

BAB II

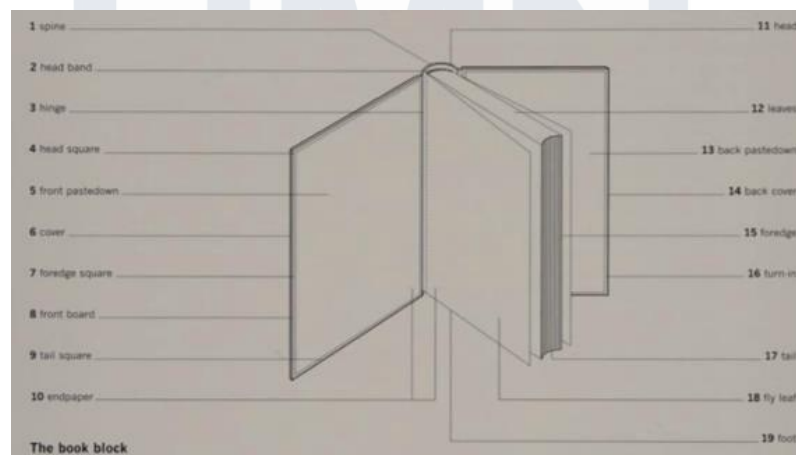
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Anak

Buku anak merupakan media bacaan yang dirancang secara khusus untuk anak usia dini dengan mempertimbangkan aspek kognitif, emosional, dan sosial anak. Penyusunan dan penyajian informasi di dalamnya disesuaikan dengan tahap perkembangan pembaca, baik dari segi bahasa, struktur cerita, atau visual yang digunakan. Selain sebagai sarana hiburan, buku anak juga memiliki peran dalam mendukung perkembangan bahasa, merangsang imajinasi serta pembentukan nilai moral dan pemahaman sosial budaya sejak dini (Shih, 2024, h. 4).

2.1.1 Anatomi Buku

Pada buku *Book Design* oleh Andrew Haslam (2006, h. 20), sebuah buku dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu blok buku, halaman, dan *grid*. Anatomi ini mengandung 19 komponen yaitu *spine*, *head band*, *hinge*, *head square*, *front*, *pastedown*, *cover*, *fore edge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *head*, *leaves*, *back paste down*, *back cover*, *fore edge*, *turn-in*, *tail*, *flyleaf*, dan *foot* sebagai berikut:



Gambar 2.1 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*: bagian punggung buku yang menyatukan dan melindungi lipatan halaman. *Spine* juga dapat membantu sebuah buku ditemukan dengan mudah saat berada di rak.

- 2) *Head Band*: bagian pelindung kecil di bagian atas dan bawah *spine* yang memperkuat struktur jilid buku.
- 3) *Hinge*: area lipatan fleksibel antara *cover* dan blok buku yang memungkinkan buku untuk dibuka dan ditutup dengan baik.
- 4) *Head Square*: Jarak atau kelebihan tepi *cover* pada bagian atas blok buku yang berfungsi untuk melindungi halaman dalam buku.
- 5) *Front Pastedown*: bagian kertas *endpaper* yang direkatkan pada sisi dalam cover depan buku.
- 6) *Cover*: sampul luar buku yang berfungsi untuk melindungi buku serta memberikan identitas pada buku itu sendiri.
- 7) *Fore-Edge Square*: kelebihan tepi *cover* pada sisi luar blok buku yang berfungsi sebagai pelindung tambahan.
- 8) *Front Board*: papan kertas pada bagian sampul buku yang memberi struktur pada *hardcover*.
- 9) *Tail Square*: kelebihan tepi *cover* pada bagian bawah blok buku yang berfungsi sebagai pelindung tambahan.
- 10) *Endpaper*: lembaran kertas penghubung antara blok buku dan *cover* untuk memperkuat konstruksi buku.
- 11) *Head*: bagian atas blok buku yang berlawanan dengan *tail*.
- 12) *Leaves*: lembaran kertas individu dalam buku, masing-masing mengandung dua halaman yang disebut *recto* dan *verso*.
- 13) *Back Paste Down*: bagian *endpaper* yang direkatkan pada sisi dalam cover belakang.
- 14) *Back Cover*: sampul belakang buku yang melindungi isi dan juga dapat memuat informasi tambahan seperti sinopsis buku, dsb.
- 15) *Fore-edge*: tepi luar blok buku yang berlawanan dengan *spine*.
- 16) *Turn-in*: bagian material *cover* yang dilipat ke dalam dan direkatkan pada *board* untuk memperkuat tepi sampul.
- 17) *Tail*: bagian bawah blok buku yang berlawanan dengan *head*.
- 18) *Flyleaf*: lembaran *endpaper* yang tidak direkatkan pada cover dan menjadi halaman kosong pada awal atau akhir buku.

- 19) *Foot*: bagian bawah halaman atau blok buku yang menjadi batas vertikal yang berlawanan dengan *head*.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dipahami bahwa buku merupakan suatu sistem konstruksi yang disusun secara terstruktur dan saling melengkapi antara elemen pelindung, pengikat, dan isinya. Setiap komponennya memiliki fungsi spesifik yang mendukung kekuatan fisik, kenyamanan penggunaan, serta nilai visual dari buku itu sendiri. Dengan pemahaman ini, perancangan ini dapat menghasilkan kokoh dan efektif untuk digunakan secara jangka panjang.

2.1.2 Format Buku Anak

Menurut buku *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional* oleh Ghozali (2020, h. 88), format buku anak untuk penerbitan konvensional tersedia dalam tiga bentuk. Pertama, format vertikal adalah bentuk yang paling sering digunakan karena dinilai paling efisien dari segi penggunaan kertas dan proses penjiilidan. Ukuran yang umum digunakan pada format vertikal adalah mendekati ukuran A4. Format ini seringkali digunakan untuk menyajikan cerita yang mengandung latar belakang dengan objek vertikal yang tinggi seperti pepohonan atau lingkungan perkotaan.

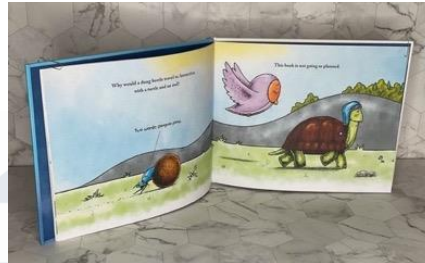


Gambar 2.2 Format Vertikal

Sumber: <https://theurbanmama.com/articles/...>

Kedua, buku cerita anak juga tersedia dalam format horizontal. Format ini cenderung lebih jarang digunakan karena produksinya kurang efisien jika dibandingkan format vertikal. Meskipun demikian, format ini memiliki keunggulan dalam menampilkan ilustrasi dengan bentang visual yang luas. Oleh karena itu, format horizontal sangat sesuai untuk cerita yang

menonjolkan pemandangan, suasana, atau alur yang berkembang secara perlahan dan bertahap. Ukuran yang umum diterapkan pada format ini juga berkisar pada ukuran A4.



Gambar 2.3 Format Horizontal

Sumber: <https://brookevitale.com/blog/childrens-book-trim-size>

Ketiga, format persegi merupakan format yang juga sering digunakan setelah format vertikal. Format ini memungkinkan pembuat buku untuk mengembangkan narasi yang panjang tanpa menghilangkan dinamika visual halamannya. Ukuran yang banyak digunakan untuk format ini adalah sekitar 15×15 cm dan 20×20 cm (h. 88).



Gambar 2.4 Format Persegi

Sumber: <https://fastwork.id/user/adcreator/illustration-92932661>

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan format buku anak perlu disesuaikan dengan kebutuhan visual cerita, pertimbangan produksi, serta strategi penyajian ilustrasi yang ingin digunakan. Format vertikal unggul dari segi efisiensi dan umum digunakan untuk komposisi objek yang tinggi, format horizontal efektif untuk menampilkan bentang visual yang luas dan suasana yang berkembang, sedangkan format mengotak memberikan keseimbangan antara narasi panjang dan elemen visual. Dengan demikian, format buku tidak hanya berkaitan dengan ukuran fisik, tetapi juga menjadi bagian penting dalam mendukung kekuatan visual dan alur cerita secara keseluruhan.

2.1.3 Literasi Anak

Kemampuan membaca anak berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan tingkat kematangan kognitifnya. Setiap jenjang memiliki karakteristik yang berbeda dari segi kemampuan memahami teks, kerumitan bahasa, dan bentuk penyajian media bacaan. Jenjang membaca dini merupakan tahap awal perkembangan literasi anak yang berlangsung pada usia tujuh tahun atau memasuki tingkat sekolah dasar (SD). Pada usia ini, ilustrasi berperan sebagai elemen visual utama, dengan proporsi sekitar 70% dan teks yang digunakan masih sangat sederhana dengan ukuran huruf minimal 18 pt agar mudah dibaca oleh anak (Ghozali, 2020). Buku bergambar dengan cerita sederhana, tanpa bab atau juga dilengkapi dengan aktivitas sederhana dinilai tepat untuk mendukung proses pembelajaran.

Jenjang membaca awal dialami oleh anak di kelas 2-3 SD atau usia 8–9 tahun. Pada tahap ini, anak sudah mampu memahami alur cerita sederhana dan struktur bacaan yang lebih teratur. Proporsi gambar sekitar 50–70% dengan ukuran teks minimal 14 pt dengan tata letak yang lebih terstruktur. Buku yang umum disajikan pada jenjang ini adalah *chapter book*, *first novel*, buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, *activity book*, atau komik (h. 22).

Berdasarkan pedoman perjenjangan buku dari Pusat Perbukuan BSKAP (2022, h. 8), anak di usia 7–9 tahun diklasifikasikan dalam jenjang baca B2. Pada jenjang ini, dibutuhkan penulisan kalimat yang sederhana, menggunakan kombinasi kata, frasa, serta kalimat tunggal maupun majemuk setara yang sesuai dengan kemampuan membaca anak. Kosakata yang digunakan harus bersifat akrab bagi pembaca yaitu bisa terdiri atas kata dasar dan kata bentukan yang umum digunakan. Selain itu, buku pada jenjang B2 juga umumnya didominasi oleh ilustrasi berwarna yang mampu memperjelas isi cerita dan mendukung pemahaman pembaca terhadap alur maupun informasi yang disampaikan (h. 20–24). Penelitian oleh Sitorus (2025, h. 299–300) juga menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar akan sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disajikan.

Pada rentang usia tersebut, anak juga berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase perkembangan kognitif ketika anak mulai mampu menggunakan logika secara lebih konsisten (Santrock, 2021, h. 170). Dalam tahap ini, anak sudah dapat melakukan klasifikasi sederhana, seperti mengelompokkan warna atau benda tertentu, serta mampu menyusun urutan secara tepat, misalnya mengurutkan abjad, angka, atau ukuran besar dan kecil. Anak juga mulai mengembangkan imajinasi dengan memikirkan peristiwa di masa lalu maupun masa yang akan datang yang juga akan mendukung pengembangan kreativitas anak itu sendiri (Trimansyah, 2020, h. 29). Selain itu, cara berpikir anak perlahan tidak lagi bersifat egosentris karena mereka mulai mampu melihat suatu situasi dari sudut pandang yang berbeda. Kemampuan berpikir anak juga berkembang ke arah yang lebih argumentatif sehingga mereka mulai dapat memecahkan permasalahan sederhana (h. 29). Namun, kemampuan ini masih dibatasi oleh pemikiran yang berfokus pada hal-hal konkret sehingga anak belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak dan cenderung membutuhkan contoh nyata (Santrock, 2021, h. 171).

Anak pada rentang usia sekitar 7–10 tahun juga sedang berada pada masa transisi antara tahap moralitas heterogen dan tahap moralitas otonom (Amrah, 2013, h. 23). Konsep ini merupakan tahap perkembangan moral yang dikemukakan oleh Jean Piaget pada bukunya, *The Moral Judgment of The Child*. Pada masa transisi ini, anak sudah mulai mampu menilai baik dan buruk suatu tindakan dengan mempertimbangkan niat serta dampaknya. Kesadaran moral ini juga terlihat melalui meningkatnya kemampuan anak untuk bekerja sama dan membangun hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitarnya. Namun, anak masih merasa takut melakukan kesalahan karena mereka percaya bahwa pelanggaran terhadap aturan akan diikuti oleh hukuman atau konsekuensi (Ningsih & Jannah, 2022, h. 95).

Dengan demikian, perancangan buku anak perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan pembacanya yaitu dari tingkat kemampuan membaca, serta perkembangan moral, dan kognitifnya. Anak di usia 7–9 tahun sudah mulai mampu memahami bacaan yang lebih terstruktur, tetapi masih

membutuhkan dukungan visual yang kuat serta penggunaan bahasa yang sederhana agar isi cerita dapat dipahami dengan baik. Pemikiran anak juga masih berfokus pada hal-hal konkret, sehingga penyajian cerita sebaiknya dilakukan dengan jelas melalui penggambaran ilustrasi agar alur cerita mudah dibayangkan. Di usia ini, anak juga mulai belajar untuk memahami nilai-nilai perilaku melalui tindakan dan konsekuensinya. Oleh karena itu, buku anak tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan atau pembelajaran membaca, melainkan juga bisa menjadi sarana untuk membantu anak memahami nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam keseharian mereka.

2.1.4 Unsur Penulisan Buku Anak

Penulisan buku anak memiliki beberapa unsur penting yang perlu diperhatikan agar cerita dapat dipahami dengan baik oleh pembaca anak. Penulis buku cerita anak harus memahami bahwa dunia anak memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan dunia dewasa (Trimansyah, 2020, h. 40). Salah satu unsur utama dalam penulisan buku anak adalah tema dan nilai yang diangkat sebagai dasar cerita. Tema yang digunakan dapat berupa kehidupan sehari-hari, cerita fantasi, maupun cerita rakyat yang berkembang di masyarakat. Dalam penyampaian cerita, penulis biasanya menyisipkan nilai tertentu yang ingin diajarkan kepada pembaca anak. Nilai ini dapat berupa nilai moral, sosial, maupun pendidikan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan berguna bagi perkembangan sang anak (h. 41).

Unsur kedua adalah tokoh dan penokohan. Dalam buku cerita anak, tokoh dapat berupa manusia, hewan yang dipersonifikasikan, maupun makhluk imajinatif seperti peri atau makhluk fantasi lainnya. Penokohan berkaitan dengan bagaimana karakter tokoh digambarkan, misalnya melalui sifat, sikap, maupun tindakan yang mereka lakukan dalam cerita. Melalui tokoh inilah anak dapat memahami perilaku tertentu dan meneladani nilai yang ditunjukkan oleh tokoh utama dalam cerita (h. 43–45). Unsur ketiga adalah penempatan latar tempat, waktu, dan situasi dalam penggambaran sebuah peristiwa cerita. Dalam buku cerita anak, latar harus dideskripsikan secara jelas, langsung, dan

sederhana agar mudah dipahami oleh pembaca anak serta dapat membantu mereka membayangkan peristiwa yang terjadi dalam cerita (h. 47–48).

Unsur keempat adalah alur cerita itu sendiri. Alur berfungsi untuk mengatur bagaimana sebuah cerita berkembang dari awal hingga akhir. Dalam buku cerita anak, alur umumnya disusun secara sederhana dan kronologis agar mudah dipahami. Pola alur yang sering digunakan dimulai dari pengenalan tokoh dan situasi, munculnya konflik, mencapai puncak konflik dan diakhiri dengan penyelesaian masalah. Konflik dalam cerita anak biasanya berkaitan dengan hubungan tokoh dengan dirinya sendiri, dengan tokoh lain, atau dengan lingkungan sekitarnya (h. 50).

Unsur kelima adalah amanat atau pesan cerita yang berkaitan erat dengan nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui sebuah cerita. Amanat dalam buku anak biasanya berhubungan dengan sikap dan perilaku manusia. Pesan tersebut dapat berupa amanat moral yang muncul melalui tindakan atau pengalaman tokoh dalam cerita. Dalam penulisan buku anak, penyampaian sebuah amanat sebaiknya dilakukan secara tersirat dengan cara yang tidak menggurui dan berlebihan. Sebaliknya, anak perlu diberi kesempatan untuk memahami dan menarik kesimpulan sendiri dari cerita yang dibaca (h. 51).

Unsur keenam adalah sudut pandang yaitu cara yang digunakan penulis untuk menentukan dari posisi siapa peristiwa dalam cerita dilihat dan diceritakan (h. 52). Dalam penulisan buku anak, sudut pandang umumnya dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama menggunakan kata ganti seperti “aku” sehingga pencerita menjadi bagian langsung dari cerita dan biasanya berperan sebagai tokoh utama yang mengalami peristiwa yang diceritakan (h. 52–53). Sementara itu, sudut pandang orang ketiga menggunakan kata ganti seperti “dia”, “ia”, atau penyebutan nama tokoh sehingga pencerita berada di luar cerita dan hanya menceritakan kejadian yang dialami tokoh (h. 53).

Unsur ketujuh adalah pada bahasa dan gaya bercerita yang digunakan. Bahasa dalam buku anak harus disesuaikan dengan kemampuan membaca dan tingkat perkembangan pembaca. Penggunaan kata, frasa, dan

kalimat harus mampu menghadirkan gambaran yang jelas di benak pembaca anak dan tidak bertele-tele (h. 57). Dalam buku cerita anak, terutama buku bergambar, teks dan ilustrasi merupakan dua unsur yang tidak dapat dipisahkan. Ilustrasi membantu anak untuk memvisualisasikan tokoh dan peristiwa yang terjadi. Kehadiran gambar juga dapat memperkuat penyampaian pesan dalam cerita. Ilustrasi yang digunakan harus sesuai dengan tokoh, latar, serta alur cerita agar tetap logis dengan isi cerita (h. 60).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penulisan buku anak harus memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita agar sesuai dengan karakteristik pembacanya. Unsur-unsur tersebut meliputi tema dan nilai, tokoh dan penokohan, latar, penyusunan alur yang sederhana, penyampaian amanat, penggunaan sudut pandang, bahasa yang mudah dipahami, serta ilustrasi yang mendukung. Dengan demikian, penyusunan unsur-unsur cerita yang tepat menjadi faktor penting dalam menghasilkan buku anak yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai positif bagi perkembangan anak usia 7–9 tahun.

2.1.5 Struktur Cerita

Struktur cerita merupakan kerangka dasar yang berperan dalam mengatur alur peristiwa sehingga cerita dapat mudah dipahami oleh pembaca. Salah satu model struktur cerita yang paling sering digunakan adalah *Freytag's Pyramid*, yang dikembangkan oleh Gustav Freytag di bukunya berjudul *Die Technik des Dramas*. Menurut Freytag dalam Ahmad & Hartono (2024, h. 67), model ini membagi alur cerita ke dalam lima tahapan utama, yaitu *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution*. Sebuah cerita dimulai dari tahap *exposition* yang merupakan bagian awal yang berfungsi untuk memperkenalkan tokoh, latar, serta situasi dasar yang akan dibangun sebagai landasan cerita. Setelah itu, *rising action* adalah tahap mulai berkembangnya konflik di mana permasalahan mulai muncul secara perlahan dan ketegangan cerita meningkat secara bertahap hingga menuju *climax* cerita (h. 67).



Gambar 2.5 *Freytag's Pyramid*

Sumber: <https://bibisco.com/blog/what-is-freytags-pyramid...>

Puncak konflik terjadi pada tahap *climax*, yaitu momen paling intens yang menentukan arah perkembangan cerita serta menjadi titik penting bagi perubahan yang dialami tokoh (h. 68). Selanjutnya, cerita memasuki tahap *falling action*, yaitu bagian ketika ketegangan mulai mereda dan dampak dari peristiwa pada tahap sebelumnya mulai terlihat. Fase ini adalah transisi dari konflik menuju penyelesaian cerita. Tahap terakhir adalah *resolution*, yang berfungsi sebagai penutup cerita dengan memberikan kejelasan dan penyelesaian terhadap konflik yang telah terjadi. Pada bagian ini, pembaca dapat memahami hasil akhir dari perjalanan tokoh sekaligus melihat perubahan yang dialami serta makna yang dapat diambil dari keseluruhan cerita (h. 68).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku anak memerlukan pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik pembaca, struktur fisik buku, hingga unsur naratif yang membangun cerita. Dalam membuat sebuah buku anak, penulis perlu mempertimbangkan anatomi buku, pemilihan format yang sesuai, serta tingkat literasi anak agar media yang dihasilkan berfungsi secara efektif dan mudah dipahami pembacanya. Selain itu, berbagai unsur penulisan cerita harus disusun secara sederhana, terstruktur, dan saling mendukung. Penggunaan struktur cerita seperti *Freytag's Pyramid* juga menjadi acuan penting dalam membangun alur yang jelas dan runtut. Dengan mengintegrasikan seluruh aspek tersebut, buku anak yang dirancang diharapkan mampu menghadirkan pengalaman membaca yang menarik, komunikatif, serta efektif dalam menyampaikan nilai moral membabatik tulis kepada anak usia 7–9 tahun.

2.2 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah sebuah media publikasi yang memadukan teks dan gambar sebagai satu kesatuan untuk menyampaikan pesan, cerita, atau informasi kepada pembaca. Berdasarkan Male (2017, h. 113), ilustrasi memiliki empat fungsi

utama. Pertama, ilustrasi dapat berperan sebagai dokumentasi dan referensi untuk membantu memperjelas informasi, khususnya pada materi nonfiksi seperti ensiklopedia atau buku panduan (h. 117). Kedua, ilustrasi juga berfungsi sebagai komentar yang mengandung humor atau sindiran, misalnya dalam bentuk karikatur di majalah atau koran (h. 156). Ketiga, ilustrasi dapat berperan sebagai *storytelling* yang mendukung penyampaian cerita fiksi pada buku anak, komik, atau novel bergambar (h. 166). Terakhir, pada ranah komersial, ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai identitas visual dalam kebutuhan *branding* ataupun sebagai dukungan persuasi dalam iklan dan kampanye (h. 186, 196).

Dalam konteks buku ilustrasi anak, terdapat dua gaya bercerita yang digunakan yaitu *storybook* dan *picture book* (Ghozali, 2020, h. 10). *Storybook* dibuat dengan proporsi teks yang lebih dominan dan ilustrasi ditelakkan sebagai grafika atau pelengkap dari alur cerita yang disampaikan (h. 12). Sedangkan pada *picture book*, ilustrasi dan teks memiliki peran yang sama pentingnya untuk pembaca mampu memahami alur cerita yang disampaikan (h. 14).

2.2.1 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi dalam buku anak merupakan salah satu elemen visual yang berperan penting dalam membangun suasana cerita, memperkuat pesan, serta menyesuaikan penyajian visual dengan karakteristik umur pembaca. Anak-anak cenderung lebih menyukai buku yang mengandung visual ilustrasi sebagai daya tarik utamanya (Sutawijaya, 2024, h. 7). Menurut Ferreira (2020), terdapat beberapa gaya ilustrasi yang umum digunakan dalam buku anak, masing-masing memiliki karakter visual dan fungsi komunikatif yang berbeda, sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan genre cerita, target usia, serta tujuan penyampaian narasi.

1) *Cartoon*

Pada gaya ilustrasi ini, gambar dibuat dengan bentuk dan proporsi yang dilebih-lebihkan dan tidak sepenuhnya menyerupai bentuk nyata. Gaya ini juga menonjolkan pemanfaatan ekspresi yang kuat dan karakter yang mudah dikenali. Dengan penggambaran karakter yang

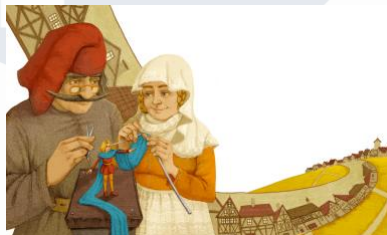
bervariasi dan ekspresi, gaya ini cukup sering digunakan dalam buku anak karena dinilai efektif untuk menarik perhatian pembaca usia dini.



Gambar 2.6 Gaya Ilustrasi *Cartoon*
Sumber: [https://graphicmama.com/...](https://graphicmama.com/)

2) *Realistic*

Gaya *realistic* mengacu pada ilustrasi dengan proporsi dan bentuk yang mendekati kondisi nyata. Dalam konteks buku anak, gaya ini umumnya digunakan untuk menghadirkan kedekatan emosional dan membangun suasana yang lebih tenang atau serius. Pendekatan tersebut dapat membantu anak untuk memahami konteks secara nyata dengan lebih baik melalui penggambaran visualnya (Sutawijaya, 2024, h. 7).



Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi *Realistic*
Sumber: [https://graphicmama.com/...](https://graphicmama.com/)

3) *Whimsical*

Gaya ilustrasi ini ditandai dengan visual yang imajinatif, ringan, dengan banyak permainan warna. Seringkali digunakan untuk menggambarkan suasana magis, karakter dan latar tidak ditampilkan secara realistis sehingga cocok untuk cerita yang berdasar pada fantasi dan tidak nyata.



Gambar 2.8 Gaya Ilustrasi *Whimsical*
Sumber: [https://graphicmama.com/...](https://graphicmama.com/)

4) *Line Drawings*

Line drawings adalah gaya ilustrasi berbasis garis tanpa memanfaatkan variasi warna. Gaya ini biasanya menggunakan satu warna dan menampilkan bentuk melalui *outline* saja. *Line drawings* sering digunakan pada buku bacaan awal atau buku aktivitas anak seperti buku mewarnai.



Gambar 2.9 Gaya Ilustrasi *Line Drawings*
Sumber: <https://graphicmama.com/...>

5) *Sketchy Drawings*

Sketchy drawings merupakan ilustrasi yang mempertahankan kesan sketsa atau goresan yang menampilkan kesan bebas, ekspresif, dan unik. Gaya ini mampu menampilkan dinamika emosi dan gerak yang kuat, serta sering digunakan untuk menggambarkan nuansa ringan dan personal dalam cerita.



Gambar 2.10 Gaya Ilustrasi *Sketchy Drawing*
Sumber: <https://graphicmama.com/...>

6) *Stylized*

Gaya ilustrasi *stylized* dibuat dengan tidak mengikuti bentuk alami suatu objek, melainkan menyederhanakan atau memodifikasinya menjadi bentuk dekoratif, geometris, atau berpola. Ilustrasi pada gaya ini umumnya menggunakan warna-warna datar dengan kontras yang tegas. Fokus utamanya bukan pada kemiripan dengan bentuk asli, tetapi pada pengolahan visual yang memiliki ciri khas tertentu.



Gambar 2.11 Gaya Ilustrasi *Realistic*
 Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/...>

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa setiap gaya ilustrasi memiliki karakter dan keunggulan masing-masing dalam mendukung penyampaian cerita pada buku anak. Pemilihan gaya ilustrasi tidak hanya bergantung pada selera visual, tetapi perlu disesuaikan dengan target usia, genre cerita, serta pesan yang ingin disampaikan. Dengan pemilihan gaya yang tepat, ilustrasi tidak akan hanya berfungsi sebagai elemen pendukung, melainkan juga mampu memperkuat suasana, memperjelas narasi, dan membantu anak memahami isi cerita secara lebih menarik dan komunikatif.

2.2.2 *Layout*

Anggarini (2021, h. 2) dalam buku *Desain Layout* menyatakan bahwa *layout* merupakan penataan elemen-elemen visual dalam suatu desain untuk menyampaikan pesan secara efektif dan estetis. *Layout* berperan sebagai sistem komunikasi visual yang membantu menyusun informasi, menarik perhatian audiens, serta menciptakan kenyamanan dalam membaca atau melihat suatu desain (h. 3). Dalam penyusunannya, *layout* memanfaatkan empat prinsip utama yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity* (11–16).

1) *Sequence*

Prinsip ini mengatur urutan perhatian pembaca saat melihat sebuah *layout*. Dalam penerapannya, desainer harus mengatur hirarki elemen desain seperti ukuran, posisi, dan kontras, sehingga mata pembaca akan diarahkan dari elemen yang paling dominan menuju elemen pendukung secara bertahap. Pembuatan skala prioritas secara visual, dapat dilakukan dengan menggunakan ukuran yang lebih besar,

posisi strategis, atau kontras tinggi yang akan secara tidak langsung menarik perhatian pembaca pada elemen tertentu terlebih dahulu, membuat pesan utama dari suatu desain tersampaikan dengan cepat dan jelas sebelum pembaca beralih ke informasi berikutnya (h. 11).

2) *Emphasis*

Emphasis berfungsi untuk memberikan penekanan pada elemen tertentu agar menjadi fokus utama dalam *layout*. Penekanan ini diciptakan melalui perbedaan ukuran huruf, warna, bentuk, gaya tipografi, atau posisi elemen itu sendiri. Dengan adanya *emphasis*, pembaca dapat menemukan informasi penting dengan cepat, sehingga proses komunikasi visual tidak terkesan membingungkan (h.12).

3) *Balance*

Balance atau keseimbangan berkaitan dengan distribusi elemen visual agar *layout* terasa stabil dan nyaman dilihat. Keseimbangan simetris dicapai ketika kedua sisi *layout* memiliki bobot visual yang setara. Sedangkan keseimbangan asimetris yaitu ketika adanya perbedaan ukuran, warna, atau bentuk elemen dengan tetap mempertahankan keharmonisan dan nilai yang sama. Penerapan *balance* yang tepat membantu menciptakan visual yang teratur dan harmonis serta mendukung keterbacaan konten (h. 13–14).

4) *Unity*

Prinsip ini menekankan kesatuan antar elemen dalam sebuah *layout* sehingga tampilannya terasa utuh dan saling terhubung. Kesatuan ini dapat dibangun melalui konsistensi warna, tipografi, gaya ilustrasi, *grid*, serta tema visual yang selaras. Dengan *unity*, setiap elemen dalam *layout* tidak akan terlihat berdiri sendiri, melainkan bekerja sama untuk menyampaikan pesan secara efektif (h. 15).

Secara keseluruhan, *layout* pada buku ilustrasi berperan penting sebagai strategi komunikasi yang mengatur bagaimana sebuah pesan disampaikan dan diterima oleh pembaca. Dengan menerapkan prinsip *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*, *layout* yang optimal mampu

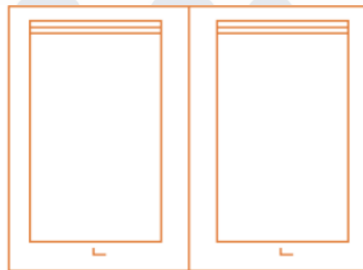
mengarahkan alur baca, menekankan pesan utama, menciptakan keseimbangan visual, dan menjaga kesatuan suatu desain. Dengan demikian, penyusunan *layout* menjadi bagian penting dalam perancangan buku ilustrasi yang efektif dan berkualitas baik secara kontekstual dan estetika.

2.2.3 Grid

Grid berperan sebagai garis bantu yang digunakan untuk mempermudah desainer dalam menyusun sebuah *layout* (Anggarini, 2020, h. 40). Dengan adanya *grid*, desainer dapat menata elemen visual dan teks secara lebih terstruktur dan konsisten di setiap halaman buku (Tondreau, 2019, h. 8). Terdapat lima jenis *grid* yang umum digunakan dalam pembuatan buku, yaitu *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid* (Tondreau, 2019, h. 11).

1) *Single-column Grid*

Single-column grid merupakan struktur *grid* paling sederhana yang terdiri dari satu kolom utama untuk menampung teks atau konten. *Grid* ini umumnya digunakan untuk penempatan teks yang panjang seperti pada esai atau novel karena mampu memberikan alur baca yang linear tanpa adanya gangguan visual yang kompleks.

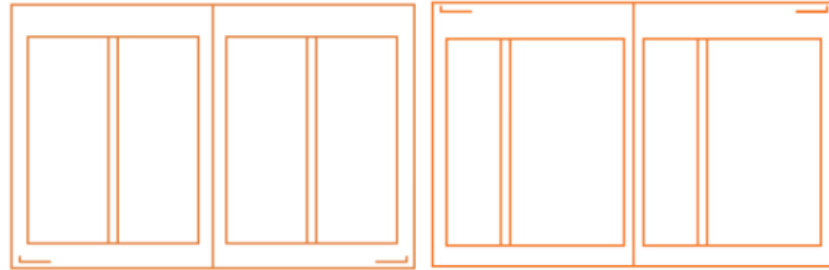


Gambar 2.12 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2) *Two-column Grid*

Two-column grid adalah *grid* yang membagi halaman menjadi dua kolom vertikal yang dapat digunakan untuk memisahkan jenis informasi seperti teks utama, catatan tambahan, atau dua blok konten yang saling berkaitan. Kedua kolom ini dapat dibuat dengan lebar yang sama ataupun berlainan sesuai dengan kebutuhan penyampaian informasi. Secara ideal, *two-column grid* dengan lebar kolom yang

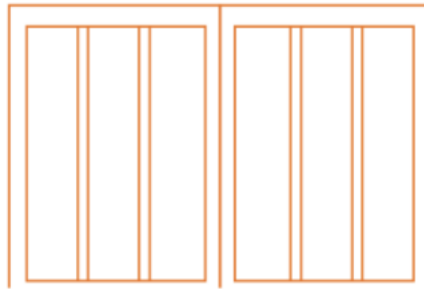
berbeda dibuat dengan perbandingan 2:1 untuk menjaga tampilan yang rapi dan seimbang.



Gambar 2.13 *Two-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3) *Multicolumn Grid*

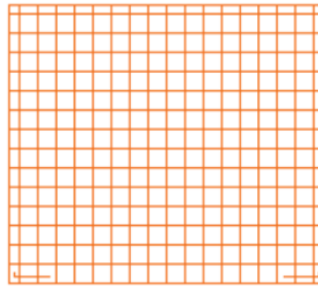
Multicolumn grid terdiri dari lebih dari dua kolom yang memungkinkan pembagian konten secara lebih fleksibel dibandingkan dua jenis grid sebelumnya. *Grid* ini sering digunakan pada buku nonfiksi, majalah, atau publikasi informatif karena mampu menampung informasi yang beragam seperti teks, gambar, kutipan, maupun infografis dalam satu halaman. Kolom yang digunakan dapat memiliki ukuran lebar yang bervariasi sesuai kebutuhan.



Gambar 2.14 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4) *Modular Grid*

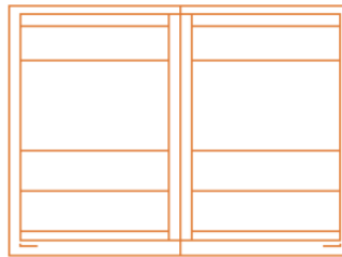
Modular grid merupakan pengembangan dari *multicolumn grid* dengan tambahan garis horizontal sehingga membentuk kotak-kotak kecil yang terstruktur. *Grid* ini sangat efektif untuk mengatur konten yang lebih kompleks dan beragam karena setiap kotak dapat diisi dengan elemen yang berbeda seperti ilustrasi, narasi, dan elemen-elemen pendukung di setiap halamannya.



Gambar 2.15 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

5) *Hierarchical grid*

Berbeda dengan *grid* lainnya, *hierarchical grid* tidak sepenuhnya menggunakan pembagian kolom yang konsisten, melainkan disusun berdasarkan kebutuhan hirarki informasi dan elemen visual. *Grid* ini digunakan ketika konten memiliki banyak variasi bentuk dan ukuran.



Gambar 2.16 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa setiap jenis *grid* memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda dalam menyusun sebuah *layout* buku ilustrasi. *Grid* tidak hanya membantu menjaga keteraturan visual, tetapi juga berperan dalam mengatur hierarki informasi serta penempatan elemen desain. Pemilihan jenis *grid* adalah aspek penting dalam pembuatan sebuah buku ilustrasi karena dapat mengatur keseimbangan antara gambar dan narasi agar saling mendukung dan tidak justru saling mendominasi. Dengan demikian, penggunaan *grid* juga berperan sebagai pendukung efektivitas komunikasi visual bagi pembacanya..

2.2.4 Tipografi

Menurut (Husain, 2020, h, 2), tipografi adalah elemen visual yang tidak hanya berfungsi sebagai teks, tetapi juga memiliki nilai bentuk dan

ekspresi yang dapat mempengaruhi persepsi pembacanya. Dalam merancang sebuah buku ilustrasi anak, pemilihan font perlu mempertimbangkan aspek keterbacaannya agar pesan dapat tersampaikan secara optimal (h. 3). Bagi anak-anak yang masih berada pada tahap awal membaca, *font* yang digunakan sebaiknya memiliki bentuk huruf yang jelas, sederhana, proporsional dan tidak terlalu dekoratif atau terdistorsi untuk memudahkan anak mengenali huruf dan kata yang mereka baca. Pengaturan ukuran huruf, spasi antarhuruf, dan jarak antarbaris juga berperan penting dalam menciptakan kenyamanan visual.

1) *Font*

Jenis atau bentuk *font* yang digunakan juga dapat membangun suasana, emosi, dan gaya penyampaian cerita. Husain (2020, h. 2–3) menjelaskan bahwa setiap bentuk huruf membawa karakter dan kesan tertentu, layaknya intonasi dalam percakapan. Misalnya, *font* dengan bentuk tebal dapat menghadirkan kesan kuat dan berat, sedangkan font yang kaku dan geometris dapat menimbulkan kesan mekanis seperti suara robot atau mesin. Dalam buku anak, pemilihan font yang sesuai akan membantu menyelaraskan teks dengan ilustrasi dan tema cerita, sehingga pesan yang disampaikan tidak hanya dipahami secara verbal, melainkan juga dirasakan.

Typeface yang paling umum digunakan pada buku ilustrasi anak adalah tipe sans serif dengan ukuran yang bervariasi antara 11–18 pt sesuai dengan jenjang membaca anak yang dituju (Ghozali, 2020, h. 21–23). Menurut Harisman et al. (2023, h. 3), beberapa font yang umum digunakan dalam buku ilustrasi anak yaitu *Comic Sans*, *Chalkboard*, *Crayon*, *Baloo*, *Amatic*, dan *Fredoka*. Melalui pemilihan *font* ini, jenis *font* yang digunakan pada buku cerita anak memiliki karakteristik yang santai, ramah, mudah dibaca, dan ekspresif. *Typeface* pada buku anak umumnya memanfaatkan bentuk huruf yang membulat, tidak kaku, dan memiliki kesan *playful* agar mampu menciptakan suasana cerita yang lebih dekat dan menarik bagi pembaca anak. Selain itu, *font* seperti *Chalkboard* dan *Crayon* umum digunakan karena memberikan

kesan tradisional dan tulisan tangan, menghadirkan kesan yang lebih kreatif, imajinatif, dan personal.

2) *Alignment*

Alignment adalah pengaturan perataan teks terhadap *margin* halaman yang dapat mempengaruhi keterbacaan serta tampilan visual sebuah buku. Dalam penerapannya, setiap jenis *alignment* memiliki karakter dan fungsi yang berbeda sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan desain dan panjang teks yang ditampilkan. Berdasarkan Strizver (2006, h.134–136) pada buku *Type Rules!: The Designers' Guide to Professional Typography* (2nd ed) beberapa jenis *alignment* yang umum digunakan, yaitu:

a) *Flush Left*

Teks diratakan pada *margin* kiri halaman dan sisi kanan teks dibiarkan tidak rata. Jenis ini merupakan pengaturan paling umum dan paling mudah dibaca karena mengikuti kebiasaan membaca alfabet latin. *Alignment* ini dianggap paling alami dan menjadi pengaturan dasar dalam banyak desain (h. 134).



Gambar 2.17 Penerapan *Flush Left*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/165451183/...>

b) *Flush Right*

Alignment ini bersifat berkebalikan dengan *flush left* yaitu dengan teks yang diratakan pada *margin* kanan dengan sisi kiri yang tidak rata. Perataan ini cenderung lebih sulit dibaca terutama pada teks panjang karena mata pembaca harus menyesuaikan posisi awal baris yang berubah-ubah. Oleh karena itu, penggunaannya terbatas untuk kebutuhan desain tertentu atau pada teks pendek saja (h. 134).



Gambar 2.18 Penerapan *Flush Right*

Sumber: [https://www.instagram.com/p/DM_6Cj6xeOQ/...](https://www.instagram.com/p/DM_6Cj6xeOQ/)

c) *Justified*

Teks yang diratakan pada *margin* kanan dan kiri dengan menyesuaikan spasi antarkata dan karakter agar membentuk blok teks yang rapi. Perataan ini sering digunakan pada surat kabar dan majalah dengan pengaturan yang hati-hati agar tidak menimbulkan jarak huruf yang tidak proporsional (h. 134–135).



Gambar 2.19 Penerapan *Justified*

Sumber: [https://www.behance.net/gallery/154150843/...](https://www.behance.net/gallery/154150843/)

d) *Centered*

Teks ditempatkan di tengah halaman dan tidak diratakan pada sisi kanan maupun kiri *margin*. *Alignment* ini cocok digunakan untuk teks pendek seperti judul dan subjudul karena memberikan kesan simetris dan terfokus. Namun, perataan ini kurang cocok digunakan untuk paragraf panjang karena dapat mengurangi keterbacaann (h. 136).



Gambar 2.20 Penerapan *Centered*

Sumber: [https://www.behance.net/gallery/104144763/...](https://www.behance.net/gallery/104144763/)

e) *Wrap-around Type*

Teks yang disusun mengikuti kontur elemen visual lain seperti ilustrasi atau foto. *Alignment* ini mampu membentuk hubungan visual antara teks dan gambar secara lebih alami. Perataan ini dapat diterapkan pada sisi kiri, kanan, atau kedua margin halaman, sesuai dengan kebutuhan desain (h. 136).



Gambar 2.21 Penerapan *Wrap-Around*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/150670987/...>

f) *Contoured Type*

Teks yang dibentuk mengikuti pola atau siluet tertentu untuk membentuk sebuah elemen visual. Biasanya, teks di dalamnya dijustifikasi agar berbentuk seperti pola yang diinginkan. Namun, perataan ini berpotensi untuk menimbulkan jarak antarkhuruf dan antarkata yang tidak merata, hingga menciptakan ruang kosong berlebihan yang dapat mengurangi keterbacaan (h.136). Oleh karena itu, *contoured type* lebih tepat digunakan untuk kebutuhan dekoratif atau penekanan visual yang tidak menuntut keterbacaan atau kejelasan informasi yang tinggi.



Gambar 2.22 Penerapan *Contoured Type*

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/a0/c7/f8/...>

Secara keseluruhan, tipografi dalam buku ilustrasi adalah elemen visual yang mampu membangun suasana, karakter, dan pengalaman membaca.

Pemilihan font dan ukurannya perlu mempertimbangkan aspek keterbacaan, kesesuaian dengan jenjang usia, serta kemampuan huruf dalam merepresentasikan emosi dan tema cerita. Selain itu, tipografi dan *alignment* harus dirancang secara seimbang agar tidak mendominasi visual, melainkan memperkuat alur cerita, menjaga kejelasan informasi, serta menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan mudah dipahami oleh anak.

2.2.5 Warna

Dalam buku cerita anak, pemilihan warna yang tepat dapat berperan sebagai stimulus psikologis yang memperkuat pesan dan nilai yang ingin disampaikan (Paksi, 2021, h. 93). Warna-warna dengan karakter tertentu dapat membangun kedekatan emosional, membantu anak mengenali situasi cerita, serta memperjelas perbedaan suasana antar adegan (h. 96). Melalui permainan kontras warna cahaya dan bayangan, ilustrasi dapat menghadirkan emosi yang beragam (Ghozali, 2020, h. 69). Warna-warna gelap dan bernuansa dingin seperti biru, ungu, dan hijau tua dapat menghadirkan kesan yang misterius, sunyi, kelam, bahkan menakutkan (h. 70). Nuansa ini sering digunakan untuk menggambarkan latar malam hari, ruang tertutup, tempat yang belum dikenal, atau situasi yang penuh tanda tanya. Intensitas gelap juga dapat memvisualisasikan rasa dramatis dan memperdalam konflik yang sedang dialami oleh tokoh.

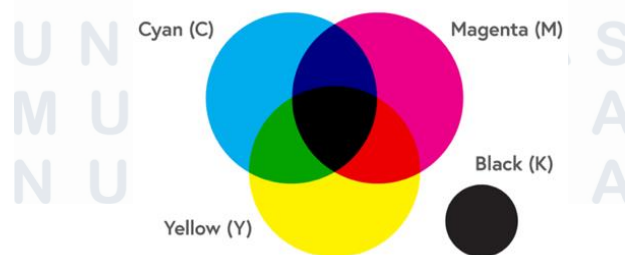


Gambar 2.23 *Warm Hues* dan *Cool Hues*
Sumber: Sherin (2012)

Sebaliknya, warna-warna terang dan hangat seperti kuning, oranye, dan merah muda, umumnya membangun suasana yang ceria, aman, bahagia, dan akrab (Landa, 2019, h. 127). Penggunaan warna dengan tingkat *hue*,

saturation, dan *brightness* yang tinggi juga terbukti dapat menstimulasi persepsi warna anak serta meningkatkan minat mereka dalam membaca buku bergambar (Song, 2024, h.158). *Tone* yang lebih terang dengan kontras cahaya yang jelas dapat digunakan untuk menekankan momen penting seperti penemuan, kemenangan, atau perasaan gembira yang sedang dialami tokoh. Warna hangat juga sering digunakan untuk menciptakan kedekatan emosional dan rasa nyaman bagi pembaca anak. Pengaturan *tone* serta intensitas terang-gelap sebaiknya sudah dirancang sejak tahap *storyboard* agar ilustrator memiliki gambaran yang jelas mengenai nuansa visual yang akan direalisasikan hingga tahap finalisasi (Ghozali, 2020, h. 69).

Menurut Holtzchue (2011, h. 177–178), sistem warna yang sebaiknya digunakan untuk proses percetakan adalah *CMYK* (*Cyan, Magenta, Yellow, dan Black*) yang bekerja dengan prinsip warna subtraktif, yaitu menyerap dan meneruskan cahaya untuk menghasilkan warna. Buku anak umumnya menonjolkan ilustrasi yang penuh warna untuk menarik perhatian dan membantu anak memahami cerita secara visual, sehingga diperlukan sistem cetak yang dapat mereproduksi banyak variasi warna secara konsisten. Penggunaan sistem warna *CMYK* memungkinkan peroses percetakan untuk menghasilkan gradasi warna yang beragam tanpa menurunkan kejelasan gambar (h. 180). Selain itu, sistem ini juga telah menjadi standar dalam percetakan komersial sehingga lebih efisien dan ekonomis untuk produksi buku dalam jumlah banyak tanpa mengurangi kualitasnya secara visual (h. 177).



Gambar 2.24 Sistem Warna *CMYK*
Sumber: <https://mixam.co.uk/support/cmykchart>

Berdasarkan uraian di atas, warna dalam buku ilustrasi tidak hanya berperan sebagai pelengkap estetika, melainkan juga sebagai sarana

komunikasi visual yang mampu membangun suasana, memperkuat emosi, dan menegaskan pesan cerita. Pemilihan warna gelap dan tidak perlu disesuaikan dengan kebutuhan naratif agar dapat membantu pembaca memahami perbedaan situasi secara lebih jelas. Oleh karena itu, perencanaan *tone*, kontras, dan intensitas warna sebaiknya dilakukan dengan matang sejak tahap *storyboard* untuk menghasilkan visual yang konsisten hingga tahap akhir produksi. Selain pertimbangan psikologis dan naratif, aspek teknis seperti penggunaan sistem warna *CMYK* juga harus diperhatikan untuk memastikan kualitas produksi dan proses percetakan buku ilustrasi anak.

2.2.6 Tahap Pembuatan Ilustrasi

Menurut Ghozali (2020, h. 31) dasar pembuatan buku ilustrasi dilakukan dalam empat tahap yaitu prasketsa (riset), sketsa, pengerjaan ilustrasi, dan finalisasi. Keempat tahap tersebut dirancang sebagai alur kerja yang terstruktur agar proses penciptaan ilustrasi dapat berjalan secara efektif dan terencana. Proses ini dilakukan setelah terbentuknya naskah atau alur cerita yang sudah siap diterjemahkan ke dalam konsep visual.

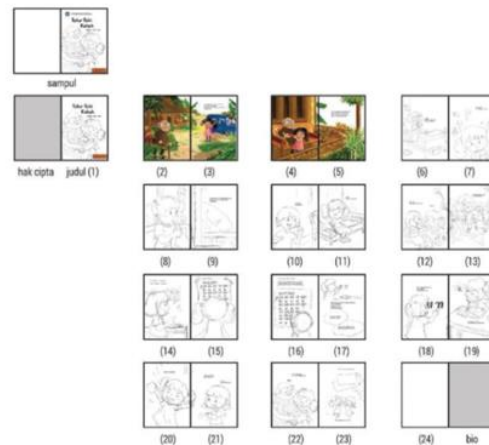
1) Prasketsa (Riset)

Prasketsa merupakan tahap awal dalam proses pembuatan ilustrasi yang berguna untuk merealisasikan gagasan visual secara eksploratif. Pada tahap ini, ilustrator sudah mulai menerjemahkan alur cerita ke dalam bentuk coretan sederhana yang akan membentuk kemungkinan komposisi, pengaturan ruang, serta penempatan tokoh dan latar. Namun sebelum itu, ilustrator harus terlebih dahulu membaca dan memahami naskah serta melakukan riset terkait referensi dan konsep yang cocok untuk naskah cerita yang ada (h. 32). Ilustrasi pada tahap ini masih bersifat sangat kasar karena hanya berfokus pada pencarian ide visual yang paling efektif untuk menyampaikan setiap adegan alur cerita.

2) Sketsa

Pada tahap sketsa, ilustrator mulai mengemangkan ide visual dari prasketsa yang dipilih menjadi komposisi yang lebih jelas dan terstruktur. Tahap ini dibagi menjadi dua bagian yaitu perancangan

karakter dan *storyboard*. Pada bagian desain karakter, ilustrator akan membuat detail ekspresi wajah, bentuk tubuh, proporsi, gestur, dan atribut yang menjadi identitas visual tokoh untuk dipertahankan pada setiap adegan cerita. Pembentukan karakter ini juga didasarkan pada riset sifat, kebiasaan, latar waktu, budaya, serta lokasi penempatan karakter agar sesuai dengan konteks cerita yang ada (h. 32–33).



Gambar 2.25 Pembuatan *Thumbnail Storyboard*
Sumber: Ghozali (2020)

Setelah itu, ilustrator akan menyusun *storyboard* yang berisi rangkaian adegan cerita secara berurutan sesuai dengan alur untuk melihat kesinambungan visual antarhalaman buku. *Storyboard* juga dapat membantu membantu memperkirakan pendempatan teks dan gambar serta halaman ilustrasi yang digunakan. Terdapat tiga bentuk dasar ilustrasi yang umum digunakan dalam pembuatan buku anak (h. 15–20). Bentuk pertama adalah halaman tebaran (*spread*) yaitu ilustrasi yang mengisi dua halaman sekaligus dalam satu bukakan buku. Bentuk ini bertujuan untuk menggambarkan suatu adegan penting, suasana tempat, atau latar cerita dengan lebih luas, sehingga membutuhkan waktu mencerna yang lebih lama.



Gambar 2.26 Bentuk Dasar Ilustrasi dalam Buku *Anis Tidak Suka*
Sumber: <https://budi.kemendikdasmen.go.id/bacabuku/...>

Selanjutnya, ilustrasi *single* adalah bentuk ilustrasi yang hanya mengisi satu sisi halaman. Bentuk ini digunakan untuk memperlihatkan adegan yang berbeda dalam satu bukuan buku. Ilustrasi *single* perlu memiliki perbedaan visual yang jelas antarahalamannya agar pembaca tidak salah memahami perpindahan adegan cerita. Perbedaan tersebut dapat melalui variasi sudut pandang, komposisi, dan latar (h. 17–19). Bentuk ketiga adalah ilustrasi lepasan (*spot*) yaitu bentuk ilustrasi berukuran kecil yang diletakkan saling terpisah dalam satu halaman. Jenis ilustrasi ini digunakan untuk memperhatikan aktivitas yang berlangsung cepat, berurutan, atau banyak dalam satu halaman. Bentuk ini tidak memerlukan penggambaran latar yang detail agar perhatian pembaca lebih terfokus pada aktivitas atau objek utama yang sedang ditampilkan (h. 19). Ketiga bentuk ilustrasi ini dapat digunakan secara terpisah atau bersamaan tergantung kebutuhan cerita dan penyampaian visual yang ingin dituju dalam buku ilustrasi anak (h. 20).

Pada tahap ini juga, ilustrator mulai memperhatikan komposisi secara lebih detail seperti mempertimbangkan berbagai sudut pandang yang digunakan dalam komposisi untuk menyampaikan adegan secara efektif (h. 51). Terdapat lima sudut pandang yang umumnya digunakan dalam halaman buku ilustrasi anak. Mata Burung adalah sudut pandang dari atas yang dapat menampilkan adegan secara menyeluruh dan luas (h. 53). Mata Semut adalah sudut pandang dari bawah yang membuat objek terlihat lebih besar untuk memberikan kesan dramatis (h. 53). *Frontal* adalah sudut pandang yang dibuat sejajar dengan objek untuk menghadirkan kesan langsung yang dekat dengan tokoh (h. 54). Jauh atau *Zoom Out* adalah sudut pandang jarak jauh yang dapat memperlihatkan konteks ruang dan latar dalam sebuah adegan cerita (h. 55). Fokus atau *Zoom In* adalah sudut pandang jarak dekat yang berfungsi untuk menonjolkan detail, ekspresi, atau emosi tertentu pada adegan (h. 55).

Melalui tahap sketsa ini, seluruh perencanaan visual mulai dimatangkan sebelum masuk ke proses pewarnaan. Hasil dari desain

karakter dan *storyboard* kemudian menjadi acuan utama dalam tahap pengerjaan ilustrasi, di mana sketsa yang telah disusun akan diwujudkan ke dalam bentuk visual yang lebih final.

3) Pengerjaan Ilustrasi

Tahap ini merupakan proses realisasi sketsa menjadi karya visual yang lebih matang dan terstruktur. Ilustrator akan mulai melakukan penerapan bentuk dengan mempertegas garis, memperbaiki proporsi, menyempurnakan anatomi karakter, serta memastikan perspektif dan komposisi sudah sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Bentuk gambar yang sudah lebih rapi akan diberikan warna-warna dasar untuk membangun suasana dan harmoni visual (h. 77). Pewarnaan ini masih belum menampilkan detail tekstur atau efek pencahayaan yang kompleks, tetapi sudah memperlihatkan arah *mood* warna yang ingin dibangun. Selanjutnya, ilustrator baru menambahkan pewarnaan detail seperti menambahkan bayangan, pencahayaan, gradasi, dan tekstur untuk memberi kedalaman ruang dalam ilustrasi.

4) Finalisasi

Untuk menyempurnakan hasilnya sebelum ke proses produksi, ilustrator akan melakukan beberapa pengecekan dan penyesuaian terutama untuk menghindari kesalahan teknis. Pada tahap ini dilakukan pengecekan ulang terhadap warna, ketajaman garis, konsistensi karakter, serta kesesuaian ilustrasi dengan tata letak halaman agar tidak ada yang tertukar. Finalisasi juga mencakup penyesuaian resolusi dan format *file* agar siap digunakan dalam proses pencetakan (h. 82).

Berdasarkan tahapan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan buku ilustrasi tidak dilakukan secara spontan, melainkan melalui alur kerja yang sistematis dan saling berkaitan. Keempat tahap tersebut memastikan ilustrasi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan naskah dan siap untuk diproduksi. Dengan mengikuti tahapan tersebut, proses penciptaan ilustrasi akan menjadi lebih terarah, efektif,

dan mampu menghasilkan karya yang optimal baik dari segi visual maupun fungsi komunikatifnya dalam buku anak.

2.2.7 Perancangan Karakter

Ghozali (2020) dalam buku *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional* menyatakan bahwa perancangan karakter merupakan tahap penting dalam proses pengilustrasian cerita anak. Perancangan karakter tidak hanya berfokus pada tampilan fisiknya, melainkan pemahaman terhadap sifat, latar belakang, kebiasaan, serta perannya dalam alur cerita. Oleh karena itu, sebelum muncul sebuah desain fisik sebuah karakter, ilustrator harus melakukan riset dan memahami alur cerita secara menyeluruh agar karakter tersebut memiliki kejelasan identitas dan konsistensi dari awal hingga akhir cerita.



Gambar 2.27 Variasi Bentuk Dasar Karakter
Sumber: <https://youtu.be/VHiKrd5LauE?si=DKswYkErTgu0T5Re>

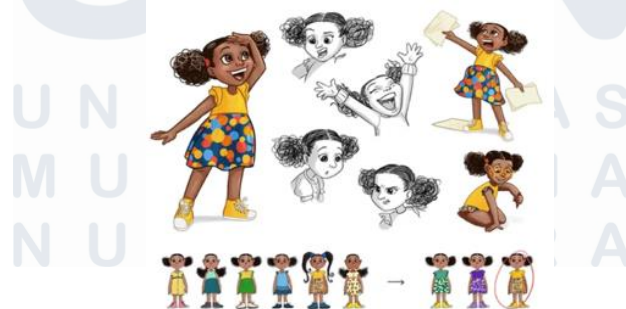
Dalam perancangan desainnya, terdapat empat aspek visual karakter yaitu permainan bentuk, ciri khas karakter, sketsa emosi dan posisi, serta permainan gaya gambar dan warna karakter (Ghozali, 2020, h. 34–39). Bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga dapat digunakan sebagai fondasi dalam membangun karakter karena masing-masing bentuk memiliki kesan psikologis yang berbeda. Bentuk lingkaran cenderung memberi kesan lembut, ramah, polos. Dan kekanak-kanakan. Bentuk persegi memberikan kesan tenang, kuat, dan stabil. Sedangkan segitiga dapat menghadirkan karakter yang licik, tajam, atau bahkan antagonis. Pengolahan bentuk ini membantu ilustrator menciptakan siluet yang jelas sehingga karakter mudah dikenali.

Aspek kedua adalah ciri khas karakter, yaitu elemen pembeda yang membuat tokoh memiliki identitas visual yang kuat (Ghozali, 2020, h. 35–36).

Ciri khas tersebut dapat berupa gaya rambut, bentuk tubuh, aksesoris, pakaian, atau atribut khusus yang melekat pada karakter. Elemen ini harus dirancang secara konsisten agar pembaca dapat mengingat dan mengenali tokoh di setiap halaman buku dengan mudah. Ciri khas juga berfungsi memperkuat kepribadian serta latar belakang karakter sesuai dengan kebutuhan cerita.

Aspek ketiga terletak pada penggambaran emosi dan posisi karakter. Untuk aspek ini, ilustrasi harus mengeksplorasi berbagai ekspresi wajah dan gestur tubuh untuk menunjukkan ragam emosi seperti senang, sedih, marah, takut, terkejut, dan sebagainya. Selain ekspresi, posisi dan bahasa tubuh juga menentukan bagaimana suatu karakter berinteraksi dalam ruang atau dengan tokoh lain pada suatu adegan yang sama. Aspek ini dapat direalisasikan dengan membuat lembar acuan yang menampilkan beragam emosi dan gestur karakter, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman awal dalam pembuatan ilustrasi keseluruhan cerita agar tetap konsisten.

Aspek terakhir adalah permainan gaya gambar dan warna karakter, gaya gambar berkaitan dengan pendekatan visual yang dipilih, tentunya harus disesuaikan dengan target usia dan konsep cerita yang ingin disampaikan. Sementara itu, warna berperan dalam membangun suasana dan memperkuat karakteristik tokoh untuk menciptakan kesesuaian dengan sifat dan peran karakter cerita. Pemilihan warna yang khas juga dapat memperkuat identitas suatu karakter, membuatnya terlihat menonjol dan mudah untuk diingat.



Gambar 2.28 Lembar Acuan Karakter

Sumber: <https://www.melissalettisart.com/character-sheet-portfolio>

Berdasarkan keempat aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan karakter bukan sebatas menggambar seorang tokoh, melainkan harus melalui proses konseptual yang mempertimbangkan bentuk dasar,

identitas visual, ekspresi, emosi, hingga gaya ilustrasi dan pemilihan warna. Dengan riset dan pertimbangan yang cukup, perancangan ini dapat menghasilkan karakter yang kuat secara visual, konsisten, dan mampu mendukung penyampaian alur cerita secara efektif.

2.3 Batik Tulis

Kata batik berasal dari gabungan kata “mba” yang berarti menorehkan atau menulis, dan “titik” yang berarti pola berupa titik-titik (Lisbijanto, 2019, h. 7). Maka, batik merupakan proses penorehan atau penulisan titik-titik hingga berbentuk suatu pola pada kain. Batik telah dikenal di Indonesia sejak ratusan tahun lalu dan berkembang pesat pada masa kerajaan-kerajaan di Jawa sebagai suatu simbol status (h. 1–2). Seiring waktu, batik tidak hanya menjadi bagian dari lingkungan bangsawan, tetapi juga menyebar ke masyarakat luas dan berkembang menjadi seni karya hingga sebuah warisan budaya Indonesia hingga sekarang.

Salah satu teknik tradisional dalam membatik adalah batik tulis yang dibuat secara manual menggunakan canting dan lilin malam, di mana setiap prosesnya membutuhkan ketelatenan, kesabaran, serta ketelitian yang tinggi (Lisbijanto, 2019, h. 11). Batik memang sudah dikenal dengan luas, tetapi banyak masyarakat yang masih belum sepenuhnya memahami arti batik sesungguhnya dan hanya membatasi batik sebagai sebuah produk yang bisa dipakai (Wulandari, 2011, h. 6). Padahal, melalui batik masyarakat bisa memaknai secara mendalam, aspek-aspek filosofi, historis, dan budaya di dalamnya (h. 7).

2.3.1 Peralatan Membatik

Dalam pembuatan sebuah kain batik, diperlukan beragam peralatan khusus yang mendukung setiap tahapan prosesnya (Lisbijanto, 2019, h. 14). Alat dan bahan yang digunakan dalam proses membatik juga bersifat tradisional dan khas, serta diwariskan secara turun temurun sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Kelengkapan dan ketepatan penggunaan peralatan dapat memengaruhi kelancaran proses membatik, kualitas motif, kerapihan garis, dan hasil akhir kain. Oleh karena itu, pemahaman mengenai peralatan membatik menjadi hal penting sebelum mempelajari praktik membatik itu sendiri. Alat-alat yang digunakan dalam membatik sebagai berikut:

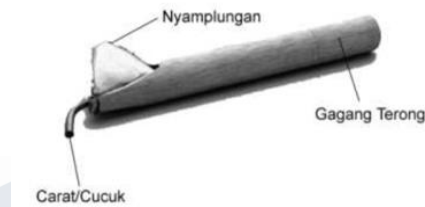
- 1) Wajan, adalah alat yang digunakan sebagai wadah untuk melelehkan lilin malam sebelum digunakan dalam proses membatik. Wajan memiliki 2 tangkai agar mudah untuk diangkat dan diturunkan dari kompor. Wajan dapat terbuat dari logam baja atau tanah liat yang mampu menahan panas secara merata (h. 14).
- 2) Anglo, disebut juga kompor, berupa tungku kecil yang berfungsi sebagai wadah berisi lilin untuk melelehkan malam di dalam wajan. Panas dari anglo harus dijaga agar tetap stabil demi mempertahankan tekstur malam yang ideal (h. 15).



Gambar 2.29 Wajan dan Anglo
Sumber: <https://fitinline.com/>

- 3) Taplak, yaitu kain yang digunakan sebagai alas kerja saat membatik untuk menutup dan melindungi paha pembatik dari tetesan lilin malam yang panas. Taplak juga dapat membantu dalam menjaga kebersihan area kerja membatik (h. 15).
- 4) Saringan malam, adalah alat yang berfungsi untuk menyaring kotoran pada lilin malam yang telah dilelehkan. Hal ini berguna untuk menjaga cairan lilin malam agar tetap bersih dan tidak menyumbat canting (h. 15).
- 5) Canting, adalah alat utama dalam pembuatan batik tulis. Layaknya pulpen, alat ini digunakan untuk menorehkan atau menggoreskan cairan malam ke permukaan kain sesuai dengan pola. Canting terdiri dari 3 komponen yaitu nyamplung, cucuk, dan gagang (h. 16). Nyamplung adalah bagian yang berupa wadah kecil untuk menampung lilin malam pada canting. Nyamplung terhubung pada cucuk yang berfungsi sebagai tempat keluarnya lilin malam saat

menulis di kain. Kemudian, gagang adalah bagian yang digunakan untuk memegang canting dan mengendalikan goresan yang dibuat.



Gambar 2.30 Canting
Sumber: Lisbijanto (2019)

- 6) Bandul, digunakan sebagai pemberat agar kain tidak mudah bergeser atau terlipat saat proses saat proses pembatikan (h. 17).
- 7) Kain Mori, adalah kain putih dengan bahan dasar katun yang digunakan sebagai media utama dalam membatik. Kain Mori memiliki daya serap yang baik terhadap lilin malam dan zat pewarnaan yang digunakan (h. 17).
- 8) Gawangan, yaitu alat penyangga kain saat proses membatik berlangsung agar kain dapat digantung dan dibentangkan dengan batik. Gawangan terbuat dari bahan kayu atau bambu yang ringan dan mudah untuk dipindahkan sesuai kebutuhan (h. 17).
- 9) Lilin atau Malam, merupakan campuran bahan lilin yang digunakan dalam proses mencanting. Bagian kain yang tertutup malam akan terlindungi dari larutan pewarna sehingga tidak ikut menyerap warna. Cairan malam mudah meresap ke dalam serat kain mori, namun juga mudah dilepaskan kembali pada tahap pelorodan (h. 18). Bahan ini umumnya dibuat dari tumbuhan damar atau resin, terdapat juga lilin malam yang berasal dari sarang tawon atau lebah (h. 22).



Gambar 2.31 Lilin Malam
Sumber: <https://fitinline.com/>

- 10) Pola, adalah rancangan gambar atau motif yang akan menjadi acuan dalam proses mencanting. Pola tersebut dapat dibuat secara manual atau dicetak, sesuai dengan kebutuhan (h. 19).
- 11) Meja mal, yaitu meja yang digunakan sebagai alas untuk menggambar atau menjiplak pola pada kain sebelum proses pencantingan dimulai (h. 20).
- 12) Bejana pencelup, adalah wadah yang digunakan untuk proses pewarnaan kain dengan cara mencelupkan kain ke dalam bahan pewarnaan (h. 20).
- 13) Bejana pelarut lilin, yaitu wadah yang digunakan dalam proses pelorodan atau pelarutan atau penghilangan lilin malam dari kain menggunakan air panas (h. 20).
- 14) Cawuk, adalah alat yang digunakan untuk mengikis malam yang menempel jika diperlukannya perbaikan atau pembersihan pada bagian tertentu (h. 20).
- 15) Kolam pencucian, adalah wadah berisi air dingin untuk mencuci kain setelah proses pewarnaan dan pelorodan, agar sisa zat warna dan lilin malam benar-benar bersih sebelum kain dikeringkan (h. 20).
- 16) Tempat jemuran, digunakan untuk mengeringkan kain batik yang telah selesai diwarnai, dilorod, dan dicuci (h. 20).
- 17) Bahan pewarna, yaitu zat warna yang digunakan untuk memberikan warna pada kain batik. Zat warna ini dapat berasal dari bahan alami maupun bahan sintetis (h. 20).

2.3.2 Nilai dan Proses Batik Tulis

Proses pembuatan batik tulis merupakan sebuah warisan budaya tradisional yang dijaga dan dijanlankan secara turun-temurun di Indonesia. Teknik ini bukan sekedar kegiatan produksi kain bermotif, melainkan juga mengandung nilai moral, historis, dan filosofis yang mendalam. Proses yang panjang dan berulang ini mengajarkan nilai-nilai seperti kreativitas, ketekunan, kesabaran, ketelitian, dan tanggung jawab. Melalui batik tulis, pembatik tidak hanya menciptakan karya visual, tetapi juga menjalani proses pembentukan

sikap dan karakter yang penuh dengan makna budaya. Secara tahapannya, proses dasar membatik tulis terdiri dari tahap-tahap berikut:

1) Pemilihan dan Pemotongan Kain

Proses pembuatan batik dimulai dengan pemilihan kain mori yang akan digunakan sebagai media utamanya. Kain mori dipotong sesuai dengan kebutuhan produk yang akan dibuat, kebaya, selendang, atau kemeja (Listbijanto, 2019, h. 25). Ketepatan dalam pemotongan kain penting agar motif dapat diaplikasikan secara proporsional.

2) Ngetel

Kain yang telah dipotong sebelumnya akan dibersihkan untuk menghilangkan kandungan kanji yang masih menempel dari proses pabrik. Pembersihan dilakukan dengan merendam kain ke dalam larutan khusus yaitu campuran air, minyak kacang, soda abu, dan bahan pencuci yang disebut tipol (Listbijanto, 2019, h. 26). Kain tersebut kemudian akan diperas dan dijemur hingga kering. Proses ini dapat diulang beberapa kali tergantung tingkat kebersihan kain. Tahap ngetel bertujuan agar setiap pori-pori kain terbuka dengan baik agar zat warna dapat meresep dengan sempurna dan menghasilkan warna kain batik yang merata dan tahan lama.

3) Nglengreng

Nglengreng adalah tahap penggambaran motif atau corak batik pada kain (Listbijanto, 2019, h. 23). Motif digambarkan dengan wayang di atas kain yang ditelakkan pada meja menggunakan pensil sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Pada tahap ini, pembatik harus menentukan komposisi, ukuran, serta keseimbangan motif yang akan dibuat. Seorang pengrajin batik membutuhkan kreativitas, ketekunan, dan nilai estetika yang tinggi untuk menghasilkan motif dan warna batik yang indah dan karya akan seni (Athariq dkk., 2024, h. 465).

4) Mbathic atau Nglowong

Mbathic atau Nglowong Canting adalah salah satu tahap utama dalam proses pembatikan tulis di mana pembatik akan menorehkan lilin

malam mengikuti garis pola yang sudah digambar sebelumnya. Pada tahap ini, pertama-tama, malam harus dipanaskan hingga mencair dan dijaga pada suhu yang stabil. Kemudian, pembatik akan mengambil cairan tersebut dan menampungnya di bagian nyamplung canting. Canting yang sudah berisi lilin malam dapat langsung digunakan untuk menggambar ulang pola pada kain. Pencantingan harus dilakukan pada 2 sisi kain agar zat warna tidak menembus di bagian-bagian yang tidak diinginkan saat proses pewarnaan. Untuk mencanting dengan baik, seorang pembatik harus bekerja dengan telaten, rapi, dan terampil (Listbijanto, 2019, h. 23). Tahap ini juga membutuhkan kesabaran dan ketelitian yang tinggi agar setiap detail pada pola dapat tercanting dengan optimal (Athariq dkk., 2024, h. 464).

5) Isen-isen

Setelah garis luar motif selesai, tahap berikutnya adalah mengisi bagian dalam motif dengan ornamen tambahan yang disebut isen-isen (Lisbijanto, 2019, h. 26). Isen-isen dapat berupa titik, garis pendek, atau bentuk dekoratif kecil lainnya. Tahap ini berfungsi untuk memperkaya detail visual pada batik dan meningkatkan nilai estetikanya. Pembuatan isen-isen juga menggunakan canting dan lilin malam.

6) Nembok

Nembok adalah proses menutup bagian-bagian kain yang ingin dipertahankan sebagai warna dasar atau warna sebelumnya, menggunakan lapisan malam yang lebih tebal. Lapisan malam ini berfungsi untuk menghalangi zat warna agar tidak meresap ke bagian yang tidak diinginkan pada tahap pewarnaan (Lisbijanto, 2019, h. 28). Tahap ini juga harus dilakukan pada kedua sisi kain untuk mencegah kebocoran zat warna pada pola yang tidak ingin terkena warna.

7) Medel

Medel merupakan proses pewarnaan dasar dengan cara mencelupkan kain ke dalam larutan pewarna (Lisbijanto, 2019, h. 28). Warna dasar yang umum digunakan adalah biru tua, merah, dan coklat.

Pewarnaan dapat menggunakan pewarna sintetis atau pewarna alami yaitu ZWA (Zat Warna Alam) yang berasal dari tumbuhan, hewan, atau mineral. Penggunaan ZWA bersifat lebih ramah lingkungan dan dapat menghasilkan warna yang lebih lembut (Sahara, 2025).

8) Ngerok atau Nggirah

Setelah pewarnaan dasar selesai, tahap berikutnya adalah ngerok atau nggirah yaitu menghilangkan malam pada bagian tertentu dengan cara dikeruk menggunakan cawuk atau semacam pisau tumpul (Lisbijanto, 2019, h. 29). Tujuan dari proses ini adalah membuka kembali bagian kain yang akan diberi warna selanjutnya. Proses ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati agar serat kain tidak rusak dan motif tetap terjaga.

9) Mbironi

Mbironi adalah proses menutup kembali bagian kain yang ingin dipertahankan warnanya agar tidak tercampur dengan warna selanjutnya. Bagian yang sudah memiliki warna warna dasar akan ditutup kembali dengan menggunakan lilin malam di kedua sisi kain yaitu pada bagian luar dan dalam sisi kain (Lisbijanto, 2019, h. 29).

10) Nyoga

Pada tahap ini, kain dicelupkan ke dalam larutan pewarna sog. Larutan ini yang berasal dari bahan alami yaitu kulit kayu sog tingi (*ceriops tagal*) yang mengandung senyawa tanin yang digunakan sebagai zat pewarna utama (Handayani & Maulana, 2013, h. 2). Tanin yang dihasilkan dari proses ekstraksi kulit sog tingi memberikan warna coklat kemerahan. Proses pencelupan dilakukan secara berulang untuk memperoleh hasil yang maksimal hingga warnanya merata dengan baik. Proses pengulangan tersebut dilakukan dengan mencelup dan mengeringkan kain secara bergantian (Lisbijanto, 2019, h. 29). Untuk meningkatkan daya lekat dan ketahanan warna, proses pewarnaan sog umumnya disertai dengan penggunaan mordan, atau zat pengikat warna

tambahan, seperti tawas, kapur, atau tunjung yang dapat memengaruhi variasi hasil warna akhir (Handayani & Maulana, 2013, h. 5).

11) Nglorod

Kain yang sudah selesai diwarnai akan melalui proses nglorod yaitu proses menghilangkan lilin malam yang menempel pada kain dengan cara merebusnya dalam air mendidih (Lisbijanto, 2019, h. 29). Proses perebusan dilakukan hingga lilin malam benar-benar hilang dari kain. Jika pembatik menginginkan lebih dari dua warna, maka proses mencanting, pewarnaan, dan nglorod dapat diulang kembali sesuai dengan jumlah warna yang ingin digunakan. Proses pengulangan ini membutuhkan ketekunan dan konsistensi dalam bekerja untuk mencapai hasil yang diinginkan (Athariq dkk., 2024, h. 465).

12) Penjemuran

Jika pembatik sudah puas dengan warnanya, kain akan dicuci bersih menggunakan air dingin untuk menghilangkan zat malam dan zat pewarna yang tersisa. Setelah selesai, kain baru bisa dijemur hingga tuntas dan kering. Setelah kering, kain akan diseterika dan dilipat hingga siap dipakai atau dijual (h. 27). Tahap ini menandakan selesainya seluruh rangkaian proses pembuatan batik tulis.

2.4 Penelitian Relevan

Pada subbab ini, penulis mengkaji sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik serupa. Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai landasan untuk memahami pendekatan, metode, serta temuan yang telah ada, khususnya terkait pembelajaran terkait batik melalui media buku ilustrasi anak. Setiap penelitian relevan akan diuraikan berdasarkan fokus penelitian dan hasil yang diperoleh, kemudian dianalisis untuk menemukan *research gap* yang dapat memperlihatkan kebaruan dari penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Batik Larangan sebagai Artefak	Aprilia Nur Saputri, Mochamad Fauzie, &	Buku ilustrasi mengenai makna dan ketentuan	Fokus terhadap sejarah, motif dan penggunaan busana batik.

	Kebudayaan dari Yogyakarta	Qisthi Maghfiroh	penggunaan dari Batik Larangan asal Yogyakarta.	Menggunakan ilustrasi yang formal dengan outline yang tegas, menunjukkan kesan yang sesuai dengan penggunaan batik Larangan.
2	Perancangan Buku Ilustrasi “Batik Warisan Budaya Nusantara” Edisi “Batik Solo, Surakarta” Sebagai Media Pengenalan Batik Untuk Anak Usia 12-14 Tahun	Dicky Bima Anggara & Benny Muhdaliha	Buku ilustrasi mengenai pengenalan batik Solo, Surakarta kepada anak usia 12-14 tahun.	Menggunakan gaya ilustrasi dengan efek cat air untuk kesan tradisional yang hangat dan tenang menciptakan suasana positif dan nyaman. Menggunakan gaya ilustrasi dengan anatomi realis cocok untuk pendekatan kepada remaja.
3.	Perancangan buku Visual Cara Membatik Pada Batik Tegal Dalam Upaya Pelestarian Budaya Indonesia	Puri Sulistiyawati, Dimas Irawan Ihya Ulumuddin, Dwi Puji Prabowo, Alif Aji Yasin, & Dzuha Hening Yanuarsari	Buku visual ilustrasi mengenai cara membatik pada batik Tegal.	Menggunakan campuran foto dan ilustrasi, terutama saat menampilkan motif. Menggunakan dialog pertanyaan untuk menampilkan interaksi tanya jawab dalam alur.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian relevan yang telah ada sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi tentang batik umumnya masih berfokus pada aspek pengenalan visual, sejarah, ragam motif, serta tahapan teknis membatik saja. Kebaruan dalam perancangan ini terletak pada pergeseran fokus dari hasil dan motif batik menjadi proses membatik tulis sebagai sarana pembelajaran nilai moral bagi anak usia 7–9 tahun. Perancangan ini menekankan bagaimana tahapan membatik tulis dapat dimaknai sebagai pengalaman belajar

yang menanamkan nilai kreativitas, kesabaran, ketelitian, dan ketekunan, yang disajikan melalui pendekatan visual naratif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, buku ilustrasi ini juga dirancang sebagai media pendamping orang tua dan anak dalam proses pembelajaran nilai moral, sehingga menghadirkan pendekatan yang berbeda dan melengkapi penelitian sebelumnya.

