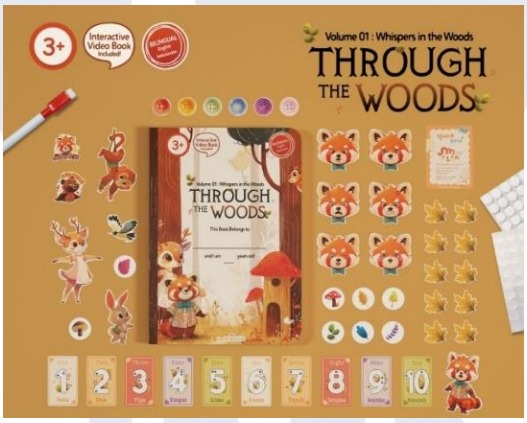
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Menurut Haslam (2006), buku ilustrasi merupakan media cetak yang terdiri dari sejumlah halaman dan bertujuan menjadi sarana dalam menyampaikan ilmu pengetahuan yang disertai dengan elemen visual dalam bentuk gambar untuk memudahkan pembaca memahami konten dalam buku. Reid-Walsh dalam Sinaga & Kusumandyoko (2023) menyatakan bahwa buku interaktif adalah jenis buku yang menggabungkan cerita narasi, gambar, dan permainan.



Gambar 2. 1 Contoh Buku Interaktif
Sumber: https://www.instagram.com/p/DGNDl_TSnDf/?img_index=2...

Selain itu, buku interaktif memiliki perbedaan yang unik dibandingkan buku cetak biasa, hal itu dikarenakan buku interaktif mengandung elemen yang melibatkan interaksi pembaca dan pendampingnya secara aktif (Mardhiyah & Priyatama, 2023). Hal ini berbanding lurus dengan teori yang disampaikan oleh Kohlberg (dalam McLeod, 2025), pada tahap *pre-conventional*, yaitu usia 6-8 tahun, anak belum mampu memahami moral abstrak jika hanya sebatas narasi yang bersifat pasif, sehingga memerlukan media yang mampu melibatkan anak dalam membuat keputusan sendiri dan terlibat aktif. Buku interaktif memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan buku cetak tanpa interaksi sehingga dengan adanya elemen interaktivitas ini, pembaca akan

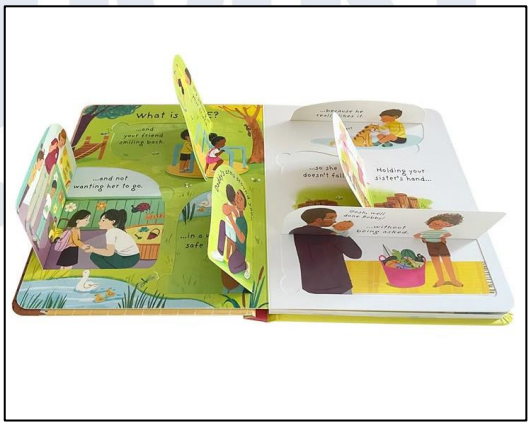
lebih termotivasi membacanya dan ikut serta bermain sehingga terjadinya konsep membaca sambil bermain.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif memiliki keunggulan dari segi variasi komponen dan aktivitas sebagai pendukung proses pembelajaran. Buku ini mengandung elemen mekanis yang menstimulasi kemampuan kognitif anak serta membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan unik. Siregar dkk (2020) menyatakan bahwa buku interaktif memiliki beberapa macam jenis fitur pada bukunya yang mendorong keterlibatan dan interaksi para pembaca dalam memahami pesan pada bacaan. Terdapat 3 jenis fitur interaktif pada buku interaktif, seperti Buku Interaktif *Paper Engineering, Hidden Objects,* dan *Participation*. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 Buku Interaktif *Paper Engineering (Movable book)*

Buku jenis ini mengandung beberapa jenis interaksi dengan memanfaatkan elemen kertas sebagai bentuk dari permainan dalam buku agar mampu meningkatkan rasa penasaran, motivasi dan minat pembaca. Teknik *Lift the flap* merupakan jenis lipatan yang melibatkan pembaca untuk membuka tutup komponen pada halaman kertas.



Gambar 2. 2 Contoh Buku Interaktif *Paper Engineering*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/16044142418100727/...

Umumnya komponen ini digunakan untuk mengungkapkan gambar atau pesan tersembunyi dalam buku. Buku ini memungkinkan

pembaca untuk terlibat aktif dengan menyentuh dan membuka elemen tersebut. Interaksi yang dihasilkan pada buku mampu mendukung kemampuan pembaca dalam meningkatkan kemampuan kognitif, visual, dan motorik halus (Siregar dkk, 2020).

2.1.1.2 Buku Interaktif *Hidden Objects*

Buku jenis ini melibatkan pembaca menemukan suatu benda dengan membaca ceritanya (Siregar dkk, 2020).

Gambar 2. 3 Contoh Buku Interaktif *Hidden Objects*
Sumber: Amazon

Fitur utama pada buku jenis ini adalah menampilkan ilustrasi objek pada halaman saling tumpang tindih dan disembunyikan sehingga pembaca harus berkonsentrasi untuk menemukan objek yang disembunyikan. Buku ini melatih pembaca dari segi visual dan kognitif dalam konsep permainan memecahkan masalah.

2.1.1.3 Buku Interaktif *Participation*

Buku jenis ini mengandung cerita beserta tanya jawab dan instruksi untuk mengevaluasi daya paham dan daya ingat pembaca mengenai makna dan cerita pada buku tersebut (Siregar dkk, 2020). Selain itu, buku interaktif *participation* menyediakan ruang diskusi antar pembaca dan pembimbing untuk kembali merefleksikan cerita serta mengembangkan pola berpikirnya. Salah satu cabang dari jenis buku ini biasa disebut sebagai buku aktivitas.

Beberapa fitur aktivitas utama pada buku jenis ini antara lain seperti menyelesaikan teka-teki dan melakukan sesuatu diatas halaman buku seperti mewarnai, menggambar, ataupun menulis sehingga kemampuan berpikir kritis, imajinatif dan reflektif pembaca juga berkembang saat membaca buku jenis ini (*Newpath Learning* dalam Sinaga, 2023).

Gambar 2. 4 Contoh Buku Interaktif *Participation*
Sumber: Pinterest

Buku jenis ini berperan penting dalam proses pemahaman dan berpikir melalui kegiatan dan permainan pada buku. Dengan adanya variasi pada buku aktivitas, pembaca cenderung tidak mudah bosan dan hal ini meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berikut ini penulis jabarkan sejumlah variasi fitur pada buku aktivitas:

1. Buku aktivitas mewarnai: Buku jenis ini mengandung gambar yang dapat diwarnai oleh pembaca dengan tujuan mengembangkan kemampuan motorik halus, imajinasi, dan kreativitas pembaca.
2. Buku aktivitas menggambar: Buku jenis ini mendorong kemampuan imajinasi dan kreativitas pembaca dalam mengembangkan ide menjadi visual serta sebagai sarana mengekspresikan diri. Selain itu, buku ini juga meningkatkan kemampuan motorik halus dengan mengatur koordinasi antara mata dan tangan.

3. Buku aktivitas teka-teki: Buku jenis ini berisikan permainan dengan tantangan yang bertujuan untuk menstimulasi pola pikir logis dan analitis pembaca berupa labirin, teka-teki silang, pencarian kata, dan puzzle berbasis cerita.
4. Buku aktivitas menulis: Buku jenis ini merupakan buku yang bertujuan melibatkan pembaca untuk menulis, bukan hanya membaca atau mengamati. Beberapa contohnya seperti mengisi bagian cerita yang kosong, menulis refleksi pribadi, surat, atau jawaban untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berempati, serta mengekspresikan diri.
5. Buku aktivitas kuis: Jenis buku ini mengandung pertanyaan berupa pilihan ganda atau teka-teki yang mengajak keterlibatan anak dalam mengambil keputusan, merefleksikan nilai dan menstimulasi diskusi untuk mendorong pemahaman konsep pembaca.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu aturan dasar dalam menyusun elemen desain yang ditujukan untuk meningkatkan kesatuan visual yang seimbang dan nyaman dilihat (R.I., 2020). Prinsip ini berhubungan dengan penataan komposisi elemen desain dan biasa diterapkan pada desain grafis. Komposisi yang baik memudahkan target audiens dalam menerima dan menyerap informasi dengan baik dan tepat sesuai dengan objektif dari terciptanya desain tersebut. Prinsip desain terdiri dari beberapa jenis, beberapa diantaranya adalah keseimbangan, irama, proporsi, dan kesatuan.

2.1.2.1 Keseimbangan

Keseimbangan menekankan keselarasan dinamika elemen visual. Prinsip keseimbangan pada dasarnya dapat tercapai jika kedua sisi elemen visual memiliki kesamaan ukuran dan jarak (R.I., 2020, h.19). Selain itu, keseimbangan juga memberikan fokus hierarki yang baik dengan menempatkan elemen penting secara dominan sehingga target

audiens mampu dengan mudah mengarahkan fokus pada elemen yang dimaksud untuk memahami pesan dari elemen visual yang disajikan.

Gambar 2. 5 Keseimbangan Irama dalam Prinsip Desain
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/611785930610722280/...

Prinsip ini diterapkan oleh gambar diatas melalui permainan aspek komposisi warna, gelap terang warna, peletakkan elemen visual dan perspektif objek sehingga menampilkan dinamika keseimbangan yang harmonis.

2.1.2.2 Irama

Irama memegang peranan penting sebagai bagian dari prinsip desain, hal ini dikarenakan dengan adanya irama, suatu gambar yang diam seolah seperti bergerak.

Gambar 2. 6 Irama dalam Prinsip Desain
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/85075880456386338/...

Hal ini terjadi dikarenakan adanya permainan warna seperti transisi gradasi warna yang dinamis (R.I., 2020, h.19).

Disamping itu, irama dapat terbentuk jika terdapat pengulangan elemen desain, seperti permainan bentuk, garis, dan warna. Dengan adanya konsep repetisi, fokus target audiens dapat terarah dengan baik sehingga terbentuknya pengalaman visual yang baik.

2.1.2.3 Proporsi

Proporsi merupakan sebuah fondasi penting dalam merancang suatu desain baik untuk desain yang dicetak ataupun tidak. Keteraturan dalam prinsip desain ini merupakan kunci untuk menciptakan konsistensi dan perpaduan yang dinamis dalam desain. Proporsi juga bertujuan meningkatkan estetika dan harmoni dalam memainkan dinamika ukuran dan posisi elemen visual pada suatu bidang desain. Selain itu, secara fungsi, proporsi mewujudkan kualitas rasio komposisi elemen yang ideal sehingga mampu meningkatkan kenyamanan pembaca (R.I., 2020, h.20).

Gambar 2. 7 Proporsi Irama dalam Prinsip Desain
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/129197083055651470/...

Tampilan proporsi yang dimaksud berupa permainan ukuran, rasio, dan pembagian posisi elemen visual pada halaman buku, majalah, desain interior, desain website, ataupun produk. Proporsi berkaitan erat dengan perbandingan ukuran, posisi, dan ruang antara elemen desain. Perbandingan yang dimaksud dapat diartikan sebagai perbandingan ukuran panjang dan lebar, tinggi dan pendek ataupun besar dan kecil.

2.1.2.4 Kesatuan

Dalam menjaga keteraturan antar elemen desain agar terlihat harmonis dan estetis, kesatuan sangat diperlukan. Kesatuan dapat terjadi dengan memperhatikan keseimbangan, irama, dan perbandingan dalam menyatukan seluruh elemen desain (R.I., 2020, h.21). Beeberapa komponen yang dimaksud berupa penggunaan gaya ilustrasi, karakter, *color palette*, tipografi dan *grid* yang teratur pada tiap halaman sehingga menjadi suatu kesatuan dan keselarasan visual yang nyaman untuk dilihat.

Gambar 2. 8 Kesatuan dalam Prinsip Desain
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/27021666506312643/

Selain itu dalam penerapan prinsip desain, kesatuan meningkatkan konsistensi sehinggaa mudah dikenali dan membimbing perhatian atau mengarahkan perhatian pada bagian utama dalam desain.

2.1.3 Aspek Desain

Aspek desain terdiri dari beberapa elemen visual yang memiliki fungsi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan keindahan dari karya desain. Aspek ini bertujuan untuk mendukung tersampainya pesan secara tepat, memberikan kemudahan penggunaan dan meningkatkan kenyamanan dalam menyerap informasi. Beberapa tujuan ini dapat dicapai dengan mempertimbangkan dengan baik dalam menyusun aspek-aspek pada desain. Dalam merancang desain untuk buku anak, terdapat sejumlah aspek desain

yang penting untuk diperhatikan seperti komposisi, bentuk orientasi, *grid*, warna, dan tipografi (Suci & Anggapuspa, 2021)

2.1.3.1 Komposisi

Komposisi merupakan salah satu aspek desain yang berhubungan dengan penyusunan beberapa elemen visual dalam suatu karya. Pertimbangan penyusunan ini membuat kesan harmonis dan dinamis antar elemen desain dan menciptakan hierarki yang mampu mengarahkan fokus mata ke area yang menjadi pesan utama pada karya desain.

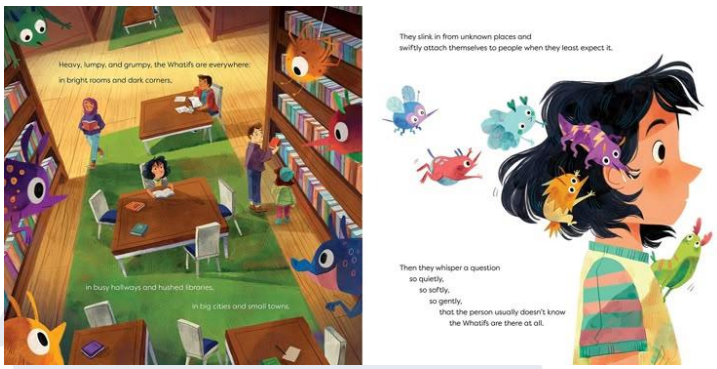
Gambar 2. 9 Komposisi dalam Aspek Desain
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/18155204739414833/...

Dalam konteks buku ilustrasi, komposisi bertujuan untuk menampilkan narasi dan visual secara seimbang dengan dinamika ruang yang dipertimbangkan dari segi fungsi pesan tersebut. Hal ini perlu diperhatikan berdasarkan emosi dan adegan dalam narasi agar tidak memberikan miskomunikasi atau perbedaan persepsi pemaknaan oleh pembaca (Ghozali, h.58). Oleh karena itu, komposisi merupakan fundamental terpenting dan aspek desain utama yang perlu direncanakan di awal saat proses perancangan.

A. Ruang Teks dan Ilustrasi

Dalam merancang sebuah buku bergambar *(picture book)* dan buku cerita yang efektif, diperlukan pertimbangan yang cermat mengenai penempatan teks dan ilustrasi. Esensi ilustrasi adalah sebagai narasi yang setara dengan teks sehingga perlu merencanakan detail ruang yang sesuai

dan jelas agar tidak merubah pemaknaan cerita atau mengganggu keterbacaan pembaca khususnya buku jenjang awal (Ghozali, h.58-59).



Gambar 2. 10 Contoh Ruang Teks dan Ilustrasi
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/571816483945184841/...

Kurangnya ketersediaan tempat bagi teks akan menghambat proses berpikir pembaca dalam mencerna alur cerita pada buku.

B. Ruang Bernapas

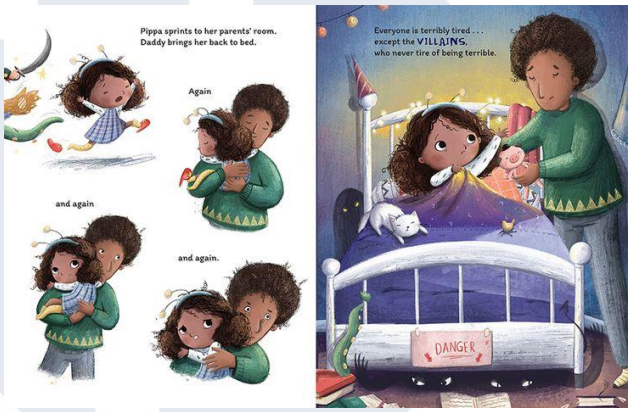
Dalam konteks buku ilustrasi, ruang bernapas dapat diartikan sebagai ruang kosong atau istirahat bagi mata pembaca. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan pembaca dalam memahami cerita, pesan, dan informasi yang dimaksud.

Gambar 2. 11 Contoh Ruang Bernapas
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/1146236542655673980/...

Ruang bernapas berhubungan erat dengan perencanaan jarak antar teks dan ilustrasi (Ghozali, h.61). Selain itu, dengan adanya ruang bernapas, hal ini memungkinkan pembaca untuk mengikuti alur penyampaian cerita serta hubungan antara teks dan visual pada tiap halaman dengan baik.

C. Alur Baca

Alur baca adalah salah satu aspek penting dalam perancangan komposisi buku karena dengan memperhatikan aspek ini, pembaca akan lebih mudah mengerti kejelasan urutan baca. Sehingga dengan memanfaatkan alur baca dalam satu halaman atau tebaran, illustrator mampu lebih mudah mengolah narasi menjadi adegan visual yang sesuai (Ghozali, h.63).



Gambar 2. 12 Contoh Alur Baca
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/578290408439059918/...

Sebagai elemen pendukung narasi, ilustrasi memegang peranan penting dalam memperkenalkan atau melanjutkan adegan sesuai dengan teks narasi sehingga jika ilustrasi tidak diletakkan sesuai dengan alur baca, pembaca akan kesulitan menentukan teks atau visual apa yang perlu dilihat terlebih dahulu. Oleh karena itu, dalam proses perancangan, perlunya perhatian lebih dalam menentukan elemen apa yang perlu difokuskan dahulu agar peletakkan ilustrasi dan elemen teksnya dapat disesuaikan berdasarkan fokus alur cerita.

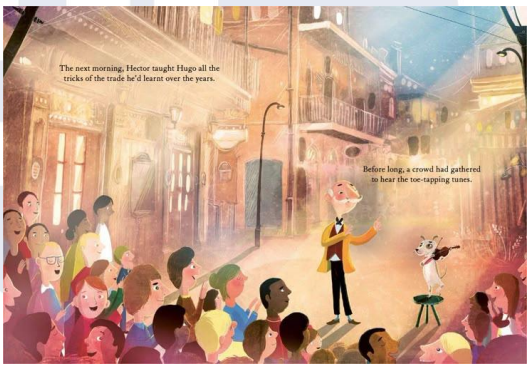
2.1.3.2 Bentuk Orientasi

Bentuk orientasi dapat didefinisikan sebagai posisi dan arah suatu elemen visual dalam ruang untuk menarik perhatian pembaca dalam memahami fokus dari pesan yang disampaikan pada karya visual. Dikutip dari buku Picture This-How Picture Works (Molly Bang dalam Ghozali, h.66), dalam konteks buku ilustrasi, penataan bentuk dapat

memberikan sudut pandang dan penafsiran emosional yang berbeda. Terdapat 2 format bentuk yang umum digunakan yaitu bentuk horizontal dan vertikal, berikut ini penulis jabarkan lebih lanjut penjelasan tentang perbedaan keduanya:

A. Horizontal

Dalam menampilkan ruang yang memiliki kesan luas, tenang, serta stabil, bentuk orientasi horizontal menjadi salah satu pilihan. Orientasi ini memungkinkan objek yang berbentuk lebih kecil terlihat terasingkan dan sunyi namun untuk objek yang lebih besar dapat terlihat dominan dan besar emosinya (Ghozali, h.67-68).



Gambar 2. 13 Contoh Orientasi Horizontal
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/97460779431493688/...

Dalam mempertimbangkan bentuk orientasi horizontal, ilustrator perlu mempertimbangkan dengan matang terkait konteks dan pesan yang ingin disampaikan dalam suatu halaman. Hal ini bertujuan untuk memberikan penekanan pada alur cerita sehingga pembaca lebih terkoneksi dan empati dengan apa yang ditampilkan pada buku.

B. Vertikal

Kesan yang tampil melalui bentuk orientasi vertikal atau biasa disebut sebagai orientasi potret ini adalah ramai dan dinamis sehingga penerapan ini mampu mengarahkan fokus pembaca dari bawah ke atas ataupun sebaliknya (Ghozali, h.68).

Gambar 2. 14 Contoh Orientasi Vertikal
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/432416001740927846/...

Orientasi vertikal merujuk pada halaman buku dengan mendominasi dimensi tinggi yang kerap berhubungan dengan kesan serius dengan menekankan elemen manusia, objek atau bangunan.

2.1.3.3 *Grid*

Sistem *grid* berperan penting dalam kerapihan suatu desain. *Grid* berperan menciptakan penataan komponen elemen visual yang lebih terorganisir dan terarah dengan baik (Samara, 2017, h.20) memaparkan bahwa *grid* merupakan sistem yang menyatukan antara gambar, judul, dan teks sebagai perpaduan dalam penyampaian informasi. Selain itu, menurut Ghozali (2017, h.90), *grid* atau biasa disebut sebagai garis panduan bertujuan memberikan batasan untuk mempermudah proses penyusunan elemen visual desain agar terlihat jelas dan konsisten.

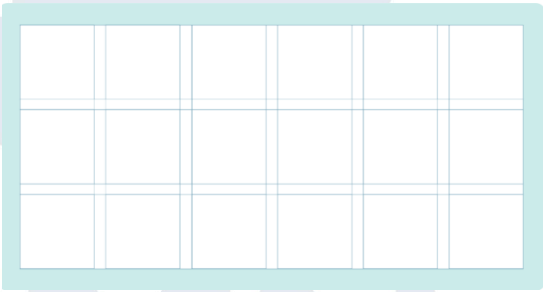
Oleh karena itu, sebelum menyusun elemen visual pada buku, sangat diperlukan pengaplikasian sistem *grid* agar terciptanya kemudahan keterbacaan dan kejelasan dalam pembentukan struktur hierarki visual (Samara, h.20) terdapat beberapa jenis pada *grid* yang perlu diperhatikan, yaitu:

A. *The Anatomy of Pages*

Penataan letak halaman mengandung struktur komposisi yang terorganisir. Penataan ini bertujuan memberikan kejelasan pada halaman desain yang memudahkan pembaca menavigasi konten dan mengidentifikasi penekanan pada teks tertentu (Samara, h.20). Disamping itu, penataan antara tiap elemen desain bertujuan untuk menciptakan konsistensi pada tiap halamannya agar terlihat lebih dinamis.

1. *Margin*

Pengaturan margin bertujuan sebagai batas aman untuk elemen visual pada sebuah halaman. Umumnya, batasan yang direkomendasi untuk buku anak adalah 1,5 cm di sisi luar dan 2 cm di sisi dalam.



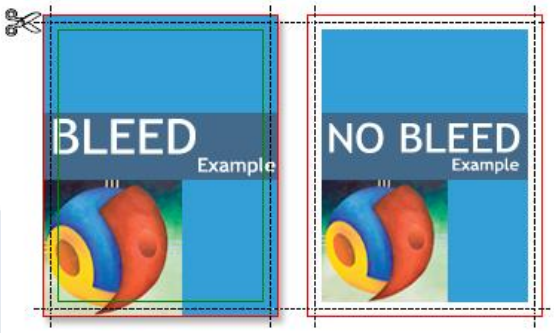
Gambar 2. 15 Contoh Margin
Sumber: https://visme.co/blog/layout-design/...

Penataan *margin* berperan penting dalam meningkatkan fungsi keterbacaan dan estetika desain keseluruhan buku (Ghozali, h.90). Selain itu, margin bertujuan memberikan batas yang aman bagi teks dan ilustrasi agar memberikan ruang dan tidak berdesakkan. Hal ini mendukung kenyamanan membaca serta adanya keseimbangan visual pada buku.

2. Garis *Bleed*

Bleed merupakan area tambahan di luar ukuran kertas yang perlu dicetak. Letaknya dicetak hingga ke tepi kertas tanpa garis putih. *Bleed* berperan sebagai pengaman untuk mencegah bagian halaman ilustrasi terpotong, khususnya saat penjilidan kawat. Garis

ini bertujuan mendukung ilustrasi agar terlihat lebih menarik secara keseluruhan visual.

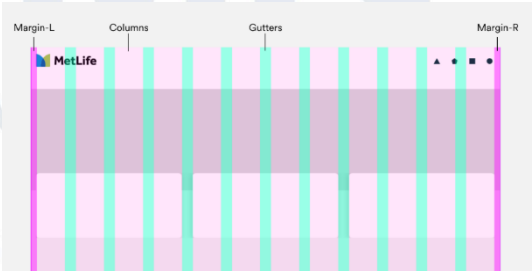


Gambar 2. 16 Contoh *Bleed*
Sumber:https://store.caseyprinting.com/page/cp-bleed-examples

Hal ini dikarenakan pada saat penjilidan kawat, besar kemungkinan kertas bergeser saat proses pemotongan (Ghozali, h.90). Dengan adanya *bleed*, bagian halaman yang mengandung ilustrasi lebih aman saat proses pemotongan halaman.

3. Garis tengah/*Gutter*

Gutter merupakan area tambahan pada sisi halaman yang terletak dekat penjilidan. *Gutter* bertujuan untuk melindungi hilangnya bagian konten pada halaman ketika penjilidan. Hal itu dikarenakan dalam proses penjilidan menggunakan lem panas, besar kemungkinan proses ini akan banyak menjepit area pada halaman buku.



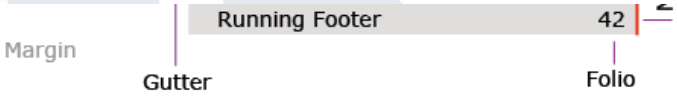
Gambar 2. 17 Contoh *Gutter*
Sumber: Design metlife…

Selain itu, *gutter* juga berfungsi mencegah distraksi visual ketika pembaca membuka dua halaman yang letaknya bersebelahan seperti *spread*. Namun untuk penjilidan jenis kawat,

benang, dan *butterfly*, halaman kertas cenderung lebih aman dan memiliki area yang besar (Ghozali, h.91).

4. Folio

Folio biasa disebut sebagai nomor halaman (Samara, 2017). Pencatatan penomoran ini biasa digunakan untuk memudahkan penulisan untuk bagian bab dan daftar isi serta berfungsi sebagai panduan navigasi dalam memahami alur informasi (Ghozali, h.94).

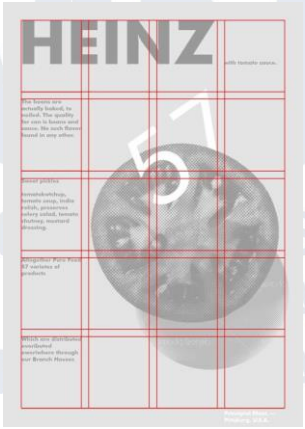


Gambar 2. 18 Contoh Folio
Sumber: Design metlife…

Penerapan folio pada buku memberikan kemudahan bagi pembaca dalam melacak posisi halaman pada buku agar ketika ingin mengalami atau membaca pesan pada halaman tersebut, pembaca tidak membutuhkan waktu lama untuk menemukannya.

5. *Body*

Body merupakan bagian utama pada halaman untuk meletakkan teks dan ilustrasi pada buku berupa tokoh karakter, situasi, dan kejadian yang menggambarkan narasi.

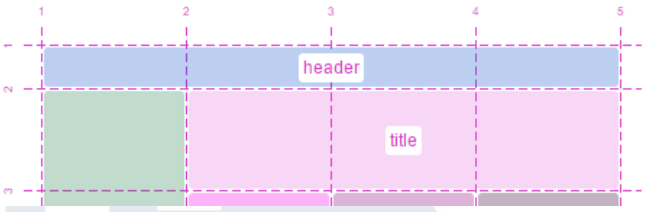


Gambar 2. 19 Contoh *Body*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/243616661089588797/...

Bagian ini berfungsi sebagai struktur konten yang menampilkan area luas untuk menampilkan konten berupa informasi secara teks ataupun visual (Samara, h.22).

6. *Header*

Header merupakan area yang terletak di posisi atas dan umumnya menampilkan informasi berupa judul ataupun nama penulis (Samara, h.22).

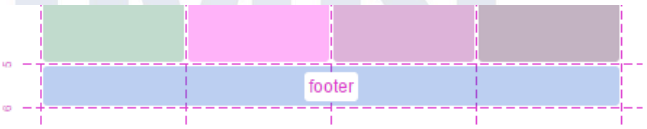


Gambar 2. 20 Contoh *Header*
Sumber: Medium…

Header berperan sebagai penanda pada halaman yang menjaga konsistensi dan memberikan detail informasi konteks pada buku, berupa judul bab, ikon, ataupun petunjuk ringkas pada halaman sehingga pembaca mudah mengenali unsur pada buku dan tidak kehilangan arah ketika membaca tiap halaman pada buku.

7. *Footer*

Footer merupakan area yang terletak pada bagian bawah halaman dan umumnya identik dengan informasi seperti nomor halaman, catatan kaki, dan informasi penting berupa sumber (Samara, h.22).



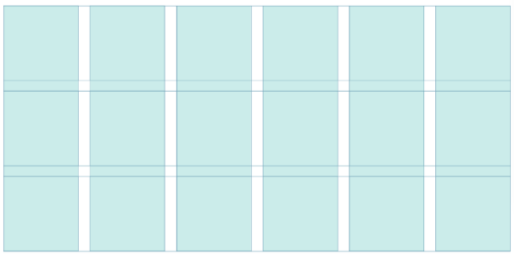
Gambar 2. 21 Contoh *Footer*
Sumber: Medium…

Selain itu, dalam konteks perancangan buku ilustrasi aktivitas anak, *footer* bertujuan memberikan informasi tambahan berupa arahan, pesan moral, atau *clue* pada lembar aktivitas

8. *Column*

Column merupakan sebuah *grid* yang terdiri dari susunan vertikal. *Grid* jenis ini bertujuan sebagai batasan dari margin luar (Samara, h.23). *Column* berperan sebagai sistem yang menyusun

penempatan teks dalam *column* serta memudahkan ilustrator atau desainer dalam menggabungkan posisi teks dan ilustrasi pada sisi atas, bawah, atau samping *column*. Selain itu, *column* berfungsi mengatur konsistensi penyusunan *layout* pada halaman konten dan mengatur hierarki informasi.

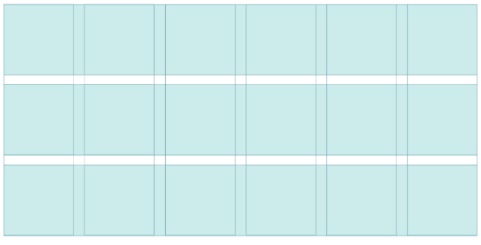


Gambar 2. 22 Contoh *Column*
Sumber: https://visme.co/blog/layout-design/...

Dengan adanya struktur yang terorganisir melalui *column*, hal ini memudahkan pembaca dalam memahami alur bacaan. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi aktivitas anak, *column* berfungsi memisahkan lembar berupa cerita dan aktivitas sehingga memudahkan pembaca mengidentifikasi perbedaan kedua konten tersebut.

9. *Rows*

Rows adalah *grid* yang membagi halaman dalam beberapa bagian secara horizontal. *Rows* berfungsi untuk mengatur jarak tiap elemen visual (Samara, h.23).



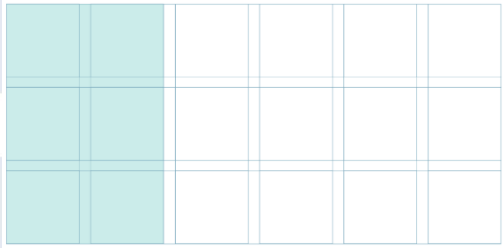
Gambar 2. 23 Contoh *Rows*
Sumber: https://visme.co/blog/layout-design/...

Rows berperan dalam menjaga stabilitas dan keseimbangan elemen visual dengan tujuan memandu alur baca secara horizontal. Selain itu, *rows* umum digunakan untuk membagi dan menyusun

konten dari bagian atas hingga bawah secara konsisten dan terstruktur. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi aktivitas anak, *rows* memudahkan alur baca pembaca pada tiap halamannya sehingga memudahkan dalam mengaplikasikan aktivitas.

10. *Spatial Zones*

Kelompok *grid* yang terdiri dari kolom, baris atau modul yang betujuan mengelompokkan beberapa elemen visual agar membentuk hierarki visual. Tiap area berperan dalam menampilkan variasi informasi (Samara, h.23).

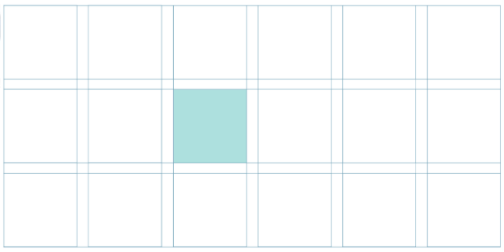


Gambar 2. 24 Contoh *Spatial Zones*
Sumber: https://visme.co/blog/layout-design/...

Dalam ruang halaman, *spatial zones* mampu mengatur dan memposisikan urutan keterbacaan dalam dua area berbeda berdasarkan alur cerita.

11. *Modules*

Istilah dalam *grid* yang merupakan sebuah unit area terkecil dan persimpangan antara kolom dan baris. *Modules* bertujuan menciptakan struktur tata letak agar lebih presisi (Samara, h.23).



Gambar 2. 25 Contoh *Modules*
Sumber: https://visme.co/blog/layout-design/...

Dengan menggunakan *modules*, penyampaian narasi atau informasi dapat diletakkan secara efektif serta solusi ideal bagi

media yang mengandung banyak informasi. Selain itu, *modules* memudahkan penyusunan komposisi yang dinamis, terutama ketika membuat halaman yang bersifat variatif dan interaktif tanpa menghilangkan struktur.

B. Jenis *Grid*

Berdasarkan Timothy Samara (2017), jenis *grid* mengandung sifat yang berbeda dalam proses penyusunan elemen suatu desain.

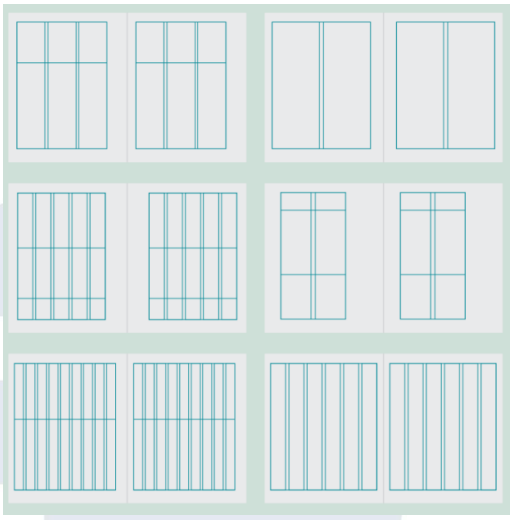
1. *The Column Grid*

Column Grid umumnya ideal untuk menampilkan teks atau visual yang terbagi-bagi dalam setiap kolom. *Grid* ini membagi kolom secara vertikal dan memungkinkan desainer dalam mengatur teks atau visual dengan menempatkan narasi penting pada beberapa titik fokus untuk menciptakan hierarki visual, fleksibilitas, dan keteraturan.

Gambar 2. 26 Contoh *Column Grid*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/905645806311310307/...

Selain itu, jumlah kolom bertujuan untuk meningkatkan efetiktivitas penyampaian informasi dalam suatu rancangan desain. *Column grid* dapat membagi halaman kedalam beberapa kolom dengan menyesuaikan ukuran media, dan tujuan buku. Jumlah

kolom berperan penting dalam mengatur fleksibilitas *layout*, penyesuaian terhadap jenis konten serta efisiensi membaca.



Gambar 2. 27 Contoh jumlah *Column Grid*
Sumber: Timothy Samara 2nd Edition…

Beberapa pembagian *column grid* diantaranya adalah sebagai berikut:

a. 2 *Column grid*

Peletakkan 2 kolom pada halaman buku biasa diterapkan sebagai *layout* editorial atau brosur. Grid ini terbagi menjadi dua kolom vertikal yang seimbang atau proporsional. Kolom ini biasa digunakan untuk desain yang bersifat vertikal menyeimbangkan keterbacaan teks utama dan visual.

b. 3 *Column grid*

Pembagian 3 kolom pada halaman umumnya digunakan dalam perancangan majalah, artikel, katalog dan buku ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk mencapai fleksibilitas dan memudahkan pembaca dalam menavigasi struktur keterbacaan konten pada keseluruhan halaman.

c. 4 *Column grid*

Peletakkan kolom ini umum digunakan sebagai *layout* pada editorial atau brosur kompleks dan ideal diterapkan pada halaman dengan variasi kombinasi elemen visual serta teks

yang rumit. Kolom ini umum digunakan dalam desain editorial, situs web, serta media cetak lainnya.

d. 6 *column grid*

Berdasarkan Samara (2017), semakin banyaknya kolom, semakin fleksibel dan rinci struktur penyusunan tata letaknya dalam menghubungkan elemen visual yang kompleks. Kolom dengan jumlah ini umumnya digunakan pada majalah, katalog, serta buku desain yang memiliki *layout* dinamis.

2.1.3.4 Warna

Aspek warna memainkan peran penting dalam meningkatkan estetika serta persepsi secara psikologis. Secara psikologis, warna memberikan kesan yang mendalam terhadap kondisi dan karakter dalam buku cerita (Santoyo dalam Novitasari & Anggapuspa, 2021). Permainan warna juga memungkinkan pembaca menerjemahkan emosi tertentu (Ghozali, h.69).

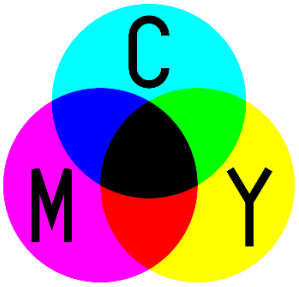
Selain itu, warna mampu menciptakan efek ilusi kedalaman, volume, dan bobot komposisi visual dengan permainan value gelap terangnya. Sehingga perlu pertimbangan dalam memilih pewarnaan dengan mengolah keseluruhan cerita terlebih dahulu agar mampu merepresentasikan tema dan perasaan yang dialami oleh tokoh karakter dengan tepat. Menurut R.I. (2020, h.15), dalam konteks desain grafis, warna mengacu pada 2 roda warna, beberapa diantaranya adalah:

A. Warna Pigmen *(subtractive)*

Warna pigmen terdiri dari beberapa warna primer yaitu, merah, kuning, dan biru. Setelah itu, roda warna berkembang menjadi turunan warna yang biasa disebut sebagai sekunder dan tersier (R.I., h.15). Warna ini bersifat menyerap sebagian cahaya dan memantulkan sisanya karena terbentuk dari kombinasi pigmen yang mengurangi cahaya.

Warna pigmen memudahkan pengenalan warna secara nyata oleh pembaca agar dapat disentuh atau dilihat. Selain itu, adanya warna pigmen mendukung terbentuknya nuansa emosional yang berasal dari warna

dan menciptakan berbagai efek visual berupa kontras, harmoni, dan keseimbangan pada media fisik.

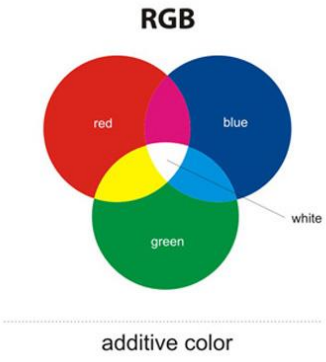


Gambar 2. 28 Contoh *Subractive Color*
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Subtractive_color...

Warna yang umum digunakan pada media cetak berupa CMYK dalam mencampurkan pigmen warna yang terdiri diri warna *Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black.* Dalam dunia percetakan, warna ini sangat akurat dalam memproduksi warna dari layar komputer kedalam media yang dicetak.

B. Warna Cahaya *(additive)*

Warna cahaya *(additive)* terdiri dari pewarnaan RGB atau biasa disebut sebagai *Red, Green, Blue* yang dimanfaatkan dalam pewarnaan yang dibuat di layar seperti animasi dan *web design.*



Gambar 2. 29 Contoh *Additive Color*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/419960733977859743/...

Dalam konteks desain, warna ini memegang peranan penting dalam menghasilkan beberapa macam warna. Umumnya, warna cahaya *additive* diterapkan pada layar elektronik berupa layar televisi dan

komputer. Adapun sejumlah aspek yang perlu diperhatikan dalam melakukan tahapan pewarnaan seperti pemilihan warna berdasarkan konsep dan tema pada buku, komposisi atau penentuan warna dan titik fokus serta pengaturan nuansa warna dalam menggambarkan emosi yang terkandung pada buku tersebut.

1. **Pemilihan palet warna sesuai dengan konsep buku**

   Penentuan nuansa warna perlu dipertimbangkan berdasarkan dengan tema, latar suasana dan emosi yang terkandung pada cerita (Ghozali, h. 78). Tiap warna memiliki makna dan efek psikologis yang berbeda-beda sehingga perlu disesuaikan dengan target audiens, tema, dan objektif dari terciptanya rancangan desain.

2. **Komposisi warna dan titik fokus**

   Komposisi pewarnaan memainkan peranan penting dalam menekankan dan menciptakan titik fokus bagi pembaca. Dinamika warna memberikan emosi dan suasana yang berbeda, sehingga dengan merencanakan komposisi warna, sebuah buku tidak akan kehilangan konsistensi estetis pada tiap halaman. Pengaturan komposisi perlu diperhatikan agar mampu menekankan fokus yang dituju pada cerita sehingga terlihat area mana yang seharusnya menonjol dalam cerita, baik karakter, objek, maupun latar tempat. (Ghozali, h. 79-80).

3. **Pengaturan nuansa warna mengikuti emosi**

   Nuansa warna berperan penting dalam menggambarkan suasana pada sebuah buku. Hal ini dikarenakan warna bertujuan sebagai aspek visual yang mewakili suatu emosi. Sehingga perlunya perencanaan yang matang terkait kategori warna yang digunakan dalam teori dasar warna seperti warna primer, sekunder, tersier, kontras, selaras, dan warna dingin ataupun hangat. (Ghozali, h. 80-81).

2.1.3.5 Tipografi

Selama ribuan tahun, tipografi berpengaruh besar dalam sejarah komunikasi visual khususnya dari segi penulisan (Carter dkk, 2015, h.1). Tipografi merupakan aspek desain yang berkaitan dengan huruf, karakter, dan tanda baca. Hal itu mencakup hierarki visual dan penataan huruf yang ditujukan untuk meningkatkan keterbacaan dan menarik perhatian. (Carter dkk, 2015, h.133).

Di samping itu, huruf alfabet sebagai bagian dari tipografi berevolusi dengan berbagai bentuk, menciptakan karakteristik dan citranya masing-masing (Carter, h.32). Selain berperan dalam segi estetika, tipografi memegang peranan penting dalam mewujudkan identitas suatu layanan, brand, atau produk berdasarkan karakter, citra, dan ciri khasnya dari segi efektivitas tersampainya pesan dalam desain.

Gambar 2. 30 Tipografi Sans Serif
Sumber: https://www.proglobalbusinesssolutions.com/how-to-design-logo/...

Huruf Sans Serif merupakan salah satu jenis kelompok tipografi yang umum digunakan karena memiliki tampilan yang simpel, modern serta *clean* sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Jenis ini tidak memiliki sudut ataupun tanda kurung di ujung hurufnya.. Beberapa contohnya adalah Helvetica, Futura, dan Arial.

A. Jenis Huruf

Secara garis besar, jenis huruf memegang peranan penting dalam mempengaruhi persepsi target audiens, membangun identitas yang kuat dan

meningkatkan keterbacaan. Dalam merancang buku anak, baik buku *bergambar (picture book)* maupun buku cerita *(storybook),* jenis huruf perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan tingkat usia pembaca (Ghozali, h. 91). Pada jenjang usia awal, pemilihan jenis huruf akan direncanakan berdasarkan beberapa faktor sebagai berikut:

1. **Tingkat Keterbacaan**

   Jenis huruf perlu dipilih dengan baik untuk memudahkan pembaca memaknai dan menafsirkan isi cerita (Ghozali, h. 91). Dalam konteks perancangan desain, pemilihan jenis huruf sangat berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas penyampaian komunikasi pesan dan informasinya.

2. ***One Story* atau *Two Story***

   Dalam dunia penerbitan, terdapat beberapa penggunaan huruf seperti "*a" (one story)* dan "a" *(two story). One story* merupakan penyampaian narasi yang merujuk pada alur tunggal, linear dan umumnya fokus pada perkembangan karakter. Alur dalam konsep *one story* mudah dicerna dan diikuti karena hanya berfokus pada satu tujuan. Konsep *a (one story)* umumnya digunakan dalam buku jenjang pembaca awal karena memberikan kesan ramah dan mirip dengan huruf yang dipelajari di sekolah. (Ghozali, h. 91).

   Sedangkan *two story* merupakan konsep narasi yang menggabungkan dua alur cerita yang berbeda namun saling berhubungan satu sama lain. Alur cerita pada konsep narasi ini ganda dan mengandung karakter serta konflik yang terpisah, namun di bagian akhir, kedua alur tersebut dapat bertemu.

3. **Dinamis atau Statis**

   Konsep alur cerita dinamis berhubungan dengan perubahan dan perkembangan kejadian dalam cerita yang saling mempengaruhi satu sama lain. Sedangkan alur cerita statis merupakan alur yang bisa terjadi berulang namun tidak berdampak

besar pada keberlangsungan cerita dengan alur yang tenang serta minimnya perubahan pada cerita.

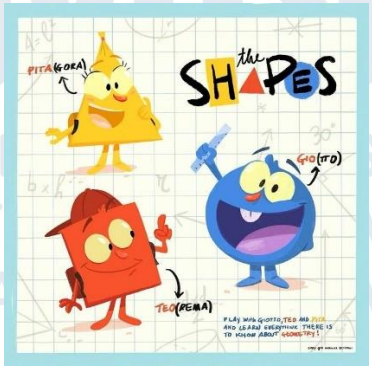
Sebagian buku anak menampilkan elemen dinamis pada teks untuk memberikan kesan variatif dan bermain. Namun pada jenjang pembaca awal, tingkat keterbacaan perlu diutamakan sehingga teks dengan elemen statis lebih dianjurkan untuk meningkatkan pemahaman anak lebih baik. (Ghozali, h. 92).

2.2 Aspek Visual Karakter

Sebuah cerita memerlukan karakter yang kuat untuk membangun kesan di benak pembaca. Dalam konteks buku, aspek visual karakter berperan besar dalam menciptakan ciri khas karakter dan mempengaruhi persepsi pembaca secara emosional dengan tujuan memperkuat identitas dari tokoh dalam cerita tersebut. Dalam merancang desain karakter, penulis dan ilustrator perlu *brainstorming* bersama untuk mempertimbangkan dan menentukan ciri apa saja yang terdapat dalam diri tokoh karakter pada buku.

2.1.4 Bermain bentuk

Permainan bentuk perlu dipertimbangkan berdasarkan tema dan konsep ceritanya. Dalam merancang cerita yang bertema serius, gaya visual yang realis menjadi sebuah pilihan.



Gambar 2. 31 Contoh Bermain Bentuk
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/774124930277298/...

Adapun sejumlah bentuk dasar geometris lainnya yang memudahkan proses pengembangan bentuk karakter (Ghozali, h. 34). Permainan bentuk

berperan besar dalam menampilkan persepsi dan memberikan pengaruh secara psikologis bagi pembaca dalam mengidentifikasi karakter. Keanekaragaman visual bentuk mampu memberikan kontras dan memudahkan target audiens dalam memahami pesan penting pada cerita. Keunikan desain bentuk juga mendorong dan memperkuat isi cerita sehingga mampu menggambarkan keseimbangan dan keselarasan visual, baik secara irama ataupun kesatuan visual.

A. Bulat

Bentuk dasar ini memberikan kesan ramah, dinamis, dan menyenangkan sehingga kerap digunakan dalam memvisualisasikan tokoh karakter anak-anak, figur ibu atau yang berkarakter positif (Ghozali, h. 34). Bentuk ini kerap berkaitan dengan keramahan, kenyamanan, dan kelembutan sebagai sikap dari karakter.

B. Segitiga

Bentuk dasar ini melambangkan kekuatan dan cenderung memiliki kesan negatif. Tampilan sudutnya yang tajam memberikan kesan berbahaya dan mengancam (Ghozali, h. 35). Selain itu, sudut tajam pada bentuk segitiga juga memberikan kesan dan makna kemampuan yang cerdas, cepat, tanggap dan ambisius.

C. Kotak

Bentuk dasar ini menampilkan kesan yang beraturan, kokoh dan stabil sehingga umumnya menjadi bentuk dasar penggambaran karakter tenang dan dapat diandalkan (Ghozali, h. 35). Selain itu, karakter dengan bentuk kotak mewakili sifat kejujuran, kekuatan, dan bahkan terkadang kekakuan.

2.1.5 Ciri Khas Karakter

Terdapat beberapa metode untuk meningkatkan kesan pembaca terhadap karakter dalam cerita. Selain melakukan permainan bentuk geometris, diperlukan pula mempertimbangkan keunikan karakter utama. Keunikan yang

dimaksud berupa penambahan properti, warna, rambut, ataupun gestur yang menunjukkan variasi perbedaan karakter utama dengan karakter lainnya (Ghozali, h. 36-37). Sehingga karakter utama akan dilihat lebih menonjol dan mudah diingat oleh pembaca sebagai ikon pada cerita ini.

Gambar 2. 32 Contoh Ciri Khas Karakter
Sumber: https://www.instagram.com/p/DG8TxCAzttX/?hl=en...

Dalam konteks buku ilustrasi anak di usia 6-8 tahun, karakter berperan penting untuk mendukung anak dalam memahami nilai dan moral pada buku. Selain itu, karakter bertujuan membangun empati dan menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Sketsa Emosi dan Posisi

Dalam menghidupkan suatu karakter pada cerita, sketsa emosi dan posisi sangatlah penting untuk direncanakan.

Gambar 2. 33 Contoh Sketsa Emosi dan Posisi
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/41447259075064114/...

Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah latar belakang, kebiasaan yang dilakukan karakter, emosi yang dirasakan karakter serta posisi karakter dalam cerita (Ghozali, h. 38). Komponen dalam sketsa emosi dan posisi antara lain adalah visualisasi dari ekspresi dan fitur wajah serta postur wajah. Visualisasi tersebut mempermudah target dalam mendalami dan memahami alur cerita secara visual sehingga memiliki keterhubungan yang kuat secara emosional dengan karakter pada cerita.

2.1.7 Permainan Gaya Gambar dan Warna

Setelah mengembangkan karakter dengan beberapa aspek visual diatas, suatu karakter perlu digambarkan dengan gaya gambar dan konsep pewarnaan yang sesuai dengan sifat dan latar belakang pada cerita (Ghozali, h. 39).

Gambar 2. 34 Contoh Gaya Gambar dan Warna
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/41447259075064114/...

Dalam konteks perancangan buku, permainan yang dimaksud adalah dengan menampilkan gaya ilustrasi dan pemilihan warna berdasarkan dengan tema cerita pada buku. Hal ini bermaksud untuk memudahkan pembaca dalam mengenali makna secara singkat dari buku tersebut.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi dalam sebuah buku cerita memiliki esensi untuk memperindah dan menerjemahkan makna cerita atau informasi tertulis lainnya (Putra & Lakoro dalam Novitasari & Anggapuspa, 2021, h.114). Selain itu, menurut Male (2024),

ilustrasi memiliki pengaruh besar dalam mendukung penyampaian informasi baik sebagai hiburan maupun fungsi edukasi. Dalam konteks buku cerita anak, ilustrasi memainkan peranan penting dalam menstimulus imajinasi dan kreativitas anak saat membacanya. Dengan adanya ilustrasi, suatu informasi cenderung lebih mudah dicerna oleh pembaca karena adanya representasi ide secara visual yang meningkatkan daya tarik pembaca serta memudahkan proses berpikir.

2.3.1 Bentuk dasar Ilustrasi

Beberapa bentuk dasar ini berhubungan dengan elemen titik, garis, bidang dan organik untuk memberikan poporsi yang baik dan menggambarkan objek secara simpel agar memudahkan pembaca dalam memahami dan mencerna informasi yang ditampilkan. Dalam buku cerita anak, bentuk dasar ilustrasi berperan sebagai kunci dalam proses penyampaian informasi ataupun narasi untuk meningkatkan kenyamanan, memperkuat narasi serta menciptakan pengalaman yang baik bagi pembaca (Ghozali, h. 15).

2.3.1.1 Tebaran/*Spread*

Bentuk dasar tebaran/*spread* disini dapat diartikan sebagai pengaplikasian ilustrasi yang mengisi 2 halaman kiri dan kanan buku. Kategori bentuk ini berfungsi memberikan kesan dominasi dan fokus yang lebih lama bagi pembaca untuk memperhatikan ilustrasinya (Ghozali, h. 15). Disamping itu, kategori bentuk ini menunjukkan informasi mengenai suasana atau latar pada suatu cerita yang sedang dihadapi tokoh karakter.

Gambar 2. 35 Contoh Tebaran/*Spread*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/394627986115889548/...

2.3.1.2 Satu halaman/*Single*

Satu halaman/*single* ini menekankan penataan letak elemen visual pada satu halaman penuh hingga mendominasi ruang pada halaman uku tersebut. Penggunaan satu halaman/single memudahkan ilustrator dan desainer dalam menampilkan kisah adegan yang berbeda.

Gambar 2. 36 Contoh Satu Halaman/*Single*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/23503229295752872/...

Ilustrasi dengan bentuk satu halaman ini kerap dimanfaatkan ketika ilustrasi yang akan ditampilkan menjelaskan situasi atau latar yang berbeda satu sama lainnya (Ghozali, h. 17).

2.3.1.3 Lepasan/*Spot*

Bentuk lepasan/spot ini cenderung digunakan untuk menampilkan banyak kegiatan secara detail dalam satu waktu.

Gambar 2. 37 Contoh Lepasan/Spot
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/578290408439078769/...

Umumnya bentuk ini dimanfaatkan saat suatu cerita diharuskan menekankan prosesnya (Ghozali, h. 19). Dalam konteks buku cerita anak, lepasan/spot ini mendorong pemahaman narasi pada

buku melalui penggambaran adegan dan situasi yang dialami oleh karakter. Selain itu, dengan adanya lepasan/spot, penggambaran tersebut mampu memberikan visualisasi bayangan yang lebih hidup dan nyata pada pembaca mengenai tantangan, hambatan, dan misi yang ingin dicapai karakter. Bentuk dasar ilustrasi jenis ini memegang peranan dalam mengatur ritme serta tempo dalam penyampaian cerita agar menghasilkan sebuah alur baca yang lebih dinamis.

2.3.2 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi dalam sebuah buku cerita memiliki esensi untuk memperindah dan menerjemahkan makna cerita atau informasi tertulis lainnya (Putra dan Lakoro dalam Novitasari & Anggapuspa, 2021, h. 114). Selain itu, menurut Male (2017, h. 19), ilustrasi memiliki pengaruh besar dalam mendukung penyampaian informasi baik sebagai hiburan maupun fungsi edukasi. Dengan adanya ilustrasi, suatu informasi cenderung lebih mudah dicerna oleh pembaca karena adanya representasi ide secara visual yang meningkatkan daya tarik pembaca serta memudahkan proses berpikir.

Gambar 2. 38 Contoh Ilustrasi *Stylized*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/1759287342711793/...

Menurut Male (2017), jenis ilustrasi *stylized* merupakan gaya ilustrasi yang umumnya melebih-lebihkan atau menyederhanakan bentuk dan ekspresi karakter dengan tujuan menghibur, meningkatkan ketertarikan pembaca, dan mudah dikenali oleh anak-anak. Penggambaran ekspresi wajah dan gestur tubuh dengan gaya visual *stylized* yang bersifat ekspresif

mempermudah anak mengenali pesan yang dimaksud secara konkrit dan menghubungkannya dengan penghalaman sehari-hari.

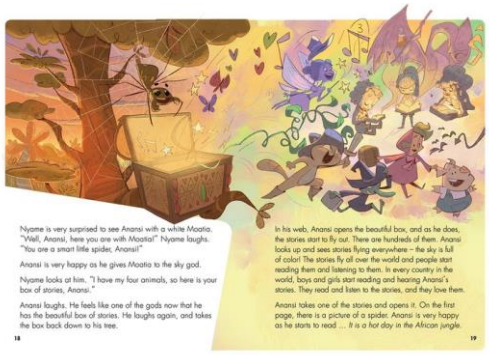
Jenis gaya ilustrasi ini juga mendukung kemampuan imajinatif dan visual anak dalam mengenal emosi, perasaan, atau kepribadian karakter melalui raut wajah, ekspresi, dan gestur mereka. Hal ini dikarenakan melalui gaya ilustrasi kartun, detail ekspresi dibuat berlebihan untuk mendukung empati pembaca pada karakter lebih dalam.

2.3.3 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2017), ilustrasi berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan melalui visual. Salah satu fungsinya berupa *storytelling*, Male (2017) beranggapan bahwa *storytelling* berperan sebagai representasi visual narasi cerita. *Storytelling* pada dasarnya merupakan cara menyampaikan cerita dan dalam konteks buku cerita anak. Umumnya, *storytelling* terbagi mejadi dua bentuk, yaitu *storybook* dan *picture book* (Ghozali, 2020, h. 10). Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Storybook*

Storybook memiliki karakteristik yang didominasi oleh teks dengan ilustrasi sebagai pendukung cerita untuk meningkatkan minat anak dalam membaca dan mendorong imajinasi anak terhadap teks cerita pada buku.

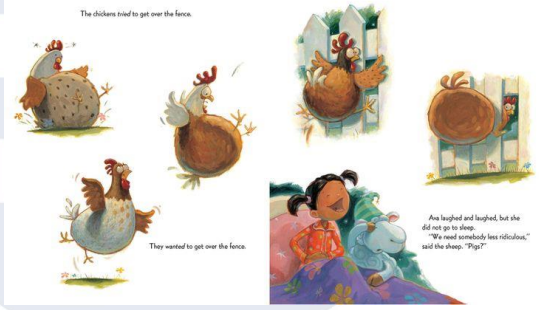


Gambar 2. 39 Contoh *Storybook*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/759349187206098363/...

Namun fungsi ilustrasi dalam *storybook* tidak terlalu berpengaruh terhadap jalannya cerita karena biasanya hanya sebagai pembuka bab sehingga teks dapat dibaca dengan sendirinya (Ghozali, 2020, h. 11-12).

b. *Picture book*

Dalam *Picture book,* ilustrasi memiliki peranan penting dalam memperkuat narasi pada buku dan penyampaian cerita. Selain itu, pada *picture book,* porsi ilustrasi lebih banyak dibandingkan dengan teks.



Gambar 2. 40 Contoh *Picture Book*
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/5782904084390553...

Namun disisi lain, ilustrasi dan teks tetap harus berjalan beriringan sehingga tidak dapat dipisahkan karena membentuk kesatuan pada cerita yang memudahkan pembaca mengerti alur dan maksud ceritanya. (Ghozali, 2020, h. 13-14).

2.3.4 Desain Karakter

Menurut Ghozali (2020), dalam membuat cerita yang berkesan di hati pembaca, desain karakter perlu direncanakan dengan baik. Dengan adanya karakter yang kuat, narasi dalam buku pun akan lebih terasa nyata dan hidup. Disamping itu, dengan memperhatikan dan mempertimbangkan desain karakter pada tiap tokoh di buku, hal ini mampu meningkatkan ketertarikan anak dan terkoneksi dengan elemen tokoh pada cerita. Desain karakter terdiri dari beberapa elemen penting seperti gestur, ekspresi, dan sifat.

A. Gestur

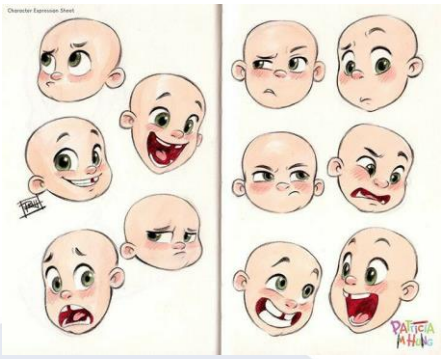
Menurut Angelina dalam Afif dkk, 2024, h.449), gestur adalah bahasa tubuh yang mampu merepresentasikan ekspresi, aksi, dan emosi karakter dalam cerita. Gestur mendorong pemahaman pembaca dalam memahami alur cerita dengan lebih baik dan terhubung dengan cerita yang ada.

Gambar 2. 41 Contoh Gestur
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/1034983558111787043/...

Selain itu, gestur menghidupkan suasana pada cerita melalui dinamika gerakan berupa interaksi dan ekspresi karakter agar relevan dengan bahasa tubuh target pembaca. Dalam konteks buku ilustrasi aktivitas, dengan adanya gestur, target pembaca lebih mudah memahami instruksi atau arahan pada buku.

B. Ekspresi

Ekspresi juga memiliki peran yang besar dalam desain karakter. Hal itu dikarenakan, ekspresi berfungsi menunjukkan rangkaian perubahan emosi sebagai respon dari situasi yang dihadapi (Cassell dalam Afif dkk, 2024, h. 449). Dalam konteks buku cerita anak, dengan menampilkan ekspresi pada fitur tokoh mampu meningkatkan nilai empati pembaca pada buku. Dengan adanya ekspresi, unsur tersebut mampu meningkatkan ketertarikan secara visual pada anak sebagai bentuk informasi mengenai emosi atau perasaan yang dirasakan oleh tokoh pada cerita.



Gambar 2. 42 Contoh Ekspresi
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/68748197812/...

Disamping itu, ekspresi juga mampu mendukung pemahaman anak mengenai konten cerita serta mendukung tersampainya pesan atau konteks cerita tanpa menampilkan teks panjang untuk menjelaskan kejadian pada cerita.

C. Sifat

Dalam proses mendesain karakter, sifat menjadi salah satu aspek penting untuk memudahkan pembaca membedakan karakter satu dengan yang lain.

Gambar 2. 43 Contoh Sifat
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/563018698007798/...

Dari sisi narasi pun sifat memberikan dinamika sosial yang menarik antar tokoh lainnya dalam buku yang menarik pembaca (Wibowo, 2024, h.19). Selain itu, sifat juga berfungsi meningkatkan empati dan koneksi emosional dengan pembaca.

2.4 Kejujuran dalam Islam

Kejujuran merupakan salah satu tonggak dan pilar kehidupan baik dalam bersosialisasi maupun beragama. Perilaku ini adalah salah satu sifat terpuji yang dimiliki oleh Nabi Muhammad SAW dan diperintahkan oleh Allah SWT untuk diimplementasikan. Dengan mengamalkan kejujuran, setiap insan dapat membangun hubungan yang baik dengan insan lainnya serta kebaikan dari Allah SWT. Selain itu, kejujuran mendatangkan beragam manfaat dalam praktiknya seperti memperoleh keberkahan, perlindungan, dan pertolongan dari Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat (Damanik dkk, 2024).

2.4.1 Makna Kejujuran

Jujur berasal dari kata *"Shiddiq"* yang berarti benar, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kenyataan (Damanik dkk, 2024, h. 554). Berdasarkan Ibn Manzur (dalam Madani, 2021), kata *"Shiddiq"* merujuk pada sejumlah pengertian yaitu, yang sempurna benarnya dan membuktikan perkataannya dengan perbuatannya. Menurut Rahman (dalam Damanik dkk, 2024), kejujuran memiliki cakupan yang luas dan tidak hanya diukur dari perkataan, melainkan niat, tindakan, serta cara berpikir individu. Dalam kehidupan sosial, kejujuran memegang peranan penting untuk meningkatkan derajat dan rasa kepercayaan pada orang lain. Selain itu, sifat kejujuran mendatangkan keberkahan dan ampunan dari Allah SWT (Royansyah & Milah, 2024).

2.4.2 Pentingnya Penanaman Nilai Kejujuran pada Anak

Menurut Lathifah dkk (2025, h. 201), nilai-nilai kejujuran perlu diperkenalkan sejak dini agar anak dapat tumbuh menjadi seseorang yang bertanggung jawab dan amanah. Orang tua memegang peranan penting sebagai sumber pendidik dan pembimbing utama anak untuk memperkenalkan dan membiasakan anak dalam bersikap jujur sehingga merupakan figur teladan yang menentukan kepribadian anak. Sebagai generasi penerus bangsa, anak berhak memperoleh pendidikan yang berkualitas agar mampu berkembang secara optimal

dan mengimplementasikan potensinya yang bermanfaat bagi kemajuan bangsa, agama, dan negara.

Pendidikan yang dimaksud tidak hanya berhubungan dengan akademis saja, melainkan penanaman moral serta agama (Musrifah, 2016). Dengan memperkenalkan nilai kejujuran sejak dini, anak dapat terhindar dari pengaruh negatif dan tekanan lingkungan sosialnya seperti meniru kebiasaan menyontek atau mencuri. Berdasarkan penelitian Nuraeni (dalam Inten, 2017), dalam proses tumbuh kembang anak, orang tua perlu senantiasa rutin menyampaikan nilai dan moral kejujuran melalui pendekatan, seperti komunikasi yang baik yang disertai pula dengan memberikan contoh nyata pengamalan kejujuran pada anak.

2.4.3 Peran Agama dalam Pembentukan Nilai Kejujuran

Agama berperan besar dalam pembentukan karakter kejujuran dengan memberikan pedoman moral melalui kisah inspiratif. Dengan adanya agama, individu dapat lebih mudah memahami konsep kejujuran secara lebih mendalam (Royansyah & Milah, 2024). Konsep pertanggungjawaban seperti perbuatan terpuji yang dilakukan di dunia dapat mendatangkan pahala, sedangkan perbuatan tidak terpuji mampu mendatangkan dosa di akhirat perlu diperkenalkan pada anak sedini mungkin. Hal mendasar inilah yang dapat menjadi salah satu landasan kuat bagi kaum Muslim untuk mengetahui dan memahami sebab akibat dari perbuatannya. Eksistensi agama menjadi salah satu pilar utama yang turut serta mendorong dan mengajarkan nilai-nilai dan contoh pengamalan kejujuran berdasarkan ayat Al-Qur'an, hadis, dan melalui kisah teladan para Nabi serta Rasul.

Perintah mengamalkan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari telah disebarkan oleh Allah SWT kepada seluruh umat-Nya melalui QS. At-Taubah (9):119 yang berbunyi:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا اتَّقُوا اللّٰهَ وَكُوْنُوْا مَعَ الصّٰدِقِيْنَ ﴿١١٩﴾

"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar".

Berdasar pada Al-Qur'an, pada ayat ini, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk senantiasa bersungguh-sungguh dalam melaksanakan perintah-

Nya serta menjauhi larangan-Nya dengan mengatakan atau melakukan sesuatu sesuai dengan kenyataannya tanpa disembunyikan agar terus mendapatkan ridha Allah SWT.

2.4.4 5 Sifat Kejujuran dalam Islam

Kejujuran merupakan kunci dan landasan utama bagi tiap individu yang harus diamalkan oleh tiap individu terutama kaum Muslim bahkan sebisa mungkin ditanamkan pada anak di usia dini dalam segala aspek kehidupannya. Hal ini sejalan dengan apa yang diperoleh oleh tiap kaum-Nya, yaitu mendapatkan ridha dan ketenangan lahir bathin serta melanjutkan silaturahmi yang baik terhadap sesama.

Imam Al-Ghazali menjelaskan bahwa kejujuran atau *"Shiddiq"* terbagi menjadi lima bentuk sifat. Beberapa sifatnya meliputi kejujuran dalam niat, perkataan, perbuatan, menepati janji, dan bepenampilan sesuai kenyataan (Damanik dkk, h. 558-559). Secara keseluruhan, hadis ini diperkuat HR. Bukhari dan Muslim yang berbunyi, "Tanda orang munafik ada tiga, yaitu apabila berbicara ia berbohong, apabila berjanji ia mengingkari, dan apabila diberi amanah ia berkhianat." Berikut ini penjelasan lebih lengkap berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an dan Hadis ulama lainnya.

2.4.4.1 Jujur dalam Niat *(Shiddiq Al-Qalbi)*

Kejujuran yang datang dari dalam diri karena keikhlasan untuk melakukan kejujuran karena ridha Allah SWT, bukan karena menginginkan suatu imbalan atau dianggap paling baik. Hal ini merupakan bentuk ketakwaan yang baik dengan berkomitmen penuh mengamalkan sesuatu yang diniatkan atas nama Allah SWT, dengan mengorbankan segenap jiwanya (Damanik dkk, h. 558-559).

Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat Muslim dalam menekankan pentingnya nilai kejujuran selaku prinsip fundamental. Allah SWT berfirman:

وَمَآ اُمِرُوْٓا اِلَّا لِيَعْبُدُوا اللّٰهَ مُخْلِصِيْنَ لَهُ الدِّيْنَ ۙ حُنَفَاۤءَ وَيُقِيْمُوا الصَّلٰوةَ
وَيُؤْتُوا الزَّكٰوةَ وَذٰلِكَ دِيْنُ الْقَيِّمَةِ ۗ ﴿٥﴾

”Padahal mereka tidak disuruh melainkan supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepadaNya dalam (menjalankan) agama yang lurus.” (QS. Al-Bayyinah/98:5)

Berlandaskan Al-Qur’an, ayat ini menegaskan pentingnya tulus dan ikhlas dalam beribadah demi rida Allah SWT sehingga terhindar dari sifat syirik dan musyrik. Selain itu, berdasarkan HR. Bukhari dan Muslim,”Sesungguhnya amalan itu tergantung pada niat, dan sesungguhnya setiap orang akan mendapatkan apa yang diniatkannya”. Upaya dalam mengamalkan sifat dan bentuk kejujuran ini membutuhkan kerjasama yang baik antar hati dan niat agar terhindar dari rasa haus akan validasi dan pujian dari orang lain.

2.4.4.2 Jujur dalam Perkataan *(Shiddiq Al-Hadits)*

Jujur dalam perkataan berarti menyampaikan segala hal sesuai dengan keadaan, kenyataan, dan perbuatannya. Kata-kata yang keluar tidak berupa fitnah, gosip atau sindiran, melainkan mengandung kebenaran (Damanik dkk, h. 558).

Salah satu bentuk sifat kejujuran dalam Islam yaitu jujur dalam perkataan merupakan perintah langsung dari Allah SWT. Dalam Al-Qur’an, Allah SWT berfirman:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا اتَّقُوا اللّٰهَ وَقُوْلُوْا قَوْلًا سَدِيْدًاۙ ﴿٧٠﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar.” (QS Al-Ahzab/33:70)

Bersumber pada Al-Qur’an, ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan umat-Nya untuk selalu bertakwa kepada-Nya dengan mengatakan sesuatu berdasarkan fakta yang ada. Hal ini dikarenakan segala perkataan dipertanggungjawakan di hadapan Allah SWT kelak. Allah SWT berfirman:

مَا يَلْفِظُ مِنْ قَوْلٍ اِلَّا لَدَيْهِ رَقِيْبٌ عَتِيْدٌ ﴿١٨﴾

“Tidak ada suatu kata yang diucapkannya melainkan ada di sisinya malaikat pengawas yang selalu siap (mencatat).” (QS Qāf/50:18)

Kemudian menurut hadis Bukhari dan Muslim, “Hendaklah kalian selalu berlaku jujur, karena kejujuran membawa kepada kebaikan, dan kebaikan membawa (pelakunya) ke surga." Dengan mengucapkan sesuatu sesuai dengan kejadian yang ada, setiap umat-Nya akan didatangkan keberkahan dan kebaikan, salah satunya memperoleh Surga di kemudian hari.

2.4.4.3 Jujur dalam perbuatan *(Shiddiq Al-Amal)*

Bentuk sifat jujur dalam perbuatan dapat dimaknai sebagai pengamalan dan tindakan yang dilakukan berdasarkan kesesuaian niat dan ucapannya. Kejujuran ini tidak disertai dengan tambahan atau pengurangan dalam pengamalannya (Damanik dkk, h. 559). Berdasar pada Al-Qur’an, Allah SWT berfirman:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لِمَ تَقُوْلُوْنَ مَا لَا تَفْعَلُوْنَ ۝٢

“Wahai orang-orang yang beriman, mengapa kamu mengatakan sesuatu yang tidak kamu kerjakan?” (QS Ash-Shaff/61:2)

كَبُرَ مَقْتًا عِنْدَ اللّٰهِ اَنْ تَقُوْلُوْا مَا لَا تَفْعَلُوْنَ ۝٣

“Sangat besarlah kemurkaan di sisi Allah bahwa kamu mengatakan apa yang tidak kamu kerjakan.” (QS Ash-Shaff/61:3)

Dalam Al-Qur’an, kedua ayat ini menunjukkan seberapa benci Allah SWT terhadap ketidakjujuran seperti mengatakan sesuatu yang tidak sesuai dengan apa yang dikerjakan sehingga tidak terdapat kesatuan antara kata dan perbuatan. Sifat kejujuran ini merupakan bentuk dari pertanggungjawaban dan amanah yang dijaga oleh individu sehingga segala yang dikatakan di awal perlu dilakukan dan diaplikasikan sesuai dengan ucapannya sebelumnya.

2.4.4.4 Jujur dalam janji *(Shiddiq Al-Wa’d)*

Sebuah janji merupakan tanggung jawab dan hutang yang perlu dipenuhi untuk meningkatkan kepercayaan orang lain terkait amanah yang diberikan (Damanik dkk, h. 559). Allah SWT

memerintahkan seluruh umat-Nya untuk memenuhi janji dan memegang amanah yang diberikan oleh orang lain. Berikut ini firman-Nya:

وَاَوْفُوْا بِعَهْدِ اللّٰهِ اِذَا عٰهَدْتُّمْ وَلَا تَنْقُضُوا الْاَيْمَانَ بَعْدَ تَوْكِيْدِهَا وَقَدْ جَعَلْتُمُ
اللّٰهَ عَلَيْكُمْ كَفِيْلًاۗ اِنَّ اللّٰهَ يَعْلَمُ مَا تَفْعَلُوْنَ ﴿٩١﴾

"Tepatilah janji dengan Allah apabila kamu berjanji. Janganlah kamu melanggar sumpah(-mu) setelah meneguhkannya, sedangkan kamu telah menjadikan Allah sebagai saksimu (terhadap sumpah itu). Sesungguhnya Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS An-Nahl/16:91)

Melalui Al-Qur'an, ayat ini dengan jelas meminta seluruh umat-Nya untuk selalu menepati janji dan sumpah karena sesungguhnya Allah SWT mengetahui dengan sungguh seluruh janji yang dibuat, baik dalam hati maupun yang telah diikrarkan. Selain itu, melanggar amanah yang diberikan oleh orang lain dapat mendatangkan azab bagi umat-Nya yang mengkhianati janji tersebut. Dengan menerapkan jujur dalam menepati janji, hubungan antar individu dapat berjalan dengan lebih baik serta meningkatkan nama baik diri sendiri.

2.4.4.5 Jujur dalam berpenampilan sesuai kenyataan *(Shiddiq Al-Hall)*

Kejujuran dalam berpenampilan sesuai kenyataan merupakan bentuk sifat menampilkan diri sesuai kenyataan, tidak munafik atau bermuka dua seperti menggunakan kepalsuan hanya untuk dinilai. Kepalsuan disini dapat diartikan memaksakan diri menggunakan atau memperlihatkan sesuatu diluar kemampuannya atau kebiasaannya (Muhammadiyah, 2020).

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

وَاِذَا لَقُوا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا قَالُوْٓا اٰمَنَّاۚ وَاِذَا خَلَوْا اِلٰى شَيٰطِيْنِهِمْۙ قَالُوْٓا اِنَّا مَعَكُمْۙ
اِنَّمَا نَحْنُ مُسْتَهْزِءُوْنَ ﴿١٤﴾

"Apabila mereka berjumpa dengan orang yang beriman, mereka berkata, "Kami telah beriman." Akan tetapi apabila mereka menyendiri

dengan setan-setan (para pemimpin) mereka, mereka berkata, "Sesungguhnya kami bersama kamu, kami hanya pengolok-olok." (QS Al-Baqarah/2:14).

Pada Al-Qur'an, ayat ini menjelaskan kemunafikan seseorang ketika berhadapan dengan orang-orang yang beriman, mereka berpura-pura beriman namun ketika mereka berkumpul dengan kelompok yang kafir, mereka mengejek dan mengatakan hal buruk mengenai orang yang beriman. Perilaku ini merupakan sebuah bentuk penipuan yang didapat untuk memperoleh kepentingan duniawi.

2.5 Penelitian Relevan

Tinjauan terhadap penelitian sebelumnya yang relevan perlu dilakukan untuk memperkuat kebaruan dalam studi ini. Pada bagian ini, penulis akan membahas sejumlah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemahaman terkait topik nilai dan kejujuran dalam Islam. Analisis penelitian ini akan dipertimbangkan berdasarkan objektif penelitian, metode yang digunakan serta hasil dari penelitian terdahulu.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Interaktif Untuk Menanamkan Kejujuran Pada Anak Usia 5-10 Tahun	Fenny Monica, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky	Penelitian ini berfokus pada perancangan buku interaktif disertai dengan aktivitas untuk meningkatkan pemahaman nilai kejujuran melalui cerita rakyat bergambar.	**a. Inovasi dalam pembelajaran moral cerita rakyat interaktif:** Mengandung ilustrasi dan fitur interaktif seperti pop up, pull the tab dan lift the flap untuk meningkatkan rasa penasaran dan

				minat anak dalam membaca cerita rakyat Indonesia. **b. Pendekatan melalui aktivitas permainan:** Aktivitas pada buku mencakup permainan mengisi jawaban benar atau salah yang berhubungan dengan narasi cerita untuk mendorong pemahaman anak.
No.	**Judul Penelitian**	**Penulis**	**Hasil Penelitian**	**Kebaruan**
2.	PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU SERUKAN (SERI RUKUN IMAN) SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEIMANAN UNTUK ANAK USIA DINI	Akhmad, Zunalia & Dwi Wahyuni Kurniawat	Penelitian ini berfokus pada perancangan buku interaktif yang disertai dengan aktivitas sebagai media pengenalan 6 rukun iman pada anak.	**a. Ilustrasi dengan bahasa & analogi logis:** Konsep iman pada buku ini dibahasakan secara logis dan disertai pula dengan karakter utama tanpa nama sebagai "Aku" untuk

				memberikan pengalaman personal pada anak. **b. Penggunaan elemen interaktif dan pendukung:** Dilengkapi dengan halaman interaktif seperti pop up 360° dengan beberapa komponen pendukung seperti buku panduan, buku mewarnai, stiker set, spidol, tas koin, dan *lunch bag.*
No.	**Judul Penelitian**	**Penulis**	**Hasil Penelitian**	**Kebaruan**
3.	Pengembangan Media *Big Book Prayer* untuk Mengoptimalkan *Religious Moral Activities* Anak 4-5 Tahun	Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita, Ulfa Asmah	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media dengan variasi kegiatan dan bisa dimainkan secara berkelompok dalam mengenal nilai moral dan	**a. Menyatukan pembelajaran dalam aspek agama dan moral:** Mengembangkan produk media yang mengandung konten informasi mengenai nilai dalam agama

			cara beribadah dalam Islam.	seperti rukun iman dan waktu shalat serta contoh akhlak dan moral baik. **b. Pendekatan permainan interaktif berbasis interaksi sosial:** Mengadung permainan aktivitas yang dirancang khusus berdasarkan nilai agama dan moral dengan membangun interaksi antar anak dan guru. Beberapa aktivitasnya berupa menarik garis, meronce dan menempelkan gambar.

Berdasarkan temuan dari tiga hasil penelitian terdahulu, penulis memperoleh solusi kebaruan dalam buku aktivitas dengan menggabungkan elemen interaktif berupa fitur aktivitas permainan yang berhubungan dengan alur cerita pada buku serta memberikan pemahaman hubungan antara nilai agama dengan contoh pengamalan kejujuran. Fitur aktivitas permainan yang disajikan bertujuan menarik ketertarikan anak dalam membaca dan mengenal pentingnya kejujuran dalam tiap aspek kehidupan anak selaku target audiens.

Berdasarkan kajian literatur yang telah diteliti, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan buku aktivitas ilustrasi berpotensi besar dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia 6-8 tahun. Hal itu dikarenakan pada usia tersebut, anak sedang berada pada tahap perkembangan moral sehingga membutuhkan stimulus pengalaman langsung dalam memahami nilai-nilai kejujuran berdasarkan ajaran Agama. Disamping itu, keaktifan anak dalam berinteraksi secara visual, motorik, dan kognitif sangat berpengaruh besar dalam memahami pesan secara mendalam. Oleh karena itu, penyampaian nilai kejujuran melalui pengalaman membaca yang disertai dengan aktivitas merupakan pendekatan yang tepat bagi anak usia 6-8 tahun.

Selain itu, dari sisi perancangan, prinsip desain dan aspek visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, *grid* dan desain karakter merupakan faktor utama dalam meningkatkan minat, fokus, dan kemudahan anak dalam memahami konteks pada buku. Kemudian, dalam konteks nilai dan moral yang dimaksud, sifat kejujuran perlu ditanamkan pada anak sejak dini berdasarkan ajaran Agama Islam agar anak mampu mengetahui dan memahami sebab akibat dari perbuatan yang dilakukan di dunia tidak akan terlepas dari pertanggungjawabannya di akhirat pada kemudian hari. Oleh karena itu, secara keseluruhan, tinjauan pustaka memudahkan penulis merancang buku aktivitas mengenai 5 Sifat Kejujuran dalam Islam dengan menyesuaikan tahap perkembangan anak di usia 6-8 tahun melalui teori Kohlberg, pengaplikasian *column grid* serta penentuan gaya visual *stylized* yang relevan dengan target audiens.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA