Jurnal Desain
unindra universitas indraprasta pgri
e-ISSN: 2339-0115, p-ISSN: 2339-0107
Vol.13 No.4 (2026), 1416-1433
https://doi.org/10.30998/jd.v13i4.3553

Ilustrasi sebagai mediator budaya: *Storytelling* interaktif dan literasi budaya anak pada pengenalan tari Legong

Diani Apsari*, Wibisono Tegar Guna Putra
Visual Communication Design, School of Creative Industries, Telkom University
Complete Address: Jl. Telekomunikasi no.1, Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia
***Correspondence author:** dianiapsari@telkomuniversity.ac.id*

Received:
05/07/2026
Final Revision:
09/08/2026
Accepted:
16/08/2026

This work is licensed under a CC-BY-NC

Abstrak.
Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ilustrasi sebagai mediator budaya dalam strategi *storytelling* interaktif dalam mendukung literasi budaya anak, melalui pengenalan tari legong kepada anak-anak usia 5–12 tahun dalam kegiatan pengabdian masyarakat "Imaji Dewata" yang diselenggarakan di Essenville School, Bandung, bekerja sama dengan Pustakalana Children's Library. Menggunakan pendekatan kualitatif berbasis praktik, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dialog interaktif, dan evaluasi reflektif bersama fasilitator selama kegiatan *storytelling* berbasis ilustrasi berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak menaruh perhatian visual pada elemen ilustrasi yang paling menonjol (seperti kostum dan gerak penari), aktif menginterpretasikan makna visual melalui pertanyaan spontan dan penyebutan atribut budaya, serta menunjukkan keterlibatan multimodal berupa peniruan gestur tari ketika ilustrasi dipadukan dengan narasi lisan. Temuan ini mengindikasikan bahwa makna visual terbentuk secara relasional melalui interaksi antara ilustrasi, narasi, dan pengalaman anak, bukan melalui ilustrasi sebagai media yang berdiri sendiri. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan keilmuan desain komunikasi visual dengan menempatkan ilustrasi tidak hanya sebagai alat representasi, tetapi sebagai mediator aktif dalam praktik literasi budaya anak.
Kata Kunci: Ilustrasi, mediator budaya, storytelling interaktif, antropologi visual, literasi budaya anak, pembelajaran multimodal

Abstract.
This study examines the role of illustration as a cultural mediator in interactive storytelling strategy in supporting children's cultural literacy, through the introduction of legong dance to children aged 5–12 in the "Imaji Dewata" community engagement activity held at Essenville School, Bandung, in collaboration with Pustakalana Children's Library. Using a practice-based qualitative approach, data were collected through participatory observation, interactive dialogue, and reflective evaluation with facilitators during the illustration-based storytelling activity. The findings show that children directed visual attention toward the most prominent illustrated elements (such as costumes and the dancer's movements), actively interpreted visual meaning through spontaneous questions and references to cultural attributes, and demonstrated multimodal engagement by imitating dance gestures when illustration was combined with oral narration. These findings indicate that visual meaning is constructed relationally through the interaction between illustration, narration, and children's experience, rather than through illustration as a standalone medium. This research contributes to the development of visual communication design scholarship by positioning illustration not merely as a representational tool, but as an active mediator in children's cultural literacy practices.
Keywords: *Illustration, cultural mediator, interactive storytelling, visual anthropology, children's cultural literacy, multimodal learning*

Pendahuluan

Literasi budaya merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak karena berperan dalam membangun identitas, apresiasi terhadap warisan budaya, serta pemahaman nilai-nilai lokal sejak usia dini. Dalam praktiknya, pengenalan budaya tradisional kepada anak masih menghadapi kendala, terutama keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, mengingat media visual dalam pembelajaran anak perlu mempertimbangkan aspek kognitif, bahasa, dan cara anak memproses informasi visual (Fatimah & Maryani, 2018).

Persoalan ini terlihat jelas pada pengenalan seni tari tradisional, seperti tari legong Bali, yang kerap dipersepsikan sebagai bentuk seni yang kompleks dan sulit dipahami anak. Kompleksitas gerak, kostum, dan konteks budaya di baliknya dapat menjadi hambatan tersendiri apabila disampaikan melalui pendekatan yang terlalu teknis atau berbasis teks sehingga anak-anak cenderung melihat seni tradisi sebagai sesuatu yang jauh dari kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan alternatif yang lebih kontekstual dan berbasis pengalaman—tantangan yang juga muncul pada domain budaya lain, seperti kearifan lokal (Darihastining et al., 2020) dan kuliner tradisional (Pratiwi et al., 2025) yang sama-sama membutuhkan media yang mampu menyederhanakan kompleksitas budaya tanpa kehilangan esensi maknanya. Desain visual yang menarik pun terbukti membantu mempermudah pemahaman anak terhadap topik yang semula sulit dipahami (Ummy & Fandi, 2022).

Dalam ranah desain komunikasi visual, ilustrasi memiliki potensi besar untuk menjembatani persoalan tersebut. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai bahasa visual yang menyampaikan makna, emosi, dan informasi secara langsung (Apsari & Guna Putra, 2021), serta memengaruhi pemahaman dan keterlibatan anak melalui elemen seperti warna dan komposisi (Matingo & Pertiwi, 2024). Dalam konteks buku anak, hubungan antara teks dan gambar bersifat interdependen dan bekerja bersama membangun makna (Nikolajeva & Scott, 2001), sementara visual turut membentuk cara anak membaca dan menafsirkan cerita secara aktif (Farrar et al., 2024) sehingga hal ini menjadikan ilustrasi medium yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyediakan ruang untuk interpretasi serta mengajak para pembaca untuk turut berpartisipasi dalam penyampaian cerita (Arizpe et al., 2016).

Potensi ilustrasi tersebut semakin kuat ketika dipadukan dengan *storytelling* interaktif, yang memungkinkan anak terlibat aktif sebagai partisipan, yaitu dalam proses melihat, mendengar, bertanya, dan berimajinasi (Pasaka et al., 2022), dan berfungsi sebagai strategi pedagogis yang menghubungkan narasi, pengalaman, dan pemaknaan (Pantaleo, 2025). Pendekatan ini dapat dipahami dalam kerangka pembelajaran multimodal, ketika pemahaman terbentuk melalui kombinasi mode komunikasi visual, verbal, dan gestural (Jewitt, 2008); temuan pada media audiovisual pun menunjukkan bahwa kombinasi stimulus visual dan auditori berkaitan dengan kemampuan berbahasa ekspresif anak yang lebih baik (Yus & Saragih, 2023). Selain itu, potensi ilustrasi pun juga ditemukan dalam konteks pembelajaran tentang budaya dan ruang lingkup pendidikan mengenai sejarah, yang mengandalkan kemutakhiran ruang interaktif dengan instalasi ilustratif di museum (Apsari et al., 2026).

Sebagian besar penelitian di atas, meski memberi landasan penting, masih memperlakukan ilustrasi dan media visual terutama sebagai alat bantu pembelajaran atau artefak desain yang berdiri sendiri, dan belum secara spesifik menelusuri bagaimana ilustrasi bekerja sebagai mediator budaya yang aktif—yakni yang maknanya terbentuk secara relasional melalui interaksi dengan narasi, fasilitator, dan pengalaman anak secara langsung. Dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut, masih ditemukan *research gap*, yaitu kajian mengenai adaptasi ilustrasi budaya tradisional Indonesia dalam konteks *storytelling* partisipatif di ruang non-formal berbasis komunitas pun masih relatif terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penempatan ilustrasi bukan sekadar sebagai alat bantu, melainkan sebagai mediator budaya aktif; pada integrasi pendekatan desain, antropologi visual, dan

pembelajaran multimodal; serta pada konteks penerapannya pada seni tari tradisional di ruang komunitas melalui proses desain yang tervalidasi secara budaya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengajukan pertanyaan: bagaimana ilustrasi berfungsi sebagai mediator budaya dalam mendukung literasi budaya anak melalui pendekatan *storytelling* interaktif, dalam konteks pengenalan tari Legong di perpustakaan komunitas? Untuk menjawabnya, artikel ini mengkaji pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang mengadaptasi media visual ilustratif sebagai strategi *storytelling* interaktif, dengan fokus pada peran ilustrasi sebagai medium literasi visual, proses adaptasi media di lapangan, serta refleksi desain yang muncul dari implementasinya.

Metode

Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan perspektif *visual ethnography* dan *multimodal learning* untuk mengkaji bagaimana ilustrasi dan *storytelling* visual berperan dalam mendukung literasi budaya anak. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman visual, respons partisipatif anak, serta interaksi yang muncul selama proses *storytelling* berlangsung. Dalam konteks penelitian visual berbasis anak, pengalaman belajar dipahami tidak hanya melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui ekspresi visual, gestural, perhatian, dan respons emosional yang muncul selama interaksi berlangsung. Brown et al. (2020) menjelaskan bahwa metode visual partisipatif memungkinkan anak menyampaikan pengalaman dan pemaknaan mereka melalui interaksi yang lebih alami, kontekstual, dan multimodal. Pendekatan tersebut relevan dengan penelitian ini, karena proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap interaksi anak dengan media ilustratif dan aktivitas *storytelling* secara langsung.

Untuk memperjelas kedudukan masing-masing istilah metodologis yang digunakan: penelitian ini secara garis besar menggunakan *practice-based research*, yaitu penelitian yang menjadikan kegiatan perancangan dan implementasi desain sebagai sumber data utama (Candy & Edmonds, 2018). Pendekatan ini menempatkan proses perancangan itu sendiri, termasuk tahap kajian sumber narasi, kolaborasi dengan penari Bali, hingga uji coba lapangan, sebagai bagian dari data penelitian, sejajar dengan data observasi dan dialog yang dikumpulkan selama sesi *storytelling*.

Di dalam kerangka tersebut, *visual ethnography* seperti yang telah dikemukakan oleh Pink (2025), menjadi perspektif pengamatan yang menuntun peneliti membaca interaksi anak dengan ilustrasi sebagai data budaya. Pink menekankan bahwa makna visual tidak dapat dipahami hanya dari komposisi gambarnya saja, tetapi perlu memperhatikan konteks, gestur, dan pengalaman keseharian yang menyertainya. Hal ini relevan dengan penelitian ini, karena makna ilustrasi yang diamati juga terbentuk dari bagaimana anak, pendongeng, dan artefak budaya berinteraksi di sekitarnya. Sementara itu, *multimodal learning* menjadi lensa analitis untuk memahami bagaimana makna terbentuk melalui kombinasi modalitas verbal, visual, dan gestural. Observasi partisipatif dan metode visual partisipatif merupakan teknik pengumpulan data yang dipilih agar konsisten dengan kerangka tersebut, sedangkan analisis tematik adalah prosedur yang digunakan untuk mengolah data hasil observasi menjadi tema.

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada Sabtu, 29 November 2025, di Essenville School, Bandung, bekerja sama dengan Pustakalana Children's Library. Sebelumnya, kegiatan ini telah direncanakan sejak bulan Agustus 2025, meliputi kelengkapan administrasi dengan Pustakalana Children's Library untuk pengadaan acara; dilanjutkan pada bulan September–Oktober dengan survei lokasi yang dilakukan oleh tim peneliti bersama mitra, hingga akhirnya pelaksanaan kegiatan bersama partisipan ditetapkan pada bulan November 2025. Kegiatan bertajuk Imaji Dewata ini melibatkan 25 anak usia 5–12 tahun sebagai partisipan.

Data dan analisis yang dilaporkan dalam artikel ini berfokus pada segmen pembuka kegiatan, pukul 09.00–09.40 WIB, yang terdiri atas sesi pembukaan dan *circle time* (pukul 09.10–09.20) serta sesi

storytelling menggunakan buku cerita bergambar, poster infografis, dan interaksi langsung dengan gelungan Legong asli (pukul 09.20–09.40). Sesi *storytelling* difasilitasi oleh pendongeng profesional Claudine Patricia yang berperan sebagai mediator narasi sekaligus fasilitator interaksi visual anak dengan media ilustratif. Rangkaian kegiatan selanjutnya (pukul 09.40–12.00), berupa workshop menggambar dan menempel *headpiece* secara mandiri oleh anak, tidak termasuk dalam cakupan data dan analisis artikel ini.

Partisipan penelitian terdiri atas 25 anak berusia 5–12 tahun yang mengikuti program literasi anak Pustakalana dan telah terdaftar dalam kegiatan. Rentang usia tersebut merupakan karakteristik peserta program dan tidak ditetapkan sebagai variabel pembanding dalam penelitian. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membandingkan respons berdasarkan tahap perkembangan anak, melainkan untuk mengamati bagaimana ilustrasi digunakan dan direspons dalam situasi *storytelling* interaktif yang berlangsung secara alami. Perbedaan usia dipertimbangkan sebagai bagian dari konteks interaksi, tetapi tidak dianalisis sebagai kategori tersendiri karena data penelitian tidak dirancang untuk membandingkan respons antar kelompok usia.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dokumentasi visual, serta interaksi dialogis selama kegiatan berlangsung. Observasi difokuskan pada bagaimana anak merespons media visual, baik melalui perhatian visual, keterlibatan verbal, ekspresi emosional, maupun respons gestural terhadap ilustrasi dan cerita. Pada sesi *circle time*, peneliti mengamati respons awal anak terhadap pertanyaan mengenai tari legong sebagai bentuk identifikasi pengetahuan awal dan ketertarikan budaya. Selanjutnya, pada sesi pembacaan cerita dan penggunaan poster infografis, observasi dilakukan terhadap beberapa sampel respons anak yang menunjukkan keterlibatan aktif, seperti menunjuk elemen ilustrasi tertentu, menyebutkan atribut kostum, menirukan gestur tari, hingga mengajukan pertanyaan spontan terkait visual yang ditampilkan.

Selain itu, interaksi dialogis digunakan untuk menggali bagaimana anak memaknai visual yang mereka lihat. Anak diajak untuk mengidentifikasi karakter, kostum, warna, dan simbol budaya yang muncul dalam ilustrasi, kemudian menceritakan kembali bagian cerita berdasarkan interpretasi mereka sendiri. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami proses *meaning-making* anak terhadap media visual secara lebih mendalam. Brown et al. (2020) menekankan bahwa metode visual partisipatif dapat membantu mengurangi relasi kuasa antara peneliti dan anak dengan memberikan ruang bagi anak untuk terlibat aktif dalam proses interpretasi dan penyampaian pengalaman mereka. Dalam penelitian ini, ilustrasi dan *storytelling* tidak diposisikan sebagai media satu arah, tetapi sebagai medium dialogis yang memungkinkan anak membangun hubungan personal dengan materi budaya yang diperkenalkan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif dengan meninjau pola keterlibatan visual, respons verbal, interaksi emosional, dan bentuk partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Analisis dilakukan untuk memahami bagaimana ilustrasi berfungsi sebagai mediator budaya dalam konteks pembelajaran multimodal berbasis *storytelling* visual.

Secara umum, proses analisis mengikuti alur dari data mentah (catatan lapangan dan dokumentasi visual) menuju pengkodean awal, lalu mensintesis kode menjadi kategori tematik, hingga akhirnya terbentuk tema-tema utama penelitian. Rincian proses ini dijelaskan pada bagian *Data Analysis*.

Design and Development Process

Pada tahap awal, identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi kegiatan literasi anak dan diskusi dengan mitra komunitas untuk memahami karakteristik pengguna serta konteks penggunaan media. Sumber narasi utama diambil dari buku cerita *Bulantrisna Maestro Legong*, sebuah buku anak dengan tema biografi Bulantrisna Djelantik—seorang maestro tari legong Bali asal Indonesia—yang kemudian diadaptasi menjadi konten visual. Buku ini diterbitkan oleh penerbit Book Dragon pada bulan November 2025, ditulis oleh P. Listyasari dengan Diani Apsari sebagai ilustrator.

Tahap persiapan dan perancangan desain menjadi fondasi utama dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pada tahap ini, tim peneliti melakukan identifikasi kebutuhan literasi budaya anak

melalui diskusi dengan mitra Pustakalana, serta kajian terhadap buku cerita *Bulantrisna Maestro Legong* sebagai sumber narasi utama. Pendekatan antropologi visual digunakan untuk memahami bagaimana unsur budaya tari legong—seperti kostum, gerak, dan simbol—dapat diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang dapat dipahami anak tanpa kehilangan makna budaya aslinya. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, buku *Bulantrisna Maestro Legong* menjadi sumber narasi utama yang dikaji pada tahap identifikasi kebutuhan.



Gambar 1. Buku *Bulantrisna Maestro Legong*. Pratinjau sampul dan halaman dalam.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Perancangan ilustrasi dilakukan melalui proses kolaboratif antara ilustrator dan tim penulis, keluarga mendiang Bulantrisna Djelantik, serta tokoh-tokoh yang aktif sebagai penggiat tari Bali sebagai pemegang pengetahuan budaya. Proses ini mencerminkan siklus reflektif antara praktik perancangan dan pengetahuan budaya yang menjadi ciri *practice-based research* (Candy & Edmonds, 2018). Dari proses ini, dapat dilihat bahwa ilustrasi tidak dibuat berdasarkan imajinasi semata, tetapi melalui dialog dan verifikasi visual terhadap gerak tari, atribut kostum, serta ekspresi penari. Dalam konteks desain komunikasi visual, tahap ini juga menerapkan prinsip *multimodal learning*, visual dirancang untuk bekerja berdampingan dengan narasi lisan, gerak tubuh, dan pengalaman auditori (Jewitt, 2008). Oleh karena itu, komposisi visual, warna, gaya ilustrasi, serta struktur informasi dalam poster infografis dirancang agar mudah dibaca secara kolektif saat kegiatan *storytelling* berlangsung.

Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk prototipe berupa poster infografis ilustratif berukuran besar sebagai pendamping dari buku cerita anak. Media ini dirancang tidak hanya sebagai artefak visual, tetapi sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang memungkinkan interaksi yang dilakukan secara kolektif dan partisipatif.

Data Collection

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif, interaksi dialogis, serta dokumentasi visual selama kegiatan berlangsung. Observasi difokuskan pada respons anak terhadap media visual, meliputi empat aspek: perhatian visual, keterlibatan verbal, respons gestural, serta respons emosional.

Selain itu, dialog interaktif digunakan untuk menggali pemahaman anak terhadap ilustrasi, dengan mengajak anak untuk mengidentifikasi, menamai, dan menceritakan kembali elemen visual yang mereka lihat. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pengalaman imajinatif dan interpretatif anak. Proses uji coba ini didokumentasikan dan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahap uji coba kegiatan literasi budaya bersama pendongeng, Claudine Patricia.
Sumber: (Wajah peserta anak-anak diburamkan)
Dokumentasi penulis, 2025

Media yang digunakan dalam kegiatan, termasuk poster infografis dan buku cerita, serta gelungan legong; hiasan kepala khas Bali yang digunakan oleh penari legong, dipajang di atas meja peraga, ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Media informasi poster infografis dan buku *Bulantrisna Maestro Legong*
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Seluruh data yang terkumpul dari ketiga teknik tersebut kemudian dikompilasi oleh penulis pertama melalui gabungan catatan lapangan yang dibuat secara langsung selama kegiatan berlangsung, serta transkrip ulang dari potongan video dan foto yang didokumentasikan oleh penulis kedua. Proses kompilasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan respons anak ke dalam tiga kategori tematik utama, yaitu perhatian visual *(visual attention)*, interpretasi visual *(visual interpretation)*, dan keterlibatan multimodal *(multimodal engagement)*, sebagaimana dijabarkan lebih lanjut dalam bagian *Data Analysis*.

Data Analysis

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik kualitatif, mengikuti alur dari data mentah menuju kode, kategori, dan tema. Pada tahap pertama, seluruh catatan lapangan dan dokumentasi verbatim dialog anak selama kegiatan dibaca ulang secara menyeluruh oleh penulis pertama, kemudian dilakukan *open coding* untuk mengidentifikasi satuan respons anak yang relevan. Proses ini menghasilkan empat kode deskriptif: (1) perhatian visual, yaitu durasi dan arah fokus anak terhadap elemen-elemen ilustrasi; (2) keterlibatan verbal, mencakup pertanyaan spontan, komentar, dan penamaan elemen visual; (3) respons gestural dan kinestetik, seperti menunjuk, menirukan gerak tari, atau berinteraksi langsung dengan artefak (dalam hal ini adalah gelungan Legong); serta (4) respons emosional, yang teramati melalui ekspresi wajah dan afektif anak selama sesi berlangsung. Pada tahap berikutnya, keempat kode tersebut digabungkan menjadi tiga kategori tematik yang lebih luas: kode keterlibatan verbal digabungkan ke dalam kategori interpretasi visual *(visual interpretation)*, karena keduanya sama-sama mencerminkan bagaimana anak memaknai dan mengartikulasikan

pemahamannya terhadap ilustrasi; kode respons gestural-kinestetik menjadi inti dari kategori keterlibatan multimodal *(multimodal engagement)*; sementara kode respons emosional diperlakukan sebagai penanda lintas-tema, karena kemunculannya menyebar pada ketiga kategori dan menjadi indikator intensitas keterlibatan anak, bukan tema yang berdiri sendiri. Ketiga kategori tematik inilah—perhatian visual, interpretasi visual, dan keterlibatan multimodal—yang kemudian menjadi tema utama dalam penyajian hasil penelitian.

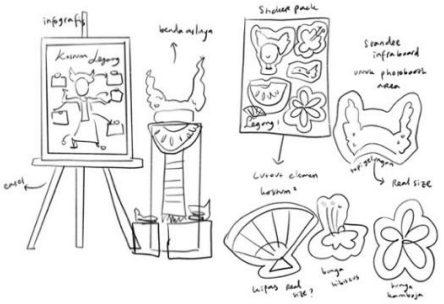
Tema-tema yang muncul dari proses *coding* kemudian dikonfirmasi melalui triangulasi antara tiga sumber data: catatan observasi lapangan peneliti, dokumentasi verbatim dialog anak, serta dokumentasi visual berupa foto kegiatan. Triangulasi dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan tidak bersandar pada satu sumber tunggal, tetapi mencerminkan konsistensi lintas data. Selain itu, refleksi pasca-kegiatan dilakukan bersama tim fasilitator untuk mengkonfirmasi pola yang teridentifikasi dari perspektif pelaku lapangan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip analisis kualitatif dalam *practice-based research*, refleksi desainer dan pengalaman langsung pengguna diposisikan sebagai sumber pengetahuan yang valid (Candy & Edmonds, 2018; Brown et al., 2020). Rincian durasi tiap sesi serta pola arah fokus anak terhadap elemen ilustrasi dilaporkan pada bagian *Visual Attention* di *Result and Discussion.*

Hasil dan Pembahasan

Hasil Perancangan Media Visual

Subbab ini menyajikan temuan dari tahap perancangan media, yang menjadi landasan konseptual bagi implementasi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media visual diawali dari perumusan konsep desain yang berfungsi sebagai landasan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis ilustrasi. Konsep yang dihasilkan mencakup tiga aspek utama, yaitu edukatif, informatif, dan dinamis. Aspek edukatif berkaitan dengan tujuan pengenalan budaya tari Legong kepada anak, aspek informatif menekankan kejelasan penyampaian elemen budaya seperti kostum dan gerak, sementara aspek dinamis diwujudkan melalui pendekatan visual yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Pemilihan format poster infografis ilustratif merupakan salah satu keputusan desain dalam perancangan media ini. Format poster dipilih karena memungkinkan penyajian informasi visual secara ringkas dan terstruktur, sekaligus mendukung interaksi kolektif dalam kegiatan *storytelling*, sejalan dengan prinsip penguatan literasi visual melalui infografis (Yopi et al., 2026). Pertimbangan ini juga didasarkan pada pandangan bahwa media visual non-digital, seperti poster atau infografis cetak, dinilai relevan dan aplikatif untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan (Dahlan et al., 2025). Dalam implementasinya, poster dirancang agar berfungsi sebagai pusat perhatian visual yang menjembatani ilustrasi dengan narasi lisan sehingga penyampaian informasi dapat berlangsung secara simultan dan kontekstual. Proses desain poster pun mempertimbangkan objek-objek apa saja yang diperkirakan akan menarik perhatian para peserta anak-anak. Proses perancangan diawali dari sketsa awal sebagaimana terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sketsa awal media informasi poster infografis dan buku Bulantrisna Maestro Legong.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Sketsa ini diwujudkan dalam bentuk elemen-elemen visual, yang menjadi faktor penting sebagai penjelas infografis. Elemen-elemen visual ini mencakup gelungan (Gambar 5), kipas Bali (Gambar 6), dan karakter penari legong (Gambar 7).



Gambar 5. Elemen ilustrasi infografis : gelungan legong.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025



Gambar 6. Elemen ilustrasi infografis: kipas Bali.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025



Gambar 7. Elemen ilustrasi infografis: penari legong.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Dalam konsep perancangan visual, aspek tipografi dan tata letak juga dirancang secara sadar untuk mendukung keterbacaan dan pengalaman belajar anak. Pemilihan jenis huruf *sans serif* dengan karakter membulat dan proporsi huruf yang ramah anak bertujuan menciptakan kesan kasual, bersahabat, dan mudah dibaca pada jarak pandang kelompok. Ukuran huruf dibuat relatif besar dengan kontras warna yang jelas terhadap latar sehingga informasi utama tetap terbaca meskipun poster digunakan dalam situasi presentasi bersama. Dari sisi tata letak, komposisi visual disusun secara hierarkis dengan ilustrasi tokoh penari sebagai fokus utama di tengah bidang, sementara informasi pendukung ditempatkan mengelilingi figur utama dalam bentuk potongan visual dan teks singkat.

Pendekatan layout ini memudahkan anak untuk memahami informasi secara bertahap, tidak linear, dan eksploratif—sesuai dengan cara anak membaca visual. Struktur layout yang terbuka dan tidak padat juga memberi ruang bagi interaksi verbal pendongeng sehingga poster tidak menggantikan narasi, tetapi berfungsi sebagai peta visual yang mengarahkan perhatian dan imajinasi anak.

Pendekatan tipografi ini sejalan dengan pandangan (Lupton, 2014) , yang menekankan bahwa tipografi untuk audiens muda perlu mempertimbangkan keterbacaan, ritme visual, dan karakter huruf yang komunikatif agar teks tidak menjadi penghalang, melainkan bagian dari pengalaman visual yang mendukung pemahaman dan keterlibatan pembaca anak.

Ilustrasi yang digunakan merupakan adaptasi dari buku cerita anak *Bulantrisna Maestro Legong*, yang semula digambar dengan gaya cat air manual oleh ilustrator Diani Apsari. Dalam kegiatan ini, ilustrasi disesuaikan menjadi gaya cat air digital bergaya kartun oleh ilustrator Zahra Qanita dan Sesiona Irwanto. Adaptasi gaya ini dipilih dengan pertimbangan desain bahwa karakter visual kartun yang flat semi-realistik yang akrab dengan dunia anak berpotensi membantu keterbacaan, termasuk dalam hal ini dalam konteks penyampaian simbol, kostum, dan gerak tari legong (Ridlwan & Fauzi, 2025) , (Pratiwi et al., 2025). Hasil akhir perancangan diwujudkan dalam poster infografis Serba-Serbi Kostum Legong yang ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Poster infografis Serba-Serbi Kostum Legong
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Hasil Pengkodean dan Kategorisasi Data

Proses pengkodean yang telah disebutkan sebelumnya di bagian analisis data, yaitu tentang perhatian visual, keterlibatan verbal, respons gestural serta respons emosional, dapat dijabarkan dalam tabel 1 sebagai berikut. Data ini dibuat berdasarkan observasi terhadap 25 peserta selama kegiatan *storytelling* dan eksplorasi media visual.

Tabel 1. Kategori Observasi

Kategori Observasi	Indikator	Contoh Temuan Lapangan
Perhatian Visual	Arah dan durasi pandangan anak tertuju pada elemen ilustrasi tertentu,	Anak memusatkan pandangan pada ilustrasi penari dan elemen kostum yang ditampilkan dominan di poster, segera setelah poster dibuka

	sebelum direspons secara verbal maupun fisik	
Keterlibatan Verbal	Anak bertanya, memberi komentar, atau menamai objek visual menggunakan bahasa lisan	Anak menyebut ornamen kostum sebagai "seperti tali" dan bertanya "Itu sabuknya ya?" ketika melihat objek Ampok-Ampok – sabuk penari legong
Respons Gestural dan Kinestetik	Anak menunjuk elemen ilustrasi, menirukan gerakan, atau berinteraksi fisik dengan artefak budaya	Anak menunjuk ilustrasi penari sambil menyebut "Kipas!", menirukan gerak tari legong yang diperagakan pendongeng, dan mencoba mengenakan gelungan
Respons Emosional	Ekspresi antusias, rasa ingin tahu, atau keinginan berpartisipasi	Anak menunjukkan antusiasme dengan mengatakan "Aku mau!" ketika ditawarkan mencoba gelungan legong

Sumber: Hasil observasi lapangan kegiatan Imaji Dewata, 2025.

Berdasarkan proses pengkodean terhadap catatan lapangan dan dokumentasi kegiatan, respons anak pertama-tama dikelompokkan ke dalam empat kode deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 1, yaitu perhatian visual, keterlibatan verbal, respons gestural dan kinestetik, serta respons emosional. Lalu, keempat kode tersebut kemudian disintesis menjadi tiga tema utama—*visual attention*, *visual interpretation*, dan *multimodal engagement*—dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Temuan Utama Hasil Observasi Lapangan

Tema	Bukti Lapangan	Interpretasi
Visual Attention	Anak memusatkan pandangan pada figur penari dan elemen kostum yang dominan di poster sejak awal poster dibuka, sebelum bergerak ke detail atribut di sekitarnya	Ilustrasi berfungsi sebagai titik masuk perhatian *(visual entry point)* yang mengarahkan anak mengenali elemen budaya sebelum memahami makna yang lebih kompleks
Visual Interpretation	Anak mengasosiasikan objek visual dengan pengalaman dan bahasa sehari-hari, misalnya menyebut ornamen kostum sebagai "seperti tali" atau bertanya "Itu sabuknya ya?"	Pemaknaan budaya berlangsung melalui proses interpretasi verbal yang bertumpu pada pengetahuan awal anak; ilustrasi membantu menjembatani konsep budaya baru dengan pengalaman yang telah dimiliki
Multimodal Engagement	Anak menunjuk elemen ilustrasi sambil menyebut namanya, menirukan gerakan tari, meminta mencoba gelungan, serta menunjukkan antusiasme ("Aku mau!") selama sesi *storytelling* berlangsung	Pembelajaran tidak hanya terjadi melalui pengamatan visual, tetapi melalui keterlibatan yang menggabungkan gestur, aktivitas fisik, dan respons emosional anak terhadap ilustrasi dan artefak budaya

Sumber: Hasil observasi lapangan kegiatan Imaji Dewata, 2025.

Ketiga tema tersebut menjadi dasar pembahasan pada bagian berikut.

Visual Attention: Ilustrasi sebagai Pemantik Perhatian Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak menunjukkan perhatian pada media ilustratif yang digunakan dalam kegiatan Imaji Dewata sejak awal sesi *storytelling* berlangsung. Ketertarikan tersebut terlihat dari kecenderungan anak untuk memusatkan pandangan pada poster infografis yang dipajang di area kegiatan, terutama pada ilustrasi tokoh penari Legong dan elemen kostum yang ditampilkan

secara dominan dalam komposisi visual. Dibandingkan dengan elemen teks, anak lebih dahulu merespons gambar melalui aktivitas menunjuk, mengamati, dan memberikan komentar spontan terhadap objek visual yang mereka anggap menarik.

Segmen yang dianalisis dalam artikel ini berlangsung sekitar 30 menit, terdiri atas sesi pembukaan dan *circle time* (kurang lebih 10 menit, pukul 09.10–09.20) serta sesi *storytelling* bersama poster infografis dan gelungan Legong asli (kurang lebih 20 menit, pukul 09.20–09.40). Selama sesi *circle time*, ketika anak-anak ditanya mengenai pengetahuan mereka tentang tari Legong, sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang masih terbatas. Poster infografis mulai diperkenalkan pada awal sesi *storytelling* berikutnya, setelah buku cerita bergambar Bulantrisna Maestro Legong dibacakan oleh pendongeng; sejak poster dibuka, perhatian anak mulai terarah pada karakter visual yang muncul dalam media. Sebagian besar anak terlihat secara aktif mengikuti arah penjelasan pendongeng dengan mengamati detail ilustrasi tertentu, seperti bentuk gelungan, warna kostum, kipas, serta ornamen yang dikenakan oleh penari, pola arah fokus yang secara konsisten bergerak dari figur penari sebagai elemen dominan di tengah komposisi menuju detail atribut budaya di sekitarnya. Dalam catatan lapangan, salah satu anak secara spontan menunjuk ilustrasi penari dan berkata, "Kipas!", sementara anak lain menunjuk bagian hiasan kepala sambil mencoba mengidentifikasi bentuk yang dilihatnya.

Respons spontan semacam ini menunjukkan bahwa perhatian anak tidak tersebar secara acak, tetapi terfokus pada elemen visual yang dianggap paling menonjol dan mudah dikenali. Pendongeng mengaitkan ilustrasi dengan narasi secara responsif: ketika seorang anak mengidentifikasi satu elemen (sebagai contoh: bentuk kipas), pendongeng melanjutkan penjelasan ke elemen kostum lain dalam ilustrasi infografis tersebut, begitu pun ketika seorang anak dapat mengidentifikasi bentuk hiasan kepala penari, pendongeng pun langsung menunjukkan hiasan kepala penari dalam bentuk benda aslinya sehingga alur cerita dan penjelasan visual berkembang mengikuti respons anak, seperti ditunjukkan dalam Gambar 9.



Gambar 9. Anak mengidentifikasi bentuk hiasan kepala di dalam ilustrasi, dilanjutkan dengan pendongeng menunjukkan benda aslinya.
(Wajah peserta anak-anak diburamkan)
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Dalam konteks literasi visual, perhatian merupakan tahap awal yang memungkinkan terjadinya proses pemaknaan visual yang lebih kompleks. Farrar et al. (2024) menjelaskan bahwa anak

membangun pemahaman terhadap visual melalui proses pengamatan aktif yang melibatkan identifikasi bentuk, warna, karakter, dan hubungan antar-elemen gambar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi bergaya kartun dengan pendekatan visual yang komunikatif mampu memfasilitasi proses tersebut. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung narasi, tetapi juga sebagai pemantik perhatian yang membuka ruang bagi proses pembelajaran budaya selanjutnya.

Visual Interpretation: Anak Memaknai dan Menafsirkan Ilustrasi

Selain menarik perhatian visual, ilustrasi juga mendorong anak untuk melakukan proses interpretasi terhadap elemen-elemen budaya yang ditampilkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengamati gambar secara pasif, tetapi mulai mencoba memahami dan menjelaskan makna dari objek visual yang mereka lihat. Selama sesi *storytelling* berlangsung, beberapa anak secara spontan menyebutkan bagian-bagian kostum penari (contohnya: "Ini sabuknya ya?"), mengidentifikasi bentuk aksesori yang digunakan, serta menghubungkannya dengan karakter yang muncul dalam cerita (contohnya: "Oh iya, penarinya pakai ini!"), ketika menunjuk gelungan Legong.

Interaksi verbal yang muncul selama kegiatan menunjukkan adanya upaya anak untuk membangun hubungan antara visual dan narasi. Ketika pendongeng menjelaskan fungsi atau makna suatu elemen budaya, anak sering kali merespons dengan menunjuk bagian ilustrasi yang relevan atau mengungkapkan interpretasi mereka menggunakan bahasa sendiri. Dalam salah satu catatan lapangan, seorang anak menunjuk bagian ornamen kostum dan berkomentar, "Seperti tali." Respons tersebut mengindikasikan bahwa anak menghubungkan unsur budaya baru yang ia lihat dengan pengetahuan visual yang sudah ia kenal sebelumnya. Di gambar 10, pendongeng berlanjut menunjukkan elemen-elemen asli di gelungan Legong dan membandingkannya dengan ilustrasi.



Gambar 10. Pendongeng menunjukkan elemen asli di gelungan Legong.
(Wajah peserta anak-anak diburamkan).
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Temuan ini menunjukkan bahwa ilustrasi menjadi objek interpretasi yang aktif direspons oleh anak. Sebagian anak tidak hanya mengenali elemen visual, tetapi juga mulai membangun hubungan antara gambar, cerita, dan makna budaya yang disampaikan. Proses ini sejalan dengan konsep *visual literacy* yang menempatkan pembaca sebagai pembangun makna melalui interaksi dengan representasi visual (Arizpe et al., 2016; Farrar et al., 2024). Dengan demikian, ilustrasi dalam kegiatan ini berfungsi tidak hanya sebagai alat representasi budaya, tetapi juga sebagai medium interpretasi yang memungkinkan anak membangun pemahamannya sendiri terhadap budaya tari Legong.

Multimodal Engagement: Dari Melihat Menjadi Mengalami

Temuan lapangan menunjukkan bahwa keterlibatan anak tidak berhenti pada aktivitas melihat dan menafsirkan ilustrasi. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan berbagai bentuk respons yang melibatkan gerak tubuh, komunikasi verbal, serta interaksi langsung dengan artefak budaya yang dihadirkan dalam sesi pembelajaran. Respons tersebut terlihat ketika anak menanggapi pertanyaan pendongeng, mengajukan komentar spontan, menirukan gerakan tari yang diperagakan, hingga menunjukkan rasa ingin tahu terhadap gelungan Legong yang dipamerkan selama kegiatan.

Salah satu momen yang menonjol terjadi ketika pendongeng memperagakan kuda-kuda dasar tari Legong sebagai bagian dari proses *storytelling*. Beberapa anak secara spontan mengikuti gerakan tersebut dan mencoba menirukannya bersama-sama. Antusiasme serupa juga terlihat ketika gelungan Legong diperlihatkan secara langsung kepada peserta. Beberapa anak mendekati objek tersebut untuk mengamati detail hiasannya, sementara yang lain menunjukkan keinginan untuk berinteraksi secara langsung. Dalam catatan lapangan, salah satu anak bahkan dengan spontan mengacungkan tangan sambil berkata, "Aku mau!" ketika fasilitator menawarkan kesempatan untuk mencoba mengenakan gelungan Legong. Respons ini, yang ditunjukkan di Gambar 11, menunjukkan bahwa rasa ingin tahu anak berkembang menjadi bentuk partisipasi aktif terhadap objek budaya yang diperkenalkan.



Gambar 11. Salah satu peserta anak-anak mencoba mengenakan gelungan Legong. (Wajah peserta anak-anak diburamkan)
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Keterlibatan ini juga terekam dalam dokumentasi kegiatan *circle time*, yang memperlihatkan interaksi awal anak dengan materi (Gambar 12) dan momen ketika tiap anak diberikan kesempatan untuk menirukan gerakan tari legong bersama-sama (Gambar 13), menegaskan bahwa keterlibatan multimodal ini bersifat kolektif, bukan hanya individual.



Gambar 12. Interaksi awal anak-anak dengan materi, berupa perkenalan diri dengan pendongeng.
(Wajah peserta anak-anak diburamkan)
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025



Gambar 13. Interaksi lanjutan tentang tari legong dalam kegiatan *circle time.*
Tiap anak diberikan kesempatan berpartisipasi menirukan gerakan tari legong.
(Wajah peserta anak-anak diburamkan).
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Keterlibatan semacam ini memperlihatkan bahwa ilustrasi bekerja sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran multimodal yang lebih luas. Ilustrasi berinteraksi dengan narasi lisan, demonstrasi gerak, artefak budaya, serta dialog antara fasilitator dan peserta. Menurut Jewitt (2008) pembelajaran multimodal terjadi ketika berbagai mode komunikasi bekerja secara simultan dalam membentuk pemahaman peserta. Pengalaman belajar yang teramati dalam penelitian ini terbentuk melalui kombinasi unsur visual, verbal, gestural, dan artefak budaya yang saling terhubung; penelitian ini tidak menggunakan kondisi pembanding berupa penggunaan media visual secara tunggal sehingga perbandingan tingkat kekayaan pengalaman belajar antar-kondisi tidak dapat disimpulkan. Dengan demikian, keterlibatan anak dalam kegiatan literasi budaya ini perlu dipahami sebagai hasil dari interaksi berbagai bentuk pengalaman belajar yang saling terhubung, bukan dari ilustrasi secara estetis semata.

Ilustrasi sebagai Mediator Budaya

Subbab ini merangkum dan menyintesis ketiga temuan lapangan sebelumnya ke dalam satu argumen interpretasi yang lebih luas. Secara keseluruhan, temuan dari sesi *Visual Attention, Visual Interpretation,* dan *Multimodal Engagement* menunjukkan bahwa ilustrasi tidak bekerja sebagai medium yang berdiri sendiri, melainkan sebagai komponen dari sistem pembelajaran yang lebih luas. Ilustrasi berinteraksi secara dinamis dengan empat komponen lain dalam kegiatan *storytelling*: narasi lisan pendongeng, artefak budaya fisik (seperti gelungan dan kipas), gerak tari yang diperagakan, serta respons aktif anak. Dalam sistem yang saling terhubung ini, ilustrasi berfungsi sebagai mediator budaya: menjembatani kompleksitas budaya tari Legong dengan pengalaman anak yang bersifat personal.

Akurasi representasi budaya dalam ilustrasi diverifikasi melalui proses kolaborasi antara ilustrator dan penari Bali sebagai pemegang pengetahuan budaya, sebagaimana dijelaskan pada bagian *Design and Development Process*: setiap elemen visual, termasuk gerak, atribut kostum, dan ekspresi penari, diverifikasi langsung oleh penari sebelum diadaptasi ke dalam bentuk ilustrasi kartun. Proses verifikasi ini menjaga kesesuaian representasi visual dengan bentuk budaya aslinya, mencakup bentuk gelungan, ornamen kostum, kipas, dan karakteristik gerak dasar penari, meskipun gaya penggambarannya disederhanakan untuk kebutuhan anak. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Nikolajeva & Scott (2001) mengenai hubungan interdependen antara ilustrasi dan teks dalam membangun makna pada buku anak, serta temuan (Pratiwi et al., 2025) bahwa gaya ilustrasi flat semi-realistik dengan palet warna cerah berkaitan dengan atensi dan pemahaman anak terhadap konten budaya lokal. Nurmahanani (2023) turut menegaskan bahwa makna dalam ilustrasi buku anak terbentuk melalui interaksi antara penanda visual dan teks, bukan dari gambar semata, pandangan yang memperkuat posisi ilustrasi dalam penelitian ini sebagai sistem tanda yang aktif membentuk pemahaman anak terhadap budaya, sejalan pula dengan peran visual dalam membentuk cara anak menginterpretasikan informasi (Farrar et al., 2024).

Ilustrasi dalam konteks literasi budaya ini bekerja secara relasional dan situasional: makna visual tidak terbentuk secara tunggal dari ilustrasi, melainkan melalui interaksi antara ilustrasi, narasi lisan pendongeng, dan respons anak. Fasilitator (dalam hal ini adalah pendongeng) berperan sebagai *visual enabler* yang membantu anak mengaitkan elemen ilustrasi dengan cerita, gerak tubuh, dan pengalaman personal mereka sehingga proses literasi budaya yang terjadi bersifat kolaboratif dan partisipatif, bukan sekadar transfer informasi satu arah. Kegiatan ini juga membuka ruang refleksi mengenai peran ilustrasi dalam konteks antropologi visual, seperti yang dikemukakan oleh (Pink, 2025); ilustrasi menjadi medium dialog antara pengetahuan budaya yang bersumber dari tradisi dan pengalaman visual anak yang bersifat personal. Dari sisi implikasi desain, temuan ini menunjukkan bahwa desainer perlu mempertimbangkan bagaimana gaya visual, tingkat penyederhanaan bentuk, serta konteks penggunaan media memengaruhi cara anak membaca dan memaknai budaya.

Dari perspektif desain komunikasi visual, temuan ini menegaskan pentingnya perancangan media yang sensitif terhadap konteks penggunaan. Poster infografis tidak dimaknai sebagai media final yang berdiri sendiri, tetapi sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran multimodal. Hal ini tampak dalam keseluruhan sesi, saat respons anakdari "Kipas!" hingga menirukan gerak tari dan mengenakan gelungan, menunjukkan bahwa proses literasi budaya terjadi secara bertahap dan multimodal.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi berperan sebagai mediator budaya dalam *storytelling* interaktif dengan menjadi titik masuk bagi perhatian, interpretasi, dan keterlibatan anak terhadap tari legong. Makna visual tidak terbentuk dari ilustrasi secara mandiri, tetapi melalui interaksi antara ilustrasi, narasi, fasilitator, artefak budaya, dan pengalaman anak. Dengan demikian, ilustrasi dalam literasi budaya anak tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai pemantik proses pemaknaan yang bersifat partisipatif dan multimodal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penempatan ilustrasi bukan sekadar sebagai alat bantu representasi visual, melainkan sebagai mediator budaya aktif yang maknanya terbentuk secara relasional melalui interaksi antara ilustrasi, narasi, fasilitator, artefak budaya, dan pengalaman anak—sebuah argumen yang dibangun melalui integrasi pendekatan desain, antropologi visual, dan pembelajaran multimodal pada konteks penerapan yang spesifik: seni tari tradisional Bali di ruang komunitas. Temuan ini melengkapi kajian ilustrasi dan *storytelling* anak sebelumnya, yang umumnya memperlakukan ilustrasi sebagai alat bantu pembelajaran atau artefak desain yang berdiri sendiri, dengan menunjukkan bahwa fungsi ilustrasi sesungguhnya bergantung pada bagaimana media tersebut diaktifkan dalam konfigurasi pembelajaran yang melibatkan narasi lisan, fasilitator, gerak, dan artefak budaya. Bagi keilmuan desain komunikasi visual, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman ilustrasi sebagai sistem yang saling terhubung dengan keilmuan lainnya, bukan semata elemen estetis pendukung teks. Secara praktis, penelitian ini menawarkan model proses perancangan yang dapat diadopsi desainer maupun pendidik: adaptasi ilustrasi budaya tradisional ke bentuk yang akrab bagi anak, divalidasi melalui verifikasi bersama pemegang pengetahuan budaya, dan diaktifkan melalui kegiatan *storytelling* interaktif bersama fasilitator.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, penelitian ini terbatas pada satu kegiatan *storytelling* yang melibatkan 25 anak usia 5–12 tahun, dengan pengamatan kualitatif dalam satu sesi dan tanpa kelompok pembanding sehingga belum dapat menunjukkan pengaruh ilustrasi secara terpisah terhadap peningkatan literasi budaya maupun perkembangan pemahaman anak setelah kegiatan berlangsung. Kedua, data dan analisis yang dilaporkan berfokus pada segmen pembuka kegiatan (kurang lebih 30 menit dari total tiga jam) sehingga temuan ini belum mencakup dinamika keterlibatan anak pada rangkaian kegiatan lanjutan, seperti sesi menggambar dan berkarya secara mandiri, yang direncanakan menjadi bahan kajian pada penelitian terpisah. Ketiga, proses pengkodean data dilakukan oleh satu peneliti utama tanpa pengujian reliabilitas sehingga interpretasi kategori dan tema berpotensi dipengaruhi oleh sudut pandang tunggal. Keempat, temuan penelitian ini bersifat kontekstual pada studi kasus tari Legong, satu fasilitator, dan satu mitra komunitas tertentu sehingga pengaplikasian temuan ini ke konteks seni tradisi lain, kelompok usia yang berbeda, atau setting kelembagaan yang berbeda perlu diuji lebih lanjut, bukan diasumsikan berlaku secara umum. Penelitian selanjutnya dapat memperluas pengamatan pada kelompok usia yang lebih sempit dan homogen, melibatkan lebih dari satu pengkode data untuk memperkuat reliabilitas analisis, serta membandingkan beberapa bentuk penyajian; seperti ilustrasi tanpa *storytelling* dan ilustrasi yang dipadukan dengan narasi, gerak, atau artefak budaya, guna memperjelas hubungan antara karakteristik ilustrasi, cara penyampaiannya, dan proses anak dalam memahami budaya yang diperkenalkan melalui visual.

Ethical Considerations

Partisipasi anak dalam kegiatan ini didasarkan pada persetujuan yang diperoleh secara lisan dari orang tua/wali, dikoordinasikan bersama Pustakalana Children's Library selaku mitra kegiatan Imaji Dewata, dengan surat persetujuan atas nama mitra. Orang tua/wali diberi informasi mengenai tujuan kegiatan serta penggunaan dokumentasi foto dan video untuk keperluan publikasi ilmiah sebelum kegiatan berlangsung. Untuk melindungi identitas partisipan, seluruh wajah anak yang muncul dalam dokumentasi visual pada artikel ini diburamkan.

Referensi

Apsari, D., Budi Haswati, S. M., & Aulia, R. (2026). Illustrated visual storytelling for cultural sustainability: The Kelana Rempah Exhibition. *International Journal of Art and Design*, *10*(1), 1–19. https://doi.org/10.24191/ijad.v10i1.7vytda52

Apsari, D., & Guna Putra, W. T. (2021). Memahami ekspresi emosional melalui bahasa visual dalam buku cergam anak "Little Grey." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, *6*(1), 1. https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2743

Arizpe, E., Styles, M., & Mackey, M. (2016). *Children Reading Picturebooks: Interpreting visual texts* (2nd ed.). Routledge.

Brown, A., Spencer, R., McIsaac, J. L., & Howard, V. (2020). Drawing out their stories: A scoping review of participatory visual research methods with newcomer children. *International Journal of Qualitative Methods*, *19*. https://doi.org/10.1177/1609406920933394

Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, *51*(2), 63–69. https://doi.org/https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471

Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1594–1602. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923

Farrar, J., Arizpe, E., & Lees, R. (2024). Thinking and learning through images: a review of research related to visual literacy, children's reading and children's literature. *Education 3-13*, *52*(7), 993–1005. https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2357892

Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual literasi media pembelajaran buku cerita anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 61–69. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212

Jewitt, C. (2008). Multimodality and literacy in school classrooms. *Review of Research in Education*, *32*, 241–267. https://doi.org/10.3102/0091732X07310586

Lupton, E. (2014). *Thinking With Type* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

Matingo, S. D. G., & Pertiwi, R. (2024). Media komunikasi visual penerapan prinsip desain dalam buku cerita bergambar *Aku Ingin Hidup* untuk anak sekolah Minggu umur 7–9 tahun. *VisART - Jurnal Seni Rupa & Desain*, *2*(2), 345–355.

Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Nurmahanani, I. (2023). Analisis literasi multimodal buku cerita anak bergambar sebagai upaya pemilihan bahan ajar membaca permulaan siswa sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*, 541–546. https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.298

Pantaleo, S. (2025). The meaning-making in kindergarten children's visual narrative compositions. *Journal of Early Childhood Literacy*, *25*(2), 336–366. https://doi.org/10.1177/14687984231161114

Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan storybook digital sebagai media pembelajaran anak berbentuk game edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *3*(02), 214–226. https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682

Pink, S. (2025). Doing Visual Ethnography. In *Doing Visual Ethnography*. SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.4135/9781036232306

Pratiwi, Y., Yunus, M., & Novitasari, L. (2025). Perancangan flashcard edukatif Wadai Banjar bagi anak sekolah dasar sebagai sarana pelestarian budaya lokal. *Jurnal Desain*, *13*(1), 225–239. https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jd.v13i1.58

Ridlwan, A. A., & Fauzi, M. (2025). Hubungan minat dan kepribadian anak-anak dan orang dewasa dalam pengilustrasian. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, *2*(3), 77–84. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i3.905

Ummy, C., & Fandi, A. (2022). Pengaruh komunikasi visual desain grafis buku Mizan terhadap minat baca anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *12*(1), 53–67. https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.53-67

Yopi, Y., Destrinelli, D., & Risdalina, R. (2026). Pengembangan media infografis interaktif berbasis model contextual teaching and learning (CTL) pada materi gaya dan gerak siswa kelas IV sekolah dasar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(2), 397–407. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.9977

Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1509–1517. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3186