



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. Perkembangan Anak

Perkembangan telah dialami oleh anak bahkan ketika anak berupa janin dan dalam kandungan yang disebut sebagai masa prenatal. Namun, saat yang paling terlihat jelas adalah sejak bulan-bulan awal kehidupannya dan setiap perkembangannya akan dirasakan baik oleh anak itu sendiri maupun Ibu, baik perkembangan motorik maupun perkembangan kognitif.

2.1.1. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah perkembangan yang menggunakan pengendalian otot, syaraf dan pusat syarafnya. Yanuarita (2014) mengatakan bahwa perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar (*grass motor*) dan motorik halus (*fine motor*). Yang dimaksud dengan motorik halus adalah perkembangan berdasarkan pergerakan otot dan syaraf yang berdampak pada motorik kasar, yang akan terlihat saat bayi mulai dapat bergerak, melompat, memanjat, berlari, dan akan terus berkembang secara perlahan (hlm. 60-61).

Perkembangan motorik bayi akan terus terlihat dengan jelas perubahannya hingga sekitar usia lima tahun, tetapi tidak berarti perkembangan anak berhenti sampai saat itu saja. Perkembangan bayi yang begitu cepat tidak dapat menutup kemungkinan bahwa bahaya tidak akan menghampirinya. Bahkan bayi itu sendiri pun dapat melakukan sesuatu yang berbahaya tanpa disadarinya. Oleh karena itu, perlu perhatian penuh dari Ibu.

Sulistiyawati (2014) menjabarkan perkembangan anak secara garis besar sesuai usianya sebagai berikut :

1. Usia 4-6 bulan (hlm. 23-33).
 - a. Sudah dapat berenang dan mampu menggerakkan kedua belah tangan dengan baik.
 - b. Perkembangan pada gerakan tangan dan kaki seperti menggenggam, menggerakkan, memindahkan dan menggapai benda atau mainan.
 - c. Mampu menggulingkan, menelungkupkan badan dan duduk beberapa saat saja.
2. Usia 7-9 bulan (hlm. 34-44).
 - a. Mampu membalikkan badan dan melonjak-lonjak dengan bantuan orang dewasa dan meniru gerak-gerik orang lain.
 - b. Perkembangan tangan dan kaki yang lebih baik dari sebelumnya seperti memegang benda dengan benar, menjangkau benda-benda di sekitar, merayap, merangkak, dan berdiri dengan tangan dipegang.
3. Usia 10-12 bulan (hlm. 45-57).
 - a. Mampu berdiri dan bergayut sambil berpegangan pada benda di sekitar.
 - b. Merangkak dengan empat kaki, berjalan dengan kedua tangan dipegang.
 - c. Mampu berjalan, berlarian, dan bermain sambil merangkak.

- d. Mampu meniru perilaku orang dewasa dan mulai memperhatikan benda-benda kecil yang menarik perhatiannya.
- 4. Usia 12-18 bulan (hlm. 59).
 - a. Berjalan mengelilingi sekitar rumah dan berusaha mengeksplorasi setiap ruang dan benda di sekitarnya.
 - b. Mulai memiliki rasa bersaing terhadap sesamanya.
 - 5. Usia 18-24 bulan (hlm. 59).
 - a. Mampu naik dan turun tangga, belajar makan sendiri dan menggambar.
 - b. Memiliki minat terhadap perilaku orang lain baik seusia maupun dewasa.
 - 6. Usia 2-3 tahun (hlm. 59-60).
 - a. Mampu berjalan, melompat, dan memanjat dengan satu kaki.
 - b. Bermain dengan anak seusianya dan mulai menyadari lingkungan selain rumah.
 - 7. Usia 3-4 tahun (hlm. 60).
 - a. Mampu berjalan dengan jarak yang cukup jauh dan melaksanakan tugas sederhana.
 - b. Dapat berbicara dengan baik, mulai banyak bertanya, melepaskan dan mengenakan pakaian sendiri

8. Usia 4-5 tahun (hlm. 60).

- a. Mampu melompat, menari dan sudah pandai berbicara dengan lancar dan baik.
- b. Mampu menghitung dan menggambar bentuk-bentuk yang kompleks
- c. Memiliki minat terhadap aktivitas orang dewasa dan berusaha meniru.

2.2. Kecelakaan Dalam Rumah Tangga

Menurut Sinaga (2005, hlm. 201) kecelakaan terbagi menjadi 3 macam yaitu kecelakaan di dalam rumah tangga, lalu lintas dan akibat pekerjaan. Kecelakaan dalam rumah tangga dapat terjadi di setiap sisi rumah, dan seringkali terjadi pada anak usia dini. Kecelakaan ini dapat mengakibatkan korban mengalami luka ringan hingga berat dan apabila fatal dapat berujung pada kematian. Salah satu kecelakaan yang paling sering terjadi pada anak adalah terjatuh.

2.2.1. Terjatuh Pada Anak

Menurut Adesman (2009, hlm. 225-227) jatuh atau terpeleset adalah salah satu kecelakaan yang sering terjadi pada bayi atau anak. Terjatuh dapat terjadi di setiap sisi rumah pada tua maupun muda. Hal ini dapat terjadi di seluruh sudut rumah. Jangan meninggalkan bayi maupun anak usia dini tanpa pengawasan karena mereka dapat berguling dan jatuh.

Jika terjatuh, anak dapat mengalami lebam, sakit kepala, berjalan sempoyongan, mimisan, telinga berdarah, muntah, pucat, dan sakit di punggung

atau leher. Oleh karena itu penting bagi Ibu untuk mengetahui bagaimana cara menangani ketika anak cedera akibat terjatuh.

2.2.2. Penanganan Saat Anak Terjatuh

Dalam buku P3K Bayi Balita & Keluarga, Penanganan Gawat Darurat di Rumah (Ayahbunda, n.d) penanganan yang akan dijelaskan terkait cedera akibat terjatuh adalah sebagai berikut

1. Memar kepala
2. Sakit kepala
3. Mual
4. Mimisan
5. Kepala berdarah
6. Lebam
7. Luka lecet
8. Terkilir

2.2.3. Pencegahan Terjatuh Pada Anak

Untuk mencegah anak terjatuh, menurut situs Nhs.uk yang diakses pada 7 april 2015 Ibu dapat melakukan beberapa hal seperti

1. Memperhatikan tempat tidur anak dengan memberikan batasan di pinggir tempat tidur.

2. Memastikan anak tidur tidak berguling.
3. Menjauhkan kursi, meja atau benda yang memudahkan anak untuk memanjat dan jauhkan dari balkon atau jendela.
4. Gunakan pagar atau penjaga di tangga rumah supaya anak tidak dapat menaiki tangga tanpa pengawasan Ibu.
5. Mengunci pintu atau jendela di daerah balkon.
6. Menjauhkan benda kecil di area bermain anak supaya tidak tersandung.
7. Menjaga agar lantai tetap kering dan bersih.
8. Menjauhkan peralatan dapur atau rumah tangga lainnya dari jangkauan anak.
9. Jangan membiarkan anak duduk dan memanjat di tempat yang tinggi.
10. Gunakan alas lantai anti slip untuk mencegah anak terjatuh.

2.4. Buku

Buku merupakan media yang berisi pengetahuan, dokumentasi, informasi, pedoman yang dituang dalam bentuk kertas dan dapat dijilid, diperbanyak lalu dipublikasi sehingga menjadi sarana yang mencerdaskan manusia. Lebih dari itu, buku juga dapat dibawa kemana-mana (Haslam, 2006, hlm. 6-9).

Berbicara mengenai buku, tentunya meliputi berbagai proses termasuk anatomi hingga penjilidan. Dinyatakan oleh Kusrianto (2006, hlm. 10-13) bahwa terdapat tiga bagian dalam buku yang sangat penting, antara lain :

1. Bagian Awal
2. Bagian Utama atau Isi
3. Bagian Akhir

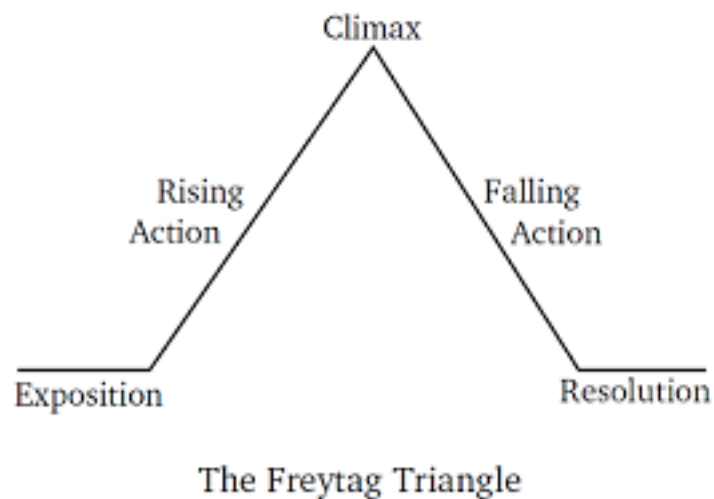
Tiga bagian dalam buku ini merupakan bagian yang selalu ada di setiap buku, termasuk pada buku anak dan buku untuk Ibu atau dewasa. Selain ketiga bagian tersebut, pada bagian isi buku ada pula hal penting yang tidak boleh luput, yaitu plot.

2.4.1. Plot

Plot merupakan bagian penting dalam setiap cerita baik yang akan dicetak menjadi sebuah bentuk fisik maupun tidak. Menurut Lisle (2007, hlm. 19) ketika pembaca membaca sebuah cerita dan kemudian hanyut ke dalam cerita yang mana cerita tersebut menjelaskan kejadian-kejadian secara jelas dari awal hingga akhir merupakan sebuah plot dan plot secara tidak langsung telah membekas sebagai serangkaian kejadian di dalam pikiran pembaca.

Ditambahkan oleh Strathy (n.d.) bahwa umumnya, dalam cerita ada alur atau plot yang terstruktur dan hampir digunakan dalam setiap buku, yaitu *Freytag pyramid* yang terdiri dari 7 hal penting yang tak boleh luput. Dalam *Freytag pyramid* terlihat jelas adanya pembuka topik, dengan adanya kejadian yang memicu situasi atau ketegangan cerita meningkat dan menjadi inti dari cerita atau

klimaks setelah itu terjadi penurunan ketegangan cerita yang berlanjut ke resolusi atau penyelesaian dan cerita berakhir.



Gambar 2.1. *Freytag Pyramid/Triangle*

(<http://www.tempobook.com/wp-content/uploads/2012/01/freytag1.png>)

2.5. Buku Ilustrasi

Ilustrasi telah ada sejak jaman dahulu dan medium paling awal yang digunakan untuk ilustrasi adalah buku. Gabungan dari keduanya berupa buku ilustrasi yang lebih banyak dibuat sebagai buku bacaan anak. Namun, banyak juga buku ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan informasi, pesan, dan juga pengetahuan sehingga pembaca buku ilustrasi bukan hanya anak-anak melainkan dewasa juga (Zeegen & Crush, 2005, hlm. 92-93).



Gambar 2.2. Contoh Buku Ilustrasi

(http://www.dexigner.com/news/image/23864/Illustration_Now_Fashion_02)

2.5.1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan berupa gambar yang dapat diolah menjadi sebuah cerita atau berupa pengetahuan. Akan tetapi, menurut Zeegen (2009, hlm. 24) pembaca bisa merasakan suatu ikatan emosi dengan adanya ilustrasi. Selain itu, ilustrasi juga membuat pembaca lebih dapat memahami pesan yang ingin disampaikan.

Ada beberapa tipe dalam ilustrasi, salah satunya adalah ilustrasi dekoratif, kartunal dan realis. Tipe kartunal merupakan penggambaran objek yang tidak serupa dengan wujud aslinya, bersifat jenaka dan memiliki perubahan proporsi, tipe realis merupakan penggambaran objek yang sesuai dengan proporsi dan tampak nyata seperti asli, sedangkan ilustrasi dekoratif adalah tipe ilustrasi yang penuh dengan warna, bentuk yang diatur dalam komposisi (Tanudjaja, 2002, hlm. 178). Umumnya, tipe ilustrasi kartunal sering dijumpai pada buku dan majalah

untuk anak. Namun, tidak menutup kemungkinan tipe ilustrasi ini diperuntukkan pada orang dewasa seperti pada gambar 2.3. yang merupakan ilustrasi kartunal dengan target orang dewasa.



Gambar 2.3. Contoh Ilustrasi Kartunal Dengan Target Orang Dewasa
(<http://linetship.free.fr/Blog/wp-content/uploads/angouleme-dedicace.jpg>)

Namun, terlepas dari tipe ilustrasi di atas, ditambahkan oleh Wigan (2009, hlm. 88) bahwa dengan keberadaan ilustrasi edukatif yang bersifat mencerdaskan pembaca dengan isinya yang berupa pengetahuan apa saja termasuk instruksi. Peran ilustrasi instruksi pada perancangan tugas akhir ini adalah untuk menjelaskan pesan yang ingin disampaikan lebih detil pula.

Pada buku ilustrasi, seorang ilustrator tidak dapat asal memilih tipe yang akan digunakan dalam buku karena ilustrasi yang efektif dalam penyampaian pesan harus sesuai dengan target. Oleh karena itu, ilustrator perlu untuk

mengetahui target dari buku tersebut terlebih dahulu. Selain ilustrasi, dalam buku juga terdapat teks. berupa informasi yang ingin disampaikan karena teks dan ilustrasi berhubungan erat satu sama lain. Hal ini disebut sebagai *text relatedness* dalam karakteristik ilustrasi oleh Britton, Voodward & Binkley (1993, hlm. 97-105).



Gambar 2.4. Contoh Ilustrasi Text Relatedness

(http://img.ffffound.com/static-data/assets/6/ae14009e053bac1405abd27d0aef6ca455867df8_m.jpg)

2.5.2. Character Design

Saat membuat sebuah karakter yang merepresentasikan suatu objek, baik makhluk hidup ataupun bukan melewati suatu proses yang dinamakan *character design*. Sebuah karakter tidak dapat hidup apabila hanya digambar begitu saja tanpa adanya penghidupan secara kejiwaan karena karakter akan terkesan seperti mati

atau hanya berupa objek, terutama apabila karakter yang digambar adalah makhluk hidup (Koendoro, 2007, hlm. 82-83).

Menurut Bancroft (2006, hlm. 16-21) selain penjiwaan karakter, karakter juga perlu diberikan sebuah perilaku atau sikap yang akan menjadi penentu dalam karakter yang akan digambar dan sikap tersebut dapat menentukan tipe karakter, salah satunya adalah *simple*.

Karakter *simple* merupakan karakter yang sering dilihat dan mudah untuk dikenali objek aslinya. Umumnya karakter ini banyak digunakan untuk acara karena keunggulannya, yaitu ekspresi. Karakter *simple* dapat dengan mudah menampilkan berbagai macam ekspresi terutama ekspresi wajah. Walau bukan aturan dari karakter *simple*, tetapi umumnya karakter *simple* dibuat untuk merepresentasikan manusia dengan tampilan yang mudah.

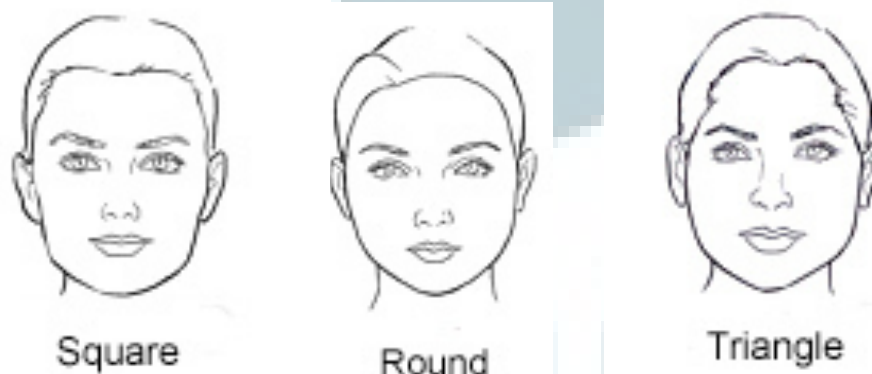


Gambar 2.5. Contoh Karakter *Simple*

(http://vignette4.wikia.nocookie.net/phineasandferb/images/5/52/Candace_taking_her_mom_to_see_the_shrinking_submarine_2.jpg/revision/latest?cb=20130822223523)

Ditambahkan pula oleh Bancroft (2006, hlm. 32-35) penggambaran karakter seseorang berdasarkan bentuk dasar yang terdiri dari tiga yaitu persegi, lingkaran dan segitiga. Dari masing-masing bentuk ini merepresentasikan watak tiap karakter. Bentuk lingkaran merepresentasikan karakter manusia yang ramah, menyenangkan dan mudah diajak berkomunikasi. Pada wanita dan bayi juga menggunakan bentuk lingkaran ini.

Pada bentuk persegi, mewakili karakter yang kuat, tegas, dan dapat diandalkan yang pada umumnya adalah karakter laki-laki ataupun pahlawan dan bertubuh besar. Bentuk segitiga mewakili karakter yang umumnya memiliki watak atau peran jahat karena bentuk segitiga memberikan kesan penuh curiga terhadap karakter tersebut.



Gambar 2.6. Contoh Penggambaran Berdasarkan Bentuk
(<https://grottohairstudio.files.wordpress.com/2013/05/face-shape-diagram-2.jpg>)

2.5.3. Tipografi

Tipografi merupakan studi tentang huruf, angka dan tanda baca. Pada saat ini banyak desainer yang telah menyumbangkan *typeface* buatannya dan dapat digunakan oleh desainer lain di seluruh dunia. Akan tetapi, pemilihan *typeface* yang harus disesuaikan dengan targetnya.

Pemilihan *typeface* tidak dapat asal pilih saja. Pemilihan dan penggunaan *typeface* dalam sebuah karya harus mengutamakan *readability* dan *legibility* terlebih dahulu, terutama bila karya yang dibuat berupa buku dengan teks yang banyak (Harkins, 2010. hlm. 71-74). *Legibility* adalah tingkat kemudahan yang diperoleh pembaca saat membaca dan mengenali huruf dan *readability* berarti tingkat kemudahan yang diperoleh pembaca saat membaca dalam bentuk kalimat. Jika dalam sebuah karya tidak ada *readability* dan *legibility*, maka akan sulit bagi pembaca untuk memahami pesan yang ingin di sampaikan, baik untuk pembaca muda maupun dewasa. (Landa, 2011, hlm. 52-53).

Harkins (2010, hlm 146) juga menambahkan dalam sebuah karya, penggunaan dua *typeface* dalam klasifikasi yang sama tidak terlalu dianjurkan karena lebih baik membuat kontras dengan menggunakan dua klasifikasi yang berbeda semisal menggunakan *typeface* dari klasifikasi *serif* dan *sans serif* karena memiliki perbedaan yang cukup terlihat dan memberikan kesan yang tidak terlalu tegang bagi pembaca.

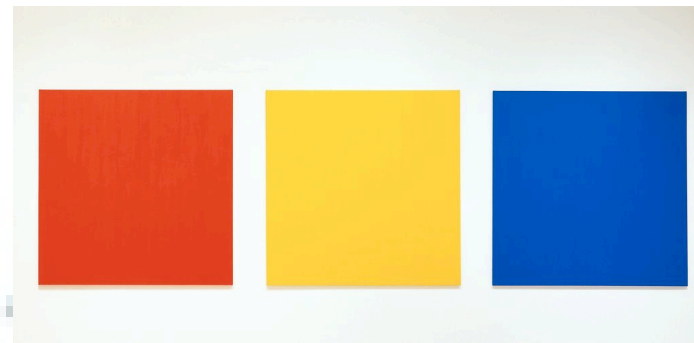


Gambar 2.7. Contoh Penggunaan 2 *Typeface* dengan Klasifikasi yang Berbeda
(Dokumentasi Pribadi)

2.5.4. Warna

Warna dapat tercipta dari cahaya, objek, dan pantulan. Menurut Landa, Gonella, & Brower (2007, hlm. 79) pantulan cahaya yang tidak terserap pada objek adalah warna yang dilihat oleh mata. Mata dapat melihat beragam warna, tetapi untuk membuat suatu karya dengan warna diperlukan adanya warna dasar.

Prince berpendapat bahwa warna primer merupakan warna dasar dan paling penting keberadaannya (2008, hlm. 26). Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna lain tidak dapat terbentuk apabila tidak ada warna primer. Jika warna tersebut digabungkan akan menciptakan warna sekunder.



Gambar 2.8. Warna Primer

(<http://luc.devroye.org/DusanJesijevic-Nervatica-2013.png>)

Dari warna, kita dapat merasakan temperature yang dihasilkan dan hal ini disebut sebagai *color temperature*. Landa, Gonella, & Brower (2007, hlm. 92) mengatakan bahwa temperature terbagi menjadi 2 yaitu *cool colors* dan *warm colors* yang jika dilihat, mata akan merespon ke pikiran melalui memori yang pernah ada sehingga kita akan merasakannya dan dapat mempengaruhi suasana seseorang.

Cool colors akan membuat orang yang melihat merasa semakin tenang dengan warnanya yang terdiri dari warna hijau dan biru. Sebaliknya, *warm colors* akan mengingatkan pada kesan yang hidup dan berenergi yang terdiri dari warna merah atau oranye (Samara, 2007, hlm. 90-91). Terlepas dari dampak yang akan diterima oleh pembaca saat melihat warna, dalam pembuatan karya perlu mempertimbangkan warna yang sesuai dengan target. Dikarenakan target dari perancangan tugas akhir ini adalah Ibu, maka tidak menggunakan warna primer yang cerah karena warna primer cenderung lebih banyak digunakan pada target anak-anak.



Gambar 2.9. Contoh Penggunaan Warna Pada Buku Untuk Orang Dewasa
(<http://www.anthropologie.com/anthro/product/home-new2/33562331.jsp#/>)

2.5.5. *Lay Out*

Dalam sebuah buku, terdapat banyak elemen desain yang akan dituang seperti teks, gambar, warna. Akan tetapi, perlu adanya pengaturan tata letak agar sebuah buku dapat dibaca dan dimengerti dengan mudah. *Lay out* sendiri termasuk dalam elemen yang diperlukan dalam sebuah buku. Dalam prosesnya, *lay out* membutuhkan bantuan dari *grid*.

Tondreau (2009, hlm. 8) mengatakan bahwa untuk mengatur tata letak agar pembaca dapat memahami isi yang akan disampaikan diperlukan *grid* karena fungsinya sebagai alat yang penting mempermudah desainer merancang sebuah karya. Oleh karena itu, dalam perancangan buku juga memerlukan *lay out* dan

grid. *Grid* memiliki struktur dasar yang terdiri dari lima struktur dan penting untuk diketahui, antara lain (hlm. 11):

1. *Single-column grid* umumnya terdiri dari satu kolom dalam sebuah halaman dan biasanya diisi dengan teks saja. Penggunaan *grid* ini jarang digunakan pada buku yang memiliki banyak konten dalam satu halaman karena akan sulit untuk mengatur konten tersebut. Selain itu, akan membuat pembaca untuk sulit membaca seluruh halaman tersebut. Penggunaan *grid* ini dapat dilihat pada buku anak, buku novel, buku pelajaran sekolah, buku yang berisi pengetahuan.



Gambar 2.10. Contoh Single Column Grid

(http://www.brainpickings.org/wp-content/uploads/2011/07/warhol_children2.jpg)

2. *Two-column grid* yang terdiri dari dua kolom dalam sebuah halaman yang biasanya mencakup beberapa macam informasi dalam sebuah halaman. *Grid* ini banyak ditemukan dalam majalah dan buku. Walaupun begitu, tidak semua majalah menggunakan *grid* yang sama. Selain itu penggunaan kolom

ini memudahkan dalam menyampaikan pesan yang banyak dalam satu halaman.



Gambar 2.11 Contoh *Two Column Grid*

(<https://cdn.tutsplus.com/vector/uploads/legacy/articles/2012/article-tutorials-in-design-magazine-design/0a.jpg>)

3. *Multicolumn grids* dapat berisi tiga kolom atau lebih dalam sebuah halaman. Ukuran kolom yang digunakan dapat berbeda-beda dalam satu halaman.
4. *Modular grids* merupakan tipe *grid* yang paling sering digunakan oleh desainer dalam membuat sebuah karya dengan informasi yang kompleks di dalamnya.
5. *Hierarchical grids* merupakan tipe *grid* yang terdapat beberapa kolom di dalam sebuah halaman dalam bentuk horizontal.

Penggunaan *single-column* dan *two column* lebih sering dijumpai pada buku dibanding tiga struktur *grid* lainnya.