

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Kurniasih, buku didefinisikan sebagai hasil pemikiran yang dianalisa untuk menjadi ilmu pengetahuan dan disusun secara tertulis dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan gambar, dan daftar pustaka. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah sebuah kumpulan kertas yang dijilid dan menjadi satu yang berisi tulisan ataupun gambar (Andini & Mulyadiprana, 2020).

2.1.1 Buku Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan bahwa buku adalah kertas yang berisi tulisan untuk dibaca atau lembar kosong untuk ditulis. Sedangkan, arti dari interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah interaksi atau melakukan aksi. Jika diartikan dari kedua kata tersebut, buku interaktif adalah sebuah media pembelajaran berupa lembaran tertulis dan lembaran yang dapat berinteraksi langsung dengan pembaca. Jenis buku tersebut memanfaatkan elemen visual seperti *pop-up*, *pull-tab*, dan *lift-the-flap* (Salsabilah, 2025). Selain itu buku interaktif tentunya memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan buku cetak biasa. Pertama, buku interaktif memiliki komponen yang bisa digerakkan, disentuh, atau dimanipulasi oleh pembaca. Selain itu, buku interaktif juga memiliki sedikit teks, sehingga buku tersebut lebih berfokus pada gambar dan juga *layout*. Reid-Walsh (2018) juga menyatakan bahwa buku interaktif atau *moveable books* memiliki campuran objek yang terdiri dari cerita, gambar dan permainan. Ia menyampaikan bahwa interaksi tersebut tidak hanya membaca isi, tetapi juga mengajak pembaca untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi komponen yang ada di dalam buku tersebut. (Caroline et al., n.d.). Berdasarkan pernyataan tersebut, buku interaktif tidak hanya terbatas dengan membaca teks saja, tetapi juga meliputi aktivitas dari buku.

Dalam perancangan ini, desain buku berfokus pada jenis buku yaitu *Pop-Up Book* yang dimana merupakan jenis media cetak yang dirancang dalam bentuk 3D dengan bentuk dan gambar yang menarik. Media *pop-up book* adalah buku dengan bagian-bagian yang bisa bergerak dan tidak membuat pembaca tidak bosan, Jenis media ini juga dimanfaatkan untuk menyampaikan isi cerita dengan lebih jelas dalam sebuah ilustrasi. (Ummah et al., 2024).



Gambar 2.1 Contoh *Pop-Up Book*

Sumber: <https://insighteditions.com/products/disney-the-little-mermaid-pop-up-book...>

Menurut Idriana (dikutip dari jurnal Ummah, 2024), media *pop-up book* akan memudahkan dan mempercepat pemahaman terhadap pesan yang disampaikan yang dilengkapi dengan warna dan visual sehingga terlihat menarik. Dalam perancangan *pop-up book*, penulis berencana untuk menekankan visual sebagai media utama untuk menyampaikan informasi. Hal ini supaya detail tentang badak Jawa dapat dipresentasikan secara lebih jelas dan menarik untuk *target audience* dalam perancangan buku interaktif tersebut. Oleh karena itu, dalam pembuatan *pop-up book* terdapat beberapa teknik untuk menghasilkan buku interaktif yang komprehensif:

1. *Lift the Flap*

Lift the flap adalah teknik dimana dikemas dengan cara ditumpuk atau disusun kertas. Lalu, akan mengunci satu sisi tumpukan kertas dan menyisakan sebagian besar kertas supaya bisa dibuka dan ditutup (Ummah et al., 2024). Pada masa lalu, teknik *lift the flap* ini digunakan sebagai teknologi yang dibuat dari material kertas dan menjadi sarana

para medis untuk menjelaskan dan memahami anatomi tubuh manusia. (Dewantari, 2014).

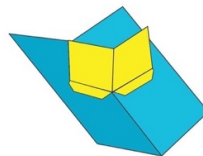


Gambar 2.2 Contoh Teknik Lift the Flap
Sumber: <https://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up..>

Semakin berkembangnya di teknik cetak, teknik *lift the flap* masih menjadi ciri khas teknis yang masih bertahan sampai sekarang, dan mekanisme ini menjadikan lebih dekat dengan target anak-anak. Hal ini karena anak-anak secara tidak langsung akan melihat, membuka, dan menutup gambar pada *lift the flap* sehingga teknik ini membantu untuk perkembangan motorik anak (Dewantari, 2014).

2. *V-Folding*

V-folding adalah salah satu teknik dari perancangan *pop-up book* yang menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar sehingga seolah-olah berbentuk huruf “V” (Arjuna & Ardiansyah, 2019).



Gambar 2.3 Contoh Teknik V-Folding
Sumber: <https://kumparan.com/panduan-dasar-teknik-lipatan>

Teknik *V-folding* merupakan teknik yang paling umum dalam perancangan *pop-up book*. Mekanisme ini cocok untuk membuat

elemen visual seperti karakter ataupun benda yang ingin terlihat lebih menonjol (Vincent, 2024).

3. *Rotary*

Teknik *rotary* adalah teknik yang menggunakan lingkaran sebagai media penggerak. Lingkaran tersebut terletak di belakang gambar yang dilubangi, sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak (Arjuna & Ardiansyah, 2019).



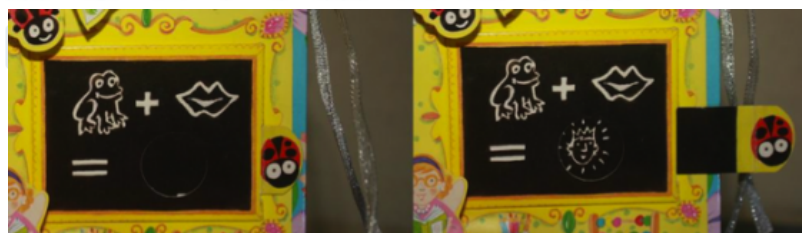
Gambar 2.4 Contoh Teknik *Rotary*

Sumber: <https://www.domestika.org/a-brief-history-of-pop-up-books...>

Mekanisme *rotary* ini sudah dibuat sejak *pop-up book* pertama kali diterapkan di Eropa dan diproduksi oleh Johannes Gutenberg dan sebelumnya disebut sebagai teknik *volvelles* karena melibatkan peran poros pada susunan kertas. (Melatiays, 2015). Terdapat satu bagian yang difungsikan sebagai isinya dan satu bagian lainnya berfungsi sebagai penutup (Ummah et al., 2024).

4. *Parallel Slide*

Parallel Slide adalah teknik yang menggunakan tambahan kertas yang dibuat dibelakang gambar, sehingga membuat kertas tersebut bisa didorong dan ditarik (Arjuna & Ardiansyah, 2019).



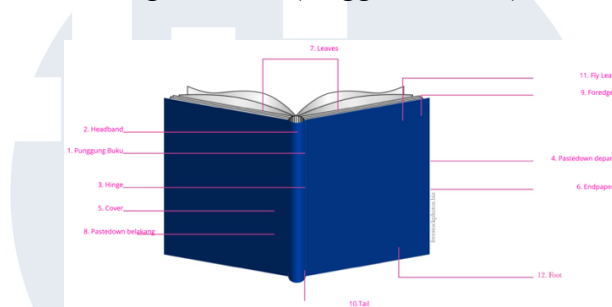
Gambar 2.5 Contoh Teknik *Parallel Slide*

Sumber: <https://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap...>

Teknik *parallel slide* akan menampilkan sebuah visual yang dimana kertasnya dapat ditarik ataupun didorong supaya bergeser dan menunjukkan gerakan dan gambar baru (Ummah et al., 2024).

2.1.2 Anatomi Buku

Menurut Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul “*Book Design: A Comprehensive Guide*”, menunjukkan komponen anatomi buku yang telah disusun sebagai berikut (Anggarini, 2021):



Gambar 2.6 Anatomi Buku
Sumber: Anggarini, 2021

1. *Spine*: Bagian buku yang menutupi pinggir buku yang telah dijilid.
2. *Headband*: Bagian anatomi buku yang berbentuk pita kecil, yang ditempel pada bagian atas buku supaya hasil penjilidan terlihat lebih rapi.
3. *Hinge*: Sebuah engsel buku yang berbentuk lipatan antara *pastedown* dan *fly leaf* (lembaran kertas).
4. *Front-Pastedown*: Sebuah *endpaper* yang ditempel di bagian dalam cover depan buku.
5. *Cover*: Bagian anatomi buku yang berupa kertas tebal yang ditempel untuk melindungi isi buku.
6. *Endpaper*: Bagian lembar kertas tebal yang digunakan untuk membungkus bagian dalam cover dan menopang *hinge*. Bagian luar menempel pada cover, sedangkan bagian dalam adalah *fly-leaf*.
7. *Leaves*: Lembar kertas yang berada di dalam buku yang bisa dibuat satu ataupun dua halaman.

8. *Back-Pastedown*: Berupa *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam *cover* belakang buku.
9. *Foredge*: Bagian tepi pada depan buku.
10. *Tail*: Bagian bawah pada buku.
11. *Fly-leaf*: Bagian *endpaper* yang tidak menempel pada *cover*.
12. *Foot*: Bagian bawah pada halaman buku.

Pemahaman terhadap anatomi buku yang telah dijelaskan di atas sangat penting untuk desainer. Dalam konteks untuk perancangan buku interaktif yang memiliki elemen bergerak, pemahaman dan pengetahuan mengenai anatomi buku menjadi krusial. Hal ini untuk mempertahankan elemen-elemen interaktifnya supaya tidak mudah rusak, dan memastikan bahwa buku interaktif tersebut dapat memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan untuk anak-anak.

2.1.3 Elemen Buku Interaktif

Buku interaktif tentunya harus memiliki komponen yang membuat pembaca untuk berinteraksi, memiliki gambar, dan juga bersifat naratif. Berikut dari pernyataan tersebut, elemen buku interaktif dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Elemen bergerak

Elemen bergerak merupakan komponen yang dapat digerakkan, dan merupakan salah satu keunikan dari buku interaktif. Sehingga buku interaktif disebut juga sebagai *moveable books* (Caroline et al., n.d.). Elemen tersebut melibatkan peran mekanis pada kertas yang telah disusun sehingga gambar pada kertas terlihat bergerak dan memiliki dimensi, yang sekarang disebut sebagai *pop-up* (Dewantari, 2014). Contoh mekanisme dari elemen bergerak terdiri dari *v-folding*, *lift the flap*, dan *volvelles*. Dengan demikian, dengan adanya elemen bergerak dalam buku interaktif akan membuat pembaca tertarik dan memiliki pengalaman membaca yang bersifat visual (Hany et al., 2025).

2. Elemen Aktivitas

Elemen aktivitas menurut *NewPath Learning* (dikutip dari jurnal Caroline, n.d) biasanya dibuat buku berupa *activity book*, memungkinkan pembaca untuk melakukan sesuatu secara langsung di buku tersebut. Contohnya seperti mewarnai, *puzzle games*, *finding difference*, *connect the dots*, atau menemukan simbol yang cocok (Caroline et al., n.d.).

3. Elemen Narasi

Reid Walsh (2018) mengungkapkan bahwa buku interaktif adalah buku yang bersifat naratif, yang dimana melibatkan pembaca membaca teks walaupun sedikit (Caroline et al., n.d.). Membaca memiliki peran yang penting sebagai penghubung antara teks dan pemahaman. Pembaca tidak hanya melihat isi teks saja, tetapi juga mengaitkan ide yang terkandung di dalam cerita buku interaktif tersebut. Selain itu, elemen tersebut juga mengekspresikan pemahaman kreatif. Hal ini dikarenakan narasi dapat memperkuat pemahaman konsep dan stimulasi imajinasi. Dengan pernyataan demikian, elemen narasi dapat meningkatkan kemampuan bahasa yang bersifat reseptif (membaca) dan ekspresif (berbicara dan menulis) (Meirisa et al., 2025).

4. Elemen Visual

Moveable books tentunya memiliki visual yang kompleks. Buku yang hanya berisikan teks singkat dengan ilustrasi yang memberikan visual yang menarik dan memikat untuk pembaca. Tentunya, penerapan desain tersebut juga tergantung dengan peletakan atau *layout* supaya visual gambar tersebut bisa bergerak dan dilipat (Caroline et al., n.d.).

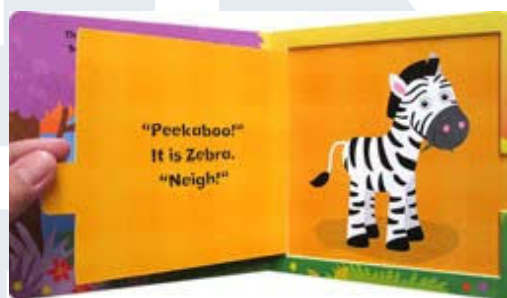
2.1.4 Jenis Buku Interaktif

Menurut *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif merupakan buku yang digunakan sebagai sebuah sarana pembelajaran yang memiliki “*two-way flow*”. Artinya, terdapat interaksi dari dua arah, yaitu dari buku sebagai sarana medianya, dan pembaca. (Mutia Siregar et al., 2020). Oleh

karena itu, buku interaktif dikelompokkan sebagai berikut menurut Wibowo, Cahyadi (dikutip dari jurnal Eko Prasetyo M, 2022):

1. Buku Interaktif '*Peek a Book*'

Buku interaktif *peek a book* adalah jenis buku interaktif yang dimana terdapat halaman buku yang harus dibuka untuk melihat sebuah visual yang tersembunyi di balik halaman tersebut. Biasanya jenis buku ini terkadang juga disebut sebagai buku *lift a flap*.



Gambar 2.7 Contoh Buku *Peek A Book*

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/perancangan-buku-interaktif...>

2. Buku Interaktif *Participation*

Buku interaktif *participation* adalah jenis buku interaktif yang berisi sebuah cerita, tetapi disertai dengan sebuah *quiz* atau instruksi lainnya untuk melakukan sesuatu. Jenis buku interaktif ini, membantu pembaca untuk menguji pengetahuan dari cerita yang disampaikan.



Gambar 2.8 Contoh Buku *Participation*

Sumber: <https://autismlittlelearners.com/summer-interactive-books...>

2.2 Desain Buku Interaktif

Buku interaktif memberikan konsep cerita interaktif yang menarik dan mudah dipahami, terutama di kalangan anak usia dini. Oktaryanti (2024) menyatakan bahwa buku interaktif akan menarik jika dilengkapi dengan ilustrasi yang warna-warni dengan visual yang sederhana untuk memikat perhatian anak-anak usia dini, dan membantu mereka dalam memahami konsep dan isi cerita yang disampaikan. Maka dari itu, perlu diperhatikan bahwa dalam perancangan buku interaktif harus memperhatikan prinsip dan elemen desain yang digunakan sesuai dengan target *audience*.

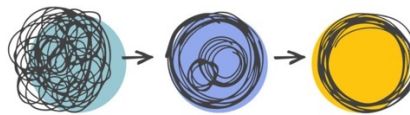
2.2.1 Prinsip Desain

Menurut Wulandari (dikutip dari jurnal Khoiruddin, 2016) menyatakan dalam penulisannya bahwa buku memiliki elemen yang masing-masing memiliki fungsi tertentu, salah satunya adalah desain grafis pada sampul buku dan isi buku. Awalnya sampul buku hanya menjadi alat pelindung untuk isi buku, namun seiring berjalannya waktu, sampul buku kini menjadi sebuah pembeda dan identitas dari setiap buku. Selain itu, desain grafis untuk isi buku yang dulunya hanya digunakan sebagai penunjang cerita, kini menjadi sangat penting untuk menyampaikan pesan cerita yang disampaikan (Khoiruddin et al., 2016). Desain grafis membantu untuk menyusun dan merancang visual menjadi sebuah informasi yang bisa dimengerti oleh pembaca. Menurut Stephen Mc Elroy (dikutip dari jurnal Khoiruddin, 2016) menjelaskan bahwa ciri desain adalah dapat menarik perhatian pembaca dengan menunjukkan tulisan yang mudah dibaca dan dimengerti, informasi yang dilengkapi dengan visual, dan bisa mengangkat intisari tulisan dan bisa menceritakan suasana (Khoiruddin et al., 2016).

Oleh karena itu, untuk memberikan buku interaktif yang berkualitas, perlu diterapkan juga prinsip desain grafis, sebagai berikut menurut Khotimah (2020) dalam buku “Panduan Desain Grafis”:

1. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Dari buku “Panduan Desain Grafis” yang ditulis oleh Khotimah, *simplicity* disebut juga sebagai KIS (*Keep It Simple*). Prinsip ini diterapkan dengan penggunaan *white space* dan tidak mengandung banyak unsur visual. Selain itu, ia juga menyampaikan bahwa *simplicity* itu sangat penting karena mempengaruhi pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Contohnya, penggunaan huruf untuk *headline* dan *body text* jangan menggunakan jenis *font* yang bersifat ornamental (Khotimah, 2020).



Gambar 2.9 Contoh Prinsip *Simplicity*
Sumber: <https://thrivethinking.com/simplicity-in-design...>

Gambar diatas menunjukkan bahwa pentingnya untuk menjaga sebuah desain tetap jelas, bersih, dan tidak berlebihan. Tentunya dengan desain yang terlalu ramai dengan elemen yang tidak perlu diperlukan dapat mengalihkan perhatian pembaca dari isi pesan yang disampaikan.



Gambar 2.10 Prinsip *Simplicity* pada Buku
Sumber: <https://www.buildingalibrary.com/brown-bear-brown-bear...>

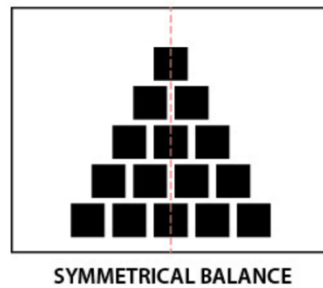
Gambar diatas merupakan contoh prinsip desain *simplicity* yang diterapkan pada buku “*Brown Bear, Brown Bear What Do You See?*” yang diilustrasikan oleh Bill Martin Jr. Hal ini ditunjukkan melalui penyederhanaan dalam pemberian informasi, sehingga *target audience* berupa anak-anak dapat memahami apa yang disampaikan dari cerita tersebut walaupun hanya menampilkan beberapa objek. Selain itu, terdapat penggunaan *white space* yang luas membuat pembaca langsung melihat pada ilustrasi hewan dan teks yang telah dimplementasikan.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Sebuah komponen desain harus bersifat *balance*. Berdasarkan pengetahuan dari buku “Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)” yang diterbitkan oleh Literaksi Press, sebuah karya seni harus memiliki keseimbangan. Hal ini supaya sebuah visual bisa nyaman dan mudah untuk dipandang dan tidak membuat pembaca menjadi gelisah. Ricky Widyananda (dikutip dari buku “Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)”, 2025), keseimbangan adalah komponen desain yang harus tampil *balance* dan tidak berat sebelah. Seorang desainer harus bisa memberikan keseimbangan antara warna, tulisan, dan gambar. Oleh karena itu, keseimbangan dibagi menjadi dua jenis:

a. *Symmetrical Balance*

Symmetrical balance merupakan jenis komponen desain yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Keseimbangan bersifat simetris tentunya akan mudah ditangkap dengan mata pembaca, dan lebih memberikan kesan yang formal, tradisional, ataupun kuno.



Gambar 2.11 Contoh *Symmetrical Balance*
 Sumber: <https://www.almadeluce.com/symmetry-and-balance...>

Dari gambar diatas, *symmetrical balance* memberikan kestabilan secara merata dan menciptakan harmoni visual. Jenis keseimbangan ini menjadi pilihan yang ideal untuk memberikan kemudahan pembaca untuk memahami konten yang disampaikan.

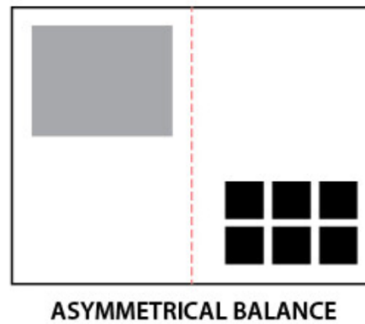


Gambar 2.12 *Symmetrical Balance* pada Buku
 Sumber: <https://treehousetoys.us/products/goodnight-moon...>

Dari gambar diatas, merupakan contoh *symmetrical balance* yang diterapkan pada buku cerita anak yang berjudul “*Goodnight Moon*” yang diilustrasikan oleh Clement Hurd. *Symmetrical balance* dari adegan diatas ditunjukkan dari gambar ilustrasi kamar tidur yang dirancang secara seimbang, dimana objek-objek furniture rumah men distribusikan visual yang seimbang di sisi kiri dan kanan. Dengan demikian, komposisi yang dihasilkan menjadi terlihat stabil.

b. *Asymmetrical Balance*

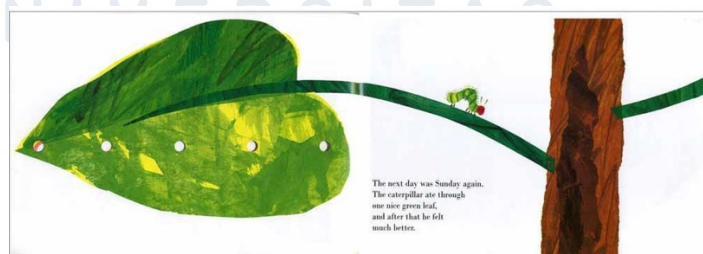
Asymmetrical Balance adalah jenis komponen yang tidak tersusun rapi seperti *symmetrical balance*. Jenis komponen ini lebih memberikan kesan yang informal, dan dinamis.



Gambar 2.13 Contoh *Asymmetrical Balance*

Sumber: <https://www.almadeluce.com/symmetry-and-balance...>

Dikutip dari buku “Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)” yang diterbitkan oleh Literaksi Press, keseimbangan asimetris biasanya digunakan untuk desain yang bersifat kontemporer atau *modern*. Dari gambar yang ditunjukkan di atas, menunjukkan bahwa objek tersebut tidak seimbang dan berlawanan. Jenis keseimbangan ini juga memberikan kesan yang santai dan *casual*, akan tetapi penggunaan asimetris ini memberikan tingkat kesulitan tersendiri untuk seorang desainer. Hal ini dikarenakan untuk menentukan *layout* yang teliti supaya tetap memberikan hasil desain yang seimbang.



Gambar 2.14 *Asymmetrical Balance* pada Buku

Sumber: <https://dillydallykids.ca/products/the-very-hungry-caterpillar...>

Gambar diatas menunjukkan contoh *asymmetrical balance* yang diterapkan pada buku cerita yang berjudul “*The Very Hungry Caterpillar board book*” yang dirancang oleh Eric Carle. *Asymmetrical balance* ditunjukkan pada visualisasi ulat yang ditempatkan di salah satu sisi halaman dengan ukuran yang kecil, dibandingkan dengan daun yang Digambar dengan ukuran yang besar. Dengan demikian, posisi objek jadi tidak sejajar, selain itu, sulit untuk pembaca terutama untuk anak-anak untuk melihat ulat karena ukurannya yang kecil, namun masih terbantu dengan penggunaan warna cerah untuk menjaga keseimbangan pada visual tersebut.

3. Irama (*Rhythm*)

Irama diartikan sebagai pengulangan atau variasi dari komponen desain grafis yang dibuat. Pengulangan tersebut bisa dalam bentuk pola atau *pattern*. Menurut Erik Armayuda (dikutip dari buku “Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik), 2025), Irama atau *rhythm* adalah sebuah upaya untuk memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis. Unsur gerak ini memiliki tujuan untuk mendapatkan unsur yang dinamis dan menambah nuansa penekanan yang informatif.

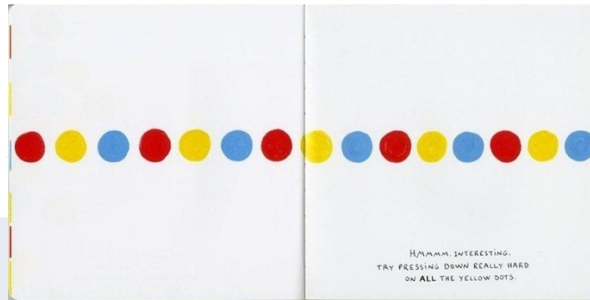


Gambar 2.15 Contoh *Rhythm*

Sumber: <https://medium.com/rythem-pattern-and-repetition...>

Oleh karena itu, dari gambar diatas bisa terlihat bahwa unsur gerak tidak selalu ditampilkan dengan visual yang ikonik, tetapi unsur gerak juga merupakan permainan psikologi visual yang bisa

mengarahkan mata pengamat. Prinsip desain irama dihasilkan dengan unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan konsisten. Selain itu, irama bisa disimpulkan sebagai pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



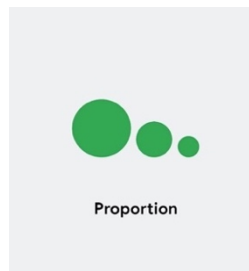
Gambar 2.16 *Rhythm* pada Buku

Sumber: <https://www.mightyape.com.au/ma/buy/mighty-ape-press-here...>

Gambar diatas menunjukkan contoh *rhythm* yang diterapkan pada buku *participation* yang berjudul “*Press Here*” yang dirancang oleh Herve Tullet. Contoh tersebut menunjukkan irama dimana terdapat pengulangan pada titik-titik berwarna yang diterapkan pada buku tersebut. Selain itu, terdapat pengulangan instruksi juga dalam setiap halaman, yang membedakan hanya saja perubahan posisi titik namun tetap mengikuti pola tertentu. Dengan demikian, irama tersebut membuat *target audience* menjadi lebih aktif berinteraksi dengan buku.

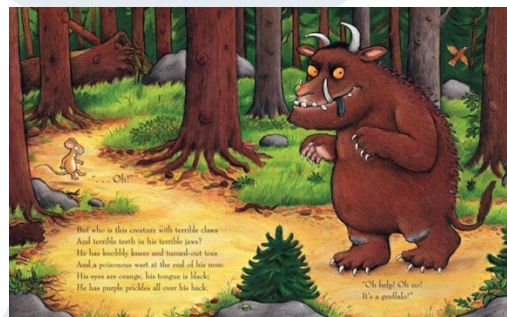
4. Proporsi (*Proportion*)

Dalam perancangan, proporsi juga penting pada desain. Proporsi merupakan sebuah perbandingan dari sebuah objek atau keseluruhan objek. Proporsi menunjukkan adanya perubahan perbandingan antara panjang, lebar, ataupun tinggi sehingga gambar yang diubah proporsinya menjadi terlihat distorsi (Khotimah, 2020).



Gambar 2.17 Contoh *Proportion*
 Sumber: <https://www.designyourway.net/proportion...>

Gambar diatas menunjukkan sebuah proporsi yang dimana terdapat suatu perbandingan antara satu objek visual dengan objek visual lainnya. Perbandingan menjadi salah satu prinsip desain yang menentukan baik atau tidaknya suatu komposisi atau struktur dalam mewujudkan sebuah bentuk. Hal ini bisa berupa perbandingan ukuran, posisi, ataupun perbandingan ruangan (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran yaitu, panjang, lebar, tinggi (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



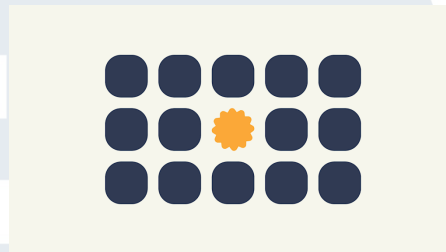
Gambar 2.18 *Proportion* pada Buku
 Sumber: <https://uk.tidybooks.com/blog/gruffalo...>

Gambar diatas menunjukkan contoh prinsip desain *proportion* yang diterapkan pada buku cerita yang berjudul “*The Gruffalo*” yang dirancang oleh Julia Donaldson dan Axel Scheffler. Dari buku tersebut, proporsi ditunjukkan pada ukuran tokoh, dimana Gruffalo digambarkan dengan ukuran badan yang besar, sedangkan tikus digambarkan dengan ukuran yang kecil. Dari perbedaan proporsi, hal ini membuat pembaca atau *target audience* dengan mudah dapat membedakan tokoh. *Gruffalo* ditugaskan sebagai tokoh utama, sedangkan tikut ditugaskan sebagai

tokoh sekunder. Dengan demikian, alur cerita menjadi lebih menarik dan alur cerita menjadi lebih kuat.

5. Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis adalah satu objek yang dijadikan focus atau mendapatkan perhatian pertama. Oleh karena itu, tata letak atau *layout* memiliki peran yang penting untuk menarik perhatian *audience*. Setiap desain harus memiliki sesuatu yang menonjol daripada objek lainnya. (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



Gambar 2.19 Contoh *Emphasis*

Sumber: <https://www.vistaprint.com/principles-of-design...>

Dari gambar diatas, terlihat bahwa terdapat salah satu objek yang memiliki *shape* yang berbeda dan menggunakan warna yang kontras. Gambar diatas menunjukkan untuk mengarahkan pandangan *audience* yang melihat supaya desain yang ingin disampaikan dapat tersalur lebih baik (Hastin Umi Anisah et al., 2025). Akan tetapi, tidak semua elemen desain harus ditonjolkan. Jika semua elemen ditonjolkan maka desain akan menjadi terlalu ramai dan pesan yang diberikan kepada *audience* tidak akan tersampaikan dengan baik (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



Gambar 2.20 *Emphasis* pada Buku

Sumber: <https://medium.com/jane-austens-wastebasket/the-runaway-bunny...>

Dari gambar diatas merupakan bentuk prinsip desain berupa *emphasis* atau penekanan yang diterapkan pada buku cerita yang berjudul “*The Runaway Bunny*” yang dirancang oleh Margaret Wise Brown. Penekanan visual pada gambar diatas diterapkan dengan baik, pembaca maupun *target audience* akan mengarahkan perhatian mereka ke tokoh kedua kelinci sebagai pusat cerita.

6. Kesatuan (*Unity*)

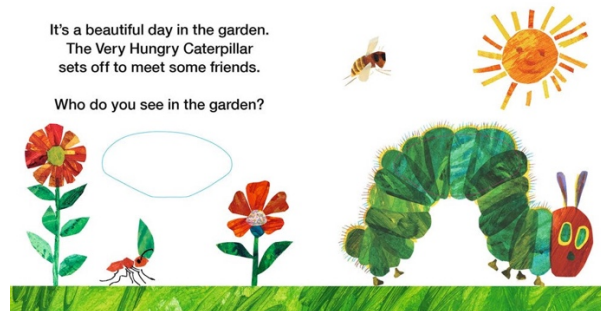
Apabila tidak ada kesatuan dalam sebuah desain, maka karya akan terlihat kacau dan tidak nyaman untuk dipandang. Kesatuan atau *unity* memiliki peran yang penting dalam prinsip desain. Semua komposisi desain harus memiliki keterkaitan, karena dari keterkaitan ini akan menimbulkan kesan yang harmonis (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



Gambar 2.21 Contoh Unity

Sumber: <https://digitalsynopsis.com/principles-of-design...>

Unity membuat seluruh elemen menjadi saling berdekatan. Satu elemen dengan elemen lainnya akan saling mendukung untuk menyampaikan sebuah pesan dari karya desain yang dibuat kepada *audience* (Khotimah, 2020).



Gambar 2.22 *Unity* pada Buku
Sumber: <https://booksofwonder.com/products...>

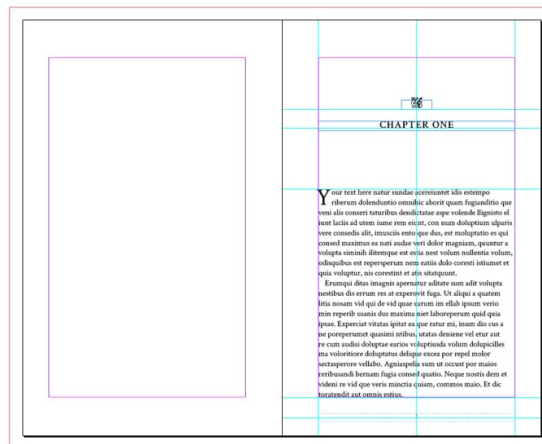
Dari gambar yang diatas, prinsip desain *unity* ditunjukkan melalui hubungan yang hangat antara, ilustrasi, warna, *typography*, *layout* dan tema cerita. Warna palet yang digunakan pada buku tersebut didominasi oleh warna hijau, merah, kuning, dan biru. Dengan demikian, elemen visual yang diberikan dari buku tersebut menjadi terlihat harmonis dan mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

2.2.2 Elemen Desain

Dalam mendukung prinsip desain, diperlukan komponen atau elemen desain grafis dalam memberikan komunikasi secara visual. Berdasarkan dari buku “Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)”, elemen desain merupakan bahan baku visual untuk Menyusun gambar ataupun teks pada sebuah karya, supaya karya tersebut bisa memberikan makna dan berfungsi sebagai estetika dari pesan utamanya. Hal ini karena karya desain yang diciptakan bukan hanya untuk kebutuhan pribadi saja, tetapi karya tersebut juga akan berinteraksi dengan *audience* dan mereka akan melihat, membaca dan meresapi makna dari karya tersebut. (Hastin Umi Anisah et al., 2025). Oleh karena itu, elemen desain grafis dikelompokkan sebagai berikut:

1. *Layout*

Sebuah desain bisa terlihat baik jika memiliki elemen *layout* di dalamnya. *Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain dalam sebuah media untuk mendukung (Asthararianty & Lesmana, 2018)(Asthararianty & Lesmana, 2018).



Gambar 2.23 Contoh *Layout*
 Sumber: <https://www.indesignskills.com/templates/book...>

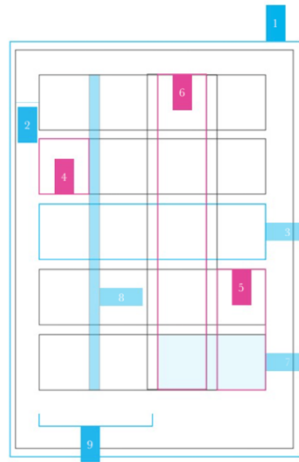
Elemen yang digunakan dalam *layout* berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan memberikan kenyamanan untuk *audience* dalam membaca informasi. Tentunya dalam pembuatan *layout*, harus memperhitungkan kemudahan dari setiap halaman (Monica, 2010).

2. *Grid*

Berdasarkan buku “*Basic Layout Design*” yang ditulis oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris, *grid* didefinisikan sebagai cara untuk merapikan posisi dan menampung elemen-elemen desain. Dengan menggunakan *grid*, maka akan sebuah karya akan terlihat lebih akurat dalam pengukuran fisik ataupun ruang proposional (Ambrose & Harris, 2011).

a) *Anatomi Grid*

Grid juga memiliki anatomi untuk membuat karya desain terlihat konsisten. Berikut dibawah ini adalah anatomi *grid* menurut Anggraini (Anggarini, 2021):



Gambar 2.24 Anatomi Grid
Sumber: Anggarini, 2021

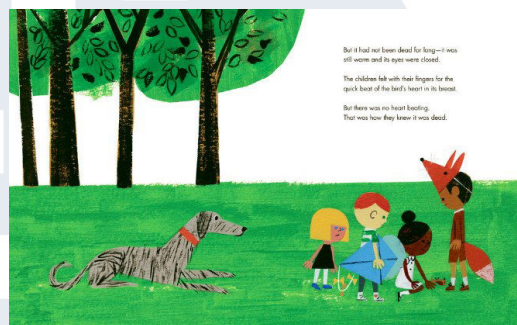
1. *Format*: Sebuah area yang menampung desain. *Format* berfungsi untuk menentukan letak area elemen pada *layout*.
2. *Margins*: Sebuah ruang negatif yang terletak antara sisi luar *format* dan batas luar dari konten.
3. *Flowlines*: Berupa garis *horizontal* yang memisahkan ruang menjadi beberapa bidang *horizontal*.
4. *Modules*: Sebuah unit individu ruang yang terpisah oleh interval yang teratur. *Modules* juga merupakan bangunan blok dasar dari *grid*.
5. *Spatial Zones*: Sebuah bidang modul yang posisinya berdekatan.
6. *Columns*: Sebuah modul bagian *vertical*.
7. *Rows*: Sebuah baris dalam bentuk *horizontal*.
8. *Gutters*: Jarak kecil yang memisahkan antara *column* dan *rows*.
9. *Marker*: Sebuah *indicator* penempatan informasi yang harus ditampilkan secara konsisten. Fungsi *marker* juga digunakan sebagai petunjuk lokasi folio, dan lain-lain.

b) **Jenis *Grid***

Dengan adanya *grid*, desainer akan mudah untuk menentukan peletakan elemen-elemen di *layout*. Oleh karena itu, *grid* dikelompokkan menjadi beberapa jenis (Anggarini, 2021):

1. *Manuscript Grid*

Manuscript grid merupakan jenis *grid* yang menggunakan satu kolom. Strukturnya terdiri dari satu kolom besar yang terletak di tengah halaman, sedangkan sisi atas dan sisi bawah diisi dengan *header*, *footer*, dan nomor halaman.



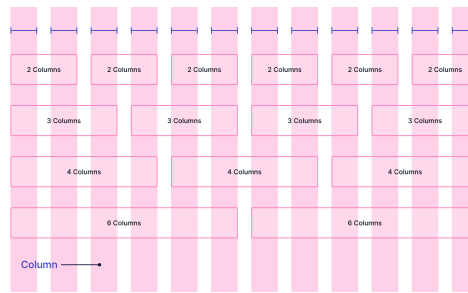
Gambar 2.25 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber: <https://id.theasianparent.com/10-ilustrasi-buku-anak>

Gambar diatas menunjukkan contoh *manuscript grid* pada cerita anak. Terlihat bahwa peletakkan teks cerita terdapat di halaman kanan, sedangkan pada sisi kiri, satu halaman dipenuhi dengan ilustrasi pohon dan anjing tanpa ada teks. Dengan begitu, *manuscript grid* cocok untuk menjadi *layout* pada buku ilustrasi anak, sehingga anak-anak mudah untuk mengikuti alur cerita.

2. *Column Grid*

Column Grid merupakan jenis *grid* yang berbasis kolom, dimana garis-garis vertical membantu untuk menentukan peletakan teks dan elemen *layout*. *Grid* tersebut digunakan sebagai *layout* publikasi karena sifatnya yang kompleks. Tetapi, dengan penggunaan kolom yang banyak akan menjadi lebih fleksibel dan dinamis.



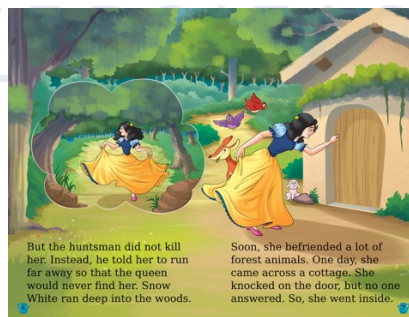
Gambar 2.26 Contoh *Column Grid*

Sumber: <https://medium.com/@nitishkmrk/responsive-grid-design...>

Gambar diatas menunjukkan contoh dari *column grid*. Menurut Anggarini (2021), jarak antar *gutter* lebih baik disusun supaya tidak terlalu dekat ataupun terlalu jauh, karena hal ini untuk memastikan kenyamanan pembaca saat melihat elemen-elemen *layout*. Penggunaan *column* tidak perlu semuanya dipakai, tentunya penempatan elemen visual pada *column* ini bisa dilakukan secara kreatif oleh desainer. Sehingga elemen *layout* tersebut dapat muncul kesan yang dinamis dan tidak membosankan.

3. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan jenis grid yang terdiri dari garis *vertical* dan *horizontal* dan terbentuk modul kotak. *Grid* ini digunakan saat desainer ingin meletakkan dua gambar pada satu halaman.



Gambar 2.27 Contoh *Modular Grid*

Sumber: <https://www.maplepress.co.in/story-books-for-kids...>

Gambar diatas menunjukkan contoh *modular grid* dari cerita ilustrasi anak-anak. Terlihat bahwa teks tersusun di dua kolom bawah. Jenis *grid* ini cocok untuk memisahkan antara ilustrasi dan narasi. Dari penjelasan mengenai *grid*, secara kesimpulan *grid* memiliki peran penting dalam *layout* karena berfungsi untuk membuat tampilan visual yang disampaikan menjadi indah, dan juga membantu mempermudah menyampaikan pesan visual. Penulis menyimpulkan bahwa *grid* membuat *layout* menjadi konsisten. Dalam perancangan buku ilustrasi untuk anak-anak, jenis *grid* dapat membantu desainer untuk mengatur peletakan antar teks dan ilustrasi, tergantung dengan kebutuhannya juga.

2.2.3 Warna

Menurut Kusnadi dari bukunya yang berjudul “Dasar Desain Grafis”, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Secara psikologis, warna adalah bagian dari pengalaman indera penglihatan. Dengan adanya warna, sebuah karya akan mempunyai maknanya tersendiri,

a) Fungsi Warna

Warna bukan elemen desain yang biasa, mereka juga memiliki fungsinya tersendiri. Berikut dibawah ini menjelaskan fungsi warna menurut Kusnadi (Kusnadi, 2018):

1. Warna sebagai Identitas

Dengan adanya warna, maka *audience* dengan mudah akan mengenal identitas sesuatu disekitarnya, Identitas tersebut dapat berupa kelompok masyarakat, organisasi, negara, logo, dan lainnya. *Audience* tidak perlu bingung karena penglihatan mereka akan terarah ke warna yang mencolok dari warna lain.

2. Warna sebagai Media Komunikasi

Warna tidak hanya sekadar warna, elemen tersebut juga memiliki karakteristiknya sendiri, terkatun dengan

kondisi yang dihadapi. Contohnya, warna merah biasanya menunjukkan sebagai arti marah, atau warna putih yang menunjukkan arti ‘menyerah’.

3. Warna sebagai Psikologis

Secara psikologis, warna biasanya dikaitkan dengan karakter manusia. Contohnya, orang yang memiliki karakter *introvert* biasanya ditunjukkan dengan warna-warna yang tenang seperti warna netral, atau warna dingin.

4. Warna berfungsi alamiah

Warna mampu memberikan penggambaran sifat obyek secara nyata.

5. Warna pembentuk keindahan

Warna membantu *audience* untuk melihat dan mengenali sebuah benda. Tidak hanya memberikan aspek keindahan saja, tetapi warna juga menjadi elemen yang bisa memberikan diferensial atau perbedaan sebuah obyek.

b) Pembagian Warna

Berdasarkan teori *Brewster* (yang dikutip dari buku “Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)”, 2025), warna dikelompokkan menjadi empat kategori yang terdiri dari warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral (Hastin Umi Anisah et al., 2025).

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar dan tidak bisa dicampur dengan warna lain. Warna primer memiliki peran sebagai sumber utama untuk menghasilkan warna lain melalui campuran. Tentunya, warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.28 Warna Primer
Sumber: Kusnadi, 2018

Ketiga warna tersebut merupakan warna asli dan menjadi warna dasar biologis dalam persepsi warna manusia. Selain itu, warna primer juga merupakan titik awal dalam roda warna atau *colour wheel* yang berfungsi untuk menciptakan warna lain. Contohnya seperti warna merah dan warna kuning menghasilkan warna oranye, warna kuning dan warna biru menghasilkan warna hijau, dan sebagainya (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



Gambar 2.29 Warna Primer pada Buku
Sumber: <https://www.twinkl.fi/buku-cerita-bergambar-anak-pdf...>

Gambar diatas menunjukkan contoh buku cerita anak yang menggunakan warna primer. Warna yang diimplementasikan pada buku tersebut didominasi dengan warna yang cerah, kontras, dimana mampu menarik perhatian anak-anak. Dengan adanya penggunaan warna yang kontras pada buku tersebut, hal ini dapat membantu anak-anak mudah untuk membedakan objek, mengenali

karakter yang disampaikan, dan dapat memahami isi cerita lebih mudah.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut sebagai *secondary colour* terjadi karena percampuran dua warna primer dengan jumlah yang sama. Pada warna sekunder, pilihan warna dalam desain menjadi lebih bervariasi dan lebih luas, sehingga memperkaya palet warna (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



Gambar 2.30 Warna Sekunder
Sumber: Kusnadi, 2018

Menurut Kusnadi (2018), proporsi pencampuran warna adalah 1:1. Contohnya warna ungu merupakan hasil campuran warna biru dengan warna merah, atau warna oranye merupakan hasil campuran dari warna merah dengan warna kuning (Kusnadi, 2018). Warna sekunder membuat kesan harmoni dan kontras pada karya desain dan juga membantu menyeimbangkan warna primer.



Gambar 2.31 Warna Sekunder pada Buku
Sumber: <https://booksofwonder.com/products...>

Gambar diatas merupakan contoh warna sekunder yang diterapkan pada buku cerita yang berjudul “*A walk in the Woods*” yang diilustrasikan oleh Nikki Grimes, Jerry Pinkney, dan Brian Pinkney. Terlihat bahwa penggunaan warna sekunder didominasi dengan warna jingga pada halaman tersebut dari warna tubuh rusa, *background*, serta elemen dekoratif lainnya. Warna jingga tersebut juga merupakan hasil pencampuran dari warna primer merah dan kuning sehingga dari ilustrasi tersebut memberikan kesan yang alami.

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah campuran warna antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang berdekatan pada *colour wheel*. Jenis warna ini memberikan variasi yang lebih banyak lagi, namun lebih kompleks.



Gambar 2.32 Warna Tertier
Sumber: Kusnadi, 2018

Pada warna tersier, warna tersebut memberikan palet warna menjadi lebih alami dan menciptakan warna gradasi yang lembut. Contohnya seperti campuran antara warna kuning dan warna oranye menjadi kuning oranye, atau warna campuran warna kuning dan hijau menjadi warna hijau kekuningan. Dengan mengimplementasikan warna gradasi,

maka karya desain yang dibuat menjadi lebih estetik dan harmonis.

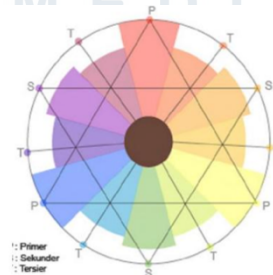


Gambar 2.33 Warna Tersier pada Buku
Sumber: <https://fastwork.id...>

Gambar diatas menunjukkan contoh warna tersier yang diterapkan pada buku cerita anak. Kombinasi antara warna primer dan sekunder pada visual tersebut menghasilkan warna yang lebih kompleks dan terlihat *natural*. Ilustrasi pada buku cerita tersebut menggunakan warna yang mengarah ke *warm colour* karena didominasi dengan warna kuning kecoklatan, merah bata, hijau kekuningan, sehingga menciptakan kesan yang lebih hangat, dan harmonis, sesuai dengan suasana pedesaan dan alam yang ingin disampaikan dari cerita tersebut.

4. Warna Netral

Warna netral biasanya merupakan hasil campuran dari ketiga warna (warna primer, warna sekunder, dan warna tersier) dengan proporsi 1:1:1 (Kusnadi, 2018).



Gambar 2.34 Warna Netral
Sumber: Kusnadi, 2018

Warna netral berfungsi sebagai *balancing* pada komposisi warna supaya desain tidak terlalu padat dan membantu menonjolkan warna utama yang digunakan. Biasanya warna netral digunakan sebagai latar belakang atau elemen pendukung pada karya desain (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



Gambar 2.35 Warna Netral pada Buku
Sumber: <https://www.timwarnes.com/blog/2022/2/4/owl-moon...>

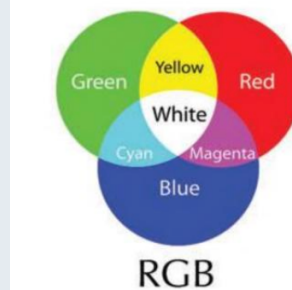
Gambar diatas merupakan contoh warna netral yang diterapkan pada buku cerita yang berjudul “*Owl Moon*” yang ditulis oleh Jane Yolen dan diilustrasikan oleh John Schoenherr. Warna netral digunakan pada *background* dari cerita tersebut, yang dimana didominasi oleh warna putih, dam biru keabu-abuan. Penggunaan warna netral pada buku “*Owl Moon*” mampu memberikan keseimbangan visual, sehingga ilustrasi dapat dipandang dengan nyaman.

c) Model Warna

Model warna adalah sebuah metode yang berfungsi untuk merepresentasikan warna baik dalam bentuk *digital* ataupun cetak. Pemahaman dalam model warna bagi desainer itu sangat penting. Hal ini karena model warna membuat karya desain untuk terlihat konsisten sesuai dengan media yang digunakan dan pesan visual bisa tersampaikan secara optimal (Hastin Umi Anisah et al., 2025).

1. Model RGB (*Red, Green, Blue*)

Warna RGB merupakan *sistem* warna yang aditif. Model tersebut menggunakan tiga warna yang terdiri dari merah, hijau, dan biru. Dengan penambahan cahaya, maka ketiga warna primer tersebut akan berubah menjadi warna putih, dengan cara menggabungkan antara cahaya dengan ketiga warna dengan intensitas yang berbeda untuk menjadi warna lain. Jika tidak ada pancaran cahaya, maka warna yang muncul akan menjadi warna hitam.



Gambar 2.36 Warna RGB
Sumber: Kusnadi, 2018

Kusnadi (2018) menyampaikan bahwa warna RGB ditujukan sebagai presentasi gambar dalam tampilan visual pada peralatan elektronik seperti komputer dan televisi. (Kusnadi, 2018). Hal ini karena sifatnya yang menambahkan cahaya, sehingga model warna tersebut bisa menghasilkan warna yang cerah dan hidup (Hastin Umi Anisah et al., 2025).

2. Model CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*)

Model CMYK merupakan *sistem* warna yang bersifat subtraktif karena menggunakan empat warna yang terdiri dari warna *cyan*, *magenta*, *kuning*, dan *hitam*.



Gambar 2.37 Warna CMYK
Sumber: Kusnadi, 2018

Berbeda dengan model RGB yang menambahkan cara kerja model CMYK dengan cara menyerap cahaya dari permukaan media yang digunakan, sehingga warna yang terlihat merupakan cahaya yang dipantulkan. Biasanya, model CMYK digunakan pada media cetak seperti poster, majalan, brosur, dan lain-lain.

2.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare* yang artinya menerangi atau murnikan. Berdasarkan kamus *The American Heritage of the English Language*, *illustrate* adalah memperjelas melalui contoh, analogi, dan mendekorasi. Sedangkan menurut pengertian dari museum ilustrasi nasional di *Rhode Island, USA*, ilustrasi didefinisikan sebagai gabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan ide atau gagasan (Witabora, 2012). Berdasarkan sejarah, jejak awal ilustrasi terlihat dari dalam gua berupa catatan visual. Catatan visual tersebut berbentuk *manuscript* dengan menggunakan teknik cukil kayu, dan litografi di abad 15-18. Lalu, ilustrasi semakin berkembang dan menjadi terkenal di dunia pada tahun 2000 (Witabora, 2012).

a) Peran Ilustrasi

Dari penjelasan yang disampaikan, tentunya ilustrasi memiliki perannya tersendiri berdasarkan jurnal dari Witabora (2012):

1. Alat Informasi

Pada abad ke-19, ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual sehingga banyak ditemukan di buku pendidikan, dan esiklopedia. Untuk ilmuwan, ilustrasi digunakan sebagai alat dokumentasi dan menjelaskan secara detail mengenai subjek yang diteliti seperti kehidupan alam dan anatomi tubuh. Dari konteks ini, ilustrasi menjadi sebuah media informasi yang dapat dicerna ketika menyampaikan sesuatu secara visual. Ilustrasi membantu *audience* untuk mudah memahami visual yang disampaikan baik dari hal sederhana sampai hal yang yang kompleks

2. Alat untuk Bercerita

Dalam memenuhi perancangan buku interaktif, ilustrasi memiliki peran sebagai alat untuk bercerita. Ilustrasi pada sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan *point of sale* pada buku tersebut. Tentunya, gaya ilustrasi di sebuah cerita tergantung dari *genre* yang dibuat oleh *illustrator*. Hal ini harus diperhatikan untuk menemukan keseimbangan antara teks dan gambar. Secara kesimpulan, gambar yang dibuat adalah sebuah patokan untuk menghasilkan narasi yang menarik. Selain itu, dialog antara teks dan gambar merupakan kunci utama untuk menjaga alur dari sebuah narasi.

b) Gaya Ilustrasi

Ilustrasi menunjukkan bahasa dalam bentuk visual yang direpresentasikan dengan berbagai macam gaya ilustrasi untuk membuat visual yang berbeda. Gaya ilustrasi berfungsi sebagai penentuan *genre* ilustrasi seseorang dan merupakan salah satu ciri khas yang menjadi sebuah ikon untuk seorang *illustrator* (Witabora, 2012). Berikut dibawah ini merupakan jenis gaya ilustrasi berdasarkan jurnal yang dikutip dari Chelsea F (2024):

1. Ilustrasi *Realism*

Gaya ilustrasi yang realis adalah jenis gaya ilustrasi yang menggambarkan objek visual semirip mungkin dengan aslinya, tanpa dikurangi atau dilebih-lebihkan.



Gambar 2.38 Contoh Ilustrasi Realisme
Sumber: <https://joseartgallery.com/articles/realism...>

Dari gambar diatas, terlihat bahwa gambar yang bersifat realisme sangat memperhatikan dalam menggambarkan orang, objek dan juga latar belakangnya. Selain itu, gambar realisme juga bersifat *natural*, dimana gambar tersebut tidak memiliki *outline*, dan teliti dalam menggunakan cahaya untuk menciptakan kesan yang realistis.

2. Ilustrasi *Semi-realism*

Gaya ilustrasi yang bersifat semi realis berbeda dengan gaya ilustrasi realis. Pada jenis gaya ilustrasi ini, ilustrasi tersebut menggambarkan sebuah objek visual tidak sepenuhnya mirip dengan wujud aslinya, hanya bagian tertentu saja yang sesuai dengan wujudu aslinya yang nyata.

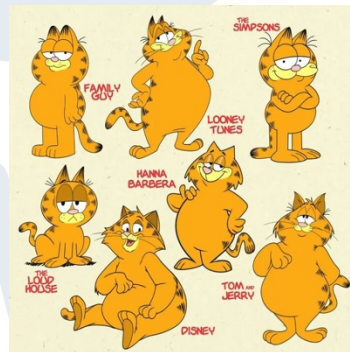


Gambar 2.39 Contoh Ilustrasi Semi-Realisme
Sumber: <https://www.saatchiart.com/Painting-Portrait...>

Gambar diatas menunjukkan contoh dari ilustrasi semi realisme. Pada umumnya, *illustrator* mempertahankan anatomi yang bersifat realistis, contohnya seperti mata, hidung, dan mulut. Selain itu penekanan dalam penggunaan warna pada kulit dan baju juga bantu menonjolkan kesan realistisnya walaupun tidak terlalu *detail* seperti ilustrasi yang realis. Pada jenis ilustrasi ini, semi realis masih memberikan unsur kartunnya.

3. Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi kartun adalah jenis gaya ilustrasi yang menggambarkan sebuah objek visual berbeda dari realita dan tidak menekankan detail yang realistis. Ilustrasi dalam bentuk kartun biasanya menunjukkan visual yang lucu dan terlihat kanak-kanakan, sehingga gaya ilustrasi tersebut cocok untuk anak-anak.



Gambar 2.40 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://www.boredpanda.com/famous-pop-culture-characters...>

Kartun merupakan gambar humor yang bisa memberikan kesenangan, lelucon, dan bermain-main. Agus (dikutip dari jurnal Rizki, 2021) menyatakan bahwa kartun adalah karya individual yang bersifat ekspresif dan identik dengan kebebasan dan kegembiraan (Rizki Aji & Cahyo Kusumandyoko, 2021) (Rizki Aji & Cahyo Kusumandyoko, 2021). Oleh karena itu, gaya ilustrasi kartun sangat cocok

untuk anak-anak karena ilustrasinya yang bersifat ekspresif dan membantu mereka untuk mudah memahami alur cerita.

Secara kesimpulan dari keseluruhan uraian di atas, hal ini menunjukkan bahwa gaya ilustrasi adalah identitas visual yang menjadi ciri khas seorang *illustrator* dalam karya ilustrasi yang dibuat, karena setiap gaya ilustrasi memiliki karakteristiknya masing-masing dan tujuan penyampaian visual yang berbeda. Perbedaan dari ketiga gaya ilustrasi tersebut terletak dengan cara merepresentasikan visualnya. Tentunya pemilihan gaya ilustrasi juga tergantung pada sasaran audiens yang ingin dibangun pada karya visual yang dibuat.

2.2.5 Bentuk Karakter

Desain karakter memiliki peran penting dari sebuah cerita. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan media baik untuk karakter film, animasi, komik, dan lain-lain. Menurut Hartiningrum et al. (2025), desain karakter adalah sebuah proses dalam pengembangan gaya, kepribadian, perilaku, dan penampilan visual, karena karakter berfungsi sebagai fondasi dalam sarana cerita. Oleh sebab itu, setiap detail dan elemen dari sebuah karakter harus dipilih secara cermat dari segi bentuk, palet warna, dan lain-lain. Untuk membuat karakter menjadi lebih relevan, dibutuhkan sebuah cerita, karena dengan adanya cerita, karakter dapat memiliki latar belakang, dan tujuan yang jelas, sehingga dapat memberikan kepribadian yang kuat.

Dengan demikian, *shape language* atau bahasa bentuk diperlukan dalam perancangan karakter supaya dapat mengkomunikasikan sebuah makna. Hartiningrum et al. (2025) menyatakan di penelitiannya bahwa bahasa bentuk dibagi menjadi tiga bentuk utama yang terdiri dari berikut ini:

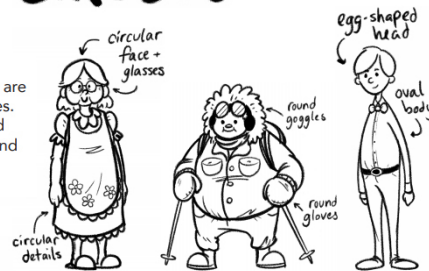
a) Lingkaran

Lingkaran diartikan dalam bahasa bentuk yang positif, dimana bentuk tersebut memberikan arti kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan.



CIRCLES

TECHNIQUE: Circles are organic and natural shapes. Round out edges and add curves to evoke a warm and welcoming feeling.



Gambar 2.41 Contoh Karakter Lingkaran

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language...>

Gambar diatas merupakan contoh bahasa bentuk karakter yang terbuat dari lingkaran. Ketiga karakter tersebut dirancang menggunakan bentuk yang melengkung seperti kepala karakter yang berbentuk oval, tangan, dan kaki yang dibuat membulat, dan hampir tidak ada penggunaan sudut tajam dari perancangan karakter tersebut. Oleh sebab itu, penggunaan bentuk lingkaran dalam perancangan karakter dirancang untuk menciptakan karakter yang ramah, dan mudah didekati oleh *audience*.

b) Persegi

Selain lingkaran, bahasa bentuk juga diimplementasikan pada persegi. Persegi pada perancangan karakter diartikan sebagai stabilitas, kekuatan, dan keandalan.



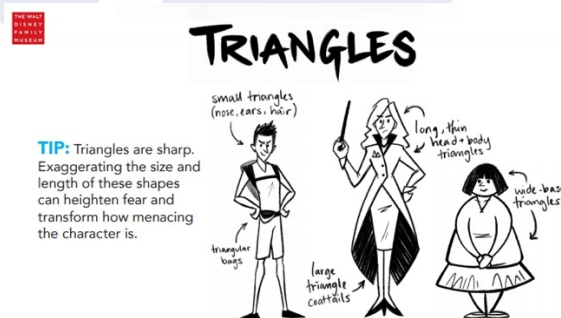
Gambar 2.42 Contoh Karakter Persegi

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language...>

Gambar diatas menunjukkan contoh karakter yang dirancang dengan bentuk persegi. Terlihat dari bentuk tubuh atas sampai kebawah menggunakan bentuk persegi. Berbeda dengan lingkaran, karakter yang dirancang dalam bentuk persegi memiliki sudut yang tegas, serta proporsi tubuhnya yang dirancang menyerupai balok seperti rahang, bahu, badan, lengan, hingga ke pakaian yang menggunakan bentuk yang geometris sehingga karakter tersebut memberikan kesan yang stabil dan kuat. Selain itu, penggunaan bentuk ini juga membuat karakter terlihat sulit untuk digoyahkan karena postur tubuhnya yang bagus.

c) Segitiga

Bahasa bentuk segitiga diartikan sebagai gerakan dan ketajaman, semakin tajam sudutnya, semakin besar perubahannya. Hal ini bisa ditunjukkan dari gambar dibawah ini:



Gambar 2.43 Contoh Karakter Segitiga

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language...>

Dari gambar diatas, karakter dirancang menggunakan sudut-sudut yang runcing dan proporsi tubuh yang mengarah bentuk segitiga. Secara visualnya tersendiri, bentuk segitiga memiliki karakteristik yang tajam, namun tidak stabil, melainkan bentuk tersebut cenderung menciptakan kesan yang agresif dan tegang. Semakin tajam sudut proporsi segitiga, maka karakter tersebut akan terlihat semakin mengancam.

Secara kesimpulan, perancangan desain karakter tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga harus mampu menyampaikan kepribadian, peran, dan makna kepada *target audience*. Penerapan bahasa bentuk atau *shape language* memberikan peran yang penting terhadap perancangan karakter. Bentuk lingkaran yang memberikan kesan yang ramah, bentuk persegi yang mencerminkan kestabilan, dan bentuk segitiga yang mencerminkan ketegasan. Dengan demikian, pemilihan bahasa bentuk harus disesuaikan dengan tokoh yang ingin dirancang serta menyesuaikan juga dengan *target audience* supaya cerita yang disampaikan dapat diterima secara efektif.

2.2.6 Tipografi

Pada Desain Komunikasi Visual, tipografi disebut sebagai *visual language*, yang artinya bahasa yang bisa dilihat. Tipografi merupakan salah satu elemen untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap di halaman yang dibaca. Fungsinya adalah sebagai sarana komunikasi untuk mengkomunikasikan informasi dari halaman tersebut (Yunita Wijaya, 2004). Dalam sejarahnya, pada awal tahun 2800 sebelum Masehi, bangsa Sumaria membuat sistem menulis dengan formal dan abstrak simbol yang disebut sebagai *cuneiform*, dan kemudian berkembang menjadi *modern alphabet* yang sampai saat ini digunakan. Yunita (2004) menyampaikan bahwa tipografi merupakan salah satu elemen desain yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain lain dan keberhasilan suatu karya desain.

d) Prinsip Tipografi

Untuk mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain dengan menggunakan tipografi, terdapat empat prinsip pokok yang mempengaruhi berdasarkan jurnal dari Yunita (2004):

1. *Legibility*

Legibility merupakan kualitas pada huruf yang dimana membuat huruf tersebut bisa terbaca oleh *audience*. Sebuah karya desain akan mendapatkan *overlapping*, *cropping*, *cut*, dan sebagainya, sehingga bisa mengurangi

legibilitas pada huruf di dalam karya tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan dalam penggunaan huruf yang ingin digunakan.

2. *Clarity*

Clarity adalah kemampuan huruf-huruf yang digunakan dapat dimengerti oleh *audience* yang dituju. Sebuah karya desain akan memberikan komunikasi yang baik kepada *audience* jika pemilihan *fonts*, warna, dan *visual hierarchy*nya sesuai.

3. *Visibility*

Visibility didefinisikan sebagai kemampuan sebuah huruf atau kalimat dalam suatu karya dapat terbaca dalam jarak tertentu. Setiap karya desain yang dibuat mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan harus bisa terbaca dengan jelas dalam jarak tersebut untuk memberikan komunikasi yang baik. Contohnya seperti penggunaan *fonts* untuk *headline* menggunakan *font* yang bersifat *bold* dan *size* yang besar sehingga bisa terbaca dari jarak yang tertentu.

4. *Readability*

Readability didefinisikan sebagai penggunaan huruf dengan memperhatikan koneksinya dengan huruf yang lain supaya terlihat dengan jelas. Untuk membentuk sebuah kalimat atau kata yang baik, spasi antar huruf satu dengan huruf lainnya harus diperhatikan. Jika penggunaan *space* pada huruf digunakan tidak tepat, maka akan mengurangi kemudahan untuk membaca *audience* dan membuat informasi yang disampaikan memberikan kesan yang kurang jelas. Hal ini mempengaruhi keseimbangan dalam karya desain, teks yang memiliki *space* yang rapat akan

memberikan kesan yang *void*, sedangkan teks yang memiliki *space* yang jauh akan memberikan kesan seperti tekstur.

Secara kesimpulan, keberhasilan sebuah karya dipengaruhi dengan penggunaan tipografi berdasarkan empat prinsip utama. Keempat prinsip tersebut saling berkaitan untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima oleh *audience* yang ditargetkan. Selain itu karya desain tersebut dapat menyampaikan pesan secara efektif dan estetis.

e) **Jenis Tipografi**

Tipografi memiliki karakter yang mengeskpresikan berbagai bentuk huruf yang digunakan dalam karya desain. Tentunya, karakter-karakter tersebut juga mempengaruhi keterbacaan secara signifikan. Oleh karena itu, berikut dibawah ini jenis tipografi yang dikelompokkan berdasarkan jurnal Günay (2024):

1. **Font Serif**

Font serif adalah jenis *font* yang memiliki akar kecil di setiap ujung goresan huruf. Jenis *font* ini membuat sebuah teks memberikan kesan yang anggun dan formal.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÂÃÄÅ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
uvwxyzàá&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

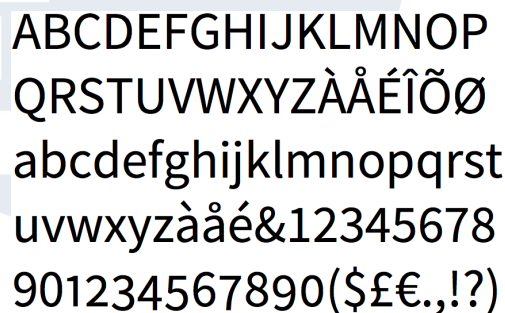
Gambar 2.44 Contoh *Font Serif*
Sumber: <https://typography.guru/good-sans-serif..>

Gambar diatas menunjukkan contoh font yang bersifat *serif*. Menurut Haksin (2025), *font serif* membantu meningkatkan keterbacaan, terutama pada teks panjang. Hal ini karena *font serif* membantu memandu alur pandangan

mata. Selain itu, jenis *font* tersebut terlihat umum untuk digunakan pada media cetak seperti buku ataupun surat kabar. Contoh *font* dengan karakter *serif* seperti *Times New Roman* yang paling umum diketahui. Hurufnya yang terlihat stabil dan ritme untuk mendukung kenyamanan *audience* untuk membaca.

2. **Font Sans-Serif**

Font sans-serif adalah jenis *font* yang tidak memiliki akar di setiap ujung goresan huruf. Huruf yang bersifat *sans-serif* lebih menampilkan kesan yang sederhana dan bersih. Jenis *font* ini sering digunakan dalam teks artikel ataupun *blog*.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
uvwxyzàáé&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.45 Contoh *Font Sans-Serif*
Sumber: <https://typography.guru/good-sans-serif...>

Gambar diatas menunjukkan contoh *font sans-serif*. Pada umumnya, jenis *font* ini sering digunakan pada desain yang bersifat informatif. Contoh *font* dengan karakter *serif* seperti *Arial*. Hal ini karena *font* tersebut memberikan kesan yang netral dalam menyampaikan sebuah pesan.

3. **Font Decorative**

Jenis huruf yang bersifat *decorative* sering digunakan untuk penulisan judul ataupun logo. Walaupun *font* tersebut memberikan tampilan karakter huruf yang menarik perhatian, tetapi jenis *font* yang bersifat *decorative* tidak cocok untuk digunakan pada teks panjang.



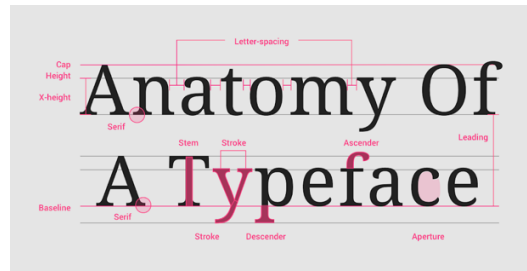
Gambar 2.46 Contoh *Font Decorative*
 Sumber: <https://noahtype.com/fancy-fonts...>

Gambar diatas menunjukkan contoh *font* yang *decorative*. *Font* tersebut terdapat banyak ornament pada setiap huruf. Haksin (2025) menyatakan bahwa *font* yang bersifat *decorative* lebih baik digunakan secara terbatas sebagai aksesoris visual, karena akan sulit dibaca oleh *audience* jika dibuat sebagai teks panjang atau ukuran *font* yang kecil.

Berdasarkan penjelasan yang sudah disampaikan diatas, setiap *typeface* memiliki karakter visual dan fungsinya masing-masing. Oleh sebab itu, pemilihan tipografi harus dipertimbangkan oleh desainer supaya *font* yang dipilih dapat memudahkan keterbacaan serta memberikan daya tarik visual. Dengan demikian, *audience* akan memiliki pengalaman membaca yang efektif.

f) **Anatomi Huruf**

Anatomi huruf adalah sebuah kajian berupa struktur dan bagian penyusunan karakter huruf dalam tipografi. Menurut Sihombing (dikutip dari jurnal Hastin, 2025), terdapat penamaan komponen dalam anatomi huruf, yang dikelompokkan sebagai berikut:



Gambar 2.47 Anatomi Huruf

Sumber: <https://m2.material.io/understanding-typography...>

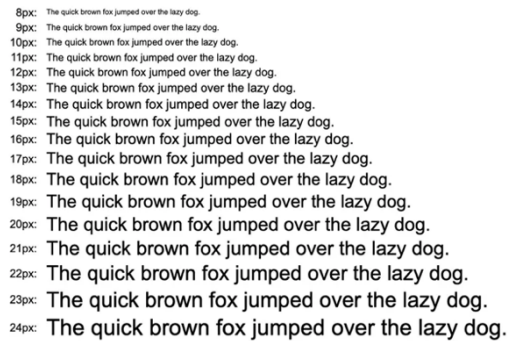
1. *Baseline*: Sebuah garis maya berbentuk horizontal yang berfungsi sebagai penempatan huruf-huruf dalam posisi yang sejajar.
2. *Cap-height*: Garis maya yang berfungsi sebagai batas bagian teratas dari huruf yang bersifat kapital atau *uppercase*.
3. *Meanline*: Garis maya yang berbentuk horizontal sebagai pembatas teratas untuk huruf yang bersifat *lowercase*.
4. *X-height*: jarak tinggi antara *baseline* dengan *meanline*.
5. *Ascender*: Bagian dari anatomi huruf kecil yang melebihi baris *meanline*.
6. *Descender*: Bagian dari anatomi huruf kecil yang melebihi baris *baseline*.

Pemahaman dalam anatomi huruf sangat penting dalam proses perancangan. Hal ini karena anatomi huruf mempengaruhi keterbacaan, dan konsistensi dalam sebuah huruf (Hastin Umi Anisah et al., 2025). Tidak hanya membedakan satu jenis huruf dengan huruf lain, tetapi juga membantu menciptakan struktur komunikasi yang efektif dalam sebuah karya desain.

g) Ukuran Huruf

Ukuran huruf atau disebut sebagai *font size* adalah salah satu elemen desain yang bersifat *fundamental* dalam tipografi. *Font size* memiliki peran penting dalam merancang teks, karena bantu

menciptakan keterbacaan dan keseimbangan komposisi antara teks dan visual sebuah karya (Hastin Umi Anisah et al., 2025).



8px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
9px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
10px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
11px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
12px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
13px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
14px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
15px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
16px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
17px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
18px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
19px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
20px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
21px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
22px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
23px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.
24px: The quick brown fox jumped over the lazy dog.

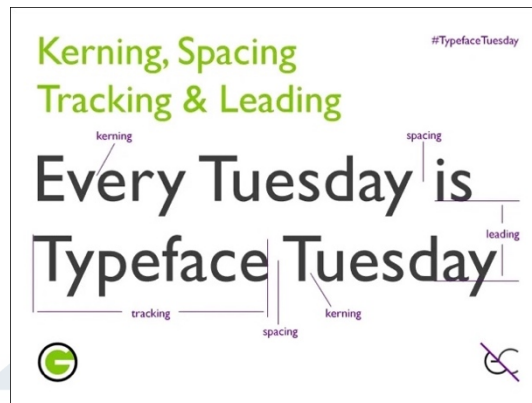
Gambar 2.48 Ukuran Huruf

Sumber: <https://www.theovanderzee.com/impact-of-fonts...>

Gambar diatas menunjukkan contoh ukuran huruf berdasarkan dengan *font size* yang diimplementasikan. Hal ini bisa dilihat bahwa ukuran huruf yang terlalu kecil akan mengurangi keterbacaan, sedangkan ukuran huruf yang terlalu besar akan mengganggu keseimbangan tata letak antara teks dan visual. Hastin (2025) menyatakan pendapatnya bahwa ukuran huruf tidak hanya menunjukkan estetika visual, tetapi juga menjadi aspek fungsional secara proposional untuk memberikan komunikasi yang efektif, relevan, dan menarik di mata *audience* saat melihat sebuah karya.

h) Spasi Huruf

Spasi huruf adalah salah satu komponen tipografi yang menunjukkan kualitas keterbacaan teks dalam karya desain. Karen Cheng (dikutip dari jurnal Hastin, 2025) menegaskan bahwa visual akan terlihat konsisten jika pengaturan spasi tipografi bersifat efektif. Oleh sebab itu, mencari ketepatan dalam pengaturan spasi huruf sangat penting untuk memberikan desain yang harmonis.



Gambar 2.49 Spasi Huruf
Sumber: <https://visualhierarchy.co...>

Gambar diatas menunjukkan empat elemen spasi yang terdiri dari *kerning*, *tracking*, *word spacing*, dan *leading*. *Kerning* berfungsi sebagai penyesuaian jarak antara pasangan huruf. Contoh tersebut bisa ditunjukkan dari jarak huruf antara huruf “V” dan huruf “E”. Selain itu, *tracking* berfungsi untuk mengatur jarak huruf secara keseluruhan. Contohnya seperti kata “*Typeface*” pada gambar yang ditunjukkan diatas. Lalu, *word spacing* berfungsi sebagai mengatur jarak antar kata satu dengan kata lain. Elemen ini sangat berperan dalam memberikan kejelasan dalam sebuah kalimat. Sedangkan *leading* adalah jarak yang bersifat *vertical* antar baris teks.

Secara kesimpulan, keempat elemen spasi dalam tipografi memiliki peran penting untuk memberikan kenyamanan kepada *audience* pada saat membaca. Oleh sebab itu, dengan mengatur spasi huruf secara tepat, maka komunikasi sebuah karya desain dapat disampaikan secara efektif.

2.2.7 Storytelling

Storytelling adalah sebuah seni dalam bercerita yang digunakan sebagai sarana dalam tujuan menanamkan nilai-nilai pada anak-anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui. Ini merupakan sebuah proses kreatif untuk anak-anak dalam perkembangannya, bukan untuk aspek intelektual saja, tetapi juga dari aspek emosi, seni, dan imajinasi anak. Pellowski mendefinisikan bahwa

storytelling adalah sebuah seni dari keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam syair satu prosa, dipertunjukkan oleh satu orang di hadapan *audience*, yang dimana penyampaian bisa dengan cara diceritakan secara lisan atau dinyanyikan, dengan gambar, dengan *music*, dan lainnya (Wardiah, 2017). Selain dari pengertian yang disampaikan, *storytelling* juga memiliki manfaat *storytelling* tersendiri. Berikut dibawah ini adalah manfaat *storytelling* untuk anak-anak menurut Josette Frank (dikutip dari jurnal Wardiah, 2017):

a) Penanaman Nilai-Nilai

Storytelling adalah sarana untuk “mengatakan tanpa mengatakan”, artinya adalah bahwa *storytelling* menjadi sarana untuk mendidik tanpa perlu menggurui. Saat mendengarkan orang tua bercerita buku kesukaan anaknya, mereka dapat menikmati cerita dengan memahami nilai atau pesan yang disampaikan di cerita tanpa perlu didikte ataupun diberitahu secara langsung

b) Melatih Daya Konsentrasi

Storytelling menjadi media informasi dan komunikasi yang disukai oleh anak-anak. Hal ini karena *storytelling* melatih kemampuan mereka untuk memusatkan perhatian terhadap objek-objek tertentu. Saat mereka asyik membaca atau mendengarkan cerita, biasanya mereka tidak ingin diganggu. Ini menunjukkan bahwa anak-anak sedang berkonsentrasi dalam menangkap cerita yang disampaikan.

c) Merangsang Minat Baca dan Menulis Anak

Storytelling juga mampu mendorong anak-anak untuk mencintai buku dan gemar membaca, yang kedepannya bisa menjadi media yang tepat untuk melatih kemampuan menulis mereka. Selain itu, anak-anak juga bisa berbicara dan mendengar sebelum mereka belajar membaca dan menulis kembali cerita yang disampaikan. Oleh karena itu, *storytelling* bisa menjadi contoh yang efektif untuk anak-anak dalam membaca dan juga menulis.

Dari penjelasan diatas, secara kesimpulan *storytelling* menjadi sebuah seni yang tidak hanya menjadi media hiburan saja, tetapi juga menjadi sarana edukatif untuk anak-anak, karena *storytelling* memiliki peran untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh dari segi imajinasi, emosional dan juga pendidikan. Oleh karena itu, saran ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan karakter dan literasi anak-anak.

2.3 Anak Usia Dini

Pada usia dini, pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak terjadi sangat cepat, dan masing-masing bersifat unik dengan memiliki potensi yang berbeda-beda. Menurut Vygotsky (2020) dengan teorinya yang berjudul *Zone of Proximal Development* (ZPD) menyatakan bahwa pada masa *early childhood*, bahasa mulai digunakan sebagai alat untuk membantu anak merancang aktivitas dan memecahkan masalah.

2.3.1 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Lestaringrum (2017) menyatakan pada bukunya yang berjudul *Perencanaan Pembelajaran Usia Dini* bahwa anak-anak di usia dini memiliki kepribadian yang unik. Pada umumnya, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar Mereka akan gemar bertanya kepada orang tuanya dengan menggunakan bahasa yang sederhana. Selain itu, anak-anak juga suka berimajinasi. Anak-anak usia dini sangat suka membayangkan yang jauh melampaui kondisi nyata, sampai mereka menciptakan *imaginary friend*. *Imaginary friend* bisa berupa orang, benda, ataupun hewan. Di usia dini juga merupakan masa potensial untuk belajar anak, atau disebut sebagai *golden ages*. Dikarenakan anak-anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh karena itu, pentingnya untuk memberikan pendidikan yang tepat untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

2.3.2 Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak

Vygotsky (2020), menyatakan bahwa anak menggunakan pembicaraan bukan hanya sebagai interaksi sosial, tetapi juga membantu mereka untuk menyelesaikan tugas. Pada tahap pra-operasional, anak usia dini berbicara sembari menyelesaikan masalah. Tentunya, anak harus berkomunikasi dengan orang tua atau orang lain sebelum mereka dapat fokus ke pikiran mereka masing-masing. Interaksi ini membantu perkembangan pada kognitif anak. Piaget (1952), berpendapat bahwa kognitif merupakan hasil aktivitas asimilasi dan akomodasi dari otak dan sistem syaraf terhadap pengalaman ketika individu berinteraksi. Dengan begitu, pemikiran anak tentang sesuatu menjadi sebuah adaptasi dan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan di sekitar mereka akan mempengaruhi kemampuan mereka dalam berbicara dan memahami. Kemampuan kognitif anak menjadi paling penting dalam perkembangan anak karena membuat mereka untuk berpikir lebih luas, membentuk nalar pikir dan mengatasi masalah (Rahma & Padilah, 2025). Dengan adanya perkembangan kognitif pada anak-anak, maka perkembangan bahasa mereka akan cepat.

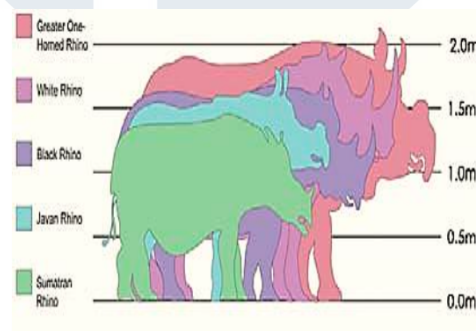
Bahasa adalah alat yang sangat penting untuk kehidupan manusia, bukan hanya cara untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk mengembangkan proses pikiran. Anak-anak akan lebih mudah memahami dan menggunakan bahasa yang lebih kompleks seiring adanya peningkatan pada kognitif mereka, yang dimana dikenalkan oleh Piaget (1952) bahwa pada tahap pra-operasional, anak-anak akan mulai menggunakan bahasa dan simbol untuk menggambarkan peristiwa di sekitar mereka. Pada dasarnya, diperlukan keterlibatan orang dewasa untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan bahasa. Contohnya di sekolah, guru berperan untuk membantu anak berkembang, yang tadinya pemalu menjadi percaya diri. Interaksi ini dapat menggunakan pendekatan seperti bercerita dan membuat susunan cerita menjadi lebih menarik. Selain guru, keterlibatan orang tua juga sangat penting karena semua interaksi antara orang tua dengan anak di lingkungan keluarga memberikan dampak besar pada perkembangan bahasa mereka.

2.4 Badak Jawa

Secara umum, badak adalah kelas hewan mamalia yang berukuran besar dengan berat antara 1000kg sampai dengan 3000 kg, dan termasuk kelompok *Ordo Perissodactyl*, dimana ordo tersebut dibagi menjadi tiga famili yang terdiri dari tapir (*Tapiradae*), kudam zebra, keledai (*Equidae*), dan badak (*Rhinocerotidae*). Namun secara khusus, kelompok *rhinocerotidae* dicirikan dengan adanya tanduk pada moncong hidung mereka yang disebut sebagai cula, dan setiap spesies badak memiliki jumlah cula 1 hingga 2 cula. Selain itu, kelompok badak juga memiliki kulit yang tebal (Asyroful Mujib et al., 2016).

2.4.1 Ukuran Tubuh

Berdasarkan ukuran tubuh dari kelima spesies badak, badak Jawa memiliki ukuran yang kecil dibandingkan badak India. Berdasarkan data Enright (dikutip dari jurnal Asyroful, 2016), spesies badak Jawa adalah badak yang kecil dibandingkan dengan badak India, badak putih, dan badak hitam.



Gambar 2.50 Ukuran Tubuh 5 Spesies Badak
Sumber: Asyroful Mujib M, 2016

Dari gambar diatas, badak Jawa ditunjukkan dengan warna biru muda. Menurut data yang dirangkum dari Hoogerwerf (dikutip dari jurnal Mamat, 2009), panjang kepala badak Jawa mencapai 70 cm dengan ukuran lebar kaki rata-rata 27-28 cm. Selain itu, ukuran tapak kaki badak Jawa juga diukur dan kuku yang paling luar berukuran sekisar 23/25-29/30 cm. Selain itu, untuk berat tubuh badak Jawa memiliki berat sekitar 1600-2070 kg. Badak Jawa jantan juga memiliki panjang cula sepanjang 21 cm, sedangkan badak

Jawa yang berumur 11 bulan sudah mempunyai cula sepanjang 5-7 cm (Mamat Rahmat, 2009).

2.4.2 Populasi

Secara historis, Camper adalah seorang *zoology professor* yang menemukan badak Jawa. Badak Jawa ditemukan di Sumatra yang hidup bersama badak Sumatra. Akan tetapi, pada abad ke-19, populasi badak Jawa telah mendekati kepunahan karena sulit untuk menentukan batas daerah penyebaran makhluk tersebut. Namun, populasi badak Jawa mengalami peningkatan pada tahun 1937, dan diduga terdapat 25 ekor pada tahun 1967 dari data Schenkel (Mamat Rahmat, 2009). Populasi terbesar diperoleh pada tahun 1983 berkisar sekitar 58-69 individu. Berdasarkan pemantauan populasi badak Jawa yang dilakukan oleh Taman Nasional Ujung Kulon (TNUK) dan WWF pada tahun 2001, terdapat 3 individu badak yang baru lahir, akan tetapi pada tahun 2003, ditemukan kematian satu individu badak Jawa. Dinas Perternakan Provinsi Banten menyatakan bahwa kematian tersebut terjadi karena usia badak Jawa yang sudah tua. Lalu pada bulan Juli 2006, terjadi kelahiran badak Jawa berikutnya dan ditemukan sebanyak empat individu anak badak Jawa melalui *camera trap* (Mamat Rahmat, 2009). Walaupun jumlah populasi badak Jawa masih terlihat rentan, tetapi dari segi positif populasi makhluk tersebut menunjukkan pemulihan berkat upaya konservasi.

2.4.3 Perilaku

Berdasarkan jurnal yang berjudul *Genetika Populasi dan Strategi Konservasi Badak Jawa* dari karya Mamat (2009), menjelaskan bahwa perilaku badak Jawa bisa dilihat dari cara makan, sosial, kawin, dan mandi. Badak Jawa merupakan hewan yang bersifat soliter kecuali pada saat di musim kawin dan mengasuh anak. Pada umumnya, perilaku sosial badak Jawa ditunjukkan pada masa berkembang biak, dimana sering dijumpai individu badak Jawa dalam kelompok kecil yang terdiri dari badak Jawa jantan, betina, dan anak.

Selain itu, untuk perilaku makan badak Jawa, makhluk jenis herbivora ini jenis makanannya berupa pucuk daun baik dari tumbuhan pohon

ataupun semak belukar. Saat badak Jawa makan, mereka memiliki mekanisme dalam memelihara dan melestarikan sumber pakannya sehingga makanan yang diambil tidak mati melainkan tumbuh kembali karena badak Jawa mengambil pucuk-pucuk daun.

Sedangkan untuk perilaku kawin, reproduksi badak Jawa hampir mirip dengan badak India. Berdasarkan pengamatan petugas dari TNUK, bulan perkawinan badak Jawa terjadi pada bulan Agustus, dan September. Masa kawin hewan herbivora tersebut juga diduga berkisar antara 46 sampai 48 hari. Lalu, untuk periode dalam memelihara anak badak berkisar selama 1 sampai dengan 2 tahun. Adapun perilaku badak Jawa merendamkan diri di lumpur adalah salah satu sarana mereka untuk beristirahat, menjaga kesehatan tubuh, menurunkan suhu tubuh, serta membersihkan kotoran. Akan tetapi, aktivitas mandi bagi badak Jawa di Taman Nasional Ujung Kulon dipengaruhi oleh musim. Contohnya, pada saat musim hujan, badak Jawa relatif sering berendam di lumpur, sedangkan untuk aktivitas mandi, badak Jawa dilakukan pada musim kemarau.

2.4.4 Habitat

Menurut karya Mamat (2009) berjudul Genetika Populasi dan Strategi Konservasi Badak Jawa, menegaskan bahwa habitat badak Jawa terdiri dari komponen fisik, biologis, dan juga sosial. Secara fisik, habitat badak Jawa dilihat dari ketinggian, kelerengan, kubangan, dan kualitas air. Sedangkan, untuk komponen biologis, habitat badak Jawa berupa struktur vegetasi, dan pakan badaknya. Badak Jawa lebih beradaptasi di dataran rendah dibandingkan daerah pengunungan, kecuali jika makhluk tersebut hidup bersama dengan badak Sumatera. Akan tetapi, Taman Nasional Ujung Kulon menjadi satu-satunya habitat populasi badak Jawa sampai saat ini.

2.5 Penelitian yang Relevan

Untuk memerincikan penulisan yang dilakukan ini, diperlukan beberapa penulisan yang relevan untuk meningkatkan kualitas perancangan yang dilakukan penulis. Oleh sebab itu, penulis mengkaji dan menganalisa beberapa penulisan yang

sudah ada mengenai pengenalan hewan endemik. Berikut dibawah ini merupakan penulisan yang didapatkan oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penulisan	Penulis	Hasil Penulisan	Kebaruan
1	Perancangan Buku <i>Pop-Up</i> Satwa Endemik Indonesia	Dewantari, Alit A., Wicaksana, Arvitya B.C	Kurangnya tingkat pengetahuan anak mengenai hewan endemik karena media edukatifnya masih didominasi dengan banyak tulisan. Oleh sebab itu, penulis berkontribusi dalam memberikan wawasan tentang keanekaragaman hayati di Indonesia. Penulis mengajukan gagasannya untuk merancang media edukasi berupa buku <i>pop-up</i> mengenai satwa	Perancangan buku interaktif akan berfokus pada satu hewan endemik Indonesia, yaitu badak Jawa. Penulis juga menambahkan interaksi pada perancangan seperti <i>peek a book</i> dan <i>participation</i> untuk mengajak target <i>audience</i> lebih interaktif dengan buku yang dirancang.

			endemik Indonesia.	
2	Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia untuk Anak Usia 7-9 Tahun	Ophirma, Jessica Irene	Penulis melakukan observasi terhadap <i>e-book</i> - mengenai satwa langka, dan menemukan tidak ada buku yang menggunakan ilustrasi kartun yang menarik untuk anak-anak. Sehingga, mayoritas anak belum memiliki atau membaca buku tentang satwa langka, dan menunjukkan rendahnya pengetahuan. Dengan merancang buku ilustrasi, anak-anak umur 7-9 tahun akhirnya mengaku memperoleh pengetahuan baru	Membuat buku bersifat interaktif, namun hanya fokus terhadap satu satwa yaitu badak Jawa. Selain itu, penulis lebih mendekatkan edukasi konservasi ke usia yang lebih dini.

			tentang satwa langka di Indonesia.	
3	Penerapan Pendekatan <i>Play-Based Learning</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Wahjusaputri, Sintha, Enawati, Wahyuni, Yunita, Wahyuni, Ida	Di usia yang masih sangat muda, tingkat fokus masih relatif rendah sehingga diperlukan program pembelajaran yang kreatif, dan menarik. Oleh sebab itu, penulis mewujudkan program melalui <i>Play-Based Learning</i> , dimana pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermain yang mendidik kepada anak-anak, juga menciptakan pengalaman belajar berbasis bermain dalam	Membuat buku pembelajaran yang bersifat interaktif. Dimana anak-anak dapat belajar hal yang baru dengan melakukan aktivitas yang tersedia dari buku tersebut.

			pertumbuhan setiap anak.	
--	--	--	-----------------------------	--

Dari ketiga hasil penulisan relevan yang telah ditulis dan dipelajari, secara kesimpulan bahwa setiap penulisan memiliki pendekatannya masing-masing dan memiliki sudut pandang yang berbeda dalam perancangan. Contohnya seperti perancangan *pop-up book*, perancangan buku ilustrasi, bahkan perancangan buku ilustrasi dengan menggunakan *play based learning*. Dari penulisan relevan ini, penulis mampu mencari *novelty* dari ketiga penulisan tersebut dan berharap bisa mengimplementasikan perancangan media informasi yang baru, dengan mengenalkan salah satu hewan endemik Indonesia yaitu badak Jawa.

