

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Pada penelitian berjudul **“Perancangan Buku Ilustrasi Literasi Emosi Anak Usia 6-8 Tahun Sebagai Media Konseling Guru Dan Orang Tua”** sudah ada beberapa penelitian sejenis yang serupa namun tetap ada perbedaan. Berikut ini adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis:

2.1.1 Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Dini 3-5 Tahun Di Kabupaten Bandung

Penelitian dengan judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Dini 3-5 Tahun Di Kabupaten Bandung”** yang ditulis oleh Hanum Windasari, Taufiq Wahab, dan Diani Apsari dari Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, pada tahun 2024. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang sebuah media edukasi berupa buku ilustrasi dalam mengenalkan macam-macam emosi kepada anak usia dini, khususnya yang berusia 3 hingga 5 tahun di Kabupaten Bandung. Perancangan media visual dalam penelitian ini dipicu oleh adanya kecenderungan anak-anak pada usia tersebut dalam meluapkan dan mengekspresikan emosi secara berlebihan. Melalui buku bergambar yang menarik ini supaya memberikan pembelajaran agar anak-anak dapat mengenali, memahami, dan mengontrol emosi mereka sendiri dengan cara yang mudah dipahami.

Meskipun sama-sama mengangkat topik emosi melalui media buku cerita bergambar, terdapat perbedaan yang signifikan antara penelitian tersebut dengan perancangan yang sedang dilakukan oleh penulis. Perbedaan utama terletak pada target demografi usia

pendekatan fungsionalitas media. Penelitian sebelumnya secara spesifik berfokus pada anak usia dini (3–5 tahun), sedangkan perancangan ini menargetkan anak pada usia transisi atau sekolah dasar kelas rendah, yakni 6–8 tahun. Selain itu, jika penelitian sebelumnya menjadikan anak sebagai sasaran langsung dari media, perancangan ini menerapkan pendekatan dwifungsi dengan memposisikan orang tua sebagai target audiens utama. Buku cerita ini didesain sebagai instrumen parenting untuk membantu orang tua dalam mendampingi, merespons, dan mengarahkan literasi emosi anak, khususnya ketika mereka mulai menghadapi berbagai konflik riil dalam interaksi sosial di lingkungannya.

2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Umur 4 – 6 Tahun

Penelitian dengan judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Umur 4 – 6 Tahun”** yang ditulis oleh Ailsa Nabila Fattah, Dwi Puji Prabowo dari Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro. Penelitian bertujuan agar anak-anak, khususnya anak usia prasekolah berusia 4 hingga 6 tahun dapat lebih mengetahui, mengenali, dan memahami emosi mereka secara positif dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Selain berfokus pada anak, perancangan ini juga bertujuan untuk memberikan pendekatan praktis bagi orang tua atau calon orang tua untuk memfasilitasi pengenalan emosi dasar pada anak usia dini, sehingga membantu mereka dalam memahami emosi positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mendasar tentang kesadaran emosional, khususnya pada masa awal pertumbuhan.

Meskipun kedua perancangan sama-sama melibatkan peran orang tua dalam mengenalkan emosi anak melalui media buku ilustrasi, terdapat perbedaan pada rentang usia dan konteks permasalahan emosi yang diangkat. Penelitian terdahulu berfokus pada pengenalan emosi

dasar untuk anak usia prasekolah (4–6 tahun). Sebaliknya, perancangan yang dilakukan oleh penulis secara spesifik menargetkan anak usia sekolah dasar kelas rendah (6–8 tahun) dalam konteks interaksi sosial. Buku cerita pada perancangan ini didesain sebagai media parenting untuk membantu orang tua memahami dan merespons konflik sosial yang lebih kompleks pada usia sekolah, seperti masalah pertemanan, manajemen amarah, serta membekali anak regulasi emosi agar mereka siap beradaptasi di lingkungan pergaulannya.

2.1.3 Pengembangan Media E-Book Berbasis Edukasi Neuro Parenting untuk Keterampilan Pola Asuh dan Regulasi Emosi Anak Usia Dini

Penelitian dengan judul **“Pengembangan Media E-Book Berbasis Edukasi Neuro Parenting untuk Keterampilan Pola Asuh dan Regulasi Emosi Anak Usia Dini”** yang ditulis oleh Baiq Rabiatul Adawiyah, Muadzar Habibi, Fahrudin, Siti Istiningsih, dan Ida Ermiana dari Universitas Mataram, tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa e-book berbasis edukasi neuro parenting. Pengembangan media ini adalah untuk memfasilitasi peningkatan keterampilan pola asuh orang tua, sekaligus mendukung secara optimal kemampuan regulasi emosi pada anak usia dini, khususnya yang berada pada rentang usia 5 hingga 6 tahun. Selain berfokus pada tahapan penciptaan produk, penelitian ini juga secara spesifik ditujukan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media tersebut secara ilmiah melalui serangkaian proses validasi yang melibatkan dua pakar kompeten, yakni ahli media dan ahli materi.

Meskipun kedua penelitian sama-sama menjadikan orang tua sebagai target audiens utama untuk membantu meningkatkan kemampuan regulasi emosi anak, terdapat perbedaan yang pada bentuk media, target usia, dan pendekatan materi. Penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media digital berupa *e-book* yang ditujukan untuk anak usia prasekolah (5–6 tahun). Sebaliknya,

perancangan yang dilakukan penulis berfokus pada media cetak berupa buku cerita bergambar dengan target usia anak sekolah dasar kelas rendah (6–8 tahun). Perbedaan selanjutnya terletak pada pendekatan penyampaian pesan. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan ilmiah neuro parenting (pendidikan berbasis perkembangan otak) sebagai landasan materi edukasinya. Sementara itu, perancangan penulis menggunakan pendekatan narasi cerita (*storytelling*) yang menyoroti konflik riil anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti masalah pertemanan dan manajemen amarah di lingkungan sekolah.

2.2 Landasan Teori

Adapun beberapa teori pada tahapan perancangan buku ilustrasi literasi emosi yaitu sebagai berikut:

2.2.1 Memahami Naskah dan Menentukan Konsep

Langkah paling mendasar bagi seorang ilustrator adalah membedah teks naskah secara komprehensif guna mengidentifikasi tokoh, latar ruang, serta nuansa yang ingin dibangun oleh penulis. Pemahaman ini kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk storyboard atau draf sketsa awal untuk merancang tata letak gambar, sudut pandang, dan komposisi adegan.

Konsep visual yang dibangun harus mampu mempresentasikan jiwa dari cerita tersebut melalui pengolahan elemen dasar seperti garis, warna, dan tekstur. Selain itu, perumusan konsep wajib menyelaraskan tingkat kerumitan visual dengan profil target pembaca. Di tahap ini, komunikasi dua arah antara ilustrator dan pihak penulis sangat diperlukan agar interpretasi visual tidak melenceng dari visi utama naskah.

2.2.2 Memilih Gaya Visual yang Tepat

Keberhasilan visual sebuah buku sangat dipengaruhi oleh gaya gambar yang diterapkan. Terdapat empat aspek utama yang dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan gaya visual, yaitu:

1. Kesesuaian Tema dan Genre

Pendekatan visual harus relevan dengan muatan naskah, misalnya gaya kartunal yang ceria untuk cerita anak, atau pendekatan yang lebih realistis untuk literatur sejarah.

2. Karakteristik Audiens

Tingkat kerumitan detail dan pemilihan palet warna perlu disesuaikan dengan kapasitas kognitif serta rentang usia pembaca sasaran.

3. Kompetensi Kreator

Ilustrator perlu menyesuaikan gaya gambar dengan metode dan alat yang paling dikuasainya, baik itu melalui pendekatan ilustrasi digital maupun eksplorasi media konvensional.

4. Efisiensi Produksi

Penentuan kompleksitas gambar sangat bergantung pada ketersediaan alokasi waktu dan anggaran operasional selama proyek berlangsung

2.2.3 Proses Pembuatan Ilustrasi

Setelah kerangka konsep dan gaya visual disepakati, proses produksi ilustrasi dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis berikut:

1. Pembuatan Sketsa (*Sketching*)

Merancang draf dasar untuk memetakan proporsi, gestur karakter, dan penempatan elemen visual secara keseluruhan.

2. Penegasan Garis (*Line Art*)

Mempertegas dan merapikan draf sketsa menggunakan garis luar yang lebih solid sebagai kerangka utama gambar.

3. Pewarnaan (*Coloring*)

Mengaplikasikan palet warna dasar pada ilustrasi, yang dapat dieksekusi menggunakan perangkat lunak digital ataupun pewarna manual.

4. Rendering (Pencahayaayan dan Tekstur)

Memberikan dimensi serta kedalaman pada gambar datar melalui teknik penambahan bayangan (*shading*), sorotan cahaya (*highlight*), dan pencampuran rona (*blending*) agar ilustrasi tampak lebih hidup.

5. Penyempurnaan Akhir (*Finishing*)

Tahapan finalisasi yang mencakup koreksi warna, pemberian efek visual tambahan, serta perbaikan pada detail-detail minor sebelum ilustrasi siap dicetak atau dipublikasikan.