

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. Model Penurunan Tingkat Kecemasan Melalui Media Olahraga Renang untuk Anak Usia Dini. 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. 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).

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:

Tabel 2. 1 Data Jurnal

Judul	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 <i>output</i> 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.
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

			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.
<i>Development and Validity of the Fear of Water Assessment Questionnaire, Sec.</i>	Fatmir Misimi, Tanja Katjna, Samir	2020	Jurnal menjelaskan beberapa faktor yang menyebabkan anak takut terhadap air, seperti pengalaman buruk.

<i>Movement Science</i> , 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.
<i>Aquaphobia: Causes, Symptoms and Ways of Overcoming It for Future Well-being, International Academic Research Journal of Social Science</i> , Vol.3, No.1	Rofiza Aboo Bakar, Jazredal Aboo Bakar	2017	Jurnal menjelaskan hal terkait <i>aquaphobia</i> (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	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.

Educational Research, Vol.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.
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

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

			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.

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.
<i>Universal Principles of Design</i>	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 dirancang.
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.

			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:

- Tahap *Sensorymotor* (usia 0-2 tahun)
- Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun)
- Tahap Operasional Konkret (usia 7-12 tahun)
- Tahap Operasional Formal (usia >12 tahun)

Menurut Maya S dalam buku Psikologi Perkembangan Anak (2020), Anak memiliki 3 tahap pengenalan rasa takut, yaitu:

- Berawal dari tidak adanya rasa takut karena belum mengenal bahaya.

- 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

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

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.

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.

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.

2.3.2 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. 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

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:

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.



Gambar 2. 1 Contoh Ilustrasi *Flat Design*

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

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.



Gambar 2. 2 Contoh Ilustrasi Kartun

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

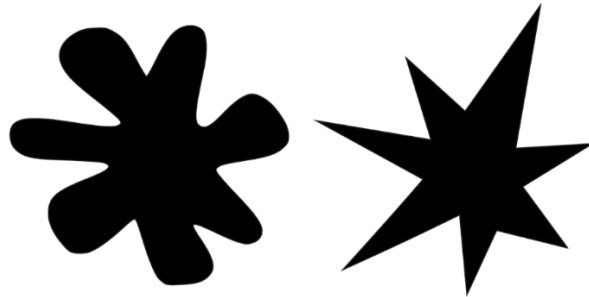
Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan asosiasi emosional tertentu. Anak usia 4-6 tahun, warna yang cerah dan kontras lebih tinggi lebih mudah dikenali dan menimbulkan respons emosional yang kuat.

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*).



Gambar 2. 3 Efek *Bouba-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 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 pengenalan ini, dengan membaca buku bersama anaknya (Sutanto, Wardaya, Pratomo, Adrianto, & Silitonga, 2023).

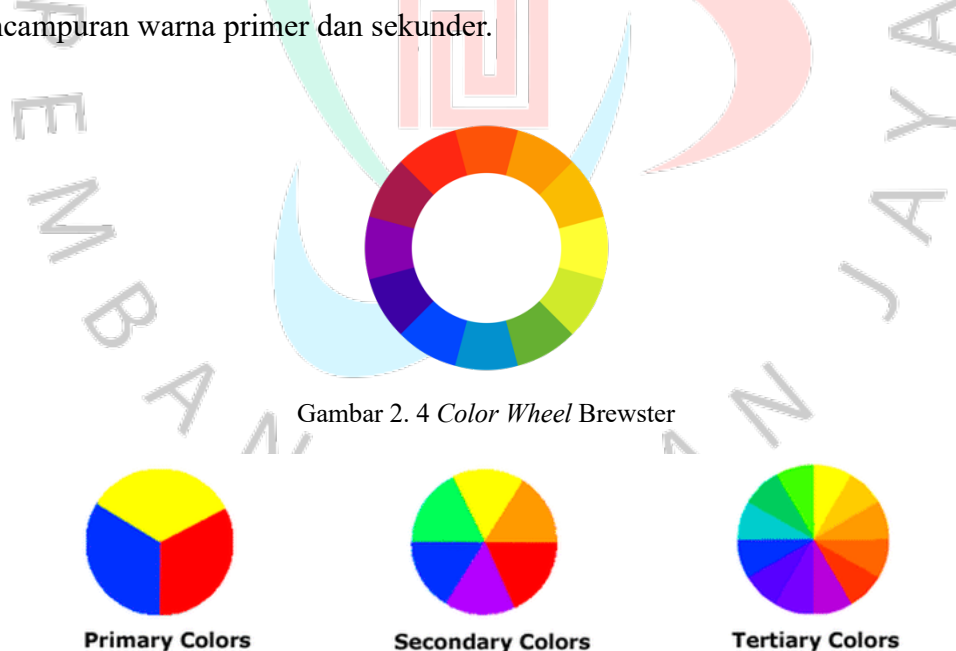
2.4 Teori Pendukung

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). Sekunder merupakan warna hasil pencampuran warna-warna primer. Tersier merupakan warna hasil pencampuran warna primer dan sekunder.



Gambar 2. 4 *Color Wheel* Brewster

Gambar 2. 5 Warna Primer, Sekunder, Tersier

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:

- 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 yang mendalam (Bang, 2018). Karya teoritis yang ditulis oleh Molly Bang 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. Penjelasan ketujuh prinsip mencakup:

- a. *Smoother, flatter, 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. *The center of the page is the most effective "center of attention".*

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. *We feel more scared looking at pointed shapes; we feel more secure and comforted looking at rounded shapes or curves.*

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.*

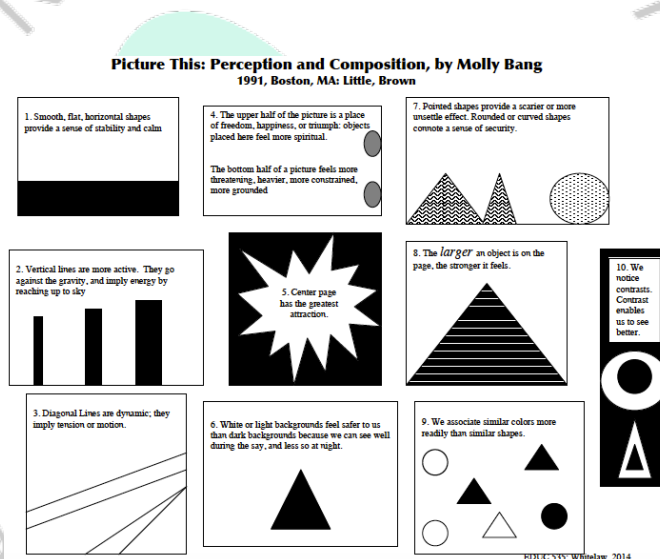
Semakin besar sebuah objek dalam gambar, kehadiran objek tersebut akan semakin kuat, seperti mendominasi.

- 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.



Gambar 2. 6 Prinsip Molly Bang

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). 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.

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*

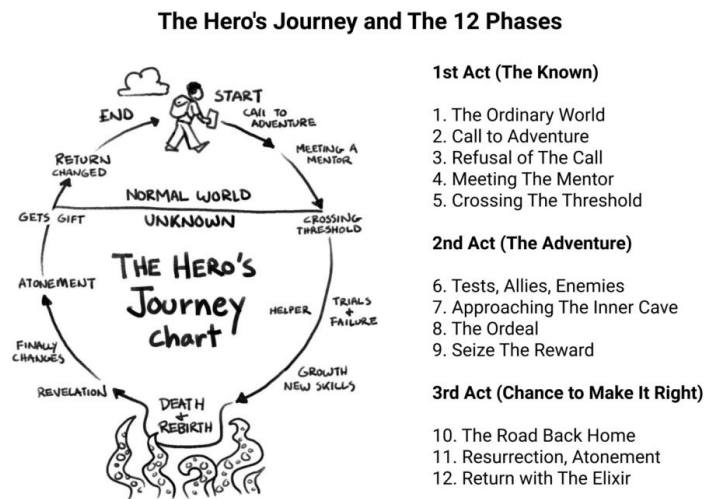
Tahap ini menggambarkan tokoh utama membutuhkan sebuah mentor yang akan membantu memperoleh percaya diri yang dibutuhkan untuk menjalankan perjalanannya. Mempertegas bahwa tanpa mentor, tokoh utama memiliki kemungkinan akan gagal. Seiring berjalannya petualangan, tokoh utama dan mentor bersama akan menghasilkan keberhasilan dalam menghadapi tantangan.

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.



Gambar 2. 7 12 Fase *The Hero's Journey*

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. *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 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*

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.

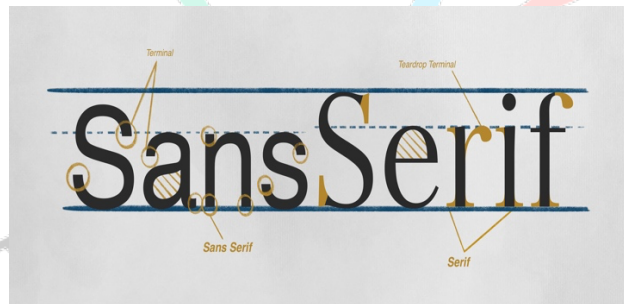
Banyak yang dibuat secara *hand-drawn* (manual) atau *digital custom*, dimodifikasi oleh desainer untuk memberikan gaya khas yang sesuai dengan tema atau karakter produk visual tersebut. Desain huruf yang menggambarkan nuansa yang berbeda-beda seperti lucu, imajinatif, misterius, hingga eksentrik. Oleh 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.



Gambar 2. 8 Contoh Penggunaan *Decorative Typography*

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 daya ingat anak dan teks yang menggunakan sans serif memudahkan anak memahami informasi (Bessemans, 2016).



Gambar 2. 9 Contoh Perbedaan Jenis Tipografi Sans Serif dan Serif



Gambar 2. 10 Contoh Buku Anak Menggunakan Jenis Sans Serif

2.4.5 Logo

Simbol grafis yang digunakan untuk memberikan identitas sebuah brand, produk, atau organisasi. Dirancangnya 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

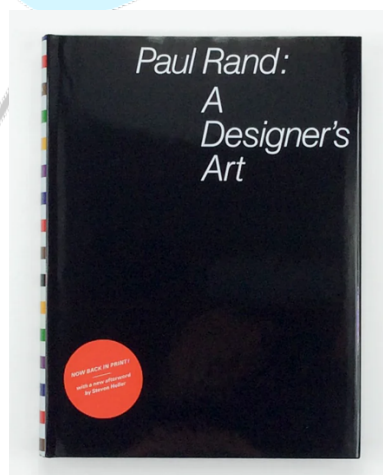
Menurut Rand, logo yang baik harus mudah diingat oleh audiensnya. Logo yang terbentuk dari judul yang menarik perhatian anak dapat membantu anak (dan orang tua) mengingat buku tersebut. Menggunakan elemen-elemen visual yang berhubungan dengan tema dan warna yang menciptakan keterkaitan positif dengan air dan aktivitas berenang.

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. Menggunakan jenis tipografi seperti sans serif yang sederhana dan mudah dibaca oleh anak-anak.

d. Fungsi dan Adaptabilitas

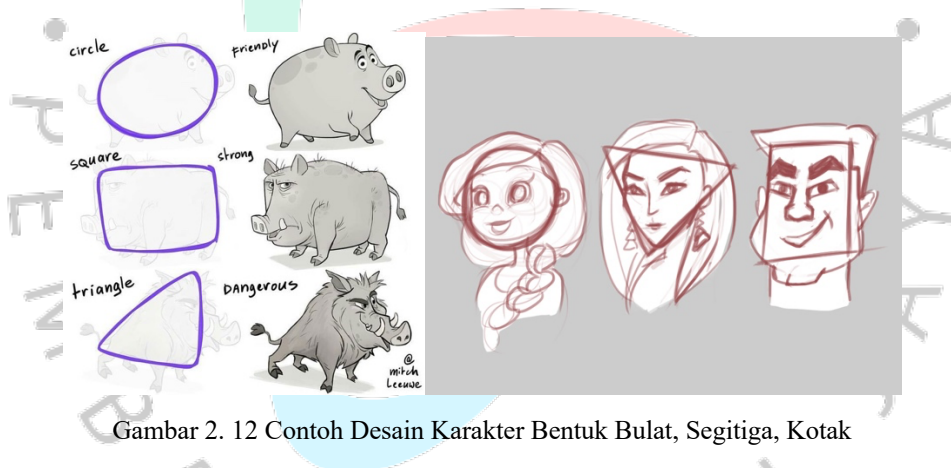
Logo sebaiknya harus fleksibel dan dapat digunakan di berbagai media. Logo harus dapat digunakan di sampul buku, halaman dalam, materi promosi, hingga media digital. Menghindari elemen yang sulit digunakan dalam berbagai media. Logo harus terlihat jelas dalam ukuran kecil sekalipun.



Gambar 2. 11 Buku Paul Rand *A Designer's Art*

2.4.6 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.



Gambar 2. 12 Contoh Desain Karakter Bentuk Bulat, Segitiga, Kotak

2.4.7 Teori Onomatopoeia

Onomatopoeia 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 onomatopoeia 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 onomatopoeia antara lain:

- a. Suara dari hewan

- b. Suara yang berasal dari alam
- c. Suara yang dihasilkan oleh manusia
- d. Suara tiruan bunyi lainnya.



Gambar 2. 13 Contoh Onomatope Dalam Buku

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 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*.