

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Edukasi

Kegiatan belajar mengajar di kelas memerlukan interaksi antara siswa dengan guru, materi ajar, media pembelajaran, metode belajar, serta strategi penyampaian materinya agar proses belajar dapat berlangsung dengan lancar (Subarjo dkk., 2022). Media merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran di kelas (Nurrita, 2018). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran atau edukasi adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar guna mempermudah penyampaian pesan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang lebih efektif (h. 174).

2.1.1 Tujuan Media Edukasi

Dalam buku Media Pembelajaran oleh Hamzah Pagarra dkk. (2022), dikemukakan teori dari Kemp dan Dayton (1985) mengenai pemanfaatan media pembelajaran (selanjutnya akan disebut sebagai media edukasi) untuk siswa SD. Terdapat 3 tujuan sebagai berikut (h. 13-16):

1) *To Inform* (Menyampaikan Informasi)

Keberadaan media edukasi mampu menjembatani siswa dengan materi pembelajaran. Bentuknya dapat berupa media cetak, visual, maupun multimedia. Media edukasi yang semakin bervariasi juga membuat informasi materi pembelajaran menjadi lebih mudah diterima oleh berbagai indera siswa.

2) *To Motivate* (Memotivasi)

Salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah siswa termotivasi untuk belajar. Oleh sebab itu, sudah menjadi tugas bagi seorang pendidik untuk memikirkan strategi dalam memotivasi semangat belajar siswa. Pemilihan media yang tepat mampu menambah minat belajar siswa sehingga informasi semakin mudah terserap.

3) *To Learn* (Menciptakan Aktivitas Belajar)

Penggunaan media edukasi yang menarik menjadi salah satu strategi untuk menciptakan pengalaman belajar (*learning experience*) yang menyenangkan bagi siswa SD. Apabila dibuat interaktif, media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi tetapi siswa juga bisa beraktivitas menggunakan media edukasi itu. Siswa dapat menggabungkan pengalaman belajar yang pernah diterima sebelumnya dengan pengalaman baru yang lebih menarik seperti media audio-visual sebagai contohnya.

2.1.2 Fungsi Media Edukasi

Pagarra dkk. (2022, h. 19-20) kembali mengemukakan 5 fungsi dari media edukasi yang secara spesifik mengandung visual, dikutip dari Levie & Lentsz (1982):

1) Fungsi Atensi

Keberadaan media edukasi menjadi jembatan antara siswa dengan materi pelajaran. Bentuknya bisa dalam rupa media cetak, visual, maupun multimedia. Media edukasi yang semakin bervariasi juga membuat informasi materi pembelajaran menjadi lebih mudah diterima oleh berbagai indera siswa.

2) Fungsi Afektif

Visual yang digunakan dapat mempengaruhi tingkatan emosi maupun persepsi dari siswa yang melihatnya, contohnya ketika informasi tersebut memuat tentang masalah sosial dan masalah ras. Dari sini fungsi afektif, yang salah satunya mencakup sikap siswa, menjadi terlihat.

3) Fungsi Kognitif

Penggunaan visual dalam media edukasi dapat memperlancar penyampaian informasi. Fungsi kognitifnya terlihat ketika siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media edukasi yang mengandung visual memiliki fungsi untuk memudahkan siswa yang lemah membaca, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk menerima informasi tekstual maupun verbal.

2.1.3 Manfaat Media Edukasi

Mengutip dari Sudjana & Rivai (2002:2) dalam Hamzah Pagarra dkk. (2022, h. 20-21), terdapat beberapa manfaat dari media edukasi terhadap proses belajar siswa Sekolah Dasar:

- 1) Penggunaan media edukasi dapat menarik perhatian siswa dan menambah motivasi belajar mereka.
- 2) Tujuan pembelajaran akan tercapai karena siswa lebih mudah memahami bahan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi karena tidak hanya berupa penjelasan verbal oleh guru, sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru yang kerap mengajar setiap jam pelajaran dapat menghemat lebih banyak tenaga.
- 4) Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bisa sekaligus melakukan kegiatan belajar lain seperti mengamati, mempraktikkan, dan lain sebagainya.

2.1.4 Jenis-jenis Media Edukasi

Anugrah Dwi (2023) menyebutkan beberapa jenis media pembelajaran atau media edukasi, antara lain:

1) Buku dan Materi Cetak

Buku materi cetak merupakan jenis media edukasi klasik yang masih banyak digunakan, dengan menyediakan informasi yang terstruktur dan bisa diakses dengan fleksibel.

2) **Media Audiovisual**

Media audiovisual dapat juga disebut multimedia, dengan menggabungkan indera pengelihatannya dan pendengarannya. Media ini mencakup kombinasi dari audio, video, gambar, teks, dan interaktivitas.

3) **Media Gambar**

Media gambar mengandung komponen grafis seperti foto, ilustrasi, diagram, gambar, dan grafik. Dengan penggunaan visual, informasi yang kompleks dapat lebih mudah dipahami.

4) **Media Interaktif**

Penggunaan media interaktif seperti aplikasi edukatif, simulasi, permainan pendidikan, maupun *software* pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga semakin aktif dalam proses belajar dan menjelajahi konsep-konsep baru.

5) **Media *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR)**

Penggunaan VR dan AR memungkinkan siswa untuk merasakan simulasi pembelajaran yang lebih realistis dan interaktif dengan bantuan perangkat AR atau headset VR yang menambah pengalaman imersif.

6) **Media *Online* dan *E-Learning***

Penggunaan media *online* dan platform *e-learning* memudahkan siswa untuk mengakses materi ajar yang tersedia secara *online*, seperti video pembelajaran, forum, kuis, dan sumber materi digital lainnya. Hal ini memungkinkan adanya kolaborasi virtual antara siswa dengan guru.

7) **Alat Peraga dan Model**

Media alat peraga seperti model fisik dan alat-alat eksperimen memudahkan siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep materi yang sifatnya abstrak atau kompleks, dengan pendekatan praktik karena alat yang bisa disentuh secara langsung.

8) Media Visualisasi Data

Media seperti infografis, peta, diagram, dan grafik mampu menyajikan data-data dan konten materi secara visual sehingga informasi lebih mudah dipahami.

9) Media Sosial

Platform media sosial dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran kolaboratif, yaitu saat siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi, saling berinteraksi, dan berbagi pengetahuan dengan sesama siswa maupun dengan guru.

10) Media Cerita Naratif

Media edukasi yang menggunakan cerita naratif seperti dongeng atau literatur dapat berguna ketika materi pelajaran perlu menggambarkan tentang suatu latar situasi, konsep, maupun nilai-nilai moral dalam format yang menarik untuk menggugah daya imajinasi siswa.

2.1.5 Media Edukasi Interaktif

Media edukasi yang bersifat interaktif mampu menghidupkan suasana pembelajaran dan menambah semangat belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Putra & Pratama, 2023, h. 324). Beberapa contoh jenis media seperti video interaktif, kartu *pop-up*, multimedia, dan *storyboard* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Aulia dkk., 2024, h. 63). Tidak hanya menciptakan pengalaman yang menarik, penggunaan media edukasi interaktif memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, adaptif, dan mempermudah pemahaman konsep materi siswa (Rahayu dkk., 2023).

2.2 Buku dengan Ilustrasi

Haslam (2006, h. 8) dalam “Book Design” mendefinisikan buku sebagai serangkaian halaman yang dicetak terikat dengan informasi di dalamnya, sebagai alat komunikasi yang penting dalam fungsi pendidikan dan penyebaran informasi. Ghozalli (2020, h. 9) dalam buku “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita

Anak untuk Profesional” mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar bercerita yang dibuat oleh ilustrator secara manual maupun digital guna menyampaikan tujuan sesuai dengan pesan yang ada dalam naskah buku. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi adalah kumpulan halaman yang memiliki pesan untuk disampaikan dengan bantuan visual.

Dalam mendesain sebuah buku, terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan untuk dapat menyusun informasi dengan baik:

2.2.1 Grid

Graver & Jura (2012) menyatakan bahwa tugas utama dari seorang desainer adalah mengkomunikasikan pesan secara efektif melalui visual yang memudahkan. Untuk dapat merealisasikannya, *grid* dan *layout* menjadi komponen dasar yang sangat penting untuk menyusun informasi ke dalam hirarki, kelompok, dan kolom. Seluruh elemen desain seperti font, warna, dan gambar perlu disatukan dengan tata letak atau *layout* yang baik (h. 10). Di dalam buku “Best Practices for Graphic Designers: Grid and Page Layouts” terdapat 6 struktur dasar *grid* yang dijelaskan sebagai berikut (h. 26-47):

2.2.1.1 Single Column atau Manuscript Grid

Manuscript grid ini adalah bentuk *grid* dasar yang paling sederhana dengan satu area konten tanpa partisi. Biasanya tipe *manuscript grid* digunakan untuk halaman yang terdiri dari rangkaian banyak teks sebagai konten utama, contohnya buku atau essay.

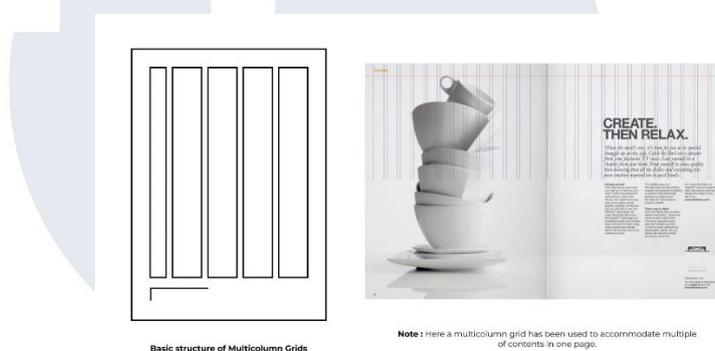


Gambar 2. 1 *Manuscript Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012, h. 26-47)

2.2.1.2 Multicolumn Grid

Multicolumn grid adalah struktur yang sangat fleksibel, sehingga dapat digunakan pada halaman yang terdiri dari berbagai macam materi. Kolom bisa hanya digunakan dalam satu blok atau mengombinasikan beberapa blok kolom dengan melintasi gutter untuk menciptakan area yang lebih luas. *Width* setiap blok kolom yang digunakan memiliki kemungkinan untuk dibuat dalam ukuran yang berbeda, tergantung dari penggunaannya.

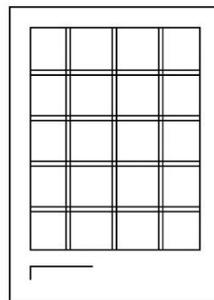


Gambar 2. 2 *Multicolumn Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012, h. 26-47)

2.2.1.3 Modular Grid

Modular adalah jenis *grid* gabungan yang terdiri dari kolom dan baris. Hasil penggabungan tersebut membentuk sebuah area konten kecil yang disebut dengan *modules*. Tipe *grid* ini dapat berguna untuk mengatur elemen informasi yang kompleks dan terdiri dari berbagai macam ukuran, seperti koran.



Basic structure of Modular Grids



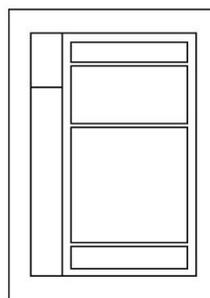
Note : One of the best example of Modular grids are "Newspapers and Poster design" were newspapers utilize modular grids in slightly different ways to accommodate a wide range of content types in a way that makes the consumption of information quick and easy.

Gambar 2. 3 *Modular Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012, h. 26-47)

2.2.1.4 *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid digunakan ketika *grid* dasar atau *grid* lainnya tidak bisa mengelompokkan area-area informasi yang ada pada konten. *Grid* ini dapat membantu menyusun hirarki informasi dengan lebih organis dibandingkan *modular grid*. Contoh penggunaannya bisa diterapkan pada *website*, *packaging*, dan poster.



Basic structure of Hierarchical Grid



Note : This posters are split into three main content areas that help communicate the information from name and logo, to tagline, to details.

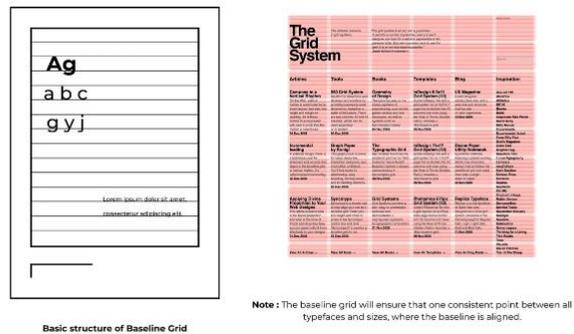
Gambar 2. 4 *Hierarchical Grid*

Sumber: Graver & Jura (2012, h. 26-47)

2.2.1.5 *Baseline Grid*

Baseline grid memiliki panduan berupa serangkaian baris yang dapat membantu mengatur konsistensi elemen

tipografi pada penggunaan *multicolumn*, agar keseluruhan ukuran dan typeface ada pada *alignment* yang sama.

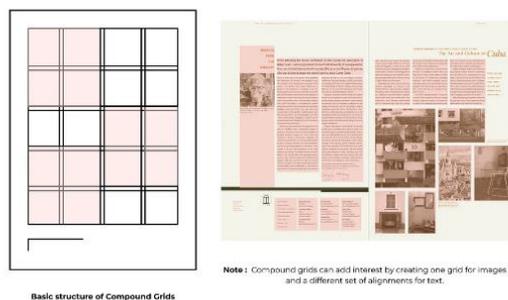


Gambar 2. 5 Baseline Grid

Sumber: Graver & Jura (2012, h. 26-47)

2.2.1.6 Compound Grid

Compound grid terbentuk dari menggabungkan beberapa sistem *grid* menjadi satu cara yang terorganisir dan sistematis, dimana beberapa struktur tadi dapat berada di satu area agar memungkinkan adanya lebih banyak variasi tata letak pada area lainnya.



Gambar 2. 6 Compound Grid

Sumber: Graver & Jura (2012, h. 26-47)

2.2.2 Prinsip Mengorganisasi Informasi

Graver & Jura (2012) menjelaskan bahwa untuk mengorganisasi informasi di dalam sebuah buku, *hierarchy* adalah prinsip yang sangat penting

karena informasi memiliki banyak *section area* yang perlu dikonsumsi terlebih dahulu maupun tidak. Hierarchy yang dimaksud di sini bisa dilakukan dengan mengatur besar kecil objek (*scale*), kesatuan (*unity*) dari tipografi, menyisihkan *negative space*, untuk navigasi konten, mengubah rotasi objek untuk menciptakan *contrast*, menggunakan warna untuk menciptakan *emphasis*, serta menggunakan grid untuk penyusunan informasi (h. 70-80).

Ketujuh cara di atas sedikit banyak selaras dengan beberapa prinsip desain menurut Robin Landa (2011), yaitu *Balance*, *Visual Hierarchy/Emphasis*, dan *Unity* (h. 25-31).

2.2.2.1 Balance

Balance atau keseimbangan tercipta ketika seluruh elemen visual yang digunakan memiliki bobot dan komposisi yang merata di setiap bagian. Desain yang seimbang akan membuat perasaan orang yang melihatnya menjadi baik. Prinsip keseimbangan harus bekerja sama dengan prinsip lainnya (Landa, 2011, p. 26).

2.2.2.2 Visual Hierarchy/Emphasis

Hierarki visual adalah prinsip terpenting untuk mengorganisir informasi penting yang ingin ditonjolkan. Pengaturan hierarki visual dengan menampilkan elemen berdasarkan kepentingan dan dominasinya disebut juga sebagai *emphasis*. Dengan mempertimbangkan *emphasis*, desainer akan mengatur elemen visual mana yang menjadi urutan perhatian pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya untuk dilihat oleh mata audiens. *Emphasis* bisa ditentukan berdasarkan bobot visual, penempatan, ukuran, kontras, maupun elemen garis diagonal seperti panah untuk mengarahkan mata pembaca (h. 28-29).

2.2.2.3 Unity

Prinsip kesatuan akan tercapai apabila seluruh elemen grafis yang digunakan memiliki keterkaitan atau konsistensi. Audiens akan menyukai komposisi yang terlihat sebagai satu kesatuan yang baik.

2.2.3 Kategori Bentuk Dasar Ilustrasi

Ghozalli (2020) menyebutkan ada 3 bentuk dasar ilustrasi yang bisa dikategorisasikan dalam sebuah buku (h. 15-20):

2.2.3.1 *Spread* (Tebaran)

Ilustrasi dengan tipe *spread* mengisi 2 halaman kiri dan kanan buku atau sama dengan satu bukaan halaman buku. Ini kerap digunakan ketika ilustrator ingin memberi ruang pada satu adegan untuk diberi perhatian lebih oleh anak sehingga detail-detail gambarnya terlihat. Gambar bisa memenuhi keseluruhan halaman maupun tidak.

2.2.3.2 *Single* (Satu Halaman)

Ilustrasi ini mendominasi di 1 halaman secara keseluruhan karena biasanya digunakan ketika ada perbedaan naskah atau adegan dalam satu *spread*.

2.2.3.3 *Spot* (Lepasan)

Sesuai dengan namanya, ilustrasi *spot* biasanya bersifat mengambang tanpa *background* dan hanya ditaruh pada satu titik yang dibutuhkan. Biasanya beberapa ilustrasi *spot* bisa ditata dalam satu halaman maupun satu *spread*.

2.2.4 Aspek Visual Karakter

Dalam merencanakan konsep karakter, Ghozalli mengemukakan 4 aspek yang dapat diperhatikan oleh ilustrator (2020, h. 34-39):

2.2.4.1 Bentuk

Penggunaan bentuk-bentuk dasar geometris seperti bulat, segitiga, dan kotak dapat membantu dalam menentukan karakteristik

tokoh pada cerita. Bentuk bulat identik dengan sifat ramah, suka bermain, dan kekanak-kanakan. Segitiga identik dengan sudut-sudut yang tajam sehingga bisa diasosiasikan dengan karakter yang antagonis dan licik. Sedangkan bentuk kotak yang memiliki sisi sejajar kerap dihubungkan dengan karakteristik pendiam, tenang, dan stabil.

2.2.4.2 Ciri Khas Karakter

Setiap karakter perlu memiliki ciri khas untuk membedakan karakter utama dengan karakter pendukung lainnya. Faktor pembeda bisa berasal dari atribut yang digunakan atau ciri fisik seperti rambut atau gesturnya.

2.2.4.3 Sketsa Emosi dan Posisi

Proses pencarian karakter dapat dilakukan dengan cara membuat sketsa-sketsa karakter dalam berbagai emosi dan pose, sehingga mampu membuat karakter lebih terlihat hidup.

2.2.4.4 Gaya Gambar dan Warna

Meskipun setiap ilustrator memiliki ciri khas yang berbeda, pastikan gaya gambar dan warna yang digunakan selaras dengan *tone* buku sehingga karakter memiliki karakteristik yang sesuai dengan pembawaan keseluruhan konsep.

2.2.5 Fungsi Ilustrasi

Dalam buku “Illustration A Theoretical and Contextual Perspective” Alan Male (2017), ada 4 fungsi dalam ilustrasi yang dijelaskan sebagai berikut:

2.2.5.1 *Visual Language*

Ilustrasi memiliki fungsi spesifik untuk mengidentifikasi tanda atau ikonografi seseorang. Sifat ilustrasi yang fleksibel dapat digunakan untuk menggambarkan apapun dalam gaya apapun dan bisa digunakan dalam konteks praktis informasi, komentar, fiksi naratif, persuasi, dan identitas. Selain itu, kecerdasan visual dapat menjadi pertimbangan seberapa sukses penyampaian pesan dengan dinilai dari

sisi estetika, selera, penggunaan warna, tekstur, simbolisme, dan bentuk yang emosional.

2.2.5.2 Visual Metaphor

Penerapan metafora dalam disiplin ilustrasi adalah hal yang umum dilakukan. Pada cakupan citra konseptual dan surealisme, tujuannya adalah untuk menggambarkan bentuk citra yang konseptual dengan metode komunikasi, ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme. Dalam cakupan diagram, ilustrasi difungsikan untuk menggambarkan fitur-fitur, sistem, dan suatu proses dalam bentuk gambar. Metafora juga digunakan dalam cakupan karya abstrak yang keberadaannya untuk menyampaikan pesan secara bebas tanpa representasi.

2.2.5.3 Pictorial Truths

Representasi visual dapat digunakan pada konteks historis, karena menggambarkan keberadaan objek yang kredibel dan realistis. Disamping visual yang realistis dan literal, ada pula *hyperrealism* yang merupakan hasil rekonstruksi penggabungan beberapa aspek nyata dengan ilustrasi untuk tujuan kontekstual seperti film. Ada pun *sequential imagery* yang berisi rangkaian cerita untuk menyampaikan sebuah pesan kontekstual secara berurutan.

2.2.5.4 Aesthetics and Non-Aesthetics

Tren ilustrasi datang dari asosiasi budaya sehingga dapat mempengaruhi penilaian citra dari masyarakat, apakah visual tersebut dapat dikagumi atau dibenci.

2.2.6 Peran Ilustrasi

Alan Male (2017) menyebutkan peranan ilustrasi yang terdiri dari 5 aspek sebagai berikut:

2.2.6.1 Documentation, Reference, and Instruction

Ilustrasi memiliki peran untuk mendokumentasikan, memberikan referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi dalam cakupan yang luas dari berbagai macam tema dan subjek.

2.2.6.2 Commentary

Komentar visual merupakan komponen penting dalam ilustrasi editorial. Perannya adalah menghubungkan visual dengan jurnalisme yang ada di dalam halaman surat kabar atau majalah.

2.2.6.3 Storytelling

Cara bercerita atau *storytelling* memiliki peran penting dalam menyampaikan gagasan utama berupa gabungan dari visual dan bahasa, sebagai inti dari sebuah cerita. Dalam aspek ini, dibutuhkan keseimbangan yang tepat antara teks dan gambar.

2.2.6.4 Persuasion

Penggunaan ilustrasi untuk tujuan mempersuasi atau mengiklankan sesuatu mengandung ide-ide ilustrator yang dimodifikasi untuk tujuan mengarahkan audiens dalam mengambil keputusan.

2.2.6.5 Identity

Ilustrasi dapat berperan sebagai identitas, dimana ilustrator membuat visual yang semula nampak biasa menjadi semakin menarik untuk pemasaran dan penjualan, guna meningkatkan kesadaran audiens akan suatu produk. Contohnya seperti penggunaan ilustrasi pada kemasan dan *cover*.

2.2.7 Gaya Ilustrasi

Hamilton (2024) menyebutkan ada 10 gaya ilustrasi yang dapat digunakan pada pembuatan buku cerita anak yang dijelaskan sebagai berikut:

2.2.7.1 *Cartoonish Illustration Style*

Gaya kartun menjadi gaya ilustrasi paling umum dengan warna-warna yang menarik bagi anak, juga melibatkan antropomorfisasi hewan dengan fitur manusia yang dilebih-lebihkan dari kenyataan.

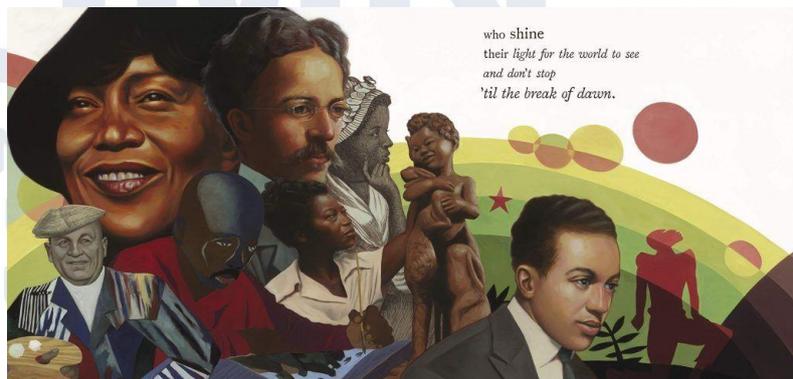


Gambar 2. 7 *Cartoonish Illustration Style*

Sumber: “Peter Pan” (Alejandro Mesa)

2.2.7.2 *Realistic Illustration Style*

Penggunaan gaya realis tidak terlalu umum digunakan pada buku cerita anak. Namun, gaya ilustrasi ini menjadi spesialisasi beberapa ilustrator dengan menggabungkan gaya yang realistis dan dicampur beberapa gaya lain sehingga tercipta sesuatu yang unik.



Gambar 2. 8 *Realistic Illustration Style*

Sumber: “The Undefeated” (Kadir Nelson)

2.2.7.3 Wondrous Illustration Style

Gaya ini juga disebut sebagai ilustrasi fantasi atau aneh yang cenderung mengedepankan imajinasi, penuh mimpi, serta bergaya menyenangkan.



Gambar 2. 9 *Wondrous Illustration Styles*

Sumber: “Where Are You Beloved Lions” (Marta Koshulinska)

2.2.7.4 Line Drawing Illustration Style

Gaya ilustrasi garis banyak digunakan pada buku cerita anak yang juga memiliki halaman aktivitas mewarnai. Ini adalah gaya yang menggunakan garis-garis ekspresif sederhana dengan sedikit maupun tanpa bayangan.

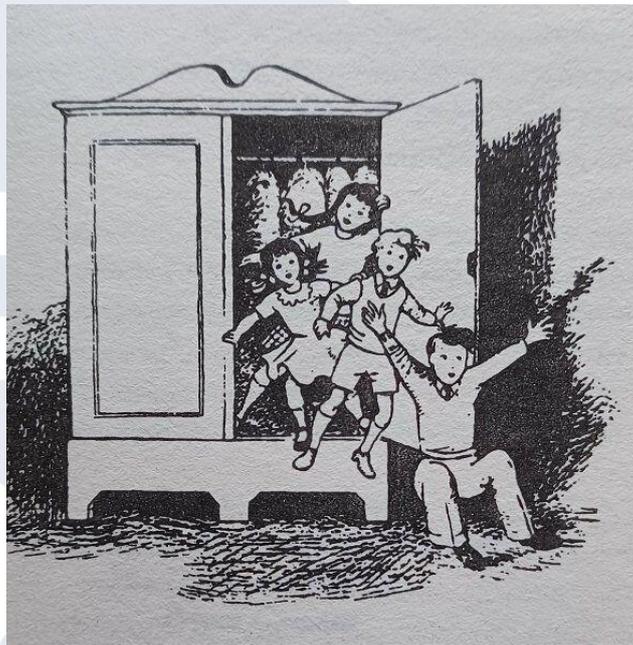


Gambar 2. 10 *Line Drawing Illustration Style*

Sumber: “Baby Shark Coloring Book” (Crayola)

2.2.7.5 Sketch Illustration Style

Gaya ilustrasi sketsa sedikit mirip dengan ilustrasi garis, namun ada tambahan sedikit detail. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan pada buku-buku lama, seperti “Alice in Wonderland” dan “Chronicles of Narnia”.



Gambar 2. 11 *Sketch Illustration Style*

Sumber: “The Chronicles of Narnia” (Pauline Baynes)

2.2.7.6 Abstract Illustration Style

Gaya ilustrasi abstrak cenderung memiliki visual yang lebih-lebihkan dari kenyataan dengan arahan artistik tertentu.

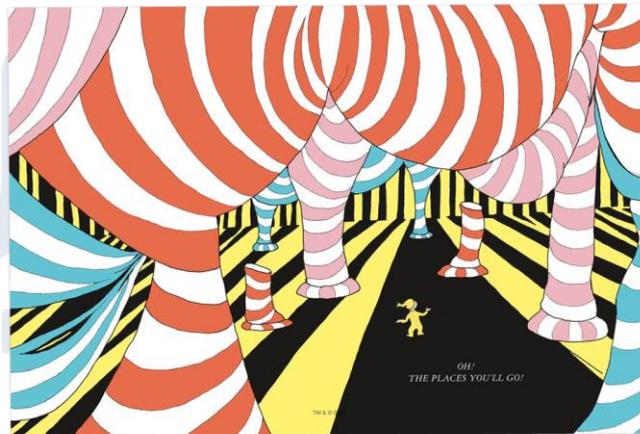


Gambar 2. 12 *Abstract Illustration Style*

Sumber: “The Wizard of Oz” (Goncalo Viana)

2.2.7.7 Stylized and Exaggerated Illustration Style

Gaya ini hampir mirip dengan ilustrasi abstrak dengan ilustrasi yang cenderung membesar-besarkan fitur dari dunia nyata, sehingga visual ilustrasi yang diciptakan lebih besar dan menambahkan fokus perhatian pembaca ke isi bukunya.

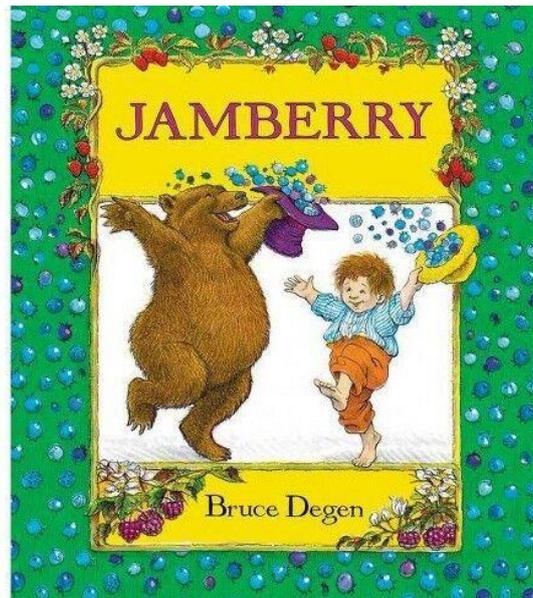


Gambar 2. 13 *Stylized and Exaggerated Illustration Style*

Sumber: “Oh the Places You'll Go” (Dr. Seuss)

2.2.7.8 *Vintage Illustration Style*

Gaya ilustrasi *vintage* cenderung memberi kesan kalem dan kerap dibuat dengan pensil, sehingga meninggalkan gaya tarikan garis yang ada pada karya seni pada buku-buku lama.



Gambar 2. 14 *Vintage Illustration Style*

Sumber: "Jamberry" (Bruce Degen)

2.2.7.9 *Bold and Bright Illustration Style*

Gaya ilustrasi ini menitikberatkan pada penggunaan warna yang cerah, objek berukuran besar, dan karakter yang kuat. Hal ini menciptakan kesan visual yang hidup dan aktif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

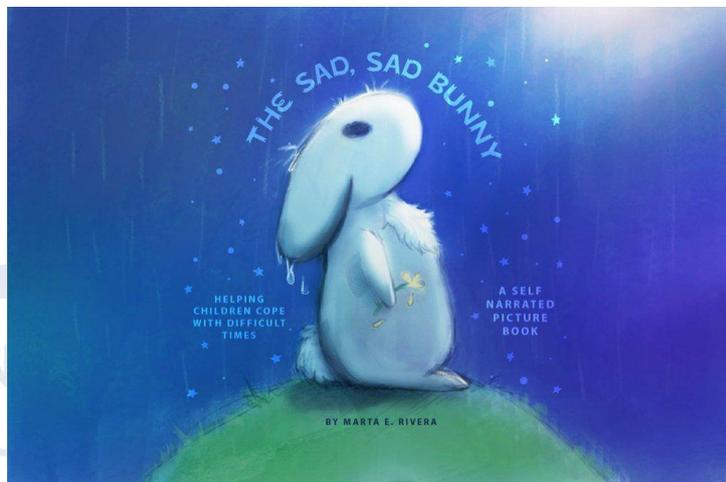


Gambar 2. 15 *Bold and Bright Illustration Style*

Sumber: "There's a Hole in My Galaxy" (Chaaya Prabhat)

2.2.7.10 Muted or Subdued Illustration Style

Ilustrasi ini lebih sesuai untuk buku cerita anak yang lebih serius dengan penggunaan warna yang lebih kalem. Hal tersebut lebih mudah untuk menciptakan suasana yang sedih dan emosional.



Gambar 2. 16 *Muted or Subdued Illustration Style*

Sumber: "The Sad, Sad Bunny" (Marta E. Rivera)

2.3 Buku Interaktif

The New Oxford Dictionary of English dalam Dhiaulhaq dkk. (2023) menyebut bahwa buku interaktif memiliki arti sarana pembelajaran yang memiliki

interaksi dua arah dalam menyampaikan informasi dari buku kepada pembaca. Definisi tersebut disimpulkan kembali oleh Dhiaulhaq dkk. menjadi sebuah buku elektronik yang berisi informasi atau konten dalam format digital yang bisa berinteraksi dengan pembaca (h. 61). Oey dkk. (2013) juga mendefinisikan buku interaktif sebagai kumpulan lembar kertas yang dijilid, dimana pembaca dapat secara aktif melakukan aksi atau aktivitas terhadap buku tersebut (h. 4). Dari kedua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian buku interaktif adalah buku yang memiliki beragam aktivitas sehingga pembaca dapat melakukan interaksi dengan halaman-halaman untuk memperoleh informasi dalam format cetak maupun digital.

2.3.1 Manfaat Buku Interaktif

Song (2021) mengatakan usia anak-anak kerap menyukai aktivitas yang memerlukan banyak interaksi. Maka, pendidikan untuk anak-anak perlu didesain dengan metode pengajaran yang interaktif pula agar dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan praktis mereka. Dengan media pembelajaran buku interaktif, anak dapat membentuk kebiasaan belajar aktif sedari dini guna meningkatkan rasa ingin tahu mereka sehingga kedepannya mereka dapat belajar dengan baik (h. 533).

2.3.2 Jenis-jenis Buku Interaktif

Mengutip dari Oey dkk. (2013), buku interaktif terbagi ke dalam beberapa jenis sebagai berikut (h. 4-6):

2.3.2.1 Buku Interaktif *Pop-up*

Buku *pop-up* mempunyai karakteristik halaman yang memiliki lipatan gambar tiga dimensi. Gambar akan terlihat timbul ketika halaman tersebut dibuka.

2.3.2.2 Buku Interaktif *Peek a Boo/Lift a Flap*

Buku berjenis *Peek a Boo* atau *Lift a Flap* memiliki karakteristik halaman yang bisa dibuka agar pembaca dapat mengetahui informasi di baliknya.

2.3.2.3 Buku Interaktif *Pull Tab*

Bentuk interaktivitas yang terdapat pada buku *Pull Tab* berupa bagian halaman yang dapat ditarik agar pembaca mengetahui informasi atau konten tambahan.

2.3.2.4 Buku Interaktif *Hidden Objects Book*

Buku berjenis *Hidden Objects* memiliki tujuan mengajak pembaca untuk menemukan objek yang telah disamarkan atau disembunyikan dalam halaman.

2.3.2.5 Buku Interaktif *Games*

Dalam buku interaktif *Games*, pembaca diajak untuk memainkan aktivitas menggunakan bantuan alat tulis maupun tanpa alat tulis.

2.3.2.6 Buku Interaktif *Participation*

Isi dari buku *Participation* terdiri dari penjelasan, cerita, serta soal tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu sebagai bentuk uji pengetahuan mengenai konten dari buku tersebut.

2.3.2.7 Buku Interaktif *Play a Song/Play a Sound*

Buku interaktif berjenis *Play a Song* atau *Play a Sound* memiliki tombol yang akan mengeluarkan suara apabila ditekan. Suara yang dikeluarkan akan berupa bunyi-bunyian dan lagu yang berhubungan dengan isi konten buku.

2.3.2.8 Buku Interaktif *Touch and Feel*

Jenis buku interaktif *Touch and Feel* kerap digunakan oleh usia pra-sekolah untuk mengenalkan mereka pada berbagai macam tekstur yang berbeda, misalnya bulu halus pada gambar hewan anjing.

2.3.2.5 Buku Interaktif Campuran

Buku ini berisi gabungan beberapa jenis buku interaktif, contohnya seperti gabungan buku *Peek a Boo* dan *Pop Up*.

2.4 Pendidikan Resolusi Konflik

Konflik akan selalu ada di setiap hubungan manusia, karena perbedaan kepentingan yang dimiliki oleh setiap orang (Yumahendra & Maftuh, 2024, h. 111). Mengutip dari Ernawati & Yuliati (2019) dalam Dianasari dkk. (2021), konflik yang sering terjadi pada siswa Sekolah Dasar kerap berakar dari ejekan dan berujung pada perkelahian (h. 235). Maka dari itu Peranan Sekolah Dasar sebagai institusi dasar dalam mengajarkan kemampuan penyelesaian konflik secara damai sangatlah penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Maulidah, 2019, h. 243).

2.5 Penelitian yang Relevan

Guna memperkuat landasan penelitian dan memiliki acuan perancangan berdasarkan penelitian sebelumnya dengan topik serupa, penulis merangkum beberapa penelitian seputar resolusi konflik bagi siswa Sekolah Dasar sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK INTERPESONAL DALAM MENGUATKAN MORAL KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR	Dianasari, Bunyamin Maftuh, Elly Malihah, & Yayuk Hidayah	Guru-guru SDIT Sabilul Huda memberikan kegiatan penyuluhan tentang urgensi pendidikan resolusi	Melakukan praktik penanaman toleransi dan saling membantu kepada siswa, guna meningkatkan moral kognitif

		<p>konflik bagi siswa kepada guru-guru SD lain, agar para guru mulai memiliki pemahaman yang memadai mengenai pendidikan perdamaian.</p>	<p>mereka. Secara <i>output</i>, hal tersebut mendukung terbentuknya situasi sekolah yang positif dan menumbuhkan rasa nyaman ketika berada di lingkungan sekolah.</p>
<p>TEACHING CONFLICT RESOLUTION THROUGH CHILDREN'S LITERATURE IN ELEMENTARY SCHOOL (A Study Based on the Heron & the Fox Fable and Ciung Wanara Legend)</p>	<p>Neni Maulidah</p>	<p>Meneliti efektifitas pengajaran materi resolusi konflik kepada anak SD melalui cerita anak-anak/cerita rakyat Indonesia.</p>	<p>Penggunaan cerita anak sebagai bahan ajar sangat menarik karena selain siswa lebih familiar dengan latar budayanya, keberadaan sosok "hero" atau penokohan sangat membantu siswa untuk mengerti cara</p>

			menyelesaikan konflik melalui cerita.
INTERACTIVE BOOK DEVELOPMENT TO INCREASE STUDENTS' UNDERSTANDING OF 'MUSYAWARAH' LEARNING MATERIALS AT CLASS III	Alivia Luthfansa Dhiaulhaq, Ani Nur Aeni, & Aah Ahmad Syahid	Siswa SD kelas III SD Panyingkiran II terlihat lebih aktif ketika mencoba hasil prototipe buku interaktif mengenai materi musyawarah dibanding ketika mereka belajar menggunakan buku paket konvensional seperti biasa.	Materi dikemas dengan lebih simpel dalam format kuis online yang menjadi sebuah kebaruan bagi siswa SD Panyingkiran II. Namun secara tampilan keterbacaan font masih kurang.