

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Menurut Berne (2024) dalam bukunya, buku ilustrasi merupakan buku yang menampilkan gambar (seperti foto, gambaran, lukisan, atau karya seni) sebagai bagian penting isinya. Menurutnya, buku cerita bergambar anak-anak termasuk dalam jenis buku ilustrasi. Buku ilustrasi bentuknya tidak harus vertikal seperti kebanyakan buku, bentuknya juga bisa horizontal agar lebih nyaman diletakkan di pangkuan atau di meja, selain itu bentuknya juga bisa besar (*oversized*). Magh'firoh & Victory (2024) mengatakan, buku ilustrasi berfungsi untuk menggantikan penjelasan yang bersifat verbal dan naratif dengan menyajikan visual yang mampu mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca, juga menarik perhatian karena menyajikan pandangan baru yang merepresentasikan suatu objek.

2.1.1 Ilustrasi

Menurut Abror & Zaini (2021), kata ilustrasi secara etimologis diambil kata “*illustration*” (bahasa inggris) dengan kata kerja “*illustrate*” yang berarti “membuat terang”. Secara luas, ilustrasi dapat dipahami sebagai gambar bercerita. Sedangkan ilustrasi secara fundamental didefinisikan sebagai sebuah penggabungan unsur dan prinsip seni rupa yang menghasilkan visual yang estetik.



Gambar 2.1 Ilustrasi

Sumber: <https://pin.it/73W2chZVs>

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari kita, misalnya majalah, sampul buku, buku pelajaran, komik, dan banyak media lainnya. Menurut Patria (2012) gambar ilustrasi merupakan gambar yang muncul bersamaan dengan teks sebagai elemen pendamping dari teks tersebut. Gambar ilustrasi berfungsi untuk menambahkan daya tarik teks atau bacaan juga membantu memperjelas maksud dari teksnya. Ilustrasi mampu memberikan pemahaman lebih jelas kepada pembaca, menjelaskan dan menghidupkan teks secara visual. Dengan begitu, anak-anak juga dapat mengerti bahwa buku tersebut dibuat untuknya. (Novianti & Sapitri, 2023).

2.1.1.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Noviadji & Hendrawan (2021), buku ilustrasi mampu menerangkan dengan mudah. Menurutnya, dalam perancangan buku, ilustrasi memiliki fungsi deskriptif, ekspresif, analitis/ struktural, dan kualitatif. Dalam fungsi deskriptif, ilustrasi berperan sebagai pengganti uraian yang bersifat verbal atau naratif yang menggunakan kalimat panjang. Secara ekspresif, ilustrasi mampu menyampaikan gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena. Fungsi analitis atau struktural berarti ilustrasi berperan dalam menampilkan rincian suatu objek, sistem, atau proses secara detail dari bagian ke bagian. Sedangkan fungsi kualitatif,

ilustrasi biasanya diwujudkan melalui penggunaan daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, bagan, maupun simbol. Sehingga fungsi ilustrasi terbagi menjadi deskriptif, ekspresif, analitis, dan kualitatif sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.1.1.2 Desain Karakter

Menurut Rifqi dkk. (2024), dalam penciptaan sebuah karya, perancangan karakter memiliki peran yang penting. Dalam buku ilustrasi interaktif, daya tarik visual karakter adalah salah satu elemen penting yang dapat menarik minat anak-anak. Desain karakter memiliki peran penting dalam proses pengembangan cerita sehingga cerita lebih berkesan bagi pembaca. Karakter yang dirancang menarik juga dapat membangun hubungan emosional antara anak-anak dan pesan yang ingin disampaikan, sehingga mempermudah mereka dalam memahami isi cerita maupun konsep yang disampaikan dalam ilustrasi.



Gambar 2.2 Desain Karakter
Sumber: <https://pin.it/331JSBtHQ>

Menurut Suryani dkk. (2024), pengembangan konsep karakter dilakukan agar dapat menciptakan karakter yang sesuai dengan tema dari suatu perancangan. Beberapa elemen penting yang harus diperhatikan dalam mengembangkan konsep karakter yaitu atribut-atribut karakter, seperti pakaian, bentuk tubuh, palet warna, dan lainnya. Sehingga jika disimpulkan, desain karakter perlu di buat semenarik mungkin karena dapat menarik minat anak juga membangun hubungan emosional.

2.1.1.2 Kesimpulan Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar bercerita yang mampu memberikan pemahaman lebih jelas kepada pembaca. Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan pesan secara deskriptif, ekspresif, analitis, dan kualitatif. Sedangkan dari sisi desain karakter, desain karakter memiliki peran penting dalam proses pengembangan cerita sehingga cerita lebih berkesan bagi pembaca karena bisa membangun emosional sehingga harus dirancang semenarik mungkin.

2.1.2 Jenis Buku

Menurut Nick Soedarso (2014) dalam Valentino & Ramadhan, (2023) jenis-jenis buku terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang banyak diciptakan. Isi buku fiksi merupakan cerita yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Novel, novel grafis, dan komik termasuk contoh buku fiksi. Menurut Ahmadi dkk. (2021) Cerita rakyat juga merupakan salah satu contoh cerita tergolong fiksi yang berkembang di masyarakat, berasal dari suatu daerah dengan ciri khas yang berbeda sesuai asalnya. Menurut Asnanda dkk. (2022), Manfaat cerita fiksi dibagi menjadi dua, yaitu dari segi kepribadian anak dan dari segi nilai pendidikan. Cerita fiksi berperan penting terutama dalam meningkatkan minat baca siswa. Secara manfaat pragmatis, sastra anak khususnya cerita fiksi memiliki manfaat sebagai pendidikan sekaligus hiburan. Pendidikan pada sastra bermanfaat untuk memberikan banyak informasi, menambah pengetahuan, menumbuhkan kreativitas serta keterampilan anak, dan juga mengajarkan pendidikan moral pada anak.

2. Non-Fiksi

Buku non-fiksi merupakan jenis buku yang banyak digunakan sebagai buku referensi atau buku ensiklopedia. Buku pelajaran, buku sejarah, buku biografi, dan seluruh buku-buku yang

berisikan kejadian sesungguhnya merupakan contoh buku non-fiksi (Valentino & Ramadhan, 2023).

2.1.2 Kesimpulan Jenis Buku

Jenis buku terbagi jadi fiksi dan nonfiksi. Fiksi merupakan cerita yang tidak berdasarkan kehidupan nyata, sedangkan non fiksi sesuai dengan kehidupan nyata atau asli.

2.1.3 Buku Interaktif

Menurut Caitlyn dkk. (2023), buku interaktif merupakan mainan literatur yang dilakukan dengan membaca teks dan melihat ilustrasi di dalam buku menjadi sebuah permainan. Dapat dikatakan sebuah permainan karena permainan dapat dikatakan permainan jika terdapat interaksi dengan mainan tersebut, dan buku interaktif memiliki itu. Buku interaktif membuat pembaca harus berinteraksi serta terlibat dalam desainnya. Bentuk interaksi tersebut contohnya seperti menggerakkan atau menarik bagian tertentu dari kertas yang bertujuan agar pembaca dapat lebih memahami desainnya secara menyeluruh. Setiap gerakan yang dilakukan atau diubah dalam proses interaksi tersebut dapat menimbulkan makna yang berbeda.

2.1.3.1 Variasi Buku Interaktif

Menurut Wibowo (2017) dalam Caitlyn dkk. (2023), buku interaktif memiliki berbagai jenis:

1. *Pop-Up*



Gambar 2.3 *Pop-Up*

Sumber: <https://share.google/images/ML7aGFDPgJBqgN1UA>

Buku *pop-up* merupakan buku interaktif yang jika dibuka dapat menampilkan atau memunculkan bentuk 3 dimensi yang seakan akan keluar dari buku tersebut.

2. *Peek A Boo*

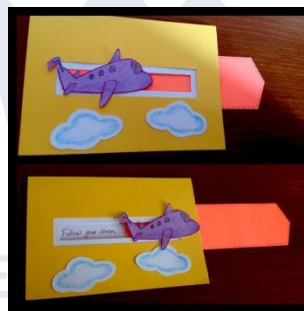


Gambar 2.4 *Peek A Boo*

Sumber: <https://share.google/images/KgpOVXGv6CGPmvvS0>

Buku *peek a boo* atau biasanya juga disebut *lift a flap* merupakan jenis buku interaktif yang interaksinya bisa dibuka tutup. Buku jenis ini dibuat dengan beberapa kertas yang ditumpuk kemudian bagian atasnya dikaitkan dengan lembar di bawahnya, sehingga sebagian besar kertas dapat dibuka dan ditutup.

3. *Pull Tab*



Gambar 2.5 *Pull Tab*

Sumber: <https://pin.it/LxKDrKsRC>

Merupakan variasi buku interaktif dimana terdapat kertas yang bisa ditarik untuk memperlihatkan gambar atau menampilkan sesuatu yang baru atau berbeda.

4. *Hidden Object*

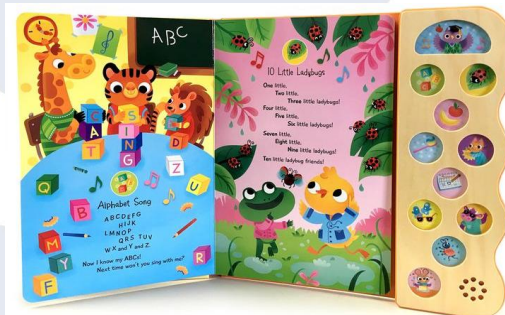


Gambar 2.6 *Hidden Object*

Sumber: <https://share.google/images/xNQbDMZlfcO1sC3aR>

Hidden object merupakan buku interaktif yang mengajak pembacanya berinteraksi atau berpartisipasi ke dalam cerita dengan mencari objek yang disembunyikan dalam halaman.

5. *Play A Sound*



Gambar 2.7 *Play A Sound*

Sumber: <https://pin.it/368qMd8OT>

Buku jenis ini berhubungan dengan suara, dimana buku dilengkapi dengan tombol yang dapat menghasilkan suara. Bila tombol tersebut ditekan maka akan menghasilkan suara atau lagu sesuai dengan teks maupun cerita dalam buku.

6. *Touch And Feel*



Gambar 2.8 *Touch And Feel*

Sumber: <https://pin.it/4C7vfRvRk>

Buku ini merupakan buku interaktif yang menyajikan tekstur yang berbeda-beda sesuai dengan cerita atau teks dalam buku.

7. Interaktif Campuran



Gambar 2.9 Interaktif Campuran

Sumber: https://youtu.be/EBhZRC_ikd8?si=a3AOVzj4Hdt-6MpO

Buku interaktif campuran merupakan buku yang terdiri dari beberapa bentuk buku interaktif yang telah disebutkan sebelumnya. Misalnya, dalam satu buku terdapat *pop-up* dan *peek a boo*.

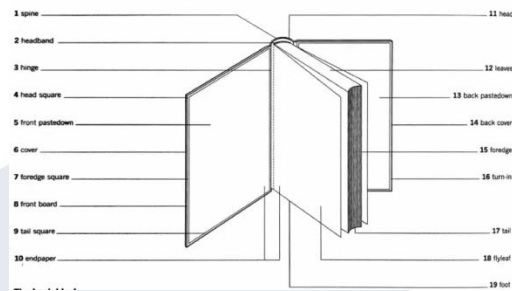
Maka disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis interaktif dalam buku interaktif seperti, *pop up*, *peek a boo*, *pull tab*, *hidden object*, *play a sound*, *touch and feel*, juga interaktif campuran.

2.1.4 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*”, dalam merancang buku terdapat komponen-komponen yang perlu diperhatikan. Komponen dasar buku terbagi menjadi tiga kelompok yaitu, sampul buku, halaman, dan *grid*.

2.1.4.1 Sampul Buku

Berdasarkan Haslam (2006), Sampul buku terbagi menjadi 20 bagian:



Gambar 2.10 Sampul Buku
Sumber: Haslam (2006)

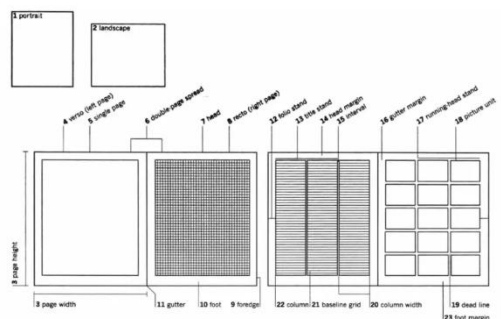
1. *Spine*, bagian punggung sampul buku yang menutupi bagian jilidan.
2. *Headband*, pita tipis yang diikat pada bagian jilidan, biasanya berwarna untuk melengkapi *binding cover*.
3. *Hinge*, lipatan pada *endpaper* yang menghubungkan bagian *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head square*, flensa pelindung kecil yang ada di atas buku, terbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.
5. *Front pastedown*, lembar *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam papan sampul depan.
6. *Cover*, lembar tebal atau papan yang menempel pada blok buku dan berfungsi untuk melindunginya.
7. *Foreedge square*, flensa pelindung kecil yang ada disisi tepi buku, terbentuk karena papan sampul depan dan belakang lebih besar daripada halaman.
8. *Front board*, sampul buku yang ada di bagian paling depan buku.
9. *Tail square*, flensa pelindung kecil yang ada di bagian bawah buku, terbentuk karena papan sampul lebih besar daripada halaman.
10. *Endpaper*, lembaran kertas yang terletak di halaman belakang (dalam sampul buku) yang berfungsi untuk menopang engsel buku.

Lembar luar disebut *pastedown*, sedangkan lembar yang bisa dibuka disebut *flyleaf*.

11. *Head*, bagian atas buku.
12. *Leaves*, lebar kertas yang mempunyai dua sisi yaitu, depan (*recto*) dan belakang (*verso*).
13. *Back pastedown*, kertas akhir yang ditempel pada sisi dalam papan di sampul belakang.
14. *Back cover*, papan sampul di bagian belakang buku.
15. *Forsalge*, tepi depan buku.
16. *Tare-in*, lipatan kertas dari bagian luar ke dalam sampul.
17. *Tail*, bagian bawah buku.
18. *Flyleaf*, lembar kertas akhir yang bisa di buka dan terletak di *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah halaman buku.
20. *Signature*, lembar kertas cetak yang dilipat dan dijilid secara berurutan untuk membentuk *book block*.

Maka sampul buku terdiri dari *Spine*, *Headband*, *Hinge*, *Head square*, *Front pastedown*, *Cover*, *Foredge square*, *Front board*, *Tail square*, *Endpaper*, *Head*, *Leaves*, *Back pastedown*, *Back cover*, *Forsalge*, *Tare-in*, *Tail*, *Flyleaf*, *Foot*, *Signature*.

2.1.4.2 Halaman (*The Page*)



Gambar 2.11 Sampul Buku
Sumber: Haslam (2006)

Bagian halaman terbagi menjadi 11 bagian:

1. *Portrait format*, tinggi halaman lebih dari lebarnya.
2. *Landscape format*, tinggi halaman lebih kecil dari lebarnya.
3. *Page height and width*, besar halaman.
4. *Verso*, halaman sebelah kiri buku yang biasanya bernomor halaman genap.
5. *Single page*, lembar tunggal yang dijilid di sisi kiri.
6. *Double-page spread*, dua halaman yang berhadapan dan materi visualnya menyatu melewati gutter sehingga terlihat seperti satu halaman besar.
7. *Head*, bagian atas buku.
8. *Recto*, halaman sebelah kanan yang biasanya menggunakan bernomor halaman ganjil.
9. *Foreedge*, tepi depan halaman.
10. *Foot*, bagian bawah buku.
11. *Gutter*, bagian kosong yang terbentuk dari pertemuan margin dalam yang berdekatan atau berhadapan.

Maka, halaman terdiri dari bagian *Portrait format*, *Landscape format*, *Page height and width*, *Verso*, *Single page*, *Double-page spread*, *Head*, *Recto*, *Foreedge*, *Foot*, dan *Gutter*.

2.1.4.3 Grid

Bagian grid terdapat 16 bagian:

1. *Folio stand line*, garis yang menentukan posisi nomor halaman.
2. *Title stand line*, garis yang menentukan posisi judul.
3. *Head margin*, margin di bagian atas halaman.
4. *Interval/column gutter*, area vertikal yang memisahkan satu kolom dengan kolom lainnya.
5. *Gutter margin / binding margin*, margin bagian dalam halaman yang paling dekat dengan jilidan.
6. *Running-head stand line*, garis yang menentukan posisi judul berjalan (running head).

7. *Picture unit*, grid dengan pembagian modern yang sejajar dengan baseline dan dipisahkan oleh *dead line*.
8. *Dead line*, jarak garis antara unit dan gambar.
9. *Column width/measure*, lebar kolom yang menentukan panjang baris teks.
10. *Baseline*, garis dasar tempat huruf-huruf duduk; bagian bawah huruf x berada di atasnya, sedangkan huruf turun (descender) melewati garis ini.
11. *Column*, bagian atau area persegi panjang dalam yang digunakan untuk menata teks. Kolom bisa bervariasi lebarnya, tapi umumnya lebih tinggi daripada lebar.
12. *Foot margin*, margin pada bagian bawah halaman.
13. *Sholder/ Foredge*, margin di tepi depan halaman
14. *Column Depth*, tinggi kolom, dapat diukur dalam bentuk poin, milimeter, inci, atau jumlah baris.
15. *Characters Per Line*, rata-rata jumlah karakter dalam satu baris teks pada ukuran huruf tertentu.
16. *Gatefold/ Throwout*, halaman yang di lipat dengan lebar tambahan yang dilipat ke dalam buku, biasanya di sepanjang tepi depan.

Maka grid terdiri dari *Folio stand line*, *Title stand line*, *Head margin*, *Interval/column gutter*, *Gutter margin / binding margin*, *Running-head stand line*, *Picture unit*, *Dead line*, *Column width/measure*, *Baseline*, *Column*, *Foot margin*, *Column Depth*, *Characters Per Line*, *Gatefold/ Throwout*.

2.1.4.3 Kesimpulan Komponen Buku

Komponen buku terdiri dari sampul buku, halaman, dan grid. Sampul buku terdiri dari Spine, Headband, Hinge, Head square, Front pastedowe, Cover, Foredge square, Front board, Tail square, Endpaper, Head, Leaves, Back pastedown, Back cover, Forsalge, Tare-in, Tail, Flyleaf, Foot, Signature. Halaman terdiri dari bagian *Portrait format*, *Landscape format*, *Page height and width*, *Verso*, *Single page*,

Double-page spread ,Head, Recto, Foreedge, Foot, dan Gutter. Grid terdiri dari Folio stand line, Title stand line , Head margin, Interval/column gutter, Gutter margin / binding margin, Running-head stand line, Picture unit, Dead line, Column width/measure, Baseline, Column, Foot margin, Column Depth, Characters Per Line, Gatefold/Throwout.

2.1.5 Anatomi Buku

Menurut Matulka (2008) dalam bukunya yang berjudul *A Picture Book Primer: Understanding And Using Picture Books*, desain berperan sebagai kerangka yang mengarahkan pengembangan gambar dan teks. Dengan memahami aspek-aspek buku bergambar, termasuk “anatomi” buku bergambar, para pembaca dapat menganalisis dan berpikir kritis tentang buku bergambar juga keputusan desain yang menjadi penentu keberhasilan dan kesuksesan buku tersebut. Terdapat beberapa aspek dalam anatomi buku bergambar yaitu *book jackets, shape and size, supporting part (paratexts), illustrations, dan typography*;

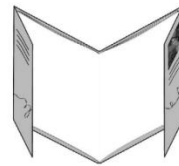
2.1.5.1 Book Jackets

Menurut Matulka (2008), antisipasi membuka sebuah buku menjadi momen paling memuaskan dari kegiatan membaca. Saat-saat pertama yang dihabiskan pembaca melibatkan proses penemuan yang memungkinkan pembaca mengeksplorasi apa yang ada di dalam buku. Respon pembaca dipengaruhi oleh fisik buku, seperti format, bentuk, ukuran dari buku. Buku bergambar *hard cover* biasanya dilengkapi dengan sampul yang terbuat dari kertas tebal dengan tekstur *waxy*. Bagian *Book Jackets* ini memiliki lipatan yang menutupi bagian depan dan belakang buku. Desain *Book Jackets* biasanya menampilkan ilustrasi yang mencakup isi buku tersebut, namun tidak semua sampul. *Book Jackets* buku berpengaruh terhadap keputusan memilih buku pada pembaca khususnya anak-anak dan orang tua. Informasi penting yang terdapat di *Book Jackets* biasanya biodata ilustrator dan penulis,

penerbit, target pembaca, ringkasan cerita, dan ulasan karya sebelumnya. Pada *Book Jackets* terdapat beberapa bagian:



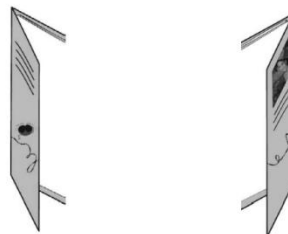
Figure 2.1. An example of the outside of a book jacket that has been removed from a picture book.



Gambar 2.12 *Book Jackets*
Sumber: Matulka (2008)

1. *Flaps*

Book Jackets memiliki dua *flap*. *Flap* depan berisi ringkasan cerita, harga, dan kategori usia. *Flap* belakang berisi biografi singkat penulis dan ilustrator, ulasan karya sebelumnya, serta info penerbit. Teks ini disebut *flap copy*.



Gambar 2.13 *Flaps*
Sumber: Matulka (2008)

2. *Spine*

Spine atau punggung buku biasanya merupakan satu-satunya sisi yang terlihat saat buku ada di rak buku. Skema warna dan tipografinya disesuaikan dengan desain sampul. Informasi yang ada pada punggung buku berupa judul, penulis, penerbit, dan logo penerbit (*colophon*).

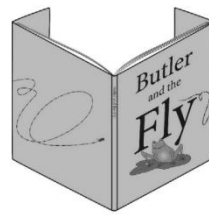
3. *Cover*

Cover depan dan belakang merupakan bagian dari *Book Jackets*. Dalam beberapa dekade terakhir, banyak penerbit mencetak

sampul buku dengan desain sama seperti *book jackets* namun tanpa *flap*. *Cover* terbagi menjadi tiga jenis:

a. *Wraparound*

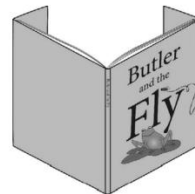
Desain *cover* yang ilustrasinya dimulai dari depan terdambung sampai belakang.



Gambar 2.14 *Wraparound*
Sumber: Matulka (2008)

b. *Single Image*

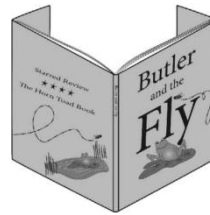
Desain *cover* yang menampilkan satu ilustrasi utama di cover depan. Cover belakangnya bisa berupa ilustrasi kecil atau hanya warna polos yang menyatu dengan desain.



Gambar 2.15 *Single Image*
Sumber: Matulka (2008)

c. *Dual Image*

Desain *cover* yang menampilkan ilustrasi pada bagian depan dan belakang yang biasanya saling melengkapi. Ilustrasi ini biasanya memberi petunjuk kecil kepada pembaca tentang cerita buku.



Gambar 2.16 *Dual Image*
Sumber: Matulka (2008)

Maka disimpulkan *book jackets* memiliki bagian *flaps*, *spine*, dan *cover*.

2.1.5.2 Bentuk dan Ukuran

Bentuk dan ukuran buku memiliki kesan tersendiri terhadap pembaca, bahkan sebelum mereka melihat gambar atau membaca cerita. Ukuran buku biasanya dibuat agak lebih besar daripada halamannya agar terlindungi oleh sampul.

Buku cerita bergambar umumnya berbentuk persegi panjang atau persegi. Bentuk buku persegi panjang bisa vertikal atau horizontal. Vertikal mengarahkan pandangan dari atas ke bawah, sedangkan horizontal mengarahkan pandangan dari kiri ke kanan. Bentuk persegi pada buku bergambar biasanya memberi kesan gerakan melingkar.

Ukuran biasanya ditentukan oleh orientasi buku, vertikal atau horizontal. Biasanya buku yang berukuran 8 x 11 inci biasanya horizontal, sedangkan jika 12 x 9 inci biasanya vertikal. Ukuran ini disebut trim size, yaitu ukuran sebenarnya dari halaman. Ukuran standar dari buku bergambar biasanya 8 x 11 atau 12 x 9 inci, namun ukuran ini bisa disesuaikan lagi sesuai kebutuhan desain. (Matulka, 2008)

Sehingga, bentuk dan ukuran buku umumnya berbentuk persegi atau persegi panjang dengan orientasi vertikal atau horizontal dan ukurannya menyesuaikan.

2.1.5.3 Bagian Pendukung (*Paratexts*)

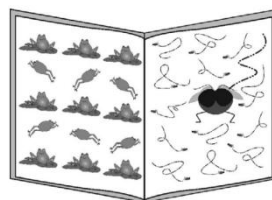
Menurut Matulka (2008), Bagian ini berfungsi untuk memperkuat dan memperluas pengalaman membaca buku bergambar dengan elemen-elemen yang di rancang untuk mendukung keseluruhan desain buku. Bagian pendukung biasanya terbagi menjadi dua yaitu:

A. Front Matter

Front matter menurut Matulka (2008), adalah bagian awal buku bergambar yang muncul sebelum isi utama. Bagian ini berfungsi untuk mengundang pembaca terus melanjutkan membaca serta menjadi kesempatan desainer untuk menampilkan unsur cerita. Dalam buku bergambar, urutannya bisa saja diubah karena beberapa elemen dapat digabung atau tidak digunakan sama sekali. *Front matter* mencakup:

1. *Endpapers*

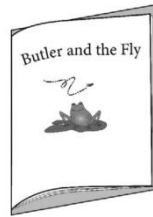
Ditempelkan pada bagian dalam sampul depan dan belakang yang biasanya dihiasi dengan motif yang melengkapi cerita, atau satu warna yang sesuai dengan ilustrasi.



Gambar 2.17 *Endpapers*
Sumber: Matulka (2008)

2. *Half-Title Page*

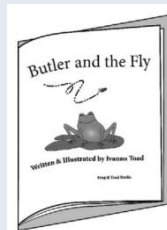
Biasanya menjadi halaman pertama buku yang hanya menampilkan judul tanpa nama penulis dan penerbit.



Gambar 2.18 *Half-Tile Page*
Sumber: Matulka (2008)

3. *Title Page*

Terletak di awal buku yang memperlihatkan judul lengkap beserta subjudul yang biasanya terletak pada halaman kanan (recto) dengan mencantumkan juga nama penulis, ilustrator, penerbit, dan penerjemah (bila ada).



Gambar 2.19 *Title Page*
Sumber: Matulka (2008)

4. *Copyright Page*

Terletak di bagian awal buku, dibalik halaman judul. Memuat informasi penting seperti ISBN, ringkasan singkat cerita, kategori subjek dari Library of Congress, nama penerbit, tahun hak cipta, serta catatan penulis dan/atau ilustrator. Namun pada buku cerita bergambar, biasanya bisa dipindahkan ke bagian belakang untuk kepentingan desain.

5. *Dedication/Acknowledgments*

Berisi ucapan terimakasih dari penulis dan ilustrator kepada pihak-pihak yang membantu pembuatan buku, terkadang digabung dengan halaman hak cipta.

6. *Author's or Artist's Notes*

Berisi penjelasan singkat dari penulis atau ilustrator mengenai proses pembuatan buku seperti teknik khusus atau catatan sumber.

7. *Foreword*

Kata pengantar yang ditulis oleh seseorang yang ahli atau terkenal dalam bidang sesuai topik buku, biasanya terdapat kredit khusus pada bagian sampul atau halaman awal.

B. *Back Matter*

Back matter adalah bagian yang muncul setelah isi pertama. Urutannya juga bisa diubah, digabung atau dihilangkan, sama seperti *front matter*. Biasanya *back matter* ditemukan pada buku bergambar informatif dan biografi tokoh

1. *Glossary*

Glosarium berisi daftar kosakata khusus yang berurut secara alphabet disertai dengan definisi singkat yang berfungsi sebagai panduan pelafalan biasanya pada buku dwibahasa.

2. *Index*

Indeks adalah topic dan kata kunci buku yang urutkan secara alphabet disertai nomor halaman topic tersebut. Biasanya ada pada buku informative, biografi, namun jarang pada buku konsep.

3. *Colophon*

Biasanya terletak pada halaman terakhir buku gambar, dan biasanya digabung dengan halaman hak cipta. Berisikan informasi tipografi dan produksi buku, seperti nama desainer, penata huruf, tempat cetak, hingga pihak yang menangani pemisahan warna.

4. *Afterword*

Ditulis oleh penulis, ilustrator, orang lain yang terlibat, atau ahli topic buku.

Maka, bagian pendukung berfungsi untuk memperkuat dan memperluas pengalaman membaca buku bergambar dan terbagi menjadi 2 yaitu *front matter* dan *back matter*.

2.1.5.4 Ilustrasi

Menurut Matulka (2008), ilustrasi memiliki beberapa elemen seperti *vignettes* yang merupakan ilustrasi kecil untuk penyeimbang tata letak halaman, menambah variasi, menambah variasi, atau memberi komentar visual, dan terkadang beberapa vinyet digabungkan membentuk satu ilustrasi penuh dua halaman. Lalu ada border yang mengelilingi teks atau ilustrasi, berfungsi sebagai penyeimbang, penambah variasi, menekankan tema yang bisa berupa garis sederhana atau karya seni detail. *Gutter* adalah ruang terbuka pada jilid buku. Panel merupakan ilustrasi yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk menunjukkan efek tertentu seperti, tempo visual atau irama dalam cerita.

Sehingga disimpulkan bahwa sebagai penyeimbang tata letak, menambah variasi, menambah variasi, atau memberi komentar visual, halaman ilustrasi memiliki beberapa elemen seperti *vignettes* yang merupakan ilustrasi kecil juga memiliki *border* dan *gutter* dan juga panel.

2.1.5.4 Kesimpulan

Bagian anatomi buku terdiri dari *book jackets* memiliki yang memiliki bagian *flaps*, *spine*, dan *cover*. Bentuk dan ukuran buku umumnya berbentuk persegi atau persegi panjang dengan orientasi vertikal atau horizontal dan ukurannya menyesuaikan. Bagian pendukung berfungsi untuk memperkuat dan memperluas pengalaman membaca buku bergambar dan terbagi menjadi 2 yaitu *front matter* dan *back matter*. Lalu juga ada ilustrasi dimana sebagai penyeimbang tata letak, menambah variasi, menambah variasi, atau memberi komentar visual, halaman ilustrasi memiliki beberapa elemen seperti *vignettes* yang merupakan ilustrasi kecil juga memiliki border dan gutter dan juga panel.

2.1.6 Tipografi

Menurut Devi & Oemar (2021), typography berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* yang berarti form atau bentuk dan *graphe* yang berarti tulisan. Sehingga tipografi dapat diartikan sebagai bentuk tulisan dengan kata kerja “pembentukan tulisan” yang juga bisa disebut kreasi huruf. Terdapat lima jenis huruf tipografi:

1. Roman, memiliki ciri bentuk huruf yang berkait (serif).



Gambar 2.20 Roman
Sumber: <https://pin.it/4ZYasHNzw>

2. *Egyptian*, memiliki bentuk menyerupai sirip pada bagian bawah atau kaki huruf.



Gambar 2.21 *Egyptian*
Sumber: <https://pin.it/2RWSMOXx1>

3. Sans Serif, huruf tanpa serif (sirip) dengan ukuran garis hamper seragam.



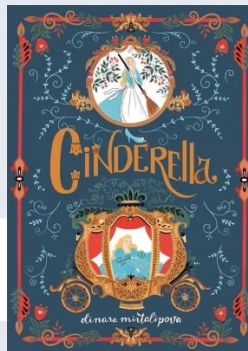
Gambar 2.22 *Sans Serif*
Sumber: <https://pin.it/AQCaiHuJQ>

4. *Script*, huruf mirip tulisan tangan, cenderung miring, dan menyerupai huruf tegak sambung



Gambar 2.23 *Script*
Sumber: <https://pin.it/402zTfV3G>

5. Dekoratif, merupakan huruf hasil inovasi dari huruf yang telah ada sebelumnya, huruf ini umumnya bersifat fleksibel.



Gambar 2.24 Dekoratif
Sumber: <https://pin.it/4mjM5TBLB>

Dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan bentuk tulisan dan mempunyai 5 jenis tipografi seperti, Roman, Egyptian, Sans Serif, Script, dan Dekoratif.

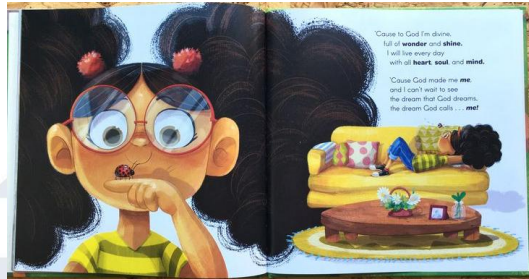
2.1.7 *Layout*

Menurut Matulka (2008), *layout* halaman buku bergambar terdiri terbagi menjadi dua jenis yaitu:

1. *Double-Page Spread*

Double-page spread adalah gambar yang membentang di kedua halaman ketika dibuka. Biasanya dipakai untuk menunjukkan pemandangan yang luas atau adegan dengan banyak tokoh. Teks bisa ditempatkan pada dua halaman

atau tidak sama sekali. Saat diselingi dengan ilustrasi satu halaman, tampilan ilustrasi dua halaman akan membuat jeda saat membaca, memberi kesan dramatis, dan reflektif dalam cerita.



Gambar 2.25 *Double-Page Spread*
Sumber: <https://pin.it/2vVpNIG0g>

2. *Single-Page Illustration*

Single-page illustration adalah gambar atau ilustrasi satu halaman yang hanya menempati satu bagian halaman. Teks dengan jumlah banyak biasanya akan ditempatkan pada halaman yang berlawanan. Jenis tata letak ini biasanya sering digunakan untuk *picture storybook* atau cerita rakyat yang memiliki narasi panjang.



Gambar 2.26 *Single-Page Spread*
Sumber: <https://pin.it/2TQAUCJrW>

2.1.7.1 *Grid*

Menurut Devi & Oemar (2021), *grid* merupakan alat bantu desainer dalam menata elemen-elemen *layout* dan mempermudah untuk mempertahankan konsistensi *layout* dalam karya desain yang memiliki beberapa halaman. *Grid* dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu,

1. *Column Grid*, tata letak yang membagi informasi menjadi beberapa bagian seperti kutipan, gambar, dan keterangannya.



Gambar 2.27 Column Grid

Sumber: <https://share.google/images/8Dpb8POzIytsF70hy>

2. *Modular Grid*, tata letak yang seperti column grid tapi ditambah grid baris, sehingga membentuk matriks sel.



Gambar 2.28 Modular Grid

Sumber: <https://pin.it/hKodne5DQ>

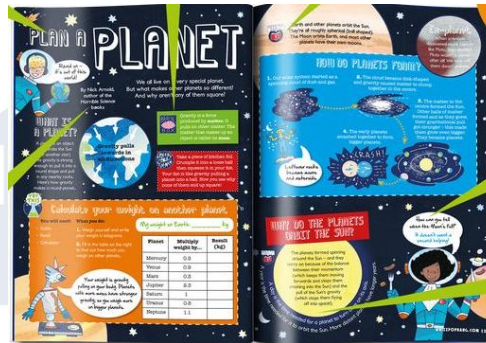
3. *Manuscript Grid*, tata letak yang memiliki area persegi besar yang mengisi banyak ruang dalam satu format sehingga cocok untuk teks yang berkesinambungan. Contohnya seperti esai dan novel.



Gambar 2.29 Manuscript Grid

Sumber: <https://share.google/images/1oSP5nnZYbId99DdX>

4. *Hierarchical Grid*, tata letak yang proporsi gridnya cenderung bervariasi, biasanya digunakan untuk yang prioritasnya informasi seperti web.



Gambar 2.30 *Hierarchical Grid*
Sumber: <https://pin.it/3brep6MbP>

Sehingga bisa disimpulkan, layout halaman buku bergambar terdiri terbagi menjadi dua jenis yaitu *Double-page spread* dan *Single-page illustration*. Juga terdapat grid yang dapat dibedakan menjadi empat jenis.

2.1.8 Tone Dan Warna

Menurut Putra (2021) dalam bukunya “Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan”, warna terbagi menjadi *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna yang dihasilkan dari cahaya, disebut spektrum, contohnya warna merah, hijau, biru atau bisa disebut RGB. Warna *subtractive* merupakan warna yang dihasilkan dari pigmen, seperti warna cyan, magenta, dan kuning atau bisa disebut CMY.

Dalam psikologi warna, ternyata warna dapat berpengaruh terhadap emosi. Menurut Arisma & Irmansyah (2023), para ahli fisiologi dan psikologi terdapat warna-warna yang berpengaruh pada psikologis anak yaitu:

1. Merah, melambangkan hasrat, keinginan untuk maju, kehangatan, cinta, energi

2. Biru, melambangkan kepercayaan keamanan, teknologi, kebersihan, kooperatif, cerdas, teguh, keteraturan, membawa ketenangan, tidak mudah tersinggung, berpendirian.
3. Kuning, melambangkan optimis, semangat, ceria, harapan. Namun secara mendalam dapat diartikan sebagai pengecut, penghianat, dermawan, dan terbuka
4. Hijau, melambangkan subur, kekuasaan, tabah, keinginan, kekerasan hati, dan membumi.
5. Coklat, melambangkan keselamatan, aman, kesederhanaan, dan kesan hangat, nyaman. Namun warna coklat secara psikologis juga mencerminkan sifat cenderung ingin memiliki, kurang suka berbagi, kurang toleran, serta berpandangan pesimis terhadap kesejahteraan.
6. Putih, melambangkan suci, bersih, ketepatan, tidak bersalah, adil, netral, steril, tertib, organisasi, independen, dan kematian.
7. Hitam, melambangkan kehidupan yang terhenti, hampa, kematian, kegelapan, kehancuran, kepunahan, juga nuansa keanggunan.
8. Merah Muda, melambangkan kewanitaan, romantisme, ceria, daya tarik, kelembutan, kecantikan, peduli, dan kebersamaan.

Melalui observasi yang dilakukan Wulandari dkk. (2024), ditemukan kecenderungan penggunaan warna cerah dengan kontras tinggi yang menarik perhatian. Selain itu digunakan juga warna pastel yang memberi kesan lembut dan nyaman. Penggunaan warna warna ini untuk meningkatkan daya tarik dan membantu memahami isi cerita dalam ilustrasi buku cerita anak.

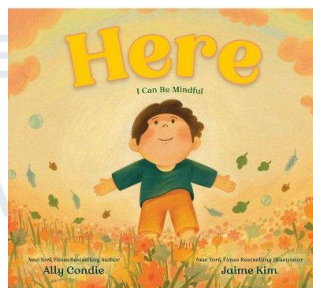
2.1.9 Prinsip Desain

Menurut Putra (2021), untuk mencapai hasil yang optimal, desainer perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dalam perancangannya. Pemahaman terhadap prinsip desain tetap diperlukan walaupun pada akhirnya keputusan dipengaruhi selera desainer. Menurut Matulka (2008), dalam *picture book*, desain merupakan efek visual dari ilustrasi dan teks yang menjadi satu kesatuan. Secara umum, terdapat tujuh

prinsip utama yaitu *balance*, *contrast*, *emphasis*, *harmony*, *movement*, *rhythm*, dan *unity*. Namun yang ingin penulis tekankan yaitu bagian *emphasis*, *unity*, *rhythm*, dan hirarki.

2.1.9.1 *Emphasis*

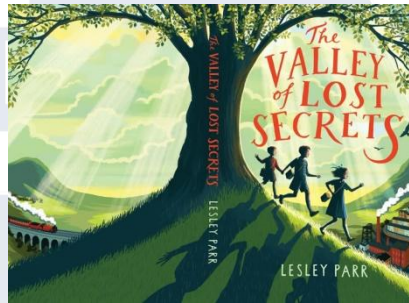
Menurut Arrasyid & Putra (2021), *emphasis* dapat disebut juga sebagai penekanan atau dominasi. Istilah dominasi berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan. Dengan adanya prinsip penekanan, informasi utama dapat tersampaikan dengan jelas melalui elemen visual yang kuat. Penekanan dapat diperlihatkan dengan menggunakan kontras, isolasi objek, dan penempatan objek. Kontras dilakukan dengan membuat objek yang ingin ditonjolkan dibuat berbeda dari elemen lain. Isolasi objek dilakukan dengan memisahkan objek dari kumpulan elemen lain. Sedangkan penempatan objek dilakukan dengan menempatkan objek pada *focal point*, biasanya di tengah. Menurut Putra (2021), tujuan utama dari prinsip penekanan yaitu untuk menunjukkan hal yang perlu ditonjolkan dan mengarahkan pandangan pembaca agar yang mau disampaikan dapat tersalur ke pembaca. Namun, tidak disarankan semua elemen ditonjolkan karena desain dapat menjadi terlalu ramai dan pesan malah tidak tersampaikan dengan baik.



Gambar 2.31 *Emphasis*
Sumber: <https://pin.it/4L9S1vh9J>

2.1.9.2 *Unity* (kesatuan)

Menurut Putra (2021), kesatuan merupakan gabungan elemen elemen desain yang membentuk satu kesatuan yang harmonis. Menurut Arrasyid & Putra (2021), karya desain akan terlihat terpecah dan kacau balau jika tidak ada kesatuan. Prinsip kesatuan merupakan prinsip hubungan antar unsur rupa, dimana jika elemen-elemen seperti warna, bentuk, arah, atau lainnya saling berkaitan, tampak harmonis maka kesatuan bisa tercapai.

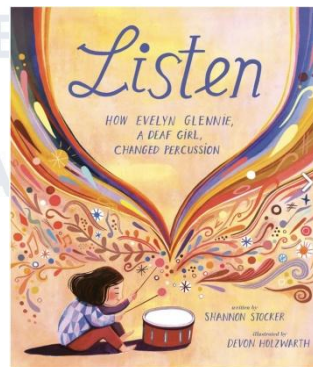


Gambar 2.32 *Unity*

Sumber: <https://pin.it/1ONJi1nK9>

2.1.9.3 *Rhythm*

Menurut Arrasyid & Putra (2021), irama merupakan pengulangan gerakan atau susunan bentuk secara berulang. Irama dapat berupa repetisi atau variasi dalam desain. Repetisi terlihat pada elemen yang diulang secara konsisten, sedangkan variasi terlihat pada elemen yang diulang dengan perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

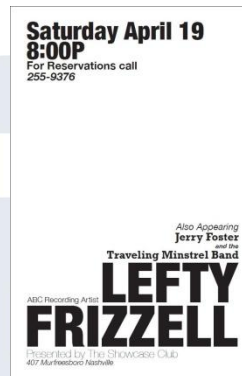


Gambar 2.33 *Rhythm*

Sumber: <https://pin.it/133lX7d6G>

2.1.9.5 Hirarki

Menurut Negoro dkk. (2024), hirarki merupakan proses penataan komposisi visual yang diletakkan sesuai kepentingan dan penekanan.



Gambar 2.34 Hirarki

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

2.1.9.4 Kesimpulan Prinsip Desain

Prinsip desain penting untuk menghasilkan desain yang optimal. Secara umum, terdapat tujuh prinsip utama yaitu *balance*, *contrast*, *emphasis*, *harmony*, *movement*, *rhythm*, dan *unity*. Namun pada perancangan penulis hanya menekankan bagian *emphasis*, *unity*, *rhythm*, dan hirarki.

2.2 Karakter Anak

Menurut Latuconsina dkk. (2022), anak-anak selalu penasaran terhadap apapun dalam kehidupannya pada masa perkembangan dan tahap pembentukan pribadinya sehingga anak-anak selalu ingin tahu tentang informasi yang bisa dijangkau pikirannya. Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, baik dari media cetak ataupun media elektronik. Namun anak-anak masih belum mampu membedakan atau menyaring informasi atau bacaan mana yang sesuai dengan perkembangannya. Umumnya, anak-anak cenderung membaca apa saja yang mereka temui dan menurut mereka menarik, dan mereka juga suka meniru apa yang dilihat dan didengar dari sekitarnya. Sehingga, bacaan yang mereka konsumsi sehari-hari akan mempengaruhi sikap, perilaku, dan kondisi mental kehidupan sehari-hari mereka.

2.2.1 Anak Umur 8-10

Anak rentang usia 7-11 tahun adalah anak yang sedang dalam tahap operasional konkret dimana, anak mulai menghubungkan pengalamannya ke dunia nyata. Dalam tahap ini, pembentukan karakter anak dapat dipengaruhi oleh isi bacaan yang mereka baca. Misalnya, jika mereka membaca cerita petualangan, anak-anak bisa mulai menggemari tokoh tersebut lalu meniru kisah petualangan tersebut, seperti kehebatan dan semangat yang ada pada cerita juga bagaimana tokoh tersebut menghadapi dan menyelesaikan masalah. Dalam bacaan cerita anak, setiap tokoh memiliki esensi atau nilai tertentu, seperti buku cerita "Petualangan Pinokio" yang mengajarkan kejujuran dan patuh kepada orangtua. Sementara itu, buku cerita petualangan biasanya mengajarkan karakter pemberani, pantang menyerah, kerja keras, dan lainnya (Latuconsina dkk., 2022).

Jadi dapat disimpulkan bahwa rentang 8-10 tahun adalah anak yang sedang berkembang dimana mereka menghubungkan pengalamannya ke dunia nyata, sehingga apa yang mereka baca akan berpengaruh kepada mereka.

2.2.2 Pendidikan Karakter

Di era kemajuan teknologi ini, membuat anak dapat meningkatkan kemampuan belajar dan akses dengan mudah, namun bila penggunaan teknologi tidak diimbangi dengan penguatan pendidikan karakter, maka dapat menimbulkan krisis nilai moral dan karakter anak. Biasanya perilaku atau permasalahan yang muncul pada anak yaitu, mengejek teman, berperilaku tidak sopan, *bullying*, berkata kasar/ kotor, emosi, bertengkar/berkelahi, dan lainnya. Akibatnya, sikap menghargai (diri sendiri, teman, orang lain yang lebih tua) akan menurun, juga memudarnya rasa belas kasih kepada sesama makhluk hidup (Pentianasari dkk., 2022).

Menurut Azzahra dkk. (2025) Pendidikan karakter merupakan upaya dalam pendidikan untuk menanamkan juga menguatkan nilai-nilai moral dan etika baik pada anak agar mereka dapat menjadi generasi muda yang menjunjung tinggi nilai baik dalam bersikap. Pendidikan karakter membuat anak terbiasa berkarakter baik kepada seluruh warga sekolah maupun masyarakat. Hal ini mencakup penguasaan pengetahuan, kesadaran diri, kemauan, serta tindakan nyata dalam menjalankan nilai-nilai kebaikan, mulai dari ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, tanggung jawab terhadap diri sendiri, kepedulian terhadap lingkungan, hingga rasa cinta terhadap bangsa dan negara, yang pada akhirnya melahirkan generasi berkarakter.

Pendidikan karakter bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses belajar sekaligus hasil yang dicapai, tercermin dari penerapan nilai moral dan akhlak mulia secara menyeluruh, terpadu, dan seimbang, selaras dengan standar kompetensi lulusan disetiap jenjang pendidikan. Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran tidak hanya pengetahuan dan keterampilan, tapi juga nilai-nilai yang membentuk karakter mulia. Kompetensi pembelajaran dan pendidikan karakter berhubungan erat, dimana jika pendidikan karakter diterapkan dengan baik dan menghasilkan kompetensi yang memuaskan maka akan terciptalah generasi penerus yang berakhlak mulia dan berkepribadian unggul.

Sehingga, dapat disimpulkan penggunaan teknologi yang tidak diimbangi dengan penguatan pendidikan karakter, maka dapat menimbulkan krisis nilai moral dan karakter anak. Sehingga pendidikan karakter penting diajarkan kepada anak untuk menanam dan menguatkan etika baik anak agar mereka berperilaku positif.

2.3 Cerita Rakyat

Febrianti dkk. (2025) juga berpendapat cerita rakyat termasuk sebagai karya sastra yang berasal dari masyarakat setempat, diwariskan secara

lisan menggunakan bahasa daerah. Biasanya cerita rakyat menceritakan tentang masa lalu dari sesuatu seperti asal-usul lokasi tertentu. Tokohnya biasanya dapat berupa hewan, manusia, juga dewa. Sayangnya, cerita rakyat sekarang sudah semakin dilupakan karena tergantikan dengan cerita yang modern. Padahal menurut Fatina & Iskandar (2022), cerita rakyat menjadi dasar acuan norma bagi masyarakatnya dan mengandung nilai adat, moral, budaya, juga kebiasaan atau aktifitas yang menggambarkan kehidupan nyata masyarakatnya.

Setiap daerah memiliki cerita rakyatnya masing masing. Di Sumatera selatan sendiri, terdapat banyak cerita rakyat yang unik dan mengandung banyak nilai kehidupan salah satunya cerita “Si Pahit Lidah”.

2.2.1 Fungsi Cerita Rakyat

Menurut Fatina & Iskandar (2022), cerita rakyat berfungsi dalam memberikan hiburan, edukasi, pendidikan, menyampaikan nilai moral, dan norma atau aturan yang ada pada suatu daerah. Melalui cerita rakyat, pembaca bisa mendapat nilai-nilai moral dan norma yang terkandung didalamnya sehingga cocok dijadikan bahan ajaran. Cerita rakyat memiliki peran yang strategis efektif untuk mengenalkan berbagai nilai kehidupan, terutama jika diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Pemanfaatan cerita rakyat sebagai pembentuk karakter cenderung mudah diterima dan tidak ada unsur paksaan. Nilai-nilai karakter dapat tumbuh melalui pesan yang langsung maupun tidak langsung, terutama dari perilaku tokoh yang ditampilkan dalam cerita. Maka dari itu, penggunaan cerita rakyat sebagai pembentukan karakter anak dianggap penting.

Dapat disimpulkan, bahwa cerita rakyat berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tapi juga merupakan cara yang efektif dan mudah dipahami anak untuk belajar nilai moral dan karakter.

2.2.2 Cerita Rakyat “Si Pahit Lidah”

Indonesia punya beragam cerita rakyat dengan keunikannya sendiri, salah satunya cerita “Si Pahit Lidah”. Menurut Heriandeny (2023), cerita “Si Pahit Lidah” memiliki dua versi. Cerita yang pertama mengisahkan jalan kehidupan “Si Pahit Lidah” dengan istri dan adik iparnya. Cerita yang kedua mengisahkan pertarungan antara “Si Pahit Lidah” dengan “Si Mata Empat”.

Mengisahkan pangeran Serunting yang iri dengan kekayaan adik iparnya lalu menantang untuk berkelahi. Namun karena kelemahan Serunting diketahui adik iparnya dan istri Serunting, akhirnya Serunting terkalahkan oleh adik iparnya. Serunting yang kalah akhirnya meninggalkan desa dan bertapa. Setelah bertapa, Serunting mendapatkan kesaktian yang bisa mengutuk orang hanya dari kata-katanya, dari sana dia mendapatkan julukan “Si Pahit Lidah” (Salamah, 2023).

2.2.2.1 Moral Cerita

Menurut Azzahra dkk. (2025), cerita rakyat “Si pahit Lidah” memiliki nilai-nilai bijak yang bisa dijadikan sumber motivasi sekaligus diterapkan dalam pembiasaan untuk memperkuat karakter. Beberapa nilai-nilai diantaranya yaitu, tidak boleh iri, sifat tolong menolong, percaya akan Tuhan Yang Maha Esa, serta sifat bekerja keras, tekun, dan ulet. Terdapat pula nilai penguatan karakter yang bisa dijadikan pembelajaran serta diajarkan kepada anak-anak seperti:

1. Tanggung Jawab Atas Tidakan Yang Diperbuat

Setelah Serunting menyadari kesalahannya, ia menjadi lebih bijaksana dengan bersikap jujur, tanggung jawab, dan bersedia untuk berubah. Ini mengajarkan anak-anak bahwa setiap perbuatan ada konsekuensi dan mereka harus bisa dan tidak boleh takut untuk bertanggung jawab, mengakui kesalahan, dan memperbaikinya.

2. Berkata Dengan Bijak Atau Tidak Berucap Kasar

Perkataan Serunting yang bisa mengubah kenyataan hanya dengan kata katanya menggambarkan dan mengajarkan bahwa perkataan seseorang bisa berpengaruh baik atau buruk, dimana perkataan baik membawa kebaikan sedangkan perkataan buruk dapat menyakiti hati orang lain dan membawa konflik. Hal ini mengingatkan anak untuk berhati-hati, bijaksana, dan bertanggung jawab atas perkataannya.

3. Bahaya Kesombongan

Sikap Serunting yang sombong karena merasa lebih unggul dan sakti justru membawanya kepada kesepian dan kehancuran. Dari peristiwa ini, anak dapat menangkap bahwa penting untuk bersikap rendah hati dan menghargai orang lain, tidak baik merasa lebih hebat atau lebih pintar dari orang lain.

4. Menghargai Keberhasilan Orang Lain

Sikap iri Serunting kepada Aria Tebing menunjukkan betapa bahayanya iri dengki karena merugikan diri sendiri. Hal ini mengajarkan pentingnya menghargai dan mendukung keberhasilan orang lain juga memaafkan orang yang mungkin membuat kita cemburu atau iri untuk menciptakan hubungan yang sehat, percaya diri kita sendiri, dan meningkatkan rasa bersyukur atas apa yang dimiliki.

2.2.2.2 Kesimpulan Cerita Rakyat “Si Pahit Lidah”

Cerita "Si Pahit Lidah" merupakan salah satu cerita rakyat asal Sumatera selatan yang memiliki 2 versi, namun dalam perancangan ini, penulis hanya akan menggunakan cerita pertama saja atau yang berjudul “Si Pahit Lidah”. Kisah “Si Pahit Lidah” ini memiliki beberapa nilai-nilai penting yang bisa diajarkan ke anak diantaranya yaitu, tidak boleh iri, sifat tolong menolong, percaya akan Tuhan Yang Maha Esa, serta sifat bekerja keras, tekun, dan ulet. juga nilai penguatan karakter seperti, Tanggung Jawab Atas

Tindakan Yang Diperbuat, Berkata Dengan Bijak Atau Tidak Berucap Kasar, Bahaya Kesombongan, dan Menghargai Keberhasilan Orang Lain. Maka diharapkan anak yang membaca ceritanya bisa mengembangkan karakternya jadi pribadi yang lebih baik lagi.

2.2.3 Visual Storytelling

Menurut Song dkk. (2022), *visual storytelling* merupakan cara menyampaikan cerita melalui ilustrasi, grafis, gambar, atau video, baik sebagai pengganti maupun pelengkap format lisan, tulisan, dan audio. Menurut Resmisari (2023), ilustrasi yang efektif untuk anak adalah bukan hanya buku yang bagus secara visual, namun juga membuat anak berinteraksi dengan bacaannya, isinya bersifat edukasi, serta memberikan kejutan dan membuat anak berimajinasi. Dengan adanya visual, kegiatan membaca akan jauh lebih menyenangkan karena tidak hanya membaca teks, namun juga gambar. Melalui visual, anak bisa mengetahui informasi yang tidak tertulis pada teks. Dalam pembuatan buku anak, penting untuk ilustrator memahami target pembacanya karena interpretasi cerita dan imajinasi setiap individu berbeda-beda. Dengan mengenali target pembaca, gaya visual yang dipakai akan lebih sesuai dengan target sasaran dan mudah dipahami. Biasanya visual yang menarik menurut pembaca adalah visual yang memiliki ciri khas ilustrasi yang sesuai, tokoh karakter yang biasanya dekat dengan target, ilustrasi mudah dipahami, ceria, menarik, dan imajinatif.

Menurut Quesenbery & Brooks (2010) dalam buku “*Storytelling for User Experience : Crafting Stories for Better Design*” Storytelling terdiri dari beberapa unsur yang saling bekerja sama yaitu:

1. **Sudut Pandang**, dari sudut pandang mana cerita diceritakan. Bisa dari orang pertama, kedua maupun ketiga.
2. **Karakter**, sebaiknya divisualisasikan dengan tepat sesuai dengan target agar mereka dapat merasakan suasana dan terlibat dalam cerita.
3. **Konteks**, yaitu latar atau setting tempat berlangsungnya cerita

4. **Perbandingan**, adalah proses ketika ilustrasi dalam cerita bergambar berfungsi sebagai terjemahan dari teks, sehingga pembaca bisa mencocokkan bayangan atau imajinasi mereka dengan visual yang ditampilkan.
5. **Gaya Bahasa**, gaya bahasa berpengaruh, sehingga harus disesuaikan dengan audiens agar pesan lebih mudah diterima.
6. **Komposisi Atau Layout**, komposisi gambar dan teks sangat berpengaruh terhadap pesan yang disampaikan. Penataan gambar pada spread berfungsi untuk mengarahkan alur pandangan pembaca sekaligus menjaga keindahan estetika.

Sehingga jika disimpulkan, visual storytelling adalah cara penyampaian cerita dengan ilustrasi, grafis, gambar, atau video. Ilustrasi disini tidak ahanya bentuk visual tapi juga bisa membantu anak berinteraksi dengan bacaannya. Storytelling sendiri terdiri dari beberapa unsur yang saling bekerja sama yaitu, sudut pandang, karakter, konteks, perbandingan antara teks dan gambar, gaya bahasa, serta komposisi layout.

2.3 Penelitian Relevan

Kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu penting untuk memperkuat dasar penelitian serta menegaskan kebaruan dari perancangan ini. Pada bagian ini akan diisi dengan penelitian terdahulu yang mengangkat topik cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Komunikasi Visual Novel Grafis Cerita Rakyat Si Pahit Lidah Sebagai Pelestarian Budaya Di	M Panji Heriadeny, Heri Iswandi, dan Aji windu Viatra	Penelitian ini berhasil menghasilkan media komunikasi visual bagi remaja–dewasa	Menghasilkan novel grafis yang juga punya media pembantu seperti <i>packaging</i> .

	Sumatera Selatan		15 -25 tahun yang berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus pelestarian budaya lokal Sumatera Selatan dengan proses perancangan menggunakan metode perancangan <i>Design Thinking</i> .	Packaging tersebut berisi katasapaan yang membuat audiens merasakan pentingnya melestarikan budaya, termasuk cerita rakyat.
2.	Mengenalkan Cerita Rakyat Si Pahit Lidah dengan Metode Kuis di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II pada Pengunjung	Putri Petrisia, Yeni Ernawati, Diana, Rojak	Metode kuis berhasil membuat siswa dari SDN 16 Tanjung Batu memahami isi cerita “Si Pahit Lidah” dan efektif dalam menanamkan nilai budaya yang ada pada cerita “Si Pahit Lidah”.	Metode kuis interaktif tentang cerita “Si Pahit Lidah” yang menyenangkan menurut anak SD.

3.	Pengembangan Komikcerita Rakyat Si Pahit Lidah Dan Si Mata Empat Untuk Mendukung Keterampilan Menyimak Siswa Sd	Lisa Nurmasari, Andri Wicaksono, Ridho Agung Juwantara	Komik cerita rakyat Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat sebagai media ajar untuk mendukung keterampilan menyimak siswa SD dinilai efektif dan dapat dijadikan media ajar dalam proses pembelajaran	Media ajar yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran SD berupa komik yang mengangkat cerita “Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat”
----	---	---	---	---

Penulis menebukan beberapa kebaruan dari penelitian-penelitian terdahulu. Pada penelitian pertama terapat kebaruan berupa penggunaan novel grafis beserta media tambahan lainnya seperti packaging yang digunakan untuk pelestarian budaya Sumatera Selatan yaitu cerita Si Pahit Lidah. Lalu terdapat juga kebaruan yang menggunakan metode kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai cerita Si Pahit Lidah. Juga kebaruan berupa media komik sebagai bahan ajar anak tentang cerita “Si Pahit Lidah dan Si Mata Empat” yang dinilai efektif dalam mendukung keterampilan menyimak anak SD.