

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

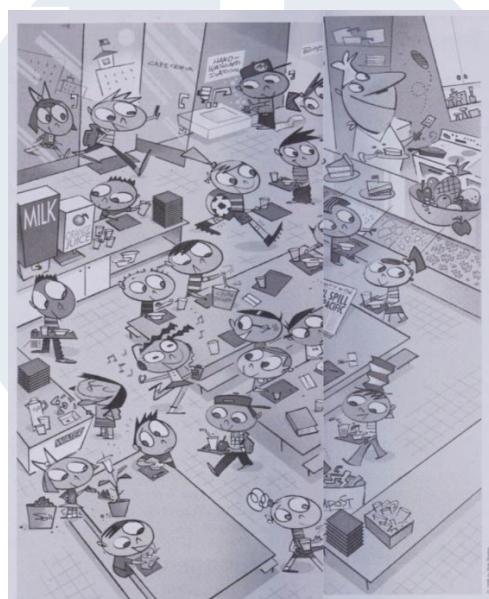
2.1. Ilustrasi Anak

Ilustrasi sendiri berasal dari kata Latin *illustrare*, yang berarti menerangi, memberi cahaya, atau menjelaskan. Makna ini menunjukkan bahwa ilustrasi berperan sebagai alat bantu visual yang mampu memperjelas informasi. Selain itu, istilah ini juga diadaptasi dari Bahasa Belanda *illustratie*, yang mengacu pada gambar hiasan atau bentuk visual yang dibuat untuk memperjelas suatu hal. Nurhadiat (2004, h. 6) menambahkan bahwa ilustrasi merupakan karya visual yang tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga memberikan kejelasan pada isi. Hal ini dapat dibuktikan apabila berkaca pada buku ilustrasi karya Macaulay & Ardley (2016) yang berjudul *The Way Things Work* menjelaskan banyak hal kompleks seperti cara kerja *self winding watch* (h. 266) atau bahkan cara kerja *smoke detector* (hh. 297 - 298). Buku tersebut dapat menunjukkan bahwa ilustrasi membantu proses pemahaman melalui representasi visual, sehingga konsep, cerita, atau ide dapat disampaikan dengan lebih mudah dan efektif. Dengan demikian, ilustrasi menjadi media penting dalam memperjelas proses, objek, maupun sistem yang kompleks. Pada bukunya yang berjudul *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*, Salisbury & Styles (2012) menyebutkan beberapa elemen *fundamental* penting dalam buku ilustrasi anak sebagai berikut:

2.1.1. Visual Storytelling

Konsep *visual storytelling* merujuk pada pemanfaatan medium yang menggunakan gambar visual atau grafis, baik statis maupun bergerak, untuk menyampaikan narasi sehingga menghasilkan makna yang lebih utuh dibandingkan sekadar kumpulan bagian-bagiannya. Tanpa dukungan ilustrasi, sebuah teks naratif akan melahirkan interpretasi yang beragam karena setiap pembaca membangun gambaran mentalnya masing-masing. Sebaliknya, penambahan representasi visual menyediakan rujukan yang sama bagi audiens sehingga ruang tafsir menjadi lebih terbatas. Penyampaian cerita dapat dilakukan dengan beragam cara, mulai dari narasi sederhana dalam

dokumenter hingga bentuk kompleks seperti permainan interaktif. Terlepas dari *medium* maupun gaya yang dipilih, tujuan utama pencerita visual adalah mengarahkan apa yang dilihat dan dirasakan audiens melalui keterampilan artistik yang dimilikinya. Dalam hal ini, keberhasilan *visual storytelling* bergantung pada kreativitas penulis, seniman, sutradara, dan teknisi yang bekerja sama untuk membawa audiens masuk dan tetap terlibat dalam cerita (Capputo, 2003, h. 23).



Gambar 2.1 Ilustrasi karya Bob Staake
Sumber: Visual storytelling: The art and technique oleh Capputo (2003)

Dalam buku yang ditulis oleh Capputo (2003, h. 27) Bob Staake, ilustrator untuk *American Museum of Natural History* di New York, menekankan bahwa fungsi utama ilustrasi dalam artikel adalah memperjelas sekaligus memperkuat naskah. Namun, beliau memandang perannya tidak hanya sebagai penyerta teks, melainkan sebagai fasilitator yang mengundang pembaca untuk masuk dan berinteraksi dengan cerita. Melalui ilustrasi yang disusunnya dengan pola visual klasik dari kiri ke kanan, Staake memberikan ruang bagi audiens untuk memilih tingkat keterlibatan, apakah dengan meneliti detail secara mendalam atau sekadar melihat sekilas sebelum beralih ke halaman berikutnya.

2.1.2. Gambar dan Teks

Salisbury & Styles (2012, h. 100) menekankan bahwa dalam buku bergambar modern, hubungan antara teks dan gambar tidak lagi bersifat satu arah, di mana gambar hanya berfungsi sebagai ilustrasi dari kata-kata. Sebaliknya, teks dan gambar diperlakukan sebagai dua bentuk tanda yang setara, yang saling berinteraksi secara kreatif. Kata-kata dapat berfungsi seperti gambar, sementara gambar dapat "berbicara" layaknya teks, menciptakan pengalaman membaca yang lebih kaya, dinamis, dan kadang-kadang bermain-main atau bertentangan satu sama lain. Salisbury & Styles (2012, h. 100) juga menunjukkan bahwa praktik ini bukan sepenuhnya baru, mengingat karya-karya lawas seperti Lewis Carroll dan El Lissitzky telah mengeksplorasi hubungan antara gambar dan teks sejak lama.



Gambar 2.2 Hip Hop Dog

Sumber: Children's Picturebooks oleh Salisbury & Styles

Kemudian, seniman buku bergambar kontemporer seperti Oliver Jeffers, Radunsky, dan Ignerska membawa pendekatan ini lebih jauh dengan gaya yang lebih bebas dan eksperimental. Dengan adanya hal ini, teks yang ada bisa menjadi satu kesatuan dengan gambar sehingga dapat meningkatkan pengalaman membaca yang lebih baik lagi.

2.1.3. Bahasa Tubuh

Salisbury & Styles (2012, h. 81) berpendapat bahwa anak-anak yang paling kecil sekalipun memiliki kemampuan yang baik dalam membaca bahasa tubuh, sesuatu yang kemungkinan besar mereka pelajari dari menonton kartun di televisi. Dalam sebuah penelitian, beberapa anak berusia sepuluh tahun memberikan respons penuh empati terhadap gambar emosional seekor orangutan yang tampak menyedihkan, berjongkok di sudut kandang dalam buku Zoo yang ditulis oleh Julia McRae pada tahun 1992. Saat diwawancara, seorang anak berusia tujuh tahun menanggapi, "Sangat sedih," ketika ditanya bagaimana perasaan orangutan tersebut. Ketika diminta menjelaskan alasannya, ia mengatakan bahwa karena orangutan itu tidak memperlihatkan wajahnya, mungkin itu menunjukkan bahwa ia merasa sedih dan tidak ingin menunjukkan dirinya, apalagi ia tidak memiliki apa pun di sekitarnya, seperti gajah yang juga kehilangan habitat alaminya.

Seorang anak lain berusia sepuluh tahun menambahkan bahwa orangutan tersebut mirip manusia, sehingga seharusnya diperlakukan seperti manusia. Anak-anak lain berusia sebelas tahun juga mencermati detail visual, seperti rambut orangutan yang tampak panjang dan berwarna abu-abu, menyerupai rambut orang tua. Mereka juga memperhatikan gaya rambut orangutan yang tampak seperti diikat ke atas, menunjukkan betapa dalamnya pengamatan mereka terhadap ekspresi tubuh dan perwujudan emosional makhluk tersebut.

Melalui contoh ini, Salisbury & Styles (2012) ingin menunjukkan bahwa anak-anak dapat menginterpretasikan bahasa tubuh dengan sangat baik untuk memahami emosi, bahkan tanpa perlu penjelasan verbal secara eksplisit.

2.1.4. Visual Metaphor

Menurut Salisbury & Styles (2012, h. 81), meskipun anak-anak menikmati cerita yang menarik, sebagian besar dari mereka mencari lebih dari sekadar alur cerita dalam sebuah buku bergambar. Tidak mengherankan jika, ketika dihadapkan pada teks multimodal yang kompleks, mereka mencoba memahami makna di balik gambar atau bagaimana kata-kata dan gambar saling membangun makna. Tanpa harus mengetahui istilah teknis seperti metafora

visual, anak-anak tetap mampu menafsirkan simbol-simbol visual, bahkan sering kali dengan kejelian yang luar biasa.



Gambar 2.3 Halaman dari Buku The Tunnel
Sumber: tes.com

Misalnya, dalam sebuah wawancara, seorang anak berusia lima tahun dapat memahami makna simbolis dari ilustrasi pada halaman akhir buku The Tunnel. Di sana, bola (yang mewakili sang kakak laki-laki) dan buku (yang mewakili sang adik perempuan) diletakkan berdekatan, melambangkan keharmonisan baru antara kedua saudara yang sebelumnya sering bertengkar. Ketika ditanya mengapa bola dan buku berada bersama di halaman terakhir, anak tersebut menjawab, "Karena sekarang bola dan buku bisa berpelukan." Dari contoh ini, Salisbury & Styles (2012) mengambil kesimpulan bahwa anak-anak memiliki kemampuan alami dalam membaca metafora visual dan mengaitkannya dengan pengalaman emosional mereka sendiri. Dengan demikian, buku bergambar tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan cerita, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang imajinasi pembaca dan mendorong mereka untuk merenung dan berinteraksi dengan materi bacaan secara lebih mendalam.

2.1.5. Warna

Warna merupakan salah satu elemen dasar dalam desain visual yang memiliki peran penting dalam membentuk persepsi, emosi, serta respons psikologis anak.

HUE, VALUE, AND SATURATION

These are the three components of color.



Gambar 2 4 Hue, Value, dan Saturasi

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

Dalam teori warna, warna dapat dijelaskan melalui tiga komponen utama, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merujuk pada jenis warna dasar yang dikenali melalui spektrum warna, seperti merah, kuning, hijau, dan biru. *Value* menunjukkan tingkat terang atau gelap suatu warna yang ditentukan oleh penambahan putih atau hitam, sedangkan *saturation* mengacu pada tingkat kejemuhan warna yang menentukan seberapa kuat atau lembut suatu warna ditampilkan. Ketiga komponen ini menjadi dasar dalam pengolahan warna pada perancangan visual.

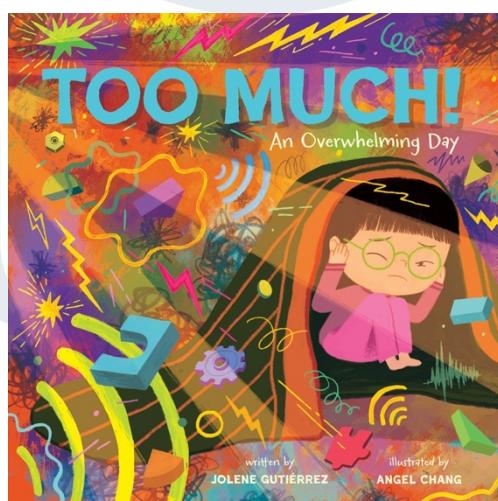


Gambar 2.5 Karakter dengan Warna Merah Kuning Biru

Sumber: Pinterest

Pemilihan warna yang tepat memiliki pengaruh besar terhadap psikologi anak. Supriyono (2010, h. 72) mengungkapkan bahwa warna yang cerah dan kontras dapat menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar. Misalnya, warna-warna yang lebih terang seperti merah, kuning, dan biru sering digunakan dalam media visual yang ditujukan untuk anak karena warna-warna ini lebih mudah dipahami dan memunculkan reaksi emosional yang positif (Darmaprawira, 2002, h. 32). Selain itu, Meo et al. (2022) juga menekankan bahwa warna yang digunakan dalam desain dapat mempengaruhi fokus dan suasana hati anak, menjadikannya alat yang sangat penting dalam pendidikan visual anak.

Dalam konteks perkembangan anak, warna yang digunakan pada objek dan lingkungan visual di sekitarnya dapat memengaruhi perkembangan sensorik dan kognitif, tingkat fokus dan daya ingat, serta kondisi emosi anak (Dutta & Baruah, 2018). Warna cerah dengan kontras tinggi cenderung lebih mudah menarik perhatian dan membantu anak mengenali objek secara lebih cepat (Mourin et al., 2024, h. 159).



Gambar 2.6 Buku tentang Overwhelmed

Sumber: Amazon UK

Penggunaan warna cerah dan bertabrakan akan memberikan stimulasi yang berlebihan seperti pada gambar buku di atas yang menargetkan untuk audiens memahami perasaan dari karakter yang merasa *overwhelmed*. Penggunaan warna cerah secara berlebihan, terutama dengan tingkat saturasi

yang terlalu tinggi terutama merah dan kuning, dapat menyebabkan *overstimulation*. Kondisi ini berpotensi membuat anak sulit berkonsentrasi, mudah merasa gelisah, serta mengalami gangguan emosi seperti tantrum dan kesulitan beristirahat karena otak terus berada dalam kondisi aktif (Al-Ayash et al., 2016, h. 7).

Penting untuk mengombinasikan warna cerah dengan warna bersaturasi rendah atau warna *pastel* agar tercipta keseimbangan visual. Warna pastel berfungsi untuk meredam intensitas visual yang berlebihan sehingga anak tetap merasa nyaman saat berinteraksi dengan media visual. Selain itu, pemilihan hue juga berperan dalam membentuk suasana dan mengatur mood anak. Warna merah memberikan kesan energi dan semangat namun dapat memicu agresivitas apabila digunakan secara dominan. Warna kuning dapat meningkatkan perasaan bahagia dan kreativitas. Hijau memberikan efek menenangkan serta membantu konsentrasi. Biru memiliki efek relaksasi yang mendukung ketenangan dan fokus, sementara ungu dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak.

Maka dari itu, ilustrasi anak berperan penting sebagai media visual yang mampu memperjelas informasi sekaligus menarik perhatian audiens muda. Melalui *visual storytelling*, ilustrasi membimbing anak dalam memahami narasi dengan cara yang lebih utuh dan konsisten, sehingga interpretasi mereka menjadi terarah. Hubungan antara gambar dan teks bersifat setara dan saling melengkapi, menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan interaktif. Anak-anak juga dapat membaca bahasa tubuh karakter untuk memahami emosi, serta menafsirkan metafora visual untuk mengaitkan cerita dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu, pemilihan warna yang tepat dapat memengaruhi fokus, suasana hati, dan reaksi emosional anak. Keseluruhan elemen ini menunjukkan bahwa ilustrasi anak tidak hanya memperindah buku, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif dan interaktif yang mendorong pemahaman, keterlibatan, dan pengembangan emosional pembaca muda.

2.2. Buku Ilustrasi Anak

Dikutip dari buku yang ditulis oleh Hana Hladíková (2014, h. 2), yang berjudul Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books, buku yang secara khusus ditujukan bagi anak-anak masih jarang ditemukan di masa lalu. Anak-anak umumnya membaca karya sastra yang tidak sesuai dengan kapasitas kognitif mereka, baik dari sisi tema maupun bahasa. Perubahan mulai terjadi pada akhir abad ke-19 ketika teknologi percetakan memungkinkan produksi massal buku bergambar dengan harga terjangkau, sekaligus diiringi dengan perubahan pandangan masyarakat terhadap masa kanak-kanak sebagai fase yang memiliki kebutuhan khusus. Walaupun sering dianggap sekadar bacaan anak, buku bergambar memiliki daya tarik lintas usia. Ilustrasi dan teks di dalamnya berperan penting dalam menumbuhkan minat baca sejak dini yang berdampak pada perkembangan akademik maupun kesuksesan di masa depan. Namun, dalam praktiknya, buku bergambar kerap direduksi hanya sebagai sarana transisi menuju buku bab. Tekanan dari orang tua dan industri penerbitan membuat banyak anak melewati fase membaca buku bergambar.

2.2.1. Penulisan Cerita

Menurut Panduan Penulisan Buku Cerita Anak yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, unsur penting dalam cerita anak meliputi alur, amanat, sudut pandang, serta bahasa dan ilustrasi. Alur cerita pada buku anak umumnya disajikan secara sederhana dan runtut agar mudah dipahami, namun tetap memuat konflik sebagai penggerak cerita. Amanat disarankan disampaikan secara tidak langsung melalui peristiwa dan tindakan tokoh, sehingga anak dapat menarik pemaknaan sendiri tanpa merasa digurui. Sudut pandang dapat menggunakan orang pertama maupun orang ketiga, dengan tujuan menjaga kejelasan cerita dan membangun kedekatan emosional dengan pembaca.

Penggunaan bahasa dalam cerita anak perlu bersifat konkret, sederhana, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Gaya penulisan dapat memiliki kekhasan, namun tetap memperhatikan keterbacaan dan kesesuaian usia pembaca, dengan nada yang bersahabat dan menyenangkan. Ilustrasi

memegang peran penting dalam buku cerita anak karena membantu memperjelas narasi, mendukung alur cerita, serta meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak terhadap isi cerita. Selain unsur cerita, proses penulisan cerita anak juga mencakup tahap pratulis yang meliputi pengembangan ide, pengumpulan bahan melalui riset, penentuan judul, penokohan, serta penyusunan kerangka cerita. Tahap ini bertujuan agar cerita memiliki struktur yang jelas, tidak bersifat klise, serta mampu menyampaikan pesan secara efektif.

2.2.2. Pemilihan Tipografi

Menurut Harisman et al. (2023), tipografi merupakan salah satu elemen visual yang memiliki peran penting dalam buku anak, tidak hanya sebagai media penyampai teks, tetapi juga sebagai unsur pembentuk daya tarik visual dan suasana cerita. Pemilihan jenis huruf yang tepat dapat memengaruhi cara anak membaca, memahami, serta menikmati isi buku. Oleh karena itu, aspek keterbacaan dan karakter visual perlu diperhatikan secara seimbang. Huruf yang digunakan dalam buku anak sebaiknya memiliki bentuk yang jelas, sederhana, dan mudah dikenali agar mendukung proses membaca, khususnya bagi anak yang masih berada pada tahap pengenalan huruf.

Selain mendukung keterbacaan, tipografi dalam buku anak juga berfungsi membangun kesan emosional dan memperkuat karakter cerita. Bentuk huruf yang cenderung membulat, tebal, dan tidak kaku umumnya lebih mudah diterima oleh anak karena memberikan kesan ramah, santai, dan menyenangkan. Sebaliknya, tipografi yang terlalu tipis, kaku, atau terlalu dekoratif dapat menyulitkan anak dalam mengenali huruf dan mengganggu kenyamanan membaca. Oleh karena itu, pemilihan jenis huruf perlu disesuaikan dengan karakter audiens anak serta nuansa cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 2.7 Font Umum untuk Buku Anak

Sumber: Wikipedia, Online Fonts, dan 1001 Fonts

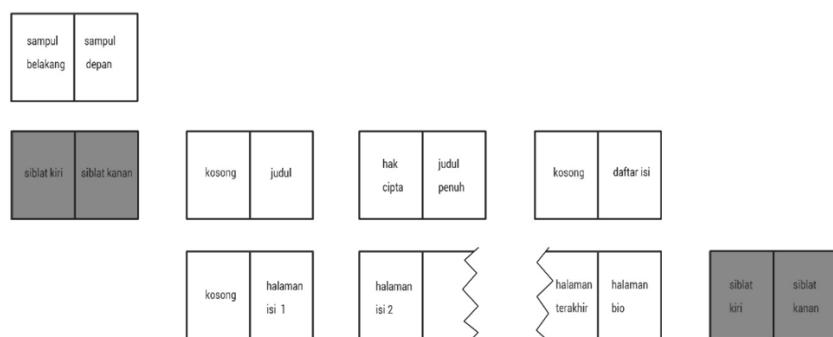
Dalam implementasi, terdapat beberapa jenis huruf yang kerap digunakan dalam buku anak karena karakter visualnya yang sesuai. *Comic Sans*, sebagai jenis huruf *sans serif*, dikenal memiliki tampilan kasual dan bersahabat sehingga sering digunakan pada buku anak yang bersifat ringan dan menghibur. *Chalkboard* menampilkan kesan seperti tulisan kapur di papan tulis dengan karakter sederhana dan bersih, sehingga banyak digunakan pada buku anak yang bersifat edukatif atau inspiratif. Sementara itu, *Crayon* menghadirkan visual yang menyerupai goresan krayon, memberikan kesan ekspresif dan artistik yang mendukung tema kreativitas dan imajinasi anak. Jenis huruf lain seperti *Baloo* memiliki bentuk yang bulat, tebal, dan terkesan menggemaskan, sehingga mampu menghadirkan nuansa ceria yang dekat dengan dunia anak. *Amatic* menampilkan karakter huruf yang ramping dan sederhana dengan kesan minimalis dan modern, sedangkan *Fredoka* memiliki bentuk huruf yang tebal, halus, dan dinamis, memberikan kesan kuat namun tetap ramah bagi pembaca anak. Keberagaman karakter tipografi ini menunjukkan bahwa pemilihan huruf tidak hanya mempertimbangkan keterbacaan, tetapi juga peran visualnya dalam mendukung suasana cerita.

Tipografi dalam buku anak juga perlu dipahami sebagai bagian dari sistem visual yang saling terintegrasi dengan ilustrasi, warna, dan tata letak. Huruf tidak berdiri sendiri, melainkan harus selaras dengan elemen visual lain agar tercipta pengalaman membaca yang utuh. Dalam penyusunan buku anak,

tipografi dapat berfungsi sebagai elemen *edutainment* yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, sehingga teks tidak hanya informatif tetapi juga mampu menarik perhatian serta menumbuhkan minat baca anak. Dengan demikian, pemilihan tipografi yang tepat dapat mendukung pengalaman membaca yang menyenangkan sekaligus berkontribusi pada perkembangan visual dan kognitif anak.

2.2.3. Anatomi buku anak

Menurut Ghozalli (2020, h. 86), struktur anatomi buku pada dasarnya tidak bersifat baku tetapi pola anatomi seperti ini umumnya digunakan dalam penerbitan buku anak. Penerapannya tetap bergantung pada situasi dan kebutuhan masing-masing jenis buku. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam penyesuaian antara lain, daftar isi biasanya hanya relevan untuk buku yang memiliki pembagian bab seperti *storybook* atau *chapter book*.



Gambar 2. 8 Anatomi buku anak

Sumber: Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional oleh Evelyn Ghozalli, S.Sn.

Selain itu, terdapat halaman biodata yang memuat informasi mengenai pembuat buku, misalnya penulis, ilustrator, editor, editor visual, desainer grafis, maupun penerjemah bila ada. Penempatan halaman biodata ini tidak memiliki aturan kaku sehingga bisa ditempatkan di sisi kiri ataupun kanan sesuai kebutuhan. Halaman judul (*half title page*) umumnya hanya memuat judul buku saja, sedangkan halaman judul penuh mencantumkan judul lengkap, nama penulis dan ilustrator, serta logo penerbit. Tebaran yang berisi halaman

judul penuh (*full title page*) beserta halaman hak cipta (*copyright page*) juga menjadi salah satu syarat yang perlu dilampirkan dalam pengajuan ISBN (Ghozalli, 2020)

2.2.4. Format, Bentuk, dan Ukuran

Menurut Haslam (2006, h. 30), terdapat tiga jenis format buku yang secara umum digunakan dalam penerbitan konvensional yaitu *portrait*, *landscape*, dan *square*. Ghozalli (2020, h. 88) juga membagi format buku dengan cara yang sama dan kemudian menambahkan kelebihan dari setiap formatnya. Pertama, format *portrait* yang dianggap paling efisien dan praktis, terutama karena mendukung proses penjilidan serta sering menggunakan kertas berukuran A4. Format ini banyak diterapkan pada cerita dengan alur dinamis dan objek yang cenderung menjulang ke atas, seperti hutan atau bangunan perkotaan. Kedua, format *landscape* yang relatif jarang dipilih karena tingkat efisiensinya lebih rendah. Namun demikian, bentuk *landscape* dapat menciptakan suasana dramatis atau ketegangan, sekaligus cocok untuk menyajikan pemandangan yang dinikmati dengan durasi lebih lama. Ketiga, format kotak atau *square* yang dinilai stabil dan memberikan fleksibilitas bagi pembuat cerita. Format ini tidak hanya memungkinkan pengaturan dimensi waktu narasi yang lebih panjang, tetapi juga sesuai untuk cerita dengan ritme yang dinamis.

Secara umum, format cetak yang lazim digunakan untuk buku anak berada pada kisaran 17 x 17 cm untuk jenis board book, sedangkan buku cerita anak biasanya dicetak dalam ukuran sekitar 20 x 20 cm hingga 23 x 23 cm. Rentang ukuran tersebut dipertimbangkan ideal karena memberikan kenyamanan visual serta kemudahan dalam membaca bagi anak-anak. Namun, format persegi umumnya karena dianggap merupakan ukuran yang paling efisien. Ukuran untuk mencetak buku dengan format persegi yang paling sering digunakan adalah sekitar 20 x 20 cm (Ghozalli, 2020, h. 89).



shutterstock.com · 2680712633

Gambar 2. 9 Rak Buku Anak di Toko Buku

Sumber: www.shutterstock.com

Bentuk persegi sering dipilih dalam perancangan buku anak karena bisa mendukung penampilan ilustrasi agar terlihat seimbang dan menarik secara visual. Selain itu, dengan bentuk dan ukurannya yang kecil, anak-anak akan lebih mudah untuk memegang dan membalik halaman buku secara mandiri, sehingga lebih sesuai untuk kemampuan motorik mereka. Tampilan persegi juga bisa memberi kesan sederhana dan bersahabat, sesuai dengan prinsip desain buku anak yang mengedepankan keterbacaan dan kenyamanan. Selain itu, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Olympia Publisher*, buku anak berukuran persegi kecil lebih disukai karena dinilai praktis, mudah dibawa, serta lebih ekonomis bagi para orang tua.

2.2.5. Manfaat Buku Anak

Setiap buku memiliki karakteristik unik yang membedakannya, baik dari segi isi maupun tampilan fisik, sehingga mampu menarik perhatian pembaca dan mendorong mereka untuk menikmati karya yang disajikan (Kusrianto, 2007, h. 363). Aktivitas membaca buku sendiri memberikan beragam manfaat, seperti menunjang pengembangan diri, memenuhi kebutuhan intelektual maupun kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan minat terhadap bidang tertentu dan membantu pembaca mengenali apa yang mereka sukai.

Sebagai media pembelajaran, buku memegang peranan penting dalam mendukung proses pendidikan di berbagai belahan dunia. Pendidikan

berfungsi sebagai penghubung dalam proses komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Dalam situasi ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran, diperlukan pendekatan yang kreatif agar proses belajar menjadi lebih efektif. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media belajar yang komunikatif dan mudah dipahami, seperti buku ilustrasi. Buku ilustrasi tidak hanya menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga membantu memperjelas konsep melalui gambar, sehingga memudahkan pemahaman siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar (Amellya & Aryanto, 2021, h 64).

Buku bergambar untuk anak juga memberikan manfaat yang signifikan. Hal ini didukung oleh artikel yang disusun oleh Terry Pierce, seorang penulis buku anak. Terry Pierce (2010) berpendapat bahwa kombinasi teks dan ilustrasi membantu anak memperluas kosakata, mengembangkan keterampilan bahasa, serta membangun pemahaman mengenai dunia di sekitarnya. Bahasa yang digunakan dalam buku bergambar cenderung padat, ekspresif, dan terpilih dengan cermat, sehingga memberikan stimulasi linguistik yang berkualitas. Selain itu, buku bergambar juga melatih konsentrasi, daya ingat, serta mengembangkan imajinasi melalui pola naratif dan visual yang berurutan. Tema yang beragam mendorong anak memahami identitas diri, peran sosial, bahkan memengaruhi pilihan hidup mereka di masa depan. Dengan demikian, buku bergambar tidak hanya berfungsi sebagai jembatan menuju bacaan yang lebih kompleks, tetapi juga sebagai media penting dalam perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial anak.

Sehingga dapat disimpulkan, buku ilustrasi anak memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Sejarahnya menunjukkan bahwa buku bergambar mulai berkembang sebagai media yang sesuai dengan kapasitas kognitif anak, terutama setelah adanya kemajuan teknologi percetakan. Struktur dan anatomi buku, termasuk halaman judul, biodata, dan daftar isi, disesuaikan dengan kebutuhan konten dan audiens. Format buku yaitu portrait, landscape, maupun square memengaruhi pengalaman membaca dan

penyajian ilustrasi, sedangkan ukuran yang ideal memudahkan anak memegang dan membalik halaman secara mandiri. Selain itu, buku ilustrasi menawarkan manfaat edukatif yang signifikan: kombinasi teks dan gambar membantu anak memperluas kosakata, meningkatkan keterampilan bahasa, membangun pemahaman dunia, melatih konsentrasi dan daya ingat, serta mendorong imajinasi melalui pola naratif dan visual. Dengan demikian, buku ilustrasi bukan sekadar hiburan, tetapi sarana penting dalam menstimulasi pembelajaran dan pengembangan diri anak sejak dini.

2.3. Perawatan Gigi

Gigi sulung adalah gigi pertama yang tumbuh dan muncul di dalam rongga mulut. Gigi sulung atau yang biasa dikenal deciduous teeth merupakan susunan gigi terdiri dari 20 gigi. Gigi ini nantinya akan tanggal atau erupsi seiring dengan tumbuhnya gigi permanen yang menggantikan mereka. Umumnya, saat anak berusia sekitar 3 tahun, seluruh gigi sulung telah tanggal dan semua gigi permanen (kecuali gigi molar ketiga) sedang berada dalam tahap perkembangan. Beberapa penelitian telah menunjukkan adanya variasi usia erupsi masing-masing gigi sulung, serta variasi pola erupsi antara kelompok etnis dan ras yang berbeda. Faktor-faktor lain yang diduga mempengaruhi waktu erupsi meliputi masa gestasi, penyakit, status nutrisi, pertumbuhan, dan iklim. Selain faktor genetik, faktor lingkungan seperti kebiasaan merokok pada ibu, tinggi dan berat badan bayi saat lahir, serta status gizi juga diketahui berperan dalam proses erupsi gigi sulung pertama. Beberapa laporan juga menyoroti pengaruh spesifik dari asupan nutrisi pada usia dini, termasuk air susu ibu (ASI), terhadap waktu erupsi gigi (Alshukairi, 2019, h. 209)

2.3.1. Karies

Karies gigi merupakan proses kerusakan jaringan keras gigi yang terjadi akibat aktivitas bakteri plak yang menghasilkan asam dan menyebabkan demineralisasi pada permukaan gigi (Amalia et al., 2021). Menurut Kemenkes, prevalensi karies gigi pada anak tergolong sangat tinggi, yaitu sebesar 81,5% pada anak usia 3–4 tahun dan meningkat menjadi 92,6% pada kelompok usia 5–9 tahun. Tingginya angka kejadian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor,

terutama kebiasaan orang tua dalam memberikan makanan dan minuman tinggi gula, rendahnya perhatian terhadap kebersihan gigi, serta kurangnya pemeriksaan gigi secara rutin pada anak.

Meskipun tidak semua kasus karies gigi berujung pada tindakan pencabutan gigi, karies yang tidak ditangani dengan baik dapat berkembang menjadi kerusakan yang lebih parah, seperti infeksi pulpa, nyeri berkepanjangan, serta kerusakan struktur gigi yang tidak dapat dipertahankan. Pada kondisi tersebut, pencabutan gigi menjadi salah satu tindakan medis yang diperlukan untuk mencegah komplikasi lanjutan dan menjaga kesehatan rongga mulut anak. Anak yang mengalami karies gigi juga sering merasakan nyeri, kesulitan mengunyah, gangguan pola makan dan tidur, serta penurunan konsentrasi yang berdampak pada aktivitas belajar dan interaksi sosial (Apro et al., 2020).

2.3.2. Persistensi Gigi Sulung

Persistensi gigi sulung merupakan kondisi di mana gigi sulung tetap berada di lengkung rahang lebih lama dari waktu yang seharusnya. Idealnya, gigi sulung mulai tanggal dan digantikan oleh gigi permanen antara usia 6 hingga 12 tahun. Jika gigi sulung tidak tanggal sesuai waktunya, hal ini dapat menghambat dan mengganggu proses erupsi gigi permanen, serta memicu masalah seperti maloklusi dan gangguan ortodontik lainnya (Rizal, 2017, h. 2). Persistensi menjadi salah satu penyakit gigi dan mulut yang banyak dialami masyarakat Indonesia khususnya anak-anak usia 6-12 tahun. Karena pada usia tersebut adalah masa peralihan dari gigi sulung ke gigi permanen yang biasa periode kritis (Soecipto, 2018, h. 13).

Jika persistensi gigi sulung diabaikan, bisa menimbulkan berbagai masalah kesehatan gigi dan mulut, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Salah satu dampaknya adalah gangguan pada erupsi gigi permanen. Gigi sulung yang tetap bertahan bisa menghalangi erupsi gigi permanen yang seharusnya muncul, sehingga menyebabkan gigi permanen tumbuh miring, tidak pada tempatnya, atau bahkan tidak tumbuh sama sekali. Hal ini pada akhirnya dapat mengarah pada maloklusi, yaitu susunan gigi yang tidak

normal, seperti gigitan silang, gigitan terbuka, atau gigitan dalam (Oktafiani et al., 2020).

2.3.3. Prosedur Cabut Gigi

Pencabutan gigi, atau yang lebih dikenal dalam dunia kedokteran gigi sebagai ekstraksi gigi, merupakan prosedur untuk mengeluarkan gigi dari alveolus atau soketnya. Proses pencabutan gigi susu yang sudah goyang akan dimulai dengan pemberian bius lokal pada area gigi yang akan dicabut. Setelah area tersebut dibius, dokter gigi akan melakukan prosedur pencabutan menggunakan alat yang tepat dengan hati-hati, memastikan bahwa proses tersebut tidak menimbulkan rasa sakit. Pencabutan gigi dikatakan ideal apabila dilakukan tanpa rasa nyeri, dengan trauma yang minimal pada jaringan sekitar gigi, dan luka pasca pencabutan dapat sembuh secara normal tanpa komplikasi lebih lanjut (Sanghai & Chatterjee, 2009).

Salah satu alasan utama pencabutan gigi adalah persistensi gigi sulung, yang dapat menghambat erupsi gigi permanen yang seharusnya menggantikannya. Kondisi ini dapat menyebabkan maloklusi, tumpang tindih gigi, atau masalah ortodontik lainnya jika dibiarkan. Penanganan persistensi gigi sulung dimulai dengan pemeriksaan subyektif melalui anamnesa, diikuti dengan pemeriksaan objektif yang mencakup pemeriksaan ekstraoral dan intraoral. Setelah pemeriksaan dilakukan, langkah selanjutnya adalah penegakan diagnosis. Berdasarkan ICD DA 3rd Edition/ICD Version for 2010/ICD 10 CM 2013, diagnosis persistensi gigi sulung adalah K00.63: Gigi sulung tidak tanggal (persistensi) atau Retained (persistent) primary tooth.

Setelah diagnosis ditegakkan, langkah selanjutnya adalah merencanakan perawatan yang tepat bagi pasien. Jika gigi sulung yang persisten menghambat erupsi gigi permanen atau menyebabkan gangguan fungsi dan estetika gigi, pencabutan gigi tersebut dapat dilakukan. Dokter gigi akan mempertimbangkan faktor-faktor seperti usia pasien, kondisi gigi permanen yang akan menggantikan gigi sulung, dan potensi komplikasi yang mungkin muncul setelah pencabutan. Pemantauan lanjutan juga diperlukan untuk

memastikan bahwa gigi permanen tumbuh dengan baik setelah pencabutan gigi sulung yang persisten.

Dengan demikian, perawatan gigi anak, khususnya pencabutan gigi sulung, menjadi aspek penting dalam menjaga kesehatan mulut sekaligus mencegah komplikasi jangka panjang. Gigi sulung, yang merupakan gigi pertama yang muncul pada anak, memiliki fungsi penting dalam menjaga ruang bagi gigi permanen yang akan tumbuh kemudian. Persistensi gigi sulung, yaitu kondisi di mana gigi tersebut tetap berada di lengkung rahang lebih lama dari waktu ideal, dapat menghambat erupsi gigi permanen, memicu maloklusi, dan menimbulkan gangguan ortodontik lainnya. Prosedur pencabutan gigi sulung yang tepat dilakukan melalui serangkaian tahapan mulai dari pemberian anestesi lokal, pemeriksaan objektif, penegakan diagnosis, hingga perencanaan dan pelaksanaan ekstraksi dengan memperhatikan usia pasien, kondisi gigi permanen, dan risiko komplikasi. Pemantauan lanjutan pasca pencabutan juga diperlukan untuk memastikan pertumbuhan gigi permanen yang optimal. Dengan memahami bahwa prosedur terhadap pencabutan gigi adalah hal yang wajar dan umum dilakukan, anak-anak dapat merasa lebih tenang, menyadari bahwa mereka tidak sendiri, dan belajar strategi sederhana untuk mengelola rasa takut serta menghadapi pengalaman tersebut dengan lebih percaya diri.

2.4. Rasa Takut

Menurut (Aldao et al., 2010, h. 3) , *fear* atau yang lebih dikenal dengan rasa takut adalah respons emosional terhadap ancaman atau bahaya. Hal ini dapat terdiri dari perubahan fisik, perasaan dalam diri, dan perilaku luar. Dalam bukunya yang berjudul *Emotions Revealed*, Ekman (2007, h. 169) menyebutkan bahwa rasa takut menjadi bahan riset paling banyak dibandingkan jenis emosi lainnya. Selain itu, beliau juga berpendapat hal ini kemungkinan besar dikarenakan rasa takut merupakan emosi yang paling mudah muncul pada makhluk hidup terutama manusia yang bisa disebabkan oleh banyak hal. Banyak orang mengalami ketakutan terhadap hal-hal yang sebenarnya tidak membahayakan terutama anak-anak. Rasa takut biasanya menyebabkan sejumlah perasaan tidak menyenangkan, seperti pucat,

jantung berdebar, ketegangan otot, kekeringan pada tenggorokan dan mulut, mual, muntah, diare, iritabilitas, kesulitan bernafas, kehilangan nafsu makan, insomnia, dan keinginan untuk bersembunyi dan lari. Hal ini dapat menyebabkan orang terdiam atau malah bergerak berlebihan.

Tanda-tanda fisik ketakutan anak juga meliputi peningkatan detak jantung, kulit pucat, berkeringat, gelisah, dan menangis (Budiyanti & Heriandi, 2001). Alaki et al. (2012) menemukan bahwa prosedur paling ditakuti anak adalah pencabutan gigi, diikuti perawatan saluran akar, cedera gigi, dan suntikan. Sementara itu, Hertanto (2010) menambahkan bahwa alat kedokteran gigi yang terlihat jelas juga memicu kecemasan anak.

2.4.1. Dental Fear

Dental Fear biasanya didefinisikan sebagai reaksi negatif terhadap rangsangan tertentu yang berkaitan dengan prosedur perawatan gigi. Istilah ini kerap digunakan sebagai istilah tunggal, yaitu DFA (*Dental Fear and Anxiety*), yang sering dikaitkan dengan berbagai perilaku serta hasil kesehatan mulut yang negatif (Armfield, 2010, h. 107). DFA umumnya berakar dari pengalaman negatif sebelumnya saat menjalani perawatan gigi, dan paling sering berkembang sejak masa kanak-kanak (Jain et al., 2019, hh. 4-5).

Penelitian yang dilakukan oleh Folayan et al. (2004, h. 3) menunjukkan bahwa anak-anak dengan tingkat kecemasan atau ketakutan yang tinggi memiliki risiko yang lebih besar mengalami karies gigi. Rasa takut ini juga diidentifikasi sebagai salah satu faktor penting yang memicu perilaku mengganggu pada anak usia sekolah saat berada di klinik gigi. Dalam praktiknya, banyak dokter gigi menganggap anak yang takut dan tidak kooperatif sebagai salah satu tantangan terbesar dalam pekerjaan klinis mereka. Hal ini karena untuk menyelesaikan prosedur perawatan secara teknis, diperlukan kerja sama dari anak atau setidaknya kepatuhan pasif terhadap arahan dan tindakan dari dokter gigi.

Selain itu, menurut Anwar et al. (2024, h. 18), banyak orang dewasa yang masih menghindari perawatan gigi akibat ketakutan yang berakar dari pengalaman negatif di masa kecil. Oleh karena itu, upaya mengurangi rasa

takut terhadap perawatan gigi sejak dulu diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap kecenderungan seseorang untuk mencari perawatan kesehatan gigi secara konsisten sepanjang hidupnya.

Oleh karena itu, ketakutan anak terhadap prosedur gigi, khususnya pencabutan gigi, merupakan respons emosional yang wajar dan umum terjadi. Anak-anak dapat menunjukkan berbagai tanda fisik dan perilaku saat merasa takut, mulai dari peningkatan detak jantung hingga menangis atau gelisah. Menyadari hal ini, penting untuk menghadirkan media yang dapat membantu anak merasa tidak sendiri, mengenali emosinya, dan belajar strategi sederhana untuk mengelola rasa takut. Buku ilustrasi yang menampilkan cerita dan tokoh yang *relatable* dapat berperan sebagai sarana *reassurance*, membantu anak membangun kepercayaan diri, serta menciptakan pengalaman positif saat menghadapi prosedur yang awalnya menimbulkan kecemasan.

2.5. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini akan menjadi lebih efektif apabila dapat merujuk pada studi-studi terdahulu yang relevan dengan topik perancangan buku ilustrasi, khususnya buku ilustrasi anak. Pengetahuan dari penelitian sebelumnya diharapkan dapat memperkuat dasar teori dan menunjukkan kebaruan dari penelitian ini. Untuk mempertegas landasan teoritis dan posisi penelitian dalam konteks yang lebih luas, penulis akan mengulas beberapa penelitian terdahulu secara signifikan, khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi antara orang tua dan anak di Indonesia. Penelitian-penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaian tujuan, metodologi yang digunakan, serta temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perencanaan Visual Buku Ilustrasi	- Jessy Clarissa	Tidak sedikit anak-anak yang mengalami	- Menggabungkan estetika visual

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Tentang Pengenalan Cara Merawat Gigi yang Baik dan Benar Kepada Anak-anak Usia Dini	- Rafael Jonathan Andreana Lingga Sekarasri	masalah gigi dikarenakan minimnya pengetahuan tentang perawatan gigi yang baik dan benar.	dan pesan edukatif. - Tokoh buku ilustasi dibuat lebih lokal.
2.	Perancangan Kampanye Sosial untuk Mengajak Orang Tua Cek Rutin Gigi Anak Agar Anak Tidak Takut Pergi ke Dokter Gigi	- Reyno Putradewa Santosa - Deddi Duto Hartanto - Merry Sylvia	Anak perlu dibawa ke dokter gigi tidak hanya saat anak mulai kesakitan tetapi saat anak sehat juga untuk membiasakan anak untuk pergi ke dokter gigi dan setidaknya mempunyai pengalaman pernah pergi ke dokter gigi. Dengan demikian anak tidak kaget dan bisa mengurangi kemungkinan	- Terdapat 2 periode kampanye yang dilakukan, tidak hanya digital tetapi juga secara <i>offline</i> . - Menggunakan maskot karakter hewan sebagai tokoh kampanye.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			anak untuk trauma pergi ke dokter gigi.	
3.	Perancangan Ilustrasi pada “Gigiku Sehat dan Kuat” sebagai Pengetahuan Anak Usia 4-6 Tahun	- Anisa Septiani Rahayu - Citra Syukma Bayu Sakti	Kerusakan pada gigi dapat mempengaruhi kesehatan anggota tubuh lainnya, sehingga akan mengganggu aktivitas sehari-hari.	- Terdapat games “Apa yang akan dilakukan rara sebelum tidur.” pada akhir buku cerita. - Menggunakan anggota keluarga sebagai tokoh pendukung.
4.	Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktif tentang Pengenalan Gigi dan Mulut kepada Anak	- Anis Maysarah Rahmanida - Menul Teguh Riyanti - Indralaksmi	Penggunaan visual (ilustrasi) yang menarik pada buku anak dapat memengaruhi daya ingat anak dan rasa tertarik untuk menyentuh, membuka dan membalik-balikkan halaman.	- Menjelaskan secara detail fungsi dan jenis gigi. - Menggunakan karakter fiks ber nama Pahlawan Gigi sebagai narator. - Bagian kecil pada halaman buku bisa ditarik, didorong,

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				digeser, dan dibuka.
5.	Perancangan Strategi Komunikasi Visual mengenai Edukasi Kesehatan Gigi pada Anak Usia Dini di Kota Bandung	- Hesti Ajriyani Riky Siswanto - Asep Kadarisman	Masalah gigi yang terjadi pada anak usia ini cenderung diakibatkan dari kebiasaan yang buruk seperti tidak menggosok gigi secara rutin, mengonsumsi makanan manis, dan kurangnya perhatian orang tua terhadap kebersihan gigi dan mulut.	- Menggaet merek pasta gigi Pepsodent untuk bekerjasama dalam perancangan media. - Style ilustrasi menggunakan <i>flat design</i> dan lebih minimalis.

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, terlihat bahwa fokus utama perancangan buku ilustrasi mengenai kesehatan gigi anak banyak mengandalkan pendekatan visual yang kreatif dan edukatif. Buku ilustrasi dipilih karena mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, serta meningkatkan daya ingat anak terhadap pesan kesehatan. Setiap penelitian menawarkan kebaruan, baik melalui penggunaan tokoh lokal, maskot hewan, maupun karakter fiksi yang berfungsi sebagai narator. Beberapa penelitian juga menghadirkan unsur interaktivitas, seperti permainan sederhana dan halaman yang dapat digeser atau dibuka, guna meningkatkan keterlibatan anak. Selain itu, strategi komunikasi diperkuat melalui kampanye sosial yang dilakukan secara digital

maupun offline, serta kolaborasi dengan pihak eksternal seperti merek pasta gigi untuk memperluas jangkauan pesan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penelitian-penelitian terdahulu menekankan pentingnya media visual yang kontekstual, interaktif, dan komunikatif untuk mengatasi minimnya pengetahuan anak serta mendorong peran orang tua dalam membangun kebiasaan merawat kesehatan gigi sejak dini. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan buku ilustrasi yang dilakukan penulis menghadirkan kebaruan dengan menekankan pengelolaan rasa takut anak terhadap pencabutan gigi melalui strategi visual dan naratif yang dirancang untuk membantu anak merasa dimengerti dan mampu mengelola emosinya secara positif.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA