

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah sekumpulan lembar kertas yang dijilid yang berisi tulisan atau informasi, seperti materi pelajaran, cerita, maupun buku tulis. Dalam Pendidikan, buku berperan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif karena dapat mempermudah pembaca dalam memahami konsep dasar, ilmu pengetahuan, serta materi pembelajaran tertentu (Rakhman et al., 2023, h. 788).

Sejalan dengan hal tersebut, Muhammad Azhar (2023) menyatakan bahwa buku memiliki tanggung jawab sebagai panduan bagi siswa, yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri dan juga sebagai alat untuk menilai hasil pembelajaran. Dengan demikian, buku tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat pendukung proses pendidikan.

Kemudian, buku yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi bisa melibatkan pembaca secara mendalam pada satu topik tertentu. Melalui keterlibatan tersebut, pembaca dapat memahami serta mengapresiasi pesan dan kualitas penyampaian yang disampaikan oleh penulis (Smith, 2021).

2.1.1 Buku Ilustrasi

Perancangan buku ini memiliki focus pada buku ilustrasi, yang merupakan salah satu jenis buku yang menyampaikan pesan melalui gabungan antara teks dan gambar. Dalam buku ilustrasi, teks dan ulustrasi saling melengkapi, sehingga membentuk keharmonisan antara narasi dan visual. Keduanya bekerja sama dalam menyampaikan alur cerita kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2019, h.153). Selain itu, gambar atau elemen visual pada buku juga memiliki peran penting dalam memperdalam pemahaman pembaca terhadap cerita atau isi buku, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai penarik perhatian anak untuk membaca, namun juga sebagai pendukung dalam proses

memahami isi cerita (Ghozalli, 2020, h.6). Dalam perancangan buku, terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan seperti berikut:

1. Layout

Menurut Ghozali (2020, h.63) *layout* merupakan hal yang penting untuk alur cerita pada buku. *Layout* menentukan alur baca dari buku tersebut dan mudah susahnya pembacaan buku itu. Menurut Anggarini dalam buku *Desain Layout*, tata letak umum digunakan oleh desain grafis dalam menciptakan karyanya. Fungsi utama dari tata letak adalah untuk mengatur letaknya elemen desain dalam menyampaikan informasi. Tata letak juga harus disusun dengan baik karena berfungsi agar pembaca dapat membaca dengan mudah dan cepat dari satu bagian ke bagian lainnya (Anggarini, 2021).

Dalam *Proceedings of the Conference on Digital Humanities 2022*, Nuriman et al. (2022) mengibaratkan desain sebagai arsitek dan layout sebagai tukang bangunan. Analogi ini menunjukkan walau desain memiliki konsep yang baik, pesan yang ingin diberikan atau disampaikan tidak akan tersampaikan dengan baik apabila tata letaknya tidak dirancang dengan baik. Oleh karena itu, *layout* biasanya disusun setelah naskah atau isi telah selesai sehingga seluruh elemen visual dapat disusun dengan efektif.

Selain berfungsi sebagai penyampaian informasi, *layout* juga memiliki peran dalam menimbulkan kenyamanan pembaca, meningkatkan nilai estetika, dan membangun hierarki visual yang dapat membantu pembaca memahami urutan informasi yang disampaikan (Nuriman et al., 2022). Terdapat beberapa prinsip *layout*, sebagai berikut:

1. *Sequence* adalah urutan baca dari pembaca saat melihat tata letak. Elemen-elemen pada buku harus disusun dengan baik agar pembaca dapat dengan mudah dan cepat menerima pesan.



Gambar 2.1 Contoh Sequence

Sumber: Anggarini, 2021

2. *Emphasis* adalah prinsip desain yang digunakan untuk memberikan penekanan pada satu elemen sehingga menarik perhatian pembaca. *Emphasis* dapat mengarahkan focus pembaca, sehingga dapat mempengaruhi urutan membaca dalam sebuah desain. Contohnya penggunaan ukuran satu elemen lebih besar dari elemen lainnya pada buku, penggunaan warna yang lebih mencolok dari elemen lainnya, penempatan elemen penting pada posisi yang lebih menonjol. Dengan itu, elemen dapat menonjol dari yang lain dan mudah menarik perhatian pembaca.
3. Keseimbangan adalah prinsip desain yang terdiri dari dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris terjadi saat elemen sisi kanan dan kiri sama atau mirip sehingga terlihat seperti cerminan satu sama lain. Komposisi ini juga memberikan Kesan rapih, formal, dan stabil. Sementara itu, keseimbangan asimetris terjadi ketika elemen pada kanan dan kiri tidak sama. Elemen-elemen itu juga dapat

memiliki perbedaan ukuran, bentuk, maupun posisi, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih bebas, namun tetap mempertahankan visual.



Gambar 2.2 Contoh Simetris dan Asimetris

Sumber: Anggarini, 2021

4. *Unity* adalah prinsip desain yang berfokus pada kesatuan dari semua elemen layout pada desain. Kesatuan ini dapat dicapai dengan memperhatikan kombinasi warna, tipografi, dan elemen visual lainnya pada desain. Beberapa cara untuk menciptakan kesatuan adalah dengan menggunakan repetisi warna, membatasi penggunaan typografi hanya dua hingga 3 typeface, serta menentukan tema desain dengan jelas dan menggunakan elemen visual yang sesuai dengan tema tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa layout memiliki peran penting dalam mengatur penyusunan elemen visual dan teks dalam sebuah buku agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan terstruktur. Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip layout menjadi hal penting dalam perancangan buku ilustrasi agar cerita

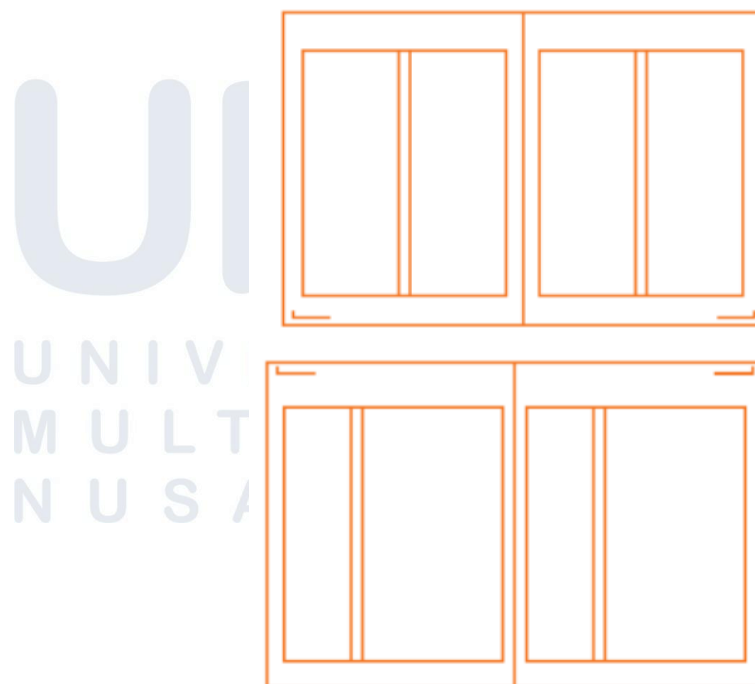
dan pesan dapat disampaikan dan diterima oleh *target audience* dengan efektif.

2. Grid

Menurut Tondreau (2019, h.11) *grid* adalah sebuah kerangka yang digunakan untuk mengatur teks, gambar, dan elemen visual agar desain tersusun dengan rapih dan baik. Penggunaan grid dapat membantu menciptakan hierarki visual dan menjaga konsistensi tata letak sebuah desain. Terdapat beberapa jenis grid sebagai berikut:

1. *Two-column grid*

Two-column grid adalah penggunaan dua kolom yang berfungsi untuk memberikan informasi yang berbeda dalam kolom terpisah. Kedua kolom memiliki ukuran yang sama namun berbeda. Contohnya dalam beberapa kasus ada salah satu kolom lebih lebar yang berisi informasi utama dan kolom satunya lagi dipakai untuk informasi tambahan.

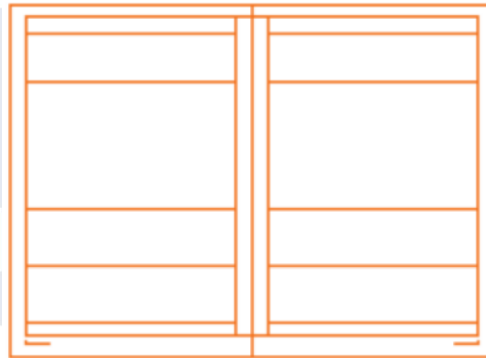


Gambar 2. 3 Contoh Two-Column Grid

Sumber: Tondreau, 2019

2. Hierarchical grid

Hierarchical grid membagi beberapa bagian berdasarkan kepentingan informasi yang ingin disampaikan. Struktur ini tidak selalu mengikuti kolom yang seragam, tetapi menyesuaikan dengan konten sehingga menciptakan hirarki visual yang jelas dalam menyampaikan informasi.



Gambar 2. 4 Contoh Hierarchical Grid

Sumber: Tondreau, 2019

Berdasarkan penjelasan berikut, dapat disimpulkan bahwa grid digunakan untuk mengatur tata letak elemen dalam sebuah desain yang tersusun dengan terstruktur dan mudah dipahami. Terdapat juga berbagai jenis grid untuk penulis gunakan sesuai dengan kebutuhan konten. Oleh karena itu, penggunaan grid dalam perancangan buku ilustrasi sangat penting untuk membantu menciptakan tata letak yang teratur dan menjaga konsistensi desain.

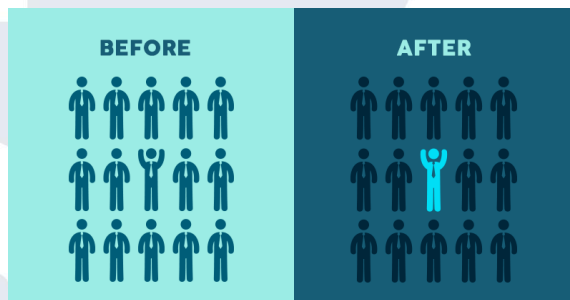
3. Prinsip Design

Prinsip desain merupakan arahan yang digunakan untuk mengatur elemen visual seperti teks, gambar, warna, dan bentuk agar

terstruktur dan dapat menyampaikan pesan secara efektif. Dengan ini, elemen akan terlihat lebih jelas sehingga informasi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh pembaca (Landa, 2018, h. 25). Berikut HAUS yang merepresentasikan prinsip desain:

1. *Hierarchy*

Hirarki adalah prinsip desain yang mengatur kepentingan suatu elemen dalam komposisi. Dengan cara mengatur ukuran, warna, kontras, maupun posisi elemen. Desainer dapat menarik atau mengarahkan perhatian pembaca terhadap informasi utama yang ingin disampaikan terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan informasi lainnya. Dengan itu hierarki membantu menentukan urutan baca dan memudahkan pembaca memahami desain (h. 25).



Gambar 2. 5 Contoh Hierarchy

Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-hierarki-visual/>

2. *Alignment*

Alignment adalah prinsip desain yang berkaitan dengan perataan dan penempatan elemen visual dalam sebuah komposisi. Melalui alignment, elemen-elemen seperti teks, gambar, dan bentuk disusun secara sejajar sehingga dapat terlihat teratur dan memiliki hubungan visual yang jelas. Alignment itu dapat membantu menciptakan tata letak yang rapih dan mempermudah

pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan (h.26).



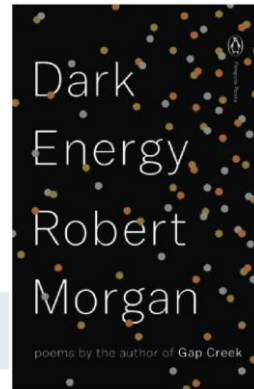
Gambar 2. 6 Contoh Alignment

Sumber: Landa, 2018

3. *Space*

Ruang adalah salah satu prinsip desain yang mengatur jarak atau spasi antara elemen visual dalam sebuah komposisi. *Space* mencakup ruang kosong diantara teks, gambar, maupun elemen visual lainnya. Ruang akan membantu menciptakan keseimbangan visual, memperjelas alur cerita, dan memberikan kenyamanan bagi pembaca. Seperti contoh pada gambar 2.9, yang pada desain menggunakan ruang kosong pada latar belakang untuk menonjolkan elemen tipografi dan elemen titik-titik warna.

Ruang kosong itu digunakan agar pembaca focus pada elemen utamanya.



Gambar 2. 7 Contoh Space

Sumber: Landa, 2018

Berdasarkan penjelasan tersebut, prinsip desain memiliki peran penting dalam menciptakan tata letak visual yang terstruktur dan mudah dipahami. Penerapan prinsip-prinsip ini dalam perancangan buku ilustrasi membantu mengatur hubungan antara teks dan gambar agar dapat dibaca dan dapat menyampaikan pesan yang tepat kepada pembaca.

4. Typography

Menurut Cullen (2012) dalam buku “Design Element Typograpfy Fundamentals”, *Typography* adalah salah satu element dalam design buku yang sangat penting. Tipografi adalah proses merancang dan Menyusun huruf sehingga bahasa dapat dilihat secara visual. Melalui tipografi, desainer dapat menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan memberikan nilai estetika pada teks. Tipografi juga dapat memberikan pengaruh emosi pada pembaca (Cullen, 2012, h.12).

Sementara itu, menurut Robin Landa (2018) terdapat beberapa klasifikasi *typography*, yaitu, *Old Style*, *Modern*, *Transitional*, *Blackletter*, *Slab Serif*, *Script*, *Display*, *Sans Serif*, *extended family*, dan *super family* (h.39). Klasifikasi ini membantu desainer dalam memilih jenis huruf yang sesuai dengan kebutuhan desain serta karakter visual yang ingin disampaikan. Berikut penjelasan

lebih mendalam mengenai beberapa klasifikasi tipografi menurut Robin Landa:

1. *Modern*, tipografi ini berkembang pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Tipografi ini juga memiliki kontras yang tinggi antara tebal dan tipis, serta lebih simetris dan geometris sehingga terlihat lebih elegan dan formal.

Old Style / <i>Caramond, Peltano</i>	San Serif / <i>futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
Transitional / <i>New Bodoni</i>	Italic / <i>Eccondi, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
	<i>BAMO hamburgers</i>
Modern / <i>Bodoni</i>	Script / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.C hamburgers</i>
Egyptian / <i>Cornelison, Egyptian</i>	
BAMO hamburgers	
BAMO hamburgers	

Gambar 2. 8 Contoh Tipografi Klasifikasi

Sumber: Landa, 2018

2. *Sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki serif pada ujung huruf. Tipografi ini muncul pada abad ke-19 dan sering digunakan pada desain modern karena tampilannya yang bersih dan sederhana.



Gambar 2. 9 Contoh Topigrafi Sans Serif

Sumber: <https://www.instagram.com/reels/DIO7V4dohYL/>

3. *Display* adalah jenis hurup yang dirancang khusus dengan huruf besar seperti judul atau headline. Huruf

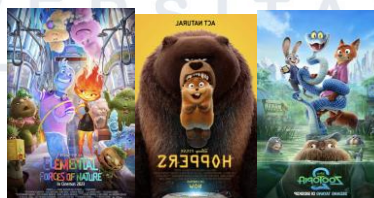
ini biasanya cenderung dekoratif dan kurang cocok digunakan pada paragraf.

4. *Extended family* adalah kelompok typeface yang memiliki variasi gaya dalam satu keluarga huruf. Contohnya ada tipis, tebal, extended, dan lain-lain.

5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu elemen yang penting dalam sebuah buku. Ilustrasi berguna sebagai gaya tarik dalam buku dan juga membantu pembaca untuk membayangkan *scene* atau pesan yang ingin disampaikan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang dapat memberikan penjelasan pada sebuah cerita. Contoh dalam majalah, buku cerita anak, dan lain-lain. Ilustrasi memiliki beberapa jenis, yaitu naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan. Ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk lucu dan memiliki ciri khas tertentu biasanya menghiasi majalah anak-anak, komik, maupun cerita gambar (Soedarso, 2014).

Ilustrasi kartun adalah salah satu jenis ilustrasi yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah cerita, emosi, dan perasaan biasanya dapat menyampaikan atau mencerminkan pikiran, sikap penulis dan masyarakat. Kartun dapat memberikan pengetahuan dan menanamkan ide bagi pembaca dari semua usia dan budaya (Tongchung & Phaholthep, 2025).



Gambar 2. 10 Contoh Kartun

Sumber: <https://www.disney.id/movies>

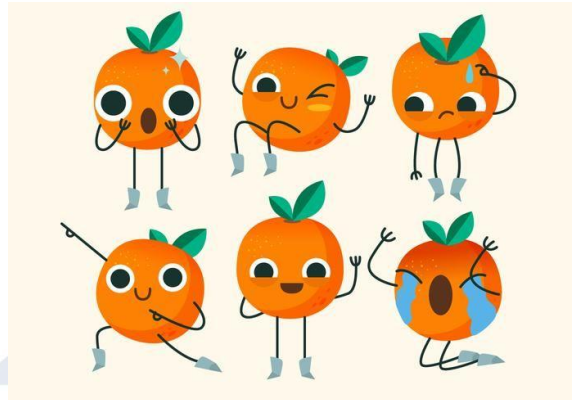
Terdapat beberapa elemen dalam ilustrasi yang menghidupkan dan menumbuhkan emosional dari ilustrasi yaitu ukuran garis, kepribadian karakter, dan nada warna. Karakteristik penggunaan warna, seperti perubahan warna yang merepresentasikan perasaan karakter. Contohnya merah menunjukkan kemarahan. Tebal tipis sebuah garis pena juga sangat mempengaruhi persepsi seorang pembaca. (Tongchung & Phaholthep, 2025).



Gambar 2. 11Rythm di desain kartun

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

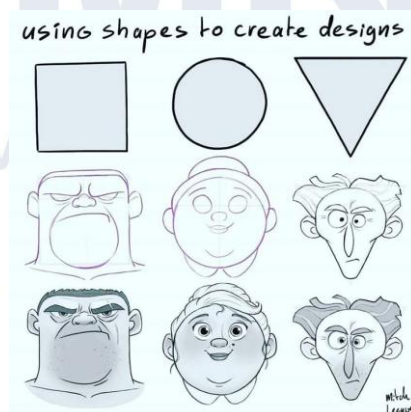
Kartun memiliki bentuk unik dan lucu, dan sederhana, karena kartun berasal dari simbol. Misalnya, penggunaan bentuk sederhana dalam benda yang kemudian diberikan dua mata yang sederhana dan menyebabkan benda tersebut menjadi hidup. Kartun juga sering dibuat tidak realistis seperti buah jeruk yg diberikan mata, mulut, tangan, dan kaki, hingga menggunakan Sepatu. Hal minor seperti ini membuat karakter tersebut memiliki ciri khas yang menarik dan imajinatif (Muttaqien & Muktaf, 2025).



Gambar 2. 12 Contoh Kartun

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/794040978063170054/>

Dalam ilustrasi kartun, terdapat sebuah teori bentuk yang mempengaruhi kepribadian dari karakter yang Digambar. Dalam penerapannya, *Shape Theory* menggunakan tiga bentuk dasar, yaitu lingkaran, kotak, dan segitiga, yang masing-masing membawa pesan emosional dan kepribadian yang berbeda bagi pembaca. Dalam era Emile Cohl pada tahun 1900-an, terdapat penerapan *Shape Theory*, yaitu menggunakan lingkaran, kotak, dan segitiga yang masing-masing membawa pesan emosional dan kepribadian yang berbeda bagi pembaca (Gingrich et al., 2024).



Gambar 2. 13 Penerapan Bentuk pada Karakte

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/580331101969794235/>

Bentuk lingkaran umumnya dipakai untuk menciptakan karakter yang ramah dan mudah didekati. *Circle* biasanya cenderung bersifat lembut dan tidak berbahaya, sehingga membangkitkan kesan karakter yang disukai, ramah, dan menyenangkan. Contohnya seperti Mickey Mouse. Berbeda dengan kotak yang umumnya memberikan kekuatan dan kepercayaan diri. Bentuk kotak sering digunakan untuk karakter pahlawan, pelindung, maupun tokoh yang berwibawa. Berbeda lagi dengan bentuk segitiga yang terlihat paling agresif karena kelancipan dari ujung bentuk. Segitiga sering digunakan untuk karakter jahat atau agresif (Gingrich et al., 2024).

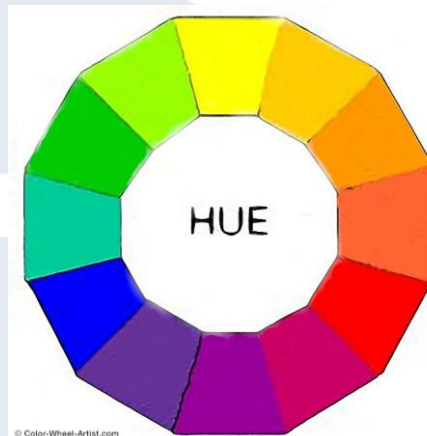
6. Warna

Warna adalah salah satu elemen visual yang berperan penting dalam membangun suasana dan penekanan dalam sebuah design. Warna bukan hanya sebuah elemen estetika, namun juga memiliki peran dalam menyampaikan cerita dan persepsi pada pembaca (Jiménez-Duarte et al., 2026). Warna juga dapat memberikan makna dalam sebuah design. Contoh, merah artinya marah. Dengan adanya pemahaman mengenai warna, penulis dapat menciptakan design visual yang lebih baik dan mudah dipahami oleh *target audience*. Menurut Sherin (2012, h.10) dalam buku *Design Elements: Colour Fundamentals* terdapat beberapa elemen utama dalam warna yang sangat penting untuk diperhatikan, yaitu, *hue*, *saturation*, *colour temperature*, dan *value*.

1. Hue

Hue adalah elemen paling dasar dari warna. Hue adalah “parent” dari sebuah warna. Contohnya seperti orange, merah, biru, dan lain-lain. Dalam konteks pembuatan media visual untuk anak-anak, pemilihan hue

terbukti berpengaruh terhadap preferensi dan respon emotional. Chen et al. (2023) menemukan bahwa warna-warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning sedikit mendominasi preferensi anak-anak, meskipun peran hue, saturasi, dan kecerahan dalam preferensi warna anak masih terus diteliti untuk strategi desain yang lebih tepat sasaran.



Gambar 2. 14 Colour Hue

Sumber: <https://color-wheel-artist.com/>

2. Saturation

Saturation adalah sebuah tingkat kemurnian dan intensitas dari suatu warna. Warna yang memiliki *saturation* tinggi akan lebih cerah dan mencolok, sedangkan warna dengan *saturation* rendah akan redup seperti abu-abu. Chen et al. (2023) melalui penelitian dengan eye-tracking menemukan bahwa anak-anak lebih nyaman melihat warna yang lebih lembut (saturasi lebih rendah) tetapi tetap terang (brightness tinggi).



Gambar 2. 15 Contoh Hue, Saturation, dan Value

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

3. *Colour temperature*

Suhu warna adalah pengelompokan warna berdasarkan hangat dan dingin. Warna hangat adalah seperti merah, oranye, dan kuning yang selaras dengan semangat, energi, dan kehangatan. Sedangkan warna dingin adalah seperti biru, hijau yang umumnya diasosiasikan dengan ketenangan dan kedamaian. Shahidi et al. (2021) menemukan bahwa suhu warna berdampak langsung pada psikologis pembaca.

4. *Value*

Value adalah Tingkat kecerahan atau kegelapan dari sebuah warna, seperti pada gambar 2.15. Value warna terbentuk dari penambahan warna putih atau hitam. Warna cerah biasanya diasosiasikan dengan emosi positif dan gelap melambangkan negatif.

7. *Storytelling*

Storytelling adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau nilai melalui cerita yang disusun dengan baik agar pembaca atau mendengar dapat mengerti dengan baik. Metode storytelling dapat membantu menanamkan berbagai nilai karakter pada anak sekolah dasar (Zuhriyah & Fradana, 2025).

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi adalah media edukasi yang efektif dan mampu menggabungkan teks, visual, dan elemen desain lainnya untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Melalui penerapan layout, grid, prinsip desain, *typografi*, ilustrasi, warna, storytelling, dan *Augmented reality*, informasi dapat disampaikan dengan cara lebih menarik dan mudah dibaca. Hal ini menyebabkan elemen-elemen desain menjadi landasan penting untuk merancang media edukasi yang baik untuk menanamkan nilai karakter pada anak.

2.2 *Augmented Reality*

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara real-time sehingga pengguna dapat melihat elemen digital dan dunia nyata dalam bersama. Teknologi ini digunakan melalui barang digital seperti smartphone, tablet, atau computer. Agar objek virtual seperti animasi, gambar, dan lain-lain dapat melihat AR.



Gambar 2. 16 Contoh Augmented Reality

Sumber: <https://arcticstartup.com/whats-roi-augmented-reality/>

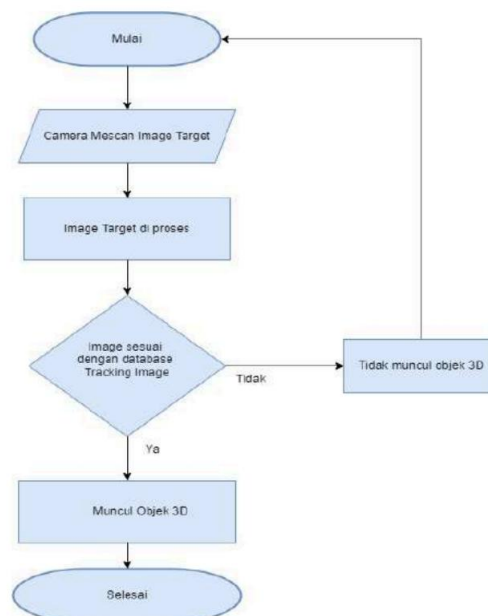
Menurut Arena et al. (2022), *Augmented reality* merupakan penggabungan dunia nyata dengan objek virtual secara *real-time*, dan bagaimana objek digital dapat diinteraksi sesuai dengan lingkungan pengguna. Teknologi ini dapat digunakan dengan beberapa tujuan dan salah satunya adalah Pendidikan. Hal ini disebabkan karena dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memvisualisasikan pesan atau hal yang ingin disampaikan. Dalam bidang Pendidikan juga, penggunaan *Augmented reality* bisa membuat pengalaman belajar

menjadi lebih interaktif, menarik, dan imersif. Teknologi ini meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, dan rasa ingin tahu *user*. Pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran pada umumnya.

Terdapat beberapa elemen utama yang digunakan untuk menampilkan AR, elemen-elemen tersebut:

1. *Image Tracking*

Pada metode *image tracking*, sistem menggunakan *image target* sebagai *marker* atau penanda, sehingga tidak perlunya qr atau kode Matrix, pada metode ini gambar yang sudah dipilih akan langsung dapat dideteksi oleh kamera. Tahap pada *image target*, pertama camera scan → image target diproses → seleksi marker gambar (jika sesuai akan muncul virtual objek dan jika tidak sesuai maka tidak akan muncul virtual objek tersebut) (Andya & Nudin, 2022).



Gambar 2. 17 Metode Image Tracking

Sumber: Andya et.al, 2022

2. Kamera

Kamera merupakan elemen yang digunakan untuk mendeteksi gambar dari *image target* atau *marke* pada lingkungan nyata. Hasil *scan* kamera

kemudian akan diproses oleh sistem sehingga objek virtual dapat muncul sesuai dengan *marker* yang terdeteksi (Andya & Nudin, 2022).

3. *Virtual Object*

Virtual objek adalah objek digital yang ditampilkan oleh sistem setelah *image target* telah dideteksi. *Virtual object* bisa dalam beberapa bentuk seperti foto, video, animasi, dan bahkan 3D yang ditampilkan secara *real-time* kepada pengguna.

4. *Device*

Device digunakan untuk menjalankan dan menampilkan aplikasi AR pada pengguna. Perangkat ini berfungsi sebagai media yang menggabungkan lingkungan nyata dengan objek virtual. Perangkat yang umum digunakan dalam teknologi *Augmented Reality* adalah *smartphone* dan *tablet*.

2.3 Etika Berbicara

Komunikasi adalah salah satu hal penting dalam kehidupan manusia karena melalui komunikasi, seseorang dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain. Sikap kebiasaan berbicara dengan baik tidak hanya memengaruhi cara seseorang bersosialisasi, tetapi juga turut membentuk karakter bahasa yang dimiliki anak, yang pada gilirannya dapat memengaruhi masa depan mereka. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk memiliki contoh perilaku berbicara yang baik dari lingkungan terdekatnya, seperti orang tua, guru, dan masyarakat sekitar (Samosir, 2023).

Menurut Husrin Konadi, etika merupakan salah satu hal dasar dalam kehidupan sehari-hari. Etika berperan sebagai dasar moral dan pembentukan karakter individu, termasuk dalam etika berbahasa. Dengan demikian, pengenalan dan pengajaran etika berbicara sejak dini akan sangat membantu anak-anak dalam penanaman nilai kesopanan, menghormati lawan bicara. (Konadi & Rambe, 2022).

Meskipun demikian, dalam kehidupan sehari-hari, implementasi nilai sopan santun dalam berkomunikasi sering kali belum optimal, di mana masih ditemukan penggunaan bahasa yang kurang santun, nada suara yang kurang baik,

serta sikap yang tidak menghargai lawan bicara saat berinteraksi (Purnomo, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembiasaan dan bimbingan secara konsisten dari keluarga dan lingkungan sekolah agar etika berbicara dapat diterapkan secara maksimal.

Etika berbicara tidak hanya mencakup penggunaan kata-kata yang sopan, tetapi juga sikap nonverbal, seperti kontak mata, intonasi suara, dan bahasa tubuh. Hal ini agar dapat menciptakan hubungan social yang harmonis, saling menghargai, dan saling percaya (Azzahra et al., 2025). Kombinasi antara bahasa yang baik dan sikap yang menghormati lawan bicara akan menciptakan interaksi yang efektif dan harmonis. Dengan membiasakan anak-anak pada perilaku berbahasa yang etis sejak dini, diharapkan mereka akan tumbuh menjadi individu yang memiliki komunikasi yang baik, mampu menghargai orang lain, dan berperan positif dalam masyarakat.

1. Fungsi Etika Berbahasa

Menurut Azzahra et al. (2025), etika berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Etika berbicara berfungsi untuk menjaga keharmonisan sosial, mencegah permasalahan dalam komunikasi, dan membangun kepercayaan antarindividu. Pendapat tersebut diperkuat oleh Purnomo (2025) yang menyatakan bahwa etika berbicara juga berfungsi sebagai dasar komunikasi, yaitu sebagai alat kontrol moral sekaligus landasan terciptanya interaksi sosial yang efektif dan bertanggung jawab. Kemudian etika berbicara juga memiliki beberapa fungsi utama, yakni membentuk sikap sopan santun, membangun kesan positif melalui penggunaan bahasa yang baik dan menumbuhkan sikap menghormati terutama kepada orang lebih tua, serta memperkuat hubungan sosial melalui perilaku dan tutur kata yang baik (Suseno, 2001, Lailiyya & Asteria, 2024) Dengan demikian, etika berbicara tidak hanya berkaitan dengan pemilihan kata, namun juga mencerminkan ketaatan, pembentukan karakter dan kualitas hubungan sosial dalam masyarakat.

2. Faktor yang Mempengaruhi

Faktor paling penting yang memengaruhi etika berbicara anak adalah lingkungan keluarga. Hal ini dikarenakan keluarga adalah lingkungan pertama anak yang menjadi dasar fondasi perilaku berbahasa sekaligus perkembangan etika dan moral anak. Sebelum memasuki jenjang pendidikan formal, anak terlebih dahulu mendapatkan pengajaran nilai moral, norma sosial, dan pola komunikasi dari lingkungan keluarga (Zahrah et al., 2023). Oleh karena itu, kualitas interaksi dan pola asuh dalam keluarga memiliki kontribusi penting terhadap pembentukan etika berbicara anak.

Selain faktor keluarga, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni et al. (2023) juga menunjukkan bahwa faktor yang memengaruhi etika berkomunikasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah pemahaman agama, kecerdasan, motivasi, minat, sikap, konsep diri, dan kemandirian, dengan persentase sebesar 76,17% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, faktor eksternal adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat dengan persentase sebesar 81,20%, yang juga berada dalam kategori tinggi (Hasan et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa baik faktor internal maupun eksternal memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan etika berbicara, dengan faktor eksternal menunjukkan tingkat pengaruh yang lebih dominan.

3. Dampak Kurangnya Etika Berbahasa

Dampaknya kurang etika bahasa pada anak dapat memicu dampak negatif pada komunikasi sosial mereka. Contohnya kebiasaan dalam menggunakan bahasa kasar dibiarkan begitu saja, dapat memicu penurunan kualitas komunikasi, mengurangi rasa hormat individu terhadap orang lain dan memicu konflik sosial kedepannya. Kurangnya pengawasan orang tua kepada anak dapat mengurangi

kemampuan anak dalam berbicara sopan santun dan memperkuat kecenderungan anak untuk meniru bahasa yang kurang pantas dari lingkungan sekitarnya. Sekali anak menganggap atau menormalisasikan etika berbahasa yang tidak baik, karena sering mendengar dari lingkungan sekitarnya dan tidak mendapatkan ajaran dari rumah, kondisi ini akan membuat anak kehilangan kepekaan, nilai sopan santun, dan kehormatan dalam berinteraksi (Rofi'ah & Kholiq, 2025).

Selain itu, kurangnya etika berbicara juga mempengaruhi kualitas hubungan social anak. Anak yang terbiasa berbicara tanpa memikirkan sopan santun akan di *label* sebagai individu yang kurang sopan, hal ini membuat ketidaknyamanan dan penolakan dari lingkungan social. Kondisi ini akan menghambat anak dalam membuat pertemanan yang positif, Kebiasaan tidak memikirkan nilai etika berbicara juga dapat menyulitkan anak dalam menyampaikan pesan secara efektif (Bachtiar & Fitriani, 2023). Oleh karena itu, etika berbahasa adalah aspek penting dalam kehidupan social manusia.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penulis akan melakukan penelitian yang relevan terhadap karya atau penulisan yang telah memiliki topik yang sama yaitu etika berbicara anak dan buku ilustrasi. Tujuan melakukan penelitian relevan ini adalah agar penulis dapat memahami bagaimana media visual dapat digunakan untuk sarana edukasi anak mengenai etika berbicara. Berikut adalah tabel hasil penelitian:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Edukasi Etika bagi Anak melalui Perancangan Buku Cergam	Adi Setyawan , Santi Sidhartani, Martha Tisna	Media buku cerita bergambar efektif untuk anak usia 6-9 tahun Penggunaan ilustrasi visual dapat membantu anak	Penggunaan bahasa jawa dan bahasa Indonesia dalam satu media edukasi. Hal ini dapat memperluas nilai budaya juga.

	Adat Ungguh- Ungguh dalam Budaya Jawa.	Ginanjari Putri	memahami pesan moral lebih mudah. Cerita menggunakan kehidupan sehari anak-anak akan mempermudah anak untuk memahami, karena contoh realistis.	Pendekatan design ilustrasi kartun menggunakan warna pastel untuk menarik perhatian anak-anak.
2	Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Dan Penanaman Nilai Etika Dasar	Jessica Christie Rancu, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky	Perancangan buku bertujuan untuk melestarikan nilai budaya permainan tradisional Indonesia yang mialu terabaikan karena perkembangan teknologi. Permainan tradisional dipilih sebagai media penyampaian nilai etika anak. Penelitian dirancang untuk anak usia 6-11 tahun.	Menjadikan permainan tradisional sebagai konteks naratif dalam buku tersebut. Mengimplementasikan pelestarian budaya permainan tradisional bersama dengan penanaman etika dasar.
3	Perancangan Buku Ilustrasi Terkait Interaksi Sosial untuk Anak Usia 6-11 Tahun.	Tria Nur Azizah	Media visual naratif dinilai efektif dalam membantu anak memahami nilai social. Buku cerita ilustrasi berjudul " <i>Tiki Ingin Sendiri</i> " dirancang dengan pendekatan naratif menggunakan tokoh hewan untuk menyampaikan pesan moral secara lebih menarik dan mudah dipahami anak. Penelitian in idilaksanakan untuk menyampaikan	Menggunakan tokoh hewan sebagai pendekatan simbolik. Mengangkat isu penurunan kualitas interaksi social.

			pesan moral kepada anak usia 6-11 tahun ditengah penurunan kualitas interaksi social yang bermoral.	
--	--	--	---	--

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media buku ilustrasi memiliki potensi yang efektif dalam menyampaikan nilai etika kepada anak. Penelitian yang dilaksanakan oleh Adi Setyawan, Santi Sidhartani, dan Martha Tisna Ginanjar Putri menggunakan metode perancangan desain buku cerita bergambar dengan pendekatan budaya Jawa untuk mengenalkan etika unggah-ungguh kepada anak usia 6–9 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dapat membantu anak memahami nilai moral dengan lebih mudah.

Selanjutnya, penelitian oleh Jessica Christie Ranciu, Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky menggunakan metode perancangan buku ilustrasi dengan pendekatan naratif yang mengangkat permainan tradisional sebagai konteks penyampaian nilai etika dasar kepada anak usia 6–11 tahun. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan nilai etika sekaligus melestarikan budaya lokal.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Tria Nur Azizah menggunakan metode perancangan buku ilustrasi naratif dengan tokoh hewan sebagai pendekatan simbolik untuk menyampaikan pesan moral mengenai interaksi sosial kepada anak usia 6–11 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan tokoh karakter dan alur cerita dapat membantu anak memahami nilai sosial dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku ilustrasi dengan pendekatan naratif dan visual yang menarik mampu membantu anak dalam memahami nilai etika dan moral. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih berfokus pada etika budaya, permainan tradisional, serta interaksi sosial secara umum.

Oleh karena itu, kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus perancangan buku ilustrasi yang secara khusus membahas mengenai etika berbicara pada anak usia 5–8 tahun. Selain itu, penelitian ini juga mengangkat situasi komunikasi sehari-hari yang dekat dengan pengalaman anak sebagai konteks cerita sehingga anak dapat lebih mudah memahami penerapan etika berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Dari sisi desain, penelitian ini juga menekankan penggunaan pendekatan visual yang menarik dan interaktif agar pesan mengenai etika berbicara dapat dipahami dengan lebih efektif oleh anak sebagai target pembaca.

