

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

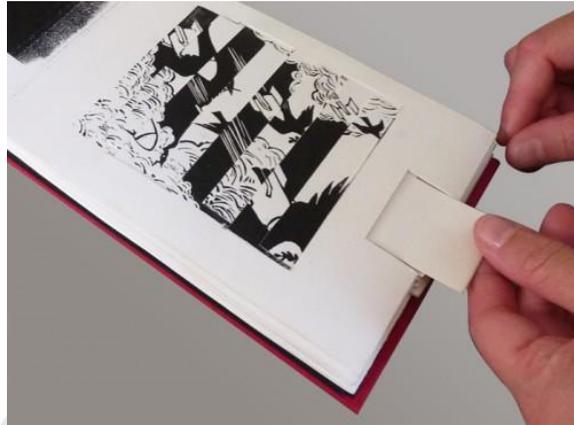
2.1 Buku Interaktif

Menurut Haslam dari bukunya yang berjudul *Book Design*, mendefinisikan buku sebagai media dokumentasi yang terdiri dari sejumlah halaman cetak yang dijilid menjadi satu kesatuan. Buku berperan penting dalam menyimpan, menyebarkan, dan menjelaskan berbagai bentuk pengetahuan, memungkinkan informasi diwariskan lintas generasi serta melintasi ruang dan waktu. Sebagai sarana penyebaran informasi yang efektif, buku cetak berkontribusi besar terhadap perkembangan intelektual, budaya, dan ekonomi masyarakat, serta mendukung transformasi peradaban melalui penyebaran ilmu dan wawasan (Haslam, 2006).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "buku interaktif" tidak memiliki definisi khusus. Namun, berdasarkan makna dari kata-kata penyusunnya, "buku" merujuk pada kumpulan lembaran yang dijilid dan berisi tulisan atau gambar, sementara "interaktif" mengacu pada kemampuan untuk saling beraksi atau berinteraksi. Menurut *The New Oxford Dictionary of English*, buku interaktif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan komunikasi dua arah antara pembaca dan isi buku. Dengan *fitur* interaktif yang disediakan, pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam memahami dan berinteraksi dengan materi yang disajikan (Limanto, Bangsa, & Christianna, 2020). Dilansir dari Siregar, Utomo, Marlina (2020) buku interaktif memiliki berbagai jenis, antara lainnya adalah:

1. *Movable book*

Buku interaktif ini dirancang agar pembaca berinteraksi langsung dengan elemen fisiknya, seperti lipatan, potongan kertas, atau bagian tersembunyi yang dapat dibuka atau digerakkan. *Fitur* ini membuat pembaca lebih aktif dalam mengeksplorasi isi buku, menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan menarik.



Gambar 2.1 Contoh *Movable Book*
Sumber: greenchairpress.com

2. *Peek a boo*

Buku interaktif ini dirancang agar pembaca dapat berinteraksi langsung dengan isinya dengan membuka bagian tertentu, seperti lipatan atau jendela tersembunyi, untuk menemukan kejutan berupa gambar, teks tambahan, atau mekanisme *pop-up* yang membuat pengalaman membaca lebih menarik.



Gambar 2.2 Contoh *Peek a Boo Book*
Sumber: edgeofurage.com

3. *Participation book*

Buku partisipasi adalah jenis buku interaktif yang tidak hanya menyajikan informasi dan penjelasan, tetapi juga mengajak pembaca untuk berperan aktif melalui berbagai aktivitas. Aktivitas ini dapat berupa menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau mengikuti instruksi tertentu

yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pembaca terhadap isi buku.



Gambar 2.3 Contoh *Participation Book*
Sumber: cupofjo.com

4. *Hidden objects book*

Buku interaktif ini membimbing pembaca dalam mencari objek tersembunyi di halaman buku dengan mengikuti petunjuk atau alur cerita. Melalui teks, ilustrasi, atau tantangan tertentu, buku ini tidak hanya memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan tetapi juga melatih keterampilan observasi dan pemecahan masalah.

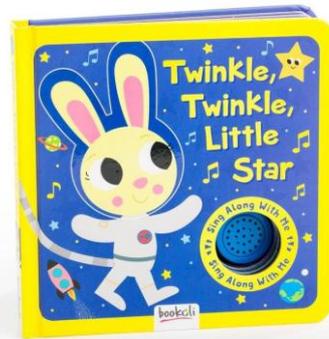


Gambar 2.4 Contoh *Hidden Objects Book*
Sumber: helenfriel.com

5. *Play a song or sound book*

Buku ini dilengkapi tombol yang dapat menghasilkan suara, seperti lagu, efek bunyi, atau narasi yang sesuai dengan cerita atau konteks buku. *Fitur* ini

meningkatkan interaksi pembaca dan membuat pengalaman membaca lebih menarik serta imersif.

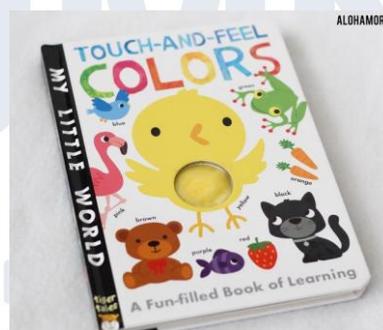


Gambar 2.5 Contoh *Play a Song or Sound Book*

Sumber: curiousuniverse.co.uk

6. *Touch and feel book*

Buku interaktif ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan sensorik dan motorik anak melalui eksplorasi tekstur. *Fitur touch and feel* dalam buku ini biasanya menggunakan material khusus, seperti bulu halus untuk kulit hewan atau permukaan kasar untuk kayu, sehingga anak dapat merasakan berbagai sensasi yang merangsang perkembangan indra peraba mereka.



Gambar 2.6 Contoh *Touch and Feel Book*

Sumber: alohamoraopenabook.blogspot.com

7. *Mix interactive book*

Buku mix interactive menggabungkan dua atau lebih jenis buku interaktif menjadi satu format. Buku ini dapat menyertakan berbagai *fitur* dan jenis,

seperti *pop-up*, *touch and feel*, *sound buttons*, *augmented reality* (AR), dan lainnya untuk meningkatkan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif.

Media interaktif merupakan perpaduan berbagai elemen, seperti *audio*, video, teks, grafik, dan animasi, yang disusun secara terintegrasi dalam satu program. Media ini dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan memungkinkan interaksi antara pengguna dan kontennya.

Berdasarkan penjelasan diatas, buku interaktif dapat diartikan sebagai media berbasis kertas yang menggabungkan informasi dengan elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung. Interaksi ini dapat berupa aktivitas membuka lipatan, menekan tombol, atau menjelajahi bagian tersembunyi di dalam buku. Dengan adanya *fitur* ini, buku interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi pembacanya.

Maka dari itu, buku interaktif dapat diartikan sebagai jenis buku yang dirancang agar pembaca dapat berinteraksi langsung dengan isinya. Interaksi ini dapat terjadi melalui berbagai elemen, seperti sentuhan, suara, animasi, atau *fitur* lain yang memberikan respons terhadap tindakan pembaca.

2.1.1 Buku Aktivitas

Buku aktivitas adalah jenis buku yang dapat diberikan kepada anak-anak, karena pada masa pertumbuhan mereka perlu mendapatkan berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan mereka. Buku ini berperan dalam merangsang kreativitas anak melalui berbagai kegiatan yang menarik. Dalam proses belajar, kreativitas memiliki manfaat penting, yaitu memberikan anak pengalaman akan rasa pencapaian dan keberhasilan (Prasetyo, 2019). Buku aktivitas juga merupakan jenis buku interaktif partisipatif yang menyajikan berbagai kegiatan di setiap halamannya. Isi dari buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan. (Carrington & Harding, 2014).

Salah satu contoh buku aktivitas adalah *Wreck This Journal*, buku ini pernah terkenal dikalangan anak-anak hingga dewasa, berisi serangkaian

tugas atau tantangan kreatif yang mengajak pembacanya untuk berpartisipasi secara aktif. Buku ini tidak hanya digunakan untuk mencatat atau membaca, tetapi juga mendorong pembaca untuk menggambar, merobek, menodai, atau melakukan berbagai aktivitas lain yang tidak biasa.



Gambar 2. 7 *Wreck This Journal* by Keri Smith
Sumber: toolsandtoys.net

2.1.2 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak merupakan karya sastra yang dirancang khusus untuk pembaca anak-anak dengan tujuan menghibur, mendidik, dan membentuk karakter. Selain menghadirkan kisah yang menarik, buku ini juga menyampaikan nilai-nilai moral dan pendidikan yang berperan penting dalam perkembangan anak. Melalui buku cerita, anak-anak dapat memahami berbagai konsep, seperti persahabatan, keberanian, kejujuran, dan tanggung jawab (Trimansyah, 2020).

2.1.2.1 Bentuk Buku Cerita Anak

Trimansyah (2020) mengatakan bahwa buku cerita anak memiliki berbagai jenis yang dapat dikembangkan, yaitu:

1. Buku Bergambar Nirkata

Buku bergambar nirkata adalah buku cerita yang sepenuhnya mengandalkan ilustrasi tanpa teks untuk menyampaikan cerita. Jenis buku ini jarang diterbitkan di Indonesia dan dapat dibuat oleh ilustrator sendiri atau bekerja sama

dengan pengarang. Buku ini ditujukan untuk pembaca prabaca dengan dukungan guru atau orang tua dalam memahami gambar. Buku bergambar nirkata efektif dalam mengembangkan kognitif dan afektif anak, tetapi beberapa anak mungkin kesulitan membayangkan alur cerita sendiri.

2. Buku Bergambar

Cerita pendek anak dapat dikembangkan menjadi buku cerita bergambar (*picture book*) dengan ilustrasi mendominasi 70%–90% isi buku. Ini berbeda dengan buku kumpulan cerpen atau antologi, yang berisi beberapa cerita dengan satu ilustrasi per cerita. Buku cerita bergambar cocok untuk prabaca dan pembaca dini dengan sedikit teks, sementara kumpulan cerpen lebih sesuai untuk pembaca awal.

3. Buku BAB

Buku BAB (*chapter book*) adalah bentuk lanjutan untuk pembaca dini dan awal, mirip dengan novelet atau novel pendek. Cerita dalam buku ini dibagi ke dalam bab, dengan ilustrasi di setiap bab yang mewakili satu peristiwa. Biasanya, buku bab berukuran besar seperti A4 atau B5.

4. Novel Awal dan Novel

Bagi pembaca lancar dan mahir, tersedia novel awal dan novel. Novel awal berukuran A5 atau A6 dengan bab seperti novel pada umumnya, tetapi lebih tipis dibandingkan novel penuh. Novel anak ditujukan untuk usia 10–12 tahun dengan cerita lebih kompleks dan halaman lebih tebal.

5. Komik

Komik merupakan salah satu bentuk buku cerita yang dapat dinikmati oleh pembaca yang sudah lancar membaca. Komik menampilkan rangkaian gambar yang menggambarkan berbagai peristiwa dalam cerita, disertai dengan balon teks yang berisi dialog antar tokoh atau narasi untuk menjelaskan jalannya cerita.

Meskipun komik sering dikaitkan dengan cerita anak-anak, pada kenyataannya, banyak komik yang ditujukan untuk pembaca remaja maupun dewasa, dengan tema dan alur cerita yang lebih kompleks serta beragam.

Berdasarkan penjelasan di atas, secara keseluruhan terdapat lima bentuk buku cerita anak, pemilihan bentuk buku disesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca anak.

2.1.2.2 Perjenjangan Buku

Setiap tahun, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda, sehingga penulisan buku anak perlu disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang mereka. Menurut Trimansyah (2020) dalam buku *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak* yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, terdapat teori perjenjangan buku yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang serta memilih buku yang sesuai untuk anak-anak. Perjenjangan buku berdasarkan tingkat usia anak terbagi menjadi lima jenjang utama (h. 24), yaitu:

- a. Prabaca 1 (usia 1–3 tahun) dirancang untuk merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak dengan buku bergambar, teks minimal, serta bahan alternatif seperti kain atau karton.
- b. Prabaca 2 (usia 4–6 tahun) bertujuan mengembangkan sosialisasi dan pemikiran sederhana dengan buku bergambar yang mulai memperkenalkan teks sederhana hingga tiga kata.
- c. Pembaca Dini (usia 7 tahun) memperkuat pemahaman simbol literasi melalui buku dengan teks 2–5 kata per kalimat, pola kata repetitif, dan ilustrasi lebih kompleks.
- d. Pembaca Awal (usia 8–9 tahun) mendorong keterampilan membaca yang lebih mandiri dengan

buku cerita sederhana atau komik, teks 2–7 kata per kalimat, dan ilustrasi beragam.

- e. Pembaca Lancar (usia 10–12 tahun) mengasah kemampuan berpikir logis melalui buku pengetahuan anak, ensiklopedia, atau komik dengan teks lebih panjang dan ejaan yang sudah sesuai kaidah. Setiap jenjang menyesuaikan isi, penyajian, serta desain buku agar sesuai dengan perkembangan kognitif, emosi, dan minat anak.

2.1.2.3 Unsur Buku Cerita Anak

Buku cerita anak terdiri dari beberapa unsur penting yang membentuk cerita secara efektif. Penulis buku anak harus memahami bahwa pemahan anak-anak bersifat unik, berada di antara realitas dan imajinasi yang tinggi (Trimansyah, 2020). Oleh karena itu, memahami unsur pembangun cerita anak sangat penting agar dapat diterapkan dalam proses kreatif penulisan. Namun, hal ini sering diabaikan karena ada anggapan bahwa menulis cerita anak hanya sekadar menyampaikan cerita tanpa perlu mempertimbangkan teori atau struktur tertentu, Berikut unsur-unsur penting dalam buku cerita anak:

1. Tema dan Nilai

Buku cerita anak dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk cerita berdasarkan temanya (h. 40). Berikut adalah beberapa tema yang sering digunakan:

- a. Realitas: Menggambarkan peristiwa sesuai dengan kehidupan sehari-hari, menghadirkan tokoh fiktif maupun nyata dengan latar yang realistis.
- b. Fantasi: Menyajikan peristiwa khayalan yang mustahil terjadi di dunia nyata. Dalam cerita fantasi, tokoh-tokoh seperti naga, peri, binatang yang bisa berbicara, superhero, dan alien sering muncul dalam latar yang penuh keajaiban.

- c. Cerita rakyat: Kisah yang berasal dari masa lalu dan diwariskan melalui tradisi lisan, seperti dongeng binatang (fabel), legenda, mitos, dan epos. Meskipun tema dalam cerita anak umumnya sederhana, namun cerita-cerita ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Beberapa tema lainnya yang juga sering muncul dalam buku cerita anak meliputi Tuhan, alam sekitar, sejarah, budaya, bahasa, sains/teknologi, olahraga, permainan, pekerjaan, persahabatan, kendaraan, keajaiban, dan misteri.

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam buku cerita anak bisa berupa manusia, binatang, tumbuhan, atau bahkan benda mati yang diberi sifat seperti manusia. Tokoh memiliki peran penting dalam menggerakkan cerita dan menarik perhatian anak-anak. Istilah lain untuk tokoh adalah ‘karakter’, yang jika digambarkan dengan baik dapat mempengaruhi anak-anak secara emosional dan membentuk identitas diri. (h. 43). Berikut adalah klasifikasi tokoh dalam cerita anak berdasarkan beberapa kategori:

- a. **Berdasarkan Wujud:** Manusia (tokoh biasa atau dengan kemampuan luar biasa) dan binatang, tumbuhan, atau benda mati yang diberi sifat manusiawi.
- b. **Berdasarkan Realitas Sejarah:** Tokoh nyata yang benar-benar ada dalam Sejarah dan Tokoh rekaan yang hanya merupakan hasil imajinasi penulis.
- c. **Berdasarkan Pertentangan atau Konflik:** Protagonis dimana tokoh utama yang memiliki karakter baik dan membawa pesan moral. Antagonis dimana tokoh yang berlawanan dengan protagonis, tidak selalu jahat tetapi memiliki sifat yang bertentangan.

- d. **Berdasarkan Kompleksitas Karakter:** Tokoh Datar dimana arakter yang sederhana, cenderung monoton, dan tidak berkembang. Biasanya berperan sebagai tokoh pendamping. Tokoh Bulat dimana karakter yang kompleks, berkembang seiring jalannya cerita, dan sering kali menjadi tokoh utama.

Tokoh dan penokohan yang menarik pada cerita tidak hanya bersifat menghibur tetapi juga dapat memberikan pelajaran berharga bagi anak-anak.

3. Latar (Tempat dan Waktu)

Dalam buku cerita anak, latar memiliki peranan penting dalam membangun suasana cerita. Latar terdiri dari tempat dan waktu, yang beragam, mulai dari rumah, sekolah, taman bermain, hingga lokasi geografis tertentu. Selain itu, latar juga bisa bersifat fantasi, seperti hutan ajaib, kedalaman laut, atau bahkan luar angkasa. Penggambaran latar yang jelas sangat diperlukan agar anak-anak lebih mudah memahaminya, terutama dalam cerita sejarah yang harus sesuai dengan cara berpikir mereka.

Selain tempat dan waktu, unsur sosial-budaya juga menjadi bagian penting dalam cerita. Latar sosial-budaya menggambarkan kondisi serta kehidupan masyarakat yang dapat membantu anak memahami lingkungannya.

Dalam penyajian cerita anak, deskripsi latar harus selaras dengan ilustrasi yang ada. Oleh karena itu, penulis perlu memberikan penjelasan yang akurat agar ilustrator dapat menggambarkan latar dengan tepat. Latar dalam cerita dapat dijelaskan melalui ilustrasi yang kaya akan visual atau melalui teks sederhana yang mudah dipahami anak-anak. Dengan latar yang digambarkan secara menarik dan jelas, buku cerita anak

dapat menjadi lebih menarik sekaligus memberikan nilai edukatif bagi pembacanya (h. 46).

4. Alur / Plot

Alur adalah jalan cerita yang menggambarkan rangkaian peristiwa yang dialami tokoh. Umumnya, alur dalam cerita anak disusun secara kronologis agar mudah dipahami oleh anak-anak. Konflik dalam cerita menjadi unsur penting yang membuat cerita lebih menarik, meskipun dalam cerita anak konflik yang digunakan biasanya lebih ringan. Selain alur maju, terdapat juga alur sorot-balik (*flashback*) yang digunakan dalam novel atau cerita yang lebih kompleks (h. 48)

5. Amanat

Amanat adalah pesan atau nilai yang ingin disampaikan penulis dalam buku cerita anak. Pesan ini dapat disampaikan secara tersurat (eksplisit), yaitu secara langsung dan jelas, atau secara tersirat (implisit), yang tersembunyi dalam alur cerita tanpa penjelasan langsung. Namun, dalam menyampaikan amanat, penulis harus menghindari gaya menggurui karena anak-anak cenderung tidak menyukai cerita yang terlalu banyak memberikan nasihat secara eksplisit. Sebaiknya, anak-anak dibiarkan menarik simpulan sendiri dari cerita yang mereka baca, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih efektif dan melekat dalam ingatan mereka (h. 48)

Jenis amanat dalam buku cerita anak dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Amanat diklatik: Berkaitan dengan pendidikan, terutama dalam pengembangan sikap (afektif), serta memberikan pengalaman kepada anak-anak agar dapat merespons suatu situasi dengan baik.
2. Amanat moral: Berhubungan dengan interaksi manusia, baik dengan dirinya sendiri, sesama, alam,

maupun Tuhan. Moral dalam cerita muncul dari perilaku tokoh dalam menghadapi berbagai situasi yang terjadi di dalam cerita.

Penyampaian moral dalam cerita anak dapat dilakukan secara eksplisit maupun implisit. Namun, seperti halnya amanat didaktik, moral dalam cerita sebaiknya disampaikan tanpa kesan menggurui agar lebih efektif dan menarik bagi anak-anak. Penyampaian moral secara eksplisit sering kali menggunakan tokoh orang dewasa untuk memberikan nasihat langsung kepada anak-anak, tetapi metode ini sebaiknya dihindari agar pesan dapat diterima dengan lebih alami dan mendalam (h. 48)

6. Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* adalah cara yang digunakan penulis untuk menampilkan tokoh, perilaku, latar, dan berbagai peristiwa dalam cerita. Sudut pandang berperan penting dalam memastikan logika cerita tetap masuk akal bagi pembaca. Sudut pandang berkaitan dengan siapa yang melihat atau siapa yang berbicara dalam cerita. Menurut Nurgiyantoro (2005), terdapat dua jenis sudut pandang utama dalam cerita, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga (h. 52)

a. Sudut Pandang Orang Pertama

Dalam sudut pandang ini, penulis menggunakan kata ganti "aku" untuk menempatkan pencerita sebagai tokoh dalam cerita. Tokoh aku biasanya adalah tokoh utama atau protagonis yang menjadi pusat jalan cerita. Tokoh-tokoh lain dalam cerita hanya dianggap penting jika mereka memiliki hubungan langsung dengan tokoh aku.

b. Sudut Pandang Orang Ketiga

Dalam sudut pandang orang ketiga, pencerita berada di luar cerita dan menggunakan kata ganti

seperti "dia," "mereka," atau menyebut nama tokoh secara langsung. Dalam sudut pandang ini, terdapat dua variasi, yaitu sudut pandang dia yang serbatahu, dimana pencerita mengetahui seluruh isi pikiran, perasaan, dan peristiwa yang dialami tokoh. Pencerita memiliki kebebasan untuk mengisahkan apa pun yang terjadi tanpa perlu menjelaskan bagaimana informasi tersebut diperoleh.

Lalu Sudut pandang dia yang terbatas dimana Pencerita hanya mengetahui sebagian informasi yang dialami tokoh utama, seperti seorang pengamat yang tidak bisa melihat lebih jauh dari sudut pandang tokoh tersebut. Dalam hal ini, pencerita hanya dapat menceritakan kejadian berdasarkan apa yang diamati oleh tokoh utama.

7. Bahasa dan Gaya

Sudut Bahasa merupakan elemen krusial dalam buku cerita anak, terdapat tiga aspek penting dalam bahasa anak yaitu, diksi (pilihan kata) yang sesuai dengan pemahaman anak, tata kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti, dan ejaan yang perlu diperhatikan (h. 54)

Bahasa dalam buku cerita anak harus mudah dipahami, pemahaman bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka. Buku cerita anak dapat mengenalkan kosakata baru, tetapi sebaiknya menggunakan kata konkret dan kalimat sederhana agar lebih efektif. Penulis perlu memahami perkembangan bahasa anak, terutama Generasi Z dan *Alfa* yang akrab dengan teknologi. Observasi percakapan anak membantu dalam pemilihan kosakata dan struktur kalimat.

Menurut Nurgiyantoro (2005), gaya bercerita mencakup stile (gaya bahasa) dan nada dalam bercerita.

- a. Stile meliputi pemilihan kata, struktur kalimat, dan penggunaan sarana retorika seperti permajasan dan pencitraan. Bahasa yang buruk tidak dapat tertutupi oleh alur cerita yang menarik, sehingga bahasa harus sederhana dan sesuai usia pembaca. Penggunaan retorika harus bertujuan memperjelas makna, bukan sekadar pemanis.
- b. Nada dalam cerita mencerminkan sikap penulis terhadap pembaca dan isi cerita. Nada yang ramah, humoris, dan lembut lebih disukai anak-anak, sementara nada mencekam dapat digunakan untuk pembaca lebih mahir.

Menulis buku cerita anak memerlukan bahasa yang sesuai dengan pengalaman anak, kalimat sederhana, gaya bahasa yang tidak kompleks, serta nada yang menarik agar pesan lebih mudah dipahami. Buku cerita anak yang baik tidak hanya memiliki ilustrasi menarik, tetapi juga bahasa yang jelas, menarik, dan mendidik (h. 52)

8. Ilustrasi

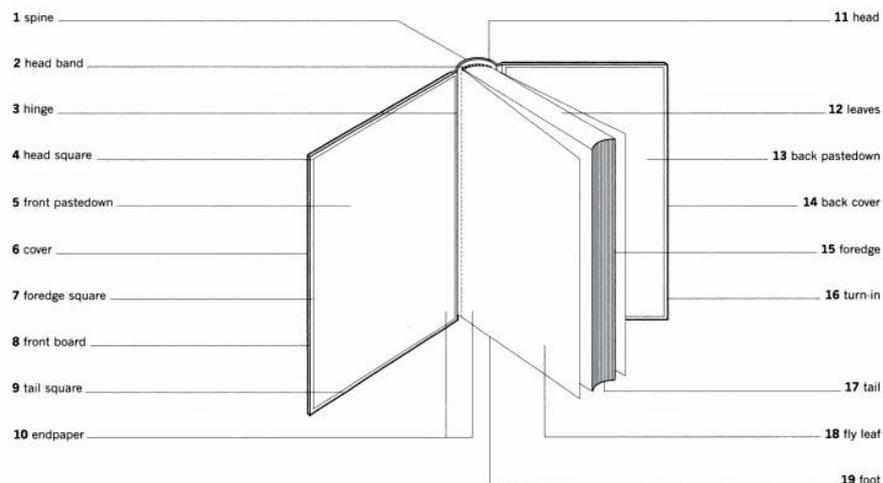
Ilustrasi merupakan unsur penting dalam buku cerita anak, terutama bagi pembaca prabaca dan pembaca dini. Teks dan ilustrasi membentuk satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan sering kali ilustrasi memiliki peran dominan dalam penyampaian cerita.

Ilustrasi dalam buku cerita anak harus logis dan sesuai dengan tokoh, latar, serta alur cerita. Dalam buku cerita sejarah, ilustrasi harus menggambarkan situasi sejarah dengan akurat. Idealnya, seorang penulis buku cerita anak juga memiliki kemampuan sebagai ilustrator, namun hal ini jarang terjadi. Oleh karena itu, penulis biasanya bekerja sama dengan ilustrator untuk menghasilkan buku cerita bergambar. Penulis harus memberikan

deskripsi yang jelas tentang ilustrasi yang diinginkan agar sesuai dengan alur cerita (h. 59)

2.1.3 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), Buku memiliki bagian yang disusun secara berurutan yang bertujuan membuatnya lebih mudah untuk disusun atau membuat buku secara keseluruhan, berikut penjelasan mengenai anatomi buku:



Gambar 2.8 Anatomi Buku
Sumber: (*Book Design*, 2006)

1. *Spine* (Punggung Buku)

Spine adalah bagian belakang buku yang menghubungkan sampul depan dan belakang serta menjadi tempat penjilidan halaman. Biasanya di sini terdapat judul buku, nama penulis, dan logo penerbit. *Spine* juga berperan dalam memastikan halaman tetap menyatu dan memberikan struktur agar buku bisa berdiri tegak di rak.

2. *Head Band* (Pita Kepala)

Bagian kecil berbentuk pita yang terletak di atas punggung buku (*spine*). Fungsinya bukan hanya estetika, tetapi juga memperkuat penjilidan buku *hard cover* agar lebih tahan lama.

3. *Hinge* (Engsel)

Bagian sambungan antara sampul dan punggung buku yang memungkinkan buku terbuka dengan mudah. Ini adalah area yang sering terlipat saat buku dibuka, sehingga pada buku berkualitas tinggi biasanya diperkuat agar tidak mudah rusak.

4. *Head Square* (Pinggiran Atas Sampul)

Bagian kecil dari sampul buku yang sedikit menonjol di atas halaman. Gunanya untuk melindungi halaman dalam dari kerusakan seperti lipatan atau robekan.

5. *Front Pastedown* (Lapisan Dalam Sampul Depan)

Lembaran kertas yang direkatkan pada bagian dalam sampul depan. Biasanya lebih tebal daripada halaman isi buku. Tujuannya adalah untuk memperkuat struktur buku dan menyembunyikan bagian penjilidan agar lebih rapi.

6. *Cover* (Sampul Buku)

Sampul adalah bagian luar buku yang berfungsi melindungi halaman di dalamnya. Sampul dapat berupa *hard cover* (keras) atau *soft cover* (lunak). Di bagian ini biasanya terdapat judul, ilustrasi, dan informasi penerbit.

7. *Foreedge Square* (Pinggiran Tepi Halaman)

Bagian dari sampul yang sedikit lebih besar dari halaman dalam, membantu melindungi halaman dari benturan atau keausan saat buku dibuka dan ditutup.

8. *Front Board* (Papan Depan)

Khusus pada buku *hard cover*, bagian depan sampul ini terdiri dari lapisan tebal dan kaku yang melindungi isi buku.

9. *Tail Square* (Pinggiran Bawah Sampul)

Serupa dengan *head square*, tetapi terletak di bagian bawah buku. Fungsinya melindungi halaman bagian bawah dari keausan yang sering terjadi akibat penggunaan atau penyimpanan yang tidak hati-hati.

10. *Endpaper* (Kertas Akhir)

Lembar kertas tambahan yang menghubungkan bagian dalam sampul dengan halaman isi buku. Biasanya terdiri dari dua bagian, *Front endpaper* (di bagian depan buku) dan *Back endpaper* (di bagian belakang buku). Fungsi utamanya adalah memperkuat jilidan buku dan memberikan tampilan lebih rapi.

11. *Head* (Bagian Atas Buku)

Ujung paling atas dari halaman buku ketika buku berdiri tegak. Bagian ini rentan terkena debu atau gesekan jika disimpan di rak.

12. *Leaves* (Halaman/Daun Buku)

Istilah untuk setiap lembar halaman dalam buku. Satu lembar disebut "leaf" dan memiliki dua sisi, *recto* (halaman kanan) dan *verso* (halaman kiri).

13. *Back Pastedown* (Lapisan Dalam Sampul Belakang)

Sama seperti *front pastedown*, tetapi terletak di sampul belakang buku. Berfungsi untuk menyembunyikan penjilidan dan memperkuat struktur buku.

14. *Back Cover* (Sampul Belakang)

Bagian belakang dari buku yang biasanya berisi sinopsis, testimoni, atau informasi tentang penulis dan penerbit. Sama seperti *Cover* depan, *back Cover* juga melindungi isi buku dari kerusakan.

15. *Foreedge* (Tepi Halaman)

Sisi luar dari halaman buku yang berlawanan dengan punggung buku. *Foreedge* adalah bagian buku yang kita pegang saat membuka halaman. Beberapa buku mewah memiliki *foreedge* yang dihias atau dibuat bertekstur untuk tampilan yang lebih estetik.

16. *Turn-in* (Lipat Pinggir Sampul)

Bagian dalam sampul buku yang dilipat ke arah dalam agar memberikan tampilan lebih rapi dan memperkuat struktur sampul, biasanya ditemukan pada buku *hard cover*.

17. *Tail* (Bagian Bawah Buku)

Ujung paling bawah dari halaman buku ketika dalam posisi berdiri. Sama seperti *head*, bagian ini juga sering mengalami gesekan jika buku disimpan atau ditumpuk dengan cara yang tidak benar.

18. *Fly Leaf* (Halaman Kosong Tambahan)

Halaman kosong yang biasanya tidak memiliki teks atau ilustrasi. Terletak di awal atau akhir buku, berfungsi untuk dekorasi, tanda tangan penulis, atau catatan pribadi. Dalam beberapa buku mewah, *fly leaf* dibuat dari kertas khusus dengan tekstur yang unik.

19. *Foot* (Dasar Buku)

Bagian paling bawah dari punggung buku (*spine*). Bagian ini sering mengalami tekanan saat buku disimpan tegak di rak. Jika buku *hard cover* memiliki pita kepala di bagian atas, biasanya di bagian *foot* ini ada pita ekor (*tail band*) untuk melindungi dari kerusakan.

Setiap bagian dari buku memiliki fungsi unik yang membantu melindungi, memperkuat, dan memperindah buku. Buku *hard cover* memiliki struktur lebih kompleks dibandingkan *soft cover* karena lebih tahan lama dan sering digunakan untuk buku edisi kolektor atau premium.

2.2 Prinsip dan Elemen Desain

Prinsip desain merupakan pedoman dalam menyusun, mengkombinasikan, dan mengorganisasi unsur-unsur visual agar menciptakan komposisi yang harmonis dan efektif. Prinsip ini membantu desainer dalam menghasilkan karya yang estetis serta berfungsi dengan baik (Nugroho, Rudjiono, & Rahmadhika, 2021). Elemen desain adalah komponen dasar yang digunakan untuk membangun sebuah karya desain. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan visual dan menciptakan komposisi yang efektif (Hasian, Putri, & Ali, 2021).

2.2.1 Prinsip Desain

Menurut Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, prinsip desain adalah panduan yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen desain dalam suatu komposisi, yang bertujuan untuk

menciptakan karya yang seimbang, harmonis, dan efektif dalam menyampaikan pesan (Landa, 2011). Prinsip desain yang dijelaskan oleh Robin Landa yaitu:

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam desain adalah bagaimana kita mengatur elemen-elemen agar terasa stabil dan tidak berat sebelah. Bayangkan desain seperti timbangan. Jika satu sisi lebih berat daripada sisi lainnya, desain akan terasa “jatuh” atau tidak nyaman dilihat. Oleh karena itu, keseimbangan dalam desain sangat penting agar tampilan tetap harmonis dan enak dipandang (h.25).

Robin Landa membagi keseimbangan menjadi dua jenis utama, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

- a. **Keseimbangan Simetris** adalah ketika elemen-elemen dalam desain didistribusikan secara merata di kedua sisi sumbu tengah, sehingga terlihat rapi, formal, dan stabil.
- b. **Keseimbangan Asimetris** lebih dinamis karena elemen-elemen yang berbeda ukuran, bentuk, atau warna tetap terasa seimbang meskipun tidak identik.

Keseimbangan ini sering digunakan untuk menciptakan kesan modern dan lebih menarik secara visual. Keseimbangan dalam desain buku interaktif anak sangatlah penting, agar tampilan halaman tetap menarik tanpa terasa berat sebelah. Dalam buku anak, keseimbangan sering dicapai dengan menyusun ilustrasi dan teks secara simetris atau asimetris dengan proporsi yang tepat, sehingga halaman tidak terlihat penuh atau terlalu kosong.

Contohnya pada desain buku cerita dibawah ini, karya Maria Gabriela Gama yang berjudul *The Magical Dandelion*. Pada halaman dibawah ini prinsip desain *balance* dapat dilihat dari peletakan ilustrasi dan teks yang diletakkan pada kedua sisi kanan dan kiri sehingga tidak terdapat *white space*.

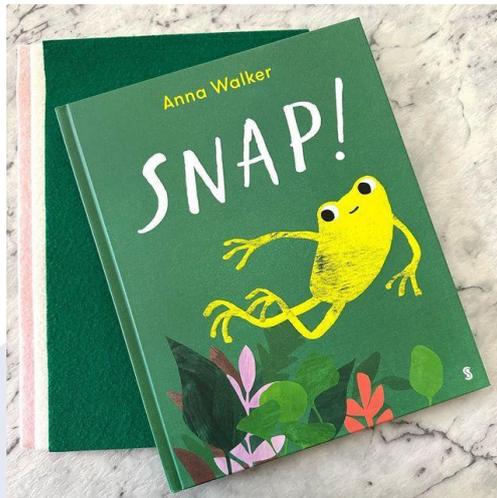


Gambar 2.9 The *Magical Dandelion* by Maria Gabriela Gama
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/110281041/...>

2. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan atau *unity* dalam desain memastikan semua elemen menyatu dalam satu tema atau konsep yang selaras. Desain yang memiliki kesatuan tampak rapi dan mudah dipahami, Jika elemen-elemen dalam desain terlihat acak atau tidak memiliki hubungan satu sama lain, maka pesan yang ingin disampaikan menjadi tidak jelas. Kesatuan dapat diciptakan dengan mengulang elemen seperti warna dan bentuk, menempatkan elemen yang terkait secara berdekatan, serta menjaga konsistensi dalam gaya, tipografi, dan tata letak (h. 31).

Dalam membuat buku interaktif anak, kesatuan memastikan semua elemen dalam buku seperti ilustrasi, teks, warna, dan interaktivitas terlihat selaras dan mendukung tema cerita. Misalnya, jika buku bertema petualangan di bawah laut, warna-warna biru dan hijau serta ilustrasi hewan laut digunakan secara konsisten agar anak-anak mudah memahami dan terhubung dengan cerita. Contohnya pada salah satu sampul buku karya Anna Walker dibawah ini



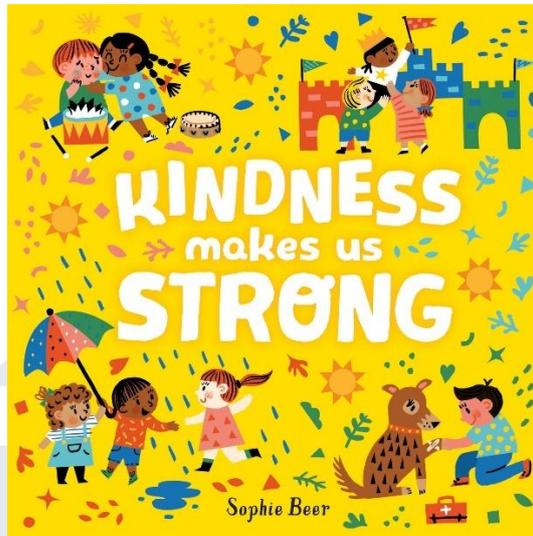
Gambar 2.10 *Snap* by Anna Walker
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CmBetG3vTTV/>

Didominasi dengan warna hijau yang selaras dengan isi cerita. Buku ini bercerita tentang seekor kodok yang dimana kodok identik dengan warna hijau, yang menyebabkan desain menjadi lebih rapi dan konsisten.

3. Penekanan (*emphasis*)

Penekanan atau *emphasis* digunakan untuk menarik perhatian pada elemen penting dalam desain agar tidak tersamarkan. Teknik ini dapat diterapkan melalui perbedaan ukuran, kontras warna, dan posisi elemen. Elemen yang lebih besar, berwarna mencolok, atau ditempatkan di tengah lebih mudah menarik perhatian, membantu *audiens* menangkap pesan utama secara efektif (h. 29)

Dalam buku interaktif anak, *emphasis* digunakan untuk menarik perhatian pada elemen penting, seperti kata kunci, karakter utama, atau bagian interaktif. Hal ini dapat berupa ukuran huruf yang lebih besar, warna yang mencolok, atau efek animasi sederhana seperti pop-up atau tekstur yang dapat disentuh. Misalnya, tombol interaktif yang mengeluarkan suara hewan dapat dibuat lebih mencolok untuk mendorong anak-anak berinteraksi. Contohnya pada sampul buku karya Sophie Beer dibawah ini



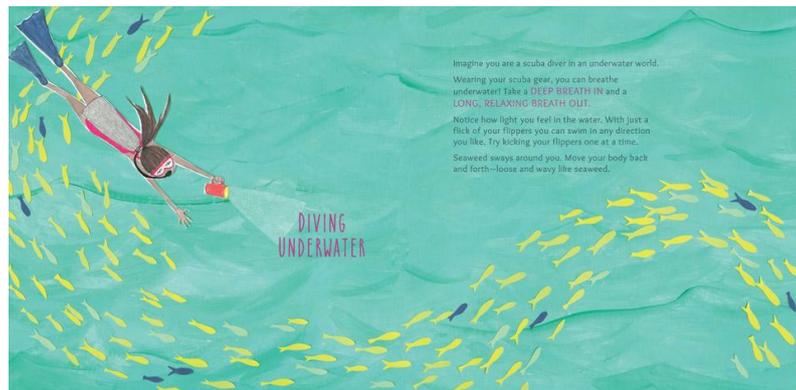
Gambar 2.11 *Kindness Makes Us Strong* by Sophie Beer
Sumber: <https://www.sophie-beer.com>

Pada desain sampul buku diatas dapat dilihat dengan jelas prinsip *emphasis* terletak pada judul buku yang dibuat kontras bewarna putih dan ditempatkan di tengah-tengah desain sehingga mata pembaca dapat langsung tertuju pada judul yang ada.

4. Ritme (*rhythm*)

Ritme atau *rhythm* mengatur elemen agar mata *audiens* dapat mengikuti alur visual dengan nyaman. Dengan pengulangan pola atau perubahan bertahap, desain terasa lebih dinamis dan tidak membosankan (h. 30)

Dalam buku interaktif anak, ritme membantu menciptakan alur baca yang nyaman dan menarik. Pengulangan elemen visual seperti pola warna, ilustrasi, atau format teks membantu anak-anak mengenali pola dalam cerita. Misalnya, dalam buku yang mengajarkan angka, penggunaan pola seperti "1 apel, 2 pisang, 3 jeruk" membantu anak-anak memahami konsep secara bertahap. Salah satu contoh penerepan prinsip *rhythm* adalah pada buku Mariam Gates yang berjudul *Sweet Dreams: Bedtime Visualizations for Kids*



Gambar 2.12 *Sweet Dreams Bedtime Visualizations Sounds True* 2019
 written by Mariam Gates and illustrated by Leigh Standley

Sumber: <https://www.thechildrensbookreview.com/...>

Pada salah satu halaman di buku *Sweet Dreams: Bedtime Visualizations for Kids*, prinsip *rhythm* dapat dilihat pada ilustrasi ikan-ikan yang berpetisi secara dinamis dan berima, yang membuat desain terlihat lebih menarik dan tidak membosankan.

5. Hierarki visual (*visual hierarchy*)

Hierarki visual menentukan urutan elemen dalam desain berdasarkan tingkat kepentingannya. Teknik ini membantu pemirsa mengetahui informasi mana yang harus diperhatikan lebih dulu. Hierarki dapat dibentuk melalui ukuran, kontras warna, dan posisi elemen, seperti dalam poster film di mana judul tampil dominan sementara informasi tambahan lebih kecil (h. 28)

Dalam buku interaktif anak, hierarki visual membantu anak mengetahui urutan informasi yang harus diperhatikan terlebih dahulu. Seperti judul yang biasanya menggunakan ukuran lebih besar dan teks cerita dibuat lebih kecil namun tetap mudah dibaca. Untuk elemen interaktif, bagian yang dapat disentuh atau diangkat juga diberikan tampilan yang lebih mencolok untuk menarik perhatian anak. Contohnya pada ilustrasi dibawah ini



Gambar 2.13 *Editorial Illustration by Leandro Lassmar (2019)*
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/83062803/Editorial-2019>

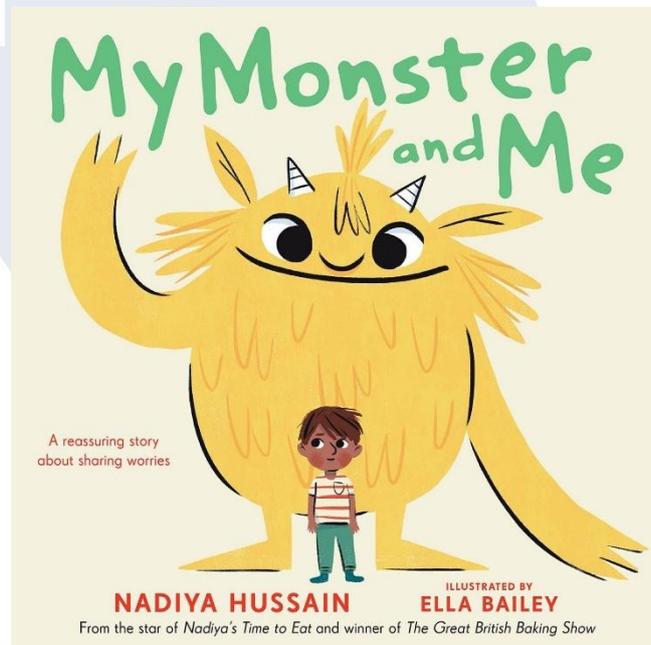
Ilustrasi diatas adalah karya Leandro Lassmar (2019). Desain diatas menerapkan hierarki visual secara efektif untuk memandu pembaca memahami informasi. Judul utama dibuat besar dengan warna kontras, terutama kata "DIFÍCIL" yang menonjol dalam biru, menarik perhatian pertama. Ilustrasi utama mendukung fokus visual, mengarahkan mata ke awal artikel. Tata letak menggunakan grid dan blok konten yang terstruktur, membagi informasi dengan ilustrasi pendukung untuk memperjelas teks. Warna digunakan strategis, dengan biru menonjolkan elemen penting dan ilustrasi cerah tetap harmonis. Elemen navigasi visual seperti ikon *checklist* dan tanda panah membantu alur bacaan, sementara spasi antar elemen menjaga keseimbangan visual dan keterbacaan. Dengan penerapan hierarki visual yang baik, desain ini memastikan informasi mudah ditemukan, dibaca, dan dipahami.

6. Proporsi (*proportion*)

Proporsi berhubungan dengan perbandingan ukuran elemen agar tampilan desain tetap harmonis dan seimbang. Proporsi yang tidak tepat dapat membuat desain terlihat aneh. Salah satu teknik untuk mencapai proporsi yang ideal adalah rasio emas. Dalam poster,

misalnya, gambar utama dibuat lebih besar dibandingkan teks tambahan agar pesan utama lebih jelas

Proporsi dalam buku interaktif anak memastikan setiap elemen dalam buku memiliki ukuran yang seimbang sesuai dengan fungsinya. Karakter utama biasanya lebih besar dibandingkan latar belakang agar lebih mudah dikenali. Pada halaman interaktif, proporsi tombol atau bagian yang dapat disentuh dibuat lebih besar agar anak-anak dapat berinteraksi dengan mudah. Desain dibawah ini adalah salah satu penerapan prinsip proporsi yang benar.



Gambar 2.14 *My Monster and Me* by Nadiya Hussain
Sumber: <https://bookriot.com/2021-picture-books-so-far/>

Desain diatas adalah sampul buku karya Nadiya Hussain, Buku *My Monster and Me* menerapkan prinsip proporsi untuk menekankan hubungan antara anak dan monsternya. Monster yang jauh lebih besar mencerminkan dominasi dan perasaan anak terhadap sesuatu yang mengkhawatirkan, seperti kecemasan. Meskipun ukurannya besar, anak tetap menjadi pusat perhatian karena posisinya di tengah bawah, menciptakan kontras yang menarik. Proporsi ini juga

menyoroti bagaimana ketakutan bisa tampak lebih besar dari kenyataan. Namun, ekspresi ramah monster menunjukkan pesan menenangkan bahwa ketakutan dapat diatasi. Dengan demikian, desain ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif menyampaikan pesan cerita.

Enam prinsip desain diatas adalah elemen kunci dalam menciptakan karya visual yang menarik dan berfungsi dengan baik. Keseimbangan menjaga tampilan desain agar tetap stabil, kesatuan memastikan semua elemen saling terhubung, dan penekanan membantu menyoroti bagian terpenting. Ritme menciptakan alur visual yang mengarahkan mata dengan nyaman, hierarki visual mengatur elemen berdasarkan tingkat kepentingannya, dan proporsi memastikan keseimbangan ukuran agar desain terlihat harmonis.

Jika keenam prinsip ini diterapkan dengan baik, desain akan lebih mudah dipahami, nyaman dipandang, dan mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada *audiens*. Namun, jika prinsip-prinsip ini diabaikan, desain bisa tampak berantakan, sulit dipahami, atau bahkan kehilangan daya tariknya. Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip ini sangatlah penting bagi setiap desainer grafis agar karya yang dihasilkan tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif dan fungsional.

2.2.2 Elemen Desain

Sementara itu, elemen desain adalah komponen dasar yang digunakan untuk membangun karya desain, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan visual dan menghasilkan komposisi yang efektif (Landa, 2011). Elemen desain yang dijelaskan oleh Robin Landa yaitu:

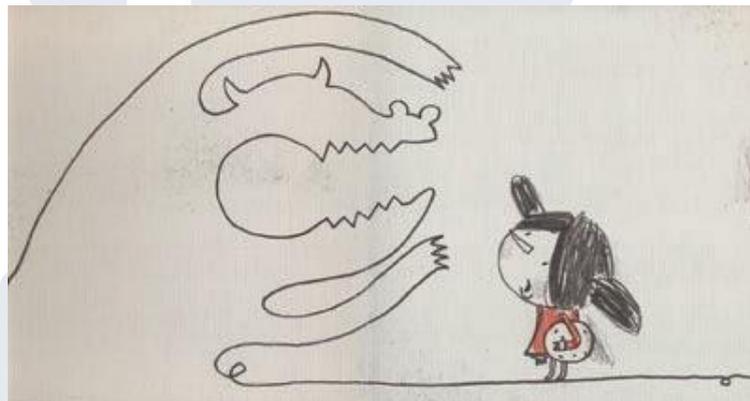
1. Garis (*line*)

Garis adalah elemen dasar dalam desain yang digunakan untuk menghubungkan titik-titik dan menciptakan bentuk atau pola. Garis dapat digunakan untuk membimbing mata pemirsa, menciptakan gerakan, atau bahkan menyampaikan emosi tertentu dalam desain (Landa, 2011, h. 16)

Menurut Robin Landa, garis bisa memiliki berbagai jenis dan fungsi.

- a. Garis Lurus biasanya memberikan kesan formal, stabil, dan terstruktur
- b. Garis Lengkung menciptakan kesan lembut dan organik.
- c. Garis Putus-Putus yang bisa memberikan efek dinamis atau transisi
- d. Garis Tebal yang lebih menonjol dan menarik perhatian dibandingkan garis tipis.

Dalam desain grafis, garis sering digunakan dalam tata letak, ilustrasi, atau bahkan tipografi untuk menciptakan struktur dan hierarki visual. Dibawah ini adalah salah satu contoh penerapan elemen garis pada buku anak.



Gambar 2.15 *The Lines* by Paula Bossio

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/17784208-the-line>

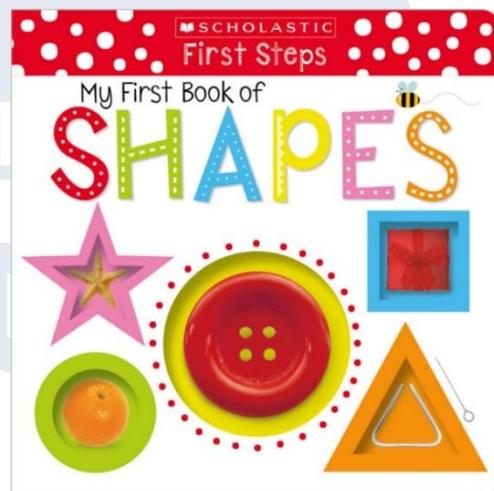
Gambar diatas adalah salah satu halaman dari buku *The Lines* karya Paula Bossio, *The Lines* adalah buku tanpa teks yang mengajak pembaca untuk menggunakan imajinasi mereka. Ilustrasi pada buku ini menunjukkan bagaimana garis sederhana dapat digunakan secara kreatif untuk menciptakan cerita dan emosi. Pemanfaatan garis kontinu, kontras antara bentuk lembut dan tajam, serta kesan dinamis yang dihasilkan menjadikan gambar ini menarik secara visual dan naratif.

2. Bentuk (*shape*)

Bentuk adalah hasil dari garis yang saling terhubung atau batas antara elemen dalam desain. Bentuk dapat bersifat dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D), tergantung pada teknik yang digunakan untuk menciptakan kedalaman dan perspektif (Landa, 2011, h. 17).

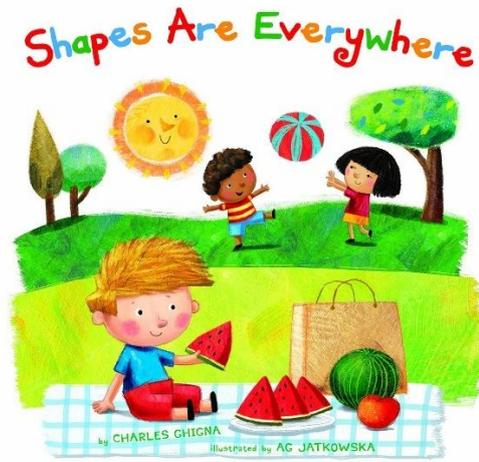
Robin Landa membagi bentuk menjadi tiga kategori utama:

- a. **Bentuk geometris** seperti lingkaran, segitiga, dan persegi biasanya memberikan kesan terstruktur dan matematis, contohnya seperti buku anak dibawah ini.



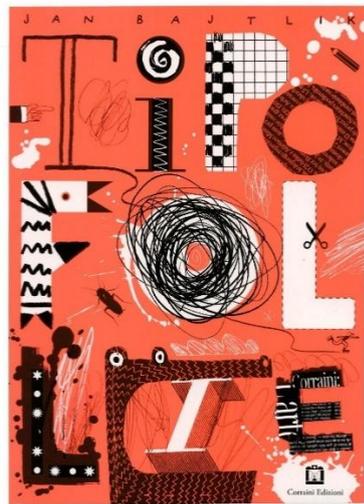
Gambar 2.16 Bentuk Geometris Pada Buku Anak
Sumber: <https://www.scholastic.com/teachers...>

- b. **Bentuk Organik** lebih bebas dan menyerupai objek alami seperti daun atau awan, memberikan kesan lebih hidup dan alami, contohnya seperti buku anak dibawah ini.



Gambar 2.17 Bentuk Organik Pada Buku Anak
 Sumber: teachingexpertise.com

- c. **Bentuk Abstrak**, di sisi lain, adalah bentuk yang telah disederhanakan atau dimodifikasi, sering ditemukan dalam logo atau desain *modern*, contohnya seperti buku *Tipografie* karya Jan Bajtlík dibawah ini.



Gambar 2.18 Contoh Bentuk Abstrak Pada Sampul Buku
 Sumber: <https://corraini.com/>

Bentuk merupakan elemen dasar dalam desain yang memiliki peran penting dalam menciptakan identitas visual suatu karya. Melalui pemilihan dan pengolahan bentuk yang tepat baik geometris maupun organik desainer dapat menyampaikan karakter, nuansa, atau nilai tertentu yang ingin dikomunikasikan. Selain itu, bentuk juga berfungsi untuk memperkuat pesan visual agar lebih mudah dikenali, diingat, dan dipahami oleh audiens. Dalam konteks komposisi, bentuk digunakan untuk mengatur keseimbangan, ritme, dan fokus visual sehingga keseluruhan desain menjadi lebih menarik, harmonis, dan efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.

3. Warna (*color*)

Warna adalah salah satu elemen desain yang paling kuat karena dapat membangkitkan emosi, menciptakan suasana, dan memengaruhi persepsi pemirsa terhadap suatu desain. Warna juga berperan penting dalam membangun identitas merek dan membantu membedakan elemen dalam suatu komposisi (Landa, 2011). Warna terbentuk ketika cahaya memantul pada suatu benda. Dalam konsep dasar psikologi warna, warna diyakini dapat memengaruhi emosi, psikologi, serta perilaku manusia. Selain itu, warna juga berfungsi sebagai bentuk komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan pesan secara langsung dan memiliki makna tersendiri (Thejahanjaya & Yulianto, 2022)

Psikolog asal Amerika, Frank H (1996) mendefinisikan makna warna berdasarkan hasil eksperimen yang meneliti hubungan antara warna dan emosi manusia (Thejahanjaya & Yulianto, 2022, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Merah

Merah melambangkan keberanian, kekuatan, dan semangat. Warna ini dapat membangkitkan energi dan mendorong seseorang untuk bertindak. Selain itu, merah sering dikaitkan dengan kehidupan, seperti darah, serta memberikan

kesan hangat. Dalam dunia kekuasaan, merah mencerminkan kehebatan dan dominasi. Namun, di sisi negatifnya, warna ini juga bisa diasosiasikan dengan kekerasan dan agresi.

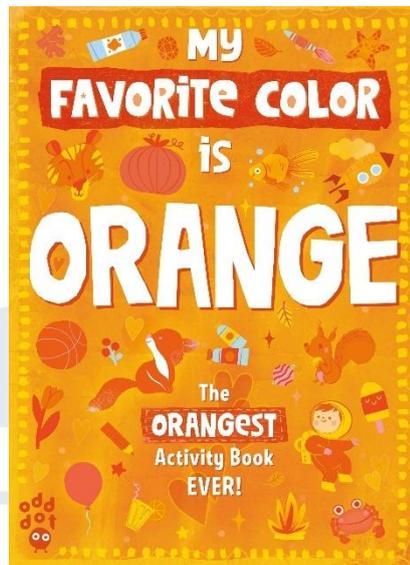


Gambar 2.19 Warna Merah Pada Superhero
Sumber: <https://fictionhorizon.com/red-superheroes/>

b. Oranye

Sebagai perpaduan antara merah dan kuning, warna oranye memberikan nuansa hangat dan penuh semangat. Warna ini mencerminkan jiwa petualang, pola pikir positif, kemampuan berkomunikasi, serta rasa percaya diri. Dalam hubungan interpersonal, oranye sering dikaitkan dengan keharmonisan dan ketenangan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.20 Warna *Orange* Pada Buku Anak
Sumber: us.macmillan.com

c. Kuning

Secara psikologis, kuning dianggap sebagai warna yang paling menggambarkan kebahagiaan. Warna ini melambangkan kehangatan, optimisme, semangat, dan kebebasan. Kuning juga sering digunakan dalam desain karena daya tarik visualnya yang kuat. Selain itu, warna ini dapat merangsang aktivitas otak dan membantu proses berpikir secara logis serta analitis. Individu yang menyukai warna kuning umumnya dikenal sebagai sosok yang cerdas, kreatif, dan inovatif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21 Warna Kuning Pada Buku Anak
Sumber: www.liyah.fr

d. Biru

Biru dipercaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan ekspresi artistik. Warna ini sering diasosiasikan dengan sifat melankolis dan suasana yang tenang. Namun, biru juga dapat mewakili perasaan sedih, kesepian, atau keterasingan. Dalam dunia bisnis, warna ini mencerminkan profesionalisme, kepercayaan, dan kekuatan. Sementara itu, dalam bidang kesehatan, biru diyakini dapat membantu mengurangi insomnia, kecemasan, sakit kepala, serta tekanan darah tinggi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

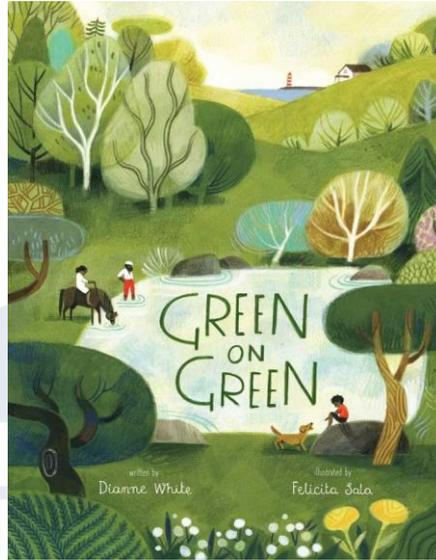


Gambar 2.22 Warna Biru Pada Buku Anak
Sumber: [https://www.behance.net/gallery/...](https://www.behance.net/gallery/)

e. Hijau

Hijau erat kaitannya dengan alam dan sering digunakan untuk menenangkan pikiran serta menstabilkan emosi. Warna ini juga dapat menciptakan rasa nyaman dan keterbukaan dalam komunikasi. Secara psikologis, hijau memberikan efek relaksasi dan mendukung keseimbangan emosional. Orang yang memiliki sifat plegmatis, yang dikenal damai dan netral dalam berpendapat, sering diasosiasikan dengan warna ini. Mereka cenderung menghindari konflik dan berperan sebagai penengah dalam suatu perbedaan pendapat.

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

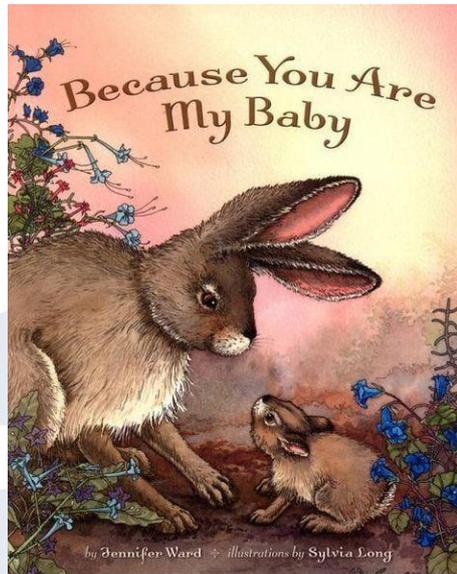


Gambar 2.23 Warna Hijau Pada Sampul Buku
Sumber: <https://www.simonandschuster.com/>

f. Coklat

Coklat melambangkan unsur bumi dan sering dikaitkan dengan rasa hangat, nyaman, serta aman. Secara psikologis, warna ini mencerminkan ketegasan, keandalan, serta kekuatan hidup. Dalam dunia *modern*, coklat juga dapat memberikan kesan mewah dan elegan, terutama karena keterkaitannya dengan warna emas.

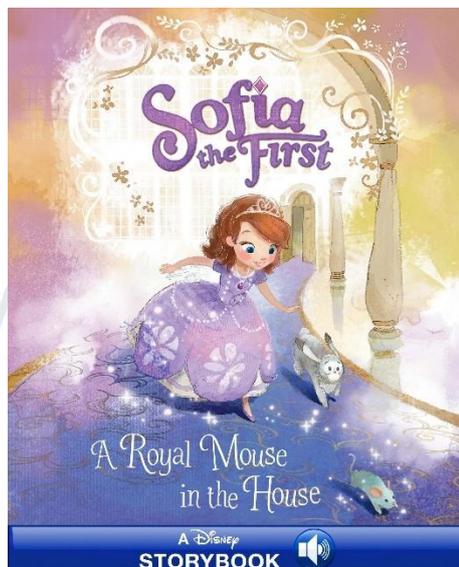
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.24 Warna Coklat Pada Buku Anak
Sumber: www.thalia.de

g. Ungu

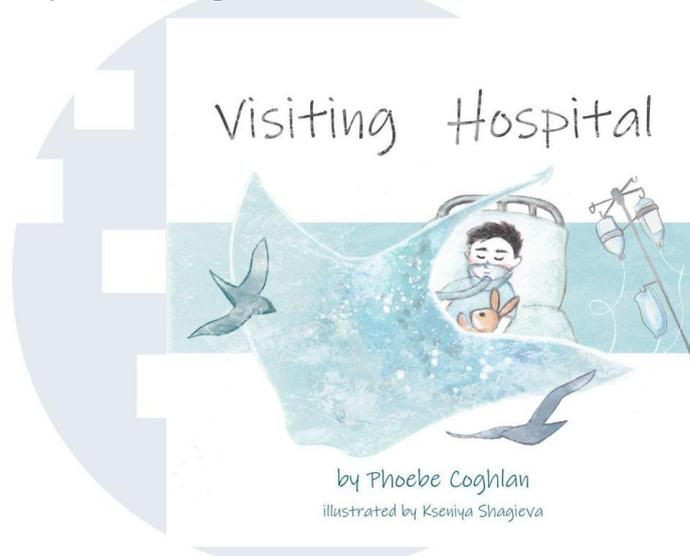
Ungu sering diasosiasikan dengan kemewahan, keanggunan, dan kebijaksanaan. Selain itu, warna ini juga melambangkan kebahagiaan serta kesejahteraan dalam hidup.



Gambar 2.25 Warna Ungu Pada Karakter Sofia The First
Sumber: <https://books.disney.com/>

h. Putih

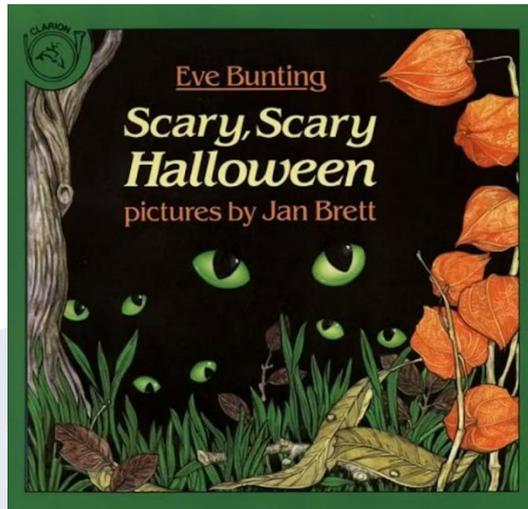
Putih melambangkan kesucian, kebersihan, dan kebebasan. Warna ini sering digunakan dalam dunia medis untuk menciptakan kesan steril dan higienis. Selain itu, putih juga dapat dimanfaatkan dalam terapi untuk mengurangi rasa nyeri, sakit kepala, serta kelelahan mata.



Gambar 2.26 Warna Putih Pada Buku Anak
Sumber: <https://www.storyberries.com/>

i. Hitam

Hitam dikenal sebagai simbol keanggunan, kemewahan, kecanggihan, serta misteri. Orang yang menyukai warna ini biasanya memiliki karakter kuat, percaya diri, dan tegas. Selain itu, warna hitam juga mencerminkan dominasi serta ketidaksukaan terhadap kepalsuan.



Gambar 2.27 Warna Hitam Pada Buku Anak
Sumber: <https://www.bustle.com/>

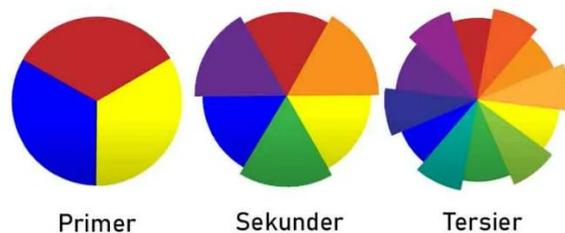
Landa (2011) menjelaskan bahwa warna memiliki tiga properti utama

a. **Hue (Corak Warna)**

Hue merupakan aspek warna yang menunjukkan identitas atau nama dasar suatu warna, seperti merah, biru, hijau, atau kuning. *Hue* dapat dianggap sebagai warna murni yang belum dicampur dengan unsur hitam, putih, atau abu-abu. Dalam teori warna, hue dikategorikan ke dalam tiga kelompok utama berdasarkan roda warna (*color wheel*):

- 1) Warna Primer: Merupakan warna dasar yang tidak dapat diperoleh dengan mencampur warna lain. Contohnya adalah merah, kuning, dan biru.
- 2) Warna Sekunder: Warna yang terbentuk dari campuran dua warna primer dalam proporsi yang sama, seperti hijau (kuning + biru), oranye (merah + kuning), dan ungu (merah + biru).
- 3) Warna Tersier: Warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dengan warna sekunder

yang berdekatan, seperti merah-oranye, kuning-hijau, atau biru-ungu.



Gambar 2.28 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier
Sumber: [https://www.lantaikayu.asia/...](https://www.lantaikayu.asia/)

Hue menjadi dasar dalam pembentukan skema warna dalam desain, baik itu skema warna monokromatik, analog, komplementer, maupun triadik. Pemilihan *hue* yang tepat dalam desain grafis sangat memengaruhi bagaimana *audiens* merespons suatu karya visual.

b. **Saturation (Kejenuhan Warna)**

Saturation mengacu pada seberapa kuat atau lemah intensitas warna. Warna dengan saturasi tinggi tampak cerah, hidup, dan berenergi, sedangkan warna dengan saturasi rendah terlihat lebih redup atau bahkan mendekati abu-abu. *Saturation* juga dapat diartikan sebagai tingkat kemurnian suatu warna, di mana semakin tinggi saturasinya, semakin murni warna tersebut tanpa campuran warna netral. Tingkat saturasi dapat diubah dengan beberapa cara:

- 1) Meningkatkan saturasi: Warna akan tampak lebih cerah dan intens, sering digunakan untuk menciptakan efek dramatis atau menarik perhatian dalam desain.
- 2) Menurunkan saturasi: Warna menjadi lebih lembut dan pudar, cocok untuk menciptakan nuansa tenang, elegan, atau klasik.

- 3) Menambahkan warna netral (putih, hitam, atau abu-abu): Warna menjadi kurang mencolok dan lebih natural.



Gambar 2.29 Ilustrasi dengan Saturasi Rendah
Sumber: <https://twowritingteachers.org...>

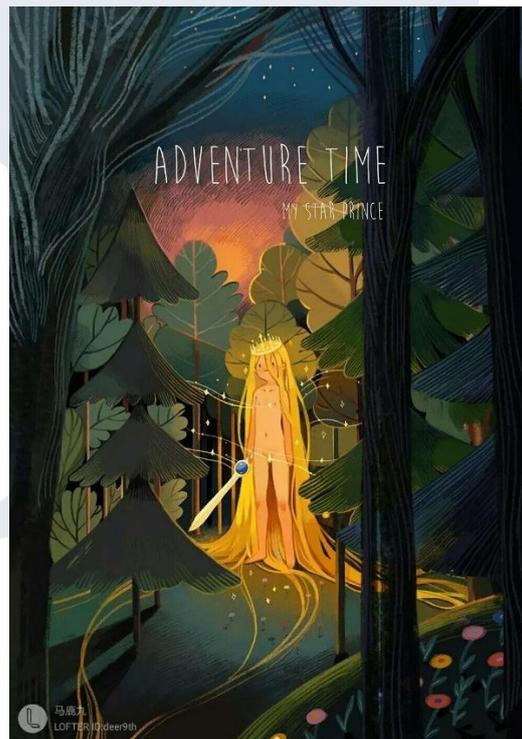
Gambar diatas adalah salah satu contoh penggunaan warna dengan saturasi rendah. Dalam desain grafis, saturation digunakan untuk menciptakan kontras visual dan mengarahkan fokus *audiens* ke elemen tertentu. Misalnya, warna dengan saturasi tinggi sering digunakan dalam iklan atau poster promosi karena mampu menarik perhatian, sedangkan warna dengan saturasi rendah lebih cocok untuk desain yang bernuansa kalem dan profesional.

c. Value (Tingkat Terang Atau Gelapnya Warna).

Value mengacu pada seberapa terang atau gelap suatu warna. Perubahan value terjadi ketika warna dicampur dengan putih atau hitam untuk menciptakan efek pencahayaan yang berbeda. *Value* sangat berperan dalam menciptakan kontras dalam desain, membantu membedakan elemen-elemen visual agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Selain itu, *value* juga digunakan untuk menciptakan kedalaman dan dimensi dalam ilustrasi, fotografi, serta desain grafis secara keseluruhan.

Ada tiga jenis perubahan *value* yang umum dalam teori warna:

- 1) *Tint*: Warna yang lebih terang diperoleh dengan menambahkan putih ke dalam warna asli, menghasilkan kesan lembut dan ringan. Contohnya adalah warna pastel.
- 2) *Shade*: Warna yang lebih gelap diperoleh dengan menambahkan hitam, menciptakan kesan kuat, dramatis, atau misterius.
- 3) *Tone*: Warna yang mengalami penurunan intensitas karena dicampur dengan abu-abu, menciptakan nuansa yang lebih netral dan tidak terlalu mencolok.



Gambar 2.30 Contoh Penerapan Value Warna Pada Ilustrasi
Sumber: <http://deer9th.lofter.com>

Contoh penerapan value ada pada ilustrasi diatas, dimana ilustrasi diatas memanfaatkan kontras cahaya dan bayangan untuk

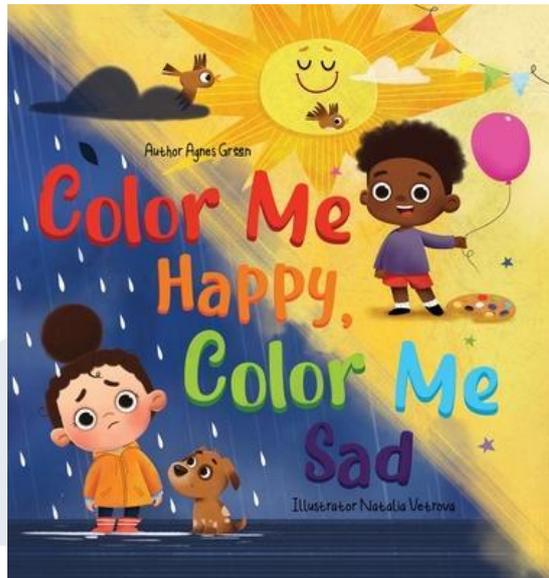
menciptakan suasana magis dan misterius. Latar belakang hutan yang gelap memperdalam kesan misteri, sementara karakter utama bercahaya dengan rambut emas yang menonjol. Perpaduan warna hangat dan dingin menambah atmosfer dramatis, didukung efek cahaya berupa garis emas dan bintang kecil. Pantulan pada pedang dan mahkota mempertegas elemen fantastis, sementara aksen warna cerah di foreground menambah detail tanpa mengalihkan fokus. Value warna digunakan secara efektif untuk menciptakan kedalaman, keseimbangan, dan harmoni visual.

Ketiga properti warna diatas, bekerja secara bersamaan dalam menentukan bagaimana warna terlihat dan dirasakan dalam sebuah desain. Hue memberikan identitas warna, saturation menentukan intensitasnya, dan value mengontrol seberapa terang atau gelap warna tersebut. Dengan memahami dan mengelola ketiga aspek ini dengan baik, desainer dapat menciptakan karya visual yang lebih harmonis, komunikatif, dan memiliki dampak emosional yang kuat terhadap *audiens*.

Selain itu, warna juga dapat dikombinasikan berdasarkan teori warna (Landa, 2011), seperti:

a. Warna Komplementer

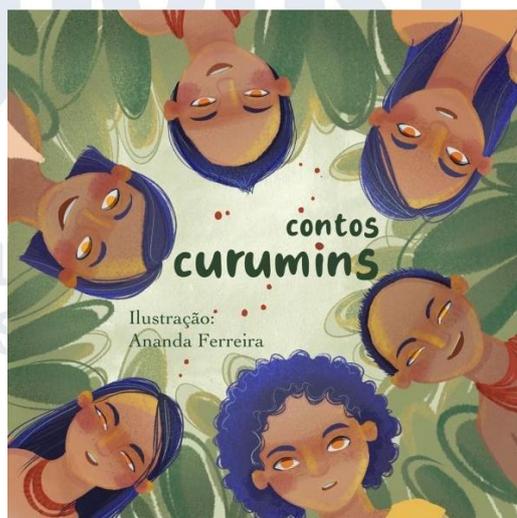
Kombinasi dua warna yang berada di posisi berlawanan dalam roda warna, seperti merah dan hijau atau biru dan oranye. Skema ini menciptakan kontras yang kuat, membuat elemen desain lebih menonjol, tetapi perlu digunakan dengan keseimbangan agar tidak terlalu mencolok.



Gambar 2.31 Contoh Warna Komplementer Pada Buku Anak
Sumber: www.goodreads.com

b. Warna Analog

Terdiri dari tiga warna yang berdekatan dalam roda warna, seperti biru-hijau, hijau, dan kuning-hijau. Skema ini menghasilkan tampilan yang harmonis dan lembut, sering ditemukan dalam elemen alami seperti matahari terbenam atau dedaunan.



Gambar 2.32 Contoh Warna Analogus Pada Ilustrasi
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/163483445...>

c. Warna Monokromatik

Menggunakan satu warna utama yang divariasikan dalam bentuk *tint* (campuran dengan putih), *shade* (campuran dengan hitam), dan *tone* (campuran dengan abu-abu). Skema ini memberikan kesan elegan dan bersih, cocok untuk desain minimalis, meskipun kurang memiliki kontras yang mencolok.



Gambar 2. 33 Contoh Warna Monokromatik Dalam Buku Ilustrasi

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/142989529...>

d. Warna Triadic

Melibatkan tiga warna yang berjarak sama dalam roda warna, seperti merah, biru, dan kuning. Kombinasi ini memberikan keseimbangan antara harmoni dan kontras, sehingga menghasilkan tampilan yang dinamis dan energik.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.34 Contoh Warna Triadik Pada Ilustrasi
Sumber: <https://www.fiverr.com/kirangfxdesigns/>

e. **Warna *Tetradic* Atau *Double Complementary***

Menggunakan dua pasang warna komplementer yang membentuk persegi panjang dalam roda warna, seperti kombinasi merah dan hijau dengan biru dan oranye. Skema ini menawarkan variasi warna yang lebih kaya, tetapi perlu digunakan dengan hati-hati agar tidak terlihat terlalu ramai.



Gambar 2.35 Warna *Tetradic* Atau *Double Complementary*
Pada Karakter Teletubbies

Sumber: <http://poohadventures.wikia.com/>

f. Warna *Split Complementary*

Warna *Split Complementary* adalah variasi dari warna komplementer, di mana satu warna utama dipasangkan dengan dua warna yang berada di sebelah warna komplementernya, seperti biru dengan merah-oranye dan kuning-oranye. Skema ini memberikan keseimbangan antara kontras dan harmoni, cocok untuk desain yang ingin menarik perhatian tanpa terlalu mencolok.



Gambar 2.36 Warna *Split Complementary* Pada Ilustrasi
Sumber: <https://www.instagram.com/a.does.art22/>

Robin Landa menekankan bahwa memilih skema warna yang sesuai merupakan faktor kunci dalam menciptakan desain yang seimbang, menarik, dan efektif. Dengan memahami berbagai jenis skema warna di atas, seorang desainer dapat menentukan kombinasi warna yang paling tepat untuk menyampaikan pesan dan mencapai tujuan desainnya (h.19)

Selain meningkatkan estetika, pemilihan warna yang tepat juga berperan dalam memengaruhi psikologi serta persepsi *audiens* terhadap suatu merek, produk, atau pesan visual. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai teori warna

dan penerapannya dalam skema warna menjadi hal yang sangat penting bagi desainer grafis agar dapat menghasilkan karya yang komunikatif, efektif, dan bermakna (h. 20).

Dalam desain grafis, warna digunakan untuk menciptakan kontras, menarik perhatian, serta menyampaikan pesan psikologis misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan energi dan urgensi, sementara biru memberikan kesan ketenangan dan profesionalisme (Landa, 2011).

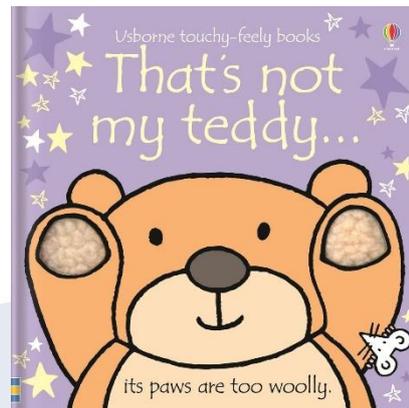
4. Tekstur (*texture*)

Tekstur mengacu pada bagaimana suatu permukaan terlihat atau terasa, baik secara fisik maupun visual. Dalam desain grafis, tekstur sering digunakan untuk memberikan kedalaman dan menambah dimensi pada elemen desain (Landa, 2011).

Menurut Robin Landa, tekstur bisa bersifat nyata (*tactile*) atau visual.

a. Tekstur nyata

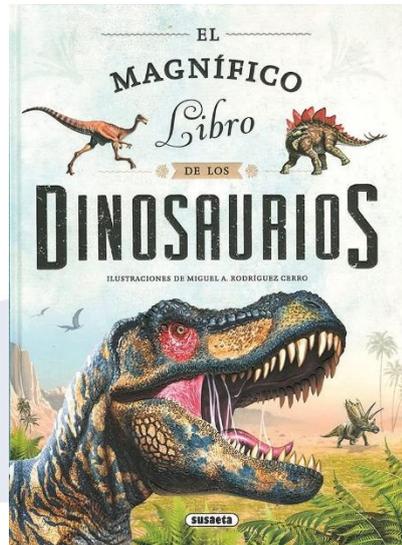
Jenis tekstur yang dapat dirasakan secara fisik melalui sentuhan. Tekstur ini merujuk pada kualitas permukaan suatu objek atau material yang memiliki karakteristik tertentu, seperti kasar, halus, berpori, atau bergelombang. Contoh nyata dari tekstur ini dapat ditemukan pada permukaan kertas daur ulang yang kasar, kanvas lukisan yang berserat, atau permukaan kayu yang bertekstur alami. Dalam desain, tekstur nyata digunakan untuk memberikan kedalaman dan pengalaman multisensorik yang lebih kuat, karena tidak hanya terlihat oleh mata, tetapi juga bisa dirasakan langsung oleh tangan. Penggunaan tekstur nyata sangat efektif dalam menarik perhatian dan menciptakan kesan visual yang lebih hidup serta autentik.



Gambar 2.37 Contoh Tekstur Nyata Pada Buku Anak
Sumber: <https://beesemporium.co.uk/>

b. Tekstur visual

Jenis tekstur yang hanya dapat dilihat secara kasat mata, tanpa bisa dirasakan secara fisik melalui sentuhan. Tekstur ini diciptakan melalui teknik visual seperti ilustrasi, pencahayaan, atau permainan warna dan bayangan untuk meniru tampilan permukaan tertentu. Contohnya adalah efek serat kayu, permukaan logam, kain, atau batu yang dibuat dalam ilustrasi digital. Meskipun permukaannya tetap rata dan halus secara fisik, tekstur visual mampu menciptakan ilusi kedalaman, dimensi, dan karakter permukaan yang memperkaya tampilan desain. Dalam konteks desain grafis maupun ilustrasi digital, penggunaan tekstur visual sangat penting untuk menambah realisme, daya tarik visual, serta memperkuat suasana atau nuansa yang ingin disampaikan.



Gambar 2.38 Tekstur Visual Pada Buku
Sumber: www.goodreads.com

Tekstur sering digunakan dalam desain untuk menciptakan kontras, menarik perhatian, atau memberikan kesan lebih realistis pada suatu elemen.

5. Ruang (*space*)

Ruang dalam desain mengacu pada area yang digunakan atau dibiarkan kosong dalam suatu komposisi. Ruang yang diatur dengan baik dapat membantu menciptakan keseimbangan, memperjelas hierarki visual, serta membuat desain lebih nyaman dilihat (Landa, 2011)

Robin Landa membagi ruang menjadi dua jenis utama:

- a. **Ruang positif** adalah area yang ditempati oleh elemen desain, seperti teks atau gambar.
- b. **Ruang negatif** adalah area kosong di sekitarnya. Ruang negatif sering kali dianggap sebagai elemen pasif, tetapi dalam desain yang baik, ruang negatif justru dapat digunakan untuk meningkatkan keterbacaan, menciptakan keseimbangan, dan memberikan kesan elegan.



Gambar 2.39 Contoh Penerapan *Element Design Space* Pada Buku Ilustrasi

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/141460921...>

Kelima elemen desain diatas merupakan dasar utama dalam menciptakan karya visual yang estetis dan berfungsi dengan baik. Garis berperan dalam membangun struktur dan arah, bentuk membantu menciptakan identitas visual, warna memengaruhi emosi dan suasana, tekstur memberikan kedalaman dan dimensi, sementara ruang berkontribusi pada keseimbangan serta keterbacaan dalam desain.

Ketika elemen-elemen ini diterapkan secara optimal, desain akan lebih efektif dalam menyampaikan pesan, menarik perhatian, dan memberikan pengalaman visual yang menyenangkan bagi *audiens*. Namun, jika elemen-elemen ini diabaikan, desain dapat terlihat berantakan, sulit dipahami, atau kehilangan daya tariknya. Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan elemen-elemen desain ini sangat penting bagi desainer grafis agar dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan bermakna.

6. Grid

Grid berfungsi sebagai struktur modular komposisional yang membagi halaman menjadi garis vertikal dan horizontal, menciptakan kolom, margin, dan area aktif. Ini memungkinkan keteraturan visual, konsistensi antar halaman, dan mempermudah pembacaan serta penyusunan elemen desain seperti teks dan gambar (Landa, 2011, h.

158). Menurut Robin Landa elemen dasar dari grid dibagi menjadi enam macam (h.161), antara lain:

- a. *Margin*: Ruang kosong di sisi halaman (atas, bawah, kiri, kanan) yang berfungsi sebagai bingkai dan zona penyangga isi.
- b. *Kolom (Columns)*: Garis vertikal tempat konten seperti teks dan gambar ditempatkan.
- c. *Gutter*: Jarak antar kolom, penting untuk menjaga keterbacaan dan keseimbangan visual.
- d. *Flowlines*: Garis *horizontal* yang membantu mengarahkan alur baca dan membuat ritme visual antar elemen.
- e. *Modules*: Unit kecil hasil pertemuan kolom dan *flowline*, tempat elemen seperti gambar atau teks ditempatkan.
- f. *Spatial Zones*: Area yang dibentuk dari kumpulan *module* dan digunakan untuk menempatkan jenis konten tertentu seperti teks atau gambar.

Robin Landa juga menjelaskan, bahwa grid terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu *Modular Grid* dan *Column Grid* (h. 210).

- a. *Modular Grid*: Paling fleksibel untuk buku ilustratif dan interaktif. Memungkinkan pembagian konten menjadi unit-unit kecil atau zona-zona yang terorganisir, sangat cocok untuk buku anak-anak dan buku berbasis aktivitas.
- b. *Column Grid*: Digunakan untuk teks berjalan (*running text*). Bisa terdiri dari satu hingga beberapa kolom tergantung kebutuhan visual dan isi konten.

2.2.3 Ilustrasi

Alan Male (2007) mendefinisikan ilustrasi adalah gambaran visual yang digunakan untuk menjelaskan, memperjelas, atau memperindah suatu ide, konsep, atau cerita. Selain berfungsi sebagai hiasan, ilustrasi juga merupakan alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang

lebih menarik dan mudah dipahami. Male (2007) juga menjelaskan ilustrasi memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Fungsi Utama Ilustrasi

Male (2007) juga menjelaskan ilustrasi memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

a. Menjelaskan dan Mengklarifikasi:

Ilustrasi dapat membantu menyederhanakan konsep yang rumit dengan cara visual. Contohnya, dalam buku teks ilmiah, diagram dan grafik digunakan untuk menggambarkan data atau proses secara lebih jelas.

b. Mendukung Narasi:

Dalam buku atau artikel, ilustrasi berfungsi untuk melengkapi dan memperkaya narasi. Ilustrasi memberikan konteks tambahan yang mempermudah pembaca dalam memahami cerita atau informasi yang disampaikan.

c. Menarik Perhatian:

Ilustrasi yang menarik mampu memikat perhatian *audiens* dan membuat konten menjadi lebih menarik. Hal ini sangat penting dalam media cetak maupun digital, di mana banyak informasi bersaing untuk mendapatkan perhatian pembaca.

d. Menciptakan Emosi:

Ilustrasi dapat digunakan untuk membangkitkan berbagai emosi, seperti kebahagiaan, kesedihan, atau ketegangan, tergantung pada konteks dan gaya ilustrasi yang digunakan.

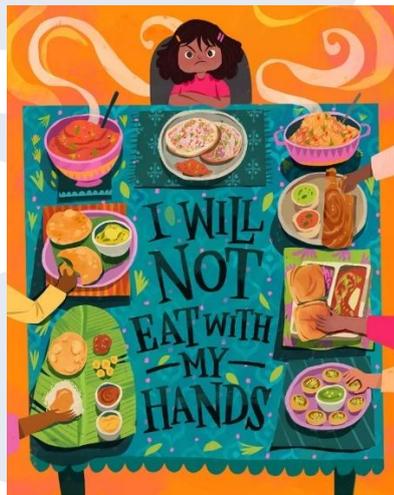
2. Jenis Ilustrasi

Male (2007) juga mengidentifikasi bahwa ilustrasi memiliki beberapa jenis seperti Ilustrasi Representasional (*Representational Illustration*), Ilustrasi Dekoratif (*Decorative Illustration*), Ilustrasi Editorial (*Editorial Illustration*), Ilustrasi Naratif (*Narrative Illustration*), Ilustrasi Konseptual (*Conceptual Illustration*), Ilustrasi Persuasif (*Persuasive Illustration*), Ilustrasi Instruksional

(*Instructional Illustration*), Ilustrasi Eksperimental (*Experimental Illustration*), setiap jenis ilustrasi ini memiliki fungsi yang berbeda dalam menyampaikan pesan, baik itu untuk tujuan informatif, naratif, persuasif, atau sekedar untuk memperindah secara estetika (Male, 2007). Berikut penjelasan lebih detail mengenai jenis-jenis ilustrasinya:

a. Ilustrasi Representasional (*Representational Illustration*):

Ilustrasi ini berfungsi untuk menggambarkan objek atau konsep yang nyata, berusaha merepresentasikan objek dengan akurat, baik secara realistis atau dengan modifikasi gaya tertentu. Seperti ilustrasi dalam buku ilmiah yang menggambarkan fenomena fisik, aktivitas keseharian manusia atau ilustrasi ekosistem. Dibawah ini adalah salah satu contoh dari ilustrasi representasional.



Gambar 2.40 Contoh *Representational Illustration*

Sumber: <https://catagencyinc.com/chaaya-prabhat>

b. Ilustrasi Dekoratif (*Decorative Illustration*)

Ilustrasi ini digunakan sebagai elemen hiasan atau pelengkap visual yang tidak selalu bertujuan menyampaikan informasi. Biasanya digunakan untuk memperindah halaman atau menciptakan suasana tertentu dalam sebuah karya. Seperti ilustrasi yang menghiasi sampul buku, halaman dalam majalah,

maupun *packaging* suatu brand untuk memberikan nilai estetika, seperti gambar bunga atau pola abstrak, seperti desain *packaging* dibawah ini.



Gambar 2.41 Contoh *Decorative Illustration*
Sumber: <https://www.gucci.com>

c. **Ilustrasi Editorial (*Editorial Illustration*)**

Ilustrasi jenis ini digunakan untuk mendukung atau memperjelas artikel atau opini dalam publikasi editorial, seperti surat kabar atau majalah. Biasanya lebih bersifat interpretatif dan menyampaikan komentar visual terhadap isu yang sedang dibahas. Seperti ilustrasi dalam kolom editorial majalah atau surat kabar yang menggambarkan isi dari majalah atau surat kabar itu sendiri, seperti ilustrasi dibawah ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.42 Contoh *Editorial Illustration*
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/19796427...>

d. Ilustrasi Naratif (*Narrative Illustration*)

Ilustrasi naratif digunakan untuk menceritakan kisah atau menggambarkan kejadian. Jenis ini sering ditemukan dalam buku cerita, komik, atau karya sastra anak-anak, membantu pembaca lebih memahami alur cerita melalui gambar. Ilustrasi naratif dapat ditemukan dalam buku cerita anak yang menggambarkan karakter dan adegan cerita, membantu anak-anak membayangkan dunia dalam teks, seperti contoh dibawah ini.



Gambar 2.43 *Narrative Illustration*
 Sumber: <https://cherriebaby.com.au>

e. Ilustrasi Konseptual (*Conceptual Illustration*)

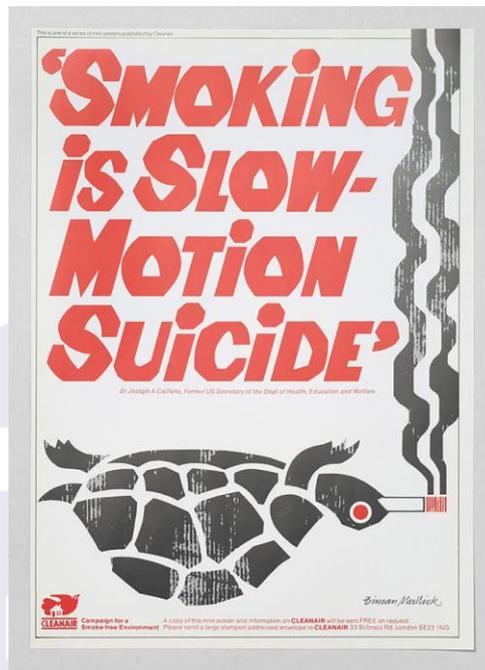
Ilustrasi konseptual berfokus pada ide atau konsep abstrak, digunakan untuk menggambarkan gagasan yang tidak dapat dilihat secara fisik. Ilustrasi ini sangat kreatif dan berfungsi menyampaikan pemahaman visual terhadap konsep kompleks. Ilustrasi konseptual menggambarkan ide filosofis atau ilmiah yang sulit digambarkan langsung, dibawah ini adalah salah satu contoh ilustrasi konseptual.



Gambar 2.44 Contoh *Conceptual Illustration*
Sumber: <https://storypick.com/>

f. Ilustrasi Persuasif (*Persuasive Illustration*)

Ilustrasi persuasif digunakan untuk mempengaruhi *audiens* dengan cara visual yang kuat. Umumnya ditemukan dalam iklan, kampanye sosial, atau propaganda, bertujuan meyakinkan *audiens* tentang suatu ide atau produk. Seperti poster kampanye yang menggunakan ilustrasi untuk menarik perhatian dan mempengaruhi opini publik. Contohnya pada poster anti-rokok dibawah ini.

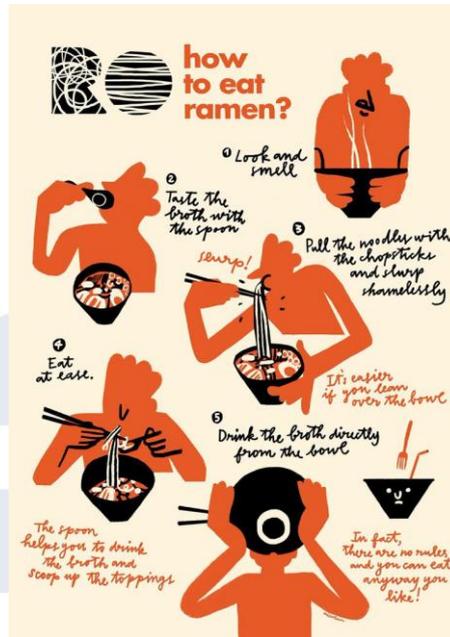


Gambar 2.45 Contoh *Persuasive Illustration*
Sumber: <https://www.typeroom.eu>

g. Ilustrasi Instruksional (*Instructional Illustration*)

Ilustrasi ini digunakan untuk memberikan petunjuk atau instruksi visual, membantu *audiens* memahami langkah-langkah atau proses tertentu. Biasanya digunakan dalam manual atau panduan. Seperti diagram langkah demi langkah dalam buku petunjuk untuk merakit barang atau menggambarkan suatu prosedur. Contohnya pada desain ilustrasi cara memakan ramen dibawah ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.46 Contoh *Instructional Illustration*
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/88058889...>

h. Ilustrasi Eksperimental (*Experimental Illustration*)

Ilustrasi eksperimen bersifat inovatif dan eksploratif, dengan ilustrator mencoba berbagai gaya dan teknik baru untuk menghasilkan karya yang tidak konvensional atau belum pernah dilihat sebelumnya. Ilustrasi ini dapat berupa seni atau desain grafis yang menggunakan teknik atau media baru, seperti kolase digital atau ilustrasi yang menggabungkan elemen visual yang tidak biasa, contohnya seperti ilustrasi dibawah ini.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.47 Contoh *Experimental Illustration*
Sumber: <https://www.instagram.com/p/Ca8BzLqJhNu...>

3. Ilustrasi Buku Anak

Dilansir dari Hladíková (2014), ilustrasi dalam buku anak memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak. Sejak dahulu, buku anak-anak lebih menekankan pada teks, tetapi perkembangan teknologi percetakan pada akhir abad ke-19 memungkinkan ilustrasi menjadi bagian integral dari buku. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendamping teks, tetapi juga sebagai media utama untuk menyampaikan makna dan emosi, terutama bagi anak-anak yang belum dapat membaca (Hladíková, 2014).

Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai alat edukatif, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan emosi dan membangun koneksi dengan pembaca muda. Ilustrasi yang menarik dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam, memungkinkan anak-anak untuk terhubung dengan karakter dan cerita secara emosional. Selain itu, membaca buku bergambar bersama orang tua atau guru dapat memperkuat ikatan emosional melalui pengalaman berbagi cerita (h. 20)

a. Peran Ilustrasi Dalam Buku Anak

Ilustrasi dalam buku anak memiliki peran penting dalam membantu pemahaman cerita dengan memberikan representasi visual yang memungkinkan anak memahami alur, karakter, dan lingkungan cerita, bahkan tanpa membaca teks. Selain itu, ilustrasi juga memperkenalkan berbagai aspek kehidupan, budaya, dan konsep baru yang belum dikenal anak-anak, sehingga memperluas wawasan mereka. Dengan menghubungkan gambar dan kata-kata, ilustrasi turut berperan dalam mengembangkan kosakata dan bahasa anak, membantu mereka memahami arti kata-kata baru serta memperkaya perbendaharaan kata. Lebih dari itu, ilustrasi mampu merangsang imajinasi dan kreativitas dengan mendorong anak-anak untuk membayangkan lebih dari apa yang mereka lihat di halaman, menciptakan dunia sendiri dalam pikiran mereka. Pola visual dalam ilustrasi juga berkontribusi dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak dengan membantu mereka mengingat detail cerita, melatih fokus, dan memperkuat ingatan mereka terhadap berbagai informasi yang disajikan dalam buku (h. 20)

b. Jenis Ilustrasi Dalam Buku Anak

Ilustrasi dalam buku anak memiliki berbagai jenis pendekatan yang disesuaikan dengan tujuan dan karakter cerita. Terdapat Ilustrasi realistis yang menggambarkan dunia nyata dengan detail sangat jelas, sehingga cocok untuk buku berbasis edukasi yang bertujuan memberikan pemahaman akurat tentang suatu konsep atau lingkungan. Lalu terdapat ilustrasi kartun yang menampilkan karakter yang lebih sederhana dan ekspresif, sering digunakan dalam buku cerita untuk anak-anak usia dini karena lebih mudah dipahami dan menarik perhatian mereka. Selain itu,

terdapat juga ilustrasi abstrak atau eksperimental yang menggunakan gaya seni lebih bebas, bertujuan untuk merangsang imajinasi dan pemikiran kreatif anak-anak dengan interpretasi visual yang unik dan inovatif (h. 20).

Ilustrasi dalam buku anak memiliki peran yang jauh lebih luas daripada sekadar pelengkap teks. Ilustrasi membantu membangun pemahaman, memperkaya bahasa, merangsang kreativitas, dan memperkuat ikatan emosional dengan cerita. Dengan desain yang menarik dan elemen visual yang kuat, ilustrasi mampu menghidupkan cerita, menjadikan buku lebih menarik, dan menanamkan kecintaan membaca sejak dini.

2.3 Pembentukan Karakter

Karakter merupakan sifat dasar, watak, atau kepribadian seseorang yang tertanam dalam diri seseorang, sehingga membedakannya dari orang lain. Karakter sering disebut sebagai "tabiat" atau "perangai" yang mencerminkan cara seseorang berpikir, merasakan, serta bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dipengaruhi oleh lingkungan, pendidikan, dan pengalaman hidup, serta berperan dalam membentuk sikap dan perilaku individu (Prasetyo, 2011).

Menurut Thomas Lickona pada bukunya yang berjudul *Educating for Character : How Our Schools Can Teach Respect And Responsibility*, pendidikan karakter merupakan upaya yang disengaja dan sistematis untuk menanamkan kebajikan dalam diri individu. Kebajikan yang dimaksud mencakup nilai-nilai moral yang diakui secara universal sebagai dasar bagi kehidupan sosial yang harmonis dan etis. Lickona menekankan bahwa karakter yang baik harus dikembangkan melalui proses pendidikan yang berkelanjutan dan melibatkan berbagai aspek kehidupan individu, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat (Lickona, 2009).

Pada Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk

mengembangkan berbagai potensi dirinya, termasuk aspek spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan kepribadian yang baik, serta penanaman akhlak mulia. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial, serta membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif bagi lingkungan sekitarnya

Berdasarkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018, terdapat 18 nilai utama yang menjadi landasan dalam pendidikan karakter, dengan tujuan utama membentuk generasi yang berakhlak mulia dan berintegritas. Nilai-nilai tersebut meliputi aspek seperti seperti religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat nasionalisme, cinta tanah air, penghargaan terhadap prestasi, kemampuan berkomunikasi, cinta damai, minat baca, kepedulian terhadap lingkungan dan sosial, serta rasa tanggung jawab. Implementasi nilai-nilai ini berperan penting dalam membentuk sikap yang saling menghargai dan mencegah terjadinya kekerasan yang disebabkan oleh ketimpangan relasi kuasa antara laki-laki dan perempuan (Safitri & Tri Wijayanti, 2024, h. 2050).

2.3.1 Tahapan Perkembangan Anak

Dilansir dari buku *Membangun Karakter Usia Dini*, tahap perkembangan anak dimulai dari usia 0 hingga 6 tahun (Prasetyo, 2011). Berikut penjelasan lebih detailnya:

1. Usia 0 – 18 Bulan

Pada tahun pertama kehidupan, hubungan antara ibu, ayah, dan anak menjadi kunci utama dalam pembentukan karakter. Kepekaan orang tua terhadap kebutuhan anak sangat berpengaruh terhadap rasa nyaman dan kepercayaan diri anak. Jika orang tua merespons tangisan anak dengan segera, memberikan kenyamanan, dan memenuhi kebutuhannya, anak akan belajar bahwa kepekaan terhadap orang lain adalah hal yang baik. Sebaliknya, jika orang tua kurang tanggap, anak bisa merasa tidak nyaman dan kurang percaya terhadap orang lain (h. 17).

2. Usia 18 Bulan– 3 tahun

Pada tahap ini, anak belum bisa membedakan mana yang benar dan salah secara moral. Mereka memahami batasan perilaku berdasarkan arahan dan konsekuensi yang diberikan oleh orang tua. Anak belajar bahwa mematuhi aturan orang tua adalah norma yang harus diikuti (h. 18).

3. Usia 3 tahun – 6 tahun

Di usia ini, anak mulai memahami nilai-nilai yang diterapkan dalam keluarga dan menyadari bahwa setiap perbuatan memiliki konsekuensi. Mereka mengerti bahwa tindakan seperti memukul bisa membuat orang lain merasa sakit, sedangkan tangan seharusnya digunakan untuk hal yang baik seperti membelai atau mengusap. Anak mulai menyerap norma-norma sosial yang diajarkan oleh orang tua dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (h. 19).

Setiap tahapan perkembangan ini sangat menentukan bagaimana anak membangun karakter, memahami norma sosial, dan mengembangkan empati terhadap orang lain.

2.3.2 Perkembangan Psikologi Anak

Trimansyah (2020) menjelaskan bahwa terdapat beberapa aspek perkembangan psikologi anak yang harus diperhatikan, meliputi perkembangan intelektual, moral, emosi dan personal, serta perkembangan bahasa (Trimansyah, 2020). Berikut penjelasan lebih detail mengenai aspek-aspek diatas:

1. Perkembangan Intelektual (Kognitif)

Dilansir dari Trimansyah (2020), mengutip dari teori Jean Piaget mengenai perkembangan kognitif, bahwa perkembangan intelektual anak merupakan hasil interaksi dengan lingkungan serta kematangan biologisnya. Proses perkembangan ini terjadi secara bertahap dengan pola yang sama bagi setiap anak, meskipun usia pencapaiannya bisa bervariasi. Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap utama (h. 27), yaitu:

a. Tahap Sensomotor (0 – 2 tahun)

Anak mulai memahami lingkungannya melalui pengalaman sensorik (indra) dan aktivitas motorik (gerakan tubuh). Mereka belajar mengenali hubungan sebab-akibat serta mengembangkan konsep *objek permanen*, yaitu kesadaran bahwa suatu benda tetap ada meskipun tidak terlihat. Pada usia ini, anak sangat tertarik dengan objek yang dapat mereka lihat, sentuh, dan dengar.

Oleh karena itu, mereka menikmati buku berbasis sensorik seperti buku kain atau *board book* yang sering dilengkapi dengan elemen bunyi-bunyian atau lagu. Buku-buku ini menarik perhatian mereka karena anak usia ini cenderung menyukai pengulangan, kata-kata berima, serta suara yang memberikan kesan menyenangkan dan

b. Tahap Pra-operasional (2–7 Tahun)

Anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolis, yang memungkinkan mereka untuk bermain peran, berbicara, serta menggambar meskipun masih dalam bentuk coretan sederhana. Namun, pada tahap ini, pemikiran mereka masih egosentris, yang berarti mereka kesulitan memahami sudut pandang orang lain dan cenderung melihat dunia hanya dari perspektif mereka sendiri. Anak juga mulai menggunakan simbol dalam komunikasi verbalnya, seperti menghubungkan kata dengan objek atau konsep tertentu. Proses asimilasi juga mulai berkembang, di mana mereka menyerap pengalaman dan informasi baru ke dalam skema pengetahuan yang telah ada.

Untuk membantu perkembangan kognitif mereka, buku yang cocok untuk tahap ini adalah buku dengan gambar yang sederhana namun menarik, yang dapat membantu anak

memahami cerita atau konsep yang disampaikan dengan lebih baik.

c. Tahap Operasional Konkret (7–11 Tahun)

Anak mulai memahami konsep konservasi, yaitu pemahaman bahwa suatu benda tetap memiliki jumlah atau volume yang sama meskipun bentuk atau wadahnya berubah. Kemampuan berpikir mereka menjadi lebih logis, tetapi masih terbatas pada situasi yang konkret dan belum mencapai pemikiran abstrak. Selain itu, mereka tidak lagi terlalu egosentris dan mulai bisa memahami perspektif orang lain, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah berinteraksi dan bekerja sama dalam lingkungan sosial.

Pada tahap ini, anak sudah bisa dikenalkan dengan buku bab (*chapter book*) yang memiliki alur cerita lebih panjang, serta buku yang mulai memperkenalkan konsep novel awal. Bacaan semacam ini membantu mereka mengembangkan daya imajinasi, pemahaman narasi, serta kemampuan untuk menganalisis cerita secara lebih mendalam.

d. Tahap Formal Operasional (12 Tahun - Dewasa)

Anak telah mampu berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis. Mereka dapat menganalisis berbagai kemungkinan serta mempertimbangkan konsekuensi sebelum mengambil keputusan. Selain itu, mereka mulai mampu memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai strategi logis dan mempertimbangkan berbagai aspek yang terkait.

Pada tahap ini, anak sudah bisa dikenalkan dengan novel kompleks yang memiliki alur cerita dan tokoh yang lebih rumit, serta buku referensi seperti ensiklopedia dan kamus yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep akademis yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, perkembangan kognitif anak bergerak dari tahap sensorik dan motorik yang sederhana menuju pemikiran abstrak yang lebih kompleks. Pemahaman mengenai tahapan ini sangat penting dalam menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan usia anak, sehingga dapat mendukung perkembangan intelektual mereka secara optimal.

2. Perkembangan Moral

Dilansir dari Trimansyah (2020), mengutip dari teori Jean Piaget mengenai perkembangan moral, bahwa perkembangan moral anak merupakan aspek penting yang harus diperhatikan, terutama oleh penulis buku anak. Piaget mengungkapkan bahwa anak-anak memiliki pemahaman moral yang berbeda dari orang dewasa, di mana mereka melihat dunia dalam dua kategori yang berlawanan (baik atau buruk). Sementara Lawrence Kohlberg melakukan penelitian mendalam mengenai bagaimana anak-anak berkembang dalam memahami konsep benar dan salah serta bagaimana mereka menyesuaikan perilaku mereka terhadap norma sosial dan hukum. Kohlberg mengembangkan teori perkembangan moral yang berkaitan erat dengan teori perkembangan kognitif Piaget (h. 30),

Berikut penjelasan mengenai tahapan perkembangan moral menurut Kohlberg:

a. Moralitas Prakonvensional (Masa Kanak-Kanak Awal)

Pada tahap ini, anak-anak belum memahami moralitas yang kompleks dan menilai baik-buruk berdasarkan konsekuensi langsung dari tindakan mereka.

Pada tahap 1 (Hukuman, Penghindaran, Dan Kepatuhan), anak patuh pada aturan untuk menghindari hukuman atau mendapatkan hadiah, tanpa pemahaman moral yang mendalam. Pada tahap 2 (Kepentingan Pribadi), anak mulai memahami bahwa tindakan dapat memberi manfaat pribadi dan

bekerja sama hanya jika menguntungkan mereka. Konsep keadilan masih subjektif.

b. Moralitas Konvensional (Usia 6–8 Tahun ke Atas)

Pada tahap ini, anak mulai mendapatkan pemahaman pentingnya norma sosial dan aturan dalam masyarakat.

Pada tahap 3 (Anak Baik), keputusan moral didasarkan pada keinginan untuk menyenangkan orang lain, terutama figur otoritas seperti orang tua dan guru. Anak mulai mengembangkan nilai moral berdasarkan penerimaan sosial dan ingin dianggap sebagai individu yang baik. Selanjutnya, pada tahap 4 (Hukum dan Aturan), individu memahami bahwa aturan dan hukum harus dipatuhi demi menjaga keteraturan sosial. Mereka menganggap aturan sebagai sesuatu yang mutlak dan tidak boleh dipertanyakan.

c. Moralitas Pascakonvensional (Jarang Terlihat Sebelum Kuliah)

Dalam tahap ini, individu mulai berpikir kritis mengenai hukum, aturan, dan prinsip moral yang berlaku dalam masyarakat.

Pada tahap 5 (Kontrak Sosial), mereka menyadari bahwa aturan dibuat oleh manusia dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan serta kesejahteraan masyarakat. Mereka mulai mempertanyakan keadilan dalam hukum dan kebijakan yang ada. Pada tahap 6 (Prinsip Etika Universal), keputusan moral didasarkan pada prinsip keadilan, hak asasi manusia, dan etika universal. Individu dalam tahap ini bertindak berdasarkan hati nurani mereka sendiri, bahkan jika itu berarti menentang aturan atau hukum yang dianggap tidak adil.

Perkembangan moral individu dimulai dari pemahaman sederhana berbasis hukuman dan hadiah, lalu berkembang ke kepatuhan terhadap aturan sosial, hingga akhirnya mencapai pemikiran

kritis terhadap keadilan dan etika universal. Tidak semua orang mencapai tahap tertinggi karena membutuhkan refleksi moral yang mendalam.

3. Perkembangan Emosional dan Personal (Afektif)

Dilansir dari Trimansyah (2020), unsur pengembangan afektif yang mencakup aspek emosional dan personal adalah hal yang sangat penting, mengutip dari Howard Gardner dalam bukunya *Emotional Intelligence (EQ)* menyatakan bahwa kecerdasan emosional berperan dua kali lebih besar dalam kesuksesan dibandingkan kecerdasan intelektual (*IQ*). Oleh karena itu, anak perlu diberi ruang untuk mengembangkan emosinya, termasuk mencintai dan dicintai, memahami serta dipahami, merasa aman, diakui, dan bebas untuk berkembang (h. 32 – h. 33). Menurut Nurgiyantoro (2013) dalam (Trimansyah, 2020) menekankan bahwa aktualisasi diri adalah proses sepanjang hayat yang dapat terus berkembang atau bahkan tidak pernah tercapai. Namun, upaya terus-menerus untuk mengaktualisasikan diri dianggap lebih positif dibandingkan hanya sekadar mengalami perubahan dalam kehidupan.

Merujuk pada Erickson, seperti yang dikutip oleh Brady dan Huck dalam (Nurgiyantoro, 2013) perkembangan emosional dan personal manusia terjadi dalam delapan tahap, yaitu:

a. Kepercayaan vs Ketidakpercayaan (tahun pertama)

Anak bergantung pada pemenuhan kebutuhan dasar seperti makanan dan perawatan. Ia mulai mengenali dirinya sebagai individu yang terpisah dari orang lain.

b. Kemandirian vs Rasa Malu dan Ragu (tahun kedua)

Anak mulai belajar mandiri dengan melakukan sesuatu secara bebas. Namun, jika ia tidak mampu mengendalikan lingkungannya, ia dapat mengalami keraguan dan rasa malu.

c. Prakarsa vs Kesalahan (3–6 tahun)

Anak mulai mengeksplorasi dunia di sekitarnya dan mengambil inisiatif. Jika tidak, ia bisa merasa tidak mampu dan mengalami rasa bersalah.

d. Kepandaian vs Rendah Diri (6–12 tahun)

Anak merasa bangga dan gembira ketika berhasil melakukan sesuatu. Namun, jika gagal, ia bisa mengalami perasaan rendah diri.

e. Identitas vs Kebingungan (remaja)

Anak mulai mencari identitas dirinya dan memahami perannya dalam kehidupan.

f. Keintiman vs Isolasi (menjelang dewasa)

Individu mulai mencari hubungan yang lebih dalam dengan orang lain atau bisa mengalami isolasi sosial.

g. Generativitas vs Stagnasi (dewasa)

Individu berkontribusi kepada masyarakat melalui pekerjaan atau keluarga. Jika gagal, ia bisa merasa tidak berkembang.

h. Integritas vs Keputusan (dewasa tua)

Individu merefleksikan kehidupannya dan menerima perjalanan hidupnya, atau bisa merasa menyesal dan putus asa.

Tahapan awal perkembangan emosional dan personal menunjukkan bagaimana anak mulai mengenali dan mengelola emosinya. Oleh karena itu, penulis buku anak perlu menyesuaikan cerita dengan tahap perkembangan ini. Untuk anak prabaca, buku yang mengenalkan benda sekitar lebih sesuai, sedangkan bagi pembaca awal dan mahir, cerita petualangan yang menampilkan keberhasilan tokoh utama lebih cocok untuk menumbuhkan percaya diri dan kemandirian.

4. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan (Trimansyah, 2020). Perkembangan bahasa anak menunjukkan proses pemerolehan bahasa yang berlangsung pada setiap

tahap usia, berikut penjelasan lebih detail mengenai perkembangan bahasa anak:

a. Usia 3–5 Tahun

Anak mengalami perkembangan bahasa yang pesat dan mampu menggunakan kalimat kompleks (h. 34).

b. Usia 6–7 Tahun

Anak mulai mengembangkan kosakata dan struktur kalimat yang lebih kompleks, meskipun kemampuan membaca mereka masih terbatas (h. 34).

c. Pada Usia 8–9 Tahun

Anak sudah mampu membaca dan menulis dengan lebih baik serta dapat menyampaikan ide secara lisan maupun tertulis. Mereka juga mulai memahami sudut pandang orang lain dan mengurangi sikap egosentris (h. 34).

d. Usia 11–12 Tahun

Anak tergolong sebagai pembaca yang lancar dan mengalami kemajuan dalam aspek kognitif serta afektif. Mereka mulai tertarik dengan aktivitas sosial dan kelompok, sehingga kemampuan komunikasi menjadi sangat penting untuk mendapatkan pengakuan di lingkungannya (h. 34).

2.3.3 Gender Constancy

Teori *gender constancy* yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg pada tahun 1996. Teori ini menjelaskan bagaimana anak-anak mengembangkan pemahaman mengenai identitas gender mereka secara bertahap, khususnya pada rentang usia 2 hingga 7 tahun (Arlin Cuncic, 2023).

Menurut teori ini, anak laki-laki pada usia sekitar 3 hingga 7 tahun mulai menyadari bahwa mereka adalah laki-laki dan bahwa identitas gender tersebut bersifat tetap, tidak berubah meskipun penampilan atau aktivitas mereka berbeda dari stereotip gender. Pemahaman ini dimulai dari tahap pertama, yaitu *gender identity*, di mana anak mengenali dirinya sebagai laki-

laki atau perempuan, namun belum memahami bahwa identitas tersebut bersifat stabil.

Tahap berikutnya, *gender stability*, menunjukkan pemahaman bahwa gender tidak berubah seiring waktu, meskipun anak masih percaya bahwa perubahan penampilan bisa memengaruhi gender. Barulah pada tahap *gender constancy*, anak memahami bahwa gender bersifat permanen, terlepas dari perubahan pakaian atau aktivitas. Setelah mencapai tahap ini, anak laki-laki cenderung mencari figur atau panutan laki-laki di sekitarnya, seperti ayah, kakak laki-laki, tokoh dalam cerita, atau teman sebaya, untuk dijadikan model perilaku.

Proses imitasi ini berperan penting dalam pembentukan identitas diri dan karakter anak sebagai laki-laki. Oleh karena itu, masa ini menjadi periode krusial dalam membentuk nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, dan pengendalian emosi melalui pendekatan edukatif yang positif, agar anak tidak hanya mengadopsi stereotip gender yang keliru, tetapi juga memiliki pemahaman yang sehat dan seimbang mengenai peran dan karakter sebagai laki-laki.

Proses penerimaan informasi anak laki-laki dan perempuan berbeda, perbedaan dalam proses penerimaan informasi antara anak laki-laki dan perempuan dipengaruhi oleh faktor biologis, psikologis, dan sosial yang membentuk gaya belajar serta cara berpikir mereka. Berdasarkan model *VARCK* (*visual, aural, read, kinaesthetic*) oleh Fleming (1987), banyak penelitian menunjukkan bahwa anak terutama anak laki-laki cenderung belajar lebih efektif melalui kombinasi visual kinestetik. Mereka menyerap materi lebih baik lewat gambar, diagram, dan aktivitas fisik langsung, bukan hanya melalui teks panjang atau ceramah. Berdasarkan meta-analisis yang dilakukan oleh Chaplin & Aldao (2013), ditemukan bahwa anak laki-laki lebih sering menunjukkan emosi yang bersifat eksternal, seperti kemarahan, sedangkan anak perempuan cenderung lebih cepat mengekspresikan emosi yang bersifat internal, seperti kesedihan atau rasa takut (Sanchis-Sanchis et al., 2020)

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merujuk pada studi sebelumnya yang telah dilakukan terkait topik yang sama. Dalam hal ini, topik penelitian yang dipilih harus berkaitan dengan perancangan buku aktivitas anak, meskipun dapat memiliki perbedaan dalam hal lokasi, segmentasi, dan metode yang digunakan. Penulis juga telah mengidentifikasi aspek kebaruan yang belum dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Dalam melakukan penelitian, penulis merujuk pada studi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya atau penelitian yang dianggap relevan. Beberapa penelitian yang dipilih berkaitan dengan topik pembahasan serta perancangan media. Penelitian-penelitian tersebut akan dianalisis untuk mengidentifikasi unsur kebaruan dibandingkan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis, yang kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Aplikasi Mobile Interactive Dalam Penanaman Dan Pembentukan Karakter Anak Bangsa Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	(Fitridullah, Darwiyanto, & Kaburuan 2019)	Pengembangan aplikasi interaktif yang menarik bagi anak-anak, berhasil mendorong mereka untuk belajar dan menerapkan nilai-nilai karakter. Perancangan aplikasi ini telah memenuhi	a. Menggunakan metode UCD untuk melibatkan anak-anak dalam desain aplikasi pendidikan karakter. b. Memanfaatkan teknologi mobile untuk akses ke materi pendidikan interaktif. c. Menggunakan QUIM untuk

			standar usability dengan tingkat keberhasilan rata-rata di atas 85% serta meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan.	mengevaluasi usability dengan fokus pada pengalaman anak-anak. d. Meningkatkan keterlibatan anak-anak melalui skenario interaktif dan studi kasus. e. Mendukung peningkatan karakter anak bangsa dengan solusi digital yang dapat diakses oleh anak-anak di seluruh Indonesia.
2	Perancangan Buku Ilustrasi Pendidikan Karakter Sebagai Media Edukasi Mencegah Gangguan Kesehatan Mental Pada	(Akbar, 2024)	Penelitian ini merancang buku ilustrasi untuk mengedukasi anak usia 7-12 tahun tentang karakter dan dampak bullying, untuk mencegah gangguan mental. Dengan metode kualitatif, ditemukan bahwa	a. Merancang buku ilustrasi dengan menggabungkan elemen visual dan naratif untuk menyampaikan pendidikan karakter secara efektif. b. Menggunakan metode kualitatif dengan partisipasi anak-anak,

	Usia 7 – 12 Tahun		bullying di sekolah berdampak serius, sehingga pendidikan karakter penting untuk meningkatkan kesadaran anak.	pendekatan ini menciptakan media edukasi yang menarik dan mudah dipahami. c. Penelitian ini menyoroti peran media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan mencegah gangguan mental melalui pendidikan karakter berbasis pengalaman sehari-hari.
3	Perancangan Media Edukasi Tata Krama Untuk Anak Balita	(Fatayatie & Kadarisman, 2017)	Media edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi sebagai jembatan antara orang tua dan anak, mengintegrasikan permainan menyenangkan agar anak belajar tata krama tanpa merasa tertekan.	a. Penelitian ini mengembangkan media edukasi yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran tata krama untuk anak balita b. memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

			Pendekatan interaktif ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman anak mengenai tata krama.	c. Menekankan peran orang tua dalam pendidikan anak dan solusi untuk tantangan pendidikan karakter di era digital.
--	--	--	---	--

Berdasarkan uraian penelitian di atas, penulis menyimpulkan bahwa ketiga studi diatas menyoroti urgensi penggunaan media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada anak sejak usia dini. Baik melalui platform digital seperti aplikasi mobile, media cetak berupa buku ilustrasi, maupun permainan edukatif interaktif, semuanya bertujuan untuk membantu anak mengembangkan karakter baik serta mencegah munculnya perilaku negatif seperti kekerasan, perundungan (*bullying*), maupun gangguan emosi. Penelitian oleh Fitriiddullah, Darwiyanto, & Kaburuan (2019) menggarisbawahi kelebihan pendekatan berbasis teknologi digital, khususnya melalui penerapan metode *User Centered Design* (UCD), yang membuat aplikasi menjadi lebih ramah bagi anak. Evaluasi melalui metode QUIM menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aplikasi mencapai lebih dari 85%, yang menandakan bahwa keterlibatan pengguna anak dalam proses perancangan memberikan dampak positif terhadap efektivitas media. Sementara itu, studi dari Akbar (2024) berfokus pada pengembangan buku ilustrasi yang mengedukasi anak usia 7–12 tahun mengenai dampak perundungan dan pentingnya memiliki karakter yang baik, dengan pendekatan visual dan naratif yang dapat mempermudah pemahaman anak terhadap pengalaman sehari-hari. Sedangkan penelitian oleh Fatayatie & Kadarisman (2017) menitikberatkan pada penggunaan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran tata krama yang menyenangkan bagi anak usia dini, sekaligus sebagai medium interaktif antara anak dan orang tua.

Walaupun menggunakan metode yang berbeda, ketiga penelitian tersebut menunjukkan benang merah yang sama, yaitu pentingnya peran keluarga dan pendekatan media yang sesuai dengan karakteristik usia anak untuk menyampaikan materi pendidikan karakter. Namun, masing-masing juga memiliki kelemahan. Aplikasi berbasis digital terbatas pada akses terhadap teknologi, buku ilustrasi kurang menarik bila tidak dikombinasikan dengan elemen interaktif, dan media permainan untuk balita cenderung terbatas penyebarannya karena belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Maka dari itu, integrasi dari ketiga metode ini dapat menciptakan strategi pendidikan karakter yang lebih holistik—menggabungkan kekuatan visual dari ilustrasi, interaktivitas digital, serta keterlibatan langsung orang tua. Secara keseluruhan, media edukatif yang dirancang dengan pendekatan yang tepat dan relevan dengan perkembangan anak berpotensi besar dalam membentuk karakter positif serta mencegah berbagai bentuk perilaku kekerasan dan penyimpangan sosial di masa mendatang.

