

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Buku Ilustrasi *Storytelling*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata ‘buku’ merupakan sebuah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan maupun gambar. Sementara itu, kata ‘ilustrasi’ menurut KBBI adalah gambar yang berfungsi memperjelas sebuah konten di dalam buku, dan juga desain dari sampulnya. Sementara kata ‘*storytelling*’ berasal dari kata *story* (cerita) dan *telling* (menyampaikan), maka dari itu arti secara harfiahnya adalah ‘bercerita’ atau ‘menyampaikan cerita’. Buku telah lama digunakan dari sejak masa lampau, Haslam (2006) dan Anggarini (2021) menyatakan bahwa buku dapat digunakan untuk mendokumentasikan sebuah ide, hingga untuk menyampaikan sebuah ide. Buku dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah ide pada zaman lampau. Terdapat berbagai macam buku yang telah dicetak yang memiliki pengaruh besar, baik secara kultural, ekonomi, maupun secara intelektual. Buku dan penulisnya memang memiliki pengaruh besar, begitu pula dengan pengaruh dari desainer dan tukang cetak dari buku-buku tersebut.

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan dalam sebuah desain. Ia berada di tengah-tengah dari seni murni dan juga desain, ilustrasi dapat diadaptasi ke dalam berbagai media, salah satunya dalam media cetak untuk menyampaikan informasi, sehingga dibutuhkan eksplorasi yang mendalam (Zeegen, 2020) (Karaoulas, 2025). Zeegen (2020) dan Karaoulas (2025) menyatakan pentingnya menentukan material sebagai medium dalam sebuah ilustrasi, karena dapat mempengaruhi persepsi dari target audiens. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk kepentingan *storytelling* kepada anak-anak, sehingga cerita dapat tersampaikan dengan baik.

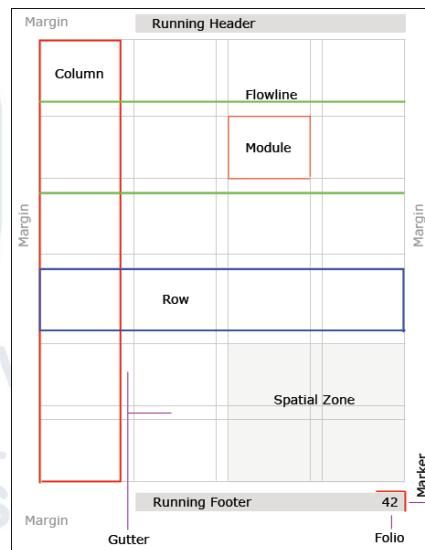
##### 2.1.1 Elemen Buku

Terdapat sejumlah hal penting yang harus diperhatikan dari sebuah buku, terutama dalam pembuatan sebuah buku. Seperti contohnya *layout*, *color*, *typography*, anatomi dari sebuah buku, perancangan *flatplan*, jenis

kertas, hingga *book binding* atau penjilidan buku. Hal – hal tersebut penting diperhatikan agar buku yang dibuat memiliki kualitas yang baik. Berikut merupakan penjabaran dari bagian-bagian sebuah buku:

### 1. *Layout*

Berdasarkan Anggarini (2021), *layout* adalah aransemen dari elemen-elemen dalam sebuah halaman. *Layout* membantu menyusun elemen-elemen sehingga menghasilkan estetika, dan juga membantu menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur kepada pembaca. Secara garis besar, *layout* berisi dari sejumlah elemen, seperti elemen teks, elemen gambar dan juga elemen tak terlihat seperti komponen-komponen dari *grid*. *Grid* adalah garis bantu yang digunakan untuk mempermudah desainer untuk menaruh elemen seperti teks dan gambar di sebuah halaman. Terdapat sejumlah komponen dari *grid* di sebuah *layout*, menurut Tondreau (2019) yang dirangkum oleh Kusumowardhani dan Maharani (2022). Berikut adalah nama dari komponen-komponen tersebut:



Gambar 2.1 *Grid Components*

Sumber: <https://share.google/wNA1W6MgUOrIaEHrK>

a. *Columns.*

*Column* adalah kotak persegi panjang yang berbentuk vertikal, yang bertujuan sebagai tempat dari elemen desain seperti teks atau gambar.

b. *Modules.*

*Module* adalah sebuah individu kotak persegi yang bila digabungkan dengan *module-module* lainnya, akan membentuk sebagai sebuah *column*.

c. *Margins.*

*Margin* adalah jarak dari bagian pinggir dari sebuah halaman dengan bagian-bagian lainnya seperti *column*, *modules*, hingga *spatial zones*. Tujuannya adalah sebagai *buffer zones*, yakni memberikan pemisahan yang jelas pada peletakan desain dalam sebuah *layout*. Anggarini (2021) juga menyatakan bahwa margin mencegah elemen-elemen desain seperti teks dan gambar berada diletakkan jauh di pinggir halaman.

d. *Spatial Zones.*

*Spatial Zones* adalah kelompok yang ditujukan khusus sebagai bagian gambar, iklan atau untuk memberikan informasi khusus seperti '*fun fact*'.

e. *Flowlines.*

*Flowlines* adalah garis-garis yang digunakan untuk membuat struktur sederhana dari jenis-jenis *grid* di sebuah *layout*, seperti contohnya *single-column grid* atau *multicolumn grid*, dan lain sebagainya.

f. *Marker (X).*

*Marker (X)* adalah elemen yang terletak dibawah sebuah halaman, di bagian *buffer zones*. Elemen ini dapat digunakan untuk memberikan tulisan detail dari sebuah halaman, atau untuk menandai halaman dengan angka.

Selain itu, Tondreau (2019) yang dirangkum oleh Kusumowardhani dan Maharani (2022) juga menyatakan bahwa terdapat struktur-struktur dasar dari sebuah *grid layout*. Struktur-struktur dasar ini membantu menata teks dan gambar dalam sebuah halaman. Semakin banyak *grid*, semakin banyak tempat yang dapat digunakan untuk menempatkan teks dan gambar (Anggarini, 2021). Berikut adalah penjabaran-penjabarannya:

a. *Single-Column Grid*.

Menurut Anggarini (2021), *Single-Column Grid* atau juga disebut sebagai *manuscript grid* adalah *grid* yang hanya menggunakan satu kolom. Dalam menggunakan *grid* ini, perlu memperhatikan jarak dari setiap margin dengan bagian pinggir halaman. *Grid* ini biasanya digunakan untuk *essay*, laporan atau buku-buku tua seperti manuskrip.



Gambar 2.2 *Manuscript Grid*

Sumber: <https://share.google/w9aXEYUirFLInwczi>

b. *Two-Column Grid*.

*Two-Column Grid* adalah jenis *grid* yang menggunakan kedua *column* untuk teksnya, meninggalkan jarak antar *column* di tengah-tengahnya. Jenis *grid* ini banyak digunakan untuk membuat publikasi teks atau gambar (Anggarini, 2021).

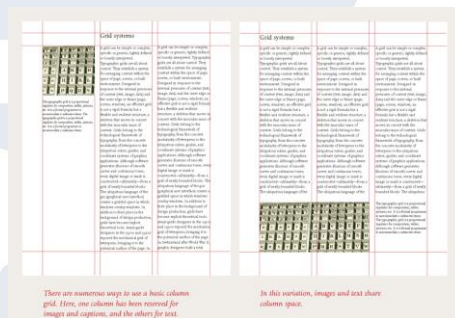


Gambar 2.3 *Two-Column Grid*

Sumber: <https://share.google/wAlP7DxCtQywRvzkN>

c. *Multicolumn Grid.*

*Multicolumn grid* adalah jenis *grid* yang memiliki lebih dari 2 *column*, biasanya jenis *grid* ini digunakan untuk pembuatan majalah atau *website*.



Gambar 2.4 *Multicolumn Grid*

Sumber: <https://share.google/Rhf4RBpUR21rNLzzC>

d. *Modular Grid.*

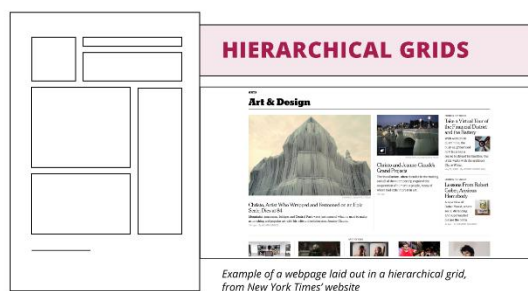
*Modular Grid* adalah jenis *grid* yang menggunakan garis-garis secara vertikal maupun horizontal yang dibentuk menjadi kotak-kotak, dengan tujuan untuk merapikan elemen-elemen yang dibuat (Anggarini, 2021). Tondareau (2019) yang dirangkum oleh Kusumowardhani dan Maharani (2022) juga menambahkan kalau jenis *grid* ini biasa digunakan di pembuatan koran, kalender, tabel atau diagram.



Gambar 2.5 Modular Grid  
Sumber: Anggarini (2021)

#### e. Hierarchical Grid.

Tondreau (2019) dari Kusumowardhani dan Maharani (2022) menyatakan bahwa *hierarchical Grid* adalah jenis *grid* yang memiliki beragam jenis bentuk, seperti *columns* yang beragam bentuk, hingga *modules* dengan beragam variasi. Terdapat sejumlah majalah dan sebagian *website* yang menggunakan jenis *grid* ini.



Gambar 2.6 Hierarchical Grid  
Sumber: <https://share.google/6rCsInUZZx9mRxfl>

Selain itu, berdasarkan Ghazali (2020), terdapat sejumlah jenis *layout* yang umumnya dipakai untuk buku-buku ilustrasi. Tujuan dari jenis-jenis *layout* itu untuk menjabarkan cerita dengan lebih menarik. Berikut merupakan jenis-jenisnya:

a. Tebaran/ *spread*

Jenis ini adalah ketika satu ilustrasi penuh menutupi kedua halaman, dengan tulisan kecil di sampingnya. Tujuannya adalah untuk menceritakan suasana latar cerita, hingga penjabaran lokasi cerita.



Gambar 2.7 Tebaran/ *Spread*

Sumber: <https://share.google/mGnhG82gZJe2v5pou>

b. Satu halaman/ *single*

Jenis ini merujuk ketika masing-masing kedua halaman memiliki gambar yang berbeda satu sama lainnya, dengan tulisan di pinggirnya. Tujuannya adalah untuk menunjukkan kedua adegan yang berbeda.



Gambar 2.8 Satu Halaman/ *Single*

Sumber: <https://share.google/50urdhqMbpgeiYqN0>

c. Lepas/ *spot*

Jenis ini menunjukkan ketika satu halaman dapat berisi lebih dari 1 gambar, dan ilustrasi bersifat mengambang. Tujuannya adalah untuk menunjukkan adegan yang dinamis atau untuk menunjukkan beragam kegiatan *multitasking* yang dilakukan oleh karakter pada saat yang bersamaan.



Gambar 2.9 Lepas/ *Spot*

Sumber: <https://share.google/59RrnFP4bMY9Vcn2k>

## 2. *Color*

*Color* atau warna merupakan salah satu elemen yang penting dalam sebuah desain. Berdasarkan Nagumo (2022), warna memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan, seperti dalam desain, hingga psikologi. Terdapat sejumlah hal terkait warna yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya di sebuah desain:

a. Efek psikologi dari sebuah warna.

Setiap warna memiliki efek psikologis yang mempengaruhi persepsi dan perilaku target pengguna (Gjoni, 2022). Seperti contohnya, warna merah memiliki efek psikologis semangat dan dramatis, hingga warna hitam melambangkan kematian, kekuatan hingga kekuasaan (Nagumo, 2022). Efek psikologi dari warna bergantung kepada setiap kebudayaan. Seperti contohnya, di China, warna merah melambangkan kemakmuran, sementara di Yunani, warna biru melambangkan perlindungan (dan oleh karena itu Yunani memiliki 'το μᾶτι'—to mati, sebuah jimat berwarna biru dengan hiasan putih untuk mengusir mata jahat)

b. Temperatur dari sebuah warna.

Dalam temperatur warna, terdapat dua jenis; yakni *warm color* dan *cold color* (Nagumo, 2022). *Warm color* atau warna yang hangat adalah warna dari *maroon*, merah hingga kuning. Warna-warna tersebut dianggap hangat karena asosiasinya dengan api dan juga matahari. Sementara *cool color* atau warna yang dingin adalah warna dari hijau, biru, ungu hingga indigo. Ketika warna yang bersifat hangat diletakkan dengan warna yang bersifat dingin atau sebaliknya, warna akan menimbulkan desain yang memiliki *emphasis* atau penekanan (Gjoni, 2022).



Gambar 2.10 Temperatur Warna

Sumber: <https://share.google/h7vkK4rhGEwzYfGhF>

c. *Chromatic value*.

*Chromatic value* menentukan seberapa terang atau gelap dari sebuah warna, selain itu ia mengukur tingkat terang atau tingkat gelap dari sebuah warna. Bila sebuah warna ditambahkan warna putih, ia merupakan *tint*, sementara bila ditambahkan dengan warna hitam, ia merupakan *shade* (Gjoni, 2022).

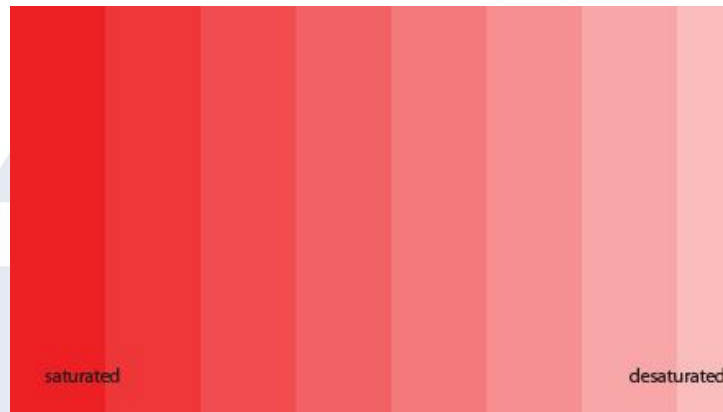


Gambar 2.11 *Chromatic Values*

Sumber: <https://share.google/uBJq6YccmEgEFhFXv>

d. Saturasi.

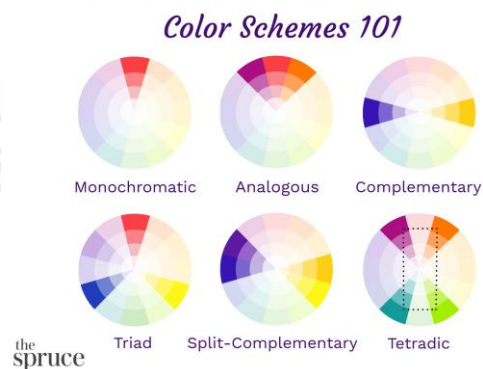
Saturasi adalah tingkat intensitas dari sebuah warna. Bila sebuah warna memiliki tingkat intensitas yang tinggi, ia akan menonjol. Semakin menurun tingkat saturasi dari sebuah warna, semakin terlihat membosankan sebuah warna.



Gambar 2.12 Tingkat Saturasi Warna  
Sumber: <https://share.google/L7ENJ5xg3ItjTwzjt>

e. *Color scheme*.

*Color scheme* atau skema warna adalah cara penggabungan warna yang harmonis dalam sebuah desain dalam rangka membuat hasil desain yang efektif. Terdapat beberapa cara dalam skema warna, seperti *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *triad*, *split-complementary*, hingga *tetradic*. Penggabungan warna dalam sebuah skema warna dapat mempengaruhi kompatibilitas warna dalam sebuah desain (Gjoni, 2022).



Gambar 2.13 *Color Scheme*  
Sumber: <https://share.google/yvxuZl7TBRMI4tEjG>

### 3. *Typography*

*Typography* atau tipografi merupakan salah satu bagian yang penting dalam sebuah desain, karena ia mengatur bagian tulisan, menurut Landa (2018) dan juga Lupton (2024). Dalam tipografi, terdapat sejumlah hal penting yang harus diperhatikan, yakni:

a. Jenis dari sebuah *font*.

Sebuah *font* memiliki beragam jenisnya, namun pada umumnya jenis dari *font* meliputi *serif*, *sans serif* hingga *blackletter*. Berdasarkan Robin Landa (2018) dan Lupton (2024), pemilihan *font* dapat mempengaruhi pandangan dari pembaca. Seperti contohnya, *font* dekoratif sangat cocok untuk kalimat *headlines* namun tidak cocok untuk menjadi *body text*. Lupton (2024) juga menambahkan agar selalu melihat format dari *font* dan juga lisensinya, agar tidak mengalami masalah *copyright*.

b. Prinsip-prinsip tipografi.

Terdapat sejumlah prinsip dari tipografi, seperti *readability* hingga *legibility*. Prinsip-prinsip tersebut perlu diterapkan dalam pembuatan desain agar tulisan mudah dibaca dan pesan tersampaikan dengan baik kepada target pembaca.

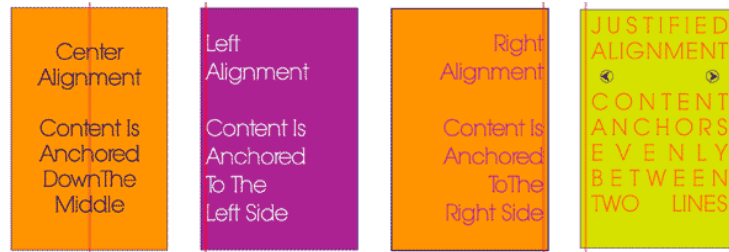
c. Kecocokan sebuah *font* dengan gambar dan konsep.

Jenis dari sebuah *font* dapat mempengaruhi persepsi dari pembaca, karena mempengaruhi proses komunikasi yang terjadi. Lalu dalam pemilihan sebuah *font* dalam sebuah konten, pertama-tama tentukan *font* untuk teks terlebih dahulu, kemudian pilihlah *font* untuk *headline*, agar dapat ditentukan bila penggabungan kedua *font* terasa harmonis dalam sebuah konten (Lupton, 2024).

d. *Type alignment*.

*Type alignment* adalah cara untuk mengatur teks dari sebuah desain. Terdapat sejumlah jenis, diantaranya adalah *center-aligned*, *justified*, *left-aligned*, *right-aligned* hingga *runaround*. Lupton

(2024) menyatakan bahwa *center alignment* cocok dalam pembuatan *headlines*, sementara *justified* cocok untuk *body text* (seperti koran).

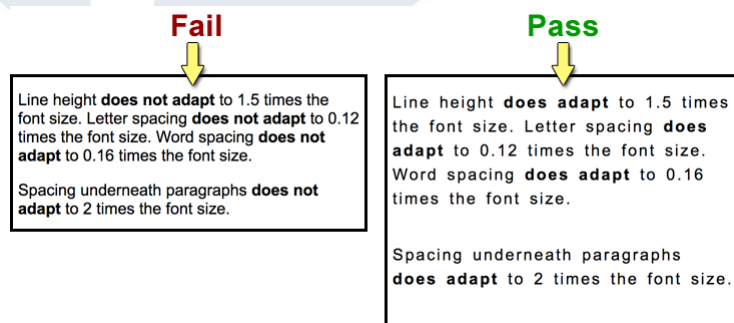


Gambar 2.14 Type alignment

Sumber: <https://share.google/o5Yw1JAcXCQ3SDp62>

e. *Spacing*.

Dalam pembuatan desain, sangat penting untuk menentukan ukuran spacing dari sebuah teks yang digunakan. Terdapat jenis-jenis dari spacing, seperti *letterspacing*, *wordspacing* hingga *linespacing*. Hal tersebut penting agar dapat membantu pembaca untuk membaca dan memahami pesan yang disampaikan dalam sebuah teks.

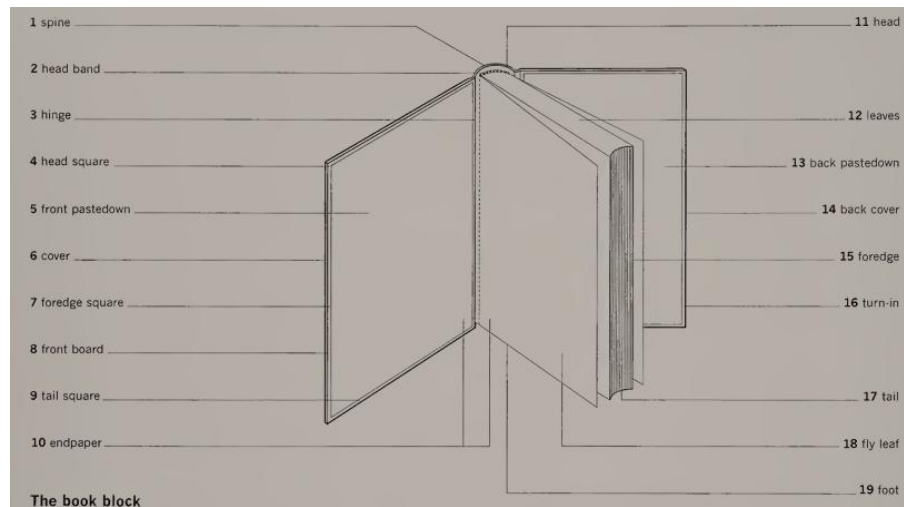


Gambar 2.15 Contoh dari Spacing

Sumber: <https://share.google/7yoE6coJGQKUG5oYo>

#### 4. Anatomi Buku

Anatomi buku adalah bagian-bagian dari fisik sebuah buku. Terdapat sejumlah bagian dari anatomi buku, berikut merupakan penjabaran dari bagian paling umum dari sebuah anatomi buku, menurut Haslam (2006) dan juga Anggarini (2021):



Gambar 2.16 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

a. *Spine*.

*Spine* adalah bagian punggung dari *cover* buku yang menutup buku jilid. Terkadang ia mengandung judul, nama penulis, nama penerbit, hingga logo penerbit.

b. *Headband*.

*Headband* adalah bagian pita kecil yang ditambahkan di dalam sebuah buku yang berfungsi untuk menjilidan rapi.

c. *Hinge*.

*Hinge* adalah batasan antara *spine* dan juga *headband* agar buku terlihat rapi dan elok dilihat.

d. *Pastedown* depan.

*Pastedown* depan adalah bagian *endpaper* tebal yang ditempel di bagian dalam *cover* depan dalam rangka memberi kesan 'tebal dan keras', lalu juga kesan akan kerapihan.

e. *Cover*.

*Cover* adalah bagian yang menutupi *pastedown* dan *endpaper* agar menutupi *pastedown*. *Cover* biasanya berisi judul, nama pengarang, teks hingga ilustrasi yang mendukung tema dari buku.

f. *Endpaper*.

*Endpaper* adalah bagian tebal yang biasanya ditaruh di bagian dalam *cover*. Nama lainnya adalah *pastedown* depan dan belakang. Terkadang *endpaper* diberi warna supaya kelihatan lebih menarik.

g. *Leaves*.

*Leaves* adalah lembar kertas dalam buku berisi 2 halaman.

h. *Pastedown* belakang.

*Pastedown* belakang adalah bagian *endpaper* tebal yang menempel di bagian *cover* belakang.

i. *Foreedge*.

*Foreedge* terletak di tepi depan buku yang digunakan agar pembaca bisa berfokus pada folio di buku.

j. *Tail*.

*Tail* adalah bagian bawah dari sebuah buku dengan pita bewarna-warni yang biasanya terdapat dalam buku berjenis *library binding*. Fungsinya untuk merekatkan setiap halaman dengan jahit.

k. *Flyleaf*.

*Flyleaf* adalah kertas (biasanya kosong) yang terletak di bagian belakang buku dekat *pastedown* belakang.

l. *Foot*.

*Foot* adalah bagian bawah dari sebuah *cover* belakang buku, ia memiliki *margin* yang memisahkan antara konten dan juga batas-batas pinggiran dari buku.

## 5. Perancangan *Flatplan*

Untuk mengorganisasi susunan *layout* setiap halaman, Haslam (2006) yang dikutip dari Anggarini (2021) menyatakan bahwa dapat digunakan sistem *flatplan*. *Flatplan* adalah diagram dari sebuah rancangan buku yang berisi konten apa yang ingin dimasukkan ke dalamnya. Terkadang dalam pembuatan *flatplan*, pembuat buku akan memperkirakan berapa halaman yang akan dibuat untuk setiap bagian bab dari sebuah buku, kemudian menyesuaikan setiap halaman pada

proses perancangannya. Selain itu *flatplan* dapat juga berisi susunan rancangan gambar yang akan dimasukkan, sehingga secara tak langsung menjadi sebuah *storyboard*. Berikut adalah contoh dari *flatplan*:



Gambar 2.17 Rancangan Flatplan Buku

Sumber: <https://share.google/hVnHoZOQuprDGM3wh>

## 6. Konten Buku

Terdapat sejumlah konten yang biasanya ada di dalam buku. Konten-konten tersebut dibagi menjadi tiga bagian, yakni *Pre-eliminaries*, isi buku dan juga *Post-eliminaries* (Anggarini, 2021). Berikut merupakan detail dari konten-konten buku:

### a. *Pre-eliminaries*

#### 1) Halaman Francis.

Halaman ini berisi mengenai isi halaman dari tema buku tersebut agar dapat menarik perhatian pembaca.

#### 2) Halaman judul utama.

Halaman ini berisi judul, nama penulis, hingga nama penerbit dari buku tersebut.

#### 3) Halaman hak cipta.

Halaman ini bertujuan untuk menunjukkan kepemilikan karya dan publikasi.

#### 4) Halaman persembahan

#### 5) Daftar isi.

#### 6) Prakata.

Halaman ini berisi kata prakata mengenai tujuan pembuatan buku dari penulis.

7) Kata pengantar.

Kata pengantar adalah tulisan tentang topik dari buku dari ahli-ahli dari tema yang diangkat oleh buku.

b. Isi buku

Bagian ini dapat berisi beragam bab atau beragam konten dari tema buku. Bagian ini adalah bagian utama dari tema judul buku yang diangkat. Terkadang, bila kontennya berjumlah banyak, kontennya akan dibagi-bagi dalam bentuk bab, sub bab atau folio (Anggarini, 2021).

c. *Post-eliminaries*

1) Daftar referensi.

Bagian ini adalah kumpulan referensi pustaka untuk menulis buku.

2) *Appendix*.

*Appendix* adalah halaman dimana kosakata yang bersifat tidak umum/ klinis dijelaskan satu persatu.

3) *Index*.

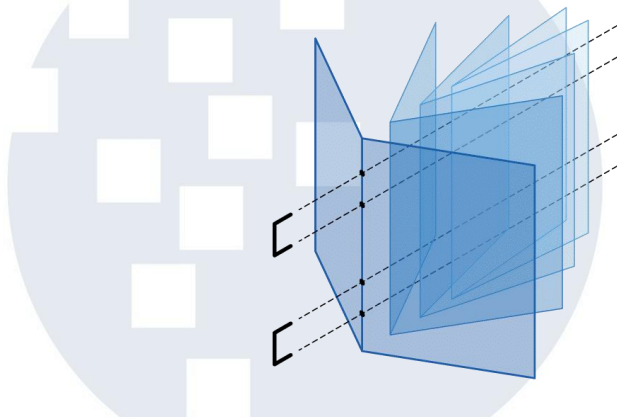
*Index* adalah bagian berisi informasi *credit* dari gambar-gambar referensi yang digunakan dalam buku.

**7. Book Binding**

*Book Binding* atau penjilidan buku adalah cara menyelesaikan sebuah buku setelah buku dicetak ke dalam bentuk kertas. Anggarini (2021) menyatakan bahwa pada awalnya, penjilidan merupakan metode seni untuk merangkum buku yang sudah dicetak untuk dijual, karena pada masa tersebut, buku dianggap sebagai sebuah barang mewah. Berikut adalah jenis-jenis dari penjilidan buku menurut Haslam (2006) dan juga Anggarini (2021):

a. *Saddle stitch binding.*

*Saddle stitch binding* adalah metode penjilidan dimana kertas dijahit-jahit untuk menggabungkan setiap halaman. Tetapi, seiring perkembangan zaman, metode ini mulai dilakukan dengan menggunakan kawat besi untuk buku yang tipis seperti majalah hingga *booklet*, oleh karena itu ia disebut juga dengan nama *Saddle wire stitching* karena menggunakan kawat besi.

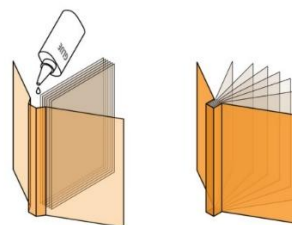


Gambar 2.18 *Saddle Stitch Binding*

Sumber: <https://share.google/smMRknMGtN2yPxHhg>

b. *Perfect binding.*

*Perfect binding* atau juga disebut sebagai *paperback binding* adalah sebuah metode penjilidan dimana kertas-kertas diaplikasikan lem ke sebuah kain dan kemudian ditempelkan ke dalam sebuah *cover*. Buku dengan jilid ini biasa dibaca dengan cara dipegang (Anggarini, 2021).

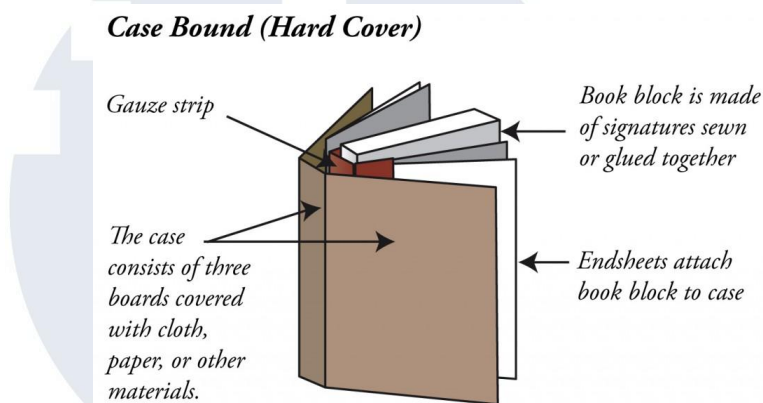


Gambar 2.19 *Perfect Binding*

Sumber: <https://share.google/US8zJsyx4UB0dk15w>

c. *Case binding*.

*Case binding* adalah metode penjilidan yang menggunakan *hardcover*. Terdapat tiga bagian yang penting, yaitu *front cover*, *back cover* dan juga *spine*. Ketiga elemen tersebut akan dijahit, dapat dengan tangan maupun dengan mesin. Buku ini biasanya digunakan untuk buku *edition*, sehingga memiliki harga yang lebih mahal.



Gambar 2.20 Case Binding

Sumber: <https://share.google/0DP5qp6JdFszBWqu0>

## 8. Jenis Buku Untuk Target Usia

Terdapat jenis buku ilustrasi menurut target usia, menurut Ghozali (2020) dan juga Wulandari et al (2024). Wulandari et al (2024) menambahkan bahwa setiap target usia memiliki jenis-jenis bukunya tersendiri, sehingga perlu adanya pembagian usia. Berikut merupakan jenis-jenis dari setiap jenjangnya:

a. Jenjang PRABACA 1 (1-3 tahun).

Jenjang PRABACA 1 menstimulus perkembangan fisiologis dan psikologis anak melalui bimbingan, sehingga rata-rata buku tersebut berisi gambar dengan tulisan yang minimal.

b. Jenjang PRABACA 2 (4-6 tahun)

Jenjang PRABACA 2 mengajari anak untuk membantu mengembangkan kemampuan bersosialisasinya seperti buku ilustrasi, hingga buku *pop-up* yang muncul.

c. Jenjang Membaca Dini (7 tahun)

Jenjang membaca Dini membantu mengembangkan kemampuan belajar anak dengan simbol sederhana dan pengenalan akan lingkungan, sehingga menggunakan buku bergambar dengan alur dan teks sederhana.

d. Jenjang Membaca Awal (8-9 tahun)

Jenjang Membaca Awal membantu anak mengenali lingkungan, ditambah mengenal akan alur cerita, sehingga buku tersebut merupakan buku ilustrasi dengan teks bergambar dengan aktivitas sederhana atau komik.

e. Jenjang Membaca Lancar (10-12 tahun)

Jenjang Membaca Lancar membantu anak mengembangkan kemampuan logisnya dengan ilmu pengetahuan, sehingga buku tersebut berisi gambar dan foto, dengan penyelipan pengetahuan.

f. Jenjang Membaca Lanjut (13-15 tahun)

Jenjang Membaca Lanjut membantu anak menambah wawasan, kecakapan berorganisasi hingga mengembangkan minat dan bakat, sehingga buku tersebut berisi gambar, foto, grafik, dengan buku biografi, antologi, hingga buku referensi.

g. Jenjang Membaca Mahir (16-18 tahun)

Jenjang Membaca Mahir banyak membantu anak mengembangkan kemampuan beranalisisnya, selain mengembangkan minat bakat, menambah wawasan, ataupun kecakapan berorganisasi, sehingga buku banyak berisi biografi, antologi, hingga buku referensi.

h. Jenjang Membaca Kritis (18 tahun ke atas)

Jenjang Membaca Kritis lebih berfokus pada kecakapan hidup dalam bermasyarakat, selain berpikir kritis, menambah wawasan atau kemampuan beranalisisnya, sehingga jumlah gambar tidak banyak disesuaikan dengan topik dari buku.

### 2.1.2 Ilustrasi

Buku ilustrasi memainkan peranan yang penting dalam dunia anak-anak. Menurut Karaoulas (2025), ilustrasi membantu anak memahami dunia sekitarnya. Ia juga menambahkan bahwa ilustrasi memainkan peran yang penting dalam perkembangan anak, seperti meningkatkan pemahaman mereka, mengingat memori, hingga dalam bidang komunikasi. Berdasarkan Purnawarman dan Resmisari (2025), buku dengan ilustrasi membantu anak-anak mengembangkan imajinasi mereka dengan *visual storytelling*. Selain itu buku ilustrasi dapat menjadi salah satu media anak-anak untuk belajar, untuk bahagia mendengar menikmati cerita, hingga untuk mengidentifikasi karakter dan moralnya. Berikut merupakan sejumlah hal yang penting untuk diperhatikan dalam bagian ilustrasi:

#### 1. Gaya Ilustrasi Karakter

Berdasarkan Bishop et al (2020) yang dirangkum oleh Pratiwi (2024), terdapat jenis gaya ilustrasi berdasarkan karakternya. Berikut adalah jenis-jenis gaya ilustrasinya:

##### a. *Pixar/ Disney style*.

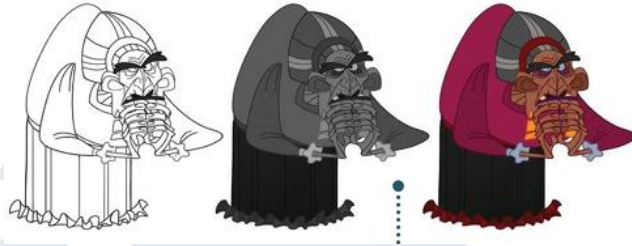
Dalam style ini, karakter berfokus pada simplifikasi bentuk untuk menunjukkan kepribadian dari karakter. Kai dan Yung (2022) menyatakan bahwa jenis ini paling terkenal, karena kesuksesan studio besar seperti Walt Disney.



Gambar 2.21 Contoh *Pixar/ Disney style*  
Sumber: <https://share.google/fhHVOZZKCzHb0pyZU>

b. *French style*.

Dalam style ini, terdapat emphasis dalam stilisasi dari karakter karena terinspirasi dari komik dan film klasik.



Gambar 2.22 Contoh *French style*  
Sumber: Bishop et al (2020)

c. *Japanese anime style*.

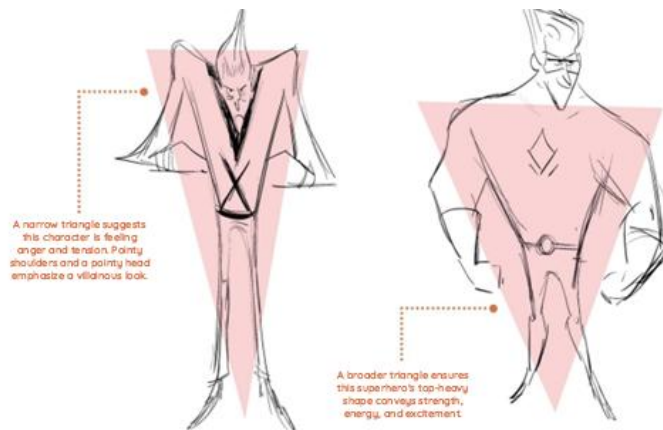
Dalam style ini, karakter berfokus pada gerakan dan muka yang ekspresif. Dapat terlihat dari bentuk matanya yang besar.



Gambar 2.23 Contoh *Japanese anime style*  
Sumber: <https://share.google/oVFkyoz5c5CIECT17>

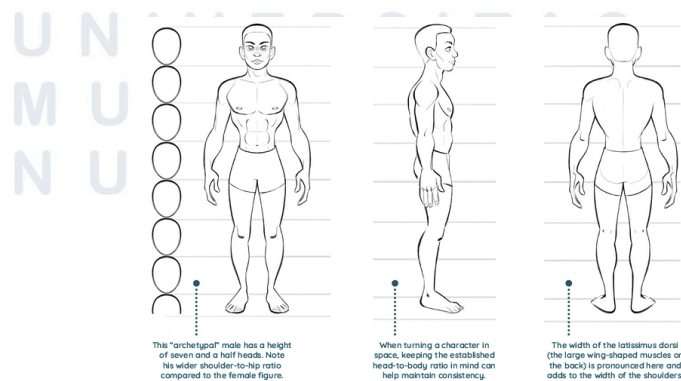
## 1. *Character Design*

Terdapat sejumlah hal yang penting diperhatikan dalam pembuatan desain karakter, seperti bentuk badan dan lainnya. Dalam pembuatannya, dapat digunakan 3 dasar dari bentuk, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga, untuk menunjukkan bentuk karakter menurut Ghozali (2020) dan juga Wulandari et al (2024). Secara psikologis, bentuk dari sebuah karakter mempengaruhi persepsi dalam karakterisasi. Seperti contohnya, lingkaran melambangkan kelembutan dan kelucuan, sementara persegi melambangkan kekuatan, lalu segitiga melambangkan ketajaman dari sebuah karakter (Pratiwi, 2024).



Gambar 2.24 Contoh Pembuatan Karakter dari Bentuk  
Sumber: Bishop et al (2020)

Pengaplikasian dari ketiga dasar bentuk dalam *character design* dapat dilakukan pada anatomi muka, hingga pose badan (Gingrich et al, 2024). Dalam membuat sebuah badan, pose badan dan gesturnya membantu menentukan kepribadian dari karakter. Anatomi penting agar menentukan jumlah ukuran lemak dan ototnya, dan dalam pembuatan anatomi, diperlukan referensi pose gambar. Perbedaan dalam setiap bentuk badan perlu diperhatikan, seperti badan orang kurus dan badan orang gemuk, badan orang pendek dan badan orang tinggi, hingga perbedaan badan orangtua dan anak-anak. Bishop et al (2020) menyatakan, perlu adanya pembuatan anatomi badan dari setiap karakter, dan anatomi badan dapat dibagi-bagi secara sederhana dengan cara seperti yang tertera dibawah ini.



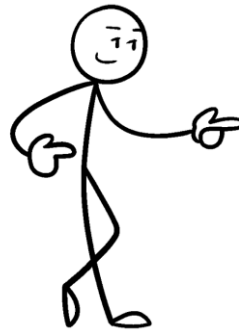
Gambar 2.25 Contoh anatomi sederhana bentuk badan karakter  
Sumber: Bishop et al (2020)

Dalam pembuatannya, karakter perlu dianalisis dari segi kepribadian, identitas, hingga perannya dalam cerita. Kemudian perlu adanya *exaggeration* dalam bentuk muka karakter, hingga aksesoris yang dikenakan, untuk menunjukkan kepribadiannya. Aksesoris berfungsi menunjukkan gaya hidup, hingga kepribadian, sementara *exaggeration* bentuk muka karakter dapat menunjukkan situasi suasana hatinya, baik sedih, senang hingga marah (Caferoglu, 2026).



Gambar 2.26 Contoh aksesoris karakter  
Sumber: Bishop et al (2020)

Selain itu, bila ingin memfokuskan pada menggambar karakter dalam sebuah aktivitas atau sebuah lingkungan, perlu adanya pembuatan *stickman* (Bishop et al, 2020). *Stickman* berfungsi untuk menggambarkan gestur-gestur dari setiap karakter dan juga ekspresi dari setiap karakter sebelum membuat sketsa gambar karakter yang komprehensif, dan *stickman* dapat dibuat dengan berbagai macam bentuk, mulai dari *stickman* yang hanya berupa lingkaran dengan garis, hingga bentuk dari *stickman* yang komprehensif.



Gambar 2.27 Contoh *stickman*

Sumber: <https://share.google/qXN0WXrE3onOG4dOS>

### 2.1.3 *Storytelling*

*Storytelling* adalah teknik untuk bercerita. Setiap orang memiliki cerita mereka masing-masing untuk disampaikan, karena cerita merupakan bagian dari jiwa seseorang, seperti siapakah dirimu, pengalamanmu, hingga hatimu (Bowles et al, 2023). *Storytelling* dapat membantu orangtua (yang menceritakan sesuatu) dengan anak-anaknya (sebagai pendengar) memiliki hubungan yang baik dan meningkatkan *bonding attachment* (West & Sarosy, 2021). Maka dari itu, penting membuat sebuah cerita dengan *storytelling* yang menarik, supaya membantu pembaca, khususnya anak-anak, untuk mengatur emosi mereka, belajar berempati dan belajar memahami dunia sekitarnya.

Untuk membuat cerita yang menarik kepada target audiens, khususnya anak-anak, sebuah cerita, perlu diketahui bahwa terdapat tiga jenis cerita, berdasarkan West dan Sarosy (2021) dalam bukunya *How to Tell a Story to Children*. Ketiga jenis tersebut adalah cerita untuk menenangkan, cerita untuk mengajari, hingga cerita untuk keluarga. Cerita untuk menenangkan biasanya menarik perhatian anak, menghibur dan juga sebagai sarana kreativitas anak, dan cerita untuk menenangkan biasanya bersifat *whimsical*. Kemudian cerita untuk mengajari biasanya berfokus kepada narasi (*chronological order*) dan *engage* supaya anak-anak mengingat pelajaran yang didapatkan dari sebuah cerita. Untuk membuat anak-anak tertarik dengan cerita tersebut, tariklah perhatian mereka dengan plot dan juga karakternya.

Kemudian, cara membuat cerita *storytelling* menurut Bowles et al (2023) dalam bukunya *How to Tell a Story Book* adalah dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengingat memori.

Tahapan ini bertujuan untuk mencari ide-ide cerita. Untuk mencari ide-ide cerita, ingat-ingatlah pengalaman terindah, atau kenangan terburuk yang pernah dialami. Ingat-ingatlah cerita yang berkaitan dengan dirimu, kemudian cerita dapat juga dimulai dari sebuah *kickoff* seperti kecerobohan atau ketidaksengajaan. Atau cerita dapat dimulai dari perubahan, seperti perubahan pola pikir, keputusan bulat atau kesalahan yang pernah dilakukan.

2. Membuat fondasi cerita.

Tahapan ini berfokus pada mengkoneksikan ide-ide cerita yang sudah terkumpul agar menjadi koheren. Dalam pembuatan fondasi cerita, dapat menambahkan *stakes* (apa yang sangat dibutuhkan/diinginkan oleh karakter cerita sehingga menimbulkan kesan urgensi), kemudian tambahkan '*what and why*' (apa dan mengapa) untuk membangun tensi dalam setiap perjalanan karakter. Dalam menambahkan *stakes*, dapat membuat *internal stakes* (seperti contohnya karakter mengalami pergumulan batin, pergumulan dengan masa lalu, pergumulan dengan emosi) maupun *external stakes* (contohnya kondisi eksternal seperti bandit, bencana, dan situasi-situasi lainnya). Terdapat 5 jenis transformasi yang biasanya terjadi pada karakter dalam *storytelling*:

- a. *Physical* (seperti contohnya dari awalnya kurus kering kerontang menjadi kekar berotot)
- b. *Situational* (seperti contohnya dari awalnya berkuliah hingga pada akhirnya lulus)
- c. *Emotional* (seperti contohnya dari awalnya pemurung menjadi periang)

- d. *Behavioral* (seperti awalnya suka makan daging menjadi seorang *vegan*)
- e. *Atitudinal* (seperti awalnya tidak mau punya anak berakhir menjadi punya banyak anak)

### 3. Mencari materi cerita.

Materi-materi cerita ini berfungsi untuk memberitahukan bagaimana awal cerita dan *ending* cerita saling terkoneksi supaya koheren. Untuk mendapatkan materi-materi cerita, terdapat tiga elemen yang digunakan dalam mencari materi cerita:

- a. *Scenes*, untuk mengilustrasikan setiap adegan cerita. Dalam membuat *scenes*, perlu mendeskripsikan adegan seperti latar tempat, cuaca hingga suasana secara mendetail, kemudian mendeskripsikan momen dan mengeksplornya.
- b. *Summaries*, untuk mengkoneksikan waktu-waktu dari sebuah *scene*, seperti ‘keesokan harinya’, ‘pada zaman dahulu’, dan lain sebagainya.
- c. *Reflections*, untuk memberitahukan perasaan apa yang dirasakan oleh pembuat cerita supaya dapat direfleksikan atau digunakan untuk perbaikan cerita.

Dalam menambahkan detail, Bowles et al (2023) memperingatkan agar jangan terlalu banyak menambahkan detail tanggal, terlalu banyak nama dan karakter, kemudian jangan terlalu banyak detail tentang *gory* ataupun detail momen pertama pacaran romantis bila ceritanya tidak memiliki tema tersebut. Jangan mempertanyakan detail cerita, jangan menggunakan cerita untuk menjelek-jelekkan pihak lain, hingga jangan menambahkan cerita yang tidak masuk akal dengan temanya. Seperti contohnya, bila kisah mengangkat tema tentang seorang anak yang suka memasak, jangan menambahkan detail cerita kalau ia pernah membaca buku kalkulus di jalanan atau membantu anak dalam mengerjakan soal matematika.

Selain itu, dapat juga menambahkan *backstory* dan juga *up and over* dalam sebuah cerita. *Backstory* digunakan dalam rangka menjelaskan perilaku dari karakter utama yang diceritakan pada saat ini. Sementara *up and over* digunakan untuk membangun tensi dari setiap karakter agar pembaca semakin tertantang dan semakin tertarik untuk melanjutkan cerita hingga klimaks cerita dan resolusi cerita.

#### 4. Memperbesar emosi

Tahapan ini memperbesar efek emosi yang dirasakan oleh setiap karakter dalam cerita agar membuat cerita terasa *engaging* dan *relatable* kepada audiens. Kemudian, manfaat dari menambah emosi dalam cerita adalah menambahkan tensi dalam *up and cover* sebelum mencapai klimaks. Sejumlah cara untuk memperbesar emosi adalah dengan menambahkan humor seperti *punchline*, atau senyum bernada ironi dalam sebuah tragedi.

#### 5. Strukturisasi cerita

Tahapan ini berfokus membuat cerita memiliki struktur agar koheren. Terdapat sejumlah cara dalam melakukan strukturisasi cerita, seperti *chronological*, hingga *flashback*. Dalam metode *chronological*, dapat pula menceritakan dua jenis cerita yang tidak berhubungan secara bersamaan (*two chronological in tandem*). Dalam metode *flashback*, dapat pula menambahkan sebuah *cliffhanger* seperti *unresolved opening*, atau *multiple cliffhanger* seperti seorang karakter teringat beragam memorinya pada masa kecil ketika sedang melakukan sesuatu.

#### 6. Menyusun pembuka dan akhir cerita

Bagian ini adalah bagian penting dalam membuat sebuah cerita. Sebuah pembuka membuat cerita kelihatan menarik sehingga pembaca tertarik untuk mengikutinya, sementara bagian akhir cerita perlu membuat pembaca merasa puas, karena pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sepanjang membaca cerita terjawab. Bagian *ending* sangatlah penting, karena bila *ending* dibuat dengan sangat buruk, para pembaca merasa sia-sia karena mereka telah banyak berinvestasi secara

emosional kepada karakter dalam cerita. Contoh dari karya tersebut adalah serial *Game of Thrones* dimana para penggemar merasa kesal dengan akhir ceritanya, terutama dengan nasib karakter favorit mereka.

Kesimpulan dari bagian ini adalah, dalam pembuatan sebuah buku, komponen-komponen seperti *layout*, pewarnaan, hingga anatomi buku. Tak lupa, pemilihan font, dan cerita apa yang akan berada pada buku ilustrasi sangatlah penting, agar pesan cerita yang disampaikan dapat diterima oleh anak-anak. Bagian paling penting dalam proses pembuatan buku adalah, pembuatan desain karakter, supaya anak-anak dapat memahami cerita melalui perspektif dan perkembangan dari perjalanan para karakter.

## **2.2 Bullying Relasional**

*Bullying* relasional merupakan jenis dari *bullying* atau agresi yang terjadi dalam rangka menghancurkan harga diri korban dan hubungan sosialnya di lingkungannya (Jannah & Setiawati, 2022). Jenis agresi yang terjadi dalam *bullying* secara relasional adalah agresi relasional, menurut Coyne & Ostrov (2018) yang dirangkum oleh Qadeer et al (2022). Agresi secara relasional dilakukan oleh pelaku dalam rangka menghancurkan hubungan sosial korbannya, dapat dalam bentuk *direct* dan *indirect/covert mode*. Contoh dari bentuk *direct* adalah seorang anak tidak mengizinkan temannya ikut bermain, sementara contoh dari bentuk *indirect* adalah seorang pelaku menyebarkan rumor tentang korbannya. Jenis *bullying* ini berbeda dengan jenis-jenis *bullying* lainnya, dimana *bullying* relasional dilakukan secara lebih terselubung oleh pelaku dalam rangka mengisolasi korban untuk menjatuhkannya, sementara bentuk *bullying* lainnya seperti *bullying* verbal dan *bullying* fisik dapat terlihat secara jelas dan tidak terselubung (Daley et al, 2023). Berikut adalah penjabaran dari ciri-ciri, efek samping, faktor penyebab hingga penanggulangan dari *bullying* relasional:

### **2.2.1 Ciri-ciri Bullying Relasional**

Menurut Jannah & Setiawati (2022), *bullying* secara relasional memiliki ciri-ciri seperti bergosip atau membuat rumor yang tidak benar tentang korban, pengucilan, penghindaran korban dari lingkungannya, hingga

pengabaian yang dilakukan oleh pelaku kepada korbannya. Shute & Slee (2021) juga menambahkan kalau gosip digunakan oleh pelaku agar korban dijaui oleh orang-orang sehingga akhirnya terdapat marginalisasi kepada korban. Kemudian, menurut Coyne & Ostrov (2018) yang dirangkum oleh Qadeer et al (2023), *bullying* relasional dapat juga berupa menyebarluaskan rahasia dari korban ke orang-orang dalam rangka mempermalukan korban, baik di depan umum maupun tidak, juga pengancaman berupa pengucilan korban dari lingkungannya oleh pelaku.

Selain itu, menurut Fathoni & Setiawati (2020) yang dirangkum oleh Hapsah & Muslim (2021), *bullying* relasional juga dapat berbentuk gestur tubuh, seperti pandangan agresif, lirik mata, bahasa tubuh kasar, cibiran, tawa mengejek dan helaan nafas. *Bullying* secara relasional secara umumnya dilakukan ketika jam kosong di sekolah, secara diam-diam ketika guru tidak ada.

### **2.2.2 Efek Samping *Bullying* Relasional**

Terdapat sejumlah efek samping *bullying* secara relasional, tidak hanya terhadap korban, namun juga terhadap pelaku, terhadap saksi dan juga terhadap lingkungan. Berikut adalah pembahasan dari efek-efek samping terhadap pihak-pihak terkait:

#### **1. Terhadap korban**

*Bullying* secara relasional memiliki efek samping yang sangat buruk kepada korbannya, tidak hanya dalam bentuk masalah kesehatan, namun juga masalah psikologis. Berdasarkan Rosen et al. (2020) yang dirangkum oleh Haryani et al (2025), *bullying* relasional menyebabkan *adult maladjustment*, depresi, *anxiety*, penggunaan obat-obatan, kualitas tidur terganggu, keluhan somatis, hingga pola makan terganggu. Selain itu, menurut Fathoni & Setiawati (2020) yang dirangkum oleh Mutiasari & Yarni (2023), korban juga merasa minder, sakit hati, cemas, depresi, sulit tidur sedih hingga frustrasi. Muzquiz et al. (2022) menyatakan bahwa korban juga kesulitan untuk merasakan kesejahteraan, merasakan perasaan positif

seperti *self-compassion*, bahkan ingin mengakhiri hidupnya. Korban yang rutin mengalami *bullying* relasional lebih rentan mengalami jenis *bullying* lainnya, seperti *bullying* fisik dan *bullying* verbal (Muzquiz et al., 2022).

Dombeck (diakses pada 2026) juga memberitahukan kalau *bullying* relasional juga mengakibatkan internalisasi *self-concept* yang buruk kepada korban, seperti *learned helplessness* dan perasaan keputusasaan sehingga mereka memiliki *insecure attachment style*, dimana hal tersebut mengganggu hubungan romantis. Kemudian, korban mengalami penurunan nilai akademik sehingga lebih rentan keluar dari sekolah, hingga akhirnya mempengaruhi karir mereka (Dombeck, diakses pada 2026). Tetapi, sebagaimana menurut Peguero & Hong (2020) yang dirangkum oleh Osborne et al (2025), seorang korban tidak akan mengalami depresi dan *anxiety* yang parah bila ia memiliki seorang saksi yang mendukungnya.

## **2. Terhadap pelaku**

Menurut Fathoni & Setiawati (2020) yang dirangkum oleh Hapsah & Muslim (2021), setelah melakukan *bullying* relasional, terdapat dua jenis perasaan yang pelaku alami, yakni merasa senang dan biasa saja. Walaupun pelaku mengetahui kalau *bullying* relasional adalah perilaku yang salah, mereka tidak mau mengakui kesalahan mereka (Shute & Slee, 2021). Mereka melakukan *self-deception* atau penipuan kepada diri sendiri dalam rangka mempertahankan citra diri yang positif dengan cara mengatakan bahwa korban pantas mengalaminya, hingga mengklaim kalau apa yang mereka lakukan adalah ‘candaan’. Hal tersebut berakibat pada kehilangan empati dari pelaku terhadap lingkungan sekitarnya, dan pada jangka panjang mengakibatkan ‘*moral disengagement*’ atau melepaskan moralnya.

Tetapi, sebagaimana dikemukakan juga oleh Shute & Slee (2021), *moral disengagement* juga memiliki efek lebih panjang terhadap pelaku. Dalam rangka diterima sebagai anggota dari kelompok dalam lingkungan, ia tidak boleh melanggar aturan norma di lingkungan. Bila diketahui bahwa ia melakukan *bullying* relasional, ia takkan diterima sebagai anggota dari

kelompok di lingkungannya, maka, dalam rangka melindungi dirinya, ia semakin lama menyangkal dan tidak bertanggung jawab terhadap apa yang telah mereka perbuat sehingga tidak terdapatnya pertanggungjawaban dari pelaku kepada korbannya (Shute & Slee, 2021).

### 3. Terhadap saksi dan lingkungan

Selain terhadap korban dan pelaku, *bullying* relasional memiliki dampak terhadap saksi dan lingkungan. Saksi juga mendapatkan efek dari adanya *bullying* relasional. Rosen et al. (2020) yang dirangkum oleh Rosen et al (2023) menyatakan bahwa saksi yang melihat peristiwa tersebut dapat mengalami depresi, *anxiety*, hingga keluhan somatis. Selain itu, bila saksi yang sebelumnya pernah menjadi korban melihat peristiwa tersebut, mereka akan berisiko besar mengalami *maladjustment*. Kemudian, Peguero & Hong (2020) yang dirangkum oleh Osborne et al (2025) mengklasifikasi tiga jenis dari saksi atau seorang *bystander*:

- a. *Reinforcing Bystander*: dimana seorang saksi yang melihat mendukung pelaku
- b. *Passive Bystander*: dimana seorang saksi diam hanya mengamati jalannya peristiwa
- c. *Defending Bystander*: dimana seorang saksi yang melihat membela korban dari pelaku

Sementara itu, dalam dampak dari *bullying* secara relasional terhadap lingkungan, Dombeck (diakses pada 2026) juga menyatakan kalau lingkungan menjadi tempat yang tidak aman bagi korban sehingga korban memilih untuk menghindari lingkungan tersebut.

#### 2.2.3 Faktor Penyebab *Bullying* Relasional

Terdapat sejumlah faktor yang menyebabkan mengapa terjadinya *bullying* secara relasional, selain kurangnya rasa empati di kalangan anak-anak dan faktor ketidaktahuan anak-anak (Hikmat et al, 2024). Terdapat faktor seperti faktor sosio-ekonomi, hingga faktor hubungan perkawanan. Berikut adalah pembahasan dan detailnya:

## 1. Faktor Sosio-Ekonomi

Terdapat faktor sosio-ekonomi yang berpengaruh terhadap *bullying* relasional, yakni proses stratifikasi sosial. Stratifikasi sosial adalah proses dimana ketidaksetaraan sosial dijaga dengan cara membedakan-seorang individu berdasarkan status sosial, hingga faktor kuasa, menurut Peguero & Hong (2020) yang dirangkum oleh Osborne et al (2025). Status sosial meliputi jumlah popularitas (seberapa keren seseorang), jumlah teman hingga jumlah relasi juga termasuk dalam proses stratifikasi sosial. Dalam rangka menjaga dominasi dari lingkarannya, para pelaku melakukan *bullying* relasional kepada korbannya. Kemudian, berdasarkan Papalia & Martorell (2021), individu yang berasal dari keluarga *single-parent* dan memiliki status sosioekonomi rendah rentan mengalami *bullying* relasional. Berdasarkan dari hal-hal tersebut, pada akhirnya pelaku menganggap bahwa individu-individu tersebut tidak akan dapat melawan ataupun membalasnya, sehingga mereka merasa bebas melakukan perundungan terhadapnya.

Selain itu, Peguero & Hong (2020) dan juga Papalia & Martorell (2021) juga menyatakan bahwa murid populer jarang mengalami *bullying*, terutama *bullying* relasional, karena pelaku menyadari akan sanksi sosial yang besar kepadanya. Lalu murid populer juga melakukan *bullying* secara relasional dalam rangka menjaga status sosialnya di kelas. Sementara murid yang tidak populer rentan mengalami *bullying* relasional berupa penghindaran karena murid-murid yang lain tidak mau diasosiasikan dengan murid yang tidak populer dengan risiko kehilangan status sosial. Murid-murid yang populer juga menggabungkan figur orang dewasa seperti guru dalam rangka menjaga stratifikasi sosial lingkungan sehingga murid yang kurang populer mengalami isolasi signifikan.

## 2. Faktor Hubungan Perkawanan

Donoghue (2022) menyatakan bahwa terdapat faktor hubungan interpersonal dalam konflik seperti *bullying*, terutama *bullying* secara relasional. Bila konflik dalam hubungan interpersonal tidak diselesaikan,

hal tersebut dapat memicu kepada perilaku yang lebih buruk, seperti *bullying*. Menurut Donoghue (2022), konflik dalam hubungan interpersonal dapat terjadi bila kedua pihak memiliki perbedaan dalam pandangan hingga kompetisi dalam status sosial. Konflik semacam ini banyak terjadi di sekolah karena adanya kompetisi dalam status sosial seperti popularitas, nilai akademik, hingga jumlah teman, dan konflik semacam ini banyak terjadi di dalam hubungan pertemanan. Dalam hubungan pertemanan, hal tersebut terjadi karena banyak hal, seperti miskomunikasi, penggunaan informasi pribadi kawan dalam sebuah argumentasi, hingga persaingan akan status sosial. Selain itu, terdapat faktor pribadi. Menurut Jannah & Setiawati (2022), pelaku juga melakukan *bullying* relasional kepada korban karena mereka ‘tidak menyukai kepribadian korban’. Waseem & Nickerson (2023) juga menambahkan bahwa individu yang dianggap ‘berbeda’ rentan mengalami *bullying* relasional dari para pelaku.

Selain itu, Donoghue (2022) juga menambahkan kalau para murid cenderung mencari teman yang menurut mereka ‘sama dalam status sosial’, karena status sosial seorang individu juga dipengaruhi oleh teman-temannya. Maka dari itu, seorang murid yang populer akan cenderung mencari teman yang memiliki status sosial yang serupa dalam rangka mempertahankan status sosial mereka. Kemudian, bila murid yang tidak populer mencoba masuk ke dalam lingkaran pertemanan dari seorang murid yang populer, mereka melakukan *bullying* relasional agar murid yang tidak populer tidak masuk. Terdapat sejumlah tanda bahwa pelaku *bullying* relasional banyak berkawan dengan sesama pelaku *bullying* relasional, dan mereka saling mempengaruhi satu sama lain (Papalia dan Martorell, 2021).

#### **2.2.4 Penanggulangan *Bullying* Relasional**

Dalam penanggulangan dari kasus-kasus *bullying* relasional, penting pertama-tama untuk mengidentifikasinya (Waseem & Nickerson, 2023). Untuk mengidentifikasi kasus *bullying*, terutama *bullying* relasional, diperlukan suasana lingkungan yang aman dan inklusif dengan sikap yang empati dan mendengarkan agar para korban dan saksi dapat membuka suara mereka.

Kemudian setelah dapat dipastikan kalau terjadi kasus tersebut, perlu dipastikan keamanan dari korban dan saksi. Orang dewasa, terutama orang tua, perlu mengawasi pergerakan dari anak ketika beraktivitas agar kasus seperti itu tidak terjadi lagi. Dalam mengidentifikasi kasus *bullying*, penting juga untuk ikut melibatsertakan para murid agar kasus *bullying* relasional dapat diusut secara tuntas dan efektif. Cara untuk melakukannya adalah dengan melibatkan mereka dalam survey terkait *bullying* relasional dan mendengarkan setiap masukan dari mereka (Donoghue, 2022).

Setelah itu, untuk para pelaku, Waseem & Nickerson (2023) juga menekankan pentingnya juga berkomunikasi dengan mereka. Dengan berkomunikasi tanpa bersikap konfrontasi dan mencoba mendengarkan para pelaku, dapat diketahui apa penyebab pelaku melakukan *bullying*, terutama *bullying* relasional. Setelah itu, para pelaku juga perlu mendapatkan pemahaman tentang apa efek samping terhadap korban dari perilaku mereka, dan juga mendapatkan sanksi agar jera. Waseem & Nickerson (2023) juga menambahkan, bila para pelaku terindikasi memiliki masalah mental maupun psikologis, mereka perlu dibawa kepada psikolog untuk diurus. Agar tidak terjadi kasus *bullying*, termasuk *bullying* relasional di lingkungan seperti sekolah, orang-orang dewasa seperti staf, guru hingga pengurus perlu mengembangkan budaya lingkungan yang mendukung *social belonging* dan tidak mendukung *bullying*, berdasarkan Peguero & Hong (2020) dan juga Osborne et al (2025). Diperlukan pengetahuan tentang *bullying* relasional agar orang-orang, baik anak-anak, pengurus sekolah maupun orangtua, dapat mendeteksinya dan kasus *bullying* relasional tidak terulang lagi. Hikmat et al (2024) juga menyatakan bahwa perlunya pengajaran bagi anak-anak untuk memposisikan diri sehingga membangun empati, agar membangun relasi yang baik dan tidak melakukan kasus *bullying* relasional.

Untuk mengurangi dampak dari *bullying* kepada korban, terutama *bullying* relasional, menurut Muzquiz et al (2022), korban perlu mengembangkan *self-compassion*. *Self-compassion* berfungsi sebagai

mediator dari efek samping *bullying*, seperti depresi, sehingga meningkatkan kapabilitas korban merasakan emosi positif. Waseem & Nickerson (2023) menyarankan untuk membawa korban ke psikolog untuk penanganan efek - efek samping dari *bullying* relasional. Selain itu, menurut Donoghue (2022), memiliki minimal satu teman dapat mengurangi risiko seorang individu mengalami insiden seperti *bullying* relasional, yang menekankan pada pentingnya mengelilingi diri dengan teman-teman suportif sebagai *support system*. Hikmat et al (2024) juga menyatakan bahwa teman-teman suportif yang memiliki empati yang tinggi membantu korban dalam pemulihan.

Kesimpulan yang bisa didapatkan oleh penulis adalah, pentingnya untuk mengetahui seluk-beluk mengenai *bullying* relasional. Mulai dari ciri-cirinya, perilakunya, penyebabnya, akibatnya, hingga cara menanggulangi dari *bullying* relasional. Pentingnya merepresentasikan bagian-bagian tersebut secara akurat dan mudah dipahami oleh target audiens supaya mereka mengenali dan memahami tentang *bullying* relasional, sehingga mereka dapat menumbuhkan empati mereka tentang *bullying* relasional.

## **2.3 Psikologi Anak-Anak**

Psikologi anak-anak adalah bagian dari psikologi perkembangan. Berdasarkan Papalia dan Martorell (2021) dalam bukunya *Experience Human Development 14<sup>th</sup> Edition*, terdapat tiga aspek yang dipertimbangkan dalam psikologi perkembangan, yakni perkembangan secara fisik, secara kognitif, hingga secara psikososial. Masa anak-anak yang berdasarkan target penelitian adalah masa *middle childhood*, dan berdasarkan Papalia dan Martorell (2021), pembagian usia tersebut adalah secara rata-rata berkisar dari 6 hingga 11 tahun (dirangkum dari berbagai sumber, terutama dari teorinya Erik Erikson).

### **2.3.1 Ciri -Ciri dari *Middle Childhood***

Berdasarkan Papalia dan Martorell (2021), terdapat sejumlah ciri-ciri dari anak *middle childhood* dari segi fisik, kognitif, hingga psikososial. Perkembangan secara fisik dari anak di bagian *middle childhood* adalah pertumbuhan badan yang pesat, perkembangan motorik dan kekuatan yang

berkembang. Kemudian pada perkembangan secara kognitif, pemikiran dari anak mulai bersifat egosentris (oleh karena itu mereka membutuhkan pemahaman akan empati dan memahami orang lain), masih belum dewasa, kemudian terdapat perkembangan pada bidang memori, bahasa hingga pada tahapan kecerdasan mereka. Lalu pada perkembangan secara psikososial, konsep akan diri mereka menjadi lebih kompleks dan mengacu akan kepercayaan diri mereka, lalu mereka sangat mengikuti teman-teman mereka dan mereka banyak meniru perilaku orangtua.

### 2.3.2 Masalah Dalam Perkembangan Pada *Middle Childhood*

Dalam perkembangan fisik, anak-anak umumnya memiliki masalah seperti masalah kesehatan gigi, pola makan tidak sehat sehingga mengakibatkan kurangnya nutrisi yang dibutuhkan, kemudian mereka rentan memiliki masalah obesitas hingga *self-image*, terutama bila melihat *role model* seperti model kecantikan. Selain itu mereka rentan mengalami penyakit seperti flu, virus, atau *accidental injuries*. Secara kognitif, anak-anak umumnya memiliki masalah dalam kecerdasannya (seberapa cepat ia menangkap pelajaran di sekolahnya), hingga kepercayaan diri, yang dapat berasal dari pengaruh parenting dari orangtua, faktor sosioekonomi (SES), gender, lingkungan pendidikan, hingga faktor apakah ia diterima oleh teman-teman sekelasnya atau tidak (Papalia & Martorell, 2021).

Lalu, pada bagian psikososial, menurut Erikson yang dirangkum oleh Papalia dan Martorell (2021), anak-anak melihat kemampuannya berdasarkan *industry vs inferiority*, dimana bila seorang anak merasa dirinya inferior, ia akan tidak berani bereksplorasi untuk belajar, ataupun untuk mencapai cita-citanya. Selain itu, dalam perkembangan emosional, bila seorang anak kesulitan mengidentifikasi ataupun memahami perasaannya sendiri, mereka akan kurang berempati, hingga memiliki masalah dalam perilakunya, seperti *anxiety behaviors*, *social phobia*, hingga *childhood depression*. Selain itu terdapat masalah lain yang dihadapi anak ketika berteman, seperti *peer pressure*, *prejudice* (sehingga terjadi diskriminasi dan

rasisme), popularitas (sehingga anak yang kurang populer mengalami kesepian di sekolah), hingga pada akhirnya terjadilah kasus-kasus *bullying*.

### 2.3.3 Teori Kebutuhan Maslow

Maslow membagi sejumlah kebutuhan manusia dalam bentuk sebuah piramida. Piramida-piramida tersebut melambangkan kebutuhan-kebutuhan dasar yang dibutuhkan oleh setiap status sosioekonomi manusia. (McLeod, 2026). Terdapat kebutuhan fisiologis, disusul dengan kebutuhan akan keamanan, lalu kebutuhan akan rasa kasih sayang dan juga *sense of belonging*, kemudian kepercayaan diri, hingga pada akhirnya kebutuhan untuk mengaktualisasikan dirinya.

Pada bagian paling bawah, terdapat *physiological needs*. Kebutuhan fisiologis ini adalah kebutuhan dasar dari setiap manusia, seperti kebutuhan untuk makan, minum, tempat tinggal, dan lainnya. Kemudian pada bagian kedua terdapat *safety needs*. Kebutuhan akan keamanan adalah kebutuhan akan stabilitas, kontrol dan keteraturan, seperti kebutuhan akan keamanan dari malapetaka, keamanan dari ketidakstabilan sosial, hingga jaminan akan keamanan pada masa depan. Di tengahnya terdapat *belonginess and love needs*. Kebutuhan akan rasa kasih sayang dan juga *sense of belonging* adalah kebutuhan akan koneksi sosial, seperti contohnya persahabatan, keluarga, hingga hubungan romantis. Yang keempat adalah *esteem needs*. Kebutuhan akan kepercayaan diri adalah kebutuhan untuk dihargai, pengakuan dan pencapaian. Dan pada akhirnya *self-actualization*. Aktualisasi diri adalah kebutuhan manusia untuk mencapai potensi-potensi dalam dirinya dan berkontribusi secara optimal. Contoh-contoh dari aktualisasi ini adalah kebutuhan akan hidup yang berarti, kreativitas, mengembangkan diri menjadi pribadi terbaik, hingga otentik. Selain itu mereka mengidentikasi dengan rasa kemanusiaan, hingga komitmen akan isu-isu yang terjadi di sekitarnya.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil adalah, pentingnya mengenali kebutuhan-kebutuhan psikologis dari target audiens, terutama anak-anak selaku target primer. Seperti ciri-cirinya, masalah perkembangan, hingga teori kebutuhan

Maslow. Penulis dapat menambahkan perilaku dan kebutuhan mereka ke dalam pembuatan buku ilustrasi, mulai dari cara berkomunikasi hingga alur cerita, sehingga cerita dapat bersifat autentik untuk anak-anak. Selain itu buku dapat menyesuaikan untuk target audiens sehingga dapat bermanfaat.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini didasarkan pada analisis desain pembuatan buku ilustrasi dan juga topik yang serupa dengan *bullying* relasional. Berikut merupakan sejumlah penelitian yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian                                                                                                           | Penulis                                                     | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Kebaruan                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | <i>Gamified Interactive e-books for Bullying Prevention: Enhancing Knowledge and Motivation in Chinese Primary Schools</i> | Jiawei Shao, Siti Nazleen Abdul Rabu dan Chuang Chen (2025) | Penelitian menghasilkan karya berupa <i>gamified interactive e-book</i> , kemudian terdapat peningkatan akan pengetahuan murid mengenai <i>bullying prevention</i> setelah menggunakan <i>gamified interactive e-book</i> , kesadaran dan empati murid meningkat terkait perilaku-perilaku <i>bullying</i> yang sebelumnya tidak diketahui. | Memperhatikan aspek budaya dari murid-murid, seperti budaya China berfokus pada pencapaian, memperhatikan aspek motivasi murid dalam mencoba memahami <i>bullying prevention</i> untuk meningkatkan kesadaran mereka, hingga menambahkan elemen seperti kuiz untuk meningkatkan <i>engagement</i> . |
| 2   | <i>Research on Visual Elements and Emotional Expression in Book Design</i>                                                 | Shuyang Xia (2024)                                          | Dalam pembuatan teks, desainer dapat menggunakan metafora, personifikasi, hingga ritme agar membuat orang terhanyut                                                                                                                                                                                                                         | Penelitian ini membahas mengenai betapa pentingnya mengaitkan elemen visual dan emosi, selain itu memperhatikan preferensi emosional dan estetika dari konsumen                                                                                                                                     |

|   |                                                                                 |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                 |                                                                                                                | dalam perasaan. Kemudian dalam penggunaan gambar, penggunaan gambar yang memiliki arti simbolis, metaforik, dan atmosfer dapat membuat orang semakin terhanyut dalam perasaannya.                  | pembaca, lalu dalam rangka menarik perhatian anak-anak sebagai target konsumen, gunakanlah ilustrasi berwarna, ekspresi muka, hingga layout yang bersifat sederhana.                                                                                                                                                                                       |
| 3 | Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 3 SD | Rossyta Wahyutiar, Restu Hendriyani Magh'firoh, Benny Rahmawan Noviadji dan Handy Anggarda Sabara Putra (2022) | Penelitian ini menghasilkan output berupa buku ilustrasi mengenai Ilmu Pengetahuan Alam untuk memvisualisasi objek, cerita hingga konsep dalam sains sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak. | Diperlukan untuk membuat sebuah ciri khas dalam sebuah buku ilustrasi agar memberikan kesan <i>memorable</i> , kemudian dalam pembuatan cover, kemudian pembuatan buku ilustrasi juga perlu memperhatikan perilaku anak-anak, karena untuk anak berusia SD, mereka ingin mengenal dirinya sendiri dengan cara membandingkan dirinya dengan teman-temannya. |

Terdapat sejumlah kebaruan yang penulis dapatkan dari ketiga penelitian yang relevan. Dari penelitian pertama, penulis mendapatkan, perlunya memahami aspek budaya hingga aspek motivasi anak ketika sedang membuat karya yang berfokus kepada mereka. Dari penelitian kedua, perlu juga memahami preferensi desain ketika sedang membuat karya untuk target audiens, dan untuk target audiens anak-anak, pentingnya menggunakan ilustrasi yang cerah berwarna-warni, dengan *layout* bersifat sederhana dan juga ekspresi muka yang bersifat ekspresif dari setiap

desain karakter. Kemudian dari penelitian ketiga, perlu juga untuk memahami aspek secara psikologis dari target anak-anak sebagai target perancangan karya.

Penelitian-penelitian yang relevan ini membantu penulis untuk memahami kebaruan-kebaruan yang terdapat pada jurnal-jurnal tersebut, sehingga penulis dapat merancang kebaruan dari karya yang akan dibuat. Dalam karya yang akan dibuat oleh penulis, penulis dapat memfokuskan pada ilustrasi yang cerah bewarna-warni untuk menimbulkan kesan optimisme, lalu warna ilustrasi yang bersifat *gloomy* untuk menunjukkan suasana lingkungan ketika terdapat *bullying* relasional. Selain itu penulis dapat mengangkat aspek budaya dan perilaku yang relevan dengan *bullying* relasional sehingga kisah yang diangkat memiliki relevansi dan menarik bagi pembaca.

