

Bab II

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Jurnal Ilmiah

Berdasarkan artikel ilmiah yang berjudul “Pendidikan moral pada usia dini” oleh (Khaironi, 2017) dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang membahas tentang pentingnya memberikan pendidikan moral pada anak usia dini untuk membentuk karakter dan nilai moral yang positif sejak dini. Penulis menyadari tentang kasus kekerasan dan perilaku negatif pada anak semakin meningkat akibat kurangnya pendidikan moral pada usia dini. Pendidikan moral sejak dini akan membekali moral anak sepanjang rentang kehidupan yang dilalui dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, pendidikan moral, sangat penting untuk diberikan pada anak usia dini. Artikel ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pentingnya pendidikan moral sebagai hal yang wajib untuk diberikan kepada anak.

Artikel selanjutnya berjudul “Pengaruh cerita fabel terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun di tk panca budi medan tahun ajaran 2017/2018” dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi- experiment*) dengan *pretest- posttest* design. dilakukan untuk mengetahui pengaruh cerita fabel terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun di tk panca budi medan, karena pendidikan moral pada usia dini sangat penting untuk pembentukan karakter anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Belakang, 2015) menunjukkan adanya peningkatan tentang nilai-nilai moral anak melalui bercerita dengan permainan papan magnet. Hal ini dibuktikan dari adanya sikap-sikap anak suka menolong, anak dapat berbicara sopan, anak mau membuang sampah pada tempatnya, anak mau meminta maaf, dan anak tertib pada waktu makan bersama dengan persentase akhir sebesar 81,67%. Artikel ini dapat digunakan untuk sebagai referensi dalam segi dampak buku cerita terhadap pengaruh pendidikan moral anak agar menjadi pribadi individu yang lebih baik lagi.

Selanjutnya artikel berjudul “Membangun minat baca anak melalui penyediaan buku bergambar” oleh (Santoso, 2017) dengan menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*) serta penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca oleh anak-anak di Indonesia. Masalah ini diakibatkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya akses dalam buku dan kurang menariknya bacaan buku untuk anak. Anak usia sekolah dasar kelas rendah, harus

diberikan buku bergambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, 1991). Artikel ini digunakan sebagai referensi dalam membuat buku cerita untuk perkembangan moral anak usia 4-6 tahun style ilustrasi sederhana namun menarik.

Artikel berjudul “Perancangan buku cerita bergambar dan Gedunai untuk anak usia 4-6 tahun ” oleh (Effendy, et al., 2013) menggunakan penelitian kualitatif serta dilatar belakangi oleh kebutuhan akan buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu penelitian dilakukan untuk merancang cerita gambar ini disajikan dengan corak ilustrasi kartun deformatif, beberapa lembar interaktif dan di bagian akhir disertai pertanyaan-pertanyaan untuk me-review keseluruhan cerita dan membantu anak merumuskan sendiri pesan moral dari cerita. Artikel ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pendekatan melalui buku cerita agar anak-anak tertarik untuk memberikan pendidikan moral.

Terakhir adalah artikel berjudul “Meningkatkan minat membaca dengan menggunakan media gambar berseri pada siswa kelas ii sd ” oleh (Pangestu, 2019) dalam metode penelitian menggunakan kuantitatif serta eksperimen dengan desain semu (*quasi-experiment*). Latar belakang dari penelitian ini adalah tentang rendahnya minat baca pada siswa kelas II SD yang berdampak pada rendahnya kemampuan membaca dan menulis. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya media yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat membaca siswa kelas II SD Negeri Bligo II dapat ditingkatkan dengan menggunakan media gambar berseri melalui langkah pengamatan terhadap media gambar berseri, menyimak dan membaca paragraf, bertanya jawab dan mengarahkan perhatian terhadap pembelajaran. Pada pra tindakan, persentase jumlah siswa yang memiliki minat membaca minimal sudah mencapai predikat baik sebesar 0%. Pada siklus I peningkatan persentase jumlah siswa yang memiliki minat membaca minimal sudah mencapai predikat baik sebesar 47,62%. Pada siklus II peningkatan persentase jumlah siswa yang memiliki minat membaca minimal sudah mencapai predikat baik sebesar 80,95%.

Dari 5 artikel di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral dalam kehidupan sosial memegang peranan penting dalam pendidikan karakter anak. Buku ilustrasi dengan cerita yang menarik dan berisi banyak gambar serta karakter yang kuat akan membuat anak-anak tertarik untuk

membacanya. Dengan gambar yang lebih banyak dari teks membuat anak-anak lebih mudah mengingat dan mendapatkan pengetahuan tentang informasi.

2.1.2 Buku Referensi



Gambar 2.1. Buku : Ilustrasi .
Sumber : books.google.co.id

Buku referensi pertama berjudul “Ilustrasi” oleh Maharsi (2016) berisi tentang hal yang mengenai ilustrasi. Seperti pengertian ilustrasi dari kamus bahasa Indonesia dan pengertian dari para ahli. Perkembangan dari ilustrasi. Jenis-jenis ilustrasi dan bagaimana cara membuat ilustrasi yang baik. Dari buku ini kita dapat belajar tentang ilustrasi lebih dalam dan memahaminya sehingga dapat membuat buku ilustrasi yang baik.

Gambar 2.3. Buku : Layout Dasar & Penerapannya.
Sumber : ebooks.gramedia.com

Buku ketiga berjudul mengenai penataan layout dalam buku ilustrasi dengan judul “Layout Dasar & Penerapannya” karya Suriyanto Rustan (2008). Buku ini berisikan tentang prinsip dari layout seperti urutan, keseimbangan, penekanan, kesatuan, layout dan konsistensi mengenai tata letak elemen-elemen visual sehingga dapat menarik minat membaca.



Gambar 2.4. Buku : Desain Komunikasi Visual.
Sumber : perpustnas.go.id

Buku keempat berjudul mengenai penggunaan warna dan tipografi dengan judul “Desain Komunikasi Visual” karya Anggraini dan Nathalia (2014). Dalam buku ini memberikan informasi mengenai penggunaan warna yang sesuai dengan karakter dan sifat selain itu juga penjelasan tentang kelompok pada warna yaitu primer, sekunder dan lainnya. Selain warna, dibuku ini juga membahas tentang pentingnya tipografi sebagai bentuk visual yang dapat dimasukkan dalam perancangan.



Gambar 2.5. Buku : Panduan Mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional
Sumber :kemdikbud.go.id

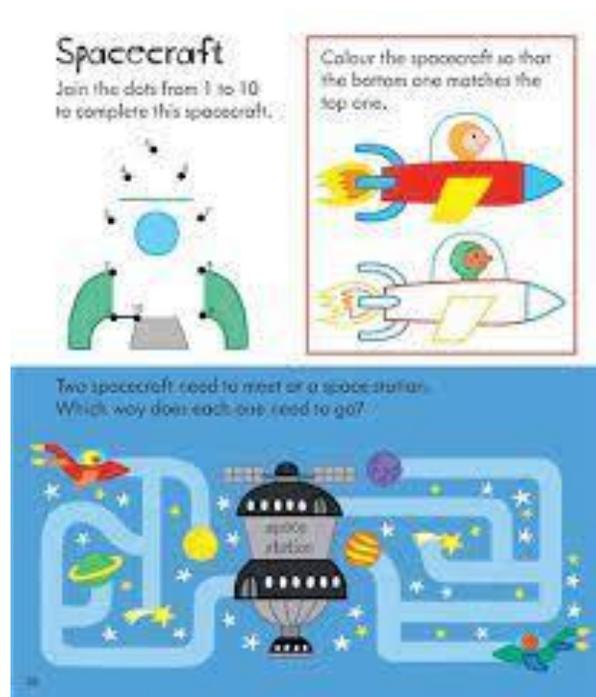
Buku kelima mengenai cara membuat desain ilustrasi pada buku cerita anak dengan judul “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional”, karya Evelyn Ghosalli (2020). Pada buku ini memberikan informasi mengenai cara memvisualisasi cerita untuk anak sehingga menghasilkan ilustrasi yang disukai oleh anak-anak. Selain itu di buku ini juga terdapat tahapan-tahapan dalam pembuatan ilustrasi beserta dengan struktur desain buku ilustrasi yang benar.

2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan



Gambar 2. 6 *Style* Ilustrasi “Buku Tiga Sahabat Hutan”
Sumber: behance.net/SatriaWikramaditya

Buku ilustrasi Tiga Sahabat Hutan memiliki layout yang sederhana namun efektif dalam menghadirkan cerita dan gambar. Setiap halaman buku dilengkapi dengan gambar yang menggambarkan petualangan tiga sahabat hutan. Setiap gambar dalam buku ini diletakkan di tengah-tengah halaman dengan ukuran yang cukup besar sehingga memudahkan pembaca untuk melihat dan menikmati detail gambar. Di bagian bawah gambar terdapat teks cerita yang berkaitan dengan gambar tersebut. Selain itu, halaman dalam buku juga diberi warna latar belakang yang berbeda, dengan gradasi warna yang cerah dan kontras. Hal ini memberikan kesan visual yang menarik dan membuat buku ini lebih menarik bagi pembaca, terutama anak-anak. Secara keseluruhan, layout dalam buku ilustrasi Tiga Sahabat Hutan didesain dengan sederhana namun efektif dalam menyajikan cerita dan gambar agar menarik perhatian pembaca. Buku ini dapat menjadi solusi untuk perancangan mengenai layout.



Gambar 2.7 Buku Little Children's Space Activity Book
Sumber: usborne.com

Selanjutnya Little Children's Space Activity Book adalah sebuah buku karya Gilpin (2015) yang menyajikan banyak aktivitas menarik untuk anak-anak, seperti teka-teki, menggambar mewarnai perbedaan, serta menempelkan stiker bertema astronot. Buku ini dapat menjadi referensi bagi penulis dalam membuat buku cerita yang dilengkapi dengan permainan interaktif. Dengan adanya permainan interaktif, anak-anak akan menjadi lebih aktif dalam membaca cerita dan dapat dengan cepat menyerap informasi yang disampaikan. *Little children's Space activity book* merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas dan memperkaya keterampilan anak-anak melalui buku cerita yang menarik.



Gambar 2.8 ilustrasi lynn chen
sumber:instagram/lynn chen

Selanjutnya terdapat ilustrasi karya dari Lynn chen. Ilustrasi dengan gaya yang unik seperti penggunaan warna yang cerah serta kontras, garis-garis yang tegas dan detail. Sehingga karya Lynn chen dapat menghasilkan hasil yang halus dan berkualitas tinggi pada ilustrasinya. Lynn chen juga sering memberikan unsur-unsur yang lucu serta imajinatif dalam karyanya. ilustrasi Lynn chen dapat menjadi solusi dalam penggambaran karakter pada buku perancangan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1. Buku Cerita Bergambar

Menurut Rothlein, dkk. (1991, p.90), buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan pesan melalui ilustrasi dan tulisan. Dua elemen tersebut sama pentingnya terhadap sebuah cerita.

2.2.2. Jenis Buku Cerita Anak

Menurut Backes (2020), terdapat beberapa jenis buku cerita yang dapat dikategorikan berdasarkan usia anak, di antaranya:

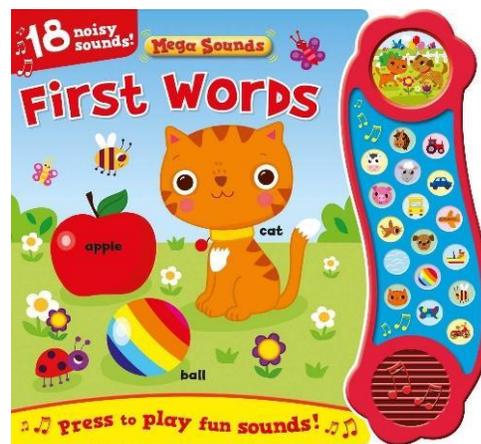
1. Buku bergambar (*picture books*) buku ini berisis ilustrasi yang sangat penting dalam penyampaian cerita. Ada tiga jenis buku bergambar, yaitu :
 - a. *Board books* ,buku yang ditunjukkan untuk balita dan bayi dengan cerita sederhana mengenai pengenalan warna, bagian tubuh,dan binatang.

- b. *Early picture books*, buku cerita sederhana untuk anak usia 2-5 tahun dengan cerita tentang kehidupan sehari-hari, dengan konsep yang lebih kompleks daripada buku *board books*.
 - c. *Standard picture books*, buku dengan cerita sederhana dan plot yang ditujukan untuk anak usia 4-8 tahun. Buku ini berisi 32 halaman dengan teks sekitar 1000 kata..
2. *Easy readers* atau “*easy-to-read*” Buku ini ditujukan untuk anak yang sudah mulai dapat membaca mandiri, mulai dari TK hingga kelas 3 SD. Teks yang disajikan sudah lebih kompleks, dengan jumlah halaman Antara 32-64 dan jumlah kata Antara 200- 1500 . Cerita yang disajikan melalui tindakan dan dialog.
 3. *Transition books* atau “*early chapter books*” Buku ini ditujukan untuk anak usia 6-9 tahun, berisi 30 halaman dengan lebih banyak teks dan terbagi menjadi 2-3 bab.
 4. *Chapter books* Buku ini ditujukan untuk anak usia 7-10 tahun, berisi naskah sebanyak 45-60 halaman dan terbagi menjadi 3-4 bab. Kalimat yang digunakan sudah lebih kompleks, namun paragraph masih singkat.
 5. *Middle grade* Buku ini ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun, dengan naskah yang lebih panjang (100- 150 halaman) dan cerita yang lebih kompleks. Anak mulai tertarik dengan karakter pada buku seri dan pameran yang sama, serta tema yang ditawarkan bervariasi seperti biografi, fantasi , sejarah ,topic multicultural, dan sains.
 6. *Young adult* buku ini ditujukan untuk anak usia 12 tahun ke atas, dengan naskah berjumlah 150-225 halaman.

2.2.3. Buku Interaktif

Menurut KBBI, buku adalah lembar kertas yang berjilid yang berisi tulisan atau kosong. Kata interaktif bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif (KBBI). Jadi bila dihubungkan kedua kata tersebut memiliki arti buku yang membuat pembacanya melakukan aksi saat membacanya. Beberapa jenis buku interaksi menurut Natasha (2020) adalah:

1. *Sound book*



Gambar 2.9 *sound book*
sumber: pinterest

Merupakan buku yang akan mengeluarkan suara jika menekan tombol yang disediakan dalam buku. Suara yang ada didapatkan dari tema buku yang tersedia, seperti suara hewan dan lagu.

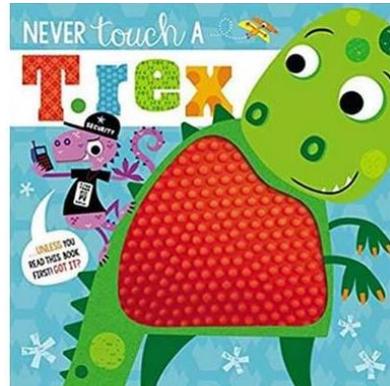
2. *Pop Up Book*



Gambar 2.10 *pop up book*
sumber: pinterest

Berisi cerita dengan gambar yang menarik dan terdapat gambar yang timbul menjadi 3D ketika halaman dibuka.

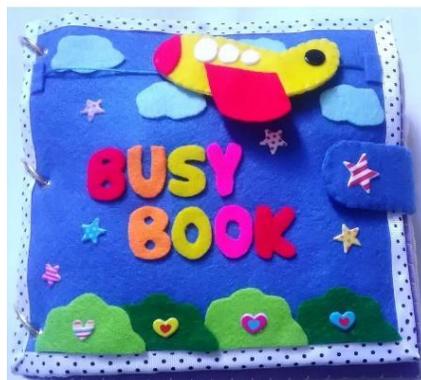
3. *Touch and Feel Book*



Gambar 2.11 *touch and feel book*
sumber: pinterest

Dengan buku ini anak dapat memahami tekstur benda yang berbeda-beda yang disajikan di setiap halamannya. Buku ini dirancang untuk merangsang indera peraba pada anak-anak. Dengan cara mengusap halamannya, mereka dapat merasakan tekstur yang berbeda-beda dari setiap yang ditampilkan.

4. *Busy book*



Gambar 2.12 *busy book*
sumber: pinterest

Buku yang di dalamnya terdapat banyak aktivitas untuk dikerjakan anak dengan tema-tema tertentu.

5. *Sticker Book*



Gambar 2.13 *sticker book*
sumber: pinterest

Buku yang dilengkapi dengan stiker dan terdapat petunjuk untuk penempelan stiker.

2.2.4. Tahapan Membuat Buku Cerita Anak

Menurut Jones (2020) ada 9 tahapan untuk membuat buku cerita anak sebagai berikut.

1. Menentukan Format Buku Cerita Anak

Pilih format buku yang sesuai, seperti format digital atau cetak. Untuk format digital dapat menggunakan *ebook*, sedangkan untuk format cetak dapat menggunakan *hardcover* dan *paperback*. Namun, biasanya orangtua lebih memilih buku cetak untuk anak yang lebih kecil.

2. Menulis untuk Anak-anak Bukan untuk Dewasa

Saat menulis, penting untuk memahami kemampuan anak dalam memahami tulisan. Anak-anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda sesuai dengan perkembangan mereka.

Oleh karena itu, penulis harus mampu menyesuaikan tulisan dengan tingkat kognitif anak yang menjadi target pembaca.

3. Pilih Kategori Buku

Buku cerita anak terbagi menjadi 6 kategori yaitu, *picture book*, *young picture book*, *trade picture book*, *picture story book*, *chapter book*, dan *middle grade book*. Dalam pembagian buku ini digolongkan berdasarkan umur sehingga dapat menentukan jumlah kata, halaman dan ilustrasi per halamannya. Berikut merupakan tabel kategori buku menurut Jones (2020).

Tabel 2.1 Kategori Buku

Kategori	Usia	Jumlah Kata	Halaman	Ilustrasi
Buku Bergambar	0-3	0	32	Setiap Halaman
<i>Young Picture Book</i>	2-5	200-400	32	Setiap Halaman
<i>Trade Picture Book</i>	4-8	400-800	32+	Setiap Halaman
Buku Cerita Bergambar	6-10	1000-3000	32+	Setiap Halaman
<i>Chapter Book</i>	6-10	3000-10000	32+	Hampir Setiap Halaman
<i>Middle Grade Book</i>	8-12	15000-40000	82	Ilustrasi 12+ Halaman

4. Kenali Target Pembaca dengan Benar

Buku anak seharusnya dapat menarik untuk 2 jenis orang yaitu anak yang akan membaca dan orangtua yang akan membelikan serta yang membacakannya pada anak mereka. Rata-

rata pembeli diperoleh dengan usia 30 dan 44 tahun dengan didominasi sebanyak 70% oleh wanita.

5. Memilih Gaya Penulisan

Gaya penulisan dalam cerita anak ada 3 yaitu:

a. *Rhyme*

Dalam pembuatan buku berima, setiap baris harus memiliki silabel dan ritme yang sama.

b. Sudut Pandang Pertama atau Ketiga

Pada cerita yang ditulis membutuhkan respon langsung dari pembaca, maka yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama. Jika tidak dapat menggunakan sudut pandang ketiga.

6. Masukkan Elemen Penting dari Cerita Anak

Ada 5 elemen penting yang sering digunakan dalam buku cerita anak:

a. Aksi yang Menegangkan

b. Jalan Cerita

c. Karakter yang Tak Terlupakan

d. Dialog yang Realistis

e. *The Instant Recall Factor*

7. Berikan Judul pada Buku Anak

8. *Editing*

Diperlukannya editor profesional dalam mengedit dan memeriksa penulisan yang telah dibuat dalam bentuk tulisan dan tata bahasa.

9. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi buku cerita anak mempunyai 3 pilihan yaitu, menggunakan jasa ilustrator, menggambar sendiri, atau dengan mengombinasikan keduanya. Setelah itu ada beberapa hal yang harus ditentukan:

a. Orientasi Buku

b. Ukuran Buku

c. Membuat *Storybook / Book Dummy*

d. Memilih Kombinasi Teks dan Ilustrasi

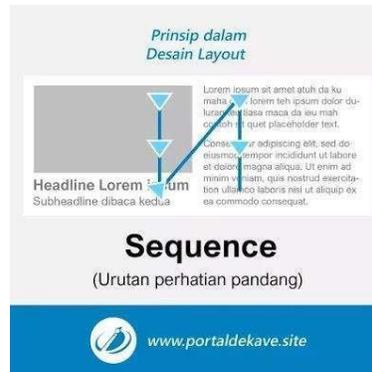
e. Memilih ilustrator

2.2.5. Layout

Layout dibutuhkan dalam pembuatan desain agar penampilan elemen gambar dan teks menjadi lebih komunikatif saat dalam pembacaan dan mempermudah untuk penyampaian informasi. Prinsip-prinsip *layout* adalah sebagai berikut (Anggraini & Nathalia, 2014, p.75-77):

1. *Sequence*

Sequence adalah aliran pandangan mata ketika melihat sebuah *layout*. *Layout* yang baik



dapat mengarahkan pembaca ke informasi yang disajikan. Dengan memperhatikan *sequence* dalam desain layout dapat membantu pembaca dalam memahami pesan yang ingin disampaikan dengan lebih baik. Dengan demikian layout dapat meningkatkan komunikasi visual antar pengguna dan pembaca.

Gambar 2.4 *Sequence*
Sumber: portaldekave.com

2. *Emphasis*

Penekanan di bagian tertentu pada *layout* yang bertujuan agar pembaca dapat lebih fokus pada bagian penting tersebut. *Emphasis* juga dapat membantu meningkatkan daya Tarik visual dari *layout*, sehingga pembaca lebih tertarik untuk membaca keseluruhan *layout* dan memperoleh

informasi yang disajikan.

Gambar 2.5 *Emphasis*
Sumber: portaldekave.com



3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan teknik dalam mengatur elemen *layout* agar seimbang. Ada 2 jenis prinsip keseimbangan yaitu keseimbangan asimetris dan keseimbangan simetris. Keseimbangan prinsip asimetris jika objek yang berlawanan tidak sama/ seimbang. Sedangkan keseimbangan simetris adalah sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Penerapan prinsip keseimbangan pada layout sangat penting untuk memberikan efek kesan yang harmonis dan mudah dipahami oleh pembaca. Dengan menggunakan keseimbangan simetris atau asimetris pada *layout*, pembaca dapat dengan mudah memahami isi dari *layout*. Selain itu, keseimbangan pada *layout* dapat membantu dalam menyeimbangkan tata letak teks dan gambar sehingga layout dapat terlihat lebih rapi.



Gambar 2.6 Keseimbangan
Sumber: portaldekave.com

4. *Unity*

Unity adalah menciptakan kesatuan dalam desain secara keseluruhan dan seluruh elemen harus disusun secara tepat. Dalam desain *unity* menciptakan kesan yang harmonis dan menyatu. Sehingga pentingnya dalam mempertimbangkan elemen-elemen seperti warna, bentuk dan teks yang digunakan untuk menciptakan kesatuan dalam desain. Dengan menciptakan kesatuan, desain akan terlihat lebih profesional dan terorganisir dengan baik. Selain itu, *unity* dapat meningkatkan daya tarik visual dari sebuah desain dan membantu dalam menyampaikan pesan lebih mudah dipahami pembaca.



Gambar 2.7 *Unity*
Sumber: portaldekave.com