. Buku Interaktif Campuran

Buku interaktif campuran menggabungkan dua atau lebih fitur dari berbagai jenis buku interaktif dalam satu karya. Misalnya sebuah

buku dapat memadukan elemen *pull-tab* dengan *peek-a-boo*.

2.1.2 Elemen Buku Interaktif

Penggunaan elemen desain dalam buku interaktif berperan penting untuk menciptakan interaksi serta mempermudah pembaca membaca informasi yang disampaikan. Warna, bentuk dan ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian melalui visualisasi, sedangkan tipografi dan tata letak yang rapi membantu mengarahkan pembaca mengikuti alur cerita dengan lebih mudah (Suci & Anggapuspa, 2021, h.100). Beberapa elemen desain utama yang digunakan dalam merancang buku interaktif yaitu:

1. *Layout*

Buku interaktif participation menyajikan cerita atau penjelasan disertai *Layout*, atau tata letak, berkaitan dengan bagaimana elemen visual dalam desain grafis diatur pada sebuah media. Anggarini (2021, h.2-3) menjelaskan bahwa peran utama *layout* adalah menata teks dan gambar sehingga pesan dapat tersampaikan secara jelas serta mudah dipahami oleh pembaca, baik dalam media cetak maupun media digital.

a. *Sequence*

Sequence dalam *layout* mengacu pada urutan penyajian informasi dalam sebuah desain, di mana elemen-elemen seperti judul, gambar, dan teks diatur secara terstruktur berdasarkan tingkat kepentingannya.



Gambar 2.9 Contoh *Sequence*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/261560690854329022/>

Prinsip ini berfungsi untuk mempermudah penyampaian informasi agar lebih jelas dan efektif. Contoh pada gambar

dibawah menunjukkan sequence dari bawah kiri ke atas kanan, dan kembali ke bawah kanan.

b. Emphasis

Balance dianggap paling penting. Menurut Anggarini (2021, h.12), *emphasis* dapat diciptakan melalui berbagai cara, misalnya dengan memperbesar ukuran teks atau bentuk, menggunakan warna kontras terhadap latar maupun elemen sekitar, menempatkan elemen penting pada posisi strategis, serta menerapkan gaya berbeda.



Gambar 2.10 Contoh Emphasis

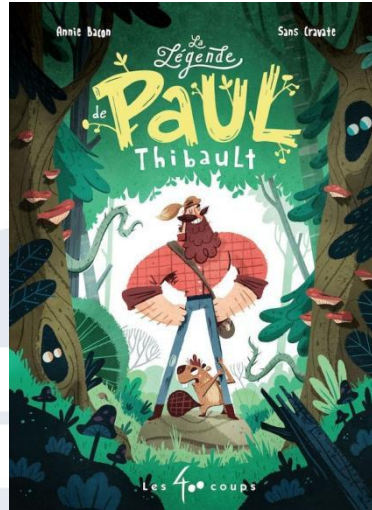
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2462974787731231/>

Contoh gambar diatas memperlihatkan emphasis yang ditonjolkan melalui penggunaan warna. Latar belakang sebagian besar disusun dengan nuansa warna dingin, sebaliknya karakter utama digambarkan dengan warna hangat sehingga tampak kontras dengan lingkungannya.

c. Balance

Menurut Anggarini (2021, h.13), *balance* dalam *layout* terbagi menjadi dua jenis, yakni simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris ditandai dengan penggunaan elemen-elemen yang memiliki ukuran serta bobot visual serupa, sehingga ketika ditempatkan di kedua sisi dapat menghadirkan tampilan yang stabil dan seimbang. Umumnya, jenis keseimbangan ini menempatkan titik fokus pada bagian tengah layout dan sering

dikaitkan dengan kesan formal karena tampilannya yang teratur.



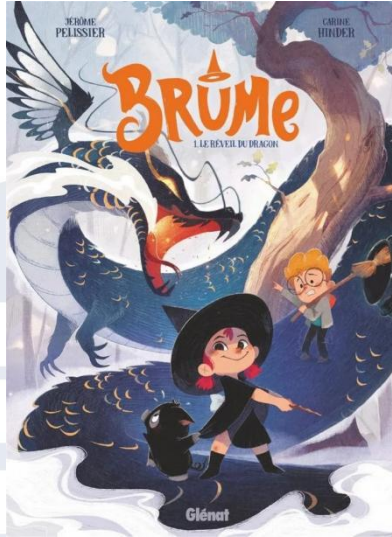
Gambar 2.11 Contoh *Balance Simetris*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/703756187254866/>

Gambar di atas menunjukkan penerapan keseimbangan simetris, di mana elemen-elemen pada sisi kiri dan kanan tersusun dengan ukuran serta posisi yang seimbang sehingga menciptakan harmoni visual. Meskipun detail pada masing-masing sisi berbeda, distribusi objek tetap terjaga sehingga tidak ada bagian yang terasa lebih berat atau mendominasi. Dalam komposisi ini, tokoh utama diletakkan di bagian tengah sehingga menjadi titik fokus utama yang langsung menarik perhatian pembaca. Penempatan tersebut juga membantu menciptakan kesan stabil, rapi, dan teratur pada keseluruhan desain.

Sebaliknya, keseimbangan asimetris tidak menuntut kesamaan ukuran atau bobot elemen di kedua sisi. Elemen-elemen dapat diatur dengan variasi ukuran, bentuk, arah, maupun warna yang berbeda, asalkan tetap menciptakan harmoni visual dan kenyamanan saat dilihat. Jenis keseimbangan ini biasanya memberikan kesan lebih dinamis, fleksibel, serta santai karena susunannya tidak terlalu kaku. Selain itu, keseimbangan asimetris

juga sering digunakan untuk menciptakan komposisi yang lebih hidup dan mampu mengarahkan perhatian pembaca pada bagian tertentu dari desain.



Gambar 2.12 Contoh *Balance* Asimetris

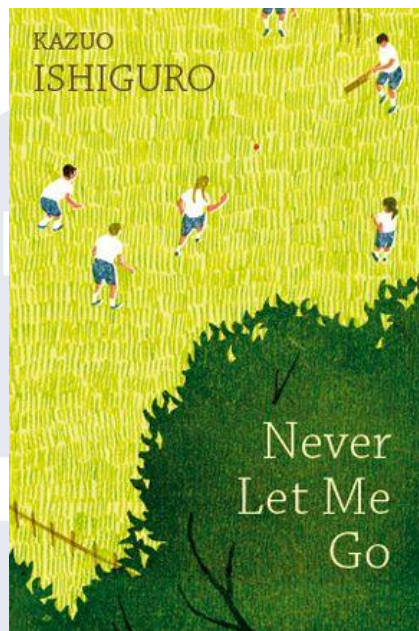
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/6122149488039138/>

Gambar diatas menunjukkan penerapan keseimbangan asimetrisp melalui perbedaan ukuran dan warna elemen visual. Di sisi kiri, naga besar dengan warna gelap mendominasi, sementara di sisi kanan dua karakter kecil dengan warna terang dan kontras menjadi penyeimbang.

c. *Unity*

Menurut Anggarini (2021, h.15), *unity* dalam *layout* tercapai ketika seluruh elemen yang ada saling terhubung dan membentuk keselarasan visual. Keselarasan ini dapat diwujudkan melalui beberapa cara, seperti pengulangan warna, penggunaan kombinasi jenis huruf yang berbeda namun tetap kontras (sekitar dua hingga tiga tipe huruf), serta penerapan elemen yang sesuai dengan konsep atau tema yang ditetapkan. Dengan adanya *unity*, tampilan desain akan terasa lebih teratur, nyaman dilihat, dan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, prinsip ini juga

membantu menciptakan hubungan yang konsisten antara teks, ilustrasi, warna, dan elemen visual lainnya sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif.



Gambar 2.13 Contoh *Unity*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/633387436223831/>

Dengan begitu, tampilan desain menjadi lebih terstruktur dan terorganisir, sehingga audiens lebih mudah memahami pesan yang disampaikan serta merasa nyaman saat melihatnya. Gambar diatas menunjukkan unity melalui warna dominan hijau pada rumput dan pepohonan yang menciptakan latar yang seragam.

2. *Grid*

Anggarini (2021, h.43) menjelaskan bahwa *grid* merupakan elemen dasar dalam penyusunan struktur halaman, baik pada buku, majalah, situs web, maupun media lainnya. *Grid* berfungsi sebagai panduan komposisi dengan garis vertikal dan horizontal yang membagi format ke dalam kolom serta margin. Ketika halaman berisi banyak konten, *grid* membantu mengatur teks dan gambar agar lebih terstruktur sehingga pembaca dapat memahami informasi dengan lebih

mudah. Selain itu, penggunaan *grid* membuat proses penyusunan halaman menjadi lebih cepat, sistematis, serta menghasilkan alur visual yang harmonis.

a. *Manuscript Grid*

Grid ini memiliki susunan yang sederhana dengan ruang luas untuk menampung teks, sedangkan elemen tambahan seperti header, footer, maupun gambar dapat diletakkan di area sekitar, baik di bagian atas, bawah, maupun dipadukan dengan latar belakang halaman tersebut.



Gambar 2.14 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/422281211318350/>

Gambar diatas merupakan contoh penerapan *manuscript grid*, ditunjukkan dengan penempatan teks dalam satu blok utama di sisi kanan tanpa terbagi ke dalam beberapa kolom. Sementara itu, karakter rubah dan katak di sisi kiri lebih dominan secara visual, sehingga teks tetap terpisah dan tidak bercampur dengan elemen ilustrasi lainnya.

b. *Modular Grid*

Grid ini berfungsi sebagai panduan bagi desainer dalam menata elemen-elemen seperti teks maupun gambar agar tampilan lebih teratur dan sistematis. Umumnya, *modular grid* digunakan ketika suatu desain memuat banyak elemen dalam satu halaman, sehingga pembagian ruang dapat dikelola secara seimbang dan terorganisir. Gambar dibawah menunjukkan penerapan modular

grid karena teks dibagi menjadi beberapa blok yang terlihat teratur dan konsisten.



Gambar 2.15 Contoh *Modular Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2744449768571798/>

Terlihat teks ditempatkan rapi dalam kolom-kolom yang sejajar pada sisi kiri dan kanan, sementara ilustrasi mengisi ruang kosong di sekitar teks tanpa saling bertabrakan.

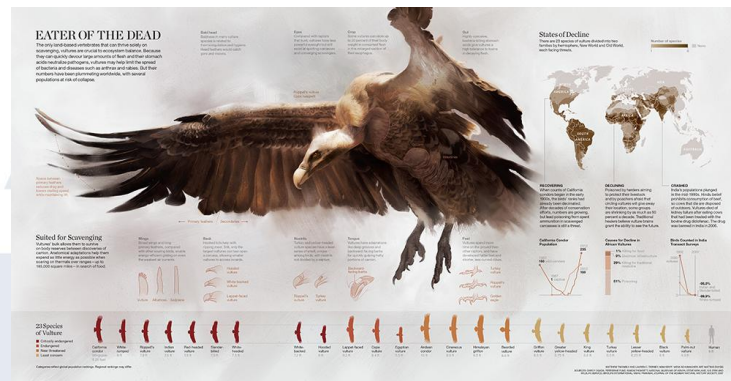
2. Ilustrasi

Menurut buku *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*, dijelaskan bahwa ilustrasi merupakan bentuk seni visual yang digunakan untuk memperjelas suatu ide, konsep, atau teks. Bentuk ilustrasi dapat berupa gambar, lukisan, maupun elemen visual lainnya yang umum dijumpai pada media cetak seperti buku, majalah, dan pamflet, maupun pada media digital seperti situs web dan animasi (Yusa et al., 2024, h.1) menegaskan bahwa dibandingkan gambar biasa, ilustrasi memiliki keunggulan dalam menghadirkan makna yang lebih mendalam. Keunggulan tersebut tampak melalui penggunaan komposisi, ekspresi tokoh, latar, serta detail visual lain yang mendukung suasana, menekankan tema, dan menyalurkan emosi.

a. Documentation, Reference, and Instruction

Male (2017, h.227) Ilustrasi dapat dimanfaatkan sebagai

sarana untuk merekam peristiwa, objek, maupun situasi, misalnya dalam bidang ilmu pengetahuan, sejarah kebudayaan, agama, arkeologi, hingga sejarah alam. Ilustrasi berperan merepresentasikan secara visual hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Selain itu, ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai acuan visual.



Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Informasi Burung Hering

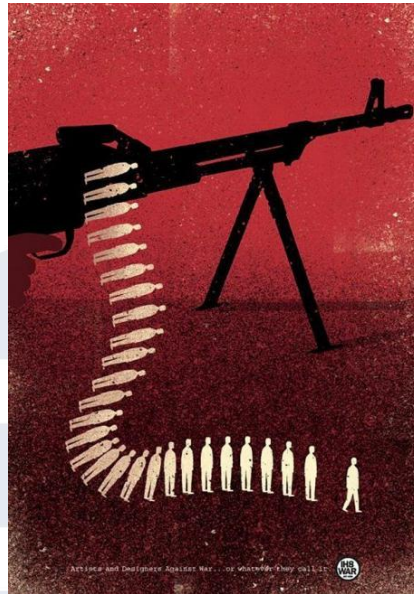
Sumber: [https://www.matthewtwombly.com/...](https://www.matthewtwombly.com/)

Contohnya, dalam buku biologi, ilustrasi membantu memperlihatkan struktur sel, tahapan siklus hidup organisme, atau interaksi dalam ekosistem dengan cara yang lebih mudah dipahami dibanding uraian teks. Lebih jauh, ilustrasi juga efektif digunakan sebagai media pembelajaran, baik sebagai instruksi maupun tutorial.

b. Commentary

Ilustrasi editorial berfungsi sebagai visual commentary. Jenis ilustrasi ini kerap dimanfaatkan oleh jurnalis, baik dalam pemberitaan politik, majalah gaya hidup, maupun ulasan budaya. Kehadiran ilustrasi membantu menghadirkan dimensi visual yang menarik untuk mendukung narasi yang disampaikan. Selain itu, ilustrasi editorial juga berperan dalam mengungkapkan opini atau memberikan tanggapan sosial terhadap isu yang sedang berkembang. Melalui karya visual, ilustrator dapat menyampaikan kritik maupun komentar sosial dengan cara yang lebih persuasif

daripada sekadar teks.



Gambar 2.19 Contoh *Visual Commentary*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/32088216088184767/>

Ilustrasi editorial biasanya dibuat dengan pendekatan visual yang simbolis, metaforis, atau satir agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan lebih kuat oleh pembaca.

c. *Storytelling*

Ilustrasi untuk bercerita berfungsi sebagai media visual untuk mendukung penyampaian cerita. Melalui ilustrasi, emosi, suasana, serta alur dapat digambarkan tanpa harus sepenuhnya bergantung pada teks.



Gambar 2.20 Contoh *Visual for Storytelling*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/633387443830791/>

Elemen visual seperti warna, pencahayaan, dan komposisi dimanfaatkan untuk membangun atmosfer yang mampu mempengaruhi perasaan pembaca. Selain itu, ilustrasi juga menghidupkan karakter melalui ekspresi wajah, gerak tubuh, dan pilihan busana yang merepresentasikan sifat serta kepribadian mereka. Dengan demikian, ilustrasi untuk bercerita mampu memperkuat keterhubungan emosional dengan pembaca sekaligus memperjelas makna cerita.

d. Persuasion

Dalam konteks iklan maupun promosi, ilustrasi memiliki peran penting sebagai sarana persuasi untuk mempengaruhi audiens. Visual yang ditampilkan menjadi bagian dari strategi pemasaran dan pencitraan produk, dengan tujuan menarik perhatian sekaligus menonjolkan ciri khas produk agar mampu menciptakan ikatan emosional dengan merek. Demikian pula, pada buku anak, ilustrasi bekerja seperti media promosi yang menekankan elemen unik dari cerita. Melalui penyampaian visual, ilustrasi membantu membangun kedekatan emosional serta meningkatkan daya tarik cerita bagi target audiens dalam perancangan ini, yaitu anak-anak.



Gambar 2.21 Contoh *Visual for Persuasion*

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

Dengan cara ini, ilustrasi tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga berfungsi membujuk pembaca agar lebih mudah memahami dan merasakan pesan yang ingin disampaikan.

e. Identity

Ilustrasi memiliki peran penting dalam membentuk identitas suatu perusahaan, merek, maupun kemasan. Identitas visual ini berfungsi untuk membangun dan menjaga citra publik sebuah brand agar lebih mudah dikenali dan diingat audiens. Oleh karena itu, ilustrasi kerap dijadikan elemen utama atau *point of interest* yang membedakan suatu produk dari kompetitornya.



Gambar 2.22 Contoh Visual for Identity

Sumber: <https://www.indomie.co.id/>

Selain itu, ilustrasi juga dapat menggambarkan esensi sebuah cerita, mulai dari hal yang ditawarkan hingga gaya penyajiannya secara visual.

3. Tipografi

Iswanto (2023, h.4) dalam bukunya Buku Ajar Tipografi menyatakan tipografi merupakan seni sekaligus teknik dalam pengaturan huruf sehingga teks tidak hanya mudah dibaca, tetapi juga menarik secara visual serta mampu menyampaikan pesan dengan efektif. Tipografi meliputi aspek-aspek seperti pemilihan jenis huruf, penentuan ukuran, pengaturan jarak antarhuruf maupun antarbaris, serta tat letak teks dalam sebuah desain.

a. Legibility

Legibility merujuk pada tingkat keterbacaan suatu huruf atau font, yakni sejauh mana bentuk huruf dapat dikenali dengan jelas sesuai wujud aslinya. Contohnya, huruf “a” harus tampak jelas sebagai “a” dan tidak menyerupai huruf lain. Apabila bentuk huruf terlalu mirip dengan karakter lain hingga sulit dibedakan, maka tingkat legibilitasnya dianggap rendah. Struktur serta karakteristik anatomi huruf menjadi faktor utama yang menentukan legibility.

A grasshopper began to chirrup in the grass, and a long thin dragonfly floated by on its brown gauze wings. Lord Henry felt as if he could hear Basil Hallward's heart beating, and he wondered what was coming.

Gambar 2.23 Contoh *Legibility*

Sumber: <https://creativepro.com/legibility-and-readability-whats-the...>

Pada foto dibawah, kontras goresan yang sangat ekstrem pada huruf Didot (kiri) dapat menyulitkan keterbacaan dalam ukuran kecil, jika dibandingkan dengan ClearviewText Book (kanan).

b. Readability

Readability merupakan tingkat keterbacaan suatu teks yang dipengaruhi oleh sejumlah aspek. Faktor-faktor tersebut mencakup ukuran huruf, di mana teks dengan ukuran lebih besar umumnya lebih mudah dibaca, proporsi typeface yang seimbang agar tidak tampak terlalu rapat maupun melebar, serta kerning yang tepat untuk menjaga konsistensi jarak antar huruf.

A grasshopper began to chirrup in the grass, and a long thin dragonfly floated by on its brown gauze wings. Lord Henry felt as if he could hear Basil Hallward's heart beating, and he wondered what was coming.

Gambar 2.24 Contoh *Readability*

Sumber: <https://creativepro.com/legibility-and-readability-whats-the...>

Selain itu, pemilihan penggunaan huruf besar atau kecil juga memiliki peran, misalnya huruf kecil lebih sesuai untuk teks panjang, sedangkan huruf kapital sering dipakai pada judul. Kerapian teks juga dipengaruhi oleh pengaturan alignment, sementara jarak antarbaris yang proporsional membantu menjaga kenyamanan membaca, sehingga teks tidak terasa terlalu padat atau renggang. Pada foto dibawah teks berukuran kecil di sisi kiri lebih sulit dibaca dibandingkan dengan teks yang berukuran lebih besar di sisi kanan.

c. *Visibility*

Visibility merujuk pada sejauh mana teks dapat ditangkap dengan jelas oleh pembaca dalam berbagai kondisi, seperti perbedaan jarak pandang, kombinasi warna, maupun ukuran huruf.



Gambar 2.25 Contoh *Readability*

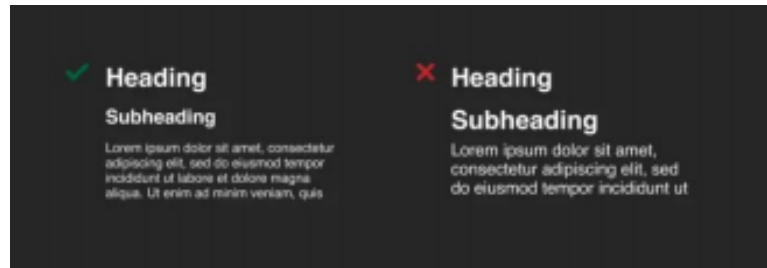
Sumber: <https://creativepro.com/legibility-and-readability-whats-th...>

Teks dengan kontras warna yang kuat terhadap latar belakang serta memiliki ukuran cukup besar akan lebih mudah terlihat. Sebaliknya, apabila warna teks terlalu serupa dengan latar belakang atau ukurannya terlalu kecil, maka tingkat keterlihatannya akan menurun juga.

d. *Clarity*

Clarity merupakan tingkat kejernihan teks dalam menyampaikan maksud atau pesan, sehingga isi yang dituliskan dapat dengan mudah dimengerti oleh pembaca. Kejelasan dalam

penulisan sangat penting agar informasi yang disampaikan tidak menimbulkan makna ganda maupun kesalahpahaman.



Gambar 2.26 Contoh *Clarity*

Sumber: <https://medium.com/design-bootcamp/typography...>

Penggunaan susunan kalimat yang sederhana, pemilihan kata yang tepat, serta penyampaian ide secara terstruktur dapat membantu meningkatkan clarity dalam sebuah teks. Dengan demikian, pembaca dapat memahami isi bacaan dengan lebih cepat, nyaman, dan efektif.

4. Typeface

Menurut Carter et al (2018, h.251) dalam bukunya *Typographic Design: Form and Communication* edisi ke-7, typeface diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan perkembangan historisnya, yaitu:

a. *Sans serif*

Sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki serif atau garis kait pada ujung-ujung hurufnya.



Gambar 2.27 Contoh *Sans Serif*

Sumber: <https://typetype.org/blog/15-best-modern...>

Karakteristiknya cenderung sederhana, bersih, dan minimalis, sehingga kerap dipilih dalam desain digital maupun modern karena tingkat keterbacaannya yang baik pada layar. Jenis huruf sans serif ini terbagi lagi ke dalam beberapa kategori, yaitu *Grotesque*, *Neo-Grotesque*, *Humanist*, serta *Geometric*.

b. Serif

Serif merupakan jenis huruf yang memiliki ornamen atau garis kecil pada bagian ujung tiap karakter, yang disebut serif. Keberadaan detail ini memberikan nuansa formal sekaligus klasik. Jenis huruf ini biasanya dipakai pada teks panjang, seperti buku artikel, maupun surat kabar, karena mampu meningkatkan kenyamanan membaca.



Gambar 2.28 Contoh Serif

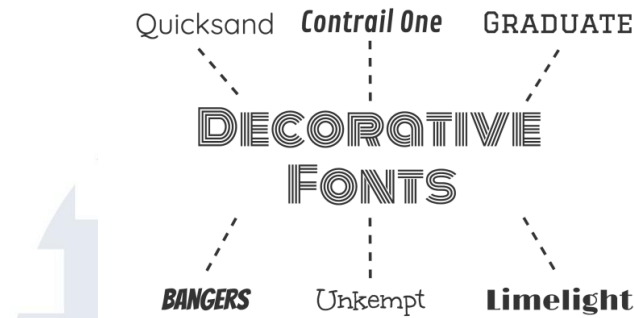
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/248049891948951052/>

Meskipun demikian, penggunaannya juga menciptakan kesan lebih serius. Beberapa varian yang termasuk dalam kategori serif antara lain *Old Style*, *Transitional*, *Neo-Classical*, dan *Modern*.

c. Decorative

Decorative typeface merupakan jenis huruf dengan gaya desain yang khas dan tidak terikat pada klasifikasi tipografi historis. Jenis huruf ini lebih difokuskan pada aspek estetika untuk memberikan karakter, aksen visual, serta daya tarik pada sebuah desain. Karena tampilannya yang menonjol dan menarik perhatian,

tipe huruf dekoratif umumnya dipakai pada elemen visual seperti judul, poster, atau baigan desain tertentu, namun jarang digunakan sebagai teks utama dalam paragraf panjang.



Gambar 2.29 Contoh *Decorative*

Sumber: <https://venngage.com/blog/popular-font-types/>

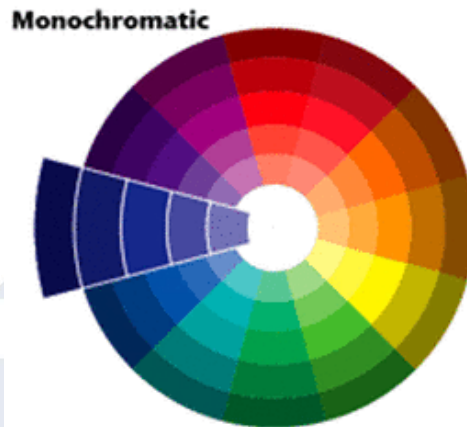
5. Warna

Warna adalah elemen visual yang memiliki peran penting dalam mempengaruhi perasaan, menyampaikan pesan, sekaligus membangun kesan tertentu pada sebuah desain. Secara umum, warna dibagi menjadi primer dan sekunder. Warna dasar seperti merah, biru, dan kuning termasuk kategori primer, yang dapat menghasilkan warna sekunder melalui proses pencampuran. Dalam desain, komposisi warna berhubungan dengan bagaimana warna-warna diatur untuk menciptakan harmoni, kontras, dan daya tarik visual. Sedangkan skema warna merujuk pada kombinasi warna yang dipilih guna mencapai keseimbangan visual serta memberikan efek emosional tertentu. Landa (2019, h.127) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis skema warna yang dapat digunakan dalam perancangan desain.

a. *Monochromatic*

Skema warna monokromatic memanfaatkan satu warna pokok yang sama, kemudian menghasilkan variasi visual melalui pengaturan tingkat kecerahan, gelap-terang, serta intensitas warnanya. Pendekatan ini berfungsi untuk membangun keselarasan

dan keseimbangan dalam suatu komposisi desain.



Gambar 2.30 Contoh *Monochromatic*

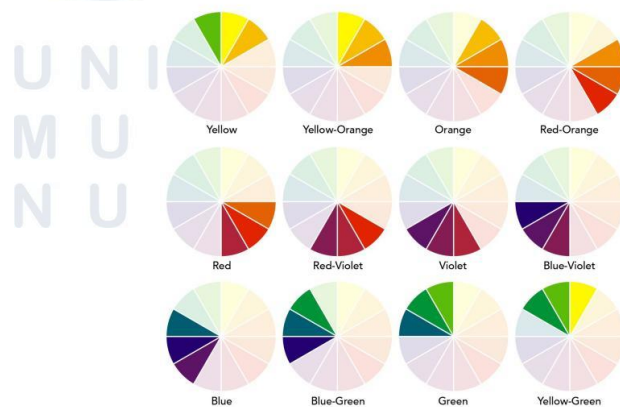
Sumber: <https://northwoodsmnart.weebly.com/...>

Selain menciptakan tampilan yang harmonis, penggunaan warna monokromatik juga mampu menghadirkan kesan yang lebih elegan, sederhana, dan konsisten secara visual.

b. Analogous

Skema warna analogous terdiri dari tiga warna yang posisinya bersebelahan pada roda warna, dengan satu warna dijadikan pusat perhatian dan dua warna lainnya berfungsi sebagai pendamping. Penggunaan kombinasi ini mampu menghasilkan nuansa yang serasi dan selaras.

ANALOGOUS COLORS



Gambar 2.31 Contoh *Analogous*

Sumber: <https://www.elledecor.com/design-decorate/color/...>

Oleh karena itu, skema warna analogous sering dipilih untuk menciptakan komposisi desain yang estetik, konsisten, dan memiliki alur visual yang nyaman bagi mata pembaca.

b. Complementary

Skema warna komplementer menggabungkan dua warna yang saling berlawanan posisinya pada roda warna.



Gambar 2.32 Contoh *Complementary*

Sumber: <https://www.color-meanings.com/complementary-colors/>

Perpaduan ini menimbulkan kontras yang kuat, sehingga mampu menarik perhatian dan memberikan energi visual yang tinggi. Meski demikian, penggunaannya perlu hati-hati agar tidak menimbulkan ketegangan berlebihan.

c. Split-Complementary

Skema warna komplementer terbelah berangkat dari satu warna utama, kemudian dipadukan dengan dua warna yang berada di sisi kiri dan kanan dari warna lawannya pada roda warna.



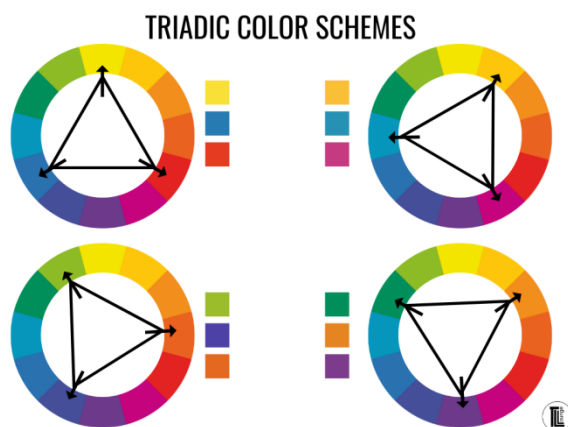
Gambar 2.33 Contoh *Split-Complementary*

Sumber: <https://www.andacademy.com/resources/...>

Berbeda dengan skema komplementer biasa yang hanya menggunakan dua warna yang saling berhadapan secara langsung, skema ini menghadirkan variasi warna yang lebih beragam sehingga tampilan visual menjadi lebih dinamis namun tetap harmonis. Perpaduan tersebut mampu menciptakan kontras yang cukup kuat tanpa memberikan kesan terlalu tajam atau berlebihan pada komposisi desain.

d. Triadic

Skema warna triadik menggunakan tiga warna yang letaknya sama jauh pada roda warna.



Gambar 2.34 Contoh *Triadic*

Sumber: <https://thelenslounge.com/triadic-colors-photography/>

Perpaduan ini menciptakan keseimbangan antara keragaman warna dan keserasian. Karena distribusinya merata, skema triadik sering digunakan untuk menghasilkan komposisi yang dinamis namun tetap harmonis.

5. Character Design

Perancangan karakter merupakan tahapan yang krusial dalam proses konseptualisasi cerita maupun pengembangan gaya visual. Karakter biasanya dapat dibedakan melalui berbagai aspek seperti detail wajah, pilihan busana, aksesoris, serta gaya rambut beserta

ornamen pendukungnya (Yu & Tsao, 2022, h.75). Dalam konteks buku ilustrasi, keberadaan karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada pembaca sekaligus membangun kedekatan emosional antara audiens dan karya (Seftina, 2024, h.230).

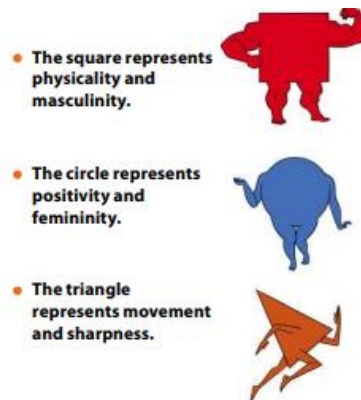
Lebih jauh lagi, Sloan (2015) menekankan bahwa karakter tidak sekadar menjadi representasi visual, melainkan juga sarana untuk menyampaikan kisah emosional yang mendalam, mengangkat tema maupun gagasan yang kompleks, mengeksplorasi peristiwa sejarah, hingga menyampaikan kritik sosial. Dengan demikian, karakter dapat dijadikan medium untuk merefleksikan makna menjadi manusia.

Sementara itu, menurut 21 Draw dalam bukunya *The Character Designer*, desain karakter memiliki fungsi utama sebagai alat untuk menyampaikan tujuan dan pesan yang terkandung dalam karakter pada audiens. Untuk mencapai hal tersebut, setiap keputusan artistik perlu dirancang secara terencana sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca. 21 Draw juga menguraikan beberapa tahapan dalam proses merancang karakter, yaitu:

a. *Shape of Language*

Dalam proses perancangan karakter, bentuk-bentuk dasar merupakan elemen utama yang mempengaruhi bagaimana karakter tersebut dipersepsikan oleh audiens. Secara garis besar, bentuk dasar dapat dibedakan menjadi tiga tipe, yakni bentuk kotak, lingkaran, dan segitiga. Bentuk kotak umumnya memberikan kesan kekuatan, stabilitas, serta ketegasan, sehingga sering dikaitkan dengan karakter yang kuat dan dominan, termasuk karakter yang memiliki sifat maskulin. Bentuk lingkaran cenderung menimbulkan kesan yang lebih lembut, ramah, dan mudah didekati. Oleh karena itu, bentuk ini sering dipilih untuk merepresentasikan karakter yang memiliki sifat positif, penyayang,

atau feminim.



Gambar 2.36 Contoh *Shape of Language*

Sumber: <https://www.leturfu.com/ftp/Dessin/...>

Sementara itu, bentuk segitiga memberikan nuansa yang lebih tajam dan berenergi. Karakter yang dibangun dengan dasar segitiga biasanya terlihat lebih dinamis, agresif, atau tegas, karena sudut-sudutnya menciptakan kesan gerak dan intensitas. Dengan demikian, pemilihan bentuk dasar dalam desain karakter tidak hanya memengaruhi aspek visual, tetapi juga menjadi alat untuk menyampaikan sifat psikologis karakter secara lebih intuitif.

b. Gesture

Gesture merupakan teknik visual yang digunakan untuk menggambarkan kesan pergerakan pada karakter dengan memanfaatkan unsur-unsur desain seperti kesinambungan ritme, arah kemiringan tubuh, serta kelancaran garis visual. suatu pose.



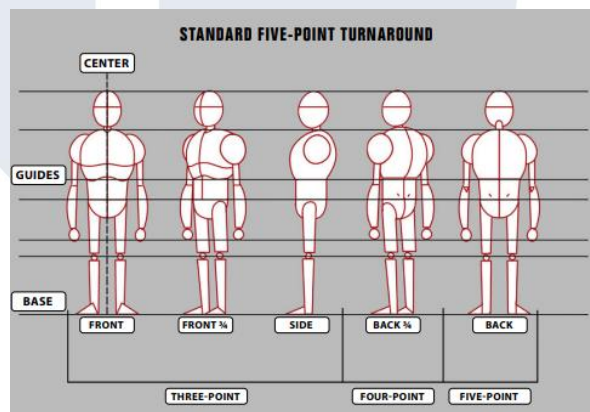
Gambar 2.37 Contoh *Gesture*

Sumber: <https://onesketchman.artstation.com/projects/ALDVz>

Selain itu, penggunaan garis yang mengalir memperkuat kesan gerakan yang alami dan berkesinambungan. Melalui penerapan gesture, karakter dapat ditampilkan secara lebih ekspresif dan tidak kaku, sehingga ilustrasi mampu menyampaikan gerakan, emosi, serta maksud visual dengan lebih jelas dan efektif kepada audiens.

c. *Turnaround*

Turnaround merupakan salah satu bentuk referensi visual yang menampilkan rancangan karakter dari berbagai sudut pandang, seperti tampak depan, samping, belakang, serta terkadang sudut tiga perempat.



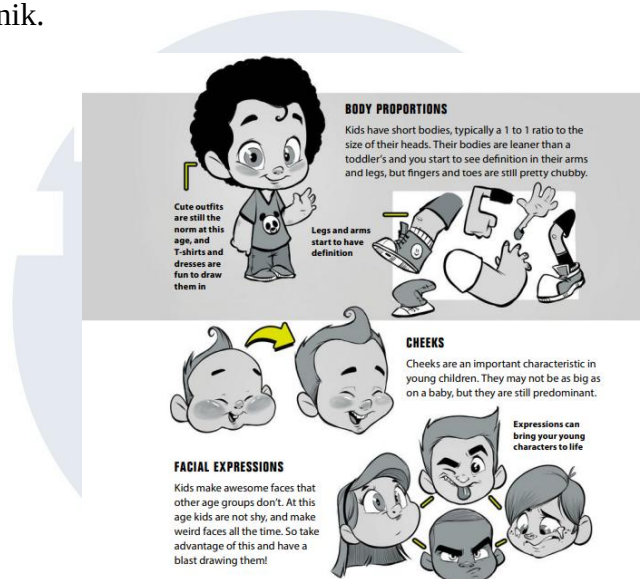
Gambar 2.38 Contoh *Turnaround*

Sumber: <https://www.leturfu.com/ftp/Dessin/...>

Penyajian ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai bentuk, proporsi, serta detail karakter secara konsisten. Melalui metode *turnaround*, setiap elemen visual mulai dari bentuk wajah, struktur tubuh, hingga atribut pendukung seperti pakaian dan aksesoris dapat terdokumentasi dengan jelas. Metode ini juga membantu perancang dalam menjaga keseragaman visual karakter ketika ditampilkan dalam pose, ekspresi, atau sudut pandang yang berbeda, sehingga karakter tetap terlihat utuh dan konsisten secara desain.

d. Character Age

Proses penuaan dapat dibagi menjadi tujuh tahapan umum yang mencerminkan perubahan paling signifikan pada tubuh manusia. Setiap tahap memiliki ciri khas tersendiri yang menceritakan ceritanya melalui tanda-tanda fisik yang terlihat dan unik.



Gambar 2.39 Contoh *Character Age*

Sumber: <https://www.leturfu.com/ftp/Dessin/...>

Pada karakter anak-anak, fitur wajah mereka mirip dengan bayi, ditandai dengan mata yang besar dan bentuk wajah yang mungil, sehingga terlihat sangat menggemaskan. Tubuh mereka tetap lembut dan bulat dengan kulit yang halus sehingga garis wajah atau kerutan hampir tidak terlihat. Rambut pada usia ini cenderung liar dan tidak rapi, mencerminkan sifat mereka yang penuh rasa ingin tahu dan petualang.

6. Asset Design

Menurut Fukaya et al (2025, h. 2-3) Asset design dapat dipahami sebagai proses perancangan dan pembuatan elemen visual yang berfungsi sebagai aset dalam suatu karya. Aset visual ini digunakan untuk mendukung penyampaian pesan atau pengalaman visual dalam berbagai media. Berikut beberapa jenis asset design menurut Fukaya et

al (2025, h. 8-9):

a. Buildings

Bangunan sering dimanfaatkan sebagai elemen visual untuk menunjukkan latar dan suasana dalam sebuah cerita, seperti rumah, kastil, atau Kawasan perkotaan. Kehadirannya membantu memperjelas konteks tempat bberlangsungny peristiwa sekaligus memperkuat nuansa yang ingin dismapaikan, baik itu suasana hangat, megah, maupun modern.



Gambar 2.40 Contoh *Buildings*

Sumber: <https://microbot.ch/new/procedural-building-modules/>

Dalam proses visualisasi, bangunan umumnya digambarkan menggunakan elemen dasar seperti dinding, pintu, jendela, dan atap. Kombinasi elemen-elemen tersebut membentuk karakter dan fungsi bangunan, sehingga mudah dikenali oleh audiens. Dengan penyusunan yang tepat, bangunan tidak hanya berperan sebagai latar, tetapi juga dapat mendukung alur erita dan menambah daya tarik visual secara keseluruhan.

b. Furniture

Furnitur seperti kursi, meja, lemari, atau rak dapat muncul dalam lingkungan ruangan atau adegan tertentu.



Gambar 2.41 Contoh *Furniture*

Sumber: <https://retrostylegames.com/blog/...>

Furnitur seperti kursi, meja, lemari, atau rak dapat muncul dalam lingkungan ruangan atau adegan tertentu. Agar furnitur terlihat realistis, perlu mempertimbangkan fungsionalitas dan estetika, aset harus memenuhi tujuan fungsional sekaligus mengikuti konvensi desain tertentu.

c. *Characters*

Karakter adalah elemen utama dalam perancangan lingkungan. Karakter membawakan aksi, ekspresi, dan interaksi yang mendukung segala hal yang terjadi di alur.



Gambar 2.46 Contoh *Characters*

Sumber: <https://www.freepik.com/vectors/character-design-assets>

Dalam sebuah perancangan visual, karakter juga berperan penting dalam membangun identitas dan keunikan cerita. Bentuk tubuh, ekspresi wajah, kostum, warna, hingga gaya gerak karakter dapat mencerminkan kepribadian, latar belakang, maupun peran yang dimiliki dalam cerita.

d. *Terrain*

Medan atau latar seperti bukit, sungai, hutan, atau taman memiliki peran penting dalam membangun setting sebuah cerita. Kehadiran latar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga membantu membentuk suasana dan memperkuat konteks naratif yang ingin disampaikan. Dengan latar yang tepat, sebuah cerita dapat terasa lebih hidup dan memiliki kedalaman yang lebih kuat dan menarik.



Gambar 2.49 Contoh *Terrain*

Sumber: <https://www.patreon.com/posts/750-new-assets-106122000>

Selain itu, latar juga berperan dalam membantu audiens membayangkan ruang, jarak, serta kondisi lingkungan tempat peristiwa berlangsung. Detail visual dari medan yang ditampilkan mampu memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga audiens dapat lebih mudah memahami alur cerita dan merasakan pengalaman yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan latar yang sesuai menjadi elemen penting dalam menciptakan narasi yang menarik dan imersif.

7. *Storytelling*

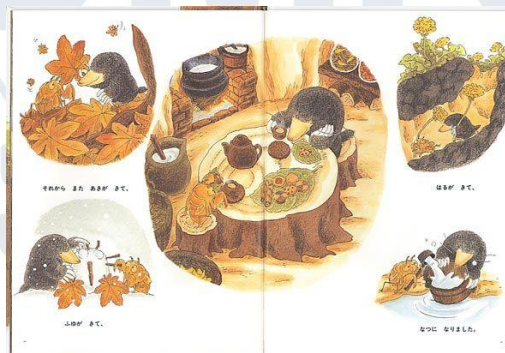
Menurut Matulka (2008, h.117) dalam bukunya *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book*, *storytelling* merupakan elemen utama dalam buku anak. Cerita tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berperan sebagai sarana pembelajaran moral, emosional, dan kognitif. Dalam konteks literatur anak, *storytelling* menjadi media edukatif yang mampu merangsang daya imajinasi, menumbuhkan empati, serta melatih kemampuan berpikir naratif. Sebuah cerita yang baik umumnya memiliki struktur dasar berupa pengenalan tokoh, munculnya konflik, atau permasalahan, serta penyelesaian yang jelas. Pola ini membantu anak memahami hubungan sebab-akibat sekaligus member kepuasan emosional melalui akhir cerita yang runtut dan tuntas.

Matulka (2008) mengemukakan bahwa narasi dalam buku

bergambar memperoleh kekuatannya dari hubungan timbal balik antara teks dan ilustrasi. Kedua elemen tersebut saling mendukung untuk menghadirkan makna yang utuh sekaligus pengalaman emosional yang mendalam bagi anak. Ilustrasi memiliki peran penting dalam memperkuat jalannya cerita, seperti memperjelas alur, menciptakan suasana, memperkenalkan tokoh, hingga menampilkan detail yang mungkin tidak tersampaikan melalui teks. Dengan demikian, ilustrasi tidak sekadar menjadi pelengkap, melainkan bagian esensial dari proses penceritaan karena mampu menyampaikan informasi dan nuansa yang tidak bisa diungkapkan hanya dengan kata-kata. Selain itu struktur narasi sendiri dapat dibagi kedalam beberapa bagian, yaitu:

a. Narasi Berkelanjutan

Narasi ini menampilkan satu karakter atau objek yang digambarkan berada di dua atau lebih lokasi dalam satu halaman atau *spread*. Teknik tersebut umumnya digunakan untuk menunjukkan variasi latar atau situasi, baik melalui perubahan posisi maupun bentuk yang memberi kesan pergerakan maju atau mundur dalam waktu. Meskipun teks narasi tidak secara eksplisit menyebutkan keterangan waktu, visualisasi ilustrasi sudah mampu memberikan pemahaman mengenai alur waktu yang dimaksud.



Gambar 2.52 Contoh Narasi Berkelanjutan

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/3237030978100182/>

Pada foto di atas, terlihat bahwa tokoh atau karakter yang

ditampilkan sedang melakukan berbagai aktivitas yang berbeda pada waktu yang berbeda. Perbedaan aktivitas tersebut menunjukkan adanya perubahan konteks waktu yang ditandai melalui tindakan, situasi, maupun latar yang menyertai karakter.

b. Narasi Ganda

Narasi ini menampilkan dua adegan atau latar yang berbeda, baik melalui perbedaan karakter maupun suasana, dalam satu halaman atau spread. Teknik ini sering disebut sebagai ruang aksi dalam cerita atau area visual bagi ilustrasi



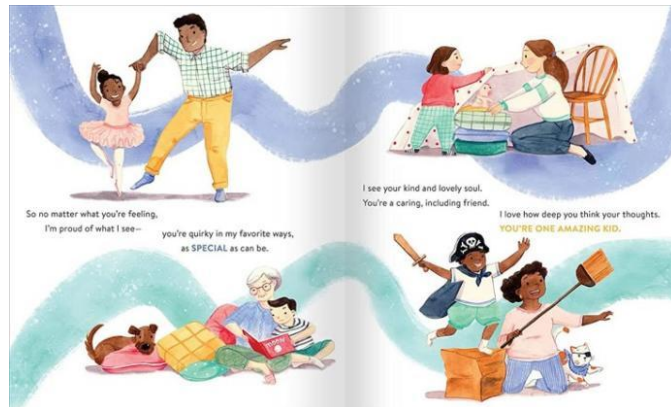
Gambar 2.53 Contoh Narasi Ganda atau Terpisah

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/3307399721228482/>

Umumnya, bentuk narasi ini digunakan untuk memperlihatkan pergerakan karakter atau perubahan latar yang mengikuti alur, sehingga meskipun berada dalam satu halaman atau spread, pembaca tetap dapat memahami adanya pergeseran atau berjalannya waktu.

c. Narasi Banyak Macam

Narasi jenis banyak macam menampilkan beragam karakter atau latar yang berbeda dalam satu halaman atau spread. Bentuk narasi ini dianggap sebagai alur yang kompleks karena menuntut pembaca untuk mencermati dengan teliti setiap detail cerita.



Gambar 2.54 Contoh Narasi Banyak Macam

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1618549862878850/>

Umumnya, teknik ini dipakai untuk menyajikan beberapa alur yang berlangsung secara bersamaan atau saling berkaitan dalam satu halaman, meskipun tidak ada urutan baku mengenai bagian mana yang harus dibaca lebih dulu. Oleh sebab itu, penggunaan narasi banyak macam memerlukan perancangan yang matang agar pesan cerita dapat tersampaikan dengan baik.

8. Interaktivitas

Menurut Norbert Seel dalam bukunya *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, interaktivitas dapat dipahami sebagai aktivitas yang melibatkan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih. Berbeda dengan media non-interaktif, bentuk interaktivitas menuntut adanya partisipasi atau masukan dari pengguna agar proses interaksi dapat berlangsung sekaligus menghasilkan informasi. Dalam konteks pembelajaran, interaktivitas dikelompokkan menjadi dua jenis utama, yaitu *action based learning* dan *video based learning*.

a. Action-Based Learning

Action Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menekankan aktivitas utama sebagai bagian integral dari proses belajar. Pendekatan ini terbagi menjadi dua bentuk, yaitu kegiatan individual dan kegiatan kooperatif. Pada kegiatan

individual, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan tempo yang sesuai kebutuhan mereka. Sementara itu, kegiatan kooperatif dilakukan bersama orang lain dalam kelompok yang terdiri dari lebih dari satu individu.

b. Video-Based Learning

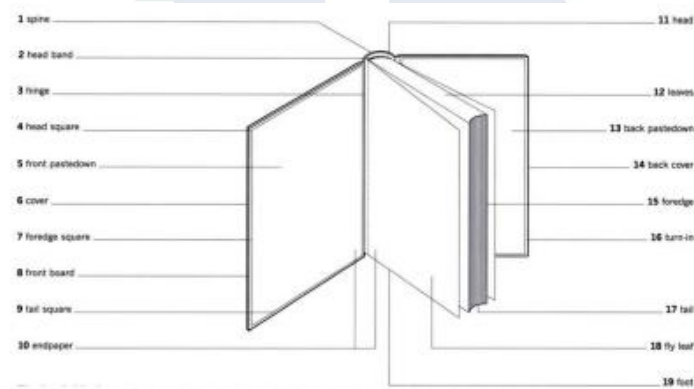
Video Based Learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan media video sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi. Penggunaan video dipilih karena mampu menghadirkan kombinasi visual dan audio dalam proses belajar. Dalam hal ini, visual berperan sebagai sumber utama penyampaian informasi, sedangkan audio berfungsi sebagai penjelas atau pendukung dari materi yang ditampilkan.

9. Kontras

Kontras warna merupakan salah satu prinsip dalam desain yang berfungsi untuk menciptakan perbedaan visual antarelemen sehingga pesan atau informasi dapat lebih mudah dikenali, dibaca, dan dipahami oleh audiens. Menurut Landa (2018), kontras adalah perbedaan yang sengaja dihadirkan pada elemen-elemen visual, seperti warna, ukuran, bentuk, dan tekstur, untuk membangun *emphasis* serta membentuk hierarki visual. Dalam konteks desain komunikasi visual, penerapan kontras warna berperan dalam mengarahkan fokus perhatian audiens terhadap informasi yang paling penting. Kontras warna muncul ketika terdapat perbedaan yang jelas antara dua atau lebih warna berdasarkan aspek *hue* dan *value*, maupun *saturation*. Penggunaan kombinasi warna dengan kontras yang memadai dapat meningkatkan keterbacaan teks terhadap latar belakang, memperjelas tampilan ilustrasi, serta membantu pembaca membedakan setiap objek secara lebih efektif. Sebaliknya, penggunaan warna dengan tingkat kontras yang rendah dapat mengurangi kejelasan visual sehingga informasi menjadi lebih sulit dikenali dan dipahami.

2.1.3 Komponen Buku

Dalam bukunya *Book Design*, Haslam (2006) menyebutkan bahwa sebuah buku memiliki struktur dasar yang terdiri dari tiga elemen utama yaitu, blok buku, halaman, dan *grid* (h.20). Salah satu elemen tersebut adalah *The Book Block*, yang mencakup bagian-bagian penting penyusun isi buku, di mana setiap komponen memiliki nama dan fungsinya masing-masing. Berikut merupakan bagian dari book block



Gambar 2.55 Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine*, bagian dari sampul yang menutupi tepi buku yang dijilid dan berperan melindungi bagian tersebut.
2. *Head band*, pita kecil berwarna yang ditempatkan di bagian atas dan bawah spine, berfungsi memperkuat dan merapikan jilidan, serta biasanya disesuaikan warnanya dengan sampul buku.
3. *Hinge*, lipatan kertas tebal yang berada di antara *pastedown* dan *fly leaf*, berfungsi sebagai engsel agar sampul buku dapat dibuka dan ditutup dengan baik.
4. *Head square*, bagian kecil pada sisi atas sampul buku yang menonjol sedikit lebih tinggi dibandingkan halaman isi, berfungsi melindungi bagian atas buku.
5. *Front pastedown*, lembaran kertas tebal yang direkatkan

pada bagian dalam sampul depan buku.

6. *Cover*, bagian pelindung buku berupa papan tebal, kerton, atau bahan sejenis yang berfungsi melindungi isi halaman dan blok buku.
7. *Foredge square*, bagian kecil yang terbentuk dari sampul depan dan belakang, menonjol sedikit lebih panjang dari halaman isi untuk melindungi tepi depan buku.
8. *Front board*, papan atau lapisan tebal yang membentuk sampul depan buku.
9. *Tail square*, bagian kecil pada sisi bawah buku yang terbentuk dari sampul dan *cover board*, menonjol lebih rendah dari halaman isi untuk memberikan perlindungan.
10. *Endpaper*, lembaran kertas tebal yang melapisi bagian dalam sampul buku untuk memperkuat struktur *hinge*. Bagian yang direkatkan ke sampul disebut *pastedown*, sedangkan bagian yang tidak direkatkan disebut *fly leaf*.
11. *Head*, bagian paling atas dari sebuah buku.
12. *Leaves*, lembaran kertas yang membentuk satu halaman buku, terdiri dari dua sisi.
13. *Back pastedown*, lembaran kertas tebal yang direkatkan pada bagian dalam sampul belakang buku sebagai bagian dari *endpaper*.
14. *Back cover*, bagian sampul buku yang terbuat dari papan atau karton dan berfungsi melindungi halaman di sisi belakang.
15. *Foredge*, sisi tepi halaman buku yang berada di bagian depan dan tidak dijilid.

16. *Turn-in*, bagian tepi kertas yang dilipat ke dalam sampul untuk menambah kekuatan dan ketahanan sampul buku.
17. *Tail*, bagian paling bawah dari sebuah buku.
18. *Fly leaf*, bagian dari endpaper yang dibiarkan bebas tanpa direkatkan pada sampul, biasanya berupa halaman kosong yang terletak antara *pastedown* dan isi buku.
19. *Foot*, bagian paling bawah dari sebuah halaman buku.

2.1.4 Simpulan

Penggunaan Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini, berbagai elemen dan prinsip Desain Komunikasi Visual diterapkan secara terpadu untuk menciptakan media pembelajaran yang informatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Aspek narasi digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai dugong secara runtut dan mudah dipahami melalui alur cerita yang sederhana. Tipografi dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan sehingga memudahkan anak dalam membaca teks. Sistem grid diterapkan sebagai dasar penyusunan tata letak agar setiap elemen visual tersusun secara terstruktur, seimbang, dan konsisten di setiap halaman.

Selain itu, prinsip warna diterapkan untuk menciptakan kontras, menarik perhatian, membangun suasana yang ceria, serta membantu menonjolkan informasi penting. Prinsip ilustrasi juga menjadi elemen utama dalam perancangan dengan menggunakan gaya visual yang ramah anak, ekspresif, dan komunikatif sehingga mampu mendukung penyampaian informasi sekaligus meningkatkan daya tarik buku. Keseluruhan penerapan elemen-elemen tersebut saling mendukung dalam menghasilkan buku ilustrasi interaktif yang tidak hanya efektif sebagai media informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

2.2 Dugong

Dugong merupakan satu-satunya mamalia herbivora yang sepenuhnya

hidup di laut serta menjadi spesies tunggal yang masih bertahan dalam Famili Dugongidae. Menurut *The World Conservation Union* (IUCN), dugong termasuk ke dalam kategori rentan terhadap kepunahan secara global. Penurunan populasinya terutama disebabkan oleh hilangnya habitat, perburuan, tangkapan tidak sengaja, serta dampak perubahan iklim (Andriansyah, 2024, h.37-38). Oleh karena itu, upaya pelestarian sangat penting dilakukan untuk menjamin keberlangsungan hidup dugong sekaligus menjaga ekosistem yang diberikan oleh padang lamun.

2.2.1 Pelestarian Dugong

Untuk menjaga kelestarian dugong, diperlukan upaya pelestarian habitat utamanya juga, yaitu padang lamun. Melalui aktivitas makannya, dugong berkontribusi dalam menjaga keseimbangan ekosistem lamun dengan mengatur pertumbuhan vegetasi, sehingga memungkinkan regenerasi lamun secara berkelanjutan (Budiarsa et al., 2021). Selain itu, padang lamun memiliki fungsi ekologis yang sangat vital, salah satunya menyimpan karbon dalam jumlah besar, melindungi garis pantai dari abrasi, serta mendukung keanekaragaman hayati laut (Said et al., 2025). Bahkan, padang lamun diketahui mampu menghasilkan oksigen dalam jumlah yang lebih besar dibandingkan hutan daratan, sehingga menjadikannya salah satu ekosistem penting bagi keberlangsungan kehidupan di bumi (Duarte et al., 2010). Beberapa langkah yang dapat dilakukan anak-anak untuk berkontribusi dalam menjaga kelestarian dugong serta habitat padang lamun adalah sebagai berikut:

1. Belajar dan Membagikan Pengetahuan

Membaca buku, menonton film dokumenter, atau mengikuti program sekolah mengenai satwa laut dapat meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya melindungi keanekaragaman laut. Anak-anak juga dapat membagikan pengetahuan tersebut kepada teman atau keluarganya (Dugong and Seagrass Conservation Project, 2016).

2. Menggunakan Produk yang Berkelanjutan

Membiasakan diri menggunakan botol minum, tas, dan sedotan yang dapat dipakai ulang membantu mengurangi sampah plastik yang berakhir di laut dan berpotensi membahayakan satwa laut (Ocean Conservancy, 2025).

3. Menghemat Penggunaan Air dan Energi

Kebiasaan sederhana seperti mematikan keran air dan lampu saat tidak digunakan dapat membantu mengurangi polusi dan emisi karbon, yang secara tidak langsung berkontribusi dalam memperlambat perubahan iklim yang berdampak pada ekosistem laut (World Wide Fund, 2022).

4. Menghormati Satwa Laut Saat Berkunjung ke Pantai

Menghormati satwa laut dapat dilakukan dengan menjaga perilaku agar tidak mengganggu hewan maupun merusak habitatnya. Anak-anak dapat diajarkan untuk tidak menginjak padang lamun, serta tidak mendekati atau menyentuh hewan seperti dugong. Tindakan sederhana ini penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem dan melindungi satwa dari stres maupun gangguan (Undang-Undang No.5 Tahun 1990, Pasal 21 Ayat 2).

2.2.2 Karakteristik Dugong

Dugong (*Dugong dugon*) merupakan mamalia laut herbivora yang sepenuhnya bergantung pada ekosistem padang lamun sebagai sumber makanan utamanya. Secara biologis, dugong memiliki adaptasi khusus yang mendukung kehidupannya di perairan dangkal tropis dan subtropis, terutama di kawasan Indo-Pasifik. Menurut Marsh et al. dalam kajian ekologi dugong, pola makan spesies ini sangat spesifik dan tidak menyimpang dari konsumsi lamun. Adaptasi fisiologisnya mencakup struktur pencernaan yang efisien untuk mencerna serat tumbuhan laut serta metabolisme yang relatif lambat, dimana ia menyesuaikan dengan lingkungan berenergi rendah. Selain itu,

dugong memiliki kemampuan mengatur daya apung melalui pengendalian volume paru-paru saat menyelam, sehingga memudahkannya mencari makan di dasar laut. Dalam studi lain yang dipublikasikan di *Scientific Reports*, disebutkan bahwa peran ekologisnya adalah sebagai herbivora besar di wilayah tersebut. Secara keseluruhan, karakteristik biologis dugong sangat dipengaruhi oleh ketergantungannya terhadap lamun, menjadikannya spesies yang sensitif terhadap perubahan ekosistem pesisir.

2.2.3 Dugong Sebagai Hewan Terancam Punah

Dugong (*Dugong dugon*) merupakan mamalia laut herbivora yang saat ini diklasifikasikan sebagai spesies yang rentan terhadap kepunahan oleh *International Union for Conservation of Nature (IUCN)*, yang berarti populasi globalnya menghadapi risiko penurunan yang serius jika ancaman terhadap habitatnya tidak dikendalikan. Status ini terutama disebabkan oleh degradasi dan hilangnya padang lamun sebagai habitat utama serta sumber makanan satu-satunya bagi dugong. Menurut Marsh et al. dalam kajian konservasi mamalia laut, menunjukkan bahwa ketergantungan ekologis dan laju reproduksi yang lambat membuat dugong sangat rentan terhadap gangguan lingkungan dan eksternal lainnya.

Selain itu, ancaman lain yang signifikan meliputi aktivitas manusia seperti penangkapan ikan yang tidak selektif (*bycatch*), tabrakan dengan kapal, serta pencemaran laut yang merusak kualitas padang lamun. Dalam laporan IUCN Red List, juga dijelaskan bahwa penurunan yang terus berlangsung dalam kualitas habitat dan luas padang lamun merupakan faktor utama penyebab penurunan populasi dugong (IUCN, 2021).

Di beberapa wilayah seperti Asia Tenggara, termasuk Indonesia, populasi dugong mengalami fragmentasi yang tinggi sehingga sulit untuk melakukan reproduksi dan mempertahankan keberlanjutan populasi. Oleh karena itu, berbagai upaya konservasi seperti perlindungan kawasan pesisir, rehabilitasi padang lamun, serta pengurangan aktivitas perikanan yang merusak habitat menjadi sangat penting untuk mencegah penurunan populasi lebih lanjut. Secara keseluruhan, dugong merupakan spesies laut yang sangat

rentan dan memerlukan perhatian konservasi jangka panjang untuk menjaga kelestariannya di alam liar.

2.3 Penelitian Relevan

Sebagai upaya memperkuat penelitian, penulis akan meninjau penelitian terdahulu yang relevan dengan topik. Fokus kajian ini ditujukan pada penelitian mengenai dugong dan perancangan buku ilustrasi, khususnya untuk anak-anak, yang kemudian dianalisis berdasarkan keterkaitannya dengan tujuan penelitian ini seperti metodologi yang akan digunakan.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	A Conservation Strategy for Dugongs: Implications of Australian Research	Helene Marsh, Carole Eros, Peter Corkeron, Barbara Breen	Dugong menghadapi ancaman berupa kerusakan habitat lamun, aktivitas perikanan, dan gangguan manusia. Edukasi masyarakat menjadi salah satu strategi penting dalam konservasi.	Menjadi dasar penyusunan materi edukasi mengenai dugong, habitat, ancaman, dan upaya konservasi yang akan disampaikan kepada anak-anak.
2.	Observations on the Behaviour of the Dugong from the Waters of the Lease Islands, Eastern Indonesia	H.H. de Iongh, B. Bierhuizen, B. van Orden	Menjelaskan perilaku dugong di Indonesia, termasuk pola makan, aktivitas mencari makan, dan ketergantungannya terhadap padang lamun.	Informasi perilaku dugong dapat diterjemahkan menjadi ilustrasi, alur cerita, dan aktivitas interaktif sehingga anak dapat memahami kehidupan dugong secara visual.

3.	Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Binatang Langka dan Dilindungi di Pulau Jawa Kepada Anak-Anak Usia 7–9 Tahun	Arjuna Bangsawan, Restu Hendriyani Magh'firoh, Ahmad Fathoni Sugiarto	Penelitian menghasilkan buku ilustrasi edukatif yang mengenalkan satwa langka melalui ilustrasi menarik, warna cerah, dan bahasa yang sesuai dengan usia anak. Hasilnya menunjukkan bahwa buku ilustrasi efektif sebagai media pengenalan satwa kepada anak-anak	Menjadi acuan dalam penyusunan visual, gaya ilustrasi, dan penyederhanaan materi. Kebaruan perancangan terletak pada fokus satwa yang berbeda (dugong) serta penggunaan elemen interaktif fisik seperti lift-the-flap, pull tab, dan aktivitas bermain yang tidak terdapat pada penelitian sebelumnya.
----	--	---	--	--

Berdasarkan ketiga penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dugong merupakan satwa yang memiliki peran penting dalam ekosistem laut namun menghadapi berbagai ancaman yang dapat mengakibatkan penurunan populasi. Penelitian oleh Marsh et al. (1999) dan de Jongh et al. (1997) memberikan pemahaman mengenai kondisi konservasi, habitat, serta perilaku dugong yang dapat dijadikan dasar penyusunan materi edukasi dalam perancangan. Sementara itu, penelitian Bangsawan et al. (2022) menunjukkan bahwa buku ilustrasi merupakan media yang efektif untuk mengenalkan satwa langka kepada anak-anak melalui penyajian visual yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan buku ilustrasi interaktif tentang dugong diharapkan

dapat menjadi media edukasi yang tidak hanya memberikan informasi mengenai dugong dan upaya pelestariannya, tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak melalui elemen interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami.

