

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Elemen dan Prinsip Desain

Elemen desain merupakan unsur dasar yang digunakan untuk menciptakan karya visual, seperti warna, huruf, *grid* dan sebagainya. Sedangkan prinsip desain yang mengatur bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dan dipadukan untuk mencapai hasil yang harmonis dan efektif. Berikut ini merupakan beberapa unsur yang termasuk ke dalam elemen dan prinsip desain.

2.1.1 Warna

Energi yang dipantulkan oleh pantulan cahaya pada permukaan suatu objek disebut sebagai warna (Hibit, 2019, h. 30). Warna merupakan elemen visual yang penting dalam suatu karya desain, karena dapat memengaruhi emosi, persepsi, dan respons seseorang terhadap suatu karya (Landa, 2014, h. 124). Subtraksi warna merupakan proses pemantulan cahaya yang terjadi pada suatu objek dan objek tersebut akan menyerap sebagian cahaya. Pantulan cahaya alami yang dilihat mata pada suatu objek disebut sebagai warna subtraktif. Sedangkan percampuran cahaya dan gelombang cahaya yang berasal dari layar komputer dan benda-benda digital dikatakan sebagai warna aditif.

1. Elemen Warna

Warna terdiri dari beberapa elemen utama yang membentuk karakter visualnya. Elemen warna terdiri dari *hue*, *saturation*, dan *value*, yang bekerja sama untuk menciptakan variasi warna yang kaya dan dinamis dalam desain visual. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut dari elemen-elemen warna.



Gambar 2. 1 Elemen Warna
Sumber: <https://acesse.one/ZZn15>

a. *Hue* (Corak atau Rona)

Hue adalah elemen warna yang merujuk pada nama atau jenis warna dasar, seperti merah, biru, atau kuning. *Hue* merupakan aspek warna yang pertama kali dikenali oleh mata manusia dan membedakan satu warna dari yang lain. Secara umum, *hue* adalah karakteristik warna yang muncul di sekitar, dan menjadi dasar dari *color wheel* (roda warna), yang menciptakan perbedaan antara berbagai warna primer, sekunder, dan tersier.

b. *Saturation* (Kejenuhan)

Saturation menggambarkan intensitas atau kemurnian suatu warna. Ketika *saturation* tinggi, warna tampak lebih cerah dan hidup, sedangkan saat *saturation* rendah, warna terlihat lebih pudar atau mendekati abu-abu. *Saturation* memengaruhi bagaimana warna dipersepsikan, di mana warna dengan *saturation* tinggi sering kali dianggap lebih energik, sementara warna yang kurang *saturation* memberikan kesan lebih lembut dan netral.

c. *Value* (Nilai Terang-Gelap)

Value adalah elemen yang menunjukkan seberapa terang atau gelapnya suatu warna, tergantung pada jumlah cahaya yang dipantulkan oleh warna tersebut. *Value* dapat diatur dengan menambahkan hitam untuk membuat warna lebih gelap (*shade*) atau

putih untuk membuat warna lebih lebih terang (*tint*). Penggunaan *Value* dalam desain membantu menciptakan kontras dan kedalaman, serta dapat memengaruhi suasana atau perasaan yang ditampilkan oleh warna.

2. *Color Wheel* (Roda Warna)

Warna diatur dalam bentuk *color wheel* (Roda Warna) untuk menunjukkan hubungan antara beberapa warna. *Color wheel* terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier yang saling berhubungan dalam pola melingkar. Dengan adanya *color wheel*, dapat memahami harmoni dan kontras antara warna-warna yang berdekatan atau berseberangan.



Gambar 2. 2 *Color Wheel*
Sumber: <https://acesse.one/Kkcnv>

a. Warna Primer

Warna primer adalah tiga warna dasar yang tidak dapat dibuat dengan mencampurkan warna lain, yang terdiri dari merah, biru, dan kuning (Hibit, 2019, h. 49). Ketiga warna ini menjadi fondasi bagi semua warna lain dalam roda warna (*color wheel*), karena ketiga warna ini tidak hanya berfungsi sebagai titik awal untuk menciptakan

warna sekunder dan tersier, tetapi juga sering digunakan secara langsung dalam desain karena kemurniannya. Penggunaan warna primer yang kuat dapat menciptakan kesan tegas dan jelas dalam visual (Landa, 2014, h. 124). Berikut warna primer di beberapa model lain.

a) *RGB Light*

RGB merupakan model warna aditif yang menggunakan tiga warna primer, yaitu merah, hijau, dan biru (Cugelman, 2020, h. 8). Ketiga warna ini dicampur sehingga menghasilkan warna putih dan dicampurkan dalam berbagai intensitas untuk menghasilkan spektrum warna yang digunakan dalam perangkat elektronik seperti layar komputer, televisi, dan ponsel. Dalam model *RGB*, warna dibuat dengan menambahkan cahaya, di mana semakin banyak cahaya yang ditambahkan, maka semakin terang warna yang dihasilkan.



Gambar 2. 3 *RGB Light*

Sumber: <https://l1nk.dev/Kvwoj>

b) *CMYK Print Pigment*

CMYK merupakan model warna subtraktif yang digunakan dalam proses pencetakan, yang terdiri dari *cyan*, magenta, dan kuning, ditambah dengan warna hitam sebagai penyeimbang untuk menghasilkan kontras yang lebih baik (Cugelman, 2020, h. 8). Campuran warna primer ini menimbulkan penurunan cahaya yang dipantulkan, sehingga menghasilkan

warna-warna gelap. Saat semua warna dicampurkan, warna yang dihasilkan mendekati hitam. *CMYK* digunakan pada printer karena menghasilkan warna yang sesuai pada media fisik seperti kertas.



Gambar 2. 4 *CMYK Print Pigment*

Sumber: <https://l1nk.dev/Kvwoj>

c) *RYB Paint Pigment*

RYB merupakan model warna tradisional yang banyak digunakan dalam teori seni dan untuk mencampur cat atau pigmen. Warna primer *RYB*, yaitu merah, kuning, dan biru, merupakan dasar untuk menghasilkan berbagai warna dalam seni rupa dan cat (Cugelman, 2020, h. 8). Model ini populer di kalangan pelukis dan desainer yang bekerja dengan media fisik. Dalam sistem *RYB*, pencampuran warna primer ini menghasilkan warna sekunder, seperti hijau, oranye, dan ungu.



Gambar 2. 5 *RYB Paint Pigment*

Sumber: <https://l1nk.dev/Kvwoj>

b. Warna Sekunder

Warna sekunder dihasilkan dari percampuran dua warna primer dalam proporsi yang sama. Terdapat tiga warna sekunder, yaitu hijau (campuran biru dan kuning), oranye (campuran merah dan kuning), dan ungu (campuran merah dan biru) (Hibit, 2019, h. 50). Warna-warna sekunder ini menambah variasi pada roda warna dan sering digunakan untuk menciptakan harmoni atau kontras dalam desain (Landa, 2014, h. 124). Warna sekunder cenderung lebih kaya dibandingkan warna primer dan dapat menambah kedalaman visual dalam karya.

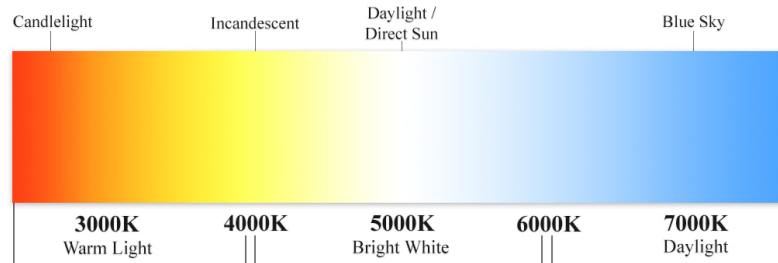
c. Warna Tersier

Warna tersier diperoleh dengan mencampurkan satu warna primer dengan satu warna sekunder yang berdekatan pada roda warna. Contoh warna tersier adalah merah-oranye, kuning-hijau, dan biru-ungu (Hibit, 2019, h. 51). Warna tersier menyediakan lebih banyak pilihan warna dan nuansa, sehingga dapat memungkinkan desainer untuk menciptakan kombinasi warna yang lebih kompleks dan halus (Landa, 2014, h. 124). Warna-warna ini sering digunakan dalam desain yang membutuhkan gradasi atau transisi halus antara dua warna dominan.

3. Temperatur Warna

Warna memiliki temperatur yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu hangat dan dingin. Temperatur warna sendiri dapat memengaruhi suasana dan emosi yang disampaikan dalam suatu karya desain. Berikut ini penjelasan mengenai jenis dan karakter dari temperatur warna.

Color Temperature Scale



Gambar 2. 6 Temperatur Warna

Sumber: <https://11nk.dev/3MsSA>

a. Warna Hangat

Warna hangat terdiri dari merah, oranye, dan kuning, yang sering dikaitkan dengan energi, semangat, serta kehangatan (Landa, 2014, h. 127). Warna-warna ini menimbulkan perasaan hangat seperti sinar matahari atau api, sehingga sering digunakan untuk menciptakan suasana yang dinamis dan penuh gairah. Dalam suatu desain, warna hangat dapat menarik perhatian dengan cepat dan memberikan kesan ramah atau bersemangat. Warna-warna ini biasanya cocok digunakan pada elemen yang ingin ditonjolkan atau memberi kesan antusias.

b. Warna Dingin

Warna dingin terdiri dari biru, hijau, dan ungu, yang sering dikaitkan dengan ketenangan, keteduhan, dan kesejukan (Landa, 2014, h. 127). Warna-warna ini memberikan perasaan damai dan stabil, seperti langit yang tenang atau air yang mengalir. Dalam suatu desain, warna dingin sering digunakan untuk menciptakan suasana tenang, harmonis, atau bahkan formal. Warna-warna ini biasanya cocok digunakan pada elemen yang ingin menyampaikan ketenangan, keseimbangan, atau profesionalisme.

4. Color Schemes (Skema Warna)

Warna memiliki *color scheme* yang dapat digunakan untuk membantu menciptakan harmoni visual dalam desain. Berikut merupakan beberapa *color scheme* menurut Landa (2014, h. 127).



Gambar 2. 7 Color Schemes

Sumber: <https://acesse.dev/yaoem>

a. Monokromatik

Skema monokromatik menggunakan satu warna dasar (*hue*) yang divariasikan dalam berbagai Tingkat terang-gelap (*value*) dan kejenuhan (*saturation*) (Landa, 2014, h. 127). Kombinasi ini menciptakan harmoni visual yang sederhana namun elegan, karena tidak ada kontras tajam antar warna (Hibit, 2019, h. 141). Contoh dari skema monokromatik adalah berbagai gradasi warna biru yang mencakup biru tua, biru sedang, dan biru muda. Monokromatik cocok untuk desain yang ingin menampilkan ketenangan dan kesatuan, namun risikonya tampak monoton jika tidak digunakan dengan hati-hati.

b. Analogous

Skema *analogous* menggunakan tiga warna yang bersebelahan pada *color wheel*, seperti hijau, biru-hijau, dan biru (Hibit, 2019, h. 144). Kombinasi ini menciptakan harmoni yang alami karena warna-warna tersebut memiliki kesamaan *tone* yang lembut (Landa, 2014, h. 127). *Analogous* sering ditemukan di alam, seperti warna langit yang berubah dari biru ke hijau, membuatnya terasa menyenangkan. Penggunaan *analogous* memberikan rasa keseimbangan dan kohesi yang menyenangkan secara visual, namun membutuhkan perhatian pada kontras untuk menghindari kesan datar.

c. Komplementer

Skema komplementer melibatkan penggunaan dua warna yang berseberangan pada *color wheel*, seperti merah dan hijau atau biru, dan oranye (Landa, 2014, h. 127). Kombinasi ini menghasilkan kontras yang sangat kuat dan dinamis karena kedua warna saling melengkapi dan menonjolkan satu sama lain (Hibit, 2019, h. 145). Skema komplementer sering digunakan untuk menarik perhatian dan menciptakan kesan yang kuat, tetapi jika tidak dikelola dengan baik, bisa terlalu mencolok atau melelahkan mata. Untuk menjaga keseimbangan, salah satu warna biasanya digunakan lebih dominan, sementara warna komplementernya sebagai titik berat.

d. Split-Komplementer

Skema *split-komplementer* melibatkan satu warna utama dan dua warna yang bersebelahan dengan warna komplementernya, misalnya biru dengan merah-oranye dan kuning-oranye (Landa, 2014, h. 127). Kombinasi ini memberikan kontras yang menarik seperti warna komplementer, tetapi dengan kesan yang lebih lembut dan lebih mudah diharmonisasikan (Hibit, 2019, h. 148). *Split-komplementer* sesuai jika digunakan dalam desain yang membutuhkan kontras namun tetap terkontrol.

e. Triadik

Skema triadik menggunakan tiga warna yang terletak dengan jarak yang sama di *color wheel* seperti merah, kuning, dan biru (Landa, 2014, h. 127). Kombinasi ini menciptakan keseimbangan antara kontras dan harmoni, karena ketiga warna tersebut memberikan variasi visual yang dinamis namun tetap seimbang. Skema triadik sering digunakan untuk menciptakan desain yang berani dan hidup, seperti pada poster atau iklan yang membutuhkan daya tarik visual yang tinggi. Namun, penting untuk menjaga agar salah satu warna lebih dominan, sementara dua warna lainnya berfungsi sebagai titik berat agar tidak terjadi kekacauan visual.

f. Tetradik

Skema tetradik melibatkan penggunaan empat warna yang terdiri dari, dua pasang warna komplementer, seperti merah dan hijau, serta biru dan oranye (Landa, 2014, h. 127). Kombinasi ini menawarkan variasi yang kaya dan beragam, memberikan kesempatan untuk menciptakan desain yang penuh warna namun tetap terkoordinasi. Karena jumlah warna yang digunakan lebih banyak, tantangan utamanya adalah menjaga harmoni agar desain tidak terlihat terlalu ramai atau kacau. Mengatur keseimbangan antara warna-warna dominan dan aksen sangat penting untuk menciptakan hasil yang efektif.

5. Psikologi Warna

Warna memiliki arti dan makna psikologis yang dapat memengaruhi perasaan dan emosi audiens. Setiap warna membawa makna psikologis tertentu, sehingga pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi visual, menciptakan suasana, dan menekankan pesan yang ingin disampaikan (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Berikut ini merupakan psikologi warna yang perlu diperhatikan oleh para desainer.

a. Merah

Merah dalam sebuah desain biasanya digunakan untuk memancarkan energi, kekuatan, dan emosi yang intens (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Warna merah sering dilambangkan dengan semangat dan bahaya, sehingga dapat menarik perhatian audiens dengan kuat. Penggunaan warna merah dapat menciptakan perasaan urgensi atau fokus pada elemen tertentu, misalnya karakter yang sedang beraksi atau simbol utama. Namun jika warna merah digunakan secara berlebihan, dapat menimbulkan ketidaknyamanan atau kegelisahan.

b. Biru

Biru sering digunakan untuk menciptakan suasana tenang, sejuk, dan stabil (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Warna biru melambangkan kedamaian, kepercayaan, dan profesionalisme, sehingga sangat cocok digunakan dalam desain yang menggambarkan ketenangan atau keamanan. Biru juga membantu mengarahkan pikiran ke arah kebersihan atau kecerahan, menjadikannya pilihan yang ideal di bidang medis atau teknologi. Penggunaan biru yang lembut dapat memberikan efek menenangkan dan menstabilkan, sehingga audiens akan merasa nyaman.

c. Kuning

Kuning sering dihubungkan dalam keceriaan, optimis, dan kreativitas. Warna ini memiliki sifat cerah yang mampu menarik perhatian tanpa terlalu mencolok, sehingga menciptakan suasana yang ramah dan penuh harapan. Dalam desain, warna kuning dapat digunakan untuk menunjukkan energi positif, kebahagiaan, atau bahkan fokus pada elemen penting yang ingin ditonjolkan. Namun, jika terlalu banyak digunakan dapat menimbulkan rasa gelisah dan cemas.

d. Hijau

Hijau melambangkan alam, pertumbuhan, dan Kesehatan. Warna hijau sering digunakan untuk menciptakan kesan kesegaran dan keseimbangan, sehingga cocok untuk desain yang berhubungan dengan lingkungan dan kesejahteraan (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Hijau juga memberikan kesan harmoni dan ketenangan, sehingga sering digunakan dalam desain yang menenangkan atau natural. Desain yang menggunakan warna hijau cenderung membaca audiens ke suasana alam yang damai dan memberikan rasa ketenangan serta kesejukan.

e. Ungu

Ungu mencerminkan kemewahan, spiritualitas, dan misteri (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Warna ungu sering digunakan untuk menciptakan kesan elegan dan eksklusif, cocok untuk menggambarkan suasana yang magis atau mistis. Desain yang menggunakan warna ungu biasanya membawa audiens ke dalam dunia imajinasi, fantasi, atau suasana yang agung. Selain itu, warna ungu juga dapat memberikan kesan kontemplatif, sehingga membuat desain terasa lebih dalam dan penuh arti.

f. Oranye

Oranye sering dilambangkan dengan antusiasme, kreativitas, dan keceriaan (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Warna oranye menggabungkan semangat merah dan keceriaan kuning, menjadikannya ideal untuk karya desain yang dinamis dan penuh energi. Oranye dapat menarik perhatian tanpa terlalu mengintimidasi, dan sering digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan hangat. Dalam suatu desain, warna ungu tepat untuk menggambarkan kegembiraan dan kreativitas, serta menarik audiens dengan pendekatan yang positif dan energik.

g. Hitam

Hitam memberikan kesan kuat, misterius, dan elegan (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Penggunaan warna hitam dapat menambahkan kedalaman dan dramatis pada gambar, sehingga dapat memberikan kontras yang kuat dengan warna lainnya. Desain yang menggunakan warna hitam sering terasa penuh makna, serius, atau bahkan menyeramkan, tergantung pada konteksnya. Hitam juga digunakan untuk menunjukkan ketegasan dan kekuasaan, sehingga membuat desain tampak lebih berwibawa dan terfokus.

h. Putih

Putih dalam desain mencerminkan kemurnian, kebersihan, dan kesederhanaan (Siswanto, dkk, 2022, h. 197). Warna putih digunakan untuk memberikan ruang visual dan menciptakan kesan minimalis, sehingga elemen-elemen lain dalam desain dapat lebih dominan. Warna putih juga sering digunakan untuk menggambarkan kedamaian atau spiritualitas, sehingga membuat desain terasa tenang dan terang. Dalam kombinasi dengan warna lain, putih digunakan sebagai latar yang memperkuat kontras dan menciptakan keseimbangan dalam desain.

2.1.2 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen paling berpengaruh dalam membentuk karakter emosional dari sebuah karya visual, bentuk visual yang digunakannya memengaruhi keterjangkauan sebuah ide serta reaksi pembacanya (Ambrose, dkk, 2019, h. 36). Tipografi melibatkan pemahaman tentang jenis huruf (*font*), ukuran huruf, spasi antar huruf (*kerning*), spasi antar baris (*leading*), serta tata letak huruf secara keseluruhan. Pilihan tipografi sangat memengaruhi suasana dan pesan yang ingin disampaikan dalam desain, karena setiap *font* memiliki karakteristik dan kepribadian yang berbeda.

1. Jenis-Jenis Huruf (*font*)

Huruf (*font*) memiliki berbagai jenis yang digunakan untuk keperluan desain dan komunikasi visual. Secara umum, huruf terbagi menjadi beberapa kategori utama, seperti *serif*, *sans-serif*, dan *script*. Masing-masing jenis huruf ini memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, sehingga pemilihan jenis huruf yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana dan pesan yang sesuai. Berikut merupakan jenis-jenis huruf (*font*), karakteristik dan fungsinya.



Gambar 2. 8 Jenis Huruf
Sumber: <https://11nq.com/CbbxS>

a. *Blackletter*

Blackletter adalah jenis huruf yang berasal dari tulisan tangan bergaya dekoratif pada Abad Pertengahan dengan garis tebal dan tajam serta bentuk yang kompleks (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Karakteristik ini memberikan kesan kuno, resmi, dan tradisional,

sering digunakan dalam konteks Sejarah, seperti dokumen resmi atau logo dengan nuansa klasik. *Blackletter* memberikan kesan hormat, keagungan, dan otoritas, sehingga sering diasosiasikan dengan warisan budaya dan kekuatan institusional.

b. *Old Style*

Old style adalah jenis huruf yang pertama kali muncul pada abad ke-15, dan ditandai dengan kontras yang rendah antara garis tebal dan tipis serta bentuk yang lebih organik dan bulat (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Gaya ini memberikan kesan ramah dan mudah dibaca, sehingga sering digunakan dalam teks panjang. Jenis *old style* ini memberikan kesan keanggunan, keabadian, kepercayaan, mencerminkan stabilitas dan tradisi dalam tipografi.

c. *Italic*

Italic merupakan jenis huruf miring berdasarkan tulisan tangan orang Italia dari periode Renaisans yang awalnya dirancang untuk menghemat ruang dalam cetakan yang cenderung lebih ramping dan condong ke kanan (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Awalnya merupakan kategori yang terpisah, namun kemudian dikembangkan untuk melengkapi bentuk huruf Roman. memberikan kesan gerakan atau kecepatan. Jenis huruf ini sering digunakan untuk menarik perhatian pada bagian teks tertentu atau memberikan rasa keanggunan.

d. *Script*

Huruf (*font*) jenis ini menirukan tulisan tangan dan memiliki bentuk huruf yang mengalir, dengan sambungan antar huruf yang halus (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Huruf jenis *script* memberikan kesan elegan, artistik, dan personal, sering digunakan dalam undangan, logo, atau situasi formal. *Script* memancarkan kehangatan, personalisasi, dan keindahan, sering diaplikasikan dengan acara-acara spesial atau karya seni.

e. *Transitional*

Transitional merupakan jenis huruf yang berada di antara *old style* dan *modern*, dengan kontras yang lebih jelas antara garis tebal dan tipis serta bentuk huruf yang lebih tajam (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Huruf (*font*) jenis ini pertama kali muncul pada abad ke-18, dengan contoh seperti *Baskerville*. *Transitional* memberikan kesan keseimbangan antara tradisi dan kemajuan, menunjukkan keteraturan, profesionalisme, dan keanggunan yang lebih modern.

f. *Modern*

Modern merupakan jenis huruf *serif* dari pertengahan abad ke-18 dengan kontras yang tinggi antara garis tebal dan tipis, serta bentuk yang sangat geometris dan tajam (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Huruf (*font*) ini menciptakan kesan visual yang dramatis dan tegas, sering digunakan dalam konteks yang memerlukan kesan terkini dan berani. *Modern* mengekspresikan rasa kemurnian, kemajuan, dan kecanggihan, sehingga sering dianggap sebagai pilihan yang elegan dan inovatif.

g. *Slab Serif*

Slab serif memiliki karakteristik *serif* yang tebal dan kotak, memberikan kesan kuat dan stabil (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Jenis huruf ini biasanya digunakan dalam desain yang membutuhkan ketegasan, seperti poster atau iklan. *Slab serif* menyampaikan kesan kekuatan, keandalan, dan kepercayaan diri, sering kali diaplikasikan dalam desain industri atau retro.

h. *Sans Serif*

Sans serif merupakan jenis huruf yang diperkenalkan oleh William Caslon pada tahun 1816 dengan bentuk tidak memiliki garis tambahan (*serif*) pada ujung hurufnya, sehingga memberikan tampilan yang lebih bersih dan minimalis (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Huruf (*font*) ini sering digunakan dalam desain modern dan digital

karena keterbacaannya yang tinggi di layar. Huruf (*font*) jenis *sans serif* ini mencerminkan kesederhanaan, kejujuran, dan efisiensi, serta sering digunakan untuk menciptakan kesan kontemporer dan profesional.

i. *Serif/Sans Serif*

Jenis *serif/sans serif* merujuk pada kombinasi penggunaan tipe huruf *serif* dan *sans serif* dalam satu desain (Ambrose, dkk, 2019, h. 41). Penggunaan kedua jenis ini memberikan kontras visual yang menarik, di mana *serif* memberikan keanggunan, sedangkan *sans serif* memberikan kesan modern dan bersih. Kombinasi ini menciptakan keseimbangan antara formalitas dan kesederhanaan juga sering digunakan untuk menekankan profesionalisme sekaligus keterbukaan.

2.1.3 Margin

Margin merupakan ruang kosong di tepi luar *grid*. Margin berfungsi sebagai batas untuk menjaga jarak antara konten dengan tepi halaman atau layar, sehingga dapat memberikan ruang yang nyaman untuk fokus pada elemen utama (Landa, 2014, h. 165). Margin dapat mencegah konten terlalu dekat dengan tepi untuk menciptakan tata letak yang lebih seimbang.

Dalam beberapa situasi, ilustrasi atau teks yang ditempatkan di Tengah halaman dapat tertutup oleh lipatan jilid tergantung pada jenis penjilidan yang digunakan. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan margin sebagai panduan agar ilustrasi tidak terpotong atau terlipat akibat proses penjilidan dan pemotong kertas. Untuk penjilidan menggunakan lem panas, disarankan memberikan margin minimal 1 cm pada sisi luar (kiri, kanan, atas, dan bawah halaman) dan 1,5 cm di sisi dalam (menuju garis tengah) demi keamanan ilustrasi (Ghozali, 2020, h. 73). Sementara untuk

penjilidan kawat, karena buku dapat terbuka lebar, margin 1 cm pada sisi luar dan 0,5 cm pada sisi dalamnya.

Menurut Beth Tondreau (2014), struktur dasar dari suatu *grid* terdiri dari beberapa macam. Berikut adalah beberapa jenis struktur dasar *grid* yang dijelaskan oleh Tondreau.



Gambar 2. 9 Macam-macam *Grid*

Sumber: <https://l1nk.dev/nktIH>

a. *Single-Column Grid*

Single-column grid terdiri dari satu kolom besar yang digunakan untuk menampilkan teks panjang atau blok besar seperti dalam buku, esai, atau artikel (h.11). *Grid* jenis ini digunakan dalam pembuatan *artbook* atau katalog. Tampilannya akan lebih menawan untuk yang konten utamanya memerlukan ruang besar dan elemen-elemen visual ditempatkan di sekitarnya (margin dan *header*).

b. *Two-Column Grid*

Two-column grid terdiri dari dua kolom yang ditempatkan secara berdampingan, sehingga memungkinkan elemen-elemen desain ditempatkan secara paralel dalam dua kolom (h.11). *Grid* jenis ini sering digunakan dalam desain majalah, surat kabar, ataupun *website*. Penggunaan *grid* jenis ini digunakan untuk mengatur teks dan gambar

dalam alur yang lebih kompleks, karena memberikan fleksibilitas lebih dibanding *single-column grid*.

c. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid terdiri dari dua kolom lebih yang digunakan untuk membagi konten menjadi bagian yang lebih kecil (h.11). *Multicolumn grid* memberikan lebih banyak fleksibilitas dalam penempatan elemen-elemen desain. *Grid* jenis ini sering digunakan dalam majalah, surat kabar, dan *website* yang memiliki banyak jenis konten, seperti teks, gambar, dan grafik.

d. *Modular Grid*

Modular grid terdiri dari struktur yang lebih kompleks di mana tata letak dibagi menjadi unit-unit kecil yang membentuk kotak, yaitu *module* (h.11). Beberapa *module* ini dibentuk dari perpotongan kolom dan baris. *Modular grid* sering digunakan dalam karya desain yang memerlukan banyak elemen-elemen kecil, seperti katalog, *dashboard*, atau *website* yang memiliki banyak konten berbeda.

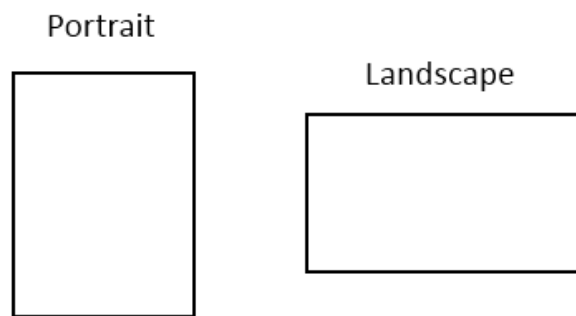
e. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid tidak selalu mengikuti struktur yang seragam seperti kolom atau baris, melainkan dibangun berdasarkan kebutuhan konten desain. Elemen-elemen ditempatkan sesuai dengan prioritas visual dan informasi, sehingga ukuran dan penempatannya bisa bervariasi (h.11). *Hierarchical grid* digunakan Ketika konten desain tidak cocok dengan *grid* yang terstruktur seperti poster, *website*, atau desain editorial untuk menekankan elemen-elemen utama tanpa harus mengikuti pola *grid* yang formal.

2.1.4 Orientasi

Orientasi merujuk pada arah atau posisi visual dari halaman atau gambar dalam sebuah buku, yang memengaruhi cara pembaca mengamati dan memahami ilustrasi serta teks. Orientasi ini menentukan tata letak elemen-

elemen di dalam buku dan bagaimana interaksi antar gambar dan teks terjadi. Ada dua bentuk orientasi utama dalam buku, yaitu horizontal dan vertikal (Ghozali, 2020, h. 66).



Gambar 2. 10 Orientasi

Sumber: <https://11nq.com/Xb1HG>

a. Horizontal

Orientasi horizontal dalam buku biasanya digunakan untuk menyajikan adegan yang luas atau momen-momen yang memerlukan cakupan visual yang lebih besar. Bentuk ini sangat cocok untuk menggambarkan pemandangan alam atau adegan yang melibatkan banyak karakter atau elemen. Orientasi horizontal mengikuti gerakan alami mata manusia yaitu dari kiri ke kanan, sehingga menciptakan alur narasi yang lebih mudah untuk diikuti, terutama ketika menceritakan cerita yang membutuhkan ekspresi ruang. Selain itu, orientasi ini memberi kesan stabilitas dan keseimbangan, yang sering digunakan dalam ilustrasi untuk menciptakan perasaan stabil, luas, atau ketenangan dalam visual (Ghozali, 2020, h. 66).

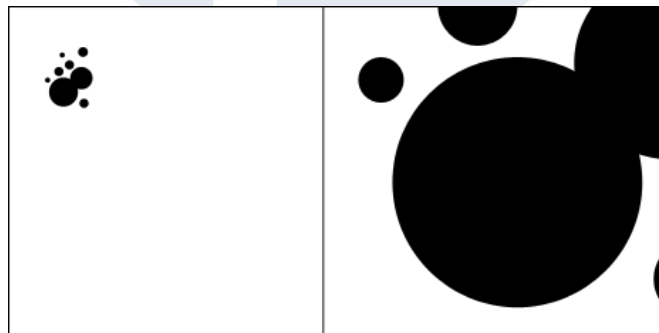
b. Vertikal

Orientasi vertikal dalam buku lebih cocok untuk menekankan ketinggian, kedalaman, atau hubungan hierarki antara elemen-elemen visual. Dengan ruang yang lebih panjang secara vertikal, orientasi ini digunakan untuk memfokuskan perhatian pada karakter yang berdiri atau objek yang menjulang tinggi, seperti bangunan,

pepohonan, atau gedung. Gerakan visual dalam orientasi vertikal biasanya mengarahkan mata pembaca dari atas ke bawah atau sebaliknya, yang dapat memberikan rasa dinamika atau perubahan yang lebih kuat. Selain itu, orientasi vertikal sering memberikan kesan dinamis, agresif, dramatis atau monumental dalam ilustrasi, yang membuatnya cocok untuk momen penting dalam narasi (Ghozali, 2020, h. 68).

2.1.5 Ruang (*Space*)

Ruang (*space*) merujuk pada area di sekitar, di antara, dan di dalam elemen desain, serta dapat berupa ruang positif (diisi objek) atau negatif (area kosong di sekitar objek) (Landa, 2014, h. 28). Ruang (*space*) penting untuk menciptakan komposisi visual yang bersih, nyaman, dan terbaca. Penggunaan ruang yang efektif dapat menciptakan keseimbangan dalam desain, memberikan jarak bagi elemen-elemen visual, dan memudahkan mata audiens dalam menentukan arah desain.



Gambar 2. 11 Ruang (*Space*)

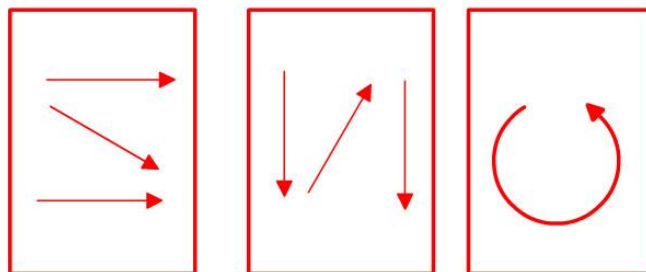
Sumber: <https://l1nq.com/kLenj>

Ruang (*space*) teks dan ilustrasi dalam sebuah karya visual juga harus diatur secara harmonis untuk memastikan keterbacaan dan efektivitas penyampaian pesan. Teks membutuhkan ruang yang cukup agar mudah dibaca, tanpa terganggu oleh elemen visual yang terlalu kompleks atau berlebihan, di sisi lain, ilustrasi memerlukan ruang untuk menyampaikan narasi visual, memperkuat makna teks, dan membantu pembaca memahami cerita secara intuitif. Jika ilustrasi dibuat dalam format halaman penuh (*full bleed*) atau teks ditempatkan di atas ilustrasi, pastikan latar belakang ilustrasi

tidak terlalu penuh dengan detail-detail yang dapat mengganggu keterbacaan teks (Ghozali, 2020, h. 59).

2.1.6 Alur Baca

Alur baca dalam buku merujuk pada cara pembaca mengikuti dan memahami narasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar. Dalam buku, alur baca biasanya dimulai dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, mengikuti gerakan alami mata manusia (Ghozali, 2020, h. 63). Jika kata kerja yang perlu diilustrasikan terletak di awal teks, sebaiknya posisi teks ditempatkan pada alur baca terakhir agar dapat fokus pada ilustrasi terlebih dahulu sebelum membaca teks. Sebaliknya, jika kata kerja yang perlu diilustrasikan berada di akhir teks, maka posisi teks sebaiknya berada pada alur baca pertama, sehingga pembaca dapat lebih dulu memperhatikan teks sebelum melihat ilustrasinya (h. 64). Struktur ini membantu pembaca menyerap informasi dengan lebih mudah, di mana ilustrasi dapat memperkuat atau menjelaskan isi teks, serta memberikan konteks visual cerita.



Gambar 2. 12 Alur Baca
Sumber: <https://encr.pw/ILgIu>

2.1.7 Titik Fokus (*Emphasis*)

Titik fokus (*emphasis*) merupakan prinsip desain untuk memperkuat atau mempertegas elemen tertentu dalam desain untuk menjadi fokus utama sehingga, dapat menarik perhatian lebih dibanding elemen lainnya (Landa, 2014, h. 23). Ketika merancang karya visual baik buku ilustrasi, komik, dan lain sebagainya, audiens dapat ke elemen utama dengan berbagai cara, misalnya membedakan elemen utama dengan lainnya (ukuran lebih besar

atau warna yang mencolok), meletakkan elemen utama di posisi yang strategis, atau membuat elemen pendukung yang mengarah ke elemen utama. Selain itu, beberapa cara lain yang dapat diterapkan adalah dengan pengaturan cahaya, bayangan, komposisi geometris, serta pemilihan warna (Ghozali, 2020, h. 65).



Gambar 2. 13 Titik Fokus (*Emphasis*)

Sumber: <https://acesse.dev/xjFES>

2.1.8 Ilustrasi

Menurut Maharsi (2016) ilustrasi merupakan cara seseorang dalam menafsirkan sebuah konsep ataupun ide yang sifatnya masih abstrak ke dalam karya visual (h. 17). Ilustrasi dapat berbentuk gambar, grafik, atau sketsa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau emosi yang kompleks dan tidak dapat diungkapkan hanya dengan kata-kata (Ghozali, 2020, h. 10). Keberadaan ilustrasi sangat penting dalam berbagai media misalnya buku, majalah, iklan, dan media digital, di mana elemen visual dapat menarik perhatian dan membantu audiens untuk memahami informasi dengan lebih baik.

Dalam buku interaktif, ilustrasi memainkan peran penting sebagai elemen yang dapat mendukung interaktivitas dan keterlibatan pembaca. Ilustrasi dalam buku interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman *multisensorial* dan memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara aktif, sehingga memberikan pemahaman lebih dalam dan pengalaman yang lebih menarik. Ilustrasi dalam buku interaktif juga dapat digunakan untuk

menuntun pembaca dalam memahami alur cerita, mengarahkan perhatian pada objek penting, dan memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami.

Dalam buku interaktif, ilustrasi memainkan peran penting sebagai elemen yang dapat mendukung interaktivitas dan keterlibatan pembaca. Ilustrasi dalam buku interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman *multisensorial* dan memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara aktif, sehingga memberikan pemahaman lebih dalam dan pengalaman yang lebih menarik. Ilustrasi dalam buku interaktif juga dapat digunakan untuk menuntun pembaca dalam memahami alur cerita, mengarahkan perhatian pada objek penting, dan memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami.

1. Bentuk Dasar Ilustrasi

Bentuk dasar ilustrasi merupakan elemen visual paling sederhana yang dapat digunakan untuk membentuk sebuah gambar atau representasi visual yang digunakan untuk menciptakan komposisi, menentukan ruang, menggambarkan dimensi, serta mengekspresikan ide dan emosi. Dengan adanya kombinasi dan variasi dari bentuk-bentuk dasar ini dapat menciptakan gambar yang kompleks atau sederhana sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan. Menurut Ghozali (2020), bentuk dasar ilustrasi dikategorikan menjadi tiga bentuk, yaitu sebagai berikut (h. 15).

a. Tebaran (*Spread*)

Tebaran (*spread*) merupakan ilustrasi yang mencakup dua halaman bersebelahan dalam sebuah buku atau majalah. Bentuk tebaran (*spread*) digunakan untuk memberikan efek visual yang lebih luas dan biasanya dengan memanfaatkan kedua halaman untuk menciptakan satu gambar besar yang dapat menarik perhatian pembaca. Biasanya untuk menampilkan suasana latar cerita atau penjelasan Lokasi dan era suatu cerita menggunakan ilustrasi tebaran (*spread*) (Ghozali, 2020, h. 15).



Gambar 2. 14 Bentuk Dasar Tebaran (*Spread*)

Sumber: <https://pin.it/73C0De9Qv>

b. Satu Halaman (*Single*)

Satu halaman (*single*) merupakan ilustrasi yang hanya terdapat dalam satu halaman penuh, baik halaman kiri atau kanan dari sebuah buku. Jenis ilustrasi ini lebih efektif untuk menonjolkan fokus utama dalam cerita atau konten, karena seluruh ruang halaman digunakan untuk menyampaikan pesan visual secara mendetail. Penggunaan satu halaman ini perlu memperhatikan ilustrasi yang ditampilkan, karena ilustrasi yang tidak terlihat jelas perbedaannya antar halaman akan membuat bingung pembaca (Ghozali, 2020, h. 18).



Gambar 2. 15 Bentuk Dasar Satu Halaman (*Single*)

Sumber: <https://pin.it/5OS3KBFKh>

c. Lepas (Spot)

Lepas (*spot*) merupakan ilustrasi kecil yang tidak terikat pada satu *layout* halaman penuh, melainkan ditempatkan di antara teks atau di sudut halaman. Ilustrasi lepas (*spot*) ini biasanya tidak menggunakan latar belakang yang rumit untuk menampilkan suatu adegan yang memfokuskan pada aktivitas tertentu (Ghozali, 2020, h. 19). Ilustrasi jenis ini berfungsi sebagai elemen pendukung visual yang tujuannya untuk memperkaya tampilan halaman tanpa mendominasi, sehingga memberikan kesan yang lebih ringan dan fleksibel.



Gambar 2. 16 Bentuk Dasar Lepas (*Spot*)

Sumber: Sumber: <https://pin.it/31EnYgSir>

2. Sudut Pandang dan Dinamika Ilustrasi

Berikut ini merupakan beberapa penggunaan sudut pandang dan dinamika ilustrasi secara umum, serta efek yang dihasilkannya menurut Ghozali (2020, h. 53)

a. Mata Burung

Sudut pandang mata burung merupakan perspektif yang melihat objek dari atas, seakan pengamat terbang di udara seperti burung. Ghozali (2020) menyebutkan bahwa sudut pandang mata burung memberikan gambaran luas dan menyeluruh, sehingga dapat mencakup banyak elemen dalam satu ilustrasi (h. 53). Ilustrasi dengan sudut pandang mata burung biasanya digunakan untuk menunjukkan

pemandangan, tata ruang, atau untuk memperlihatkan suatu objek atau adegan dengan skala yang besar.



Gambar 2. 17 Sudut Pandang Mata Burung

Sumber: <https://pin.it/29Xnk33l2>

b. Mata Semut

Sudut pandang mata semut merupakan kebalikan dari sudut pandang mata burung, karena pengamat melihat objek dari sudut pandang yang sangat rendah, seolah-olah berada di tanah seperti semut. Sudut pandang mata semut memberikan kesan bahwa objek terlihat jauh lebih besar dan memenuhi ruang visual. Ilustrasi yang menggunakan sudut pandang ini menjadi lebih luas dan memperkuat kesan kemegahan dari objek atau adegan yang digambarkan (Ghozali, 2020, h. 53).



Gambar 2. 18 Sudut Pandang Mata Semut

Sumber: <https://pin.it/7GhBfM5e4>

c. Sejajar atau Frontal

Sudut pandang sejajar atau frontal merupakan perspektif yang melihat objek langsung dari depan dengan garis pandang sejajar permukaan tanah. Sudut pandang ini memberikan kesan natural dan apa adanya seperti manusia melihat dunia sehari-hari (Ghozali, 2020, h. 54). Ilustrasi yang menggunakan sudut pandang ini biasanya untuk menyampaikan informasi yang jelas dan terfokus, karena visual ditampilkan dalam skala dan proporsi yang biasa dilihat mata manusia.



Gambar 2. 19 Sudut Pandang Sejajar atau Frontal

Sumber: <https://pin.it/4U7iIGazU>

d. Jauh (*Zoom Out*)

Sudut pandang jauh (*zoom out*) merupakan perspektif yang menggambarkan objek dari jarak yang lebih jauh, sehingga lebih banyak konteks atau latar belakang yang terlihat dalam ilustrasi. Penggunaan sudut pandang ini memungkinkan pengamat untuk dapat melihat hubungan antara objek utama dengan lingkungan di sekitarnya. Menurut Ghozali (2020), sama seperti sudut pandang mata burung, kesan yang dihasilkan adalah penyajian yang lebih luas untuk menunjukkan seberapa kecil objek utama dalam konteks yang lebih besar (h. 55).

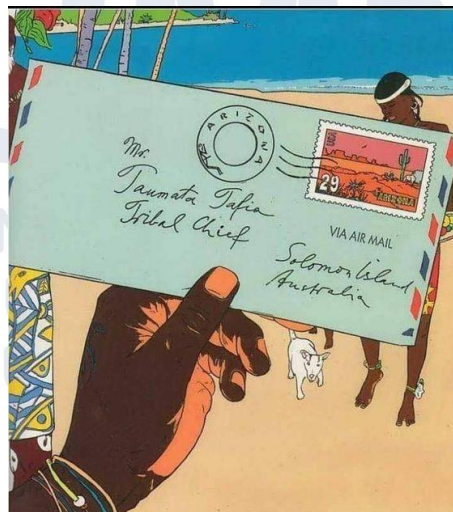


Gambar 2. 20 Sudut Pandang Jauh (*Zoom Out*)

Sumber: <https://pin.it/3nvOrH2Xr>

e. Fokus (*Zoom In*)

Sudut pandang fokus (*zoom in*) merupakan kebalikan dari sudut pandang jauh (*zoom out*), yang menggambarkan objek dari jarak yang sangat dekat sehingga detail objek terlihat jelas. Ilustrasi dengan sudut pandang ini dapat menciptakan kesan fokus dan perhatian lebih pada satu objek tertentu yang dianggap sangat penting. Sehingga menghasilkan keterlibatan emosional atau penekanan pada detail objek yang tidak boleh terlewatkan (Ghozali, 2020, h. 55).



Gambar 2. 21 Sudut Pandang Fokus (*Zoom In*)

Sumber: <https://pin.it/2PDmX7GxU>

3. Kesenambungan Teks dan Ilustrasi

Kesenambungan antara teks dan ilustrasi sangat penting dalam sebuah karya visual, terutama dalam buku ilustrasi, komik, atau media edukatif. Teks berfungsi untuk menyampaikan informasi secara langsung melalui kata-kata, sedangkan ilustrasi untuk memperkuat pemahaman pembaca dengan memberikan representasi visual dari cerita yang disampaikan. Ilustrasi berfungsi untuk melengkapi dan menyajikan hal-hal yang tidak disebutkan dalam teks, sebaliknya teks tidak hanya sebagai deskripsi dari ilustrasi (Ghozali, 2020, h. 47). Ilustrasi yang mendukung atau memperluas makna teks dapat membantu audiens, khususnya anak-anak untuk menginterpretasikan isi dengan lebih baik dan menstimulasikan imajinasi mereka.

4. Dimensi Waktu

Dimensi waktu dalam buku ilustrasi sangat penting untuk menyampaikan alur cerita dan mengatur perkembangan narasi, di mana ilustrasi mampu menggambarkan berbagai momen secara visual yang menunjukkan perubahan waktu melalui elemen seperti cahaya, bayangan, atau pergantian adegan (Ghozali, 2020, h. 48). Dalam hal ini, teks dan gambar saling melengkapi untuk menandai urutan peristiwa, baik yang terjadi dalam hitungan detik, jam, maupun tahun. Penggunaan dimensi waktu tidak hanya membantu pembaca memahami kronologi peristiwa, tetapi juga mengarahkan emosi dengan perjalanan cerita yang disampaikan. Dengan demikian, dimensi waktu memberikan ritme dan struktur yang jelas dalam perkembangan plot, serta meningkatkan keterlibatan pembaca dengan narasi yang ada.

2.1.9 Karakter

Karakter merupakan representasi visual dari tokoh yang berperan dalam suatu narasi, cerita, atau konsep visual. Karakter dalam ilustrasi merupakan komponen utama yang dapat menghidupkan cerita atau pesan visual. Karakter dalam ilustrasi juga berfungsi sebagai penghubung antara

narasi dan pembaca, terutama dalam konteks buku anak-anak atau komik. Karakter dalam ilustrasi dapat berupa manusia, hewan, makhluk fiksi, atau objek yang diberikan sifat-sifat manusiawi (antropomorfisme).

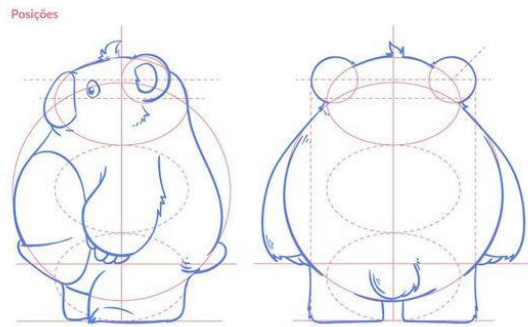
Penciptaan karakter tidak hanya mengedepankan visual yang menarik, namun untuk membentuk kepribadian, emosi, dan peran dari karakter tersebut. Ciri karakter ini dapat dilihat dari penampilan fisiknya (bentuk tubuh, ekspresi wajah, gaya rambut, pakaian, dan warna) sebagai elemen penting untuk menggambarkan identitas karakter dan kepribadian karakter yang dapat diekspresikan melalui desain visualnya (Ghozali, 2020, h. 34). Elemen visual ini bertujuan untuk membuat karakter mudah dikenali dan diingat oleh audiens, serta dapat menyampaikan pesan moral atau tema cerita yang lebih dalam.

1. Bentuk Karakter

Terdapat beberapa bentuk dasar geometris selain bentuk-bentuk realis yang dapat digunakan dalam membantu menemukan bentuk karakter yang akan dibuat (Ghozali, 2020, h. 34).

a. Bulat

Bentuk dasar geometris bulat atau lingkaran sering kali digunakan untuk menciptakan karakter yang bersifat ramah, lembut, dan menyenangkan, sedangkan secara visual memberikan kesan harmonis, utuh, dan stabil. Ghozali (2020) mengatakan bahwa karakter yang menggunakan elemen bulat biasanya memiliki kesan mengundang, seperti karakter-karakter anak atau hewan yang lucu dan menggemaskan (h. 34). Bentuk bulat atau lingkaran ini juga sering digunakan dalam ilustrasi untuk menyampaikan kehangatan, keceriaan, dan kenyamanan.



Gambar 2. 22 Bentuk Karakter Bulat

Sumber: <https://pin.it/2IvXy0Akb>

b. Segitiga

Bentuk dasar segitiga menciptakan kesan dinamis, gerakan, dan ketajaman sehingga, karakter dengan bentuk dasar segitiga cenderung terlihat lebih agresif, tegas, dan misterius. Sudut-sudut tajam pada segitiga memberikan kesan karakter yang licik, namun jika sudut-sudut tajamnya ditumpulkan akan memberikan kesan yang berbeda (Ghozali, 2020, h. 35). Dalam pembuatan ilustrasi, bentuk segitiga sering dipakai untuk menunjukkan ketegangan, energi, atau kekuatan super, seperti pada karakter penjahat atau pahlawan.

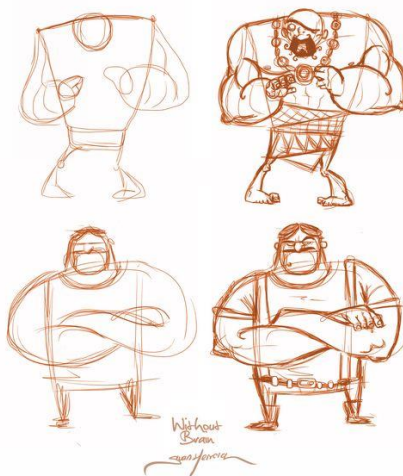


Gambar 2. 23 Bentuk Karakter Segitiga

Sumber: <https://pin.it/4ql7GvzKo>

c. Kotak

Bentuk dasar kotak atau persegi melambangkan stabilitas, kekuatan, dan keteraturan sedangkan, karakter yang memiliki bentuk dasar kotak memberikan kesan kokoh, kuat, dan dapat diandalkan. Secara visual, kotak memberikan kesan kaku dan solid, yang cocok untuk karakter yang memiliki sifat tegas, disiplin, dan berwibawa. Ilustrasi yang menggunakan bentuk dasar kotak juga cocok untuk karakter-karakter ambisius atau kuat (Ghozali, 2020, h. 35).



Gambar 2. 24 Bentuk Karakter Kotak

Sumber: <https://pin.it/31KTY1X7U>

2. Ciri Khas Karakter

Suatu karakter harus memiliki ciri khasnya tersendiri sehingga membuat tokoh dalam cerita mudah dikenali dan diingat oleh audiens. Ciri tersebut dapat berupa warna khas atau atribut fisik yang unik seperti pakaian, bentuk tubuh, atau aksesoris yang selalu digunakan oleh karakter tersebut (Ghozali, 2020, h. 37). Selain aspek visual, ciri khas juga dapat terwujud dalam perilaku, cara berbicara, atau ekspresi wajah yang konsisten dan mencerminkan kepribadian mereka. Ciri khas ini tidak hanya membantu membedakan satu karakter dari yang lain, tetapi juga memperkuat hubungan emosional antara pembaca atau

penonton dengan tokoh tersebut, yang membuat karakter lebih hidup dan berkesan dalam alur cerita.

2.1.10 Storytelling

Storytelling merupakan seni menyampaikan cerita, secara lisan, tulisan, atau visual, dengan tujuan menyampaikan pesan, informasi, atau hiburan kepada audiens, *Storytelling* juga merupakan seni bercerita yang dapat dimanfaatkan sebagai cara untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian pada anak tanpa harus memberi instruksi secara langsung (Munajah, 2021, h. 6). Melalui *storytelling*, penulis menggunakan karakter, alur cerita, dan emosi untuk menarik perhatian pendengar atau pembaca, menciptakan keterhubungan, dan memberikan makna yang lebih dalam.

1. Jenis-Jenis *Storytelling*

Storytelling terdiri dari beberapa macam jenis yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan media yang digunakan (Munajah, 2021, h. 6). Masing-masing jenis *storytelling* ini memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan dan nilai secara kreatif. Jenis-jenisnya terdiri dari *storytelling* pendidikan, fabel, cerita rakyat, dan dongeng. Berikut merupakan penjelasan lebih lengkap jenis-jenis *storytelling*.

a. *Storytelling* Pendidikan

Storytelling pendidikan merupakan metode bercerita yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran atau nilai-nilai edukatif kepada para peserta didik (Munajah, 2021, h. 7). Dengan menggabungkan konsep pembelajaran dengan cerita yang menarik, guru atau pendidik dapat membuat materi pelajaran menjadi mudah dipahami dan diingat. Cerita-cerita ini biasanya berfokus pada tokoh atau situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mampu menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, dan rasa tanggung jawab tanpa membuatnya terasa membosankan

b. Fabel

Fabel merupakan jenis *storytelling* yang menggunakan hewan sebagai tokoh utamanya untuk menyampaikan pesan moral atau suatu pelajaran hidup. Dalam fabel, hewan-hewan digambarkan memiliki sifat dan perilaku manusia, seperti berbicara, berpikir, dan berperilaku layaknya manusia (Munajah, 2021, h. 7). Melalui cerita yang sederhana dan menghibur, fabel mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai seperti kebaikan, kejujuran, keberanian, dan kesetiaan, dengan cara yang mudah dipahami.

c. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah kisah tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi, dan biasanya berasal dari suatu daerah atau budaya tertentu (Munajah, 2021, h. 7). Jenis *storytelling* ini berfungsi untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, Sejarah, dan moral dari suatu masyarakat. Cerita rakyat sering kali mencerminkan kepercayaan, mitos, dan pengalaman kolektif masyarakat yang diceritakan, dan berperan penting dalam memperkenalkan anak-anak pada warisan budaya dan identitas mereka.

d. Mendongeng

Mendongeng adalah aktivitas bercerita secara lisan yang biasanya dilakukan oleh seorang pencerita kepada pendengar, yang biasanya merupakan anak-anak. Mendongeng bertujuan untuk menghibur sekaligus memberikan pelajaran moral. Melalui mendongeng, anak-anak diajak untuk berimajinasi dan menyerap nilai-nilai kebaikan, empati, serta pelajaran hidup lainnya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Munajah, 2021, h 7).

2.2 Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku didefinisikan sebagai media yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi

dalam bentuk cetak atau tulisan yang disusun dalam format lembaran yang dijilid, sedangkan interaktif menurut (KBBI) merupakan situasi antara dua pihak atau lebih yang terlibat dalam suatu interaksi yang bersifat timbal balik. Buku interaktif dapat disimpulkan sebagai jenis buku yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan, baik berbentuk fisik maupun digital. Buku interaktif memuat bermacam-macam fitur menarik bagi anak-anak karena dapat mengajak mereka bermain. Pemanfaatan buku interaktif sebagai media pembelajaran dapat menjadikan belajar lebih efektif dan efisien karena materi dapat dengan mudah diingat. Buku interaktif lebih mengutamakan unsur gambar dan interaktivitasnya daripada tulisan (Nurani & Ramadhani, 2014, h. 14).

Perancangan buku interaktif memerlukan adanya pengetahuan mengenai *paper engineering* sehingga dapat membuat elemen visual yang kokoh dan membentuk 3D yang menarik dalam buku “*Paper Engineering & Pop-Ups for Dummies*” (Ives, 2009, h. 7). *Paper engineering* mencakup beberapa aspek, seperti lipatan, pemotongan, dan penyambungan untuk menciptakan elemen-elemen interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman membaca. Pemahaman yang baik mengenai prinsip *paper engineering* dapat mengembangkan solusi kreatif untuk menarik perhatian pembaca, serta efektifnya penyampaian informasi.

2.2.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif memiliki beberapa jenis dan bentuk. Menurut Dyk, dkk (2010, h. 4) buku interaktif dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *moveable book* terdiri dari (*wheel or volvelle book*, *lift the flap book*, dan *pull tabs book*), *pop-up book* terdiri dari (*stage set book*, *v-fold book*, dan *box and cylinder book*), *folding mechanism book* terdiri dari (*leprello book*, *tunnel book/peep shows*, dan *carousels book*). Sedangkan menurut Trisandi & Fttriya (2020), buku interaktif terdiri dari sembilan jenis, yaitu *pop-up book*, *lift the flap book*, *pull tab book*, *hidden object book*, *games book*, *participation book*, *play-a-sound book*, *touch and feel book*, dan *mixed book* (h. 196).

1. *Pop-up Book*

Pop-up book memiliki elemen visual yang dapat muncul secara tiga dimensi saat halaman buku dibuka untuk memberikan kesan hidup dan dapat menarik perhatian para pembaca (Dyk & Hewitt, 2010, h. 4). *Pop-up book* sering digunakan untuk buku cerita anak agar dapat meningkatkan imajinasi dan interaksi. Berikut beberapa macam jenis *pop-up book* menurut Dyk & Hewitt dalam bukunya “*Paper Engineering: Fold, Pull, Pop, & Turn*”.

a. *Stage Set Book*

Stage set book menciptakan ilusi berupa ruang tiga dimensi dalam buku dengan beberapa lapis latar yang disusun secara paralel (h. 14). Setiap lapisan memiliki gambar yang berbeda, sehingga memberikan efek kedalaman. Ketika buku dibuka. Jenis ini sering digunakan untuk menggambarkan adegan lanskap atau pemandangan yang kompleks.



Gambar 2. 25 *Stage Set Book*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/DTkNtHqwmRUr5X8z9>

b. *V-Fold Book*

V-fold book menggunakan lipatan berbentuk “V” yang memungkinkan elemen desain bergerak atau muncul saat halaman dibuka. Gambar ditempelkan pada lipatan “V”, sehingga gambar

dapat berdiri tegak ketika buku dibuka dan akan kembali rata saat buku ditutup (h. 21). *Pop-up* jenis ini memberikan gerakan yang halus dan fleksibel pada elemen *pop-up*.



Gambar 2. 26 V-fold Book

Sumber: <https://images.app.goo.gl/RcNAYWtFgRpq9YNh9>

c. *Box and Cylinder Book*

Box and cylinder book menggunakan bentuk kubus atau kotak sebagai elemen desain yang muncul ketika halaman dibuka (h. 19). Bentuk kubus yang muncul memberikan efek visual yang lebih kuat karena dimensinya yang besar. Jenis *pop-up* ini biasanya digunakan untuk objek tiga dimensi yang kokoh dan mencolok dalam cerita atau ilustrasi.



Gambar 2. 27 Box and Cylinder Book

Sumber: <https://images.app.goo.gl/k8UCND3wQXSTbMCF7>

2. *Moveable Book*

Moveable book merupakan jenis buku interaktif yang menggunakan teknik rekayasa untuk menciptakan elemen-elemen yang dapat bergerak seperti lipatan, tarikan atau putaran. Teknik-teknik ini memberikan dimensi dan gerakan pada halaman, sehingga memungkinkan audiens untuk berinteraksi dengan elemen-elemen di dalamnya. Pada teknik ini dapat menambah dimensi baru dan meningkatkan keterlibatan audiens dengan konten yang disajikan.

a. *Wheel of Volvelle Book*

Wheel of volvelle book memanfaatkan roda berputar di dalam buku. *Volvelle* terdiri dari satu atau lebih kertas yang dipasang pada roda, sehingga pembaca dapat memutar roda untuk melihat informasi baru di bagian lainnya (h. 5). Biasanya jenis ini digunakan untuk menunjukkan informasi yang berubah-ubah seperti fase bulan, perubahan cuaca, atau lainnya.



Gambar 2. 28 *Weel of Volvelle Book*

Sumber: <https://pin.it/6Y1UixmTA>

b. *Lift the Flap Book*

Lift the flap book merupakan buku yang memungkinkan pembaca untuk membuka penutup kecil di halaman (h. 4). Biasanya digunakan untuk menemukan gambar, kata, atau informasi tersembunyi di baliknya. *Lift the flap book* cocok untuk anak-anak

karena melibatkan fisik dan motorik mereka saat sedang mengeksplorasi buku.



Gambar 2. 29 *Lift the Flap Book*

Sumber: <https://pin.it/61ge5jdgV>

c. *Pull Tab Book*

Pull tab book merupakan buku yang menyediakan *tab* yang dapat ditarik untuk menggerakkan elemen visual atau untuk menampilkan bagian cerita yang tersembunyi (h. 18). Contohnya, Ketika *tab* ditarik maka karakter dalam cerita akan bergerak atau teks tersembunyi akan muncul. Sama seperti buku interaksi lainnya, buku ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dan meningkatkan pengalaman membaca.



Gambar 2. 30 *Pull Tab Book*

Sumber: <https://pin.it/5je9DrC0X>

3. *Folding Mechanism Book*

Folding mechanism book berfokus pada teknik melipat kertas untuk menciptakan elemen interaktif dan dinamis dalam desain buku. Teknik ini dapat membuat halaman berubah bentuk atau untuk mengungkapkan informasi baru saat dibuka atau dilipat. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan dimensi dan kedalaman pada ilustrasi atau teks. Contoh teknik *folding mechanism book* adalah *leporello book*, *tunnel/peep show book*, dan *carousels book*.

a. *Leporello Book*

Leporello book menggunakan teknik lipatan yang bentuknya menyerupai alat musik akordeon (h. 21). Caranya kertas dilipat berulang ke depan dan ke belakang untuk membentuk struktur yang panjang ketika dibuka. Dyk dan Hewitt menjelaskan bahwa jenis ini memungkinkan pembaca untuk membuka buku secara berurutan atau seluruhnya dengan bentuk memanjang.



Gambar 2. 31 *Leporello Book*

Sumber: <https://pin.it/5fQ4WhVz4>

b. *Tunnel/Peep Show Book*

Tunnel/peep show book memanfaatkan beberapa panel/lapisan berlubang yang ditempelkan secara paralel, sehingga memberikan efek kedalaman ketika dilihat dari depan. Pembaca dapat melihat melalui lubang di panel/lapisan untuk menyaksikan visual tiga dimensi di dalamnya. Dyk dan Hewitt menyimpulkan bahwa jenis ini

dirancang untuk memberikan ilusi dan menambah kedalaman cerita atau gambar.



Gambar 2. 32 *Tunnel/Peep Show Book*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/77m9H6dTZ1EvRp5L7>

c. *Carousels Book*

Carousels book memanfaatkan jenis lipatan yang membentuk struktur tiga dimensi berputar. *Carousels book* sering kali dibuka hingga membentuk lingkaran atau secara 360°. Dyk dan Hewitt menjelaskan bahwa buku jenis ini dapat dilihat dari berbagai sudut, seolah-olah berputar seperti *karusel* nyata.



Gambar 2. 33 *Carousels Book*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/mDH4xdfYEABHW569A>

4. *Hidden Objects Book*

Hidden objects book merupakan jenis buku yang mengajak pembaca untuk mencari benda atau karakter tersembunyi (Trisandi & Fttriya, 2020, h. 196). Biasanya dilengkapi dengan ilustrasi yang rumit atau daftar objek yang dicari. Tujuannya untuk melatih konsentrasi dan

keterampilan dalam observasi dengan cara yang menyenangkan bagi anak-anak.



Gambar 2. 34 *Hidden Objects Book*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/JnCf6qgBrUJcz6Au9>

5. Games Book

Games book merupakan jenis buku yang dirancang dengan berbagai aktivitas dan permainan yang berhubungan dan mendukung jalannya cerita (Trisandi & Fttriya, 2020, h. 196). Aktivitas-aktivitas tersebut bisa berupa teka-teki, labirin, atau permainan sederhana lainnya. Jenis buku ini sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan interaksi pembaca.



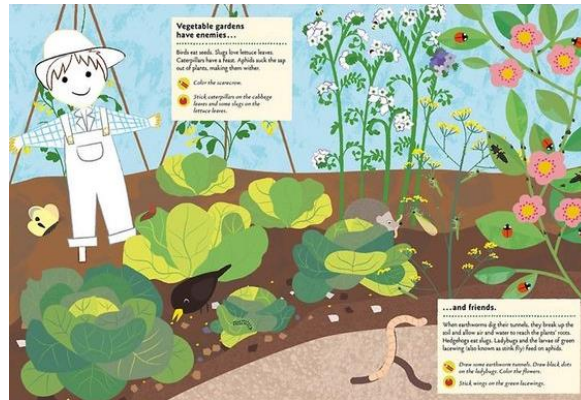
Gambar 2. 35 *Games Book*

Sumber: <https://pin.it/72b8BGI2S>

6. Participation Book

Participation book merupakan jenis buku yang mengajak pembacanya untuk berpartisipasi aktif dalam cerita melalui berbagai kegiatan seperti menjawab pertanyaan atau menjalankan tugas (Trisandi

& Fttriya, 2020, h. 196). Jenis buku ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman membaca lebih personal dan interaktif.



Gambar 2. 36 *Participation Book*

Sumber: <https://pin.it/4EgIyZlQ0>

7. *Play-a-Song Book* atau *Play-a-Sound Book*

Play-a-song book atau *play-a-sound book* merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol yang jika ditekan dapat mengeluarkan suara atau musik yang berhubungan dengan cerita ((Trisandi & Fttriya, 2020, h. 196). Hal ini dapat meningkatkan pengalaman membaca dengan memberikan stimulus auditor tambahan. Buku jenis ini sering digunakan untuk buku cerita anak-anak dengan tema musik atau suara untuk menambah dimensi tambahan pada pengalaman membaca anak.



Gambar 2. 37 *Play a Song Book*

Sumber: <https://pin.it/9kvrWdtS5>

8. *Touch and Feel Book*

Touch and feel book merupakan jenis buku interaktif yang mencakup berbagai tekstur dari sebuah ilustrasi sehingga dapat dirasakan oleh pembaca (Trisandi & Fttriya, 2020, h. 196). Tekstur ini dirancang untuk menambah pengalaman sensorik dan membantu pembaca dalam memahami konsep melalui sentuhan. Jenis buku ini sangat cocok untuk anak-anak usia dini yang baru belajar memahami indra mereka.



Gambar 2. 38 *Touch and Feel Book*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/7awvrKnTpxfFoALv9>

9. *Mixed Book*

Mixed book merupakan jenis buku interaktif yang menggabungkan berbagai elemen interaktif dari jenis buku yang berbeda (Trisandi & Fttriya, 2020, h. 196). Misalnya, dalam satu buku memiliki konten *pop-up*, *lift the flap*, *pull tab*, *games*, dll. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang lebih banyak dan beragam karena banyaknya dimensi yang disajikan.



Gambar 2. 39 *Mixed Book*

Sumber: <https://pin.it/3OHRBlgIJ>

2.3 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan gabungan dari kata “pendidikan” dan “karakter”. Dalam buku “Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa” secara etimologi, pendidikan berasal dari bahasa Latin *educare* dan *educere* yang berarti menjinakkan, melatih, dan menyuburkan, sehingga pendidikan merupakan proses membantu menumbuh kembangkan serta menata sesuatu yang sebelumnya tidak tertata (Tsauri, 2014, h. 2). Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, “pendidikan” merupakan suatu proses yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga, peserta didik mampu membangun potensi mereka melalui nilai agama, kepribadian, emosi, akhlak, kecerdasan dan keterampilan untuk diri sendiri, lingkungan Masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam buku “Pendidikan Karakter Dalam Buku Ajar” karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang bersifat universal, mencakup seluruh aspek kehidupan yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, serta lingkungan, dan tercermin dalam pikiran, sikap, perkataan, serta tindakan berdasarkan norma agama, hukum, budaya, dan adat (Zulfida, 2020, h. 16). Karakter tidak hanya mencakup aspek moral atau etika seseorang, tetapi juga dalam berpikir dan bertindak untuk bertahan hidup dan bersosialisasi di lingkungan keluarga, Masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Singkatnya, “karakter” merupakan sifat khas yang melekat dan mengakar pada kepribadian dari individu tertentu. Ramadhani, dkk (2020, h. 23) dalam buku “Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar” mengatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, yang terinternalisasi melalui pembinaan potensi dalam diri anak dan pengembangan kebiasaan sifat-sifat baik, tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembelajaran karakter positif. Sedangkan menurut Sutarti (2018) dalam bukunya yang berjudul “Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini” mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah aktivitas untuk menanamkan nilai moral agar tiap individu memiliki moral yang baik dan dapat memenuhi potensi diri sendiri (h. 4). Kesimpulannya,

pendidikan karakter ialah salah satu aspek dalam pembentukan kepribadian suatu peserta didik sebagai pendidikan moral untuk membangun kepribadian yang baik.

2.3.1 Karakter Jujur Pada Anak

Menurut Santosa & Aprianto (2020), orang yang bersikap jujur tidak memanipulasi fakta, bahkan ketika kejujuran akan mendatangkan konsekuensi yang sulit (h. 95). Menurut Muskibin dalam buku “Pendidikan Karakter Jujur”, karakter jujur merupakan sifat di mana seseorang selalu mengatakan kebenaran, bertindak sesuai dengan nilai moral, dan menjunjung tinggi kejujuran dalam setiap situasi (2021, h. 1). Mereka akan bersikap transparan dalam berkomunikasi dan akan bertanggung jawab atas apa yang dikatakan dan diperbuatnya.

Karakter jujur pada anak merupakan fondasi penting dalam membentuk pribadi yang dapat dipercaya dan bertanggung jawab (Rachim, 2016, h. 3). Orang tua dan pendidikan berperan penting dalam membentuk kejujuran pada anak melalui teladan dan dorongan. Malik (2023) menyimpulkan dengan belajar bersikap jujur, anak juga membangun integritas pribadi yang akan mendukung mereka dalam menjalani kehidupan yang lebih baik di masa depan (h. 116).

2.3.2 Pentingnya Karakter Jujur Pada Anak

Anak yang memiliki karakter jujur, akan merasakan manfaat untuk dirinya sendiri dan orang lain. Menurut Alvi, dkk (2022), Anak yang berkarakter jujur akan menjadi individu yang percaya diri, karena tidak perlu menyembunyikan sesuatu atau merasa takut akan ketahuan berbohong (h. 5415). Kejujuran juga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab atas perbuatannya, yang dapat mempersiapkan mereka menjadi pribadi yang mandiri, dapat diandalkan, dan sukses dalam berbagai aspek kehidupan.

Pentingnya karakter jujur pada anak juga dapat dirasakan oleh orang lain seperti, tumbuhnya rasa percaya dan hubungan yang lebih baik dengan orang-orang di sekitar (Farmathalia, dkk, 2023, h. 745). Anak yang

jujur membuat orang tua, guru, dan teman-temannya merasa nyaman, karena hubungan yang didasarkan pada kejujuran akan terbebas dari kecurigaan atau konflik yang disebabkan oleh kebohongan. Dengan demikian, anak yang jujur ikut menciptakan lingkungan yang harmonis, karena orang lain merasa dihargai dan diperlakukan adil.

2.3.3 Implementasi Karakter Jujur Pada Anak

Anak-anak dapat menerapkan karakter jujur dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dengan selalu mengatakan kebenaran ketika berada di situasi yang menuntut mereka untuk berkata jujur (Lase & Halawa, 2022, h. 192). Jika seorang anak telah mengambil mainan temannya tanpa izin, ia harus berani mengakui perbuatannya dan meminta maaf. Dengan melakukan ini, anak tidak hanya menunjukkan kejujuran, tetapi juga belajar tentang tanggung jawab.

Sedangkan dalam konteks akademik, anak dapat menunjukkan kejujuran dengan mengerjakan pekerjaan rumah dan ujian dengan cara yang jujur. Saat menghadapi ujian, anak yang jujur tidak akan menyontek atau meminta jawaban dari temannya, karena mereka akan berusaha menjawab soal berdasarkan pengetahuan dan usaha mereka sendiri. Dengan begitu, anak akan belajar tentang nilai dari kerja keras dan integritas, serta memperoleh kepuasan dari pencapaian yang didapatnya secara jujur.

2.3 Penelitian yang Relevan

Pada sub bab ini berisi tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Penjelasan yang diangkat merupakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan masalah yang sedang diangkat, serta menjelaskan kebaruan penelitian yang diangkat. Tujuannya untuk menunjukkan bahwa penelitian ini didasarkan pada pengetahuan yang sudah ada dan untuk memperkuat argumen penulis dengan merujuk pada studi yang terbukti relevan. Sub bab ini juga membantu penulis menemukan celah atau aspek yang belum diteliti secara mendalam.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Komik Budaya Jawa “Mahabharata” Sebagai Media Penunjang Pendidikan Karakter di Sekolah	A. Syarifuddin Rohman	Penggunaan komik sebagai media pembelajaran terbukti menarik bagi siswa SMA karena visualisasi dan narasinya dekat dengan budaya mereka, sehingga membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar nilai-nilai karakter.	a. Konteks geografis spesifik: Geografis Perancangan ini berfokus di Surabaya sebagai kota besar di Jawa Timur. Buku komik ini dirancang untuk menyelaraskan budaya lokal dengan kebutuhan pendidikan di wilayah tersebut, menjadikannya sebagai tempat yang ideal untuk memperkenalkan kembali kisah Mahabharata. b. Target usia dan pendidikan: Perancangan buku komik ini

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				ditujukan untuk siswa SMA kelas X,XI, dan XII, usia 16—18 tahun, dengan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam mengenai nilai moral. c. Media yang dihasilkan: Penyampaian pesannya berbentuk Buku Komik dengan menggunakan visual <i>storytelling</i>.
2	Pengembangan <i>Board Game Book</i> Untuk Menstimulasi Karakter Kejujuran dan Literasi Kritis AUD	Sheni Puspita Sari	Penggunaan media <i>board game book</i> menunjukkan hasil yang cukup positif dalam menstimulasi karakter jujur dan literasi kritis pada anak,	a. Konteks geografis spesifik: Perancangan <i>board game book</i> ini fokus geografisnya di Bandung sebagai kota yang dikenal

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			ditandai dengan adanya peningkatan pada kedua aspek tersebut setelah media digunakan.	dengan budaya kreatif dan berpendidikan. b. Target usia dan pendidikan: Media <i>board game book</i> dirancang untuk anak usia 5—6 tahun yang sedang berada di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) c. Media yang dihasilkan: Penyampaian pesannya berbentuk <i>Board Game Book</i>.
3	Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi <i>Plotagon</i> Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Irma Aulia, Ardhio Farzha Putra, Hamimah Alfi Koeriyah, dan Ani Nur Aeni	Perancangan film animasi berbasis aplikasi <i>Plotagon</i> menerima tanggapan positif dari siswa, para ahli, dan pengguna lainnya.	a. Konteks geografis spesifik: Fokus geografis dari perancangan media ini di SD Negeri atau MI sekitar daerah

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			Penilaian dari para ahli menempatkannya dalam kategori sangat baik, sementara dari sudut pandang guru sebagai pengguna, media ini dinilai baik. Adapun dari sudut pandang siswa, penilaian yang diberikan termasuk dalam kategori. Sehingga media ini dinyatakan layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih luas.	Sumedang, Jawa Barat. b. Target usia dan pendidikan: Target usia dan pendidikan dari perancangan film berbasis aplikasi <i>Plotagon</i> ini ditujukan kepada anak usia sekolah dasar khususnya siswa SD/MI kelas III. c. Media yang dihasilkan: Penyampaian pesannya berbentuk film animasi berbasis aplikasi.