

BAB 2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

1. Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi untuk Anak Usia 7-12 Tahun

- Penulis: Anatasya Caroline Nauli Sinaga, Tri Cahyo Kusumandyoko
- Inti Penelitian: Jurnal ini membahas perancangan buku ilustrasi interaktif untuk anak SD (termasuk usia 7-8 tahun) guna meningkatkan pemahaman anak tentang energi alternatif melalui media visual bergerak, aktivitas langsung, narasi, dan ilustrasi yang menarik. Hasil uji menunjukkan interaktif dapat menaikkan pemahaman anak secara signifikan. Metode dan konsep perancangan buku interaktif di jurnal ini sangat relevan untuk skripsimu yang mengusung tema serupa untuk pengenalan kegiatan berkemah.

2. Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun

- Penulis: Albert Jesse, Bramantya, Ryan Pratama S.
- Inti Penelitian: Studi ini memfokuskan pada bagaimana buku cerita interaktif bergambar—dengan fitur seperti menempel stiker dan membaca bersama—meningkatkan minat baca anak. Desain visual menarik, aktivitas interaktif, dan cerita imajinatif digunakan agar anak lebih tertarik dengan buku. Meski kelompok usia sedikit lebih muda, teknik dan pendekatan

pembelajaran kreatif yang dibahas dapat dijadikan referensi untuk inovasi buku interaktif pada pengenalan aktivitas berkemah.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Storybook Interaktif untuk Anak Usia Dini

- Penulis: Winnuly, Fauziah, Triana, Susanti
- Inti Penelitian: Penelitian ini mengembangkan media buku cerita pop-up interaktif untuk menumbuhkan budaya literasi pada anak. Media ini dikemas tiga dimensi sehingga dapat dimainkan dan dipindahkan bentuk gambarnya. Uji kelayakan menunjukkan media ini memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran bercerita dan menumbuhkan minat belajar anak secara efektif, relevan untuk dieksplorasi sebagai bagian dalam pengenalan kegiatan berkemah.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Kegiatan Luar Ruangan

Aktivitas di luar ruangan adalah aktivitas yang dilakukan di luar ruangan, biasanya di alam, dengan tujuan latihan fisik, kesehatan umum, dan regenerasi mental. Menurut Erwin Widiaworo (2017), kegiatan ini dapat meliputi kegiatan di luar sekolah dan alam bebas lainnya, seperti memancing, bermain di taman, berkemah, dan berkuda, serta dapat diselesaikan secara individu atau berkelompok. Aktivitas di luar ruangan tidak selalu memerlukan tingkat daya saing atau persaingan yang sama seperti olahraga individu atau tim yang terorganisir,

melainkan fokus pada kegembiraan, tantangan fisik, atau risiko, dan sering disebut sebagai "petualangan" atau "pelatihan petualangan."

2.2.1.1 Manfaat Kegiatan Luar Ruangan

Kegiatan luar ruangan memiliki banyak sekali manfaat baik untuk kesehatan, perkembangan, hingga kebahagiaan anak. Anak-anak yang berperan dalam kegiatan bermain di luar ruangan memiliki pengaruh pada perkembangan motorik. Suryana (2013 : 141-142) mengatakan bahwa anak yang rutin melakukan aktivitas di luar ruangan memiliki perkembangan motorik yang lebih baik ketimbang anak-anak yang jarang beraktivitas di luar ruangan. Selain perkembangan motorik, aktivitas di luar ruangan juga membantu dalam perkembangan emosional, kognitif, perkembangan sosial, dan kesehatan anak usia dini disampaikan oleh Ndari et al., (2019).

2.2.1.2 Kegiatan Berkemah

Kegiatan luar ruangan dapat mencakup banyak aktivitas salah satunya adalah berkemah. Berkemah jika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berarti kegiatan membuat atau mendirikan kemah untuk bermalam. Biasanya dilakukan dengan menginap pada lokasi perkemahan menggunakan tenda, yang diselingi kegiatan seperti mendaki gunung, berenang, memancing, hingga bersepeda di alam. Menurut Hedrick, Homan., & Dick (2009) kegiatan berkemah memiliki banyak sekali manfaat diantaranya menambah pengalaman di bidang kepemimpinan, pengembangan karakter, pengambilan keputusan, hidup mandiri, menghargai diri. Kegiatan fisik yang biasa dilakukan seperti mendirikan tenda, memasak, menyalakan api unggun mendukung perkembangan kompetensi tersebut.

2.2.2 Perkembangan Anak Usia 7-8 Tahun

Perkembangan anak usia 7 hingga 8 tahun berada pada masa akhir kanak-kanak awal (*early childhood*), yaitu periode penting dalam proses pembentukan fondasi kemampuan belajar dan karakter anak. Masa ini sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), karena otak anak sedang berkembang sangat pesat sehingga sangat peka terhadap stimulasi dari lingkungan (Papalia & Feldman, 2012).

Menurut Hurlock (2003), anak usia 5–6 tahun menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam aspek fisik, motorik, sosial-emosional, bahasa, dan kognitif. Anak mulai mampu mengenali dan mengendalikan emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Pada usia ini pula, kemampuan bahasa anak berkembang dengan pesat. Anak mulai mampu memahami instruksi sederhana, menceritakan pengalaman, serta mengajukan pertanyaan.

2.2.2.1 Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Karakteristik belajar anak usia dini berbeda dengan anak usia sekolah dasar. Anak usia 7-8 tahun belajar melalui pengalaman konkret, pengamatan langsung, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas bermain. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka.

Menurut Bredekamp dan Copple (2009), pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*) adalah pembelajaran

yang mengintegrasikan unsur bermain, eksplorasi, serta interaksi sosial sebagai inti dari proses belajar. Pembelajaran tidak bersifat instruksional, melainkan diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Selain itu, teori perkembangan sosial dari Vygotsky menekankan bahwa bermain merupakan sarana penting untuk membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir simbolik, bahasa, dan pemahaman sosial. Dalam aktivitas bermain, anak belajar untuk mengikuti aturan, berbagi, bekerja sama, dan memahami perspektif orang lain (Vygotsky dalam Berk, 2013).

2.2.2.2 Lingkungan Sosial dan Kemandirian Anak

Lingkungan sosial anak, seperti keluarga, sekolah, dan teman sebaya, memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Anak usia 5–6 tahun mulai membentuk pemahaman awal tentang norma dan aturan sosial, serta belajar menunjukkan perilaku prososial seperti menolong dan menghargai orang lain.

Proses belajar kemandirian juga mulai ditanamkan di usia ini. Anak didorong untuk melakukan berbagai aktivitas sederhana secara mandiri, seperti merapikan mainan, mencuci tangan, atau memilih pakaian. Melalui pengalaman ini, anak membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Dukungan dari orang tua dan guru sangat penting dalam membentuk sikap positif terhadap proses belajar (Hurlock, 2003).

2.2.2.3 Implikasi Terhadap Desain Media Pembelajaran

Memahami karakteristik perkembangan anak usia 7-8 tahun memiliki implikasi penting dalam merancang media pembelajaran yang efektif. Media yang digunakan harus sesuai dengan cara belajar anak, yaitu konkret, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan ilustrasi visual, cerita sederhana, permainan edukatif, serta aktivitas partisipatif dapat membantu anak memahami materi dengan lebih baik dan tetap terlibat secara aktif dalam proses belajar (Berk, 2013).

Media pembelajaran untuk usia dini juga harus mendukung perkembangan sosial-emosional dan moral anak. Konten yang disajikan dapat memuat nilai-nilai positif, seperti empati, tanggung jawab, dan kerja sama, yang disampaikan melalui tokoh atau cerita yang dekat dengan pengalaman anak sehari-hari.

2.2.2.4 Media Buku Cerita Anak

Menurut Lickona, penerapan pendidikan karakter terhadap anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu: *knowing good* (mengetahui yang baik), *feeling good* (merasakan yang baik), dan *acting good* (bertindak dengan baik).

1. *Knowing good* mengacu pada pemberian pemahaman kepada anak mengenai perbedaan antara hal yang baik dan buruk. Tahap ini berfokus pada pengetahuan anak terhadap nilai-nilai positif yang dapat ditemukan, misalnya melalui cerita yang disampaikan.

2. Feeling good melibatkan anak pada diskusi mendalam, sehingga mereka dapat memahami dan merasakan perbedaan antara hal baik dan buruk. Proses ini menekankan bagaimana anak meresapi cerita yang disajikan dan memunculkan empati atau respons emosional terhadap nilai-nilai yang dipelajari.
3. Acting good adalah tahap di mana anak mempraktikkan nilai-nilai yang telah dipelajari. Hal ini dapat dilakukan melalui perilaku yang terinspirasi dari cerita atau diskusi sebelumnya, sehingga mereka mengaplikasikan teladan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan ini, pendidikan karakter tidak hanya ditanamkan melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman emosional dan tindakan nyata.

Buku cerita memiliki berbagai jenis yang disesuaikan dengan usia pembacanya. Salah satu jenis yang dianggap paling sesuai untuk anak usia 7-8 tahun adalah *early picture books*. Buku jenis ini dapat diadaptasi menjadi bentuk interaktif, sesuai dengan media yang digunakan.

Ciri utama dari *early picture books* adalah plot yang sederhana dengan fokus pada satu karakter utama yang menjadi pusat perhatian. Karakter tersebut bertujuan untuk menggugah emosi dan mempengaruhi pola pikir anak. Dalam buku ini, ilustrasi memainkan peran yang setara dengan teks, saling mendukung dalam menyampaikan cerita. Cerita yang disajikan biasanya singkat, terdiri dari kurang dari 1.000 kata, namun menggunakan berbagai gaya penulisan dan mencakup berbagai topik.

Meskipun umumnya ditujukan untuk anak usia 7-8 tahun, cerita nonfiksi dalam format ini juga dapat menarik minat anak hingga usia 10 tahun.

2.2.7 Buku Interaktif



Gambar 2.1 Buku Interaktif

(*nytimes.com*, 2024)

Media dapat diartikan sebagai perantara dalam hal ini media merupakan perantara antara pesan dengan penerima informasi. Media yang sering kita jumpai saat ini dalam bentuk koran, film, internet, dan masih banyak lagi. Menurut Schramm, "media adalah teknologi yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah pesan maupun informasi yang sifatnya instruksional. Media ini dapat dilihat, dibaca, didengar, dan dimanipulasi sesuai kebutuhan."

Buku merupakan salah satu media yang efektif untuk menunjang perkembangan diri anak. Melalui buku, anak-anak dapat berimajinasi mengenai isi buku yang dapat memperkaya anak dalam pengenalan akan kosa-kata. Mol et al. (2009: 979) Penggunaan buku interaktif memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran anak. Buku interaktif tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif anak melalui fitur-fitur yang

menarik dan melibatkan berbagai indera. Selain itu, kualitas buku, baik dari segi isi, desain, maupun ilustrasi, serta frekuensi penggunaannya, menjadi faktor krusial untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Buku yang berkualitas dan digunakan secara konsisten dapat membantu anak memahami materi dengan lebih baik serta memperkuat keterampilan kognitif dan emosional mereka.

Salah satu media yang cocok untuk pembelajaran bagi anak-anak adalah buku interaktif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia interaksi berarti, melakukan suatu aksi, melakukan suatu hubungan, mempengaruhi. Sehingga media interaktif dapat diartikan sebagai media yang berkonsep melibatkan pengguna dengan menggunakan suatu interaksi untuk memahami pesan atau informasi yang ada didalamnya.

Buku interaktif dalam bentuk moveable book menghadirkan mekanisme yang memungkinkan elemen kertas di dalam buku untuk dimainkan atau digerakkan. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Berikut adalah jenis-jenis buku interaktif:



Gambar 2.2 Pull Tab

(id.carousell.com, 2024)

1. Buku Interaktif *Pull Tab*

Buku ini memiliki mekanisme di mana anak dapat menarik elemen kertas pada halaman buku, menciptakan gerakan atau perubahan visual.

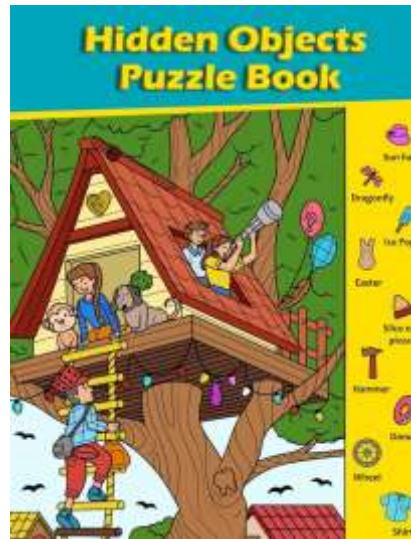


Gambar 2.3 Peek a Boo

(skillmatics.in, 2024)

2. Buku Interaktif *Peek a Boo (Lift a Flap)*

Buku ini mengharuskan anak membuka lipatan yang terdapat pada halaman untuk menemukan kejutan atau gambar tersembunyi di baliknya.



Gambar 2.4 *Hidden Objects Book*

(amazon.com, 2024)

3. Buku Interaktif *Hidden Objects Book*

Buku yang dirancang untuk mengajak anak menemukan objek-objek tersembunyi dalam ilustrasi, mengembangkan keterampilan observasi dan imajinasi mereka.



Gambar 2.5 *Pop-up*

(printninja.com, 2024)

4. Buku Interaktif Pop-Up

Buku dengan elemen tiga dimensi yang muncul saat halaman dibuka,

menggunakan teknik lipatan kertas untuk menciptakan efek visual menarik.

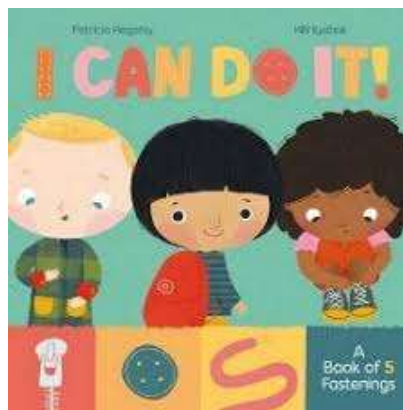


Gambar 2.6 Interactive Games

(bighearttoys.com, 2024)

5. Buku Interaktif Games

Buku ini menggabungkan elemen permainan, baik dengan menggunakan alat tulis maupun tanpa alat, untuk melibatkan anak secara aktif dalam cerita.



Gambar 2.7 Interactive Participation

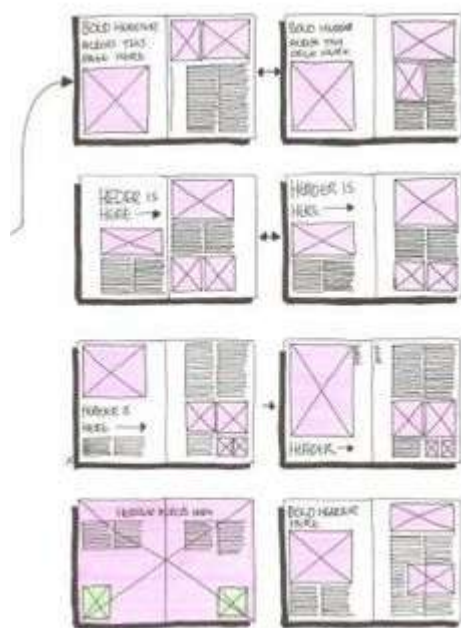
(uk.bookshop.org, 2024)

6. Buku Interaktif Participation

Buku ini disertai dengan aktivitas seperti tanya jawab atau instruksi sederhana, mendorong anak untuk berpartisipasi dan menguji pemahaman mereka terhadap cerita.

Setiap jenis buku ini memberikan pengalaman unik yang dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar, sekaligus merangsang perkembangan sensorik, motorik, dan kognitif mereka.

2.2.8 Layout



Gambar 2.8 Layout Buku Cerita

(orami.co.id, 2024)

menurut Rustan (2008:0) menyatakan, “Pada dasarnya tata letak dapat digambarkan sebagai susunan elemen-elemen. Rancang elemen untuk bidang media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang terkandung di dalamnya. ”

Anak-anak lebih suka gambar besar, jadi Anda perlu menyesuaikan tata letak dan tata letak gambar. Itu harus seimbang dan penempatannya harus sesuai dengan materi yang dijelaskan. Berikut adalah jenis tata letak yang tepat adalah Grid Layout

2.2.9 Psikologi Warna

Warna sebagai Aspek Psikologi dan Filosofis dalam Desain dan Kehidupan

Warna merupakan elemen dominan dalam desain yang memiliki pengaruh kuat terhadap persepsi filosofis dan psikologis manusia. Berikut deskripsi psikologi warna menurut Frank dan Gilovich (1988):



Gambar 2.9 Warna Putih

(orami.co.id, 2024)

1. Psikologi Warna Putih

- Asosiasi Positif:

Putih melambangkan kemurnian, kepolosan, dan kesederhanaan.

Dalam desain, warna ini sering digunakan untuk menciptakan kesan ruangan yang lebih luas dan bersih.

- Asosiasi Negatif:

Di sisi lain, putih dapat memberikan kesan bosan, dingin, kosong, terisolasi, dan keras.



Gambar 2.10 Warna Hijau

(rukita.co, 2024)

2. Psikologi Warna Hijau

- Asosiasi Positif:

Hijau identik dengan alam yang menenangkan, memberikan efek meredakan stres, ketenangan, dan kasih sayang. Warna ini juga diyakini mampu meningkatkan konsentrasi dan motivasi.



Gambar 2.11 Warna Kuning

(klikdokter.com, 2024)

3. Psikologi Warna Kuning

- Asosiasi Positif:

Kuning dianggap sebagai simbol keceriaan, energi, kehangatan, dan semangat, seperti pancaran sinar matahari yang memberikan perasaan positif.



Gambar 2.12 Warna Biru

(id.usembassy.gov, 2024)

4. Psikologi Warna Biru

- Asosiasi Positif:

Biru memberikan efek ketenangan, kedamaian, keamanan, stabilitas, dan ketertiban.

- Asosiasi Negatif:

Jika digunakan secara berlebihan, biru dapat menimbulkan kesan sedih, kesepian, dan galau.



Gambar 2.13 Warna Coklat

(hellosehat.com, 2024)

5. Psikologi Warna Coklat

- Asosiasi Positif:

Coklat, khususnya dalam nuansa cream, memberikan rasa kekuatan, ketahanan, keamanan, kenyamanan, dan kehangatan.

- Asosiasi Negatif:

Warna coklat tua yang terlalu dominan dapat menciptakan kesan kesedihan, isolasi, dan kehampaan.



Gambar 2.14 Warna Oranye

(kompas.com, 2024)

6. Psikologi Warna Oranye

- Asosiasi Positif:

Oranye memberikan energi emosional, seperti kasih sayang, gairah, dan kehangatan. Warna ini menciptakan kesan hangat dan ramah.



Gambar 2.15 Warna Kuning Muda

(halodoc.com, 2024)

7. Psikologi Warna Kuning Muda

- Asosiasi Positif:

Kuning muda melambangkan kebahagiaan, keceriaan, dan energi.

Warna ini memberikan kesan bercahaya dan terang.

Dengan memahami psikologi warna, desainer dan pemasar dapat memanfaatkan warna secara strategis untuk menciptakan efek psikologis yang sesuai dengan tujuan desain atau promosi mereka. Setiap warna memiliki makna

yang unik dan pengaruh emosional yang kuat, sehingga pemilihan warna yang tepat menjadi hal yang penting dalam menciptakan pengalaman visual yang efektif.

2.2.10 Karakter



Gambar 2.16 Desain Karakter

(*thedesignsketchbook.com*, 2024)

Dalam bukunya *Creative Character Design*, Bryan Tillman menjelaskan bahwa cerita memainkan peran penting dalam menciptakan desain karakter yang baik. Meski cerita bukan elemen utama dalam desain karakter, ia berfungsi sebagai alat untuk menggali dan mengembangkan karakter melalui sifat-sifat yang muncul dalam narasinya. Dengan demikian, desainer dapat memperoleh gambaran yang jelas dan kuat untuk membangun karakter yang sesuai dengan cerita tersebut.

Tillman juga menekankan bahwa karakter diciptakan untuk mendukung cerita, sehingga hubungan antara keduanya harus harmonis. Meskipun dimungkinkan untuk menggambar karakter tanpa cerita terlebih dahulu, hal ini sering kali menyebabkan masalah. Ketika cerita tidak sesuai dengan karakter yang

telah dibuat, desainer harus mengubah cerita atau mendesain ulang karakter untuk menciptakan keselarasan.

Sebuah ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan kisah memerlukan karakter protagonis yang menarik simpati pembaca. Hubungan emosional antara pembaca dan karakter, terutama jika mereka menemukan kesamaan sifat, dapat meningkatkan daya tarik cerita. Namun, hal ini tidak selalu berlaku untuk semua jenis karakter. Dalam pembuatan karakter antagonis, misalnya, desainer dapat dengan sengaja menciptakan sifat yang membuat pembaca tidak menyukai karakter tersebut.

Elemen yang Perlu Diperhatikan dalam Desain Karakter

Untuk menciptakan karakter yang spesifik dan detail, desainer harus mempertimbangkan beberapa aspek sebelum, selama, dan setelah pengembangan cerita. Elemen-elemen ini meliputi:

1. Nama

Pemberian nama yang tepat dapat menjadi cara efektif untuk mengembangkan karakter, karena nama dapat mencerminkan sifat dan identitas karakter itu sendiri.

2. Teks, Narasi, dan Pidato

Penambahan teks, narasi, atau *voice over* dalam pengenalan karakter dapat membantu memberikan informasi lebih mendalam tentang karakter tersebut.

3. **Desain Visual**

Desain karakter harus mampu menggambarkan sifat dan perilakunya secara visual, bahkan hanya dalam sekali lihat.

4. **Tingkah Laku**

Tingkah laku karakter mencerminkan sifat, motivasi, serta latar belakangnya. Elemen ini membantu membangun kepribadian karakter dalam konteks cerita.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek ini, desainer dapat menciptakan karakter yang menarik, konsisten, dan relevan dengan cerita, sehingga memperkuat hubungan emosional antara pembaca dan karakter yang diciptakan.