

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Menurut H.G. Andriese (Widyasari dan Alda, 2020, h.5), buku merupakan informasi yang tercetak di atas kertas dan dijilid menjadi satu kesatuan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku dapat didefinisikan sebagai kumpulan lembaran kertas yang dijilid dan dapat berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut Warsita (Witanto, et.al, 2021, h.433), interaktif merupakan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta menghasilkan timbal balik antara satu dengan lainnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan interaktif sebagai sifat yang menunjukkan timbal balik atau dua arah.

Berdasarkan definisi diatas buku interaktif dapat disimpulkan sebagai gabungan informasi yang dapat menunjukkan aksi timbal balik dalam sebuah satu kesatuan. Hal ini dapat diperjelas lebih lanjut melalui definisi buku interaktif, Reid-Walsh (2018, h.28) mendefinisikan buku interaktif atau *moveable book* sebagai media yang menggabungkan unsur cerita, visual berupa gambar, dan elemen permainan menjadi suatu buku yang dapat digerakan oleh pembaca.

Gabungan dari beberapa faktor ini memberikan buku interaktif keunggulan dalam bentuk pengalaman berinteraksi secara langsung antar buku dengan pembaca. Berbeda dengan buku cetak pada dasarnya, interaktifitas mengubah pola pembelajaran dari komunikasi satu arah menjadi komunikasi dua arah.

2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Interaktifitas dalam buku interaktif memiliki berbagai bentuk, jenis, dan kegunaan. Buku interaktifitas merupakan sebuah *genre* buku yang dapat dikategorikan menjadi 7 jenis interativitas masing – masing memiliki fitur dan kegunaan yang berbeda untuk menerlibatkan pembaca

dalam buku. Penjabaran buku interaktif dapat dibagi menjadi berikut (Wiliyanto, 2013, h.4-5):

1. *Pop Up Book*

Pop up merupakan jenis buku interaktif yang dirancang menggunakan mekanisme lipatan kertas untuk menciptakan gambar 3 dimensi.



Gambar 2.1 Buku *Pop Up*
Sumber: <https://www.pixartprinting.co.uk/...>

Lipatan kertas dibentuk dan diposisikan pada sebuah posisi di halaman buku untuk menciptakan bentuk 3 dimensi. Pop up tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual yang menarik tetapi juga digunakan untuk menarik perhatian pembaca.

2. *Pull Tab Book*

Pull tab merupakan jenis buku interaktif yang dirancang menggunakan mekanisme interaktif yang dapat ditarik.



Gambar 2.2 Buku *Pull Tab*
Sumber: <https://www.robert-frederick.co.uk/...>

Mekanisme *pull tab* digunakan untuk membreikan efek bergerak / perubahan pada halaman. Dengan menarik *pull tab* elemen visual dapat dibuka untuk memperlihatkan informasi baru dengan cara yang lebih dinamis dan menarik.

3. *Peek a Boo Book*

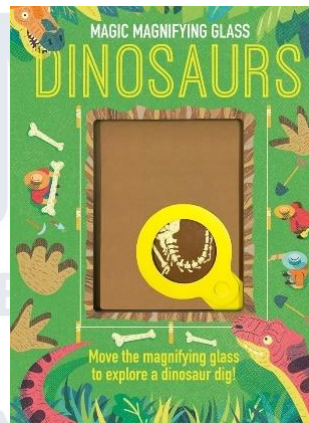


Gambar 2.3 Buku *Peek a Boo*

Sumber: <https://www.amazon.co.uk/Peekaboo-Lion-Camilla-Reid/...>

Peek a boo merupakan jenis buku interaktif yang di rancang menggunakan mekanisme buka tutup untuk melihat informasi dibaliknya. Mekanisme ini memanfaatkan *flap* untuk menghasilkan interaktif *peek a boo*.

4. *Hidden Objects Book*



Gambar 2.4 Buku *Hidden Objects*

Sumber: <https://gobookfair.com/...>

Hidden object merupakan jenis buku interaktif yang dirancang untuk mengajak pembaca mencari dan menemukan informasi yang tersembunyi di dalam halamannya

5. *Touch and Feel Book*



Gambar 2.5 Buku *Touch and Feel*

Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/...>

Touch and feel merupakan jenis buku interaktif yang dirancang untuk melatih atau mengenalkan tekstur melalui indra sentuhan pembaca. Interaktif ini menggunakan berbagai macam tekstil dengan tekstur tertentu untuk mengajarkan indra sentuhan anak.

6. *Participation Book*

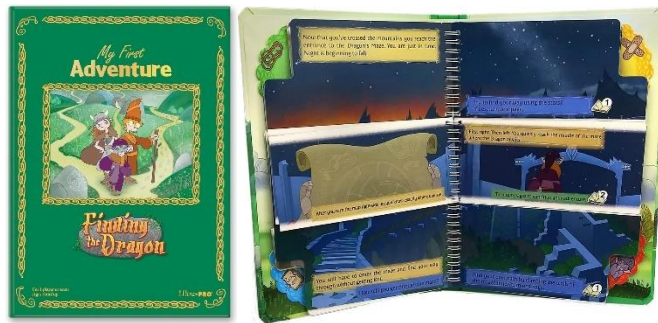


Gambar 2.6 Buku *Participation*

Sumber: <https://www.pixartprinting.co.uk/....>

Participation merupakan jenis buku interaktif yang secara aktif menguji pembaca melalui cerita atau penjelasan serta instruksi atau tanya jawab.

7. Games Book



Gambar 2.7 Buku Games

Sumber: <https://www.amazon.ca/First-Adventure-Story-Game-Ages/...>

Games adalah jenis buku interaktif berisi permainan yang dapat dimainkan secara langsung oleh pembaca. Permainan dalam games book umumnya dalam bentuk *puzzle*, teka – teki, ular tangga, dan permainan lainnya yang bertujuan untuk memberikan tantangan kepada pembaca.

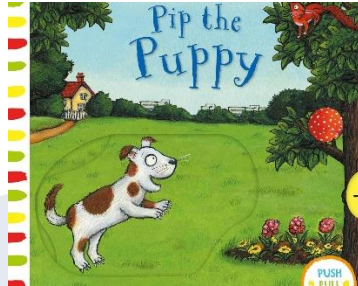
2.1.2 Prinsip Desain Buku Interaktif

Dalam merancang sebuah buku interaktif diperlukan pemahaman terhadap unsur interaktivitas dan juga prinsip yang berfungsi untuk menciptakan desain yang memberikan pengalaman baik kepada pembaca. Menurut (Saffer, 2010, h.26) Prinsip desain merupakan campuran dari pengetahuan berbasis teori, pengalaman, dan akal sehat. Dalam merancang interaktifitas terdapat beberapa prinsip interaktif yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan:

1. Visibility

Visibility adalah tingkat kemudahan fungsi, tindakan, atau sistem yang dibuat sehingga user dapat memahami apa yang harus dilakukan selanjutnya (h.26). Tujuan dari *visibility* adalah untuk mempermudah user, semakin terlihat fitur atau fungsi yang dibuat semakin mudah user untuk menavigasi, ketika fungsi tidak terlihat, akan lebih sulit untuk menemukan dan mengetahui cara menggunakannya (h.26). Contoh penerapan *visibility* dalam media

buku interaktif adalah tab atau panah sebagai penanda untuk pembaca.



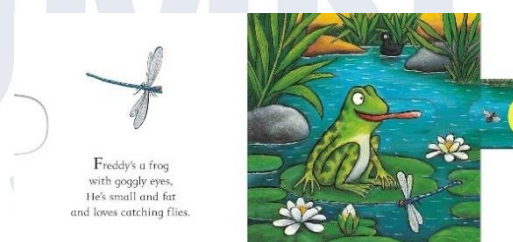
Gambar 2.8 *Visibility*

Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/...>

Penanda berwarna cerah dengan panah di bagian tengah menunjukkan pembaca bahwa elemen tersebut dapat digerakan / dimainkan tanpa buku menjelaskan elemen tersebut secara langsung kepada pembaca.

2. **Constrains**

Constrain adalah cara untuk membatasi jenis interaksi yang dapat dilakukan pengguna. Tujuan dari *constrain* adalah untuk mencegah user memilih interaksi yang salah, sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan (h.28). Contoh penerapan *constrain* pada buku interaktif.



Gambar 2.9 *Constrains*

Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/...>

Constrains di dalam buku cerita dapat berupa aturan seperti buku harus dibuka atau *tab* harus ditarik keluar untuk melihat ilustrasi baru. Pembaca harus menarik *tab* keluar untuk melihat kodok sedang mengincar nyamuk.

3. Consistency

Consistency adalah merancang elemen interaktif agar memiliki pola operasi yang konsisten dan menggunakan bentuk elemen yang serupa untuk mencapai tugas yang sejenis (h.29). Manfaat dari konsistensi adalah elemen lebih mudah dipelajari dan digunakan sehingga pengguna hanya perlu mempelajari sekali dan berlaku untuk semua elemen interaktif berikutnya (h.29).



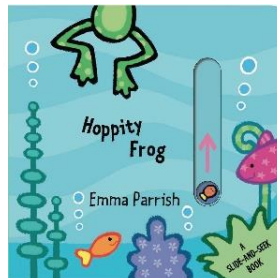
Gambar 2.10 *Consistency*

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/81KBqvX+tnL._SL1500_.jpg

Bentuk *consistency* dalam buku ilustrasi dapat berupa penggunaan panah atau bentuk tab yang sama untuk semua elemen *pull tab* atau *peek a boo* dalam buku untuk menciptakan sistem yang konsisten. Dalam buku bentuk dan peletakan *pull tab* berada di tempat yang sama pada semua halaman.

4. Affordance

Affordance adalah karakteristik yang diberikan kepada elemen sebagai petunjuk sehingga user mengetahui cara menggunakan elemen interaktif tanpa instruksi tambahan (h.30).



Gambar 2.11 *Affordance*

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/71FrXWwgEpL._SX445_.jpg

Contoh *affordance* pada buku interaktif adalah panah yang mengarah keluar atau sebuah benang mengikat elemen visual. Petunjuk ini memberikan penanda pada pembaca tanpa buku menjelaskan secara langsung.

5. Feedback

Feedback berlaku sebagai respon balik melibatkan pengiriman kembali informasi tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang telah dicapai sehingga user dapat melanjutkan aktivitasnya (h. 28). Contoh *feedback* dalam interaktifitas dapat berupa audio, verbal, visual, dll.



Gambar 2.12 *Feedback*

Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/...>

Contoh *feedback* dalam buku interaktif dapat berupa perubahan pada halaman ketika elemen interaktif di mainkan. Pada halaman diatas kedua monyet memiliki ekspresi yang berbeda setelah pembaca tarik *pull tab*.

Berdasarkan hasil analisa jenis buku interaktifitas dan prinsip mengembangkan interaktifitas dalam buku interaktif ditemukan bahwa interaktifitas memiliki banyak jenisnya dan setiap interaktifitas dirancang mengikuti sebuah prinsip yang membantu pembaca menavigasi interaktifitas. Beragam jenis interaktifitas dan prinsip merancang interaktifitas akan dipakai untuk perancangan buku ilustrasi interaktif untuk memudahkan navigasi dan pengalaman pembaca terhadap interaktifitas tersebut.

2.2 Buku Cerita Ilustrai

Menurut (Gonzalle, 2020, h.9) ilustrasi merupakan sebuah karya visual yang memiliki cerita didalamnya. Sedangkan dalam bukunya “Illustration: A Theoritical and Contextual Perspective” Alan Male (2007, h.10) mendefinisikan ilustrasi sebagai bentuk visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kontekstual kepada audiens yang berakar dari kebutuhan objektif.

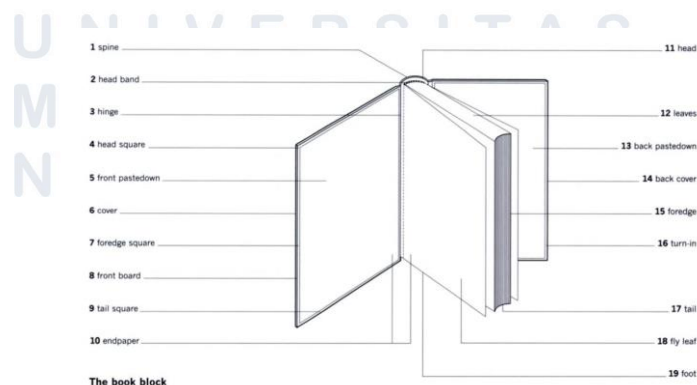
Berdasarkan kedua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita ilustrasi merupakan jenis buku yang memberikan suatu informasi melalui gabungan naratif dan elemen visual kepada pembaca. Penggabungan ilustrasi dengan naratif dapat membantu pemahaman terhadap informasi yang ingin dipaparkan kepada pembaca.

2.2.1 Anatomi Buku Cerita

Anatomi media merupakan bagian-bagian fisik maupun struktur yang membangun media tersebut. Anatomi buku dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu anatomi buku dalam kesatuan, anatomi halaman, jenis kertas, jenis *finishing*, dan teknik percetakan.

2.2.1.1 Anatomi Buku

Buku terdiri dari komponen fisik yang membentuk media fisik tersebut, komponen ini membedakan media buku dengan media lainnya (Haslam, 2006, h.20). Terdapat 19 komponen fisik dalam perancangan sebuah buku yaitu,



Gambar 2.13 Anatomi Buku
Sumber: Book Design (2006, h.21)

1. *Spine*

Spine adalah bagian sampul buku yang menutupi tepi buku yang dijilid (h.20). Fungsi dari *spine* adalah memberikan kekuatan pada buku agar lebih rapat.

2. *Headband*

Headband adalah pita benang sempit yang diikatkan pada bagian yang berwarna untuk melengkapi ikatan sampul (h.20). Fungsi dari *headband* adalah membuat ujung buku lebih rapih.

3. *Hinge*

Hinge adalah lipatan kertas di antara kertas tempel dan kertas sampul (h.20). Fungsi *hinge* adalah menghubungkan sampul dengan isi buku.

4. *Headsquare*

Headsquare adalah pelindung kecil di bagian atas buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari buku (h.20). Fungsi dari *headsquare* adalah melindungi ujung buku dan isi buku dari benturan.

5. *Front paste down*

Front paste down adalah halaman yang ditempelkan ke bagian dalam papan depan (h.20). Fungsi *front paste down* adalah menutupi penutup cover dengan bersih.

6. *Cover*

Cover adalah papan tebal yang menutup blok buku (h.20). Fungsi dari *cover* adalah melindungi buku dan memberikan representasi visual terhadap konten buku.

7. *Foredge square*

Foredge square adalah pelindung kecil di bagian samping buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari buku (h.20). Fungsi dari *foreedge square* adalah melindungi sisi buku dari benturan.

8. *Front boards*

Front boards adalah papan di depan blok buku (h.20). Fungsi *front board* adalah melindungi blok buku.

9. *Tail square*

Tail square adalah pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari buku (h.20). Fungsi dari foredge square adalah melindungi ujung bagian bawah buku dari benturan.

10. *End paper*

End paper adalah kertas tebal untuk menutupi cover bagian dalam untuk mendukung *hinge* (h.20).

11. *Head*

Head adalah bagian atas spine buku (h.20). Fungsi dari head adalah melindungi bagian atas buku dari benturan.

12. *Leaves*

Leaves adalah halaman dalam blok buku (h.20). Fungsi leaves adalah untuk mencetak konten di satu atau dua halaman depan belakang.

13. *Back Pastedown*

Back pastedown adalah papan di belakang blok buku (h.20). Fungsi *back board* adalah melindungi bagian belakang blok buku.

14. *Back Cover*

Back cover adalah papan cover di bagian belakang blok buku (h.20). Fungsi back cover adalah melindungi blok buku bagian belakang dan memberikan informasi tambahan mengenai konten pada sampul.

15. *Foredge*

Foredge adalah bagian depan tepi buku (h.20).

16. Turn-in

Turn-in adalah tepi kertas atau kain dilipat dari luar ke dalam *spine* (h.20). Fungsi *turn-in* adalah untuk melindungi dan memperkuat sampul pada buku.

17. Tail

Tail adalah bagian bawah buku (h.20).

18. Flyleaf

Flyleaf adalah halaman lain pada *end paper* (h.20). Fungsi *flyleaf* adalah mendukung *hinge*.

19. Foot

Foot adalah bagian bawah buku (h.20).

2.2.1.2 Anatomi Halaman

Halaman dalam perancangan buku terdiri dari anatominya tersendiri yang membantu desainer untuk merancang elemen serta format untuk tujuan perancangan. Dalam bukunya, Haslam (2006, h.21) membagi anatomi halaman menjadi 9 komponen.

1. Portrait

Portrait adalah format dimana panjang lebih tinggi dari lebar halaman (h.21).

2. Landscape

Landscape adalah format dimana lebar lebih besar dari pada panjang halaman (h.21).

3. Height and Width

Height and Width adalah ukuran tinggi dan lebar pada suatu halaman (h.21).

4. Verso

Verso adalah halaman bagian kiri dalam sebuah spread (h.21).

5. Single page

Single page adalah satu halaman dalam sebuah spread (h.21).

6. *Double page spread*

Double page spread adalah dua halaman berhadapan dengan konten yang melewati *gutter*. Halaman ini dirancang sebagai satu halaman memanjang (h.21).

7. *Recto*

Recto adalah halaman bagian kanan dalam sebuah spread (h.21).

8. *Foredge*

Foredge adalah tepi depan buku (h.21).

9. *Gutter*

Gutter adalah margin untuk menjilid buku (h.21).

2.2.1.3 Jenis Kertas

Salah satu komponen fisik dalam buku adalah kertas. Kertas adalah media yang digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan komunikasi melalui tulisan yang terus berkembang menjadi alat untuk komunikasi visual (Dienaputra, 2005, h.9). Kertas memiliki banyak jenisnya mengikuti tujuan penggunaannya, jenis kertas dapat dibagi menjadi berikut,

1. *Kertas HVS*

Kertas HVS adalah jenis kertas yang sangat umum digunakan dengan tekstur halus dan tipis yang umum digunakan untuk menulis / percetakan dengan ukuran yang variatif (Ardiani, et.al, 2020, h.35).

2. *Art carton*

Art carton adalah jenis kertas dengan tekstur halus licin, dan mengkilap. *Art carton* lebih umum ditemukan berwarna putih dengan berbagai ketebalan atau gramasi (h.35).

3. *Matte paper*

Matter paper adalah jenis kertas tebal bertekstur yang halus tidak mengkilap seperti kertas *concord* atau *buffalo* (h.35). Jenis kertas ini umum digunakan untuk mencetak kartu nama, *booklet*, dll.

4. *Book paper*

Book paper adalah jenis kertas dengan tekstur halus dengan ketebalan lebih tipis dari HVS yang umum digunakan untuk mencetak buku novel (h.35). Salah satu karakteristik kertas ini adalah tinggi *opacity* pada kertas untuk mengurangi tembus pandang.

2.2.1.4 Jenis *Finishing*

Finishing adalah langkah terakhir dalam memproduksi cetakan yang memiliki fungsi meningkatkan nilai estetika, daya tahan, dan kualitas keseluruhan produk cetakan (Nuranisa, 2023, h.1). *Finishing* pada percetakan kertas terdapat beberapa macam yaitu,

1. *Matte/Dove*

Matte atau dove adalah jenis *finishing* bertekstur lembut tidak mengkilap. Lapisan ini umum digunakan jika menginginkan karya untuk tetap terjaga tetapi tidak memantulkan cahaya.

2. *Glossy*

Glossy adalah jenis *finishing* bertekstur lembut yang memberikan efek reflektif pada karya. Lapisan ini umum digunakan jika menginginkan karya terlihat mengkilap dan memantul cahaya.

2.2.1.5 Teknik Percetakan

Percetakan adalah tahap setelah karya dicetak pada kertas atau media lainnya menggunakan teknik tertentu. Dalam percetakan buku terdapat dua teknik yang umum digunakan yaitu offset dan digital. Perbedaan teknik percetakan ini berada pada jumlah karya yang akan dicetak dan jenis tinta yang dipilih.

1. **Offset**

Offset printing adalah teknik percetakan yang dilakukan secara manual dengan bantuan plat dan karet (Anwar & Anti, 2023, h.88). Percetakan dengan teknik ini menggunakan proses litografi yaitu bagian gambar yang ingin dicetak diberi minyak sedangkan gambar yang tidak ingin dicetak akan menolak tinta (h.88).

2. **Digital**

Digital adalah teknik percetakan menggunakan printer canggih (Sejati, 2024, h.21). Percetakan dengan teknik ini dilakukan secara langsung menggunakan tinta seperti percetakan offset, namun tanpa menggunakan bantuan plat karet.

2.2.2 Elemen Desain Buku Cerita Ilustrasi

Dalam sebuah perancangan terdapat elemen desain yang menjadi bagian penting dari desain grafis. Menurut (Landa, 2013, h.1) Desain grafis memiliki peran signifikan sebagai sarana penyampai informasi. Elemen desain tidak hanya berperan sebagai estetika, tetapi juga sebagai medium untuk membangun makna, menciptakan hierarki visual, dan memengaruhi cara audiens memahami sebuah pesan. Oleh karena itu, elemen visual memiliki peran yang penting dalam perancangan karena elemen visual mempengaruhi bagaimana pembaca menginterpretasikan sebuah informasi dan juga membangun koneksi antar informasi dengan pembaca. Beberapa elemen visual dalam buku interaktif adalah:

2.2.2.1 **Warna**

Warna merupakan sebuah spektrum yang dihasilkan oleh cahaya, semakin banyak cahaya maka akan semakin banyak pula warnanya (Adams, et.al, 2006, h.10). Warna memiliki peran untuk Dalam desain grafis. Fungsi warna dapat dijelaskan dalam tiga sifat yaitu *color theory*, *hue saturation* dan *value*, dan psikologi warna.

1. *Color theory*

Color theory adalah seperangkat prinsip panduan yang dapat digunakan untuk menciptakan kombinasi warna yang harmonis. Terdapat 6 color harmony dalam color theory yaitu *complimentary*, *split complimentary*, *double complimentary*, *analogous*, *triadic*, dan *monochromatic* (h.21). Berikut merupakan penerapan *color harmony* dalam karya visual.



Gambar 2.14 *Complimentary*
Sumber: <https://i.pining.com/...>

Complimentary adalah hubungan warna yang berseberangan di roda warna, hubungan mewakili hubungan yang paling kontras seperti biru dan jingga (h.21). Penerapan warna ini umumnya digunakan untuk memperlihatkan sebuah kontradiksi pada karakter atau situasi. Pada contoh diatas *complimentary* merupakan penggunaan biru dan jingga karena warna berseberangan pada roda warna.



Gambar 2.15 *Split Complimentary*
Sumber: <https://i.pining.com/...>

Split complimentary adalah gabungan antara tiga warna di mana satu warna disertai dengan dua warna lain yang berjarak sama dari warna pertama (h.21). Dari contoh ilustrasi diatas warna yang digunakan adalah merah dan jingga dengan biru.



Gambar 2.16 *Double Complimentary*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Double complimentary adalah kombinasi empat warna complimentary, penerapan kombinasi warna ini dapat diterapkan dengan memainkan hue dan saturation warna sehingga kombinasi warna tidak terlalu terang atau mengganggu mata pembaca (h.21). Contoh diatas menggunakan kombinasi kuning dan hijau dengan ungu gelap dan terang.



Gambar 2.17 *Analogous*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Analogous adalah kombinasi dua sampai tiga warna yang bersebelahan. Kombinasi warna ini memiliki kesamaan memiliki gelombang sinar cahaya yang sama sehingga mudah dilihat oleh pembaca.



Gambar 2.18 *Triadic*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Triadic adalah kombinasi tiga warna yang berjarak sama antar warna tersebut, kombinasi warna ini menghasilkan bentuk segitiga dalam roda warna (h.21). Penerapan kombinasi ini dapat lebih cocok di mata jika kedua warna pilihan digabungkan dengan warna primer.



Gambar 2.19 *Monochromatic*
Sumber: <https://i.pining.com/...>

Monochromatic adalah kombinasi warna yang memainkan *hue* dan *saturation* satu pilihan warna. Kombinasi ini hanya memainkan tingkat kepekatan dan corak satu warna (h.21). Penggunaan *monochromatic* pada karya cenderung menggunakan hitam dan putih sebagai tambahan pada kombinasi warna.

2. *Hue, saturation, dan value*

Hue atau rona adalah panjang gelombang warna tertentu dalam sinar cahaya (h.12). *Saturation* adalah tingkat kepekatan warna tanpa adanya warna hitam, abu-abu, dan putih (h.12). *Value* adalah tingkat kecerahan dan kegelapan relatif suatu warna (h.12). Penerapan sifat warna ini dapat dilakukan dengan menerapkan color theory pada visual. Berikut contoh penerapan *hue, saturation, dan value* pada karya visual.



Gambar 2.20 *Hue, Saturation, Value*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Penerapan *hue, saturation, dan value* dalam karya visual diatas menciptakan contrast antar subjek utama dengan background sehingga mata pembaca dapat langsung tertuju pada subjek.

3. Psikologi Warna

Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan respon, menciptakan suasana hati, melambangkan ide, dan mengekspresikan emosi (h.34). Warna memiliki asosiasi yang unik dengan alam, sebagai contoh hijau sering dikaitkan dengan pohon dan dedaunan sedangkan biru sering dikaitkan dengan lautan atau langit. Asosiasi ini membantu memberikan arti pada penggunaan warna tertentu (h.26). Berikut merupakan contoh penerapan psikologi warna dalam bentuk karya visual.



Gambar 2.21 Psikologi Warna
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Warna yang dominan pada karya diatas merupakan jingga dan kuning sehingga karya terlihat lebih hangat dan nyaman untuk pembaca, hal ini dikarenakan oleh warna jingga dan kuning merupakan warna yang diasosiasikan dengan matahari, rasa senang, optimis, dan segar. Jika warna ditukar dengan warna biru, karya tidak akan memberikan kesan hangat karena biru memberikan rasa kesejukan dan kedamaian (h.26).

Selain pada karya, psikologi warna juga dapat mempengaruhi desain karakter. Dalam pemilihan warna karakter terdapat konsep *color tendency* dimana preferensi warna atau kombinasi warna yang digunakan oleh karakter kartun, yang tidak hanya memengaruhi daya tarik visual, tetapi juga terkait erat dengan ekspresi emosional, simbol budaya, dan reaksi psikologis audiens target. Preferensi warna pada karakter kartun tidak hanya memengaruhi daya tarik visual tetapi juga terkait dengan ekspresi emosional, simbolisme budaya, dan respons psikologis dari audiens target (Wei & Cheng, 2025, h.204).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wei & Cheng dapat disimpulkan bahwa dalam mendesain karakter kartun warna hangat seperti oranye, merah, dan kuning, serta warna dingin seperti biru merupakan preferensi terbesar yang

dipilih (h.205). Hal ini dikarenakan warna oranye membangkitkan energi dan semangat sedangkan warna biru membantu menanamkan rasa tenang yang mendukung pembelajaran anak, hal ini menunjukkan bahwa warna dapat memengaruhi dan mengatur respons emosional anak-anak.

Warna memiliki kepribadian yang berbeda dan bahasanya sendiri yang secara visual dapat membantu mendefinisikan karakter utama atau mendukung sebuah cerita (Paksi, 2021, h.96). Penerapan ini tidak hanya digunakan pada suasana tetapi juga pada karakter dengan menaikkan dan menurunkan warna mengikuti perubahan cerita atau suasana. Karya sering menggunakan transformasi warna, atau turunannya, untuk mendukung evolusi karakter dan cerita (h.96). Dengan bantuan warna penulis dapat menceritakan perubahan karakter secara visual tanpa mengubah desain menjadi sesuatu yang baru.

2.2.2.2 Grid

Grid adalah sebuah system kerangka yang dibuat untuk menciptakan sebuah area penempatan elemen visual. Didalam grid itu sendiri terdapat beberapa komponen untuk membangun suatu grid yaitu *column*, *row*, *margin*, *flowline*, *modul*, *spatial zone*, dan *marker*. Grid memiliki banyak jenisnya sendiri dalam bukunya Graver (2012, h.26) membagi grid menjadi 4 yaitu,

1. *Single Column Grid*



Gambar 2.22 *Single Column Grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Single column atau manuscript grid merupakan jenis grid yang menggunakan satu column tanpa adanya pembagian untuk membagi konten (h.26). Grid ini memiliki fleksibilitas kepada desainer karena batasan area hanya tertera pada bagian atas, bawah, dan samping kanan dan kiri halaman.

2. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Multicolumn grid merupakan jenis grid yang menggunakan banyak column dengan jarak pembagian antara setiap column dalam halaman, jarak ini disebut sebagai *gutter*. Jenis ini memiliki fleksibilitas karena dapat digunakan ketika halaman memiliki banyak elemen yang ingin dimasukkan dengan cara membagi konten menjadi satu blok atau mengkombinasi dengan blok disampingnya mengikuti jumlah atau panjang konten yang ingin disajikan.

3. *Modular Grid*



Gambar 2.24 *Modular Grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Modular grid adalah grid yang terbentuk dari gabungan column dan row, gabungan ini menciptakan blok kecil yang namanya *modul* yang terdiri dari garis vertical dan horizontal (h.32). Grid ini membantu desainer menghasilkan konten dalam berbagai bentuk dan ukuran cocok digunakan untuk perancangan karya dengan banyak elemen visual.

4. *Hierarchical Grid*



Gambar 2.25 *Hierarchical Grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Hierarchical grid merupakan grid yang digunakan dengan tujuan membuat tingkatan dalam penyajian informasi (h.40). Grid ini bergantung pada penempatan intuitif berdasarkan konten tertentu, selain itu grid ini juga dapat digunakan untuk mengatur konten ke dalam berbagai area dan sub area.

2.2.2.3 Layout

Layout merupakan seni penempatan elemen visual atau teks dalam media. *Layout* membantu dalam menekankan elemen utama dan membantu pembaca untuk menavigasi konten dan memahami alur informasi dalam halaman. Dalam buku ilustrasi anak, penempatan ilustrasi dan teks. Menurut Landa (2013, h.30). Terdapat beberapa jenis *layout* dalam mendistribusikan elemen desain pada halaman yaitu *symmetry*, *asymmetry*, dan *radial balance*.



Gambar 2.26 *Symmetry*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Symmetry adalah pendistribusian elemen secara merata dengan bobot yang sama. Elemen dicerminkan melalui garis *vertical* di tengah yang menghasilkan peletakan elemen rata pada kedua sisi. Pembagian ini menghasilkan karya yang rapih dan terstruktur.



Gambar 2.27 *Asymmetry*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Asymmetry adalah distribusi bobot visual yang merata dengan menyeimbangkan berat satu elemen dengan berat

penyimbang pada elemen lain. Pembagian ini dapat menghasilkan karya yang lebih dinamis.



Gambar 2.28 *Radial Balance*
Sumber: <https://i.pining.com/...>

Radial Balance adalah simetri yang dicapai dengan menggabungkan garis *horizontal* dan *vertical*. Peletakan elemen dimulai dari titik tengah dan melebar keluar.

2.2.3 Prinsip Desain Buku Cerita

Dalam proses menyusun karya, penting merujuk pada prinsip – prinsip dasar desain yang berisi pengetahuan atau guide untuk membantu merancang segala jenis karya. Menurut Robin Landa (2013, h.29), terdapat prinsip desain yang dapat diterapkan pada proyek desain yaitu,

1. *Balance*

Balance adalah keseimbangan yang tercipta oleh distribusi visual yang merata pada setiap sisi dan di antara seluruh elemen komposisi (h.30).

2. *Hierarchy*

Hierarchy adalah prinsip menata elemen grafis berdasarkan prinsip penekanannya untuk memandu mata pembaca kepada informasi yang penting (h.33).

3. *Rhythm*

Rhythm adalah pengulangan yang konsisten seperti pola yang sama pada setiap halaman untuk menghasilkan elemen yang konsisten dan menarik mata pembaca ke halaman berikutnya (h.35).

4. *Unity*

Unity adalah ketika semua elemen grafis dalam sebuah desain saling berhubungan sehingga membentuk satu kesatuan yang lebih besar (h.36). Untuk mencapai kesatuan desainer dapat mengikuti prinsip *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line* (h.36).

5. *Emphasis*

Emphasis adalah penekanan pada penataan elemen-elemen visual berdasarkan kepentingannya melalui warna atau ukuran sehingga menjadikan beberapa elemen lebih dominan dari lainnya (h.33). Penekanan elemen dapat dilakukan dengan cara mengisolasi elemen yaitu penempatan elemen jauh dari elemen visual lainnya (h.34). Kedua dengan penempatan yaitu menempatkan elemen pada posisi tertentu dalam suatu komposisi seperti latar depan, pojok kiri atas, atau tengah/tengah halaman (h.34). Terakhir dengan memainkan ukuran seperti elemen kecil diantara elemen besar dan sebaliknya (h.34).

Berdasarkan elemen desain dan prinsip desain yang dijelaskan diatas ditemukan bahwa dalam perancangan buku terdapat elemen yang bergabung menjadi satu kesatuan yang menghasilkan sebuah ilustrasi yang menarik dan mendukung cerita pada buku. Dalam perancangan buku elemen dan prinsip desain akan digunakan untuk menghasilkan ilustrasi dan layout yang menarik sehingga mendukung alur cerita serta penyampaian informasi pada buku.

2.3 *Typography*

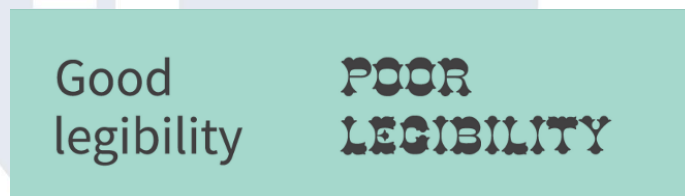
Typography merupakan seni mendesain bentuk huruf. *Typography* merupakan sebuah media untuk mengubah sesuatu yang lisan menjadi tulisan yang dapat dibaca. Didalam *typography* terdapat typeface yang merupakan sekumpulan karakter tunggal yang disatukan oleh properti visual yang konsisten (Landa, 2013, h.44).

2.3.1 Prinsip *Typography*

Dalam merancang typeface terdapat prinsip yang perlu diikuti untuk menghasilkan typeface yang fungsional dan mudah digunakan dalam berbagai media. Prinsip *typography* terdiri dari Legibility, Readability, Visibility, dan Clarity (Iswanto, 2023, h.125).

1. Legibility

Legibility adalah kemudahan huruf dapat ditebak oleh pembaca, bagaimana karakteristik dari setiap huruf dapat dibedakan (Landa, 2013, h.53). Salah satu cara untuk meningkatkan *legibility* adalah menghindari memampatkan atau memperluas huruf menjadi lebih kecil atau lebih tinggi.



Gambar 2.29 *Legibility*
Sumber: <https://miro.medium.com/...>

2. Visibility

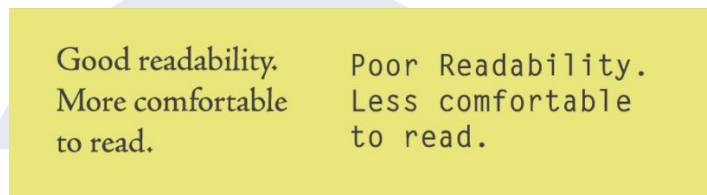
Visibility adalah kemampuan huruf dapat dibaca dari jarak tertentu (Ekawardhani, 2012, h.87). Untuk meningkatkan *visibility* cara yang dapat digunakan adalah meningkatkan ukuran dan ketebalan huruf serta meningkatkan kontras warna pada huruf dan background.



Gambar 2.30 *Visibility*
Sumber: <https://blogger.googleusercontent.com/...>

3. Readability

Readability adalah kemudahan huruf dapat dibaca oleh pembaca sehingga membuat pengalaman membaca lebih enak dan mudah untuk pembaca (Landa, 2013, h.53). Untuk meningkatkan *readability* cara yang dapat digunakan adalah meningkatkan kontras antar huruf dengan background.



Gambar 2.31 *Readability*
Sumber: <https://miro.medium.com/...>

Readability dilakukan dengan menghindari *typeface* yang terlalu tipis karena huruf dapat menghilang dengan *background* dan sulit untuk dibaca dan terakhir hindari huruf dengan warna sangat terang karena warna terlalu terang menyakiti mata pembaca dan tidak nyaman untuk dibaca (Landa, 2013, h.53).

4. Clarity

Clarity adalah tingkat kualitas huruf dapat dimengerti dengan jelas oleh pembaca (Ekawardhani, 2012, h.87). *Clarity* dapat dilakukan dengan menggunakan *typeface* yang jelas dengan ukuran yang sesuai serta melihat penempatan teks sehingga dapat terlihat oleh pembaca.



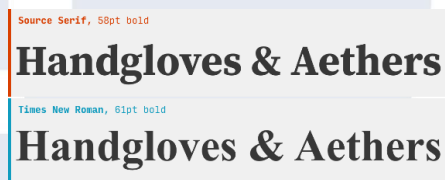
Gambar 2.32 *Clarity*
Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/...>

2.3.2 Jenis *Typography*

Didalam *typeface* sendiri terdapat beberapa macam klasifikasi dari gaya dan sejarah. *Typeface* tidak hanya memiliki satu gaya dan gaya ini tidak hanya sebagai estetika tetapi juga membantu menekankan perasaan yang ingin digambarkan oleh penulis berikut merupakan klasifikasi dalam *typeface*,

1. *Old Style*

Old Style atau gaya *humanist* merupakan jenis *typeface* menggunakan huruf roman yang dikenalkan pada abad ke – 15 (h.47). Contoh *typeface* old style adalah Times New Roman dan Garamond. *Typeface* ini membantu memberikan rasa percaya dan formalitas kepada pembaca karena bentuknya yang elegan.



Gambar 2.33 *Old Style*
Sumber: <https://www.learnui.design/...>

2. *Sans Serif*

Sans Serif merupakan jenis *typeface* tanpa goresan pada ujung huruf atau symbol dalam tipografi, jenis *typeface* ini dikembangkan di awal abad – 19. Contoh *typeface sans serif* adalah Futura dan Helvetica. *Typeface* ini memberikan rasa modern dan simple karena bentuknya yang minimalis cocok untuk digunakan pada *website* atau buku untuk meningkatkan *readability* teks.

M U L
N U S

Helvetica

The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog

Gambar 2.34 *Sans Serif*
Sumber: <https://www.creativefabrika.com/...>

3. *Script*

Script merupakan jenis *typeface* yang mirip seperti tulis tangan. Jenis ini memiliki karakteristik menyambung atau cetak dengan mengikuti tekstur, gaya, dan jenis pena.



Gambar 2.35 *Script*

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

Contoh *typeface script* adalah Brush Script dan Shelley Allegro Script. Jenis *typeface* ini memberikan lebih banyak sentuhan pribadi dan kepribadian kepada pembaca.

Dalam perancangan, *typography* berperan untuk membantu menyampaikan informasi dalam buku. *Typography* digunakan untuk menyampaikan naratif atau deskripsi dari visual yang ada dalam buku. Dengan *typography* yang cocok maka pembaca akan lebih mudah mengikuti dan memahami informasi yang ingin disampaikan.

2.4 Ilustrasi

Gambar merupakan salah satu elemen yang ditemukan dalam buku cerita. Gambar bisa hadir dalam berbagai bentuk seperti karya seni, fotografi, infografik dan lain-lain (Anggarini, 2021, h.80). Gambar memiliki peran untuk memvisualisasikan informasi yang ingin disampaikan untuk mempermudah pemahaman dan juga mendukung pesan utama yang ingin disampaikan, sehingga mempermudah pemahaman informasi. Selain membantu pemahaman, gambar membantu meningkatkan daya tarik kepada pembaca (Anggarini, 2021, h.83). Gambar pada buku ilustrasi dapat disajikan dalam beragam bentuk, seperti fotografi, ilustrasi, maupun grafis lainnya. Salah satu jenis gambar yang umum digunakan merupakan ilustrasi.

Ilustrasi adalah gambar yang bercerita atau memiliki pesan di dalamnya (Ghozalli, 2020, h.9). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Ilustrasi dapat diartikan sebagai sebuah foto atau lukisan yang memiliki fungsi untuk memperjelas isi atau pesan buku. Berdasarkan kedua definisi diatas maka dapat disimpulkan ilustrasi merupakan sebuah karya visual yang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat pesan atau cerita dalam sebuah teks.

2.4.1 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merujuk pada teknik atau pendekatan gaya yang dilakukan oleh ilustrator untuk menghasilkan pesan, suasana, atau karakter melalui ilustrasi. Dalam dunia lustrasi terdapat berbagai macam gaya yang telah dikembangkan menghasilkan gaya ilustrasi yang unik atau berkembang dari gaya yang sudah ada sebelumnya. Berikut merupakan gaya ilustrasi yang umum ditemukan pada karya yaitu,

1. *Realisme*

Realisme adalah gaya yang menggambar anatomi, fisiologi, dan realita di dunia nyata secara akurat tanpa dilebih-lebihkan (Chelsea et al., 2024, h.15).



Gambar 2.36 *Realisme*

Sumber: <https://i.pining.com/...>

Ciri-ciri gaya ilustrasi realisme adalah kurangnya *lineart* pada karya serta penggunaan cahaya dan bayangan untuk menghasilkan karya yang terlihat seperti wujud aslinya.

2. Kartun

Kartun adalah gaya ilustrasi *stylized* yang menggambarkan sesuatu dengan melebih-lebihkan berbagai aspek karakter / benda / hewan untuk memberikan karakter dengan memainkan bentuk dan warna (h.16). Ciri dari gaya ilustrasi ini adalah bentuknya yang dilebih-lebihkan dengan warna cerah atau warna yang tidak biasa. Gaya ini lebih umum ditemukan pada media yang ditujukan pada anak dengan bentuknya yang mudah dikenali dan menarik minat anak kecil.



Gambar 2.37 Kartun
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Kartun memiliki banyak variasi gaya dan teknik stylize yang diterapkan dalam proses penggambarannya. Menurut Wei dan Cheng (2025, h.208) dalam perancangan karakter kartun terdapat pengukuran yang memiliki korelasi terhadap gaya ilustrasi kartun yang lebih diminati oleh anak. Dari pengukuran ini ditemukan bahwa kartun dengan proporsi lengan dan kaki lebih kecil dengan proporsi kepala dan badan lebih besar sering digunakan untuk memfokuskan pada ekspresi karakter dan memudahkan anak untuk menyerap informasi karakter. Desain karakter kartun dalam media pendidikan anak umum memiliki karakteristik kepala bulat, mata besar, dan hidung kecil, selaras dengan prinsip penguatan kekanak-kanakan yang membangkitkan perasaan perlindungan dan kasih sayang (h.210).

2.4.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki banyak fungsinya seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Berdasarkan fungsi tersebut ilustrasi yang dirancang memiliki sifat dan jenisnya tersendiri yang dapat dikegorikan menjadi beberapa jenis ilustrasi. Jenis ilustrasi dapat dibagi menjadi 4 yaitu,

1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial adalah jenis ilustrasi yang berfungsi untuk mendukung sebuah teks. Ilustrasi ini memiliki sifat yang fleksibel, dengan gaya yang menyesuaikan kepentingan teks dan kebutuhan target seperti komersial atau informatif.



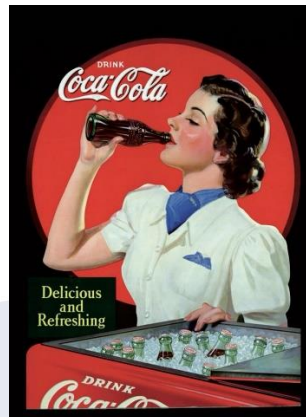
Gambar 2.38 Ilustrasi Editorial

Sumber: [https://www.beehiveillustration.com/illustrators/javier-joaquin/...](https://www.beehiveillustration.com/illustrators/javier-joaquin/)

Ilustrasi editorial umum ditemukan pada majalah atau artikel dengan tujuan menunjukkan sebuah ide atau pesan mengikut kepentingan teks atau naratif. Tipe ilustrasi editorial adalah gayanya yang simpel atau *flat* dengan minim *detail*.

2. Ilustrasi Komersial

Ilustrasi komersial adalah jenis ilustrasi yang umumnya digunakan untuk kebutuhan jual beli dan pemasaran produk seperti packaging. Ilustrasi ini bersifat lebih strategis karena ilustrasi mengikuti peraturan dan identitas yang telah ditetapkan oleh *brand*.



Gambar 2.39 Ilustrasi Komersial
Sumber: <https://harmantry.wordpress.com/...>

3. Ilustrasi Buku

Ilustrasi buku adalah jenis ilustrasi yang umumnya ditemukan pada buku baik digital atau cetak. Ilustrasi digunakan untuk memperkuat ide atau mempresentasikan isi cerita melalui visual. Tujuan ilustrasi buku adalah membantu pemahaman atau membantu membangun keterikatan emosional pembaca dengan narasi dalam buku.



Gambar 2.40 Ilustrasi Buku
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Contoh penerapan ilustrasi dalam buku “Atifa di Taman Impian” oleh Lianajib. Ilustrator menggunakan jenis ilustrasi kartun dan simple. Ilustrasi ini dibuat untuk memvisualisasikan sebuah suasana atau situasi yang sedang diceritakan dalam halaman. Ilustrasi diatas memberikan representative yang jelas sehingga memberikan pembaca gambaran yang jelas seperti apa dunia di dalam cerita tersebut.

4. Ilustrasi Infografis

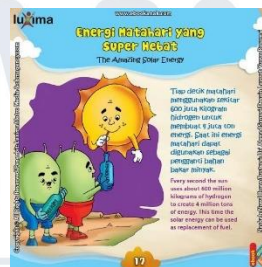
Ilustrasi infografis atau edukasi adalah jenis ilustrasi yang umumnya ditemukan pada poster atau buku yang bersifat edukatif seperti buku pelajaran atau infografis. Tujuan dari ilustrasi infografis adalah membantu pemahaman pembaca terhadap informasi dengan menyajikan informasi menjadi visual yang mudah dipahami.

2.4.3 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran penting dalam penyampaian informasi terutama dalam buku cerita ilustrasi, Visual pada karya tidak hanya sebagai daya tarik namun juga sebagai alat bantu untuk memperjelas isi pesan dan memperkuat narasi. Berikut merupakan fungsi ilustrasi yaitu,

1. Media informasi

Ilustrasi memiliki fungsi mengutarakan informasi atau mengkomunikasikan suatu pesan melalui visual sederhana (Witabora, 2012, h.664). Contoh penerapan ilustrasi sebagai media informasi merupakan ilustrasi pada buku pendidikan seperti buku pelajaran, ensiklopedia, dll.



Gambar 2.41 Ilustrasi Media Informasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

2. Media bercerita

Ilustrasi memiliki fungsi mengutarakan naratif, salah satu cara ilustrasi menjadi media bercerita adalah buku cerita ilustrasi, novel, komik, dll (h.665). Gaya ilustrasi pada media bercerita mengikuti *genre* dan kebutuhan narasi, buku yang mentargetkan anak lebih umum menggunakan gaya kartun sedangkan novel untuk dewasa

kebih umum menggunakan gaya semi realis namun gaya ilustrasi ini mengikuti *genre* yang digunakan sehingga gaya ini lebih fleksibel dari lainnya.



Gambar 2.42 Ilustrasi Media Bercerita
Sumber: <https://i.pining.com/...>

3. Persuasif

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai alat persuasi terutama sebagai iklan (h.665). Ilustrasi membantu membangun kesadaran konsumen terhadap produk serta mengkomunikasikan informasi seputar produk melalui visual yang sederhana dan cepat.



Gambar 2.43 Ilustrasi Persuasif
Sumber: <https://i.pining.com/...>

4. Identitas

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai pembentuk identitas untuk mengenalkan produk kepada konsumen (h.665). hal ini dicapai dengan pemilihan gaya ilustrasi, warna, *typography*, dan elemen desain lainnya yang merepresentasikan visi dan misi *brand* tersebut.



Gambar 2.44 Ilustrasi Identitas
 Sumber: <https://www.hotfootdesign.co.uk/...>

Ilustrasi memiliki peran penting menghasilkan visual yang menarik untuk memberikan suatu identitas atau mendukung penyampaian informasi. Dalam perancangan ilustrasi memiliki peran penting mendukung dan memberikan visual pada cerita dan informasi yang ingin disampaikan terutama untuk target yang lebih muda penggunaan visual membantu mendukung pemahaman terhadap sesuatu yang abstrak.

2.5 Storytelling

Bercerita atau *storytelling* adalah kegiatan menyampaikan pengalaman, peristiwa, atau kejadian fiksi atau non fiksi dengan tujuan menyampaikan pesan atau pengetahuan. (Kristsuana, et.al, 2023, h.47). Menurut Alan Male (2007, h.138), *storytelling* dalam konteks ilustrasi merupakan sebuah naratif yang di representasikan dalam bentuk karya visual.

Berdasarkan kedua definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *storytelling* adalah kegiatan menyampaikan sebuah peristiwa, pengalaman, atau kejadian nyata dan tidak nyata yang dapat dilakukan dalam bentuk naratif atau karya visual. Visual naratif merupakan bentuk *storytelling* yang dapat ditemukan sejak dahulu kala menggambarkan literal atau alegori terkait dengan agama atau klasik, sekarang visual naratif dapat ditemukan pada media seperti buku anak, novel, komik, dan publikasi lainnya.

2.5.1 Manfaat Storytelling

Storytelling merupakan metode komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami. *Storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan. *Storytelling* memiliki peran

penting dalam membantu strategi pembelajaran, pemahaman, dan bahkan mengubah persepsi.

Storytelling merupakan alat komunikasi yang efektif dalam membangun ikatan emosional terhadap pembaca. Peran *storytelling* tidak hanya berhenti pada penyampaian informasi melainkan *storytelling* memiliki kemampuan untuk membentuk pengalaman dan emosi yang dirasakan oleh pembaca (Wahyudi, et.al, 2025, h.82).

Dalam segi pendidikan, *storytelling* telah digunakan sebagai media dukungan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menghibur dan secara aktif mendorong anak untuk menggunakan imajinasi mereka untuk mengisi kekosongan dan mencari moral cerita tersebut (Aprianti, et.al, 2023, h.68).

2.5.2 Karakter dalam *Storytelling*

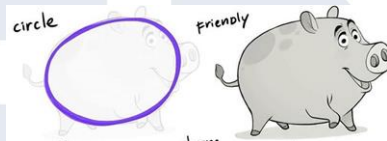
Karakter merupakan salah satu aspek penting dalam *storytelling* buku cerita anak. Karakter dapat menjadi jembatan bagi anak untuk memahami cerita atau informasi yang ingin disampaikan melalui cerita. Perancangan karakter yang baik dapat menjadi daya tarik cerita yang meningkatkan pengalaman membaca pembaca. Menurut Ghozalli (2020, h.32) perancangan karakter dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu,

1. Riset karakter

Riset karakter dilakukan dengan mengambil detail yang diberikan seperti latar waktu, tempat, dan situasi karakter (h.32). Riset membantu ilustrator untuk mengetahui garis besar karakter, aspek penting yang wajib dimasukkan dalam desain karakter, kepentingan karakter dalam cerita, dll. Hasil riset menghasilkan *outline* yang dapat diikuti oleh ilustrator pada tahap selanjutnya.

2. Aspek Visual karakter

Ilustrasi dengan gaya lebih ramah karakter dapat dirancang tanpa harus mengikuti aturan realisme. Dalam bukunya Ghozalli (h.34) menggunakan bentuk geometris sebagai dasar bentuk karakter, bentuk tersebut memiliki arti psikologinya sendiri yang membantu cerita karakter. Berikut merupakan bentuk yang umum digunakan dalam karakter,



Gambar 2.45 Karakter Bulat
Sumber: <https://artprofmedia.s3.amazonaws.com/...>

Bulat dalam psikologi memberikan kesan yang ramah, lebih terbuka, dan keanak-kanakan (h.34). Hal ini dikarenakan bulat sering diasosiasikan dengan sesuatu yang lembut seperti bola atau awan. Penggunaan bentuk bulat dalam perancangan digunakan untuk merancang karakter yang terbuka, ramah, dan mudah digambar ulang oleh anak dengan keterampilan tangan terbatas.



Gambar 2.46 Karakter Segitiga
Sumber: <https://artprofmedia.s3.amazonaws.com/...>

Segitiga sebagai bentuk memiliki banyak sudut tajam sehingga dalam psikologi segitiga sering digunakan untuk memberikan kesan karakter yang tajam, agresif, atau licik (h.35).



Gambar 2.47 Karakter Kotak
Sumber: <https://artprofmedia.s3.amazonaws.com/...>

Kotak dalam psikologi memberikan kesan stabil, kuat, dan statis. Karakter yang menggunakan bentuk ini memiliki karakteristik dapat dipercaya, kuat, dan tenang. Penggunaan persegi dalam karakter digunakan untuk memberikan karakter yang terpercaya dan tangguh. Dalam perancangan karakter dengan bentuk persegi mampu menunjukkan kesan kepercayaan dan stabilitas serta ketangguhan untuk belajar.

3. Ciri Khas Karakter

Selain bentuk karakter harus memiliki ciri khas khusus yang membedakan karakter ini dari karakter lainnya (h.36). Ciri khas ini membuat karakter lebih menonjol dan memberikan keunikan tersendiri yang dapat menarik perhatian anak.

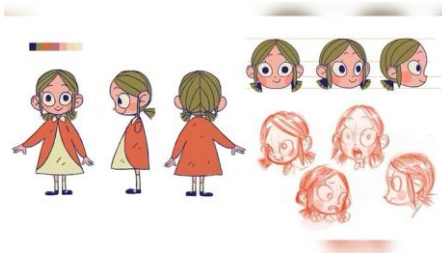


Gambar 2.48 Ciri Khas Karakter
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan atribut atau warna khusus yang membedakan tokoh utama dengan tokoh sekunder atau tersier. Bermain bentuk dan besar karakter untuk membedakan setiap karakter melalui bayangan serta penerapan *color theory* untuk membuat karakter kontras terhadap lingkungannya.

4. Sketsa

Pembuatan sketsa dasar karakter dapat dilakukan untuk mempraktekan ide yang ada sebagai eksplorasi karakter itu sendiri. Tahap ini dapat dilakukan dengan menggambarkan karakter dengan emosi atau posisi tertentu, kebiasaan karakter, atau keseharian yang membuat karakter terasa hidup (h.38). Tahap ini juga dapat digunakan untuk menemukan gaya dan warna yang cocok dengan sifat karakter yang dibuat



Gambar 2.49 Sketsa Karakter
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Dalam perancangan, karakter memiliki peran penting untuk membantu anak membangun ikatan dengan cerita yang ingin disampaikan. Dengan menghadirkan karakter, penulis dapat menggunakan karakter tersebut sebagai jembatan penyampaian informasi atau sebagai alat untuk melanjutkan cerita.

2.5.3 Karakter Hewan dalam *Storytelling*

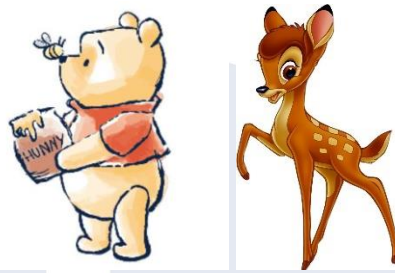
Karakter hewan dalam storytelling sangat umum ditemukan pada narasi yang bersifat dongen atau pembelajaran moral, jenis narasi ini adalah narasi fabel. Fabel umum digunakan sebagai alat untuk mengajarkan moral kepada anak karena sifat cerita fabel yang lebih *simple* dan mudah dimengerti oleh anak.

Penggunaan karakter hewan sebagai alat pembelajaran dikarenakan oleh karakter hewan dapat digunakan untuk merepresentasikan kualitas dan emosi manusia (Sarpong et al, 2023, h.88). Mendukung pernyataan sebelumnya (Burke & Copenhaver, 2004, h.212) menyatakan bahwa perbedaan intelektual dan emosional karakter hewan kepada anak dengan orang dewasa yang membimbing mereka, memberikan ruang untuk berpikir secara reflektif dan kritis terhadap topik yang sulit untuk dipahami anak. Selain membantu pemahaman, karakter hewan membantu anak untuk membangun ikatan dengan cerita yang ingin disampaikan sebagai jembatan penyampaian informasi atau sebagai alat untuk melanjutkan cerita.

2.5.3.1 *Anthropomorphism*

Dalam fabel terdapat dua jenis pendekatan antropomorphism yang umum ditemukan yaitu pendekatan karakter hewan yang terlihat seperti manusia

secara fisik seperti memakai pakaian dan berdiri dengan dua kaki atau pendekatan kedua yaitu humanisasi karakter hewan dengan memberikan ciri-ciri manusia mulai dari kepribadian sampai kebiasaan. Kedua pendekatan ini memiliki keunggulannya sendiri,



Gambar 2.50 Jenis *Antrophormisme*
Sumber: <https://i.pinimg.com/...>

Pendekatan utama lebih umum ditemukan pada cerita dengan fokus pada karakter dan naratif. Pendekatan tersebut membantu memberi karakter kepada hewan tersebut. Mendukung hal tersebut Ekman dan Holmqvist (2024, h.11) menyatakan bahwa pakaian dapat membangkitkan seluruh konteks budaya dan sejarah yang artinya pakaian membantu membentuk dunia menjadi lebih hidup dan membentuk karakter menjadi lebih dalam dari perspektif naratif.

Sebaliknya, pendekatan kedua lebih umum ditemukan pada buku dengan fokus pembelajaran dan moral. Pendekatan ini tetap dapat memberikan koneksi emotional dengan penggambarannya yang lebih ekspresif. Personifikasi jenis ini tidak menggunakan desain antropomorfik untuk mengubah penampilan tetapi mempersonifikasikan kepribadiannya (Pang, 2023, h.9). Sifat dan karakteristik pada karakter hewan diubah seperti bulu di atas kepala dijadikan lebih berantakan seperti rambut manusia. Pendekatan ini memberikan ekspresi dan karakter tanpa mengubah anatomi hewan menjadi lebih manusia.

Storytelling merupakan salah satu pendekatan menyampaikan informasi atau cerita, *storytelling* telah digunakan sebagai media pembelajaran atau menyiratkan suatu informasi yang dapat diungkap dengan menganalisis cerita. Dalam *storytelling* terdapat karakter yang menjadi representasi pembaca atau memberikan kedalaman

situasi pada cerita. Dalam perancangan karakter akan digunakan sebagai media penyaluran informasi, karakter berfungsi sebagai katalis untuk perubahan pembelajaran atau perubahan scenario.

2.6 Keterampilan Sosial dan Emosional

Keterampilan atau *skill* adalah kemampuan untuk melakukan tugas dengan baik, secara fisik maupun mental. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia keterampilan dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas atau tanggung jawab secara efisien dan cepat. Berdasarkan kedua definisi diatas dapat disimpulkan keterampilan merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas atau tanggung jawab secara tepat dan cepat.

Keterampilan sosial merupakan kecakapan dalam berkomunikasi, saling berbagi, bekerjasama dengan baik (Seefelt dan Barbour dalam Qitfirul, 2023, h.15). Sedangkan menurut Goleman (Nasution, et.al, 2023, h.652), keterampilan emosional merupakan kemampuan untuk mengendalikan emosi diri sendiri, membangkitkan semangat diri sendiri dan membangun hubungan yang baik terhadap orang lain. Berdasarkan kedua definisi diatas keterampilan sosial dan emosional adalah kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengatur emosi serta membangun hubungan positif dengan individu lain melalui interaksi sosial yang positif.

2.6.1 Faktor Keterampilan Sosial Emosional

Keterampilan sosial emosional adalah kemampuan yang terus berkembang mengikuti pertumbuhan anak, perkembangan keterampilan tidak selalu terikat secara internal namun dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal (Sari, et.al, 2020, h.165). Lingkungan dapat memberikan pengaruh positif atau negatif yang dapat mempercepat perkembangan suatu potensi atau menghambat perkembangan tersebut (Dwistia, et.al, 2025, h.1).

Lingkungan rumah, keluarga merupakan tempat pertama anak mempelajari yang namanya keterampilan sosial emosional. Orang tua merupakan tempat utama anak menerima pengalaman berinteraksi dan emosi

pertamanya (Sari, et.al, 2020, h.157). Sebagai lingkungan utama, keluarga merupakan sumber dukungan untuk mengekspresikan emosi dan interaksi sehari-hari. Stimulasi ini dapat berupa

Hal ini dapat dipengaruhi oleh pola asuh dan juga rutinitas orang tua, anak dengan pola asuh yang suportif lebih cenderung mengekspresikan emosi mereka dan sebaliknya (Chintya, 2024, h.162). Dukungan dari keluarga menciptakan rasa aman yang menjadi dasar untuk mengembangkan rasa percaya diri anak serta landasan untuk membangun hubungan positif di lingkungan baru (Rahmi & Ismanair, 2020, h.612). Maka penting bagi lingkungan rumah untuk membangun lingkungan yang positif dan suportif untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial emosional anak di lingkungan baru.

Faktor berikutnya merupakan lingkungan sekolah, sekolah merupakan lingkungan dimana anak umumnya mulai berinteraksi dengan anak lain dan guru. Di lingkungan baru ini, anak harus beradaptasi dengan aturan yang berbeda sehingga mendorong anak untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional mereka untuk membangun hubungan dengan lingkungan baru (Winandika, et.al, 2025, h.305). Dalam lingkungan sekolah, guru merupakan figur utama yang membimbing perkembangan anak baik secara akademis atau SEL (Yolanda, 2023, h.3). Dalam lingkungan sekolah, teman sebaya memiliki tingkat keterampilan yang berbeda – beda perbedaan ini mendorong anak untuk berkembang bersama dengan cara melatih kerja sama, rasa empati dengan teman sebaya, menghargai sesama, dan lainnya.

Faktor terakhir merupakan budaya baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bahkan media sosial. Budaya memiliki kemampuan untuk membentuk dan mempengaruhi keterampilan sosial emosional anak. Budaya yang menekankan lingkungan positif akan mempengaruhi anak untuk berkembang positif sebagai bentuk adaptasi anak dengan lingkungannya. Salah satu budaya yang dapat mempengaruhi anak adalah budaya digital, anak belum memiliki kemampuan untuk menyaring konten secara kritis akibatnya anak

merasa bingung tindakan yang baik atau buruk untuk diikuti (Winandika, et.al, 2025, h.309).

Oleh karena itu, penting untuk orang tua atau pengasuh utama lainnya untuk berhati-hati terhadap media yang dikonsumsi anak-anak mereka dan memberikan media edukatif yang memberikan stimulus yang tepat untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial emosional anak.

2.6.2 Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak

Keterampilan sosial emosional merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan oleh anak, perkembangan keterampilan ini umum dilakukan melalui stimulus yang dipaparkan oleh orang tua, guru, pembelajaran SEL, atau teman sebaya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara orang tua mengajak anak untuk bermain atau komunikasi dengan teman sebaya atau menggunakan media pendukung seperti media pembelajaran.

Orang tua merupakan tempat pertama anak mempelajari dan memahami keterampilan sosial emosional. Menurut Nuningsih et al., ayah dan ibu adalah teladan pertama bagi pembentukan pribadi anak (2023, h.305). Hal ini dikarenakan orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing dan menghasilkan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara positif. Peran orang tua dalam pembentukan karakter dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu,

1. Modeling

Modeling adalah peran orang tua memberikan contoh kepada anak dari segi sikap, moral, nilai sosial, dll (h.305). Anak bertindak berdasarkan apa yang mereka lihat, anak tidak memiliki kapasitas mental untuk belajar dan membedakan antara perilaku baik dan buruk sehingga penting bagi orang tua untuk menunjukkan perilaku positif untuk menumbuhkan perilaku baik sejak kecil. Orang tua dapat mengajarkan anak kasih sayang, saling menghargai, saling

membantu, dll. Sikap tersebut merupakan sesuatu yang anak dapat lihat dan praktikan kepada teman atau lingkungannya.

2. *Mentoring*

Mentoring adalah peran orang tua untuk membimbing, bimbingan orang tua dilakukan melalui menegakkan aturan yang mengajarkan anak bagaimana berperilaku dengan benar. Berbeda dengan *modeling*, *mentoring* merupakan bimbingan yang dilakukan secara sadar, orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan dan menjadi panutan kepada anak untuk menunjukkan nilai-nilai positif membimbing pembentukan karakter pada anak (h.306).

3. *Teaching*

Teaching adalah peran orang tua untuk mengajarkan anak, pembelajaran ini dapat berupa sikap dan juga pelajaran hidup yang anak tidak bisa dapatkan dari pembelajaran SEL. Orang tua yang sudah melalui dan memahami peraturan sosial memiliki tanggung jawab untuk mengajar dan membantu anak memahami situasi sosial untuk membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya (h.306).

Peran ini tidak hanya dapat dilakukan oleh orang tua namun guru atau pembelajaran SEL di sekolah dapat mendukung pembelajaran keterampilan sosial emosional juga. Orang tua dapat mendukung pembelajaran lebih dengan bantuan media pendukung seperti buku pembelajaran keterampilan sosial emosional untuk mensuplemen pembelajaran anak.

Selain peran orangtua dalam perkembangan keterampilan sosial emosional terdapat pola perkembangan sosial yang penting untuk dirangsang sebagai cara mendukung perkembangan keterampilan sosial serta emosional (Suryani, 2014, h.9). Perkembangan sosial ini dapat dibagi menjadi 7 bentuk interaksi sosial yang dapat dilakukan oleh anak secara langsung yaitu,

1. Kerjasama

Kerjasama memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan sosial anak. Dalam proses pembelajaran, anak dapat menerapkan keterampilan kerjasama secara nyata dalam kehidupannya (h.9).

2. Persaingan

Persaingan memberikan kesempatan anak untuk berkembang bersama teman melalui persaingan sehat. Persaingan sehat mendorong anak untuk menjadi lebih baik dan mengembangkan diri mereka selain itu persaingan mendorong sosialisasi yang positif dan sehat. Namun, persaingan dapat membangun perilaku buruk pada anak jika persaingan berubah menjadi terlalu agresif (h.9).

3. Murah hati

Kemurahan hati merujuk pada sikap berbagi dan murah membantu kepada orang lain (h.9). Sifat ini mendukung pertumbuhan rasa empati dan juga simpati anak dengan sesama.

4. Simpati

Simpati merujuk pada memahami situasi orang lain yang sedang mengalami suka atau duka situasi (h.10). Mengekspresikan simpati dapat mengembangkan sikap kepedulian anak melalui dorongan untuk menolong atau menghibur seseorang yang sedih atau kesusahan.

5. Empati

Empati merujuk pada kemampuan untuk meletakkan diri dalam posisi orang lain serta memahami situasi tersebut (h.10). Sikap ini membantu anak untuk memahami ekspresi dan bagaimana mendekati serta mengatasi situasi sesama.

6. Ketergantungan

Ketergantungan anak terhadap bantuan, perhatian, dan kasih sayang orang lain mendorong anak untuk berperilaku baik yang diterima oleh situasi sosial (h.10). Ketergantungan ini mampu

mendorong anak untuk mengembangkan diri serta berperilaku baik untuk diterima dalam situasi sosial namun sebaliknya anak dapat berperilaku jahat untuk diterima dalam pergaulan buruk.

7. Meniru

Anak sering meniru apa yang mereka lihat terutama terhadap orang yang diterima dengan baik oleh lingkungannya (h.10). Dengan meniru, anak menerima respon perubahan sikap mereka serta mendorong diri mereka untuk mengembangkan diri secara positif untuk diterima oleh lingkungannya. Namun, sikap meniru tidak terbatas pada sikap baik tetapi juga sikap tidak baik jika anak-anak tidak berhati-hati pergaulan mereka.

Keterampilan sosial emosional merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan mengatur emosi serta bagaimana bertindak dan membangun hubungan positif sebagai individu melalui interaksi dan sikap yang baik. Keterampilan sosial emosional merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan secara eksternal melalui bantuan orang tua atau pendidikan SEL untuk mendukung dan memberikan contoh yang baik kepada anak. Namun juga dapat dilakukan secara internal dari anak itu sendiri dari bantuan teman atau pergaulannya. Anak menyerap informasi dari lingkungannya sehingga orang tua memiliki peran yang penting untuk memberikan contoh dan pendidikan yang mendukung perkembangan anak secara langsung atau bantuan secara eksternal. Dalam perancangan keterampilan sosial emosional akan diajarkan melalui pendekatan cerita sebagai pendidikan SEL yang lebih mudah dan menarik untuk dipahami oleh anak dan juga mengajarkan jenis interaksi sosial positif yang dapat dilakukan oleh anak secara individu tidak hanya di pergaulan mereka tetapi juga di lingkungan sosial untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional mereka.

2.7 Penelitian Relevan

Dalam pelaksanaan perancangan penulis melakukan tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang relevan terhadap perancangan ini. Penelitian yang dipilih merupakan penelitian yang mengangkat topik keterampilan sosial emosional pada

anak atau penelitian yang terkait dengan topik keterampilan sosial emosional secara general. Berikut merupakan analisis terhadap penelitian yang penulis angkat.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Metode Cerita	Lenni Fatimah Batubara, Rini Agustini, Jumaita Nopriani Lubis	Penelitian membuktikan bahwa narasi merupakan teknik yang efektif untuk mengajarkan keterampilan sosial dan emosional pada anak.	Menggunakan narasi merupakan strategi yang efektif untuk mengajarkan keterampilan sosial dan emosional kepada anak-anak. Penekanan pada visual storytelling pada perancangan buku ilustrasi dapat menghasilkan pemahaman keterampilan sosial emosional yang lebih efektif.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Umur 4–6 Tahun	Ailsa Nabila Fattah, Dwi Puji Prabowo	Perancangan buku ilustrasi memahami emosi untuk anak umur 4–6 tahun dengan tujuan anak dapat lebih mengetahui serta mengenali emosinya dalam	Mentargetkan anak umur 4 – 6 tahun melalui pendekatan ilustrasi. Hal ini dilakukan dengan penekanan menggunakan representasi visual dengan cara penggunaan ekspresi

			kegiatan sehari-hari.	<p>wajah dan situasi sosial sebagai cara pengenalan emosi kepada anak umur 4 – 6</p> <p>Penggunaan ilustrasi lebih ditekankan pada anak usia dini karena kurang keterampilan untuk memahami topik yang abstrak. Usia 7 – 12 tahun memiliki keterampilan untuk memahami konsep abstrak namun dalam usia pembelajaran pemahaman konsep abstrak penggunaan representasi visual dapat memudahkan dan mendukung pembelajaran konsep abstrak tersebut.</p>
3.	Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia	Sunandar Azma'ul Hadi	Perancangan membuktikan bahwa interaksi dengan teman sebaya merupakan	Meningkatkan keterampilan sosial emosional anak dengan permainan

	Dini melalui Permainan Menjaring Ikan		stimulus yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak	menjaring ikan untuk melatih kemampuan berintraksi, bekerja sama, dan bertanggung jawab. Permainan kolaboratif / fisik dapat diimplementasikan pada interaktifitas buku untuk meningkatkan keterlibatan orang tua atau teman dalam proses pembelajaran. Serta permainan yang mengasah otak secara langsung mendorong anak untuk memahami informasi atau pembelajaran secara langsung
--	---------------------------------------	--	---	---

Dalam penelitian yang dipilih terdapat 3 kebaruan yang penulis temukan yaitu penekanan visual storytelling membantu pemahaman informasi anak, penekanan ilustrasi terutama ekspresi untuk mendukung pemahaman emosi terutama untuk usia 7 – 12, permainan kolaboratif / fisik dapat mengasah otak anak

untuk mendukung pemahaman pembelajaran. Dari ketiga kebaruan ini penulis akan menggunakan kebaruan dalam perancangan untuk menghasilkan karya yang lebih mudah dipahami dan dipelajari serta mengasah otak untuk memahami informasi yang ingin diutarakan dengan cara menerapkan stimulasi interaktif seperti membuka, menutup, mencari, serta mengajak anak untuk ikut serta dalam aktivitas seperti memasukan barang pada tempatnya. Stimulasi akan diimplementasikan melalui interaktifitas yang dirancang mengikuti cerita dalam buku.

