

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku interaktif adalah gabungan dari cerita, gambar, dan permainan dalam suatu media buku sehingga terdapat interaktivitas didalamnya yang bisa digerakkan (Reid-Walsh, 2018, h.2). Oleh karena itu, buku interaktif memberikan pengalaman lebih, seperti dapat diraba, digerakkan, dimainkan, dan dimanipulasi bagian-bagian tertentu. Komponen yang dapat berinteraksi dengan pembaca tersebut merupakan keunggulan yang dimiliki buku interaktif dibandingkan buku cetak biasa. Buku ini umumnya lebih berfokus pada visual, tata letak, dan alur cerita yang akan dipadukan dengan interaktivitas dengan teks yang minimal.

2.1.1 Jenis-jenis Buku Interaktif

Selain menyampaikan pesan secara tekstual, buku interaktif juga dapat menciptakan umpan balik ketika pembaca berinteraksi dengan buku tersebut. Dalam rangka menciptakan umpan balik tersebut, buku interaktif terbagi menjadi 7 jenis dengan fitur-fitur tersendiri dalam upaya meningkatkan keterlibatan pembaca (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4). Berikut merupakan penjabaran dari jenis-jenis buku interaktif:

2.1.1.1 *Pop-up Book*

Pop-up book merupakan buku interaktif yang menampilkan lipatan gambar serupa tiga dimensi ketika halaman dibuka. Ciri khusus ini memungkinkan pembaca untuk melihat aspek visual dalam bentuk yang lebih dinamis dan hidup dibandingkan hanya sekedar gambar dua dimensional. Ketika halaman dibuka, elemen-elemen gambar seakan-akan muncul dalam bentuk tiga dimensi dan memberikan pergerakan sehingga memberikan efek visual yang lebih kaya dibandingkan dengan buku cerita biasa (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4).



Gambar 2.1 Contoh *Pop-up Book*

Sumber: <https://icamp.com/how-to-make-a-pop-up-book/>

Interaktivitas dalam buku *pop-up* ini tidak hanya memberikan kejutan visual, tetapi juga lebih meningkatkan keterlibatan pembaca dalam menikmati cerita atau informasi yang disampaikan. Pengalaman visual yang berbeda ini memiliki peran penting dalam menarik perhatian pembaca, terutama anak-anak. Hal ini membuat buku *pop-up* menjadi pilihan salah satu media yang dapat menyampaikan pesan secara mendalam dengan pendekatan yang menarik.

2.1.1.2 Peek a Boo Book

Peek a boo book merupakan bentuk interaktif yang mengajak pembaca untuk menebak-nebak elemen tersembunyi di balik bagian interaktivitas yang dapat dibuka. Interaktivitas buku ini memberikan pengalaman bermain sambil membaca karena pembaca harus membuka *flap* untuk menemukan informasi lebih lanjut di sebaliknya (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4). Konsep ini dirancang untuk menciptakan rasa penasaran sehingga pembaca lebih terlibat dalam proses menerima informasi.



Gambar 2.2 Contoh *Peek A Boo Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/729020258474054770/>

Oleh karena interaktivitas ini, *peek a boo book* sering juga dikenal sebagai *lift a flap book*. Istilah tersebut menggambarkan secara jelas bagaimana buku interaktif tersebut berfungsi, yaitu dengan mengangkat *flap* untuk mengetahui sesuatu di baliknya. Mekanisme ini tidak hanya meningkatkan rasa ingin tahu pembaca, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik halus anak saat mereka berinteraksi dengan buku.

2.1.1.3 Pull Tab Book

Pull tab book merupakan buku interaktif yang dapat ditarik untuk memberikan efek elemen visual yang bergerak atau berubah pada halaman tertentu (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5). Penggunaan interaktivitas ini memberikan pengalaman lebih pada proses membaca. Dengan menarik *tab*, elemen visual pada halaman tersebut tidak hanya bersifat statis, tetapi dapat berubah sesuai dengan pergerakan yang relevan dengan alur cerita sehingga dapat menyampaikan informasi tambahan dengan cara yang menarik.



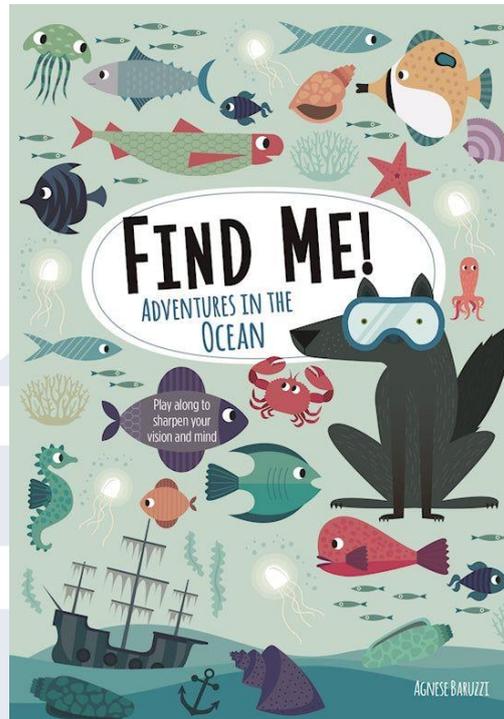
Gambar 2.3 Contoh *Pull Tab Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/659777414188609106/>

Interaktivitas ini secara langsung melibatkan pengguna dalam mengendalikan elemen visual pada halaman tersebut sehingga pengalaman pembaca menjadi lebih dinamis. Hal tersebut dapat menghasilkan interaksi umpan balik yang menambah pengalaman proses membaca. Selain meningkatkan pengalaman pengguna, interaksi ini juga tentunya memiliki aspek edukasi yang ingin menyampaikan pesan atau informasi tertentu melalui interaksinya.

2.1.1.4 *Hidden Objects Book*

Hidden objects book merupakan buku yang mengajak pembaca untuk melakukan permainan mencari objek tersembunyi dengan tampilan ilustrasi kompleks yang penuh akan detail. Buku ini dirancang untuk memberikan suatu tantangan bagi pembaca dengan menampilkan gambar-gambar kompleks di mana suatu objek yang ditentukan harus ditemukan dalam kumpulan objek lainnya (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5). Setiap halamannya memberikan tampilan berbeda sehingga pembaca harus memiliki fokus lebih untuk mengamati serta menemukan objek yang telah ditentukan.



Gambar 2.4 Contoh *Hidden Objects Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/110760472080009514/>

Interaktivitas yang disediakan dalam jenis buku interaktif ini membutuhkan tingkat fokus yang tinggi dalam melakukannya. Dalam rangka menyelesaikan tantangan ini, pembaca diajak untuk meningkatkan kemampuan kognitif seperti konsentrasi dan tingkat ketelitian. Selain itu, dengan memasukkan elemen permainan ini, pembaca diajak untuk lebih interaktif terhadap konten buku.

2.1.1.5 Games Book

Games book merupakan buku interaktif yang berisikan permainan yang dapat dimainkan oleh pembaca. Interaktivitas dalam buku ini mencakup *puzzle*, teka-teki silang, labirin, dan permainan lainnya yang membutuhkan interaksi dari pembaca. Setiap halaman berisikan permainan dengan tantangan yang berbeda-beda, sehingga terdapat banyak interaksi lain selain membaca antara pengguna dengan konten buku.



Gambar 2.5 Contoh *Games Book*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/385972630578431846/>

Permainan dalam jenis buku ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengasah kemampuan *problem-solving* dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Buku ini menyediakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan kognitif. Selain itu, jenis buku interaktif ini juga dapat memperpanjang durasi pembaca dalam mengaksesnya karena adanya berbagai jenis permainan di dalamnya.

2.1.1.6 *Participation Book*

Participation book merupakan buku yang melibatkan pembaca secara langsung pada narasinya. Pembaca diminta untuk langsung berpartisipasi sesuai instruksi yang terdapat dalam buku. Biasanya buku ini mengajak pembacanya untuk mengambil keputusan atau menjawab pertanyaan yang terdapat disepanjang cerita sebagai tolak ukur pemahaman (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5).



Gambar 2.6 Contoh *Participation Book*
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/240379698854693931/>

Dalam perancangannya, jenis buku ini biasanya memiliki kunci jawaban untuk menjadi tolak ukur sejauh mana pemahaman pembaca. Interaktivitas ini mengajak pembaca untuk lebih terlibat dalam proses membaca. Selain itu, interaktivitas ini dapat meningkatkan pemahaman pembaca dan mampu meningkatkan kreativitas hingga daya ingat pembaca.

Kesimpulan dari pemaparan teori jenis buku interaktif tersebut menunjukkan bahwa buku interaktif meningkatkan partisipasi pembaca karena terdapat aksi timbal balik. *Pop-up book* meningkatkan pengalaman pengguna dengan tampilan tiga dimensi yang dapat membantu proses pemahaman informasi yang ingin disampaikan. *Peek a boo book* memberikan elemen bermain yang meningkatkan rasa ingin tahu pembaca dengan melibatkan sistem motoriknya. Sementara *pull tab book* memperkaya interaksi dengan elemen yang dapat digerakkan dan *hidden objects book* yang dapat melatih fokus dengan cara permainan mencari objek. Terdapat juga *games book* yang terdiri dari permainan teka-teki untuk mengasah kemampuan pembaca, serta *participation book* yang dapat mengajak partisipasi aktif pembaca. Setiap jenis interaktivitas ini dapat meningkatkan pengalaman pembaca sehingga efektif menyampaikan informasi dengan cara yang berkesan.

2.1.2 Prinsip Desain Buku Interaktif

Perancangan buku interaktif membutuhkan pemahaman terkait interaktivitas elemen-elemen dalam buku untuk menciptakan pengalaman membaca yang dinamis. Dalam proses perancangannya, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip yang tidak hanya berfokus pada aspek visual dan naratif, tetapi juga berfokus pada prinsip mendesain interaktivitas konten. Menurut Saffer (2010, h.37), buku interaktif memiliki sebuah kesamaan dengan sistem yang memiliki beragam komponen secara terstruktur. Semua komponen tersebut bekerjasama layaknya prinsip-prinsip yang menciptakan pengalaman baik bagi pengguna. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam proses perancangannya adalah:

1. Goal

Setiap perancangan media interaktif harus memiliki tujuan yang jelas. Tujuan ini digunakan sebagai panduan dalam melakukan perancangan konten media. Hal ini harus diperhatikan karena dengan tujuan yang jelas, penulis dapat menyesuaikan elemen-elemen interaktivitas yang selaras dengan elemen lain untuk mencapai tujuan tersebut (Saffer, 2010, h.39).

2. Environment

Lingkungan dimana buku interaktif tersebut digunakan sangat mempengaruhi desain untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal (Saffer, 2010, h.39). Dalam proses perancangan buku interaktif, penting untuk mempertimbangkan aspek dari pengguna, apakah buku tersebut akan digunakan di sekolah, di rumah, atau di tempat lain. Dengan mengetahuinya, desainer dapat lebih mempertimbangkan aspek aksesibilitas, interaksi sosial, dan kenyamanan pengguna.

3. Sensor

Dalam buku interaktif, sensor mengacu pada elemen-elemen yang merespon input tindakan dari pengguna. Contohnya adalah buku yang memiliki tombol suara atau halaman yang dapat disentuh oleh pengguna. Pengalaman tersebut dapat menciptakan pendekatan aspek

emosional yang memungkinkan anak-anak berinteraksi secara langsung dengan media (Saffer, 2010, h.39).

4. *Disturbances*

Gangguan dalam proses perancangan buku interaktif dapat berasal dari berbagai sumber. Gangguan tersebut dapat berupa aspek visual yang terlalu padat, elemen interaktif yang mengganggu alur cerita, atau masalah teknis seperti elemen tidak dapat berfungsi dengan baik. Oleh sebab itu, penting bagi desainer untuk memperhatikan prinsip ini sehingga dapat memastikan elemen-elemen pada buku dapat berkorelasi dan berjalan dengan baik (Saffer, 2010, h.39).

5. *Comparator*

Pembandingan dalam perancangan buku interaktif tertuju pada penilaian keberhasilan buku dalam mencapai tujuannya. Prinsip *comparator* mencakup pengukuran dari respon pengguna, seperti umpan balik ataupun hasil belajar setelah membaca buku edukasi. Dengan ini, desainer dapat mengevaluasi sejauh mana buku interaktif dapat mendukung proses pemahaman target (Saffer, 2010, h.39).

6. *Feedback*

Umpan balik merupakan respon untuk menunjukkan apakah tujuan sudah tercapai atau belum. Dalam buku interaktif, umpan balik dapat diberikan melalui nilai dari kuis atau tugas yang telah dikerjakan. Prinsip ini perlu diperhatikan untuk menjaga motivasi target dalam mencapai tujuan perancangan. (Saffer, 2010, h.39).

Prinsip desain buku interaktif menekankan pentingnya elemen-elemen interaktif untuk meningkatkan pengalaman pembaca. Prinsip *goal* memastikan perancangan memiliki tujuan jelas agar dapat menghasilkan interaktivitas yang mendukung. Prinsip *environment* mempertimbangkan tingkat kenyamanan dan aksesibilitas dari aspek lingkungan target buku. Prinsip *sensor* meningkatkan keterlibatan pembaca dengan interaksi langsung. Desainer juga dihibau untuk menghindari gangguan seperti visual stress pada prinsip *disturbances*.

Prinsip *comparator* membantu evaluasi interaktivitas dari respon pengguna dan prinsip *feedback* memberikan umpan balik dari hasil uji coba. Semua prinsip ini perlu diperhatikan untuk menciptakan buku interaktif yang mendukung peningkatan pengalaman pembaca.

2.2 Buku Cerita Bergambar

Buku Cerita Ilustrasi adalah jenis buku yang mengkolaborasikan pesan tersurat melalui teks naratif dengan pesan tersirat melalui elemen visual. Salah satu elemen visual yang memiliki peran penting dalam memperkuat dan mendukung alur cerita dalam buku cerita anak adalah ilustrasi (Ghozalli, 2020, h.11). Dengan menggabungkan antara teks naratif dan elemen visual dalam buku cerita ilustrasi, pembaca dapat lebih memahami cerita dengan lebih baik dengan media yang menarik dan menyenangkan.

2.2.1 Komponen Buku Cerita Ilustrasi

Dalam rangka menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan menyeluruh, buku cerita ilustrasi terdiri dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dan saling melengkapi satu sama lain. Beberapa komponen utama dalam proses perancangan buku cerita anak terdiri dari:

2.2.1.1 Tipografi

Menurut Strizver dalam bukunya yang berjudul *The Designer's Guide to Professional Typography* (2009), tipografi adalah elemen desain penting seputar penggunaan huruf dalam menyampaikan pesan tekstual (h.13). Tipografi tidak hanya terbatas dalam pemilihan jenis huruf, tetapi juga mencakup aspek keterbacaan, kejelasan, dan etika visual. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, tipografi dapat mempengaruhi bagaimana suatu informasi dapat dipahami dan diterima. Oleh sebab itu, tipografi berperan penting dalam menghubungkan komunikasi visual dengan komunikasi verbal.



Gambar 2.7 Contoh *Font* Untuk Anak-anak
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/379639443602941216/>

Setiap *font* dalam tipografi memiliki karakteristik unik yang dapat menyalurkan berbagai kesan visual untuk mendukung suatu penyampaian pesan. Meskipun pemilihan jenis *font* merupakan suatu keputusan subjektif, terdapat pedoman atau aturan tidak resmi yang dapat membantu desainer dalam memilih jenis *font* sesuai dengan audiens yang dituju. Dalam buku cerita ilustrasi anak-anak, tipografi yang dipilih harus memastikan tingkat *readability* dan *legibility* yang tinggi sehingga informasi tekstual dapat tersampaikan dengan baik pada anak-anak (Strizver, 2009, h.59). Oleh karena itu, perancangan yang ditujukan kepada anak-anak lebih baik menggunakan sans serif dan menghindari jenis *font* dekoratif dan kompleks.

Pemilihan *font* untuk media bagi anak-anak harus memiliki tampilan bentuk yang sederhana dan ramah sehingga menciptakan keterbacaan yang lebih tinggi dan kesan visual mengundang. Oleh karena itu, penggunaan *font* sans serif ideal untuk anak-anak karena memiliki legibilitas yang lebih tinggi dibandingkan *serif*, khususnya pada *bodytext* dengan ukuran kecil (Hoffmeister, 2016, h.18). Bentuknya yang sederhana tanpa adanya penambahan *serif* membantu keterbacaan yang lebih jelas untuk semua tingkat usia. Dengan demikian, penggunaan *font* sans serif menjadi pilihan yang sesuai pada desain bagi anak-anak karena mengurangi gangguan visual sehingga dapat membantu anak memahami teks dengan lebih cepat dan efektif.

2.2.1.2 Warna

Warna merupakan salah satu komponen penting dalam buku cerita ilustrasi anak. Penggunaan warna tertentu dapat mempengaruhi suasana dan emosi yang ingin dibentuk dalam suatu cerita sehingga anak dapat lebih memahami pesan yang ingin disampaikan. Dalam proses perancangan buku cerita ilustrasi bagi anak-anak, pemilihan warna harus disesuaikan dengan usia serta tingkat kognitif dari target sasaran. Anak-anak akan cenderung tertarik pada warna-warna cerah dan intens karena pada umumnya mereka sangat sensitif terhadap saturasi serta *tone* (Stone, Adams, & Morioka, 2008, h.35). Selain itu, pemilihan warna yang memiliki tingkat kontras yang jelas satu sama lain juga dapat memudahkan anak-anak dalam membedakan setiap elemen visual.

2.2.1.3 Point of View

Point of view atau sudut pandang dalam penyampaian visual suatu cerita pada buku cerita ilustrasi anak memiliki peran yang penting agar kesan visual yang ingin disampaikan pada pembaca dapat secara jelas tersalurkan. Pemilihan sudut pandang yang tepat sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan dapat membantu anak lebih mudah untuk memahami alur cerita, suasana lingkungan, dan karakter yang ditampilkan. Dengan menggunakan pemilihan sudut pandang yang beragam dan sesuai, pembaca dapat melihat kesan visual dinamis yang ingin disampaikan berdasarkan jarak pengelihatannya (Ghozalli, 2020, h.50-51). Pengaplikasian sudut pandang yang bervariasi ini bertujuan untuk memfokuskan pesan yang sedang disampaikan dan dapat meminimalisir pengulangan visual yang dapat membuat pembaca cepat bosan (Ghozalli, 2020, h.52). Berikut adalah macam-macam sudut pandang dibagi menjadi 5 jenis berdasarkan jaraknya:

1. Mata Burung

Sudut pandang mata burung merupakan sudut pandang yang memberikan kesan luas pada suatu adegan. Dengan penggunaan sudut pandang ini, pembaca dapat merasakan skala

besar dari cerita narasi dengan berbagai detail yang dapat dilihat dari atas. Sudut pandang ini sering digunakan pada narasi yang menggambarkan pemandangan dengan skala yang luas, seperti pemandangan kota, alam, atau latar tempat lain yang dapat memberikan tampilan visual lebih dalam terkait konteks yang ingin disampaikan.



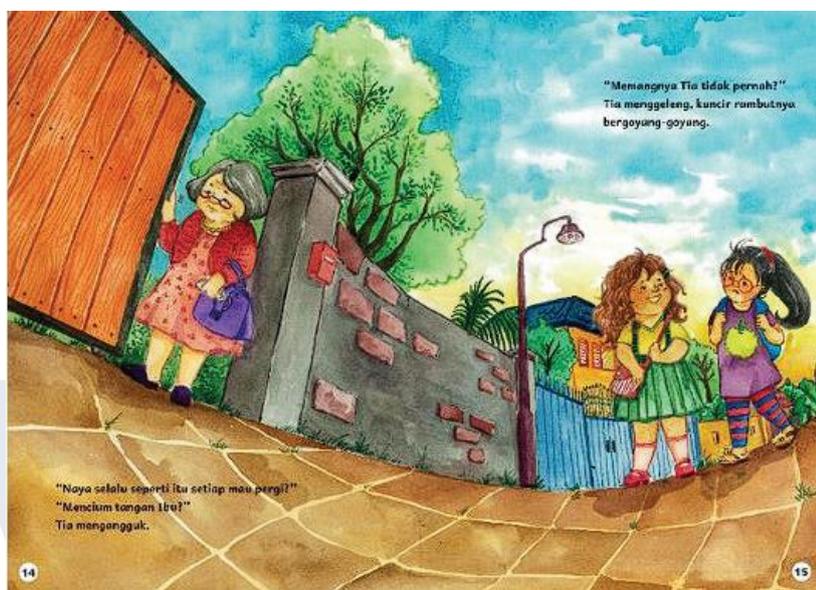
Gambar 2.8 Contoh Sudut Pandang Mata Burung
Sumber: Ghozalli (2020)

Penggunaan sudut pandang mata burung ini juga dapat membangun suasana dramatis sehingga dapat meningkatkan imajinasi pembaca. Selain itu, sudut pandang ini juga dapat menggambarkan adegan transisi suasana dalam narasi sehingga memberikan dimensi tambahan bagi pembaca. Oleh sebab itu, sudut pandang ini dapat mendukung penyampaian informasi secara visual yang memperkaya alur cerita agar dapat tersampaikan secara lebih dinamis dan menarik.

2. Mata Semut

Sudut pandang mata semut merupakan sudut pandang yang memberikan kesan visual objek menjulang tinggi. Melalui sudut pandang ini, pembaca diajak untuk melihat sekeliling latar tempat dari bawah sehingga segala sesuatu pada tempat tersebut

akan terkesan mendominasi karena visualnya yang besar. Sudut pandang ini sering menjadi sudut pandang anak-anak melihat lingkungan sekitar karena badannya yang masih kecil.



Gambar 2.9 Contoh Sudut Pandang Mata Semut
Sumber: Ghozalli (2020)

Sudut pandang ini juga menciptakan kedekatan secara emosional dan relevansi pada karakter anak-anak. Ilustrator dapat lebih mengeksplorasi tema pertumbuhan dengan menggunakan sudut pandang berbeda antara interaksi karakter dan lingkungannya sehingga pembaca dapat merasakan apa yang karakter alami. Dengan demikian, sudut pandang ini juga dapat memperkaya penyampaian naratif secara keseluruhan.

3. *Frontal* atau Sejajar

Frontal atau sejajar merupakan sudut pandang untuk menjelaskan adegan secara jelas dan langsung. Dengan menggunakan sudut pandang ini, pembaca dapat merasa seolah-olah menjadi bagian dari adegan yang diceritakan. Teknik ini efektif dalam menyampaikan pesan emosional sehingga pembaca dapat memiliki koneksi lebih dengan peristiwa yang sedang terjadi kepada karakter.



Gambar 2.10 Contoh Sudut Pandang *Frontal* atau Sejajar
Sumber: Ghozalli (2020)

Penggunaan sudut pandang ini juga dapat meningkatkan pengalaman pembaca karena tampilan yang imersif sehingga pembaca dapat melihat adegan dalam psosisi sejajar dengan karakter. Hal tersebut menciptakan pengalaman lebih dari sekedar pengamat tetapi juga seakan-akan pembaca berpartisipasi dalam adegan tersebut. Oleh sebab itu, sudut pandang *frontal* ini sering digunakan untuk menceritakan adegan penuh aksi.

4. *Zoom Out* atau Jauh

Zoom out merupakan sudut pandang yang dapat memberikan kesan ruang luas. Oleh sebab itu, sudut pandang ini sering digunakan untuk menampilkan pemandangan yang luas dan membandingkan ukuran objek dalam cerita. Penggunaan sudut pandang ini juga sering dipakai untuk menunjukkan perbandingan ukuran objek dalam suatu cerita sehingga lebih memberikan gambaran pada pembaca terkait skala proposi.



Gambar 2.11 Contoh Sudut Pandang *Zoom Out* atau Jauh
Sumber: Ghozalli (2020)

Posisi pengambilan sudut pandang ini bisa dikombinasikan dengan sudut mata burung, mata semut, atau sejajar. Kombinasi ini memungkinkan penulis untuk menciptakan detail lebih dengan prespektif yang luas. Selain itu, kombinasi ini dapat menghasilkan adegan yang dramatis dalam transisi alur cerita.

5. *Zoom In* atau Fokus

Zoom in merupakan sudut pandang yang berfokus pada suatu objek atau adegan penting dalam cerita sehingga pembaca dapat memusatkan perhatian pada detail tertentu. Dengan menggunakan sudut pandang ini, ilustrator dapat menekankan hirarki visual pada elemen kunci dalam suatu adegan, seperti ekspresi wajah atau momen penting dalam alur cerita. Penggunaan sudut pandang ini dapat menciptakan ketegangan sehingga pembaca dapat lebih fokus dengan hal yang ingin ditekankan pada suatu adegan.



Gambar 2.12 Contoh Sudut Pandang *Zoom In* atau Fokus
Sumber: Ghozalli (2020)

Pada umumnya, sudut pandang *zoom in* ini digunakan untuk menampilkan emosi karakter dengan lebih detail. Misalnya, ilustrator dapat menciptakan visual dengan fokus pada mata karakter yang berkaca-kaca dalam situasi menyantuh. Melalui cara tersebut, pembaca diajak untuk merasakan apa yang dirasakan karakter secara emosional sehingga dapat memperkaya pengalaman pembaca. Selain itu, ilustrator juga dapat menekankan pada adegan-adegan penting lainnya menggunakan sudut pandang ini sehingga memperkuat pesan dan hubungan emosional yang ingin disampaikan.

Point of view dalam buku cerita ilustrasi anak berperan penting untuk menyampaikan kesan visual yang ingin dibangun. Pemilihan sudut pandang yang bervariasi membantu anak memahami alur cerita dan suasana lingkungan. Terdapat lima jenis sudut pandang, yaitu mata burung, mata semut, *frontal*, *zoom out*, dan *zoom in*. Mata burung memberikan kesan luas dari sudut pandang atas, sementara mata semut menonjolkan dominasi ukuran objek dari sudut pandang bawah. *Frontal* memberikan pengalamanseolah pembaca menjadi bagian dari cerita. Selain itu, *zoom out* menunjukkan ruang luas dan *zoom in* untuk

menekankan detail visual seperti emosi karakter. Dengan kombinasi yang tepat, pengaplikasian variasi sudut pandang menciptakan pengalaman membaca yang dinamis dan memperkaya narasi visual.

2.2.1.4 Alur Baca

Alur baca memegang peran krusial dalam proses perancangan tata letak teks dan ilustrasi dalam buku cerita ilustrasi. Dalam merancang alur baca, desainer dapat memaksimalkannya dalam satu halaman atau *spread*. Di Indonesia, alur baca yang umum digunakan adalah dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan (Ghozalli, 2020, h.63). Ilustrator dapat membayangkan ilustrasi yang akan digambar dengan memperhatikan penggunaan kata kerja di awal atau di akhir teks. Jika kata kerja di awal teks yang akan diilustrasikan, teks sebaiknya diletakan pada akhir alur baca. Hal tersebut disebabkan karena pembaca cenderung fokus pada elemen visual terlebih dahulu sebelum membaca teks.

2.2.2 Layout Buku Cerita Bergambar

Layout dalam buku cerita ilustrasi memiliki peran penting dalam menyeimbangkan penyampaian cerita secara visual dan tekstual. Pengaturan tata letak yang baik membantu pembaca memahami alur baca untuk memahami cerita. Menurut Ghozalli (2020, h.63), *layout* dalam buku cerita dikategorikan menjadi 3 jenis, yaitu:

2.2.2.1 Tebaran atau Spread

Layout tebaran atau *spread* ini adalah tata letak ilustrasi dalam buku cerita yang mencakup dua halaman dalam sekali bukaan buku. *Spread* sering digunakan menampilkan suasana latar cerita atau lokasi suatu adegan. Tata letak *spread* ini umumnya didominasi oleh ilustrasi pada halaman kiri dan kanan, meskipun tidak selalu sampai ke tepi halaman buku cerita.



Gambar 2.13 Contoh Tebaran atau *Spread*
Sumber: Ghozalli (2020)

Pendekatan susunan ini memberikan *canvas* yang lebih besar untuk menuangkan detail cerita untuk mendukung suasana yang dapat dibuat oleh ilustrator. Selain itu, *layout* ini menciptakan alur tanpa putus dalam satu *spread* sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih lancar. Dengan demikian, penggunaan *layout* ini tidak hanya berfungsi sebagai penunjang estetika, tetapi juga membantu memperkaya pembaca dalam alur cerita yang disampaikan.

2.2.2.2 Satu Halaman atau *Single*

Layout satu halaman atau *single* merupakan tata letak ilustrasi yang mengisi satu halaman pada buku cerita. Hal yang penting untuk diperhatikan adalah ketika terdapat dua halaman *single* dalam satu *spread*, maka penting untuk memperhatikan perbedaan visual yang jelas. Jika tata letak visual dua halaman *single* tersebut tidak memberikan kontras yang jelas, pembaca akan bingung dengan alur baca dan dapat beranggapan bahwa latar situasi masih pada tempat yang sama.

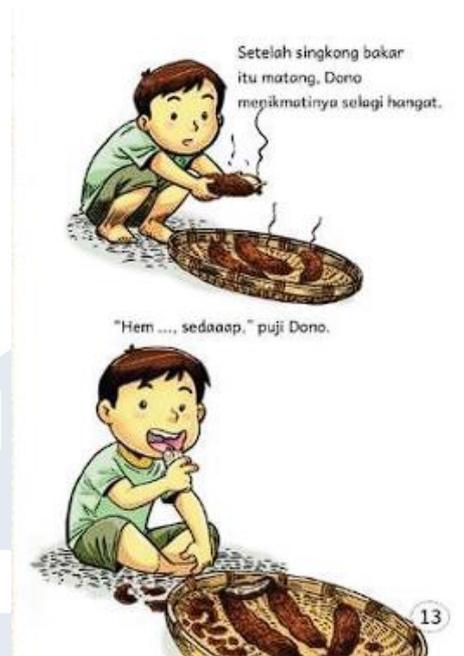


Gambar 2.14 Contoh Satu Halaman atau *Single*
Sumber: Ghozalli (2020)

Dalam mengatasi masalah tersebut, ilustrator dapat mengkombinasikan variasi sudut pandang untuk membedakan latar cerita dalam satu *spread*. Solusi ini juga dapat memberikan variasi gambar yang lebih dinamis sehingga meningkatkan pengalaman pembaca. Dengan demikian, penggunaan *layout* ini dapat mendukung narasi tetapi harus juga memastikan bahwa pembaca dapat dengan mudah mengikuti alur cerita tanpa rasa kebingungan.

2.2.2.3 Lepas atau *Spot*

Layout spot merupakan tata letak ilustrasi dengan ukuran bervariasi yang lebih kecil dari satu halaman penuh. Tata letak ini biasanya digunakan untuk menyusun ilustrasi aktivitas dalam satu adegan sehingga pembaca dapat melihat suatu proses aktivitas tanpa mengganggu alur cerita utama. Dengan menggunakan *layout* ini, ilustrator dapat menampilkan rangkaian detail yang berkaitan dengan alur cerita tanpa harus mengisi seluruh halaman.



Gambar 2.15 Contoh Lepasn atau *Spot*
Sumber: Ghozalli (2020)

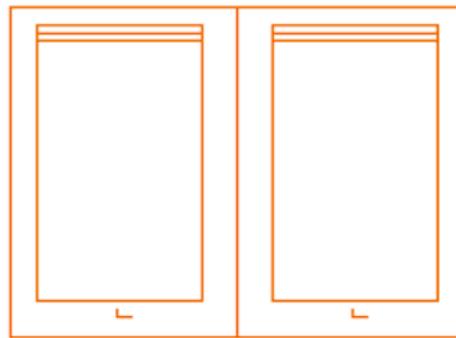
Pada umumnya, latar belakang ilustrasi dari *layout* ini menggunakan warna polos agar tidak menghilangkan fokus pembaca dari pesan yang ingin disampaikan. Pendekatan ini dapat menciptakan kontras yang jelas antara ilustrasi dengan latar belakang. Selain itu, penggabungan beberapa ilustrasi dalam satu halaman juga bermanfaat untuk menghemat ruang sehingga lebih efisien dalam menyampaikan esan tanpa menggunakan visual yang berulang.

2.2.3 *Grid*

Penggunaan *grid* dalam proses perancangan buku cerita ilustrasi berfungsi sebagai kerangka dasar yang dapat membantu desainer dalam tata letak elemen visual dan teks secara terstruktur dan konsisten (Tondreau, 2019, h.8). *Grid* mempermudah desainer dalam memastikan penempatan elemen-elemen visual dan konten isi agar sesuai dengan alur baca. Hal ini sangat penting terutama dalam buku cerita anak karena perancangan media bagi anak perlu mendukung pemahaman cerita tanpa mengganggu alur baca. Menurut Tondreau (2019, h.11), *grid* dibedakan menjadi 5 jenis, yaitu:

2.2.4.1 *Single-column Grid*

Single-column Grid atau yang juga dikenal sebagai *Manuscript Grid* merupakan *grid* yang paling umum dan banyak digunakan. *Grid* ini memiliki 1 kolom yang menjadi area kosong di segala sisinya seperti sisi atas, bawah, kiri, dan kanan. Jenis *grid* ini umumnya digunakan pada karya yang sebagian besar berfokus pada tulisan, seperti pada novel kontemporer (Tondreau, 2019, h.11).

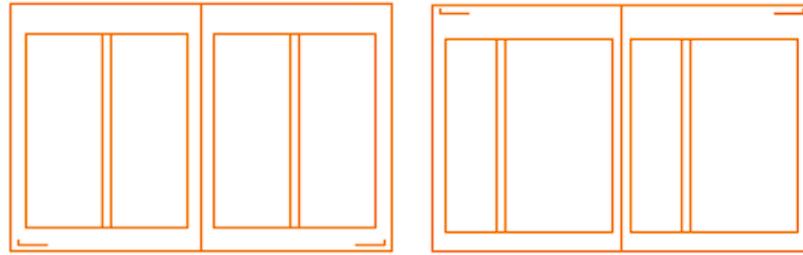


Gambar 2.16 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Pada *grid* ini, teks menjadi elemen utama yang mendominasi halaman atau *spread*. Oleh sebab itu, penulis dapat memiliki kebebasan yang lebih luas dalam penulisan teks panjang dengan teratur. Melalui *grid* ini, elemen seperti judul dan paragraf dapat diatur dengan lebih mudah sehingga menghasilkan tampilan visual keseluruhan halaman yang lebih harmonis.

2.2.4.2 *Two-column Grid*

Jenis *two-column grid* digunakan untuk menyusun tata letak informasi dalam dua kolom terpisah. Kolom pada *grid* ini dapat memiliki lebar yang sama ataupun tidak. Umumnya, jika kedua kolom tidak memiliki ukuran yang sama, kolom yang lebih lebar memiliki ukuran dua kali lebar dari kolom yang kecil (Tondreau, 2019, h.11).



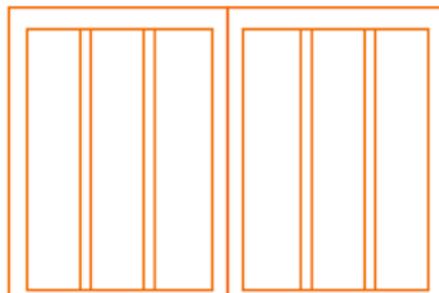
Gambar 2.17 *Two-column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

Penggunaan jenis *grid* ini biasanya digunakan untuk panduan karya yang mengandung kombinasi antara aspek visual dan tekstual (Tondreau, 2019, h.11). Panduan *grid* ini juga akan menghasilkan tampilan yang memudahkan pembaca dalam membandingkan informasi antar dua kolom sehingga cocok untuk dijadikan panduan perancangan tata letak majalah, artikel, atau buku pelajaran. Dengan menawarkan struktur yang jelas, *grid* ini dapat dijadikan panduan dalam menciptakan tampilan yang interaktif dan menarik bagi pembaca sehingga dapat dengan mudah membandingkan informasi yang disajikan.

2.2.4.3 *Multicolumn Grid*

Jenis *multicolumn grid* ini menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang bervariasi (Tondreau, 2019, h.11). Oleh karena itu, *grid* ini menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi dibandingkan dua jenis *grid* sebelumnya. Oleh sebab itu, penggunaan *grid* ini lebih memberikan desainer kebebasan dalam penyajian tata letak informasi yang lebih dinamis.



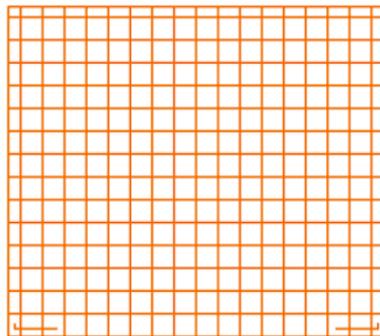
Gambar 2.18 *Multicolumn Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

Multicolumn grid ini biasanya dipakai untuk perancangan majalah atau situs *website* (Tondreau, 2019, h.11). Penggunaan *multicolumn grid* pada perancangan media-media tersebut karena *grid* ini memiliki fleksibilitas tata letak konten dengan jenis yang beragam, seperti teks, infografis, hingga elemen visual. Selain itu, variasi lebar kolom dapat menghasilkan tata letak penyusunan informasi yang tidak terlalu padat sehingga pembaca memiliki ruang istirahat dalam membaca isi konten.

2.2.4.4 Modular Grid

Jenis *modular grid* merupakan *grid* yang paling cocok digunakan untuk mengatur tata letak informasi kompleks, seperti surat kabar, grafik, atau kalender. Jenis *grid* ini mengkombinasikan kolom dan baris sehingga tercipta struktur ruang yang lebih kecil. Panduan struktur yang lebih kecil ini memungkinkan penyusunan informasi dengan lebih terorganisir sehingga cocok untuk media yang memiliki banyak data yang ingin ditampilkan (Tondreau, 2019, h.11).



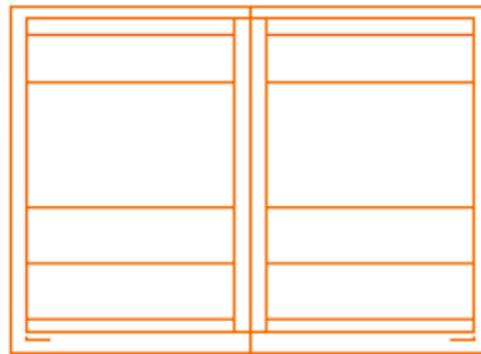
Gambar 2.19 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Jenis *grid* ini memiliki fleksibilitas lebih dalam merancang tata letak desain karena pada setiap modulnya dapat diisi dengan jenis konten yang diinginkan. Dengan fleksibilitas ini, desainer dapat lebih leluasa mengatur hirarki informasi untuk mempermudah pembaca mencari konten yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, struktur *grid* ini tidak hanya

digunakan untuk memperkuat tampilan visual yang terorganisir, tetapi juga dapat menciptakan hirarki serta variasi tata letak informasi.

2.2.4.5 *Hierarchical Grid*

Jenis *hierarchical grids* ini terdiri dari baris-baris horisontal. Biasanya, *grid* ini digunakan pada beberapa majalah dan perangkat yang mengatur tata letak kontennya secara horisontal (Tondreau, 2019, h.11). Tata letak elemen dengan struktur ini dapat menciptakan hirarki pada elemen penting yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca.



Gambar 2.20 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

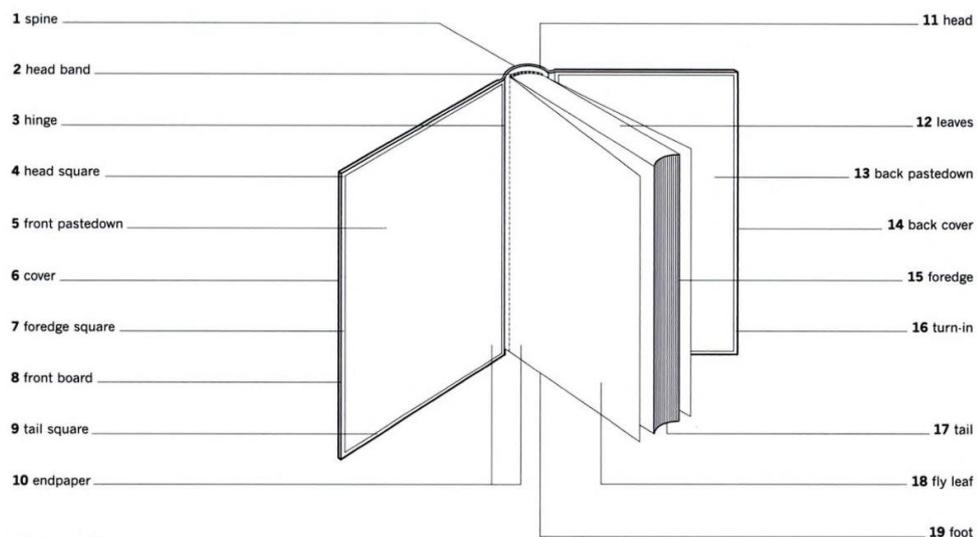
Jenis *grid* ini memberikan keleluasaan bagi desainer untuk mengeksplorasi berbagai ukuran serta proporsi yang berbeda dari konten yang ingin ditampilkan. Susunan struktur ini dapat menciptakan tata letak dinamis yang menjaga minat pembaca selama proses membaca (Tondreau, 2019, h.11). Oleh sebab itu, *hierarchical grid* ini menjadi rekomendasi pilihan panduan fondasi dalam merancang media dengan penyajian informasi secara efektif dan estetis dalam bentuk horisontal.

Berdasarkan teori Tondreau (2019), *grid* terbagi menjadi lima jenis yang berfungsi sebagai kerangka dasar untuk perancangan tata letak visual dan tekstual sehingga konsisten. *Single-column grid* cocok untuk teks panjang seperti novel. *Two-column grid* memudahkan pembaca membandingkan informasi di kedua kolom seperti majalah atau buku pelajaran. *Multicolumn* memberikan fleksibilitas tata letak dinamis seperti untuk perancangan *website*. *Modular grid* cocok digunakan untuk

informasi kompleks, seperti kalender dan surat kabar. *Hierarchical grid* berfungsi menciptakan hirarki melalui tata letak horizontal. Oleh karena itu, penggunaan *grid* membantu desainer menyusun elemen visual dan teks secara konsisten sehingga mempermudah pembaca dalam menjelajahi informasi yang disajikan.

2.2.4 Anatomi Buku

Anatomi buku adalah kumpulan komponen yang membentuk struktur buku secara keseluruhan. Setiap komponen dalam anatomi buku memiliki fungsinya tersendiri untuk memastikan buku dapat digunakan dengan baik dan dapat melindungi isinya. Dalam proses perancangan buku, desainer perlu memahami komponen anatomi buku sehingga dapat membantu proses produksi buku. Penjabaran lebih mendalam terkait komponen buku menurut Haslam (2006, h.20) adalah sebagai berikut:



Gambar 2.21 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

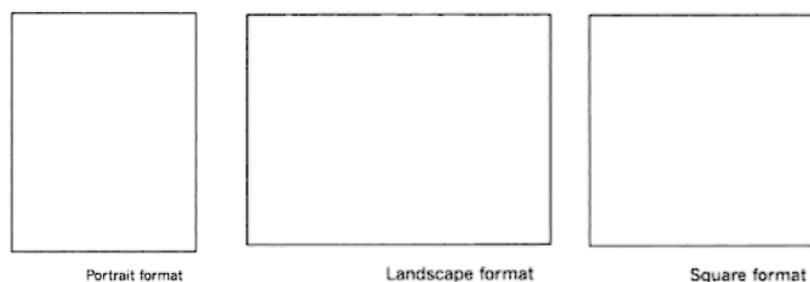
1. *Spine*, merupakan bagian sampul yang menutupi bagian tepi tempat halaman dijilid (Haslam, 2006, h.20);
2. *Head band*, merupakan pita kecil berwarna yang terletak pada bagian atas dan bawah *spine* untuk menghasilkan tampilan jilidan buku yang rapi (Haslam, 2006, h.20);

3. *Hinge*, merupakan lipatan pada ujung kertas antara *pastedown* dan *fly leaf* yang berfungsi sebagai engsel agar sampul dapat dibuka dan ditutup dengan baik (Haslam, 2006, h.20);
4. *Head square*, merupakan pelindung kecil pada bagian atas buku yang memiliki ukuran lebih tinggi dibandingkan halaman buku (Haslam, 2006, h.20);
5. *Front pastedown*, merupakan halaman kertas yang ditempelkan pada bagian dalam sampul depan buku (Haslam, 2006, h.20);
6. *Cover*, merupakan papan tebal atau karton yang melindungi isi halaman dalam buku (Haslam, 2006, h.20);
7. *Foreedge square*, merupakan pelindung kecil pada bagian tepi buku yang memiliki ukuran lebih panjang dari halaman buku dan terbentuk dari sampul depan dan belakang buku (Haslam, 2006, h.20);
8. *Front board*, merupakan papan bagian depan yang menjadi sampul depan buku (Haslam, 2006, h.20);
9. *Tail square*, merupakan pelindung kecil pada bagian bawah buku yang memiliki ukuran lebih rendah dari halaman buku dan terbentuk dari sampul buku (Haslam, 2006, h.20);
10. *Endpaper*, merupakan kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam sampul dan memperkuat struktur hinge. Bagian luar *endpaper* disebut *pastedown* dan bagian yang dapat dibuka disebut *fly leaf* (Haslam, 2006, h.20);
11. *Head*, merupakan istilah yang menunjukkan bagian atas dari sebuah buku (Haslam, 2006, h.20);
12. *Leaves*, merupakan bagian halaman individual yang terdiri dari dua sisi (Haslam, 2006, h.20);
13. *Back pastedown*, merupakan istilah yang merujuk kertas tebal sebagai endpaper yang direkatkan pada bagian dalam sampul buku (Haslam, 2006, h.20);

14. *Back cover*, merupakan istilah dari papan atau karton sebagai sampul belakang yang melindungi halaman belakang buku (Haslam, 2006, h.20);
15. *Foredge*, merupakan bagian tepi depan halamann buku (Haslam, 2006, h.20);
16. *Turn-in*, merupakan istilah yang merujuk pada tepi kertas yang dilipat ke bagian dalam sampul agar memberikan ketahanan tambahan (Haslam, 2006, h.20);
17. *Tail*, merupakan bagian bawah buku (Haslam, 2006, h.20);
18. *Fly leaf*, merupakan halaman kosong antara *pastedown* dan halaman isi (Haslam, 2006, h.20);
19. *Foot*, merupakan istilah yang mereferensikan bagian bawah halaman buku (Haslam, 2006, h.20);

2.2.5 Format Buku

Format buku mengacu pada spesifikasi ukuran dan bentuk dari sebuah buku yang mempengaruhi perancangan hingga proses produksi buku tersebut. Format ini mencakup berbagai aspek yang nantinya akan mempengaruhi tata cara penyusunan konten sehingga akan mempengaruhi estetika keseluruhan buku. Menurut Haslam (2006, h.30), format buku terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu *portrait*, *landscape*, dan *square*. *Potrait format* memiliki ukuran tinggi yang lebih besar dibandingkan lebarnya. Lalu, terdapat *landscape format* yang mempunyai ukuran lebar yang lebih besar dibandingkan ukuran tingginya. Selain itu, *square format* memiliki ukuran panjang dan lebar yang sama besar.



Gambar 2.22 Format Buku
Sumber: Haslam (2006)

Setiap *format* dari ketiga jenis ini memiliki karakteristik tersendiri yang sesuai dengan kebutuhan desain serta fungsi dari masing-masing tujuan buku tersebut. Misalnya, penggunaan *format* potrait biasanya lebih banyak digunakan untuk buku yang memiliki banyak teks seperti buku cetak pembelajaran di sekolah. *Format landscape* lebih sering digunakan untuk media presentasi visual, seperti album foto dan buku arsitektur. Selanjutnya, *format square* sering digunakan untuk perancangan buku yang menekankan pada keseimbangan antara aspek visual dan tekstual.

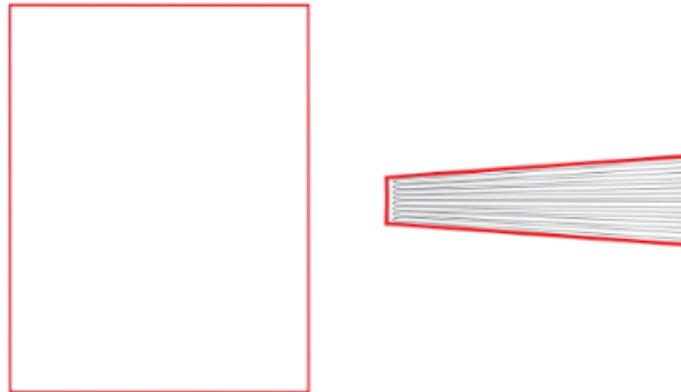
2.2.6 Teknik

Teknik *binding* atau penjilidan merupakan proses menyatukan halaman-halaman buku menjadi satu kesatuan. Dalam proses produksi buku, terdapat berbagai teknik *binding* sesuai dengan jenis buku, fungsi, dan target pembaca. Menurut Evans, Sherin, dan Lee (2013, h.80-82), teknik *binding* terbagi menjadi 9 macam. Berikut adalah dua teknik pembuatan buku yang cocok untuk digunakan dalam proses perancangan buku anak:

2.2.6.1 Perfect Binding

Perfect Binding merupakan teknik jilid dengan melakukan proses pemberian lem pada tepi halaman yang telah dikumpulkan menjadi satu tumpukan. Kemudian, bagian sampul akan langsung dipasang ketika lem masih panas. Teknik ini cukup sederhana namun banyak digunakan untuk memproduksi buku dalam jumlah besar karena efektif, murah, dan cepat. Oleh sebab itu, teknik *perfect binding* adalah

teknik jilid yang paling banyak digunakan karena prosesnya paling cepat dengan biaya yang rendah dibandingkan teknik jilid lainnya.

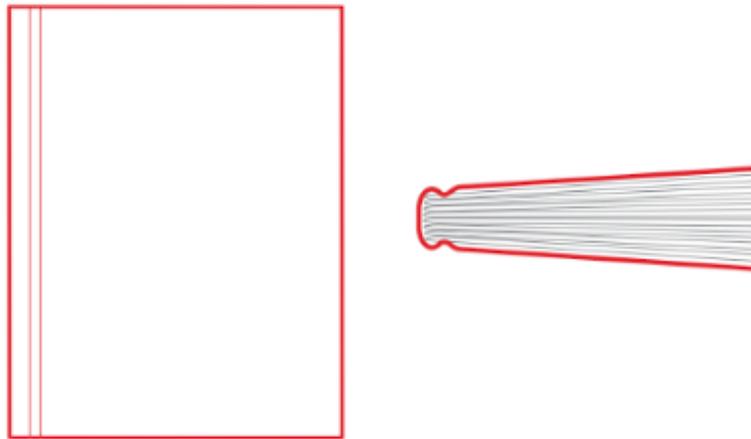


Gambar 2.23 *Perfect Binding*
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

Penggunaan teknik jilid ini memungkinkan penerbit untuk menghasilkan buku dengan kuantitas banyak dalam waktu singkat tanpa mengorbankan tampilannya. Meskipun demikian, hasil dari teknik ini cenderung kurang tahan lama jika buku sering digunakan karena lem perekat antar halaman dapat terlepas seiring waktu. Namun, secara keseluruhan, teknik ini tetap menjadi pilihan utama bagi proses produksi buku yang tidak memerlukan daya tahan kuat.

2.2.6.2 Case Binding atau Teknik Hardcover

Case binding atau yang biasanya disebut teknik *hardcover* adalah teknik jilid yang dilakukan dengan menjahit setiap halaman isi secara individual menggunakan benang. Berbeda dengan teknik sebelumnya yang hanya menggunakan lem, teknik *hardcover* ini memiliki kekuatan yang lebih karena setiap halaman dari buku akan melewati proses dijahit terlebih dahulu. Setelah itu, halaman-halaman yang sudah dijahit tersebut akan direkatkan lagi menggunakan pita linen untuk meningkatkan daya tahan jilidan. Dengan melewati dua proses tersebut, teknik ini menjadi pilihan produksi bagi buku yang perlu memiliki kekuatan ekstra untuk menjadi buku yang kokoh.



Gambar 2.24 *Case Binding* atau Teknik *Hardcover*
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

Meskipun menghasilkan buku yang kokoh dengan kualitas tinggi, teknik ini memerlukan waktu dan biaya yang besar. Proses produksinya membutuhkan waktu yang lebih lama daripada teknik lainnya karena setiap halamannya dijahit secara individual sebelum direkatkan. Oleh sebab itu, biaya produksinya juga meningkat sehingga teknik ini lebih sering digunakan untuk memproduksi buku premium yang membutuhkan kualitas tinggi.

Berdasarkan teori di atas, teknik *binding* dalam proses produksi buku merupakan tahapan penting dalam merekatkan semua halaman menjadi suatu buku sesuai kebutuhan target. Pada perancangan buku anak, terdapat dua teknik yang sering digunakan, yaitu *perfect binding* dan *case binding* atau *hardcover*. *Perfect binding* tergolong ekonomis dan praktis, namun daya tahannya lemah. Sementara teknik *hardcover* menggabungkan jahitan dan perekat sehingga hasilnya lebih tahan lama, namun memerlukan waktu dan biaya produksi lebih tinggi. Oleh karena itu, pemilihan teknik akan bergantung pada kebutuhan serta kualitas fisik yang diinginkan.

2.2.7 Ilustrasi

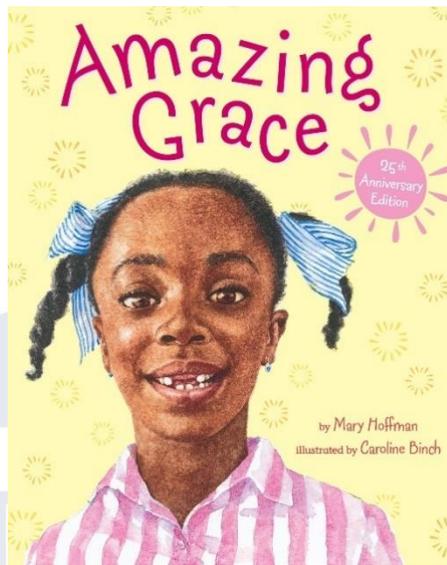
Houston (2016, h.19) dalam bukunya yang berjudul *Illustration That Works: Professional Techniques for Artistic & Commercial Success* menjelaskan bahwa ilustrasi adalah pendekatan visual dengan tujuan menyampaikan suatu konsep atau menjadi sarana proses penyampaian informasi tersebut. Ilustrasi memegang peran penting dalam perancangan media interaktif, khususnya untuk anak-anak. Dengan mengimplementasikan ilustrasi pada suatu media edukasi, anak-anak dapat memahami informasi yang ingin disampaikan dengan bantuan elemen visual sehingga dapat membuat media edukasi lebih menyenangkan dan efektif. Efektivitasnya dalam menyampaikan informasi kompleks jadi lebih mudah dipahami dan menarik secara visual membuat ilustrasi menjadi media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses perancangan media edukasi (Male, 2017, h.189).

2.2.7.1 Jenis Ilustrasi

Setiap jenis ilustrasi memiliki tujuan berbeda. Menurut Male (2017, h.136), terdapat dua jenis ilustrasi, yaitu:

1. *Pictorial Truths*

Jenis ilustrasi *pictorial truths* merujuk pada ilustrasi yang menampilkan representasi akurat mengikuti wujud aslinya. Jenis ilustrasi ini memiliki tujuan dalam penyampaian informasi yang jelas dan akurat tentang objek yang divisualisasikan. Oleh karena itu, tujuan dari jenis ilustrasi ini sering digunakan pada bidang medis, teknis, atau sejarah. Pada bidang tersebut diperlukan detail akurat dalam memastikan penyampaian informasi dapat dipahami dengan jelas dan benar.

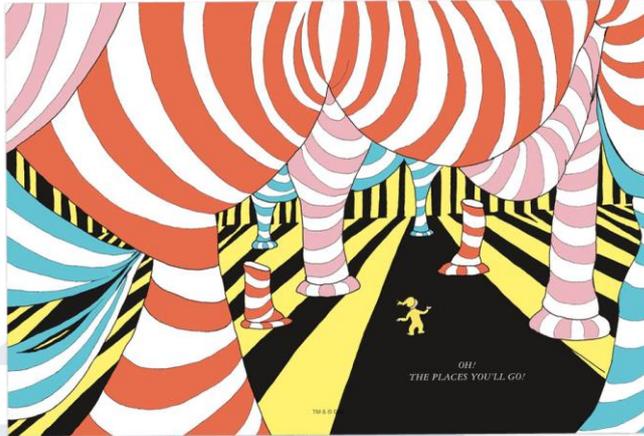


Gambar 2.25 Contoh *Pictorial Truths*
Sumber: <https://www.picturebookbrain.com...>

Dengan menyampaikan detail secara akurat, jenis ilustrasi ini memungkinkan pembaca mendapatkan wawasan lebih terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat secara langsung. Selain meningkatkan proses penyampaian informasi, ilustrasi ini dapat memberikan tampilan yang lebih menarik selama proses membaca. Oleh sebab itu, jenis ilustrasi *pictorial truths* menjadi jenis ilustrasi yang sangat penting dalam membantu proses penyampaian informasi dalam berbagai disiplin ilmu.

2. *Conceptual Imagery & Surrealism*

Conceptual Imagery & Surrealism merupakan jenis ilustrasi yang menggunakan gambar-gambar simbolis atau metaforis. Berbeda dengan jenis *pictorial truths*, jenis ilustrasi ini tidak bergantung dengan wujud nyata, tetapi lebih menggunakan imajinasi dan ide abstrak. Oleh sebab itu, jenis ilustrasi ini dapat menimbulkan banyak interpretasi berbeda-beda sesuai dengan imajinasi audiens.



Gambar 2.26 Contoh *Conceptual Imagery & Surrealism*
Sumber: <https://kindlepreneur.com/childrens-book...>

Contoh jenis ilustrasi ini adalah gaya surealisme dan kubisme yang memiliki karakteristik dalam memadukan elemen-elemen tidak biasa dan membutuhkan daya imajinasi yang besar. Dalam jenis surealisme, objek visual yang digambarkan dapat menciptakan pengalaman seperti mimpi. Kubisme menampilkan objek dalam bentuk geometris yang berbeda. Kedua contoh aliran ilustrasi ini memberikan ruang bagi seniman untuk mengeksplorasi lebih luas terkait imajinasi yang terdapat dalam diri mereka.

2.2.7.2 Peran Ilustrasi

Ilustrasi tidak hanya sekedar berperan sebagai karya seni, tetapi juga memegang peranan penting sebagai alat dalam menyampaikan pesan secara efektif melalui komunikasi visual. Menurut Male (2017, h.183), peran ilustrasi dikelompokkan menjadi lima peran utama, yaitu:

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi memiliki peran yang luas dalam proses penyampaian informasi, tidak hanya sekedar dalam bentuk realis dan literal. Ilustrasi dapat disampaikan dengan berbagaimacam bahasa visual yang meliputi *pictorial representation, conceptual,*

simple, or complex sequential imagery, dan juga secara *diagrammatic solutions* (h.184). Setiap bahasa visual tersebut memiliki fungsinya masing-masing dalam penyampaian informasi dengan cara yang paling efektif.

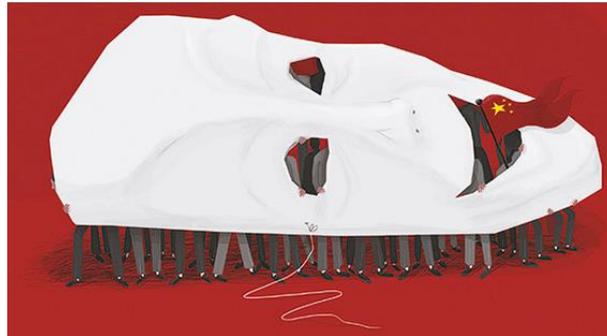


Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Informasi untuk Anak
Sumber: Male (2017)

Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai aspek visual, tetapi ilustrasi juga memperkuat penyampaian informasi. Penggunaan ilustrasi dapat membantu dalam proses penyampaian informasi secara jelas dalam berbagai tema seperti dokumentasi, edukasi, referensi, dan instruksi. Oleh sebab itu, ilustrasi dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk kurikulum pembelajaran, ilmu pengetahuan alam, sejarah, serta dalam bidang medis dan teknologi.

2. Commentary

Ilustrasi editorial memiliki peran sebagai *visual commentary*. Ilustrasi ini sering digunakan secara luas oleh jurnalis dalam berita terkini terkait isu politik, majalah gaya hidup, dan kritik budaya. Jurnalis dapat menyajikan bantuan aspek visual dalam menarik dalam menyampaikan interpretasi visual pada narasi yang disampaikan.



Gambar 2.28 Contoh *Visual Commentary*
Sumber: Male (2017)

Selain itu, peran ilustrasi juga berfungsi dalam merepresentasikan opini secara visual atau menyampaikan komentar sosial terkait isu yang sedang berlangsung. Melalui cara ini, ilustrator editorial dapat menyalurkan kritik atau komentar sosial dengan media yang lebih menarik selain secara tekstual. Visual ini memancing diskusi dalam memberikan sudut pandang lain terkait isu yang sedang berlangsung.

3. *Storytelling*

Storytelling adalah salah satu peran ilustrasi paling umum. Peran ilustrasi untuk menyampaikan suatu narasi atau cerita sudah digunakan sejak jaman dahulu, seperti relief pada dinding goa untuk menceritakan sejarah atau keagamaan. Peran gambar pada zaman dahulu dapat membantu masyarakat kuno dalam menyalurkan keyakinan, cerita, kreativitas, hingga mengkomunikasikan ide.

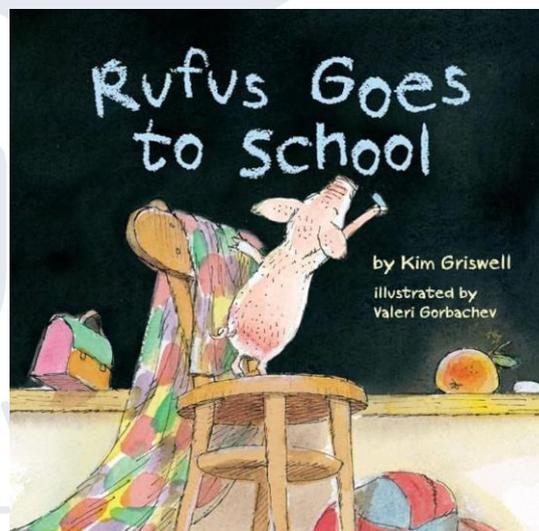


Gambar 2.29 Contoh *Visual Storytelling*
Sumber: Male (2017)

Seiring waktu, peran ini terus berkembang hingga sekarang sehingga menjadikan ilustrasi bagian penting dari penyampaian narasi. Fungsi ini berperan dalam penciptaan dunia dan karakter yang menarik dalam buku cerita, komik, dan narasi visual untuk berbagai kelompok usia. Dengan kemampuannya dalam menyalurkan kreativitas, imajinasi, hingga memperkaya cerita, ilustrasi tetap berperan penting dalam mengkomunikasikan informasi, ide, hingga emosi kepada audiens.

4. Persuasion

Dalam iklan dan promosi, ilustrasi berperan penting untuk membujuk audiens. Penyampaian visual ini termasuk bagian dari kampanye pemasaran dan pencitraan produk. Sebagai bagian dari promosi suatu produk, ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian dengan menonjolkan keunikan produk serta menjalin hubungan emosional terhadap merek.



Gambar 2.30 Contoh *Visual for Persuasion*
Sumber: <https://www.readbrightly.com/books-teach...>

Dengan demikian, Ilustrasi berperan penting dalam membujuk pembaca. Ilustrasi dalam buku anak berfungsi layaknya promosi produk iklan yang menonjolkan elemen unik yang ingin disampaikan. Persuasi ini disampaikan melalui visual

yang menjadi bagian strategi dalam membangun hubungan emosional dan menarik perhatian anak dengan cerita. Hal tersebut membantu pembaca terhubung dengan karakter atau alur yang disajikan. Oleh karena itu, ilustrasi berperan membersuasi pembaca sehingga dapat memahami dan merasakan pesan yang ingin disampaikan pada cerita.

5. *Identity*

Ilustrasi berperan dalam membentuk identitas dari suatu korporat, *branding*, ataupun kemasan. Identitas ini berfungsi dalam menciptakan serta mempertahankan citra publik dari sebuah merek sehingga audiens dapat mengingatnya dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan ilustrasi atau elemen visual untuk menjadi *point of interest* yang menjadi pembeda antara pesaing lainnya.



Gambar 2.31 Contoh *Visual for Identity*
Sumber: Male (2017)

Selain itu, ilustrasi dalam identitas juga dapat menyampaikan gambaran keseluruhan dari suatu cerita, seperti hal apa yang ditawarkan hingga gaya dari buku cerita tersebut. Misalnya, ilustrasi pada *packaging* buku dapat mencerminkan karakteristik dari cerita atau dalam aspek *branding*, ilustrasi dapat mencerminkan nilai-nilai visi misi dari cerita tersebut. Dengan

demikian, ilustrasi menjadi elemen penting dalam mendukung identitas yang menghubungkan aspek emosional cerita dengan pembaca.

Ilustrasi berperan sebagai alat komunikasi yang efektif dalam mendukung penyampaian informasi. Ilustrasi berfungsi sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi untuk menyampaikan informasi dengan jelas. Selain itu, ilustrasi berperan sebagai komentar visual dalam menyampaikan opini sosial. Ilustrasi juga berfungsi sebagai medium *storytelling*, alat persuasi, dan identitas visual untuk membangun hubungan emosional dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan fleksibilitas ini, ilustrasi dapat membantu dalam menghubungkan pesan, emosi, dan cerita kepada audiens.

2.2.8 Perancangan Karakter

Perancangan karakter merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan buku cerita anak. Adanya kehadiran karakter menjadi jembatan bagi anak-anak dalam memahami cerita agar dapat terhubung secara emosional dengan alur cerita yang disampaikan. Dalam buku cerita anak, karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan moral, nilai-nilai yang ingin disampaikan, dan juga dapat menjadi pemandu berjalannya cerita. Karakter yang dikembangkan dengan baik akan menjadi salah satu daya tarik cerita sehingga meningkatkan pengalaman membaca. Oleh sebab itu, menurut Ghozalli (2020, h.31) terdapat beberapa tahapan agar karakter dapat dikembangkan dengan baik, yakni:

2.2.8.1 Riset Karakter

Tahapan awal yang harus dilewati seorang ilustrator dalam perancangan karakter adalah melakukan riset mendalam terkait karakter yang akan dibuat. Riset ini meliputi pemahaman latar belakang karakter, sifat-sifat yang dimiliki, psikologis, dan rupa fisik karakter. Riset ini akan menentukan jenis karakter, apakah karakter tersebut berwujud manusia,

hewan, benda mati yang dihidupkan, atau makhluk imajiner. Selain itu, riset juga akan mempengaruhi penentuan jenis karakter dan usia karakter yang akan mempengaruhi rupa dari karakter tersebut dari bentuk tubuh, postur, dan ekspresi wajah.

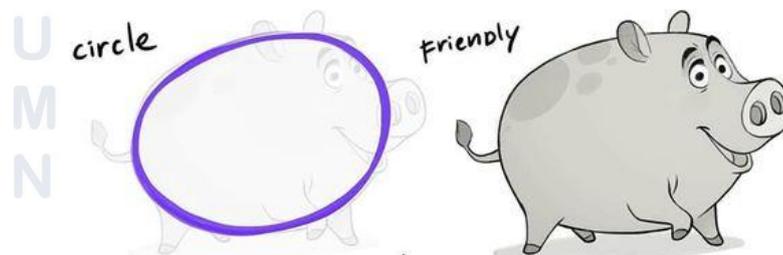
Ilustrator juga harus melakukan riset latar belakang budaya karakter tersebut. Data yang didapatkan akan mempengaruhi perancangan atribut karakter, seperti kostum, aksesoris, dan tata rias karakter. Selain aspek visual, perlu juga dilakukan riset terhadap kebiasaan dan sifat karakter karena akan mempengaruhi cara karakter berinteraksi dan mengekspresikan emosinya sepanjang cerita.

2.2.8.2 Bentuk Karakter

Setelah tahapan riset telah terkumpulkan, tahap selanjutnya adalah menentukan bentuk dasar untuk perancangan karakter sesuai dengan kepribadiannya. Terdapat tiga bentuk geometris utama yang digunakan dalam desain karakter:

1. Bulat

Karakter yang dirancang dengan bentuk bulat cenderung memiliki sifat ramah, lucu, dan kekanak-kanakan. Bentuk bulat cenderung dikaitkan dengan kelembutan dan kebaikan. Oleh karena itu, bentuk bulat sering digunakan untuk perancangan karakter yang memiliki sifat lembut, baik hati, positif, dan menyenangkan.



Gambar 2.32 Contoh Bentuk Karakter Bulat
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/881438958315925323/>

Oleh sebab itu, elemen visual mata besar, pipi bulat, atau bentuk badan bulat dapat memberikan kesan lembut, hangan,

dan kasih sayang. Karakter dengan terget audiens anak-anak sering menggunakan pendekatan ini agar lebih memberikan kesan baik hati sehingga lebih mudah diingat. Dengan demikian, dapat tercipta hubungan emosional positif antara karakter dengan audiens sebagai pembaca.

2. Segitiga

Karakter yang dirancang dengan bentuk segitiga biasanya memiliki sifat yang lebih agresif atau licik. Sudut-sudut tajam dari segitiga memberikan kesan dinamis dan tegang sehingga sering dikaitkan dengan karakter yang antagonis. Sifat visual tersebut memberikan citra karakter yang memiliki niat jahat dan cenderung tidak dapat dipercaya.



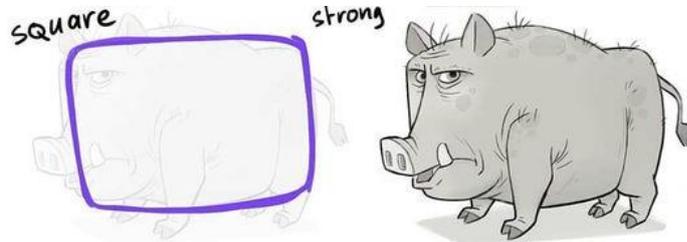
Gambar 2.33 Contoh Bentuk Karakter Segitiga
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/881438958315925323/>

Oleh karena sifat visual tersebut, sering menjadi fondasi perancangan karakter yang bersifat antagonis. Bentuk tersebut menciptakan aura ketegangan sehingga dapat memperkuat karakteristik tokoh yang membawa ancaman. Kesan tersebut berfungsi sebagai jembatan penghubung emosional antara tokoh dengan audiens.

3. Kotak

Karakter yang dirancang dengan bentuk dasar kotak lebih memberikan kesan stabil, kuat, dan tenang. Perancangan karakter dengan pendekatan ini menghasilkan kesan yang lebih tegas dalam mencerminkan tokoh yang dapat diandalkan. Hal

tersebut disebabkan oleh bentuk kotak yang solid memberikan kesan visual yang kokoh.



Gambar 2.34 Contoh Bentuk Karakter Kotak
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/881438958315925323/>

Selain itu, visualisasi karakter kotak ini sering memberikan kesan tokoh yang memiliki daya tahan serta kekuatan fisik yang tinggi. Perancangan karakter dengan fondasi ini biasanya berperan sebagai pemimpin dan pelindung. Karakteristik tokoh dengan bentuk dasar kotak juga sering dikaitkan dengan kestabilan sehingga tidak mudah terguncang dalam menghadapi berbagai situasi.

Berdasarkan teori tersebut, penentuan bentuk dasar geometris dalam perancangan karakter memainkan peran penting dalam mencerminkan kepribadian karakter. Bentuk bulat melambangkan sifat ramah, lembut, dan menyenangkan, sehingga sering digunakan untuk karakter anak-anak yang positif. Bentuk segitiga dengan sudut tajam memberikan kesan karakter agresif atau licik sehingga sering digunakan untuk karakter antagonis. Bentuk kotak menunjukkan kesan kuat, stabil, sehingga sering diterapkan bagi karakter pemimpin. Dengan memahami bentuk dasar ini, desainer dapat menciptakan karakter yang efektif menyampaikan pesan dan koneksi emosional.

2.2.8.3 Ciri Khas Karakter

Selain bentuk dasar, setiap karakter memerlukan ciri khas yang membedakannya dengan karakter lain. Ciri khas ini dapat

diimplementasikan pada berbagai aspek, seperti warna tertentu yang mencerminkan kepribadian karakter atau atribut khusus seperti pakaian dan aksesoris yang selalu dikenakan. Ciri khas yang ditunjukkan melalui warna dapat memperkuat perancangan karakter, seperti warna-warna cerah mencerminkan perwatakan yang ceria dan enerjik. Selain itu, warna gelap akan mencerminkan perwatakan yang misterius atau serius. Selain itu, ekspresi serta gerak tubuh karakter juga memainkan peranan penting dalam pemberian ciri khas pada rancangan karakter serta dapat menyalurkan emosi dengan jelas.



Gambar 2.35 Contoh Ciri Khas Karakter
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/360569513912452558/>

Selain warna, atribut pendukung seperti pakaian, aksesoris, dan gaya rambut yang khas juga memiliki peran penting dalam memberikan ciri khas pembeda antar karakter. Perancangan karakter yang menggunakan pakaian atau aksesoris tertentu dapat memberikan ciri khas dan juga memperkuat latar belakang karakter sehingga mudah diingat oleh audiens. Aspek lain yang bisa digunakan sebagai ciri khas adalah ekspresi wajah serta gaya gerak tubuh yang menjadi elemen penting dalam menciptakan karakteristik tokoh.

2.2.8.4 Sketsa Emosi dan Gerak Tubuh Karakter

Tahap selanjutnya adalah merancang sketsa karakter dengan berbagai ekspresi dan *pose*. Perancangan sketsa ini dapat menjadi

pedoman dasar bagi ilustrator terkait tampilan ekspresi dari berbagai emosi seperti bahagia, sedih, marah, atau bingung. Dengan menyediakan tampilan ekspresi yang beragam, perancangan karakter dapat memiliki konsistensi yang jelas. Selain ekspresi, ilustrator dapat mengeksplor gerak tubuh sesuai kepribadian karakter yang mencakup cara berjalan, berlari, atau melompat.



Gambar 2.36 Contoh Sketsa Emosi dan Gerak Tubuh
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/227431849923871418/>

Tahapan perancangan ini menghasilkan *pose* yang bervariasi dan mencerminkan kepribadian karakter. Hal tersebut perlu diperhatikan agar audiens dapat lebih terkoneksi secara emosional dengan karakter dan audiens dapat memahami suasana yang akan dibentuk oleh karakter. Melalui proses ini, ilustrator dapat menciptakan karakter dengan kepribadian yang kuat dan tercermin dalam visualisasinya.

2.2.8.5 Gaya Gambar dan Warna

Gaya gambar dalam perancangan karakter yang digunakan harus konsisten dengan konsep cerita. Pada cerita yang lebih ringan dan lucu, gaya ilustrasi karakter dapat digambarkan lebih kartunis menggunakan warna-warna cerah. Cerita yang lebih serius dapat menggunakan gaya ilustrasi karakter dapat menggunakan jenis realistik

atau semi-realistis dengan warna-warna yang lebih gelap. Penciptaan suasana atau *mood* dari suatu karakter juga dipengaruhi oleh pemilihan warna. Oleh sebab itu, ilustrator harus mampu menggunakan warna untuk membedakan emosi yang sedang dialami karakter pada setiap bagian adegan cerita.

2.2.8.6 Finalisasi Desain Karakter

Setelah semua tahapan sebelumnya selesai dibuat, tahapan akhir dalam proses perancangan karakter adalah tahap finalisasi desain. Pada tahap ini, ilustrator kembali memastikan bahwa semua elemen karakter sudah sesuai dengan konsep cerita. Karakter yang sudah melewati tahapan finalisasi akan menjadi elemen kunci agar dapat menciptakan ilustrasi yang konsisten pada buku cerita anak.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, ditarik kesimpulan bahwa proses desain karakter dalam buku cerita anak ini melibatkan tahapan-tahapan penting seperti, pemilihan bentuk geometris dasar, yang menciptakan kesan tertentu pada karakter. Selanjutnya, untuk memperkuat ciri khas karakter, pemilihan warna, atribut seperti pakaian atau aksesoris, serta ekspresi wajah dan gerak tubuh juga berfungsi untuk membantu membedakan karakter satu sama lain. Tahapan berikutnya melibatkan sketsa emosi dan gerak tubuh yang berfungsi untuk memastikan karakter dapat menyampaikan perasaan dan kepribadian secara visual. Warna dan gaya gambar juga harus selaras dengan tema cerita. Tahap berikutnya adalah finalisasi, setelah semua elemen dirancang, pastikan bahwa karakter sesuai dengan konsep cerita agar menghasilkan ilustrasi yang konsisten dan gampang diingat oleh anak-anak yang merupakan target audiens.

2.2.9 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada alat atau bahan yang digunakan dalam memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berasal dari kata Latin "medium" yang memiliki arti perantara.

Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki tujuan sebagai perantara yang menjembatani proses pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam memahami informasi. Menurut (Pagarra et al., 2022, h.13) fungsi dari media pembelajaran dapat dikategorikan dalam tiga peran utama, yakni:

2.2.9.1 Memberi Informasi (*To Inform*)

Media edukasi dalam pendidikan memiliki tujuan utama, yaitu untuk menyampaikan konten informasi dengan metode yang dapat dipahami oleh peserta didik. Media yang digunakan berfungsi sebagai alat yang menjembatani penyampaian materi pembelajaran dalam berbagai format, mulai dari teks pada buku cetak, gambar, video, hingga presentasi multimedia.

2.2.9.2 Memberi Motivasi (*To Motivate*)

Motivasi merupakan tolak ukur yang sangat penting dalam media pembelajara. Jika tidak ada movitasi, peserta didik pasti tidak akan mau melakukan aktivitas belajar. Media edukasi yang dirancang dengan baik dan menggabungkan elemen interaktif dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, pendidik dapat meminimalisir rasa bosan dan menciptakan semangat motivasi belajar bagi peserta didik. Hal ini dapat mendorong partisipasi siswa dan menciptakan dorongan motivasi untuk belajar.

2.2.9.3 Menciptakan Aktivitas Belajar (*To learn*)

Selain menjadi perantara penyampaian informasi, media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman ini membantu peserta didik untuk menikmati proses belajar sehingga dapat menerapkan materi pembelajaran dalam konteks kehidupan. Salah satunya adalah penerapan media edukasi interaktif yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media tersebut sehingga menciptakan pengalaman belajar yang berharga bagi mereka.

2.3.1 Sejarah Candi Muaro Jambi

Candi Muaro Jambi merupakan salah satu peninggalan penting di Indonesia yang terletak di sepanjang Sungai Batanghari, Jambi. Situs ini memiliki kaitan dengan Kerajaan Melayu Kuno yang berkembang di sekitar Sungai Batanghari pada abad ke-7 hingga abad ke-13 Masehi. Pada proses pembangunannya, Candi Muaro Jambi menggunakan batu bata merah sebagai bahan utamanya. Pemilihan bahan batu tersebut sebagai fondasi dari Candi Muaro Jambi disebabkan minimnya sumber batu alam di Jambi karena Jambi merupakan dataran rendah. Oleh sebab itu, candi ini berbeda dengan candi-candi di Jawa yang menggunakan batu andesit karena pemilihan batu bata merupakan pilihan logis untuk konstruksi pada masa itu.



Gambar 2.38 Kawasan Candi Muaro Jambi Dulu

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb/jambi/warisan...>

Awalnya, Kawasan Candi Muaro Jambi hanya diketahui oleh penduduk setempat dan tidak terlalu dikenal oleh masyarakat luas. Namun, pada tahun 1833, kawasan ini mulai dikenal akibat laporan dari S.C. Crooke yang merupakan seorang perwira Inggris. Ia mendapatkan informasi dari penduduk terkait keberadaan peninggalan kuno di Desa Muaro Jambi saat sedang bertugas di pedalaman Batanghari. Sejak saat itu, candi ini mulai menarik perhatian di dunia arkeologi. Penelitian lebih lanjut dilakukan oleh F.M. Schnitger yang merupakan seorang arkeolog Belanda yang sedang menjalankan ekspedisi perbakalanya di Sumatera pada tahun 1935-1936. Ekspedisi ini membuat nama Candi Muaro Jambi lebih dikenal oleh

masyarakat luas dan peneliti sejarah. Setelah itu, upaya konservasi yang serius baru dimulai pada tahun 1975 hingga saat ini dijaga dan diteliti secara bertahap.

2.3.2 Nilai-nilai Candi Muaro Jambi

Candi Muaro Jambi bukan hanya sebatas situs bersejarah biasa, tetapi candi ini memiliki nilai-nilai yang sangat penting dan berperan pada perkembangan ajaran agama Buddha di Indonesia dan di luar Indonesia. Dibangun sekitar abad ke-7 hingga ke-13 Masehi, Candi Muaro Jambi merupakan kompleks percandian tertua di Indonesia. Situs ini menjadi bukti kuat tentang kejayaan Kerajaan Melayu Kuno yang memiliki pengaruh besar dalam agama Buddha pada masa itu. Selain sebagai kompleks percandian tertua di Indonesia, Kawasan Candi Muaro Jambi ini merupakan percandian Buddha terluas di Asia Tenggara dengan luas lebih dari 3.900 hektar (Kemenparekraf, 2022). Dalam kawasan tersebut terdapat 82 reruntuhan candi yang tersebar dan baru 11 candi yang dipugar.

Dengan nilai-nilai yang sangat berharga ini, pemerintah berupaya agar Kawasan Candi Muaro Jambi dapat dikernalkan lebih jauh kepada publik. Oleh sebab itu, candi ini dinobatkan sebagai Kawasan Wisata Sejarah terpadu (KWST) oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2007 (Meilania & Febrianti, 2019, hlm. 101). Selain itu, Kawasan Candi Muaro Jambi telah dimasukkan ke dalam daftar warisan dunia oleh UNESCO pada tahun 2009 dan kemudian dinobatkan sebagai Kawasan Cagar Budaya Nasional (KCBN) pada tahun 2013 (Anra & Sadzali, 2017, hlm. 219).



Gambar 2.39 Waisak di Candi Muaro Jambi
Sumber: <https://www.liputan6.com/regional/read/4567015...>

Candi Muaro Jambi tidak hanya memiliki nilai penting sebagai peninggalan agama Buddha di Indonesia, tetapi juga sebagai pusat spiritual yang masih aktif digunakan hingga kini. Salah satu kegiatan keagamaan yang baru saja dilaksanakan tahun ini adalah tradisi Thudong yang dilakukan oleh para bhikkhu dari berbagai negara, seperti Thailand, Malaysia, dan Singapura. Thudong adalah sebuah perjalanan spiritual dengan berjalan kaki sejauh ribuan kilometer, biasanya tanpa alas kaki, melalui hutan dengan konsumsi pangan sehari sekali (Sya'bani, 2024). Salah satu tempat religi yang dikunjungi saat Thudong 2024 adalah Candi Muaro Jambi. Ritual ini juga dilengkapi dengan pelaksanaan Waisak Bersama dan Pindapatta di Kota Jambi (Budiyono, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Candi Muaro Jambi masih difungsikan dalam kegiatan keagamaan sebagai sarana untuk mengakomodasi kegiatan spiritual dalam hari-hari besar di agama Buddha.

2.3.3 Komponen Kawasan Candi Muaro Jambi

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat penggunaan istilah kompleks Candi Muaro Jambi karena situs ini terdiri dari beberapa komponen atau bangunan candi lainnya. Dari 11 candi yang telah dipugar, terdapat 2 candi yang menjadi ikon dari kompleks Candi Muaro Jambi, yakni Candi Gumpung dan Candi Tinggi. Berikut merupakan penjelasan dari dua bangunan candi ikon yang berada di kompleks Candi Muaro Jambi:

2.3.3.1 Candi Gumpung

Candi Gumpung merupakan salah satu candi yang berada di kompleks Candi Muaro Jambi yang dibangun pada pertengahan abad ke-9 hingga ke-10. Candi ini dibangun menggunakan bahan dasar bata merah dengan ukuran bangunan 17,9 meter persegi dan tinggi 3 meter. Candi ini memiliki bentuk persegi yang dilengkapi tangga beserta makara. Penempatan makara di tangga menjadi keunikan Candi Gumpung yang menjadikannya satu-satunya candi di kompleks ini dengan ciri khas tersebut. Selain keunikan tersebut, Candi Gumpung

sudah selesai dipugar sehingga memiliki struktur bangunan yang jelas dan megah.

Selain menjadi ikon dari Kawasan Candi Muaro Jambi, Candi Gumpung memiliki fungsi penting lainnya bagi umat agama Buddha. Candi ini awalnya digunakan sebagai pusat kegiatan keagamaan pada masa kejayaan Kerajaan Melayu dan Sriwijaya. Ritual yang dilakukan pada Candi Gumpung meliputi meditasi, pembacaan sutra, serta pemujaan terhadap Buddha dan Bodhisattva. Hingga saat ini, Candi Gumpung tetap berfungsi sebagai tempat akomodasi pelaksanaan hari besar agama Buddha, seperti Waisak. Selain itu, Candi Gumpung juga menjadi tempat bagi umat Buddha untuk melakukan penghormatan terhadap leluhur. Selain umat agama Buddha, masyarakat umum juga dapat mengunjungi Candi ini sebagai tempat wisata sejarah.



Gambar 2.40 Candi Gumpung

Gumpung mengalami dua hingga tiga tahap pembangunan. Pada setiap pembangunannya, struktur bangunan yang baru tidak terikat dengan bangunan sebelumnya, tetapi disusun tanpa mengubah desain asli dari bagian-bagian yang sudah ada (Utomo, 2010, h.91). Pada 1978, ditemukan sebuah arca tanpa kepala dengan lengan saat dilakukan penggalian di sekitar area candi. Berdasarkan posisi tangan yang terlihat pada penemuan, arca ini diidentifikasi sebagai arca Prajnaparamita.



Gambar 2.41 Prajnaparamita

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

Arca tersebut memiliki posisi duduk di atas asana yang menyerupai posisi duduk Wajrapariwara, yaitu duduk bersila dengan telapak kaki kanan dan kiri yang menghadap ke atas serta diletakkan di atas kaki yang berlawanan. Tangan arca berada dalam posisi dharmacakramudra, yakni simbol dari roda dharma. Arca ini memiliki dimensi tinggi 80 cm, lebar 74 cm, dan tebal 59 cm (Utomo, 2010, h.93). Penemuan arca ini memperkaya nilai sejarah dan artistik Candi Gumpung sebagai bagian dari kompleks Candi Muaro Jambi. Penemuan ini menunjukkan kehadiran unsur-unsur keagamaan yang kuat dalam ajaran agama Buddha.

2.3.3.2 Candi Tinggi

Tidak jauh dari Candi Gumpung, terdapat Candi Tinggi yang juga dikenal sebagai ikon Kawasan Candi Muaro Jambi. Sebenarnya, menurut laporan yang disusun oleh Schnitger, nama asli Candi Tinggi adalah Candi Gumpung. Namun, masyarakat setempat lebih mengenalnya dengan nama Candi Tinggi. Candi ini dikelilingi oleh pagar tembok dan terdapat parit yang mengelilingi.



Gambar 2.42 Candi Tinggi

Area yang dikelilingi tembok ini memiliki luas lahan sekitar 2,92 hektar dengan ukuran bangunan 16 meter persegi dan tinggi 7,6 meter (Utomo, 2010, h.89). Candi ini telah dipugar pada tahun 1980—1982. Selama proses pemugaran tersebut, banyak ditemukan benda-benda peninggalan seperti batu mulia, emas, kaca persia, benda logam perunggu, hingga fragmen arca batu.



Gambar 2.43 Area Candi Tinggi

Sumber: <https://bams.jambiprov.go.id/wp-content...>

Candi Tinggi berfungsi sebagai pusat pendidikan agama Buddha pada zaman dulu. Saat ini, area Candi Tinggi dibuka sebagai tempat wisata sejarah yang dapat dikunjungi masyarakat umum. Hal yang membedakan Candi Tinggi dengan candi lain di Kawasan Muaro Jambi adalah struktur bangunan yang megah dan kokoh dari batu bata

merah serta letaknya yang strategis. Bentuk uniknya dan posisinya yang dekat dengan pintu masuk membuatnya menjadi salah satu ikon yang mudah dikenali di Muaro Jambi. Oleh karena itu, banyak pengunjung datang mengunjungi ikon Candi Muaro Jambi ini untuk diabadikan, salah satunya adalah Presiden Susilo Bambang Yudhoyono.

Pada area ini, terdapat enam bangunan mandapa dengan lubang peripih yang berisikan benda-benda berharga, seperti batu mulia dan emas. Selain itu, penelitian terhadap area ini menunjukkan bahwa halaman Candi Tinggi pernah dilapisi oleh bata. Temuan ini didukung dengan informasi sesuai oleh Schnitger pada tahun 1937 dan Seokmono pada tahun 1954. Penemuan keberadaan lantai bata, artefak berharga, serta susunan bangunan mandapa menunjukkan bahwa Candi Tinggi merupakan salah satu bagian penting dari kompleks andi Muaro Jambi pada masanya (Utomo, 2010, h.91).

2.3.3.3 Kesimpulan

Candi Muaro Jambi merupakan situs sejarah yang sangat berharga di Indonesia karena menggambarkan kejayaan Kerajaan Melayu dan Sriwijaya pada abad ke-7 hingga ke-13 Masehi. Luas kawasan candi mencapai lebih dari 3.900 hektar, kompleks ini merupakan percandian Buddha terluas di Asia Tenggara. Tidak hanya nilai sejarahnya yang signifikan sebagai pusat perkembangan agama Buddha, akan tetapi candi ini juga memiliki peran spiritual yang aktif hingga saat ini, seperti pelaksanaan tradisi Thudong dan perayaan Waisak. Di kawasan candi ini terdapat Komponen utama yang merupakan ikon dari Candi Muaro Jambi, seperti Candi Gumpung dan Candi Tinggi menambah daya tarik kawasan ini. Selain karena keunikan arsitekturnya yang terbuat dari batu bata merah, candi tersebut juga diartikan sebagai simbol keberadaan ajaran Buddha dan warisan seni budaya yang kaya. Status Candi Muaro Jambi sebagai salah satu pusat peradaban penting di Asia Tenggara lalu diperkuat dengan penemuan artefak, arca, dan struktur bangunan lainnya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Pada tahap selanjutnya, penulis mempelajari penelitian relevan yang telah ada. Tahap menganalisis penelitian relevan ini dilakukan untuk memperkuat latar belakang penelitian dan melihat kebaruan penelitian. Penelitian yang akan dianalisis oleh penulis berkaitan dengan penelitian tentang pentingnya pendidikan warisan bersejarah dengan pemanfaatan edukasi interaktif dan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Candi Muaro Jambi. Melalui tahap ini, penulis dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut. Oleh karena itu, tahap ini penting untuk menambah wawasan tambahan untuk mengaplikasikan keunggulan dan menghindari kelemahan yang dapat timbul.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

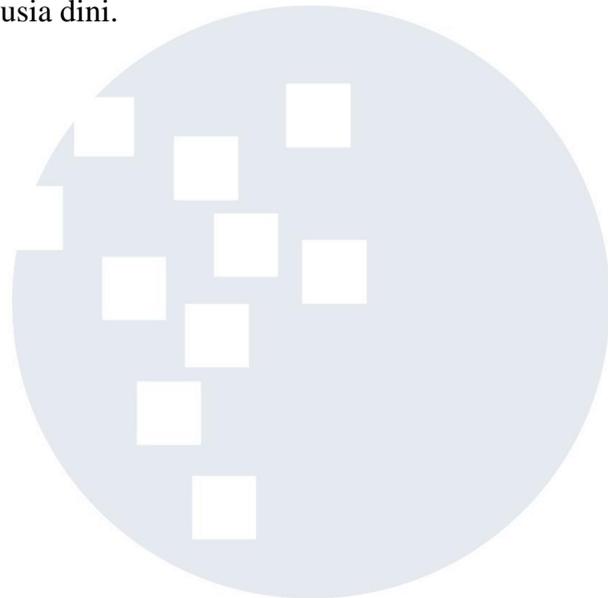
No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia	Nur Agustining Sih, Satriyo Pamungkas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain membantu memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera, serta memungkinkan peserta didik untuk	a. Konteks geografis spesifik: Wilayah geografis berfokus pada Kota Jambi, yang memberikan kontribusi lokal yang khas. Selain memberikan manfaat secara umum, penelitian ini juga memiliki relevansi khusus bagi mahasiswa di daerah tersebut dengan memanfaatkan contoh lokal yang konkret dan akrab bagi mereka, seperti Candi Muaro Jambi.

			<p>belajar secara mandiri. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan melalui alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran sejarah.</p>	<p>b. Target usia dan pendidikan: Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa Universitas Batanghari sebagai peserta didik, dengan dosen sebagai pendidik. Penggunaan media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan minat mahasiswa dalam proses belajar, karena media ini dapat menyajikan kombinasi gambar, teks, dan suara yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.</p>
2.	Teaching and Learning of Cultural Heritage: Engaging Education, Professional Training, and Experimental Activities	Cristiana Achille, Fausta Fiorillo	<p>Penelitian ini menekankan pentingnya pendidikan dan pelatihan dalam upaya pelestarian warisan budaya. Selain itu juga menawarkan paradigma pelatihan baru yang berfokus pada</p>	<p>a. Konteks geografis spesifik: Penelitian ini berada di Italia, dengan fokus pada berbagai program pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan oleh institusi seperti Politecnico di Milano. Wilayah penelitian meliputi lokasi-lokasi</p>

			<p>pengembangan profesionalisme melalui pendekatan interdisipliner serta penguasaan keterampilan teoretis dan praktis. Transformasi ini didasari oleh kebutuhan untuk membekali individu dengan kemampuan memahami, melindungi, dan melestarikan warisan budaya, termasuk melalui pemanfaatan media edukasi interaktif seperti pemodelan 3D, fotogrametri, dan buku interaktif.</p>	<p>bersejarah yang signifikan, termasuk situs arkeologi, desa Ghesc, serta kompleks Sacro Monte.</p> <p>b. Target usia dan pendidikan:</p> <p>Penelitian ini mencakup kelompok yang beragam, mulai dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa universitas dan kalangan profesional. Pada tingkat dasar dan menengah, tujuan utamanya adalah menanamkan kesadaran budaya sejak usia dini. Sementara itu, pada tingkat universitas, penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengembangan keterampilan profesional.</p>
--	--	--	---	--

Kesimpulan dari kedua penelitian ini menyoroti pentingnya pendidikan berbasis budaya sebagai upaya utama dalam melestarikan warisan budaya, khususnya bagi anak-anak. Penanaman nilai-nilai budaya sejak dini melalui program pendidikan yang relevan dengan konteks lokal dapat meningkatkan

apresiasi terhadap warisan budaya. Penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, seperti pemanfaatan teknologi dan media interaktif yang mengangkat sejarah lokal atau teknologi modern, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda. Pendekatan ini tidak hanya membantu melestarikan warisan budaya tetapi juga menanamkannya sebagai bagian penting dari identitas anak-anak sejak usia dini.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA