

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sejenis

Pada penelitian tentang “**Perancangan Ilustrasi Pada Buku Cerita Anak Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Pengenalan Warna**” telah banyak penerapan dengan tema yang serupa dari sumber yang peneliti temukan. Berikut adalah tinjauan pustaka sebagai referensi penulis :

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

No.	Judul dan Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Emosi Dasar Bagi Anak Tunarungu [9]	Membantu anak-anak dengan kondisi tunarungu dalam mengenal emosi dasar menggunakan bantuan visualisasi dari buku ilustrasi berbasis <i>augmented reality</i>	Buku ilustrasi dengan <i>augmented reality</i> sebagai media belajar	Target <i>audience</i> lebih mengarah ke anak-anak tunarungu

No.	Judul dan Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut [10]	Memberikan pengalaman menarik dari implementasi <i>augmented reality</i> dengan <i>flashcard</i> sebagai medium pembelajaran untuk memperkenalkan binatang laut pada anak-anak usia dini	Menggunakan <i>augmented reality</i> untuk mendukung <i>flashcard</i> sebagai medium belajar anak usia dini	Tema lebih berfokus pada pengenalan binatang laut dan medium belajar berbentuk <i>flashcard</i>
3.	Analisis Desain Interaksi Augmented Reality Pada Buku Ensiklopedia Terhadap Konten Pembelajaran Anak Sekolah Dasar [11]	Menganalisis interaksi <i>augmented reality</i> yang diterapkan pada buku ensiklopedia untuk digunakan sebagai pembelajaran anak sekolah dasar	Penggunaan <i>augmented reality</i> yang diterapkan pada buku	Medium yang digunakan yaitu buku ensiklopedia

No.	Judul dan Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Development of Augmented Reality-Based Flipbook Media to Improve Children's Writing Skills [12]	Merancang media <i>flipbook</i> dengan integrasi <i>augmented reality</i> sebagai sarana belajar anak-anak berusia 5-6 tahun untuk membantu kemampuan literasi mereka seperti membaca dan menulis.	Penerapan <i>augmented reality</i> pada media buku dengan target <i>audience</i> yaitu anak usia dini	Medium berbentuk <i>flipbook</i> dan tujuan perancangannya untuk membantu literasi dan membaca
5.	Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Bagi Anak Kelompok B [13]	Membantu mengembangkan kemampuan anak-anak berbahasa menggunakan media cetak kartu bergambar mengenai nama-nama anggota keluarga serta <i>augmented reality</i> model 3D, animasi dan dubbing masing-masing model	Penggunaan <i>augmented reality</i> dan animasi 3D menggunakan dubbing	Fokus dalam kemampuan anak-anak berbahasa, dengan medium berbentuk cetak kartu bergambar, serta tema mengenai nama-nama anggota keluarga

Sumber. Dokumentasi Penulis

2.2 Landasan Teori

Dalam pembuatan ilustrasi sendiri banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Adapun teori yang berperan penting sebagai landasan pada tahapan produksi proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

2.2.1 Teori Ilustrasi 2D

Ilustrasi sendiri memiliki peran utama dalam menyampaikan informasi kepada *audiens* melalui visualisasi bentuk dan psikologi warna pada penelitian ini yang berfokus untuk membuat konsep narasi dan maskot karakter [14]. Hal tersebut memiliki pengertian yang sama dengan teori Alan Male, yang menurutnya ilustrasi merupakan media komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan gagasan atau informasi, namun juga sebagai sarana untuk menjelaskan konsep yang sulit dipahami oleh teks.

Pada ilustrasi 2D, penyampaian pesan dapat dilakukan melalui unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan masih banyak lagi. Kombinasi seluruh itu mampu menghasilkan karya visual yang efektif dalam menyampaikan sebuah makna.

2.2.2 Teori Karakter 2D

Menurut Tom Bancroft dalam teorinya [15], karakter merupakan representasi visual yang dirancang untuk memiliki identitas, kepribadian, serta ciri khas tertentu sehingga mudah dikenali dan diingat oleh *audiens*. Terlebih lagi dengan penggunaan

proporsi tubuh, gestur, ekspresi, dan elemen lainnya yang mampu membawa karakter tersebut seolah-olah hidup.

Bancroft menjelaskan bahwa desain karakter yang tepat adalah desain yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga dapat mengomunikasikan kepribadian karakter dengan jelas dan mudah dipahami.

2.2.3 Teori Buku Cerita Anak

Buku cerita anak merupakan media yang menggabungkan visual dengan verbal untuk menciptakan narasi yang utuh. Dalam buku cerita bergambar, ilustrasi berfungsi penting dalam menyampaikan alur cerita, menggambarkan karakter serta membangun suasana. Hubungan antara teks dengan visual bersifat saling melengkapi sehingga perlu adanya pertimbangan yang tepat agar masing-masing memiliki perannya yang seimbang dan dapat menghasilkan karya buku cerita yang mudah untuk dipahami oleh anak-anak [16].

2.2.4 Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini berlangsung pada aspek-aspek penting, salah satunya yaitu kognitif dan motorik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan kemampuan anak dalam mengenali bentuk, warna, dan objek visual. Penggunaan media visual yang interaktif terbukti mampu

menstimulasi perkembangan kognitif serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami informasi secara konkret [17].

Teori Kognitif, perkembangan kognitif sangatlah penting bagi pertumbuhan anak-anak, hal ini dikarenakan fungsi kognitif yang berfokus pada cara berpikir, memahami, mengingat, dan menghadapi masalah. Pada usia tersebut, anak-anak diharuskan menjalani aktifitas berstimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada otak, salah satunya yaitu melalui media visual, pengenalan objek dan warna, dan interaksi [1].

Teori Motorik, pada aktifitas yang berhubungan dengan media pembelajaran seperti menggambar, menulis dan mewarnai, sistem motorik halus pada anak-anak seperti koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari dapat meningkat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas kreatif dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata serta keterampilan motorik halus anak. Kemampuan tersebut menjadi salah satu fondasi penting bagi kesiapan anak dalam belajar membaca dan menulis [18].

2.2.5 Teori Media Edukasi

Dalam jurnal yang dikembangkan oleh [19]. Media edukasi sendiri merupakan sarana penyampaian informasi yang dirancang agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media edukasi yang mampu

meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar karena memadukan ilustrasi, cerita, dan aktivitas yang mendorong interaksi. Penggunaan media visual membantu anak memahami materi sekaligus mengingat informasi lebih baik dibandingkan penyampaian secara verbal semata.

2.2.6 Teori Edukasi Warna

Warna merupakan elemen dasar penting dalam sebuah visual desain yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang sesuai ke *audiens* dengan penggunaan psikologi warna sebagai acuan dasar, membentuk estetika dan penyampai makna visual yang kuat [20]. Dalam sistem pembelajaran anak-anak, penggunaan warna sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali objek, membedakan bentuk, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Pemilihan warna yang cerah dan harmonis juga dapat meningkatkan atensi dan motivasi belajar anak-anak [21].