

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar merupakan anak-anak yang telah menginjak usia 6 – 12 tahun dan umumnya mengalami pertumbuhan pesat pada pengetahuan yang mereka miliki seiring bertambahnya usia. Anak akan melakukan berbagai aktivitas yang diminatinya dan dipercaya dapat berfungsi dalam proses perkembangannya (Jatmika, 2005). Proses perkembangannya tersebut merupakan masa yang baik untuk memperoleh hal-hal yang positif seperti melakukan kegiatan literasi. Menurut Sahal (2023), penanaman kebiasaan literasi pada anak usia dini dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan memberikan kesiapan dalam melangkah di dunia pendidikan. Dalam menumbuhkan kebiasaan tersebut, diperlukannya peran orangtua dan guru dalam mendampingi anak ketika sedang berada dalam masa perkembangan kognitif dan membangkitkan minat membaca anak.

2.1.1 Minat Membaca

Menurut Elendiana Magdalena (2020), minat membaca merupakan kemauan atau keinginan yang timbul dari diri sendiri untuk melakukan kegiatan membaca. Minat membaca sangat penting untuk menumbuhkan ketertarikan diri dan menjadi senang dalam kegiatan membaca. Minat membaca umumnya akan tumbuh jika memang ada kemauan dari diri sendiri. Untuk menumbuhkan minat membaca anak-anak, perlu dibantu dorongan dari orangtua dan guru.

Anak biasanya akan mengalami 3 tahapan dalam meningkatkan minat membacanya. Yang pertama, biasanya anak berada dalam tahap fantasi, tahap ini merupakan tahap dimana anak suka memainkan imajinasi

yang dimilikinya dan mulai menyukai buku. Lalu tahap yang kedua adalah pembentukan konsep diri. Pada tahap kedua ini anak mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca dan mulai sadar bahwa dirinya merupakan pembaca. Dan tahap yang ketiga adalah tahap dimana anak mulai banyak menemukan abjad dalam sebuah buku dan menyadari akan suatu cetakan buku. Lalu yang keempat merupakan tahap dimana anak mulai menyukai kegiatan membaca sehingga membuat mereka menjadi tertarik untuk mengenal tanda-tanda bacaan. Lalu tahap yang terakhir adalah tahap dimana mereka sudah bisa mencapai status sebagai pembaca lancar dan mulai bisa membaca berbagai macam jenis buku (Shofi, 2018).

2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak

Kecerdasan anak merupakan suatu hal yang dapat berkembang seiring dengan pertumbuhan seorang anak, mulai dari ketika masih bayi hingga usia 1 tahun ke atas. Hal ini berkaitan dengan perkembangan kognitif anak yang digagas oleh Jean Piaget (1896–1980).

2.1.2.1 Tahap Perkembangan Kognitif

Jean Piaget merupakan seorang ahli psikolog asal Swiss yang mengembangkan teori tentang teori perkembangan kognitif. Piaget menekankan minatnya dalam skema anak ketika memproses dan memahami pengalaman yang mereka miliki (Ismail, 2019). Berikut ini merupakan konsep tahapan perkembangan anak yang dicetus oleh Jean Piaget (Hermansyah & Mustofa, 2024).

(1) Tahap Sensorimotor

Tahap perkembangan kognitif pertama merupakan tahap yang dialami oleh anak-anak di usia pasca kelahiran hingga umur 2 tahun. Pada tahap ini, anak mengandalkan seluruh panca inderanya (sensori) dalam mengenal dunia dan melakukan kegiatan fisik (motorik). Kemampuan tersebut muncul karena adanya rasa

penasaran untuk terus bereksperimen dengan segala hal yang mereka jumpai. Beberapa contoh interaksi yang mereka kembangkan adalah ketika mereka mencari barang favorit yang

(2) Tahap Pra-operasional

Tahap perkembangan kognitif yang kedua adalah tahap pra operasional, yaitu tahap yang dialami oleh anak-anak usia 2-7 tahun. Pada usia ini, anak mulai memahami cara penggunaan gambar, kata-kata, dan simbol dalam mewakili ide dan pesan yang ingin mereka sampaikan dengan mengandalkan imajinasi yang kreatif dan tinggi. Tahap ini umumnya disebut dengan tahap simbolis. Namun, kekurangan pada tahapan ini adalah mereka cenderung belum bisa berpikir secara logis dan belum bisa memahami persepsi orang lain. Mereka cenderung memainkan imajinasi yang mereka miliki tanpa memikirkan konteksnya.

(3) Tahap Operasional Konkret

Tahap yang ketiga merupakan tahapan yang dialami oleh anak-anak usia 7-11 tahun. Pada tahapan ini anak mulai bisa mengembangkan pemikiran yang terorganisir dan bersifat rasional, atau dalam kata lainnya adalah tahapan awal pemikiran logis. Namun pada tahap ini anak cenderung mengandalkan objek fisik dalam menerapkan logikanya. Selain itu, mereka masih belum bisa berpikiran secara abstrak dan memanipulasi ide yang mereka miliki (Dinkes, 2023).

(4) Tahap Operasional Formal

Tahapan yang keempat merupakan tahapan perkembangan kognitif yang dialami oleh anak-anak usia 12 tahun ke atas hingga dewasa. Pada tahap ini mereka mulai mampu mengelola

pemikiran yang bersifat abstrak dan memanipulasi segala ide yang mereka miliki. Kemudian mereka juga sudah mampu memikirkan suatu dampak dari tindakan yang akan mereka lakukan (Dinkes, 2023).

2.1.2.2 Tahap Perkembangan Kognitif dalam Membaca

Berbicara soal kognitif, tentu tidak jauh dari bagaimana seseorang melakukan kegiatan membaca dan memahami segala informasi yang mereka dapatkan dengan melalui beberapa level atau tahapan kognitif. Berikut ini merupakan tahapan perkembangan kognitif membaca menurut teori yang diajukan oleh Reutzel dan Cooter dalam bukunya yang berjudul 'Developing Children's Oral Language'.

(1) Pre-Reading Stage (Tahap Pra-membaca)

Tahap pra-membaca merupakan tahapan perkembangan kognitif membaca yang dialami oleh anak-anak usia 3—4 tahun. Pada tahapan ini anak-anak mulai memiliki pemahaman paling mendasar dan mengenal huruf maupun abjad. Umumnya anak-anak tersebut mulai mencoba untuk menghuungkan beberapa huruf dengan bunyi yang sesuai. Meski begitu, anak-anak masih belum mampu membaca kata-kata, akan tetapi mereka dapat memahami bahwasannya suatu tulisan itu memiliki kaitan dengan bunyi-bunyi jika disebutkan secara lisan. Pada tahap ini, buku membaca yang paling sering digunakan adalah buku cerita yang bergambar, karena buku jenis tersebut dianggap membantu sang anak dalam memahami isi cerita melalui gambar. Dengan menggunakan buku tersebut, muncul sebuah interaksi dimana sang anak akan mencoba untuk mengaitkan cerita melalui gambar dengan pengalaman dan pengetahuan beberapa kata yang dimilikinya. Meski masih belum mampu memahami isi cerita secara keseluruhan, anak-anak pada

tahap ini mulai memiliki minat yang sangat tinggi terhadap buku. Umumnya anak-anak pada tahap ini akan dibantu oleh orang terdekat seperti keluarga dalam menceritakan isi buku tersebut.

(2) Early Reading Stage (Tahap Awal Membaca)

Kemudian setelah melalui tahap pra-membaca, anak-anak dengan usia 4—6 tahun mulai memasuki tahap awal membaca, dimana rata-rata dari anak-anak tersebut menggunakan buku yang dirancang untuk pembaca awal (level pemula). Pada tahap yang kedua ini, anak-anak mulai memahami pola ejaan dan membentuk kosakata yang sederhana berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka. Anak-anak tersebut juga mulai mampu memahami arti dari kata-kata yang didengar maupun diingatnya. Tahap ini juga merupakan tahap dimana sang anak memiliki kemampuan dalam menghubungkan huruf-huruf tertentu dengan bunyi (fonem) dalam suatu kata.

(3) Developing Reading Stage (Tahap Perkembangan Membaca)

Kemudian tahap yang ketiga merupakan tahap perkembangan membaca yang umumnya dialami oleh anak-anak usia 6—8 tahun. Tahapan ini merupakan tahapan dimana sang anak mulai memperluas pemahaman membaca yang dimiliki dan mulai memiliki kosa kata yang lebih besar. Kemampuan membaca teks yang lebih panjang dan kompleks juga merupakan salah satu perkembangan pesat yang dialami oleh anak pada tahap yang ketiga ini. Anak-anak mulai mampu memahami struktur kalimat dan mengikuti alur cerita dengan lebih baik. Selain itu, anak-anak tersebut juga mulai meningkatkan pemahamannya dalam menggunakan kata benda jamak, kata imbuhan, dan kata kerja.

2.2 Fonik

Dalam pengenalan huruf dan bacaan, metode pengucapan alfabet merupakan metode tertua sejak zaman Yunani dan Romawi dan bersifat sangat umum dimana pengucapan huruf disebut dengan bunyi alfabetnya. Misalnya, huruf “b” diucapkan menjadi /be/, kemudian huruf “c” menjadi /ce/, huruf “m” diucapkan menjadi “em”, dan lain sebagainya. Hal tersebut menjadi salah satu tantangan bagi pembaca pemula ketika mereka harus menghubungkan beberapa bunyi, misalnya bunyi /be/ yang harus digabungkan dengan bunyi /u/, karena jika ditulis atau dilisankan kembali, hasilnya menjadi kata /béu”. Dengan adanya hal tersebut, maka terciptalah metode fonik untuk mengembangkan pembelajaran membaca dengan metode alfabet tersebut dengan metode yang sedikit berbeda namun lebih efektif (Ibda, 2020).

2.2.1 Definisi Fonik

John Hart pada tahun 1570 telah memperkenalkan prinsip dasar metode fonik dalam membantu penguasaan bahasa Inggris. Namun kini, metode fonik juga telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Menurut Eliza et al (2024) dalam bukunya, fonik merupakan metode mengajarkan anak-anak dalam melakukan kegiatan membaca dengan cara menggabungkan beberapa huruf menjadi sebuah kata melalui bunyi yang didengarnya. Metode ini merupakan metode yang tepat dalam membantu anak-anak dalam menguraikan suatu kata-kata yang baru dikenalnya dan dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka. Ada beberapa alat yang dapat membantu anak dalam belajar membaca menggunakan metode fonik, beberapa diantaranya adalah dengan menggunakan kartu huruf, buku fonik, aplikasi, dan video pembelajaran. Metode fonik memiliki beberapa komponen yang diajarkan kepada anak, yaitu :

- (1) Huruf dan Bunyi : Komponen yang pertama, ialah memberikan kemampuan anak dalam menebak bunyi alfabet melalui huruf yang dihasilkan. Misalnya, huruf kedua dari kata “Ibu”

menandakan bunyi

/b/. Atau huruf “p” menandakan bunyi /p/.

- (2) *Blending* : Komponen yang kedua adalah untuk melatih kemampuan anak dalam menggabungkan bunyi-bunyi huruf menjadi suatu kata. Misalnya ketika anak mendengar bunyi /a/, /y/, /a/, dan /h/, maka bunyi- bunyi tersebut membentuk kata “Ayah”.
- (3) *Segmenting* : Komponen yang ketiga ini merupakan kebalikan dari komponen yang kedua, yaitu membantu anak dalam memecahkan atau memisahkan kata menjadi bunyi. Misalnya ketika anak mendengar kata “makan”, maka mereka akan memecah kata tersebut menjadi bunyi /m/, /a/, /k/, /a/, dan /n/.
- (4) Pola Huruf : Komponen yang terakhir merupakan pengajaran tentang pola huruf melalui dua huruf yang berdekatan menjadi satu bunyi (digraf). Misalnya, pada kata “phobia” untuk huruf ‘p’ dan ‘h’ hanya menghasilkan satu bunyi saja, yaitu bunyi /f/. Selain digraf, komponen yang ini juga mengajarkan dua atau lebih konsonan menjadi satu kata dan bunyinya tetap dibaca menjadi dua atau lebih sesuai dengan konsonan yang muncul. Misalnya dalam kata “tropis”, untuk huruf ‘t’ dan ‘r’ tetap terbaca menjadi dua bunyi.

2.2.2 Aspek Proses Membaca

Menurut Grashinta et al (2025) dalam bukunya, menyatakan bahwa terdapat lima aspek yang perlu dimiliki dalam belajar atau melakukan kegiatan membaca. Berikut ini merupakan beberapa di antaranya:

(1) Fonik : Fonik atau dalam Bahasa Inggrisnya adalah *phonics* merupakan proses pengelompokkan beberapa huruf berdasarkan bunyi yang didengar maupun mengelompokkan bunyi menjadi suatu huruf atau kata. Beberapa bunyi dapat menghasilkan satu atau lebih bunyi yang jika digabungkan dengan dua atau lebih huruf yang berbeda, misalnya huruf “n” yang menghasilkan bunyi /n/ kemudian digabungkan dengan huruf “y” dapat menghasilkan bunyi /ny/. Aspek ini memungkinkan anak dalam mengembangkan kemampuan membaca dan melihat melalui beberapa kata tanpa dibunyikan. Hal ini juga membantu anak dalam membaca kata lebih cepat bahkan dalam membaca kata yang tidak dikenalnya tanpa perlu berhenti terlebih dahulu.

(2) Kesadaran Fonemik : Kesadaran fonemik atau dalam Bahasa Inggrisnya disebut dengan *phonemics awareness*. Jika fonik merupakan hubungan antara bunyi dan huruf, maka kesadaran fonemik merupakan pemahaman anak mengenai kata yang muncul dari fonem. Dengan kata lain, fonem merupakan unit terkecil dari suatu bunyi. Rata-rata suatu tulisan dirancang dan diajarkan dengan menggunakan sistem alfabet secara umum, misalnya huruf “d” dengan penyebutan huruf /d/ pada umunya, bukan dengan penyebutan /dé/. Padahal pemahaman fonem tersebut dapat membantu anak dalam menggabungkan antar huruf yang terletak di awal, tengah, maupun akhir kata.

- (3) Kosakata : Kosakata atau dalam Bahasa Inggrisnya adalah *vocabulary*, merupakan suatu kelompok kata atau frasa yang secara umum diketahui oleh seseorang maupun orang lainnya. Jika anak memiliki pemahaman kosakata yang luas dapat memberikan kepercayaan diri dan lancar dalam kegiatan membaca. Ketika anak menemukan kosakata baru (asing), mereka akan memproses kata tersebut dengan bantuan suatu petunjuk, misalnya dengan ilustrasi maupun kata lainnya yang sudah dikenal dan memiliki kemiripan dengan kata asing tersebut.
- (4) Kefasihan : Dalam aspek kefasihan (*fluency*), anak mampu membaca dengan cepat dan akurat, bahkan terkadang sampai berekspresi. Kefasihan ini dapat diukur tidak hanya membaca secara lisan, tetapi ketika mereka juga mampu membaca dalam hati secara lancar. Jika seseorang mengalami kemacetan dalam kegiatan membaca, dikhawatirkan hal tersebut dapat mempengaruhi pemahaman anak dalam mengolah isi ataupun makna dari teks yang dibacanya tersebut.
- (5) Pemahaman Membaca : Pemahaman membaca (*reading comprehension*) merupakan keterampilan anak dalam memahami makna maupun arti dari teks yang dibacanya. Pemahaman ini dapat dibantu dengan wawasan yang dimiliki sang pembaca dalam membentuk suatu pemahaman yang baru. Aspek ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir, merangkum, dan meningkatkan pemahaman anak melalui praktik membaca seiring waktu berjalan.

2.2.3 Manfaat Fonik

Menurut Eliza et al (2024), menggunakan metode fonik dalam pembelajaran membaca jauh lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan

membaca anak-anak. Dengan melakukan pengenalan huruf melalui bunyi dan mengguakan empat komponen fonik, anak akan memiliki keterampilan yang lebih kuat dalam melakukan kegiatan membaca. Hal tersebut dapat diidentifikasi melalui beberapa manfaat metode fonik anantara lain:

- 1) Memberikan keterampilan anak dalam memahami hubungan antar huruf dengan bunyi yang didengarnya dan menjadi keterampilan dasar yang dimiliki anak dalam melakukan kegiatan membaca.
- 2) Meningkatkan kemudahan anak dalam menyebut atau menguraikan kata- kata baru.
- 3) Mempermudah anak dalam melakukan pengejaan kata dan memahami struktur kata dengan benar.
- 4) Meningkatkan kepercayaan diri sang anak dalam membaca maupun menulis.

2.2.4 Membangkitkan Pemahaman Anak

Eliza et al (2024) dalam bukunya, melampirkan sistem pembelajaran fonik yang perlu digunakan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam memahami bacaan. Berikut ini merupakan strategi yang dapat dilakukan.

- (1) Strategi Prediksi : Pada teknik ini, ajak anak untuk menebak isi cerita berdasarkan judul dan gambar yang dilihatnya. Hal ini mampu mempersiapkan dirinya dalam memahami teks yang akan dibacanya.
- (2) Visualisasi : Strategi ini mengajak anak dalam merasakan esensi dari cerita yang telah dibacanya sehingga hal tersebut dapat membantu mereka dalam mengingat bacaan. Strategi ini juga dapat membuat anak merasa terlibat ketika sedang melakukan kegiatan membaca.
- (3) Pertanyaan kritis : Teknik ini akan meningkatkan anak dalam berpikir dan memahami makna teks lebih baik lagi. Hal ini dapat

dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan yang dapat memberikan kesempatan bagi sang anak dalam mencari jawaban atau makna mengenai suatu konteks secara mendalam. Pertanyaan yang diajukan dapat berupa hal apa yang terjadi jika tokoh dalam cerita membuat suatu kesalahan.

- (4) Meringkas : Teknik ini dapat meningkatkan keterampilan anak dalam mencari makna utama dalam teks telah yang dibacanya. Pemahaman mengenai makna atau pesan utama tersebut memberikan dampak positif dimana mereka akan mengingat suatu informasi dengan lebih mudah.
- (5) Koneksi Teks : Teknik ini membantu anak dalam meningkatkan wawasan dan pemahaman mereka dalam menemukan kata-kata baru. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menghubungkan teks yang dibaca dengan pengalaman pribadi mereka.
- (6) Penggunaan Buku Bergambar : Teknik ini memanfaatkan alat bantu berupa buku bergambar dalam mempermudah anak ketika memahami teks yang cukup sulit maupun dalam mengenali suatu kata melalui gambar.
- (7) Penilaian Berkelanjutan : Penilaian merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan anak dalam membaca, melakukan pemahaman teks, dan mengidentifikasi hal apa saja yang perlu ditingkatkan.

2.2.5 Buku Berjenjang

Buku berjenjang merupakan buku yang dikategorikan berdasarkan *level* teks yang digunakan untuk kegiatan literasi. Tingkat kesulitan pada buku akan meningkat sesuai materi dalam buku, seperti kata, kosakata, dan banyaknya jumlah kalimat. Dengan begitu, anak harus bisa menyesuaikan diri dengan *level* setiap buku yang digunakannya selama latihan membaca

(Kathryn, 2020). Melalui data yang dikutip melalui artikel Yayasan Literasi Anak Indonesia (YLAI), buku berjenjang juga mempertimbangkan suatu kegrafikan dalam isi setiap halamannya. Kegrafikan yang dimaksud berupa kerangka ilustrasi, desain, pengeditan, dan jumlah halaman. Berdasarkan peraturan BSKAP Kemendikbud Ristek-RI, buku bacaan berjenjang dibagi menjadi 6 jenjang dan dibagi berdasarkan kemampuan membaca anak. Berikut ini merupakan contoh tabel buku berjenjang:

Penjenjangan BSKAP		Penjenjangan YLAI		
Lambang Jenjang	Nama Jenjang	Nama dan Warna Jenjang		
	Pembaca Dini	A1	A2	A3
	Pembaca Awal B1	A4	A5	B1 B2
	Pembaca Awal B2	C1 C2	D1 D2	D3
	Pembaca Awal B3	E1 E2 E3	F1 F2	F3

Gambar 2.1 Buku Berjenjang YLAI

Sumber: YLAI (2024)

Buku yang diproduksi oleh YLAI memiliki sebanyak 75 judul buku bacaan yang terdiri dari 6 judul buku besar dan 6 buku panduan guru & kegiatan siswa. Ukuran buku yang dikeluarkan menggunakan format kertas A5 dengan panjang dan lebar sebesar 15 x 21 cm.

2.3 Layout

Menurut Rustan (2009) *layout* merupakan salah satu aspek dalam desain grafis yang memiliki peran dalam mengatur peletakan elemen-elemen pada suatu media tertentu untuk menimbulkan nilai estetika desain dan mendukung pesan yang ingin disampaikan.

2.3.1 Elemen Layout

Layout merupakan tata letak dari beberapa elemen desain dalam suatu media atau bidang sehingga menciptakan nilai estetik dari penyusunannya. Nilai estetika ini dapat dicapai dengan mengkomposisikan beberapa elemen layout dalam menyampaikan makna atau pesan yang ingin disampaikan. Beberapa elemen *layout* menurut Rustan (2020) dalam bukunya yang berjudul “*Layout 2020*” terbagi menjadi 2 macam, yaitu Konstruksi dan Konten. Elemen Konstruksi terbagi kembali menjadi 2 macam, yaitu Margin dan Grid. Lalu untuk elemen Konten pun juga terbagi menjadi dua, yaitu elemen Teks dan Gambar. Berikut di bawah ini merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai kedua elemen *layout* menurut Rustan.

2.3.1.1 Konstruksi

Konstruksi dalam elemen desain merupakan suatu kerangka sebagai alat bantu yang pada hasil akhirnya tidak akan terlihat atau ditampilkan secara *invisible*. Elemen Konstruksi dalam suatu media terbagi menjadi 2, yaitu : Margin dan Grid (Column, Gutter, dan Module).

(1) Margin

Margin merupakan bagian ruang kosong yang terletak pada sekeliling konten dan berada di sekitar pinggir kertas. Margin berfungsi untuk membatasi konten, menjaga kerapian elemen Konten, dan mencegah Konten agar tidak terpotong maupun tertutup oleh lipatan buku, sehingga bagian tengah pada lipatan buku tidak boleh ada konten penting. Dengan begitu, margin dapat memberikan zona yang aman dalam menempati konten dan zona tersebut disebut sebagai *Live Area*.

(2) Column & Gutter

Column merupakan suatu kolom untuk meletakkan konten dengan cara membagi beberapa garis yang tergolong cukup panjang. Sedangkan Gutter merupakan jarak antar Column. Hal ini bertujuan untuk membuat konten menjadi seimbang, rapi, dan rata.

(3) Module

Module merupakan suatu bidang yang berbentuk kotak-kotak dan tercipta dari perpotongan antara garis vertikal dan horizontal. Module berfungsi untuk menempatkan elemen teks dan gambar. Dengan begitu, module memiliki peran dalam menyusun Konten agar terlihat rapi dan tertata dengan baik secara vertikal dan horizontal.

2.3.1.2 Konten

Berbeda dengan elemen Konstruksi, elemen Konten merupakan elemen-elemen yang peletakannya ditaruh pada Konstruksi yang telah disusun. Elemen Konten terbagi menjadi dua, yakni elemen teks dan gambar

(1) Elemen Teks

Setiap media bacaan tentu memiliki judul, sub-judul, dan *bodytext* dalam memberikan informasi atau menceritakan suatu hal. Ketiga unsur tersebut merupakan bagian dari teks. Sehingga teks dapat dikatakan sebagai suatu unsur yang berkaitan dengan tulisan. Rustan (2009) menekankan bahwa penyesuaian ukuran dan pemilihan *typeface* yang sesuai dengan kebutuhan pembaca merupakan salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan. Hal tersebut berguna untuk memudahkan sang pembaca dalam mengolah informasi yang disampaikan dalam bacaan.

Penempatan teks pada suatu media harus mempertimbangkan tata letak Konstruksi dan alur baca paragraf. Umumnya alur baca dimulai dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

(2) Elemen Gambar

Dalam mendukung estetika dari sebuah buku, elemen visual merupakan salah satu unsur yang dimanfaatkan. Elemen visual yang umumnya digunakan dalam sebuah buku adalah ilustrasi, sketsa, *artworks*, fotografi, dan infografis. Elemen visual ini merupakan salah satu elemen yang dapat membantu penyampaian suatu pesan yang ingin disampaikan. Rustan (2009) juga menekankan bahwa keseimbangan dalam tampilan elemen visual dengan teks harus sesuai agar tidak menimbulkan kesan visual yang menghambat penyampaian informasi pada suatu halaman atau media.

2.3.2 Grid

Menurut Rustan (2020), Grid merupakan suatu kerangka yang memiliki fungsi dalam mengatur peletakkan seluruh elemen Konten. Grid pada umumnya berhubungan dengan tingkat konsistensi dan kerapihan pada layouting agar enak dilihat dan teks mudah dibaca. Terdapat 3 jenis Grid dalam layout berdasarkan rupa dari Konstruksinya, yaitu Column Grid, Modular Grid, dan Hybrid / Compound.

2.3.2.1 Column grid

Column Grid merupakan grid yang berbentuk garis vertikal dari atas ke bawah dan membentuk kolom-kolom dalam membagi beberapa konten atau informasi yang tergolong cukup banyak sehingga menjadi beberapa bagian yang diperkecil. Tujuannya adalah agar pembaca lebih mudah menyerap informasi yang tersedia pada suatu media.

2.3.2.2 Modular grid

Modular Grid merupakan perkembangan dari Column Grid. Jika Column Grid merupakan Konstruksi dengan garis vertikal, maka Modular Grid merupakan jenis grid yang bentuk konstruksinya berupa campuran dari kolom vertikal dan horizontal sehingga bentuknya menyerupai bentuk kotak-kotak dan biasa disebut dengan Module. Seluruh elemen Konten pada setiap Module ditampilkan berbeda-beda.

2.3.2.3 Hybrid grid

Hybrid Grid merupakan kombinasi dari beberapa Column Grid dan beberapa Modular Grid dalam 1 buku atau halaman. Hybrid Grid ini digunakan ketika adanya kekurangan pada komposisi Colum Grid dan Modular Grid yang membatasi posisi Konten. Dengan begitu, Hybrid Grid ini lebih cocok jika digunakan pada suatu media yang memiliki ukuran besar dan Konten yang banyak maupun beragam.

2.3.3 Prinsip Layout

Menurut Rustan (2009) prinsip *layout* merupakan suatu formula untuk membuat rancangan *layout* dengan baik sehingga formula ini dapat memberikan hasil yang maksimal apabila diterapkan dengan baik dan seksama. Dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya*, terdapat 4 prinsip layout dalam desain grafis, yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*.

2.3.3.1 Sequence

Sequence atau dalam istilah lainnya disebut dengan hierarki, aliran atau *flow*. *Sequence* berfungsi untuk mengatur urutan yang harus dibaca dari awal hingga akhir. *Sequence* merupakan aspek yang sangat penting dalam memilah urutan kekuatan antar informasi dan elemen dalam sebuah desain agar memudahkan pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan secara urut.



Gambar 2.2 Contoh Penerapan *Sequence*

Sumber: <https://issyparis.wordpress.com/2017/09/20/the-sun-is-coming/>, (2017)

Gambar di atas merupakan contoh desain yang menerapkan prinsip *sequence* dengan baik, karena penyusunan elemennya sangat terstruktur dengan menerapkan system baca dari atas ke bawah. Selain itu, penggunaan ukuran dari yang skala paling kecil ke besar juga dapat mempengaruhi pembaca dalam menentukan tulisan yang harus dibacanya terlebih dahulu. Kalau pada contoh foto di atas karena alurnya dari atas, maka tulisan yang dibaca pertama kali adalah tulisan yang paling kecil hingga ke tulisan yang paling besar, didukung dengan ilustrasi terbitnya matahari sebagaimana pesan dalam kalimat tersebut

menyampaikan bahwa ‘matahari akan segera muncul’. Dengan tampilannya yang seperti itu, *audience* dapat dengan mudah memahami aliran atau *flow* bacaan dari gambar tersebut.

2.3.3.2 Emphasis

Emphasis merupakan suatu penekanan dari elemen-elemen atau komponen desain. *Emphasis* dapat mendukung *sequence* dalam menyajikan suatu informasi atau pesan dalam sebuah desain. Misalnya pembaca mengetahui bahwa kalimat dengan ukuran besar yang terletak dalam suatu halaman merupakan judul dari bacaan tersebut. Dengan begitu, *emphasis* yang ditekankan pada kalimat tersebut adalah dengan menggunakan huruf besar sehingga pembaca dapat memahami bahwa kalimat tersebut merupakan bagian dari judul. *Emphasis* dapat diciptakan dengan beberapa cara:

- 1) Menekankan ukuran yang berbeda antar elemen-elemen *layout* lainnya dalam suatu halaman.
- 2) Memainkan warna yang berbeda atau kontras dengan latar belakang atau elemen lainnya.
- 3) Memilah posisi elemen-elemen *layout* dengan posisi yang strategis. Umumnya pembaca akan melihat suatu halaman mulai dari kiri atas hingga ke bawah.
- 4) Memainkan gaya atau *style* yang berbeda pada setiap elemen *layout*.



Gambar 2.3 Contoh Penerapan *Emphasis*

Sumber:

https://www.instagram.com/bacaanalyzer/p/DA GGY cEyqSq/?img_index=2, (2024)

Foto di atas merupakan salah satu contoh halaman yang menerapkan prinsip *emphasis* dalam membedakan antara judul, sub-judul, dan *body text*. Kalimat judul dengan tulisan “*How Economic Policy Affects Growth*” dibuat dengan ukuran yang paling besar, huruf kapital pada setiap huruf, dan memberikan kesan yang kuat di antara teks lainnya. Kemudian selanjutnya adalah bagian sub-judul yang bertuliskan “*Interest Rate Policy*” yang dibuat dengan tampilan yang hampir sama dengan bagian judul. Namun, bagian yang membedakan sub-judul dengan judul adalah penggunaan ukuran *font* yang lebih kecil dibandingkan ukuran judul. Lalu yang terakhir adalah *body text*. Tampilan *body text* sangat berbeda dengan tampilan judul dan sub-judul, dimana ukuran *body text* tergolong paling kecil dan membentuk suatu paragraf dalam sebuah halaman.

2.3.3.3 Balance

Balance atau yang dalam bahasa Indonesianya adalah keseimbangan, merupakan pembagian kuat dalam suatu bidang layout

sehingga memberikan kesan yang seimbang. Balance dapat dihasilkan dengan memainkan letak, arah, ukuran, warna, dan berbagai elemen desain lainnya. Terdapat 2 jenis keseimbangan dalam *layout*, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.



Gambar 2.4 Contoh Penerapan *Balance*

Sumber:

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1058526164350239&set=keseimbangan-juga-menjadi-salah-satu-prinsip-dasar-yang-harus-dikuasai-seorang-d>, (2019)

Foto di atas merupakan contoh bagaimana *layout* berperan dalam mengimplementasikan prinsip *balance* pada halaman buku. Buku yang memiliki keseimbangan pas terdapat pada foto yang di bagian kiri karena walaupun peletakan foto dan teks di antara kedua kolom (kanan & kiri) nya berbeda, namun *layouting* antara kedua elemen tersebut memiliki standar ukuran yang seimbang. Berbeda dengan foto yang bagian kanan, Dimana contoh gambar tersebut masih belum sepenuhnya menerapkan prinsip *balance* karena pada kolom sebelah kiri penuh dengan *white space* dan hanya menampilkan satu gambar saja, sedangkan kolom yang bagian kanannya terisi dengan teks.

2.3.3.4 Unity

Unity merupakan kesatuan antar elemen-elemen desain dalam suatu bidang layout. Elemen yang dimaksud adalah seperti warna, ukuran, *style*, posisi, dan lain-lain. Seluruh elemen tersebut harus dipadukan menjadi satu kesatuan sehingga dapat menciptakan estetika yang menarik dan dapat menyampaikan suatu pesan dengan baik pula.



Gambar 2.5 Contoh Penerapan *Unity*

Sumber: <https://shopee.co.id/BUKU-BELAJAR-ANAK-PERMULAAN-BELAJAR-BACA-TULIS-HITUNG-i.385164546.9517385696>

Gambar di atas merupakan contoh foto halaman pada sebuah buku bacaan yang menerapkan prinsip *unity* dengan baik. Penyajian huruf dengan bunyi “-ng” pada setiap kata diberikan warna yang berbeda dengan huruf lain yang membersamai kata tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan penekanan pada suatu bunyi huruf tertentu, terutama ketika anak sedang belajar bunyi huruf “-ng”. Meskipun terdapat beberapa kata dengan tampilan warna yang berbeda, namun susunan dan jarak antar spasi dari setiap kata tersusun rapi dan tetap mampu membentuk kesatuan kata yang tetap bisa dibaca dan difahami (*unity*). Selain itu, pada halaman di sebelah kanan, terdapat bagian latihan menulis angka yang harus dikerjakan oleh pengguna buku tersebut. Di

sisi kanan terdapat beberapa jenis ikan yang berkumpul sesuai dengan jenisnya masing-masing dan berdiri di samping angka yang sesuai dengan jumlah banyaknya ikan tersebut. Misalnya di samping latihan menulis angka 1 hanya terdapat 1 ikan saja, kemudian latihan menulis angka 2 terdapat 2 ikan, dan yang latihan menulis angka 3 terdapat 3 ikan yang sedang berkumpul. Prinsip *unity* yang digunakan dalam hal tersebut adalah dengan memainkan ilustrasi ikan yang berbeda-beda untuk membedakan angka yang satu dengan angka yang lainnya dan membantu anak dalam menebak angka yang ditulisnya dengan cara menghitung jumlah ikan yang ada. Dengan begitu, prinsip *unity* dalam buku tersebut telah diterapkan dengan baik dalam menyampaikan suatu materi atau pesan tertentu.

2.3.4 Sistem Penilaian Layout

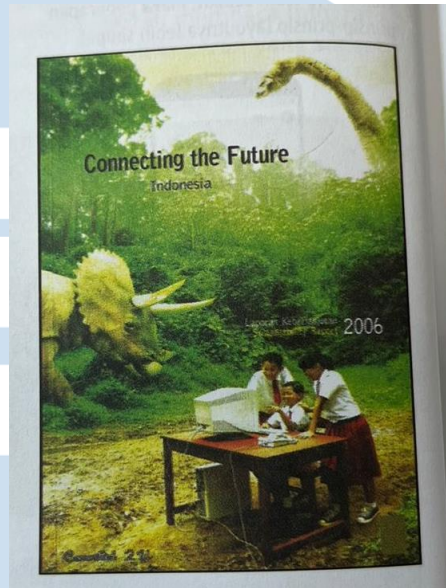
Menurut Rustan dalam bukunya, menjelaskan bahwa penilaian terhadap baik atau buruknya suatu *layout* diukur dari 3 komponen, yaitu : Form, Content, dan Context. Ketiga komponen tersebut harus memiliki keharmonisan dan kecocokan satu sama lain. Berikut dibawah ini merupakan deskripsi yang lebih lengkap mengenai ketiga komponen tersebut.

2.3.4.1 Form

Form merupakan tampilan visual atau rupa dari suatu media namun belum berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Berikut ini merupakan hal yang dinilai dari Form pada suatu media.

- 1) Tingkat keindahan, tingkat kemudahan atau kesulitan, dan teknis.
- 2) Elemen dan atribut desain : bentuk, garis, gambar, tulisan, warna, ukuran, *style*, posisi, tekstur, arah, bahan, dll.
- 3) Prinsip desain : Harmonis (*unity*), keseimbangan (*balance*),

berat visual (*emphasis*), dan hierarki (*sequence*).



Gambar 2.6 Contoh Penerapan *Form*
Sumber : Buku Layout 2020 (2020)

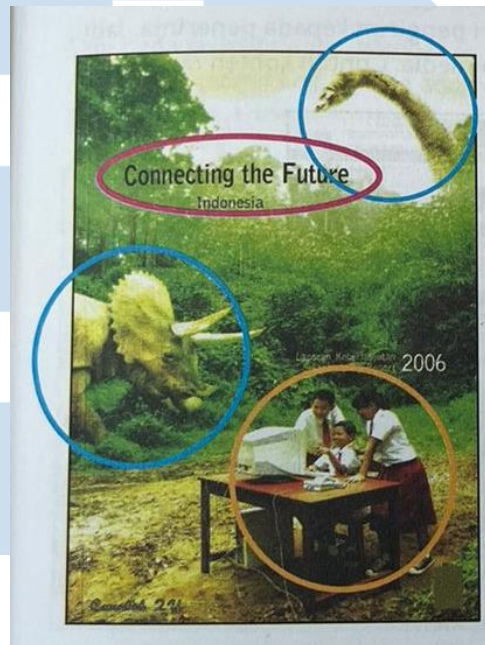
Berdasarkan gambar di atas yang diambil dari buku karya Rustan (2020) pada halaman 12, ia menyatakan bahwa tampilan buku di atas jika dianalisis dari segi visual (form) tidak memiliki masalah. Ia menyatakan bahwa desainer buku mampu mengkombinasikan beberapa gambar menjadi satu kesatuan yang terlihat alami. Beliau juga menyatakan bahwa tampilan dari warna dan tipografinya sudah pas dan cocok.

2.3.4.2 Content

Content dalam hal ini berkaitan dengan level penyampaian arti atau pesan dibalik penampilan (form) yang ditampilkan. Berikut di bawah ini merupakan beberapa hal yang dinilai dalam content.

- 1) Kecocokan antara visual dengan pesan yang ingin disampaikan. Kemudahan dalam penyampaian pesan melalui visual.

- 2) Kemampuan dalam menciptakan emosi ataupun psikologis seseorang.



Gambar 2.7 Contoh Penerapan *Content*

Sumber : Buku Layout 2020 (2020)

Kemudian pada penilaian *Content* pada gambar di atas, Rustan (2020) menjelaskan bahwa hubungan dari segi *Form* dan *Content* tidak sesuai dan kurang cocok, bahkan ia menyatakan bahwa kedua aspek tersebut terlihat menjadi berlawanan. Ia berpendapat bahwasannya hubungan antara masa kini yang digambarkan dengan para pelajar & komputer dengan gambar masa depan dari judul “Connecting the Future”, tidak cocok jika digambarkan dengan hewan prasejarah yang melambangkan masa lalu. Dengan begitu hubungan antara *Form* dan *Content* dari gambar tersebut dinyatakan tidak cocok dan tidak sesuai.

2.3.4.3 *Content*

Context dalam hal ini berkaitan dengan tujuan atau fungsi maupun reputasi dari penampilan (*form*) dan pesan (*content*) pada suatu

media. Beberapa hal yang dinilai dari Context adalah sebagai berikut di bawah ini.

- 1) Kecocokan antara visual dan pesan dengan konsep atau tujuannya.
- 2) Keterkaitan dengan fakta, masalah, audiens, waktu dan tempat, juga visi dan misi dari karya tersebut.
- 3) Keterkaitan antara aspek eksternal yang mempengaruhi karya. Umumnya berupa etika, hukum, trend, sosial, budaya, dan politik.



Gambar 2.8 Contoh Penerapan *Context*

Sumber : Buku Layout 2020 (2020)

Kemudian selanjutnya pada penilaian aspek yang ketiga ini, Rustan menyatakan bahwa Form dan Content yang berlawanan mampu menimbulkan konotasi maupun pendapat yang negatif dari orang-orang yang melihatnya. Berdasarkan gambar di atas, dapat terlihat beberapa

bubble test yang melambangkan pendapat orang-orang mengenai karya tersebut. Beberapa diantaranya ada yang menyebutkan “Tidak profesional”, “Ketinggalan zaman”, “Reputasinya meragukan”, bahkan “Jika tanam modal bisa rugi”. Hal tersebut menandakan bahwa Form dan Content yang berkesinambungan dapat menimbulkan perspektif audiens yang tidak sesuai dengan ekspektasi dari desainer.

2.3.5 Teori Layout

Berdasarkan teori *layout* yang digagas oleh Rustan (2009), sebagaimana dikutip dalam Lesmana, “*Layout* adalah tata letak seluruh elemen desain yang terdapat dalam suatu bidang atau media tertentu sebagaimana fungsinya untuk mendukung konsep yang dimiliki”. Dengan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya *layout* merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dengan baik dalam sebuah buku karena unsur tersebut memiliki peran yang besar dalam mendukung suatu konsep ataupun pesan yang ingin disampaikan. Terdapat 3 hal yang perlu dinilai dalam menilai *layout* dalam mengukur efektivitas sistem *layouting* pada suatu media, yaitu : Form (penampilan), Content (arti atau pesan), dan Context (fungsi atau konsep). Ketiga hal tersebut harus cocok dan harmonis agar sistem *layouting* dapat dikatakan efektif dalam mendukung estetika dan dalam menyampaikan suatu pesan.

2.3.6 Pengaruh Layout dalam Buku

Menurut Supriyanti (2024), dalam dunia literasi dan penciptaan sebuah buku, kemampuan untuk menciptakan tulisan yang berkualitas saja belum tentu cukup dalam mendukung pengalaman pembacanya. Namun ada hal lainnya yang perlu diperhatikan, terutama kemampuan dalam penciptaan *layout*-nya. *Layout* merupakan salah satu aspek yang penting dalam sebuah buku karena berperan dalam meningkatkan kemudahan pembacanya ketika memahami suatu buku yang dibacanya. Bahkan berdasarkan yang disampaikan oleh Rustan (2009) dalam bukunya bahwa

perlunya pekerjaan yang extra dalam merancang *layout* pada sebuah buku untuk mendukung keberhasilan penyampaian suatu pesan. Sebuah *layout* yang sempurna adalah yang mempertimbangkan jenis huruf, spasi antar baris, margin yang tepat, dan ukuran *font* dalam mempermudah pembaca untuk mengolah suatu informasi (Supriyanti, 2024).

Selain beberapa hal yang telah disebutkan di atas, beberapa aspek lainnya yang perlu dipertimbangkan adalah penempatan elemen-elemen visual dalam rancangan buku. Beberapa elemen visual tersebut berupa gambar, tabel, dan diagram. Penempatan elemen visual yang mempertimbangkan prinsip *layout* dengan baik dapat dikatakan berhasil dalam menarik perhatian pembaca melalui konsep atau informasi yang ingin disampaikan dalam buku tersebut. Penempatan elemen visual harus diperhatikan agar tidak membuat pembaca menjadi kebingungan dalam menentukan alur baca dan membuat halaman buku terlihat kepenuhan atau *overload* (Supriyanti, 2024).

Dengan demikian, sebuah buku yang sempurna adalah buku yang memperhatikan prinsip *layout* dan penempatan elemen visual dengan baik. Karena sejatinya, penulis tidak hanya bertanggung jawab dengan isi tulisan yang mereka ciptakan saja, tetapi juga berkewajiban untuk memperhatikan penyajian dan pengaturan informasi pada buku yang dirancangnya. Sehingga mereka harus memastikan bahwa buku yang dirancangnya tersebut dapat dinikmati dan dipahami dengan mudah oleh para pembacanya (Supriyanti, 2024).

2.4 Cognitive Load Theory

Kurangnya kemampuan membaca yang dialami oleh anak-anak merupakan hal yang lazim terjadi. Salah satu penyebabnya adalah munculnya beban kognitif yang dialami oleh mereka ketika sedang melakukan kegiatan membaca. Hal tersebut

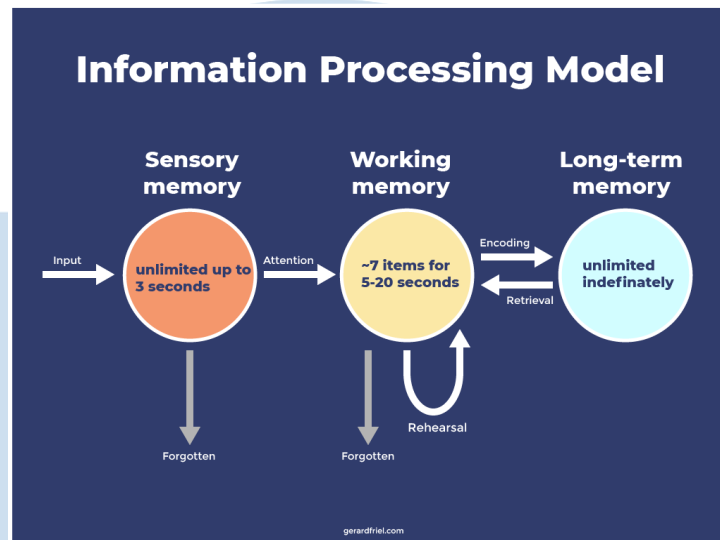
telah dikaji dalam teori beban kognitif yang disebut dengan *Cognitive Load Theory* (CTL) dalam menganalisis kemampuan memori kerja dan memori jangka panjang manusia ketika memperoleh dan mengolah informasi atau materi yang didupakannya (Readability, 2023)

2.4.1 Definisi Cognitive Load Theory

Teori beban kognitif merupakan teori digagas oleh seorang psikolog sekaligus Profesor Emeritus di University of New South Wales pada tahun 1988. Ahli psikolog tersebut bernama John Sweller. Teori ini menekankan bagaimana informasi pada suatu pembelajaran itu harus menghindari beban yang berlebihan sehingga pembelajaran dapat memaksimalkan pembelajaran.

Manusia umumnya memiliki 2 jenis memori dalam memilah dan mengingat suatu hal, yaitu memori kerja dan memori jangka panjang. Memori kerja merupakan suatu memori yang berfungsi untuk mencerna suatu informasi, memecahkan masalah, dan mencari solusi. Sedangkan memori jangka panjang merupakan memori yang dapat menyimpan segala sesuatu dalam ingatan dengan jangka waktu yang cukup lama. Dalam karya yang dirancang oleh Baddeley dan Hitch pada tahun 1974 menekankan bahwa memori kerja manusia memiliki keterbatasan dalam kapasitasnya. Sedangkan memori jangka panjang memiliki kapasitas yang tidak terbatas dalam menyimpan informasi.

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



Gambar 2.9 *Information Processing Model*

Sumber: <https://www.gerardfriel.com/instructional-design/cognitive-load-theory/> (n.d)

Gambar di atas merupakan tahapan manusia dalam menerima suatu informasi. Pada tahapan yang pertama, informasi didapatkan oleh manusia melalui panca indera dan kemudian ditangkap oleh memori sensorik. Memori sensorik umumnya bekerja secara cepat dan hanya membutuhkan kurang lebih 3 detik saja untuk menangkap suatu informasi. Jika manusia tersebut tidak memberikan perhatian lebih terhadap informasi yang telah didapatkan memori sensorik, maka informasi tersebut akan terlupakan. Namun, jika ia memberikan perhatian lebih terhadap informasi yang telah diterimanya dalam memori sensorik, maka informasi tersebut akan diteruskan ke tahapan selanjutnya, yaitu proses mengolah informasi dalam memori kerja. Ketika memori kerja mampu mengolah informasi dengan baik, maka informasi tersebut dapat dilanjutkan ke tahap yang terakhir yaitu penerimaan informasi dalam memori jangka panjang. Namun informasi tersebut juga dapat terlupakan bila tidak diolah kembali pada tahap memori kerja. Dalam proses pemindahan informasi dari memori kerja ke memori jangka panjang, informasi yang diperoleh umumnya akan diubah menjadi suatu format tertentu agar dapat diingat dan diproses dengan lebih efisien dalam memori

jangka panjang. Manusia juga dapat melakukan *recall* atau mengingat kembali suatu informasi yang pernah tersimpan dalam ingatan untuk diproses kembali ke dalam memori kerja. Proses pengembalian informasi ini umumnya untuk melakukan menyesuaikan informasi lama dengan informasi baru yang diterimanya dalam memecahkan suatu masalah, mencari solusi, dan berbagai tujuan lainnya

2.4.2 Komponen Cognitive Load Theory

Menurut Sweller (2025), manusia akan melewati tiga komponen dalam teori beban kognitif selama proses pembelajarannya, yaitu *intrinsic cognitive load (ICL)*, *extraneous cognitive load (ECL)*, dan *germane cognitive load (GCL)*. Berikut ini merupakan beberapa penjelasan dari ketiga komponen tersebut.

(1) Intrinsic Cognitive Load

Intrinsic Cognitive Load merupakan suatu hal yang berkaitan dengan tingkat kesulitan dari suatu materi. Sebaiknya materi yang disajikan tidak menyulitkan pemahaman para peserta didik. Apabila materi yang disampaikan telah mencapai tahap yang sulit, maka alangkah baiknya jika penyajian materi dipecah ke dalam skala yang lebih kecil dan penyajian materinya disampaikan secara pelan-pelan. Cara terbaik untuk melakukan meringankan beban intrinsik ini adalah dengan memanfaatkan penggunaan diagram, ilustrasi, dan penyusunan paragraf yang menjadi lebih pendek.

(2) Extraneous Cognitive Load

Extraneous Cognitive Load merupakan suatu hal yang berkaitan dengan bagaimana materi pada suatu media ajar disajikan. Jika suatu materi disajikan dengan cara yang kurang baik dan tidak relevan,

maka dapat menciptakan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami materi.

(3) Germane Cognitive Load

Germane Cognitive Load merupakan metode pengajaran yang diberikan untuk hasil pembelajaran yang lebih baik. Sehingga beban ini berfokus pada tujuan pengajaran. Beban jerman ini harus memastikan bahwa beban *intrinsic* dan *extraneous* harus seimbang.

2.4.3 Kendala dalam Membaca

Cognitive load theory merupakan teori yang mampu mengidentifikasi perbedaan *level* atau kemampuan anak dalam kegiatan membaca, misalnya ada yang lancar dan ada juga yang lambat. Umumnya, salah satu hal yang berpengaruh dalam kelambatan membaca target adalah karena adanya beban kognitif yang dialami oleh mereka ketika sedang melakukan kegiatan membaca (Houston, 2021). Berikut ini merupakan beberapa hal yang menyebabkan target menjadi kesulitan dalam membaca menurut Khusnin (2017) :

- 1) Kesulitan dalam membedakan huruf-huruf terutama huruf p, q, b, d, v, dan f.
- 2) Tidak memahami makna pada suatu kata, sehingga membuat sang pembaca berhenti membaca di setiap kata dan tidak diikuti dengan kata setelahnya.
- 3) Kurang menguasai tanda baca. Umumnya pembaca yang tidak memahami tanda baca selalu berhenti di waktu atau tempat yang tidak tepat.
- 4) Menghilangkan beberapa huruf atau kata. Biasanya pembaca menghilangkan salah satu huruf dari kata yang dibacanya karena tidak mengetahui atau tidak mampu mengucapkan huruf yang dihilangkan tersebut.

- 5) Kebiasaan mengulang kata. Beberapa pembaca seringkali melakukan pengulangan kata ketika tidak mengenal atau kurang menguasai huruf dari kata tersebut.

2.5 Hubungan Layout dengan Beban Kognitif

Menurut Patria (2024), *layout* bukan hanya sekedar struktur atau tata letak visual dalam berbagai media. *layout* merupakan salah satu elemen desain dengan peran yang begitu penting dalam mendukung penyampaian informasi, makna, dan pesan yang ingin disampaikan. *Layout* dapat meningkatkan keterbacaan, memperjelas hierarki antar informasi, menciptakan identitas visual, dan membimbing arah mata agar dapat terfokus pada elemen-elemen dalam sebuah bidang dengan pesan yang diwakilinya. Dengan banyaknya peran tersebut, maka jika penggunaan *layout* tidak diterapkan dengan baik dapat mendorong munculnya kesulitan yang dialami oleh pembaca saat mempelajari buku yang dibacanya. Hal tersebut merupakan salah satu contoh munculnya beban kognitif berupa *extraneous load* dimana banyaknya bermunculan beban tambahan yang tidak perlu dan menciptakan kebingungan. Beban kognitif perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran (Yohanes, 2022). Maka dari itu, penting untuk memperhatikan beban kognitif yang dapat muncul dalam kegiatan pembelajaran membaca dengan mempertimbangkan *layout* melalui perancangan media berupa buku. Karena jika tidak diperhatikan, maka dapat memunculkan beban kognitif dalam kegiatan membaca yang dipengaruhi oleh struktur *layout* pada sebuah buku. Jika *layout* dalam buku dikorelasikan dengan ketiga komponen *cognitive load theory*, maka hasilnya adalah:

(1) Intrinsic Cognitive Load

Dalam beban intrinsik, beban yang muncul dari penggunaan *layout* umumnya berhubungan dengan jumlah kompleksitas suatu materi yang tersaji dalam buku. Sehingga beban ini umumnya berkaitan dengan tingkat kesulitan atau

level dari materi yang disampaikan. Dalam mengurangi beban intrinsik, penyajian informasi atau materi dapat dipecah menjadi ke bagian yang lebih kecil agar pembaca dapat secara pelan-pelan memproses pembelajaran yang tengah ia jalani. Proses pengerucutan materi tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan materi yang disampaikan, pembagian materi ke beberapa kolom atau halaman, memanfaatkan diagram atau tabel, memecah materi ke dalam bentuk poin-poin, dan lain sebagainya.

(2) Extraneous Cognitive Load

Dalam beban ekstrinsik, umumnya berkaitan dengan penyajian elemen visual dan informasi dalam buku dirancang tidak sempurna sehingga dapat menimbulkan kebingungan bagi pembacanya. Dengan begitu, *layouting* dalam sebuah buku lebih menekankan pada beban ekstrinsik, dimana penyajian setiap elemen visual dan elemen *layout* yang sempurna sudah menjadi suatu 'keharusan', guna meminimalisir kebingungan yang dialami oleh pembaca. Dapat dibayangkan apabila seseorang membaca buku dengan penggunaan *layout* yang berantakan, gambar yang disajikan tidak relevan, struktur informasi atau teks disusun secara berantakan, dan berbagai kekurangan lainnya. Hal tersebut tentu akan menimbulkan kesulitan navigasi bagi pembaca dalam memproses suatu materi atau informasi dalam buku.

(3) Germane Cognitive Load

Pada beban *germane* ini umumnya menganalisis bagaimana *layout* yang dirancang dapat mendukung atau mengganggu proses pencernaan informasi dalam memori kerja dan pemahaman jangka panjang. Beban ini harus memastikan bahwa materi dan desain pada sebuah buku harus seimbang agar mengurangi beban kognitif yang dialami oleh anak ketika membaca buku.

2.6 Penelitian Relevan

Eksistensi penelitian yang relevan merupakan sumber yang dapat digunakan oleh setiap peneliti dalam mengembangkan laporan atau penelitian dengan beberapa topik yang sesuai. Terdapat sekitar 2 penelitian milik peneliti terdahulu yang memiliki relevansi dengan beberapa topik dalam penelitian ini. Berikut ini beberapa diantaranya:

2.6.1 Penelitian 1

Penelitian yang pertama berjudul “Beban Kognitif Mahasiswa dalam Pembelajaran Pembuktian Tidak Ada Bilangan Rasional $r^2 = 2$ ” yang disusun oleh Yohanes (2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis munculnya ketiga beban kognitif pada banyaknya elemen interaktivitas dan interaksi antar elemen interaktivitas. Relevansi dari penelitian ini adalah terletak pada tujuannya yang sama-sama menganalisis munculnya beban kognitif pada proses pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menganalisis beban kognitif yang muncul berdasarkan hasil analisis data yang tercantum dalam laporan milik beliau. Penelitian tersebut mengacu pada teori yang digagas oleh Creswell (2009) dalam proses analisis data. Berikut ini merupakan tahapan yang dilaksanakan: (1) Mengumpulkan data (2) Mengkategorikan data dengan jenis beban kognitif yang ada (3) Menyusun transkrip data pernyataan verbal dari subjek penelitian (4) Melakukan analisis data (5) Mempersiapkan laporan penelitian. Kemudian pada proses analisis data, penulis meneliti situasi penyebab beban kognitif, Tindakan dosen, dan indikator beban kognitif mahasiswa. Pada proses analisis data dalam penelitian kali ini, penulis akan menganalisis hal yang hampir serupa dengan penelitian tersebut. Berikut ini beberapa di antaranya: judul buku, tampilan halaman, kemampuan membaca anak, dan indikator beban kognitif anak yang nantinya akan disajikan dalam sebuah tabel.

2.6.2 Penelitian 2

Penelitian yang kedua berjudul “Analisis *Layout* Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8” yang ditulis oleh Patria & Kurniawan (2019). Penelitian ini berfokus pada analisis struktur *layout* terhadap perkembangan psikologis anak dalam sebuah buku tematik yang digunakan untuk anak kelas 5 SD. Dalam hasil penelitian tersebut, terdapat beberapa buku tematik yang tidak menerapkan prinsip desain pada *layout* dengan baik sehingga perlu adanya suatu perbaikan. Menurut peneliti tersebut, desain pada sebuah *layout* buku dapat menciptakan keterkaitan dengan perkembangan psikologis anak. Untuk itu, diperlukannya perbaikan agar rancangan buku tematik tersebut dapat maksimal. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian kali ini, dimana tujuan utamanya adalah untuk menganalisis struktur *layout* pada sebuah buku pembelajaran anak SD agar dapat menentukan struktur *layout* yang sesuai dan dapat memproduksi buku belajar yang lebih maksimal.

