

## Bab II

### Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1 Artikel Ilmiah

Tinjauan pustaka berikutnya dilakukan terhadap jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun” oleh Wulandari dan Arumsari (2017). Jurnal ini membahas tentang merancang sebuah buku ilustrasi dengan tema tembang asal Jawa Tengah untuk menanamkan moral serta melestarikan budaya tersebut kepada anak usia 5-6 Tahun. Dalam jurnal ini perancang merumuskan unsur-unsur visual atau desain yang perlu diperhatikan dalam pembuatan buku cerita anak-anak meliputi; ilustrasi, *layout*, warna, dan tipografi. Ilustrasi disini harus dapat menerangkan isi cerita tersebut. *Layout* menggunakan jenis *style Juvenile* dengan kesan meriah dan meletakkan objek gambar secara tersebar. Warna pada ilustrasi anak menggunakan *tone* warna-warna yang cerah, beragam, dan menggunakan unsur warna dominan sesuai dengan suasana yang ingin dibangun. Selanjutnya, jenis *font* yang digunakan juga cenderung sederhana dengan ketebalan *stroke* yang tidak terlalu jauh dan juga tegas agar anak dapat fokus membaca. Jenis *font* dari hasil analisis yaitu menggunakan *san-serif*. Kalimat dalam tiap halaman dibuat cukup minim. Selain itu pada jurnal ini juga dijabarkan jumlah halaman yaitu dibuat sebanyak 32 halaman dengan tujuan agar anak tidak bosan saat membaca. Hasil dari perancangan ini yaitu sebuah buku yang berisi empat seri lagu dengan pesan moral yang berbeda dengan terdapat beberapa halaman interaktif yang dapat dilipat dan dibuka. Selain itu juga terdapat CD berisi empat tembang dolanan untuk menambah daya tarik anak-anak dalam membaca dan mempelajari tembang dolanan.

Kemudian tinjauan pustaka dilakukan terhadap jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun” oleh Wulandari dan Alamin (2019). Jurnal ini membahas tentang merancang sebuah buku cerita digital

interaktif untuk membantu dalam pendidikan karakter untuk anak-anak. Dalam rancangan buku digital interaktif ini beliau menggunakan tokoh cerita rakyat yaitu Punakawan. Dalam jurnal ini menjelaskan teknik pengumpulan data untuk penelitian perancangan buku digital interaktif yang dilakukan dengan metode kualitatif studi literatur dan wawancara. Kemudian dilakukan studi eksperimental setelah melakukan analisis data dan dilanjutkan ke tahap *testing*. Dalam hal ini penulis membutuhkan narasumber yang ahli dalam bidang pembuatan aplikasi. Selain itu dijelaskan pula terkait bagaimana proses perancangan konsep keseluruhan rancangan meliputi; isi cerita serta makna yang ingin disampaikan, desain karakter dengan model struktur tubuh dari karakter yang dibuat berkepala besar dan memiliki fisik tubuh anak-anak agar dapat menarik bagi anak-anak; logo; struktur navigasi; hingga *User Interface* (UI) aplikasi. Ditampilkan juga sketsa serta *preview prototype* dari hasil proses perancangannya. Hasil perancangan tersebut dari segi penggambaran tokoh yang digunakan dapat efektif dan diminati oleh anak-anak karena menggunakan penggambaran kartun sehingga tidak terlihat kuno atau jadul.

Tinjauan pustaka berikutnya dilakukan terhadap jurnal ilmiah yang berjudul “Interpretasi Visual Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Buku Digital Interaktif Cerita Anak” oleh Laurencia dkk. (2018). Jurnal ini membahas tentang perancangan sebuah buku cerita digital interaktif untuk anak-anak yang dapat membantu dalam memperkenalkan budaya Indonesia sekaligus mengajarkan pentingnya toleransi pada generasi muda dengan target anak usia 4-8 tahun. Dalam perancangan ini dimulai dengan tahap studi visual untuk menentukan ilustrasi dan elemen objek yang tepat untuk anak. Perancangan naskah cerita mengadaptasi dari cerita yang sudah ada dan disesuaikan dengan budaya Indonesia khususnya pada sisi multikultural di Indonesia. Dalam jurnal ini juga dijabarkan bagaimana merancang desain karakter untuk cerita anak-anak. Gaya ilustrasi pada perancangan ini adalah *naïve art*, yaitu dimana ilustrasi tidak mengikuti bentuk struktur dan anatomi sesungguhnya tetapi disederhanakan kedalam bentuk-bentuk dasar. Bentuk dasar tubuh karakter pada perancangan ini disesuaikan atau diadaptasi dari pakaian adat tiap daerah. Dari hasil perancangan ini buku cerita dapat mengandung

nilai toleransi terhadap keberagaman sehingga generasi muda dapat lebih menghargai adanya perbedaan.

Tinjauan pustaka selanjutnya yaitu tinjauan terhadap jurnal ilmiah yang berjudul “Inventarisasi Cerita Rakyat dari Kabupaten Demak Melalui Aplikasi Buku Digital (E-Book) Interaktif” oleh Hasyim dan Muqoddas (2015). Jurnal ini membahas tentang pelestarian cerita rakyat dari Kabupaten Demak yang dilakukan dengan menggunakan media digital. Dalam perancangannya metode penelitian yang digunakan yaitu metode desain dan eksperimental. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif observasi serta wawancara. Selanjutnya dilakukan tahap analisis data dan dilanjutkan ke tahap eksperimentatif. Tahap eksperimentatif sendiri memiliki beberapa tahap yaitu mulai dari pembuatan konsep, desain, pengumpulan bahan, hingga pembuatan. Dari hasil rancangan tersebut yaitu perancangan aplikasi buku digital cerita rakyat Kabupaten Demak dapat menjadi alternatif cara yang menarik dalam membantu melestarikan dan menginventarisasi cerita rakyat.

Tinjauan Pustaka yang terakhir yaitu tinjauan terhadap jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan UI/UX Pada *Game* Edukasi Etika Nisa dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile” oleh Wijaya, dkk. (2020). Jurnal ini membahas tentang pembuatan tampilan UI/UX (*User Interface/ User Experience*) sebuah *game* edukasi *mobile phone*. Dalam perancangannya metode penelitiannya menggunakan metode *The 5 Elemen* oleh Jesse James Garret yang memiliki tahapan-tahapan mulai dari *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif yaitu dari observasi, wawancara, serta studi pustaka. Selain itu dijelaskan juga perancangan mulai dari menentukan fungsional dan konten, membuat skenario penggunaan, membuat *diagram flow*, membuat *layout* dan penempatan elemen interaksi dengan teknik *low fidelity prototype*, pembuatan desain, hingga implementasi. Dari hasil perancangan, pemilihan warna dan *font* tulisan serta tata letak yang muda dipahami dapat menarik bagi anak-anak.

Dari jurnal-jurnal terdahulu yang sudah dilakukan tinjauan maka dapat disimpulkan bahwa pada jurnal pertama yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan yaitu pada unsur visual dan desain meliputi *layout juvenile*, *tone* warna

yang cerah dan menggambarkan suasana, dan penggunaan *font* san-serif pada tulisan. Selain itu jumlah halaman perancangan yaitu berjumlah 32 halaman juga menjadi patokan perancang dalam menentukan halaman. Dalam jurnal ini juga dapat diambil referensi bahwa penggunaan *audio* juga dapat menarik anak-anak untuk mau membaca. Dari jurnal kedua didapatkan referensi yaitu proses perancangan konsep keseluruhan rancangan meliputi; menentukan makna cerita, membuat desain karakter dengan model struktur tubuh dari karakter yang dibuat berkepala besar dan memiliki fisik tubuh anak-anak; perancangan logo nama aplikasi; struktur navigasi; hingga *UI* aplikasi. Kemudian dari jurnal ketiga didapatkan referensi dalam bentuk visual desain karakter pada buku cerita yang menggunakan gaya ilustrasi *naïve art*. Pada jurnal keempat referensi yang didapatkan adalah metode pengumpulan data kualitatif melalui wawancara serta observasi. Selain itu didapatkan juga referensi tahap perancangan mulai dari pembuatan konsep, desain, pengumpulan bahan, hingga pembuatan. Selanjutnya dari jurnal terakhir didapatkan referensi tentang merancang sebuah *UI/UX* dalam aplikasi yaitu dengan menentukan fungsional dan konten, membuat skenario penggunaan, membuat *diagram flow*, membuat *layout* dan penempatan elemen interaksi dengan teknik *low fidelity prototype*, pembuatan desain, hingga implementasi.

### **2.1.2 Buku Referensi**

Dalam buku yang berjudul *Ilustrasi* (Maharsi, 2016,p.2-18) didapatkan teori-teori dasar seperti definisi atau pengertian ilustrasi. Selain itu dalam buku ini membahas tentang langkah-langkah dalam merancang sebuah karya ilustrasi mulai dari *brief*, memilih materi subjek, melakukan riset, *brainstorming*, hingga bentuk dan visualisasinya (Maharsi, 2016,p.59-69). Dalam buku ini juga dijabarkan jenis-jenis ilustrasi meliputi ilustrasi karikatur, ilustrasi buku anak, ilustrasi iklan, ilustrasi editorial, ilustrasi komik, serta ilustrasi *concept art* (Maharsi, 2016,p.70-122). Terdapat juga penjabaran macam-macam media dalam pembuatan ilustrasi (Maharsi, 2016,p.123-139).

Referensi buku berikutnya yaitu dari buku 5 Langkah Mudah Membuat Buku Anak, Edisi Cerita Rakyat Indonesia (Wardaya, 2020,p.11-72). Dari buku ini didapatkan teori-teori dasar dalam pembuatan buku cerita anak. Selain itu didapatkan juga penjelasan tentang tahapan atau proses perancangan buku anak mulai dari proses membuat kerangka cerita, naskah, *storyboard*, perancangan karakter dan *background*, perancangan bahasa visual, serta perancangan *cover* buku.

Dalam buku Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi (Endraswara, 2013,p.3,47) didapatkan teori-teori tentang definisi cerita rakyat, fungsi, serta bentuk-bentuk cerita rakyat.

Dalam buku Panduan Mengenal Desain Grafis (Sitepu 2009, p. 22-23) didapatkan teori-teori dasar warna yaitu definisi atau pengertian. Didapatkan pula penjelasan tentang pembentuk warna lain dari hasil spektrum warna yang tidak seimbang dari suatu benda.

Referensi berikutnya didapatkan dari buku Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi ke-2 (Darmaprawira (2002,p.50-64) didapatkan teori-teori dasar warna tentang dimensi-dimensi warna yang meliputi nama warna (*hue*), Intensitas warna (*saturation*), serta nilai warna (*value*). Selain itu dari buku ini juga didapatkan teori lain yaitu tentang psikologi warna meliputi persepsi warna, pengaruh terhadap emosi, kepribadian, karakteristik, serta perlambangan warna (Darmaprawira (2002,p.30-48).

Dalam buku Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak (Suryana, 2016, p.62-67,76) didapatkan teori tentang bagaimana cara atau teknik penanaman moral kepada anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-6 tahun (Taman Kanak-kanak) serta pendekatan terkait penanaman moral yang dilakukan.

Referensi berikutnya yaitu didapatkan dari buku *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (Plaisant and Shneiderman, 2004, p.74-76) didapatkan teori tentang prinsip-prinsip atau aturan yang harus dilakukan dalam merancang *UI* suatu produk/ sistem. Prinsip-prinsip tersebut meliputi; *strive for consistency*, *cater to illiversallisability*, *offer information feedback*, *design dialogs to yield closure*, *prevent errors*, *permit easy*

*reverseal of actions, support internal locus of control, dan reduce short-term memory load.*

Referensi berikutnya yaitu dari buku *About Face : The Essentials of Interaction Design* (Cooper dkk., 2007,p.140) didapatkan tentang teori-teori dasar *UI* dan *UX*.

### 2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

Petualangan Boci merupakan sebuah aplikasi *storybook interactive* yang menggunakan media digital seperti *smartphone*, laptop, dan *tablet*. Pembuatan aplikasi ini merupakan karya dari Manikmaya Games dan Rolling Glory yang dirilis pada tahun 2014. Aplikasi *storybook* petualangan boci ini memiliki beberapa series cerita yang kemudian terdapat lanjutan cerita berbentuk buku fisik. Selain itu juga terdapat beberapa aplikasi lain berupa *game* edukatif.



Gambar 2.1 Petualangan Boci  
(Sumber : catatanonline.web.id)

Sumber ide perancangan berikutnya yaitu berasal dari aplikasi ”Cerita Anak: Malin Kundang” karya Educa Studio yang dirilis di Google Play pada tahun 2016. Aplikasi ini berisi buku cerita digital interaktif yang mengangkat cerita rakyat Malin Kundang. dalam aplikasi ini terdapat dua pilihan untuk memulai cerita tersebut yaitu dengan mode membaca sendiri atau mode dibacakan dengan suara

yang berasal dari aplikasi tersebut. Selain adanya fitur buku cerita, dalam aplikasi ini juga terdapat beberapa jenis *game* edukatif untuk anak-anak.



Gambar 2.2 Cerita Anak : Malin Kundang  
(Sumber : apkpure.com)

*Jungle Book: An Interactive Story Book for Children In English* (2014) merupakan sebuah buku cerita interaktif berupa video karya *Story Time For Kids Mobile*. Dalam video buku cerita interaktif ini menerapkan animasi sederhana yaitu dengan pergerakan berulang pada beberapa objeknya. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu 2D *flat* ilustrasi dan juga untuk pewarnaannya menggunakan teknik warna *brush* kasar sehingga terdapat tekstur pada warnanya.



Gambar 2.3 *The Jungle Book*  
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=eIg6XY5Ye-0>)

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Ilustrasi

Fleishmen (2004,p.3, *cit.* Maharsi, 2016,p.3) menjelaskan bahwa Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, dan bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik. Ilustrasi dikatakan mampu untuk menjelaskan suatu maksud berupa karya fotografis atau gambar realistik sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Soenarto (1985,p.54, *cit.* Maharsi, 2016,p.4), ilustrasi adalah suatu gambar hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta, ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian pembaca. Sedangkan Koendra (2010, *cit.* Maharsi,2016,p.5) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan hiasan suatu peristiwa. Hiasan tersebut dapat berupa kata (tekstual) atau pun gambar. Dari pernyataan tersebut Maharsi (2016,p.5) menjelaskan bahwa dalam konteks hiasan berarti kata-kata maupun gambar tersebut memberikan kesan atau menimbulkan nilai-nilai estetis. Maka, pada konteks ini ilustrasi merujuk kepada kata maupun gambar yang ‘enak’ atau ‘sedap’ dipandang.

Maharsi (2016,p.16-17) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan tertentu. Dalam memvisualkan naskah maka karya yang tercipta harus bercerita atau mengandung cerita sehingga mampu mengkomunikasikan pesan apa yang ingin disampaikan kepada audien. Masih menurut Maharsi, ilustrasi berarti bagaimana seseorang dapat menterjemahkan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual.

#### a. Jenis Ilustrasi

Ada beberapa jenis Ilustrasi menurut Maharsi (2016,p.70-95). Jenis-jenis ilustrasi tersebut yaitu:

##### 1) Ilustrasi karikatur

Karikatur pada awalnya merupakan sebuah karya seni yang dianggap sederhana. Objek dalam ilustrasi karikatur biasanya berupa manusia



yang wajahnya digambarkan sesuai dengan modelnya tetapi untuk pose serta tampilan lainnya dapat berupa gambaran dari ide lain. Tujuan pembuatannya yaitu sebagai hadiah atau *merchandise* untuk menyenangkan seseorang yang digambar (sebagai objek gambar). Namun, seiring dengan perkembangan jaman karikatur saat ini berkembang menjadi sebuah seni yang digunakan untuk menyuarakan suatu pendapat, kritik, dan sindiran. Selain itu karikatur juga kerap kali digunakan untuk menarik simpati masyarakat demi kepentingan sosial. Maka dapat dikatakan karikatur digunakan sebagai media berkomunikasi.



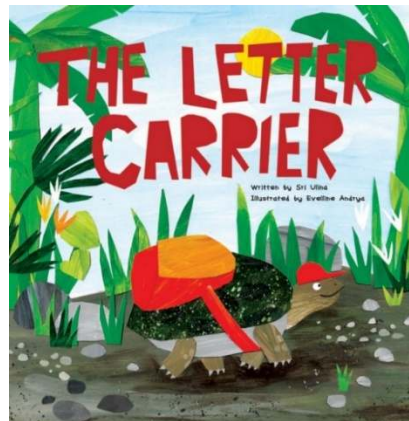
Gambar 2.4 Ilustrasi Karikatur *Merchandise*  
(Sumber : berempat.com)



Gambar 2.5 Ilustrasi Karikatur Kritik Sosial  
(Sumber : liputan6.com)

## 2) Ilustrasi Buku Anak

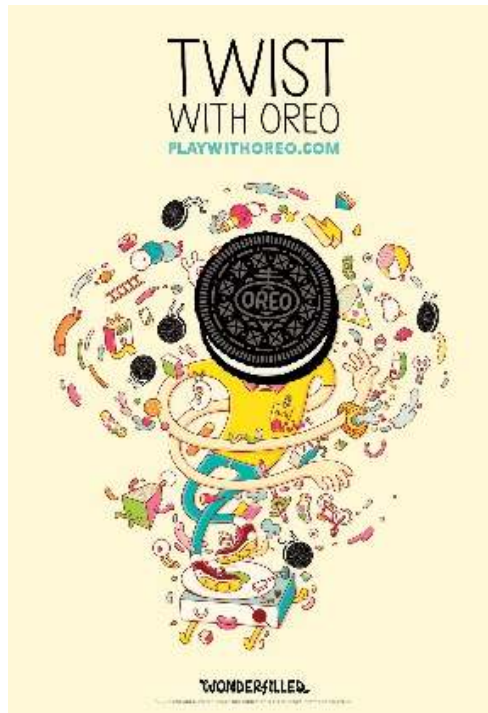
Ilustrasi buku anak biasanya dapat berbentuk sebuah cerita atau juga untuk pengetahuan. Ilustrasi buku anak sangat berperan penting untuk membantu anak memahami isi cerita, mengembangkan imajinasi anak, memberikan banyak pendidikan entah itu pendidikan formal ataupun pendidikan moral, dan juga sebagai pembentukan karakter anak. Visual dari ilustrasi biasanya dibuat lebih sederhana, menggunakan warna-warna yang menarik agar dapat menarik perhatian anak-anak.



Gambar 2.6 Ilustrasi Buku Anak  
(Sumber : majalah.tempo.co)

## 3) Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan berarti merupakan ilustrasi yang dapat menggambarkan suatu produk atau jasa yang ingin dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen. Ilustrasi iklan biasanya menunjukkan keindahan dari barang atau jasa tersebut sehingga menarik target konsumen. Selain itu bentuknya dapat berupa realis, fotografi, maupun kartun. Iklan dapat berupa iklan untuk produk, jasa, dan juga iklan untuk kepentingan sosial.



Gambar 2.7 Ilustrasi Iklan  
(Sumber : adweek.com)

#### 4) Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial berarti adalah ilustrasi yang digunakan dalam media massa seperti koran dan majalah. Pada koran atau surat kabar, ilustrasi biasa berupa fotografis ataupun kartun. Dalam koran fungsi ilustrasi fotografis yaitu sebagai penggambaran suasana secara faktual, atau yang sebenarnya. Sedangkan fungsi kartun biasanya digunakan sebagai daya tarik (menambah nilai estetis) dan juga sebagai gambaran kejadian yang tidak bisa didapatkan secara fotografis, bayangan kejadian yang mungkin terjadi. Sedangkan untuk majalah ilustrasi digunakan untuk cerita-cerita pendek, terutama pada majalah anak-anak ilustrasi sangat berperan penting dalam menarik perhatian anak.



Gambar 2.8 Ilustrasi Editorial  
(Sumber : hidayatullah.com)

#### 5) Ilustrasi Komik

Ilustrasi merupakan unsur penting dalam komik karena pada dasarnya komik merupakan kumpulan gambar beruntun yang menceritakan atau menjelaskan suatu kejadian dan cerita. Komik biasanya berisi ilustrasi gambar beserta teks, namun ada jenis komik yang hanya berisi gambar ilustrasi saja yang disebut sebagai *silent comic*.



Gambar 2.9 Ilustrasi Komik  
(Sumber : dollarsandsense.org)



Gambar 2.10 *Silent Comic*  
(Sumber : [dollarsandsense.org](http://dollarsandsense.org))

#### 6) *Concept Art*

Seiring dengan perkembangan *game* dan film yang semakin populer, maka ilustrasi juga digunakan untuk menampilkan atau menggambarkan visual dari konsep-konsep karakter dan lingkungan sesuai kebutuhan *game* atau film tersebut. Ilustrasi yang menggambarkan sebuah konsep ini disebut dengan *concept art*. *Concept art* biasanya menggambarkan suatu detail suatu objek dengan mempertimbangkan karakter, kebiasaan, sejarah, dan kisah dari objek yang diangkat. Dalam pembuatannya dibutuhkan observasi visual yang berkaitan dengan objek tertentu.



Gambar 2.11 *Concept Art*  
(Sumber : [cdna.artstation.com](http://cdna.artstation.com))

b. Media Ilustrasi

Dalam membuat sebuah ilustrasi, maka diperlukan juga untuk mengetahui segala media yang digunakan. Menurut Maharsi (2016, p.123), ada dua media yang sering digunakan oleh ilustrator yaitu media kering (*dry media*) dan media basah (*wet media*). Media dengan penggunaan *dry media* dapat dijabarkan sebagai berikut (Maharsi (2016,p.123-130):

1) *Charcoal*

*Charcoal* merupakan bubuk hasil bakaran kayu. Sifatnya yaitu lembut dan getas serta sedikit berbulir dan bersepih sehingga hasil ilustrasinya akan tampak kotor. *Charcoal* tersedia dalam bentuk pensil, stik silinder, kotak, ataupun bubuk.



Gambar 2.12 *Charcoal*  
(Sumber : cdna.arttutor.com)



Gambar 2.13 Hasil *Charcoal*  
(Sumber : images.squarespace-cdn.com)

2) *Pastel*

*Pastel* merupakan bahan campuran dari *ground pigment*, air, dan kapur. *Pastel* memiliki tekstur lembut dan berbulir. *Pastel* biasanya tersedia dalam bentuk batangan tebal atau tipis. Teksturnya yang lembut dan berbulir ini menghasilkan tekstur yang kasar namun artistik.



Gambar 2.14 *Pastel*  
(Sumber : s-media-cache-ak0.pining.com)



Gambar 2.15 Hasil *Pastel*  
(Sumber : cdn.shopify.com)

### 3) Pensil Warna

Pensil warna merupakan salah satu alat yang banyak digunakan untuk membuat ilustrasi. Hasil ilustrasi dari penggunaan pensil warna seringkali lebih bersih karena teksturnya yang kokoh.



Gambar 2.16 Pensil Warna  
(Sumber : mymodernmet.com)



Gambar 2.17 Hasil Pensil Warna  
(Sumber : thevirtualinstructor.com)



#### 4) *Marker*

*Marker* atau spidol merupakan pena dengan tinta yang berwarna. Meskipun termasuk ke dalam *wet media*, tinta spidol juga bersifat basah sehingga harus hati-hati saat mengaplikasikannya. Marker sendiri sering dipakai karena lebih efisien dalam waktu pengerjaan dan juga menghasilkan hasil ilustrasi yang artistik.



Gambar 2.18 *Marker*  
(Sumber : [sidewaysthoughts.com](http://sidewaysthoughts.com))



Gambar 2.19 Hasil *Marker*  
(Sumber : [instagram.com](http://instagram.com))

### 5) *Ballpoint*

Selain digunakan untuk menulis, seringkali ilustrator juga menggunakannya untuk menggambar. Ilustrasi yang dihasilkan pun memiliki gaya yang berbeda dibandingkan dengan menggunakan alat gambar lain.



Gambar 2.20 *Ballpoint*  
(Sumber : jetpens.com)



Gambar 2.21 Hasil *Ballpoint*  
(Sumber : painting.tube.com)

Selain *dry media*, dijabarkan juga jenis-jenis *wet media* yaitu sebagai berikut (Maharsi, 2016,p.131-136):

## 1) Cat air

Cat air merupakan alat meluis yang dalam penggunaannya menggunakan banyak air sehingga warna dihasilkan dapat terlihat transparan. Cat air saat ini tersedia dalam bentuk cair maupun padat. Dalam pembuatan ilustrasi senditi cat air dapat menghasilkan goresan yang unik dan artistik.



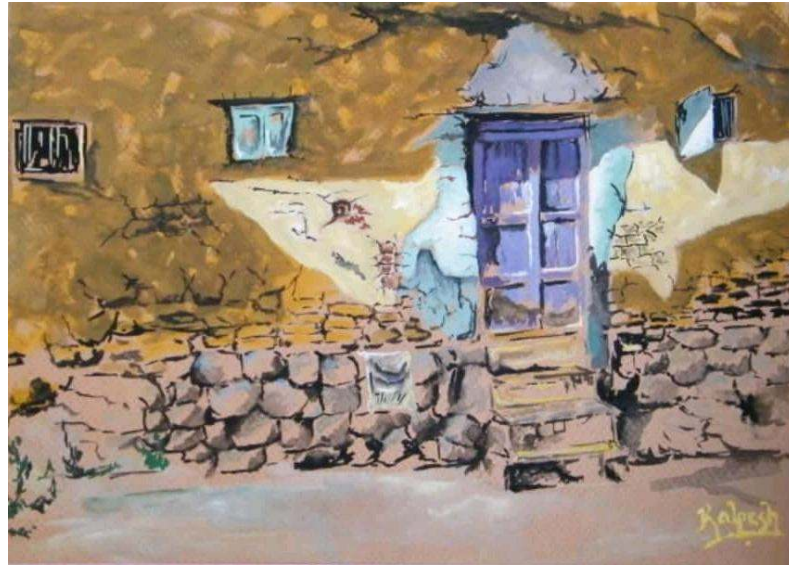
Gambar 2.22 Cat Air dan Hasil Cat Air  
(Sumber : penaddict.com)

## 2) Cat Poster

Berbeda dengan cat air yang akan menghasilkan warna transparan, untuk cat poster lebih dibutuhkan pemakaian cat yang pekat sehingga menghasilkan blok warna pada kertas. Meskipun begitu ada hal tersebut tergantung pada teknik yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi.



Gambar 2.23 Cat Poster  
(Sumber : inkuiri.com)



Gambar 2.24 Hasil Cat Poster  
(Sumber : eventshigh.com)

### 3) Cat *acrylic*

Cat *acrylic* memiliki kesamaan dengan cat air namun kering lebih cepat. Selain itu cat *acrylic* memiliki kecemerlangan warna sehingga harganya cukup mahal. Penggunaan cat ini dapat menghasilkan efek tertentu pada ilustrasi.



Gambar 2.25 Cat *Acrylic*  
(Sumber : cranfielcolour.com)



Gambar 2.26 Hasil Cat *Acrylic*  
(Sumber : fineartamerica.com)

#### 4) *Aquarel Pencil*

*Aquarel pencil* adalah sebuah pensil yang hasil goresannya dapat diberi sapuan kuas sehingga dapat dikatakan sebagai percampuran teknik goresan arsir dengan cat air. Teknik penggabungan ini dinilai memudahkan ilustrator untuk berkarya.



Gambar 2.27 *Aquarel Pencil* dan Hasilnya  
(Sumber : artnews.com)

Maharsi (2016,p.137-140) menyatakan bahwa, selain media-media yang digunakan secara konvensional, ilustrasi saat ini juga menggunakan media digital. digital disini merujuk kepada proses yang dilakukan dengan menggunakan

komputer beserta perangkatnya. Witabora (2012,p.661) menjelaskan, bahwa pada akhir tahun 1990-an menuju tahun 2000 dunia ilustrasi kembali populer di dunia seni rupa dan desain. Ilustrator pada masa itu menemukan peran baru di dunia *new media* dan animasi. Dengan menggunakan media digital dalam penciptaan karya ilustrasi, banyak dari ilustrator independen mulai menemukan ciri khas pada ilustrasinya karena kemudahan dari penggunaan media digital. Dengan hasil ilustrasi yang memiliki ciri khas maka ilustrator-ilustrator tersebut lebih dikenal dan semakin populer di dunia seni rupa dan desain. Keunikan karyanya dan kepopulerannya kemudian menjadi jembatan untuk menjalin kerja sama dengan industri untuk menghasilkan produk-produk eksklusif.

Ilustrasi dengan menggunakan media digital saat ini sudah banyak diterapkan oleh banyak ilustrator karena dianggap lebih praktis dan memiliki opsi *software* yang lebih beragam untuk pengerjaannya. *Software* yang biasa digunakan yaitu seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer, Medibank Paint, dan beberapa *software* lainnya dengan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat sebuah ilustrasi serta mengeksplorasi gaya ilustrasi. *Operation system (OS)* yang digunakan dalam perkembangannya tidak hanya menggunakan *desktop*, tetapi juga menggunakan *OS* yang berbasis *mobile* yaitu berupa *OS Android/ iOS*. Hal tersebut didukung juga oleh perlatan khusus digital ilustrasi lainnya seperti Wacom, Huion, Apple Pencil, dan sebagainya.



Gambar 2.28 Media Ilustrasi Digital  
(Sumber : amazon.sg)

### 2.2.2 Perancangan Ilustrasi

Pada perancangan sebuah ilustrasi terdapat urutan atau tahapan yang akan menentukan keberhasilan karya ilustrasi tersebut (Maharsi, 2016,p.59). Tahapan-tahapan proses pembuatan ilustrasi dapat dijabarkan sebagai berikut (Maharsi, 2016,p.59-69):

a. *Brief* Klien

*Brief* dalam dunia ilustrasi khususnya buku anak-anak dapat disampaikan dalam bentuk naskah buku anak-anak secara lengkap saat terjadinya diskusi antara pemesan dan ilustratornya. Disamping teks atau naskah, yang dijelaskan juga harus mencakup hal-hal seperti ukuran gambar yang digunakan dalam publikasi, biaya, serta tenggat waktu hingga karya tersebut selesai (Zeegan, 2005,p.24, *cit.* Maharsi, 2016,p.60).

b. Memahami *Brief*

Pada tahap ini, yang dilakukan ilustrator yaitu adalah memahami betul-betul akan substansi materi naskah yang telah disampaikan. Pemahaman ini meliputi target audien, bagian penting atau inti dari naskah tersebut yang ingin dikomunikasikan dalam sebuah ilustrasi.

c. Memahami Materi Subjek

Setelah memahami *brief*, langkah selanjutnya adalah dengan memahami materi subyek dari naskah tersebut. Materi subyek yang dimaksud yaitu meliputi figur-figur, objek, tempat, serta peristiwa yang akan digambarkan dalam ilustrasi (Marianto, 2006,p.73, *cit.* Maharsi, 2016,p.61).

d. Riset

Riset dalam tahap ini dimaksudkan untuk menemukan representasi visual dari ilustrasi yang akan dibuat. Kegiatan ini melakukan pencarian data seperti tampilan pakaian, flora, fauna, suasana latar, *setting* waktu dan sebagainya yang berkaitan dengan naskah tersebut.

e. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan bahan baku dari data-data hasil riset, tahap selanjutnya yaitu mulai membuat solusi kreatif dari pemecahan masalah. Dalam *brainstorming* ilustrator seringkali mulai membuat coretan kasar dari

konsep yang masih kasar. Tahap ini merupakan tahap awal untuk menjabarkan konsep.

f. Medium

Medium merupakan suatu kategori fisik karya seni secara umum. Medium dalam tahap ini memberikan gambaran tentang pengetahuan bahan dan teknik yang akan dipakai dalam berkarya membuat ilustrasi.

g. Bentuk (*Form*)

Yang dimaksud *form* adalah bahwa semua karya seni pasti memiliki bentuk atau *form*. Bentuk tersebut bisa realistik maupun abstrak, representasional atau non-representasional (Marianto, 2006,p.74, *cit.* Maharsi, 2016,p.67). Konteks representasional berarti gambaran objek yang minimal mendekati figure yang sama dengan realitas atau bisa dikatakan sebagai merepresentasikan realitas.

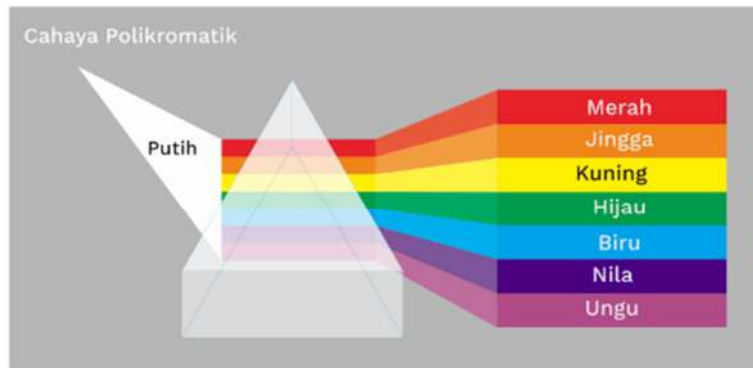
h. Visualisasi

Pada tahap ini, kerja produksi telah dimulai yang diawali dengan *sketch* kasar berupa *thumbnail*. Proses visualisasi merupakan proses panjang dan menjadi inti dari kerja seorang ilustrator. Namun, proses ini tidak akan maksimal tanpa semua tahap-tahap sebelumnya. Tahap ini mencakup proses mulai dari pembuatan sketsa hingga finishing ilustrasi.

### 2.2.3 Warna

Sitepu (2004,p.22) menjelaskan bahwa warna sebuah obyek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada obyek dipantulkan ke mata kita. Cahaya tersebut memiliki spektrum (panjang gelombang) warna, jika spektrum warna dari suatu benda tersebut seimbang maka akan menghasilkan warna putih tetapi jika warna tersebut tidak seimbang maka akan menghasilkan pantulan warna lain. Warna memberikan kesan dan pesan yang mendalam dalam tampilan visual. Dabner (2003, *cit.* Sitepu, 2004,p.23) menjelaskan bahwa warna yang dipilih menimbulkan efek yang luar biasa pada kesan desain dan cara orang yang meresponnya.





Gambar 2.29 Spektrum  
(Sumber : zenius.net)

Dalam bukunya yang berjudul *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi Ke-2*, Darmaprawira (2002,p.50-64) mengorganisasikan warna menjadi 3 dimensi warna, antara lain;

- Nama Warna/ *Hue*

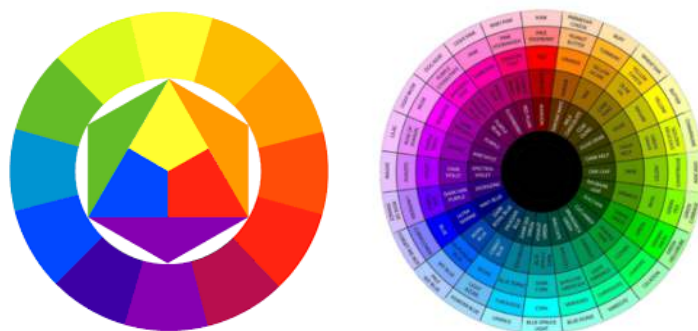
*Hue* digunakan untuk mengidentifikasi suatu warna. Hal ini yang akhirnya muncul sebutan-sebutan warna seperti merah, kuning, hijau, biru, dan banyak lagi.

- Intensitas Warna / *Saturation*

*Saturation* atau intensitas menyatakan kekuatan dan kelemahan sebuah warna, daya pancar warna , dan kemurnian warna.

- Nilai Warna/ *Value*

*Value* merupakan suatu tingkatan kecerahan warna. *Value* membedakan tingkat kecerahan warna dari terang ke gelap.



Gambar 2.30 Dimensi Warna  
(Sumber : desainsekarang.com, id.quora.com)

## 2.2.4 Psikologi Warna

### a. Persepsi Visual Warna

Darmaprawira (2002,p.30) menyatakan bahwa, pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya berdasarkan selera pribadi saja, tetapi dengan penuh kesadaran akan kegunaannya. Masih dengan Darmaprawira, pengenalan warna disebutkan sebagai proses perkembangan intuisi manusia. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh perilaku anak-anak yang cenderung memilih sesuatu objek berwarna daripada mempertimbangkan bentuk objeknya. Warna juga dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun modern, puisi maupun prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan (Darmaprawira (2002,p.30).

### b. Pengaruh Warna Terhadap Emosi

Berkaitan dengan persepsi warna, emosi manusia dapat ditunjukkan melalui warna. Darmaprawira (2002,p.31) menyatakan bahwa selera warna seseorang dipengaruhi oleh emosi. Emosi disini dapat diutarakan sebagai perasaan yang dirasakan pada momen tertentu dimana visual mereka menangkap adanya suatu warna. Dalam menginterpretasikan hasil ekspresi seni anak-anak umur 3-5 tahun, para ahli menyimpulkan bahwa warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. Sedangkan penggunaan warna hitam dan biru yang berulang mengindikasikan kontrol pribadi dan penahan emosi. Dapat disimpulkan bahwa respon manusia terhadap warna merupakan asosiasi yang bersifat naluriah (Darmaprawira, 2002,p.32). Graves (1954, *cit.* Darmaprawira, 2002,p.33) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Color and Design*, menjabarkan sifat-sifat warna kedalam dua jenis:

- Warna panas/ hangat (keluarga kuning, jingga, dan merah): positif, agresif, aktif, dan merangsang.
- Warna dingin/sejuk (keluarga hijau, biru, dan ungu): negatif, mundur, tenang, tersisih, dan aman.

c. Warna dan Kepribadian

Menurut David (1987,p.135, *cit.* Darmaprawira, 2002,p.37-38) dalam bukunya yang berjudul *Design in Dress*, menjabarkan berbagai spektrum warna yang mempunyai asosiasi dengan kepribadian seseorang. Berikut adalah penjabaran warna:

- Merah: cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.
- Merah jingga: semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
- Jingga: hangat, semangat muda, ekstremis, menarik.
- Kuning jingga: kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimism, terbuka.
- Kuning: cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianat.
- Kuning hijau: persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
- Hijau muda: kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya segar, istirahat, tenang.
- Hijau biru: tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- Biru: damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.
- Biru ungu: spiritual, kelelahan, heabt, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
- Ungu: misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
- Merah ungu: tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- Coklat: hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati.
- Hitam: kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
- Abu-abu: tenang.
- Putih: senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

d. Karakteristik Warna

Chijiwa (1988, *cit.* Darmaprawira, 2002,p.40-41) dalam bukunya *Color Harmony* membuat klarifikasi lain dari warna dengan mengambil dasar dari karakteristiknya. Berikut penjabarannya yaitu:

- Warna hangat: merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- Warna sejuk: dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- Warna tegas: warna biru, merah, kuning putih, hitam.
- Warna tua/gelap: warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dsb.).
- Warna muda/terang: warna-warna yang mendekati warna putih.
- Warna tenggelam: semua warna yang diberi campuran abu-abu.

e. Perlambangan Warna

Adapun gambaran beberapa warna yang mempunyai nilai perlambangan warna secara umum (Darmaprawira, 2002,p.45-49):

- Merah: darah, marah, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan.
- Merah keunguan: mulia, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan.
- Ungu : dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama.
- Biru: kesucian harapan dan kedaimaian.
- Hijau: perenungan, kepercayaan (agama), keabadian. kesegaran, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan, kelahiran kembali, kesuburan.
- Kuning: kesenangan, kelincahan, intelektual, kekaisaran (Cina).
- Putih: kesucian, polos, jujur, murni, penyerahan.
- Abu-abu: ketenangan, sopan, sederhana, pasif, sabar, rendah hati.
- Hitam: kegelapan, misteri, bersifat kebalikan dengan putih, tegas.

### 2.2.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat menurut Sudjiman (1990, *cit.* Endraswara, 2013,p.47) merupakan kisah anonim yang tidak terikat pada ruang dan waktu, beredar secara lisan di tengah masyarakat. Sedangkan Danandjaya (1984,cit. Endraswara, 2013,p.47) menyebutkan bahwa cerita prosa rakyat merupakan satu genre folklor lisan Indonesia yang diceritakan turun menurun. Masih dengan Danandjaya, bentuk cerita rakyat dapat berupa mite, legenda, dongeng, seni tradisi, dan upacara adat.

Menurut Bascom (1965,p.3-20, *cit.* Endraswara, 2013,p.3) cerita rakyat/*folklore* memiliki empat fungsi, yaitu (1) sebagai sistem proyeksi, yaitu sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif, (2) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (3) sebagai alat pendidikan, dan (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya.

Cerita rakya memiliki beberapa macam bentuk, berikut adalah penjabaran beberapa bentuk cerita rakyat (Danandjaya,1984, *cit.* Endraswara, 2013,p.47):

#### 1) Mitos

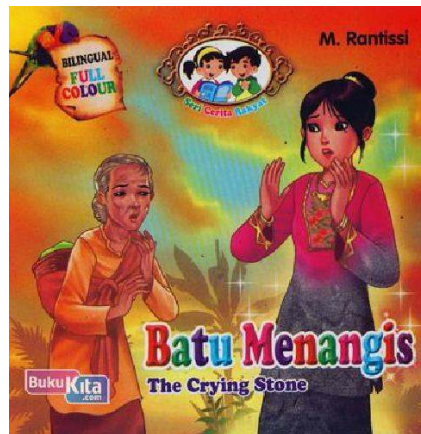
Mitos merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang diyakini sebagai kisah masa lalu yang pernah terjadi dan dianggap suci oleh masyarakat sekitar. Kejadian dalam mitos seringkali merupakan hal yang berhubungan dengan ghaib.



Gambar 2.31 Mitos Nyi Roro Kidul  
(Sumber : dongengceritarakyat.com )

## 2) Legenda

Legenda merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang hampir sama dengan mitos. Namun, yang menjadi pembeda adalah legenda tidak dianggap sebagai hal yang suci dan seringkali berkaitan dengan kejadian pada kehidupan manusia.



Gambar 2.32 Legenda Batu Menangis  
(Sumber : bukukita.com)

## 3) Dongeng

Dongeng merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang bersifat fiksi dan seringkali hanya digunakan sebagai media pendidikan atau untuk menghibur.



Gambar 2.33 Dongeng Si Kancil  
(Sumber : dongengceritarakyat.com)

### 2.2.6 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak adalah buku yang berisikan cerita yang dikhususkan untuk anak-anak. Cerita anak ini dapat merupakan cerita sederhana dalam kehidupan sehari-hari maupun cerita yang berasal dari cerita rakyat. Wardaya (2020,p.14) merumuskan ada 3 kriteria yang harus ada dalam cerita untuk anak-anak, yaitu; 1) apakah memiliki jalan cerita yang sederhana?, 2) Apakah memiliki tokoh utama yang menjadi panutan?, dan 3) Apakah memiliki pesan moral positif yang jelas?. Ketiga hal ini wajib di telaah pada jenis cerita anak khususnya saat mengangkat cerita rakyat.

#### a. Cerita Rakyat pada Cerita Anak

Mengetahui latar tempat, waktu, budaya, dan pesan yang disampaikan dari cerita yang bersangkutan sangatlah penting dalam pembuatan sebuah buku (Wardaya, 2020,p.11). Dalam pengangkatan cerita rakyat juga harus ada penyesuaian bahasa dan konten yang akan ditampilkan. Wardaya (2020,p.15) merumuskan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penyesuaian cerita rakyat dalam cerita anak. Berikut adalah penjabaran prinsip-prinsip untuk penyesuaian cerita rakyat, yaitu;

- Prinsip Transformasi: proses pemindahan, pertukaran suatu teks ke teks lain, baik secara formal maupun abstrak.
- Prinsip Haplologi: unsur intertekstual berupa pengguguran, pembuangan, atau penghilangan sehingga tidak seluruh teks dihadirkan.
- Prinsip Ekserp: unsur intertekstual yang dalam penerapannya mengambil intisari dari sebagian cerita dan hanya berfokus pada bagian itu saja.
- Prinsip Modifikasi: penyesuaian atau perubahan suatu cerita terhadap cerita yang telah ada sebelumnya.
- Prinsip Eskpansi: perluasan atau pengembangan terhadap suatu cerita agar lebih sesuai untuk anak.

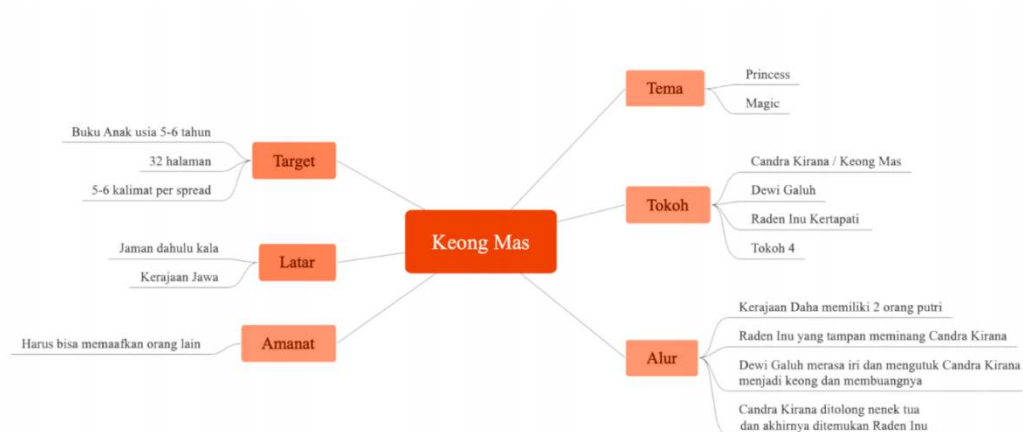
#### b. Perancangan Buku Cerita Anak

Adapun tahapan-tahapan dalam merancang buku cerita anak, antara lain (Wardaya, 2020,p.17-72):

## 1) Membuat Kerangka Cerita

Dalam memudahkan pengembangan naskah maka terlebih dahulu dibuat *outline* naskah. *Outline* naskah adalah dokumen yang menyertakan informasi perencanaan penting tentang struktur, plot, karakter, adegan, dan sebagainya. Bentuk *outline* naskah dapat berupa dokumen tertulis satu halaman ataupun dengan peta pikiran visual komprehensif yang menggunakan diagram untuk mewakili hubungan antara informasi dan ide.

### Worksheet Mindmap Naskah (Contoh Terisi)



Gambar 2.34 *Mind map outline* naskah  
(Sumber : Wardaya, 2020)

## 2) Naskah

Setelah membuat kerangka cerita, maka langkah selanjutnya yaitu dengan menjabarkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah pada tiap halaman. Dalam membuat buku cerita anak, panjang naskah juga berpengaruh dalam minat anak-anak pada buku tersebut. Hal ini dikarenakan anak-anak mudah bosan jika naskah tersebut terlalu panjang. Menurut Wardaya (2020,p.22) panjang naskah ada baiknya tidak lebih dari 1.000 kata, dalam satu halaman terdiri dari 3-5 kalimat



Cerita	Narasi	Dialog
Spread 1 Perkenalan tokoh	Pada suatu ketika di Kerajaan Daha, hiduplah dua orang putri. Kedua putri tersebut sangat cantik jelita. Mereka bernama Candra Kirana dan Dewi Galuh.	
Spread 2 Awal konflik	Suatu hari datang seorang pangeran dari Kerajaan Kahuripan, Pangeran tampan tersebut bernama Raden Inu Kertapati. Maksud kedatangan Raden Inu Kertapati, adalah untuk melamar Candra Kirana.	Selamat pagi, Putri Chandra Kirana
Spread 3 Awal konflik	Candra Kirana dan Pangeran Inu Kertapati sangat bahagia. Melihat hal ini Dewi Galuh merasa iri. Dewi Galuh juga menyukai Raden Inu Kertapati.	

Gambar 2.35 Contoh Rancangan Naskah  
(Sumber: Wardaya, 2020)

### 3) *Storyboard*

Tahap selanjutnya dalam perancangan buku cerita anak yaitu membuat *storyboard* sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* merupakan gambar sketsa sederhana yang menggambarkan rencana tampilan visual yang akan dibuat per halaman. Untuk membuat *storyboard* kita tentunya harus tau apa saja objek-objek serta sudut pandang untuk dibuat ke dalam ilustrasi. Selain dengan membuat sketsa, penjelasan juga dapat dicantumkan secara tekstual.

### 4) Karakter

Selanjutnya yaitu menentukan apa saja karakter yang ada di dalam cerita serta mejabarkan bagaimana unsur pembeda karakter-karakter tersebut. Unsur-unsur tersebut meliputi ekspresi wajah, penampilan dan aksesoris, bentuk wajah dan gestur, serta warna karakter. Setelah melakukan penjabaran tiap unsur pada karakter, tahap yang dilakukan adalah meriset bentuk-bentuk karakter. Riset ini dilakukan untuk mengetahui bentuk dan rupa objek-objek (wajah, postur, pakaian, aksesoris) yang sesuai dengan cerita. Selain itu riset juga dilakukan untuk menyesuaikan karakter dengan sifatnya. Hal ini dapat berkaitan dengan tiga bentuk dasar pada desain karakter yaitu lingkaran, kotak, segitiga.




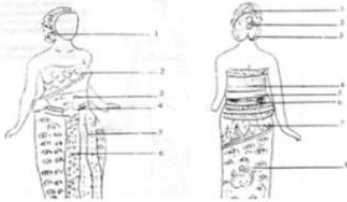
Adapun penjabaran tiga bentuk dasar desain karakter, antara lain:

- Lingkaran, memberikan kesan lembut, ramah, menyenangkan.
- Kotak, memberikan kesan kuat, tegas, pemimpin, dan memiliki budi luhur.
- Segitiga, memberikan kesan licik, bahaya, menyeramkan.



Gambar 2.36 Tiga Bentuk Dasar Desain Karakter  
(Sumber : Wardaya,2020)

Proses terakhir dalam tahap ini yaitu mulai menggabungkan semua hasil riset dan membuat visualisasi mulai dari sketsa hingga hasil akhir pengembangan karakter.

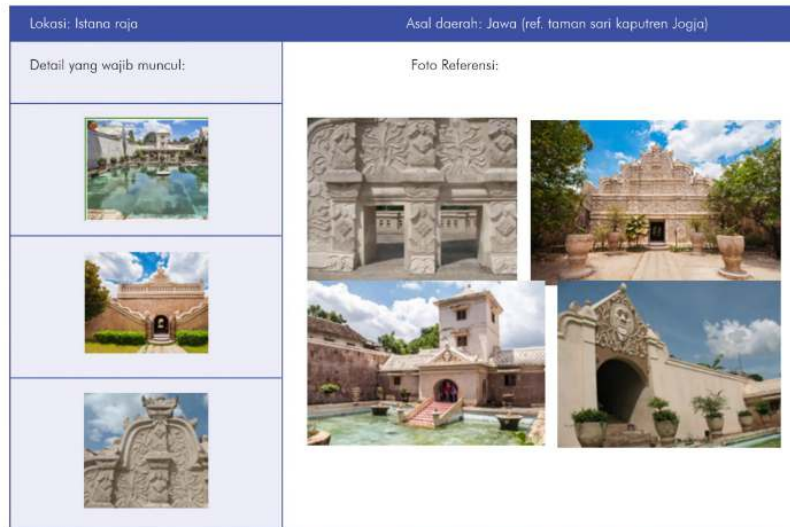
Nama karakter: Keong Mas		Warna karakter: Jawa	
<p>Pakaian:</p> 	<p>Pola yang ada di pakaian: Batik parang kilitik</p> 	<p>Bahan pakaian: Katun, satin</p>	
<p>Hiasan:</p> 	<p>Note:</p> 		
<p>Makeup &amp; Rambut: Make up polos, rambut lekuk polos</p>			



Gambar 2.37 Proses Pengembangan Karakter  
(Sumber : Wardaya,2020)

### 5) *Background*

Tahap selanjutnya yaitu merancang *background* pada buku cerita. Perancangan ini diawali dengan mendata semua latar *background* yang dibutuhkan dalam cerita. selanjutnya dilakukan dengan meriset *background* yang dianggap sesuai dengan latar dari naskah cerita rakyat yang sudah dibuat.



Gambar 2.38 Riset *Background*  
(Sumber : Wardaya,2020)

#### 6) Membuat Bahasa Visual

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mulai merancang suatu ilustrasi yang dapat bercerita dari sketsa hingga *finishing*. Bahasa visual disini memiliki arti yaitu bahasa yang diceritakan melalui gambar. Meskipun terdapat beberapa kalimat teks penjelasan, pada buku cerita anak gambar harus memiliki penekanan lebih terhadap isi cerita. Adapun ciri gambar yang sesuai dengan bahasa visual anak antara lain (Wardaya, 2020,p.60):

- Gambar *flat* : tidak mengenal kedalaman sehingga tidak membentuk ruang rumit. Tampilan cenderung sederhana.
- Gambar *layering* : penggambaran objek yang penting atau terakhir diceritakan dalam kalimat diletakkan di bagian depan, dan sebaliknya.
- Ukuran objek gambar : objek yang penting digambar dengan ukuran lebih besar.
- *X-ray*: objek penting harus selalu terlihat, maka jika ia berada di belakang objek lain maka objek lain itu digambar transparan.

Nama karakter: Keong Mas	
Halaman: Spread 1	Narasi: Pada suatu ketika di Kerajaan Daha, hiduplah dua orang putri. Kedua putri tersebut sangat cantik jelita. Mereka bernama Candra Kirana dan Dewi Galuh.
Lokasi: Taman Sari	Bahas Visual Anak: Layering. Istana tampak dibelakang kecil. Raja dan ratu tampak di belakang. Objek utama 2 putri didepan karena merupakan poin utama.



Gambar 2.39 Perancangan dan Hasil Bahasa Visual  
(Sumber : Wardaya,2020)

## 7) Cover

Selain merancang ilustrasi pada isi buku, perancangan *cover* juga merupakan hal yang penting untuk dilakukan. *Cover* dalam buku anak merupakan tampil paling depan yang akan ditampilkan untuk menarik anak-anak membaca buku tersebut. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *cover* meliputi:

- Judul: sederhana dan mudah dibaca.
- *Font*: sederhana dan mudah dibaca.

- Ilustrasi: dapat menampilkan adegan utama yang menarik dalam cerita.
- *Layout: layout center* lebih memudahkan dan memberi ruang luas untuk ilustrasi.
- Sinopsis: dicantumkan dengan singkat dan jelas.

### 2.2.7 Teknik Menanamkan Pendidikan Moral Anak Usia Dini

Pembagian rentang usia anak menurut buku kurikulum dan hasil belajar anak usia dini yang terbagi dalam rentang tahap Puskus (2002,p.1, *cit.* Suryana, 2016,p.26):

- Masa bayi berusia lahir – 12 bulan.
- Masa “*toddler*” usia 1-3 tahun.
- Masa prasekolah usia 3-6 tahun.
- Masa Kelas B TK Usia 4-5/6 tahun.

Suryana (2016,p.36) menyatakan bahwa usia taman kanak-kanak disebut juga dengan usia keemasan (*golden age*). Hal ini dikarenakan segala sesuatunya sangat berharga, baik fisik, emosi, dan intelektualnya. Masih dengan Suryana, pada usia taman kanak-kanak, anak memiliki energi yang sangat besar sehingga diperlukan bimbingan, perhatian, dan pembelajaran yang sangat tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar maupun halus. Selain itu anak pada usia taman kanak-kanak digolongkan pada tahap pra-operasional, di mana tahap ini anak belum dapat dituntut untuk berpikir logis. Dengan mengembangkan kemampuan bahasa maka anak akan lebih mampu untuk mempresentasikan dunianya melalui kesan mental dan simbol. Selain itu pertumbuhan atau perkembangan kecerdasan juga dipengaruhi lingkungan, fisik, sosial, kematangan, dan ekuilibrase (Suryana, 2016,p.26).

Suryana (2016,p.62-67) merumuskan beberapa cara atau teknik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak dalam rangka menanamkan nilai moral pada anak. Teknik-teknik tersebut antara lain:

a. Membiarkan

Membiarkan disini memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi terhadap nilai-nilai sosial sebagai akibat dari tingkah lakunya baik secara individu maupun kelompok.

b. Tidak Menghiraukan

Teknik ini dimaksudkan untuk menghadapi perilaku anak yang tidak pantas seperti marah, menangis, menjerit, dan sebagainya. Teknik ini dimaksudkan agar anak menghentikan tingkah lakunya yang negatif, memberikan isyarat kepada anak untuk bahwa motif dari tingkah lakunya tidak diperkenankan atau tidak disetujui atau dianggap tidak boleh oleh lingkungannya.

c. Memberikan Contoh

Perilaku orang dewasa mulai dari guru, orang tua, dan dewasa lainnya yang berada di lingkungan anak merupakan contoh yang paling efektif pada pembentukan moral anak. Maka dari itu orang dewasa harus dapat menjadi model terbaik bagi anak-anak dalam melaksanakan penanaman nilai-nilai moral tersebut.

d. Mengalihkan Arah

Pengalihan arah ini merupakan teknik yang digunakan saat ingin mengalihkan perhatian anak dari kegiatan yang kurang baik kepada kegiatan yang lebih baik dan dikehendaki oleh lingkungan sekitar. Pengalihan ini juga berlaku untuk mencairkan ketegangan emosi anak agar dapat dikendalikan.

e. Memuji

Memuji dapat menjadi penguatan terhadap perilaku anak yang diharapkan. Pujian merupakan tanda kepada anak dan umpan balik yang objektif yang mengesahkan dan mengembangkan harga atau nilai dari tindakan-tindakan anak. Pujian terhadap anak menurut Suryana (2013) dapat diungkapkan dengan dua cara, yaitu verbal dan non verbal. Verbal yaitu berupa pengungkapan lisan, sedangkan non verbal berupa bahasa isyarat yang dilakukan dengan bagian tubuh seperti ekspresi wajah, tangan, mulut, dan lain-lain.

f. Mengajak

Mengajak atau persuasi adalah suatu cara mempengaruhi anak untuk melakukan sesuatu dengan cara membangkitkan perasaan, emosi, dan dorongan cita-cita mereka. Beberapa strategi untuk melakukan persuasi kepada anak, antara lain:

- 1) Menghimbau anak melakukan sesuatu dengan menunjukkan segi-segi positif dari kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Menguraikan kebenaran dengan cara yang dramatis.
- 3) Menggunakan waktu makan untuk menyampaikan sesuatu.

g. Menantang

Teknik ini mendorong anak untuk melakukan suatu tugas yang anda kehendaki atau agar anak melakukan usahanya yang terbaik. Dengan memberikan latihan-latihan yang bersifat menantang akan mengembangkan kemampuan anak untuk menilai, membandingkan, membedakan, dan memilih mana suatu tindakan yang dibolehkan atau tidak dibolehkan.

Dalam mengembangkan nilai dan sikap anak, maka diperlukan juga metode pendekatan yang memungkinkan terbentuknya kebiasaan-kebiasaan yang didasari dari nilai agama dan moralitas yang dianut oleh masyarakat sekitar (Suryana, 2016,p.76). metode-metode pembelajaran moral yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, khususnya taman kanak-kanak (TK), meliputi: bercerita, karyawisata, bernyanyi, dan mengucapkan sajak. Selain itu terdapat beberapa cara bercerita yang biasa digunakan orang dewasa, yaitu; membacakan buku cerita langsung, menggunakan ilustrasi buku gambar, menggunakan papan *flannel*, menggunakan boneka, dan bermain peran dalam suatu cerita.

## **2.2.8 User Interface dan User Experience (UI dan UX)**

a. *User Interface (UI)*

Wijaya, dkk. (2020, p.4319) menyatakan bahwa *UI* memiliki arti yaitu sebagai tampilan antar muka pengguna. Menurut Plaisant dan Sneiderman (2004, p.620), *UI* lebih dari sekedar sistem teknologi interaktif, khususnya



saat terhubung dengan internet, menciptakan sistem sosial manusia. Setiap interaksi pada *UI* merupakan pesan dari desainer kepada pengguna.

Plaisant dan Sneiderman (2004, p.74-76), merumuskan beberapa aturan dalam merancang sebuah *UI*, antara lain:

- 1) *Strive for consistency*, berarti harus ada kekonsistenan pergerakan pada situasi serupa; istilah-istilah yang digunakan harus sama pada menu, layar bantu, dan lain-lain; serta konsisten pada warna, *layout*, *font*, dan unsur visual lainnya pada seluruh bagian.
- 2) *Cater to Illiversallisability*, mempelajari perbedaan dan kebutuhan beragam pengguna dengan menambahkan fitur untuk pemula, *shortcut*, dan fitur-fitur lain yang dapat mempermudah pengguna.
- 3) *Offer informative feedback*, adanya umpan balik sistem pada setiap tindakan pengguna.
- 4) *Design dialogs to yields closure*, memberikan umpan balik berupa informasi bahwa telah melakukan sebuah tindakan.
- 5) *Prevent errors*, merancang sebuah sistem yang menghindari pengguna untuk membuat kesalahan serius atas tindakan.
- 6) *Permit easy reversal of action*, sebisa mungkin tindakan harus dilakukan *reversible*. Fitur tersebut dapat mengurangi kecemasan pengguna untuk mengeksplorasi sebuah aplikasi karena takut melakukan kesalahan.
- 7) *Support internal locus of control*, hindari tindakan sistem yang mengejutkan, urutan data yang membosankan, dan mempersulit pengguna dalam mendapatkan informasi.
- 8) *Reduce short-term memory load*, pembuatan tampilan sistem sebisa mungkin tidak dibuat terlalu rumit. Jumlah laman banyak disatukan menjadi satu tampilan agar dapat memberikan waktu kepada pengguna untuk terbiasa dengan kode dan pergerakan tindakan.

b. *User Experience (UX)*

*UX* merupakan gabungan/kombinasi dan juga interaksi dari tampilan sebuah produk atau sistem digital yang bersifat interaktif dengan pengguna produk tersebut sehingga menghasilkan pemahaman kepada pengguna akan cara penggunaan produk tersebut (Cooper, dkk., 2007, p. 140).