



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Permainan Tradisional**

##### **2.1.1 Definisi Permainan Tradisional**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Bermain berasal dari kata main yang artinya melakukan sesuatu untuk besebang-senang. Bermain biasanya dilakukan oleh anak-anak untuk mencari kesenangan atau untuk mengembangkan kreativitas seorang anak tersebut. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, menyehatkan badan dan tentunya anak-anak akan mendapatkan kesenangan di usianya.

Bermain dapat dibagi menjadi dua, yaitu bermain dengan alat dan bermain tanpa alat. Bermain dengan alat bisa dilakukan oleh anak-anak menggunakan bahan yang memang sudah ada untuk bermain dan adapula bahan tersebut belum sepenuhnya jadi. Disini anak-anak dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya bagaimana dia bisa bermain dengan menggunakan bahan yang belum jadi.

Indonesia merupakan negara kepulauan. Dengan kata lain setiap pulau di Indonesia ini memiliki tradisi atau adat yang berbeda dengan kepulauan lainnya. Hal tersebut yang menyebabkan setiap pulau atau setiap daerah di Indonesia ini memiliki tradisi yang berbeda-beda. Sama dengan sebuah permainan, Permainan Tradisional itu berasal dari permainan turun menurun. Permainan Tradisional di Indonesia cukup banyak bahkan peneliti atau

pecinta Permainan Tradisional Indonesia setelah mencari data tentang Permainan Tradisional Indonesia sudah hampir mencapai kurang lebih 200 buah Permainan Tradisional Indonesia.

Menurut Mohammad Zaini Alif dan rudy Co Rens pada situs *onlinewww.eductory.com* yaitu seorang peneliti dan para pengamat Permainan Tradisional Indonesia menyatakan bahwa dengan bermain Permainan Tradisional seorang anak akan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seorang anak. Selain itu, Permainan Tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik. Berikut berbagai manfaat beserta contoh permainan yang bisa dimainkan bersama anak Anda:

### **1. Mengembangkan kecerdasan intelektual**

Contoh permainan: Oray-Orayan/ Ular-Ularan/ Ular Naga.

Permainan tersebut membutuhkan wawasan dan pengetahuan yang luas karena sebenarnya permainan ini merupakan permainan tebak kata.

### **2. Mengembangkan emosi antar personal**

Contoh permainan: Bebentengan, Anjang-Anjangan/ Rumah-Rumahan, Kasti.

Permainan tersebut terdiri dari beberapa anak yang terbagi dalam dua tim berbeda yang dapat membantu mengasah emosi untuk saling menolong antar anggota tim.

### **3. Mengembangkan kecerdasan logika**

Contoh permainan: Congklak, Engklek/ Gedrik, Bekel, Dam-Daman/ Macan, Lompat Tali, Kelereng/ Gundu, Gasing, Yoyo.

Dalam permainan tersebut para pemain sebisa mungkin menyusun strategi untuk menentukan langkah yang tepat agar bisa mengalahkan lawan.

#### **4. Mengembangkan kecerdasan kinetik**

Contoh permainan: Galang asin/ Gobak Sodor, Lompat Tali, Adang-Adangan, Egrang.

Permainan tersebut mengharuskan anak untuk melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan lainnya.

#### **5. Mengembangkan kecerdasan natural**

Contoh permainan: Masak-Masakan, Mobil-Mobilan dari Kulit Jeruk Bali, Encrak dari Batu, Egrang ari Bambu, Sepak Bola Takraw dari rotan. Permainan ini banyak menggunakan alat yang berbahan dari alam, sehingga anak akan menyatu dengan alam dan sekitarnya.

#### **6. Mengembangkan kecerdasan spasial**

Contoh permainan: Anjang-Anjangan/ Rumah-Rumahan.

Permainan tersebut membutuhkan ruang atau tempat untuk bermain sehingga anak dapat mengenal konsep ruang. Selain itu, anak juga dapat bermain teatrikal karena biasanya terdapat berbagai peran di dalamnya.

#### **7. Mengembangkan kecerdasan musikal**

Contoh permainan: Oray-Orayan/ Ular Naga, Ungkang-Ungkang.

Dalam permainan tersebut anak dapat bernyanyi, sehingga anak akan terlatih untuk bernyanyi tanpa nada yang sumbang.

Jadi, Permainan digital memang sudah lebih canggih dan sangat praktis. Namun, Permainan Tradisional Indonesia yang mulai dilupakan dan mulai tidak dilkestarikan justru mempunyai segudang manfaat bagi perkembangan anak.

Menurut Seto Mulyadi pada situs online [www.shnews.co](http://www.shnews.co) mengatakan bahwa sebuah Permainan Tradisional Indonesia menggunakan media ruang terbuka dan membutuhkan tim. Pada saat ini sangat disayangkan karena sulit menemukan ruang terbuka bagi anak, terutama di Kota Jakarta. Ruang bermain sungguh terbatas dan terkadang ada Orang tua yang mempengaruhi anak dengan menganggap permainan tradisional itu kuno dan tidak menarik lagi.

Sebuah Permainan Tradisional yang membutuhkan kerja sama tim dapat memperkenalkan sistem *social reward and punishment*. Contohnya, seorang anak yang kalah dalam permainan harus siap menerima hukuman. Ini membiasakan anak mengikuti aturan dan bermental sportif. Sebaliknya, game modern lebih menonjolkan sisi individual anak karena membuat anak asyik dengan dunianya sendiri dan mengganggu kecerdasan motorik. Imbasnya, anak jadi malas berolahraga sehingga berisiko mengalami obesitas.

### **2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional**

Menurut Kunto Purboyo (2004:60) secara tidak langsung seorang anak akan mendapatkan manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bermain. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain yaitu:

### 1. Manfaat fisik

Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih ketrampilan anggota tubuhnya. Bermain juga bermanfaat sebagai penyaluran energi yang berlebihan. Semakin anak tumbuh dan berkembang, semakin besar kecenderungan anak mengarah dari bermain aktif ke pasif misalnya, membaca, menonton televisi atau pergi ke bioskop yang semuanya masih tetap memiliki nilai-nilai kegembiraan.

### 2. Manfaat terapi

Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Dalam hal ini bermain membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya. Bermain juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain, misalnya seorang anak yang ingin menjadi pemimpin maka dengan bermain drama ia dapat menampilkan dirinya sebagai guru, ayah, atau direktur.

### 3. Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran dan tekstur suatu benda. Semakin besar, anak mengembangkan banyak ketrampilan baru dalam permainan dan olahraga dimana kesempatan tersebut sangat membantu pengembangan diri anak yang tidak bisa mereka peroleh hanya melalui buku-buku di sekolah.

#### 4. Manfaat kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain.

#### 5. Pembentukan konsep diri

Melalui bermain anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Ia menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik. Melalui bermain anak juga menghadapi berbagai macam peran dimana ia dapat memilih dan mempelajari peran mana yang paling tepat bagi dirinya.

#### 6. Manfaat sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Melalui permainan kooperatif, misalnya, anak belajar memberi dan menerima. Selain itu anak juga belajar mengenal peran-peran gender yang dituntut oleh lingkungan sosial.

#### 7. Manfaat moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun sekolah ia belajar mengenai norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, jujur, dan sebagainya.

#### **2.1.3 Jenis-jenis Bermain**

Menurut Purboyo (2004:57) Bermain ditinjau dari sumber kegembiraannya secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif adalah jenis bermain dimana kegembiraan anak akan muncul dari apa yang telah dilakukan oleh anak itu sendiri. Misalnya, berlari kejar-kejaran, membuat lukisan dengan krayon, berkhayal dan sebagainya. Beberapa jenis bermain aktif antara lain:

##### a. Bermain bebas dan spontan

Merupakan bentuk permainan dimana anak dapat melakukan apa saja sesuai keinginannya tanpa adanya peraturan-peraturan tertentu. Anak tersebut akan terus bermain selama permainan itu menyenangkan baginya dan akan berhenti dengan sendirinya apabila sudah tidak menyenangkan.

##### b. Bermain drama



Merupakan bentuk bermain aktif dimana anak akan melakukan permainan dengan cara berhubungan dengan benda-benda atau situasi seolah-olah hal tersebut memiliki atribut yang lain daripada sebenarnya.

c. Berkhayal

Merupakan bentuk bermain aktif yang lebih bersifat mental daripada fisik. Jenis bermain ini dapat bersifat reproduksi dimana anak akan mengenai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana adanya.

d. Bermain Konstruktif

Merupakan bentuk bermain aktif dimana anak akan membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan-bahan yang ada. Anak-anak akan memproduksi obyek-obyek yang dilihatnya sehari-hari dan yang ada disekitarnya

Sementara itu bermain pasif atau hiburan merupakan jenis bermain dimana anak memperoleh kegembiraan melalui usaha yang dilakukan orang lain. Seperti, menonton televisi, mendengarkan dongeng, menikmati musik, membaca buku dan sebagainya. Jenis bermain ini dirasa penting karena merupakan sumbangan untuk penambahan nilai bagi kegiatan yang dilakukan anak melalui bermain aktif. Beberapa jenis bermain pasif antara lain:

a. Bermain fisik

Merupakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan upaya pengembangan aspek motorik anak seperti berlari, melompat, memanjat, berayun-ayun, gerak dan lagu, dan sebagainya.

b. Bermain kreatif

Merupakan bentuk bermain yang erat hubungannya dengan pengembangan kreativitas anak seperti menyusun balok-balok, bermain dengan lilin, melukis dengan jari, dan sebagainya.

c. Bermain imajinatif

Bentuk kegiatan bermain yang menyertakan fantasi anak seperti bermain drama dimana anak dapat mengembangkan imajinasi dengan peran yang berbeda-beda.

d. *Manipulative play*

Jenis kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat tertentu seperti gunting, obeng, palu, kertas, dan sebagainya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan khusus anak.

#### **2.1.4 Bermain dan Kreativitas**

Menurut Kunto Purboyo (2004:63) Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasan-gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif dan sebagainya. Dengan ini memungkinkan seorang anak akan mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak yang diterima apa adanya, dihargainya keunikannya dan tidak terlalu cepat dievaluasi akan merasa aman secara

psikologis. Sementara mereka yang diberi kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya secara simbolik akan mengembangkan rasa bebas secara psikologis. Dengan adanya kebebasan dan mengembakan untuk mengekspresikan gagasan secara simbolik anak akan terus mengembangkan kreativitasnya.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, memberikan kesempatan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda selain itu juga untuk menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Bermain juga dikatakan dapat memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Dalam kenyataan sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang bakat-bakat kreatif yang dimiliki oleh setiap manusia. Para ahli menekankan fungsi 'kesenangan' yang dihasilkan kegiatan bermain dan yang juga merupakan stimulus untuk bermain. Ketika kemampuan bahasa dan fantasi anak mulai berkembang, fungsi 'kesenangan' ini juga semakin meluas sehingga anak merasakan adanya kenikmatan dalam memproyeksikan serta menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian bermain

sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas.

Bermain gembira, melalui suasana aman dan bebas anak tampil dengan gagasan-gagasannya yang unik dan lain daripada yang lain. Ia berani bertanya, berani mencoba, tidak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya. Semua ini merupakan awal dari tumbuhnya kreativitas. Dalam pelatihan pengembangan kreativitas harus diciptakan suasana bermain yang penuh keceriaan dan kewajaran dimana anak tidak merasa sedang dalam suasana pelatihan khusus sehingga dalam suasana seperti itu diharapkan muncul kreativitas secara optimal. Dengan demikian anak-anak secara tidak langsung akan mengembangkan kreativitasnya melalui sebuah bermain, yaitu Permainan Tradisional Indonesia.

## **2.2 Perkembangan Anak**

### **2.2.1 Perkembangan Sosial Anak**

Menurut Chapman (1986) beranggapan bahwa perbedaan sosial dapat mempengaruhi perkembangan seorang individu. Urutan langkah-langkah perkembangan kognitif tidak berbeda bagi kultur yang berbeda, tetapi kecepatan perkembangannya dapat berbeda dengan perbedaan kultur. Misalnya, dalam kultur yang primitif, batasan-batasan sosial yang ketat cenderung memperlambat pemikiran formal seorang.

Menurut Vygotsky, perkembangan pemikiran merupakan proses sosial sejak lahir. Anak akan dibantu oleh orang-orang lain (baik orang dewasa maupun kelompok) yang lebih kompeten dibidangnya. Piaget percaya bahwa

anak-anak seperti ilmuwan, bertindak sendiri terhadap bahan-bahan dunia yang logis, fisis dan matematis untuk mengerti akan kenyataan. Mereka lebih dibantu oleh teman-teman daripada oleh orang dewasa. Anak-anak pertama-tama akan belajar melalui imitasi terhadap model dalam lingkungan sosial mereka dan hal yang terpenting dalam belajar adalah belajar observasional.

Menurut Piaget dengan Baldwin adalah keduanya berbicara bagaimana mengerti suatu pengetahuan dan bagaimana asal usul pengetahuan itu. Keduanya berbicara soal teori konstruktivisme, dimana kebenaran ditemukan dalam langkah-langkah berurutan. Disamping sejumlah persamaan diatas, ada dua perbedaan pokok antara Piaget dan Baldwin.

1. Baldwin menekankan lingkungan sosial sebagai kriteria pemilihan untuk validitas kebenaran ide. Dimensi sosial dan individual pengalaman saling berkaitan dalam perkembangan.
2. Tujuan atau tahap akhir perkembangan mereka berbeda. Baldwin menyatakan bahwa tujuan akhir adalah pancalisme, afektivisme konstruktif. Kontemplasi estetis merupakan pemenuhan pemahaman akan dunia. Ini berbeda dengan Piaget yang lebih menekankan operasi formal, dengan model deduktif hipotetis dari pemikiran ilmiah dan rasionalitas sebagai titik akhir perkembangan.

Menurut Hurlock, masa bayi mempunyai emosi yang berupa kegairahan umum, sebelum bayibicara ia sudah mengembangkan emosi heran, malu, gembira, marah dan takut. Perkembangan emosi sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Pengalaman emosional sangat tergantung dari

seberapa jauh individu dapat mengerti rangsangan yang diterimanya. Otak yang matang dan pengalaman belajar memberikan sumbangan yang besar terhadap perkembangan emosi, selanjutnya perkembangan emosi dipengaruhi oleh harapan orang tua dan lingkungan. Kemampuan intelektual lain yang ia capai pada usia 1 tahun adalah bahwa ia dapat mengantisipasi kegiatan rutin dari lingkungannya. Misalnya bunyi-bunyi yang ia tangkap sewaktu menyiapkan makanannya. Berarti dengan bunyi ini sebentar lagi ia akan diberi makan, ia akan dengan sabar dan tidak menangis.

Menurut penelitian Pulaski (1971), selain faktor keturunan, lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan intelegensia. Perkembangan intelektual tidak dapat berkembang sebelum pola pikir terbentuk, stimuli sensoris dan motoris diperlukan sebelum untuk memberikan pengetahuan. Pengetahuan ini didapat dari pengalaman bergerak, meraba, suara, penglihatan dan rasa. Dari hal-hal ini berkembang imajinasi. Imajinasi ini tidak akan terjadi apabila anak tidak dikenalkan dengan semua hal baru, memperhatikan benda nyata. Lebih lanjut Pulaski menjelaskan teorinya dengan membagi tahapan perkembangan intelektual menjadi :

Tahap I : Sensorimotorik (lahir – 2 tahun) Pada tahap ini anak menggunakan sistem penginderaan, sistem motorik dan benda-benda untuk mengenal lingkungannya. Bayi tidak hanya menerima rangsangan berupa pasif tetapi juga memberi jawaban terhadap rangsangan tersebut. Jawaban ini berupa refleks-refleks. Refleks ini diperlukan untuk mempertahankan hidupnya. Misalnya refleks untuk makan, bersin.

Dengan refleks dalam bentuk gerak motorik memungkinkan bayi untuk berkomunikasi dengan lingkungannya.

Tahap II : Pre Operasional ( 2 – 7 tahun) Perubahan fungsi kognitif pada tahap ini adalah dari sensori motorik menjadi pre operasional. Pada pre operasional anak mampu menggunakan simbol-simbol, yaitu menggunakan kata-kata, mengingat masa lalu, sekarang dan yang akan terjadi segera. Tingkah laku anak berubah menjadi egosentrik.

Tahap III : Konkrit Operasional (7 -11 tahun) Pada tahap ini anak telah dapat berpikir secara logis dan terarah, mengelompokkan fakta-fakta serta anak telah mampu berpikir dari sudut pandang orang lain. Ia dapat berpikir secara abstrak, dan mengatasi persoalan secara nyata dan sistematis.

Contoh : anak dapat menghitung walaupun susunan benda diubah serta mengetahui jumlahnya tetap sama. Tahap IV : Format Operation (11 –

dewasa) Masa dimana anak mengembangkan kemampuan kognitif untuk berpikir abstrak dan hipotesis. Pada masa ini anak bias mamikirkan hal-hal

apa yang akan atau mungkin terjadi. Perkembangan lain pada masa remaja ialah kemampuan untuk berpikir sistematis dan memecahkan suatu persoalan.

### 2.2.2 Perkembangan Bermain Anak

Menurut Kunto Purboyo (2004:57) Perkembangan bermain anak dimulai ketika memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD). Lembaga pendidikan tersebut dikaitkan dengan lembaga pendidikan prasekolah, usia pra sekolah dapat diartikan sebagai usia antara tiga sampai enam tahun dimana dalam jalur pendidikan TK. Perkembangan anak pada usia prasekolah terdapat beberapa pemikiran, yaitu:

- a. Senso-motorik (dari lahir sampai dua tahun)
- b. Praoperasional (dari dua sampai tujuh tahun)
- c. Operasi Konkret (dari tujuh sampai sebelas tahun)
- d. Operasi Formal (dari sebelas sampai enambelas tahun)

Mengacu pada perkembangan pemikiran anak diatas, maka anak usia prasekolah dapat digolongkan pada tahap Operasi Konkret. Dimana anak pada tahap ini keingintahuan seorang anak akan hal baru sangat besar. Dengan berkembangnya kemampuan bahasa, anak menjadi lebih mampu memprementasikan dunianya melalui kesan mental dan simbol. Dengan perkembangan Operasi Konkret keinginan seorang anak akan terhadap hal baru sangatlah besar dan ditambah anak akan mencoba hal tersebut dalam hal ini anak-anak akan mencoba bermain Permainan Tradisional Indonesia.

Anak-anak akan belajar bermain Permainan Tradisional Indonesia karena hal itu menurut mereka adalah sebuah hal baru pada kehidupannya. Bermain dapat diterapkan pada umur berapa saja, namun pada perancangan buku ilustrasi ini usia yang ideal adalah dari tujuh sampai sebelas tahun. Dimana



anak akan mencoba dan menerima dengan senang hati dalam menjalani sebuah Permainan Tradisional Indonesia.

## **2.3 Desain Komunikasi Visual**

### **2.3.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual**

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:54) Desain Komunikasi Visual atau biasa disebut Desain Grafis adalah penyampaian informasi melalui visual. Media visual untuk penyampaian informasi biasanya melalui media cetak ataupun media digital. Belakangan ini Desain Komunikasi Visual sudah mulai sering disebut menjadi Desain Grafis karena peran dan lingkup komunikasi visual ternyata berkembang lebih luas. Desain grafis saat ini tidak hanya berurusan dengan unsur-unsur grafis saja, melainkan Desain Grafis memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual. Seperti Tipografi, Ilustrasi, garis, *layout* dan sebagainya dengan bantuan teknologi.

Menurut Yongky Safanayong (2006:3) Desain grafis memiliki fungsi tersendiri dalam memberikan informasi. Empat fungsi Desain Komunikasi Visual, yaitu:

1. Untuk memberitahu atau memberi informasi, mencakup: menjelaskan, meerangkan dan mengenalkan.
2. Untuk memberi penerangan, mencakup: membuka pikiran dan menguraikan.

3. Untuk membujuk, mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponennya termasuk kepercayaan, logika dan daya tarik.
4. Untuk melindungi, fungsi khusus untuk desain kemasan dan kantong belanja.

### 2.3.2 Elemen Desain

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:57) ada beberapa elemen-elemen desain yang harus dikenal. Mengenal elemen-elemen memudahkan cara untuk mengolah desain menjadi yang baik dan bisa dinikmati oleh orang banyak. Elemen-elemen desain berikut sebenarnya sudah tidak asing lagi dimata kita, hampir setiap hari kita jumpai, dan telah banyak di uraikan dalam buku-buku seni rupa, yaitu:

#### 1. *Point* (titik)

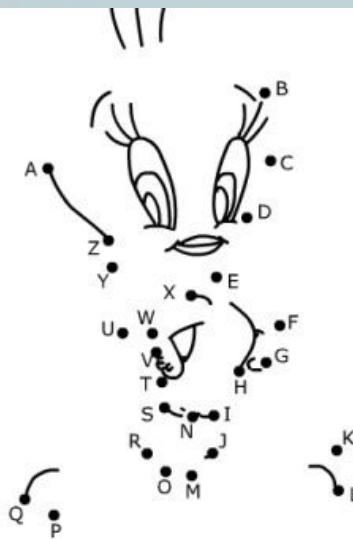
Titik merupakan sebuah elemen terkecil dalam desain grafis. Gabungan dari titik dapat menghasilkan garis, tekstur, bentuk bahkan suatu bidang.



**Gambar 2.1** Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain titik/*point*.

## 2. *Line* (garis)

Secara sederhana garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Ketika anda menggoreskan alat tulis atau menggerakkan *mouse* komputer dan gerakkan itu meninggalkan jejak, maka jejak tersebut bisa disebut garis. Garis tidak memiliki kedalaman. Hanya memiliki ketebalan dan panjang.

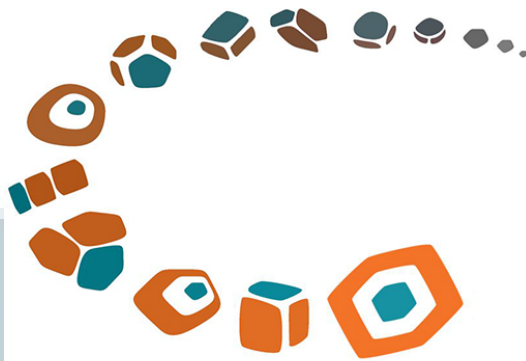


Gambar 2.2 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain garis/*line*.

## 3. *Shape* (bentuk)

Kita mengenal suatu benda karena bentuknya, segitiga, lingkaran, bujur sangkar, dan lain-lain. Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- Huruf (*Character*): direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dan sebagainya.



**Gambar 2.3** Ilustrasi yang menunjukkan elemen shape.

- Simbol (*Symbol*): direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

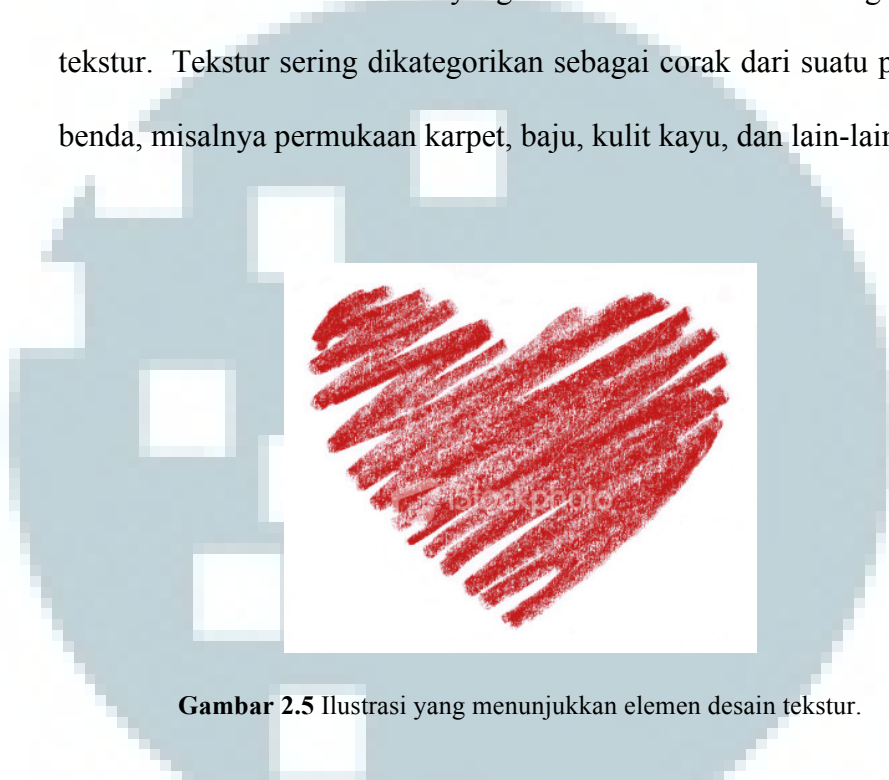


**Gambar 2.4** Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk simbol.

- Bentuk Nyata (*Form*): bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detail, hewan atau benda lainnya.

#### 4. *Texture* (tekstur)

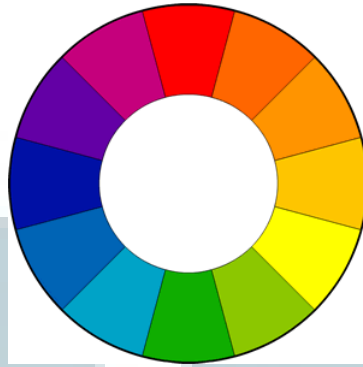
Tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba yang biasa kita kenal dengan istilah tekstur. Tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain-lain.



**Gambar 2.5** Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain tekstur.

#### 5. Warna

Pada dasarnya warna digolongkan menjadi 3, yaitu: *hue* yang berarti nama dasar dari warna itu sendiri yaitu merah, kuning, hijau; *saturation* yang berarti kadar (intensitas) kecemerlangan warna dari sebuah *hue*, misalnya sebutan merah tua, sebenarnya dihasilkan dari pencampuran warna merah asli dengan warna hitam; *lightness* yang berarti tingkat gelap terang warna, misalnya merah akan menjadi merah muda jika ditambah tingkat terangnya.



**Gambar 2.6** *Color wheel*

Warna merupakan elemen penting yang dapat menunjukkan identitas visual. Jika dilihat dari fungsi warna, yaitu:

1. Fungsi Identifikasi: warna dapat menjadi suatu tanda pengenal terhadap sesuatu. Misalnya warna biru identik dengan langit dan laut, warna merah identik dengan api, kuning identik dengan matahari, hijau identik dengan tumbuhan, dan lain sebagainya.
2. Fungsi Psikologis: warna mampu mempengaruhi suasana, perasaan, dan kepribadian manusia. Warna-warna tertentu dapat memberi pengaruh yang berbeda-beda. Misalnya biru menunjukkan rasa tenang dan nyaman, merah menimbulkan kesan berani, dan lain sebagainya.
3. Fungsi Estetik: warna memiliki nilai keindahan. Penggunaan warna yang tepat pada suatu benda akan mampu memberi nilai lebih pada benda tersebut.
4. Fungsi Alamiah: warna diklasifikasikan menjadi 3 golongan warna yaitu, *hue*, *value* dan *chrome*.

### **2.3.3 Prinsip Desain**

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang

akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut.

Beberapa prinsip desain:

#### 1. Kesederhanaan

Sebuah desain akan terlihat bagus jika sederhana, karena demi memudahkan pembaca agar mudah untuk membaca. Dari huruf judul, sub judul, sampai berita yang ingin disampaikan

#### 2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual.

#### 3. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, keutuhan yang merupakan isi okok dari komposisi.

#### 4. Penekanan

Penekanan adalah yang dimaksudkan adalah menarik perhatian si pembaca. Hal itu disengaja ditegaskan karena membuat kesan bahwa hal itu penting untuk dibaca.

#### 2.3.4 Warna

Menurut situs [www.kiddienglish.wordpress.com](http://www.kiddienglish.wordpress.com) warna berfungsi untuk memberikan vibrasi tertentu di dalam suatu desain. Begitu hebatnya kekuatan warna, sehingga bisa memberikan efek psikologis. Tetapi yang jelas, setiap warna mempunyai karakter atau sifat yang berbeda. Menggunakan warna

membuat efek psikologis setiap orang akan mengartikannya dengan berbeda tergantung dari penggunaan warna tersebut. Terkadang warna-warna yang sudah menjadi arti tertentu seperti contoh, warna hitam bisa disebut dengan warna kehilangan atau kegelapan biasa digunakan ketika orang meninggal. Dilihat dari fungsi psikologis warna, antara lain:

1. **Hijau** adalah warna yang tenang karena biasanya di kaitkan dengan lingkungan dan alam. Di dalam desain, kita bisa menggunakan warna hijau untuk memberikan kesan segar. Dan dengan mudah kita bisa memberikan nuansa membumi dengan kombinasi warna hijau dan coklat.
2. **Merah** adalah warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya di gunakan untuk memberikan efek psikologi panas, berani, marah dan teriakan. Warna ini mempunyai pengaruh produktiviti, perjuangan, persaingan dan keberahian.
3. **Merah terang** adalah warna yang melambangkan kekuatan atau cita-cita. Sifatnya agresif, aktif, eksentrik. Pengaruhnya berkemauan keras, penuh gairah, dominasi, jantan.
4. **Merah muda** adalah warna yang melambangkan romantisme, dan feminim. Warna ini mempunyai sifat menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan dan jenaka.
5. **Biru** adalah warna favorit para pria dan termasuk warna yang ‘dingin’. Warna ini melambangkan ketenangan yang sempurna. Mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas.



6. **Biru tua adalah** warna yang melambangkan perasaan yang mendalam. Sifatnya konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, integratif. Pengaruhnya tenang, bijaksana, tidak mudah tersinggung, ramai.
7. **Biru muda adalah** warna yang melambangkan cita-cita. Sifatnya bertahan, protektif, tidak berubah pikiran. Pengaruhnya keras kepala, teguh, sering membanggakan dirinya, berpendirian tetap.
8. **Kuning** adalah warna yang ceria, menyenangkan dan sedikit ‘melompat-lompat’. Tidak heran warna kuning identik dengan mainan anak-anak. Warna ini melambangkan kegembiraan. Mempunyai sifat leluasa, santai, senang menunda-nunda masalah, berubah-ubah, mempunyai cita-cita setinggi langit dan semangatnya juga tinggi. Kuning biasanya digunakan untuk mendapatkan perhatian dari orang yang melihat desain kita.
9. **Kuning terang adalah** warna yang melambangkan sifat spontan yang eksentrik. Sifatnya toleran, investigatif, dan menonjol. Pengaruhnya berubah-ubah sikap, berpengharapan, dermawan, dan tidak percaya.
10. **Cokelat** adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Namun selain itu, warna cokelat juga memberikan kesan ‘*sophisticated*’ karena dekat dengan warna emas. Warna ini seringkali menunjukkan ciri-ciri suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.
11. **Ungu** adalah warna yang memberikan kesan spiritual, kekayaan dan kebijaksanaan. Ungu juga warna yang unik karena sangat jarang kita lihat

di alam. Warna ini adalah campuran warna merah dan biru. Sifatnya sedikit kurang teliti tetapi selalu penuh harapan.

12. **Abu-abu** adalah warnayang tidak menunjukkan arti yang jelas. Warna ini cenderung netral.

13. **Hitam** adalah warna yang melambangkan kehidupan yang terhenti dan kerananya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kebinasaan, dan kepunahan.

### 2.3.5 Tipografi

Menurut Danton Sihombing (2003:2) bahwa tipografi adalah pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni. Kelancaran dan keberhasilan sebuah tipografi dimana representasi fisik dari struktur pemikiran yang ada di otak kita yang tidak dapat terlihat secara kasat mata. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat.

Menurut Suriyanto Rustan (2009:2) bahwa tipografi adalah salah satu anak atau pembahasan dari desain grafis yang tidak dapat berdiri sendiri secara eksklusif. Tipografi sangat erat dengan bidang kelimuan lainnya seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya. Tipografi juga sangat berkaitan dengan salah satu pembahasan desain grafis yaitu *layout*.

Unsur sebuah tipografi adalah *typeface* atau jenis huruf. *Typeface* merupakan karakter-karakter atau jenis yang didesain khusus untuk digunakan bersama sama. Karakter-karakter ini memiliki desain

dengan proporsi yang sama dan konsistten dengan lainnya. Istilah ini mengarah pada bentuk/desain huruf yang digunakan.

Pada saat ini terdapat banyak sekali jenis huruf yang tersedia. Namun, secara umum, menurut Alexander Lawson, klasifikasi *typeface* adalah sebagai berikut.:

1. *Humanist*

Di Italia, orang tidak menggunakan typeface bergaya *Black Letter*, melainkan *Roman/Romawi* kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan lebih terang dan ringan. Karenanya, gaya *Humanist* mendapat julukan *White Letter*. *Humanist* mulai muncul tahun 1469. Kelompok *typeface* ini diberi nama demikian karena memiliki goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan.

2. *Modern*

Dinamakan *modern* karena kemunculan kelompok typeface ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis.

3. *Sans Serif*

Jenis hurufnya berciri tanpa *Serif*, mulai muncul pada 1816 sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*. Contohnya adalah Akzidenz-Grotesk.

*Sans Serif* mulai populer pada awal abad 20, saat para desainer mencari bentuk-bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-

nilai lama, yaitu pengotakan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu. Kelompok ini dibagi ke dalam tiga bagian sebagai berikut.

a. *Grotesque Sans Serif*

*Sans Serif* yang muncul sebelum abad 20 masuk ke dalam golongan *Grotesque*. Contohnya adalah Helvetica.

b. *Geometric Sans Serif*

Memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk-bentuk dasar. Mengekspresikan masyarakat industri dan mekanis.

c. *Humanist Sans Serif*

Memiliki kesan lebih organik dibandingkan *Grotesque* dan *Geometric*.

4. *Display/Dekoratif*

Kelompok ini pertama muncul sekitar abad 19 dan semakin banyak karena teknologi pembuatan huruf yang semakin murah. Saat itu, jenis ini sangat dibutuhkan dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. *Display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah.

Yang diprioritaskan bukan keterbacaan, tapi keindahannya. Kelompok ini mewakili semua jenis *typeface* yang tidak termasuk ke dalam kategori yang lain, baik lama maupun baru (Rustan, 2010, hlm. 46).

### **2.3.6 Layout**

Menurut Surianto Rustan (2008:74) Sebuah buku tidak pernah terlepas dari tata letak elemen atau *layout*. Dalam membuat sebuah *layout*, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

## 1. *Sequence* / urutan

*Sequence* merupakan istilah untuk hierarki dalam desain atau urutan. Ketika membuat desain kita harus membuat sebuah urutan dari yang harus dibaca hingga paling akhir. Dengan kata lain, ketika kita membuat urutan, kita dituntut untuk membuat mata si pembaca mengikuti alur yang sudah kita buat. Hal ini dibutuhkan agar pembaca dengan mudah membaca sebuah informasi yang ada dan menangkap pesan yang ingin kita sampaikan. *Sequence* akan berhasil jika pembaca dapat mengurutkan pandangan matanya sesuai yang kita inginkan dan dapat mengartikan yang kita sampaikan secara jelas.

## 2. *Emphasis* / penekanan

*Emphasis* biasa disebut dengan adanya penekanan. Menurut Surianto Rustan (2008, hlm. 75) Sebuah *Emphasis* dapat diciptakan menggunakan penekanan pada sebuah *layout* atau pada bagian bagian tertentu agar pembaca akan melihat jelas info yang ingin disampaikan. *Emphasis* dapat dicapai dengan berbagai cara sebagai berikut:

- a. Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut atau pada sebuah buku.
- b. Warna yang kontras/berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- c. Meletakkan di posisi yang strategis atau yang menarik perhatian. Bila pada umumnya, kebiasaan orang membaca dari atas ke bawah dan dari

kiri ke kanan, maka posisi yang paling pertama dilihat orang adalah sebelah kiri atas.

d. Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

### **3. *Balance* / keseimbangan**

Pada teori layout yang perlu diperhatikan selain hal dua tadi adalah Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Keseimbangan harus ada pada sebuah bidang *layout*, bukan berarti harus membuat penuh *layout* dengan sebuah tulisan atau gambar. Melainkan yang dibutuhkan pada unsur ini adalah menggunakan elemen-elemen desain dan tata letak yang tepat. Selain letak ada juga ukuran, arah, warna dan atribut-atribut lainnya untuk mendukung keseimbangan tersebut.

### **4. *Unity* / kesatuan**

Sebagaimana layaknya kita mengenakan pakaian, satu sama lain harus dipadu-padankan apakah saling cocok atau tidak. Prinsipnya sama dengan kesatuan antara elemen-elemen desain. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya mengenai penampilan, kesatuan di sini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

#### **2.3.7 Buku**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku merupakan lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan, kosong, ataupun bergambar. Sebuah buku berisikan informasi (keterangan) yang dipakai sebagai panduan dalam melaksanakan sesuatu. Buku yang ditulis untuk anak-anak berisi daftar pelajaran atau cerita

bergambar untuk membantu anak-anak dalam belajar. Pada sebuah buku terdapat bagian-bagian yang membuat lembaran-lembaran tersebut yang dapat disebut menjadi sebuah buku.

#### **2.3.7.1 Bagian Depan**

- a. *Cover* (Sampul Muka)
- b. Judul Bagian Dalam
- c. Informasi Percetakan Buku
- d. Ucapan Terima Kasih
- e. Kata Pengantar
- f. Daftar Isi

#### **2.3.7.2 Bagian Isi**

Pada bagian isi dalam buku, terdapat bab-bab dan sub-bab yang setiap bab tersebut membicarakan topik yang berbeda. Pada bagian inilah informasi sebuah buku tersebut, adanya tulisan, gambar, ataupun atribut-atribut lainnya yang mendukung informasi pada buku tersebut.

#### **2.3.7.3 Bagian Belakang**

- a. Daftar Pustaka
- b. Daftar Istilah
- c. Daftar Gambar
- d. *Back Cover* / halaman belakang yang memberikan sedikit atau sinopsis dari isi buku tersebut.

### 2.3.9 Penjilidan

Menurut Poppy Evans, terdapat beberapa macam penjilidan (*bookbinding*).

Penjilidan sebuah buku akan menentukan sebuah buku itu dari segi harga hingga kekuatannya buku itu akan bertahan lama atau tidak. Ada beberapa jenis dalam penjilidan buku, yaitu:

#### **Case Binding**

Pada penjilidan buku ini dengan cara, menjahit halaman-halaman menjadi satu pada bagian punggung lalu disatukan dengan sampul yang terbuat dari bahan yang keras seperti *hardcover* lalu menyatukannya dengan lem.



**Gambar 2.7** contoh case binding

#### **Perfect Binding**

Pada proses penjilidan buku ini hampir sama dengan *Perfect Binding* namun pada penjilidan ini tidak menjahit setiap halaman dengan halaman lainnya. Melainkan semua halaman langsung disatukan menggunakan lem.

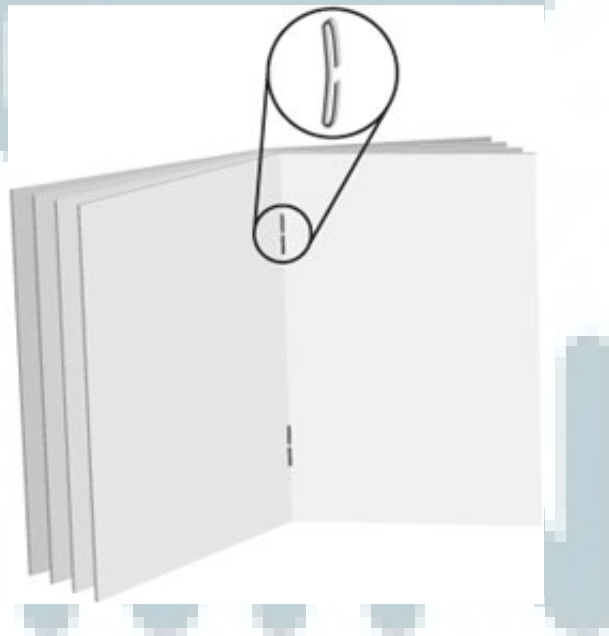




**Gambar 2.8** contoh perfect binding

### ***Saddle Stitch***

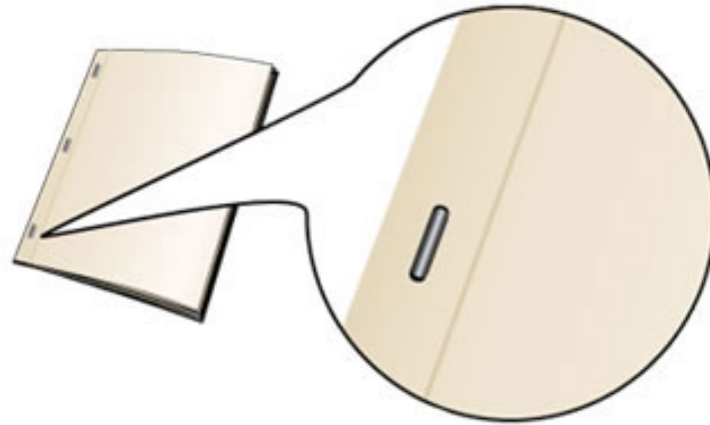
Pada proses penjilidan ini sangat mudah dan terbilang murah. Penjilidan ini hanya menggunakan *staples* dengan cara mengeratkan nya ditengah2 buku tersebut. Proses ini hanya bisa dilakukan jika buku tersebut memiliki bagian lipatan tengah.



**Gambar 2.9** contoh saddle stitch binding

### ***Side Stitch Binding***

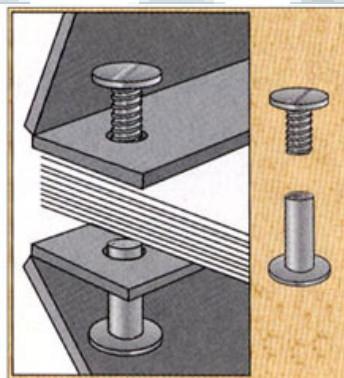
Proses penjilidan ini juga menggunakan *staples* namun seperti saddle stitch binding. Setelah halaman-halaman buku dikumpulkan lalu pada punggung buku di *staples*.



**Gambar 2.10** contoh side stitch binding

### ***Screw and Post Binding***

Pada proses penjilidan ini menggunakan paku buku yang kecil. Buku ini biasanya menggunakan *cover* yang berbahan *cartoon board* ataupun plastik.



**Gambar 2.11** contoh screw post binding

### **Tape Binding**

Proses penjilidan ini menggunakan *staples* lalu dilanjutkan dengan menutupi punggung buku menggunakan lakban hitam.



**Gambar 2.12** contoh tape binding

### **Plastic Comb Binding**

Proses penjilidan ini simpel dalam penggunaannya, halaman-halaman ditumpuk menjadi satu lalu di lubangi pada bagian tepinya dan dimasuki dengan *plastic comb*. Kelebihan penjilidan ini adalah dapat dibuka kembali dengan tangan tanpa alat.



**Gambar 2.13** contoh plastic comb binding

### **Spiral Binding**

Penjilidan ini biasanya digunakan untuk dokumen, laporan, presentasi, dan proposa. Penjilidan spiral yang biasa terbuat dari bahan plastik.



**Gambar 2.14** contoh spiral binding

### **Ring Binding**

Hampir sama dengan *Spiral Binding* namun pada penjilidan ini menggunakan *Ring* dan berbahan besi.



**Gambar 2.15** contoh ring binding

Berdasarkan perbandingan tersebut, penjilidan sebuah buku tergantung pada buku itu sendiri. Cocok atau tidak nya penjilidan sangat mempengaruhi *image* buku tersebut. Pada buku Bermain Permainan Tradisional Indonesia ini menggunakan penjilidan *perfect binding* atau *staples* hal tersebut ditujukan karena kepada anak-anak yang tidak bisa menjaga barang, sehingga jika menggunakan *case binding* itu terlalu keras pada cover. Selain itu, penjilidan buku ini dirancang agar memiliki daya tahan buku yang cukup baik dari segi penampilan.

## **2.4 Ilustrasi**

### **2.4.1 Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang memerlukan waktu untuk dibaca dan dimengerti. Sebuah gambar ilustrasi memiliki arti atau pesan yang dapat langsung di ungkapkan melalui visual gambar. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, atau tekni seni rupa lainnya yang menekankan hubungan subyek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Dari sumber yang didapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi adalah sebuah alat untuk menarik pembaca agar dapat memperjelas penulisan.

Menurut Supriyono (2010:51), ilustrasi yang menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
3. Ide baru, orisinal, bukan plagiat atau tiruan.

4. Punya daya pikau (*eye-catching*) yang kuat.
5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun pengerjaan.

#### **2.4.2 Buku Ilustrasi**

Buku merupakan salah satu media yang sangat dekat dengan hidup manusia. Ketika manusia ingin mendokumentasikan informasi di media buku. Ketika dalam sebuah buku berisikan informasi dengan tulisan akhirnya berkembang dengan adanya penggunaan visualisasi gambar pada sebuah buku. Hal ini yang memulai adanya buku ilustrasi. Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan salah satu literatur yang bisa mengkomunikasikan dan menggambarkan kepada pembacanya.

#### **2.4.1 Buku Ilustrasi Anak**

Menurut Lawrence Zeegen (2009:114), ilustrasi buku anak-anak berbeda dari bentuk-bentuk lain dalam disiplin dalam banyak penerbit artis komisi dan penulis pada saat yang sama, dalam beberapa kasus, seniman dan penulis adalah satu. mengembangkan teks dan gambar karakter dan alur cerita sering merupakan *inclusice*, proses kolaboratif antara seniman dan penulis. *Illustrator* harus sadar akan konotasi, misalnya, warna yang berbeda dalam budaya yang berbeda, memahami *responsibility* mereka untuk campuran etnis masyarakat.

#### **2.4.3 Tujuan Ilustrasi**

Menurut Kumsiyati (1999:46) Tujuan ilustrasi menerangkan atau menghiasai suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan

bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna atau dimengerti apa yang dimaksudkan. Dengan demikian, ilustrasi adalah media yang tepat untuk memberikan informasi kepada anak untuk lebih mudah menerima materi dan berimajinasi. Dan dapat disimpulkan bahwa dengan ilustrasi, anak dapat belajar mencerna materi dengan baik. Ilustrasi akan membengaruhi imajinasi, motivasi, daya ingat, dan daya emosi anak ketika menerima materi yang akan diberikan.

