

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Sistematika dalam penelitian sejenis ini penulis memiliki penelitian sebelumnya sebagai pembanding :

1. Penelitian ini berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Adat Orang Rimba Sebagai Pengenalan Ragam Budaya Pada Pelajar Usia 9-11” yang ditulis oleh Hafiz Noya Prasetyo. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis antara lain merancang buku cerita bergambar untuk anak usia 9-11 tahun dan mengangkat pemberian pendidikan tentang budaya sangat penting bagi anak usia 9-11 tahun, karena pada pembelajarannya di sekolah dasar didalamnya terdapat misi untuk mengenalkan budaya. Dengan menggunakan metode kuantitatif (HN PRASETYO – 2021).
2. Penelitian ini berjudul “Komunitas Masyarakat Seni Solah Wetan Sebagai Pelestarian Kesenian Reyog Ponorogo di Kecamatan Sawo Kabupaten Ponorogo Tahun 2009 – 2019” yang ditulis oleh. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis antara lain mengangkat mengenai kesenian reyog ponorogo di kecamatan Sawo kabupaten Ponorogo dan untuk sebagai bahan edukasi anak-anak supaya dapat melestarikan atau mengenal kebudayaan seni yang ada di Ponorogo (Arsanti et al. 2024).

3. Penelitian ini berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel” yang ditulis oleh Okka Fachrizal, Yulianto Hadiprawiro, Atiek Nur Hidayati. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis antara lain merancang buku ilustrasi anak untuk lebih mengenal ondel-ondel sebagai bahan edukasi anak pada media pembelajaran dengan target anak usia 9-11 tahun, dengan penggunaan metode kuantitatif (Fachrizal, Hadiprawiro, and Hidayati 2023).
4. Penelitian ini berjudul “*Storytelling* Media Boneka Jari Kain Fanel Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Prasekolah” yang ditulis oleh Anisa Oktawati, Yessy Pramita Widodo, Nok Istianah. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis antara lain merancang bahan edukasi anak melalui boneka jari sebagai *storytelling* anak (Ilmu, Emosional, and Usia 2020).
5. Penelitian ini berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Bahaya penggunaan ponsel Secara Berlebihan Bagi Anak Usia 9 – 11 tahun” yang ditulis oleh Fahmi Ahmad Haikal, Sri Retnoningsih. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis antara lain merancang buku ilustrasi untuk mengenal bahaya penggunaan ponsel terhadap anak usia 9 – 11 tahun. Sebagai bahan edukasi anak supaya anak lebih tertarik pada ilustrasi tersebut sehingga anak dapat memahaminya melalui visualnya. Penelitian ini menggunakan

metode kuantitatif (Haikal and Retnoningsih 2024).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu membahas tentang perancangan media edukasi dalam bentuk buku cerita anak. Yang membedakan adalah tema yang diangkat dari penelitian ini tentang asal-usul daerah, *storytelling*, dan buku cerita bergambar. Dengan anak usia 9-11 tahun dan menggunakan metode yang sama.

2.2 Landasan Teori

Dalam pembuatan buku Ilustrasi sendiri banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Adapun beberapa teori sebagai pengertian dan landasan pada tahapan pembuatan buku Ilustrasi yaitu sebagai berikut:

2.2.1 *Storytelling*

Storytelling berasal dari bahasa Inggris yaitu “*Story*” artinya cerita dan “*telling*” artinya menceritakan. *Storytelling* merupakan salah satu cara untuk menyampaikan cerita yang tersampaikan oleh pendengar. Dalam hal ini anak dapat berkembang daya *kreatifitasnya* sesuai perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek *intelektual* saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya *berfantasi*, dan *imajinasi* anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan (Munajah 2021).

2.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah dekorasi, *interpretasi* atau penjelas visual dari teks atau tulisan. Kata "Ilustrasi " berasal dari bahasa Latin kuno "*Illustratio*" yang berarti pencerahan. Sedangkan Susanto (dalam Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 2017) mendefinisikan Ilustrasi sebagai seni menggambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu maksud atau tujuan secara visual.

Mulanya Ilustrasi dikerjakan hanya menggunakan media pena dan tinta, seiring dengan kemajuan teknik cetak Ilustrasi mulai diperbanyak menggunakan beragam *metode* cetak. Salah satu penggunaan Ilustrasi di abad kesembilan belas adalah untuk untuk mengiringi berita yang dipublikasikan oleh koran-koran pada masa itu. Ilustrasi pada koran memberikan publik kesempatan membaca yang diperkaya pengalaman visual (Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi 2020).

Ilustrasi memiliki sebuah teknik yang dimana harus digunakan secara tepat pada saat pembuatan ilustrasi, sehingga dapat menjadikan sebuah karya yang sangat indah. Terdapat dua teknik Ilustrasi yang sering digunakan, pertama Ilustrasi manual yang dibuat secara manual dengan menggunakan sentuhan tangan, Ilustrasi digital yang dibuat dengan menggunakan perangkat digital seperti komputer (Aprilly, Dwi Waluyanto, and Zacky

2020).

Gaya Ilustrasi pada sebuah narasi tergantung dari selera penulis. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat Ilustrasi sebuah narasi yaitu menemukan keseimbangan antara teks narasi dan gambar. Ilustrator harus tau apakah gambar yang dibuat harus memperhatikan secara bagian lebih rinci dari teks naskah atau lebih memberi kesan misterius yang akan disampaikan penulis, untuk menghasilkan narasi yang menarik dan mudah dipahami. Teks narasi antara gambar adalah kunci utama untuk menghasilkan alur sebuah narasi (Witabora n.d.).

a. Fungsi Ilustrasi

- 1) Fungsi Deskriptif: mengsiptusi uraian secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat-kalimat panjang. Ilustrasi dapat bermanfaat untuk memvisualkan cerita sehingga dapat lebih mudah dipahaminya.
- 2) Fungsi Ekspresif: Ilustrasi bisa menyampaikan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak secara nyata dengan tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
- 3) Fungsi Analitis atau Struktura: Ilustrasi dapat menunjukkan bagian-bagian dari benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.

4) Fungsi kuantitatif: Ilustrasi biasa digunakan dalam pembuatan daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan symbol. Memberikan kesan tertentu untuk mengurangi rasa bosan pada saat membaca atau melihatnya.

b. Tujuan Ilustrasi

Tujuan Ilustrasi untuk menjelaskan sebuah cerita, narasi, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Gambar Ilustrasi dengan gaya visual, akan memudahkan informasi untuk lebih dipahami.

2.2.3 Buku Cerita Bergambar

Secara nyata Ilustrasi mampu memberikan aspek *estetis* yang kaya akan *imajinasi*. Dan bukan tidak mungkin di masa mendatang pencapaian Ilustrasi akan sanggup memberikan pencerahan baru dalam kaitannya dengan dunia seni rupa dan teknologi komunikasi yang semakin lama semakin berkembang menuju kepada arah yang menggembirakan dan makin tak terbatas (Fahrozi 2021). Buku cerita bergambar ini dibuat untuk meningkatkan ketajaman otak anak dengan menggunakan porsi Ilustrasi yang mendominasi dan penyampaiannya dengan bahasa dan kata-kata yang dapat dipahami oleh anak usia dini dengan mudah.

Gaya Legenda adalah kejadian yang diceritakan dan berasal dari

masa lalu. Gaya yang memiliki tokoh, alur, latar, atau tema yang mempunyai pangkat *realisme* yang patut untuk dipertanyakan, baik mengangkat keseluruhan cerita atau hanya cerita singkatnya.

Gaya ini salah satu *genre* anak yang dapat memahami alur cerita melalui visual Ilustrasi dan narasinya. Di sisi lain, legenda juga dipandang *irrasional* dan abstrak (Santoso 2012). Cerita ini merupakan salah satu jenis yang dapat dijadikan sebagai landasan untuk kreativitas orang-orang yang akan membuat karya buku cerita bergambar.

1. Jenis Buku Anak Menurut Bidanganya

a. Buku Fiksi

Buku yang dibuat sesuai dengan imajinasi, buku fiksi berisi cerita – cerita atau kisah – kisah yang tidak nyata, akan tetapi seakan – akan kisah itu nyata. Jenis buku ini terdiri dari cerita pendek, novel, dan lain sebagainya.

b. Buku Fiksi

Buku yang dibuat berdasarkan kisah nyata tanpa memperkenalkan *actor* pada cerita tersebut. Jenis buku ini memuat buku *biografi*, *autobiografi*, kisah nyata.

c. Buku Nonfiksi

Buku yang dibuat berdasarkan pada keaslian informasi tanpa merendahkan isi informasi. Jenis buku ini seperti referensi, petunjuk, pelajaran, kamus, dan peta.

2.2.4 Sejarah Daerah

Masyarakat pulau Jawa tentunya sangat mengenal istilah tradisi dan budaya. Masyarakat Jawa sebagian beragama Islam hingga sekarang ini belum bisa meninggalkan tradisi dan budaya Jawanya. Meskipun tradisi dan budayanya bertentangan dengan ajaran agama. Beberapa tradisi dan budaya Jawa dengan penyesuaian tanpa harus adanya perlawanan dengan ajaran Islam, tetapi banyak juga tradisi dan budaya yang bertentangan dengan Islam (M KUKUH MAISATUN – 2023) .

Desa Pandansari Brebes pada jaman dahulu jauh sebelum indonesia merdeka tepatnya pada tahun 1927 diwilayah yang sekarang dikenal dengan desa Pandansari dahulu adalah dua wilayah yang dipisahkan oleh sungai yang membentang dari desa Condong campur sampai dengan desa Kejawang. Namun pada masa itu dipimpin oleh tiga Lurah / kepala desa, Sebelah selatan yang dikenal dengan Lurah Krenceng dijabat oleh Bapak ALI. Berdasarkan hasil kesepakatan ke tiga tokoh atau Lurah yang memimpin masing – masing wilayah memiliki pemikiran untuk menyatukan ketiga wilayah menjadi satu dengan sebutan DESA PANDANSARI tentunya dengan musyawarah bersama tokoh masyarakat dan masing – masing warga dari masing – masing wilayah. Dan semenjak itu maka ketiga wilayah (Kuripan, Krenceng dan Pandansari) menjadi satu wilayah dengan sebutan

DESA PANDANSARI.

Desa ini memiliki kepercayaan yang melekat akan agamanya, adat, dan tradisinya. masyarakatnya menganggap bahwa telaga itu mempunyai kekuatan gaib sehingga dalam pelaksanaannya masyarakat tersebut perlu melakukan "tradisi ratiban". Keunikan tradisi ini tampak pada perbedaan dalam pelaksanaannya, biasanya masyarakat lain melakukan tradisi ratiban diadakan menjelang keberangkatan haji tetapi masyarakat Desa Pandansari melakukan ritual ini ketika masyarakat sedang mengalami musibah seperti musim kemarau yang Panjang.

Dengan pengetahuan penulis bahwasannya pada desa Pandansari Brebes ini terdapat berbagai keunikan yang tidak banyak diketahui orang, tidak hanya itu penulis menginginkan masyarakat yang tidak mengetahui asal – usul desa ini jadi mengetahuinya dan menjadi tertarik untuk mengunjungi desa tersebut, sehingga penulis memilih desa Pandansari ini agar masyarakat tersebut dapat mengetahuinya secara lebih luas bahwa di Brebes ini ada desa yang sangat menarik jika dikunjungi (S Hartini, R Naufalin, NI Ratnaningtyas 2023).

2.2.5 Perkembangan Psikolog Terhadap Anak

Perkembangan anak pada usia 9-11 tahun sebab usia tersebut akan mulai bersosialisasi dengan dilingkungan sekitar. Maka dari itu, jika anak akan mulai belajar pada masih dalam masa

pertumbuhan sehingga nantinya akan terbiasa ketika sudah beranjak dewasa. Dengan melalui buku cerita bergambar anak akan belajar banyak hal, selain belajar anak juga dapat mengetahui pengetahuan budaya, tradisi, dan lain sebagainya.

Pada era digital ini dengan kemajuan teknologi sangat amat berkembang sejarah seperti pengetahuan asal – usul desa, budaya adat – istiadat, dan lain sebagainya, sangat amat di khawatirkan. Bahkan khususnya pada pengetahuan asal – usul desa ini sudah sangat amat lenyap hampir masyarakat tidak tahu tentang asal usul desa yang mereka tinggali atau desa disekitar mereka (T Anggraini, A Wulandari, HS Bella 2023). Penulis telah mempelajari akan hal tersebut sehingga penulis merancang buku cerita bergambar mengenai asal- usul desa Pandansari Brebes supaya anak – anak dapat melestarikan keberagaman tersebut.

a. Kemampuan *Kognitif*

- 1) Anak mampu memahami beberapa teks, anak dapat memahami makna pada teks tersebut yang menunjang anak – anak kini paham terhadap tipuan kata.
- 2) Anak – anak dapat dengan cepat memperluas kosakata baru dan mempelajari hingga 100000 kata.
- 3) Memahami konsep dalam penggunaan warna, bentuk.
- 4) Dapat menjawab pertanyaan ketika di tanya

b. Kemampuan Sosial

Pastinya kita mengetahui anak – anak akan lebih suka bermain dengan teman – temannya atau bermain sendiri dari pada belajar, anak gampang tertarik dengan gagasan yang ada disekitarnya. Kebanyakan mereka juga mampu menempatkan dirinya di tempat lain ketika ada masalah sehingga dapat memicu ketraumaan anak yang bbisa mengakibatkan anak kurangnya percaya diri, atau bahkan mengakibatkan perkelahian yang biasa saja terjadi.