

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku dapat diartikan sebagai kumpulan lembaran kertas yang disusun dan dijilid sehingga membentuk satu kesatuan. Isi dari lembaran tersebut bisa berupa tulisan, gambar, ataupun dibiarkan kosong, di mana setiap lembaran dikenal sebagai halaman. Buku interaktif menurut Reid-Walsh dalam Sinaga dkk. (2023) merupakan jenis buku yang menggabungkan berbagai elemen seperti cerita, ilustrasi, dan permainan. Buku ini biasanya berbentuk fisik dengan bagian-bagian tertentu yang dapat digerakkan, sehingga interaksi pembaca tidak terbatas pada membaca teks saja, tetapi juga mencakup aktivitas melihat, menyentuh, serta memanipulasi komponen yang ada di dalam buku.

2.1.1 Elemen pada Buku Interaktif

Buku interaktif harus mengandung komponen yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi melalui buku seperti melihat, menyentuh, menggerakkan, dan memanipulasi komponen, serta memiliki gambar dan narasi, elemen utama buku interaktif dapat dikelompokkan sebagai kombinasi sebagai berikut.

1. Elemen Bergerak

Menurut Crupi (2016) Elemen bergerak merupakan salah satu komponen yang berada di dalam buku interaktif yang biasanya berisi perangkat mekanis seperti, *volvelles*, flap, *rotating discs*, maupun kontruksi pop-up. Komponen ini dirancang agar pembaca tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga melakukan interaksi fisik dengan cara menggerakan bagian-bagian tersebut untuk menangkap informasi tambahan atau efek visual. Dengan demikian, elemen bergerak dalam

buku interaktif berfungsi memperkaya pengalaman membaca melalui keterlibatan pembaca serta meningkatkan rasa ingin tahu.

2. Elemen Aktifitas

Activity book umumnya dirancang agar pembaca dapat berpartisipasi langsung melalui aktivitas seperti menulis, menggambar, maupun bentuk interaksi lain di atas halaman buku. Jenis aktivitas yang biasanya dapat ditemukan antara lain mewarnai, mengerjakan teka-teki, *games*, dan aktivitas lainnya.

3. Elemen Narasi

Dalam konteks buku interaktif narasi menawarkan pengalaman mendalam bagi pembaca dengan memungkinkan mereka menavigasi alur cerita yang tidak linear dan partisipatif. Pendekatan ini memperkuat pemahaman serta keterlibatan pembaca dalam cerita, menjadikan narasi bukan hanya disampaikan namun juga melibatkan pembaca (Roth, Bender-Salazarm dan Pitt, 2025).

4. Elemen Visual

Buku interaktif atau *moveable books* umumnya ditandai dengan penggunaan ilustrasi yang kompleks (Rubin, 2010). Pada jenis buku ini, teks cenderung disajikan secara singkat, sementara visual yang menarik menjadi elemen utama untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Dalam perancangannya, aspek desain, tata letak, dan ilustrasi perlu disesuaikan dengan mekanisme lipatan, pergerakan, serta mobilitas elemen kertas (Reid-Walsh dalam Sinaga & Kusumandyoko, 2023).

2.1.2 Jenis-Jenis Buku Interaktif

Menurut Oey dkk. (2013, hlm. 4-6), buku interaktif dapat dikelompokkan menjadi beberapa tipe, sebagai berikut:

2.1.2.1 Buku Interaktif *Pop-up*

Buku *pop-up* memiliki ciri khas berupa lipatan gambar tiga dimensi, yang akan tampak menonjol ketika halaman dibuka. Interaktivitas ini memberikan kesan 3D dan memperkaya pengalaman menggunakan buku.



Gambar 2. 1 Buku Interaktif *Pop-up*
Sumber: <https://yimipaper.com/id/https-www-yimipaper-com-blog-pop-up-books/>

2.1.2.2 Buku Interaktif *Peek a Boo/Lift a Flap*

Jenis buku interaktif ini memungkinkan pembaca membuka lipatan kecil pada halaman untuk menemukan informasi atau gambar yang tersembunyi di baliknya.



Gambar 2. 2 Buku Interaktif *Peek a Boo/Lift a Flap*
Sumber: https://kidsbookshop.blogspot.com/2011_12_01_archive.html

2.1.2.3 Buku Interaktif *Pull Tab*

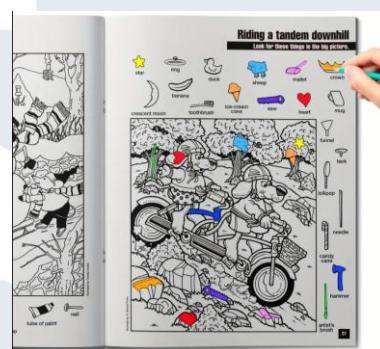
Interaktif *Pull Tab* menyajikan interaktivitas melalui bagian halaman yang dapat ditarik, sehingga memperlihatkan tambahan konten atau informasi.



Gambar 2. 3 Buku Interaktif *Pull Tab*
Sumber: https://kc.umn.ac.id/id/eprint/19852/4/BAB_II.pdf

2.1.2.4 Buku Interaktif *Hidden Objects Book*

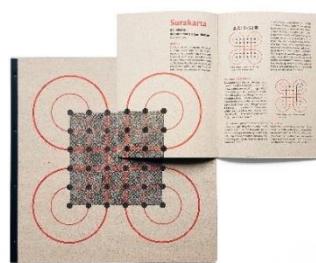
Pada jenis interaktif ini, pembaca diajak untuk mencari objek tertentu yang sengaja disamarkan atau disembunyikan dalam ilustrasi halaman.



Gambar 2. 4 Buku Interaktif *Hidden Objects Book*
Sumber: <https://shorturl.at/z5TwZ>

2.1.2.5 Buku Interaktif *Games*

Jenis interaktif games biasanya menghadirkan aktivitas yang dapat dimainkan dengan atau tanpa menggunakan alat tambahan.



Gambar 2. 5 Buku Interaktif *Games*
Sumber: <https://hypeandhyper.com/interactive-book-of-board-games-gamebook/>

2.1.2.6 Buku Interaktif *Participation*

Jenis buku ini berisi penjelasan, cerita, serta soal tanya jawab atau instruksi kegiatan tertentu yang berfungsi sebagai sarana menguji pengetahuan pembaca terkait isi buku.



Gambar 2. 6 Buku Interaktif *Participation*
Sumber: <https://www.fullspedahead.com/adapted-books-in-special-education/>

2.1.2.7 Buku Interaktif *Play a Song/Play a Sound*

Buku ini dilengkapi tombol khusus yang dapat mengeluarkan suara atau lagu ketika ditekan, biasanya selaras dengan tema atau konten bacaan.



Gambar 2. 7 Buku Interaktif *Play a Song/Play a Sound*
Sumber: <https://shorturl.at/IA9ux>

2.1.2.8 Buku Interaktif *Touch and Feel*

Interaksi *touch and feel* umumnya diperuntukkan bagi anak usia prasekolah, dengan menghadirkan berbagai tekstur pada ilustrasi, seperti contoh bulu halus pada gambar hewan, boneka, untuk memperkenalkan pengalaman sensorik.



Gambar 2. 8 Buku Interaktif Touch and Feel
Sumber: <https://baby.falcar.com/product/touch-feel-colors-nc/>

2.1.2.9 Buku Interaktif Campuran

Kategori ini merupakan kombinasi dari beberapa jenis buku interaktif, contohnya gabungan antara buku *peek a boo* dengan *pop-up*.



Gambar 2. 9 Buku Interaktif Campuran
Sumber: https://kc.umn.ac.id/id/eprint/19852/4/BAB_II.pdf

2.1.3 Manfaat Buku Interaktif

Penelitian oleh Zhang dkk. (2020) melaporkan bahwa desain interaktif yang meliputi interaksi sensorik (visual, suara, sentuhan) dan aktivitas seperti *folding*, *pop-up* secara signifikan dapat meningkatkan waktu membaca, pengalaman emosional, dan melatih keterampilan motorik halus dan multisensorik anak. Zhang & Chiu (2021) juga menemukan bahwa *e-book* interaktif lebih efektif daripada buku cetak biasa untuk meningkatkan kemampuan membaca awal.

Penerapan metode pembelajaran interaktif pada usia anak-anak terbukti membawa berbagai manfaat signifikan. Xhemajli (2022) menjelaskan

bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, serta mengurangi kecenderungan anak untuk sekedar menghafal. Melalui pembelajaran interaktif anak juga ter dorong untuk lebih mandiri serta belajar bertanggung jawab atas tugas mereka. Selain itu, kegiatan berbasis interaksi turut mengembangkan keterampilan sosial, mendorong kolaborasi, dan membangun rasa saling percaya antar anak. Tidak hanya itu, pembelajaran interaktif mampu menstimulasi berpikir kreatif dan imajinatif, terutama ketika dipadukan dengan permainan kreatif.

2.2 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi menurut Nodelman (2018) adalah jenis buku yang dirancang khusus untuk mendidik atau menceritakan kisah kepada anak-anak. Buku ini memadukan aspek verbal dan visual sehingga dapat menyampaikan informasi naratif dan rangsangan visual yang lebih kaya dibanding hanya teks atau gambar saja. Menurut Ghozali (2020, h. 9) ilustrasi merupakan gambar yang mengandung unsur cerita dan dapat diciptakan melalui berbagai cara, baik secara manual, digital, maupun kombinasi keduanya. Ilustrasi berperan sebagai media komunikasi visual yang digunakan untuk membantu penyampaian pesan kepada audiens. Sama seperti fotografi, aspek penting dalam ilustrasi terletak pada kemampuan illustrator dalam menerjemahkan ide dan kreativitas ke dalam karya visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi mudah dipahami audiens. Di dalam mendesain buku ilustrasi terdapat beberapa aspek sebagai berikut.

2.2.1 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan dasar yang digunakan dalam mengolah elemen visual. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai pedoman untuk mengatur keseimbangan desain. Dengan mengombinasikan pemahaman tentang elemen formal, teks, dan gambar, serta konsep kreatif, desainer dapat menerapkan prinsip desain untuk menciptakan karya visual yang efektif (Landa, 2010, h. 24). Menurut Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solutions* (2010) terdapat 5 prinsip desain yang harus diperhatikan dalam desain.

2.2.1.1 *Balance*

Balance atau keseimbangan dalam desain merupakan kondisi seimbang yang tercipta melalui distribusi *visual weight* (bobot visual) secara merata diseluruh bagian. Komposisi yang seimbang akan menghasilkan kesan harmonis sehingga menciptakan suasanya nyaman untuk audiens ketika melihatnya. Sebaliknya, ketidakseimbangan dalam tata letak visual seringkali menciptakan kesan tidak stabil yang menimbulkan reaksi negatif pada audiens (Landa, 2010, h. 26).

2.2.1.2 *Visual Hierarchy*

Visual hierarchy merupakan prinsip utama dalam desain grafis yang digunakan untuk mengorganisir informasi dan memperjelas komunikasi. Prinsip ini membantu desainer dalam mengarahkan perhatian audiens melalui urutan elemen grafis melalui *emphasis* (Landa, 2010, h. 28).

2.2.1.3 *Emphasis*

Emphasis merupakan cara desainer menentukan prioritas elemen grafis agar pesan visual tersampaikan sesuai urutan pentingnya. Prinsip ini menciptakan alur informasi dari elemen paling dominan hingga elemen yang paling minor. *Emphasis* dapat dicapai melalui berbagai cara, seperti:

- a. *Isolation*, memisahkan sebuah elemen dengan elemen desain lainnya sehingga fokus audiens tertuju pada elemen utama.
- b. *Placement*, menempatkan elemen di area strategis seperti tengah halaman, pojok kiri atas, atau *foreground*
- c. *Scale*, menggunakan ukuran besar-kecil untuk menonjolkan elemen tertentu.
- d. *Contrast*, menciptakan perbedaan terang-gelap, halus-kasar, atau warna kuat-lemah untuk menegaskan elemen.

- e. *Direction and pointers*, memakai garis diagonal, panah, atau arah tertentu untuk mengarahkan pandangan.
- f. *Diagrammatic structures*, seperti pohon (*tree*), susun bersaran (*nest*), atau tangga (*stair*) untuk menunjukkan urutan dan hubungan *hierarchy* antar elemen.

2.2.1.4 *Unity*

Unity adalah kondisi ketika semua elemen grafis dalam sebuah desain saling berhubungan sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Dengan kesatuan visual, audiens lebih mudah memahami serta mengingat pesan yang disampaikan desain (Landa, 2010, h. 31).

2.2.1.5 *Rhythm*

Rhythm dalam desain grafis merupakan pengulangan elemen visual secara konsisten yang membentuk pola, mirip dengan ketukan dalam musik. Pola ini mengarahkan pergerakan mata audiens di dalam halaman, menciptakan alur visual yang teratur. Ritme visual dapat diatur melalui jarak dan posisi elemen pada halaman. Kehadiran ritme yang stabil memberi kesan harmoni serta keteraturan, terutama pada desain multi-halaman seperti buku, majalah, dan situs web (Landa, 2010, h. 30).

2.2.1.6 *White Space*

White Space dapat dipahami sebagai ruang kosong yang sengaja ditinggalkan tanpa konten, sehingga memberikan kesempatan bagi audiens untuk mengisi atau memaknainya secara visual maupun psikologis (Zhu, 2019, h.153). Zhu (2019) juga menjelaskan bahwa ruang kosong itu bukan kelemahan komposisi melainkan unsur penting yang membangun pengalaman estetik dalam desain (h. 153). *White space* juga berfungsi untuk membantu menekankan subjek atau elemen yang kemudian membantu mengarahkan perhatian audiens, menciptakan jalur pandang yang jelas dan menciptakan hierarki visual

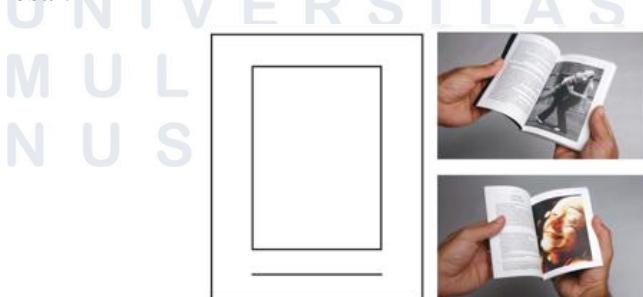
sehingga fokus pembaca tertuju pada subjek yang penting. (h.153-154). Dengan demikian, *white space* berperan dalam mengatur ritme, keseimbangan, serta hierarki visual dalam karya grafis.

2.2.1.7 Grid

Menurut Graver dan Jura (2012), grid dan layout merupakan alat paling mendasar sekaligus terpenting dalam desain grafis karena membantu menyusun informasi yang kompleks menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Melalui penggunaan hierarki, kolom, atau pengelompokan elemen, desainer dapat menciptakan tampilan yang terstruktur dan fungsional. Meskipun elemen tambahan seperti tipografi, warna, dan ilustrasi mampu membuat desain lebih menarik, dasar utama yang menjaga keteraturan serta memberikan kejelasan adalah penerapan layout dan grid yang matang (h. 10). Di buku yang ditulis oleh Graver dan Jura “Best Practices for Graphic Designers: Grid and Page Layouts” terdapat 6 jenis grid yang biasa digunakan sebagai berikut (h. 26-47).

1. Single-Column / Manuscript Grids

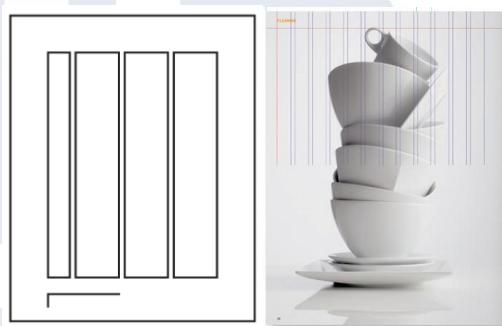
Single-column atau *manuscript grid* merupakan bentuk grid paling sederhana yang hanya menyediakan satu area besar untuk menyajikan konten utama. Grid ini umumnya digunakan pada media dengan teks panjang, seperti buku atau esai.



Gambar 2. 10 Single Column / Manuscript Grids
Sumber: Amy Graver & Ben Jura 2012

2. *Multicolumn Grids*

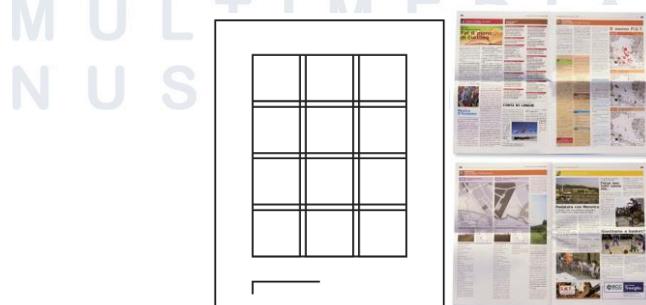
Multicolumn grid digunakan ketika konten memiliki variasi jenis materi yang beragam. Grid ini memungkinkan penggunaan kolom secara fleksibel, baik untuk teks pendek, teks panjang, maupun beberapa kolom untuk konten yang lebih banyak. Dengan struktur ini, pembaca dapat lebih mudah mengikuti alur informasi, karena tata letak yang konsisten.



Gambar 2. 11 *Multicolumn Grids*
Sumber: Amy Graver & Ben Jura 2012

3. *Modular Grids*

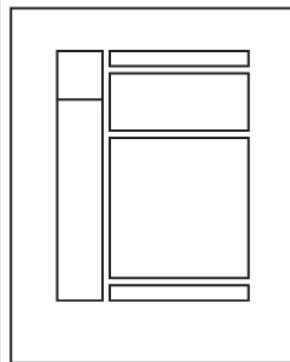
Modular grid merupakan bentuk gabungan antara kolom dan baris yang menghasilkan area-area kecil bernama *modules*. Modul-modul ini dapat digabungkan secara vertikal maupun horizontal untuk menciptakan berbagai ukuran ruang konten sesuai kebutuhan. *Grid* ini sangat bermanfaat bagi proyek dengan elemen kompleks dan beragam, seperti koran, tabel, atau formulir, karena memberikan kesan keteraturan pada tata letak.



Gambar 2. 12 *Modular Grids*
Sumber: Amy Graver & Ben Jura 2012

4. *Hierarchical Grids*

Hieararchical grid digunakan ketika penggunaan grid yang seragam atau yang teratur tidak memungkinkan. Grid ini membentuk keselarasan tertentu dalam materi, sehingga penempatan konten lebih bersifat intuitif sesuai konten. Hierarchical grid umumnya cocok dipakai pada media seperti kemasan, poster, dan situs web.



Gambar 2. 13 *Hierarchical Grids*
Sumber: Amy Graver & Ben Jura 2012

5. *Baseline Grids*

Baseline grid merupakan salah satu sub-struktur yang digunakan untuk menjaga keteraturan tata letak tipografi. Grid ini bekerja dengan membentuk deretan baris berdasarkan ukuran huruf yang dipaai, sehingga setiap teks memiliki *baseline* yang konsisten. Penerapan *baseline grid* menjadi sangat penting dalam desain multikolom untuk memastikan tampilan halaman terlihat teratur, selaran dan nyaman dibaca.



Gambar 2. 14 Baseline Grids
Sumber: Amy Graver & Ben Jura 2012

6. Compound Grids

Compound grid adalah struktur grid yang terbentuk dari gabungan beberapa grid lainnya yang menjadi satu kerangka yang terorganisir. Dengan tetap menjaga konsistensi aspek seperti *margin, flow lines*, dan elemen lainnya.



Gambar 2. 15 Compound Grids
Sumber: Amy Graver & Ben Jura 2012

2.2.1.8 Warna

Menurut Robin Landa (2019, h. 124), warna memiliki makna yang erat kaitannya dengan pengalaman, konteks budaya, dan latar suatu tempat tertentu. Dalam praktik desain, warna tidak hanya dilihat dari sisi visual semata, namun juga sebagai sarana komunikasi yang dapat menyampaikan simbol, membentuk kepribadian desain, hingga memunculkan respon emosional audiens. Warna memiliki beberapa komponen seperti *hue, value, dan chroma*.

1. Hue

Hue bisa dipahami sebagai panjang gelombang cahaya, melalui *hue* kita dapat mengenali warna utama yang terbentuk dari kombinasi cahaya tersebut (Risvita, 2017). Di dalam sebuah karya visual *Hue* selalu dianggap memegang peran yang sangat penting, sebaliknya *hue* dianggap aspek paling rendah tingkat kepentingannya. Sering kali *hue* dinilai terlalu berlebihan karena pengaruhnya terhadap pengalaman emosional yang diberikan sebuah karya (Pickard, 2022).



Gambar 2. 16 Hue

Sumber: *Artists Master Series Color & Light*

2. *Value*

Value merujuk pada terang gelapnya sebuah warna. *Value* menempati posisi paling penting dalam hierarki elemen visual. Aspek ini menjadi pertimbangan utama dalam setiap karya seni (Pickard, 2022).



Gambar 2. 17 Value

Sumber: *Artists Master Series Color & Light*

3. *Chroma*

Chroma memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman kita terhadap warna. *Chroma* dapat dipahami sebagai tingkat intensitas atau kekuatan dari sebuah warna. Warna dengan *chroma* yang tinggi akan tampak lebih terang dan jelas, sedangkan warna dengan *chroma* rendah akan terlihat lebih pudar hingga mendekati abu-abu (Pickard, 2022).



Gambar 2. 18 Chroma

Sumber: *Artists Master Series Color & Light*

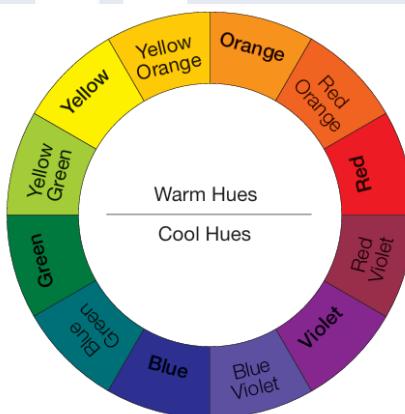
2.2.1.9 *Color Combination*

Desainer memiliki banyak pilihan warna, namun setiap kombinasi warna dapat memberikan kesan yang positif ataupun negatif, oleh karena itu menggunakan skema warna menjadi titik aman untuk setiap

desainer menentukan warna. Pemilihan palet warna bisa ditentukan melalui kebutuhan audiens, atau karakter yang ingin dibangun (Sherin, 2012, h. 17).

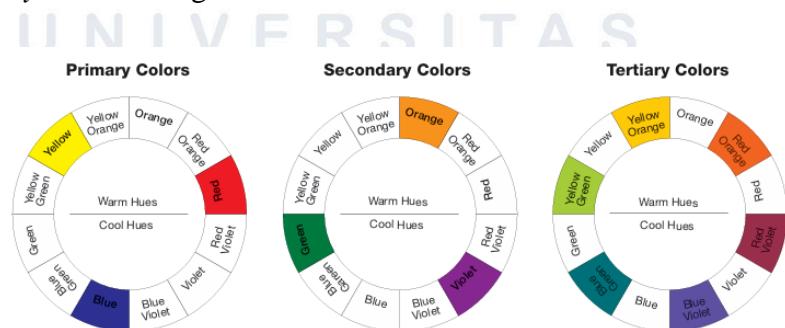
1. *Color Wheel*

Artsists, designers, dan scientist sudah mengembangkan beberapa model visual untuk membandingkan warna dan bagaimana setiap *hue* berinteraksi dengan *hue* lainnya. *Color wheel* biasa digunakan untuk menunjukkan hubungan antara *hue* dan *hue* lainnya, tidak hanya itu *color wheel* juga berfungsi sebagai pembeda antar warna hangat dan warna dingin (Sherin, 2012, h. 18).



Gambar 2. 19 *Color Wheel*
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

Menurut Sherin (2012, h. 19) Pembagian warna pada *color wheel* meliputi tiga bagian yaitu *primary colors*, *secondary colors* dan *tertiary colors* sebagai berikut.



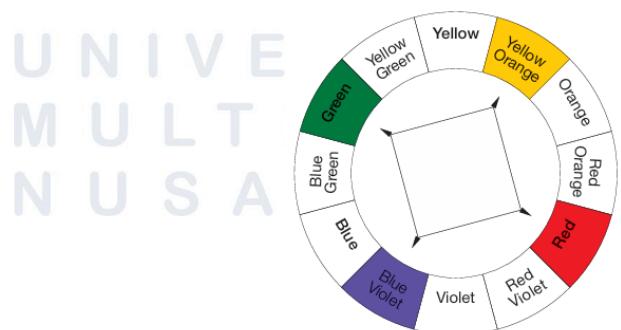
Gambar 2. 20 *Basic Color Wheel*
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

- a. **Warna Primer:** Warna primer merupakan warna utama yang dapat menghasilkan warna lain dengan mencampurkan warna satu sama lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- b. **Warna Sekunder:** Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari perpaduan dua warna primer. Seperti merah dan biru yang bila dicampur akan menghasilkan warna ungu.
- c. **Warna Tersier:** Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari perpaduan warna sekunder dan primer yang berdekatan, dengan kecenderungan warna primer yang lebih dominan.

2. Skema Warna

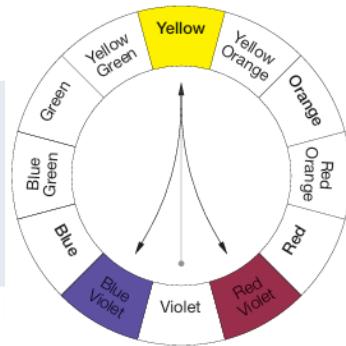
Color Wheel juga memiliki beberapa skema warna. Yang dimana skema ini dapat menentukan kombinasi warna yang selaras dan konsisten. Berikut merupakan sejumlah skema warna yang umum digunakan berdasarkan Sherin (2012, h. 19-21).

- a. **Komplementer:** Skema komplementer atau *complementary* merupakan skema warna yang paling umum digunakan. Warna komplementer merupakan dua warna yang letaknya berseberangan dan skema warna komplementer memiliki total 6 pasang.



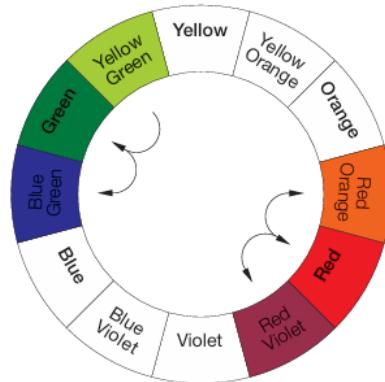
Gambar 2. 21 Skema Warna Komplementer
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

- b. ***Split Complementary***: Berbeda dengan skema komplementer yang merupakan kombinasi warna yang berseberangan skema *split complementary* mengambil warna di sisi warna utama.



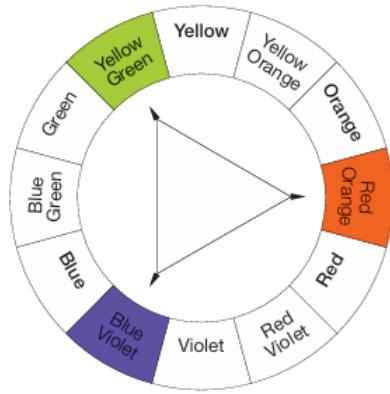
Gambar 2. 22 Skema *Split Complementary*
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

- c. ***Analogus***: Kombinasi analogus merujuk pada warna utama dan 2 warna yang bersebelahan dengan warna utama. Kombinasi analogus cenderung terlihat harmonis karena memeliki *wavelength* cahaya yang sama.



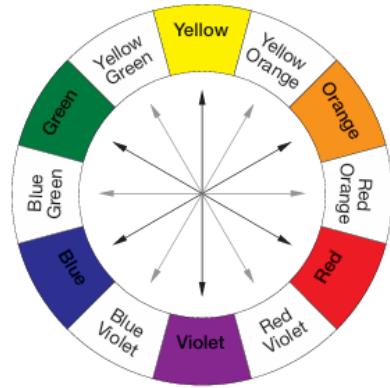
Gambar 2. 23 Skema Analogus
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

- d. ***Triad***: Kombinasi triad merupakan kombinasi tiga warna yang memiliki jarak jauh yang sama.



Gambar 2. 24 Skema Triad
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

- e. **Tertad:** Kombinasi tertad merupakan paduan dari dua pasang warna komplementer atau *split complement*.



Gambar 2. 25 Skema Tertrad
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

- f. **Monokromatik:** Warna monokromatik merupakan variasi dari satu warna utama yang menggunakan *tint* (campuran putih) dan *shade* (campuran hitam) untuk menciptakan variasi warna.



Gambar 2. 26 Skema Warna Monokromatik
Sumber: *Design Elements: Color Fundamentals*

3. Persepsi Anak terhadap Warna

Penelitian yang dilakukan oleh Annamary dkk. (2016) menemukan bahwa anak mulai mengasosiasikan warna dengan emosi tertentu semenjak mereka berumur empat tahun. Dalam penelitian Boyatzis (1994) juga diketahui bahwa anak cenderung memilih warna cerah untuk mengekspresikan emosi positif dan warna gelap untuk mengekspresikan emosi negatif. Dari penelitian ini juga diketahui bahwa anak-anak sering mengasosiasikan warna biru dan kuning sebagai warna yang merepresentasikan kebahagiaan, dan warna merah dan hitam sebagai kesedihan (Miles, 2021).

2.2.2 Gaya Ilustrasi

Menurut Hamilton (2025) ilustrasi merupakan salah satu elemen terbesar karena ilustrasi merupakan elemen yang paling menarik perhatian orang dengan menjadi elemen paling menonjol, menurut Hamilton ada 10 gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi anak

a. *Cartoonish Illustration Style*

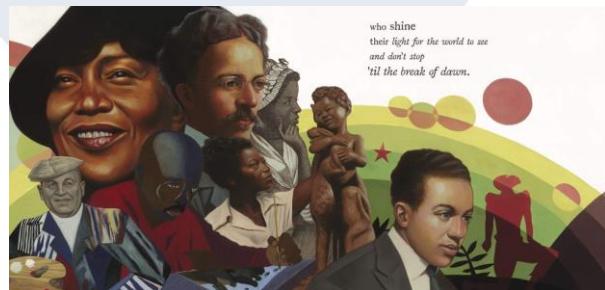
Ilustrasi bergaya kartun merupakan salah satu gaya yang paling umum digunakan dalam buku anak. Gaya ini menonjolkan warna-warna cerah dan ilustrasi yang menyenangkan, sering kali melibatkan hewan yang diberi sifat manusia, ekspresi berlebihan, serta realitas yang sedikit dilebih-lebihkan untuk menarik perhatian anak. Menurut Sadiman (2009) gaya ilustrasi kartun memiliki beberapa kelebihan seperti dapat menyederhanakan pesan melalui gambar, menambah minat audiens, dan dapat dinikmati segala umur.



Gambar 2. 27 *Cartoonish Illustration Style*
Sumber: *Peter Pan*, Illustrated by Alejandro Mesa

b. *Realistic Illustration Style*

Meskipun gambar fotografis atau hiper-realistik jarang digunakan dalam penerbitan buku anak, beberapa ilustrator mengadopsi pendekatan realistik. Gaya ini sering menggabungkan penggambaran yang akurat dengan sentuhan artistik, sehingga menghasilkan ilustrasi yang terlihat nyata namun tetap memikat.



Gambar 2. 28 *Realistic Illustration Style*
Sumber: *The Undefeated*, Illustrated by Kadir Nelson

c. *Wondrous Illustration Style*

Gaya ini lebih menekankan pada fantasi dan imajinasi dibandingkan realitas. Ilustrasi bersifat dreamy dan menyenangkan, dengan tujuan membangkitkan kreativitas serta membawa anak ke dalam dunia penuh imajinasi.



Gambar 2. 29 Wondrous Illustration Styles
Sumber: *Where Are You Beloved Lions*, Illustrated by Marta Koshulinka

d. Line Drawing Illustration Style

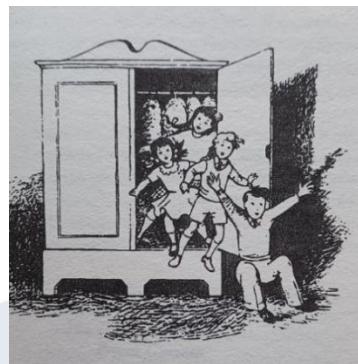
Ilustrasi berbasis garis biasanya muncul pada buku mewarnai atau buku aktivitas. Gaya ini menekankan garis sederhana dengan sedikit atau tanpa arsiran, memberi ruang bagi anak untuk berinteraksi, misalnya dengan mewarnai atau melengkapi gambar.



Gambar 2. 30 Line Drawing Illustration Styles
Sumber: *Baby Shark Coloring Book*

e. Sketch Illustration Style

Ilustrasi sketsa dicirikan oleh warna monokrom dan kesan goresan tangan. Walaupun kini jarang digunakan, gaya ini banyak ditemukan pada karya klasik seperti *Alice in Wonderland* atau *The Chronicles of Narnia*.



Gambar 2. 31 Sketch Illustration
Sumber: *The Chronicles of Narnia*, Illustrated by Pauline Baynes

f. Abstract Illustration Style

Ilustrasi abstrak menampilkan bentuk yang dilebih-lebihkan dan desain bergaya yang jauh dari realitas. Gaya ini cenderung sulit didefinisikan, tetapi tampilan unik dan tidak konvensional membuatnya mudah dikenali.\|



Gambar 2. 32 Abstract Illustration Style
Sumber: *The Wizard of Oz* Illustrated by Goncalo Viana

g. Stylized and Exaggerated Illustration Style

Gaya ini menekankan pada distorsi dan pembesaran fitur tertentu, biasanya untuk menonjolkan elemen cerita atau karakter. Ilustrasi tampak hidup dan dinamis, menarik perhatian pembaca pada gagasan utama.

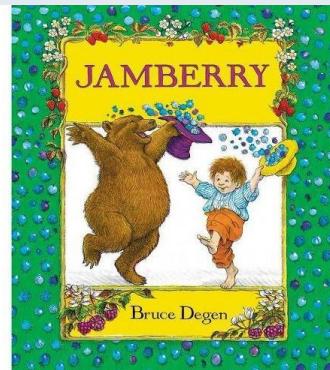


Gambar 2. 33 Stylised and Exaggerated Illustration Style

Sumber: *Oh the Places You'll Go*, Illustrated by Dr.Seuss

h. *Vintage Illustration Style*

Ilustrasi bergaya vintage membangkitkan nuansa nostalgia dengan menggunakan metode seni lama. Biasanya dibuat dengan pensil atau tinta, gaya ini menekankan kesederhanaan dan estetika tradisional.



Gambar 2. 34 Vintage Illustration Styles

Sumber: *Jamberry*

i. *Bold and Bright Illustration Style*

Pendekatan ini menggunakan warna-warna intens dan visual yang mencolok untuk menciptakan energi serta semangat. Sangat efektif digunakan untuk cerita yang ceria dan penuh dinamika.

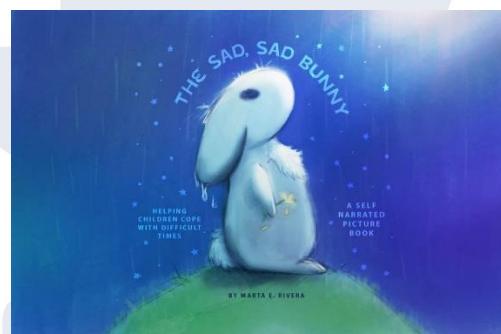


Gambar 2. 35 Bold and Bright Illustration Styles

Sumber: *There's a Hole in My Galaxy*

j. *Muted or Subdued Illustration Styles*

Sebaliknya, ilustrasi lembut menggunakan warna-warna kalem dan visual yang sederhana untuk menyampaikan nuansa serius atau emosional. Gaya ini cocok untuk buku anak yang membahas tema-tema sensitif atau reflektif.



Gambar 2. 36 Muted or Subdued Illustrations Styles

Sumber: *The Sad Sad Bunny*

2.2.3 Karakteristik Buku Anak

Dalam proses perancangan buku yang ditargetkan untuk anak-anak, penentuan kelompok usia menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan (Kemendikasmen, 2025), Mengutip Paudpedia (Kemendikdasmen, 2025) Setiap rentang usia anak memiliki kebutuhan yang berbeda dalam hal penyajian buku. Sebagai contoh, buku untuk anak usia balita umumnya dirancang dengan ukuran ilustrasi dan teks yang lebih besar serta menggunakan material yang lebih tebal agar aman dan mudah digunakan anak. Karakteristik buku anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut.

2.2.3.1 Usia 0 – 3 Tahun

Buku yang ditargetkan untuk anak usia 0-3 tahun, sebaiknya dikemas dengan visual yang cerah, ilustrasi sederhana, serta penggunaan teks yang sangat minim. Pemilihan bahan seperti kain atau karton tebal (*board book*) menjadi pilihan yang sesuai karena lebih tahan lama, aman, dan mudah digenggam oleh balita.

2.2.3.2 Usia 4 – 6 Tahun

Konten buku yang ditargetkan 4-6 tahun biasa disajikan dalam bentuk cerita dengan karakter yang menarik dan alur yang mudah dipahami, di usia ini juga anak mulai tertarik dengan unsur interaksi, seperti ajakan untuk menebak, menunjuk gambar atau merespons pertanyaan sederhana yang mendukung keterlibatan anak saat membaca.

2.2.3.3 Usia 7 – 9 Tahun

Pada usia ini anak sudah dapat menerima buku dengan cerita yang lebih panjang dan kompleks, serta tema yang relevan dengan pengalaman anak di awal masa sekolah. Buku yang memperkenalkan konsep pengetahuan sederhana, dan mempelajari nilai-nilai sosial, dapat membantu menunjang perkembangan kognitif dan pemahaman anak pada tahap ini.

2.2.4 Peran Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007) , ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, namun juga memiliki lima peran utama dalam praktik ilustrasi sebagai berikut.

2.2.4.1 Documentation, Reference and Instruction

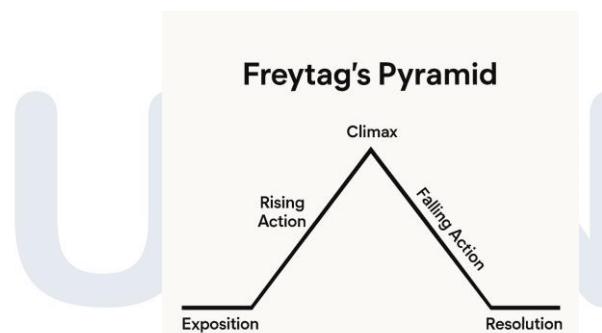
Ilustrasi berfungsi untuk mendokumentasikan, menjelaskan, atau memberikan panduan. Misalnya dalam buku referensi, ensiklopedia, petunjuk teknis ilustrasi membantu menjelaskan objek, proses, atau fakta yang sifatnya informatif.

2.2.4.2 Commentary

Ilustrasi digunakan untuk memberikan komentar sosial, budaya, politik, atau ide, bukan hanya sebagai gambaran literal. Ilustrator dapat menyuarakan kritik atau refleksi melalui gambar.

2.2.4.3 Storytelling

Ilustrasi ikut serta dalam menyusun narasi fiksi seperti membangun alur, karakter, suasana, konflik melalui gambar dan teks. Ilustrasi naratif membantu menghidupkan cerita dalam buku cerita anak, novel bergambar, dan media visual lain. Namun untuk membantu desainer menyusun alur cerita yang jelas dan efektif, diperlukan sebuah struktur cerita yang dapat membantu mengarahkan cerita. Gustav Freytag dalam bukunya yang berjudul *Technique of The Drama* yang dirilis pada tahun 1900 memperkenalkan sebuah struktur yang membagi cerita ke dalam lima tahap yang dinamai *Freytag's Pyramid* (1900) berikut merupakan penjelasan dari tahap-tahapnya.



Gambar 2. 37 *Freytag's Pyramid*
Sumber: <https://www.authorflows.com/blogs/plot-in-a-story>

1. ***Exposition:*** Tahap dimana penulis coba untuk memperkenalkan karakter utama, latar situasi, latar waktu serta mengenalkan konflik pada pembaca.
2. ***Rising Action:*** Pada bagian ini karakter utama mulai dihadapi dengan masalah yang menjadi *plot* utama pada cerita.

3. **Climax:** Titik dimana masalah mencapai puncak, dan karakter utama akan dihadapi rintangan terbesarnya.
4. **Falling Action:** Setelah puncak masalah cerita akan bergerak menuju penyelesaian atau solusi dari masalah yang dihadapi karakter utama.
5. **Resolution:** Tahap terakhir adalah penyelesaian, ketika konflik utama akhirnya berakhir dan cerita mencapai konklusi.

2.2.4.4 Persuasion

Ilustrasi bisa berfungsi persuasif untuk mempengaruhi, membujuk audiens. Biasa dilihat dalam iklan, kampanye promosi, branding, propaganda, atau materi promosi.

2.2.4.5 Identity

Peran ilustrasi sebagai pembentuk identitas identitas visual individu, merek, produk, organisasi, atau publikasi. Ilustrasi membantu membedakan, memberi ciri khas, ikonografi, dan gaya yang khas pada produk.

2.2.5 Fungsi Ilustrasi

Menurut Alan Male di dalam bukunya yang berjudul Illustration a Theoretical and Contextual Perspective (2007), ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut.

2.2.5.1 Visual Language

Visual language adalah gaya atau ciri khas visual yang menjadi identitas seorang ilustrator, ditandai dengan *mark* atau ikonografi. *Visual language* menentukan bagaimana sebuah karya ilustrasi dikenali dan dikategorikan ke dalam suatu genre visual tertentu. Ilustrasi dapat dikelompokkan ke dalam dua bentuk *visual language*.

1. Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal berfungsi untuk menyajikan representasi objektif dan realistik, dengan penekanan pada penyampaian kebenaran visual atau deskripsi yang akurat. Bentuk ini umum digunakan dalam konteks informasi, seperti ilustrasi ilmiah atau edukatif.

2. Ilustrasi Konseptual

Sebaliknya, ilustrasi konseptual berfungsi menyampaikan ide, teori, atau metafora melalui gaya visual yang lebih bebas, seperti diagram, komposit, surrealisme, hingga distorsi ekstrem. Fungsi ilustrasi konseptual banyak dipakai dalam konteks komentar, persuasi, maupun naratif fiksi seperti fantasi, cerita anak, atau iklan yang bersifat imajinatif.

2.2.5.2 Visual Metaphor

Visual metaphor merupakan cara penyampaian pesan melalui gambar yang bersifat imajinatif dan tidak diterapkan secara literal. Male (2007, h. 55) mendefinisikan visual metaphor sebagai deskripsi visual yang kreatif namun tidak secara langsung dapat diaplikasikan pada kenyataan. Dalam praktik ilustrasi, visual metaphor umumnya digunakan sebagai bentuk pendekatan konseptual, yaitu dengan memanfaatkan simbolisme, ekspresionisme, ilusi, maupun berbagai metode komunikasi visual lainnya. Kehadiran metafora visual memungkinkan ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai representasi nyata, tetapi juga menghadirkan makna tambahan yang lebih dalam. Misalnya, menggambarkan otak dalam bentuk lampu untuk melambangkan ide cemerlang, atau rantai di tangan seseorang untuk menyimbolkan keterikatan emosional. Dengan demikian, visual metaphor berperan penting dalam mengajak audiens melakukan interpretasi mendalam, memberikan komentar visual, serta memperkuat daya tarik emosional dari suatu karya ilustrasi.

2.2.5.3 Pictorial Truths

Pictorial truths umumnya diwujudkan dalam bentuk pictorial realism, yaitu gambar atau lukisan yang menampilkan tempat, objek, maupun manusia dengan memperhatikan aspek perspektif, skala, ruang, serta detail sehingga tampak nyata. Fungsi ini membuatnya banyak digunakan di berbagai konteks ilustrasi, mulai dari materi nonfiksi seperti ensiklopedia, buku referensi, dan ilustrasi sains, hingga karya fiksi naratif seperti komik, novel grafis, dan buku cerita anak.

2.2.5.4 Aesthetics and Non-Aesthetics

Fungsi utamanya adalah menjadi pertimbangan dalam menentukan gaya ilustrasi yang relevan dengan konteks budaya, tema, serta kebutuhan pasar. Misalnya, tren ilustrasi yang dipengaruhi subkultur urban, musik, atau mode sering kali menghadirkan gaya yang “*ugly*” atau *manic* untuk mencerminkan identitas tertentu.

2.2.6 Tipografi

Huruf atau yang biasa dikenal dengan sebutan tipografi, merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia modern. Kebutuhan untuk melihat tampilan huruf yang lebih menarik. Tipografi sendiri biasa dijelaskan dengan penata huruf certak. Yang dimana melihat asal usul nya yang bermula dari istilah Yunani *typos* dan *graphe* yang berarti “bentuk tulisan” (Anggraini & Nathalia, 2013, h. 50-51). Di dalam buku “Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula” oleh Anggraini & Nathalia (2014) klasifikasi huruf dapat dibagi menjadi empat klasifikasi sebagai berikut.

2.2.6.1 Serif

Jenis huruf *Serif* dikenal memiliki kaki atau ornamen kecil di ujung goresannya. Bentuk ini membuat garis-garis huruf tampak lebih tegas dan kontras, sehingga membantu meningkatkan *readability* atau kemudahan baca, terutama pada teks panjang. Kemudian *Serif* juga dapat dibagi menjadi 4 jenis *Old Style, Modern, Transitional, Egyptian*. (h. 58-59).

Serif

Gambar 2. 38 Klasifikasi Huruf *Serif*
Sumber: <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-typeface>

2.2.6.2 *Sans Serif*

Jenis huruf *Sans Serif* berarti huruf yang tidak memiliki sirip atau serif pada ujungnya. Bentuknya cenderung memiliki ketebalan garis yang seragam, sehingga tampilannya terasa lebih sederhana, modern, dan bersih. *Sans Serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini”, dan futuristik. Kemudian *Serif* juga dapat dibagi menjadi 4 jenis yaitu *Grotesque Sans Serif*, *Neo Grotesque Sans Serif*, *Humanist Sans Serif*, dan *Geometric Sans Serif* (h. 59-60).

Sans-Serif

Gambar 2. 39 Klasifikasi Huruf *Sans Serif*
Sumber: <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-typeface>

2.2.6.3 *Script*

Huruf *script* memiliki gaya yang menyerupai tulisan tangan, seperti goresan pena, kuas atau pensil. Huruf *Script* memiliki karakteristik yang biasanya miring ke kanan dan tampak mengalir dan menyatu. Tipe

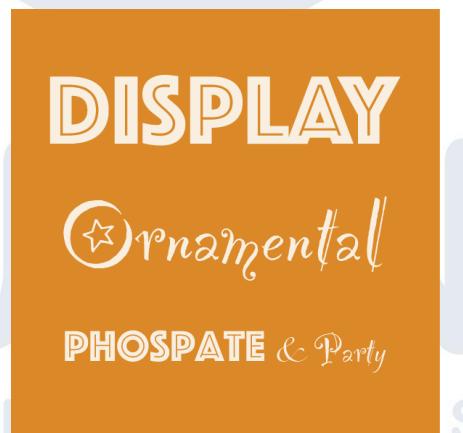
huruf *Script* terbagi menjadi dua yaitu *Formal Script*, dan *Casual Script* (h. 61-62).



Gambar 2. 40 Klasifikasi Huruf *Script*
Sumber: <https://docs.aspose.com/font/net/what-is-font/script-fonts/>

2.2.6.4 Dekoratif

Huruf Dekoratif merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang ditambah hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Biasanya jenis huruf ini biasa digunakan pada judul atau *heading* (h. 63).



Gambar 2. 41 Klasifikasi Huruf Dekoratif
Sumber: <https://binus.ac.id/bandung/2022/10/klasifikasi-huruf-dalam-tipografi/>

2.2.7 Perancangan Karakter

Dalam sebuah perancangan buku ilustrasi anak, perancangan karakter merupakan proses mengolah atau menggali karakter agar cerita menjadi kuat, berkesan dan sesuai dengan konteks narasi. Proses ini tidak hanya sebatas menggambar, tetapi melibatkan riset menyeluruh karakter (Ghozali, 2020).

2.2.7.1 Riset Karakter

Riset karakter diakukan dengan berlandaskan detail yang sudah diberikan penulis dan editor, seperti latar waktu, budaya, dan deskripsi karakter secara tigas dimensi dalam bentuk tertulis. Tujuannya untuk memastikan karakter tetap relevan dengan cerita.

2.2.7.2 Permainan Bentuk

Bentuk dasar geometris pada karakter dapat berperan besar dalam membangun kepribadian karakter, seperti bulat melambangkan sifat ramah, segitiga melambangkan sifat agresif, licik, dan kotak menggambarkan stabilitas, kekuatan dan ketenangan. Konsep ini berkaitan dengan bagaimana bentuk visual seperti bulat, kotak dan segitiga memiliki makna psikologis yang memengaruhi persepsi pembaca.



Gambar 2. 42 *Shape of Language*
Sumber: <https://www.instagram.com/p/DFmthXCquyd/>

2.2.7.3 Ciri Khas Karakter

Karakter utama harus memiliki keunikan agar mudah dikenali dan membedakan dirinya dari karakter lain. Hal ini dapat dicapai dengan menambahkan atribut, warna, gaya rambut, *gesture*, atau detail visual lainnya.



Gambar 2. 43 Ciri Khas Karakter
Sumber: *The Last Naruto the Movie*

2.3 Interaktivitas

Interaktivitas dapat dipahami sebagai kualitas dari sebuah produk yang memungkinkan pengguna (*user/people*) untuk berkomunikasi, memberikan aksi, dan mendapatkan respons timbal balik dari sistem atau media. Interaktivitas bukan hanya sekedar “fungsi” sebuah perangkat, melainkan bagaimana produk tersebut dirancang, dengan memperhatikan hal seperti *easy to learn, effective, pleasureable, enjoyable* dari perspektif pengguna. (Rogers, 2019). Sedangkan menurut Dian (2017) Interaktivitas dapat dipahami sebagai proses komunikasi yang berlangsung antara pengguna dengan sistem, antar pengguna, maupun antara dengan konten atau dokumen. Bentuk interaksi mencakup berbagai aktivitas, seperti percakapan, menjalin hubungan, melakukan klik, mengunduh, tanya jawab, hingga interaksi sosial yang berfungsi untuk mendukung serta memperjelas suatu gagasan.

2.3.1 User Experience

User Experience (UX) memiliki peran penting dalam keberhasilan maupun kegagalan sebuah produk di pasar. Menurut Peter Morville di dalam buku *The Basics of User Experience Design*, terdapat tujuh faktor utama yang membentuk pengalaman pengguna. Faktor-faktor ini kemudian dirumuskan dalam kerangka yang dikenal sebagai *User Experience Honeycomb*. Ketujuh faktor tersebut meliputi *useful, usable, findable, credible, desirable, accessible & valuable*. Masing-masing faktor memberikan kontribusi terhadap kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Produk yang hanya mudah

digunakan belum tentu memberikan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Produk yang hanya mudah digunakan belum tentu memberikan pengalaman yang memuaskan apabila tidak bernalih, tidak dapat dipercaya, atau tidak relevan dengan kebutuhan penggunanya. Dengan demikian, perhatian terhadap seluruh aspek UX sangat penting agar perancangan produk tidak hanya fungsional, tetapi juga bermakna dan bernalih bagi pengguna.

1. *Useful*

Sebuah produk pada dasarnya harus mampu memberikan manfaat yang jelas bagi penggunanya. Jika produk tidak memiliki tujuan ataupun fungsi yang relevan, maka keberadaannya akan sulit bersaing dengan produk lain yang lebih bermakna. Konsep *useful* tidak selalu harus diukur dari segi fungsi saja namun juga bisa berupa manfaat emosional maupun estetis.

2. *Usable*

Faktor ini berkaitan dengan sejauh mana sebuah produk memungkinkan pengguna mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Produk yang terlalu rumit atau sulit dioperasikan biasanya akan ditinggalkan, meskipun mungkin memiliki potensi pasar yang besar.

3. *Findable*

Findability menekankan pentingnya kemudahan menemukan produk maupun informasi di dalamnya. Seperti contoh dapat dilihat pada koran, jika artikel disusun secara acak tanpa pengelompokan topik, pembaca akan frustrasi dan kehilangan minat membacanya. Dengan kata lain, waktu yang terbatas membuat *findability* menjadi aspek penting dalam memastikan pengalaman pengguna yang nyaman.

4. *Credible*

Credible merupakan fondasi penting dalam *user experience*. Produk yang tidak dapat dipercaya akan dengan cepat ditinggalkan.

Kredibilitas tidak hanya berarti produk dapat berfungsi dengan baik, juga akurasi informasi, dan kualitas layanan. Oleh sebab itu membangun kredibilitas menjadi strategi penting dalam menjaga loyalitas pengguna sekaligus memperluas jangkauan pasar.

5. *Desireable*

Selain bermanfaat dan fungsional, produk juga perlu memiliki daya tarik emosional. Faktor *desirability* berkaitan erat dengan aspek desain visual, identitas merek, dan estetika. Produk yang dirancang dengan baik tidak hanya dipakai, tetapi juga menimbulkan kebanggaan bagi pemiliknya. Produk yang mampu membangkitkan rasa ingin memiliki pada pengguna dapat menciptakan efek domino berupa promosi dari mulut ke mulut.

6. *Accessible*

Accessible merujuk pada bagaimana perancangan menjamin bahwa produk yang disediakan dapat digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sensorik, maupun kognitif. Mengabaikan aksesibilitas berarti mengabaikan potensi pasar yang besar. Merancang dengan prinsip aksesibilitas bukan hanya bentuk kepedulian sosial, tetapi juga memberikan keuntungan tambahan karena produk yang inklusif umumnya lebih mudah digunakan semua kalangan, sehingga aksesibilitas harus dipandang sebagai bagian penting dari UX.

7. *Valueable*

Faktor terakhir adalah nilai atau *value* yang diberikan produk. Produk dengan nilai tambah tinggi akan lebih bertahan lama di pasar, karena mampu memberikan solusi yang sebanding atau bahkan lebih besar dibandingkan biaya yang dikeluarkan. Nilai inilah yang sering menjadi pertimbangan utama dalam keputusan pembelian

pengguna, sehingga menjadi kunci keberlanjutan produk di tengah persaingan.

2.3.2 Karakteristik Interaktivitas

Menurut Whitney Quesenberry pakar UX dan *usability* di dalam buku *The Basics of User Experience Design* (2019) , terdapat lima karakteristik utama yang menentukan apakah sebuah produk dapat dikatakan *usable*, yaitu *effectiveness, efficiency, engagement, error tolerance* dan *ease of learning*.

1. Effectiveness

Efektivitas berkaitan dengan sejauh mana pengguna mampu menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dengan akurat. Produk yang efektif biasanya memberikan dukungan yang meminimalisir kesalahan, misalnya dengan menyediakan batasan input data agar pengguna tidak salah memasukkan informasi. Bahasa yang jelas, sederhana, dan sesuai tingkat pemahaman pengguna juga berperan penting dalam mendukung efektivitas (h. 29)

2. Efficiency

Berbeda dengan efektivitas, efisiensi berfokus pada kecepatan dan kemudahan dalam mencapai tujuan. Semakin sedikit langkah atau klik yang dibutuhkan, semakin efisien suatu produk. Elemen navigasi yang jelas, tombol yang informatif, hingga penggunaan *shortcut* (seperti fungsi salin-tempel pada komputer) menjadi faktor pendukung. Efisiensi juga harus mempertimbangkan konteks perangkat, misalnya perbedaan navigasi antara pengguna smartphone dengan komputer desktop. (h. 30)

3. Engagement

Engagement mengacu pada sejauh mana produk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi penggunanya. Faktor estetika memang berperan penting, tetapi keterlibatan tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual semata. Tata

letak yang rapi, tipografi yang mudah dibaca, serta navigasi yang intuitif dapat membuat produk terasa menyenangkan meski tampilannya sederhana (h. 31).

4. *Error Tolerance*

Tidak ada produk yang benar-benar bebas dari kesalahan, terutama pada sistem digital yang kompleks. Oleh karena itu, produk yang *usable* harus mampu meminimalkan kesalahan sekaligus menyediakan cara mudah bagi pengguna untuk pulih dari kesalahan tersebut. Misalnya, menyediakan fungsi *undo* atau *redo*, membatasi input hanya pada pilihan yang valid, serta menampilkan pesan bantuan yang jelas ketika terjadi kesalahan. Toleransi kesalahan bukan hanya mencegah frustrasi, tetapi juga membangun rasa percaya pengguna (h. 32)

5. *Ease of Learning*

Produk yang baik harus mudah dipelajari, sehingga pengguna baru tidak membutuhkan waktu lama untuk menguasainya. Kemudahan belajar juga penting ketika ada fitur baru yang diperkenalkan, agar pengguna lama tidak merasa teralienasi. Salah satu strategi yang sering digunakan adalah menyesuaikan desain dengan *mental model* pengguna, yaitu representasi pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Contohnya, tombol virtual pada layar sentuh dirancang menyerupai tombol fisik karena pengguna sudah terbiasa dengan perilaku tersebut. Dengan demikian, pengguna dapat langsung memahami cara menggunakannya tanpa perlu instruksi tambahan (h. 33).

2.3.3 Peran Interaktivitas

Interaktivitas dalam desain komunikasi visual sangat penting karena mampu mengubah pengalaman pengguna dari sekadar pasif menjadi lebih partisipatif. Interaktivitas memungkinkan audiens tidak hanya menerima pesan

secara satu arah, tetapi juga terlibat melalui aktivitas seperti mengeklik, memilih, atau berinteraksi langsung dengan konten. Hal ini terbukti meningkatkan *engagement*, pemahaman, serta retensi informasi, karena pengguna memperoleh pengalaman yang lebih imersif dan personal (Zhang & Chubotina, 2024, h. 4). Dalam konteks pendidikan, interaktivitas memudahkan penyampaian materi yang kompleks dalam pemasaran, iklan interaktif mampu menarik perhatian lebih besar dan mendorong niat beli sedangkan dalam hiburan, interaktivitas menciptakan pengalaman visual yang lebih hidup dan menyenangkan.

Namun demikian, penerapan interaktivitas juga menghadapi tantangan, antara lain risiko kelebihan beban kognitif, kebutuhan sumber daya teknis yang tinggi, serta isu aksesibilitas bagi pengguna dengan disabilitas. Oleh karena itu, desain interaktif perlu dikembangkan dengan pendekatan berpusat pada pengguna agar tetap intuitif, inklusif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, interaktivitas tidak hanya memperkaya aspek estetika dalam desain komunikasi visual, tetapi juga memperkuat efektivitas komunikasi serta meningkatkan nilai strategis bagi berbagai bidang aplikasi (Zhang & Chubotina, 2024, h. 6).

2.4 Perkembangan Anak

Perkembangan merupakan suatu proses pematangan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan individu baik pada struktur maupun fungsi tubuh yang berlangsung secara bertahap, teratur, dan dapat diperkirakan. Selain perkembangan biologis, perkembangan juga mencakup aspek emosional, intelektual, serta perilaku yang terbentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan seikatnya (Soetjiningsi, 1995). Masa kanak-kanak merupakan tahap yang sangat krusial untuk perkembangan fisik, kognitif, emosi, sosial dan moral anak (Setiana, 2024). Menurut Rusdiana dkk. (2025) Masa kanak-kanak awal, yaitu pada rentang usia 0-7 tahun, merupakan fase yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional di tahap selanjutnya. Pada periode ini anak berkembang dengan cepat

dalam beradaptasi di lingkungan, mengungkapkan perasaan, serta menjalin interaksi sosial (h.2).

2.4.1 Perkembangan Emosional

Emosi dapat dipahami sebagai kondisi yang melibatkan dorongan, pikiran, dan perasaan yang muncul dengan kuat. Emosi berkaitan dengan cara seseorang berpikir serta keadaan psikologis atau biologis yang mempengaruhi individu untuk bertindak (Goleman, 2009).

Perkembangan emosi pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting karena berkaitan erat dengan aktivitas dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Emosi yang kuat dapat memberikan pengaruh besar terhadap keseimbangan tubuh dan respons anak dalam melakukan suatu aktivitas. Ketika kegiatan yang dilakukan sesuai dengan kondisi emosinya, anak akan merasa senang dan lebih terlibat. Secara mental, hal tersebut dapat meningkatkan konsentrasi dan keaktifan anak, sedangkan secara psikologis berdampak positif terhadap motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perkembangan sosial emosional pada anak usia dini perlu mendapat perhatian khusus dan dikembangkan secara optimal. Pentingnya pengembangan emosi ini didorong oleh beberapa faktor mendasar yang memengaruhi tumbuh kembang anak secara menyeluruh (Sukatin, 2020, h. 78). Terdapat beberapa aspek penting yang perlu diapahami dalam perkembangan emosional anak. Salah satunya adalah faktor usia, yang memiliki pengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi. Setiap tahap usia menunjukkan karakteristik yang berbeda, terutama dalam cara anak mengekspresikan emosi serta meregulasi emosinya (h. 82).

2.4.1.1 Regulasi Emosi

Regulasi emosi merupakan kemampuan seorang individu untuk mengatur, merasakan, serta mengekspresikan emosinya. Regulasi emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial dan kognitif anak. Kemampuan ini berkaitan dengan cara anak mengelola serta

menyampaikan perasaannya secara tepat. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan perhatian sejak dini terhadap perkembangan regulasi emosi anak, karena kemampuan tersebut berperan dalam berbagai aspek kehidupan anak. Apabila anak belum mampu mengendalikan emosinya dengan baik, terdapat risiko munculnya emosi negatif yang sulit dikontrol (Angeling dkk., 2024).

Regulasi emosi memiliki peran yang penting dalam aspek perkembangan anak dan kehidupan anak seperti menjalin hubungan dengan teman sebaya, dan membantu anak untuk lebih mudah beradaptasi dengan lingkungannya (Sari, 2022). Sari (2022) juga menyatakan anak yang memiliki kemampuan regulasi emosi yang rendah beresiko mengalami emosi negatif yang sulit dikendalikan. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kesehatan anak, baik secara psikologis maupun fisiologis. Oleh karena itu, regulasi emosi menjadi kemampuan penting yang perlu dimiliki anak.

a. Teknik Regulasi Emosi

Regulasi emosi merupakan sebuah kemampuan yang dilatih dan bukan dimiliki semenjak anak lahir, oleh karena itu penting untuk mengajarkan anak untuk belajar meregulasi emosi (Tito dkk., h. 48).

a. *Emotion Diary*

Metode seperti menulis dinilai efektif digunakan sebagai alat asesmen emosi karena mampu memberikan informasi yang tinci mengenai suatu persitiwa, mulai dari situasi yang dialami hingga respons emosional yang ditunjukkan anak (Malinen & Tolvanen, 2015). Melalui proses menulis dan merefleksikan emosi, anak dapat belajar untuk mengelola emosinya secara efektif. Dalam penelitian yang dilakukan Tito dkk. (2025) *emotion diary* dapat digunakan anak untuk membantu menuangkan kondisi emosinya ke dalam bentuk tulisan atau gambar.

b. *Art Therapy* atau Menggambar

Penelitian yang dilakukan oleh Brechet (2025) mengungkapkan bahwa menggambar dapat membantu anak untuk meningkatkan kondisi emosi, terutama saat sebagai bentuk pengalihan anak dari perasaan negatif. Aktivitas juga memberikan pelampiasan yang kreatif. Selain itu kegiatan menggambar mampu meningkatkan rasa keterlibatan anak terhadap aktivitas yang mereka lakukan. Bahkan penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan menggambar memiliki efek yang lebih signifikan dibandingkan aktivitas kognitif pasif seperti membaca.

c. Bermain

Bermain merupakan karakteristik yang penting pada masa kanak-kanak (Fromberg & Bergen, 2006). Bermain sekaligus menjadi alat pembelajaran alami untuk anak, melalui integrasi nilai-nilai intelektual, emosional, fisik, moral, dan spiritual serta mampu untuk memberikan anak kesempatan untuk berkomitmen dengan pembelajaran, pengembangan dan pertumbuhan (Kolb, 2010). Permainan yang diberikan kepada anak sebaiknya dirancang secara edukatif sekaligus bersifat terapeutik agar dapat mendukung perkembangan anak secara optimal.

d. Olahraga

Aktivitas fisik atau olahraga terbukti berperan penting sebagai teknik non-farmakologis dalam membantu regulasi emosi pada anak. Melalui penelitian yang dilakukan Song dkk. (2025) memnunjukkan bahwa olahraga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penurunan kecemasan dan depresi, serta meningkatkan kemampuan regulasi emosi anak. Hasil analisis membuktikan bahwa selain menjadi sarana

kesehatan fisik, olahraga juga digunakan sebagai media pembelajaran emosional yang membantu anak mengelola respons emosi secara adaptif. Olahraga juga dipandang sebagai teknik olahraga emosi yang aman, mudah diterapkan, dan menyenangkan bagi anak.

2.4.2 Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif merujuk pada kemampuan anak dalam mengingat, berpikir secara logis, serta memahami berbagai hal yang ada di sekitarnya. Aspek ini meliputi kemampuan bernalar, memperluas wawasan, mengingat informasi, hingga menghasilkan gagasan-gagasan baru (Rusdiana, 2025). ada tahap awal masa kanak-kanak, anak mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, arah, dan jumlah sebagai bagian penting dari perkembangan kognitifnya (Yaswinda et al., 2020).

2.4.2.1 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif anak tidak berkembang dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti stimulasi dari lingkungan, peran orang tua, serta pengalaman belajar yang bersifat aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai tahapan perkembangan kognitif anak usia 0 hingga 7 tahun menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.

a. Usia 0-1 Tahun

Pada usia 0-1 tahun, anak berada dalam tahap sensorimotor awal, di mana perkembangan kognitif berlangsung melalui eksplorasi sensorik dan aktivitas motorik. Anak belajar untuk mengenali lingkungan melalui penglihatan, sentuhan, suara, dan gerakan. Menjelang usia satu tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan *object permanence*, yaitu pemahaman bahwa objek tetap ada meskipun tidak terlihat, sebagai dasar awal pembentukan representasi mental (Hidayattullah dkk., 2023). Proses

ini dapat dipengaruhi oleh stimulasi sensorik yang konsisten dan interaksi emosional dengan orang dewasa (Nasution dkk., 2024).

b. Usia 2-3 Tahun

Pada rentang usia ini, anak masih berada dalam tahap sensorimotor dan perlahan mulai bertransisi menuju tahap praoperasional. Anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolik, seperti main berpura-pura mengasuh mainan, atau berpura-pura menelpon menggunakan mainan (Hidayattullah dkk. 2023). Pada tahap ini kegiatan bermain seperti menentukan warna, mengamati benda, menyusun *puzzle* terbukti mampu merangsang pemahaman anak mengenai sebab-akibat, kemampuan klasifikasi, dan observasi logis. Stimulasi kognitif melalui permainan serta keterlibatan aktif orang dewasa berperan penting dalam memperkuat kemampuan observasi dan memori anak (Laksana dkk., 2021).

c. Usia 4-5 Tahun

Pada usia 4-5 tahun, anak berada dalam tahap praoperasional dengan kemampuan berpikir simbolik yang semakin berkembang. Anak mulai mampu mengelompokkan objek berdasarkan satu atribut sederhana serta memahami urutan peristiwa dalam pengalaman sehari-hari (Kadir dkk., 2024). Selain itu, anak mengekspresikan pengalaman dan gagasan melalui bahasa, gambar, serta permainan imajinatif. Stimulasi melalui interaksi sosial yang bermakna dan aktivitas bermain edukatif berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak pada tahap ini (Nasution dkk., 2024).

d. Usia 6-7 Tahun

Memasuki usia 6–7 tahun, anak berada dalam masa transisi menuju tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata serta memahami

aturan dan hubungan sebab-akibat secara lebih sistematis (Marinda, 2020). Kemampuan kognitif anak juga ditandai dengan peningkatan keterampilan klasifikasi, pengurutan, serta pemecahan masalah sederhana yang mendukung kesiapan belajar formal. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang aktif dan terstruktur seperti kegiatan pemecahan masalah, diskusi sederhana, serta permainan berbasis aturan yang mendorong anak untuk berpikir logis dan reflektif (Kadir et al., 2024).

2.5 Transitional Object

Fenomena *transitional object* pertama kali diidentifikasi dan diperkenalkan oleh Donald Winnicott di tahun 1951. Istilah ini diperkenalkan untuk menjelaskan fenomena ketika seorang anak memilih suatu objek *not-me-possession* seperti selimut, boneka, atau kain sebagai sumber kenyamanan dan ketenangan emosional di awal perkembangan yang dinamakan *transitional object* atau objek transisi. Fungsi objek transisi bukan sekadar memberi kenyamanan secara fisik, melainkan menjadi jembatan psikologis antara pengalaman subjektif (merasa menyatu dengan ibu) menuju kesadaran bahwa ibu adalah figur yang terpisah dari dirinya. Objek transisi memungkinkan anak mengalami ilusi bahwa ia masih bisa “menghadirkan” kelekatannya dengan ibu (Winnicott, 1971).

Secara perkembangan, menurut Winnicott (1971) *transitional object attachment* biasanya mulai terlihat sejak bayi berusia sekitar 4-12 bulan, meskipun terdapat variasi antar individu. Pada fase ini, anak mulai mengaitkan rasa aman dan tenang pada benda tertentu yang ada di sekitarnya yang biasanya selalu hadir di dekat anak. Fenomena ini dianggap wajar dan sehat sepanjang masa kanak-kanak, karena *transitional object* berperan dalam membantu anak mengembangkan regulasi emosi, seperti saat menghadapi lingkungan baru, atau berpisah dengan sosok familiar (Ruswati & Hendriani, 2024).

Meskipun fenomena ini merupakan hal yang umum terjadi pada masa kanak-kanak, penggunaan *transitional object* membawa sejumlah dampak yang

signifikan terhadap perkembangan anak. Winnicott (1971) menjelaskan bahwa objek transisi berfungsi sebagai perantara antara dunia internal dengan realitas eksternal, sehingga memberikan rasa aman ketika anak harus menghadapi perpisahan dari figur lekat utamanya. Kehadiran objek transisi pada fase awal perkembangan dianggap proses anak dalam membangun kemandirian emosional.

2.5.1 Dampak *Transitional Object*

Transitional object memberikan manfaat yang signifikan terhadap proses perkembangan anak. Richins dan Chaplin (2021) menjelaskan bahwa objek transisi dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan sosial, membantu mengekspresikan identitas diri, serta memberikan rasa aman dalam menghadapi pengalaman baru. Hal ini membuat anak lebih mampu menyesuaikan diri dalam situasi yang penuh ketidakpastian.

Meskipun memberikan manfaat yang positif, keterikatan yang berlebihan terhadap *transitional object* dapat berpotensi menimbulkan dampak negatif. Richins dan Chaplin (2021) menemukan bahwa anak yang kesulitan melepaskan diri dari objek transisi beresiko mengalami hambatan perkembangan emosional maupun gangguan kecemasan. Ketergantungan yang berlebihan juga dapat membuat anak sulit mengandalkan mekanisme internal mereka untuk menenangkan diri.

Di Indonesia, Ruswir dan Hendriani (2024) menegaskan bahwa keterikatan berlebihan pada *transitional object* hingga usia remaja dapat menyebabkan anak menjadi kurang mandiri dalam mengatur emosinya. Penelitian lain oleh Stagg & Li (2018) menunjukkan bahwa keterikatan jangka panjang pada objek transisi sering kali menjadi indikator adanya kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi atau lemahnya dukungan emosional dari orang lain dalam masa perkembangan anak. Studi internasional yang dilakukan oleh Erkolahti dkk. (2016) menunjukkan bahwa keterikatan dengan objek transisi dapat mengindikasikan kendali impuls yang buruk, citra diri negatif, dan gangguan relasi sosial. Erkolahti dkk. Juga menegaskan keterikatan pada objek transisi

juga dapat menandakan kerentanan terhadap gangguan perkembangan remaja dan kesulitan dalam menghadapi proses perkembangan emosional yang penuh tantangan dari masa kanak-kanak menuju remaja dan dewasa.

Dengan demikian, meskipun *transitional object* dapat memberikan dampak baik pada masa awal perkembangan anak, namun keterikatan yang berlanjut dan berlebihan secara keseluruhan dapat mencerminkan kondisi psikologis yang lemah.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan dengan tujuan memperkuat landasan penelitian serta memberikan gambaran mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya yang dapat memperkuat landasan perancangan.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Umur 4-6 Tahun	Ailsa Nabila Fattah & Dwi Puji Prabowo	Penulis menciptakan buku ilustrasi anak berjudul “Teman Pertama Lily” dengan tujuan buku ini dapat membantu anak mengenali emosi dasar melalui cerita sederhana, visual cerah, dan karakter	Perancangan ini ditujukan kepada anak berumur 4-6 tahun, dan orang tua yang kurang memperhatikan pentingnya perkembangan emosi pada anak. Perancangan ini diciptakan dengan harapan supaya orang tua

				juga dapat memahami emosi anak-anak, dan kapan implementasi yang tepat untuk setiap emosi di kehidupan sehari-hari.
2.	Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>	Calista Valencia & Marina Wardaya	<i>ADHD Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)</i> merupakan suatu gangguan yang ditandai dengan gejala utama berupa inatensi kronis yang sering disertai perilaku hiperaktif. Kondisi ini dapat berdampak pada kemampuan anak dalam	Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk mendukung anak dengan ADHD dalam mengembangkan aspek kognitif, kemampuan belajar, serta pemahaman emosi. Penelitian ini bertujuan merancang buku cerita interaktif. Penelitian juga menemukan bahwa anak ADHD sering

			<p>proses belajar, berinteraksi sosial, serta mengatur emosi. berjudul “Otto: Mengenal Emosi” yang ditujukan untuk membantu anak dengan ADHD usia 6–8 tahun dalam meningkatkan kecerdasan bahasa, kemampuan kognitif, minat membaca, serta keterampilan dalam mengenali emosi.</p>	<p>mengalami kesulitan membaca huruf-huruf tertentu.</p>
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Gangguan Kecemasan	Farid Aroyani Santoso	<p>Penulis menciptakan buku ilustrasi berjudul “Aku Gugup Tapi Aku Bisa” untuk siswa</p>	<p>Perancangan ini diciptakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan dan mengatasi</p>

	Untuk Siswa SDN 3 Ngunut		kelas 5 SD dengan tujuan untuk membantu anak SDN 3 Ngunut memahami serta mengatasi rasa kecemasan mereka.	kecemasan sosial yang dialami anak, khususnya saat harus tampil di depan kelas. Melalui tokoh yang ada di cerita sebagai representasi <i>self-talk</i> positif, cerita juga disusun secara sederhana, ekspresif, dan <i>relateable</i> .
--	-----------------------------	--	---	--

Berdasarkan penelitian yang penulis temukan yang berhubungan dengan pengenalan emosi dan regulasi emosi pada anak, ditemukan bahwa setiap penelitian membahas masalah yang berbeda. Meskipun memiliki tujuan yang sama yaitu menyediakan sarana edukatif yang dapat dipahami anak serta dapat digunakan orang tua dalam membantu perkembangan emosional anak dapat dilihat belum ada penelitian yang menyoroti fenomena keterikatan terhadap benda kesayangan anak. Pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif bagi proses belajar anak-anak (Ali, 2024) Dengan demikian, perancangan yang penulis rancang memiliki posisi baru karena berfokus pada topik yang belum banyak dibahas, sekaligus menggabungkan aspek edukasi emosi dengan fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak serta memperkuat hubungan anak dan orang tua melalui aktivitas bersama.