

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam perancangan buku ilustrasi karakter hewan endemik di Indonesia membutuhkan beberapa tinjauan pustaka berupa artikel-artikel penelitian terlebih dahulu, referensi-referensi buku, karya mengenai buku ilustrasi dan metode pembelajaran tentang pengetahuan fauna endemik Indonesia. Dengan studi terdahulu dapat mengetahui dengan pasti apa yang akan diteliti yaitu mengenai hubungan desain komunikasi visual dengan buku ilustrasi yang ada sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak-anak usia 6-9 tahun.

##### **2.1.1 Jurnal Ilmiah**

Untuk membantu perancangan ini, maka diperlukan tinjauan terhadap beberapa artikel. Perancangan ini membutuhkan tinjauan dari artikel perancangan buku ilustrasi dan pengetahuan tentang fauna endemik di Indonesia. Artikel pendukung mengenai buku Ilustrasi karakter dari Swandawidharma, dkk (2016) yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak Pada Produk Lokal”, didapatkan informasi mengenai ketika membuat perancangan buku ilustrasi ini menggunakan teknik vektor dengan gaya kartun western dengan mengusung konsep *colorful* namun tidak dihilangkan bentuk aslinya sehingga mampu menarik minat baca anak-anak dengan membuat penasaran. Penggunaan ilustrasi digital vektor inilah dikarenakan bentuk vektor mudah untuk diubah-ubah dalam berbagai bentuk dan ukuran tanpa kehilangan ketajaman gambar dan detail.

Selain itu, artikel berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Flora Dan Fauna Endemik Bandung” karya Hermawathi, dkk (2019) memberikan informasi mengenai penyajian konten berupa bentuk ilustrasi digital painting dengan gaya desain visual yang berkarakter deskriptif dan dekoratif, tidak hanya itu bentuk layout yang menarik, informasi yang disajikan sangat endemik mulai dari nama latinnya tempat tinggal (habitat) hingga status konservasinya. Sehingga

mampu menyesuaikan dengan target audiensnya yaitu remaja hingga dewasa muda dengan penyajian buku yang tidak terlalu kaku ataupun membosankan.

Adapula artikel yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Digital Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12” karya Pratiwi, dkk (2019) yang memberikan informasi mengenai penggunaan teknik *semi abstract art* yang merupakan sebuah kreasi dengan menggunakan distorsi pada objek nyata dan juga menggunakan layout jenis *mondaria* yang merupakan penataan dalam bentuk kotak dengan ini mampu menarik minat baca anak-anak serta mudah dipahami. Selain itu terdapat pula informasi mengenai buku bacaan yang tepat adalah buku ilustrasi sebab buku ilustrasi mengajarkan tentang sebab akibat, paduan moral bagi emosi anak dan membedakan mana yang baik maupun buruk. Buku ilustrasi dalam bentuk cetak mampu dijadikan sebagai koleksi fisik yang dapat dibuka maupun ditutup kapan saja.

Artikel pendukung lainnya adalah artikel mengenai pengetahuan satwa langka yang dilindungi di Indonesia, artikel yang berjudul “Perlindungan Satwa Langka Di Indonesia Dari Perspektif Convention On International Trade In Endangered Species Of Flora And Fauna (CITES)” karya Aristide, dkk (2016) diperoleh hasil bahwa keanekaragaman satwa endemik di Indonesia perlu dilindungi agar tidak terjadi perdagangan liar dengan perlindungan undang-undang yang diberlakukan oleh pemerintah. Selain itu, adanya pengesahan perjanjian internasional yang mengatur perlindungan terhadap sumber daya alam hayati khususnya satwa langka. Dengan hal tersebut, mampu menanggulangi kegiatan jual beli satwa langka. Hal inilah mampu dapat menarik audiens tentang pengetahuan satwa endemik di Indonesia yang dilindungi.

Artikel lainnya mengenai keberagaman hayati Indonesia yang perlu dilindungi dari berbagai ancaman dengan reintroduksi fauna, artikel ini berjudul “Reintroduksi Spesies Fauna Ke Hidupan Alami Liar” karya Prasetyo (2017) diperoleh hasil bahwa karena masih banyaknya terjadi eksploitasi fauna yang secara berlebihan yang mengancam jumlah sepertiga mamalia dan burung hingga akhirnya status konservasi dalam keadaan genting dan rentan terhadap

kepunahan maka perlu adanya program reintroduksi fauna menciptakan populasi baru di lingkungan asal dilakukan dengan cara melepas individu baru ke suatu populasi yang nantinya mampu meningkatkan ukuran populasi maupun kumpulan gennya. Selain itu perlu dilakukan pemindahan satwa yang lokasi habitatnya mengalami kerusakan sehingga spesies itu mengalami kesulitan bertahan hidup.

Dari beberapa artikel yang menjadi tinjauan rancangan maka dapat diperoleh masukan untuk perancangan buku ilustrasi fauna endemik di Indonesia yakni dari segi gaya atau *style* ilustrasi diharuskan unik dan kreatif, lalu diperlukan penataan layout yang tidak membosankan untuk dibaca. Sehingga dengan adanya hal-hal tersebut mampu menjadi sebuah penarik minat baca anak-anak. Untuk perbedaannya antara artikel-artikel ilmiah yang telah diperoleh dengan rencana perancangan buku ilustrasi fauna endemik di Indonesia, dapat dikatakan berbeda. Sebab perancangan buku ilustrasi fauna endemik akan berbentuk pengubahan hewan endemik menjadi sebuah karakter desain yang lucu dengan menggunakan teknik vektor namun tidak menghilangkan bentuk asli hewan endemik tersebut.

### 2.1.2 Buku Referensi

Pertama, buku mengenai teori ilustrasi dengan judul “Ilustrasi” karya Indiria Maharsi (2016). Buku ini berisikan informasi berbagai aspek mengenai ilustrasi, mulai dari definisi ilustrasi menurut berbagai ahli, sejarah dari pembuatan ilustrasi, jenis-jenis dari ilustrasi, bagaimana cara membuat ilustrasi yang baik dan benar serta media pembuatan ilustrasi. Buku ini memuat berbagai informasi yang dijabarkan secara lengkap sehingga buku ini dapat dijadikan sebagai panduan dalam membuat ilustrasi yang baik.

Kedua buku mengenai penataan layout dalam buku ilustrasi dengan judul “Layout Dasar & Penerapannya” karya Suriyanto Rustan (2008). Buku ini berisikan informasi bahwa prinsip layout yakni penekanan, urutan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi dan layout sendiri merupakan tata letak elemen-elemen visual sehingga dengan ini mampu menarik minat membaca.

Ketiga, buku mengenai penggunaan warna dan tipografi dengan judul “Desain Komunikasi Visual” karya Anggraini dan Nathalia (2014). Dalam buku ini berikan informasi tentang penggunaan warna yang sesuai dengan makna, karakter dan sifat selain itu juga penjelasan tentang kelompok pada warna yaitu primer, sekunder dan lainnya. Selain warna, dibuku ini juga membahas tentang pentingnya tipografi sebagai bentuk visual yang dapat dimasukkan dalam perancangan.

Keempat, buku mengenai teori warna dengan judul Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi ke-2 karya Darmaprawira (2002) yang memberikan informasi mengenai teori-teori dasar warna dan dimensi-dimensi warna seperti warna (*hue*), intensitas warna (*saturation*) dan juga nilai warna (*value*). Selain itu juga di dalam buku ini memberikan informasi mengenai psikologi warna seperti persepsi warna, pengaruh warna terhadap emosi, kepribadian, karakteristik serta perlambangan dalam warna.

Kelima buku mengenai cara membuat desain ilustrasi pada buku cerita anak dengan judul “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional”, karya Evelyn Ghozalli (2020). Di buku ini memberikan informasi beserta dengan penjelasan tentang cara mengvisualisasi cerita untuk anak sehingga menghasilkan ilustrasi yang disukai oleh anak-anak. Selain itu di buku ini juga terdapat tahapan-tahapan dalam pembuatan ilustrasi beserta dengan struktur desain buku ilustrasi yang benar.

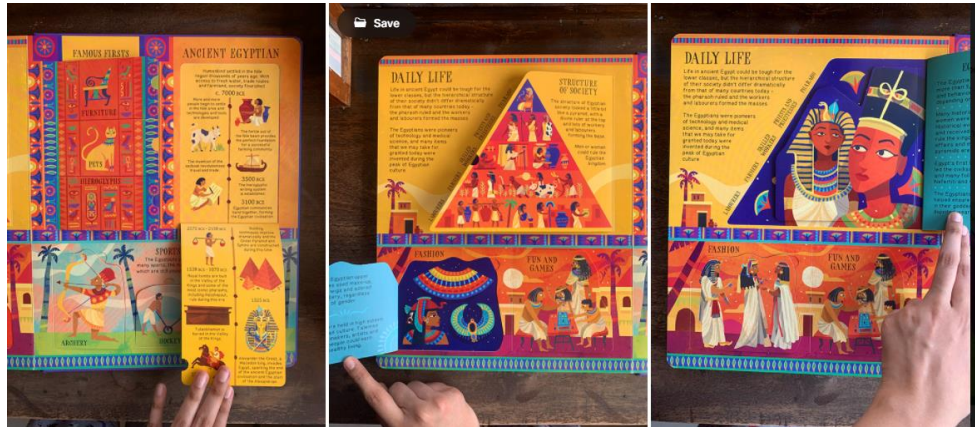
### 2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

Acuan teknik perancangan buku ilustrasi karakter hewan endemik di Indonesia memiliki acuan beberapa karya visual buku ilustrasi yang telah beredar. Perancangan ini menggunakan acuan :

a) “*Hide and Seek History: The Egyptians*” (2020)

Karya ini merupakan salah satu referensi dalam penggunaan teknik *lift the flap* pada buku ilustrasi. Buku yang berjudul “*Hide and Seek History: The Egyptians*” karya Chaaya Prabhat merupakan buku ilustrasi berbasis interaktif yang setiap halamannya menggunakan teknik *lift the flap*.

Secara tampilan visual buku ini sangat menarik dengan penyajian ilustrasi yang *colorful* dan teknik cutting pada bagian *lift the flap*.



Gambar 2. 1 “Hide and Seek History: The Egyptians” (2020)  
Sumber: behance.net/ChaayaPrabhat

b) Buku “Tiga Sahabat Hutan” (2020)



Gambar 2. 2 *Style* Ilustrasi “Buku Tiga Sahabat Hutan”  
Sumber: behance.net/SatriaWikramaditya

Buku ilustrasi Tiga Sahabat Hutan ini merupakan sebuah buku cerita bergambar yang menceritakan petualangan tiga ekor hewan. Buku ini

merupakan sebuah karya dari Satria Wikramaditya yang dibuat pada tahun 2020. Buku ilustrasi Tiga Sahabat Hutan ini menggunakan *style* kartun yang bentuknya sederhana dengan warna yang cerah sehingga cenderung kontras. Selain itu, *style* ilustrasi kartun yang digunakan juga *simple* tanpa *line art*. Dengan karakternya menggunakan satu warna sedangkan backgroundnya menggunakan gradient warna sehingga lebih terlihat dan tidak menyatu. Gaya atau *Style* kartun dari buku Tiga Sahabat Hutan ini sangat menarik untuk dilihat karena bentuknya yang *simple* dan warnanya cerah.

c) Buku Ilustrasi “*Russian Alphabet*” (2020)



Gambar 2. 3 Teknik Buku “*Russian Alphabet*”  
Sumber: [behance.net/AnnaGus](https://behance.net/AnnaGus)

Buku ilustrasi *Russian Alphabet* ini merupakan sebuah buku ilustrasi bergambar yang memberikan pengetahuan tentang macam-macam alfabet Rusia. Buku ini merupakan sebuah karya dari Anna Gus yang dibuat pada tahun 2020. Buku ilustrasi *Russian Alphabet* menggunakan gabungan teknik vektor pada bagian karakter serta alfabet dan teknik

digital painting pada bagian background. Teknik vektor yang digunakan pada karakter dan huruf alfabet merupakan teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan poligon sehingga gambar yang dihasilkan lebih jelas. Untuk backgroundnya yang menggunakan digital painting diperlihatkan dengan adanya transisi cahaya yang lembut. Sehingga membuat buku ini menarik dan cenderung kontras antara karakter dan alphabet dengan backgroundnya.

## **2.2 Landasan Teori**

Dalam perancangan buku ilustrasi karakter hewan endemik di Indonesia membutuhkan teori sebelum eksekusi oleh karena itu berikut teori yang digunakan :

### **2.2.1 Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut dengan *Illustratie* yang berarti sebagai hiasan dengan menggunakan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas (Qudwatunna, 2019). Ilustrasi merupakan sebuah karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian dari sebuah teks. Gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan ataupun memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi, 1984).

Berdasarkan fungsi ilustrasi yang secara umum, adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009).

- a) Fungsi Deskriptif adalah fungsi ilustrasi yang menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang.
- b) Fungsi Ekspresif adalah fungsi yang memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi nyata sehingga lebih mudah dipahami.

- c) Fungsi Analitis atau Struktur adalah fungsi yang dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail agar lebih mudah dipahami.
- d) Fungsi Kualitatif adalah fungsi yang sering digunakan untuk membuat daftar, table, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa dan simbol.

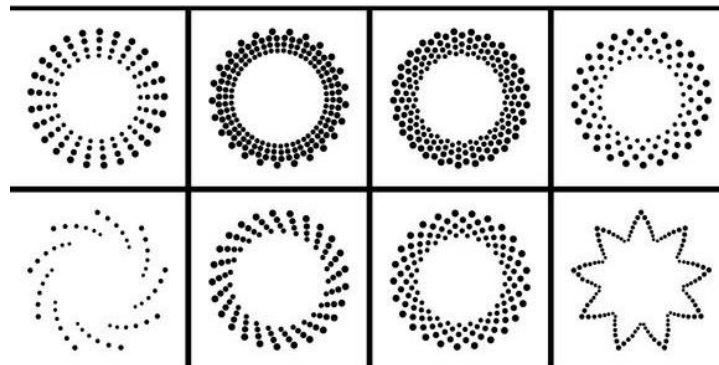
Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas pesan yang disampaikan, memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009).

### 2.2.2 Elemen Ilustrasi

Menurut Pujiriyanto (2005), proses kreatif dalam pembuatan media visual khususnya grafis dibutuhkan pemahaman terhadap karakter khusus dari elemen-elemen grafis diantaranya :

- a) Titik

Merupakan elemen terkecil yang apabila dikumpulkan membentuk sesuatu bentuk lain yang lebih berarti.



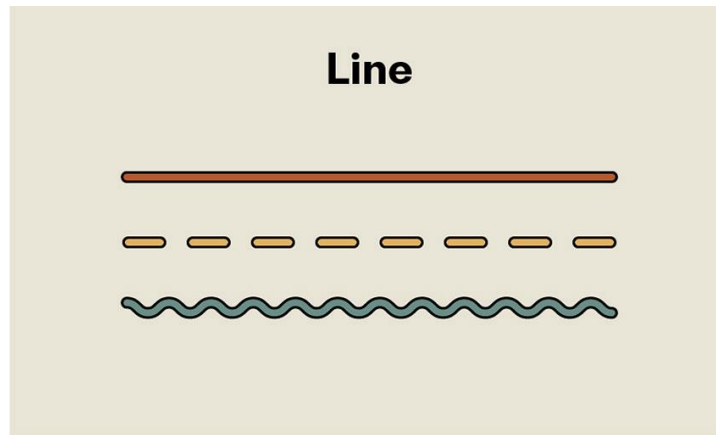
Gambar 2. 4 Contoh titik  
Sumber: pinterest.com

- b) Garis

Terdiri dari unsur titik yang memiliki peran untuk mendukung keindahan, keseimbangan dan harmoni. Garis juga merupakan unsur desain yang menghubungkan dari satu titik ke titik lain. Garis memiliki tipe dan



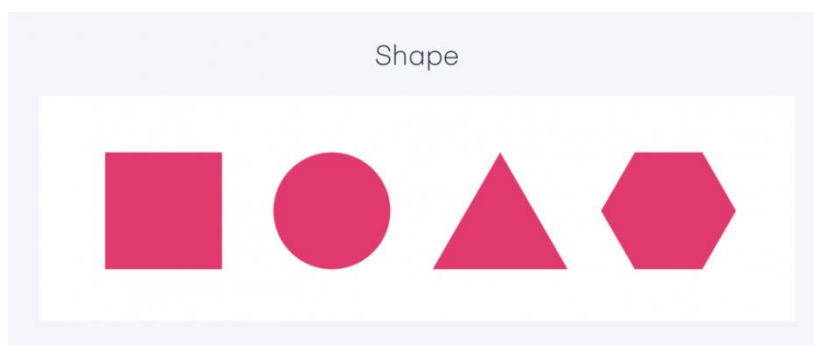
karakteristik yang berbeda-beda antara lain: Garis Lurus memberi kesan stabil, kuat, tenang dan Garis Lengkung memberi kesan lemah, sensitive dan ekspresif.



Gambar 2. 5 Contoh garis  
Sumber: [design.tutsplus.com](http://design.tutsplus.com)

c) Bentuk

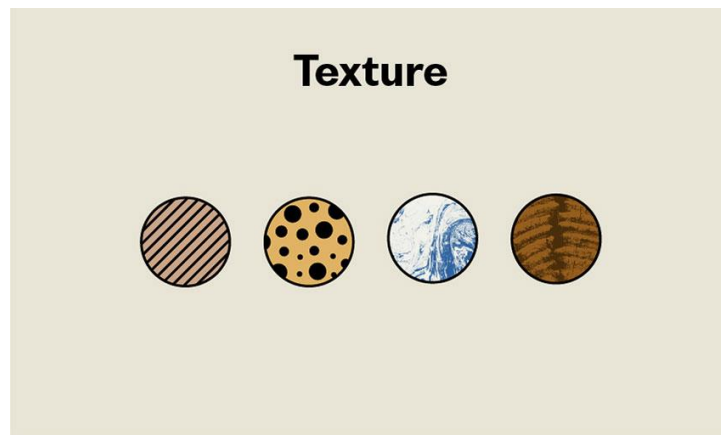
Bentuk berarti wujud atau rupa, yakni segala yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Dan berdasarkan sifatnya bentuk ada 3 kategori yakni bentuk huruf direpresentasikan dalam bentuk visual untuk membentuk tulisan, bentuk simbol merepresentasikan wujud sesuatu benda tetapi tidak nyata dan detail dan bentuk nyata merepresentasikan wujud atau rupa sebenarnya yang digambarkan dengan detail.



Gambar 2. 6 Contoh bentuk  
Sumber: [www.invisionapp.com](http://www.invisionapp.com)

d) **Tekstur**

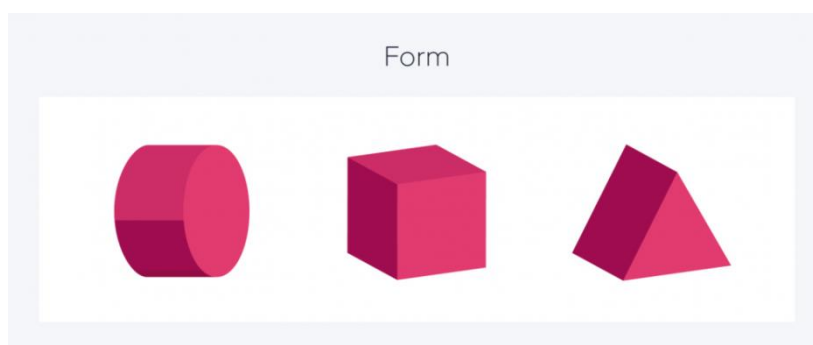
Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik suatu permukaan benda baik itu kusam, mengkilap, kasar, halus yang bisa dilihat atau diraba.



Gambar 2. 7 Contoh tekstur  
Sumber: [design.tutsplus.com](http://design.tutsplus.com)

e) **Ruang**

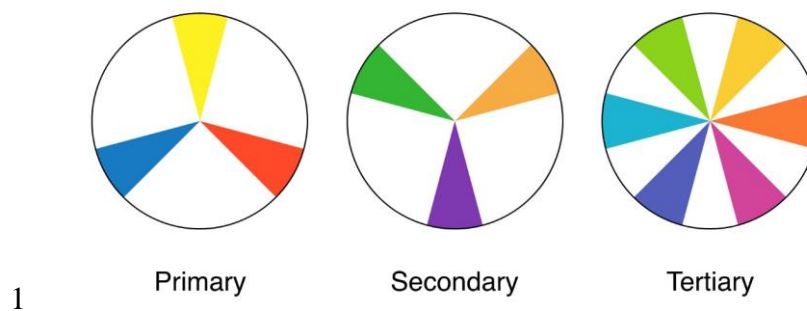
Ruang terkait dengan tingkat kedalaman sehingga memberikan kesan jauh, dekat, tinggi dan rendah. Ruang juga adalah sela-sela antara dua unsur yang memposisikan adanya ruang, hal yang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman yang terasa jauh, dekat, tinggi atau rendah.



Gambar 2. 8 Contoh volume  
Sumber: [www.invisionapp.com](http://www.invisionapp.com)

f) Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam sesuatu cahaya sempurna yang berwarna putih. Identitas suatu warna dapat ditentukan oleh panjang gelombang suatu cahaya. Warna memiliki efek dalam mempengaruhi pikiran dan tindakan seseorang (Darmaprawira, 2002). Menurut Teori Brewster (1831) warna digolongkan menjadi beberapa jenis yakni:



Gambar 2. 9 Contoh warna primer, sekunder, tersier  
Sumber: [www.uxdesign.cc](http://www.uxdesign.cc)

1) Warna Primer

Warna dasar yang tidak tercampur dengan warna-warna yang lain. Warna yang termasuk dalam golongan primer yaitu merah, biru dan kuning. Untuk membentuk warna-warna yang lain dibutuhkan kombinasi dari warna primer.

2) Warna Sekunder

Merupakan warna hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya seperti warna jingga yang merupakan hasil pencampuran warna merah dan kuning.

3) Warna Tersier

Merupakan warna hasil pencampuran warna primer dan sekunder. Misalnya seperti pencampuran warna kuning dan jingga yang menghasilkan warna jingga kekuningan.

#### 4) Warna Netral

Warna yang merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1:1 yang akan menghasilkan warna putih atau kelabu dan biasanya hasil dari campuran yang tepat akan menuju warna hitam.

#### 5) Warna Panas dan Dingin

Lingkaran warna dari warna primer hingga tersier bisa digolongkan menjadi dua kelompok yaitu warna panas dan dingin. Warna panas dimulai dari warna kuning kehijauan hingga ke warna merah, sedangkan warna dingin dimulai dari warna ungu kemerahan hingga hijau.



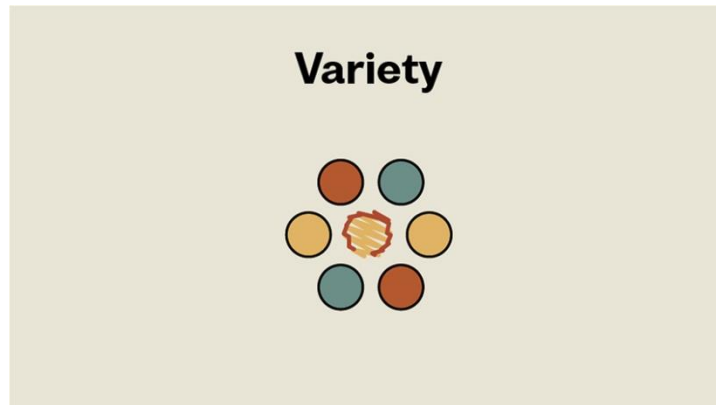
Gambar 2. 10 Contoh warna panas dan dingin  
Sumber: [www.uxdesign.cc](http://www.uxdesign.cc)

### 2.2.3 Prinsip Ilustrasi

Dalam menghasilkan sebuah ilustrasi adalah menggabungkan atau mengkombinasikan elemen-elemen ilustrasi dengan memperhatikan prinsip ilustrasi menurut Mukmin (2014, cit. Oktafina, 2016) sebagai berikut :

#### a) Komposisi

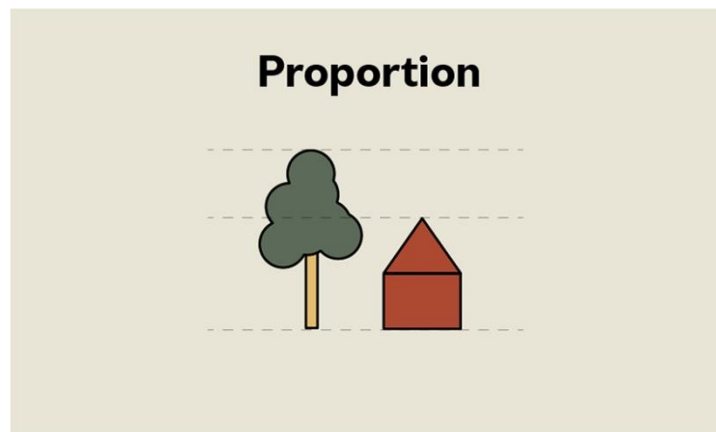
Prinsip yang menyusun dan mengatur objek gambar sehingga hasil gambar tampak menarik dan indah. Komposisi dapat dibuat melalui objek gambar, warna objek gambar, jenis objek gambar dan latar belakang gambar.



Gambar 2. 11 Contoh komposisi  
Sumber: design.tutsplus.com

b) Proporsi

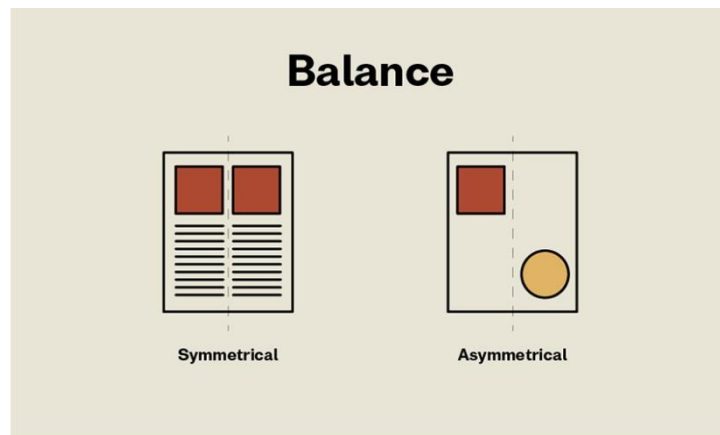
Prinsip yang memiliki perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian benda yang menjadi objek gambar.



Gambar 2. 12 Contoh proporsi  
Sumber: design.tutsplus.com

c) Keseimbangan

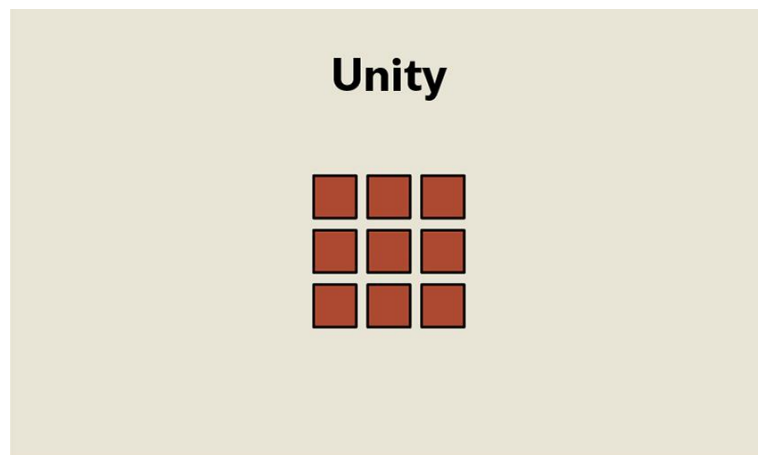
Prinsip yang memiliki kelarasan antara bidang gambar, objek gambar dan gambar yang dihasilkan.



Gambar 2. 13 Contoh keseimbangan  
Sumber: design.tutsplus.com

d) Kesatuan

Kerasian dalam pengaturan objek gambar sehingga benda-benda yang diatur satu sama lain memiliki kesan ruang kedalaman dan antarobjek gambar saling mendukung sehingga menghasilkan gambar yang baik.



Gambar 2. 14 Contoh kesatuan  
Sumber: design.tutsplus.com

#### 2.2.4 Jenis Ilustrasi

Jenis-jenis Ilustrasi menurut Soedarsono (2014, cit. Setiawan, 2016) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis :

- a) Gambar ilustrasi naturalis yakni gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau penambahan.



Gambar 2. 15 Contoh gambar Ilustrasi Naturalis  
Sumber: pinterest.com

- b) Gambar ilustrasi dekoratif yakni gambar yang memiliki fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan dibuat gaya atau *style* tertentu.



Gambar 2. 16 Contoh gambar Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: honestlywtf.com

- c) Gambar kartun yakni gambar yang memiliki bentuk yang lucu dan ciri khas tertentu, yang biasa menghiasi majalah anak-anak, komik dan cerita

bergambar.



Gambar 2. 17 Contoh gambar Ilustrasi Kartun  
Sumber: pinterest.com

- d) Gambar karikatur yakni gambar yang berupa kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.



Gambar 2. 18 Contoh gambar Ilustrasi Karikatur  
Sumber: dreamstime.com

### 2.2.5 Perancangan Ilustrasi

Dalam perancangan sebuah ilustrasi terdapat tahapan yang akan menentukan keberhasilan dalam karya ilustrasi yang dihasilkan. Tahapan dalam pembuatan ilustrasi adalah sebagai berikut (Maharsi, 2016):



a) *Brief* Klien

Merupakan terjadinya diskusi antara pemesan dan ilustratornya yakni mencakup naskah buku anak-anak, ukutan gambar yang digunakan ketika publikasi, biaya hingga tenggat waktu pengerjaan karya hingga selesai.

b) Memahami *Brief*

Dalam tahap ini, ilustrator akan melakukan pemahaman mengenai materi naskah yang telah disampaikan. Ilustrator akan memahami mengenai target audiens dan bagian penting naskah yang ingin dikomunikasikan melalui ilustrasi.

c) Memahami Materi Subjek

Langkah selanjutnya setelah memahami brief maka ilustrator akan memahami materi subjek dari naskah tersebut. Materi subjek itu sendiri meliputi figur-figur, objek, tempat dan peristiwa yang akan digambarkan ke dalam ilustrasi.

d) Riset

Pada tahap ini akan dilakukan pencarian data dahulu untuk menemukan representasi visual dari ilustrasi yang akan dibuat. Pencarian data seperti tampilan pakaian, suasana latar, setting waktu dan sebagainya yang berkaitan dengan naskah.

e) *Brainstorming*

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan data dari hasil riset yakni mulai membuat solusi kreatif dari pemecahan masalah. Di tahap *brainstorming* ini ilustrator akan membuat coretan dari konsep yang masih kasar.

f) Medium

Merupakan tahap memberikan gambaran mengenai pengetahuan bahan dan teknik yang akan dipakai dalam membuat ilustrasi.

g) Bentuk (*form*)

Dalam sebuah karya seni pastinya akan memiliki bentuk, bentuk tersebut bisa realistik ataupun abstrak selain itu representasional ataupun non-representasional. Dalam konteks representasional ini berarti gambaran objek yang mendekati figure yang sama dengan realitas.

#### h) Visualisasi

Dalam tahap ini, mengerjakan produksi telah dimulai seperti diawali dengan sketsa kasar hingga finishing ilustrasi. Tahap ini merupakan proses panjang dan menjadi inti kerja dari ilustrator.

#### 2.2.6 Buku Ilustrasi

Menurut Rothlein dan Meinbach dalam Sugihartono (2015) buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya disajikan menggunakan gambar atau ilustrasi dan teks, buku ilustrasi biasanya ditujukan kepada anak-anak. Menurut Hunt, buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan ilustrasi yang dapat memberi asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada dengan kata-katanya, karena gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi dari bacaan dengan berimajinasi (Sugihartono, 2015).

Buku ilustrasi juga menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi dan teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan antara subjek dan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Syifana, 2018). Tujuannya untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan atau informasi lain yang diharapkan mampu untuk lebih mudah dipahami serta memiliki fungsi khusus dengan memberikan bayangan setiap karakter dalam cerita, memberikan bayangan dalam langkah kerja, mengkomunikasikan sebuah cerita, menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia dan memberikan humor untuk mengatasi rasa bosan (Syifana, 2018).

#### 2.2.7 Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, sedangkan buku interaktif yang berarti saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Dalam pengertiannya buku interaktif adalah lembaran kertas yang dijilid menjadi satu buku yang isinya secara tidak langsung menuntut pembaca untuk ikut aktif melakukan interaksi dengan buku tersebut ketika mereka membacanya. Dengan membaca buku interaktif membuat pembaca bisa mendapat pengalaman visual yang menarik, selain itu juga mampu membuat pembaca penasaran untuk mengetahui lebih lanjut (Liulianto, 2017).

Menurut Liulianto (2017), adapun jenis-jenis buku interaktif, yakni:

a) *Lift the Flap*

Merupakan buku interaktif dengan teknik membuka dan menutup gambar ilustrasi yang ada dalam suatu halaman, dengan teknik *lift the flap* ini mampu melatih daya motorik pada anak

b) *Pull tab book*

Buku interaktif dengan teknik ditarik untuk melihat gambar yang berbeda.

c) *Pop Up*

Buku interaktif yang memiliki unsur 3D dan muncul ketika halamannya dibuka.

d) *Games book*

Buku interaktif yang didalamnya terdapat *mini games* yang bisa merangsang pertumbuhan otak anak.

e) *Play a Song book*

Buku interaktif yang mampu mengeluarkan suara apabila ditekan tombolnya, bisa berupa cerita atau pun lagu yang sesuai dengan isi buku.