

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan wujud literatur yang menarik bagi anak kecil hingga remaja karena terdapat tampilan gambar, plot, karakter, dan tema yang menarik yang dapat meningkatkan pengalaman secara estetika dan literal anak (Kawulur & Amanda, 2016, h.22). Buku ilustrasi dapat disebut juga sebagai buku bergambar karena isinya yang didominasi oleh visual seperti gambar. Selain itu, fungsi ilustrasi dalam sebuah buku cerita bergambar (*picture story book*) adalah mengilustrasikan tokoh, latar, dan aktivitas yang digunakan untuk membangun runtutan cerita atau plot dari suatu cerita (Saflitha et al., 2023, h.160).

Buku bergambar yang baik akan mendukung proses pemahaman serta menambah pengalaman dari cerita bergambar (Rothlein, 1991, sebagaimana dikutip dalam Azizah & Widyasari, 2023, h.3500). Sehingga untuk mewujudkan pengalaman tersebut, dibutuhkan pemahaman yang baik terkait buku ilustrasi. Pemahaman ini mencakup buku ilustrasi yang sesuai untuk anak, jenis ilustrasi, elemen desain buku ilustrasi, serta komponen fisik buku ilustrasi.

2.1.1 Buku Ilustrasi untuk Anak

Buku ilustrasi untuk anak memiliki kriteria tertentu agar sesuai dengan minat ataupun kemampuan pemahamannya. Ilustrasi mampu memberi motivasi pembaca terutama anak-anak agar lebih memahami isi keseluruhan sebuah buku. Sehingga hal ini berkaitan dengan penyajian yang terkandung pada buku ilustrasi yang perlu lengkap dengan keterangan tersendiri. Tujuannya adalah agar anak dapat mengkaitkan isi tulisan dengan gambar secara lebih jelas (Novitasari & Anggapuspa, 2022, h.113). Selain itu, menurut Male (2007), ilustrasi yang berwarna dan menarik mampu menyalurkan rasa familiar anak terhadap bentuk huruf dan kata (h.96).



Gambar 2.1 Contoh Ilustrasi Buku Anak
Sumber: <https://www.sribu.com/id/users/nabillafzhr>

Arti dari ilustrasi pada buku anak yaitu menceritakan sebuah kisah yang tidak dapat diceritakan melalui kata-kata. Cerita untuk anak perlu disajikan melalui cara pandang anak-anak. Tidak hanya melalui cerita tentang kehidupan manusia, cerita mengenai dunia hewan ataupun tumbuhan juga dapat dijadikan sebagai bahan cerita. Pada buku anak, konten ilustrasi lebih besar dibandingkan pada buku teks umumnya (Wardaya et al., 2020, h.202).



Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi Buku Anak
Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/dODv4K>

Dalam menciptakan cerita yang digemari oleh anak-anak, diperlukan kemampuan penyampaian jiwa dan sifat yang seperti anak namun tetap menyisipkan pemikiran orang dewasa (Wardaya et al., 2020, h.202). Salah satu pendekatan yang sesuai adalah dengan menggunakan karakter hewan pada buku ilustrasi anak. Menampilkan karakter hewan pada buku anak mampu menghasilkan dampak positif bagi perkembangan anak secara psikologis dalam memahami dunia sekitarnya (Williams, 2024).

Berdasarkan teori terkait buku ilustrasi anak, maka penulis menyimpulkan bahwa karakter hewan mampu berdampak positif untuk

mendukung aspek-aspek pemahaman pada anak. Aspek yang akan diperhatikan adalah konten perbandingan ilustrasi dengan teks. Hal ini dikarenakan menurut teori bahwa untuk buku anak, ilustrasi lebih banyak daripada buku teks secara umum.

2.1.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki ciri khas nya masing-masing dengan fungsi ataupun tujuan tertentu. Ilustrasi berdasarkan penampilannya dibagi menjadi berbagai jenis (Soedarso, 2014, h.566, sebagaimana dikutip dalam Setiawan, 2016, h.10-16). Salah satu jenis ilustrasi tersebut adalah gambar kartun. Gambar kartun yang memiliki arti sebagai gambar dengan bentuk-bentuk terkesan lucu ataupun bentuk dengan ciri gaya tertentu. Pada umumnya, gambar kartun banyak berada pada majalah anak, komik, dan cerita bergambar.

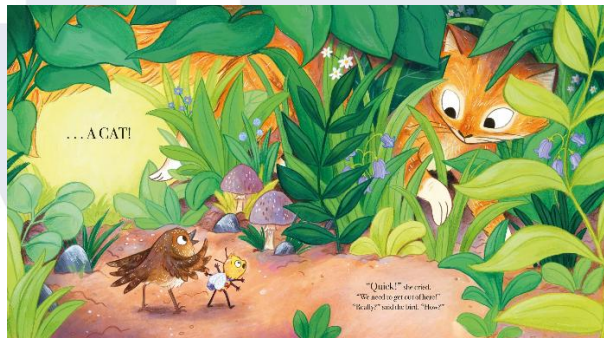


Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Kartun
Sumber: Freepik

Ilustrasi kartun menunjukkan kesan lucu dan beberapa diantaranya terdapat aspek tidak realistis. Penambahan muka pada objek buah dan sayur menunjukkan ilustrasi jenis tersebut tidak harus sesuai pada kenyataan aslinya secara logika. Pemahaman mengenai jenis ilustrasi tersebut berguna untuk memperdalam perancangan ini. Karakteristik jenis ilustrasi ini memiliki tujuan dan pendekatan yang mengarah pada minat anak. Hal ini didukung oleh keperluan dalam merancang konten buku ilustrasi yang menyesuaikan pada cara pandang anak-anak.

2.1.3 Ilustrasi Fabel

Menurut Sardiana et al. (2021), fabel merupakan cerita untuk anak yang menggunakan tokoh-tokoh hewan namun dengan karakter dan peran seperti manusia ataupun personifikasi (h.2). Anak SD pada dasarnya lebih menyukai buku cerita atau fabel dikarenakan isi cerita yang mudah dipahami bagi mereka (h.1). Kepribadian anak terbentuk melalui pemahaman yang cepat seperti dari fabel karena didalamnya terkandung gambar-gambar hewan yang menarik perhatian anak (h.2). Pada cerita fabel, terkandung juga bermanfaat bagi anak karena terkandung nilai pendidikan karakter (h.3).



Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Fabel
Sumber: <https://www.zoetucker.co.uk/>

Pada contoh ilustrasi cerita anak tersebut, karakter-karakternya merupakan hewan. Hewan tersebut memiliki dialog sehingga mencerminkan tingkah laku yang dapat dilakukan oleh manusia. Pada dialog ataupun narasi cerita fabel, karakter hewan umumnya mengandung unsur sikap dan perilaku layaknya manusia agar dapat menceritakan suatu hal dengan tujuan tertentu. Sehingga penggunaan karakter hewan akan menjadi fokus utama dalam perancangan. Hal ini berguna dalam menarik perhatian anak dan memudahkan proses pemahaman mereka terhadap informasi.

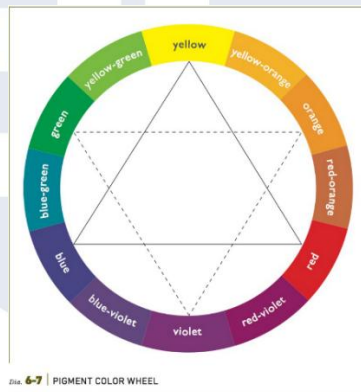
2.2 Elemen Desain Buku Ilustrasi

Elemen desain berfungsi dalam sebuah perancangan buku ilustrasi. Pemahaman setiap elemen perlu diperhatikan dalam sebuah buku agar menghasilkan desain buku ilustrasi yang sesuai dengan tujuan ataupun target perancangan. Beberapa elemen utama dalam perancangan buku ilustrasi yaitu

warna, tipografi, *layout*, *grid* dan *white space*. Setiap elemen tersebut mempunyai peran dan fungsinya masing-masing.

2.2.1 Warna

Warna memiliki makna dalam kaitannya terhadap suatu pengalaman, tertentu, seperti budaya dan negara. Selain itu, warna mempunyai potensi dalam mengkomunikasikan sesuatu dengan konteks tingkat simbolis, kepribadian merek, dan emosional (Landa, 2019, h.124). Sehingga warna memiliki peran yang besar dalam segi persepsi, bentuk komunikasi, ataupun secara emosional.



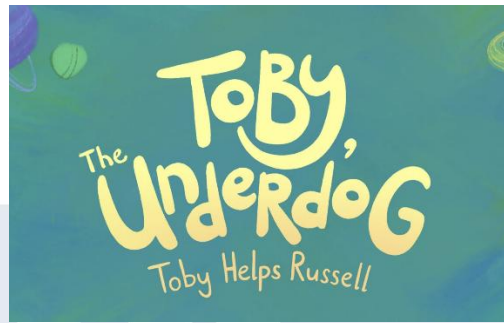
Gambar 2.5 *Pigment Color Wheel*
Sumber: Landa (2019)

Untuk memahami warna, terdapat ketergantungan yaitu terhadap konteks nya, audiens, ataupun warna yang berada di sekitarnya. Beberapa kegunaan warna adalah menciptakan titik fokus, menciptakan penekanan, membedakan satu elemen dengan lainnya menggunakan komposisi, dan dapat digunakan sebagai isyarat ataupun petunjuk kepada audiens (Landa, 2019, h.129). Sehingga, penggunaan dan pemilihan warna sangat penting bagi perancangan agar dapat diselaraskan dengan pesan ataupun komunikasi yang ingin disampaikan baik secara emosional ataupun fungsional.

2.2.2 Tipografi

Tipografi merupakan penyalur utama dalam komunikasi grafis pada media-media seperti buku, katalog, dan brosur (Sihombing, 2011, sebagaimana dikutip dalam Annabella, 2024). Dalam upaya menghasilkan

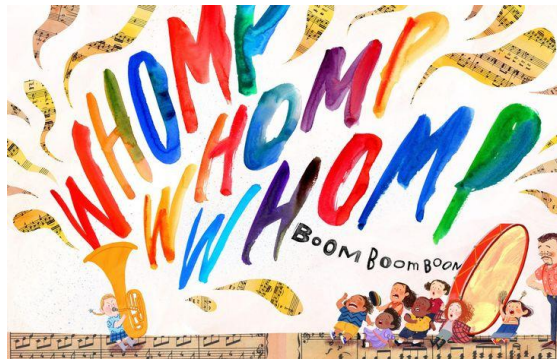
karya yang baik, dibutuhkan prinsip tipografi yang benar agar mudah dicerna, komunikasi terarah, jelas, teratur, dan sesuai prinsip. Fungsi dasarnya mencakup dari segi keindahan maupun dalam kemudahan membaca saat diterapkan pada komunikasi bentuk tertulis (Iswanto, 2023, h.124).



Gambar 2.6 Contoh Judul Buku Anak
Sumber: Sveta Sadykova di Behance (2021)

Perancangan buku ilustrasi anak akan mengandung sebuah cerita. Sehingga dibutuhkan tipografi yang sesuai untuk menyampaikan cerita tersebut. Menentukan jenis karakter huruf didasari oleh kesesuaian dengan target audiens, konsep desain, tujuan, pesan, ataupun konteks (Landa, 2019, h.42). Pada penentuan jenis huruf teks untuk anak-anak, maka diperlukan karakter bentuk huruf yang tidak bersudut tajam melainkan harus berbentuk terbuka atau bulat. Desain huruf nya juga harus bersifat sederhana dan memberi kesan yang bersahabat (Setiautami, 2011, h.315).

Selain desain huruf, pemaparan teks membutuhkan pengaturan tertentu. Menurut Lupton (2010, h.112), teks rata tengah membantu desainer untuk mengatur teks berdasarkan makna untuk menghasilkan bentuk yang organik serta elegan. Pengaturan tersebut menjadi cara yang paling intuitif dan sederhana dalam penempatan elemen tipografi. Sehingga melalui unsur intuitif tersebut dapat memudahkan efisiensi dalam proses membaca.



Gambar 2.7 Contoh Penerapan Onomatope 1
Sumber: Lian Cho-Writers House LLC di Pinterest

Onomatope adalah wujud kata yang didasari oleh bunyi yang ditiru (Panggabean et al., 2022, h.19). Onomatope memiliki fungsi dalam memberi visualisasi terhadap suatu situasi ataupun suara. Menurut Junaid et al. (2023), setiap negara memiliki caranya masing-masing dalam mengungkapkan suara ataupun situasi, sehingga akan ada perbedaan onomatope pada buku anak tergantung pada negara (h.633). Berdasarkan hasil analisis penelitian oleh Kinasih, onomatope memiliki kelebihan dalam mendukung anak-anak sebagai pembaca untuk mempelajari ataupun berimajinasi terhadap suatu peristiwa di sebuah cerita (h.659).



Gambar 2.8 Contoh Penerapan Onomatope 2
Sumber: <https://www.writershouseart.com/lian-cho/>

Pada contoh-contoh penerapan onomatope dalam ilustrasi buku cerita anak, umumnya ukuran teks lebih besar. Kesan tersebut menunjukkan situasi cerita yang ingin dibuat menarik. Teks onomatope juga sering dibuat dengan ekspresif berdasarkan bentuk yang dimodifikasi. Sehingga dengan fungsi onomatope yang mampu mendukung proses belajar hingga imajinasi

anak, penulis akan menerapkannya pada beberapa halaman ataupun *spread* dalam perancangan. Penggunaan jenis *font* juga akan dipilih yang berbentuk tidak runcing agar terkesan bersahabat serta sesuai untuk anak-anak. Selain itu, agar mendukung kemudahan membaca, penulis akan tetap memilih jenis *font* yang jelas secara bentuk dasarnya terutama bagi teks yang memaparkan isi konten cerita. Dalam upaya mendukung kemudahan membaca lainnya, penulis menggunakan pengaturan rata tengah dalam memaparkan narasi cerita. Hal ini dikarenakan teks rata tengah sebagai pengaturan yang sederhana dan intuitif sehingga sesuai untuk target perancangan.

2.2.3 Layout

Layout merupakan tata letak berbagai elemen desain pada sebuah bidang di media tertentu. Tujuan *layout* adalah sebagai pendukung terhadap sebuah konsep ataupun pesan yang ingin disampaikan (Monica, 2010, h.464). Elemen *layout* penting untuk sebuah perancangan buku dikarenakan akan mendukung penataan teks dan gambar sehingga tampilan lebih komunikatif, memudahkan audiens saat membaca, dan rapi secara konsep (Amellya & Aryanto, 2021, h.65). *Layout* sebuah buku ilustrasi memiliki jenis *spread* tertentu. Beberapa diantaranya adalah *single-page spread* dan *double-page spread*.



Gambar 2.9 *Layout Single-page Spread*
Sumber: Beatriz Mayumi di Behance (2019)

Single-page Spread adalah informasi yang dimuat hanya dalam 1 halaman. Informasi nya telah tercakup dalam 1 *frame* tersebut (Rachma &

Taufik, 2022, h.598). Sehingga pada *spread* jenis ini, ilustrasi di dalamnya tidak bersambungan antara 2 halaman.



Gambar 2.10 *Layout Double-page Spread*
Sumber: Matea Anic di Pinterest

Double-page Spread merupakan *layout* berupa ilustrasi pada kedua sisi halaman buku. Umumnya, *layout* ini berguna untuk menampilkan karakter yang bermacam-macam ataupun pemandangan dengan format *landscape*. Pada konteks tertentu, tidak terdapat teks pada *layout* ini agar menciptakan momen sejenak bagi pembaca dalam menikmati cerita (Matulka, 2008, sebagaimana dikutip dalam Jonathan, 2024, h.26).



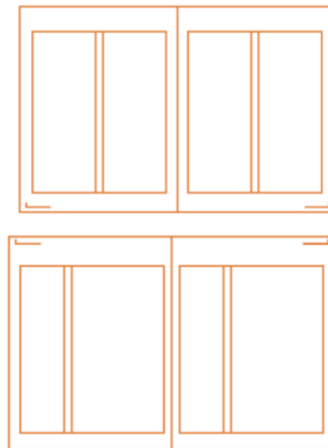
Gambar 2.11 Contoh Penerapan *Sequential Art*
Sumber: Anna Chernyshova di Behance (2017)

Sequential art merupakan sarana untuk berekspresi secara kreatif sebagai bentuk seni yang mengatur urutan gambar dan teks dalam menarasikan sebuah cerita (Eisner, 2008). Pada contoh penerapan *sequential art*, terdapat beberapa ilustrasi peristiwa yang terjadi secara berurutan. Kumpulan peristiwa tersebut divisualisasikan sebagai rangkaian yang tetap berada dalam 1 halaman ataupun membentang hingga *spread*.

Berdasarkan hal tersebut, penulis akan memadukan kedua jenis *spread* agar dapat disesuaikan dengan fungsinya masing-masing bagi buku. *Single-page spread* berguna dalam menjelaskan cerita pada 1 halaman yang sudah mencakup keseluruhan informasi. Pada momen tertentu, *double-page spread* berguna dalam menunjukkan banyak karakter ataupun pemandangan. Beberapa halaman juga akan tidak menggunakan teks untuk mendukung teori menciptakan momen bagi pembaca untuk menikmati cerita. Bagi halaman tertentu, akan diberikan *sequential art* untuk menampilkan cerita yang membutuhkan rangkaian ilustrasi dalam menjelaskan suatu peristiwa.

2.2.4 Grid

Grid merupakan struktur panduan dari sebuah komposisi yang terdiri atas garis vertikal dan horizontal. Garis-garis ini membagi sebuah format menjadi margin dan kolom. Kegunaan *grid* adalah untuk mengatur gambar dan tipografi. Melalui *grid*, ketersediaan struktur kerangka mampu menghadirkan kesatuan, keselarasan, kesinambungan, serta alur visual pada berbagai halaman cetak (Landa, 2019, h.163).

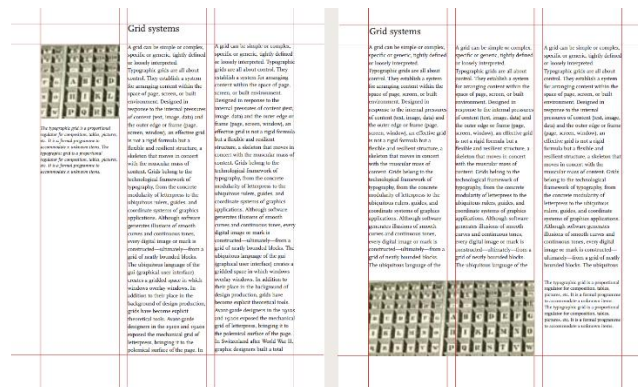


Gambar 2.12 Two-column Grid

Sumber: Buku *Layout Essentials Revised and Updated* (2019)

Salah satu jenis kolom adalah *two-column grid* yang berfungsi untuk membagi penyajian teks dan informasi. Kolom ini dapat disusun dengan lebar keduanya yang sama ataupun berbeda. Pada proporsi yang ideal, jika

suatu kolom lebih lebar, maka kolom nya berukuran 2x lebar dari kolom yang sempit (Tondreau, 2019).



Gambar 2.13 Multicolumn Grid
Sumber: Buku *Thinking with Type* (2010)

Menurut Lupton (2010), terdapat jenis *grid* bernama *multicolumn grid* yang memiliki format lebih fleksibel bagi konten yang memadukan teks dan ilustrasi. Jumlah *column* yang semakin banyak, maka tingkat fleksibilitas *grid* akan semakin tinggi. Pada jenis *grid* ini, teks dan gambar diperbolehkan untuk berada hanya pada 1 *column* ataupun membentang ke beberapa *column*. Selain itu, tidak terdapat keharusan mengisi semua *column* (h.180).

Menurut Landa (2019), saat ada *column*, maka tercipta margin yang menjadi area kosong pada sisi atas, bawah, kiri, dan kanan dari halaman cetak. Fungsi margin adalah sebagai bingkai yang proporsional di sekitar isi konten. Margin membantu dalam penentuan tingkat kedekatan sebuah teks ataupun gambar terhadap tepi dari format. Manfaat lain dari margin adalah membantu penyediaan bidang ruang kosong sebagai tempat pemaparan informasi seperti nomor halaman, nomor atau keterangan gambar, catatan, *running head*, dan *running feet* (h.165).

Sehingga melalui teori-teori tersebut, penulis akan menggunakan *multicolumn grid* untuk perancangan media utama. Hal ini dikarenakan teori yang mendukung bahwa *grid* tersebut sesuai untuk mengatur gambar dan teks. Bagi *two-column grid*, akan digunakan dalam perancangan

media pendukung lainnya. Melalui bantuan *grid*, bagian diluar margin dapat dijadikan area nomor halaman.

2.2.5 *White Space*

White space merupakan salah satu elemen desain yang bermanfaat dalam sebuah buku ilustrasi. Manfaat dari *white space* adalah sebagai ruang jeda ataupun ruang istirahat bagi mata. Pada halaman yang mengandung ruang bernapas, terdapat kesan tenang dan kemudahan dalam akses. Hal ini penting khususnya bagi anak-anak sebagai pembaca untuk mencegah beban visual yang berlebihan (Makartichan, 2026).



Gambar 2.14 Contoh Penerapan *White Space*
Sumber: Seda Kir di Behance (2023)

Pada contoh penerapan *white space* dalam ilustrasi tersebut, terdapat visual yang *colorful*. Namun, visual *colorful* tersebut menjadi seimbang dan tidak terkesan berlebihan dengan dukungan ruang kosong berwarna putih. Berdasarkan hal tersebut, beberapa halaman ataupun *spread* pada perancangan akan membutuhkan *white space* agar anak-anak dapat membaca informasi tanpa terbebani aspek visual.

Elemen-elemen desain ini berguna dalam memahami perancangan buku ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak. Setiap elemen visual memiliki kegunaan dan manfaatnya dalam menyampaikan komunikasi tertentu. Sehingga melalui penjelasan setiap elemen desain buku ilustrasi tersebut, penulis mampu menentukan penggunaannya secara lebih baik berdasarkan pertimbangan estetika visual ataupun manfaat praktis.

2.3 Komponen Fisik Buku

Buku memiliki beberapa komponen fisik yang menjadikan nya sebuah wujud buku. Bagian spesifik pada buku ini bersifat teknis yang berguna pada saat proses publikasi buku. Pemahaman terhadap bagian fisik dari buku relevan dengan perancangan pada penelitian ini. Beberapa komponen fisik penting pada buku adalah *cover*, *leaves*, dan *back cover* (Haslam, 2006, h.20).

2.3.1 Cover

Cover merupakan sampul berupa kertas tebal ataupun papan yang ditempel pada blok buku. Manfaat bagian ini bagi sebuah buku adalah melindungi blok buku tersebut. Selain fungsi tersebut, *cover* mempunyai banyak fungsi lainnya dalam berbagai macam tujuan.



Gambar 2.15 Contoh Cover Buku

Sumber: <https://littlebookbigstory.com/littlest-watchman-scott-james/>

Fungsi estetis dari *cover* buku adalah mempercantik tampilan. Selain itu, terdapat fungsi ekonomis nya yaitu menciptakan daya beli. Fungsi praktis nya adalah menggambarkan isi buku (Negara, 2022, h.25). Secara keseluruhan, *cover* buku merupakan komponen penting untuk perancangan ini dalam tujuan menarik perhatian target perancangan dan untuk mewakili keseluruhan cerita dari buku.

2.3.2 Leaves

Leaves merupakan lembaran kertas ataupun perkamen terikat dari 2 sisi atau halaman. 2 sisi tersebut memiliki namanya masing-masing. Sisi depan bernama *recto* dan *verso* yaitu sisi belakang.



Gambar 2.16 *Leaves* Buku

Sumber: <https://littlebookbigstory.com/littlest-watchman-scott-james/>

Leaves menjadi aspek yang penting bagi buku. Hal ini berkaitan dengan tingkat ketebalan yang akan ditentukan bagi perancangan buku ilustrasi anak. Sehingga penentuan ketebalan *leaves* akan dipengaruhi oleh pengumpulan data dan dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

2.3.3 *Back Cover*

Back cover merupakan papan bagian sampul belakang. Sehingga bagian ini menutupi bagian belakang dari buku. Umumnya isi dari back cover adalah sinopsis cerita dari buku. Beberapa aspek didalamnya juga meliputi rincian buku seperti judul, *barcode*, logo penerbit, tahun terbit, dan informasi terkait buku lainnya.



Gambar 2.17 Contoh *Back Cover* Buku

Sumber: Fiverr di Pinterest

Desain *back cover* akan berisi informasi-informasi seperti sinopsis singkat mengenai cerita buku. Selain itu, penulis akan mempertimbangkan desain yang menarik dan fungsional dalam penyampaian

informasi. Hal ini dikarenakan *back cover* menjadi unsur yang terlihat secara dahulu dibandingkan isi buku.

Kumpulan komponen fisik buku tersebut penting bagi perancangan sebuah buku ilustrasi. Sehingga saat tahap publikasi buku, bagian-bagian penting tersebut telah dipahami secara teori dan fungsinya. Selain itu, mencerna komponen penting pada buku akan menjadi salah satu landasan terstruktur dalam melakukan perancangan. Pemahaman ini akan membantu proses pembuatan buku dalam konteks visual, fisik, ataupun secara aspek teknis.

2.4 Perubahan Iklim

Perubahan iklim merupakan perubahan secara jangka panjang terkait pola suhu, curah hujan, serta fenomena cuaca lainnya pada Bumi. Perubahan pola iklim akan dialami secara jangka panjang hingga lebih dari 30 tahun dengan konsisten dan bertahan lama (BMKG, 2025). Untuk memahami perubahan iklim secara mendalam, diperlukan teori dan penjelasan mengenai faktor penyebab beserta dampaknya.

2.4.1 Penyebab Perubahan Iklim

Perubahan iklim disebabkan oleh faktor alami seperti letusan gunung berapi dan variasi matahari, namun sejak revolusi industri, aktivitas manusia menjadi penyebab utama percepatan perubahan iklim (BMKG, 2025). Berbagai aktivitas manusia tersebut meliputi kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Kegiatan ini dapat menjadi tindakan kolektif yang menyebabkan sesuatu yang berskala besar. Sampah merupakan salah satu faktor penyumbang dampak perubahan iklim yang sering terjadi sehari-hari dan dapat menimbulkan masalah lainnya hingga ke perubahan iklim.

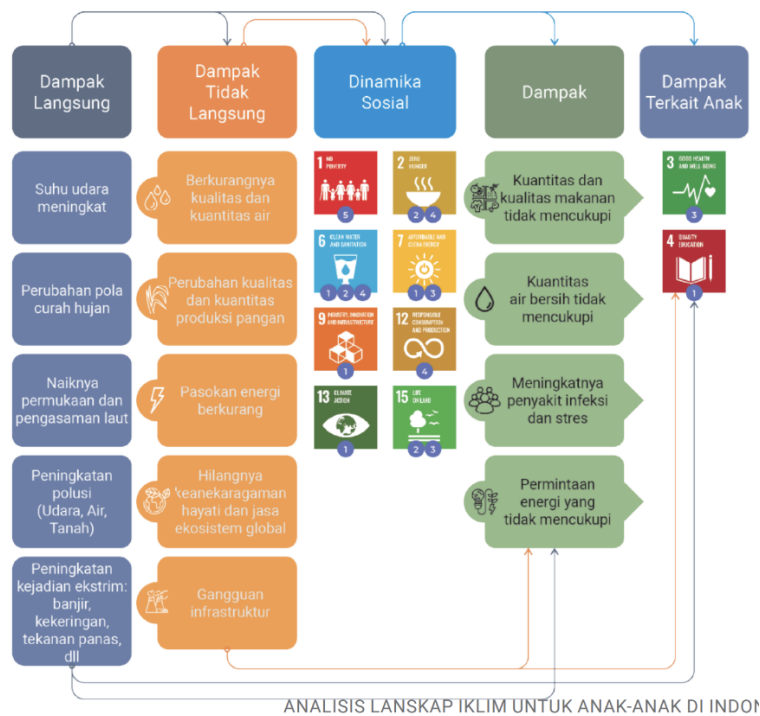
Menurut Kepala Pelaksana Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kota Palangka Raya, pembuangan sampah organik secara sembarangan pada parit ataupun halaman menyebabkan bau, banjir, serta pembusukan tidak terkendali yang selanjutnya memproduksi gas metana. Gas tersebut dapat merusak atmosfer dengan dampak yang jauh lebih besar daripada gas CO₂. Selain itu, gas yang menjadi penyumbang gas rumah kaca

akan meningkatkan percepatan perubahan iklim. Cara mitigasi perubahan iklim yang paling sederhana adalah dengan memahami jenis pembagian sampah organik maupun anorganik. Selain itu, cara lainnya adalah melakukan daur ulang dan memastikan pengelolaan sampah yang baik dan benar (Media Center Kota Palangka Raya, 2025).

Kegiatan berskala kecil tersebut seperti membuang sampah sembarangan mampu berdampak saat sudah dilakukan secara berlebihan dan oleh banyak individu. Hasilnya adalah penumpukan sampah ataupun masalah sampah yang lebih besar. Hal ini yang menghasilkan gas penyumbang dari perubahan iklim. Sehingga isu perubahan iklim akibat sampah akan menjadi fokus utama untuk perancangan karena sesuai dengan kebutuhan pemahaman anak sebagai peristiwa yang familiar ditemukan sehari-hari.

2.4.2 Dampak Perubahan Iklim

Perubahan iklim membawa dampak bagi berbagai sektor kehidupan. Dampak tersebut meliputi aspek-aspek penting kehidupan manusia seperti kehidupan bermasyarakat, lingkungan hidup hewan dan tumbuhan, serta keberlanjutan hidup yang terancam. Dampak tersebut juga mempengaruhi satu dengan lainnya dan menciptakan konektivitas dari setiap akibat perubahan iklim. Anak-anak sebagai bagian dari masyarakat juga terpengaruh oleh dampak-dampak perubahan iklim. Ancaman bahaya dari dampak-dampak tersebut mampu meningkatkan potensi peristiwa negatif akibat perubahan iklim di masa depan.



Gambar 2.18 Dampak Perubahan Iklim Terhadap Sektor-Sektor SDGs
Sumber: UNICEF (2023)

Konektivitas dari dampak perubahan iklim bagi berbagai sektor Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) ataupun *Sustainable Development Goals* (SDGs). Contoh konektivitas ini adalah melalui perubahan iklim yang berdampak pada kenaikan suhu dan perubahan curah hujan yang menyebabkan penurunan kuantitas serta kualitas air. Hal ini berlanjut dampaknya bagi SDGs 6.4 yang bertujuan mengurangi jumlah penderitaan orang terhadap kelangkaan air. Dampak selanjutnya terkait air tersebut adalah kepada SDGs 3.3 yang bertujuan mengakhiri penyakit yang dibawa air serta penyakit bersifat menular lainnya (Perdina et al., 2023, h.66). Sehingga dari perubahan iklim yang berpengaruh pada kualitas air mampu berdampak pada berbagai masalah yaitu penderitaan, kelangkaan air, penyakit menular, dan lainnya. Berikut adalah dampak perubahan iklim yang berpengaruh langsung pada anak melalui berbagai sektor:

1. Bagi Masyarakat

Kesehatan masyarakat secara fisik dan mental terganggu akibat perubahan iklim. Dampak secara fisik nya adalah penyebaran penyakit yang semakin luas. Salah satunya adalah nyamuk penyebab risiko malaria dan demam berdarah yang telah menjangkau area wilayah baru. Kualitas udara juga memburuk sehingga berpengaruh pada penyakit pernapasan yang semakin parah. Pencemaran air dan kekeringan menghasilkan kesulitan dalam mengakses air bersih. Hal ini berlanjut pada sanitasi dan kesehatan masyarakat yang terdampak dari kurangnya air bersih. Secara kehidupan sosial, masyarakat dengan ekonomi rendah rentan mengalami dampak besar karena sulit beradaptasi dengan perubahan iklim. Secara keseluruhan, kualitas hidup juga menjadi turun karena pencemaran, kerusakan, dan ancaman bencana yang berdampak pada tekanan fisik dan mental. Dampak pada mental tersebut dapat dipengaruhi oleh timbulnya stres dan trauma akibat bencana (Furoida, 2025a). Anak yang merupakan bagian dari masyarakat mampu terpengaruh secara negatif juga oleh dampak-dampak tersebut. Sehingga kondisi tersebut berbahaya bagi seluruh lapisan masyarakat termasuk anak-anak khususnya sebagai generasi mendatang.

2. Bagi Keberlanjutan Bumi

Menurut laporan IPCC (Intergovernmental Panel on Climate Change), sejak akhir abad ke-19, suhu rata-rata bumi telah meningkat sekitar $+1.2^{\circ}\text{C}$ dan diprediksi akan mencapai $+1.5^{\circ}\text{C}$ jika tidak didapati tindakan global yang serius (Furoida, 2025a). Kenaikan suhu tersebut merusak banyak aspek kehidupan dan menciptakan konektivitas yang berlanjut antar bencana ataupun peristiwa. Dampak nya menjadi semakin besar di masa depan beserta bagi generasi mendatang yaitu anak-anak. Sehingga keberlanjutan kehidupan dalam bumi dan masa depan bagi anak-anak berpotensi terancam.

Dampak-dampak perubahan iklim tersebut bersifat negatif dengan merugikan dan merusak aspek kehidupan. Keterkaitan antara masalah lingkungan, kesehatan, masa depan anak, dan lainnya, mengarah kembali pada sumber pemberi dampak yaitu perubahan iklim. Sehingga, banyak ragam isu kesehatan, sosial, dan sebagainya dalam SDGs, ikut terdampak akibat perubahan iklim. Berdasarkan hal tersebut, keberlanjutan bumi yang terancam perlu diperhatikan secara mendalam untuk menciptakan masa depan yang layak dan nyaman khususnya bagi generasi mendatang yaitu anak.

2.5 Perkembangan Anak

Seorang anak dapat berkembang berdasarkan aspek pendukung tertentu. Aspek tersebut meliputi kemampuan kognitif dan literasi. Kognitif mengacu kepada perkembangan akal manusia, cakupan bahasa, penalaran, pemahaman, pemecahan masalah, sudut pandang, evaluasi, sebab-akibat, dan memori (Babullah, 2022, h.132). Sedangkan literasi mencakup berbagai kemampuan yang salah satunya adalah membaca (Alberta, 2009, sebagaimana dikutip dalam Septiani et al., 2021, h.350). Kedua aspek tersebut berkaitan 1 dengan lainnya karena mengandung pengembangan serta kemampuan pada anak.

2.5.1 Kognitif

Kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak dalam berpikir secara lebih kompleks pada bernalar ataupun memecahkan masalah (Handika et al., 2022, h.125). Jean Piaget yang merupakan seorang ahli psikolog, melakukan penelitian mengenai cara pikir dan cara belajar anak-anak melalui bidang ilmu psikologi, logika, dan biologi (Handika et al., 2022, h.125). Teori tahap perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget terbagi menjadi 4 tahap yaitu sensori motorik (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun) (Siregar et al., 2023, h.7). Setiap tahap tersebut mewakili karakteristik anak terkait pada kemampuan kognitifnya.

Pada tahap operasional konkrit yaitu usia anak 7-11 tahun, anak sudah mampu mengklasifikasikan sesuatu namun belum terdapat kemampuan

memecahkan masalah yang bersifat abstrak (Siregar et al., 2023, h.8). Teori ini menunjukkan bahwa anak pada rentang usia tersebut memerlukan bantuan dalam pemaparan informasi sehingga sebuah konsep menjadi tidak abstrak.

2.5.2 Literasi

Literasi mempunyai pengertian sebagai kemampuan membaca, menulis, menambah ilmu pengetahuan, keterampilan, berpikir kritis, memecahkan masalah melalui konteks yang beragam, efektif dalam berkomunikasi, pengembangan potensi, dan partisipasi secara aktif di kehidupan masyarakat (Alberta, 2009, sebagaimana dikutip dalam Septiani et al., 2021, h.350). Terdapat beberapa faktor untuk seorang anak memiliki minat baca yang tinggi yaitu dukungan lingkungan, materi baca yang menarik, dan bimbingan terhadap bacaan yang sesuai dengan tingkat usia anak. Selain itu, pada usia 7-8 tahun, anak melakukan literasi yang berfokus pada timbulnya kesenangan pada saat membaca (Rahayu et al., 2021). Hal ini berarti bahwa dibutuhkan pendekatan yang menarik berdasarkan sudut pandang anak untuk menyampaikan materi edukasi yang dapat meningkatkan minat mereka.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memerlukan kebaruan dari topik-topik relevan. Sehingga penulis akan melakukan penelitian terhadap topik yang relevan guna menciptakan sesuatu yang inovatif dari segi estetika, manfaat, dan efektivitas. Hal yang menjadi acuan untuk analisis ini adalah aspek visualisasi, isi konten buku, dan sebagainya. Pada akhir analisis, penulis akan membuat kesimpulan terkait kebaruan yang akan dirancang. Penelitian relevan tersebut penulis jabarkan dalam bentuk berupa tabel.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Manfaat Pemisahan Sampah	Suseno et al. (2021)	Perancangan buku ilustrasi mengenai manfaat pemilahan	Penulis akan menggunakan karakter hewan sebagai

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Organik dan Anorganik Melalui Media Buku Ilustrasi Anak		sampah organik dan anorganik dengan karakter manusia sebagai tokoh cerita.	kebaruan dari buku ilustrasi dengan informasi mengenai sampah. Hal ini bertujuan dalam eksplorasi karakter yang berguna dalam menarik perhatian ataupun memudahkan pemahaman anak.
2.	Analisa Desain Komunikasi Visual Buku Ilustrasi Anak Studi Kasus: Buku Ilustrasi Anak “Apa yang Mencemari Planet Bumi?” karya Oliver dan David West	Lapya (2024)	Analisis terhadap buku ilustrasi anak yang memiliki kelemahan dalam aspek pemilihan warna, <i>layout</i> dan tipografi yang terlalu ramai, dan informasi tidak tersampaikan secara lebih fokus.	Diperlukan kebaruan dalam paparan elemen desain seperti warna, <i>layout</i> , tipografi, serta konten informasi. Hal ini membantu penulis untuk memperhatikan elemen desain yang tidak terlalu ramai namun tetap fokus memberi informasi.
3.	Ilustrasi Buku dengan Pendekatan Personifikatif sebagai Media Pengenalan	Suyudi et al. (2019)	Acuan karakter pada ilustrasi di buku cerita anak berjudul ‘Tatan dan Bamba yang Selalu Berlomba’	Penulis akan membuat kebaruan dalam memaparkan karakter hewan Indonesia namun beberapa hewan juga tersebar di

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Kerusakan Lingkungan Hidup bagi Anak Anak		mengutamakan hewan-hewan yang berasal dari Indonesia. Buku tersebut menceritakan salah satu lingkungan hidup yang rusak karena penebangan liar pada hutan.	Indonesia ataupun luar negeri. Cerita akan dibarukan dalam menyampaikan masalah sampah yang berpengaruh terhadap perubahan iklim.

Berdasarkan analisis penelitian relevan tersebut, penulis menentukan kebaruan-kebaruan yang akan digunakan pada perancangan ini. Kebaruan utama adalah penyesuaian elemen desain yang baik untuk anak dari aspek *layout*, tipografi, dan sebagainya. Guna kebaruan tersebut adalah menghindari pembacaan buku yang sulit dicerna bagi anak. Selain itu, penulis akan melakukan kebaruan dalam menggunakan karakter hewan yang terdampak perubahan iklim secara variatif. Hewan-hewan tersebut mencakup hanya di Indonesia ataupun yang ada di Indonesia dan juga negara lain agar konten beragam dan menarik. Pendekatan cerita juga menggunakan kebaruan dalam penyampaian masalah sampah melalui karakter hewan untuk memudahkan pemahaman anak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA