



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

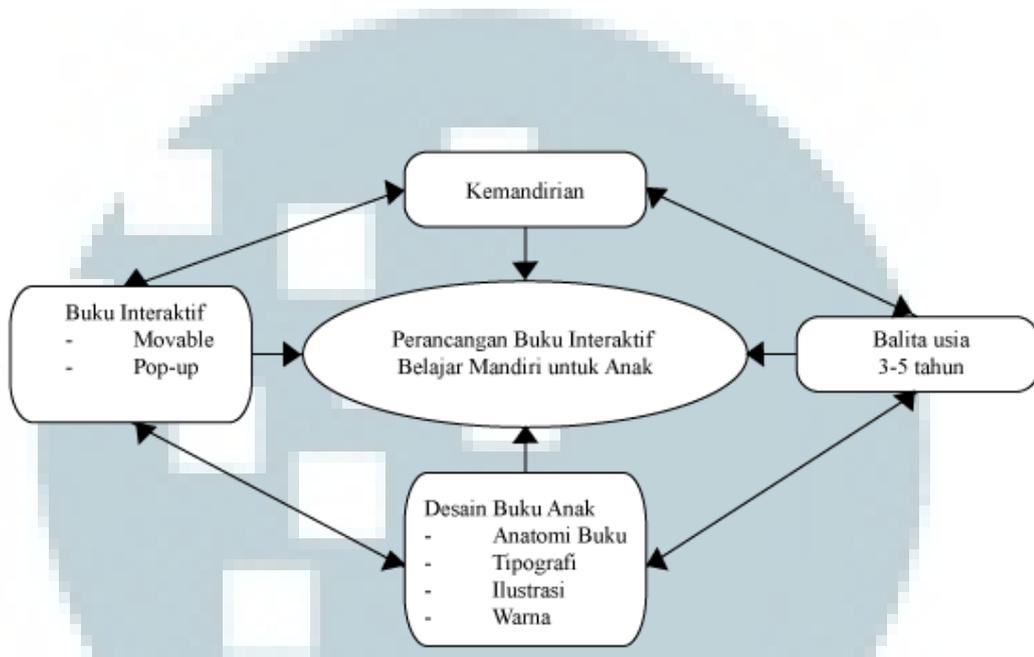
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **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



Gambar 2.1. Bagan Konsep

#### 2.1. Buku

Rustan (2009) menjelaskan bahwa buku adalah lembaran halaman yang cukup banyak dan lebih tebal daripada *booklet* serta dijilid dengan baik dan kuat. Buku memiliki berbagai macam jenis seperti buku cerita, komik, novel, majalah, kamus, ensiklopedi, buku terbitan berkala (*annual report*, *company profile*, katalog produk, dan lain-lain). Buku yang baik harus memiliki sistem navigasi yang baik agar pembaca bisa mendapatkan informasi jika ingin mencari topik tertentu dalam buku. Daftar isi, nomor halaman, *running text* merupakan beberapa sistem

navigasi yang ada di dalam buku. Sedangkan daftar isi menjadi peta perjalanan dari pembaca (hlm. 122).

### **2.1.1. Anatomi Buku**

Menurut Rustan (2009, hlm. 123) buku dibagi menjadi 3 bagian, yaitu

#### **2.1.1.1. Bagian Depan**

Terdapat 7 hal yang termasuk dalam bagian depan, diantaranya adalah *cover* depan (yang berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya), judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, *dedication* (pesan atau ucapan terima kasih penulis), kata pengantar, kata sambutan dari pihak lain dan juga daftar isi.

#### **2.1.1.2. Bagian Isi**

Yang termasuk dalam bagian isi adalah semua isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

#### **2.1.1.3. Bagian Belakang**

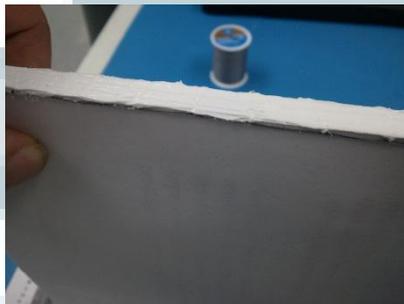
Sedangkan yang termasuk dalam bagian belakang adalah daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar serta *cover* belakang (yang biasanya berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya).

## 2.1.2. Jenis *Finishing* Buku

### 2.1.2.1. *Perfect Binding*



Gambar 2.2. *Perfect Binding Step 1*: Kertas dijahit  
[www.instructables.com](http://www.instructables.com), n.d.



Gambar 2.3. *Perfect Binding Step 2*: Tumpukan kertas dilem  
[www.instructables.com](http://www.instructables.com), n.d.



Gambar 2.4. *Perfect Binding Step 3*: Punggung kertas ditutup  
[www.instructables.com](http://www.instructables.com), n.d.

Seperti yang dijelaskan oleh McCue (2007) *perfect binding* adalah menjahit beberapa kertas menjadi satu ikatan. Kemudian kelompok-kelompok kertas yang tipis tersebut ditumpuk untuk direkatkan ke bagian tulang buku. Setelah itu akan bagian *cover* akan ditambahkan untuk menutupi halaman bagian dalam dan akan direkatkan disepanjang tulang buku tadi (hlm. 65-66).

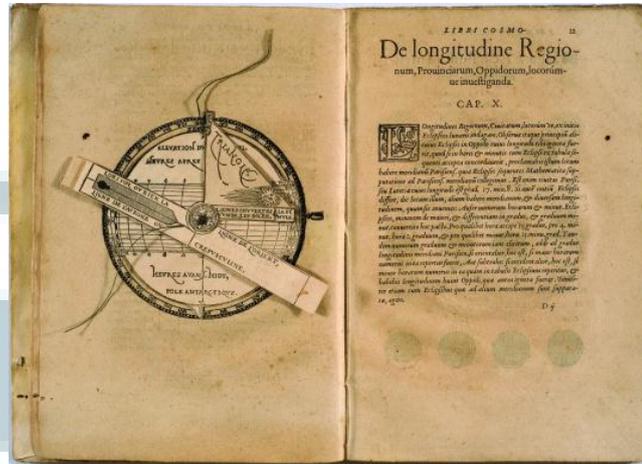


Gambar 2.5. Pengaplikasian *Perfect Binding*  
<http://www.pchaninc.com>, 2013

#### 2.1.2.2. *Hardcover*

Seperti yang ditulis dalam situs [businessdictionary.com](http://businessdictionary.com) (BusinessDictionary.com, n.d) *Hardcover* adalah jenis *cover* yang menggunakan dua potong papan yang kaku. Kedua papan tersebut ditutupi dengan kertas, kain atau kulit yang kemudian dijahit diantara lembaran kertas.

## 2.2. Definisi dan Sejarah Pop-up dan *Movable Book*



Gambar 2.6. Teknik *Volvelles*  
<http://digicoll.manoa.hawaii.edu>, 2010

Hiner (n.d.) dalam situs [markhiner.co.uk](http://markhiner.co.uk) menjelaskan bahwa *pop-up* adalah seni kerajinan tangan dengan menggunakan kertas yang pada umumnya berbentuk 3 dimensi dan memiliki elemen interaktif di dalamnya. Pada awal abad ke-13, *pop-up* menggunakan teknik *volvelles* yaitu teknik dengan poros di bagian tengah dengan tujuan agar susunan kertas tersebut dapat diputar. Buku-buku *pop-up* yang menggunakan teknik *volvelles* pada masa ini biasanya berkaitan dengan mistis atau terkadang untuk kode rahasia.

Pada abad ke-14, para sarjana scriptoriums memanfaatkan teknik *lift the flap* dalam bidang medis untuk membuat buku tentang anatomi tubuh manusia. Seperti yang tertulis dalam situs [popuplady.com](http://popuplady.com) (The Popuplady, n.d.) *lift the flap* adalah selembar kertas yang melekat pada satu titik tertentu di mana kertas tersebut mencakup ilustrasi maupun teks. Ketika potongan kertas tersebut diangkat maka akan terlihat ilustrasi maupun teks yang lain di dalamnya.



Gambar 2.7. Teknik *Lift The Flap*  
<http://www.howwemontessori.com>, 2012

Hinner (2002) menjelaskan, teknis pada kesenian kertas mengalami perkembangan pada abad ke-18 karena percetakan yang lebih baik dan juga semakin murah. Sejak itu permintaan untuk pembuatan buku khususnya buku untuk hiburan mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga akhirnya muncul buku untuk anak yang sebelumnya belum pernah ada.



Gambar 2.8. *Pop-up Book*  
<http://www.makingofapopup.com/popup-book-photo-gallery/>, 2014

Awalnya buku *pop-up* untuk anak menuai kontroversi hingga akhirnya buku terbitan Stacey Grinaldi yang berjudul “*Toilet Books*” ini mulai dapat diterima secara perlahan dan menjadi terkenal di kalangan masyarakat.

Perusahaan Dean & Son sendiri diklaim sebagai pencetus asli dari buku *pop-up* anak karena perusahaan ini berhasil memasarkan lebih dari 50 buku *pop-up* dan *movable book* (buku bergerak).



Gambar 2.9. *Movable Book*  
<http://howwemontessori.typepad.com>, 2012

Seperti yang dijelaskan dalam situs [dgi-indonesia.com](http://dgi-indonesia.com) tanggal 16 Januari 2014 (Dewantari, 2014) *movable book* adalah beberapa macam kertas yang disusun secara mekanis agar objek dapat terlihat seperti bergerak dan memiliki dimensi. Oleh karena itu, teknik *movable book* ini menjadi cikal bakal dari perkembangan *pop-up*. *Pop-up* sendiri akan lebih menarik jika menggabungkan berbagai teknik dasar seperti *lift the flap*, *rotary* dan *parallel slide* agar dapat menghasilkan *pop-up* dinamis yang dapat menimbulkan kesan bergerak dan berdimensi terutama untuk *pop-up* dengan hasil akhir yang berupa buku.

### 2.2.1. Jenis-Jenis Pop-up

Dalam situs [wisegeek.com](http://wisegeek.com) 8 Juni 2014 Kaminsky dan Foster (2014) menyatakan bahwa *pop-up* memiliki berbagai macam jenis buku, yang mana diantaranya

adalah buku *pop-up* yang hanya memiliki 2-3 tampilan besar yang menampilkan cerita secara singkat. Buku *pop-up* jenis ini sangat detail dan biasanya ditujukan untuk anak-anak yang lebih tua maupun orang dewasa. Selain itu, ada jenis *pop-up* yang ketika dibuka akan menunjukkan tampilan lain lengkap dengan pergerakannya. Buku jenis ini dapat ditujukan untuk berbagai umur dan panelnya dapat ditarik secara langsung oleh sang pembaca jika ingin melihat pergerakan *pop-up* tersebut. Buku *pop-up* jenis lainnya adalah *peek-a-boo* yang memiliki panel-panel kecil yang dapat dibuka, di mana jika panel tersebut dibuka akan memperkuat aspek cerita. Buku *pop-up* terbaik adalah buku *pop-up* yang menggabungkan semua jenis *pop-up* di atas yang tentunya akan membuat buku *pop-up* semakin menarik.

### **2.3. Elemen Desain**

#### **2.3.1. Ukuran**

Ukuran dapat menciptakan ilusi untuk ruang dan jarak. Misalnya, ketika ingin memperlihatkan bahwa objek tersebut jauh, objek itu akan dibuat dengan ukuran kecil. Faktor ukuran lebih efektif untuk memberikan efek spesial jika dibandingkan dengan bentuk abstrak atau jika bentuk tidak memiliki makna. Sebuah bentuk kotak akan menjadi pola khusus jika divariasikan dalam berbagai ukuran (Lauer dan Pentak, 2005, hlm. 180). Selain itu ukuran buku yang sesuai untuk anak usia 3-5 tahun adalah maksimal 21,0 x 29,7 cm (Akbar dan Hawadi, 2001, hlm 39).

### 2.3.2. Warna untuk Anak

Menurut Lauer dan Pentak (2005), warna memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang akan menjumpai warna setiap waktu. Oleh karena itu orang dapat memperoleh keuntungan jika mengetahui tentang ilmu dasar warna. Warna-warna terang disebut dengan *Additive System* dan warna gabungan disebut dengan *Subtractive System* (hlm. 236).

Salah satu hal yang penting dari warna adalah persepsi kita tentang warna akan berubah tergantung di mana warna itu di letakkan. Seperti misalnya jika warna gelap di letakkan di dekat warna gelap, tentu hasilnya akan berbeda jika warna gelap tersebut di letakkan di dekat warna terang. Persepsi inilah yang dapat digunakan sebagai trik memanipulasi dalam sebuah ilustrasi (hlm. 241).

Samara (2006) menjelaskan bahwa warna dasar untuk anak adalah variasi dari warna-warna *additive* seperti merah, hijau dan kuning. Umumnya warna yang digunakan adalah kombinasi dari warna komplementer tersebut atau tidak menutup kemungkinan untuk berbeda seperti warna orange, cyan, hot pink dan hijau daun. Selain itu warna hitam dan abu-abu adalah warna netral yang dapat saling melengkapi (hlm. 237).

### 2.3.3. Tipografi untuk Anak

Dalam situs [creativebloq.com](http://creativebloq.com) 21 Februari 2014 (Fitzpatrick, 2014) dijelaskan juga bahwa tipografi sangat erat kaitannya dengan buku ilustrasi. Menurut Ambrose & Harris (2005) tipografi adalah ide visual tertulis yang dapat mendramatisir pembacaan ide dan perasaan pembaca jika pemilihan komponen

visualnya tepat. Tipografi menjadi salah satu elemen penting yang paling berpengaruh pada karakter dan kualitas desain secara emosional. Selain dapat menghasilkan efek netral ataupun membangkitkan nafsu, karakter dari tipografi juga dapat melambangkan gerakan seni, politik maupun filosofis. Selain itu tipografi juga dapat merepresentasikan jenis dari desain itu sendiri (hlm. 5).

Seperti apa yang dikatakan oleh Lunde (2008) dalam situs [typophile.com](http://typophile.com) 28 Februari 2008 bahwa lebih baik untuk memilih tipe huruf yang kekanak-kanakan agar bisa dimengerti dan mudah diterima oleh anak tersebut.

Sedangkan menurut Samara (2006) tipografi untuk anak sendiri biasanya lebih ke tipografi jenis *fun* dalam mengkomunikasikan pesannya. *Sans Serif* dengan konstruksi yang sederhana akan membuat anak lebih mudah mengenal dan membacanya. Selain itu, lebih banyak menggunakan huruf kecil akan memberikan kesan kekanak-kanakan (hlm 232).

#### **2.3.4. Layout**

Rustan (2009) menjelaskan bahwa layout secara umum adalah letak dari elemen-elemen desain yang disusun sedemikian rupa pada sebuah bidang di suatu media agar konsep dan pesannya dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 0). Media yang memiliki ukuran dan bentuk yang berbeda, akan berbeda pula cara mengkomposisikan tata letaknya. Selain itu perbedaan fungsi juga akan menghasilkan desain layout yang berbeda pula (hlm. 87).

### **2.3.5. Ilustrasi**

Menurut Akbar dan Hawadi (2001, hlm. 40) salah satu cara untuk mengembangkan minat baca pada anak adalah dengan memperkenalkan buku ilustrasi untuk anak sejak dini. Ilustrasi sendiri menurut Tanudjaja (2002, hlm. 174) adalah sebuah gambar yang dapat berupa dua dimensi maupun tiga dimensi yang dibuat secara khusus untuk memperkuat arti pada sebuah teks/kalimat.

#### **2.3.5.1. Corak Ilustrasi Dekoratif**

Ciri khas dari ilustrasi ini menurut Tanudjaja (2002, hlm. 174) adalah permainan pada unsur garis, warna, bidang yang mempengaruhi bentuk visualnya. Biasanya hasil akhirnya berbentuk datar (*flat*).

#### **2.3.5.2. Corak Ilustrasi Kartunal**

Pada ilustrasi jenis ini, biasanya menggunakan bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi sehingga ilustrasi menjadi lebih berbentuk jenaka (Tanudjaja, 2002, hlm. 174).

## **2.4. Prinsip Desain**

### **2.4.1. Proporsi**

Lauer dan Pentak (2005) menyatakan bahwa pada dasarnya proporsi berkaitan erat dengan skala dan ukuran. Skala besar untuk menyatakan sesuatu yang besar dan skala kecil untuk hal kecil. Tetapi besar dan kecil itu sendiri menjadi relatif,

tergantung dengan apa standar dari referensi kita. Misalnya buku besar, besar menurut kita belum tentu menurut orang lain.

Inilah yang membedakan antara skala dan proporsi. Proporsi lebih kepada ukuran relatif yang diukur berdasarkan ukuran elemen lain. Sedangkan proporsi sangat berkaitan dengan rasio numerik dari sistem matematika (hlm. 65).

#### **2.4.2. Keseimbangan**

Seperti yang dinyatakan oleh Lauer dan Pentak (2005) keseimbangan adalah rasa yang dibawa sejak lahir. Tanpa sadar kita membangun rasa keseimbangan dalam tubuh kita dan meneliti keseimbangan yang ada di sekitar kita. Adanya ketidakseimbangan akan langsung membuat kita sadar dan merasa tidak nyaman. Seperti di dalam desain, kita akan merasa nyaman dengan adanya pola keseimbangan (hlm. 82). Desain yang tidak seimbang akan memunculkan rasa tidak nyaman bagi para penglihatnya (hlm. 83).

##### **2.4.2.1. Keseimbangan Asimetris**

Hal ini terjadi ketika bobot visual dan daya tarik mata menjadi tidak sama. Meskipun begitu, komposisinya tidak mempengaruhi keseimbangan itu sendiri. Keseimbangan yang dimaksud dalam hal ini terdiri dari sisi yang masing-masing memberi *emphasis* secara visual (Lauer dan Pentak, 2005, hlm. 91).

Menurut Rustan (2009) keseimbangan asimetris tidak bersifat matematis seperti pada halnya keseimbangan simetris. Keseimbangan

asimetris lebih bersifat optis yang memberikan ilusi kepada mata sehingga seolah-olah desain tersebut terlihat seimbang (hlm.80).

### **2.4.3. Irama**

Seperti yang ditulis dalam situs [webdesign.about.com](http://webdesign.about.com) (Kyrmin, n.d.) irama atau yang sering disebut sebagai pengulangan dapat membuat desain menjadi lebih konsisten. Otak akan mulai mengenali pola dan akan membuat orang lebih memahami dengan santai tentang isi desain tersebut. Pengulangan yang berirama akan membuat orang tertarik untuk menyelidiki desain tersebut lebih lanjut.

### **2.4.4. Kesatuan**

Dalam situs [vanseodesign.com](http://vanseodesign.com) 18 Januari 2010 (Bradley, 2010) kesatuan atau *unity* adalah bagaimana cara untuk menggabungkan beberapa elemen desain sehingga dapat menjadi kesatuan yang dapat menyampaikan pesan. Baik secara visual maupun konseptual, *unity* dapat menonjolkan konsep yang akan membuat desain dapat diterima dengan mudah oleh para penglihatnya. Desain yang tidak menggunakan *unity* akan sulit untuk mendapatkan perhatian.

Akan tetapi, *unity* yang terlalu dominan akan membuat desain menjadi membosankan dan tidak hidup. Oleh karena itu adanya keseimbangan dalam *unity* juga sangat diperlukan karena akan membuat desain menjadi lebih efektif dalam mengkomunikasikan pesannya.

## **2.5. Mandiri**

### **2.5.1. Definisi**

Seperti yang dijelaskan dalam situs matakristal.com 9 Desember 2012 (Endeljaya, 2012) mandiri adalah suatu perilaku yang mengandalkan diri sendiri dan tidak mengharapkan arahan ataupun bantuan orang lain. Adapun ciri-ciri dari orang yang memiliki karakter mandiri adalah memiliki rasa tanggung jawab, punya inisiatif, percaya diri, serta berani bersaing.

### **2.5.2. Mandiri pada Anak**

Seperti yang dikutip dari situs health.detik.com 4 Mei 2013 (Sinulingga, 2013) anak yang mandiri akan membanggakan orangtuanya. Anak tidak akan selalu mengandalkan orangtuanya dan lebih bertanggung jawab dengan hidupnya. Menurut Sulistyawati (2014), hal penting untuk menstimulasi kemampuan sosial anak umur 3-5 tahun adalah dengan cara membentuk kemandirian, seperti misalnya anak diajari untuk membereskan mainannya sendiri (hlm. 81), berpakaian sendiri tanpa bantuan (hlm. 87) dan makan menggunakan sendok dan garpu sendiri (hlm. 91).

## **2.6. Karakteristik Anak Usia 3-5 tahun**

### **2.6.1. Perkembangan Motorik**

Menurut Yanuarita (2014) setiap anak mengalami pertumbuhan fisik yang berbeda, yang mana pertumbuhan fisik tersebut akan mempengaruhi proses perkembangan motoriknya (hlm. 60). Perkembangan motorik dibagi menjadi 2

yaitu, motorik kasar, gerakan yang menggunakan otot-otot kasar dalam melakukan aktifitas berlari, memanjat, melompat atau melempar dan motorik halus yang digunakan untuk aktifitas menggambar, menggunting, menempel atau melipat. Anak harus mampu mempelajari dan menguasai keterampilan motorik untuk mencapai kemandirian, membentuk rasa percaya diri dan mendapat penerimaan dari teman-teman sebayanya. Anak akan mengalami putus asa dan tidak percaya diri yang akan berpengaruh pada penyesuaian sosial dan pribadi yang buruk jika tidak mampu menguasai keterampilan motorik (hlm. 61).

Sulistiyawati (2014) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak adalah dengan cara bermain *puzzle*, bermain mencocokkan gambar serta mengelompokkan benda menurut jenisnya (hlm. 88).

### **2.6.2. Perkembangan Kognitif**

Piaget (1952) menjelaskan (dalam Abu, Zaidon, & Samsuri, 2006) tentang teori kognitif yang mana anak berinteraksi secara aktif dengan sekitarnya serta memproses informasi yang didapatkan melalui adaptasi dan organisasi (hlm. 11). Perkembangan kognitif sendiri dapat diperoleh anak dengan cara mengolah pengalaman dan informasi yang telah mereka dapatkan. Pada masa ini anak dapat berpikir dengan kompleks. Mereka mampu mengerti simbol-simbol dan bisa menyatakan pendapat (hlm.12).

Gunarsah (2014) menjelaskan bahwa perkembangan yang jelas terlihat pada masa ini adalah kemampuan mempergunakan simbol yang dapat berupa

nyata maupun abstrak (hlm. 153). Anak juga mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu, misalnya berdasarkan warna, ukuran atau bentuknya (hlm. 154).

### **2.6.3. Perkembangan Emosi**

Dalam situs belajarpsikologi.com tanggal 15 Desember 2011 (Haryanto, 2011) menyebutkan bahwa anak pada usia 3-5 tahun sedang memasuki dua tahap perkembangan, yaitu tahap *Autonomy vs Shame & Doubt* dan tahap *Initiative vs Guilt*. Pada tahap *Autonomy vs Shame & Doubt*, anak yang berusia tiga tahun sudah mampu untuk menguasai anggota tubuhnya sendiri sehingga akan timbul rasa otonomi. Dalam tahap ini lingkungan memiliki peran yang sangat penting untuk perkembangan emosi anak. Apabila lingkungan tidak memberi kepercayaan pada anak untuk bertindak maka anak akan menjadi ragu dan malu-malu.

Sedangkan pada tahap *Initiative vs Guilt*, anak usia 4-5 tahun mulai bergerak bebas dan lepas dari orang tua. Anak akan berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya dan berinisiatif untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan. Pada masa ini juga anak sudah mulai memiliki rasa bersalah.

### **2.6.4. Perkembangan Intelektual**

Akbar dan Hawadi (2001) mengatakan bahwa usia 3-5 tahun merupakan usia anak yang paling tempramental. Anak mengalami rasa takut dari hal-hal yang mengancam maupun yang tidak biasa (hlm.7). Anak juga mulai mengalami rasa marah jika ada hal-hal yang tidak mereka senangi. Selain itu pada usia ini anak

mulai merasakan iri atau cemburu jika ada hal yang bisa dimiliki oleh teman sebayanya.

Rasa ingin tahu adalah fase yang paling dominan pada tahap ini. Anak memiliki dorongan dan keinginan untuk mengeksplorasi dan belajar hal-hal yang baru. Usia 3-5 tahun sendiri adalah masa *Questioning Age*, yaitu masa dimana anak akan lebih sering mengajukan pertanyaan (hlm. 8). Menurut Yanuarita (2014) anak pada usia ini sudah mulai tertarik untuk bereksplorasi. Anak akan membutuhkan jenis-jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan peran, ketangkasan dan kreativitas pada anak (hlm. 123).

#### **2.6.5. Kemampuan Membaca Anak Usia 3-5 tahun**

Menurut Akbar dan Hawadi (2001) anak pada usia 3-5 tahun sudah dapat diberi buku bacaan karena sudah memiliki pengalaman yang relatif banyak di taman kanak-kanak. Namun, buku bacaan sebaiknya hanya berisi beberapa kata maupun kalimat gagasan. Ilustrasi dalam format besar serta warna-warna yang cerah akan dapat memancing keterlibatan emosi dari anak tersebut (hlm.38).

Anak pada usia ini memiliki jangka konsentrasi yang sedikit lebih panjang. Mereka juga dapat menerima bacaan dengan beberapa kalimat/gagasan panjang. Selain itu, anak juga mulai dapat berpikir kritis sehingga anak akan bertanya apabila ada bacaan yang tidak sesuai dengan di buku. Anak akan memperluas kosa katanya melalui buku yang dibacanya. (hlm. 39). Sulistyawati (2014) sendiri menjelaskan bahwa anak umur 3-5 tahun perlu didorong untuk melihat buku dan membaca buku (hlm. 84). Sedangkan seperti yang ditulis dalam

artikelkesehatananak.com 14 Oktober 2012 (Wildanysukses, 2012) anak memerlukan buku yang dirancang penuh warna dan gambar dengan tulisan yang sedikit sehingga buku tersebut dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain.

