

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya diproduksi menjadi sumber-sumber karya yang dapat digunakan sebagai acuan dan perbandingan untuk mengembangkan ataupun mendukung analisis agar bisa menjadi karya yang orisinal dan berguna. Berikut ini adalah karya terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya ini karena adanya kemiripan tema, media yang digunakan, dan metode pembuatan karya.

Referensi karya terdahulu dengan judul *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi melalui Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas II SD* yang ditulis oleh Luh Putu Himawati, I Nyoman Sudiana, dan Ida Bagus Putrayasa dari Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia dan diterbitkan oleh Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia pada tahun 2024. Karya ini bertujuan untuk Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi siswa kelas II SD. Persamaan karya terdahulu tersebut dengan karya saat ini adalah sama-sama mengembangkan buku cerita berbasis lokal dan berfokus pada anak-anak. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah karya terdahulu berfokus pada literasi berbeda dengan karya saat ini yang berfokus untuk mengedukasi dan memperlihatkan anak-anak potensi dan hasil lokal yang mereka miliki disekitar mereka khususnya pada anak-anak sekitar Pasar Papringan Dusun Ngadiprono. (Himawati et al., 2024).

Karya terdahulu yang berjudul *Tell a Story to Save a River: Assessing the Impact of Using a Children's Book in the Classroom as a Tool to Promote Environmental Awareness* yang ditulis oleh Luísa Aurélio, S. França, V. Sequeira, D. Boaventura, M. Correia, Bruno Pinto, Sandra Amoroso, M. Feio, Cristina Brito, P. Chainho, Luísa Chaves pada tahun 2021. Karya ini bertujuan untuk mengukur efektivitas buku cerita anak sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak mengenai nilai dan potensi lingkungan lokal

ekosistem sungai. Serta menanamkan pemahaman bahwa lingkungan sekitar sangat bernilai dan perlu dijaga. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah dalam penggunaan buku cerita anak sebagai media edukasi untuk menanamkan kebanggaan dan pemahaman tentang potensi lokal di lingkungan sekitar anak. Sedangkan untuk perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah dalam focus pembahasannya, karya terdahulu ini berfokus pada lingkungan sungai yang ada disekitar anak-anak. Karya saat ini berfokus pada potensi dan hasil lokal yang ada di sekitar anak-anak Dusun Ngadiprono (Aur lio et al., 2021).

Karya terdahulu dengan judul *Do Children Still Adore Local Fairy Tales?* yang ditulis oleh Sharina Munggaranning Westhisi dan Dian Handayani pada tahun 2021. Karya terdahulu berfokus untuk memperkenalkan dan menumbuhkan minat anak pada cerita rakyat lokal dengan media cerita dan aktivitas kreatif. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah menggunakan budaya lokal sebagai cara untuk menumbuhkan rasa bangga. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah dalam fokus yang diceritakan, karya terdahulu menggunakan cerita rakyat sedangkan karya saat ini menggunakan hasil lokal dan potensi lokal yang berada disekitar anak yaitu bambu dan Pasar Papringan (Westhisi & Handayani, 2021).

Karya terdahulu yang berjudul *Efektivitas buku cerita bergambar berbasis budaya lokal untuk peningkatan keterampilan membaca* yang ditulis oleh E. W. Wibowo, M. Kanzunnudin, I. Faturohman pada tahun 2023. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah pengembangan buku cerita dengan berbasis budaya lokal sebagai media edukasi, dan menyasar pada anak-anak. Sedangkan untuk perbedaannya karya terdahulu berfokus pada meningkatkan keterampilan membaca anak-anak (Wibowo et al., 2023).

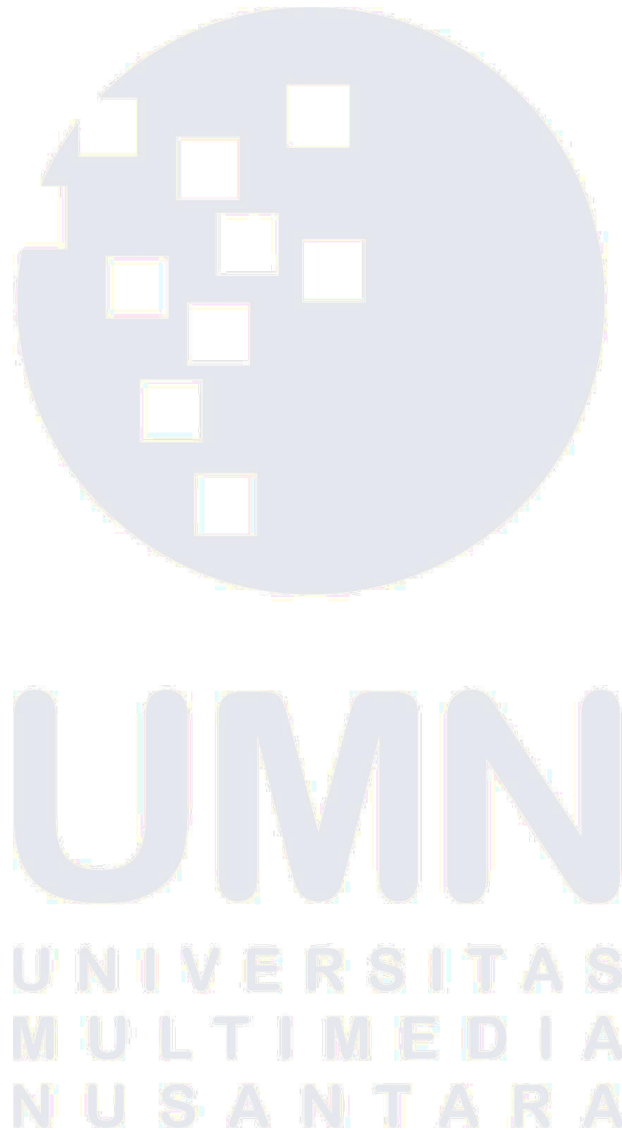
Referensi karya terdahulu dengan judul *Pengembangan Local Stories Book untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal* yang ditulis oleh T. Ningrum, S. Widayati dan Atrianing Yessi Wijayanti pada tahun 2024. Karya terdahulu ini membahas mengenai pengembangan buku cerita lokal untuk siswa kelas 1 SD, dengan tujuan untuk memperkenalkan cerita dan potensi

lokal di lingkungan sekitar anak-anak. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah dalam menumbuhkan kebanggaan dan pemahaman anak terhadap potensi lokal di lingkungan mereka. Sedangkan untuk perbedaannya dengan karya saat ini adalah sasaran buku cerita lokal yang dibuat yaitu menyasar pada anak-anak kelas 1 SD (Ningrum et al., 2024).

Karya terdahulu yang berjudul *Design Of Project Story Book Development Based On Local Wisdom Of Kudus District* yang ditulis oleh Aisyah Rofah, Santoso dan F. Suryani pada tahun 2022. Karya terdahulu memiliki tujuan untuk menarik minat anak usia dini sekaligus memperkenalkan dan menanam nilai-nilai lokal serta potensi desa mereka melalui buku cerita berbasis kearifan lokal di Kabupaten Kudus. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah dalam aspek pengenalan kearifan lokal di lingkungan anak-anak. Selain itu, karya terdahulu juga membuat buku cerita sebagai media untuk mengedukasi anak tentang potensi lokal yang mereka miliki. Sedangkan untuk perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini terdapat pada sasaran usia, karya terdahulu memiliki sasaran anak-anak pada usia dini dan karya saat ini menyasar pada usia 7-9 tahun (Rofah et al., 2022).

Dari referensi karya terdahulu yang sudah diambil, penulis akan melakukan pembaruan dalam karya saat ini dan mengembangkan buku cerita anak sebagai media edukasi. Karya saat ini berupa buku cerita anak yang berfokus pada pengenalan potensi lokal bambu yang terdapat di Pasar Papringan. Buku ini menyasar pada anak-anak usia 7-9 tahun khususnya yang berada di sekitar Pasar Papringan Dusun Ngadiprono, Kabupaten Temanggung. Buku cerita anak dibuat dengan latar belakang Pasar Papringan agar lebih mudah dimengerti dan anak-anak merasa lebih *relate* dengan buku cerita anak yang berjudul *Main ke Pasar Papringan, Yuk!*. Selain itu, melalui buku cerita anak juga diharapkan dapat tumbuhnya ketertarikan anak-anak terhadap kekayaan lokal yang mereka miliki dan mengenal bahwa bambu bisa menjadi sangat bernilai melalui produk bambu yang dibuat oleh warga sekitar Dusun Ngadiprono. Tidak hanya cerita yang akan

menghiasi buku ini, tetapi terdapat juga *activity* berupa teka-teki silang yang bisa dipecahkan oleh anak-anak diakhir cerita setelah membaca seluruh isi buku cerita.



Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi melalui Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas II SD	<i>Tell a Story to Save a River: Assessing the Impact of Using a Children's Book in the Classroom as a Tool to Promote Environmental Awareness</i>	<i>Do Children Still Adore Local Fairy Tales?</i>	Efektivitas buku cerita bergambar berbasis budaya lokal untuk peningkatan keterampilan membaca	Pengembangan <i>Local Stories Book</i> untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal	<i>Design Of Project Story Book Development Based On Local Wisdom Of Kudus District</i>

2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Luh Putu Himawati, I Nyoman Sudiana, dan Ida Bagus Putrayasa – 2024, Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia	Luísa Aurélio, S. França, V. Sequeira, D. Boaventura, M. Correia, Bruno Pinto, Sandra Amoroso, M. Feio, Cristina Brito, P. Chainho, Luísa Chaves – 2023, <i>Frontiers in Marine Science</i>	Sharina Munggaranning Westhisi, Dian Handayani – 2021, <i>Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education.</i>	E. W. Wibowo, M. Kanzunnudin, I. Fatur Rahman – 2023, Jurnal Pendidikan Dasar	T. Ningrum, S. Widayati, Atrianing Yessi Wijayanti – 2024, Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan (WASPADA)	Aisyah Rofah, Santoso, F. Suryani – 2022, Jurnal Prakarsa Paedagogia
----	--	---	---	---	---	---	--

3.	Tujuan Karya	Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meingkatkan literasi siswa kelas II SD.	Mengukur efektivitas buku cerita anak sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak mengenai nilai dan potensi lingkungan lokal ekosistem sungai dan menanamkan pemahaman	memperkenalkan dan menumbuhkan minat anak pada cerita rakyat lokal dengan media cerita dan aktivitas kreatif.	Menguji efektivitas buku cerita bergambar berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa SD.	Pengembangan buku cerita lokal untuk siswa kelas 1 SD, dengan tujuan untuk memperkenalkan cerita dan potensi lokal di lingkungan sekitar anak-anak.	Menarik minat anak usia dini sekaligus memperkenalkan dan menanam nilai-nilai lokal serta potensi desa mereka melalui buku cerita berbasis kearifan lokal di Kabupaten Kudus.
----	---------------------	--	--	---	---	---	---

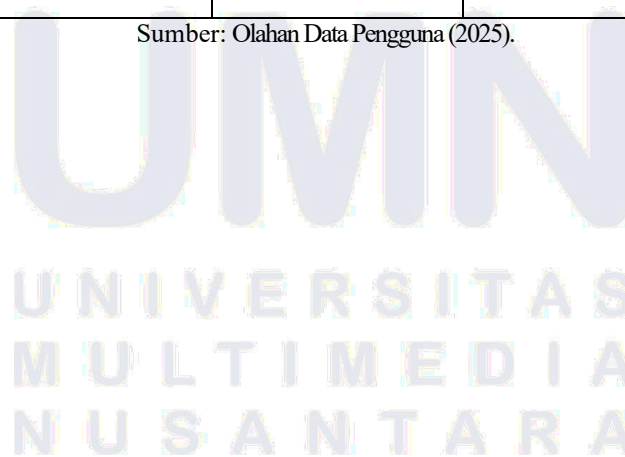
			bahwa lingkungan sekitar sangat bernilai dan perlu dijaga.				
4.	Konsep	Pembelajaran kontekstual dan literasi berbasis budaya lokal.	Pendidikan lingkungan melalui literasi anak.	Literasi budaya dan <i>storytelling</i> .	Pembelajaran kontekstual dan media berbasis budaya.	Pembelajaran kontekstual dan budaya lokal	Pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5.	Metode Perancangan karya	R & D (<i>Research and Development</i>).	Studi eksperimen di kelas, pre- test dan post test, observasi, dan kuesioner.	Kualitatif deskriptif.	Kuantitatif dalam bentuk penelitian eksperimen.	R & D (<i>Research and Development</i>).	Kualitatif.

6.	Persamaan	Mengembangkan buku cerita berbasis lokal dan berfokus pada anak-anak.	Menggunakan buku cerita sebagai media edukasi.	menggunakan budaya lokal sebagai cara untuk menumbuhkan rasa bangga.	Pengembangan buku cerita dengan berbasis budaya lokal sebagai media edukasi, dan menysar pada anak-anak.	Menumbuhkan kebanggan dan pemahaman anak terhadap potensi lokal di lingkungan mereka.	Pengenalan kearifan lokal di lingkungan anak-anak, membuat buku cerita sebagai media untuk mengedukasi anak tentang potensi lokal yang mereka miliki.
7.	Perbedaan	Berfokus pada literasi.	Berfokus pada kesadaran lingkungan disekitar anak.	Fokus yang diceritakan, karya terdahulu menggunakan cerita rakyat.	Berfokus pada meningkatkan keterampilan membaca anak-anak.	Sasaran buku cerita lokal yang dibuat yaitu menysar pada	Sasaran anak-anak pada usia dini.

						anak-anak kelas 1 SD.	
8.	Hasil Karya	Hasil penelitian menunjukkan, bahwa buku cerita berbasis kearifan lokal berhasil dan efektif dalam meningkatkan literasi siswa.	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa buku cerita efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan lingkungan siswa.	Hasil penelitian menunjukkan perlu adanya penyesuaian media dan metode penyampaian cerita menjadi kunci dalam menarik minat anak terhadap dongeng lokal. Maka itu, agar anak tertarik dan terdorong untuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa buku cerita lokal sangat efektif dan layak digunakan untuk memperkenalkan potensi lokal.	Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa buku cerita efektif dalam memperkenalkan kearifan lokal dan potensi desa pada anak-anak.

				melestarikan budaya lokal melalui literasi, cerita-cerita tersebut perlu dikemas secara kreatif dan relevan dengan minat serta kebutuhan anak-anak masa kini.			
--	--	--	--	---	--	--	--

Sumber: Olahan Data Pengguna (2025).



2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep merupakan kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk dasar pemahaman untuk perancangan dan pembuatan karya. Landasan membangun sebuah kerangka konseptual yang perancangan dan pembuatan karya, memastikan bahwa karya yang dirancang dalam konteks yang jelas dan terstruktur. Serta, landasan konsep perlu dikaitkan aspek komunikasi melalui konsep yang relevan di bidang ilmu komunikasi. Dalam Pembuatan Buku Cerita ini akan menggunakan strategi SBCC (*Social and Behavior Change Communication*) menurut (USAID *Wildlife Asia* [USAID], 2020) melalui media buku cerita. Selain itu, langkah-langkah yang digunakan dalam startegi ini juga akan dibantu dengan konsep Pembuatan Buku Cerita menurut Triharto (2015).

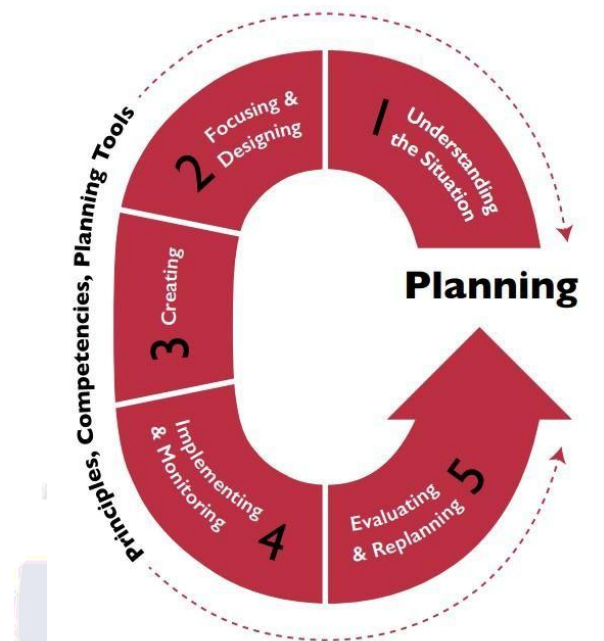
2.2.1 SBCC (*Social and Behavior Change Communication*)

Menurut USAID Wildlife Asia (USAID, 2020), strategi SBCC (*Social and Behavior Change Communication*) merupakan strategi yang berisi langkah-langkah dengan menggunakan pendekatan hubungan sosioekologis untuk menghasilkan perubahan sosial. Strategi ini dirancang untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku dan sosial melalui pendekatan sosioekologis yang melihat dari berbagai tingkat pengaruh, dari individu, keluarga, komunitas, dan sistem sosial yang lebih luas agar terciptanya perubahan yang berkelanjutan. Melalui langkah-langkah dari strategi SBCC ini diharapkan dapat membantu agar teridentifikasinya akar masalah yang terjadi, sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima oleh audiens secara efektif dan bisa mendorong tindakan nyata. Terdapat 3 karakteristik dari SBCC yang diambil dari buku *Social and Behavior Change Communication (SBCC) Demand Reduction Guidebook* oleh USAID (2020):

1. *SBCC is a Planned Process*

Dalam proses merancang terdapat 5 *steps* yang digunakan yang diambil dari *C-Change Project* dan terbentuk menjadi *C-Modules*. 5

steps ini biasanya juga lebih dikenal dengan *C-Planning* yang terdiri dari *Understanding the situation*, *Focusing & Designing*, *Creating*, *Implementing & Monitoring*, dan *Evaluating & Replanning*.



Gambar 2.1 Model C-Planning

Sumber: *Social and Behavior Change Communication (SBCC) Demand Reduction Guidebook* (2020)

- *Understanding the Situation*

Dalam tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah tentunya harus melihat situasi dan kondisi serta mengetahui siapa target audiens yang dituju. Melalui tahap ini, pengidentifikasian perilaku akan terlihat mulai dari yang mana yang perlu diubah dan siapa yang melakukan perilaku ini. Dan apa yang menjadi faktor pemicu terjadinya perilaku tersebut, yang menjadi kekhawatiran atau hambatan dari terjadinya hal ini akan terlihat. Selain itu, dalam tahap ini juga akan terlihat apa ekspektasi yang diinginkan dari perilaku tersebut. Maka dalam hal ini penting untuk dilakukan pengelompokan target yang ingin dituju melalui sisi demografi, psikografi, dan karakteristik target audiens.

- *Focusing & Designing*

Tahap kedua berfokus pada proses menentukan bagaimana cara untuk bisa mencapai perubahan perilaku yang diinginkan dan juga membuat rancangan strategi komunikasi yang akan digunakan. Pada tahap ini juga akan diidentifikasi secara spesifik terkait dengan perilaku yang ingin diubah ataupun yang ingin dibentuk. Maka dari itu, perlu dilakukannya pemetaan target audiens yang lebih mendalam. Selain itu, dalam menyusun strategi juga harus menggunakan strategi *Behavior Change Communication (BCC)*, *Social and Community Mobilization*, dan *Advocacy*. Melalui strategi-strategi ini dapat membantu proses perancangan hingga dapat menghasilkan strategi komunikasi yang efektif, tepat sasaran, menarik dan bisa membuat perubahan yang berkelanjutan.

- *Creating*

Setelah tahap perancangan selanjutnya adalah tahap ketiga yaitu *creating* dalam hal ini yang perlu dilakukan adalah membuat *key message* berdasarkan target audiens yang sudah dibentuk pada tahap pertama. Lalu masuk ke pembuatan *creative brief* yang akan menjadi acuan dalam tahap pembuatan design dan juga menggunakan *creative materials*. Selain itu, penting untuk mencari media yang tepat dan sesuai dengan target audience yang ditentukan.

- *Implementing & Monitoring*

Pada tahap ini akan dilakukan koordinasi apa saja yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan apa yang sudah dirancang dan dengan media yang tepat. Beberapa hal yang harus ada dalam persiapan untuk pengimplementasian ini seperti: aktivitas apa saja yang harus dilakukan, pembuatan *timeline*, orang-orang yang bertugas atau *in charge*, *budget* atau anggaran biaya, hasil output untuk aktivitas, input untuk setiap aktivitas. Selain itu juga ada harus dibuatnya

monitoring plan, dengan adanya *monitoring plan* akan terlihat *progress* dari apa yang sudah di list dan bisa memudahkan kita untuk tidak melewatkan hal-hal yang harus kita lakukan.

- *Evaluating & Replanning*

Dan tahap yang terakhir adalah melakukan *evaluating & replanning*, tahap evaluasi dilakukan agar apa yang sudah terlaksana di tahap implementasi terlaksanakan dengan baik. Dan apakah pesan yang ingin disampaikan pada akhirnya tersampaikan dengan baik dan lain sebagainya. Lalu, setelah dilakukannya evaluasi kita akan mengetahui keberhasilan dari implementasi yang sudah dilakukan, dan apa hal-hal yang masih harus diperhatikan dan diperbarui agar apa yang menjadi permasalahan bisa teratasi dengan baik dan tetap berkelanjutan.

2. *Uses a Socio-Ecological Model (SEM) for change*

Karakteristik yang kedua yaitu *Socio-Ecological Model For Change* yang menjelaskan bahwa perubahan perilaku dipengaruhi oleh berbagai faktor. Terdapat faktor lintas level (*cross-cutting determinants*) faktor ini mempengaruhi perilaku dari semua tingkat, seperti norma sosial, keyakinan, persepsi, gender. Selain itu, ada beberapa lapisan yang bisa mempengaruhi. Diluar dari individu (*self*) terdapat juga Interpersonal, Community, dan lingkungan pendukung disekitar mereka. Maka itu, agar terciptanya perubahan yang dirancang dengan baik dan berkelanjutan, perlu memperhatikan lapisan-lapisan ini, karena dalam lapisan-lapisan ini berperan untuk mendukung ataupun menghambat perubahan yang ingin dilakukan.

SOCIO-ECOLOGICAL MODEL FOR CHANGE



Gambar 2.2 *Socio-Ecological Model for Change*

Sumber: *Social and Behavior Change Communication (SBCC) Demand Reduction Guidebook* (2020)

3. *Utilizes Three Key Strategies*

Dalam merancang dan menentukan apa yang ingin dicapai agar terjadinya perubahan yang berkelanjutan dibutuhkan proses *Utilizes Three Key Strategies*. Tahap ini membahas bagaimana dan apa yang harus dilakukan, mulai dari pemetaan target yang harus dilakukan secara spesifik, kebiasaan perilaku, nilai sosial, dan juga bagaimana pola komunikasi media yang digunakan. Hingga akan terbentuknya pesan utama yang ingin disuarakan sesuai dengan kebutuhan audiens berserta dengan media komunikasi efektif yang akan digunakan agar biasa menjangkau semua target audiens yang ditargetkan. Ada 3 strategi yang akan digunakan yaitu, *Behavior Change Communication (BCC)*, *Social and Community Mobilization*, dan *Advocacy*. Dengan melalui tahap ini akan terbentuknya rancangan komunikasi yang sesuai dengan sasaran, menarik, dan bisa mendorong terjadinya perubahan yang berkelanjutan.

2.2.2 Media Komunikasi Pendidikan

Menurut Buku Pengantar Komunikasi Pendidikan oleh Abdullah et al. (2024), media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ide ke orang yang dituju. Media bisa berbentuk fisik ataupun teknologi yang bisa mempermudah komunikasi. Hal ini bisa berupa media cetak, media elektronik seperti radio dan televisi, ataupun platform digital. Sedangkan komunikasi merupakan sebuah proses interaksi sosial yang melibatkan pertukaran informasi, ide atau gagasan. Dalam konteks pendidikan, media pendidikan berperan penting dalam menyampaikan pesan edukatif kepada audiens. Terdapat juga beberapa jenis media komunikasi pendidikan sebagai berikut (Abdullah et al., 2024):

1. Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang berbentuk fisik secara tercetak. Dan biasanya memiliki tujuan sebagai alat untuk menyampaikan informasi ataupun memotivasi ataupun sebagai alat pembelajaran. Ada beberapa jenis media cetak yang digunakan dalam pendidikan, yaitu: Buku teks, jurnal pendidikan, lembar kerja soal latihan, poster edukatif, brosur dan panduan pendidikan, buku ilustrasi dan cerita anak, dan majalah pendidikan. Media cetak dianggap lebih fleksibel, murah dan lebih praktis. Namun, dapat mudah bosan jika kurang bisa memanfaatkan media cetak secara maksimal.

2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan teknologi yang menggabungkan antara gambar dan suara agar penyampaian materi pembelajaran dapat lebih menarik dan interaktif. Media audio visual seperti berikut: Video pembelajaran, presentasi multimedia, simulasi interaktif, rekaman audio, visualisasi data, animasi pendidikan dan video konferensi.

3. Media Interaktif

Media interaktif adalah teknologi yang menggunakan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, hingga bisa meningkatkan keterlibatan dan aktivitas pembelajaran. Umumnya media interaktif pasti berkaitan dengan *software* dan hardware. Adapun contoh-contoh media interaktif dalam pendidikan yaitu: Aplikasi edukasi, permainan edukatif, simulasi pembelajaran, platform pembelajaran daring interaktif, papan tulis digital, *e-book* interaktif dan kursus online interaktif.

4. Media Digital

Media digital merupakan media yang menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel dan komputer untuk penggunaannya. Media digital dapat berupa teks, gambar, audio, ataupun video. Jenis media ini juga dapat diakses dengan mudah, simpel, dan interaktif. Beberapa contoh dari media digital antara lain adalah: Situs web, aplikasi *mobile*, *e-book*, *podcast*, video *online*, *game* digital, kursus *online*, animasi digital dan sosial media.

5. Media Sosial

Media sosial merupakan jenis media platform online yang digunakan sebagai alat bersosialisasi secara online tanpa dibatasi dengan ruang dan waktu. Terdapat beberapa contoh dari media sosial, sebagai berikut: *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *YouTube*, *LinkedIn*.

6. Media *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*

Media *Virtual Reality (VR)* merupakan media yang didukung oleh teknologi dan memiliki tujuan untuk membantu *user* agar bisa berinteraksi dengan lingkungan dari dunia maya, dan nantinya *user* bisa merasakan betul-betul berada dalam lingkungan dunia maya tersebut. Ada juga beberapa contoh dari media VR seperti *playstation VR*, *HTC vive headset VR*, *Oculus Rift*. Dalam konteks pendidikan media *Virtual Reality (VR)* ini dapat digunakan dalam:

Simulasi pembelajaran, eksplorasi ruang dan sejarah, pelatihan keterampilan. Selain itu *Augmented Reality (AR)* merupakan media yang menggabungkan elemen dunia nyata dan elemen dunia virtual atau digital untuk memberikan pengalaman interaktif kepada penggunanya. Beberapa contoh dari media *Augmented Reality (AR)* adalah *pokemon go*, *snapchat filters*, *IKEA place*. Dan dalam konteks pendidikan dapat digunakan sebagai beberapa tujuan, yaitu: Peningkatan pembelajaran interaktif, eksplorasi objek 3D, pengalaman berbasis lokasi.

7. Media Televisi dan Radio Pendidikan

Media televisi merupakan media yang digunakan untuk menyajikan program edukatif yang bisa mendorong pembelajaran dan memberikan manfaat untuk masyarakat. Contoh dari media televisi dalam konteks pendidikan adalah *National Geographic Chanel*, *Discovery Chanel*, *Sesame Street*. Sedangkan radio dalam konteks pendidikan digunakan untuk menyebarkan informasi dan hiburan yang mendukung pembelajaran. Beberapa contoh dari Media radio adalah *voice of America*, *BBC world service*, Radio veritas Asia.

8. Media Komunikasi *Synchronous (Real-Time)*

Media komunikasi *synchronous* merupakan media yang menggunakan interaksi *real-time* dengan pengguna di tempat-tempat yang berbeda dan secara langsung dengan waktu yang berbeda. Beberapa contoh dari media komunikasi *synchronous (Real-Time)* adalah video konferensi, *chatting online*, telepon konferensi, pertemuan langsung dalam *game online*.

9. Media Komunikasi *Asynchronous (Unreal-Time)*

Media komunikasi *asynchronous* merupakan media yang menggunakan interaksi tidak secara langsung, pesan yang ingin disampaikan akan dikirim, nantinya dapat diakses dan dijawab oleh penerima sesuai dengan waktu yang mereka inginkan. Contoh media

komunikasi *asynchronous* dalam konteks pendidikan adalah: Email, forum diskusi, papan pengumuman, platform pembelajaran daring.

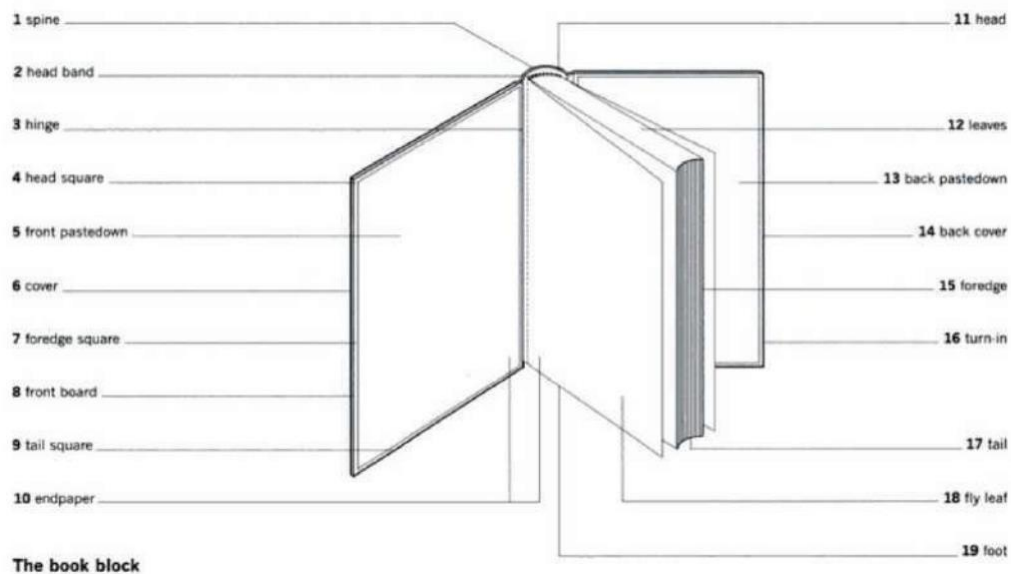
10. Media Gamifikasi

Media gamifikasi adalah media yang menerapkan elemen dan mekanisme permainan di dalamnya dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas, motivasi, dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Terdapat beberapa contoh media yang menggunakan media gamifikasi yaitu: Platform pembelajaran daring dengan fitur gamifikasi, simulasi interaktif berbasis *game*, pendidikan matematika dengan permainan interaktif, papan skor dan penghargaan dalam platform pembelajaran.

Pertukaran informasi akan lebih efisien dan efektif jika penggunaan media digunakan dengan bijak dalam konteks pendidikan (Sukmawati Abdullah., et al, 2024). Maka itu, buku ilustrasi dan cerita anak sebagai salah satu jenis media cetak dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada anak-anak.

2.2.3 Buku

Buku cerita bergambar merupakan buku yang dirancang agar bisa menarik minat anak-anak dalam literasi dengan adanya unsur gabungan dari teks dan gambar yang menarik. Selain sebagai media hiburan buku cerita bergambar juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran agar bisa merangsang pola pikir anak (Rusanti et al, 2025). Buku sendiri memiliki beberapa bagian di dalamnya yang disebut sebagai anatomi buku. Design di dalam buku juga dipengaruhi oleh rangkaian isi bagian-bagian di dalamnya. Menurut Haslam (2006), dalam menyusun pembuatan buku terdapat 19 komponen yang diperlukan.



Gambar 2.3 *The Book Block* atau Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

Buku sendiri memiliki beberapa bagian di dalamnya yang disebut sebagai anatomi buku. Design di dalam buku juga dipengaruhi oleh rangkaian isi bagian-bagian di dalamnya. Berikut ini merupakan bagian-bagian anatomi buku berdasarkan gambar 2.3:

1. *Spine*: Bagian tengah pada buku yang akan melindungi sisi jilid buku.
2. *Head band*: Bagian atas dan bawah jilid untuk merekatkan buku.
3. *Hinge*: Bagian antara halaman dalam dan sampul buku berbentuk lipatan, agar buku dapat dibuka dengan mudah.
4. *Head square*: Pelindung buku dengan ukuran yang dibuat sedikit lebih besar dari ukuran bukunya.
5. *Front pastedown*: Kertas yang menjadi penghubung antara sampul buku dengan isi awal dari halaman buku.
6. *Front cover*: Berbahan dasar kertas atau papan yang berguna untuk melindungi buku.
7. *Foreedge square*: Kertas pelindung tepi depan buku dan terbuat dari bahan yang kuat.

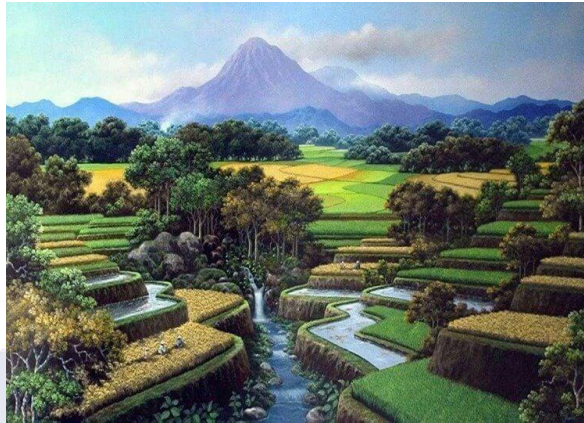
8. *Front board*: komponen pendukung cover yang dijadikan sebagai papan.
9. *Tali square*: sisi pinggir dari bawah yang dibuat lebih besar dari ukuran buku.
10. *Endpaper*: Berbahan kertas yang tebal yang bertujuan untuk melindungi sampul buku.
11. *Head*: Bagian atas buku
12. *Leaves*: Terdapat 2 sisi *recto* (bagian depan) dan *verso* (bagian belakang) yang terdapat pada kertas.
13. *Back pastedown*: Kertas yang menempel pada bagian sampul belakang buku.
14. *Back cover*: Bagian penutup belakang buku.
15. *Fordge*: bagian luar dari halaman buku dan berlawanan arah dengan punggung buku.
16. *Turn-in*: Bagian tepi sambil yang bisa dilipat ke dalam agar bisa memperkuat bagian ujung sampul.
17. *Tail*: sisi buku bagian bawah.
18. *Fly leaf*: Berada tepat sebelum *endpaper* dan berupa halaman kosong.
19. *Foot*: Bagian lembaran halaman buku yang bawah.

2.2.4 Ilustrasi

Menurut Male (2017), ilustrasi adalah gambaran berbentuk visual, sketsa, atau gambar yang dibuat agar memudahkan penyampaian, penggambaran informasi ataupun pesan yang ingin disampaikan ke audiens. Melalui ilustrasi secara visual penyampaian pesan kepada target yang sudah ditentukan bisa tercapai lebih mudah. Beberapa jenis ilustrasi menurut Male (2017) sebagai berikut:

1. Ilustrasi Naturalis:

Ilustrasi Naturalis adalah bentuk ilustrasi asli dan alami tanpa ada tambahan apapun, sehingga. Umumnya ilustrasi ini digunakan karena hasil yang dihasilkan mendekati gambar sebenarnya.



Gambar 2.4 Ilustrasi Naturalis
Sumber: Gramedia.com

2. Ilustrasi Dekoratif:

Ilustrasi Dekoratif adalah ilustrasi yang dihias secara berlebihan sesuai dengan apa yang ingin dibentuk hingga terlihat sangat dekoratif.



Gambar 2.5 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Sonora.id

3. Karikatur:

Karikatur merupakan ilustrasi yang menggunakan objek secara berlebihan. Bisa berbentuk ekspresi, wajah, ataupun bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.6 Ilustrasi Karikatur

Sumber: Kontenesia.com

4. Ilustrasi Kartun:

Ilustrasi Kartun umumnya ditujukan untuk anak-anak sebagai cerita bergambar atau komik dengan visual yang warna-warni dan lucu atau biasanya memiliki ciri khas tersendiri.

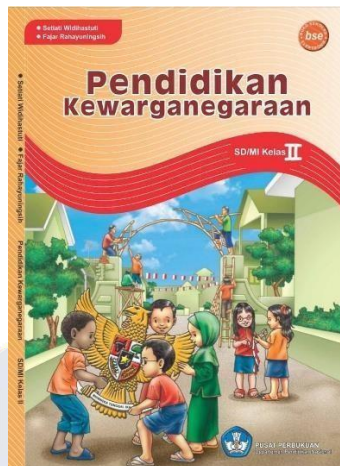


Gambar 2.7 Ilustrasi Kartun

Sumber: Detik.com

5. Buku Pelajaran:

Buku Pelajaran adalah ilustrasi media yang bertujuan untuk memperjelas materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa.



Gambar 2.8 Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: Pinterest

6. Cerita Bergambar:

Cerita Bergambar dibuat dengan tampilan cerita atau teks yang menggunakan sudut pandang atau latar belakang tertentu sehingga terbentuk rangkaian gambar untuk memperkuat alur cerita.



Gambar 2.9 Ilustrasi Cerita Bergambar
Sumber: Detik.com

7. Khayalan:

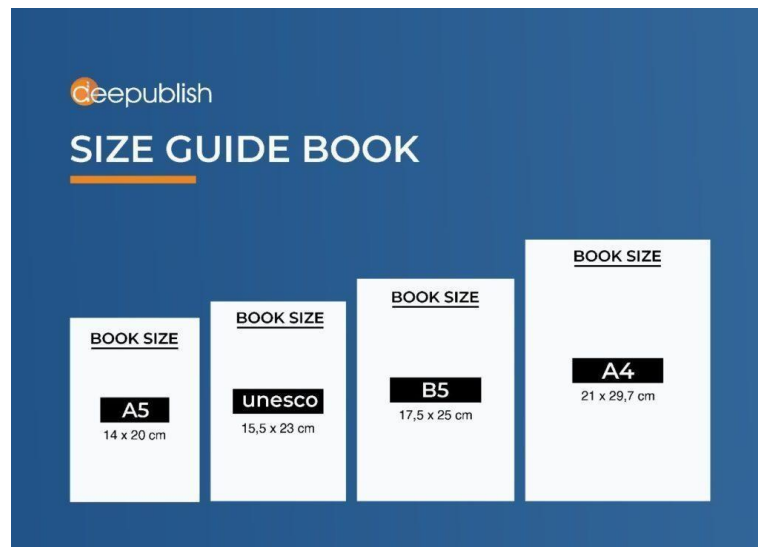
Ilustrasi Khayalan merupakan ilustrasi yang tercipta oleh imajinasi manusia dan umumnya digunakan pada buku fiksi.



Gambar 2.10 Ilustrasi Khayalan
Sumber: Gamelab.id

2.2.5 Ukuran

Menurut (Ashari, 2020) Dalam design ukuran memiliki peran yang penting karena melalui ukuran dapat terlihat apa yang menjadi dasar penataan elemen, dan memperlihatkan perbedaan dan tingkatan yang terlihat antar elemen. Mengetahui ukuran yang tepat juga dapat membantu proses penyampaian agar bisa elemen utama dengan baik kepada audiens yang dituju.



Gambar 2.11 Gambar Perbandingan Ukuran Buku
Sumber: Penerbitdeepublish.com

2.2.6 Warna

Warna merupakan sudah sangat melekat dalam kehidupan manusia. Dalam seni visual tentunya warna memiliki peran penting sebagai karakter yang menjadi identitas jenis atau pembeda waktu ataupun zaman. Warna memiliki pengaruh yang cukup besar dalam persepsi orang yang melihatnya dalam mengartikan sesuatu, sehingga warna dapat mendorong timbulnya rasa emosi. Pengaruh warna dalam dunia design juga cukup besar karena, kesan atau emosi yang timbul dari warna yang ada pada design dapat sangat mendeskripsikan emosi yang ingin disampaikan. Beberapa ini adalah warna dalam psikologi menurut Samara (2014):

1. Warna merah dapat mendeskripsikan perasaan kuat, berani, berbahaya, cinta, energi ataupun menandakan sesuatu yang membutuhkan perhatian atau mendesak.

2. Hijau

Warna hijau lebih identik dengan hal-hal yang membawa unsur lingkungan seperti mendeskripsikan adanya pertumbuhan atau kesuburan yang tumbuh secara alami.

3. Biru

Warna biru mendeskripsikan keseriusan atau misterius dan juga memberikan kesan tenang dan profesionalisme yang berintegritas.

4. Oranye

Warna oranye lebih identik dengan interaksi sosial yang terjadi di suatu lingkungan yang memiliki suasana hangat dan bersahabat.

5. Kuning

Warna kuning menggambarkan kesan yang cerah dan terang. Warna kuning juga bisa mendeskripsikan kesan yang bahagia.

6. Ungu

Warna ungu dikenal untuk menggambarkan kemewahan dan kreativitas, ataupun menimbulkan kesan misterius.

7. Hitam

Warna hitam lebih banyak dikenal sebagai warna yang berwibawa yang pekan dengan kesan dominan. Selain itu, warna hitam juga sering dikaitkan dengan hal mistis ataupun kematian.

8. Putih

Warna putih kebanyakan mendeskripsikan hal-hal yang positif, bersifat suci dan bersih.

9. Abu-abu

Warna abu-abu lebih sering dikenal sebagai warna yang berada diantara hitam dan putih yang memberikan kesan formal dan modern.

2.2.7 Tahap Pembuatan Buku

Dalam tahapan pembuatan buku cerita terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan saat ingin membuat buku menurut Triharto (2015):

1. Perancangan

Pada tahapan ini, penulis menjelaskan bagian – bagian penting dari sebuah cerita dan merancang strategi dari bagian – bagian tersebut. Tahapan ini dimulai dari menentukan tema serta segmentasi.

2. Pembuatan Konsep

Pada tahapan ini, ditentukan suatu konsep sebagai dasar dari cerita yang dibuat. Konsep itu dapat berupa jumlah dan model buku, sampai dengan jenis kertas yang perlu digunakan.

3. Proses Design

Pada tahapan ini, ditentukan elemen, visual, editing, dan layout yang sesuai supaya ilustrasi dan gambar yang disajikan dapat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

4. Produksi

Tahapan ini dilakukan jika proses design berhasil dilakukan. Penulis menyiapkan percetakan dari buku-buku yang telah berhasil diselesaikan.

5. *Finishing*

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang bertujuan untuk membuat buku yang telah diproduksi menjadi lebih menarik untuk dilihat ataupun dibaca. Contohnya merupakan kemasan buku yang menarik dimata anak-anak.

