

Meningkatkan Daya Ingat Melalui Buku Anak: Hubungan Antara Visual, Interaktivitas, dan Penyampaian Informasi

Joan Andrea Kurniawan

jkurniawano8@student.ciputra.ac.id

Visual Communication Design, School of Creative Industry
Universitas Ciputra Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada bagaimana buku anak, melalui visualisasi dan elemen interaktif, dapat meningkatkan daya ingat pembaca di masa kecil terhadap informasi yang disampaikan. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif berupa survei *online*, data dikumpulkan dari 50 responden dengan rentang usia 18-25 tahun yang memiliki pengalaman membaca setidaknya 2-5 buku anak di masa kecil mereka. Survei *online* ini bertujuan untuk memahami pandangan responden tentang buku anak yang mereka baca serta faktor-faktor yang berkontribusi terhadap ingatan mereka saat dewasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen seperti visual yang menarik, penyisipan nilai moral dan edukatif, serta pengalaman membaca interaktif sangat penting dalam membentuk ingatan jangka panjang. Buku anak tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif dalam menyampaikan informasi yang dapat diingat selama bertahun-tahun. Dengan menggabungkan rasa nostalgia, daya tarik visual, dan narasi edukatif, buku anak bergambar dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan memori, membantu pembaca untuk mengingat isi cerita dan informasi dengan lebih baik di masa depan.

Kata Kunci: Buku anak, Visualisasi, Daya Ingat, Edukasi

ABSTRACT

This research focuses on how children's books, through visualization and interactive elements, can enhance readers' memory retention of the information presented in their childhood. Using a quantitative approach in the form of an online survey, data were collected from 50 respondents aged 18-25 who had read at least 2-5 children's books during their childhood. The purpose of the survey is to

understand the respondents' views on the children's books they read and the factors that contribute to their memories in adulthood. The findings indicate that elements such as engaging visuals, the incorporation of moral and educational values, and interactive reading experiences play a crucial role in forming long-term memories. Children's books serve not only as entertainment but also as effective educational tools for conveying information that can be retained over many years. By combining nostalgia, visual appeal, and educational narratives, children's books with illustrations can significantly enhance memory abilities, aiding readers in better recalling the content and information in the future.

Keywords: Children's books, Visualization, Memory Retention, Education

PENDAHULUAN

Buku anak memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan moral anak-anak. Terutama, elemen visual dan interaktif dalam buku anak dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap nilai-nilai moral yang disampaikan. (Afifah, K., Prabawa, dan Komariah, 2019), menyatakan bahwa ilustrasi dalam buku anak yang berwarna-warni dan menarik dapat menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan, sekaligus membantu anak-anak menginternalisasi nilai-nilai positif yang disampaikan melalui narasi.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa ilustrasi yang baik dapat meningkatkan minat baca anak-anak. (Aisyah dan Rinjani, 2023) menyebutkan bahwa seni ilustrasi tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berfungsi sebagai alat edukatif yang efektif. Ilustrasi yang dirancang dengan baik dapat membantu pembaca muda untuk lebih mudah memahami dan mengingat pesan moral yang disampaikan. Selain itu, (Hidayat, 2022) menekankan pentingnya palet warna dan semiotika dalam menafsirkan visual, yang dapat memperkuat daya tarik dan pemahaman anak terhadap cerita yang dibaca.

Interaktivitas dalam buku anak juga memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak. (Mulyaningsih dan Zubaidah, 2021) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang mengajak anak untuk berpartisipasi aktif, seperti dengan mengajukan pertanyaan atau menyajikan

kegiatan yang melibatkan anak, dapat membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan dan berkesan. Hal ini juga didukung oleh Harahap, Amalina, dan (Khadijah, 2021) yang menemukan bahwa metode penyampaian interaktif dalam pendidikan selama pandemi Covid-19 sangat efektif dalam pengembangan sosial dan emosional anak.

Faktor-faktor lain yang membuat cerita dalam buku anak dapat diingat hingga dewasa meliputi memori masa kecil dan rasa nostalgia yang terkait dengan pengalaman membaca (Saepudin, Damayani dan Komariah, 2020). menyoroti bahwa cerita yang menyisipkan nilai-nilai moral dan edukatif dengan cara yang menarik dan mudah dipahami dapat meninggalkan kesan mendalam dan bertahan lama dalam ingatan anak. Dengan demikian, desain karakter, ilustrasi yang menarik, serta elemen interaktif dalam buku anak memiliki pengaruh besar dalam pembentukan memori jangka panjang mengenai nilai-nilai moral dan edukatif.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh gambar, ilustrasi, dan elemen interaktif dalam buku anak terhadap daya ingat dan pemahaman pembaca mengenai nilai-nilai moral, serta faktor-faktor apa saja yang membuat cerita dalam buku anak dapat diingat oleh mereka di masa depan?” Pertanyaan ini menggali pengaruh visual dan interaktivitas dalam literatur anak, serta bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi daya ingat jangka panjang akan informasi yang disampaikan oleh cerita. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen-elemen tertentu dalam buku anak membantu anak-anak memahami dan mengingat pesan yang disampaikan, sekaligus mengevaluasi kontribusi penyampaian pesan secara desain visual (ilustratif) dalam buku anak terhadap pengembangan daya ingat mereka mengenai nilai-nilai tersebut hingga dewasa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui survei *online* menggunakan *Google Form*. Penelitian ini melibatkan 50 responden berusia 18-25 tahun, yang memiliki pengalaman membaca minimal 2-5 buku anak pada masa kecil mereka. Survei ini bertujuan untuk menggali pandangan dan pengalaman mereka terkait penggunaan buku anak yang mereka baca di masa kecil, serta mengidentifikasi hal-hal yang membuat mereka dapat mengingat cerita dan informasi dari masa tersebut. Data yang dikumpulkan akan dianalisis untuk melihat faktor-faktor bagaimana buku anak bergambar, yang menyisipkan nilai-nilai moral dan edukatif melalui pendekatan visual dan interaktif, dapat mempengaruhi pemahaman dan daya tarik anak untuk membaca, serta menyisipkan informasi yang dapat diingat hingga tahun-tahun kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui survei online menggunakan Google Form dengan total 50 responden yang berpartisipasi. Sebanyak 31 responden (62%) adalah perempuan dan 19 responden (38%) adalah laki-laki. Rentang usia responden berkisar antara 18 hingga 25 tahun, dengan mayoritas berusia 21 tahun, yaitu sebanyak 24 orang (48%), dan 20 tahun sebanyak 12 orang (24%). Survei ini melibatkan responden dari berbagai daerah di Indonesia, dengan rincian sebagai berikut: Jawa Timur 34 orang (64%), Bali 6 orang (12%), Kalimantan Timur 2 orang (4%), Jawa Tengah 2 orang (4%), Sulawesi Utara 1 orang (2%), Sulawesi Tengah 1 orang (2%), Sulawesi Selatan 1 orang (2%), DI Yogyakarta 1 orang (2%), dan Sumatera Utara 1 orang (2%).

Dari 50 responden yang memberikan jawaban mengenai judul cerita dan/atau buku anak yang pertama kali terlintas di kepala mereka pada usia saat ini, sebanyak 12 responden (24%) menyebut fabel rakyat "Kancil" atau variasi dari cerita tersebut, seperti "Si Kancil" dan "Si Kancil dan...". Serial "Franklin" atau "Franklin si Kura-Kura," buku anak ilustratif asal Kanada yang menceritakan hari-hari seekor kura-kura kecil bernama Franklin beserta teman-teman hewannya,

yang dikarang oleh Paulette Bourgeois, juga disebut sebanyak 7 responden (14%). Selain itu, "Bobo" atau "Majalah Bobo," yang menyajikan cerita pendek, komik, serta berbagai konten menarik seperti informasi, kreativitas, cerita bergambar, dongeng, dan profil tokoh-tokoh inspiratif, disebut oleh 3 responden (6%). Dua responden (4%) mengingat "KKPK" atau "Kecil-Kecil Punya Karya" terbitan Mizan, dan dua responden lainnya (4%) menyebut cerita rakyat "Malin Kundang".

Ada juga 3 responden (6%) yang tidak menyebutkan judul spesifik, tetapi memberikan deskripsi buku yang mereka gemari saat itu, seperti "buku bergambar dengan banyak ilustrasi berwarna mencolok", "buku yang imut dan menggemaskan, mudah dibaca, serta banyak ilustrasi", dan "dongeng untuk tidur atau (cerita-cerita) terkait IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)". Satu responden (2%) mengaku telah lupa tentang judul buku anak, sementara sisa responden (40%) menyebutkan berbagai judul lain, seperti *Yuk Cuci Tangan!*, *The Little Prince*, *Pinocchio*, *Harry Potter*, *3 Little Pigs*, *Meekoo and the Big Red Potty*, "Why?", *Kera Sakti*, *Hansel and Gretel*, dan lain sebagainya.

Jawaban-jawaban di atas didukung dengan pilihan alasan mengingat judul cerita dan/atau buku anak tersebut sebagai berikut:

1. *Nostalgic & memorable* (sering dibaca/-kan saat kecil)
2. Memiliki visual yang unik dan gampang diingat
3. Memiliki cerita yang membekas & bervaluer
4. Memiliki pengalaman baca yang menarik (*pop-up/flip the flap/touchable texture*, dll)
5. Cukup tahu saja, sih.. Banyak dibahas teman sepantaran pada saat itu

Dari hasil survei, kategori "*Nostalgic & memorable*" menjadi pilihan peringkat pertama, dipilih sebanyak 23 responden (46%) sebagai alasan mengapa mereka mengingat cerita dan/atau buku tersebut hingga saat ini. Sebagian besar responden merasakan kesan mendalam dari buku yang sering mereka baca dan/atau dibacakan oleh orang terdekat saat kecil. Pilihan ini dapat didukung oleh pernyataan (Aysah & Maknun, 2023) mengenai pendidikan yang paling pertama

diterima anak-anak diberikan dalam lingkungan keluarga, baik secara langsung maupun tidak langsung, di mana peran orang tua sangat penting dalam pengembangan dan pertumbuhan kemampuan membaca (literasi) anak.

Kategori “Memiliki cerita yang membekas & *bervalue*” menjadi peringkat kedua, dipilih sebanyak 14 responden (28%). Di mana cerita dan/atau buku anak tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki pesan moral penting yang dapat diingat hingga usia saat ini. Pentingnya memiliki cerita atau narasi yang bernilai (baik secara moral maupun edukatif) dikemukakan oleh (Saepudin, Damayani dan Komariah ,2020), yaitu pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai etika serta moral pada anak dapat tercapai secara efektif melalui dongeng.

Sebanyak 9 responden (18%) memilih “Memiliki visual yang unik dan gampang diingat”. Menurut (Wardaya, Saidi, dan Murwonugroho, 2020) porsi ilustrasi (dalam konteks jurnal ini, “visual”) tentunya lebih besar pada buku anak-anak dibandingkan buku teks biasa. Hal ini dikarenakan ilustrasi dalam buku anak berfungsi sebagai penjabar cerita yang tidak dapat disajikan hanya melalui kata-kata. Tak hanya itu, anak-anak cenderung cepat merasa bosan saat membaca buku, sehingga buku bergambar yang memiliki visual unik dapat “menyederhanakan” cerita dan membuat cerita atau narasi tetap menarik perhatian anak-anak. Adapun visual yang memiliki ciri khas atau keunikan tersendiri tentu akan lebih mudah untuk diingat.

Satu responden (2%) memilih kategori “Memiliki pengalaman baca yang menarik”, di mana elemen interaktif seperti pop-up dan flip-the-flap membuat membaca lebih menyenangkan.

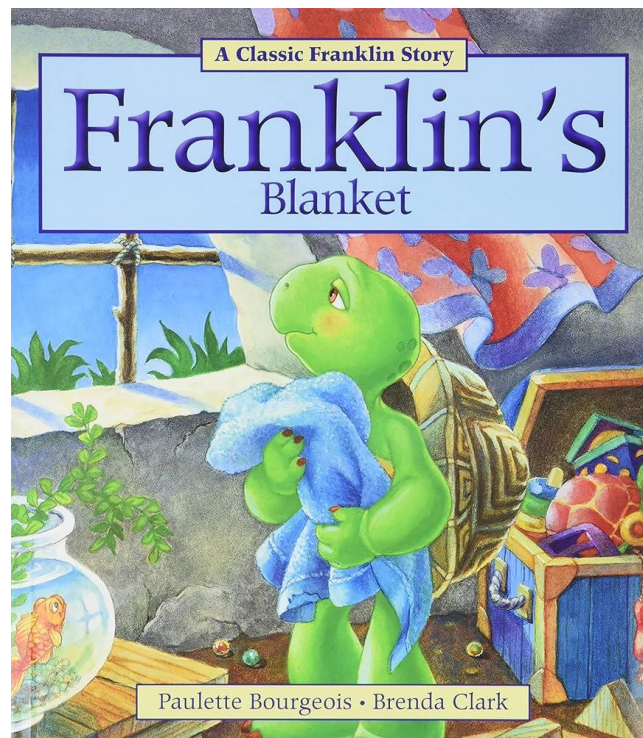
Tidak ada satupun dari responden yang memilih kategori 5, yaitu hanya cukup mengetahui dari bahasan orang sekitar.

Sebanyak 3 responden (6%) menjawab dengan pernyataan pendukung yang ditulis di kolom “Lain-lain”, sebagai berikut:

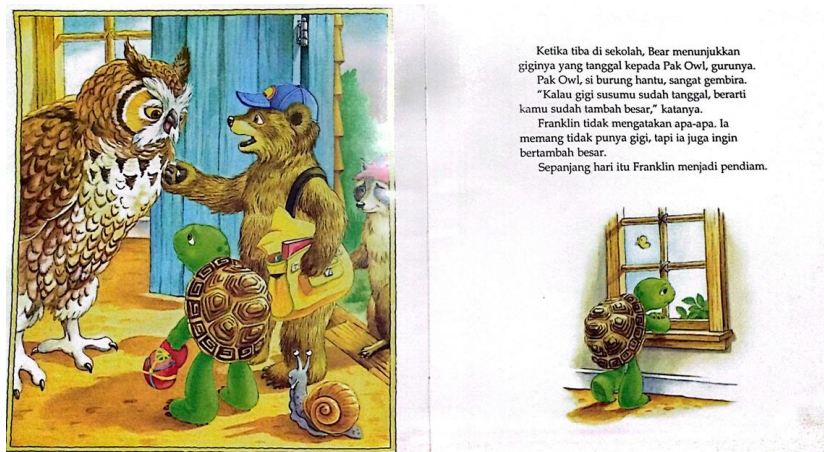
- a. Jawaban responden “Franklin si kura-kura, buku-buku random saat SD” beralasan bahwa buku itu sering dibaca saat kecil. Dengan begitu banyaknya buku dengan gaya visual yang seragam, yang paling diingat hanya Franklin.
- b. Jawaban responden “Harry Potter”, beralasan bahwa visualnya sangat *memorable*, dengan gaya khas dan pop-up yang keren.
- c. Jawaban, “Meekoo and the big red potty, majalah Bobo, buku Franklin (turtle)” beralasan “Keponakan saya punya buku Meekoo dan menyukainya karena interaktif. Kalau Franklin, visualnya membekas di ingatan, seperti adegan nenek yang sedang memanggang kue.”

Apabila ketiga jawaban di atas dapat di-assign ke kategori yang ada, pernyataan A termasuk ke kategori alasan “*Nostalgic & memorable*” serta “Memiliki visual yang unik dan gampang diingat”, pernyataan B tersisip alasan “Memiliki visual yang unik dan gampang diingat” dan “Memiliki pengalaman baca yang menarik” sedangkan pernyataan C beralasan “Memiliki pengalaman baca yang menarik” dan “Memiliki visual yang unik dan gampang diingat”.

Berdasarkan hasil survei dari dua pertanyaan yang berkaitan dengan pengingatan kembali memori masa lalu tentang cerita dan/atau buku anak, dapat disimpulkan bahwa perpaduan antara memori masa kecil, rasa nostalgia yang terikat dengan cerita dan/atau buku, penyisipan nilai moral maupun edukatif yang disampaikan secara baik dalam narasi, visual yang menarik, serta pengalaman membaca yang interaktif merupakan faktor-faktor yang memiliki peran besar dalam membentuk daya ingat jangka panjang tentang “isi” dari cerita dan/atau buku anak.



Gambar 1. Salah satu judul buku yang sering disebut,
Franklin si Kura-Kura
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 2. Penyampaian cerita atau narasi bergambar
dari Franklin si Kura-Kura
sumber: dokumentasi penulis

Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai seberapa berpengaruh buku anak di masa kecil responden. Terdapat skala yang bisa dipilih dengan rentang angka 1-3.

Skala '1' berarti tidak berpengaruh. Skala '2' berarti cukup berpengaruh. Skala '3' berarti sangat berpengaruh. Tercatat 32 responden (64%) merasa cerita dan/atau buku anak sangat berpengaruh di masa kecil mereka. Jawaban terbanyak peringkat kedua, terdapat 17 responden (34%) yang merasa bahwa cerita dan/atau buku anak cukup berpengaruh di usia dini mereka. Di sisi lain, 1 responden (2%) merasa cerita dan/atau buku anak tidak memiliki pengaruh sama sekali. Kesimpulannya, sebagian besar responden menganggap buku anak memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan mereka di usia dini.

Kembali mengingat cerita dan/atau buku anak di usia dini masing-masing responden, tercatat tema cerita yang paling mereka sukai saat kecil adalah sebagai berikut:

1. Dongeng (cerita masyarakat): 18 responden (36%)
2. Petualangan seorang tokoh utama: 16 responden (32%)
3. Fabel (cerita dengan tokoh hewan): 8 responden (16%)
4. Persahabatan: 4 responden (8%)

Serta pernyataan pendukung 4 responden yang berbeda disebut di kolom "Lain-lain":

- A. Biografi dan non-fiksi lebih sering dibaca responden tersebut, sehingga 4 pilihan di atas tidak begitu relevan.
- B. Responden tidak memiliki preferensi spesifik, yang penting cerita atau visualnya menarik.
- C. Responden menyukai buku anak tentang pengetahuan kesehatan seperti seri buku "WHY?".
- D. Menurut responden, kreativitas dari buku yang memberikan solusi masalah antara karakter dan langkah-langkah membuat makanan, sangat berkesan di masa kecilnya karena menjadi *memorable*.

Selain tema, responden diminta untuk me-*recall* gaya ilustrasi seperti apa yang mereka sukai di masa kecil. Pilihan yang disediakan memiliki 2 variabel, dimana "A" adalah gaya warna sedangkan "B" adalah gaya gambar.

Responden diminta untuk memilih salah satu dari “A” dan salah satu dari “B”. Tercatat sebagai berikut:

VARIABEL A: GAYA WARNA

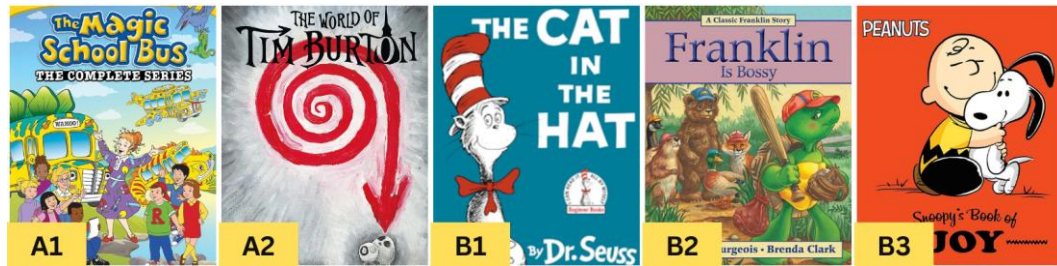
- a. “A1 - Warna-warni cerah” > dipilih 32 responden
- b. “A2 - Warna monokrom (relatif pucat dengan beberapa kontras)” > dipilih 3 responden

VARIABEL B: GAYA ILUSTRASI

- c. “B1 - Style yang unik dan tidak realistis (karakteristik/karikatur)” SAJA > dipilih 3 responden
- d. “B2 - Style yang realistis dan detail” > dipilih 14 responden
- e. “B3 - Style yang sederhana dan lucu” > dipilih 13 responden
- f. “B1” dan “B2” > dipilih 1 responden
- g. “B1” dan “B3” > dipilih 5 responden
- h. “B2” dan “B3” > dipilih 8 responden

LAIN-LAIN

- i. TIDAK MENJAWAB “A” > dipilih 15 responden, diasumsikan “netral”
- j. TIDAK MENJAWAB “B” > dipilih 6 responden, diasumsikan “netral”
- k. Satu responden menjawab pada kolom “Lain-lain” dengan keterangan salah satu responden menyukai gambaran yang terlihat seperti sketsa, dengan warna-warna cerah namun tetap mempertahankan satu *tone*.
- l. Satu responden lainnya mengaku menyukai grafik majapahit. Sayangnya, “grafik majapahit” yang dimaksud oleh responden tidak dijabarkan lebih lanjut tersebut seperti apa bentuknya.



Gambar 3. Variabel pemilihan gaya warna dan gaya ilustrasi yang digemari responden saat kecil
sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa buku anak memiliki pengaruh signifikan terhadap daya ingat dan perkembangan anak di usia dini. Mayoritas responden (64%) merasa bahwa cerita atau buku anak yang mereka baca di masa kecil sangat berpengaruh bagi mereka, sementara 34% menyatakan pengaruh yang cukup. Tema yang paling berkesan bagi mereka adalah dongeng dan petualangan, disusul oleh fabel dan persahabatan. Dengan cerita-cerita ini lah disisipkan informasi edukatif maupun perkembangan moral.

Gaya ilustrasi dan warna juga memainkan peran penting, seperti bagaimana yang dikemukakan oleh Patrycia Zharandont (2015) dalam (Aisyah dan Rinjani, 2023) warna memainkan peran penting dalam menciptakan kesan suatu produk, karena warna adalah salah satu elemen visual pertama yang ditangkap mata saat produk tersebut dilihat. Dalam konteks jurnal ini, 'produk' adalah buku anak, terutama *cover* dari buku yang memberi "*sneak peek*" gaya warna dan ilustrasi yang menemani cerita di dalamnya. Responden cenderung menyukai warna-warna cerah dan gaya yang detail atau sederhana. Penyebaran informasi edukatif dan/atau pembentukan moral yang disertai dengan pilihan visual yang menarik apabila disajikan bersama dalam bentuk cerita yang mudah dipahami, membantu membangun daya tarik dalam narasi serta daya ingat yang kuat.

Responden kemudian diminta menyebutkan karakter cerita dan/atau buku anak yang disukai atau paling diingat dan menyertakan alasannya. Berdasarkan jawaban para responden, ditemukan beberapa alasan umum yang membuat buku dan karakter dalam buku anak menjadi berkesan. Banyak responden menyatakan

bahwa elemen visual yang unik dan cerah, karakter yang memiliki kepribadian menonjol, dan tema yang edukatif, seperti moral, persahabatan, serta keberanian, membantu dalam mengingat cerita dan pesan yang disampaikan. Selain itu, ada responden yang terhubung secara emosional dengan cerita tertentu karena sering dibacakan oleh orang tua atau terasosiasi dengan kenangan masa kecil, seperti kisah si Kancil atau karakter dalam majalah anak-anak.

Sebagian besar responden juga menunjukkan ketertarikan pada buku dengan unsur petualangan, keberanian, dan kreativitas, yang membuat cerita tersebut tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung pelajaran hidup yang membekas. Karakter-karakter ini dianggap mampu menampilkan emosi dan moral yang *relatable*, sehingga para responden masih mengingat nilai-nilai tersebut hingga dewasa.

Sub Chapter - Tanggapan Mengenai Penggunaan Buku Anak di Masa Kini, Era Revolusi Industri 4.0

Responden diminta untuk memilih dan/atau memberi tanggapan tentang penggunaan buku anak di masa kini dan di masa mendatang. Terdapat tiga variabel pilihan, dengan variabel “A” yang terbagi menjadi dua sub variabel: “Aa” menanyakan preferensi terhadap buku anak dalam bentuk cetak beserta dua alasan berbeda, dan “Ab” yang mempertimbangkan preferensi untuk buku anak digital disertai dua alasan berbeda. Variabel “B” menyatakan buku anak masih relevan dalam bentuk cetak maupun *digital* tanpa alasan spesifik, sedangkan “C” menyatakan bahwa buku anak dalam bentuk cetak maupun *digital* di masa kini kurang relevan dibandingkan video *audiovisual*. Adapun variabel “C” diberikan berdasarkan pengamatan peneliti tentang maraknya video animasi yang “menyuapi” generasi masa kini yang tidak bisa lepas dari penggunaan layar *gadget*. Responden bebas memilih “A,” “B,” atau “C” sesuai pandangan mereka.

Hasilnya tercatat sebagai berikut:

VARIABEL A: PERSEBARAN BUKU ANAK

1. “Aa1 - Buku anak lebih baik dicetak fisik untuk mempermudah anak melihat dan membaca tanpa distraksi” > dipilih 20 responden
2. “Aa2 - Buku anak lebih baik dicetak fisik memiliki daya tarik sensorik yang tidak bisa digantikan oleh layar” > dipilih 40 responden
3. “Ab1 - Buku anak lebih baik dipublikasikan secara digital untuk mempermudah akses di mana saja dan kapan saja” > dipilih 2 responden
4. “Ab2 - Buku anak lebih baik dipublikasikan secara digital untuk mengurangi pemakaian kertas berlebih (lebih ramah lingkungan)” > dipilih 3 responden

VARIABEL B: BUKU ANAK MASIH RELEVAN DI ERA SAAT INI

1. “B - Penggunaan buku anak baik yang dicetak maupun digital masih relevan apapun alasannya” > dipilih 17 responden

VARIABEL C: VIDEO *AUDIOVISUAL* LEBIH BAIK DARIPADA BUKU ANAK

1. “C - Penggunaan buku anak baik yang dicetak maupun digital kurang relevan, lebih baik *video audiovisual*” > dipilih 5 responden

LAIN-LAIN

Sebanyak 5 responden mengemukakan pendapat dan/atau masukan,
s.b.b.:

- a. Responden bertanggapan buku anak sebaiknya tetap memiliki bentuk fisik, meskipun versi digital juga ramah lingkungan.
- b. Responden menilai buku fisik memberikan pengalaman sensorik yang berbeda, terutama dengan elemen interaktif.
- c. Responden berpendapat penggunaan digital dapat digabung dengan *audiovisual* dan gamifikasi, responden sadar dan mengungkapkan kekurangan dari pilihannya untuk memilih buku anak dalam bentuk

publikasi digital adalah publikasi digital tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan sensorik anak.

- d. Responden memberi masukan penerbitan fisik dapat memanfaatkan kertas bekas untuk menjalankan prinsip ramah lingkungan.
- e. Desain sederhana dianggap responden lebih baik untuk melatih fokus anak.
- f. Kombinasi buku fisik dan audiovisual dinilai responden membantu dalam menyajikan cerita yang lebih menarik dan efisien bagi orang tua.

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden lebih memilih buku anak dalam bentuk cetak fisik, dengan alasan dapat memberikan pengalaman sensorik pada anak dan memberikan kemudahan membaca tanpa gangguan. Beberapa responden yang mendukung versi digital, dengan alasan kemudahan akses dan aspek ramah lingkungan. Sedikit responden mendukung *storytelling* melalui video *audiovisual* sebagai yang lebih baik dilaksanakan di era saat ini, sementara lainnya menyarankan kombinasi antara buku fisik dan media *audiovisual* untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi anak-anak dan efisiensi untuk orang tua. Kombinasi ini dianggap mampu menyajikan cerita dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

PENUTUP

Gambar, ilustrasi, dan elemen interaktif dalam buku anak memiliki pengaruh besar terhadap daya ingat dan pemahaman pembaca mengenai nilai-nilai moral. Berdasarkan survei, buku anak yang menggabungkan visual menarik, warna cerah, dan tema sederhana dapat membantu menciptakan pengalaman membaca yang berkesan dan mudah diingat. Karakter kuat dan ilustrasi yang mendukung cerita dengan baik memudahkan pembaca (terutama anak kecil) memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam cerita.

Faktor nostalgia dan keterikatan emosional pada cerita yang disampaikan memperkuat ingatan akan cerita-cerita ini, apalagi jika pernah dibacakan oleh orang tua atau dihubungkan dengan kenangan masa kecil. Buku yang mengangkat

tema petualangan, keberanian, dan persahabatan cenderung disukai karena tidak hanya menghibur, tetapi juga menyisipkan pelajaran hidup yang membekas. Dengan gaya visual dan narasi yang seimbang, informasi yang disisipkan dalam cerita baik untuk kepentingan edukatif maupun pendidikan moral dapat diingat hingga pembaca dewasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, K., Prabawa, B., & Komariah, S. H. (2019). Perancangan buku ilustrasi anak tentang manfaat bermain di luar rumah. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(2), 854.
- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh seni ilustrasi dalam meningkatkan minat baca (Studi desain novel karya Tere Liye). *Invensi: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 8(1). <https://doi.org/10.1234/invensi.v8i1.12345>
- Aysah, F., & Maknun, L. (2023). Peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca anak usia sekolah dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1). <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.549>
- Harahap, S. N., Amalina, M. N., & Khadijah. (2021). Metode pengembangan sosial emosional anak usia dini pada masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 94-101.
- Hidayat, T. P. (2022). Peran penting palet warna dan semiotika dalam interpretasi poster film. *TUTURRUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 5(1).
- Mulyaningsih, H., & Zubaidah, E. (2021). Pengaruh buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa. *Litera*, 20(3).
- Saepudin, E., Damayani, N. A., & Komariah, N. (2020). Pembentukan karakter anak gemar membaca melalui pembacaan buku cerita. *Jurnal Baca*, 41(2). <https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.467>
- Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). Karakteristik buku anak yang memorable dalam membangun karakter anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 2(2), 199-206.