

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur

2.1.1 Lagu Daerah

1. Definisi Lagu Daerah

Menurut Buku “*Kawih/Tembang Anak-Anak di Kalangan Kebudayaan Sunda dan Jawa*” Istilah kakawihan berasal dari kata kawih yang berarti lagu atau nyanyian, dan istilah kawih ini telah lama dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat Sunda (Kusumah & Heryana, 2015).

Pengertian atau definisi lagu atau nyanyian (*kawih/tembang*) anak-anak cenderung maknanya diperluas. Beberapa definisi tentang kawih/tembang anak-anak umumnya mengacu pada bentuk permainan anak-anak desa. Artinya segala sesuatunya harus menunjukkan ciri kedaerahannya. Semua bentuk nyanyian harus dalam bahasa daerah (Sunda dan Jawa), padahal pada beberapa pengamatan terdapat bentuk-bentuk baru nyanyian yang ditulis atau dilafalkan dalam bahasa non Sunda maupun Jawa. Tidak menutup kemungkinan, bentuk pupuh sebagai akibat pelajaran kesenian di sekolah menjadi bagian yang memperkaya *kakawihan/tembang* anak-anak.

Teks *kawih /tembang* dibatasi pada lirik-lirik yang berkaitan dengan pendidikan karakter dalam arti mengandung pendidikan nilai budaya seperti kejujuran, kebersamaan, kesetiaan, toleransi,

penghargaan kepada guru, orang tua, atau orang yang dituakan, dan yang terpenting nilai religius yang membawa anak-anak kepada rasa cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Kandungan Nilai dalam Lagu Anak-Anak Sunda

Dalam Kamus Bahasa Sunda, disebutkan bahwa kakawihan/tembang anak-anak mengandung nilai-nilai sosial budaya masyarakat yang mendukungnya dan mempunyai fungsi sosial yang beranekaragam sebagai pengokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat yang bersangkutan. Menurut Dananjaya (1984), kakawihan/tembang dapat digolongkan pada folklore lisan, dan setiap bangsa di dunia umumnya memiliki nyanyian rakyat. Hal ini terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak, karena nyanyian ini hampir murni disebarkan melalui lisan dan banyak di antaranya disebarkan tanpa bantuan orang tua bahkan guru di sekolahnya.

Menurut Buku *“Kawih/Tembang Anak-Anak di Kalangan Kebudayaan Sunda dan Jawa”* Dilihat dari segi fungsinya, kakawihan pada kalangan anak-anak Sunda harus dilihat dari keseluruhan aspek yang melingkupinya. Artinya, harus dilihat bersamaan ketika sebuah kakawihan diperagakan atau dimainkan. Kebanyakan kakawihan dilakukan beberapa saat sebelum permainan dilakukan, yakni untuk menentukan orang pertama yang bermain.

Fungsi lainnya adalah sebagai media belajar, hal ini penting terutama bagi anak-anak untuk memupuk jiwa sportif. Di sisi yang lain, kandungan kakawihan atau tembang Sunda juga lahir dengan kandungan isinya yang sarat dengan nilai-nilai budaya, pengarang tembang banyak menuangkan ide, pesannya dengan menggali kearifan lokal yang dimiliki dalam wilayah budaya Sunda.

2.1.2 *Tokécang*

Menurut Buku "*Buku Panduan Guru Seni Musik*" Lagu "*Tokécang*" yang sederhana dan gembira, dinyanyikan anak-anak kecil di daerahnya pada saat mereka sedang menghabiskan waktu bermain bersama. Lagu "*Tokécang*" menceritakan tentang seseorang yang senang makan secara berlebihan atau makan sampai melampaui batas. Tembang "*Tokécang*" merupakan sebuah singkatan dari Tokék Makan Kacang yang mengingatkan bahwa makan banyak atau makan berlebihan tidak baik, sebab hal ini melambangkan kerakusan atau keserakahan sehingga tidak memiliki kepedulian terhadap orang lain dan hanya memikirkan tentang dirinya sendiri. Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan dan seharusnya bisa saling berbagi dan tolong menolong (Hardiarini dkk., 2021).

Tokecang
Jawa Barat

R.C. Harjosoebrata

$\text{♩} = 160$

To - ke - cang to - ke - cang ba - la gen - dir tos -

5 blong a - ngeun ka - cang a - ngeun ka - cang sa - pa - ri - uk ko -

9 song a - ya lis - trik di ma - si - git meu - ni ca - ang ka - ti - ngal -

13 na a - ya is - tri jang - kung a - lit ka - ra - ngan di na pi - pi -

17 na To - ke - cang to - ke - cang ba - la gen - dir tos -

21 blong a - ngeun ka - cang a - ngeun ka - cang sa - pa - ri - uk ko -

25 song

Gambar 2. 1 Notasi Lagu Tokécang/Lirik Lagu

(Sumber : Buku Panduan Guru Seni Musik, 2021)

2.1.3 Nilai Moral Berbagi

1. Definisi Nilai

Menurut Steeman pada Buku “*Pendidikan Nilai dan Karakter*” Nilai ialah sesuatu yang memberi makna hidup yang dijunjung tinggi, yang mewarnai dan menjiwai tindakan atau perilaku seseorang. Nilai adalah penghargaan, penghormatan atau kualitas terhadap sesuatu, yang dapat bermanfaat, menyenangkan, memuaskan, menarik, atau sebagai sistem keyakinan (Sumarno dkk., 2019).

Seorang antropolog melihat nilai sebagai “harga” yang melekat pada pola budaya masyarakat seperti dalam bahasa, adat kebiasaan, keyakinan, hukum dan bentuk-bentuk organisasi sosial yang dikembangkan manusia.

2. Nilai Dasar Pendidikan Karakter

Dalam Buku “*Memahami Pentingnya Pendidikan Karakter*” Berikut adalah beberapa contoh nilai dasar pendidikan karakter (Khodijah, 2023):

a. Kejujuran

Kejujuran adalah nilai yang paling penting dalam kehidupan. Orang yang jujur akan dipercaya dan dihormati oleh orang lain.

b. Kesetiaan

Kesetiaan adalah nilai yang mengajarkan kita untuk menepati janji dan mendukung orang lain.

c. Disiplin

Disiplin adalah nilai yang mengajarkan kita untuk bertanggung jawab dan mengendalikan diri.

d. Empati

Empati adalah nilai yang mengajarkan kita untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain.

e. Ketekunan

Ketekunan adalah nilai yang mengajarkan kita untuk tidak menyerah di tengah kesulitan.

f. Rendah hati

Rendah hati adalah nilai yang mengajarkan kita untuk mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

g. Berbagi

Berbagi adalah nilai yang mengajarkan kita untuk memberi tanpa pamrih kepada orang lain.

3. Definisi Moral

Dalam Buku “*Pendidikan Nilai dan Karakter*” Istilah moral berasal dari bahasa latin, *mores*, yaitu adat kebiasaan. Istilah ini erat dengan proses pembentukan kata, ialah *mos*, *moris*, *manner*, *manners*, *morals*. Dalam bahasa Indonesia kata moral hampir sama dengan akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib batin atau hati nurani yang dapat menjadi pembimbing tingkah laku lahir dan batin manusia dalam menjalankan hidup dan kehidupannya. Oleh karena itu moral erat kaitannya dengan ajaran- ajaran tentang sesuatu yang baik dan buruk yang menyangkut tingkah laku dan perbuatan manusia (Sumarno dkk., 2019).

4. Pengertian Nilai Berbagi untuk Memberi Makanan

Dalam Buku “*Memahami Pentingnya Pendidikan Karakter*” Prinsip berbagi mengajarkan kita untuk memberi tanpa pamrih

dan memberikan makna pada kehidupan kita. Dengan berkontribusi pada masyarakat dan membantu orang lain, kita merasa lebih terhubung dan memiliki tujuan yang lebih besar. Misalnya, terlibat dalam kegiatan sukarela atau menyumbangkan waktu dan sumber daya untuk membantu orang-orang yang membutuhkan (Khodijah, 2023).

Prinsip memiliki berbagai manfaat bagi kehidupan manusia, termasuk:

- a. Membantu kita dalam menghadapi situasi sulit atau berbagai pilihan dengan memberikan panduan yang jelas, dan dapat membantu kita memilih tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai dan tujuan hidup kita.
- b. Membantu menjaga konsistensi dalam perilaku kita. Mereka memastikan bahwa kita bertindak sesuai dengan nilai-nilai kita, yang pada gilirannya membangun integritas pribadi.
- c. Memberikan dasar yang kokoh saat menghadapi hambatan dan tantangan. Mereka memberikan semangat dan keyakinan dalam menghadapi kesulitan.
- d. Membentuk karakter kita dan membantu kita tumbuh menjadi pribadi yang memiliki nilai-nilai positif. Mereka membantu kita mengembangkan sikap-sikap seperti ketabahan, rasa hormat, dan empati.

- e. Meningkatkan Hubungan dengan Orang Lain, prinsip-prinsip yang positif membantu kita menjalin hubungan yang sehat dengan orang lain. Mereka memfasilitasi komunikasi yang jujur, rasa saling menghargai, dan kerjasama yang efektif.
- f. Memandu perjalanan menuju tujuan, yaitu membantu kita tetap fokus pada tujuan kita dalam hidup. Mereka membimbing langkah-langkah kita menuju pencapaian tujuan tersebut.
- g. Memberikan Rasa Kepuasan Pribadi, prinsip yang sesuai dengan nilai-nilai kita memberikan rasa kedamaian dan kepuasan pribadi. Kita tahu bahwa kita telah bertindak dengan integritas dan moralitas.

2.1.4 Desain Komunikasi Visual

Menurut Buku *“Teori Wawasan & Implementasi Desain Komunikasi Visual”* Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi melalui ungkapan kreatif yang dilakukan dengan berbagai (multi) media guna menyampaikan pesan dan ide secara visual yang dilakukan dengan cara mengelola elemen-elemen grafis, yang berupa gambar, foto, mengacu prinsip-prinsip desain antara lain : tatanan huruf, komposisi warna dan tata letak (layout) (Kusrianto dkk., 2021).

Menurut Buku “*Desain Komunikasi Visual*” Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout. Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Oleh karena itu fokus dari Desain Komunikasi Visual ialah kata komunikasinya (Wahyuningsih, dkk., 2015).

1. Elemen-Elemen Desain

Elemen dalam desain merupakan suatu hal yang terpenting dalam desain grafis, karena hal tersebut dapat menciptakan prinsip desain. Elemen adalah dasar dari sebuah desain, ibarat sebuah pondasi yang menopang bangunan agar berdiri kokoh. Seperti halnya membangun segala sesuatu, kita harus memulainya dari dasar. Sama halnya dengan desain. Dalam desain, elemen-elemen yang dimaksud terdiri dari titik, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna (Aestetika, dkk., 2023). Berikut ini merupakan elemen-elemen desain yang sering digunakan dalam suatu tampilan visual:

a. Titik

Titik adalah elemen yang wujudnya relatif kecil, dimensinya memanjang dan melebar, serta kadang dikirakan

tidak memiliki sebuah arti. Titik disajikan dengan berkelompok dalam variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

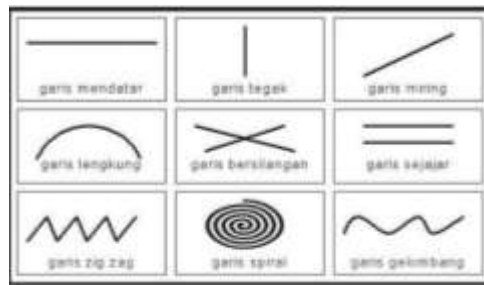


Gambar 2. 2 Komposisi Titik (atas kiri), Titik yang Memberikan Kesan Suatu Wujud (bawah), Komposisi Dari Titik Berwarna (atas kanan)

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

b. Garis

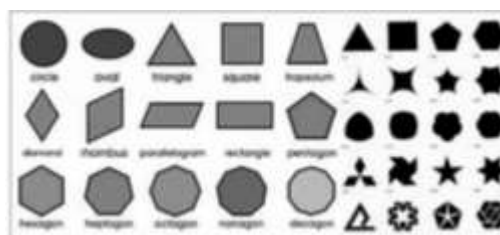
Garis merupakan suatu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya. Sehingga akan tergambar garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis dapat membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak, serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik maupun bagan.



Gambar 2. 3 Garis dan Jenis-jenis Garis
(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

c. Bidang

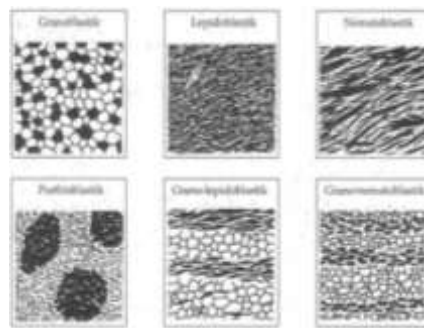
Bidang ialah unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Jika ditinjau dari bentuknya, terdapat dua kategori yakni bidang geometri (beraturan) dan bidang non-geometri (tidak beraturan). Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasnya, sementara bidang non-geometri adalah bidang yang relatif sukar diukur luasnya. Bidang dapat dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, serta dapat dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.



Gambar 2. 4 Bentuk Geometri dan Non-geometri
(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

d. Tekstur

Adalah visualisasi dari permukaan yang bisa dimaknai dengan menggunakan indera penglihatan atau perabaan. Tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan suatu layout, menegaskan atau membawa kedalam sebuah rasa atau emosi tertentu. Tekstur bisa mempengaruhi unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, keluasan bidang, kualitas garis, ruang, dan intensitas warna.



Gambar 2. 5 Contoh Tekstur

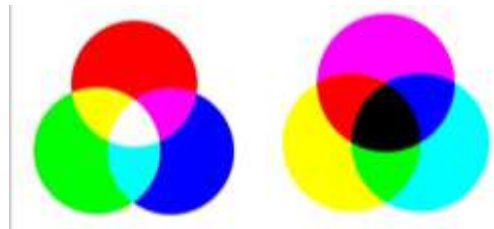
(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

e. Ruang

Ruang ialah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya jarak digunakan untuk memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata atau pandangan. Dalam bentuk fisiknya, ruang diidentifikasi dan digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (figure) dan latar belakang (background).

f. Warna

Warna adalah media paling akhir dalam komunikasi visual, tetapi warna juga merupakan unsur yang juga penting. Warna dibagi menjadi dua section, warna RGB (warna yang timbul karena sinar), dan CMYK (warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat). Dengan warna, para desainer dapat menampilkan dan memperlihatkan identitas, menyampaikan pesan, menarik perhatian, hingga menegaskan sesuatu.

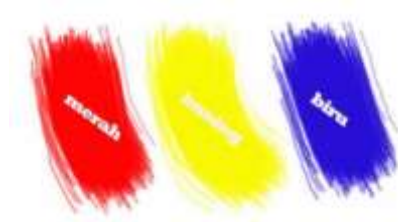


Gambar 2. 6 Warna RGB (kiri) dan Warna CMYK (kanan)
(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

1) Klarifikasi Warna

a) Warna Primer

Warna primer ialah warna merah, kuning, biru yang merupakan warna pokok atau warna dasar dan tidak dapat dibentuk dari warna lain. Kita bisa membuat banyak jenis warna dari perpaduan warna-warna primer, dan warna primer merupakan warna induk yang berarti berdiri sendiri tanpa hasil dari pencampuran warna lain.



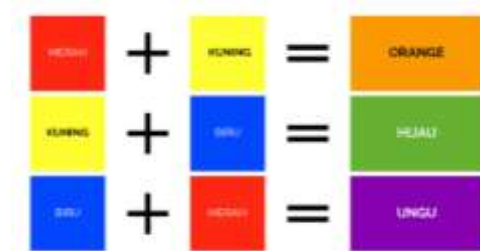
Gambar 2. 7 Warna Primer

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

b) Warna Sekunder

Warna sekunder atau warna kedua, merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. Adapun beberapa jenis warna sekunder di antaranya adalah sebagai berikut:

- Orange/Jingga ialah warna yang berasal dari campuran merah dengan kuning.
- Hijau ialah warna yang berasal dari campuran kuning dengan biru.
- Ungu/Violet ialah warna yang berasal dari campuran biru dengan merah.



Gambar 2. 8 Warna Sekunder

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

c) Warna Intermediate

Warna intermediate atau warna perantara, adalah warna pada lingkaran warna yang letaknya diantara warna primer dengan warna sekunder. Adapun beberapa macam warna intermediate diantaranya:

- Kuning Hijau (Yellow Green) yaitu warna yang letaknya diantara kuning dengan hijau.
- Biru Hijau (Blue Green) yaitu warna yang letaknya diantara biru dengan hijau.
- Biru Violet (Blue Violet) yaitu warna yang letaknya diantara biru dengan violet/ungu.
- Merah Violet (Red Violet) yaitu warna yang letaknya diantara merah dengan violet/ungu.
- Merah Jingga (Red Orange) yaitu warna yang letaknya diantara merah dengan jingga.
- Kuning Jingga (Yellow Orange) yaitu warna yang letaknya diantara kuning dengan jingga.



Gambar 2. 9 Warna Intermediate

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

d) Warna Tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna yang berasal dari pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder. Adapun jenis-jenis warna tersier yaitu:

- Coklat Merah adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna merah dengan hijau.
- Coklat Kuning adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna kuning dengan ungu.
- Coklat Biru adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna biru dengan jingga/orange.



Gambar 2. 10 Warna Tersier

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

e) Warna Kuarter

Warna kuarter ialah warna yang berasal dari campuran dua warna tersier. Adapun macam-macam warna kuarter yaitu:

- Coklat jingga adalah warna yang berasal dari campuran merah tersier dengan kuning tersier.
- Coklat ungu adalah warna yang berasal dari campuran biru tersier dengan merah tersier.
- Coklat hijau adalah warna yang berasal dari campuran kuning tersier dengan biru tersier.

2) Definisi Psikologi Warna

Dalam Buku “*Buku Ajar Komunikasi Visual*” Psikologi warna ialah cabang ilmu psikologi yang mempelajari warna sebagai faktor yang dapat memengaruhi perilaku manusia. Warna dapat memengaruhi persepsi kemudian menjadi suatu proses penilaian terhadap kedekatan logika yang terasosiasi pada unsur-unsur persamaan dan pemaknaan. Hal ini sebagai rangsangan daya tarik visual guna meningkatkan hasrat, rasa dan emosi seseorang. Dalam persepsi visual warna, persepsi bergantung pada interpretasi otak terhadap rangsangan yang diterima oleh mata. Warna dapat menyebabkan otak kita bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal (Aestetika dkk., 2023).

Selain itu, warna juga memiliki pengaruh terhadap emosi manusia, apalagi selera manusia terhadap warna tentu berbeda-beda. Dalam perancangan F.S. Breeds dan

S.E. Katz terhadap anak pra-remaja dan pasca remaja, menunjukkan bahwa:

- a. Warna merah lebih populer untuk perempuan, dan warna biru lebih populer untuk laki-laki.
- b. Sebagian perancang memiliki kesimpulan bahwa perempuan lebih sensitif terhadap warna dibanding laki-laki.
- c. Warna murni dan hangat cenderung pas untuk ruangan sempit sementara warna gelap dan warna pastel cenderung pas untuk ruangan luas.
- d. Kombinasi warna yang disukai adalah:
 - Warna kontras atau komplemen.
 - Warna selaras analog atau nada.
 - Warna monokromatik.

3) Hubungan Warna Dengan Kepribadian Seseorang

Kesukaan seseorang terhadap suatu warna menurut penelitian ilmu jiwa bisa diasosiasikan dengan sifat pembawaan orang tersebut. Sebagai contohnya, seseorang yang menyukai warna merah akan menunjukkan bahwa orang tersebut memiliki sifat ekstrover, pribadi yang integratif dengan dunia luar, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan, orang

yang penuh vitalitas, dan lebih dikuasai oleh dorongan hatinya.

Secara mutlak tentu tidak ada warna yang memiliki nilai intrinsik, meskipun sifat pribadi seseorang dapat diteliti. Beberapa ahli menafsir sifat-sifat kepribadian seseorang dihubungkan dengan nilai simbolisnya dalam istilah tingkah laku. Asosiasi psikologis terhadap warna merupakan suatu ikatan budaya masyarakat tertentu yang telah menjadi kesepakatan bersama. Sebagai contohnya tentang nilai simbolis warna putih, yang dalam kebiasaan barat, warna putih diasosiasikan sebagai simbol kesucian, lugu, dan murni.

Seluruh warna spektrum ternyata telah disiapkan sebagai suatu rangsangan sifat dan emosi manusia. Diambil dari buku *Design in Dress* oleh marian L. David, berikut merupakan warna-warna yang mempunyai asosiasi dengan kepribadian seseorang:

- a. Putih : senang-harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, cinta, pemaaf, terang.
- b. Abu-abu: tenang.
- c. Hitam: duka cita, kuat, kematian, resmi, keahlian, tidak menentu.

- d. Cokelat: tenang, hangat, bersahabat, alami, kebersamaan, rendah hati, sentosa.
- e. Biru: setia, damai, konservatis, lembut, pasif terhormat, depresi, ikhlas.
- f. Biru Ungu: spiritual, hebat, kelelahan, kesuraman, kematangan, sederhana, tersisih.
- g. Ungu: kuat, misteri, formal, supremasi, melankolis, pendiam, agung.
- h. Hijau Muda: tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, kurang pengalaman.
- i. Hijau Biru: santai, tenang, diam, lembut, kepercayaan, setia.
- j. Kuning: bijaksana, cerah, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianatan.
- k. Kuning Hijau : muda, kehangatan, persahabatan, berseri, gelisah, baru.
- l. Kuning Jingga: penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka, kebahagiaan.
- m. Jingga : semangat muda, hangat, ekstremis, menarik.
- n. Merah Jingga : tenaga, semangat, kekuatan, pesat, hebat, gairah.

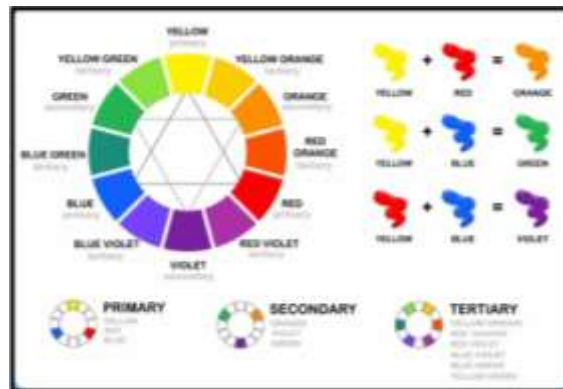
- o. Merah : cinta, kekuatan, nafsu, berani, menarik, pengorbanan.

4) Karakteristik Warna

Setiap warna mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik yang dimaksud dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besar, terdapat dua golongan sifat khas yang dimiliki warna, yaitu warna panas dan warna dingin. Diantara keduanya ada yang disebut dengan warna antara atau "intermediates". Hideaki Chijiwa membuat klasifikasi lain dari warna-warna dengan mengambil dasar dari karakteristiknya, yaitu:

- a. Warna Hangat : merah, kuning, coklat, jingga.
Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- b. Warna Sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru tua.
- c. Warna Tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
- d. Warna Muda : warna-warna yang mendekati warna putih.

- e. Warna Tua : warna-warna tua adalah yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dan sebagainya).
- f. Warna Tenggelam: semua warna yang diberi campuran abu-abu.



Gambar 2. 11 Color Wheel

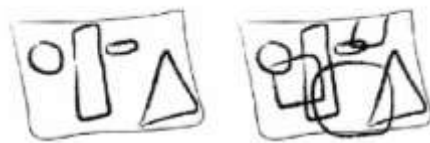
(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual)

2. Prinsip Dasar DKV

Dengan menerapkan prinsip desain, maka desainer akan dengan mudah menggabungkan berbagai elemen atau menyatukan komposisi dalam sebuah tata letak, sehingga pesan dapat tersampaikan. Dalam hal ini ada 7 prinsip dasar desain, yaitu:

a. Kesatuan (Unity)

Prinsip dari kesatuan dalam komposisi adalah semua bagian bentuk harus saling memiliki keterkaitan. Keterkaitan bisa diciptakan dari sebuah bentuk lainnya yang saling menghubungkan seluruh bentuk tersebut atau disebut dengan prinsip hubungan. Kesatuan membantu membuat elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga mereka akan terlihat bersatu/milik bersama.



Gambar 2. 12 Objek terpisah tidak bersatu (kiri), diberi objek 'link' agar memiliki kesatuan

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

b. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan artinya keseluruhan komponen-komponen dalam desain harus tampil seimbang, tidak berat sebelah. Kita harus memadukan keseimbangan antara warna, tulisan, dan gambar, sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.



Gambar 2. 13 Contoh gambar simetris

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

c. Proporsi (Proportion)

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian dari suatu obyek atau komposisi terhadap bagian yang lain atau terhadap keseluruhan obyek atau komposisi. Proporsi juga dapat diartikan sebagai perubahan ukuran tanpa perubahan ukuran lebih panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.



Gambar 2. 14 Gambar sebelah kiri adalah proporsi yang benar karena besar huruf dan bidang sesuai. Sedangkan gambar sebelah kanan besar huruf dengan bidang tidak proporsional.

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

d. Irama (Rhythm)

Irama merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu,

unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat.



Gambar 2. 15 Irama

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

e. Kontras

Kontras diciptakan dari suatu hal yang berbeda, perbedaan tersebut bisa dilihat dari warna perbedaan ukuran sekarang bentuk dan lain sebagainya. Terkadang, kontras menjadi visualisasi yang paling menarik perhatian orang dalam melihat sebuah halaman tersebut.



Gambar 2. 16 Kontras

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

f. Harmoni

Harmoni atau keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan diantara unsur-unsur desain

lainnya. Penggabungan elemen elemen/unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsurunsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).

g. Penekanan

Penekanan merupakan penerapan ukuran tertentu pada elemen visual yang digunakan untuk menarik perhatian audiens.



Gambar 2. 17 Penekanan

(Sumber : Buku Ajar Komunikasi Visual, 2023)

3. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol). Pemilihan huruf yang jumlahnya ribuan bahkan jutaan tentu tidak semudah yang dibayangkan, sebagai seorang desainer kita harus cermat dalam

memilih tipografi, terutama dalam mengaplikasikan pesan visual lewat media komunikasi visual melalui metode penataan layout, ukuran, bentuk, dan sifatnya, sehingga pesan yang akan disampaikan tepat sesuai dengan yang diharapkan. Merangkai sebuah huruf dalam suatu kata maupun kalimat tidak hanya mengacu terhadap sebuah objek maupun gagasan saja, namun juga harus mempunyai kemampuan untuk menyuarakan suatu citra, kesan, dan ciri khas secara visual. Hal tersebut dikarenakan dalam suatu huruf terdapat nilai fungsional dan nilai estetika.

a. Serif

Serif adalah jenis huruf yang memiliki ornamen kecil di ujung tiap goresan karakter, memberikan kesan klasik dan formal. Ciri ini membantu meningkatkan keterbacaan, terutama dalam teks panjang, karena memandu alur pandangan mata. Dalam desain, font serif umum digunakan pada media cetak seperti buku dan surat kabar karena struktur hurufnya yang stabil dan ritmenya yang mendukung kenyamanan membaca.

b. Sans-Serif

Sans serif adalah jenis huruf tanpa ornamen di ujung goresannya, tampil sederhana, bersih, dan modern. Bentuknya yang minimalis dan mudah dibaca di berbagai ukuran layar, font ini banyak digunakan dalam media digital

dan desain antarmuka. Sans serif juga sering dipilih untuk desain yang informatif dan profesional karena kesannya yang netral, efisien, dan tegas dalam menyampaikan pesan visual.

c. Script

Script adalah jenis huruf yang meniru tulisan tangan atau kaligrafi dengan sambungan antarkhuruf, memberikan kesan elegan dan artistik. Font ini sering digunakan untuk desain yang bersifat emosional atau dekoratif, seperti undangan, logo, dan kemasan mewah. Bentuknya yang rumit membuat font jenis ini kurang cocok untuk teks panjang dan lebih efektif sebagai elemen aksen atau judul.

d. Dekoratif

Dekoratif merupakan jenis huruf dengan tampilan unik dan artistik, sering digunakan untuk menonjolkan elemen desain seperti judul, poster, atau sampul bertema. Ciri khasnya adalah bentuk huruf yang tidak biasa dan penuh ornamen, yang bertujuan menciptakan kesan visual tertentu. Font ini sebaiknya digunakan secara terbatas sebagai aksen visual karena kurang terbaca dalam teks panjang atau ukuran kecil.

4. Tata Letak (Layout)

Tata letak merupakan proses penataan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, dan ruang dalam suatu bidang desain secara sistematis guna menciptakan komposisi yang komunikatif dan estetis.

2.1.5 Ilustrasi

1. Definisi Ilustrasi

Menurut Marcel Danesi dalam Buku *“Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual”*, ilustrasi adalah gambar yang digunakan dalam media cetak untuk menyampaikan pesan secara visual sebagai pelengkap pesan verbal. Menurut Talani dalam Dictionary of Media and Communication disebutkan bahwa ilustrasi, baik berupa gambar, figur, maupun diagram, digunakan untuk memperjelas atau memperindah suatu objek, khususnya teks tertulis (Ahdiyat, 2025).

2. Klarifikasi dan Fungsi Ilustrasi

a. Berdasarkan Teknik Produksi

1) Ilustrasi Tradisional

Ilustrasi tradisional merupakan bentuk ilustrasi yang dibuat dengan teknik manual/analog menggunakan media seperti pensil, pena, cat air, cat minyak, pastel, dan media fisik lainnya.

Ilustrasi tradisional memainkan peran penting dalam komunikasi visual karena kemampuannya mengekspresikan karakter, emosi, dan nuansa artistik yang mendalam melalui medium fisik.



Gambar 2. 18 Karya Ilustrasi Tradisional

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

2) Ilustrasi Digital

Seiring perkembangan teknologi, ilustrasi digital telah menjadi dominan dalam industri kreatif. Ilustrasi digital dibuat menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint, Ibis Paint, Afinity Design, CorelDRAW, dan lain-lain dengan bantuan perangkat keras seperti komputer, tablet grafis (pen tablet/digitizer tablet), hingga smartphone. Perangkat-perangkat tersebut menyediakan

dua basis grafis dalam pembuatan karya visual, yakni grafis berbasis bitmap (raster), dan berbasis vektor. Beragam alat-alat yang biasa lazim digunakan pada medium manual pun sudah banyak diadopsi ke media digital dalam bentuk brush atau efek.



Gambar 2. 19 Ilustrasi Digital

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

3) Ilustrasi Hybrid (Campuran)

Jenis ilustrasi ini menggabungkan proses tradisional dan digital. Biasanya, tahap awal dilakukan secara manual (seperti sketsa pensil-inking) kemudian dipindai dan dilanjutkan proses pewarnaan atau penyempurnaan secara digital. Ilustrasi hybrid juga dapat berlaku sebaliknya, yakni lewat eksplorasi teknik yang dimulai dengan proses digital lalu disempurnakan dengan sentuhan tradisional. Kombinasi teknik ini memberikan keunggulan visual khas

tradisional sekaligus fleksibilitas teknis secara digital. Pendekatan ini sering digunakan dalam industri buku, komik, dan periklanan yang menginginkan hasil visual yang otentik namun tetap efisien secara produksi.

b. Berdasarkan Tujuan Komunikasi

1) Ilustrasi Informatif

Ilustrasi informatif adalah jenis ilustrasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara jelas, akurat, dan sistematis, sehingga membantu audiens memahami data, konsep, atau instruksi tertentu. Ciri utama dari ilustrasi ini adalah fokus pada kejelasan visual dan ketepatan informasi, bukan pada aspek estetika atau ekspresi artistik semata.

Tujuan utamanya adalah memper-mudah proses kognitif, dengan cara mengubah informasi kompleks menjadi visual yang lebih mudah dipahami. Ilustrasi informatif banyak ditemukan dalam buku pelajaran, diagram teknis, infografik, manual pengguna, peta, hingga visualisasi ilmiah dan medis.



Gambar 2. 20 Ilustrasi Informatif (Infografik) tentang Candi Borobudur

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

2) Ilustrasi Persuasif

Ilustrasi persuasif digunakan dalam konteks yang bertujuan mempengaruhi opini, sikap, atau tindakan audiens. Biasanya, ilustrasi persuasif ditemukan dalam bentuk iklan, kampanye sosial, dan/atau media promosi. Ilustrasi ini juga sering kali dirancang untuk menarik perhatian dan menggugah emosi. Gaya visual yang dipilih akan sangat menentukan efektivitas pesan yang disampaikan. Dalam penelitian oleh Günay, disebutkan bahwa ilustrasi persuasif juga berperan besar dalam ranah penjenamaan (branding) karena dapat membentuk citra jenama melalui asosiasi visual yang kuat dan konsisten.



Gambar 2. 21 Contoh Ilustrasi Persuasif. "Sasa Bumbu: #ApaSihYangGaBisa".

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

3) Ilustrasi Propaganda

Ilustrasi propaganda adalah bentuk ilustrasi persuasif yang dirancang untuk memengaruhi opini publik atau perilaku sosial secara masif. Ia sering digunakan dalam konteks politik, ideologi, perang, hingga kampanye sosial. Karakteristik utama dari ilustrasi propaganda adalah visual yang kuat, simbolik, dan sering kali hiperbolik untuk menanamkan pesan tertentu ke dalam benak audiens. Ilustrasi propaganda juga dapat dilihat dari dua sudut pandang, baik secara positif maupun negatif.



Gambar 2. 22 Ilustrasi Poster Propaganda "We Can Do It".

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

4) Ilustrasi Naratif

Fungsi utama ilustrasi naratif adalah untuk mendukung dan memperkaya cerita. Digunakan secara luas dalam buku anak, novel grafis, storyboard film, dan komik, ilustrasi naratif berfungsi sebagai penguat teks atau bahkan sebagai media utama dalam menyampaikan alur cerita. Dalam hal ini, ilustrasi bukan hanya pelengkap, tetapi juga pembawa pesan dan makna.



Gambar 2. 23 Ilustrasi Dibuku Cergam "Serunya Bermain Karinding".

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

5) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif berfungsi untuk memperindah dan memperkuat estetika desain, meskipun tidak selalu membawa pesan utama. Jenis ilustrasi ini sering digunakan dalam kemasan produk, desain interior, dan media cetak seperti undangan dan poster. Oleh karena itu, kendati ilustrasi dekoratif bersifat ornamental, tetapi tetap harus relevan dengan keseluruhan tema dan pesan komunikasi visual yang hendak disampaikan.



Gambar 2. 24 Ilustrasi Dekoratif (mural) pada Desain Interior dan Ilustrasi Dekoratif pada Kemasan Produk lain

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

c. Berdasarkan Bidang Penerapan

1) Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk melengkapi, memperkaya, bahkan menantang narasi teks dalam media massa. Editorial sendiri dapat dipahami sebagai opini yang berisi pendapat dan sikap yang bersifat resmi suatu media terhadap persoalan atau berita aktual, fenomena, atau bahkan kontroversial yang pada saat itu berkembang di masyarakat. Ilustrasi editorial menurut Salam kemudian merujuk pada dua pemahaman. Pertama, ilustrasi yang dibuat untuk mendampingi artikel yang berisi pandangan tentang isu-isu sosial, politik, budaya (artikel opini). Kedua, ilustrasi yang secara mandiri menyampaikan pandangan tentang suatu isu.



Gambar 2. 25 Ilustrasi Editorial Karya Kendra Paramita pada Sampul Majalah Tempo Edisi "Kejarlah Daku Kau Kubekap", 16-22 Oktober 2017

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

Fungsi utama ilustrasi editorial adalah untuk memvisualisasikan gagasan abstrak, seperti isu politik, ekonomi, sosial, budaya, atau lingkungan dalam cara yang mudah dicerna dan berdampak emosional. Fungsi-fungsi lainnya mencakup:

- a) Klarifikasi ide: Membantu menjelaskan topik yang kompleks dengan pendekatan visual.
- b) Ekspresi pendapat: Memberikan interpretasi visual dari perspektif redaksional atau pribadi ilustrator.
- c) Provokasi dan kritik: Menggunakan satire, ironi, atau metafora untuk mengomentari isu sensitif.

- d) Penarik perhatian: Meningkatkan daya tarik visual terhadap bacaan tulisan dan membuat pembaca lebih terlibat.

2) Ilustrasi Periklanan

Dalam konteks periklanan, ilustrasi bukan hanya penunjang estetika tetapi merupakan alat komunikasi strategis untuk memengaruhi persepsi, memicu perhatian, dan menggugah emosi konsumen secara. Ilustrasi berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan iklan secara implisit atau eksplisit, dengan pendekatan visual yang dapat langsung menarik perhatian di tengah banjir informasi komersial yang dialami audiens setiap hari.



Gambar 2. 26 Ilustrasi Periklanan

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

Ilustrasi periklanan memiliki fungsi yang sangat khas dan operasional, di antaranya:

- a) Menyederhanakan pesan iklan agar lebih mudah dicerna, terutama untuk produk kompleks atau pesan singkat.
- b) Menonjolkan keunikan produk/jasa atau representasi persona audiens melalui gaya visual yang tidak bisa dicapai dengan foto realistik.
- c) Meningkatkan stopping power, yaitu kemampuan sebuah iklan untuk menghentikan perhatian audiens seketika, terutama di ruang publik atau feed media social.
- d) Mengaktifkan emosi secara cepat, yang sangat penting dalam iklan singkat seperti billboard, iklan media sosial, dan online banner.
- e) Membentuk humor, ironi, atau hiperbola, yang sering digunakan dalam iklan taktis untuk memperkuat call to action (CTA).

3) Ilustrasi Pendidikan (Edukatif)

Ilustrasi pendidikan merupakan salah satu bentuk ilustrasi fungsional dalam Desain Komunikasi Visual yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar-mengajar. Fungsi utamanya adalah mengubah informasi kompleks menjadi visual yang lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami. Ilustrasi jenis ini banyak digunakan

dalam buku pelajaran, modul ajar, infografis edukatif, video pembelajaran, dan berbagai platform pendidikan digital. Keberadaan ilustrasi dalam konteks pendidikan bukan hanya sebagai dekorasi, melainkan sebagai alat bantu visual yang secara aktif membantu siswa dalam membentuk pemahaman atas materi abstrak maupun teknis.



Gambar 2. 27 Contoh Ilustrasi Edukatif sebagai Media Pengenalan Profesi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

4) Ilustrasi Ilmiah dan Teknis

Ilustrasi ilmiah dan teknis merupakan jenis ilustrasi yang memiliki standar ketelitian tinggi, karena berfungsi menyampaikan data, konsep, atau struktur yang bersifat ilmiah dan objektif. Berbeda dengan jenis ilustrasi lainnya, jenis ini menuntut representasi yang setia terhadap kenyataan atau model ilmiah, karena menjadi bagian penting dalam penyampaian informasi profesional

visual pertama yang menjembatani antara produk (merek) dengan konsumen. Pada dasarnya, kemasan adalah wajah dari produk itu sendiri, dan ilustrasi yang melekat padanya bukan hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi sebagai strategi komunikasi yang menyampaikan nilai, pesan, serta karakter produk secara instan. Selain itu, ilustrasi produk juga dapat dipahami sebagai ilustrasi yang digunakan untuk representasi awal dari produk dalam proses desain produk, baik dalam bentuk sketsa, gambar teknis, sampai gambar 3 dimensi.



Gambar 2. 31 Ilustrasi pada Brand Identity OHI (Korea Selatan)

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)



Gambar 2. 32 Ilustrasi/Sketsa Produk Tas

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

7) Ilustrasi Musik

Ilustrasi musik merupakan salah satu bentuk penerapan ilustrasi dalam bidang seni dan industri kreatif, khususnya dalam konteks musik melalui media komunikasi visual. Dalam dunia musik, ilustrasi memiliki peran penting dalam menyampaikan identitas, emosi, dan atmosfer yang terkandung dalam karya musikal. Ia tidak hanya digunakan sebagai elemen visual pelengkap, tetapi juga sebagai alat utama untuk menghubungkan pendengar dengan makna yang lebih dalam dari sebuah lagu, album, atau performa musik. Contoh penerapannya dapat ditemukan dalam desain sampul album, poster konser, merchandise, video klip animasi, hingga desain visual panggung. Ilustrasi dalam musik berfungsi untuk menerjemahkan suara menjadi gambar, yakni sebuah bentuk visualisasi yang mampu memengaruhi bagaimana audiens memahami dan merasakan musik tersebut.



Gambar 2. 33 Sambil Album Musik Ilustrasi Band Gorillaz, Kiri: Gorillaz (2001), Tengah: Plastic Beach (2010), Kanan: Cracker Island (2023)

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

8) Ilustrasi Antarmuka dan Multimedia

Ilustrasi antarmuka (interface) dan multimedia merupakan salah satu cabang penting dari penerapan ilustrasi dalam desain komunikasi visual kontemporer. Fokus utamanya adalah untuk mendukung pengalaman pengguna (user experience/UX) melalui visualisasi yang intuitif, komunikatif, dan menarik secara estetis. Dalam konteks ini, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi menjadi bagian dari arsitektur komunikasi interaktif, baik dalam aplikasi mobile, situs web, perangkat lunak, dashboard digital, hingga produk berbasis multimedia seperti e-learning, game edukasi, atau animasi interaktif.



Gambar 2. 34 Ilustrasi untuk Desain Antarmuka Aplikasi Gojek

(Sumber : Ilustrasi dalam Pusaran Komunikasi Visual, 2025)

9) Ilustrasi Collectible

Ilustrasi collectible merujuk pada jenis ilustrasi yang diciptakan bukan hanya untuk tujuan komunikatif atau fungsional, tetapi lebih cenderung untuk dikoleksi sebagai

objek seni visual yang bernilai simbolik, estetis, dan bahkan ekonomis. Jenis ilustrasi ini dapat ditemukan dalam beragam bentuk, seperti cetakan terbatas (limited edition prints), poster, stiker, kartu pos, merchandise, digital collectible seperti NFT (non-fungible tokens), dan sebagainya. Ilustrasi collectible berada di persimpangan antara desain komunikasi visual dan dunia koleksi seni, di mana aspek naratif, gaya visual, keunikan desain, dan reputasi ilustrator menjadi sangat krusial.

2.1.6 Media Pembelajaran

Pada Buku “*Media Pembelajaran Inovatif*” Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Nurdyansyah, 2019).

Kustandi & Sutjipto menyimpulkan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

1. Tujuan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pada Buku *“Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter”* Tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pengembangan media pembelajaran. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat atau media pembelajaran yang disekolah. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Krissandi, 2017):

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih meng efektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- f. Usaha inovasi dalam media Pendidikan

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Munadi fungsi media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Mudhoffir dalam bukunya yang berjudul “Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar” menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

c. Fungsi *Manipulative*

Fungsi manipulative ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis terbagi dijabarkan lagi ke dalam 5 fungsi, yakni: (1) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar, (2) Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu, (3) Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa, (4) Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa, (5) Fungsi motivasi, motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

e. Fungsi Sosio Cultural

Fungsi media dilihat dari sosiokultural, yakni mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

2.1.7 Buku Cerita Bergambar

1. Definisi Buku Cerita Bergambar

Menurut Mitchell pada buku *“Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter”*. Buku cerita bergambar yaitu buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Baik gambar maupun teks

keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi (Krissandi, 2017).

Menurut Rothkei dan Mainbach buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia atau binatang. Di sini ditampilkan kualitas karakter dan kebutuhan manusia, sehingga anak-anak dapat memahami dan mengungkapkannya dengan pengalaman pribadinya.

2. Tujuan Buku Cerita Bergambar

Dalam buku *“Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional”* Tujuan pada buku cerita bergambar yaitu untuk meningkatkan minat baca yang sering kali dianggap kurang dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Ada pernyataan yang sering kali digaungkan oleh salah satu penulis buku anak, Arleen A., “buku anak adalah gerbang awal menuju dunia literasi (dan literatur)”. Visual, dalam hal ini adalah Ilustrasi yang ada dalam buku cerita anak, memegang peranan penting dalam pergerakan literasi. Dengan ilustrasi, anak akan tertarik untuk mengambil buku dengan sendirinya. Dengan ilustrasi, anak akan mulai mengerti cerita

dengan mengamati bahasa rupa walaupun kemampuan membacanya masih belum mahir. Selanjutnya dengan ilustrasi, anak akan tertarik untuk mendalami, menyelesaikan, dan pada akhirnya memahami cerita (Ghozali, 2020).

3. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Menurut Buku “*Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter*” ada Beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak menurut Mitchell adalah sebagai berikut :

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi. Anak akan merasa terfasilitasi dan terbantu untuk memahami dan menerima dirinya sendiri dan orang lain, serta untuk mengekspresikan berbagai emosinya, seperti rasa takut dan senang, sedih dan bahagia, yang merupakan bagian dari kehidupan.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan di dunia di tengah masyarakat dan alam. Lewat buku cerita bergambar anak dapat belajar tentang kehidupan masyarakat, baik dalam perspektif sejarah masa lalu maupun masa kini, belajar tentang keadaan geografi dan kehidupan alam, flora, dan fauna.

- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang ada terjadi, dan pengembangan perasaan. Lewat buku cerita bergambar yang menampilkan kehidupan keluarga, para tetangga, kawan sebaya, pergaulan di sekolah, dan lainlain yang mengisahkan relasi kehidupan antar manusia dapat membelajarkan anak untuk ber sikap dan bertingkah laku verbal dan non-verbal, yang benar sesuai dengan tuntutan kehidupan sosial budaya masyarakat.
- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan. Ini merupakan salah satu hal terpenting dalam pemberian buku bacaan jenis ini, yaitu untuk memberikan kesenangan dan kenikmatan batiniah.
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan. Baik cerita secara verbal maupun gambargambar ilustrasi yang mendukungnya masingmasing menawarkan keindahan (Krissandi, 2017).

4. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Untuk menarik minat anak pada buku cerita, ada beberapa karakteristik buku cerita bergambar yang sesuai bagi anak. Karakteristik buku bagi anak adalah (Krissandi, 2017, hlm. 21).

- a. Bacaannya disukai
- b. Topik menarik perhatian anak

- c. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Untuk usia prasekolah buku sebaiknya mempunyai banyak irama dan pengulangan; sedangkan untuk usia prasekolah lanjut cerita mempunyai kepastian alur cerita, dialog dan pesan tokoh.
- d. Menghubungkan pengalaman dan ketertarikan anak.
- e. Penulisan cerita sangat bersahabat dan menjadi kesukaan anak.
- f. Ilustrasi cerita sangat relevan pada latar belakang keluarga dan budaya anak. Yakni, ilustrasi cerita memperkenalkan pada anak tentang latar belakang kebudayaan dan keluarga serta pengalaman baru.
- g. Isi cerita merupakan kesukaan anak yang selalu ingin didengar.
- h. Bahasa dan gambar mampu memberikan informasi serta ide baru bagi anak.

Menurut Resmi (Krissandi, 2017, hlm. 22) bentuk buku yang diperuntukkan bagi anakanak sebaiknya dipilih bentuk persegi panjang yang horizontal dengan ukuran disesuaikan. Penjilidan juga turut menentukan minat anak, sebaiknya buku dijilid tebal sehingga tidak mudah rusak, dan divariasikan dengan warna yang variatif yang memberikan efek visual yang menarik. Ukuran dan bentuk huruf hendaknya tidak terlalu kecil, tetapi

juga tidak terlalu besar, sehingga tidak menyulitkan anak saat membacanya serta, tema bacaan cerita anak disesuaikan dengan minat mereka misalnya tentang keluarga, berteman, cerita misteri, petualangan, fantasi, cerita yang lucu, tentang binatang, cerita kepahlawanan, dan sebagainya (Krissandi, 2017).

5. Unsur-Unsur dalam Buku Cerita Anak

a. Tema dan Nilai

Menurut Buku “*Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*” Buku cerita anak atau buku fiksi anak dapat diwujudkan dalam bentuk cerita yang berdasarkan hal berikut ini (Trimansyah, 2020).

- 1) Realitas adalah peristiwa yang sesuai dengan kenyataan faktual dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam cerita hadir tokoh fiktif dan tokoh dunia nyata yang memang ada di dalam kehidupan sehari-hari serta menyajikan latar yang juga memang ada.
- 2) Fantasi adalah peristiwa khayalan yang tidak mungkin terjadi pada kehidupan nyata. Di dalam cerita hadir tokoh-tokoh fiktif penuh keajaiban (naga, peri, binatang yang dapat berbicara, superhero, alien) serta menyajikan latar yang juga penuh keajaiban.

- 3) Cerita rakyat adalah kisah yang berasal dari masa lalu yang berkembang melalui lisan: dongeng binatang (fabel), legenda, mitos, epos, dan sebagainya.

b. Tokoh dan Penokohan

Tokoh di dalam cerita anak dapat siapa atau apa saja. Untuk anak-anak prabaca, tokoh cerita dapat merupakan manusia, tumbuhan, dan binatang, bahkan benda-benda mati yang “dihidupkan” sebagaimana manusia.

Tokoh di dalam cerita anak berperan penting dalam mengantarkan peristiwa di dalam cerita. Sarumpaet (2012) berpendapat bahwa peristiwa tak akan lagi terasa penting bagi anak apabila tokoh-tokoh yang digambarkan di dalamnya tidak mereka gandrungi.

Istilah lain yang digunakan dalam menyebut tokoh pada sebuah cerita adalah ‘karakter’. Karakter yang berhasil ditampilkan penulis dapat memengaruhi pembaca anak-anak secara kuat sehingga anak mengidentifikasi dirinya seperti si tokoh.

(Nurdiyantoro [2005], Sarumpaet [2012])

Sumber: Panduan Penulisan Buku Cerita Anak

Tabel 2. 1 Matriks Jenis Tokoh Cerita Anak

Jenis Tokoh	Pemabagian Tokoh	Deskripsi
Wujud	Manusia	Tokoh dalam wujud manusia, baik manusia biasa maupun manusia dengan kemampuan luar biasa (super).
	Binatang	Tokoh dalam wujud binatang. Ada yang digambarkan bertingkah laku seperti manusia dan ada juga digambarkan sebagaimana binatang.
	Tumbuhan	Tokoh dalam wujud tumbuhan. Ada yang digambarkan bertingkah laku seperti manusia dan ada juga digambarkan sebagaimana tumbuhan.
	Benda Mati	Tokoh dalam wujud benda mati, tetapi digambarkan bertingkah laku seperti manusia.
Realitas Sejarah	Nyata (dalam Sejarah)	Tokoh yang benar-benar ada di dalam sejarah.
	Rekaan	Tokoh yang tidak pernah ada di dalam sejarah. Hadir sebagai imajinasi penulis.
Pertentangan (Konflik)	Protagonis	Tokoh yang berkarakter baik sebagai tokoh utama di dalam cerita. Tokoh ini membawa misi kebenaran dan nilai-nilai moral.
	Antagonis	Tokoh dengan karakter berlawanan dari tokoh protagonis. Karakter ini tidak harus karakter buruk/jahat.

c. Latar (Tempat dan Waktu)

Sebuah cerita yang menampilkan tokoh dan peristiwa tentu memerlukan latar, baik itu tempat maupun waktu. Latar tempat di dalam cerita anak dapat di mana saja, seperti rumah, sekolah, tempat bermain, tempat umum, desa, kota, atau letak geografis daerah tertentu. Selain itu, ada juga latar tempat yang bagi anak menakjubkan, seperti sungai, danau, laut, gunung, gua, hutan, istana raja, dan planet (di luar bumi).

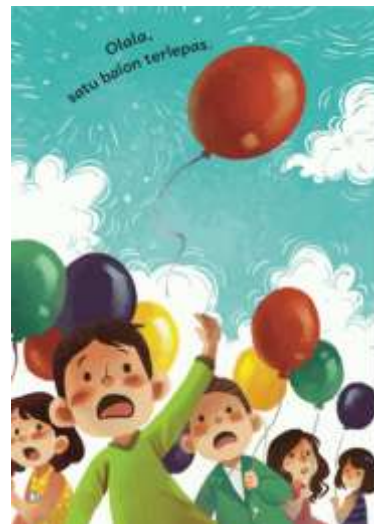
Selain tempat, latar waktu juga penting. Cerita-cerita berbasis cerita rakyat selalu menggunakan masa lalu dengan frasa pada zaman dahulu ... atau dahulu kala ketika binatang dapat berbicara seperti manusia Latar waktu menjadi penjelas di dalam cerita sejarah, contohnya tentang biografi seorang tokoh masa lalu.

Selain latar tempat dan waktu, latar sosial-budaya juga dapat digunakan penulis untuk menggambarkan peristiwa terkait dengan situasi dan kondisi pada suatu daerah. Penggambaran situasi sosial budaya ini dapat merangsang pancaindra dan nalar pembaca sasaran.

d. Alur/Plot

Alur/plot adalah jalan cerita yang digunakan penulis untuk menggambarkan peristiwa demi peristiwa yang

dialami tokoh cerita. Di dalam alur cerita biasanya terdapat konflik yang dihadapi tokoh utama. Akan tetapi, tidak semua cerita anak, terutama untuk anak prabaca dan pembaca dini, disisipi konflik yang tajam. Boleh jadi yang digunakan hanya konflik sederhana untuk mengantarkan cerita.



Gambar 2. 35 Alur Cerita Dapat Dideskripsikan Hanya dengan Satu Kalimat, Selebihnya Gambar Berbicara (Trimansyah)

(Sumber : Panduan Penulisan Buku Cerita Anak, 2020)

e. Amanat

Amanat dapat disampaikan secara tersurat (eksplisit) dan tersirat (implisit), tetapi penulis mesti menghindari gaya menggurui dalam menyampaikan amanat. Gaya menggurui dengan menjejalkan sejumlah nasihat umum nya tidak disukai anak-anak. Biarkan anak menarik simpulan sendiri

dari apa yang dibacanya, penulis tidak perlu memberi impresi, contohnya menuliskan hikmah pada akhir cerita.

1) Amanat Didaktik

Amanat di dalam buku cerita anak dapat terkait dengan pesan kependidikan, terutama pengembangan sikap (afektif). Dengan demikian, anak-anak mendapatkan pengalaman baik untuk merespons sebuah muatan cerita. Contoh amanat pendidikan disisipkan ke dalam cerita anak adalah pada tema “Mitigasi Bencana”. Anak diharapkan mengetahui apa yang dapat ia lakukan untuk menyelamatkan diri pada saat bencana terjadi. Amanat pendidikan disisipkan berupa prosedur menyelamatkan diri saat terjadi bencana.

2) Amanat Moral

Selain amanat didaktik, ada amanat moral di dalam buku cerita anak. Amanat moral sebagaimana diuraikan Nurgiyantoro (2005) muncul dari persoalan terkait hubungan manusia: hubungan manusia dengan dirinya sendiri; hubungan manusia dengan sesamanya; hubungan manusia dengan alam; dan hubungan manusia dengan Tuhannya. Moral muncul dari perilaku tokoh menghadapi hubungan tersebut.

f. Sudut Pandang

Jika alur adalah bagaimana sebuah peristiwa di dalam cerita terjadi, sudut pandang (point of view) adalah cara yang digunakan penulis untuk menampilkan tokoh, perilaku, latar, dan berbagai peristiwa di dalam cerita. Logika cerita atau masuk akal nya sebuah cerita dapat diuji dengan sudut pandang penulis.

Sudut pandang adalah tentang siapa yang melihat atau siapa yang berbicara atau dari kacamata siapa sesuatu itu dibicarakan. Di dalam cerita sudut pandang terbagi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

g. Bahasa dan Gaya

Persoalan bahasa tidak dapat dikesampingkan dari karya buku cerita anak. Banyak penulis buku cerita anak yang memiliki titik lemah dalam soal berbahasa karena minimnya pengalaman dan pengetahuan tentang psikologi anak. Unsur penting dalam bahasa anak adalah diksi (pilihan kata) dan tata kalimat, di samping tentunya ejaan pada buku untuk pem baca awal dan pembaca lancer.



Gambar 2. 36 Bahasa Anak dalam Buku Ke Mana Balon itu Pergi Karya Watiek Ideo (Trimansyah)

(Sumber : Panduan Penulisan Buku Cerita Anak,
2020)

1) Bahasa Cerita Anak

Media bahasa pada buku cerita anak berfungsi untuk mendeskripsikan cerita sehingga bahasa yang digunakan hendaklah yang dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Namun, tentu pengalaman berbahasa setiap anak itu berbeda. Pengalaman itu sangat bergantung pada apa yang diperolehnya dari rumah, sekolah, atau lingkungan sekitarnya.



Gambar 2. 37 Penggunaan Bahasa pada Buku Sepeda untuk Salam Karya Redy Kuswanto (Trimansyah)
(Sumber : Panduan Penulisan Buku Cerita Anak, 2020)

2) Gaya Bercerita

Nurgiantoro (2005) membagi gaya bercerita mencakup stile (gaya bahasa) dan nada. Stile berhubungan dengan penggunaan kata, frasa, kalimat, dan alinea yang mampu menghadirkan suatu gambaran di benak pembaca. Dengan demikian, penggunaan bahasa dan bagaimana bahasa itu dialirkan sangat berpengaruh terhadap kejelasan sekaligus kemenarikan sebuah cerita. Dalam konteks sastra anak juga berlaku aspek keindahan sehingga bahasa yang ditampilkan di dalam cerita anak juga harus bernilai sastra.



Gambar 2. 38 Novel Nibiru karya Tasaro GK untuk pembaca lancar mengandung gaya bahasa yang berkualitas (Trimansyah)

(Sumber : Panduan Penulisan Buku Cerita Anak, 2020)

h. Ilustrasi

Pembahasan tentang unsur penting buku cerita anak tidak dapat mengesampingkan ilustrasi, terutama pada buku cerita anak untuk prabaca dan pembaca dini. Teks dan ilustrasi di dalam buku cerita bergambar atau buku bab merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan pengisahan/penceritaan secara dominan dibantu oleh ilustrasi.

Ilustrasi pada buku cerita anak harus tampak logis jika dihubungkan dengan penokohan, latar, dan alur cerita. Penulis buku cerita anak harus sangat berhati-hati terkait

ilustrasi pada buku cerita seja rah agar situasi sejarah benar-benar digambarkan sesuai dengan fakta sebenarnya.



Gambar 2. 39 Ilustrasi Buku Cerita Anak Berjudul Bazar Karya Dini Wahyuni (Trimansyah)

(Sumber : Panduan Penulisan Buku Cerita Anak, 2020)

6. Bentuk Dasar Ilustrasi

a. Tebaran/Spread

Ilustrasi tebaran/spread adalah ilustrasi yang mengisi 2 halaman kiri dan kanan buku atau 1 bukaan halaman buku. Penggunaan ilustrasi tebaran/spread adalah untuk memberikan penekanan pada satu adegan agar anak diharapkan dapat menghabiskan waktu yang lebih lama untuk mengamati ilustrasinya.

Contoh yang biasa menggunakan ilustrasi tebaran adalah suasana latar cerita atau ilustrasi penjelasan mengenai lokasi dan era cerita berada. Ilustrasi mendominasi 1 tebaran, tetapi belum tentu penuh hingga ke tepian. Untuk ilustrasi

tebaran yang memenuhi area tepian atau ruang bleed, biasa dinamakan halaman penuh/full bleed. Bleed adalah area lebih cetak yang dipersiapkan untuk pergeseran pemotongan kertas.

Contoh Spread Full Bleed



Gambar 2. 40 (Cempluk Ingin Menari, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Panduan Mengilustrasi dan Mendesain

Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

Contoh Spread dengan bingkai



Gambar 2. 41 (Dina Bisa Cerita, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

b. Satu Halaman/Single

Ilustrasi satu halaman adalah Ilustrasi yang mengisi dan mendominasi ruang dalam satu halaman. Ilustrasi ini dapat berbentuk penuh/full bleed hingga ke tepian atau dengan bingkai. Untuk halaman isi, biasanya halaman single digunakan untuk ilustrasi dengan cerita yang terpisah dalam satu tebaran. Apabila dalam satu tebaran terdapat 2 halaman single (double single pages), harap perhatikan keterbedaan antara kedua ilustrasi single (Ghozali, 2020).



Gambar 2. 42 (Hmm, enak, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Panduan Mengilustrasi dan Mendesain

Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

c. Lepas/Spot

Spot adalah bentuk ilustrasi lepasan yang ukurannya bervariasi, tetapi lebih kecil dari satu halaman. Biasanya beberapa ilustrasi lepasan dapat ditata dalam satu halaman ataupun satu tebaran. Ilustrasi lepasan biasanya digunakan untuk menunjukkan aktivitas yang banyak dalam satu waktu/adegan atau bersifat dinamis. Sering kali ilustrasi lepasan tidak memiliki latar belakang yang rumit, atau latar belakang yang tidak penting untuk adegan halaman itu akan diseleksi dan dieliminasi agar lebih fokus kepada aktivitasnya.



Gambar 2. 43 (Makan Siang untuk Dono, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Panduan Mengilustrasi dan Mendesain

Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

7. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Menurut Buku “*Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter*” Menurut McElmeel (2002) buku cerita bergambar memiliki 6 jenis (Krissandi, 2017), yaitu sebagai berikut:

a. Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan cerita khayal, rekaan, atau sesuatu yang tidak terjadi sungguh – sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat sesuai imajinasi penulis.

b. Historis

Buku historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

c. Informasi

Buku informasi adalah buku – buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan, dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

d. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang mulai kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal.

e. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asalnya bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau.

f. Kisah Nyata

Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah situasi atau peristiwa.

Ada beberapa karakteristik buku cerita bergambar. Menurut Sutherland karakteristik buku cerita adalah sebagai berikut:

- 1) Buku cerita bersifat ringkas dan langsung.
- 2) Buku cerita bergambar berisi konsep – konsep yang berseri.
- 3) Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak – anak.
- 4) Gaya penulisannya sederhana.
- 5) Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

8. Aspek Proses Penyusunan Buku Cerita Bergambar

Menurut Buku *“Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional”* ada 7 aspek penting yang dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun picture book dengan dasar cerita anak (Ghozali, 2020).

a. Komposisi

Komposisi adalah kunci paling penting dalam mengatur tata letak ilustrasi dengan penekanannya. Sebuah ilustrasi dapat berubah secara drastis apabila pengaturan komposisinya direncanakan dengan saksama, sesuai dengan nada emosi dan adegan cerita. Yang paling mendasar dalam komposisi adalah pengaturan letak teks dan ilustrasi.

1) Ruang Teks dan Ilustrasi

Picture book mempunyai kekhasan, yaitu tidak hanya teks, tetapi ilustrasi juga harus dibaca. Jika sebuah

ilustrasi tertimpa dengan teks, hal itu akan mengganggu keterbacaan ilustrasi, begitu pula sebaliknya. Sebaiknya teks dan ilustrasi mempunyai ruang-ruangnya sendiri. Apabila ilustrasi dibuat dalam bentuk halaman penuh (full bleed) atau teks berlatarkan ilustrasi, pastikan latar ilustrasi tidak penuh dengan detail-detail yang mengganggu keterbacaan teks.



Gambar 2. 44 Hmm,enak!, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain

Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

2) Ruang Bernapas

Ruang kosong atau ruang bernapas diperlukan agar keseluruhan rancangan dapat dinikmati pembaca tanpa merasa terlalu sesak. Seperti halnya manusia yang mengambil napas setelah menyelam dalam air, begitulah fungsi ruang bernapas. Menyelam menjadi simbolisasi

masuk ke dalam cerita, memberikan jeda agar pembaca dapat kembali meneruskan membaca hingga selesai. Dengan fase membaca yang diatur dan tidak membuat letih, pembaca akan lebih memahami isi cerita.



Gambar 2. 45 (Hmm,enak, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

3) Alur Baca

Alur baca berperan penting dalam perancangan tata letak teks dan ilustrasi. Sesuai alur dan urutan bacanya, ilustrasi berfungsi untuk membuka atau meneruskan apa yang terjadi setelah yang tercantum dalam teks. Tips yang bisa dilakukan adalah dengan memaksimalkan alur baca di dalam 1 halaman atau 1 tebaran. Dengan berpegang pada

alur baca pembaca Indonesia, dari atas ke bawah dan kiri ke kanan, ilustrator dapat membayangkan adegan yang dapat diilustrasikan dengan melihat kata kerja di awal teks atau di akhir teks.

b. Titik Fokus/Focus Point

Dalam setiap halaman dan tebaran picture book, harus ada alur baca dan titik fokus yang direncanakan agar pembaca akan tertuju pada objek, karakter, atau aksi yang penting dalam jalannya cerita. Cara untuk menghasilkan titik fokus adalah dengan mengatur komposisi dan elemen-elemen ilustrasi di dalamnya.

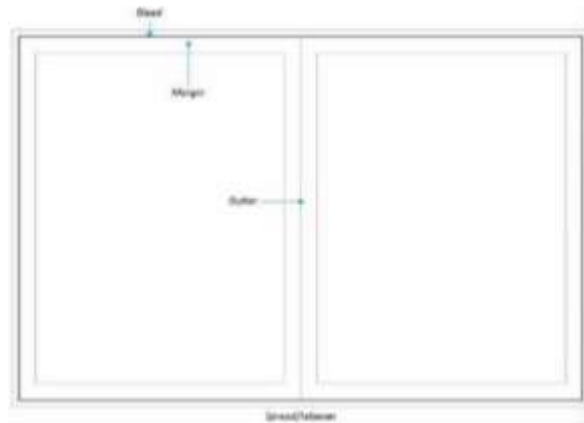


Gambar 2. 46 (Ilih....Jorok, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(Sumber : Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain

Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

c. Garis Tengah dan Margin (khusus untuk buku fisik)



Gambar 2. 47 Garis Tengah dan Margin

(Sumber : Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain

Cerita Anak untuk Profesional, 2020)

Garis tengah dan margin adalah elemen penting dalam pencetakan buku fisik yang sering kali terlupakan dalam perencanaan sketsa. Jika menggunakan templat storyboard dengan bentuk 2 halaman dalam 1 tebaran, ilustrator akan dengan sadar melihat garis di tengah tebaran dan akan berhati-hati untuk memasukkan objek, baik ilustrasi maupun teks di area garis tengah. Ini dikarenakan garis tengah akan berpengaruh kepada hasil cetak, tergantung pada jenis penjilidan.

Untuk penjilidan dengan lem panas, disarankan minimal 1 cm margin dari sisi luar (kiri, kanan, atas, dan bawah tebaran) dan 1,5 cm dari sisi dalam (menuju garis tengah) diperlukan untuk keamanan ilustrasi.

2.1.8 *Design Thinking*

1. Definisi *Design Thinking*

Dalam Buku “*Design Thinking dan Inovasi*” Design Thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (human-centered), yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengembangan ide-ide kreatif, serta pengujian solusi secara iteratif. Pendekatan ini tidak hanya digunakan oleh desainer produk, tetapi juga oleh berbagai profesional di bidang bisnis, teknologi, pendidikan, dan layanan publik. Design Thinking menjadi sangat relevan dalam menghadapi tantangan kompleks karena memungkinkan penciptaan solusi yang inovatif, relevan, dan mudah diadopsi oleh pengguna akhir. Design Thinking mulai populer di dunia bisnis sekitar akhir 2000-an. Design Thinking merupakan suatu proses analitis dan kreatif yang melibatkan tahapan eksperimen, penciptaan, dan prototipe model, serta kemudian dievaluasi melalui umpan balik untuk disempurnakan. Tujuannya adalah menemukan solusi terhadap permasalahan kompleks dengan cara yang inovatif dan kreatif (Lastana & Fauziah, 2025).

2. Prinsip dan Tahapan *Design Thinking*

Design Thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah kompleks dengan cara yang kreatif dan inovatif. Pendekatan ini sangat berguna dalam

berbagai bidang, termasuk pengembangan produk, layanan, dan pengalaman pengguna. Design Thinking bertujuan untuk menciptakan solusi yang tidak hanya efisien, tetapi juga relevan dan dapat diterima oleh pengguna. Pendekatan ini menggabungkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dengan ide-ide kreatif dan teknologi untuk menghasilkan solusi yang lebih tepat dan berbasis bukti. Prinsip dasar dari Design Thinking adalah bahwa solusi inovatif terbaik hanya dapat ditemukan dengan memahami secara mendalam kebutuhan pengguna dan mendekati masalah dengan cara yang empatik dan kreatif. Berikut adalah prinsip-prinsip utama dalam Design Thinking:

a. Berfokus pada Pengguna (User-Centered)

Proses Design Thinking selalu dimulai dengan memahami pengalaman pengguna dan kebutuhan mereka. Fokus utama adalah menciptakan solusi yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna, bukan hanya berdasarkan kebutuhan teknis atau bisnis.

b. Empati dan Pemahaman

Pada tahap pertama, tim berusaha untuk memahami masalah pengguna secara mendalam. Ini melibatkan wawancara, observasi, dan analisis perilaku pengguna,

serta menciptakan hubungan emosional untuk benar-benar memahami pengalaman mereka.

c. Kolaborasi Lintas Disiplin

Design Tanking mengandalkan kerjasama antar tim yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu. Ini mencakup desainer, pengembang, pemasar, dan pihak lain yang memiliki perspektif yang berbeda. Kolaborasi ini mendorong munculnya ide-ide inovatif dan solusional.

d. Iterasi

Design Thinking adalah proses yang iteratif, artinya, ide dan solusi tidak langsung ditemukan dalam satu langkah, tetapi melalui percakapan dan pengujian berulang. Umpan balik yang diperoleh selama proses ini digunakan menyempurnakan solusi yang ada. untuk meningkatkan dan menyempurnakan solusi yang ada.

e. Eksperimen dan Pengujian Cepat

Design Thinking mendorong penggunaan prototipe dan eksperimen untuk menguji ide-ide baru secara cepat. Ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan umpan balik nyata dari pengguna dan meminimalkan risiko kesalahan besar pada tahap pengembangan produk.

f. Pemecahan Masalah Secara Kreatif

Design Thinking mendekati masalah dengan cara yang kreatif dan fleksibel. Tim tidak hanya mencari solusi yang efektif, tetapi juga solusi yang baru dan inovatif, yang mungkin tidak akan ditemukan dengan pendekatan tradisional.



Gambar 2. 48 Tahapan Proses Design Thinking
(Sumber: Design Thinking dan Inovasi)

3. Tahapan *Design Thinking*

a. Empathize-Memahami Pengguna

Tahap pertama dalam proses design thinking adalah empathize atau empati, yaitu membangun pemahaman mendalam terhadap pengguna, termasuk kebutuhan, keinginan, motivasi, dan tantangan yang mereka hadapi. Pada tahap ini, fokus utama adalah melihat dunia dari sudut pandang pengguna agar solusi yang dirancang benar-benar relevan dan bermakna. Proses empati bukan hanya sekadar pengumpulan data, tetapi juga melibatkan koneksi emosional dengan pengguna untuk memahami pengalaman mereka secara menyeluruh.

Beberapa metode umum yang digunakan dalam tahap Empathize meliputi wawancara mendalam, observasi langsung dan shadowing (mengikuti aktivitas pengguna secara langsung). Wawancara membantu menggali perasaan, persepsi, dan cerita pengguna secara langsung, sementara observasi memberikan informasi tentang perilaku dan interaksi pengguna dalam konteks nyata. Dalam proses ini, desainer perlu bersikap terbuka, mendengarkan secara aktif, dan menghindari asumsi atau penilaian awal.

b. Define-Merumuskan Masalah

Tahapan ini berfungsi untuk merumuskan masalah secara fokus dan mendalam berdasarkan temuan yang telah dikumpulkan. Tujuan utamanya adalah menciptakan pernyataan masalah (problem statement) yang berbasis pengguna, bukan sekadar dari asumsi tim pengembang. Dengan mendefinisikan masalah secara tepat, tim dapat menghindari solusi yang keliru dan lebih fokus pada kebutuhan nyata pengguna.

Setelah merumuskan problem statement secara jelas dan fokus, langkah selanjutnya dalam tahap Define adalah menyusun pertanyaan How Might We (HMW). HMW adalah bentuk pertanyaan terbuka yang bertujuan untuk

mengubah masalah menjadi peluang eksplorasi ide. Forinat pertanyaan ini dirancang agar tidak terlalu sempit sehingga membatasi ide, namun juga tidak terlalu luas sehingga kehilangan arah. HMW menjadi jembatan penting antara tahap Define dan Idente, karena membantu tim memfokuskan eksplorasi solusi tanpa terjebak pada satu jawaban tertentu.

c. Ideate-Menghasilkan Ide Kreatif

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi yang inovatif dan relevan dengan permasalahan pengguna. Pada fase ini, tidak ada ide yang dianggap salah atau tidak berguna semuanya dihargai sebagai bagian dari eksplorasi kreatif. Hal ini penting karena seringkali solusi terbaik muncul dari ide-ide yang pada awalnya terlihat tidak biasa.

Proses ideate sangat bergantung pada keterbukaan, kolaborasi tim, dan suasana yang mendukung kreativitas. Sesi brainstorming biasanya menjadi metode yang paling umum digunakan, di mana semua anggota tim didorong untuk menyumbangkan ide secara bebas tanpa kritik. Salah satu aturan utama dalam brainstorming adalah menunda penilaian. Tujuannya adalah membangun banyak kemungkinan ide sebelum menyempitkan fokus

ke beberapa ide terbaik yang dapat dieksplorasi lebih lanjut.

d. Prototype-Mewujudkan Ide dalam Bentuk Nyata

Tahap Prototype adalah momen ketika ide-ide yang telah dipilih dalam tahap Ideate mulai diwujudkan ke dalam bentuk nyata. Prototipe merupakan representasi awal dari solusi yang memungkinkan tim desain untuk mengeksplorasi bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan yang sedang dikembangkan. Tujuannya bukan untuk menciptakan produk akhir, melainkan untuk belajar, mendapatkan masukan, dan memperbaiki konsep sebelum melangkah ke pengembangan yang lebih mahal dan kompleks.

Prototipe dapat berupa sketsa tangan, storyboard, wireframe digital, mockup visual, hingga model interaktif sederhana. Tingkat kesederhanaan atau kompleksitas prototipe disesuaikan dengan tujuan dan sumber daya yang tersedia. Yang terpenting adalah prototipe cukup jelas untuk dikomunikasikan dan diuji bersama pengguna. Dalam konteks aplikasi digital, prototipe sering dibuat menggunakan tools seperti Figma, Adobe XD, atau Marvel App yang memungkinkan simulasi antarmuka secara interaktif.

e. Test

Tahap Test adalah fase akhir dari proses Design Thinking, di mana solusi yang telah diwujudkan dalam bentuk prototipe diuji langsung kepada pengguna sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik yang jujur dan mendalam mengenai bagaimana pengguna merasakan, memahami, dan menggunakan solusi yang ditawarkan. Informasi dari tahap ini menjadi dasar untuk menyempurnakan solusi atau bahkan kembali ke tahap sebelumnya jika ditemukan aspek yang kurang sesuai.

2.1.9 Perkembangan Kognitif

1. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Perkembangan anak adalah dasar pemilihan dan peran cangan buku yang paling valid. Usia dan tingkat kematangan moral anak menjadi acuan orang tua dan guru dalam memilih dan merancang buku cerita untuk anak.

Menurut Piaget (dalam Krissandi, 2017, hlm. 31) perkembangan intelektual anak diuraikan menjadi empat tahapan. Tiap tahapan mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan tahapan yang lain, dan hal itu berkaitan dengan respons anak terhadap bacaan (Krissandi, 2017). Tahap perkembangan intelektual yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1) Tahap Sensori-Motor (The sensory-motor period, 0-2 tahun)

Tahap ini merupakan tahapan pertama dalam perkembangan kognitif anak. Tahap ini disebut sebagai tahap sensori motor karena perkembangan terjadi berdasarkan informasi dari indera (senses) dan bodi (motor). Karakteristik utama dalam tahap ini adalah bahwa anak belajar lewat koordinasi persepsi indera dan aktivitas motor serta mengembangkan pemahaman sebabakibat atau hubungan-hubungan berdasarkan sesuatu yang dapat diraih atau dapat berkontak langsung. Anak mulai dapat memahami hubungannya dengan orang lain, mengembangkan pemahaman objek secara permanen.

2) Tahap Praoperasional (The preoperational period, 2-7 tahun)

Dalam tahap ini anak mulai dapat “mengoperasikan” sesuatu yang sudah mencerminkan aktivitas mental dan tidak lagi semata-mata bersifat fisik. Karakteristik dalam tahap ini antara lain adalah bahwa (i) anak mulai belajar mengaktualisasikan dirinya lewat bahasa, bermain, dan menggambar (coratcoret), (ii) jalan pikiran anak masih bersifat egosentris, menempatkan dirinya sebagai pusat dunia, yang didasarkan persepsi segera dan pengalaman langsung karena masih ke sulitan menempatkan dirinya di antara orang lain, (iii) anak mempergunakan simbol dengan cara elementer yang pada awalnya lewat gerakangerakan tertentu dan kemudian lewat

bahasa dalam pembicaraan, (iv) pada masa ini anak mengalami proses asimilasi dimana anak mengasimilasikan sesuatu yang didengar, dilihat, dan dirasakan dengan cara menerima ide-ide tersebut ke dalam suatu bentuk skema di dalam kognisinya.

Kemungkinan implikasi terhadap buku bacaan sastra yang sesuai dengan karakteristik pada tahap perkembangan intelektual tersebut adalah (i) buku-buku yang menampilkan gambar-gambar sederhana sebagai ilustrasi yang menarik, (ii) buku-buku bergambar yang memberikan kesempatan anak untuk memanipulasikannya, (iii) buku-buku yang memberikan kesempatan anak untuk mengenali objek-objek dan situasi tertentu yang bermakna baginya, dan (iv) buku-buku cerita yang menampilkan tokoh dan alur yang mencerminkan tingkah laku dan perasaan anak.

3) Tahap Operasional Konkret (The concrete operational, 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada tahap ini antara lain adalah (i) anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu, (ii) anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurut abjad, angka, besarkecil, dan lain-lain, (iii) anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya

ke masa lalu dan masa depan, (iv) anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana.

Kemungkinan implikasi terhadap buku bacaan sastra yang sesuai dengan karakteristik pada tahap perkembangan intelektual tersebut adalah (i) buku-buku bacaan narasi atau ekplanasi yang mengandung urutan logis dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, (ii) buku-buku bacaan yang menampilkan cerita yang sederhana, baik masalah yang dikisahkan, cara pengisahan, maupun jumlah tokoh yang dilibatkan, (iii) buku-buku bacaan yang menampilkan berbagai objek gambar secara bervariasi, (iv) buku-buku bacaan narasi yang menampilkan narator yang mengisahkan cerita, atau cerita yang dapat membawa anak untuk memproyeksikan dirinya ke waktu atau tempat lain.

4) Tahap Operasi Formal (The formal operational, 11 atau 12 tahun ke atas)

Pada tahap ini, tahap awal adolesen, anak sudah mampu berpikir abstrak. Karakteristik penting dalam tahap ini adalah (i) anak sudah mampu berpikir “secara ilmiah”, berpikir teoritis, berargumentasi dan menguji hipotesis yang mengutamakan kemampuan berpikir, (ii) anak sudah mampu memecahkan masalah secara logis dengan melibatkan berbagai masalah yang terkait. Implikasi terhadap pemilihan buku bacaan sastra anak

adalah (i) buku-buku bacaan cerita yang menampilkan masalah yang membawa anak untuk mencari dan menemukan hubungan sebab akibat serta implikasi terhadap karakter tokoh, (ii) buku-buku bacaan cerita yang menampilkan alur cerita ganda, alur cerita yang mengandung plot dan subplot, yang dapat membawa anak untuk memahami hubungan antarsubplot tersebut, serta yang menampilkan persoalan (atau konflik) dan karakter yang lebih kompleks.

Menurut Resmini (dalam Krissandi, 2017, hlm. 34) anak usia SD pada jenjang kelas menengah dan akhir sebagai pembaca sastra telah mampu menghubungkan dunia pengalamannya dengan dunia rekaan yang tergambarkan dalam cerita. Hubungan interaktif antara pengalaman dengan pengetahuan kebahasaan merupakan kunci awal dalam memahami dan menikmati bacaan cerita anak-anak. Dalam usia anak-anak sekolah dasar pada dasarnya anak-anak menyukai aktifitas bermain, menonton kartun, membaca komik cerita yang ada banyak gambar yang menarik, dan sebagainya.

2. Psikolog Perkembangan Anak

Pada Buku “*Pendidikan Anak Sekolah Dasar*” Psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar merupakan bidang yang penting dalam memahami bagaimana anak-anak tumbuh dan berkembang dalam berbagai aspek selama masa sekolah dasar

(sekitar usia 6-12 tahun). Pada periode ini, anak-anak mengalami perubahan signifikan dalam hal fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Lessy et al., 2024). Berikut adalah beberapa poin penting terkait perkembangan pada tahap ini:

1) Perkembangan Fisik

- a. **Pertumbuhan Fisik:** Anak-anak mengalami peningkatan tinggi dan berat badan yang signifikan. Koordinasi motorik halus dan kasar juga berkembang, memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas fisik yang lebih kompleks.
- b. **Kesehatan:** Pentingnya nutrisi yang baik dan aktivitas fisik teratur untuk mendukung pertumbuhan yang sehat. Gangguan kesehatan seperti obesitas atau malnutrisi dapat mempengaruhi perkembangan fisik.

2) Perkembangan Kognitif

- a. **Pemikiran Operasional Konkret (Concrete Operational Stage):** Menurut Jean Piaget, anak-anak pada usia ini berada pada tahap operasional konkret di mana mereka mulai mampu berpikir secara logis tentang benda dan peristiwa nyata. Mereka dapat memahami konsep konservasi, klasifikasi, dan seriasi.
- b. **Perkembangan Akademis:** Kemampuan membaca, menulis, dan berhitung berkembang pesat. Anak-anak

belajar menggunakan keterampilan kognitif mereka untuk memecahkan masalah dan memahami konsep-konsep akademis yang lebih kompleks.

3) Perkembangan Sosial

- a. Interaksi dengan Teman Sebaya: Anak-anak mulai mengembangkan hubungan yang lebih kompleks dengan teman sebaya. Mereka belajar tentang kerja sama, berbagi, dan bagaimana berperilaku dalam kelompok.
- b. Peran Gender: Kesadaran akan peran gender menjadi lebih jelas. Anak-anak mungkin mulai memahami dan menyesuaikan diri dengan ekspektasi sosial terkait gender.

4) Perkembangan Emosional

- a. Pengendalian Emosi: Anak-anak belajar untuk mengendalikan emosi mereka dengan lebih baik dan memahami emosi orang lain. Empati dan kemampuan untuk mengekspresikan perasaan dengan cara yang tepat berkembang.
- b. Konsep Diri dan Harga Diri: Anak-anak mulai membentuk konsep diri yang lebih jelas dan kompleks. Pengalaman sukses dan kegagalan dalam akademik dan sosial dapat mempengaruhi harga diri mereka.

5) Perkembangan Moral

Pemahaman Moral Menurut Lawrence adalah anak-anak pada usia sekolah dasar biasanya berada pada tahap konvensional dari perkembangan moral, di mana mereka mulai memahami dan mematuhi aturan sosial dan hukum karena mereka percaya itu penting untuk menjaga tatanan sosial.

6) Pengaruh Lingkungan

- a. Peran Keluarga: Keluarga masih merupakan pengaruh utama dalam perkembangan anak, namun pengaruh dari sekolah dan teman sebaya mulai meningkat.
- b. Sekolah: Lingkungan sekolah memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan sosial, kognitif, emosional anak. Guru dan kurikulum yang baik dan dapat membantu anak mencapai potensi penuh mereka.

2.1.10 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Pada Buku “*Pendidikan Anak Sekolah Dasar*” Pendidikan karakter merupakan elemen krusial dalam sistem pendidikan modern karena tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, tetapi juga membentuk kepribadian dan moral mereka. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan karakter menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa generasi muda tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki integritas dan etika

yang kuat. Dengan karakter yang baik, individu akan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat dan menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dan adil (Lessy. L.Y., dkk., 2024).

Pendidikan karakter mengajarkan pentingnya empati dan kepedulian terhadap orang lain. Dalam masyarakat yang semakin terfragmentasi, kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain menjadi sangat penting. Pendidikan karakter mengajarkan siswa untuk tidak hanya memikirkan diri sendiri, tetapi juga memperhatikan kesejahteraan orang lain. Dengan demikian, mereka dapat berperan aktif dalam menciptakan komunitas yang saling mendukung dan peduli.

1. Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Anak

Pengembangan keterampilan sosial dan emosional merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia sekolah dasar. Keterampilan ini tidak hanya membantu anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, tetapi juga mempengaruhi perkembangan akademik dan kesuksesan hidup mereka di masa depan.

Secara konkret, keterampilan sosial mencakup kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan efektif, membangun hubungan positif dengan teman sebaya dan orang dewasa, menunjukkan rasa empati, bekerjasama dalam kelompok, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Sementara itu, keterampilan emosional meliputi kemampuan anak untuk mengenali dan

mengelola emosi diri sendiri, memahami emosi orang lain, serta mengekspresikan emosi secara tepat.

2. Metode Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

a. Metode Pembelajaran Aktif

Metode pembelajaran aktif atau biasa dikenal dengan active learning adalah strategi belajar-mengajar yang menuntut peserta didik agar terlibat secara aktif. Tujuannya agar siswa dapat memahami pokok-pokok materi pelajaran dan bisa mengaplikasikannya untuk memecahkan persoalan yang ada di kehidupan nyata.

b. Metode Pembelajaran Kolaboratif

Metode collaborative learning ini adalah membagi siswa dalam suatu kelompok, masing-masing siswa belajar dari temannya satu kelompok kemudian menjelaskan didepan kelas, jadi masing masing kelompok mempunyai tanggung jawab untuk mengajarkan teman lain yang belum mengerti akan tugas yang diberikan guru.

c. Metode Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah kegiatan belajar mengajar yang membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan menggunakan proses kreatif, dimana teori, ujian, cerita, solusi, analisis, dan desain pembelajaran tidak hanya sekedar untuk menghafal informasi.

3. Kemampuan Membaca & Literasi Visual Anak

Membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak-anak usia sekolah dasar. Kemampuan ini tidak hanya membantu mereka dalam proses belajar di sekolah, tetapi juga menjadi pondasi untuk keberhasilan akademik dan kehidupan mereka di masa depan.

Menurut Dr. Louisa Moats, pakar literasi dari Amerika Serikat, pengembangan keterampilan membaca dan menulis pada anak-anak harus dimulai dengan penguasaan keterampilan fonologis (kesadaran bunyi) dan pengajaran metode fonetik secara sistematis. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu anak-anak mengenali huruf, mengeja kata, dan akhirnya membaca dengan lancar.

Siswa sekolah dasar lebih menyukai terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui integrasi teknologi digital siswa dapat belajar melalui permainan edukatif, cerita, dan aktivitas kreatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Karakteristik lain dari siswa jenjang sekolah dasar yaitu kecenderungan untuk berpikir secara konkrit, dimana siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dapat mereka lihat, sentuh, dan alami langsung sehingga dengan visualisasi dari konten digital dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dan kompleks dengan lebih baik.

Melalui bantuan teknologi dalam hal simulasi interaktif, video, dan animasi dapat memberikan ilustrasi yang jelas tentang berbagai fenomena dan proses yang sulit dijelaskan.

2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu

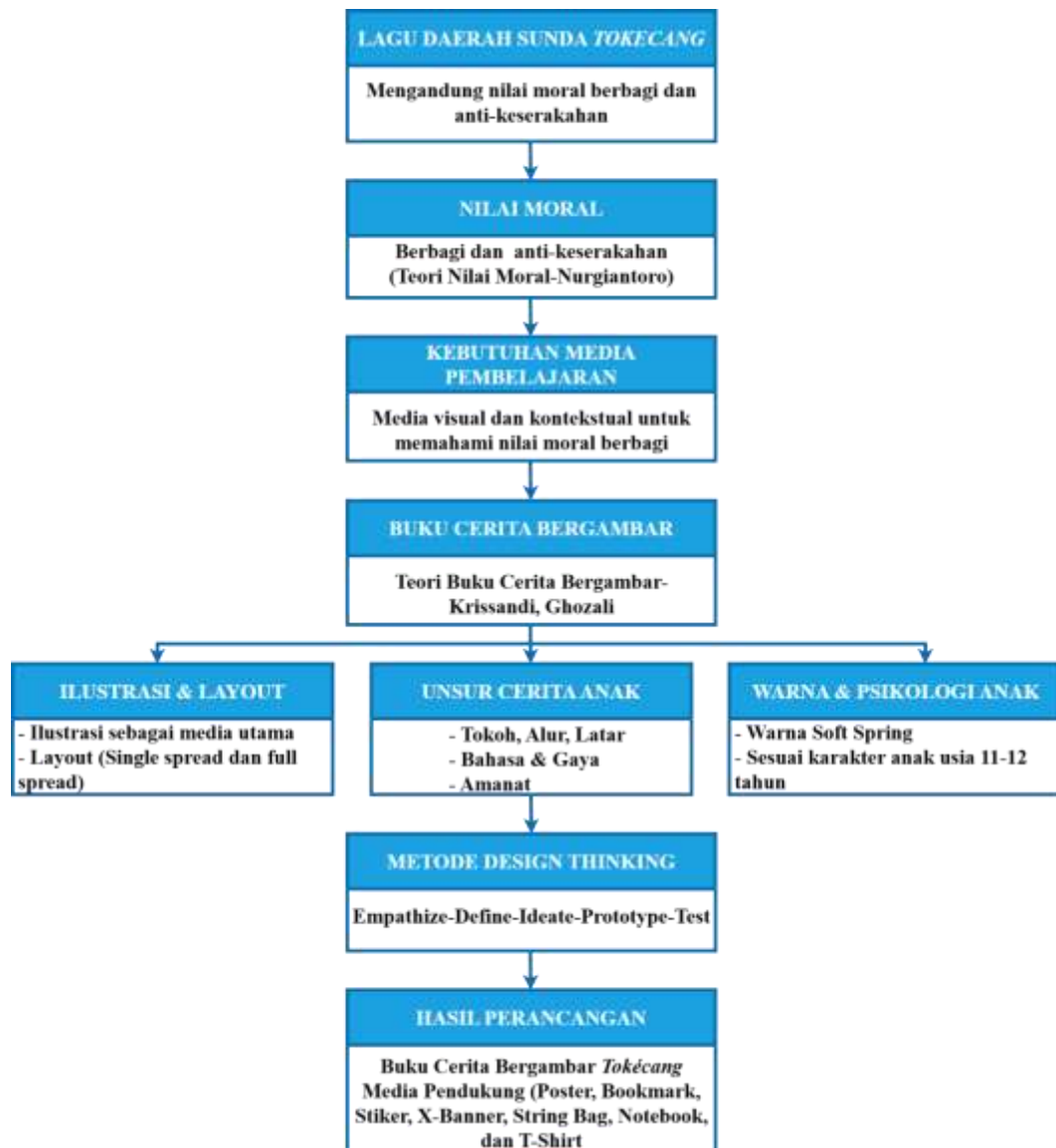
Tabel 2. 1 Tinjauan Perancangan Terdahulu

	Metta Kristiyanil, Bernardus Andang Prasetya Adiwibawa² (2024)	Naurah Alifiya Safa’a, Asidigisianti Surya Patria (2023)	Maulana Yakub Evelyne Henny Lukitasari Arif Yulianto (2021)	NAJMI NADHIRA ADDINNI, ROSA KARNITA, ADITYA JANUARSA (2023)	Adha Zuhkri Arafad dan Budiwirman Budiwirman (2023)	Silvia Nur Aulia Zahra (2026)
Judul Perancangan	Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Memperkenalkan Kembali Lagu Daerah Jawa Tengah “Caping Gunung”	PERANCANGAN BUKU KUMPULAN LAGU NASIONAL UNTUK SISWA SD	PERANCANGAN ILUSTRASI DARI LIRIK ALBUM BAND MUNAFIK DENGAN MEDIA ARTBOOK	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Angklung Sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai Kerja Sama Untuk Anak	Perancangan Buku Ilustrasi “Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia”	Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda “ <i>Tokécang</i> ” Untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi
Tujuan Perancangan	Untuk diperkenalkan kembali kepada siswa karena mengandung pesan untuk selalu ingat pada jati diri bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa, sehingga memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme. Untuk mengenalkan kembali lagu tersebut, dibutuhkan media pendukung seperti buku ilustrasi.	Untuk mendeskripsikan proses perancangan sebuah media berupa buku untuk mengenalkan lagu nasional kepada siswa.	Untuk memperkenalkan apa yang dimaksud dari jenis musik Deathmetal.	Untuk memberikan edukasi pentingnya nilai-nilai kerja sama sejak usia dini melalui perancangan buku ilustrasi interaktif.	Untuk memberi informasi masyarakat Minangkabau mengenai cerita Nyanyian anak balam rabab pasisia, sekaligus sebagai media pelestarian cerita rakyat yang ada di masyarakat Minangkabau.	Untuk menerjemahkan makna nilai moral dari lagu <i>Tokécang</i> ke dalam bentuk media visual cerita bergambar

Metode Perancangan	Metode perancangan menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yang digunakan berupa data wawancara, observasi dan kepustakaan.	pada perancangan ini digunakan metode perancangan kualitatif untuk mengumpulkan data.	Metode kualitatif	Metode kualitatif	Metode perancangan glass box dengan teknik analisis 5W1H	Metode kualitatif deskriptif
Teori yang digunakan	Metode analisis data menggunakan analisis framing model Robert N. Entman. Metode analisis data menggunakan analisis framing model Robert N. Entman.	Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis 5W+1H. Dalam mendesain ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab yaitu, 1) What, apa yang dikembangkan? 2) Who, siapa target audiens-nya? Dan apa yang ingin disampaikan? 3) How, Bagaimana cara menarik dan menyampaikan pesan tersebut? 4) Where, dimana media akan digunakan? 5) When, kapan desain ini akan dilihat audiens?, serta 6) Why, mengapa memilih media tersebut?	Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5w dan 1h yaitu what (apa), who (siapa), when (kapan), where (dimana), why (kenapa) dan how (bagaimana).	Design Thinking yang terdiri dari lima tahap yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, serta metode SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, dan Threats).	Metode perancangan glass box dengan teknik analisis 5W1H	Design Thinking yang terdiri dari lima tahap yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2026)

2.3 Skema Penggunaan Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)