

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Sejenis

Pada bagian ini disajikan beberapa penelitian sejenis yang digunakan sebagai bahan kajian, perbandingan, dan referensi dalam perancangan Seri Buku Cerita Ilustrasi *Aroma Tales* sebagai Media Pengenalan Rempah Indonesia untuk Anak Usia 7–9 Tahun.

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

| No | Judul & Peneliti                                                                                     | Fokus Penelitian                                                                                 | Persamaan                                               | Perbedaan dengan Perancangan Ini                                                                                                                              |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa SD [5]. | Buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa SD.                                    | Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar anak. | Membahas minat baca umum, bukan edukasi rempah Indonesia.                                                                                                     |
| 2  | Perancangan Buku Seri tentang Pengenalan Rempah Indonesia untuk Anak Usia 4–12 Tahun [6].            | Buku seri pengenalan rempah berdasarkan jenis fisik (biji, rimpang, dll.) untuk usia 4–12 tahun. | Sama-sama mengenalkan rempah Indonesia via buku seri.   | Membagi rempah berdasar jenis fisik untuk usia 4–12 tahun, sedangkan <i>Aroma Tales</i> membaginya berdasar olahan (masakan & minuman) khusus usia 7–9 tahun. |

| No | Judul & Peneliti                                                                      | Fokus Penelitian                                                                    | Persamaan                                                    | Perbedaan dengan Perancangan Ini                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 3  | Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Rempah Tradisional Indonesia untuk Anak SD [7]. | Buku ilustrasi pengenalan nama, bentuk, dan manfaat rempah untuk anak SD.           | Sama-sama mengenalkan rempah Indonesia lewat ilustrasi.      | Berformat katalog visual, bukan cerita harian masakan dan minuman.                     |
| 4  | Perancangan Buku Cerita Bergambar Pengenalan Bumbu Dapur Tradisional untuk Anak [8].  | Buku cerita tunggal ( <i>single book</i> ) tentang pengenalan bumbu dapur di rumah. | Sama-sama buku cerita bergambar bertema bumbu/rempah harian. | Berbentuk buku tunggal bumbu umum, tanpa pemisahan seri masakan-herbal dan infografis. |

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian sejenis di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada peningkatan minat baca umum, pengelompokan rempah berbasis jenis fisik untuk rentang usia yang terlalu luas, penyajian berformat katalog visual, ataupun buku cerita tunggal bertema bumbu dapur secara umum.

Belum ditemukan penelitian terdahulu yang menyajikan perancangan seri buku cerita naratif harian bertokoh Kinan, Ranu, dan Nenek yang secara spesifik memisahkan fokus edukasi menjadi dua tema berseri, yaitu rempah masakan “Rahasia Dapur Nenek” dan rempah minuman herbal “Dokter

Rempah Ajaib” serta dilengkapi dengan halaman infografis khusus yang dirancang presisi sesuai perkembangan anak usia 7–9 tahun. Kekosongan inilah yang menjadi posisi sekaligus kebaruan dari perancangan Seri Buku Cerita Ilustrasi *Aroma Tales*.

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan dasar ilmiah yang digunakan sebagai acuan dalam proses penelitian dan perancangan. Teori-teori yang digunakan disusun berdasarkan indikator pada judul penelitian, yaitu buku cerita ilustrasi, perancangan buku cerita ilustrasi, rempah Indonesia, serta karakteristik anak usia 7–9 tahun. Landasan teori ini bertujuan untuk memberikan dasar konseptual dalam proses perancangan sehingga hasil penelitian memiliki pijakan ilmiah yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **2.2.1 Teori Buku Cerita Ilustrasi**

Buku cerita ilustrasi merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang memadukan unsur verbal berupa teks dan unsur visual berupa ilustrasi dalam menyampaikan sebuah cerita kepada pembaca. Media ini dirancang agar teks dan ilustrasi saling melengkapi sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami secara lebih mudah, khususnya oleh anak-anak. Dalam buku cerita anak, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita, tetapi juga menjadi bagian penting dalam membangun makna, memperjelas isi cerita, serta menarik perhatian pembaca [9], [10].

Menurut Bambang Trimansyah dalam *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak* (2020), buku cerita anak merupakan karya sastra yang disusun sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, baik dari segi bahasa, isi cerita, maupun penyajiannya. Buku cerita anak tidak hanya bertujuan memberikan hiburan, tetapi juga menjadi media edukasi yang mampu mengembangkan imajinasi, memperluas wawasan, menanamkan nilai moral, serta membentuk karakter anak melalui cerita yang sesuai dengan tingkat perkembangan pembacanya [9]. Oleh

karena itu, penyusunan buku cerita anak harus mempertimbangkan usia sasaran, kemampuan literasi, kebutuhan belajar, serta perkembangan psikologis anak agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara optimal [9].

Perkembangan buku cerita anak kemudian melahirkan konsep buku cerita ilustrasi (*picturebook*), yaitu media yang mengintegrasikan teks dan ilustrasi sebagai satu kesatuan dalam membangun makna cerita. Menurut Maria Nikolajeva dan Carole Scott dalam *How Picturebooks Work*, hubungan antara teks dan ilustrasi bersifat saling melengkapi sehingga makna cerita tidak hanya diperoleh melalui teks maupun gambar secara terpisah, melainkan melalui interaksi keduanya yang dikenal dengan istilah *iconotext* [10]. Melalui perpaduan tersebut, pembaca dapat memahami alur cerita, karakter tokoh, suasana, serta pesan yang ingin disampaikan secara lebih utuh.

Seiring berkembangnya kajian mengenai buku cerita ilustrasi, ilustrasi dipandang sebagai media komunikasi visual yang memiliki fungsi edukatif sekaligus estetis. Ilustrasi mampu membantu anak memahami objek atau peristiwa yang sulit dijelaskan hanya melalui teks, meningkatkan daya tarik membaca, serta mendukung perkembangan literasi visual sejak usia dini [9], [10]. Oleh karena itu, keberhasilan sebuah buku cerita ilustrasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas cerita, tetapi juga oleh kualitas penyajian visual yang mampu mendukung proses penyampaian informasi kepada pembaca.

Dalam perancangannya, buku cerita ilustrasi memiliki beberapa elemen utama yang saling berkaitan sehingga membentuk pengalaman membaca yang utuh, yaitu sebagai berikut.

#### **2.2.1.1 Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan representasi visual yang digunakan untuk menjelaskan isi cerita, menggambarkan tokoh, latar, suasana, maupun peristiwa yang terjadi di dalam narasi. Pada buku cerita ilustrasi anak, ilustrasi menjadi media utama yang

membantu anak memahami cerita melalui pengamatan visual sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami [10].

#### **2.2.1.2 Narasi**

Narasi merupakan rangkaian cerita yang disampaikan melalui bahasa verbal. Dalam buku cerita anak, narasi disusun menggunakan kalimat yang sederhana, komunikatif, serta sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak. Penyusunan narasi yang baik akan memudahkan anak memahami alur cerita sekaligus mendukung ilustrasi dalam menyampaikan pesan edukatif [9].

#### **2.2.1.3 Desain Karakter**

Karakter merupakan tokoh yang menjadi pusat penyampaian cerita. Desain karakter perlu memiliki identitas visual yang konsisten, seperti bentuk tubuh, ekspresi wajah, pakaian, maupun atribut tertentu sehingga mudah dikenali oleh pembaca. Karakter yang menarik akan membantu membangun kedekatan emosional antara anak dengan cerita serta mempermudah penyampaian pesan yang terkandung di dalamnya [10].

#### **2.2.1.4 Warna**

Warna merupakan salah satu unsur visual yang berfungsi membangun suasana, menarik perhatian pembaca, serta memperkuat identitas visual suatu objek. Pemilihan warna yang tepat dapat membantu anak mengenali objek, membedakan informasi, serta meningkatkan daya tarik visual buku cerita ilustrasi [11].

#### **2.2.1.5 Tipografi**

Tipografi merupakan proses pemilihan dan pengaturan huruf agar teks mudah dibaca (*legibility*) serta nyaman dipahami (*readability*). Pada buku cerita anak, penggunaan jenis huruf yang sederhana, ukuran huruf yang proporsional, serta pengaturan

jarak antarhuruf dan antarbaris menjadi faktor penting untuk mendukung kenyamanan membaca [11].

#### **2.2.1.6 Tata Letak**

Tata Letak merupakan proses penyusunan seluruh elemen visual, seperti ilustrasi, teks, judul, dan ruang kosong pada setiap halaman agar membentuk komposisi yang seimbang. Tata letak yang baik mampu mengarahkan alur pandang pembaca, menciptakan hirarki visual, serta menjaga keseimbangan antara teks dan ilustrasi sehingga informasi dapat diterima secara efektif [11].

#### **2.2.1.7 Format fisik buku**

Format fisik buku meliputi ukuran buku, jenis bahan, teknik penjilidan, dan bentuk sudut halaman. Pemilihan format fisik perlu disesuaikan dengan karakteristik pembaca agar buku nyaman digunakan, aman dipegang oleh anak, serta memiliki daya tahan yang baik selama proses penggunaan [9].

Berdasarkan teori tersebut, dapat dipahami bahwa buku cerita ilustrasi merupakan media komunikasi visual yang memadukan unsur naratif dan unsur visual sebagai satu kesatuan dalam menyampaikan informasi. Dalam penelitian ini, teori buku cerita ilustrasi digunakan sebagai landasan dalam merancang Seri Buku Cerita Ilustrasi *Aroma Tales* sehingga setiap elemen, mulai dari narasi, ilustrasi, desain karakter, warna, tipografi, tata letak, hingga format fisik buku, dirancang secara terpadu untuk mendukung penyampaian materi edukasi mengenai rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun.

### **2.2.2 Teori Perancangan Buku Cerita Ilustrasi**

Perancangan buku cerita ilustrasi merupakan proses kreatif yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media yang mampu menyampaikan informasi melalui perpaduan unsur verbal dan visual. Dalam prosesnya, perancangan tidak hanya berfokus pada aspek

estetika, tetapi juga memperhatikan fungsi komunikasi, karakteristik pembaca, serta tujuan penyampaian pesan. Oleh karena itu, proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan mulai dari penyusunan konsep hingga visualisasi akhir [9], [13].

#### **2.2.2.1 Penyusunan Konsep Cerita**

Penyusunan konsep merupakan tahap awal dalam proses perancangan yang bertujuan menentukan arah dan tujuan sebuah karya. Menurut Ambrose dan Harris, pengembangan konsep merupakan proses mengeksplorasi berbagai ide untuk memperoleh solusi desain yang sesuai dengan tujuan komunikasi. Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap permasalahan, tujuan, sasaran pengguna, serta pesan utama yang akan disampaikan sehingga konsep yang dihasilkan memiliki dasar yang jelas dan terarah [13].

Dalam konteks buku cerita ilustrasi anak, konsep cerita menjadi landasan dalam menentukan tema, nilai yang ingin disampaikan, karakter tokoh, latar cerita, serta sasaran pembaca. Konsep yang dirancang dengan baik akan memudahkan proses pengembangan naskah maupun visual pada tahap berikutnya [9].

#### **2.2.2.2 Penyusunan Naskah**

Naskah merupakan rancangan tertulis yang memuat keseluruhan isi cerita sebelum divisualisasikan menjadi ilustrasi. Menurut Bambang Trimansyah, penulisan buku cerita anak harus memperhatikan kesesuaian antara bahasa, isi cerita, dan tingkat perkembangan pembaca. Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, serta alur cerita yang runtut akan membantu anak memahami isi cerita dengan lebih mudah [9].

Selain penggunaan bahasa, penyusunan naskah juga mencakup pengembangan alur, penokohan, dialog, narasi, serta pembagian cerita ke dalam beberapa bagian atau halaman. Naskah menjadi acuan utama bagi ilustrator dalam menerjemahkan isi cerita ke dalam bentuk visual sehingga hubungan antara teks dan ilustrasi tetap selaras [9].

### 2.2.2.3 *Storyboard*

*Storyboard* merupakan representasi visual awal yang digunakan untuk menggambarkan urutan adegan dalam sebuah cerita. *storyboard* berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan komposisi ilustrasi, posisi teks, perpindahan adegan, serta alur visual dari satu halaman ke halaman berikutnya. Dengan adanya *storyboard*, proses visualisasi dapat dilakukan secara lebih terarah dan meminimalkan kesalahan pada tahap ilustrasi akhir [13].

Menurut Ambrose dan Harris, proses visualisasi merupakan tahap penerjemahan ide ke dalam bentuk visual melalui berbagai alternatif penyajian desain sebelum menghasilkan karya akhir. Tahap ini memungkinkan desainer melakukan evaluasi terhadap komposisi, keseimbangan visual, dan alur komunikasi sebelum memasuki tahap produksi [13].

### 2.2.2.4 Perancangan Ilustrasi

Perancangan ilustrasi merupakan proses menerjemahkan isi naskah ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Ilustrasi tidak hanya berfungsi memperindah tampilan buku, tetapi juga membantu menjelaskan isi cerita, memperkuat karakter tokoh, menggambarkan suasana, serta mendukung penyampaian pesan kepada pembaca. Oleh karena itu, ilustrasi harus dirancang sesuai dengan karakteristik sasaran pembaca agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami [9], [10].

Dalam proses perancangan ilustrasi, ilustrator mengembangkan visual berdasarkan naskah dan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Proses tersebut meliputi pengembangan karakter, penyusunan komposisi gambar, pemilihan gaya visual, penggunaan warna, serta penyusunan tata letak sehingga seluruh elemen visual membentuk kesatuan yang harmonis dan mampu mendukung jalannya cerita [10], [11].

### 2.2.3 Teori Rempah Indonesia

Rempah merupakan bagian tumbuhan yang memiliki aroma dan cita rasa khas serta dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bahan pangan, pengobatan tradisional, kosmetik, hingga kegiatan budaya. Bagian tumbuhan yang digunakan sebagai rempah dapat berupa rimpang, batang, kulit, daun, bunga, buah, maupun biji yang mengandung senyawa aromatik alami. Selain memberikan rasa dan aroma pada makanan, rempah juga memiliki nilai fungsional karena mengandung berbagai senyawa bioaktif yang bermanfaat bagi kesehatan. Oleh karena itu, rempah tidak hanya dipandang sebagai komoditas pangan, tetapi juga sebagai bagian dari kekayaan hayati Indonesia [14].

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara penghasil rempah terbesar di dunia yang memiliki keanekaragaman jenis rempah dengan nilai sejarah, budaya, dan ekonomi yang tinggi. Sejak berabad-abad lalu, rempah-rempah Nusantara menjadi komoditas penting dalam perdagangan internasional dan melahirkan jalur perdagangan yang dikenal sebagai Jalur Rempah (*Spice Route*). Perdagangan tersebut tidak hanya mendorong pertumbuhan ekonomi, tetapi juga mempertemukan berbagai budaya dan menjadikan rempah sebagai bagian penting dari identitas bangsa Indonesia [14].

Menurut Royyani dkk. dalam *Rempah Nusantara: Perjalanan Penyintas Peradaban* (2023), rempah merupakan warisan budaya yang memiliki sejarah panjang dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pemanfaatan rempah berkembang dari kebutuhan sehari-hari menjadi bagian dari tradisi kuliner, pengobatan tradisional, upacara adat, hingga industri modern. Nilai historis dan budaya tersebut menunjukkan bahwa rempah bukan hanya sumber daya alam, tetapi juga representasi pengetahuan lokal yang diwariskan secara turun-temurun [14].

Dalam konteks pendidikan, pengenalan rempah sejak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menanamkan pengetahuan

mengenai kekayaan hayati sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya Indonesia. Materi mengenai rempah akan lebih mudah dipahami oleh anak apabila disajikan melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti makanan tradisional, minuman herbal, maupun aktivitas memasak bersama keluarga. Penyampaian materi yang dikemas melalui media visual dan cerita juga dapat membantu anak memahami fungsi serta manfaat rempah secara lebih konkret [2], [5].

Berdasarkan teori tersebut, rempah Indonesia tidak hanya memiliki fungsi sebagai bahan penyedap makanan, tetapi juga memiliki nilai sejarah, budaya, kesehatan, dan edukasi. Oleh karena itu, pengenalan rempah kepada anak perlu disampaikan melalui media edukasi yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar pengetahuan mengenai kekayaan hayati Indonesia dapat dikenalkan sejak usia dini [14].

#### **2.2.4 Teori Karakteristik Anak Usia 7–9 Tahun**

Karakteristik anak usia 7–9 tahun merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan media edukasi karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi. Pada rentang usia tersebut, anak mengalami perkembangan yang cukup pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar informasi dapat diterima secara efektif [12], [13].

##### **2.2.4.1 Perkembangan Kognitif**

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menjelaskan bahwa anak usia 7–9 tahun berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*). Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat nyata, tetapi masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak. Kemampuan berpikir

logis tersebut ditunjukkan melalui kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu (*classification*), mengurutkan objek (*seriation*), memahami hubungan sebab-akibat sederhana, serta memahami konsep konservasi (*conservation*) [12].

Menurut Santrock, anak pada tahap operasional konkret telah mampu menggunakan penalaran logis dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman nyata. Namun, kemampuan tersebut masih terbatas pada objek atau situasi yang dapat diamati secara langsung sehingga penyampaian materi pembelajaran sebaiknya menggunakan contoh-contoh konkret, ilustrasi visual, maupun pengalaman sehari-hari [12].

Papalia dan Martorell juga menjelaskan bahwa pada masa *middle childhood*, anak mulai memiliki kemampuan berpikir yang lebih sistematis dibandingkan tahap sebelumnya. Anak mampu memahami hubungan antarobjek, melakukan pengelompokan berdasarkan kategori tertentu, serta mulai mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui proses berpikir logis yang sederhana [13].

#### **2.2.4.2 Perkembangan Bahasa**

Pada usia 7–9 tahun, kemampuan berbahasa anak berkembang cukup pesat. Santrock menjelaskan bahwa anak mulai memiliki kosakata yang lebih luas, mampu memahami kalimat yang lebih kompleks, serta dapat menggunakan bahasa sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan baru. Kemampuan membaca juga berkembang dari tahap *learning to read* menuju *reading to learn*, yaitu membaca tidak hanya untuk mengenali kata, tetapi juga untuk memahami isi bacaan [12].

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai

dengan tingkat kemampuan membaca anak agar informasi dapat dipahami dengan baik [12].

#### **2.2.4.3 Perkembangan Sosial dan Emosional**

Selain perkembangan kognitif dan bahasa, anak usia sekolah dasar juga mengalami perkembangan sosial dan emosional. Papalia dan Martorell menjelaskan bahwa pada masa ini anak mulai mampu bekerja sama dengan teman sebaya, memahami aturan sosial, mengembangkan rasa tanggung jawab, serta menunjukkan empati terhadap orang lain [13].

Santrock menambahkan bahwa anak pada usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya serta senang memperoleh pengalaman baru melalui kegiatan eksplorasi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang melibatkan cerita, ilustrasi, maupun aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari akan lebih mudah menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar anak [12].