

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan membahas mengenai teori serta konsep yang digunakan untuk mendukung tercapainya *Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Interaktif Untuk Anak Sebagai Media Pengenalan Cemilan Budaya Keturunan Tionghoa-Indonesia*. Seperti teori tentang pengenalan budaya, pendidikan anak, desain buku pada anak dan kognisi dan pembelajaran.

Teori Pembelajaran Multisensori yang dikembangkan oleh Grace Fernald dan Gillingham akan menjadi grand teori yang digunakan dalam tugas akhir ini. Teori ini menekankan pentingnya melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran, karena setiap individu memiliki cara berbeda dalam menerima dan memproses informasi. Menurut Gardner, manusia memiliki kecerdasan majemuk yang meliputi kecerdasan visual-spasial, kinestetik, musikal, logis-matematis, interpersonal, intrapersonal, linguistik, dan naturalis. Pembelajaran multisensori berarti menggunakan lebih dari satu jenis kecerdasan tersebut secara bersamaan untuk membantu individu memahami dan mengingat informasi dengan lebih efektif.

Teori ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, desain komunikasi visual, psikologi pendidikan, dan terapi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Di bidang pendidikan, teori ini digunakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual, auditori, dan kinestetik agar siswa lebih mudah memahami materi. Di bidang desain komunikasi visual, pendekatan multisensori digunakan untuk menciptakan media yang menarik dan mudah dipahami oleh target audiens.

Tujuan penggunaan teori ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman anak melalui pendekatan yang melibatkan berbagai indera, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan informasi lebih mudah diserap. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran multisensori dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman, khususnya pada anak-anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Linda R. Siegel (1994) menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan pendekatan multisensori memiliki kemampuan membaca dan memahami teks yang lebih baik. Penelitian lainnya oleh Leong dan Jerred (2001) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali dan mengingat konsep tertentu.

Relevansi teori ini dalam tugas akhir sangat kuat, karena buku cerita ilustrasi interaktif yang akan dirancang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak dalam mengenal cemilan budaya Tionghoa. Dengan menggunakan pendekatan multisensori, buku ini akan melibatkan indera visual melalui ilustrasi, indera kinestetik melalui interaksi fisik,

serta potensi keterlibatan indera auditori jika terdapat elemen bernyanyi atau audio. Hal ini diharapkan dapat membuat anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat informasi tentang cemilan Tionghoa, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan Teori Pembelajaran Multisensori ini sangat relevan dan sesuai untuk mencapai tujuan dari tugas akhir ini.

## **2.1 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan perancangan yang diangkat, setelah dilakukan identifikasi ditemukan sebuah perancangan dengan tema yang serupa, yaitu Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Makna Simbolik Budaya Tionghoa di Indonesia untuk Remaja Usia 11-12 tahun karya Febrina Devana. Objek yang diangkat dalam perancangan tersebut adalah makna simbolik dari makanan budaya tionghoa di Indonesia, sedangkan objek materi yang digunakan penulis adalah cemilan akulturasi Tionghoa-Indonesia jarang diketahui asal-usulnya. Konteks yang mendasari perancangan Febrina Devana adalah kue tradisional budaya Tionghoa di Indonesia sebagai aset bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan sedangkan konteks penulis lebih kepada untuk memperkenalkan kepada generasi muda, sarana pengetahuan dan warisan budaya bahwa cemilan tersebut yang merupakan hasil akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia. Media yang digunakan dalam pembelajaran makna simbolik kue tradisional budaya Tionghoa adalah media interaktif yang ditujukan untuk anak berusia 11-12 tahun sedangkan media yang digunakan penulis ditujukan kepada anak-anak berusia 4-6 tahun.

Identifikasi terhadap tema sejenis selanjutnya adalah Perancangan Media Interaktif tentang Pembelajaran Makna Etis Perayaan Tahun Baru Imlek oleh Chrysantia Aprita Sutanto. Objek dalam perancangan tersebut adalah Perayaan Tahun Baru Imlek, sedangkan objek materi yang digunakan penulis adalah cemilan akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia. Konteks yang mendasari perancangan Chrysantia Aprita Sutanto adalah Perayaan Tahun Baru Imlek hanya sebagai euforia. Sedangkan konteks penulis lebih menggaris bawahi mengenai pengenalan, pengetahuan dan warisan budaya yang butuh dikenalkan agar tidak hilang asal-usulnya. Media yang digunakan dalam pembelajaran makna etis Tahun Baru Imlek adalah media interaktif dengan sasaran perancangan, yaitu anak berusia 8-12 tahun. Buku ilustrasi adalah media yang digunakan penulis dengan sasaran anak-anak usia 4-6 tahun

Identifikasi terhadap tema sejenis selanjutnya adalah Perancangan Buku Bacaan tentang Festival Budaya Tionghoa untuk Anak-anak oleh Sherly Ongko Mintiono. Objek yang digunakan yaitu festival budaya Tionghoa dengan sasaran anak berusia 6-8 tahun. Konteks yang mendasari adalah memahami budaya Tionghoa melalui festival atau perayaan dapat menggambarkan kebiasaan sehari

hari, tradisi, dan cerita mitos yang berkembang. Sedangkan objek yang penulis gunakan adalah cemilan akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia dengan sasaran anak-anak usia 4-6 tahun. Konteks yang mendasari perancangan adalah cemilan akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia sebagai pengenalan, pengetahuan dan warisan yang butuh diberitakan asal-usul kebenarannya.

## **2.2 Tinjauan Mengenai Edukasi Multikultural Melalui Media**

Dalam penelitian berjudul “Pengaruh Akulturasi Budaya Minangkabau Pada Etnis Tionghoa Di Kota Padang” oleh Rafiq Kurniawan et al., (2023) menunjukkan bahwa akulturasi budaya Minangkabau memiliki pengaruh signifikan terhadap etnis Tionghoa di Kota Padang. Etnis Tionghoa di Kota Padang telah mengadaptasi beberapa tradisi dan nilai-nilai Minangkabau, seperti menggunakan nasi kunyit dalam pernikahan dan menganut filosofi Minangkabau seperti "Dima Bumi Dipijak, Disina Langik Dijunjuang" yang artinya harus bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Selain itu, etnis Tionghoa di Kota Padang juga menggunakan bahasa percakapan sehari-hari yang menyerap gaya bahasa masyarakat Minang, yaitu disebut Tionghoa Pondok Padang. Hal ini menunjukkan bahwa akulturasi budaya Minangkabau telah membantu menciptakan harmoni dan integrasi antara etnis Tionghoa dan masyarakat Minangkabau di Kota Padang.

Dalam Penelitian berjudul Fenomena Akulturasi Pecinan Di Surabaya yang disusun oleh Sari (2022) ini, membahas tentang akulturasi budaya etnis Tionghoa di Surabaya dan bagaimana proses tersebut mempengaruhi hubungan antara etnis Tionghoa dan etnis lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akulturasi budaya etnis Tionghoa di Surabaya telah terjadi sejak lama dan dapat dilihat dari perkampungan masyarakat Tionghoa di daerah Kembang Jepun, Kapasan, Tembakan, dan sekitar pasar Atom. Akulturasi ini juga dapat dibuktikan oleh fakta sejarah tentang kebutuhan terhadap tenaga kerja tukang pandai emas yang didatangkan dari Cina daratan dan kelompok para pekerja pembuat bangunan dan perdagangan ke Surabaya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa akulturasi budaya etnis Tionghoa dengan budaya lokal Surabaya dapat mempermudah proses interaksi diantara mereka dan membentuk budaya baru yang unik.

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Budaya Tionghoa Terhadap Kuliner di Kota Medan” yang disusun oleh Rudiansyah & Sijabat (2022) menunjukkan bahwa kedatangan bangsa Tionghoa di Kota Medan telah memberikan pengaruh besar terhadap kuliner di kota tersebut. Pengaruh ini dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti jenis makanan, nama makanan, peralatan makan, dan ornamen yang digunakan. Contoh makanan khas Medan yang telah terpengaruh oleh budaya Tionghoa adalah Soto Medan, Ci Cong Fan, Bakpao, Cap Cay, dan Bakmi. Selain itu, penggunaan sumpit sebagai alat makan juga telah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Medan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa

pengaruh budaya Tionghoa tidak hanya terbatas pada makanan, tetapi juga pada ornamen dan dekorasi yang digunakan di restoran dan rumah makan. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa akulturasi budaya Tionghoa dan budaya Indonesia telah menciptakan keunikan dan keragaman kuliner di Kota Medan.

Dalam penelitian yang berjudul “Akulturasi Perkembangan Makanan Ringan Tiongkok di Kota Surabaya” yang disusun oleh Hermawan & Winoto (2022) menyatakan bahwa hubungan antara Tiongkok dan Indonesia telah terjalin sejak lama, yang terbukti dari catatan sejarah dan peninggalan-peninggalan yang ditemukan. Interaksi yang panjang ini menyebabkan terjadinya akulturasi atau percampuran budaya di berbagai aspek, terutama dalam hal makanan. Di Kota Surabaya, terdapat beberapa makanan ringan yang merupakan hasil perpaduan budaya Tiongkok dan Indonesia, yang mengalami penyesuaian dari versi aslinya di Tiongkok, baik dalam hal bahan, cara memasak, maupun rasa, agar sesuai dengan selera dan ketersediaan bahan di Surabaya. Beberapa contoh makanan hasil akulturasi yang dibahas dalam jurnal ini adalah Lun Pia (sejenis lumpia), Kue Tok/Kue Ku, dan KOMPIANG/Roti Alot. Perbedaan-perbedaan yang terjadi pada makanan-makanan tersebut merupakan hasil penyesuaian terhadap kondisi lokal, seperti ketersediaan bahan baku, adat istiadat setempat, kepercayaan, dan selera masyarakat Surabaya. Meskipun mengalami perubahan, makanan-makanan ini tetap menjadi bukti nyata adanya percampuran budaya dan hubungan baik antara Tiongkok dan Indonesia, khususnya di Kota Surabaya.

Dalam penelitian yang berjudul “Analisis Akulturasi Budaya Pada Restoran “Kartiko” Surabaya” yang disusun oleh Angeline (2021) menunjukkan bahwa restoran "Kartiko" di Surabaya merupakan contoh akulturasi budaya yang unik, yang menggabungkan elemen-elemen dari budaya Tiongkok, Indonesia (Jawa), dan Belanda. Dari segi arsitektur, desain interior, dan makanan, restoran ini menampilkan perpaduan budaya yang khas. Budaya Tiongkok yang paling terlihat dalam arsitektur dan desain interior, sedangkan budaya Belanda lebih terlihat dalam penggunaan ubin dan furnitur. Makanan yang dijual di restoran ini juga merupakan hasil percampuran budaya, seperti Lontong Cap Go Meh yang merupakan perpaduan budaya Tiongkok dan Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa akulturasi budaya dapat menciptakan identitas yang unik dan menarik, serta dapat menjadi daya tarik bagi pelanggan.

### **2.3 Tinjauan Mengenai Buku Cerita Interaktif**

Buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan isi cerita (Wicaksono, 2020). Penggunaan media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu merangsang imajinasi dan kreativitas

mereka. Dengan ilustrasi yang menarik dan interaktivitas yang ditawarkan, siswa dapat lebih mudah memahami konteks cerita serta karakter-karakter yang ada di dalamnya. Selain itu, buku cerita bergambar interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menemukan isi cerita, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan membaca dan berpikir kritis yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Buku cerita interaktif ini memfasilitasi cara berpikir konkrit siswa, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan mendorong kreativitas serta imajinasi, serta dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Liliana & Setyaningtyas, 2023). Dengan menghadirkan elemen-elemen interaktif, buku ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai kemungkinan dalam cerita, sehingga mereka dapat berpikir kritis dan analitis dalam mencari solusi terhadap berbagai tantangan yang dihadapi oleh karakter dalam cerita. Selain itu, pengalaman belajar yang kaya yang ditawarkan oleh buku cerita interaktif ini membantu siswa menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan relevansi materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan buku cerita interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk membentuk karakter dan keterampilan berpikir siswa yang lebih baik, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di dunia nyata.

Penggunaan buku cerita interaktif sebagai salah satu alternatif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak sangatlah efektif, karena mereka dapat belajar melalui media sentuh dan rasa (Febriyanti & Putra, 2023). Buku cerita interaktif ini dirancang sedemikian rupa untuk melibatkan berbagai indera anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan adanya elemen-elemen yang dapat disentuh, seperti tekstur berbeda pada halaman atau gambar yang dapat digerakkan, anak-anak tidak hanya membaca cerita, tetapi juga merasakan pengalaman yang lebih mendalam. Hal ini penting karena anak-anak cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui pengalaman langsung. Selain itu, interaksi yang ditawarkan oleh buku cerita ini mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif secara bersamaan. Dengan cara ini, buku cerita interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan rasa ingin tahu anak-anak, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan awal. Melalui pendekatan ini,

diharapkan anak-anak dapat lebih siap menghadapi tantangan belajar di masa depan dan mencintai proses belajar itu sendiri.

Buku cerita interaktif yang dapat digunakan sebagai media latihan motorik halus anak usia 4-6 tahun merupakan alat yang sangat berharga dalam mendukung perkembangan keterampilan anak. Buku ini dirancang khusus untuk melatih motorik halus anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Melalui berbagai aktivitas yang ada dalam buku, seperti menggunting, menempel, atau menjawab pertanyaan dengan cara yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya belajar tentang cerita yang disajikan, tetapi juga mengembangkan koordinasi tangan dan mata serta keterampilan manipulatif mereka. Selain itu, buku ini juga memungkinkan anak-anak untuk melakukan latihan secara mandiri, yang memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan kecepatan dan minat mereka masing-masing (Kalmansur et al., 2023). Pendekatan ini sangat penting karena memberikan anak kebebasan untuk bereksplorasi dan berkreasi, sekaligus membangun rasa percaya diri saat mereka berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang ada. Dengan demikian, buku cerita interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung perkembangan holistik anak, termasuk aspek kognitif, sosial, dan emosional, yang semuanya sangat penting dalam tahap awal pertumbuhan mereka.

Media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan literasi sejak dini karena memudahkan pembelajaran bercerita dan bermain, yang merupakan metode efektif untuk menumbuhkan budaya literasi anak. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif dalam proses pembelajaran, media ini tidak hanya membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui aktivitas yang melibatkan bercerita dan bermain, anak-anak dapat secara alami mengenal huruf, kata, dan konsep dasar literasi lainnya. Hal ini sangat penting karena pengalaman positif pada tahap awal pembelajaran literasi dapat memotivasi anak untuk lebih aktif dalam belajar membaca dan menulis (Winnuly et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran interaktif ini juga dapat meningkatkan keterlibatan sosial anak, karena seringkali kegiatan bercerita dan bermain dilakukan dalam kelompok. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga belajar dari teman-teman mereka, yang dapat memperkaya pengalaman literasi mereka. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak akan mengembangkan minat yang tinggi terhadap buku dan membaca, serta membangun fondasi yang kuat untuk keterampilan literasi mereka di masa depan. Dengan segala kelebihannya, media pembelajaran interaktif ini menjadi salah satu solusi inovatif dalam mendukung pendidikan literasi sejak dini.

## **2.4 Tinjauan Mengenai Cemilan Dalam Media**

Dalam Jurnal yang berjudul “Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa” yang disusun oleh Sumarli & Kurnianto (2018) bertujuan untuk mengembangkan karakter animasi berbasis kudapan khas Tionghoa yang dapat digemari oleh masyarakat luas. Dengan menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka, penelitian ini berhasil mengembangkan empat karakter animasi yang unik dan menarik, yaitu Zizi (bakpao), Shao (siomay), Jian (onde-onde), dan Tata (egg tart). Karakter-karakter ini dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip animasi dan desain karakter, serta menggunakan warna-warna cerah dan bentuk-bentuk dasar yang sesuai dengan kudapan khas Tionghoa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan animasi lokal yang lebih kreatif dan inovatif, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya dan tradisi Tionghoa di Indonesia.

Budaya Cina Peranakan, dapat disimpulkan bahwa budaya ini merupakan hasil dari proses akulturasi antara budaya Cina, Jawa, dan Belanda (Gumulya, 2017). Masyarakat Cina Peranakan memiliki identitas jamak yang unik dan khas, yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam hal budaya makan, budaya Cina masih dominan, terutama dalam etiket dan peralatan makan. Namun, akulturasi juga terjadi dalam menu makanan, dengan penggunaan bahan-bahan lokal dan perpaduan rasa yang unik. Masyarakat Cina Peranakan juga memiliki kebiasaan makan yang beragam, tergantung pada jenis makanan yang dihidangkan, dan masih mempertahankan beberapa ajaran Konfusius, terutama dalam hal berbakti kepada orang tua. Secara keseluruhan, budaya Cina Peranakan merupakan contoh dari kebhinekaan masyarakat Indonesia yang telah berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan budaya Indonesia.

## **2.5 Kajian Teoritis**

Pada bagian kajian teoritis ini, yang dilakukan adalah mempelajari berbagai aspek yang mendukung perancangan buku cerita ilustrasi interaktif, antara lain mengenai pengenalan budaya, pendidikan anak, desain buku untuk anak, dan teori kognisi pembelajaran. Pengenalan budaya menjadi dasar utama dalam memahami bagaimana budaya, khususnya cemilan dari budaya Tionghoa, dapat diperkenalkan kepada anak-anak melalui media buku. Pendidikan anak dibahas untuk memahami tahap perkembangan anak usia dini, khususnya terkait dengan cara anak mempelajari hal baru dan bagaimana mereka berinteraksi dengan informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan naratif. Desain buku untuk anak mencakup studi tentang elemen visual yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak, seperti ilustrasi, warna, dan layout. Teori kognisi pembelajaran, termasuk teori pembelajaran multisensori, ditinjau untuk memberikan landasan

ilmiah tentang bagaimana anak-anak memproses informasi melalui berbagai indera dan bagaimana interaksi visual dan kinestetik dalam buku dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dengan kajian teoritis ini, diharapkan buku cerita ilustrasi yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran anak secara holistik, menarik, dan mendidik.

### **1.6.7 Teori Pengenalan Budaya**

Teori pengenalan budaya, khususnya kepada anak, memiliki peranan penting dalam membentuk identitas dan pemahaman mereka tentang keragaman di dunia. Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura (Munir et al., 2021). Teori ini menekankan bahwa individu dapat belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui observasi dan imitasi terhadap perilaku orang lain. Dalam konteks pengenalan budaya, anak-anak dapat belajar mengenai nilai-nilai, norma, dan tradisi dari lingkungan sekitar mereka dengan mengamati dan meniru perilaku orang dewasa atau teman sebaya. Dengan demikian, buku cerita interaktif yang menyajikan elemen budaya Tionghoa dapat berfungsi sebagai media yang efektif, di mana anak-anak dapat mengamati, berinteraksi, dan akhirnya menginternalisasi pengetahuan budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, Teori Konstruktivisme juga memberikan perspektif yang kuat dalam pembelajaran budaya bagi anak. Teori ini berpendapat bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan mereka (Galuh Mahardika & Sariyatun, 2020). Dalam konteks pengenalan budaya, anak-anak tidak hanya diberi informasi, tetapi juga diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Misalnya, buku cerita interaktif dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi budaya Tionghoa melalui aktivitas yang melibatkan mereka, seperti mencoba resep makanan, mengenali simbol-simbol budaya, atau berinteraksi dengan karakter yang menggambarkan tradisi tertentu. Dengan demikian, melalui pendekatan konstruktivis, anak-anak diharapkan dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna mengenai keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka.

Implementasi kedua teori ini dalam buku cerita interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang kaya bagi anak-anak. Dengan memadukan observasi, imitasi, dan partisipasi aktif, anak-anak tidak hanya memahami apa itu budaya Tionghoa, tetapi juga merasakan makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini penting untuk membentuk sikap toleransi dan menghargai perbedaan, yang merupakan pondasi penting dalam masyarakat yang beragam. Selain itu, dengan memahami budaya lain, anak-anak juga dapat mengembangkan rasa identitas yang lebih kuat dan keterhubungan dengan lingkungan sosial mereka.

### **1.6.8 Teori Pendidikan Anak**

Teori Perkembangan Kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget merupakan salah satu pendekatan yang sangat berpengaruh dalam memahami cara anak-anak berpikir dan belajar. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung dalam serangkaian tahap yang berbeda, di mana setiap tahap memiliki karakteristik dan kemampuan berpikir yang unik (Istiqomah & Maemonah, 2021). Tahapan ini meliputi tahap sensorimotor, praoperasional, konkret, dan formal. Pada tahap sensorimotor, yang berlangsung dari lahir hingga usia dua tahun, anak-anak mulai memahami dunia melalui pengalaman sensorik dan motorik. Pada tahap praoperasional, yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa dan simbol, meskipun pemikiran mereka masih egosentris dan kurang logis.

Fokus utama dalam pendidikan anak berdasarkan teori Piaget adalah menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Sebagai contoh, dalam konteks anak usia praoperasional, penggunaan buku cerita interaktif yang melibatkan visual yang menarik, narasi yang sederhana, dan elemen interaktif sangatlah relevan. Anak-anak pada tahap ini cenderung belajar melalui imajinasi dan permainan, sehingga pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggugah rasa ingin tahu dapat meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, Piaget menekankan pentingnya aktivitas konkret untuk membantu anak-anak memahami konsep yang lebih abstrak. Oleh karena itu, kegiatan yang melibatkan pengamatan langsung, eksplorasi, dan partisipasi aktif sangat dianjurkan dalam konteks pengajaran.

Melalui pemahaman tentang tahap-tahap perkembangan kognitif yang dijelaskan oleh Piaget, para pendidik dan orang tua dapat lebih efektif dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Hal ini tidak hanya membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memperhatikan cara anak berpikir dan belajar, pendekatan yang diambil dapat lebih bersifat individual dan responsif terhadap kebutuhan serta potensi masing-masing anak. Dalam konteks pengenalan budaya melalui buku cerita interaktif, penerapan teori perkembangan kognitif Piaget menjadi kunci untuk memastikan bahwa pengalaman belajar yang diberikan dapat diakses dan dipahami dengan baik oleh anak-anak.

### **1.6.9 Teori Buku Anak**

Dalam mendesain buku untuk anak, terdapat berbagai teori yang perlu dipertimbangkan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan mendidik. Salah satu aspek penting adalah format buku; buku untuk anak biasanya didesain dengan ukuran yang lebih kecil dan mudah dipegang agar sesuai dengan

tangan anak-anak. Selain itu, pemilihan jenis ilustrasi juga berperan krusial, di mana ilustrasi yang digunakan harus mampu menggambarkan cerita dengan jelas dan menarik perhatian anak. Ilustrasi yang cerah, penuh warna, dan memiliki karakter yang menyenangkan dapat merangsang imajinasi serta meningkatkan daya tarik visual buku.

Warna menjadi elemen vital lainnya dalam desain buku anak, karena warna dapat mempengaruhi suasana hati dan emosi. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras akan lebih menarik bagi anak, sementara pilihan palet warna yang lembut dapat menciptakan suasana yang tenang. Di samping itu, tipografi harus dipilih dengan cermat; font yang jelas dan mudah dibaca sangat penting untuk membantu anak dalam memahami teks. Selain itu, ukuran huruf yang cukup besar dan spasi yang memadai akan membuat teks lebih mudah dibaca oleh anak-anak.

Tata letak halaman juga tidak kalah penting, di mana komposisi yang seimbang antara teks dan gambar akan memudahkan anak dalam mengikuti alur cerita. Penempatan ilustrasi yang tepat dapat membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan mendukung pemahaman mereka terhadap konten. Dalam hal ini, interaksi yang ditawarkan dalam buku juga harus diperhatikan. Buku interaktif yang melibatkan elemen seperti pop-up, lift-the-flap, atau suara dapat meningkatkan keterlibatan anak dan menjadikan pengalaman membaca lebih menyenangkan.

Terakhir, elemen cerita dan narasi harus disusun dengan memperhatikan usia dan perkembangan kognitif anak. Cerita yang sederhana dan mudah dipahami, dengan narasi yang menyenangkan, dapat membantu anak terhubung dengan konten dan budaya yang ingin dikenalkan. Pemilihan bahan buku juga harus mempertimbangkan daya tahan dan keamanan, terutama jika buku tersebut ditujukan untuk anak-anak yang lebih kecil. Dengan memperhatikan semua aspek ini, desain buku untuk anak dapat menjadi alat yang efektif dalam mendidik sekaligus menghibur, menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan.

### **2.5.3.1 Ilustrasi**

Gaya Ilustrasi dalam buku cerita anak merupakan elemen kunci yang dapat memperkuat narasi dan menarik perhatian pembaca. Ilustrasi harus disesuaikan dengan tema dan cerita yang ingin disampaikan, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan terhubung dengan konten yang disajikan. Gaya ilustrasi dapat bervariasi dari yang realistis, yang memberikan gambaran akurat tentang objek dan situasi, hingga kartun, yang menyajikan karakter dan objek dengan tampilan yang lebih lucu dan sederhana. Ada juga gaya kolase, yang menggabungkan berbagai bahan dan teknik untuk menciptakan visual yang unik dan menarik.

Untuk tugas akhir ini, digunakan gaya kartun yang ceria dan penuh warna. Gaya kartun tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga memungkinkan penggunaan karakter yang lucu dan ekspresif, yang dapat membantu dalam menyampaikan emosi dan cerita dengan lebih efektif. Ilustrasi dalam gaya kartun dapat memudahkan anak-anak untuk memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita, serta membuat mereka lebih tertarik untuk membaca. Menurut Aisyah & Rinjani (2023), ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat baca dan memperkuat daya tarik cerita. Selain itu, penelitian oleh Aprilia & Wardaya (2024) menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung terlibat dengan cerita yang memiliki ilustrasi berwarna cerah dan penuh karakter yang menyenangkan.

### **2.5.3.2 Format dan Ukuran Buku**

Ukuran dan format buku anak memiliki peranan penting dalam menarik perhatian dan kenyamanan pembaca cilik. Buku anak biasanya hadir dalam berbagai ukuran, mulai dari ukuran kecil yang dirancang untuk mudah dipegang oleh tangan kecil, hingga ukuran yang lebih besar yang cocok untuk dibaca bersama dengan orang tua atau pengasuh. Ukuran yang lebih kecil memudahkan anak untuk membawa buku ke mana saja, sementara buku yang lebih besar dapat meningkatkan interaksi saat dibaca bersama, memungkinkan pembaca untuk berbagi pengalaman dan menjelaskan ilustrasi dengan lebih mudah.

Format buku anak juga bervariasi, dengan pilihan antara hardcover (keras) dan paperback (lunak). Buku hardcover, dengan ketahanan yang lebih baik, cocok untuk buku cerita yang sering dibaca dan disimpan, sedangkan paperback memberikan fleksibilitas dan harga yang lebih terjangkau. Selain itu, buku interaktif, seperti pop-up atau buku yang memiliki elemen tekstur, sangat populer di kalangan anak-anak. Elemen interaktif ini tidak hanya membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan anak. Dengan memadukan ukuran dan format yang tepat, buku anak dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif dan kreativitas mereka.

### **2.5.3.3 Interaktif**

Interaktivitas dalam buku anak adalah salah satu aspek yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat baca anak. Buku yang memiliki elemen interaktif, seperti flap yang bisa dibuka, tekstur yang bisa diraba, atau suara yang dapat diputar, menawarkan pengalaman yang lebih dinamis dibandingkan dengan buku tradisional. Menurut Rais et al. (2024), elemen-elemen interaktif ini tidak hanya menambah kesenangan, tetapi juga membantu anak-anak memahami konten yang disajikan. Mereka menjelaskan bahwa saat anak-anak berinteraksi dengan elemen fisik dalam buku, mereka lebih cenderung terlibat secara emosional dengan

cerita. Hal ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik halus, karena anak-anak belajar untuk membuka flap atau meraba tekstur yang ada di halaman.

Menurut Mazmuzidin & Aziz (2018) dalam jurnal Rais et al., (2024) penggunaan elemen interaktif juga dapat memperkuat pengalaman membaca dengan memberikan konteks tambahan untuk cerita. Chandra et al. (2019) menekankan bahwa interaktivitas dapat membuat cerita lebih hidup. Misalnya, suara yang diputar ketika anak membuka halaman tertentu dapat memperkuat suasana hati atau tema dari cerita, memberikan anak kesempatan untuk terlibat lebih dalam. Dalam hal ini, buku tidak hanya berfungsi sebagai sarana membaca, tetapi juga sebagai alat untuk eksplorasi dan penemuan, memungkinkan anak-anak untuk merasakan kebahagiaan dan kegembiraan saat mereka menemukan hal-hal baru di setiap halaman.

Selain elemen fisik, aktivitas juga dapat menjadi bagian integral dari pengalaman membaca interaktif. Aktivitas seperti teka-teki, pertanyaan, atau permainan sederhana yang disertakan di dalam buku dapat membantu anak-anak memahami cerita dengan cara yang lebih menyenangkan. Menurut Adawiah (2023), aktivitas semacam itu merangsang rasa ingin tahu anak dan mengajak mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan memberi anak-anak kesempatan untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan teka-teki yang berhubungan dengan cerita, mereka tidak hanya terlibat dengan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Keberadaan aktivitas dalam buku anak juga memberikan ruang bagi orang tua atau pengasuh untuk berinteraksi dengan anak selama sesi membaca. Sukmanandita (2020) mencatat bahwa ketika orang dewasa terlibat dalam diskusi atau aktivitas yang berkaitan dengan cerita, hal ini memperkuat hubungan emosional antara mereka dan anak. Pengalaman membaca bersama ini tidak hanya membantu dalam pengembangan bahasa, tetapi juga menciptakan kenangan positif yang akan membuat anak lebih menyukai buku dan membaca di masa depan.

Secara keseluruhan, pengintegrasian elemen interaktif dan aktivitas dalam buku anak dapat memberikan manfaat yang signifikan untuk perkembangan anak. Tidak hanya membantu dalam mempertahankan perhatian anak, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dengan materi dan mendorong perkembangan keterampilan sosial dan kognitif yang penting. Dengan mempertimbangkan pentingnya interaktivitas dalam desain buku, pengarang dan ilustrator dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik tetapi juga mendidik, memberikan pengalaman membaca yang kaya dan menyenangkan bagi generasi mendatang.

Buku interaktif adalah buku yang memiliki tulisan atau kosong yang bersifat saling menginteraksi antara pembaca dengan buku. Berikut merupakan beberapa teknik interaksi dalam buku cerita anak:

1. Pop up



Elemen interaktif pop-up pada buku anak merujuk pada fitur desain yang memungkinkan bagian-bagian tertentu dari buku untuk muncul atau "pop up" ketika halaman dibuka. Elemen ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan pengalaman membaca mereka. Seperti pada Gambar 2.1 pohon yang muncul menjadi 3D ketika halaman dibuka

2. Lift the Flap

Elemen *lift the flap* adalah halaman yang dapat dibuka atau dibalik untuk mengungkap gambar atau informasi baru yang meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan pada anak. Seperti pada Gambar 2.2 jika *lift the flap* dibuka akan mengungkapkan sebuah ilustrasi yang relevan.



#### 2.5.3.4 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain buku cerita anak yang dapat memengaruhi cara anak merespons dan terlibat dengan isi buku. Penggunaan warna yang cerah dan kontras tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap cerita yang disajikan. Dalam konteks ini, warna dapat berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang kuat, di mana setiap warna dapat mengekspresikan emosi atau suasana hati. Menurut Kobayashi (1981), warna dapat mempengaruhi perasaan dan suasana hati individu. Misalnya, warna merah sering diasosiasikan dengan kegembiraan atau semangat, sedangkan biru dapat menciptakan rasa tenang dan damai. Dalam buku cerita anak, pemilihan warna yang tepat dapat membantu menciptakan atmosfer yang sesuai dengan narasi, sehingga anak-anak dapat lebih mudah merasakan emosi yang ingin disampaikan.

Penelitian oleh Mulyati (2022) menunjukkan bahwa warna dapat mempengaruhi kognisi dan perilaku, termasuk cara anak-anak merespons cerita. Dalam eksperimen mereka, anak-anak yang terpapar pada buku cerita dengan warna cerah menunjukkan minat yang lebih besar dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang membaca buku dengan warna yang lebih redup. Hal ini menunjukkan bahwa warna tidak hanya memiliki dampak estetis, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak dalam membaca.

Selain itu, Julianto & Artawan (2021) menekankan pentingnya penggunaan warna dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Ia berargumen bahwa warna dapat membantu memperkuat konsep yang diajarkan dalam buku, dan anak-anak lebih cenderung mengingat informasi ketika disajikan dengan warna-warna yang menarik. Dalam desain buku cerita interaktif ini, warna-warna cerah dapat digunakan untuk menandai bagian penting dari cerita, memberikan petunjuk visual,

atau mengekspresikan perasaan karakter, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi anak-anak.

Dengan memanfaatkan kekuatan warna, buku cerita anak dapat menjadi lebih menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Warna tidak hanya sekadar elemen dekoratif, tetapi juga alat penting dalam menyampaikan pesan dan emosi, yang dapat membantu anak-anak memahami cerita dan merasakan pengalaman yang lebih kaya. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat menjadi salah satu aspek utama yang harus dipertimbangkan dalam perancangan buku cerita anak.

### **2.5.3.5 Tipografi**

Pemilihan font dan ukuran teks dalam desain buku cerita anak adalah aspek penting yang tidak boleh diabaikan, karena keduanya berkontribusi pada keterbacaan dan kenyamanan saat membaca. Font yang mudah dibaca dan ramah anak adalah kunci untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh anak-anak. Font sans-serif sering direkomendasikan karena kesederhanaannya, yang membuatnya lebih mudah untuk dibaca oleh anak-anak. Menurut Garfield (2011), font sans-serif memiliki garis yang bersih dan jelas, tanpa ornamen yang dapat membingungkan pembaca muda. Dalam konteks ini, font seperti Arial, Comic Sans, atau Helvetica sering menjadi pilihan yang ideal, karena bentuk hurufnya yang sederhana dan mudah dikenali.

Lebih jauh lagi, Nikmah (2018) menunjukkan bahwa penggunaan font yang tepat dapat meningkatkan pemahaman membaca anak-anak. Penelitian tersebut menemukan bahwa anak-anak yang membaca teks dengan font sans-serif menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang membaca teks dengan font serif yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa font yang dirancang untuk kenyamanan dapat memfasilitasi proses belajar dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca yang lebih baik.

Selain pemilihan font, ukuran teks juga sangat penting dalam memastikan bahwa anak-anak dapat membaca dengan nyaman. Teks yang terlalu kecil dapat membuat anak-anak merasa frustrasi, terutama bagi mereka yang masih dalam tahap awal belajar membaca. Sebagaimana dinyatakan oleh Çer (2016), ukuran teks yang ideal untuk buku anak-anak usia 4-6 tahun minimalnya adalah 20 poin sampai 24 poin. Ukuran teks yang lebih besar tidak hanya membantu anak-anak yang belajar membaca, tetapi juga memberikan ruang visual yang cukup untuk mereka memproses informasi dengan lebih baik. Hal ini sangat penting karena anak-anak yang lebih muda seringkali masih mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan visual yang diperlukan untuk membaca dengan lancar.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, desainer buku cerita anak dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih baik. Font yang mudah dibaca dan ukuran teks yang tepat dapat membantu mengurangi ketidaknyamanan dan

meningkatkan keterlibatan anak dalam membaca. Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin banyaknya media yang bersaing untuk perhatian anak-anak, penting untuk menciptakan buku yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga ramah bagi pembaca muda. Oleh karena itu, pemilihan font dan ukuran teks yang tepat merupakan langkah krusial dalam perancangan buku cerita yang efektif dan menyenangkan untuk anak-anak.

### **2.5.3.6 Tata Letak Halaman**

Tata letak halaman dalam buku anak adalah aspek desain yang sangat penting untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan informatif. Salah satu elemen kunci dalam tata letak adalah penggunaan ruang putih. Ruang putih merujuk pada area kosong di sekitar teks dan gambar yang tidak terisi. Penggunaan ruang putih yang efektif dapat mengurangi kekacauan visual dan meningkatkan fokus anak pada elemen penting dalam halaman (Imtiyaz et al., 2023). Mereka menyatakan bahwa ruang putih tidak hanya memberikan 'napas' visual, tetapi juga membantu membimbing mata pembaca, terutama anak-anak, ke bagian yang paling penting dari halaman. Ketika ruang putih digunakan dengan bijak, itu menciptakan keseimbangan yang memungkinkan anak untuk mencerna informasi dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dengan cerita.

Selain itu, penempatan teks dan gambar dalam buku anak sangat berpengaruh terhadap pengalaman membaca. Menurut Kharismatuzzahra & Daniar (2024), teks dan gambar dalam buku anak seharusnya saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain. Penempatan yang tidak tepat, di mana teks menutupi gambar penting atau sebaliknya, dapat mengakibatkan kebingungan dan mengurangi efektivitas narasi. Misalnya, jika gambar penting dari karakter tidak terlihat karena tertutup teks, anak-anak mungkin kehilangan konteks atau nuansa yang diperlukan untuk memahami cerita dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi desainer untuk memperhatikan keseimbangan antara teks dan gambar, memastikan bahwa keduanya dapat dengan jelas terlihat dan dipahami oleh anak-anak.

Kombinasi yang baik antara teks dan gambar dapat menciptakan pengalaman membaca yang holistik (Kharismatuzzahra & Daniar, 2024). Hal ini berarti bahwa saat anak-anak melihat gambar, mereka tidak hanya menerima informasi secara visual, tetapi juga mampu mengaitkan informasi tersebut dengan teks yang menyertainya. Penempatan yang strategis memungkinkan anak-anak untuk melakukan koneksi yang lebih baik antara narasi dan ilustrasi, sehingga memperkaya pengalaman membaca mereka. Oleh karena itu, perhatian terhadap tata letak halaman, termasuk penggunaan ruang putih dan penempatan teks dan gambar yang efektif, sangat penting dalam merancang buku cerita anak yang menarik dan mendidik.

Secara keseluruhan, penggunaan ruang putih dan penempatan yang tepat dari teks dan gambar dapat sangat mempengaruhi cara anak-anak memahami dan menikmati cerita. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain ini, desainer dapat menciptakan buku yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga membantu anak-anak dalam proses belajar dan memahami informasi yang disajikan. Desain yang baik tidak hanya membuat buku lebih menarik, tetapi juga lebih mudah diakses dan dinikmati oleh pembaca muda.

### **2.5.3.7 Copywriting**

Copywriting dalam konteks buku anak sangat penting untuk menciptakan cerita dan narasi yang menarik serta mudah dipahami. Dalam penulisan untuk anak, penggunaan bahasa yang sederhana adalah kunci untuk memastikan bahwa pesan cerita dapat diterima dengan baik oleh audiens muda. Menurut Ghozalli (2020), penulis harus menggunakan kosakata yang familiar dan kalimat yang tidak terlalu panjang atau kompleks. Hal ini penting karena anak-anak, terutama yang lebih kecil, mungkin belum sepenuhnya memahami nuansa bahasa yang rumit. Dengan menggunakan bahasa yang sederhana, penulis membantu anak-anak untuk fokus pada inti cerita, sehingga mereka dapat menikmati pengalaman membaca tanpa merasa tertekan oleh kata-kata yang sulit.

Selain itu, pengulangan merupakan elemen penting dalam narasi yang dirancang untuk anak-anak. Gannon (1987) menjelaskan bahwa pengulangan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi anak terhadap cerita. Ketika suatu frasa, kata, atau struktur kalimat diulang dalam narasi, anak-anak dapat lebih mudah mengingat dan mengikuti alur cerita. Pengulangan tidak hanya membantu dalam memperkuat konsep yang diajarkan dalam cerita, tetapi juga memberikan ritme yang menyenangkan yang membuat bacaan menjadi lebih menarik. Contohnya, dalam buku "Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?" karya Bill Martin Jr. dan diilustrasikan oleh Eric Carle adalah buku cerita anak yang mengajarkan anak-anak tentang warna dan hewan dengan cerita tentang beruang coklat yang melihat berbagai hewan lain, dengan setiap halaman menampilkan hewan baru diikuti dengan pertanyaan, "Apa yang kamu lihat?" dan jawaban yang menggambarkan hewan lainnya. Buku ini tidak hanya mengenalkan hewan dan warna, tetapi juga mengajak pembaca untuk berpartisipasi secara interaktif.

Dalam konteks ini, penting untuk mempertimbangkan penggunaan cerita yang menarik dan relevan bagi anak-anak. *What Makes a Good Children's Book: 10 Important Characteristics* (n.d.) menyatakan bahwa cerita yang melibatkan pengalaman sehari-hari atau perasaan yang dapat dikenali anak-anak lebih efektif dalam menarik perhatian dan lebih mudah diingat oleh mereka. Narasi yang kaya akan imajinasi dan emosi dapat memfasilitasi koneksi emosional yang kuat antara anak dan karakter dalam cerita. Misalnya, buku yang menampilkan karakter yang

menghadapi tantangan yang mirip dengan yang dialami anak-anak, seperti ketakutan, kecemasan, atau persahabatan, dapat memberikan rasa empati dan pemahaman yang lebih dalam bagi anak.

Di samping itu, variasi dalam gaya penulisan juga dapat memperkaya pengalaman membaca. Menurut Sipe (2012), kombinasi antara teks, gambar, dan elemen naratif yang dinamis dapat menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh. Gaya bercerita yang beragam, dari narasi linier hingga non-linier, dapat merangsang minat anak dan memicu imajinasi mereka. Dengan memadukan bahasa yang sederhana, elemen pengulangan, serta cerita yang menarik, penulis dapat menciptakan narasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan mendidik.

Secara keseluruhan, copywriting yang efektif dalam buku anak tidak hanya melibatkan pemilihan kata-kata yang tepat, tetapi juga penerapan prinsip-prinsip bercerita yang dapat meningkatkan pemahaman, ingatan, dan keterlibatan anak dengan teks. Dengan pendekatan ini, penulis tidak hanya mendidik anak-anak tetapi juga menanamkan cinta untuk membaca dan belajar sejak usia dini.

#### **2.5.3.8 Keamanan dan Kualitas Bahan**

Dalam mendesain buku anak, salah satu aspek paling krusial adalah kualitas bahan yang digunakan. Material buku haruslah memiliki kertas yang tebal, tahan lama dan tingkat ketahanan warna yang cukup lama, dikarenakan buku akan jadi mudah rusak. Mengingat bahwa anak-anak masih kurang dapat berhati-hati, penggunaan bahan yang tidak mudah rusak adalah sebuah keharusan. Oleh karena itu, produsen buku harus memastikan bahwa semua komponen, mulai dari sampul hingga halaman, isi dan elemen pendukung lainnya.

Penggunaan material yang tepat dan tahan lama juga berkontribusi pada aspek interaktivitas buku anak. Chandra et al., (2019) menjelaskan bahwa buku yang dirancang dengan elemen interaktif—seperti flap yang dapat dibuka, tekstur yang dapat diraba, atau pop-up—memerlukan bahan yang lebih kuat untuk memastikan bahwa elemen tersebut dapat bertahan dalam penggunaan berulang tanpa rusak. Misalnya, buku interaktif yang terbuat dari karton tebal atau bahan yang dilaminasi dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain dengan aman.

Dalam konteks ini, penting untuk melakukan uji coba terhadap bahan yang digunakan sebelum buku dipasarkan. Dalam Tugas Akhir ini perlu menekankan uji coba ketahanan bahan dengan melakukan simulasi penggunaan oleh anak-anak dalam pengaturan yang terkontrol. Hasil dari uji coba tersebut dapat memberikan wawasan berharga mengenai daya tahan dan keamanan produk, serta membantu pengembang dalam merancang buku yang memenuhi harapan orang tua dan anak-anak.

Dengan demikian, pemilihan kualitas bahan dan keamanan dalam pembuatan buku anak bukan hanya sekedar memenuhi regulasi, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman membaca yang positif dan menyenangkan bagi anak. Kombinasi antara bahan yang aman dan tahan lama tidak hanya menjamin keselamatan anak-anak, tetapi juga mendukung interaksi yang lebih baik dengan konten buku, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

### **1.6.10 Teori Kognisi dan Pembelajaran**

#### **2.5.4.1 Pembelajaran Multisensori**

Kegiatan fisik dan gerakan anak dapat ditingkatkan dengan mengajak mereka menirukan gerakan tokoh dalam cerita, melibatkan mereka dalam aktivitas interaktif seperti menggambar dan bermain peran, serta mendorong eksplorasi lingkungan menggunakan bahasa yang sederhana dan instruksi yang jelas. Pendekatan ini menjadikan alat yang menarik dan bermanfaat dalam pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak (Tobing, 2019). Selain itu, kegiatan ini juga dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, yang penting untuk pertumbuhan fisik mereka. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan dan kreatif, anak-anak tidak hanya belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan sosial. Melalui eksplorasi dan permainan, anak-anak dapat memahami konsep-konsep dasar, seperti warna, bentuk, dan angka, yang merupakan pondasi penting dalam pembelajaran lebih lanjut.

Pemanfaatan teknologi multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menyediakan kemudahan akses dan fleksibilitas, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga sangat membantu mereka dalam memahami materi (Triana, 2024). Dengan adanya berbagai platform dan aplikasi yang berbasis multimedia, siswa tidak hanya dapat mengakses informasi dengan lebih mudah, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran yang disajikan. Misalnya, video pembelajaran, animasi, dan simulasi interaktif dapat membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik. Selain itu, teknologi multimedia juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengulang materi yang belum dipahami atau melanjutkan ke topik yang lebih lanjut sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

Penggunaan buku audio dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan minat dan mempermudah pengajaran (Ching & Tahar, 2021). Dengan format yang menarik dan interaktif, buku audio mampu menarik perhatian siswa yang mungkin kurang tertarik dengan metode pembelajaran tradisional, seperti membaca buku teks. Selain itu, buku audio memberikan pengalaman

mendengarkan yang dapat membantu siswa memahami intonasi, pengucapan, dan ritme bahasa dengan lebih baik. Hal ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditori, karena mereka dapat menyerap informasi dengan lebih efektif melalui pendengaran. Selain itu, buku audio juga memungkinkan siswa untuk belajar di berbagai situasi, seperti saat bepergian atau saat melakukan aktivitas lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak terbatas pada waktu dan tempat tertentu. Dengan demikian, integrasi buku audio dalam proses pengajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

#### **2.5.4.2 Teori Kognisi**

Teori pembelajaran kognitif, yang mencakup berbagai pendekatan, menekankan pentingnya proses mental dalam pembelajaran. Beberapa teori utama dalam pembelajaran kognitif termasuk Teori Konstruktivisme, yang diajukan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky (Arif et al., 2024) (D. P. Hanifah et al., 2023). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks buku cerita interaktif, anak-anak dapat membangun pemahaman mereka tentang cemilan budaya melalui cerita dan ilustrasi yang menarik, mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam skema yang telah ada. Dengan demikian, interaksi yang kaya dan aktif antara anak dan materi pembelajaran menjadi sangat penting dalam memperkuat proses belajar.

Selanjutnya, Teori Informasi juga menjadi bagian dari teori pembelajaran kognitif, menyatakan bahwa pembelajaran mirip dengan proses pengolahan informasi dalam komputer. Ini mencakup pengambilan informasi, penyimpanan, dan pengambilan kembali (Helmy, 2011). Dalam konteks buku interaktif, elemen-elemen visual dan interaktif dapat membantu anak-anak dalam mengingat informasi tentang cemilan budaya. Misalnya, ilustrasi yang menarik dan narasi yang mendebarkan dapat memudahkan anak-anak dalam menyimpan informasi dalam memori jangka panjang, sehingga mereka lebih mampu mengingat dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Teori Kognisi merupakan sebuah bidang yang mempelajari proses mental yang terlibat dalam pembelajaran, berfokus pada bagaimana individu berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah (Husamah et al., 2019). Teori ini mencakup berbagai aspek penting, di antaranya adalah proses kognitif yang meliputi perhatian, persepsi, ingatan, dan pemikiran. Proses kognitif ini sangat penting untuk memahami bagaimana anak-anak menyerap informasi baru. Misalnya, perhatian yang baik memungkinkan anak untuk fokus pada elemen-elemen penting dalam suatu konteks, sementara persepsi membantu mereka

menafsirkan informasi yang diterima. Ingatan memainkan peran kunci dalam menyimpan informasi dan pemikiran membantu anak-anak dalam menganalisis serta mengaitkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Dalam konteks pembelajaran anak, pemahaman yang baik tentang teori kognisi dapat memberikan wawasan mendalam tentang cara anak-anak berinteraksi dengan lingkungan mereka dan bagaimana mereka belajar.

Salah satu konsep kunci dalam teori kognisi adalah skema. Skema adalah struktur mental yang membantu individu mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi. Dalam pengertian ini, anak-anak menggunakan skema untuk memahami konsep baru, termasuk budaya dan makanan. Misalnya, saat anak belajar tentang makanan khas dari budaya tertentu, mereka akan membandingkan informasi baru ini dengan skema yang telah mereka miliki tentang makanan sebelumnya. Proses ini membantu mereka membangun pemahaman yang lebih dalam dan luas tentang konteks budaya tersebut. Dengan memahami bagaimana skema berfungsi, pengembang buku cerita interaktif dapat menciptakan materi yang lebih efektif, yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membantu anak-anak membangun dan mengaitkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada.

#### **2.5.4.3 Peran Memori dalam Pembelajaran**

Peran memori dalam pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam teori kognisi. Memori jangka pendek dan jangka panjang berfungsi dalam menyimpan informasi, dan pemahaman mengenai bagaimana informasi disimpan dalam memori jangka pendek serta bagaimana informasi tersebut dapat dipindahkan ke memori jangka panjang adalah krusial (Lestari, 2013). Buku cerita interaktif dapat membantu anak-anak dengan memberikan konteks yang kaya dan menarik, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat informasi. Selain itu, penggunaan strategi mnemonik seperti gambar, rima, atau cerita yang menyenangkan dapat memperkuat kemampuan anak-anak dalam mengingat informasi yang baru dipelajari. Dengan memanfaatkan elemen-elemen ini, desainer buku dapat menciptakan pengalaman membaca yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan.

#### **2.5.4.4 Motivasi dan Pembelajaran**

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah motivasi dan pengaruhnya terhadap proses belajar. Teori motivasi, termasuk Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik, menjelaskan bagaimana motivasi mempengaruhi proses belajar. Anak-anak yang tertarik pada cerita dan ilustrasi dalam buku interaktif cenderung lebih termotivasi untuk belajar tentang budaya dan makanan. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran, seperti berinteraksi dengan buku cerita, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Dalam penelitian Nofira (2023) tentang

motivasi, anak-anak yang merasa terlibat dan memiliki kontrol dalam proses belajar mereka cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, menciptakan buku cerita yang menarik dan interaktif bukan hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mendorong anak-anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran mereka.

Dengan mempertimbangkan semua aspek di atas, teori kognisi memberikan kerangka kerja yang berharga untuk memahami dan merancang materi pembelajaran, terutama untuk anak-anak. Integrasi elemen-elemen kognitif dalam desain buku interaktif dapat memberikan dampak yang signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak, meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya, dan mendorong mereka untuk menjelajahi dunia baru melalui cerita dan informasi yang mereka terima.

#### **2.5.4.5 Implikasi untuk Desain Buku Cerita Interaktif**

Implikasi dari pembuatan buku cerita ilustrasi interaktif ini sangat signifikan dalam konteks pendidikan anak, terutama dalam upaya memperkenalkan budaya yang beragam. Salah satu elemen kunci dalam desain buku ini adalah menciptakan desain yang menarik. Penggunaan warna cerah dan kontras yang menonjol mampu menarik perhatian anak-anak, sehingga meningkatkan minat baca mereka. Selain itu, karakter-karakter yang menarik dan mudah diingat akan membantu anak-anak untuk terhubung secara emosional dengan cerita yang disampaikan. Interaksi yang menyenangkan, seperti flaps yang dapat dibuka atau elemen yang dapat disentuh, tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Desain yang memadukan elemen-elemen tersebut diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi anak-anak untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengeksplorasi cerita serta konteks budaya yang dihadirkan.

Penggunaan narasi dalam buku cerita interaktif ini juga memainkan peranan penting dalam menyampaikan pesan dan informasi yang diinginkan. Narasi yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat usia anak, mempertimbangkan kosa kata dan struktur kalimat yang mudah dipahami. Cerita yang disajikan tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap budaya yang ingin diperkenalkan. Dengan mengaitkan cerita dengan konteks budaya, seperti sejarah atau tradisi dari cemilan Tionghoa, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai budaya dan pentingnya keragaman. Selain itu, narasi yang menyenangkan dan menggugah emosi dapat menciptakan ikatan yang lebih kuat antara anak dan cerita, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang disampaikan. Melalui kombinasi desain yang menarik dan narasi yang relevan, buku cerita interaktif ini diharapkan tidak

hanya menjadi media pembelajaran yang informatif, tetapi juga menyenangkan dan menggugah minat anak terhadap keberagaman budaya.

