



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

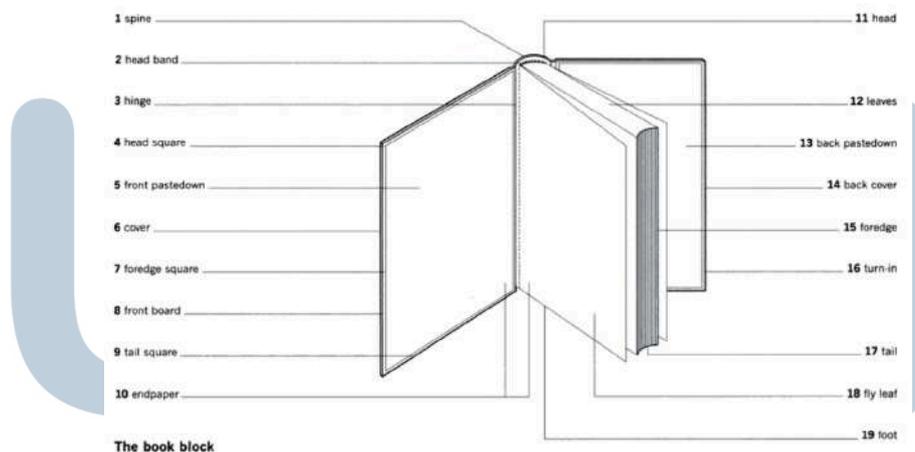
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, kepercayaan dan ide (hlm.6). Buku berisi halaman yang menyimpan dan menyampaikan pengetahuan kepada pembaca yang memiliki kemampuan literasi dalam berbagai ruang dan waktu (hlm. 9).

2.1.1. Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), buku memiliki banyak bagian dan biasanya menggunakan istilah tertentu. Haslam membagi buku kedalam 3 komponen utama, yaitu *the book block*, *the page* dan *the grid*.

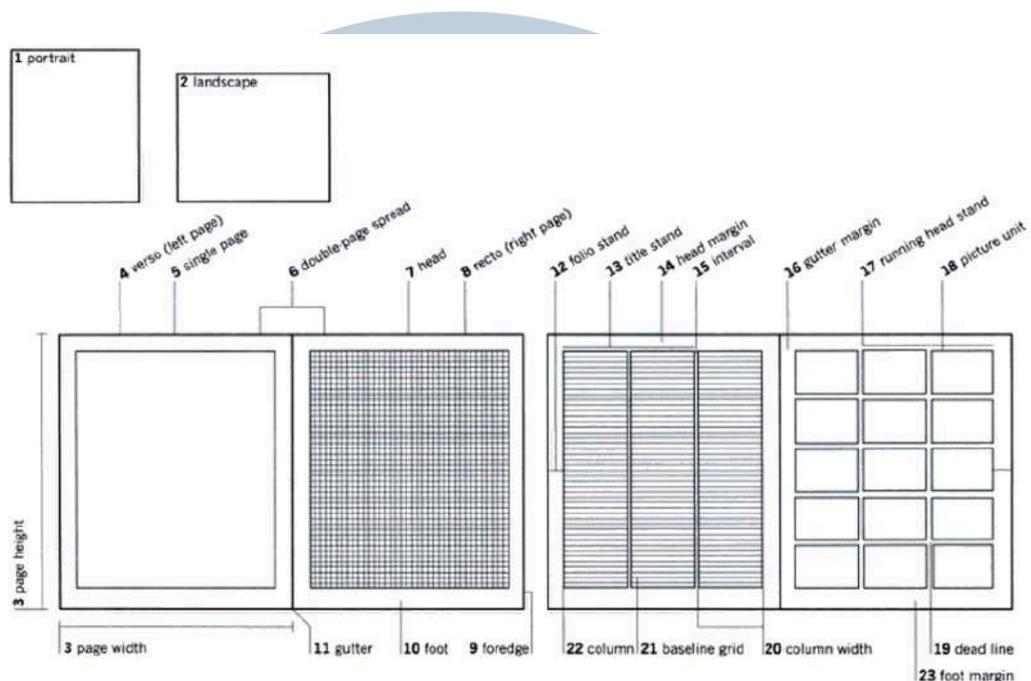


Gambar 2. 1. *The Book Block*
(Haslam, Book design, 2006, hlm. 20)

The book block, terdiri dari:

1. *spine*: bagian yang menutupi jilidan pada *cover* buku

2. *head band*: karet atau benang yang terikat ke bagian buku, biasanya memiliki warna yang di sesuaikan dengan *cover*
3. *hinge*: lipatan antara *pastedown* dan *fly leaf*
4. *head square*: pelindung kecil flens di atas buku yang terbentuk karena *cover* dan papan lebih besar dari pada isi kertas pada buku
5. *front pastedown*: tempelan kertas di bagian dalam pada papan depan
6. *cover*: papan atau kertas tebal yang direkatkan untuk melindungi buku
7. *foredge square*: pelindung kecil flens pada bagian tepi
8. *front board*: papan pelindung pada bagian depan (*cover*)
9. *tail square*: pelindung kecil flens pada bagian bawah
10. *endpaper*: lembaran dari kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam *cover board* dan membuat *hinge*
11. *head*: bagian atas dari buku
12. *leaves*: lembaran kertas dari 2 bagian halaman *recto* dan *verso*
13. *back pastedown*: *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam *back board*
14. *back cover*: papan *cover* pada bagian belakang
15. *foredge*: tepi depan pada buku
16. *turn in*: kertas atau tepi kain yang dilipat dari luar ke dalam *cover*
17. *tail*: bagian bawah buku
18. *fly leaf*: *turning page* dari *endpaper*
19. *foot*: bagian bawah dari halaman
20. *signature*: lipatan lembaran kertas yang sudah di cetak menyatu dengan teratur untuk membentuk *the book block*



Gambar 2. 2. *The Page and Grid*
(Haslam, Book design, 2006, hlm. 21)

The page, terdiri dari:

1. *Potrait*: format dimana tinggi dari halaman lebih besar dari lebarnya
2. *Landscape*: format dimana lebar halaman lebih besar dari tingginya
3. *Page height and width*: ukuran halaman
4. *Verso*: halaman sebelah kiri dari buku yang biasanya memiliki halaman genap
5. *Single page*: 1 lembaran berada di kiri
6. *Double page spread*: 2 halaman yang berhadapan dimana materialnya berlanjut melewati *gutter*, di desain bagaikan *single page*
7. *Head*: bagian atas dari buku
8. *Recto*: halaman sebelah kanan dari buku biasanya memiliki halaman ganjil
9. *Foredge*: tepi depan dari buku

10. *Foot*: bagian bawah dari buku

11. *Gutter*: margin *binding* dari buku

The grid, terdiri dari:

12. *Folio stand*: garis yang menjelaskan posisi dari nomor halaman

13. *Title stand*: garis yang menjelaskan posisi *grid* dari judul

14. *Head margin*: margin di bagian atas halaman

15. *Interval*: jarak vertical yang menjadi pemisah antar kolom

16. *Gutter margin*: margin bagian dalam yang berdekatan dengan jilidan (*bind*)

17. *Running head stand*: garis yang menjelaskan posisi *grid* dari *running head*

18. *Picture unit*: divisi *modernist* dari *grid column* terbagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh garis mati atau garis yang tidak digunakan

19. *Dead line*: garisan jarak antara gambar

20. *Column width*: lebar dari kolom yang menentukan jarak dari setiap garis

21. *Baseline grid*: garis yang menjadi dasar

22. *Column*: jarak berbentuk persegi panjang pada *grid* digunakan untuk mengatur. Biasanya memiliki tinggi yang lebih panjang dari lebar

23. *Foot margin*: margin pada bagian *foot*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

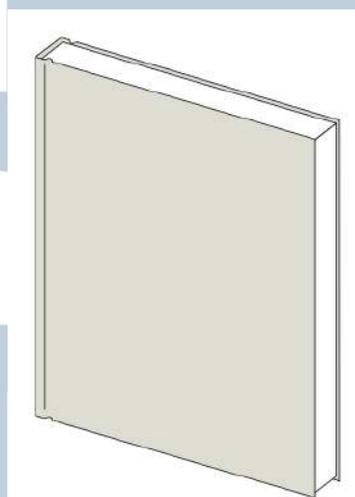
2.1.2. *Finishing Book*

2.1.2.1. *Binding*

Lupton (2008) menjelaskan bahwa terdapat beberapa metode atau teknik dalam *binding*, yaitu (hlm. 120-121):

1. *Case (Hardcover)*

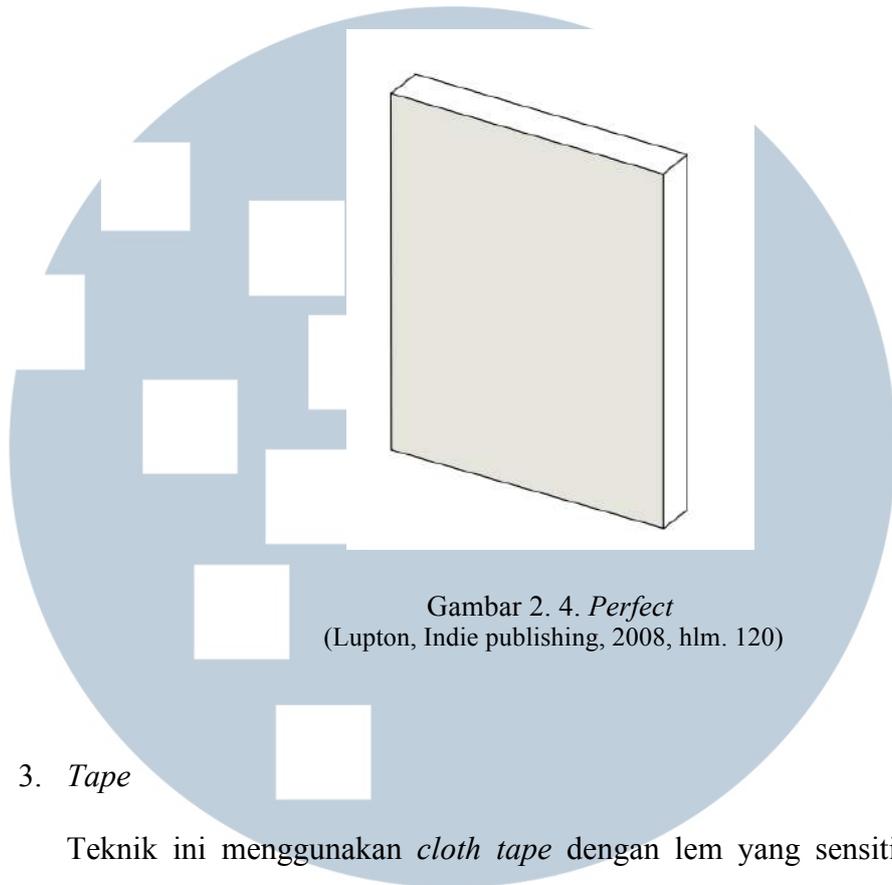
Teknik ini menyatukan lembaran halaman dan ditempelkan pada *linen tape* agar lebih kuat dan fleksibel. Setelah itu, lembaran tersebut dipotong dan dilekatkan pada *case*. Buku dengan teknik *binding* ini dapat dibuka lebar dan datar serta kuat.



Gambar 2. 3. *Case*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 120)

2. *Perfect*

Dalam teknik ini, sisi samping dari lembaran kertas yang sudah disatukan diberi lem, kemudian direkatkan pada *cover*. Buku dengan teknik *binding* ini tidak dapat dibuka lebar mendatar.



Gambar 2. 4. *Perfect*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 120)

3. *Tape*

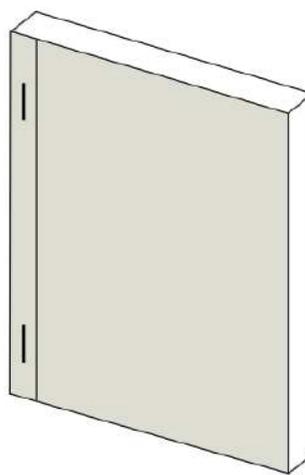
Teknik ini menggunakan *cloth tape* dengan lem yang sensitif terhadap panas pada sisi samping untuk menyatukan lembaran halaman dengan *cover*. *Cloth tape* tersebut kemudian dipanaskan sehingga lem meleleh ke halaman dan *cover*. Buku dengan teknik ini dapat dibuka lebar mendatar.



Gambar 2. 5. *Tape*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm.120)

4. *Side stitch*

Lembaran dan *cover* disatukan dengan staples. Karena *binding* ini berada di ujung buku, sedikit bagian yang digunakan akan berpengaruh besar pada visual di *gutter*. Ketebalan buku menentukan metode *binding* yang akan digunakan. Buku dengan *binding* ini tidak dapat dibuka lebar mendatar.

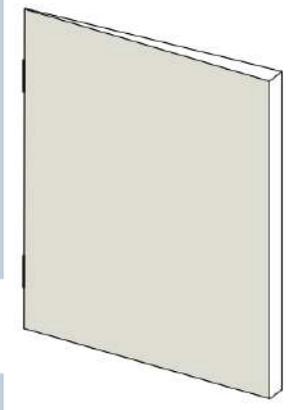


Gambar 2. 6. *Side Stitch*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 120)

5. *Saddle stitch*

Pada teknik ini, *cover* dan halaman dilipat menjadi 2 bagian dan di staples.

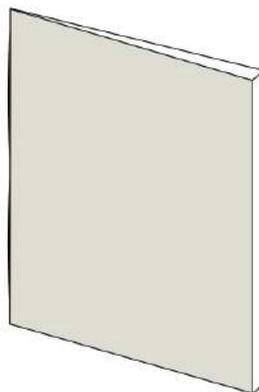
Untuk menggunakan teknik ini, buku tidak boleh melebihi ketebalan maksimum yaitu sekitar setengah inci. Buku dengan teknik ini dapat dibuka lebar mendatar.



Gambar 2. 7. *Saddle Stitch*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 121)

6. *Pamphlet stitch*

Teknik ini hampir sama dengan teknik *saddle stitch*, hanya saja buku tidak di staples, melainkan di jahit dengan benang. Biasanya digunakan pada buku yang memiliki halaman kurang dari 36. *Pamphlet* dapat dibuka mendatar.

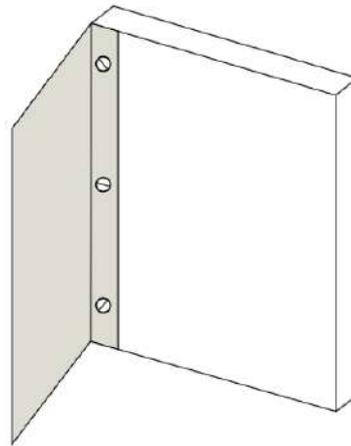


Gambar 2. 8. *Pamphlet Stitch*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 121)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

7. *Screw and post*

Teknik ini menggunakan *screw* untuk melekatkan *cover* dan halamannya. Dengan teknik ini, halaman dapat dengan mudah di tambah atau dikurangi. Buku dengan teknik ini tidak dapat dibuka lebar mendatar.

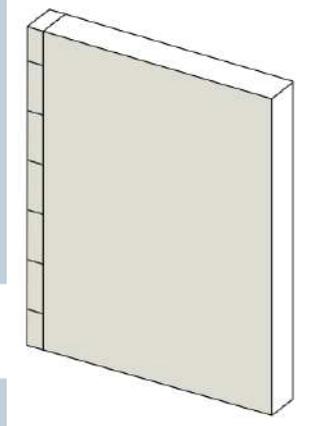


Gambar 2. 9. *Screw and Post*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 121)

8. *Stab*

Teknik ini menggabungkan lembaran halaman dan *covers* dengan jahitan yang terlihat pada *spine* dan sisi pada buku. Teknik ini membuat *gutter* dalam ukuran besar yang harus diperhatikan saat mendesain. Buku dengan teknik ini tidak dapat terbuka lebar mendatar.

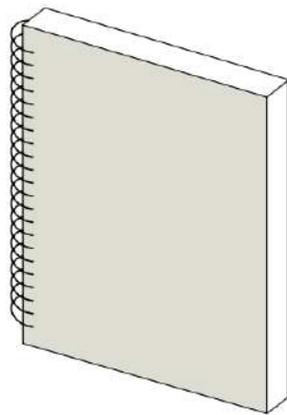
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 10. *Stab*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 121)

9. *Spiral*

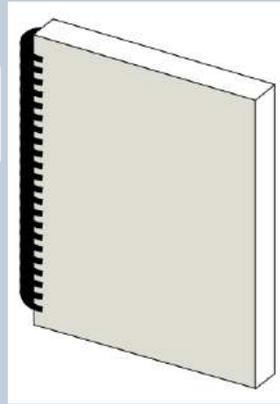
Teknik *binding* ini memanfaatkan mesin. Lembaran kertas awalnya dibolongi pada bagian yang akan di *binding*, kemudian disatukan menggunakan kawat berbentuk spiral. Buku dengan teknik ini dapat dibuka lebar mendatar.



Gambar 2. 11. *Spiral*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 121)

10. *Plastic comb*

Teknik ini adalah teknik yang paling dihindari karena terlihat jelek dan membuat buku tidak dapat dibuka lebar mendatar.



Gambar 2. 12. *Plastic Comb*
(Lupton, Indie publishing, 2008, hlm. 121)

2.1.2.2. *Laminating*

Melaminasi *cover* dari buku dapat memberi perlindungan. Laminasi biasanya berupa plastik transparan yang dibentangkan ke permukaan *cover*, kemudian menempel dengan tekanan dan panas (Haslam, 2006, hlm. 228).

2.2. **Ilustrasi**

The National Museum of Illustration di pulau Rhode, Amerika Serikat berpendapat bahwa ilustrasi menggabungkan ekspresi personal dalam bentuk representasi gambar untuk menyampaikan ide (dalam Zeegen, 2005, hlm. 12). Ilustrasi dikatakan baik ketika pencipta dapat mengekspresikan pandangan dan cara pembuatan karyanya serta mampu menyampaikan tulisannya melalui gambar (Erlhoff, et al., 2008, hlm. 211-212).

2.2.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005), terdapat beberapa jenis ilustrasi, yaitu:

1. *Editorial illustration*

Ilustrasi ini biasanya digunakan untuk keperluan publikasi seperti surat kabar atau majalah. Ilustrasi tersebut dapat diaplikasikan untuk menjelaskan sudut pandang dari seseorang (hlm. 88).

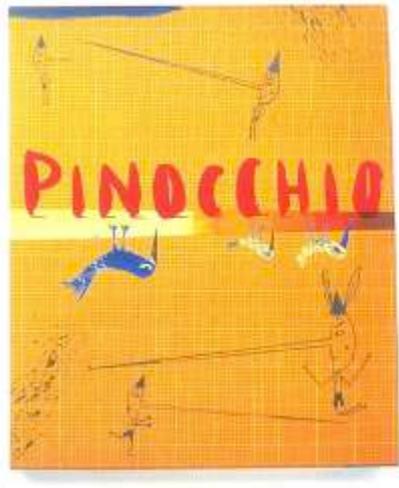


Gambar 2. 13. *Editorial Illustration*
(Zeegen, *What is illustration?*, 2005)

2. *Book publishing*

Buku merupakan media terbaik untuk ilustrasi, bahasa tertulis dan ilustrasi memiliki hubungan yang special. Ilustrasi ini digunakan pada buku anak-anak, buku fiksi dan buku referensi. Umumnya, ilustrasi dikenalkan pertama kali saat usia anak-anak dan ilustrator biasanya menggunakan buku sebagai media referensi gambar dan informasi (hlm. 92).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 14. *Book Publishing*
(Zeegen, What is illustration?, 2005)

3. *Fashion illustration*

Awalnya ilustrasi digunakan sebagai media dokumentasi di bidang fesyen yang kemudian digantikan oleh fotografi sejak tahun 1930an. Namun, ilustrasi masih tetap digunakan pada pembuatan sketsa sebagai tahap awal bagi desainer fesyen untuk memvisualisasikan struktur dan bahan pada kertas (hlm. 96).



Gambar 2. 15. *Fashion Illustration*
(Zeegen, What is illustration?, 2005)

4. *Advertising illustration*

Ilustrasi yang digunakan pada bidang periklanan. Pada bidang ini, pembuatan ilustrasi dirasa cukup sulit bagi para ilustrator karena tuntutan waktu dan butuhnya tingkat kreatifitas tinggi (hlm. 100).



Gambar 2. 16. *Advertising Illustration*
(Zeegen, What is illustration?, 2005)

5. *Music industry illustration*

Ilustrasi yang digunakan di industri musik, biasanya untuk membentuk, membuat identitas dan personaliti dari musik dalam bentuk visual (hlm. 106).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 17. *Music Industry Illustration* (Zeegen, *What is illustration?*, 2005)

2.2.2. Material Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) dalam bukunya yang berjudul *The Fundamentals of Illustration*, pembuatan ilustrasi menggunakan berbagai media dan biasanya dimulai dari media yang paling cocok dengan ilustrator. Untuk itu, penting bagi ilustrator untuk mengenal *basic* dari komponen dan material yang biasa digunakan dalam pembuatan ilustrasi. Komponen dan material tersebut dibagi menjadi 2 kategori yaitu untuk analog dan digital (hlm. 148-150).

Komponen dan material dasar analog adalah:

1. Pensil dengan berbagai ketebalan
2. Pensil warna
3. Krayon

4. Kapur putih yang biasa digunakan untuk media hitam
5. Kuas lukis dengan berbagai jenis
6. Pena yang memiliki *nib*
7. Tinta
8. *Willow charcoal*
9. Tiner untuk memindahkan gambar ke kertas
10. Cat aerosol
11. *Oil pastels*
12. Cat, bisa berupa akrilik, minyak, poster dan cat air
13. Spidol dengan berbagai ketebalan

Saat ini, ilustrator kurang bisa dikatakan sukses tanpa ada bantuan dari digital. Beberapa komponen dan material yang diperlukan dalam pembuatan ilustrasi digital adalah:

1. Tablet gambar
2. *Hard drive* eksternal
3. *Mouse* yang cepat
4. CD/DVD untuk menyimpan file
5. Kamera digital untuk merekam gambar referensi dan juga fotografi
6. USB untuk menyimpan file dalam ukuran yang tidak terlalu besar

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.3. Gaya Ilustrasi

Alan Male (2017) menjelaskan bahwa gaya ilustrasi dapat terbagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1. *Visual methaphor*

Gaya visual yang menggambarkan sesuatu secara imajinatif dan konseptual dengan menggunakan berbagai metode komunikasi, ilusi, simbolis dan ekspresionis. contoh dari *visual methaphor* adalah surealisme, abstrak ekspresionis dan kubisme (hlm. 68).

2. *Pictorial truths*

Gaya visual yang menggambarkan sesuatu secara realis dan representative. Dalam penggunaan gaya ini, perlunya memperhatikan akurasi dari jarak dan ukuran. Gaya ini banyak digunakan pada packaging, poster, ensiklopedia, buku referensi dan buku cerita anak. Walaupun terkadang penggambaran suatu objek dilebih-lebihkan, gambar tersebut tetap merepresentasikan suatu konsep tentang objek tersebut secara literal.

Pictorial truths terbagi menjadi *hyperrealism* dan *stylized realism*.

Hyperrealism adalah gaya ilustrasi yang dibuat sangat realis dengan memperhatikan perspektif, proporsi, ukuran dan gestur tubuh, sedangkan *stylized realism* adalah gaya ilustrasi yang dibuat realis tetapi ada perubahan perspektif, proporsi, ukuran, warna serta elemen-elemen visual lainnya menjadi lebih ekspresif (hlm. 81).

2.2.4. Ilustrasi Anak

Menurut Zeegen (2005), masyarakat umumnya dikenalkan pertama kali kepada buku ilustrasi pada saat usia anak-anak. Saat ini, perkembangan buku ilustrasi anak sudah cukup pesat. Berbagai jenis, gaya, konten yang dibuat untuk berbagai kalangan mulai dari buku interaktif yang sederhana, buku ilustrasi, hingga buku *pop-up*, semua dapat dilihat di toko buku. Dalam penentuan cerita dan visual, desainer bisa berupa 1 orang saja atau bisa juga dalam sebuah kolaborasi antar penulis dan seniman (hlm. 114-115).

Dalam sebuah ilustrasi, hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah konotasi yang disampaikan, misalkan perbedaan makna warna pada setiap budaya, penggambaran yang sesuai dengan masa sekarang, menghindari stereotip tertentu, serta memperhatikan emosi yang disampaikan pada ilustrasi. Ilustrasi memegang peranan kuat dalam buku anak karena tugasnya adalah merepresentasikan karakternya (hlm. 117).

2.2.5. Fungsi Ilustrasi

Buku ilustrasi dapat menghibur pembaca dari berbagai kalangan mulai dari muda sampai dewasa (Hladikova, 2014, hlm. 20). Buku cerita ataupun buku yang memuat berbagai informasi untuk anak saat ini dipenuhi dengan berbagai warna dan gambar-gambar menarik. Banyak orang menganggap bahwa ilustrasi memiliki peran penting dalam buku anak, seperti yang dijelaskan oleh Wright (2008) pada bukunya. Beberapa peran penting tersebut yaitu (hlm. 4-5):

1. Visual dari ilustrasi dapat membantu anak untuk memahami lebih baik apa yang disampaikan karena ilustrasi menyampaikan informasi lebih cepat dan terkadang menambahkan unsur humor.
2. Visual dari ilustrasi seperti warna cerah, karakter dan ekspresi yang menarik dan latar yang tidak asing ataupun tidak biasa dapat mengundang perhatian anak dalam waktu yang cukup lama sampai anak dapat membaca teks dari buku dengan sendirinya.
3. Visual dari ilustrasi dapat menjadi pengantar dalam percakapan anak dan orang dewasa.
4. Teks dan gambar dapat membuat anak berimajinasi tentang apa yang sedang disampaikan oleh buku sehingga dapat memberikan pemahaman lebih dalam.
5. Dengan adanya ilustrasi, anak dapat belajar bagaimana membaca buku dengan benar seperti membalik halaman buku dan menghindari membaca buku terbalik.
6. Gambar atau ilustrasi dapat meningkatkan perhatian anak kepada teks disekitarnya sehingga mendorong anak untuk membaca teks.
7. Ketika anak sudah terbiasa dengan teks pada buku tersebut, anak akan mulai berpura-pura membaca dan menganggap dirinya sebagai pembaca.
8. Ketika anak sudah dapat membaca teks, ilustrasi dapat membantunya dengan memberikan petunjuk tentang informasi yang belum diketahui.

Dalam proses pembuatan ilustrasi, desainer harus memahami isi buku terlebih dahulu agar dapat memulai dengan baik. Isi atau cerita yang akan

disampaikan dapat membuat desainer menemukan sudut pandang yang menarik. Bahasa tubuh, wajah, latar dan memiliki kepentingan yang sebanding dengan konsistensi visual dari seluruh isi buku. Dari sisi emosional, komposisi, warna, garis dan gaya dapat memberikan keterikatan pembaca dengan buku (Hladikova, 2014, hlm. 22)

2.3. Interaktif

Interaktif menurut Markopoulos, Read, MacFarlane dan Hoysniemi (2008) adalah istilah yang dapat digunakan dalam berbagai macam konteks. Dalam konteks komunikasi antar manusia, interaktif dapat diartikan sebagai interaksi antara 2 pihak dimana perubahan tingkah laku mereka dapat diamati secara langsung. Bentuk lain dari sebuah interaksi dapat disampaikan melalui produk dan interaksi ini didasari pada kemampuan dari produk tersebut untuk memberikan sesuatu yang sifatnya interaktif (hlm. 21).

Salah satu bentuk produk interaktif adalah *novelty books*. Menurut Buccieri dan Economy (2013), *novelty books* adalah buku yang menyajikan konten tidak hanya sekedar halaman datar dan gambar. Umumnya, *novelty book* menyajikan bentuk 3 dimensi dan bersifat interaktif. Buku ini tidak hanya dapat memikat mata anak yang membaca, namun juga memberikan mereka pengalaman dan meningkatkan daya imajinasi.

Menurut Dyk dan Hewitt (2011), terdapat 4 metode dalam pembuatan seni 3 dimensi pada buku (hlm. 19), yaitu:

1. *Moveables* : elemen berada datar pada halaman tetapi tidak diam (dapat digerakkan). Buku ini menggunakan beberapa konstruksi seperti *volvelles*, *flap books* dan *pull tabs*
2. *Pop-ups* : memiliki figur 3 dimensi yang dapat muncul pada permukaan halaman. Terdapat 4 teknik konstruksi yang digunakan yaitu *stage set*, *box and cylinder*, *v-fold* dan *floating layers*.
3. *Folding mechanisms* : beberapa buku didesain seperti alat music akordion saat dibuka. Buku yang dibuka dapat membuat berbagai bentuk yang disebut *leporellos*, *tunnel books* dan *carousels*.
4. *Multiple constructions* : buku tidak hanya menggunakan material kertas, tetapi juga menggunakan plastik, kawat dan kaca (hlm. 19).

Selain itu, terdapat 14 elemen atau konstruksi yang digunakan dalam pembuatan buku tersebut (hlm. 19-22), yaitu:

1. *Box and cylinder* : kotak atau silinder yang muncul pada tengah halaman saat buku dibuka



From *Alice's Adventure in Wonderland*
By Robert Sabuda

Gambar 2. 18. *Box and Cylinder*

(http://www.parents-choice.org/article.cfm?art_id=226&the_page=editorials)

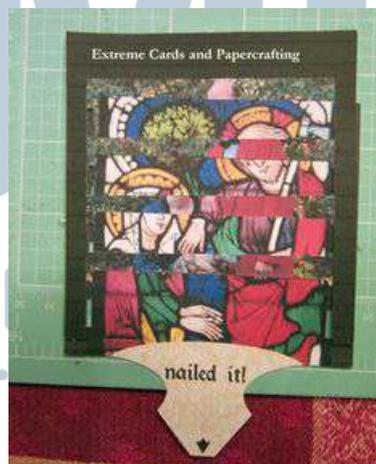
2. *Carousel* : *cover* pada buku ini dilipat kebelakang sehingga buku terbuka menjadi bentuk lingkaran dan di jilid dengan kawat, pita, atau velcro. Karya ini membentuk 3 dimensi secara dramatis dan biasanya terdapat ruang kecil untuk bermain.



Gambar 2. 19. *Carousel*

(<http://goodsamshow.blogspot.com/2014/06/class-6-carousel-pop-up-book-night.html>)

3. *Dissolving images and slats* : ilustrasi dapat berubah karena tarikan tab. Perubahan tersebut terjadi karena gambar di cetak secara horizontal, vertical atau sirkular yang dapat di *slide*.



Gambar 2. 20. *Dissolving Images and Slats*
(<https://id.pinterest.com/pin/364158319850370802/?lp=true>)

4. *Flap or lift the flap* : bentuk paling sederhana pada *moveable*. Ketika kertas ilustrasi yang direkatkan pada halaman dasar diangkat, akan muncul gambar atau *twist* pada cerita dalam bentuk mekanisme *flap*. *Flaps* dapat dipotong sesuai bentuk ilustrasi.



Gambar 2. 21. *Flap*

(<https://www.desertcart.ae/products/8419425-snow-bugs-a-wintery-pop-up-book-david-carter-s-bugs>)

5. *Floating layers or platforms* : mekanisme ini paling mudah dimengerti saat dilihat dari dalam. Ilustrasi terangkat karena adanya lipatan kertas yang menyangga, membuat ilusi bahwa ilustrasi tersebut mengambang pada halaman.



Gambar 2. 22. *Floating layers*

(<https://library.si.edu/digital-library/exhibition/paper-engineering/fascinating-art-paper-engineering-pop-ups>)

6. *Harlequinades and metamorphoses* : kumpulan *flaps* yang ketika diangkat akan menunjukkan gambar atau pesan dan juga ilustrasi yang terpisah di tengah. Ketika ilustrasi di lipat ke atas atau ke bawah, kumpulan *flaps* akan terangkat dan memunculkan gambar atau pesan dibawahnya.



Gambar 2. 23. *Harlequinades and Metamorphoses*
(<http://www.populady.com/about01-history.shtml>)

7. *Leporello* : buku yang berbentuk seperti akordion, terbentuk dari kertas panjang yang dilipat zigzag dan dapat di rentangkan.



Gambar 2. 24. *Leporella*
(<https://www.amazon.de/Wei%C3%9Ft-eigentlich-lieb-Pop-up-Leporello/dp/3737351759>)

U
M U L I N U S A N T A R A
N U S A N T A R A

8. *Paper engineer* : seniman yang menggunakan berbagai teknik untuk membuat kertas ilustrasi bergerak atau muncul.
9. *Pull-tab* : tab kertas, pita atau kawat yang dapat di tarik untuk menunjukkan gambar baru atau menggerakkan gambar. Tab tersebut juga dapat memunculkan *pop-up*.



Gambar 2. 25. *Pull-tab*
(Dyk & Hewitt, Paper engineering: fold, pull, pop & turn, 2011)

10. *Stage set or multiple layers* : buku menjadi teater ketika dibuka 90 derajat dan cocok untuk interior.



Gambar 2. 26. *Stage set*
(<https://www.cooperhewitt.org/2014/01/02/rudolph-popping-through-the-skies/>)

11. Tunnel book or peep-show : kumpulan potongan kertas panel ditempatkan di belakang panel lainnya, membuat ilusi kedalaman dan perspektif seperti terowongan.



Gambar 2. 27. *Tunnel Book*
(<https://twitter.com/silibraries/status/669228073724813317>)

12. *V-fold* : elemen *pop-up* dilekatkan pada halaman yang saling berhadapan. Lipatan akan terbuka ketika buku dibuka dan tertutup ketika buku ditutup.



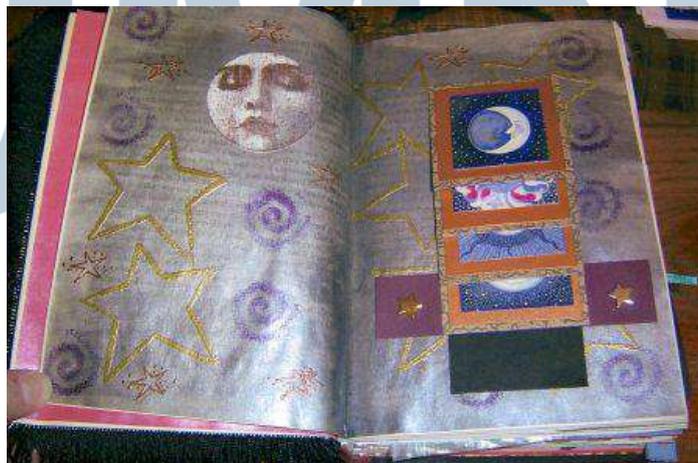
Gambar 2. 28. *V-fold*
(<http://sites.jmu.edu/specialcollections/the-carol-barton-pop-up-book-collection/>)

13. *Volvelle or wheel* : kertas ilustrasi berbentuk lingkaran direkatkan pada halaman menggunakan benang atau kertas dan berputar. Ketika pembaca memutarannya, putaran menunjukkan gambar dan informasi.



Gambar 2. 29. *Volvelle*
(<https://id.pinterest.com/pin/426082814717204769/?lp=true>)

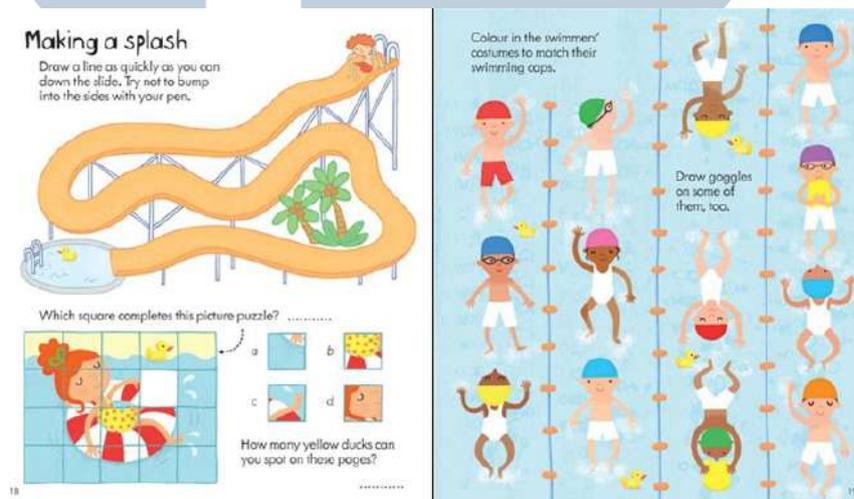
14. *Waterfall* : penggabungan dari *pull-tab* dan *flap* dimana beberapa *flaps* terbuka satu persatu secara berurutan ketika tab ditarik.



Gambar 2. 30. *Waterfall*
(<http://www.love-my-scrapbooking-ideas.com/altered-art-techniques.html>)

2.4. Aktivitas

Menurut Buccieri dan Economy (2013), buku aktivitas adalah buku yang menyajikan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan sederhana. Tujuan dari buku ini adalah membuat pembacanya senang menghabiskan waktu dengan melakukan atau membuat sesuatu pada saat membaca buku. Beberapa contoh kegiatan dalam buku aktivitas adalah mewarnai, kuis, permainan berupa teka-teki silang dan *fill the blank* dan sebagainya. Penulis juga bisa menambahkan elemen-elemen ekstra seperti spidol *glow in the dark*, stiker, cat, krayon pada buku dan penambahan elemen ini juga dapat diklasifikasikan ke *novelty book*.



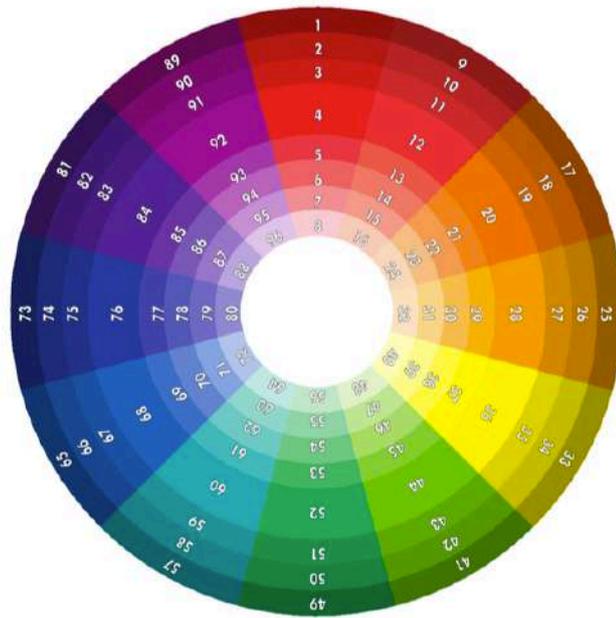
Gambar 2. 31. *Activity Book*
(http://www.littlegulliver.com.au/contents/en-us/d60_Draw_and_colour.html)

2.5. Warna

Menurut Sutton dan Whelan (2004), kita menggunakan warna dalam kehidupan sehari-hari. Warna dapat memberikan pengaruh yang kuat akan objek yang direpresentasikan. Untuk itu, kita perlu memperhatikan kombinasi warna yang

akan digunakan sehingga pesan dari objek dapat terepresentasikan dengan baik (hlm. 7).

Dalam menentukan kombinasi, desainer dapat mengacu pada *color wheel*, yaitu 12 segmentasi warna (hlm. 10).

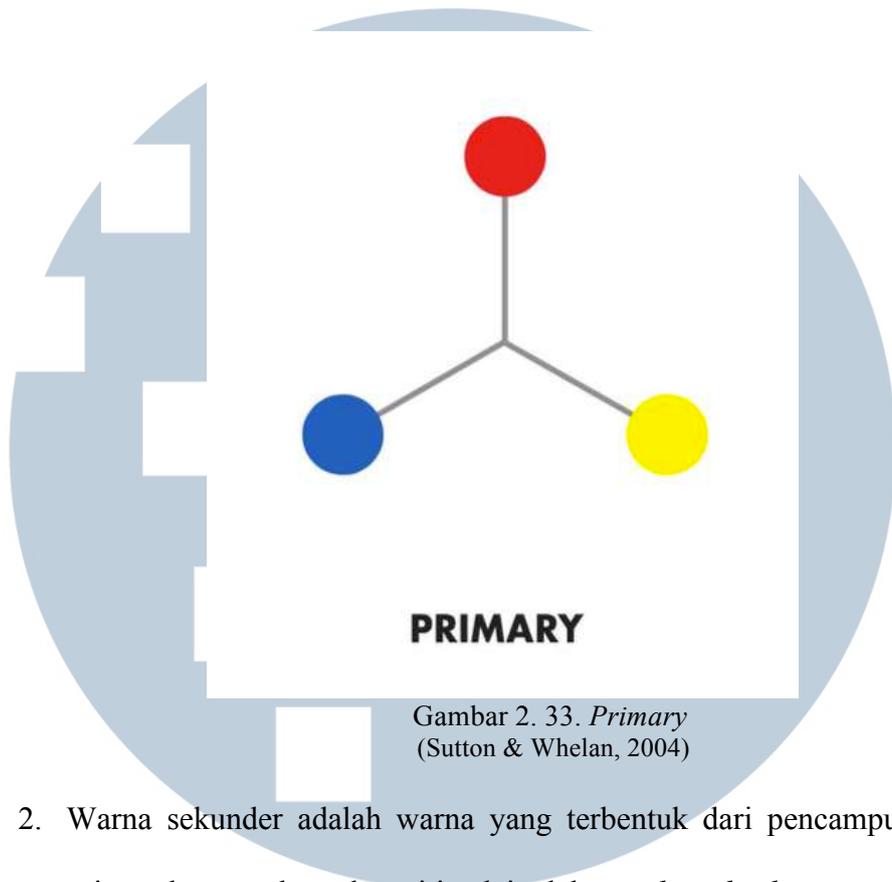


Gambar 2. 32. *Color Wheel*
(Sutton & Whelan, 2004)

Dalam *color wheel* terdapat beberapa istilah dalam penggunaan warna (hlm. 11), yaitu:

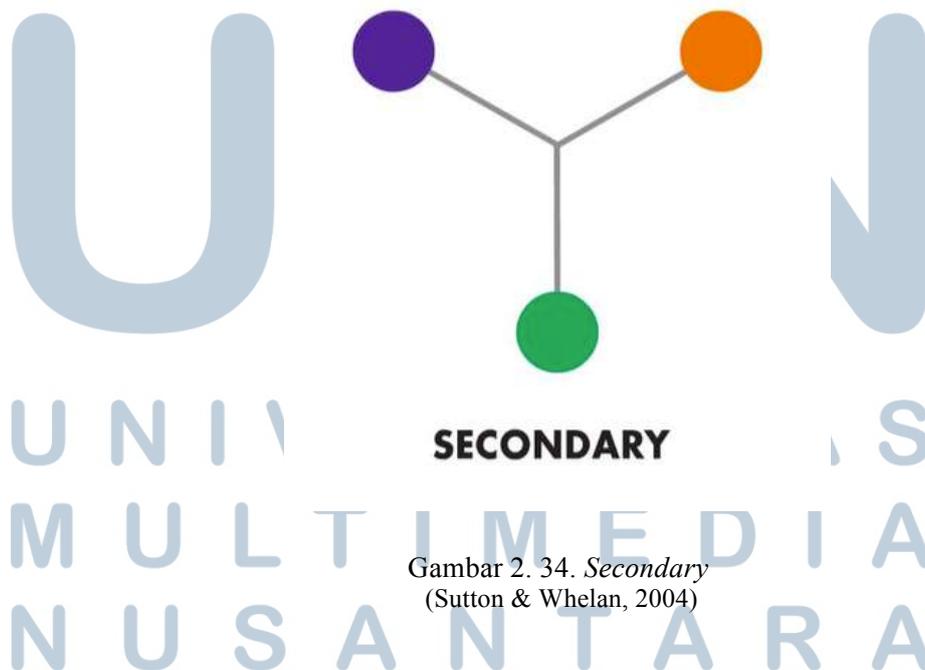
1. Warna primer adalah warna dasar, yaitu merah, kuning dan biru. Dalam *color wheel*, letak ketiga warna ini membentuk segitiga.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



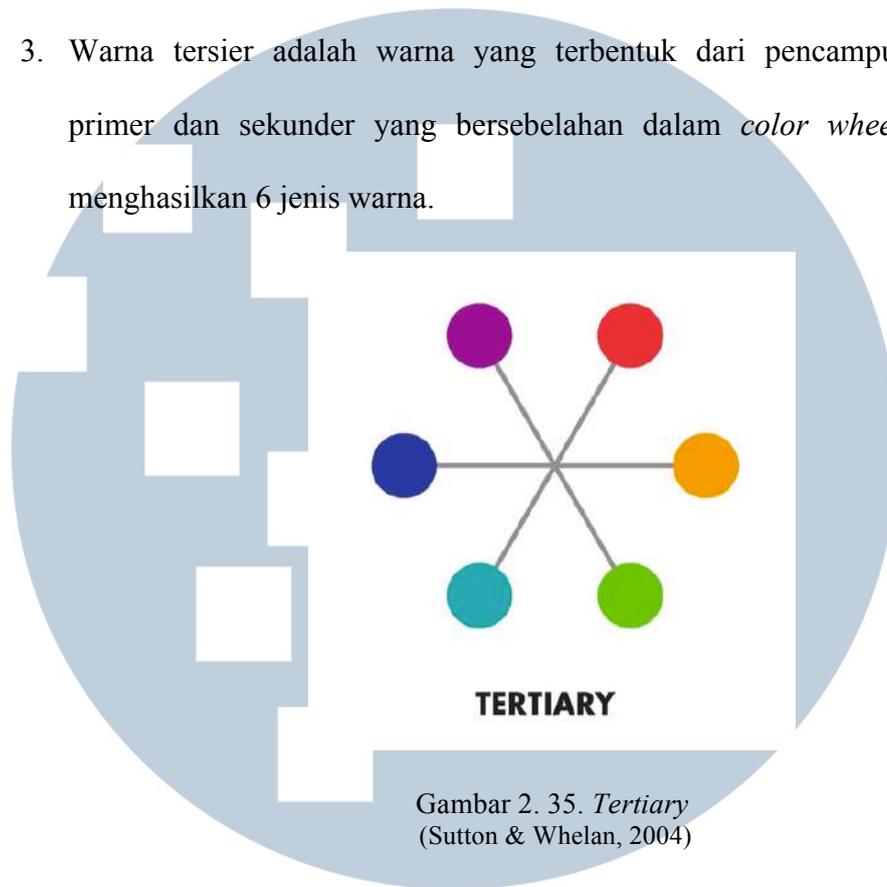
Gambar 2. 33. *Primary*
(Sutton & Whelan, 2004)

2. Warna sekunder adalah warna yang terbentuk dari pencampuran warna primer dan membentuk segitiga lain dalam *color wheel*.



Gambar 2. 34. *Secondary*
(Sutton & Whelan, 2004)

3. Warna tersier adalah warna yang terbentuk dari pencampuran warna primer dan sekunder yang bersebelahan dalam *color wheel* sehingga menghasilkan 6 jenis warna.



Gambar 2. 35. *Tertiary*
(Sutton & Whelan, 2004)

4. *Full saturation* adalah warna yang tidak bercampur dengan warna putih, hitam atau abu-abu, seperti warna-warna primer, sekunder dan tersier.
5. *Tints* adalah pencampuran warna putih pada salah satu warna sehingga menghasilkan warna yang lebih terang.
6. *Shades* adalah pencampuran warna hitam atau abu-abu pada salah satu warna sehingga menghasilkan warna yang lebih gelap.

Selain itu, warna juga dapat memberikan aspek atau kualitas tertentu dengan membuat kombinasi warna yang dapat menggugah emosional audiens (hlm. 15-23).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Beberapa kombinasi warna diantaranya adalah:

1. *Hot*: mengacu pada penggunaan warna merah dengan saturasi yang paling tinggi. Warna tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan tekanan darah.



Gambar 2. 36. *Hot*
(Sutton & Whelan, 2004)

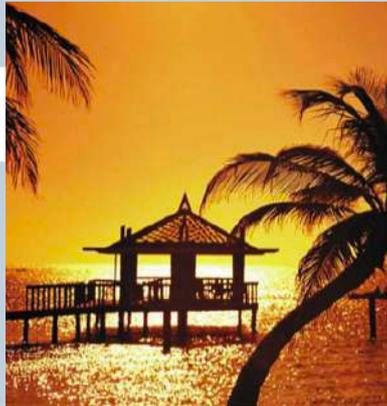
2. *Cold*: mengacu pada warna biru dengan *full saturation*. Warna yang *cold* dapat mengingatkan kepada es atau salju.



Gambar 2. 37. *Cold*
(Sutton & Whelan, 2004)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Warm*: mengacu pada penggunaan warna merah dengan kombinasi warna kuning sehingga dapat dibedakan dari warna *hot*. Warna tersebut dapat memberikan kesan nyaman, spontan dan terbuka.



Gambar 2. 38. *Warm*
(Sutton & Whelan, 2004)

4. *Cool*: mengacu pada penggunaan warna biru dengan kombinasi warna kuning. Warna tersebut dapat memberikan kesan tenang.



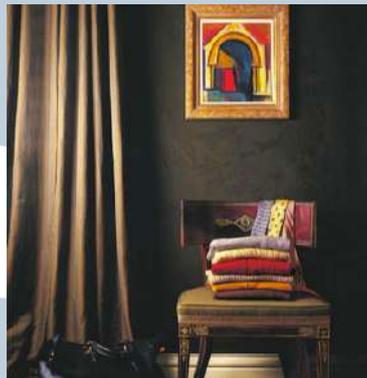
Gambar 2. 39. *Cool*
(Sutton & Whelan, 2004)

5. *Light*: mengacu pada penggunaan warna pastel pucat dengan tingkat *tints* yang tinggi dan mendekati transparan.



Gambar 2. 40. *Light*
(Sutton & Whelan, 2004)

6. *Dark*: mengacu pada kombinasi warna hitam dengan warna lainnya. warna tersebut berkesan sempit, penuh konsentrasi dan serius.



Gambar 2. 41. *Dark*
(Sutton & Whelan, 2004)

7. *Pale*: mengacu pada penggunaan warna pastel yang lembut dengan kandungan 65% warna putih pada komposisinya dan dapat memberikan kesan lembut dan romantis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 42. *Pale*
(Sutton & Whelan, 2004)

8. *Bright*: mengacu pada penggunaan warna cerah, tanpa pencampuran warna hitam atau abu-abu seperti biru, merah, kuning dan sebagainya. Warna tersebut dapat memberikan kesan *vivid* dan menarik perhatian.



Gambar 2. 43. *Bright*
(Sutton & Whelan, 2004)

2.6. Tipografi

Tipografi menurut Carter (2007) adalah visual dari sebuah komunikasi yang menyampaikan informasi untuk dicerna dengan indera penglihatan manusia (hlm. 1).

2.6.1. Jenis Huruf

Menurut Carter (2007), huruf diklasifikasikan sebagai berikut:

1. *Old style*: memiliki bentuk yang bulat, memiliki serif yang melengkung.
2. *Italic*: huruf ini memiliki kemiringan ke arah kanan. Digunakan untuk penekanan dan pembeda. Gaya huruf *italic* yang dibuat dengan tulisan tangan dengan penambahan *strokes* dapat membentuk huruf *scripts*.
3. *Transitional*: memiliki ketebalan *strokes* yang kontras. Huruf ini biasanya lebih lebar dari *old styles*.
4. *Modern*: memiliki ketebalan *strokes* yang sangat kontras dan serif yang sangat tipis
5. *Egyptian / slab-serif*: huruf ini memiliki ketebalan *strokes* yang sama, bentuk serif yang tebal dan kotak tanpa lengkungan.
6. *San Serif*: huruf yang tidak memiliki kaki/*serif*. Umumnya, huruf ini tidak memiliki ketebalan yang kontras, berbentuk geometris. Namun ada juga yang menggabungkan bentuk organik dan geometris.

2.6.2. Legibility

Legibility dalam tipografi memiliki peranan penting namun biasanya kurang diperhatikan oleh desainer. *Legibility* didapatkan dengan mengatur kualitas dan atribut pada tipografi agar dapat dibaca tanpa kesulitan. Terdapat 3 syarat utama untuk memperoleh *legibility*, yaitu kontras, kesederhanaan dan proporsi (Carter, 2007).

2.7. *Layout*

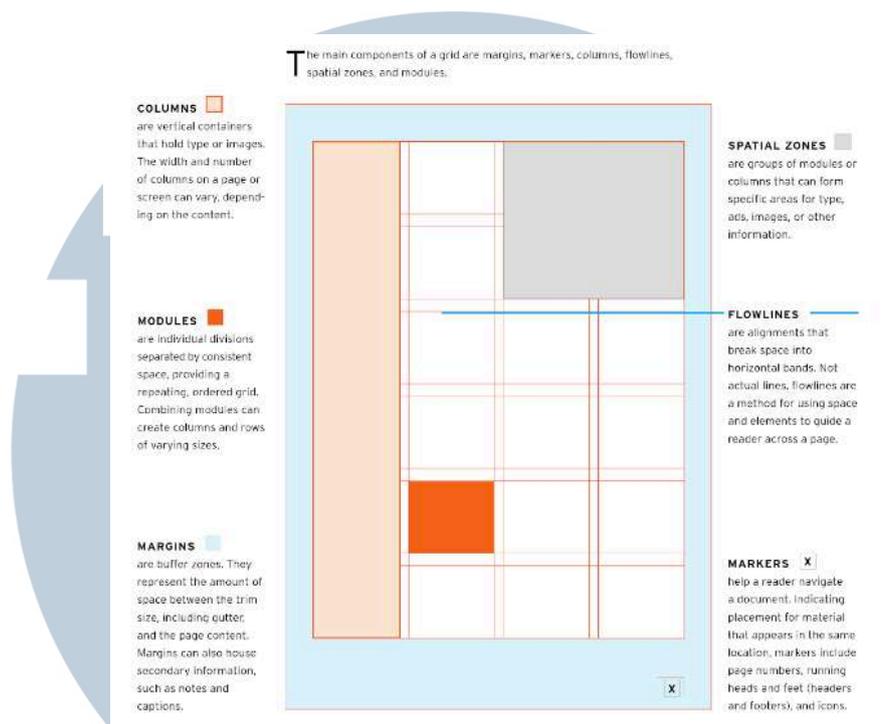
Haslam (2006) menjelaskan bahwa mengatur *layout* dapat mempermudah desainer membuat keputusan dalam peletakkan elemen. Sebelum mengatur tata letak, desainer sebaiknya menyiapkan konten terlebih dahulu seperti teks dan gambar.

Setelah menyusun konten, desainer dapat membuat *flatplans*. *Flatplan* adalah diagram dari seluruh halaman dalam bentuk *spreads* dengan nomor halamannya yang berurutan. Untuk mempermudah pembagian halaman pada konten, konten dapat dibagi menjadi beberapa bab dan desainer dapat menandai setiap bab pada *flatplan* tersebut. Ketika *flatplan* digambarkan dengan detail, *flatplan* dapat disebut *storyboard*.

Dalam pembuatan buku dengan ilustrasi, desainer harus memperhatikan *bleed* dan *gutter*. Bagian penting dalam ilustrasi tidak boleh ditempatkan berdekatan dengan *bleed* atau *gutter* untuk menghindari pemotongan gambar yang tidak diinginkan. Jarak dari *gutter* dan *bleed line* juga harus dipertahankan dalam proses peletakkan teks agar mempermudah pembaca dalam membaca buku. Menyediakan ruang kosong untuk teks juga merupakan tugas dari desainer (Hladikova, 2014, hlm. 26)

2.8. *Grid*

Tondreau (2009) menjelaskan bahwa *grid* berfungsi untuk mengatur informasi dan ruang kosong bagi pembaca. Terdapat 6 komponen dari grid, yaitu *columns*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines* dan *markers* (hlm. 10).

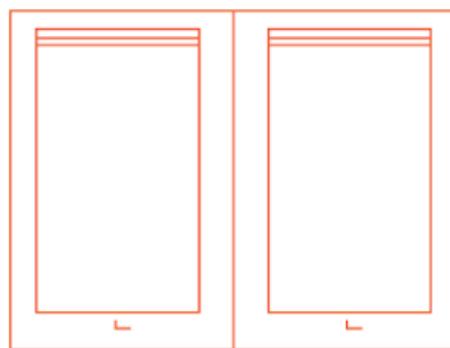


Gambar 2. 44. *Grid's main components*
 (Tondreau, *Layout essentials: 100 design principles for using grids*, 2011, hlm. 10)

Selain itu, terdapat juga jenis-jenis grid, yaitu:

1. *A single column grid*

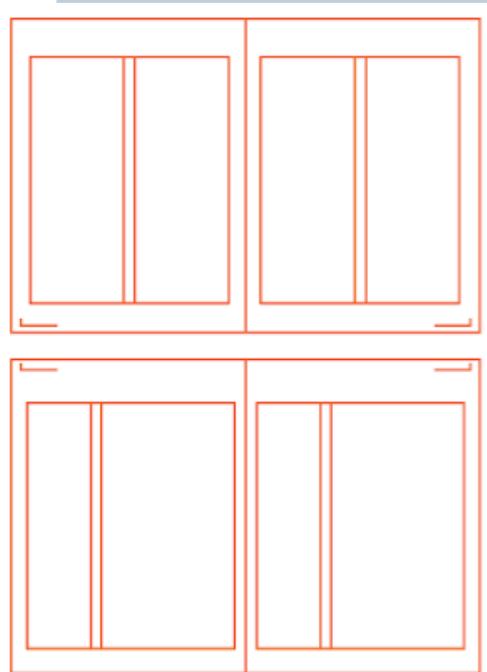
Grid ini biasanya digunakan untuk teks yang panjang seperti esai, laporan atau buku.



Gambar 2. 45. *Single column grid*
 (Tondreau, *Layout essentials: 100 design principles for using grids*, 2011, hlm. 11)

2. *A two column grid*

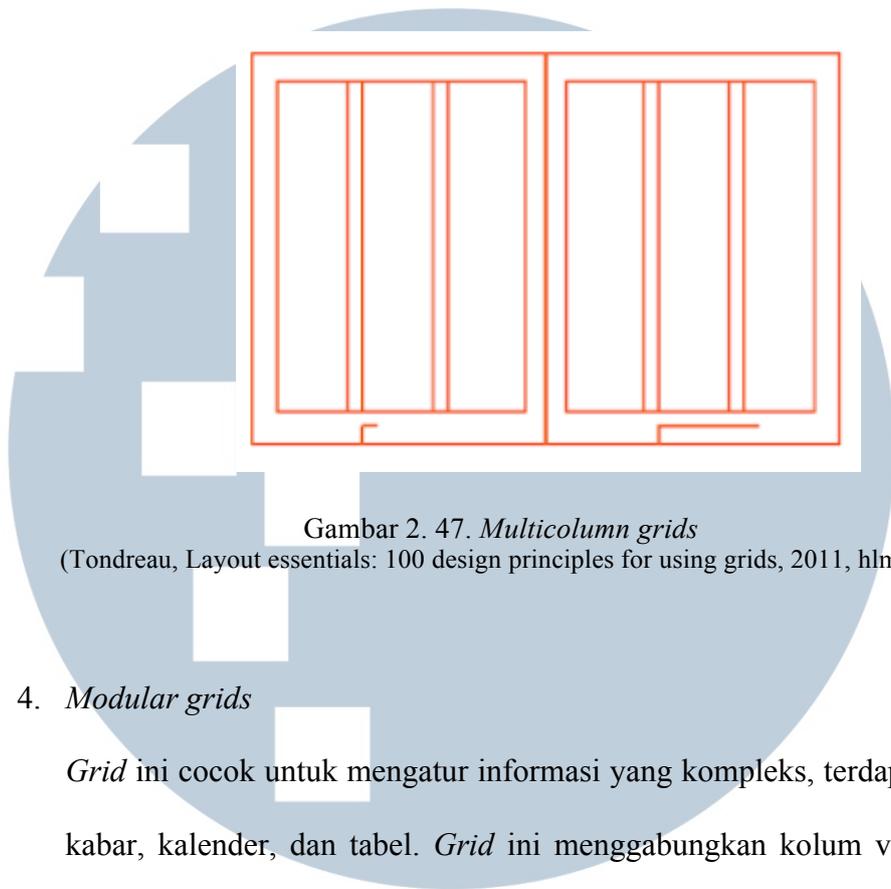
Grid ini dapat digunakan untuk mengatur teks dalam jumlah banyak atau untuk menampilkan berbagai macam informasi di kolom yang terpisah. Kedua kolom tersebut dapat diatur ukurannya dan tidak harus sama besar. Idealnya, ketika 1 kolom lebih besar dari kolom lain, kolom memiliki perbandingan lebar 2:1.



Gambar 2. 46. *Two column grid*
(Tondreau, *Layout essentials: 100 design principles for using grids*, 2011, hlm. 11)

3. *Multicolumn grids*

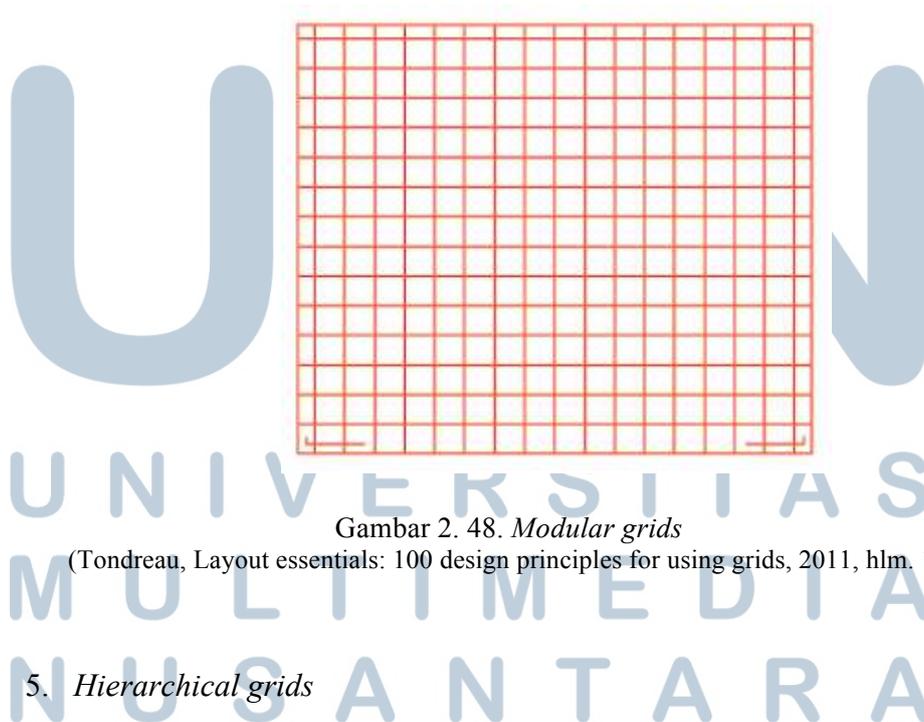
Grid ini adalah penggabungan beberapa kolom dengan ukuran yang berbeda dan memiliki tingkat fleksibilitas yang lebih tinggi dibandingkan jenis kolom sebelumnya, sangat cocok untuk majalah dan website.



Gambar 2. 47. *Multicolumn grids*
(Tondreau, *Layout essentials: 100 design principles for using grids*, 2011, hlm. 11)

4. *Modular grids*

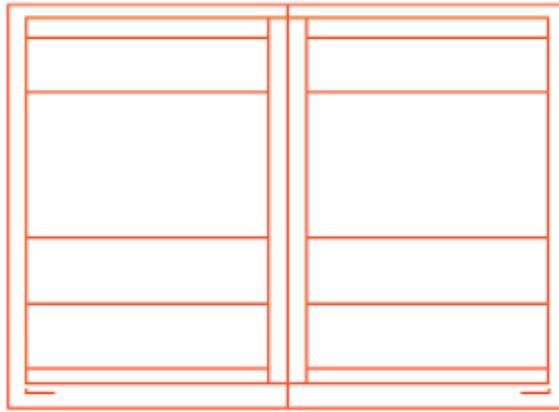
Grid ini cocok untuk mengatur informasi yang kompleks, terdapat di surat kabar, kalender, dan tabel. *Grid* ini menggabungkan kolom vertikal dan horizontal.



Gambar 2. 48. *Modular grids*
(Tondreau, *Layout essentials: 100 design principles for using grids*, 2011, hlm. 11)

5. *Hierarchical grids*

Grid ini membagi halaman menjadi beberapa bagian. Biasanya tersusun dari kolom horizontal.



Gambar 2. 49. *Hierarchical grids*
(Tondreau, *Layout essentials: 100 design principles for using grids*, 2011, hlm. 11)

2.9. *Copywriting*

Menurut Browder (2008), komunikasi sangat penting yang tujuannya menghubungkan orang-orang dengan suatu produk dengan tingkat praktisitas atau emosional tertentu. Tugas dari *copywriter* adalah membangun komunikasi dengan menyajikan teks yang mendukung visual (hlm. 8). Dalam pembuatan *copywriting*, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan (hlm. 9), yaitu:

1. Tujuan menulis

Peran *copywriter* tidak hanya untuk mengkomunikasikan informasi, tetapi juga membuat konsep dan teks yang dapat memberikan respon emosional dari audiens.

2. Memahami produk

Melakukan penelitian terhadap produk terlebih dahulu agar dapat menyampaikan informasi dari produk tersebut dengan baik.

3. Memahami audiens

Ketika *copywriter* paham siapa audiensnya, pembuatan *tone of voice* akan menjadi lebih baik dan kuat dalam menyampaikan pesan.

4. Menguasai bahasa

Bahasa berperan penting dalam pembuatan *copywriting*.

5. Memperkuat gaya

Mencoba berbagai teknik desain untuk membantu dalam mengembangkan kemampuan menulis agar menjadi lebih efektif.

6. Aturan

Terdapat aturan-aturan pada suatu budaya yang harus diperhatikan.

7. Membuat *copy* yang efektif

Pendekatan yang terarah dan tidak bertele-tele umumnya menjadi teknik yang paling efektif.

2.10. Perkembangan Anak Usia 8-12 Tahun

2.10.1. Perkembangan Kognitif Anak Usia 8-12 Tahun

Kognitif adalah proses adaptasi terhadap lingkungan dengan melakukan aktivitas seperti menghadiri, menerima, belajar, berfikir dan mengingat, sedangkan perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi pada mental anak-anak dalam melakukan kegiatan dalam hidupnya (Shaffer & Kipp, 2010, hlm. 249).

Berdasarkan the Institute for Human Services for the Ohio Child Welfare Training Program (2008), perkembangan kognitif anak usia 8-12 tahun adalah sebagai berikut:

- a. memahami dan mempertimbangkan perspektif lain,
- b. memiliki persepsi yang akurat terhadap suatu kejadian
- c. berpikir secara rasional, logis, konkrit
- d. memahami tempat, ruang dan waktu
- e. dapat mengingat kejadian dari bulan atau tahun sebelumnya
- f. memiliki kemampuan meniru yang lebih baik
- g. sadar bahwa perilakunya dapat mempengaruhi orang lain
- h. menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi
- i. menyukai aktifitas fisik
- j. memiliki cara untuk mengekspresikan emosinya
- k. harga diri didasarkan pada kemampuannya

2.10.2. Perkembangan Literasi Anak Usia 8-12 Tahun

Stoodth, Amspaugh dan Hunt (1996) menjelaskan bahwa pada usia 6-7 tahun, anak-anak baru mempelajari huruf dan kata (*initial reading*). Pada usia 7-8 tahun, anak-anak mulai gemar membaca untuk meningkatkan kemampuan membacanya (*confirmation fluency*). Di usia 9-12 tahun, buku yang mereka baca biasanya dapat menambah pengetahuan, informasi, ide dan pengalamannya. Kalimat pada buku sudah lebih kompleks dengan genre fiksi tingkat tinggi maupun nonfiksi (hlm. 75).

2.11. Data Cedera

Menurut Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2013, cedera yang tidak disengaja dapat disebabkan oleh terbakar, jatuh dari ketinggian, diserang oleh binatang, kecelakaan saat menggunakan transportasi, kecelakaan saat kerja, luka akibat benda tajam, tumpul atau mesin, kejatuhan benda, keracunan, terkena bencana alam, terkena radiasi, dan lainnya. Berikut hasil riset yang dilakukan di Indonesia pada tahun 2013:

Tabel 3.6.2
Prevalensi cedera dan penyebabnya menurut karakteristik, Indonesia 2013

Karakteristik	Cedera	Penyebab Cedera								
		Sepe da motor	Trans darat lain	Jatuh	Benda tajam/ tumpul	Ter Bakar	Gigitan Hewan	Ke jatuh an	Ke racun an	Lain nya
Kelompok umur (th)										
< 1	1,9	2,8	1,0	91,3	2,5	0,7	0,0	0,9	0	0,9
1 – 4	8,2	6,5	5,4	79,4	4,2	1,5	0,3	2,3	0	0,5
5 – 14	9,7	19,0	14,7	57,3	5,4	0,6	0,3	2,4	0,003	0,4
15 – 24	11,7	67,4	4,1	20,4	5,7	0,5	0,2	1,5	0,013	0,3
25 – 34	7,3	56,6	4,4	25,0	9,6	0,9	0,3	2,4	0,026	0,8
35 – 44	6,6	49,8	4,5	29,9	10,6	0,9	0,5	3,3	0,046	0,6
45 – 54	6,4	40,8	5,7	37,7	10,3	0,6	0,6	3,6	0	0,6
55 – 64	6,6	30,3	5,6	49,4	9,3	0,6	0,8	3,4	0,039	0,6
65 – 74	6,9	15,3	5,8	67,1	6,5	0,3	0,8	3,4	0	0,9
75+	8,5	6,1	4,4	78,2	6,3	0,5	0,8	2,0	0,027	1,7
Jenis Kelamin										
Laki-laki	10,1	44,6	7,3	35,7	8,1	0,6	0,4	2,7	0,014	0,6
Perempuan	6,4	34,2	6,8	49,3	6,0	0,8	0,3	2,1	0,019	0,5
Pendidikan										
Tidak sekolah	8,6	16,1	8,5	61,6	8,5	0,7	0,8	3,2	0,008	0,7
Tidak tamat SD/MI	8,8	21,2	12,7	54,6	7,0	0,6	0,4	2,8	0,029	0,6
Tamat SD/MI	7,9	43,0	6,7	37,3	8,7	0,5	0,4	2,9	0,012	0,5
Tamat SMP/MTS	9,1	59,9	4,5	24,2	7,8	0,7	0,3	2,1	0,012	0,5
Tamat SMA/MA	8,3	63,9	4,2	21,8	6,6	0,7	0,3	2,0	0,023	0,5
Tamat Diploma/PT	6,2	62,6	4,3	24,6	6,0	0,7	0,2	1,1	0	0,5
Status pekerjaan										
Tidak bekerja	8,4	43,4	7,5	39,9	5,8	0,6	0,3	2,0	0,010	0,5
Pegawai	8,4	65,3	4,3	20,0	6,8	0,7	0,3	2,1	0	0,6
Wiraswasta	7,8	59,3	5,3	23,5	7,7	0,9	0,3	2,4	0,002	0,5
Petani/nelayan/ buruh	8,0	43,9	4,5	33,5	12,6	0,6	0,7	3,6	0,053	0,5
Lainnya	8,2	53,2	6,3	27,4	8,6	0,7	0,3	2,9	0	0,8
Tempat tinggal										
Perkotaan	8,7	42,8	7,8	39,7	5,8	0,8	0,3	2,3	0,010	0,5
Perdesaan	7,8	38,2	6,4	42,3	8,9	0,6	0,4	2,7	0,022	0,5
Kuintil Indeks kepemilikan										
Terbawah	8,3	28,1	5,5	50,8	10,4	0,7	0,6	3,6	0,038	0,5
Menengah bawah	8,4	37,0	7,2	43,6	8,0	0,5	0,4	2,6	0,024	0,6
Menengah	8,4	41,5	7,2	40,0	7,2	0,8	0,3	2,5	0,009	0,4
Menengah atas	8,7	45,1	7,4	37,9	6,0	0,7	0,3	2,1	0,002	0,5
Teratas	7,5	46,9	7,8	35,7	5,8	0,9	0,2	2,0	0,014	0,6

Gambar 2. 50. Prevalensi Cedera
(<http://www.depkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Riskesmas%202013.pdf>)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A