



5.28%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 11:31 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 IDENTICAL	 CHANGED TEXT	 QUOTES
0.21%	5.06%	0.01%

Report #27547291

ii Bab I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Data dari World Health Organization atau WHO pada tahun 2014 mengatakan bahwa kejadian tenggelam merupakan salah satu dari 10 penyebab kematian anak dan remaja (Anwar, 2022). Artikel dari American Academy of Pediatrics (AAP) menjelaskan The Centers of Disease Control and Prevention (CDC) telah menganalisis data dari sistem National Vital Statistics yang membandingkan kasus sebelum dan sesudah pandemi COVID-19. Data menjelaskan terjadinya kenaikan sebesar 28% angka kematian anak usia 1-4 tahun yang disebabkan oleh tenggelam (Jenco, 2024). Panduan WHO menyarankan beberapa kegiatan untuk pencegahan yang termasuk pemagaran akses badan air, peningkatan pengawasan pada anak-anak dekat badan air, pelatihan keterampilan renang untuk anak sekolah, termasuk pengenalan air sejak dini melalui media edukatif. Berenang merupakan olahraga akuatik yang memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh dan mental manusia. Berenang masuk dalam cabang olahraga akuatik yang cukup diminati dan dapat dilakukan oleh semua usia, termasuk bayi. Menurut Siloam Hospitals (2024) dan Kemenkes atau Kementerian Kesehatan (2023), berenang sangat bermanfaat khususnya bagi anak usia dini, karena membantu perkembangan motorik, sosial, dan kesehatan mereka. Aktivitas ini melatih otot dan persendian, meningkatkan persendian, meningkatkan kualitas tidur dan nafsu makan, serta mendukung pertumbuhan tubuh yang lentur. Berenang juga



mengasah kemandirian, keberanian, kepercayaan diri, konsentrasi, dan kemampuan kognitif anak, serta berkontribusi pada perkembangan kemampuan berbicara dan mendengarkan melalui proses belajar yang interaktif. Buku berjudul Psikologi Perkembangan Anak (S, 2020) seorang anak memiliki 3 tahap pengenalan rasa takut. Berawal dari tidak adanya rasa takut karena 2 belum mengenal bahaya. Tahap kedua, anak mulai mengenal adanya bahaya membuat anak ragu, menghindari dan lebih berhati-hati. Tahap terakhir, rasa takut terhadap bahaya perlahan hilang karena anak sudah mulai mengetahui cara-cara menghindarinya. Berdasarkan fakta di lapangan ada 3 macam tanda bahwa anak memiliki ketakutan terhadap air (aquaphobia) dan berenang yaitu anak yang takut masuk ke dalam air, anak yang takut kepalanya masuk dalam air untuk melakukan latihan bubbling (buang nafas dalam air), anak yang tidak mau memasukkan kepala atau rambutnya ke dalam air, dan anak yang takut air masuk ke dalam telinga, hidung, ataupun mulut. Munculnya rasa takut berenang pada anak bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Penelitian yang dilakukan Wang dan Han (2024) mengatakan ketakutan anak pemula berenang usia 6 hingga 12 tahun disebabkan oleh faktor pengalaman buruk dan kurangnya rasa aman dengan air. Tahap awal eksplorasi lingkungan akuatik penelitian yang berfokus pada usia yang lebih tua dapat diterapkan pada anak usia 4 hingga 6 tahun. Rasa takut menghadapi situasi yang tidak akrab muncul karena imajinasi yang kuat rentan dimiliki anak usia 4 hingga 6 tahun (Pamungkas & Khory, 2020). Faktor lain yang dapat memicu ketakutan sering kali berakar dari pengalaman buruk atau ketidakpastian sifat air, membuatnya muncul rasa ketidaknyamanan dan kecemasan yang berlebih (Misimi, Kajtna, Misimi, & Kapus, 2020; Bakar & Bakar, 2017). Pada usia ini, anak-anak sedang dalam tahap perkembangan dimana mereka sangat peka terhadap pengalaman emosional dan sensorik. Anak usia 4-6 tahun berada dalam tahap perkembangan yang penting. Tahap ini, mereka mengalami perubahan perilaku dari kondisi yang belum matang menuju kematangan (Syaodih, 2010). Proses ini merupakan bagian dari evolusi di

mana manusia beralih dari ketergantungan menjadi individu dewasa yang mandiri. Masa perkembangan ini, anak juga mengasah keterampilannya di berbagai aspek, seperti motorik, emosi, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain serta benda-benda dalam lingkungan di sekitarnya. **4** Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membina anak sejak lahir hingga enam tahun melalui stimulasi 3 pendidikan, mendukung pertumbuhan jasmani dan rohani, serta mempersiapkan mereka untuk pendidikan selanjutnya. **15** Perkembangan sensorik anak melibatkan pematangan lima indra (pendengaran, penciuman, pengecap, perabaan, dan penglihatan) yang membentuk respons motorik atau perilaku. Melatih indra sejak dini penting untuk mendukung pertumbuhan fisik dan mental anak, sementara kurangnya pengalaman sensorik dapat memicu ketakutan akibat kurangnya pemahaman situasi. Faktor seperti suara keras, pengalaman traumatik, dan kurangnya paparan sensorik dapat memengaruhi perkembangan ini. Rasa takut pada anak tak hanya karena minimnya pengalaman sensorik. Dalam artikel yang diterbitkan oleh Primaya Hospital (2024), dr. Eka Sulastri, Sp. A menjelaskan bahwa pola asuh yang terlalu protektif dapat memicu ketakutan pada anak. Anak usia dini yang memiliki rasa keingintahuan yang besar seringkali membuat orang tua merasa cemas, sehingga mereka cenderung menggunakan cara menakut-nakuti. Bentuk ancaman dan cerita yang menakutkan agar anak mematuhi nasehat dan aturan dalam keluarga walaupun hanya sekadar bermain-main. Tindakan menakut-nakuti itu dapat memberikan dampak yang serius untuk anak kedepannya. Secara psikologis anak dapat memiliki rasa takut dan cemas yang berlebihan, hambatan perkembangan emosional, hubungan yang tidak baik dengan orang tua hingga penurunan kepercayaan diri. Anak dibimbing dan dilatih untuk membuka komunikasi antara anak, orang tua dan orang disekitarnya. **28** Anak akan membangun rasa aman dengan menjalankan hubungan dan komunikasi yang baik dengan orang tua. Literasi visual melalui buku ilustrasi anak berperan penting dalam membantu anak memahami dan mengelola emosi mereka. Namun di Indonesia masih sangat

terbatas buku ilustrasi anak berbahasa Indonesia yang secara khusus membahas ketakutan terhadap air atau aktivitas berenang. Sebagian besar buku yang tersedia mengangkat tema umum seperti persahabatan, petualangan, atau kebiasaan baik. Sementara isu spesifik seperti rasa takut terhadap air atau aktivitas berenang belum banyak diangkat oleh penerbit lokal yang terjual di toko-toko buku terdekat. Hal ini menunjukkan adanya celah dalam penyediaan bahan bacaan yang relevan bagi 4 anak-anak Indonesia. Topik serupa kebanyakan dimiliki luar negeri yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia terjual di Indonesia. Menurut American Library Association, buku anak adalah buku yang dirancang sesuai dengan kemampuan membaca dan minat anak-anak pada kelompok usia atau tingkat pendidikannya. Mulai dari prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Umumnya buku merupakan kumpulan halaman yang terikat, baik fisik maupun digital, yang mengandung tulisan atau gambaran untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau cerita. Buku digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan, hiburan, dan referensi. **32 Minat baca anak- anak usia dini sangat dipengaruhi oleh tampilan visual yang menarik.** Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada buku dengan ilustrasi yang penuh warna dan karakter yang menarik. Visual yang kuat dalam buku ilustrasi membantunya memahami cerita tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks. Buku ilustrasi adalah buku yang isinya menampilkan hasil visualisasi dari sebuah tulisan yang ingin disampaikan dari isi buku tersebut. Menggunakan ilustrasi sebagai pengganti uraian kalimat yang panjang, pembaca dapat lebih mudah memahami isi buku (Djogo, Setiawan, & Kartaatmadja, 2021). Penting dalam konteks anak usia dini, yang cenderung lebih responsif stimulus visual dibandingkan dengan teks panjang. Ilustrasi juga berperan dalam meningkatkan daya tarik dan memfasilitasi pemahaman pesan, khususnya dalam buku yang bertujuan edukatif, seperti yang berfokus pada pengenalan air dan pengurangan rasa takut terhadapnya. Penerapan media yang tepat seperti buku ilustrasi, dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung proses pembelajaran yang

menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Ilustrasi pada buku dapat menarik perhatian dan memudahkan anak dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Masa perkembangan anak yang penuh imajinasi dan keingintahuan, penulis menggunakan buku ilustrasi sebagai media yang dirancang. Membantu anak usia 4-6 tahun mengenal dan menyukai aktivitas berenang.

16 Perancangan media visual buku ilustrasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan yang sesuai pada anak usia 4-6 tahun. Pentingnya keberanian 5 dan rasa percaya diri saat berinteraksi dengan air dan aktivitas berenang. Penulis berharap dengan media buku ilustrasi ini, dapat menjadi sarana media yang efektif, edukatif, komunikatif dan menyenangkan dalam membangun pengalaman positif anak dengan air atau aktivitas berenang, serta relevan dengan kondisi psikologis dan keseharian anak-anak Indonesia. **24** Sekaligus mempersiapkan mereka untuk mengembangkan keterampilan dan keberanian menghadapi tantangan baru di masa depan.

Di zaman yang digital ini, buku ilustrasi dapat mengasah dan melatih pola pikir kreativitas dan imajinasi anak tanpa melibatkan gadget. Berfokus dengan mengajak orang tua berkontribusi dalam pencegahan ketakutan terhadap berenang sejak dini. Membimbing anaknya menggunakan media buku ilustrasi ini dalam mengenalkan pengalaman yang positif, serta menjadi salah satu solusi terhadap keterbatasan referensi buku anak lokal dengan tema serupa.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah 1. Bagaimana menyusun cerita dan visual yang sesuai dengan pemahaman anak usia 4-6 tahun? 2. Bagaimana pendekatan visual yang menarik dan memberikan rasa aman dan membangun keberanian anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang? 1.2 **14** 2 Identifikasi Masalah Dari kasus yang telah diuraikan dalam latar belakang oleh peneliti, berikut identifikasi masalah yang dapat disimpulkan menjadi beberapa poin: 1.

Banyaknya anak usia 4-6 tahun takut berenang 2. Peningkatan angka kematian anak karena tenggelam 3. Kurangnya kesadaran dan keterlibatan orang tua pentingnya perkembangan sensorik anak sejak dini 4. Kurangnya buku ilustrasi anak mengenai pengenalan berenang dalam bahasa Indonesia

6 1.3 Tujuan Penelitian 1. Membantu anak usia 4-6 tahun mengatasi rasa takut terhadap air atau aktivitas berenang melalui media buku ilustrasi. 2. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri anak dengan pendekatan psikologis dan kognitif yang aman dan positif. 3. Menstimulasi perkembangan sensorik dan kognitif anak melalui ilustrasi visual yang menarik dan sesuai usia. 4. Menyediakan media interaktif bagi orang tua untuk mendampingi anak mengenali dan mengatasi ketakutan mereka. 5. Mempersiapkan anak agar proses belajar berenang menjadi lebih menyenangkan dan bebas kecemasan. 1.4 Manfaat Penelitian 1.4.1 Manfaat Teoritis 1.

19 Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual, pendidikan, dan psikologi anak. 2. Penelitian ini dapat memperkaya wawasan tentang peran media ilustratif dalam efektivitas pendekatan visual dan mendukung sensorik anak usia 4-6 tahun yang memiliki ketakutan terhadap berenang. 1.4.2 Manfaat Praktis Penelitian ini bermanfaat untuk membantu anak usia 4-6 tahun lebih percaya diri saat berenang dengan memperkenalkan konsep air melalui ilustrasi yang menyenangkan dan mudah dipahami. 1.4.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya • Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan sumber inspirasi bagi mahasiswa dan dosen dalam bidang desain, pendidikan, dan psikologi anak. 7 1.4.4 Bagi Penulis • Penelitian ini mendorong penulis untuk memperdalam pemahaman tentang merancang sebuah media yang efektif dan edukatif untuk anak usia 4-6 tahun, khususnya dalam ketakutan terhadap berenang. 1.4.5 Bagi Masyarakat • Penelitian ini diharapkan menyediakan media efektif dan edukatif, buku ilustrasi yang dapat membantu anak usia 4-6 tahun mengatasi ketakutan terhadap berenang dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. 1.5 Sistematika Penulisan Penulisan laporan proposal mencakup: 1. BAB I PENDAHULUAN Bab pertama berisi pembahasan latar belakang yang mencakup pentingnya edukasi pencegahan takut berenang bagi anak usia 4-6. Pembahasan kasus terkait tenggelam termasuk penyebab peningkatan kematian anak, psikologi perkembangan anak, serta rasa takut dalam psikologi anak. Bab ini

menjelaskan mengapa media buku ilustrasi ini diperlukan dan relevan dengan audiens yang dituju, anak usia 4-5 tahun. Ditutup dengan membahas identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, serta manfaat penelitian secara teoritis maupun bagi universitas, penulis, hingga masyarakat. 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bab kedua menguraikan tinjauan dan ringkasan dari berbagai jurnal dari penelitian sebelumnya yang membahas terkait anak berenang atau buku ilustrasi anak sebagai bahan perbandingan untuk penelitian ini. Bab ini membahas konsep dasar dan teori-teori yang mendukung terkait tema yang diangkat, buku ilustrasi anak. Termasuk perannya sebagai media edukasi yang efektif dan positif untuk meningkatkan pemahaman anak. 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN Bab ketiga menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan buku ilustrasi. Menggunakan Visual Storytelling, mulai dari 8 pendekatan perancangan, teknik pengumpulan data, analisis data, hingga tahapan proses perancangan visual. Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang dapat dijadikan solusi untuk permasalahan ketakutan anak usia 4-6 tahun terhadap aktivitas berenang. Menentukan arah desain agar penulis dapat menerjemahkan konsep dan desain buku ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan target audiens secara komunikatif. 4. BAB IV STRATEGI KREATIF Bab keempat membahas secara keseluruhan proses perancangan buku ilustrasi “1 2 3 byurr!”, mulai dari analisis segmentasi, targeting, dan positioning, SWOT, 5W+1H, strategi media, konsep kreatif, tone & manner, perancangan karakter, storyboard, hingga elemen visual yang digunakan. Setiap subbab diuraikan untuk menunjukkan bagaimana arah visual dan narasi dikembangkan secara konsisten berdasarkan tujuan komunikasi, sasaran audiens, dan pendekatan psikologis anak. Bab ini juga memaparkan pilihan media utama dan pendukung, serta pertimbangan tipografi, warna, dan komposisi visual agar penyampaian pesan efektif. Pada akhir bab, dijelaskan penerapan desain akhir sebagai bentuk visualisasi dari keseluruhan konsep yang telah dirancang. 9 Bab II Tinjauan Pustaka 2.1 Tinjauan Pustaka Pembahasan tinjauan pustaka diambil dari beberapa penelitian lainnya untuk memperkuat

dan mempermudah proses perancangan buku ilustrasi pencegahan takut renang sebagai media bimbingan orang tua untuk anak usia 4-6 tahun. a.

Habib Hilal Fatwa, Kurnia Tahki, 2022. **9** Model Penurunan Tingkat Kecemasan Melalui Media Olahraga Renang untuk Anak Usia Dini. **22** **36** Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat), Vol 1, No.2 Desember 2022, hal. 89-101. Mengutip artikel dari Journal Olahraga ReKat, penelitian ini membahas metode dan media permainan dalam olahraga renang sebagai model penurunan tingkat kecemasan untuk anak usia dini. Menggunakan 15 model permainan untuk proses pendekatan kepada anak usia dini. Penelitian artikel dari jurnal diatas dengan penelitian tugas akhir yang akan dirancang oleh penulis memiliki relevansi tujuan untuk menurunkan tingkat kecemasan anak usia dini terhadap berenang. Pendekatan yang digunakan penelitian artikel diatas berbeda dengan rancangan peneliti. Penelitian artikel fokus dalam menggunakan permainan dalam air sebagai media pendekatannya. Penulis menggunakan pendekatan buku ilustrasi dimana rancangan akan menjadi media pencegahan sebelum anak masuk dalam air. b. Setiyo Utoyo, Stefany Yunita Putri, 2023. **22** Permainan Aquatik Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE), Vol 9, No.2 Oktober 2023, hal. 205-211. Mengutip artikel dari Jurnal BRUE, penelitian ini membahas metode permainan akuatik yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Memperkenalkan kehidupan air dan makhluk didalamnya, memahami konsep dasar seperti mengambang dan tenggelam (Utoyo & Putri, 2023). 10 Perbedaan antara penelitian artikel dari jurnal diatas dengan penelitian tugas akhir yang akan dirancang oleh penulis terletak pada media pendekatan pada anak usia dini. Penulis juga lebih mendorong tujuan sensorik penglihatan, pendengaran, serta komunikasi antara anak dan orang tua. Meningkatkan perkembangan anak usia 4-6 tahun terutama dari segi kreativitas dan imajinasi melalui buku ilustrasi yang akan penulis rancang. c. Shienny Megawati Sutanto, Marina Wardaya, Evan Radiyta Pratomo, Hebert Adrianto, Hanna Tabita Hasianna Silitonga, 2023. Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang

Kebersihan Sebelum Makan. Jurnal Seni Nasional Cikini, Vol.9, No.2 Desember 2023, hal. 93-100. Mengutip artikel dari Jurnal Seni Nasional Cikini, perancangan ini merupakan suatu media pembelajaran untuk anak mengenai kebersihan sebelum makan. Penulisan ini menjelaskan bahwa buku ilustrasi dirancang meningkatkan pemahaman pembelajaran anak. Melibatkan orang tua dalam membaca buku bersama anak berpengaruh signifikan dalam hasil pembelajaran (Sutanto, Wardaya, Pratomo, Adrianto, & Silitonga, 2023). Perbedaan antara penelitian artikel dari jurnal diatas dengan penelitian tugas akhir yang akan dirancang oleh penulis terletak pada tema. Penelitian artikel menggunakan tema kebersihan sebelum makan. Penulis menggunakan pendekatan keterlibatan orang tua dalam membaca buku bersama anak. Anak dapat meningkatkan perkembangan sensorik penglihatan, pendengaran, dan kemampuan komunikasi bersama orang tua.

2.1.1 Data Jurnal

Data studi literatur dari jurnal yang digunakan disusun dalam bentuk tabel berdasarkan media sumbernya. Berikut tabel dari sumber data yang didapatkan melalui jurnal:

No	Jurnal	Judul
11	Penulis Tahun	Keterangan Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan, Jurnal Seni Nasional Cikini, Vol.9, No.2. Shienny Megawati Sutanto, Marina Wardaya, Evan Radiyta Pratomo, Hebert Adrianto, Hanna Tabita Hasianna Silitonga 2023

Jurnal memiliki media output yang sama, yaitu buku ilustrasi. Jurnal dan penulis memiliki tujuan yang sama, menggunakan pendekatan keterlibatan orang tua dalam membaca buku ilustrasi bersama anak. Jurnal ini berfokus pada tema atau isu kebiasaan seorang anak sehari-harinya. Penulis menggunakan jurnal sebagai panduan dalam menentukan metode pendekatan pada anak dalam merancang sebuah buku ilustrasi.

9 Model Penurunan Tingkat Kecemasan Melalui Media Olahraga Renang untuk Anak Usia Dini, Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat), Vol 1, No.2 Habib Hilal Fatwa, Kurnia Tahki 2022 Jurnal menjelaskan penggunaan permainan dalam kolam untuk anak usia dini. Jurnal ini digunakan penulis karena adanya kesamaan pada tujuan, yaitu menurunkan tingkat kecemasan anak terhadap



olahraga air. Menggunakan praktek dalam air, sedangkan jurnal digunakan penulis sebagai panduan merancang 12 buku ilustrasi. Perancangan sebagai persiapan pengalaman anak sebelum masuk ke dalam air. Permainan Aquatik Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini, Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE), Vol.9, No.2. Setiyo Utoyo, Stefany Yunita Putri 2023 Penelitian jurnal merancang sebuah permainan aquatik yang akan di praktekan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan dengan tujuan meningkatkan perkembangan anak dalam pengasahan indera penglihatan, pendengaran, serta komunikasi antara anak dan orang tua. Pengaruh pengenalan air terhadap tingkat aquaphobia, Journal of Physical Education, Vol.1, No.1 Galih Sheindow Pamungkas, Fifukha Dwi Khory 2020 Jurnal menjelaskan munculnya rasa takut anak bisa disebabkan oleh imajinasinya yang kuat. Jurnal digunakna penulis sebagai panduan dalam merancang buku ilustrasi mengasah imajinasi dengan visualisasi yang positif dan menyenangkan. Development and Validity of the Fear of Water Assessment Questionnaire, Sec. Fatmir Misimi, Tanja Katjna, Samir 2020 Jurnal menjelaskan beberapa faktor yang menyebabkan anak takut terhadap air, seperti pengalaman buruk. 13 Movement Science, Vol.11 Misimi, Jernej Kapus Jurnal digunakan penulis sebagai panduan dari segi informasi terkait rasa takut untuk merancang buku ilustrasi, pencegahan anak usia 4-6 tahun takut berenang. Aquaphobia: Causes, Symptoms and Ways of Overcoming It for Future Well-being, International Academic Research Journal of Social Science, Vol.3, No.1 Rofiza Aboo Bakar, Jazredal Aboo Bakar 2017 Jurnal menjelaskan hal terkait aquaphobia (takut air). Penjelasan bahwa engalaman buruk dapat menjadi salah satu penyebab terbesar anak menjadi takut terhadap air. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan merancang sebuah buku ilustrasi dengan pendekatan yang positif dan menyenangkan untuk mencegah anak usia 4-6 tahun takut berenang. Causes of Aquaphobia in Swimming Beginners Aged 6 to 12 and Related Strategies in Swimming Instruction, Journal of Education and Han Wang, Hui Han



REPORT #27547291

2024 Jurnal menjelaskan penyebab anak bisa takut terhadap air. Pengalaman buruk maupun kurangnya rasa aman dengan air. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan untuk merancang pencegahan takut berenang yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun. 14 Educational Research, Vol 2 3 10 9, No.2 Efektivitas Metode Pencampuran Warna Melalui Media Video Animasi Berbasis Powerpoint Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Sekunder di TK Sirajuddin Pontianak Barat, JEA (Jurnal Edukasi AUD), Vol 9, No.1 Ainna Rahmawaty, Diani, Yuniarti 2023 Jurnal menggunakan Teori Brewster dalam proses perancangan dengan target anak TK. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan dalam merancang buku ilustrasi dari segi warna untuk pendekatan yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun. STUDI PARADIGMA NARATIF WALTER FISHER PADA AKTIVITAS “NONGKRONG” DI KALANGAN REMAJA MADYA, JURNAL KOMUNIKASI DAN BISNIS, Vol.1, No.1 Juanita Tantama, Glorya Agustiningsih 2013 Jurnal menjelaskan Teori Walter Fisher bahwa manusia merupakan makhluk yang bercerita dengan pertimbangan nilai, emosi, dan estetika. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan dalam pembuatan alur cerita untuk pendekatan narasi pada anak usia 4-6 tahun. 5 Perancangan Buku Ilustrasi Bertema Self Love Untuk Pembaca Perempuan Usia Christine Natalie Djogo, Kurnia Setiawan, 2021 Jurnal menjelaskan penggunaan ilustrasi sebagai pengganti kalimat yang panjang dengan tujuan 15 Remaja dan Dewasa Muda, Rupaka Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Vol 3, No.1 Herlina Kartaatmadja mempermudah anak untuk memahami isi buku. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan dalam merancang buku ilustrasi agar tidak berlarut-larut dalam teks. FUNGSI GAMBAR KARTUN DALAM KEHIDUPAN MANUSIA, WIDYANATYA, Vol.5, No.1 I Putu Gede Padma Sumardiana, Ni Luh Putu Trisdiyani 2022 Jurnal menjelaskan fungsi gambaran kartun dalam kehidupan manusia. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan fungsi kartun yang tepat untuk ilustrasi dalam buku yang akan dirancang. BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT “PANTANGAN MAKAN IKAN LELE DI LAMONGAN”, Jurnal Barik, Vol.5, No.1 Syafiq Dhuhril Ulum, Hendro Aryanto 2023 Jurnal menjelaskan pentingnya menentukan bentuk dasar sebuah

desain karakter dalam buku ilustrasi. Jurnal digunakan penulis sebagai panduan dalam menentukan bentuk dasar yang tepat untuk membuat sebuah desain karakter. Menggunakan desain karakter tersebut dalam buku ilustrasi yang akan dirancang. Menjelajahi Tipografi dalam Desain Buku Anak HARISMAN, Satriadi, Nurjayanti 2023 Jurnal menjelaskan kegunaan tipografi yang cocok dalam mendesain buku anak. Jurnal digunakan penulis sebagai 16 panduan dalam menentukan jenis tipografi yang sesuai. Memudahkan anak usia 4-6 tahun membaca buku ilustrasi pencegahan takut berenang. 2.1.2 Data Buku Data studi literatur dari buku yang digunakan disusun dalam bentuk tabel berdasarkan media sumbernya. Berikut tabel dari sumber data yang didapatkan melalui buku: Tabel 2. 2 Data Buku Judul Penulis Tahun Keterangan PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK Maya S 2020 Buku membahas psikologi perkembangan anak menurut beberapa tokoh seperti Jean Piaget. Pembahasan mengenai macam-macam emosi yang dirasakan seorang anak serta tahapannya ada pada buku. Buku membahas tahapan rasa takut dalam psikologis anak. Buku memberikan gambaran pada penulis rasa takut di mata anak usia dini. Buku digunakan penulis sebagai panduan untuk menentukan teknik pendekatan dari segi perancangan buku ilustrasi untuk anak 4-6 tahun takut berenang. 17 Pengembangan Pelajaran Sains Pada Anak Usia Dini Ali Nugraha 2008 Buku menjelaskan efektivitas proses pembelajaran anak dengan menggunakan eksplorasi visual, pengalaman visual yang memotivasi dan mendorong keberanian. Buku digunakan penulis sebagai panduan untuk merancang buku ilustrasi yang mendorong anak berani dalam persiapan sebelum berenang dengan memberikan pesan visual yang positif. Universal Principles of Design William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler 2003 Buku menjelaskan prinsip- prinsip yang dapat digunakan dalam mendesain secara universal. Buku digunakan penulis sebagai panduan dalam menentukan prinsip yang cocok dalam pembuatan ilustrasi untuk buku yang akan di rancang.

35 Desain Karakter Tokoh Animasi Dr. Mars Caroline Wibowo, S T., M.Mm.Tech 2024 Buku menjelaskan pentingnya desain karakter dalam industri kreatif. Menekankan pengembangan karakter dalam sebuah desain. Buku digunakan

penulis sebagai panduan dalam membuat desain karakter untuk buku ilustrasi anak. 18 Menggunakan desain karakter yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun. 2.2 Tinjauan Teori Perancangan buku ilustrasi anak memerlukan pemahaman yang mendalam mengenai beberapa teori yang relevan dengan topik dan target audiens. Teori-teori dasar dibutuhkan sebagai landasan dalam proses analisis, perancangan, dan penyampaian pesan visual. Teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung proses perancangan mencakup pengertian ilustrasi untuk anak, prinsip desain komunikasi visual untuk anak usia 4-6 tahun, serta pemahaman terkait karakteristik anak mengenai rasa takut terhadap air atau aktivitas berenang. Penjelasan terkait poin-poin tersebut akan menjadi kunci solusi dari permasalahan melalui media visual. 2.2.1 Teori Psikologi Perkembangan Anak Teori perkembangan anak menurut Jean Piaget bahwa setiap individu akan selalu berinteraksi dengan lingkungan dalam kehidupannya. Individu memperoleh pola mental yang berkembang seiring waktu dengan adanya interaksi dengan lingkungan (Syaodih, 2010). Kategori pengetahuan yang berfungsi untuk membantu individu dalam memahami dunia sekitarnya. Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif anak menjadi 4, yaitu: a. Tahap Sensorymotor (usia 0-2 tahun) b. Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun) c. Tahap Operasional Konkret (usia 7-12 tahun) d. Tahap Operasional Formal (usia >12 tahun) Menurut Maya S dalam buku Psikologi Perkembangan Anak (2020), Anak memiliki 3 tahap pengenalan rasa takut, yaitu: a. Berawal dari tidak adanya rasa takut karena belum mengenal bahaya. 19 b. Anak mulai mengenal adanya bahaya membuat anak ragu, menghindari dan lebih berhati-hati. c. Rasa takut terhadap bahaya perlahan hilang karena anak sudah mulai mengetahui cara-cara menghindarinya. Penulis berfokus pada tahap kedua yaitu Tahap Pra-Operasional (Usia 2-7 tahun) sesuai dengan lingkup target usia yang penulis gunakan. Anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Cara berpikir mereka belum sepenuhnya terorganisasi dengan baik namun anak sudah mampu memahami lingkungan sekitar dengan menggunakan tanda dan

simbol. Tahap pra-operasional ini dibagi lagi menjadi dua sub tahap. Fungsi simbolis dan pemikiran intuitif dimana anak memahami dunia melalui gambar, cerita, dan permainan simbolis, dan subtahap pemikiran intuitif. Anak melihat dunia dari sudut pandang mereka sendiri, sehingga buku dengan visual yang sederhana dan narasi tanpa berlarut-larut merupakan pendekatan yang tepat.

2.2.2 Ilustrasi untuk Anak

Ilustrasi anak merupakan bentuk visual yang dirancang untuk mendukung cerita atau pesan yang ada dalam media anak-anak seperti buku. Fungsi adanya ilustrasi tidak hanya sebagai pelengkap atau pemanis, namun untuk memudahkan alat bantu komunikasi kepada anak. Menggunakan warna-warna yang sesuai, bentuk yang sederhana, serta ekspresi karakter dengan emosi, makna, dan pesan memudahkan anak untuk memahami konteks media tersebut.

2.2.3 Desain Komunikasi Visual untuk Anak

Anak terutama anak usia dini dapat memahami visual dengan mudah apabila desain yang digunakan sederhana dan tidak rumit. Perancangan memerlukan pemahaman dan pertimbangan kemampuan kognitif dan persepsi visual target audiens yaitu anak usia 4-6 tahun. Memperhatikan prinsip keterbacaan, kesederhanaan, konsistensi visual, dan peran daya tarik emosional dalam perancangan media yang efektif dan menyenangkan. Kejelasan elemen yang 20 digunakan untuk menarik anak dalam membaca sekaligus memahami pesan yang disampaikan.

2.2.4 Karakteristik Anak Usia 4-6 Tahun

Anak usia 4-6 tahun masuk ke dalam anak di masa pra-operasional menurut teori perkembangan Piaget. Anak di masa ini mulai belajar melalui simbol dan gambar. Anak akan lebih responsif terhadap visual, imajinatif, dan sedang di tahap pengenalan dan pemahaman awal terhadap dunia sekitarnya. Media penuh dengan warna, interaktif, dan narasi untuk menyampaikan informasi dan bantu membentuk perilaku anak dengan efektif dan menyenangkan.

2.2.5 Ketakutan Terhadap Air (Aquaphobia) pada Anak

Aquaphobia merupakan ketakutan yang berlebihan terhadap air. Ketakutan yang dapat berkembang karena terjadinya pengalaman buruk, kurangnya pengenalan, atau tekanan dari lingkungan. Seringkali anak merasa takut

dengan rasa asing karena ketidaktahuannya dengan lingkungan sekitarnya. Pendekatan yang sesuai bisa dengan cara pendekatan yang menyenangkan, edukatif, dan bersifat tidak memaksa. Media visual seperti buku ilustrasi merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk memperkenalkan air atau aktivitas berenang secara positif, menyenangkan, dan aman kepada anak usia 4-6 tahun. Poin-poin di atas merupakan dasar atau landasan untuk memahami perancangan buku ilustrasi ini. Penjelasan lebih dalam akan diuraikan dan dibahas pada subbab 2.3 untuk teori utama dan 2.4 teori pendukung yang digunakan untuk memperkuat pendekatan visual dan edukatif.

2.3 Teori Utama

2.3.1 Teori Perancangan

Teori perancangan digunakan sebagai dasar konseptual untuk menggabungkan berbagai elemen desain seperti warna, bentuk, tipografi, dan 21 ilustrasi agar membentuk kesatuan pesan yang utuh dan mudah dipahami. Menurut Surianto Rustan (2009), perancangan grafis adalah proses pemecahan masalah visual melalui pengaturan elemen-elemen desain grafis seperti garis, bidang, warna, dan huruf. Tujuannya untuk menyampaikan pesan tertentu secara komunikatif. 3 18 Beberapa prinsip desain grafis yang diterapkan mencakup kesatuan (unity), keseimbangan (balance), kontras (contrast), dan penekanan (emphasis). Prinsip-prinsip digunakan untuk menciptakan desain yang harmonis. Sederhana dalam bentuk dan komposisi menjadi kunci utama agar ilustrasi tidak membingungkan. 17 Proses perancangan buku ilustrasi untuk anak usia 4-6 tahun harus mempertimbangkan prinsip-prinsip desain yang mendukung komunikasi visual yang jelas. Tidak hanya menarik namun juga yang mudah dipahami oleh anak sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Elemen-elemen seperti warna, ilustrasi, tipografi, dan tata letak perlu dirancang secara harmonis untuk menjaga efektivitas penyampaian pesan. Khususnya dalam upaya mengurangi rasa takut anak terhadap aktivitas berenang.

2.3 20 2 Buku Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku merupakan kumpulan lembaran yang dijilid menjadi satu berupa tulisan maupun gambar (Pratiwi, 2020). Buku membentuk pengetahuan dan

pengalaman anak melalui membaca yang interaktif dan menyenangkan. **29** Anak usia 4-6 tahun mudah memahami informasi melalui kombinasi gambar dan narasi sederhana.

Buku ilustrasi bantu memudahkan pemahaman dengan pendekatan emosional

secara visual. 2.3.2.1 Konsep Horace Horace, seorang penyair Romawi

terkenal karena besarnya pengaruh karya- karyanya dalam sastra Barat

(Hayward, 2022). Karya berjudul *Ars Poetica* (seni puisi), Horace

menekankan konsep *Dolce et Utile* yang berarti sebuah karya sastra

harus menyenangkan (*dulce*) dan juga bermanfaat (*utile*) (Missiona, 2023).

Konsep Horace dimana sebuah karya seni atau cerita tidak hanya

menghibur, tetapi juga memberikan pelajaran atau nilai. Penulis

menggunakan konsep ini sebagai panduan 22 perancangan buku ilustrasi

anak usia 4-6 tahun takut berenang. Buku ilustrasi dirancang tidak

hanya menarik dan menyenangkan bagi anak usia 4-6 tahun, tapi juga

menyampaikan pesan yang mendidik. 2.3.3 Ilustrasi Anak Ilustrasi anak

merupakan bentuk komunikasi visual yang berperan penting dalam penyampaian

pesan kepada anak usia dini. Tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap

teks, namun juga membantu anak memahami isi cerita secara visual,

terutama untuk anak prasekolah yang kemampuan membacanya masih terbatas.

Menurut Salisbury dan Styles (2012), ilustrasi dalam buku anak harus

mampu menyampaikan narasi dengan cara yang sederhana, ekspresif, dan

sesuai dengan tahap perkembangan persepsi visual anak. Karakteristik

ilustrasi anak usia 4-6 tahun cenderung menampilkan bentuk- bentuk

sederhana dengan warna-warna yang cerah dan kontras yang tinggi.

Komposisi ilustrasi anak dirancang secara terfokus dan simetris,

memudahkan anak mengenali objek utama dalam gambar. Ilustrasi menggunakan

ekspresi karakter yang jelas agar anak mudah memahami emosi dan

membangun empati. Diperlukan pengulangan bentuk dan konsistensi gaya

visual agar anak dapat mengikuti alur cerita tanpa merasa bingung.

Ilustrasi anak harus bisa menciptakan suasana yang aman, menyenangkan,

dan komunikatif. Buku ilustrasi yang akan dirancang bertema pencegahan

takut berenang, visualisasi aktivitas berenang dibuat dengan gaya yang

ramah dan positif. Karakter-karakter yang ditampilkan tampak gembira dan nyaman berada di air. Diharapkan dapat menurunkan tingkat kecemasan anak terhadap aktivitas berenang melalui pendekatan visual yang menyenangkan dan meyakinkan.

2.3.3.1 Flat Design Buku Universal Principles of Design, memberikan wawasan prinsip yang dapat digunakan untuk mendukung pendekatan flat design sebagai gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam buku ini (Lidwell, Holden, & Butler, 2003). Prinsip yang dimaksud adalah sebagai berikut:

23 a. Prinsip Simplicity Menggunakan bentuk, warna, elemen yang sederhana dan tidak terlalu kompleks dalam buku ilustrasi anak. Menghindari fokus anak teralih apabila menggunakan ilustrasi yang terlalu kompleks. Memudahkan anak untuk memahami visual yang ada.

b. Prinsip Kontras Menggunakan kontras untuk menarik perhatian dan memudahkan anak untuk mengenal visual ilustrasi yang ditampilkan. Anak akan lebih mudah membedakan antar elemen visual yang ada.

c. Prinsip Hierarki Visual Menggunakan elemen seperti karakter utama atau peralatan renang yang lebih besar dan warna yang mencolok. Memudahkan anak dalam mengenal dan memandu fokusnya.

d. Prinsip Balance Menyeimbangkan gabungan visual antara karakter, latar, dan teks untuk menciptakan rasa stabil dan kenyamanan. Menghindari teralihnya fokus anak.

2.3.3.2 Kartun Sebuah gambar yang memperlihatkan momen untuk menyampaikan sebuah cerita atau pesan. Biasanya kartun memiliki sentuhan humor, sindiran, atau simbolisme (Sumardiana & Trisdiyani, 2022). Kartun mempresentasikan suatu isu secara simbolis, dimana elemen humor digunakan untuk menjelaskan sebuah masalah. Penyampaian cerita atau pesan melalui gambar kartun biasanya menggunakan bentuk sesederhana mungkin menggunakan simbol hingga karakter agar mudah dipahami pembaca. Kartun seringkali dilihat dalam buku-buku anak, karena dengan visual yang ada akan mempermudah anak untuk memahami pesan yang disampaikan. Banyaknya fungsi kegunaan kartun dalam sebuah cerita dan media. Penulis berfokus dalam menggunakan dua fungsi ini untuk merancang buku ilustrasi anak:

a. Sebagai media bercerita 24 Menyampaikan sebuah pesan melalui ekspresi dalam sebuah cerita. Alur cerita berupa gambaran

membawa anak dalam perjalanan karakter yang ada pada buku ilustrasi. Konsep yang menyenangkan bagi anak tanpa merasa digurui. b. Sebagai media pendidikan/edukasi Konsep belajar yang menggunakan cerita bergambar membuat anak lebih aman dan tenang tanpa merasa digurui. Gambaran kartun yang lucu dapat menghibur anak dan memahami pesan atau cerita yang disampaikan.

2.3.4 Teori Visual Storytelling

Visual storytelling merupakan teknik penyampaian cerita melalui media visual seperti gambar, ilustrasi, komik, animasi, dan film. Teknik ini mengedepankan kekuatan ekspresi visual untuk menyampaikan pesan, emosi, dan alur cerita secara intuitif kepada audiens, bahkan tanpa penggunaan teks. Menurut Scott McCloud (1993), visual storytelling dalam komik dan ilustrasi mencakup hubungan antara gambar, ekspresi, urutan panel, dan ruang antar elemen yang membentuk narasi secara visual. Ia menyebutnya “pictures placed in deliberate sequence” dapat menciptakan arti dan alur cerita. Dalam konteks buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun, visual storytelling menjadi pendekatan utama untuk menyampaikan narasi tentang keberanian dalam berenang. Anak pada usia ini belum sepenuhnya fasih dalam membaca, sehingga penyampaian pesan melalui visual sangat penting untuk mendukung proses pemahaman, pengalaman, emosional, dan identifikasi diri terhadap tokoh.

2.3.5 Teori Representasi Visual

Representasi dalam konteks desain visual merujuk pada bagaimana warna, bentuk, dan elemen visual lainnya digunakan untuk menyampaikan makna atau emosi tertentu kepada audiens yang dituju. Dalam buku ilustrasi anak, teori representasi menjadi landasan penting untuk membangun komunikasi yang efektif sesuai tahapan perkembangan anak usia dini, terutama secara emosional.

2.3.5.1 Representasi Warna

Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan asosiasi emosional tertentu. Anak usia 4-6 tahun, warna yang cerah dan kontras lebih tinggi lebih mudah dikenali dan menimbulkan respons emosional yang kuat. Warna kuning secara konsisten dikaitkan dengan kebahagiaan, keceriaan, dan energi positif (Jonaskaite, et al., 2020). Sebaliknya warna biru tua atau abu-abu sering diasosiasikan dengan perasaan takut,

cemas atau sedih. Secara psikologis warna biru memiliki pengaruh terhadap preferensi visual dan juga kondisi mental, tidak hanya aspek estetika (White, et al., 2010). Warna biru secara universal dikaitkan dengan elemen air dan langit, sehingga memberikan kesan yang menenangkan. Sering diasosiasikan dengan ketenangan, kepercayaan, dan kestabilan emosional (Cherry, 2024).

2.3.5.2 Representasi Bentuk dan Garis

Bentuk dan garis dalam ilustrasi memiliki peran penting dalam membentuk persepsi, seperti gambaran yang cenderung bulat atau tajam. Efek ini didukung oleh Wolfgang Köhler terkait fenomena bouba-kiki yang berarti bulat/lembut (bouba) dan bergerigi/tajam (kiki). Manusia secara naluri mengasosiasikan bentuk bulat dengan suara lembut dan bentuk tajam dengan suara keras dan agresif (Marian, 2023). Dalam ilustrasi anak, penggunaan bentuk-bentuk bulat untuk karakter utama dapat memperkuat rasa empati dan kenyamanan. Elemen-elemen bergerigi dapat digunakan untuk menggambarkan momen konflik atau ketakutan.

2.3.6 Aquaphobia Orang yang memiliki rasa takut terhadap air disebut aquaphobia.

Takut berenang termasuk salah satu rasa takut terhadap air, aquaphobia. Kata “aqua” berarti air dalam bahasa Latin, dan “phobos” yang berarti takut dalam bahasa Yunani (Cleveland Clinic, 2022). Seseorang dengan aquaphobia mungkin merasa ketakutan atau kecemasan yang ekstrim ketika memikirkan atau melihat air. Menyebabkan kemungkinan menghindari pergi ke tempat-tempat yang berdekatan dengan air, seperti kolam atau 26 danau. Orang mungkin memilih berhenti mandi, berendam, atau menggunakan air dari wastafel untuk mencuci muka atau menggosok gigi dalam kasus yang parah. Seseorang dapat mengidap ketakutan aquaphobia karena faktor penyebab yang beragam (Tim Medis Siloam Hospitals, 2024). Anak hingga dewasa, ketakutan ini dapat dimiliki oleh beragam usia. Berikut faktor penyebab aquaphobia:

- Mengalami kejadian yang traumatis dengan air, seperti tenggelam.
- Memiliki gangguan mental, seperti gangguan cemas, dan lain sebagainya
- Memiliki keluarga dengan riwayat aquaphobia
- Mengembangkan aquaphobia karena mengamati reaksi orang sekitar yang memiliki aquaphobia.

- Mendengarkan cerita yang menakutkan mengenai air pada saat kecil. Data dari American Academy of Pediatrics (AAP) menjelaskan terjadinya kenaikan angka kematian anak karena tenggelam sebesar 28% di tahun 2019 hingga 2022 (Jenco, 2024). The Centers of Disease Control and Prevention (CDC) telah menganalisis data dari sistem National Vital Statistics yang membandingkan kasus sebelum dan sesudah pandemi COVID-19. CDC menganjurkan untuk mengikuti les berenang sebagai tindakan untuk mencegah terjadinya kenaikan angka kematian kedepannya. Penulis merancang buku ilustrasi sebagai pencegahan anak yang takut berenang. Buku yang akan dibaca bersama orang tua sebelum anak masuk dan beradaptasi dengan air. Pendekatan dapat membantu mempersiapkan anak sebelum anak terjun langsung ke dalam tahap praktek. Memasukkan kegiatan baca buku anak-anak tentang air merupakan salah satu metode alternatif untuk anak aquaphobia. Mendorong pola pikir yang positif dan keakraban dengan renang. Cocok untuk anak yang akan memulai pelajaran berenang, atau bagi mereka yang membutuhkan sedikit kenyamanan sebelum memulainya. Membaca tentang pengalaman anak atau sosok karakter lain membantu menormalkan rasa takut dan memberikan strategi untuk mengatasi rasa takut berenang. Bimbingan orang tua berperan besar di masa persiapan dan 27 pengenalan ini, dengan membaca buku bersama anaknya (Sutanto, Wardaya, Pratomo, Adrianto, & Silitonga, 2023).

2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Teori Warna

Warna dapat menciptakan harmoni baik dengan warna dasar maupun warna kombinasi. Adanya teori elemen-elemen seperti roda warna, warna primer, sekunder, dan tersier. Warna dapat mempengaruhi persepsi dan respon audiens dengan efek psikologis dan emosional yang dimilikinya. Komunikasi visual bekerja dengan efektif dan menarik audiens karena adanya bantuan dari warna.

2.4.1.1 Teori Brewster

Teori Brewster merupakan penyederhanaan warna alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral (Rahmawaty, Diana, & Yuniarti, 2023).

Menurut teori brewster warna primer merupakan warna dasar tanpa campuran warna-warna lainnya.

Warna primer merah (seperti darah),

biru (seperti laut dan langit), dan kuning (seperti telur). 2 7 8 11 21 Sekunder
merupakan warna hasil pencampuran warna-warna primer. 2 8 11 21 Tersier merupakan
warna hasil pencampuran warna primer dan sekunder. 2 8 2.4 1.2 Teori Faber

Birren Faber Birren seorang konsultan warna, peneliti, dan penulis ternama yang telah berkontribusi besar dalam memahami peran warna terhadap psikologi manusia. Teori yang berfokus pada warna dapat mempengaruhi suasana hati, pola pikir, dan perilaku seseorang (ARARAT Rugs, 2021). Sebuah kombinasi warna dapat menciptakan keseimbangan visual yang menimbulkan keharmonisan warna. Kombinasi yang menimbulkan kesan tidak harmonis juga bisa terjadi. Pemahaman Birren membantu para seniman dan desainer dalam menciptakan karya. Tidak hanya menarik perhatian namun juga menyampaikan sebuah emosi baik positif maupun negatif (Muqoddas, 2019). Beberapa warna dan emosi yang dimaksud berikut: 28

a. Merah (seperti api dan darah) melambangkan semangat dan kuat, dan juga amarah b. Kuning (seperti matahari) melambangkan keceriaan dan juga peringatan c. Hijau (seperti tumbuhan) melambangkan kehidupan, alami, dan juga suatu yang beracun maupun cemburu d. Biru (seperti langit dan laut) melambangkan ketenangan, sejuk, dan juga depresi 2.4.1.3 Warna

Buku Anak Warna dalam buku ilustrasi anak dapat berperan sebagai pengaruh suasana hati dan perilaku mereka. Memadukan warna-warna dalam kamar tidur anak, ruang bermain dan lingkungan pembelajaran dapat menciptakan suasana yang mendukung ketenangan, kreativitas, dan fokus pada anak (Sarah, 2024). Warna biru, hijau, dan lavender membantu anak lebih tenang dan memiliki kesan bersiap untuk tidur. Berbeda dengan ruang bermain maupun ruang belajar yang menimbulkan warna-warna cerah dan dominan seperti merah, kuning, dan jingga. Warna-warna cerah tersebut memberikan kesan energetik, antusiasme dan kegembiraan cocok untuk ruangan dimana anak-anak didorong untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri. 2.4.2 Layout Buku Anak Tata letak elemen visual dan teks dalam sebuah buku dirancang untuk menarik perhatian dan memberikan arah pada alur cerita untuk mempermudah pembaca. Terdiri dari

komposisi besarnya gambar, adanya kontras warna, dan ukuran teks. Menggunakan layout yang telah diatur dengan baik akan membantu anak memahami pesan yang disampaikan dalam buku ilustrasi secara menyenangkan dan positif. 2.4.2.1 Prinsip Molly Bang Molly Bang, seorang ilustrasi dan penulis yang terkenal atas kontribusinya dalam buku anak-anak. Kemampuannya dikenal karena telah menghadirkan ilustrasi yang sederhana namun penuh makna dalam menyampaikan sebuah cerita 29 yang mendalam (Bang, 2018). Karya teoritis yang ditulis oleh Molly Band berjudul "Picture This: How Pictures Work" membahas prinsip-prinsip desain visual dan bagaimana sebuah gambar dapat menyampaikan emosi dan pesan (Hannah, 2013). Penulis berfokus dalam menggunakan 7 dari 10 prinsip yang ada. Ketujuh prinsip tersebut dapat membantu proses perancangan buku ilustrasi dalam segi tata letak. 1

Penjelasan ketujuh prinsip mencakup: a. Smooth, flat, horizontal shapes gives us a sense of stability and calm. Bentuk horizontal menciptakan rasa stabilitas dan ketenangan karena identik dengan bumi. Memberikan kesan aman dan stabil. b. 1 The center of the page is the most effective 1 "center of attention" 1 . 1 Titik tengah halaman merupakan fokus perhatian utama yang menarik pandangan sebelum mata berpindah ke area lainnya. c. White or light backgrounds feel safer to us than dark because we can see well during the day and only poorly at night. Latar yang terang mewujudkan rasa aman, sedangkan latar yang gelap seringkali memberikan kesan ketidakpastian atau rasa takut. d. 1 We feel more scared looking at pointed shapes; we feel more secure and comforted looking at rounded shapes or curves. 1 Bentuk runcing identik dengan sesuatu yang mengancam, sedangkan bentuk melengkung memberikan kesan perlindungan dan kenyamanan. e. The larger an object is in a picture, the stronger it feels. Semakin besar sebuah objek dalam gambar, kehadiran objek tersebut akan semakin kuat, seperti mendominasi. f. We associate the same or similar colors much more than we associate the same or similar shapes. Warna yang serupa akan menciptakan hubungan asosiasi visual yang kuat dibandingkan bentuk yang serupa. g. We notice contrasts, or put another way, contrast enables

us to see. Kemungkinan kita mengenal suatu pola dan perbedaan antar elemen karena adanya kontras. Kontras membantu memperjelas elemen dalam gambar. 30 2.4.3 Storyline Storyline atau alur cerita merupakan sebuah susunan peristiwa yang dirangkai berurutan dalam sebuah karya sastra, membentuk cerita yang utuh (Fiska, 2021). 26 Salah satu unsur intrinsik yang penting dalam menentukan bagaimana cerita berkembang dari awal hingga akhir. Alur cerita berperan sebagai kerangka sebuah cerita, dikemas dan disampaikan dalam susunan yang logis dan menarik. Menarik perhatian pembaca dengan membangun ketegangan alur cerita. Adanya alur cerita juga memberikan gambaran perkembangan karakter secara jelas dalam cerita. 23 Alur cerita yang progresif (alur maju) menceritakan kronologis dari awal, tengah, hingga akhir tanpa mundur ke masa lalu. Dimulai dengan pengenalan tokoh dan situasi, berjalan menuju konflik, klimaks, dan berakhir dengan penyelesaian. Alur yang mudah dipahami terutama untuk anak-anak karena bersifat sederhana dan edukatif. 2.4.3.1 Teori Monomyth Joseph Campbell merupakan tokoh dengan karya monomyth yang dikembangkan dalam buku berjudul Hero With A Thousand Faces. Buku tersebut menggambarkan sebuah narasi heroik dimana tokoh protagonis heroik berangkat, menjalani petualangan yang transformatif, dan berakhir dengan kembali ke rumah/asal (ORIAS UC BERKELEY, 2017). The Hero's Journey merupakan struktur cerita untuk menceritakan kisah-kisah menarik yang telah digunakan selama berabad-abad. The Hero's Journey memiliki 12 tahap dalam struktur cerita. Penulis akan berfokus dalam menggunakan 3 dari 12 tahap yang ada. Ketiga tahapan tersebut dapat membantu proses perancangan buku ilustrasi dalam segi penyusunan storyline. Penjelasan ketiga tahap mencakup: a. Meeting the Mentor Tahap ini menggambarkan tokoh utama membutuhkan sebuah mentor yang akan membantu memperoleh percaya diri yang dibutuhkan untuk menjalankan perjalanannya. Mempertegas bahwa tanpa mentor, tokoh utama memiliki kemungkinan akan gagal. Seiring berjalannya petualangan, tokoh utama dan mentor bersama akan menghasilkan keberhasilan dalam menghadapi tantangan. 31 b. Crossing the Threshold

Taktik yang sering digunakan dalam tahap ini yaitu menghilangkan mentor dalam perjalanannya tokoh utama. Tokoh utama yang tidak memiliki bantuan akan menghadapi antagonis atau tantangan. Terlalu jauh dalam perjalanan, tokoh utama tidak ada pilihan selain menjalankan dan menghadapi tantangan sendiri untuk mencapai tujuan akhir. c. Approach to the Inmost Cave Tahap ini memberi kesempatan pada karakter dan juga pembaca untuk merenungkan tantangan yang telah dihadapi sebelumnya. Mengingat bahwa ketegangan dalam cerita harus terus meningkat. Dalam perjalanan anggota sekutu tokoh pahlawan tumbang satu persatu saat menghadapi tantangan.

2.4.4 Tipografi Hal yang perlu diperhatikan untuk merancang sebuah desain menggunakan tipografi, khususnya untuk anak. Sebagai pembaca pemula yang dapat membuat teks menarik perhatian dan mudah dibaca bagi mereka (Hariadi, 2021). Berikut 4 prinsip pokok tipografi serta penjelasannya:

- a. Legibility** Tingkat keterbacaan sebuah font. Memudahkan mata manusia dalam melihat perbedaan satu karakter alfabet dengan lainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi legibility sebuah tipografi termasuk kerumitan desain sebuah alfabet atau huruf, warna yang digunakan, serta frekuensi seseorang melihat huruf tersebut.
- b. 25 Clarity**
Memastikan huruf-huruf yang digunakan dalam sebuah karya dapat dibaca dan dipahami oleh target audiens. Sebuah desain tipografi dengan clarity dapat menyampaikan informasi dengan efektif, pesan yang disampaikan harus mudah dimengerti audiens yang dituju.
- c. Visibility** Memastikan dalam sebuah karya, huruf, kata, hingga kalimat terbaca pada jarak tertentu. Karya desain memiliki target jarak baca yang berbeda agar 32 pesan desain dapat tersampaikan dengan baik pada target audiens. Jenis dan ukuran font yang digunakan pada flyer dan baliho jelas berbeda agar terbaca dari jarak kejauhan tertentu.
- d. Readability** Readability memastikan keseluruhan teks dalam sebuah desain dapat dibaca dengan mudah. Berbeda dengan legibility, yang berfokus pada kejelasan sebuah karakter huruf satu persatu. Menyusun sebuah komposisi desain sebuah teks secara menyeluruh.

2.4.4.1 Decorative Typography

juga dikenal sebagai display type, merupakan jenis huruf yang dirancang dengan tujuan estetika dan ekspresi visual. Jenis tipografi yang sering digunakan untuk judul, headline, atau elemen visual yang besar. Pesan visual yang akan menarik perhatian seperti dalam poster, cover buku, logo, hingga kartu ucapan. Banyak yang dibuat secara hand-drawn (manual) atau digital custom, dimodifikasi oleh desainer untuk memberikan gaya khas yang sesuai dengan tema atau karakter produk visual tersebut. Desain huruf yang menggambarkan nuansa yang berbeda-beda seperti lucu, imajinatif, misterius, hingga eksentrik. Oleh karena itu, jenis tipografi decorative typography efektif digunakan untuk menarik perhatian dan membangun identitas visual yang kuat, terutama dalam media kreatif seperti buku ilustrasi anak.

2.4.4.2 San Serif

Jenis tipografi sans serif berbeda dengan serif, ia tidak memiliki garis tambahan atau “ekor” di ujung setiap hurufnya. Penelitian HARISMAN menjelaskan bahwa banyaknya buku anak yang menggunakan jenis sans serif (HARISMAN, Satriadi, & Nurjayanti, 2023). Tampilan sans serif memberikan kesan minimalis dan lebih bersih memudahkan anak dalam membaca teks yang dalam buku (karena.id, 2023). Kesederhanaan jenis tipografi berpengaruh pada 33 daya ingat anak dan teks yang menggunakan sans serif memudahkan anak memahami informasi (Bessemans, 2016).

2.4.5 Logo

Simbol grafis yang digunakan untuk memberikan identitas sebuah brand, produk, atau organisasi. Dirancang sebuah logo agar mudah dikenali dan diingat menggunakan teks, gambar, atau kombinasi keduanya. Merepresentasikan nilai, karakter, dan citra yang diwakilkannya melalui visual. Membangun konsistensi dan kepercayaan di mata audiens. Dalam sebuah buku ilustrasi anak, judul menggunakan desain yang menarik perhatian anak. Sekaligus membangun konsistensi ingatan target audiens agar ingat dengan buku tersebut.

2.4.5.1 Teori Paul Rand

Logo harus komunikatif dan sesuai dengan audiensnya. Paul Rand menekankan pentingnya kesederhanaan, daya ingat, relevansi dan adaptabilitas dalam sebuah logo (Rand, 1985). Penulis berfokus pada kombinasi dari penggunaan tipografi gabungan yang

dapat memberikan kesan air dan berenang dalam desain judul bukunya. Menggunakan desain judul buku sebagai logo. Penjelasan terkait kegunaan prinsip Paul Rand adalah sebagai berikut: a. Prinsip Kesederhanaan Kesederhanaan dalam sebuah logo akan mudah dikenali. Anak usia 4-6 tahun mudah terdistraksi, maka dari itu kesederhanaan berperan penting dalam desain logo. Anak akan mudah mengenal buku ilustrasi pencegahan takut berenang. Menggunakan tipografi yang bulat, besar, dan ramah seperti sifat buku yang menyenangkan. Menghindari elemen-elemen dekoratif yang berlebihan agar pesan tersampaikan. b. Daya Ingat Menurut Rand, logo yang baik harus mudah diingat oleh audiensnya. Logo yang terbentuk dari judul yang menarik perhatian anak dapat membantu anak (dan orang tua) mengingat buku tersebut. Menggunakan elemen-elemen visual yang berhubungan dengan tema dan warna yang menciptakan keterkaitan positif dengan air dan aktivitas berenang. 34 c. Relevansi Relevansi logo dengan audiens penting dalam kemampuannya menyampaikan pesan yang tepat. Desain judul harus menyenangkan, ramah, dan mendukung tema utama yang buku ingin sampaikan. 27 Menggunakan jenis tipografi seperti sans serif yang sederhana dan mudah dibaca oleh anak-anak. d. Fungsi dan Adaptabilitas Logo sebaiknya harus fleksibel dan dapat digunakan di berbagai media. Logo harus dapat digunakan di sampul buku, halaman dalam, materi promosi, hingga media digital. Menghindari elemen yang sulit digunakan dalam berbagai media. Logo harus terlihat jelas dalam ukuran kecil sekalipun. 2.4 31 6 Karakter Desain karakter memiliki peran penting dalam buku ilustrasi anak. Pemilihan bentuk dasar yang digunakan berpengaruh signifikan terhadap cara anak-anak memandang dan merasakan terhadap karakter. Ada beberapa bentuk dasar yang dapat digunakan untuk membuat suatu karakter desain seperti bentuk kotak, bulat, dan segitiga (Ulum & Aryanto, 2023). Bentuk bulat identik dengan sifat lembut, baik hati, lucu, dan ceria. Penulis menggunakan bentuk dasar bulat untuk menciptakan kesan yang ramah dan menyenangkan bagi anak-anak. Bentuk bulat dalam desain karakter untuk buku ilustrasi anak digunakan untuk



menciptakan tokoh yang disukai dan mudah diterima oleh anak-anak. Mendukung tujuan dari pembuatan buku ilustrasi anak yang efektif dan positif. 2.4.7 Teori Onomatopoeia Onomatope merupakan salah satu bentuk pembentukan kata yang dibuat dengan meniru suara alami yang ada di sekitar kita seperti kata “splash!” yang menggambarkan cipratan air atau “guk guk” yang menggambarkan suara anjing. Empat tujuan penggunaan onomatope yaitu untuk memperkaya makna dalam teks, memberikan suasana yang lebih hidup, meningkatkan unsur musikalitas dalam teks lisan maupun tulisan, serta memperdalam kesan atau emosi yang diterima oleh pembaca (Kambuziye & Rahmani, 2014). Adapun jenis-jenis onomatope antara lain: a. Suara dari hewan b. ³⁴ Suara yang berasal dari alam c. Suara yang dihasilkan oleh manusia d. Suara tiruan bunyi lainnya. Buku ilustrasi ini menggunakan teks untuk menghidupkan suasana dari narasi dan ilustrasi di dalamnya. Menggunakan kata-kata seperti “byuurr” menggambarkan suara benda yang terjun masuk ke dalam air. 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Penulisan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber data yang relevan dengan topik perancangan. Data diperoleh melalui artikel, jurnal, buku, dan wawancara yang berfungsi dalam mengidentifikasi urgensi masalah serta menyediakan informasi yang diperlukan dalam proses perancangan ini. Informasi mencakup psikologi perkembangan anak dan aquaphobia serta kumpulan teori yang mendukung perancangan buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun. Data yang terkumpul digunakan penulis sebagai pondasi untuk menganalisis dan merancang buku ilustrasi untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang. Memberikan kesimpulan bahwa untuk merancang sebuah buku ilustrasi anak, sebaiknya menggunakan ilustrasi, tipografi, warna, dan layout yang sederhana. Memudahkan anak dalam memahami pesan yang disampaikan dalam buku. Menghindari desain yang terlalu rumit agar anak tidak hilang fokus saat membaca. Anak dan orang tua bisa membaca buku bersama untuk mempersiapkan anak sebelum masuk ke dalam air. Penulis menggunakan teori psikologi perkembangan anak, buku, ilustrasi, semiotika, aquaphobia sebagai teori

utama. Menggunakan teori warna, layout buku anak, storyline, tipografi, logo, dan desain karakter sebagai teori pendukung dalam perancangan buku ilustrasi ini. Perancangan ini bertujuan untuk memfasilitasi media yang efektif dan edukatif untuk membantu anak usia 4-6 tahun yang takut berenang mengeksplorasi pengetahuan mengenai air. Menggunakan pendekatan 36 visual yang positif dan menyenangkan untuk mempersiapkan diri sebelum proses praktek dalam air dengan bimbingan orang tua. Merancang perancangan buku ilustrasi untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang menggunakan pendekatan design thinking. 37 Bab III Metodologi Penelitian 3.1 Sistematika Perancangan Buku ilustrasi untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang dirancang yang fokus pada pengguna menggunakan pendekatan Visual Storytelling. Proses perancangan yang berfokus pada penyampaian pesan atau narasi melalui elemen-elemen visual seperti karakter, ekspresi, warna, komposisi, dan urutan gambar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun yang masih berada dalam tahap pra-lliterasi dan lebih responsif pada komunikasi berbasis visual. Tujuan dari penggunaan metode pendekatan ini tidak hanya untuk menghasilkan sebuah media visual yang menarik secara estetika. Menghasilkan media visual yang efektif secara psikologis dan edukatif untuk anak dalam mengatasi rasa takut terhadap air. Menurut McCloud (1993), visual storytelling adalah komunikasi yang menggunakan gambar dalam urutan tertentu untuk membentuk narasi yang dapat dipahami tanpa perlu teks yang dominan. Penulis menggunakan teknik pendekatan ini karena efektivitas dalam penyampaian emosi, pesan moral, dan pengalamann kepada audiens muda yang belum mampu membaca secara penuh. a. Identifikasi Masalah dan Target Audiens Pengumpulan data terkait penyebab umum ketakutan anak terhadap aktivitas berenang, serta karakteristik psikologis anak usia 4-6 tahun. Menggunakan studi literatur dan wawancara untuk memahami bagaimana visual dapat digunakan untuk meredakan rasa takut melalui media cerita bergambar. b. Pengembangan Narasi Visual (Story Development) Pembuatan struktur cerita

dimulai dengan merancang alur narasi yang terdiri dari awal (memperkenalkan tokoh dan situasi), tengah (konflik: rasa takut terhadap air), dan akhir (penyelesaian: keberanian dan pembelajaran). 38 Cerita dirancang dengan mempertimbangkan prinsip narasi linear dan sederhana yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

c. Karakterisasi dan Gaya Visual Tahap perancangan karakter utama dan pendukung, termasuk ekspresi wajah, proporsi tubuh, warna khas, serta elemen pembeda. Karakter utama dirancang agar anak-anak dapat berempati dan merasa terhubung secara emosional.

d. Perancangan Setting dan Mood Desain latar (setting) dan suasana visual dirancang untuk menciptakan keterlibatan emosional dan mendukung alur cerita. Penggunaan warna dikendalikan untuk menciptakan atmosfer yang sesuai (seperti: biru redup untuk ketakutan dan warna cerah untuk keberanian).

e. Komposisi dan Urutan Visual Penentuan layout setiap halaman buku, menyusun ritme visual untuk mempermudah anak mengikuti cerita dengan alur yang jelas, dan menyisipkan elemen interaktif visual (seperti ekspresi dan simbol) untuk membangun kedekatan dan daya tarik.

f. Ilustrasi Final dan Evaluasi Proses finalisasi dilakukan dengan membuat ilustrasi penuh warna sesuai gaya yang telah diterapkan. Evaluasi merupakan tahap setelah melakukan uji coba pada user (anak dan orang tua) untuk mengamati respons visual dan pemahaman terhadap pesan cerita.

3.2 Metode Pencarian Data Penulis

menggunakan metode pencarian data dengan studi literatur dan wawancara. Memahami perilaku, kebutuhan, dan juga tantangan yang dialami anak usia 4-6 tahun yang memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang.

a. Studi Literatur Mengumpulkan referensi dari buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang berkaitan dengan kasus anak tenggelam hingga perkembangan psikologi anak usia dini dan penyebab ketakutan anak terhadap aktivitas berenang.

39 Data terkait dengan efektivitas media visual seperti buku ilustrasi sebagai sarana edukasi yang menyenangkan untuk anak usia dini.

b. Wawancara Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang bersangkutan dalam permasalahan yang diangkat, serta memiliki hubungan dengan anak-anak,



seperti: Tabel 3. 1 Data Wawancara Narasumber Posisi Lokasi Wawancara Keterangan Mirjam Lukyati Aryanto, SPsi, M.A Psikolog Usia Dini Chat dan Panggilan Whatsapp Informan menceritakan penjelasan terkait pendekatan secara alur cerita, jenis karakter, sifat karakter, dan warna yang cocok digunakan untuk buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun dari segi psikologi. Anak usia 4-6 tahun masih dalam fase membaca buku bersama orang tua. Cerita yang disampaikan harus menanamkan nilai-nilai penting seperti keberanian dan sifat pantang menyerah. Akhir cerita sebaiknya menggambarkan bahwa ketekunan dan usaha yang keras akan membawa hasil yang baik. Tanpa merasa digurui, pesan yang disampaikan harap 40 memberikan motivasi dan positività anak untuk percaya diri dalam menghadapi tantangan dalam kehidupannya, salah satunya yaitu kegiatan renang. Hasil wawancara digunakan penulis sebagai panduan dalam proses perancangan buku ilustrasi dari segi psikologi anak. Elsa Manora Nasution Kepala Sekolah Renang: Elsa Nasution Swimming School (ENSS) Rumah Informan Informan menjelaskan bentuk pendekatan apa yang bisa digunakan untuk anak usia 4- 6 tahun. Memperkenalkan bahwa berenang itu menyenangkan dan tidak mengedepankan “belajar” agar tidak terkesean menuntut. Menjelaskan pentingnya awareness terhadap safety rulers yang berlaku di area kolam. Menggunakan alat- alat berenang dan mainan untuk mengajak anak bermain dalam air. Hasil wawancara digunakan penulis sebagai panduan dalam proses perencana Aria Permana Pelatih Renang di Chat Whatsapp Informan menjelaskan pendekatan yang dapat 41 Elsa Nasution Swimming School dilakukan apabila bertemu anak yang takut terhadap air/berenang. Memberitahu bahwa banyak penyebab anak takut berenang terjadi karena beberapa hal. Trauma, tidak suka kepala atau rambut masuk air, atau pikiran negatif sendiri seperti telinga atau mulut termasuk air. Pendekatan yang informan lakukan saat berhadapan dengan anak yang takut berenang adalah dengan mengajak anak berjalan sekeliling lingkungan kolam. Sekaligus mengajak bercerita dan memposisikan diri sebagai teman di dunia anak. Hasil wawancara digunakan penulis



sebagai panduan dalam proses perancangan buku ilustrasi anak sebagai pencegahan takut berenang. 3.3 Analisis Data Data diperoleh dari studi literatur, wawancara, dan observasi dianalisis secara kualitatif dengan tujuan memahami karakteristik dan alasan dibalik ketakutan terhadap aktivitas berenang dari target audiens yaitu anak usia 4-6 tahun. Analisis membantu dalam menentukan strategi desain visual dan juga narasi. 42 Hasil studi literatur menyatakan bahwa beberapa anak merasa cemas, menangis, atau menolak masuk ke dalam air bisa disebabkan karena faktor trauma dari pengalaman buruk sebelumnya maupun kurangnya eksplorasi sisi perkembangan kognitif anak. Kurangnya pengenalan mengenai air dan lingkungannya kepada anak berdampak munculnya rasa takut karena ketidaktahuan. Hasil wawancara dengan guru renang, bagaimana menentukan pendekatan yang tepat saat berhadapan dengan anak yang takut terhadap aktivitas berenang. Memposisikan diri dalam dunia anak tersebut, tahap demi tahap mengajak bermain dalam dunia imajinasinya hingga anak bisa berkenalan dan terbiasa dalam lingkungan air. Hasil wawancara dengan psikolog anak usia dini, mendukung eksplorasi melalui dunia imajinasi anak. Menyesuaikan dan menggunakan gaya visual yang sederhana dan menarik, tipografi yang tidak rumit, warna yang tidak terlalu ramai namun menggunakan warna dominan untuk mengarahkan fokus anak dalam membaca. Pendekatan secara bahasa yang positif, tidak menggunakan kata-kata seperti “Jangan” yang terkesan menggurui. Anak akan lebih mudah mencerna tanpa terasa digurui. Sifat keberanian juga dapat ditampilkan dengan adanya gambaran pendamping maupun dengan dirinya sendiri. Alur cerita yang pendek dan sederhana agar mudah dimengerti target audiens. Anak usia 4-6 tahun juga akan lebih memahami cerita dengan ilustrasi yang menggambarkan emosional seperti senang, takut, dan berani. Adapula buku-buku yang sudah terbit menjadi bahan analisis data perancangan ini berjudul Berenang Bersama Unicorn oleh Benny Rhamdani dan Judul 2 oleh penulis 2. Penulis menggunakan teori-teori yang telah dijabarkan pada isian bab 2 sebagai indikator analisis ini, dijelaskan sebagai berikut:

REPORT #27547291

43 No Judul Buku Hasil Analisis 1 Berenang Bersama Unicorn oleh Benny Rhamdani Tahun: 2022 Inti dari cerita ini, berfokus pada bersenang- senang di kolam renang. Dimana Safa dan Rafa pergi berlibur ke vila yang memiliki kolam bersama orang tuanya, kolamnya sepi dan membosankan karena sepi. Sang Ayah mengejutkan mereka dengan mengeluarkan pelampung besar gambar unicorn untuk Safa dan Rafa bermain di kolam. Buku menggunakan banyak campuran warna yang sedikit rumit, memungkinkan anak tidak bisa fokus tertuju pada karakter atau ilustrasi utamanya. Konsistensi gaya visual terjaga untuk menghindari anak bingung dalam membaca. Pemilihan tipografi yang sedikit sulit untuk dibaca anak-anak, namun buku menyediakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam satu buku ini. Secara keseluruhan buku ini memiliki kekuatan pada cerita yang ringan dan relevan dengan keseharian anak, serta konsistensi gaya visual yang baik. Namun tingkat kesulitan warna dan pemilihan tipografi yang kurang ramah anak menjadi catatan penting yang dapat dijadikan pertimbangan dalam merancang buku ilustrasi yang lebih fokus, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak usia 4-6 tahun.

2 The Monster Bed oleh Jeanne Willis dan Susan Varley Membalikkan perspektif umum ketakutan anak mengenai “monster di bawah tempat tidur”. Menceritakan Dennis, seorang monster

44 Tahun: 1987 kecil yang tinggal di sebuah gua bersama ibunya takut tidur di tempat tidurnya karena khawatir ada manusia yang bersembunyi di bawahnya. Bertemu anak manusia yang takut dengan monster di bawah kasur sedang menjelajahi hutan dan bertemu dengan gua. Anak manusia tidur di kasur Dennis dan mengintip di bawah kasur dimana Dennis berada dan keduanya terkejut dan lari ketakutan. Buku yang diterbitkan di Inggris menyampaikan pesan bahwa ketakutan sering kali muncul karena adanya kesalahpahaman. Menggunakan gaya ilustrasi sederhana, watercolor dan pensil memberikan nuansa hangat dan ramah. Tipografi yang digunakan mudah dibaca, namun gaya penulisan sajak sulit dipahami oleh anak-anak. Buku ini memberikan pendekatan yang unik dan menyentuh tema ketakutan anak dengan membalikkan sudut pandang, namun gaya narasi sajak



yang digunakan menjadi tantangan jika dimasukkan secara langsung dalam sebuah perancangan buku anak-anak. Hasil analisis menyimpulkan bahwa media visual yang dibutuhkan ialah: a. Buku ilustrasi dengan tokoh yang dekat dan dikenali anak dan alur cerita yang sederhana namun peka terhadap emosional anak. b. Visual yang mampu mengubah pemikiran anak terhadap air atau aktivitas berenang dari sesuatu yang menakutkan menjadi menyenangkan. c. Memposisikan diri dalam dunia imajinasi anak agar efektif dalam bonding dan penyampaian pesan. 45 d. Media edukasi positif dengan menggunakan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang komunikatif, serta alur cerita yang bertahap. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Hasil analisis dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa anak usia 4- 6 tahun yang mengalami ketakutan terhadap aktivitas berenang biasanya disebabkan oleh faktor trauma kecil, rasa cemas terhadap lingkungan yang asing, serta belum adanya pengalaman interaksi positif dengan air atau aktivitas berenang. Anak usia 4-6 tahun masih dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang sangat sensitif. Memahami dunia melalui pendekatan visual dan emosional dimana mereka tertarik pada warna-warna cerah, tokoh cerita dengan ekspresi yang lucu, dan cerita sederhana, menyenangkan, mudah dipahami namun memiliki pesan yang kuat. Guru renang dan psikolog anak menyatakan bahwa anak akan lebih mudah menerima pesan atau pembelajaran melalui media yang menyenangkan dan bersifat non-menggurui. Masuk ke dalam imajinasi dan cara berpikir anak usia 4-6 tahun. Media visual seperti buku ilustrasi dinilai sangat efektif sebagai pendekatan untuk mengenalkan air atau aktivitas berenang secara bertahap dan membangun keberanian anak. Maka diperlukan sebuah media visual berupa buku ilustrasi dengan pendekatan narasi yang peka terhadap emosional anak, tokoh yang mudah dikenal atau dekat dengan anak, ilustrasi yang menyenangkan, dan pesan yang mudah dimengerti. Mengajak anak untuk berani menghadapi rasa takutnya terhadap aktivitas berenang secara perlahan. 3.5 Pemecahan Masalah Ketakutan anak usia 4-6 tahun terhadap aktivitas berenang pada umumnya

dipengaruhi oleh pengalaman buruk atau kurangnya pengenalan antara anak dan air. Mengakibatkan anak tidak nyaman dan merasa cemas dikelilingi lingkungan yang 46 menurutnya asing. Perancangan media visual berupa buku ilustrasi anak menjadi solusi permasalahan. Buku ilustrasi sebagai media visual yang sesuai untuk usia anak pra-sekolah. Buku dapat menyampaikan pesan dan edukasi secara visual dan emosional melalui alur cerita yang sederhana, karakter yang familiar di dunia anak, serta didukung oleh ilustrasi dan warna yang menyenangkan. Memungkinkan anak untuk berkenalan dengan konsep air atau aktivitas berenang secara perlahan dan bertahap dalam suasana yang aman, seperti di rumah bersama orang tua. Penulis menyimpulkan strategi visual dan narasi yang digunakan dalam buku ilustrasi: a. Tokoh Utama Tokoh utama yang memiliki ketakutan terhadap air atau aktivitas berenang pada awalnya. Perlahan-lahan tokoh utama menimbulkan rasa berani dan percaya diri untuk menghadapi ketakutannya melalui pengalaman yang menyenangkan. b. Ilustrasi Ilustrasi akan terdiri dengan ekspresi-ekspresi lucu dan warna yang cerah agar menarik perhatian anak sehingga mereka senang melihat dan membacanya. Bereksplorasi di dunia imajinasi anak memudahkan anak memahami konteks dan visual lebih baik. c. Alur Cerita Alur cerita yang sederhana dan bertahap memudahkan anak mengikuti cerita hingga akhir tanpa merasa digurui dan tertekan. Menggambarkan sebuah tantangan jika dijalankan secara perlahan dan bertahap akan terselesaikan pada akhirnya. d. Bahasa Anak akan mudah memahami pesan dan alur cerita apabila bahasa yang digunakan ringan dan sesuai dengan cara bicara anak-anak. Tidak menggunakan kata negatif seperti “Jangan” agar menghindari rasa digurui. Menggunakan kata-kata yang memotivasi secara positif. 47 Solusi diharapkan dapat membantu memberikan anak pengalaman emosional yang positif, edukatif, dan menyenangkan. Membantu orang tua dalam membimbing anak mengenal air atau aktivitas berenang tanpa rasa takut melalui media visual buku ilustrasi anak. 48 Bab IV Strategi Kreatif 4.1 Strategi Komunikasi Menyesuaikan dengan perkembangan kognitif dan emosional

anak usia 4-6 tahun merupakan strategi komunikasi dalam perancangan buku ilustrasi ini. Anak usia 4-6 tahun sedang aktif belajar memahami dunia melalui bahasa-bahasa yang sederhana, ekspresi emosi, dan pengamatan perilaku sekitarnya. Pendekatan yang digunakan bersifat emosional, positif, dan suportif, agar anak merasa lebih dekat dengan cerita dan termotivasi untuk belajar tanpa rasa takut. Berdasarkan hasil wawancara dengan psikologi usia dini, Dr. Mirjam Lukyati Aryanto, SPsi, M.A mengatakan bahasa yang digunakan dalam narasi maupun dialog disusun sebaiknya struktur yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti. Kalimat-kalimat yang singkat dan to the point, serta menghindari penggunaan istilah yang belum sesuai dalam pemahaman anak. Memperhatikan penyusunan kalimat untuk tidak menggunakan kata atau frasa negatif seperti “jangan kesana nanti ada binatang buas atau kalimat yang menakut-nakuti lainnya. Penggunaan kata “Jangan” dapat membuat anak keliru, dimana anak usia 4-6 tahun belum sepenuhnya memahami konsep kalimat-kalimat negatif (Prastuti, 2025). Sebagai gantinya pemilihan kata dan kalimat afirmatif dan membangun, seperti “Ayo kita coba perlahan-lahan atau “Kamu bisa melakukannya bersama . Namun penggunaan kata “Jangan” boleh digunakan jika didampingi dengan penjelasan setelah larangan akan lebih baik agar anak memahami alasan dibalik kata tersebut (Susilawati, 2015). Kalimat yang tidak hanya menyampaikan arahan, namun juga memberikan dorongan emosional yang menimbulkan rasa aman dan percaya diri tanpa adanya paksaan. Penulis menggunakan strategi ini sebagai panduan dalam menyusun narasi dan dialog dalam buku agar tidak memberikan kesan menuntut dan menakut-nakuti. Penulis menggunakan strategi komunikasi melalui hitungan “1-2-3” untuk anak-anak sebelum mencoba hal baru. Program 1-2-3 Magic : Effective Discipline for Children 2-12, yang dikembangkan oleh Dr. Thomas W. Phelan (2006), 49 memanfaatkan teknik perhitungan ini tidak hanya untuk membantu anak memahami batasan perilaku buruk. Penggunaan hitungan ini memberikan anak waktu untuk menyesuaikan diri dan membuat keputusan yang lebih baik. Meskipun program ini dirancang untuk

pengasuhan, namun dapat diimplementasikan dalam konteks yang lebih luas. Dalam menghadapi tantangan baru program hitungan ini dapat digunakan sebagai alat bantu anak menjadi lebih percaya diri. Menunjukkan hitungan sederhana dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung perkembangan emosional dan perilaku anak. Penggunaan karakter dalam cerita juga dapat membantu menyampaikan pesan melalui perilaku dan kepribadiannya. Karakter utama yang dirancang dengan ekspresi dan tindakan yang merepresentasikan rasa takut, rasa ingin tahu, dan keberanian yang tumbuh secara bertahap. Perubahan emosional karakter ditunjukkan melalui interaksi positif dengan karakter lain, seperti orang tua dan/atau teman-temannya. **33 Karakter pendamping yang menunjukkan dukungan, kesabaran, dan kasih sayang.** Anak tidak hanya memahami cerita melalui teks, namun juga menerima nilai-nilai melalui contoh perilaku. Secara tidak langsung anak teredukasi dan bisa membentuk pola pikirnya sendiri. Strategi komunikasi ini mendukung tujuan buku sebagai media untuk membantu anak menghadapi rasa takut terhadap aktivitas baru seperti berenang. Menggunakan pendekatan yang lembut, positif, dan juga menyenangkan. Dengan harapan anak dapat memahami pesan cerita dengan mudah dan memiliki kepribadian yang lebih berani kedepannya.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning Strategi

yang dapat disingkat menjadi STP, digunakan untuk menentukan dan merencanakan kemana segmentasi, target, dan posisi ditempatkan. Penulis dapat menjelaskan segmentasi, target, dan posisi sebagai berikut: a. Segmentasi Buku ilustrasi yang akan dirancang dilakukan berdasarkan usia, perilaku, dan kebutuhan emosional anak. Buku yang ditujukan pada anak usia 4-6 tahun yang 50 berada di tahap perkembangan awal dalam mengenal emosi, bahasa, dan aktivitas sosial dengan rasa ingin tahu yang tinggi. - Demografis Primer: a. Status : Orang tua b. Gender : Laki-laki dan Perempuan c. Kelas Sosial : Menengah ke Atas - Demografis Sekunder: a. Usia : 4-6 Tahun b. Gender : Laki-laki dan Perempuan c. Kelas Sosial : Menengah ke Atas d. Pendidikan : TK hingga SD Kelas 1 - Geografis : Wilayah Jabodetabek (Jakarta, Bogor,

Depok, Tangerang, Bekasi) - Psikografis : Orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang belum mengenal serta yang memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang. - Perilaku : Orang tua dengan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. b. Targeting Target utama dari buku ini adalah orang tua dari anak usia 4-6 tahun sebagai fasilitator pendamping saat membaca buku cerita. Buku ini dirancang untuk menjadi media interaktif antara anak dan orang tua. Narasi dan ilustrasi yang mendukung kegiatan membaca bersama atau mendongeng. c. Positioning Posisi atau penempatan buku ilustrasi dijadikan sebagai media edukatif dan emosional yang membantu anak mengatasi rasa takut terhadap aktivitas berenang melalui cerita yang sederhana, penuh empati, dan membangun keberanian. Gaya ilustrasi flat design dan kartun yang cerah dan narasi positif, buku ini menjadi sarana bercerita yang menyenangkan sekaligus 51 mendorong pertumbuhan emosional anak. Buku ini menekankan pentingnya keberanian, adanya dukungan keluarga, dan proses bertahap dalam menghadapi rasa takut. 4.3 Analisis SWOT Perancangan ini tidak lengkap jika tidak ada analisis Strength (Kelebihan), Weakness (Kekurangan), Opportunity (Peluang), dan Threat (Ancaman) atau SWOT. Buku cerita berilustrasi ini mengangkat tema sebagai pencegahan anak usia 4-6 tahun yang memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang. Buku yang dapat menemani fase perkembangan kognitif dan emosional anak melalui media buku ilustrasi. Buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun dalam format hardcover memiliki potensi yang kuat dari segi visual, konten, dan fungsi edukatif. Kekuatan utama yang terletak pada pendekatan visual dan bahasa naratif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Didukung dengan interaksi anak dan orang tua melalui kegiatan membaca bersama. Meski memiliki kelemahan dengan tingginya biaya produksi, hal ini dapat diatasi melalui pengemasan konten yang sesuai dan distribusi yang tepat sasaran. Peluang untuk memperluas tema, mengingat minimnya buku dengan tema terkait keberanian dan pengelolaan emosi anak diterbitkan di Indonesia. Namun demikian, ancaman dari persaingan pasar dan pergeseran

minat anak terhadap media digital perlu diantisipasi melalui strategi komunikasi visual dan promosi yang tepat. Secara keseluruhan, perancangan ini memiliki landasan yang kuat untuk dikembangkan sebagai media literasi anak yang edukatif, menyenangkan, dan bermakna. **12 4.4 Analisis Model 5W+1H** Penulis menggunakan metode 5W+1H (What, Why, Who, Where, When, dan How) untuk memperoleh informasi dan mengidentifikasi arah dan kebutuhan perancangan secara menyeluruh. Dengan menjawab enam pertanyaan dasar tersebut, perancangan dapat berfokus pada aspek estetika, serta fungsi komunikasi visual yang tepat sasaran sesuai target anak usia 4-6 tahun dan keterlibatan orang tua sebagai pendamping membaca. a. What Perancangan buku ilustrasi “1 2 3 byurrr!” untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang yang mengandung nilai dan pesan yang positif dengan alur cerita yang bertahap. b. Why Kurangnya buku mengenai topik keberanian dan pengenalan rasa takut terutama terhadap aktivitas berenang dalam bentuk media buku ilustrasi anak. c. Who Perancangan buku ilustrasi ini memiliki tujuan utama yaitu anak usia 4-6 tahun dan orang tua yang memiliki rasa takut terhadap aktivitas berenang. Selain itu, buku ilustrasi ini memiliki tujuan sebagai sarana pengenalan aktivitas berenang untuk anak usia 4-6 tahun dan orang tua dari anak. d. Where Buku ilustrasi ini bertujuan untuk mengisi kekosongan literasi visual lokal dengan temanya yang spesifik, pencegahan ketakutan anak terhadap aktivitas berenang. Peredaran dan pembelian buku didapatkan di toko online. e. When Perancangan buku ilustrasi ini dilakukan secara bertahap dari bulan Desember 2024 hingga Juni 2025. Buku ilustrasi yang akan diterbitkan pada Bulan Juli 2025, bisa digunakan anak usia 4-6 tahun dengan orang tuanya saat melakukan aktivitas baca buku bersama atau read along. f. How Buku ilustrasi ini menjadi panduan untuk memperkenalkan kepada anak rasa takut, bagaimana menghadapi ketakutan, usaha bertahap hingga mencapai keberanian. Pendekatannya secara positif, edukatif, dan menyenangkan melalui komunikasi visual baik dari ilustrasi karakter, narasi yang sederhana, hingga

penggunaan warna, tipografi dan komposisi karya. 53 4.5 Strategi Perencanaan Media Untuk mengoptimalkan fungsi buku ilustrasi bagi penggunaanya, penulis menyusun strategi perencanaan media menjadi 5 bagian. Kelima bagian mencakup tujuan media, strategi media, pemilihan media, penduan media, dan biaya media. 4.5.1 Tujuan Media Buku ilustrasi anak ini bertujuan untuk digunakan sebagai sarana edukatif yang efektif dalam membantu anak usia 4-6 tahun mengurangi rasa takut terhadap air dan aktivitas berenang. Pendekatan visual storytelling menampilkan narasi yang sederhana yang dikombinasikan dengan ilustrasi yang dapat menarik perhatian dan mudah dipahami anak. a. Mengenalkan anak pada aktivitas berenang secara positif, melalui karakter dan cerita yang menggambarkan pengalaman menyenangkan dan aman di air. b. Membantu anak memahami dan mengelola rasa takut terhadap aktivitas berenang dengan pendekatan visual yang komunikatif dan emosional. c. Mendorong rasa percaya diri dan keberanian anak dalam menghadapi aktivitas baru, khususnya yang berhubungan dengan lingkungan akuatik. d. Menjadi jembatan komunikasi antara anak dan orang tua, sehingga orang tua dapat mendampingi proses eksplorasi dan pengenalan air melalui media yang mudah dipahami bersama. e. Mengisi kekosongan literatur anak lokal yang membahas tema spesifik ketakutan terhadap aktivitas berenang dengan konten yang relevan. Mengedepankan elemen visual yang kuat dan narasi yang sederhana, sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Media ini diharapkan tidak hanya menjadi buku bacaan, tetapi juga alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran emosional, komunikasi, dan sensorik anak. 4.5.2 Strategi Media Untuk efektivitas penyampaian pesan kepada target audience, penulis akan menggunakan media-media berikut secara maksimal, diantaranya:

54 Tabel 4. 1 Strategi Media Media Utama Media Pendukung • Buku Ilustrasi Anak Primer: Outbox, Sleeve, Bookmark, Arm Floatie, Topi Renang, Sticker Sheet. Sekunder: A2 Banner, Keychain, Botol minum, Media Sosial. Sebagai pelengkap dari media utama buku ilustrasi anak, perancangan media pendukung dilakukan untuk memperluas jangkauan promosi,

memperkuat identitas visual cerita, serta membangun keterlibatan emosional anak-anak terhadap karakter utama dan pesan cerita. Media pendukung dirancang tidak hanya sebagai alat bantu promosi, tetapi juga sebagai media fungsional dan interaktif yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Media pendukung dalam perancangan ini terbagi menjadi dua kategori, primer dan sekunder. Masing-masing memiliki fungsi yang berbeda-beda namun saling melengkapi media utama berupa buku ilustrasi anak sebagai pencegahan takut berenang. Media primer merupakan bagian dari Swimming Starter Pack, dimana tujuan edukatif buku, membantu anak mengatasi takutnya melalui pendekatan visual dan pengalaman bermain yang menyenangkan. Sementara itu, media sekunder berperan sebagai merchandise promosi yang mendukung penyebaran dan pengenalan karakter serta pesan buku secara meluas. Seluruh elemen pendukung disesuaikan dengan gaya visual dan tone cerita agar tetap menjaga konsistensi visual perancangan. Dirancang selaras untuk memperkuat pesan visual dan emosional dari buku, baik dalam konteks edukasi maupun promosi.

a. Outbox (Swimming Starter Pack) Outbox eksklusif dirancang khusus untuk pembeli pre-order sebagai bentuk apresiasi dan daya tarik visual. Berbentuk seperti tas berbahan pvc yang memiliki desain seluruh karakter dalam cerita, Kibi dan teman-temannya. 55 Memiliki dominan warna biru muda, serta menampilkan judul “1 2 3 byurr!” secara dekoratif.

a. Sleeve Sleeve berfungsi sebagai kemasan luar yang melindungi buku ilustrasi sekaligus memperkuat identitas visual yang berukuran 21,4x21,5cm. Media yang dirancang memberikan kesan eksklusif serta menyampaikan tema utama cerita secara visual sebelum pembaca membuka buku.

b. Bookmark Salah satu bookmark yang akan menjadi media pendukung yaitu dengan ilustrasi wajah tiap karakter utama dan pendukung yang disusun. Media ini termasuk bagian dari paket pre-order, sehingga bagi yang memesannya akan mendapatkannya.

c. Sticker Sheet Stiker dirancang sebagai media interaktif anak-anak. Karakter Kibi, Mama, Hara, Bima, Ami, dan elemen-elemen kolam seperti ban renang dan papan dibuat dalam bentuk stiker. Dengan warna

yang konsisten mengikuti isi dari buku ilustrasi ini, dapat ditempel dan menghiasi buku, botol, atau barang pribadi anak sebagai bentuk ekspresi diri. d. Arm Floatie Pelampung tangan untuk anak relevan dengan tema dan pesan buku, membantu anak merasa lebih aman dan percaya diri saat berenang. Logo judul dari buku pada pelampung memperkuat keterikatan emosional dan menjadikan aktivitas berenang lebih menyenangkan. e. A2 Banner A2 Banner digunakan untuk kebutuhan promosi offline seperti agenda event yang akan diadakan booth. Desain banner menampilkan ilustrasi sampul buku dan kalimat ajakan. f. Topi Renang Topi renang anak menggunakan bahan silikon lembut dan aman, dicetak dengan karakter-karakter yang ada pada buku. Tersedia dalam warna biru muda membuatnya mudah dikenali, sekaligus mengajak anak merasa dekat dengan cerita. g. Keychain Keychain atau gantungan kunci berbahan akrilik sebagai media pendukung untuk memperkuat ingatan anak terhadap tokoh-tokoh yang ada dalam buku. Mendukung strategi promosi non-digital, tercetak muka-muka tokoh-tokoh yang ada dan mudah dibawa. Keychain ini dapat menjadi oleh-oleh edukatif yang bisa membangun keterikatan emosional anak terhadap cerita. h. Botol Minum Botol minum yang memiliki visual pattern print karakter-karakter dalam buku ilustrasi. Botol BPA Free berukuran 350ml dapat berfungsi sebagai merchandise sekaligus media kampanye sehat dan berani mencoba hal baru. i. Media Sosial (Instagram) Instagram menjadi platform digital utama yang digunakan untuk promosi. Konten dibuat dalam bentuk carousel, feeds, dan story. Media yang akan berisi cuplikan dari cerita, ilustrasi, dan aktivitas interaktif seperti frame interaktif. Gaya visual tetap konsisten dengan tone buku: lembut, ceria, dan universal. Tabel 4. 2 Timeline Media

Periode Event Juni Juli Agustus Pra Event • Media Sosial (Promosi) Event • Booth Paska Event • Evaluasi 57 4.5.3 Pemilihan Media

a. Below The Line Membuat booth pameran buku anak atau kegiatan interactive storytelling untuk memberikan pengalaman langsung anak dan orang tua terhadap buku ilustrasi yang dirancang, serta membangun

keterlibaykan emosional. b. Digital Media Media sosial sebagai media digital yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempromosikan buku untuk menjangkau audiens secara luas dengan biaya yang efisien, memungkinkan juga untuk interaksi dua arah. Menggunakan platform Instagram dengan mengunggah feeds.

4.5.4 Panduan Media Buku ilustrasi ini dapat digunakan anak usia 4-6 tahun untuk membaca, bahkan bersama orang tua di waktu luang atau cerita sebelum tidur. Buku yang disusun dengan visual seperti warna, karakter, dan alur cerita yang nyaman dan sederhana bertema pencegahan takut berenang.

4.5.5 Biaya Media Penulis menjabarkan detail dan spesifikasi dari buku ilustrasi anak ini agar dapat mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi karya. Ukuran, bahan, jumlah lembar dan jenis penjilidan buku dijelaskan dalam spesifikasi buku ilustrasi ini. Spesifikasi: a. Ukuran, 20x20cm b. Cover, hardcover c. Isi, art carton 210 gsm d. Jumlah halaman, 34 e. Jilid, Case Binding 58

No	Daftar Bahan	Harga	Jumlah	Estimasi Total
1	Hard Cover	20.000/pcs	1	20.000
2	Artpaper 210 gsm	12.000/pcs	17 (34 halaman)	204.000
3	Biaya Jilid & finishing	18.500/pcs	1	18.500
Total:				242.500

4.6 Moodboard

Moodboard ini disusun sebagai panduan visual mengenai konsep perancangan buku ilustrasi anak usia 4-6 tahun yang akan dibuat. Fokus utama menciptakan karya yang memudahkan anak-anak memahami, sekaligus mendukung proses storytelling bersama orang tua. Penulis menyusun moodboard diatas berdasarkan minat dan psikologi anak usia 4-6 tahun. Visual yang menggunakan gaya flat design dan kartun, warna-warna cerah, gambar yang lebih dominan dibandingkan teks, komposisi dan tata letak disusun dengan rapih dan seimbang untuk memudahkan anak usia 4-6 tahun dalam memahami cerita secara visual. Perancangan media buku ilustrasi yang nantinya dapat digunakan anak dan orang tua untuk berinteraksi dengan storytelling atau membaca buku bersama.

4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner)

Konsep kreatif dalam perancangan buku ilustrasi anak yang mengangkat tema pencegahan takut berenang dengan tokoh utama

berupa seekor anak penguin bernama Kibi yang memiliki keingintahuan yang tinggi namun ternyata memiliki ketakutan terhadap aktivitas berenang. Karakter didesain berdasarkan hewan-hewan arktik seperti penguin, beruang kutub, dan burung hantu kutub. Pemilihan hewan arktik sebagai karakter utama bertujuan untuk menciptakan visual yang 59 menyegarkan, universal, dan membangun hubungan positif anak terhadap aktivitas berenang melalui konteks yang lucu dan bersahabat. Ilustrasi digital dengan pendekatan gabungan dari flat design dan kartun. Menggunakan warna-warna cerah, serta bentuk yang membulat agar terlihat lebih ramah untuk anak usia 4-6 tahun sebagai gaya visual buku ilustrasi ini. Karakter digambarkan dengan ekspresi emosional yang jelas dan mudah dipahami, memudahkan kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola perasaannya. Konsistensi dalam menggunakan visual storytelling, penggabungan antara narasi dan ilustrasi yang saling melengkapi untuk menyampaikan pesan yang komunikatif, positif, dan menyenangkan. Tone dalam buku ilustrasi ini bersifat hangat, suportif, dan eksploratif, dengan manner yang membimbing anak secara perlahan melalui visual yang ramah dan aman. Melalui ekspresi penasaran, takut, hingga berani dari Kibi, ilustrasi tidak hanya menggambarkan cerita. Mengundang interaksi emosional anak untuk membangun empati dan semangat mencoba hal baru secara bertahap dan perlahan.

4.8 Konsep Visual

Penulis menggunakan teknik ilustrasi flat design dan kartun sebagai konsep visual buku ilustrasi. Menyusun karakter tokoh, latar tempat cerita, hingga objek pendukung agar sesuai dengan cerita dan target audiens. Melewati studi karakter lalu menyesuaikan bentuk asli karakter ke dalam bentuk ilustrasi flat design dan kartun.

4.8.1 Visual Utama

Visual utama merupakan unsur kunci dalam buku ilustrasi anak yang berfungsi sebagai penarik perhatian sekaligus efektivitas penyampaian pesan cerita secara visual. Menghadirkan ilustrasi yang menyenangkan, hangat, dan mudah dikenali oleh anak usia 4-6 tahun.

4.8.1.1 Visual Karakter

Visual karakter yang digunakan dalam buku ilustrasi anak bertema pencegahan takut berenang merupakan

hewan-hewan arktik. Hewan-hewan 60 tersebut secara alami hidup dan berinteraksi di lingkungan berair dan bersalju berhubungan dengan tema berenang dan pencegahan takut berenang. Mereka memiliki tubuh yang bentuknya dominan bulat membuatnya terlihat ramah di mata anak usia dini. Habitat yang ekstrem membentuk karakter terkesan tangguh dan berani, sehingga dapat mendukung pesan moral dalam cerita. Visual yang netral secara budaya juga menjadikan karakter hewan arktik universal dan mudah diterima oleh semua anak.

a. Kibi (Karakter utama) Nama yang diambil dari kata “kecil berani”, yang berarti walau kecil, takut, dan penasaran bukan berarti tidak bisa menjadi seseorang yang berani. Kibi adalah penguin yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun seringkali takut akan hal yang tidak diketahuinya. Karakter yang dirancang 1:2,5 bentuk kepala memberikan kesan keanak-anakan dan ramah. Karakter yang tidak mudah menyerah terutama jika didampingi oleh sosok yang ia kenal seperti ibunya atau teman-temannya.

b. Mama (Karakter pendukung) Karakter pendukung yang akan menemaninya dalam perjalanan pengalaman bersama aktivitas berenang merupakan ibu penguin dari Kibi. Karakter yang dirancang 1:4 dari kepala, dimana karakter memiliki kesan dewasa. Karakter yang hangat dan selalu ada di sisi Kibi saat ia membutuhkannya.

c. Hara (Karakter pendukung) Nama yang diambil dari kata “sudah berani”, yang berarti seseorang yang pernah menghadapi hal yang menakutkan dan berani melewatinya. Hara adalah burung hantu kutub ramah yang kini berani dan selalu bersedia membantu orang lain yang dilihatnya sedang menghadapi ketakutan mereka.

d. Bima (Karakter pendukung) Nama yang diambil dari kata “berani” dan “ramah”, yang berarti seseorang yang memiliki karakteristik yang berani dan ramah. Bima adalah penguin yang diberi warna biru melambangkan air dan keberanian.

e. Ami (Karakter pendukung) 61 Nama yang diambil dari kata dalam bahasa Inggris, amiable, yang berarti ramah. Karakter yang dirancang bulat agar terlihat lebih ramah seperti namanya. Ami adalah burung kutub yang ramah, hangat, dan sedikit pemalu.

4.8.1.2 Ekspresi

Karakter dan narasi tidak lengkap untuk menyampaikan pesan secara emosional. Dibutuhkan ekspresi pada karakter dalam buku ilustrasi ini yang lembut dan komunikatif agar mudah dikenali oleh anak usia 4-6 tahun. Setiap karakter memiliki ekspresi yang mewakili emosi dasar seperti senang, takut, cemas, bahagia, ragu, dan bangga. Ekspresi yang divisualisasikan melalui bentuk mata, mulut, dan postur tubuh yang sederhana namun ekspresif. Penggunaan ekspresi bertujuan untuk membangun empati anak terhadap karakter dan mendukung perkembangan emosional mereka melalui identifikasi perasaan. Tidak hanya digunakan pada karakter utama, karakter pendukung juga menggunakan ekspresi yang konsisten dan fleksibel untuk memperkuat narasi visual dan memperkaya interaksi antar tokoh di dalam cerita.

4.8.1.3 Cover Buku

Cover Buku dirancang berdasarkan sketsa karakter, latar tempat, dan elemen estetis yang telah di digitalisasi.

4.8.1.4 Warna Pengemasan buku ilustrasi anak

butuh digunakan warna yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. **13** Warna-warna cerah seperti biru muda, kuning, merah, dan merah muda dapat menarik perhatian dan membangkitkan emosi positif anak, serta memberikan kesan ramah, aman, dan menyenangkan. **6 11** Warna yang digunakan judul adalah ungu, merah, kuning, dan biru. Penggambaran rasa takut hingga berani di air diimplementasikan pada warna judul. Ungu gelap menandakan rasa takut, merah menandakan guncangan dalam diri saat menghadapi rintangan, kuning menggambarkan keceriaan atas keberanian, dan biru cerah merepresentasikan berani dan warna air. Warna latar dalam buku ilustrasi merupakan peran penting dalam membangun suasana dan memperkuat narasi visual tanpa mengganggu perhatian dari karakter utama. Palet yang digunakan memiliki nuansa lembut dan netral seperti biru muda, krem, serta gradasi putih salju. Ditemani warna-warna elemen pendukung lainnya yang sedikit cerah seperti oranye atau merah. Penggunaan warna untuk latar dan elemen pendukung namun tetap menjaga keharmonisan visual perkembangan cerita. Memberikan ruang visual yang cukup tenang agar karakter dan elemen penting dalam cerita tetap menjadi fokus utama. Selain sebagai elemen estetis, warna dalam buku

ini juga berfungsi sebagai penanda suasana hati, perubahan emosi dan dinamika cerita. Warna biru tua yang merepresentasikan rasa takut hingga warna kuning cerah yang menggambarkan ceria. 4.8.1.5 Storyboard Storyboard disusun berdasarkan 3 dari 12 tahap teori The Hero's Journey Joseph Campbell yaitu: a. Meeting the Mentor Tahap ini digunakan saat Kibi bertemu dengan seorang mentor atau pendamping yaitu Mama dan teman-temannya. Memberikan dorongan emosional untuk menghadapi ketakutan. Salah satu teman Kibi yaitu Hara juga dulu mengalami rasa takut terhadap aktivitas berenang berperan sebagai sosok empatik yang menunjukkan bahwa rasa takut adalah hal yang bisa diatasi. Konteks ini penting untuk memberikan pesan kepada anak bahwa dukungan teman atau sosok yang lebih berpengalaman bisa membantu mengembangkan keberanian. b. Crossing the Threshold Momenn di mana Kibi mulai memasuki dunia baru yang penuh tantangan, yaitu mencoba menghadapi rasa takutnya. Kibi memulai dengan teknik pernapasan, menyentuh air, lalu mundur kembali karena rasa takut yang datang kembali. Hal ini mencerminkan konflik emosional awal yang umum dirasakan anak-anak saat mencoba sesuatu yang tidak diketahuinya dan menakutkan tapi menarik. c. Approach to the Inmost Cave. 63 Tahap setelah Kibi mundur kembali, Mama dan Hara mendukung perlahan dan ia memutuskan untuk mencoba lagi. Kibi mulai memproses apa yang dirasakannya, lalu mengumpulkan keberanian dengan menghitung langkah: "1... 2... 3..." hingga berhasil masuk kolam ditemani i Hara. Menunjukkan simbol keberanian menghadapi ketakutan melalui proses perlahan dan dukungan. 4.8.2 Visual Pendukung Visual pendukung merupakan unsur pelengkap dalam buku ilustrasi anak yang berfungsi sebagai elemen yang menjaga keharmonisan visual. Menghadirkan ilustrasi yang menyenangkan, hangat, dan mudah dikenali oleh anak usia. 4-6 tahun. 4.8.2.1 Background Latar dalam buku ilustrasi "1 2 3 byurr!" berperan penting dalam memperkuat suasana cerita dan mendukung perkembangan emosi karakter utama, Kibi. Suasana area kolam bermain yang menyenangkan, aman, dan dekat dengan keseharian anak. Kolam yang dikelilingi oleh

elemen visual yang familiar seperti pelampung ban dan papan berenang. Lingkungan kolam dipilih karena sering dikaitkan dengan kegiatan bermain air dan pengalaman pertama anak belajar berenang. Visual latar menggambarkan suasana siang hari yang cerah, dengan dominan warna biru dan warna-warna cerah dan pastel lainnya untuk mendukung nuansa tenang namun ceria.

4.8.2.2 Tipografi Pemilihan tipografi dalam buku “1 2 3 byurr!”

berdasarkan visual cerita yang ceria, ekspresif, dan ramah untuk menarik perhatian anak-anak usia dini. Dengan itu judul buku menggunakan decorative typeface yang dibuat secara khusus (custom decorative hand-drawn type) dengan gaya playful, bentuk huruf yang membulat, serta bentuk yang menyerupai cipratan air. Penggunaan jenis tipografi ini dapat menciptakan daya tarik visual sejak pandangan pertama dan memperkuat identitas yang menyenangkan. Selain dekoratif, judul dipadukan dengan sans serif typeface yang bersih dan modern untuk menjaga keterbacaan, terutama anak usia 4-6 tahun yang baru masuk ke tahap baca membaca. Sans serif yang dipilih karena bentuk huruf yang sederhana, tidak memiliki kait, berbentuk bulat, dan mudah dikenali anak yang sedang belajar. Sans serif yang digunakan untuk penulisan nama penulis dibawah judul juga digunakan sebagai body text dalam isi buku ilustrasi. Isi dari buku menggunakan Nunito Font, mendukung kegiatan mendongeng antara anak dan orang tua. Font digunakan juga selain memudahkan anak di fase pemula dalam membaca untuk memahami isi cerita, juga dapat melatih kelancaran anak usia 4-6 tahun dalam membaca.

4.8.2.3 Elemen Estetis Elemen estetis dalam buku ilustrasi “1 2 3 byurr!”

dirancang untuk memperkuat suasana kolam yang ceria dan nyaman bagi anak-anak. Visualisasi berbagai benda pendukung yang biasa ada di area kolam seperti kacamata renang, pelampung ban berenang, kursi kolam, papan, hingga penggunaan pelampung tangan. Menggunakan bentuk yang bulat dan warna yang mencolok seperti merah dan oranye. Selain ketentuan standar keselamatan internasional, warna merah dan oranye banyak digunakan untuk benda keselamatan seperti



pelampung karena alasan visibilitas dan keselamatan baik di area luar kolam maupun di dalam. Mempermudah petugas atau orang sekitar untuk bereaksi jika terjadi sesuatu.

4.9 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam buku ilustrasi anak ini berfokus pada penyampaian pesan edukatif melalui pendekatan visual yang menyenangkan, nyaman, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak usia 4-6 tahun. Konsep yang dirancang sesuai moodboard, storyboard, warna, gaya desain, tata letak, dan storyline seperti 3 poin dari teori monomyth oleh Joseph Campbell yang telah dijelaskan sebelumnya sebagai pondasi.

4.9.1 Layout dan Komposisi Buku

Layout atau tata letak dalam buku ilustrasi merupakan peran penting untuk membimbing mata pembaca serta menjaga alur cerita agar tetap mudah dipahami. Buku ilustrasi ini ada yang dibagi menjadi 2-3 bagian perhalamannya, dengan 65 bubble dan ukuran teks yang menyesuaikan memudahkan anak saat membacanya. Mempermudah anak dalam memahami isi cerita beserta urutannya dengan menggunakan pembagian di tiap halamannya. Variasi layout digunakan pada momen-momen penting cerita, seperti saat karakter menghadapi ketakutannya atau teman-teman berperan heroik dalam alur cerita. Menciptakan visual yang dapat memperkuat emosi dan alur visual yang menyenangkan. Penggunaan white space juga diterapkan untuk menciptakan tampilan yang sederhana dan tidak membebani mata anak. Membantu anak fokus pada karakter, objek penting, dan/atau momen cerita. Pemilihan ukuran dan proporsi elemen juga disesuaikan dengan kemampuan visual anak usia 4-6 tahun yang sedang berkembang. Secara keseluruhan, layout dan komposisi dirancang untuk mendukung pengalaman membaca yang user-friendly, komunikatif, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak.

4.10 Penerapan Desain (Final Artwork)

Seluruh elemen visual yang telah dikembangkan, mulai dari karakter, latar, warna, hingga tipografi. Hasil perancangan buku ilustrasi “1 2 3 byurr!” untuk anak usia 4-6 tahun sebagai pencegahan takut berenang, dirancang berdasarkan penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan. Terdapat beberapa nilai yang diimplementasikan pada karakter dan narasi visual



dalam buku ilustrasi, yaitu: a. Menghadapi rasa takut dengan perlahan, bertahap, dan dukungan b. Pentingnya dukungan teman dan keluarga. c. Percaya diri tumbuh lewat proses d. Menghargai proses setiap anak e. Mengelola emosi dengan teknik yang sederhana. Halaman-halaman buku disusun dengan alur cerita, bahasa, dan ilustrasi yang sederhana. Memudahkan anak usia 4-6 tahun memahami pesan yang disampaikan melalui kegiatan sehari-hari yang relevan. 66 Bab V Kesimpulan dan Saran 5.1 Kesimpulan Perancangan buku ilustrasi anak berjudul “1 2 3 byurrr!” yang ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun sebagai media edukatif dalam mengatasi rasa takut terhadap aktivitas berenang. Penulis menggunakan pendekatan visual storytelling dengan karakter hewan arktik dan gaya ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan tahap pra- literasi anak. Setelah melalui analisis, eksplorasi visual, dan pengujian terhadap target audiens, ditemukan bahwa penggunaan warna cerah, bentuk bulat, serta narasi yang sederhana mampu menciptakan ikatan positif dengan pembaca anak-anak. Selain itu, media pendukung seperti arm floatie, sticker sheet, dan bookmark berhasil memperkuat fungsi edukatif buku. Merchandise sekunder seperti topi renang, keychain, hingga media sosial dapat memperluas daya tarik dari segi promosi karakter. Keseluruhan perancangan ini tidak hanya menghasilkan karya ilustratif, tetapi juga menciptakan pengalaman literasi yang menyenangkan sekaligus pengalaman bermakna bagi anak dan orang tua. Konsep desain berbasis analisis target, psikologi anak usia dini, psikologi warna, storytelling hingga teori representasi dan komunikasi visual efektif terbukti relevan dalam menjawab permasalahan yang diangkat. 5.2 Saran Dalam pengembangan lebih lanjut penulis bersaran: a. Buku ilustrasi dicetak menggunakan material yang aman, tahan air, dan ramah anak, agar dapat digunakan dalam berbagai situasi, termasuk area sekitar kolam. b. Penambahan media interaktif seperti aktivitas mewarnai atau permainan visual sederhana dalam buku dapat memperkuat keterlibatan anak. 67 c. Distribusi buku sebaiknya menyasar sekolah renang hingga komunitas parenting untuk meningkatkan

REPORT #27547291

jangkauan edukatif. d. Penelitian lebih dalam mengenai perbedaan persepsi visual anak di berbagai latar budaya dapat memperkaya pendekatan representasi dalam ilustrasi di masa yang akan datang. Pengembangan berkelanjutan dan pendekatan visual yang tepat, buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu literasi visual yang efektif dalam mendampingi proses perkembangan anak secara psikologis dan edukatif.



REPORT #27547291

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.83% www.peachpit.com https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=3089307&seqNum=3	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	0.4% jurnal.uin-antasari.ac.id https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jurnalaud/article/download/8934/pd...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.32% journal.asdkvi.or.id https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Filosofi/article/download/249/418/1431	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.29% eprints.unram.ac.id https://eprints.unram.ac.id/30854/2/C2.%20Buku%20Referensi%20FullBook_Ke...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.28% journal.isi.ac.id https://journal.isi.ac.id/index.php/fenomen/article/download/8983/pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.24% blog.knitto.co.id https://blog.knitto.co.id/macam-macam-warna-sekunder/	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.22% www.gramedia.com https://www.gramedia.com/literasi/warna-sekunder/?srsltid=AfmBOorePrSyycB...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.21% crosstechno.com https://crosstechno.com/blog/view/arti-warna-dan-psikologi-warna	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.21% ejournal.tsb.ac.id https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpo/article/view/1599	●



REPORT #27547291

INTERNET SOURCE	
10. 0.19% jurnal.uin-antasari.ac.id	●
https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jurnalaud/article/view/8934	
INTERNET SOURCE	
11. 0.19% ojs.unm.ac.id	●
https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/download/34709/16901	
SELF PLAGIARISM	
12. 0.18% Afusa Nidya Kinasih - 17 Jul 2025, 9:40 PM	●
INTERNET SOURCE	
13. 0.16% mediaindonesia.com	●
https://mediaindonesia.com/humaniora/765801/ilustrasi-kartun-lucu--menggem..	
INTERNET SOURCE	
14. 0.16% digilib.uinsa.ac.id	●
http://digilib.uinsa.ac.id/47961/2/Ilyunal%20Iqbal%20Kahfi_B91217071.pdf	
INTERNET SOURCE	
15. 0.15% repository-penerbitlitnus.co.id	●
https://repository-penerbitlitnus.co.id/378/1/SAINS%20UNTUK%20ANAK%20US...	
INTERNET SOURCE	
16. 0.14% written.id	●
https://written.id/desain/pengertian-desain/	
INTERNET SOURCE	
17. 0.14% reposister.almaata.ac.id	●
http://reposister.almaata.ac.id/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20M...	
INTERNET SOURCE	
18. 0.13% kc.umn.ac.id	●
https://kc.umn.ac.id/1072/3/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE	
19. 0.13% ejournal.staidhtulungagung.ac.id	●
https://ejournal.staidhtulungagung.ac.id/index.php/almidad/article/download/7..	
INTERNET SOURCE	
20. 0.12% jurnal.uin-antasari.ac.id	●
https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/muadalah/article/download/477/360...	



REPORT #27547291

INTERNET SOURCE

21. **0.12%** www.detik.com

<https://www.detik.com/sulsel/berita/d-7377944/contoh-warna-primer-sekunde...>

INTERNET SOURCE

22. **0.11%** ejournal.nusantaraglobal.or.id

<https://ejournal.nusantaraglobal.or.id/index.php/ejoin/article/view/2352>

INTERNET SOURCE

23. **0.1%** roboguru.ruangguru.com

<https://roboguru.ruangguru.com/forum/alur-yang-urutan-peristiwa-ceritanya-ti...>

INTERNET SOURCE

24. **0.1%** mtsn8sleman.sch.id

<https://mtsn8sleman.sch.id/blog/pentingnya-kolaborasi-antara-sekolah-dan-ke...>

INTERNET SOURCE

25. **0.1%** www.detik.com

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5873456/mengenal-tipografi-pengert...>

INTERNET SOURCE

26. **0.09%** www.liputan6.com

<https://www.liputan6.com/feeds/read/5847306/fungsi-penokohan-dalam-cerita...>

INTERNET SOURCE

27. **0.09%** padangjurnal.web.id

<https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/download/206/200/292>

INTERNET SOURCE

28. **0.09%** www.alodokter.com

<https://www.alodokter.com/gentle-parenting-pola-asuh-anak-dengan-pendeka...>

INTERNET SOURCE

29. **0.08%** lmsspada.kemdiktisaintek.go.id

<https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/mod/page/view.php?id=144344>

INTERNET SOURCE

30. **0.08%** widuri.raharja.info

<https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1121469963>

INTERNET SOURCE

31. **0.08%** ejournal.uigm.ac.id

<https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/download/4460/2421/155..>



REPORT #27547291

INTERNET SOURCE

32. **0.07%** rahma.id

<https://rahma.id/orang-tua-perlu-tumbuhkan-minat-baca-buah-hati/>

INTERNET SOURCE

33. **0.07%** www.liputan6.com

<https://www.liputan6.com/feeds/read/5886359/arti-konsisten-memahami-makn..>

INTERNET SOURCE

34. **0.06%** repositori.untidar.ac.id

<https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=18347&bid=10281>

INTERNET SOURCE

35. **0.05%** digilib.stiestekom.ac.id

https://digilib.stiestekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_BcKCPN_tWQMtml-...

INTERNET SOURCE

36. **0.04%** jicnusanantara.com

<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/1592?articlesBySimilarityP...>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.01%** www.peachpit.com

<https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=3089307&seqNum=3>