



### **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

#### **Tinjauan Umum**

Teori umum adalah teori-teori pokok yang mencakup lingkup desain komunikasi visual dan berfungsi sebagai landasan perancangan ilustrasi buku alfabet untuk pembelajaran membaca anak.

#### **2.1. Buku**

Kamus Besar Bahasa Indonesia Buku merupakan kumpulan dari lembaran-lembaran kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan dan dapat berisi tulisan, gambar ataupun kosong (2008). Setiap sisi dari lembaran kertas disebutkan sebagai sebuah halaman dan menjadi satu kesatuan membentuk sebuah buku. Selain didefinisikan menurut objek materi, buku juga dapat didefinisikan menurut kegunaannya. Robert Escarpit dalam bukunya *Sosiologi Sastra* menyatakan bahwa buku pada dasarnya adalah ‘mesin untuk dibaca’ dan pihak pembaca yang menentukan makna dari isi setiap buku. Buku bertujuan untuk menyebarkan sekaligus menyimpan sebuah *parole* baik disalin, dicetak, maupun difoto (Escarpit, 2005:17).

Hingga saat ini, buku tetap dianggap sebagai media yang paling kuat karena sifatnya yang relatif stabil dan bisa dibaca berulang-ulang. Karenanya, buku tidak dapat begitu saja dipisahkan, diubah, dan digabungkan semudah penggunaan elektronik. Dominasi teknologi yang modern membuat banyaknya

asumsi akan tergesernya era media cetak. Namun faktanya asumsi tersebut tidak terbukti karena orang tetap menilai bahwa informasi yang tercetak diatas kertas adalah dokumentasi yang lebih dipercaya keabsahannya. Kenyataan besarnya adalah, budaya modern sebetulnya terbentuk, terbangun, dan berkembang oleh adanya kegiatan membaca buku yang didukung oleh teknik cetak (Muktiono, 2003: 4-5).

Berdasarkan teori yang dijabarkan, buku terpilih sebagai media pembelajaran membaca anak usia 4-6 tahun karena anak membutuhkan kebutuhan buku yang cenderung stabil dan dapat dibaca berulang-ulang.

### **2.1.1. Desain Buku**

Buku merupakan salah satu media terkuat yang mempengaruhi intelektual, kebudayaan, dan ekonomi. Namun, sebegus apapun ide sebuah buku, tanpa adanya campur tangan desain dan pencetakan, pengaruh buku tersebut kemungkinan besar hanya akan bersifat sementara. Buku dalam desain merupakan sebuah seni yang menggabungkan konten, layout, desain, format, dan berbagai komponen yang terangkai menjadi suatu kesatuan (Haslam, 2006 : 12). Maka dari itu buku dengan unsur visual yang baik sangat penting untuk mempengaruhi orang untuk membaca, terutama bagi anak-anak yang lebih mudah memahami unsur visual ketimbang teks. Menurut Jiapeng He (2008), desain buku harus berkesinambungan dengan konsep buku. Seorang desainer harus mengerti konten sebuah buku dan mempresentatifikannya dengan visual. Karenanya dibutuhkan sebuah pendekatan desain di setiap proyek pembuatan buku. Dalam hal ini,

Andrew Haslam (2006) kembali mengungkapkan bahwa pendekatan desain dalam sebuah buku terbagi menjadi 4 bagian, yakni :

### **1. Documentation**

Dokumentasi adalah akar dari penulisan dan gambaran yang merekam informasi dengan berbagai macam jenis seperti manuskrip, fotografi, suara, video, figur, dan sebagainya. Tanpa adanya dokumentasi maka tidak ada sebuah penggunaan desain karena ketiadaan ide yang harus divisualisasikan.

### **2. Analysis**

Sebuah pemikiran analistis sangat penting dalam menemukan struktur dengan konten, data, atau dokumentasi yang berpengaruh dalam desain sebuah buku. Analisis dapat memperkuat struktur secara visual melalui urutan dan hirarki.

### **3. Expression**

Ekspresi dalam desain buku termotivasi oleh visualisasi emosional dari penulis atau desainer. Banyak desainer saat ini yang merangkap sebagai penulis untuk mengontrol bentuk dan konten sebuah buku secara bersamaan.

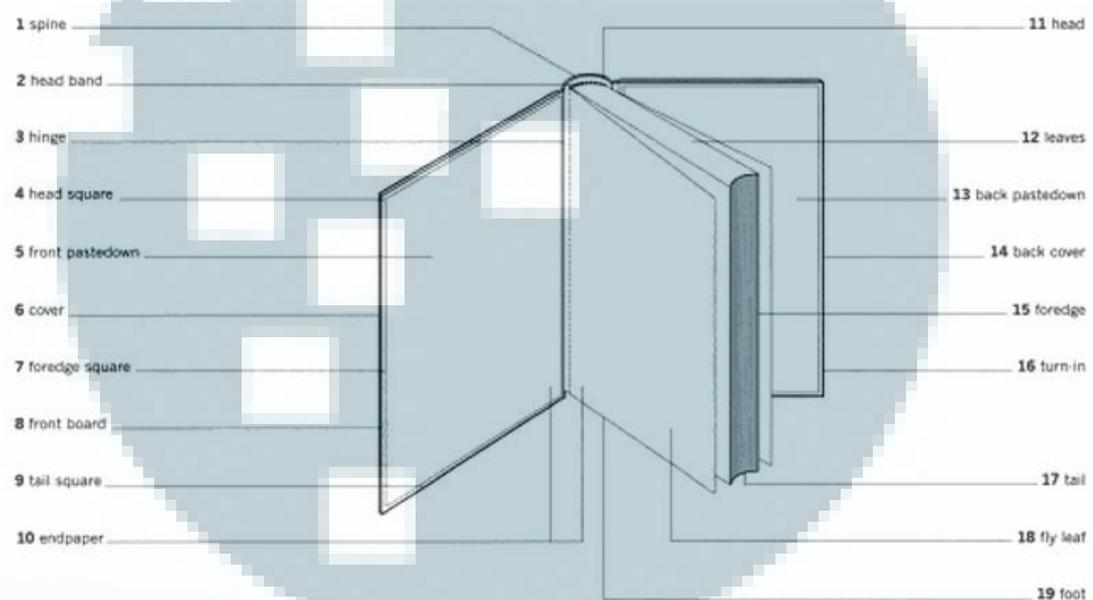
### **4. Concept**

Pendekatan konseptual dalam desain berfungsi sebagai ide utama yang menyelimuti sebuah pesan dari buku tersebut. Konsep ini memberikan pengertian sebuah gambar dan permainan kata-kata yang menjadi satu kesatuan dalam desain buku.

### 2.1.2. Anatomi Buku

Anatomi buku adalah bagian vital dalam pembuatan buku secara fisik dimana penampilan tersebut menjadi kesan pertama pembaca dalam menilai sebuah buku.

Menurut Andrew Haslam (2006), buku secara umum memiliki komponen-komponen



Gambar 2.1 Anatomi Buku

Sumber : *Book Design*, Andrew Haslam

#### 1. *Spine*

Punggung sebuah buku yang berfungsi untuk pengikat/pembungkus apabila sebuah buku memiliki ketebalan. Punggung buku yang biasanya berisi judul dan nama pengarang untuk memperjelas ketika buku diletakan secara vertikal menyamping.

## **2. *Head band***

Sebuah pelapis atau penutup yang berfungsi untuk melindungi penjilidan buku. Tidak semua buku memiliki *headband* tergantung karena tergantung dari jenis penjilidan.

## **3. *Hinge***

Engsel lipatan penghubung yang berada diantara *pastedown* (5) dan *fly leaf* (18).

## **4. *Head square***

*Head square* adalah ruang sisa bagian atas buku yang berasal dari cover yang lebih besar dari lembaran isi buku.

## **5. *Front pastedown***

*Endpaper* (10) yang berada pada bagian depan buku sebagai penghubung cover depan dengan isi buku bagian depan.

## **6. *Front Cover***

Kertas atau board yang melindungi buku bagian luar. *Cover* atau Sampul depan sangat mempengaruhi persepsi sebuah buku. Isi dari sampul depan ini terdiri dari judul, nama penulis, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit. Meskipun ada pepatah “*don't judge book by its cover*”, tidak terbantahkan bahwa menarik atau tidaknya *cover* merupakan bagian terpenting yang paling menjual dalam sebuah buku. Dalam hal ini desainer dan ilustrator harus memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan konten sebuah buku dalam sebuah “miniaturnya poster”.

### **7. Foredge square**

*Head square* adalah ruang sisa bagian *foredge* buku yang berasal dari cover yang lebih besar dari lembaran isi buku.

### **8. Front board**

*Board* atau papan yang digunakan sebagai komponen pendukung *cover*.

### **9. Tail square**

*Head square* adalah ruang sisa bagian bawah buku yang berasal dari cover yang lebih besar dari lembaran isi buku.

### **10. End paper**

Kertas tipis yang berfungsi untuk menutupi dan menyambungkan *cover board* dengan isi dari buku.

### **11. Head**

Bagian atas dari sebuah buku.

### **12. Leaves**

Isi dari sebuah buku (lembaran kertas).

### **13. Back pastedown**

*Endpaper* (10) yang berada pada bagian depan buku sebagai penghubung cover depan dengan isi buku bagian depan.

### **14. Back cover**

Sampul belakang sebuah buku. Sampul belakang biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, review pembaca, ISBN (International Standard Book Number) berserta barcode-nya, dan alamat penerbit. Sampul belakang bertugas sebagai pendukung sampul depan untuk menarik persepsi pembaca.

### **15. Foredge**

Bagian depan buku secara vertikal yang berseberangan dengan punggung buku.

### **16. Turn in**

Kertas atau material sampul luar yang dilipat ke dalam dan ditutupi dengan *end paper* sebagai hasil akhir.

### **17. Tail**

Bagian bawah sebuah buku.

### **18. Fly leaf**

Lembaran sebaliknya yang menempel dengan *end paper*.

### **19. Foot**

Bagian bawah sebuah lembaran.

Sesuai dengan penjabaran anatomi buku di atas, pembuatan buku ilustrasi alfabet ini akan menggunakan penjilidan *hardboard* dan memiliki komponen-komponen buku yang sama dengan penjabaran. Kelengkapan buku tersebut akan membuat buku lebih kokoh dan cocok digunakan untuk anak-anak yang masih belajar secara motorik dalam menggunakan buku.

### **2.1.3. Buku untuk Anak**

Menurut Anita Silvey dalam *The Essential Guide to Children's Books and Their Creators* (1991), jenis buku bergambar terdiri atas beberapa jenis yakni:

#### **1. Buku bergambar alamiah (*pure picture book*)**

Buku dengan sedikit atau tanpa kata-kata, seperti buku alfabet, buku menghitung, atau buku konsep.

## **2. Buku bergambar minim kata (*wordless picture book*)**

Buku bergambar minim kata difokuskan dalam bentuk ilustrasi saja. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambarkan dengan jelas sehingga kata-kata tidak menjadi keharusan.

## **3. Buku cerita & informasi (*picture story book & information book*)**

Dalam jenis buku ini, ilustrasi dan teks menjadi suatu rangkaian yang saling membutuhkan dan memberikan pesan tersendiri.

## **4. Buku ilustrasi (*illustrated book*)**

Buku Ilustrasi menjadi buku yang paling berkuat dalam dunia awal membaca. Pengisian teks hanya berfungsi sebagai pendukung, sehingga ilustrasi menjadi faktor paling penting dalam menginterpretasikan tokoh, cerita, dan situasi yang ada.

## **5. Buku mainan (*toy and movable book*)**

Buku ini kebanyakan bersifat interaktif dimana terdapat *pop-up*, *lift-the-flap*, *pull tabs*, dan *so on*). Buku ini difungsikan sebagai pengembangan ketrampilan kognitif, dimana anak-anak dilatih untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya, serta mulai memahami ketertarikan akan buku.



**Gambar 2.2** Buku Cerita Ilustrasi Alfabet  
 Sumber : <http://childrensbooksguide.com/>

Dengan keberagaman jenis buku bergambar, tidak dapat dihindari bahwa terdapat beberapa buku yang memiliki lebih dari satu kategori utama. Buku pembelajaran membaca anak ini memiliki kategori buku alfabet, buku ilustrasi dan buku mainan karena aktivitas utama anak pada usia 4-6 tahun adalah bermain sambil belajar.

Pemberian buku sejak usia dini sangatlah penting meskipun anak belum siap untuk fasih membaca. Tingkat kesiapan anak untuk menghafal lebih mudah dilakukan pada usia pra-sekolah, karena pada masa tersebut sang anak berada pada keemasan untuk melatih daya memori mereka sebanyak mungkin. Faktor paling penting yang wajib disajikan dalam buku-buku anak tersebut adalah buku yang mengandung unsur-unsur gambar. Dengan buku bergambar, anak-anak akan lebih terbantu dalam memahami dan mengembangkan sebuah cerita ke dalam pengalaman visual yang lebih nyata.

## 2.2. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata Latin, *illustre*, yang berarti menerangkan. Ilustrasi dapat berupa diagram, pemetaan, tabel, kartun, gambar, ilustrasi yang berguna sebagai cara yang efektif untuk menunjukkan ide atau konsep yang abstrak (Sigit Santoso, 2002).

Ilustrasi mempengaruhi cara seseorang untuk mengkomunikasikan sesuatu yang kontekstual kepada *audiences*. Penggunaan ilustrasi pun menyebar ke berbagai bidang. Dalam perkembangannya, ilustrasi menjadi alat komunikasi yang meliputi berbagai macam jenis bahasa visual, meliputi seni lukis, seni ukir, seni komersial, kartun, buku bergambar, dan segala hal lain yang menyangkut konteks visual (Male, 2007 :19). Kembali menurut Adam Male, pada dunia anak, ilustrasi sangatlah penting dalam membentuk proses awal pembelajaran suatu kesatuan objek maupun cerita. Jumlah ilustrasi anak juga lebih banyak daripada buku ilustrasi dewasa. Pada dasarnya, semakin muda target pembaca, akan semakin banyak ilustrasi yang dipaparkan. Ilustrasi pada buku cerita anak-anak biasanya merujuk kepada dunia fantasi yang terdiri atas karakter manusia, hewan, dan karakter-karakter objek yang terkadang dihiperbolakan ke arah unsur yang komikal.

Ilustrasi mempengaruhi menarik tidaknya sebuah buku terutama pada buku anak-anak. Menurut Wagiono, dalam makalah "*Penciptaan Ilustrasi Inovatif Buku Cerita Anak-Anak Indonesia*" (2009), buku ilustrasi memegang peranan penting baik dalam segi pemasaran produk maupun dalam segi memperkaya pembelajaran dan pengalaman bagi anak-anak.

Mengingat pentingnya unsur ilustrasi bagi anak, pembuatan buku ilustrasi alfabet ini akan menempatkan unsur-unsur karakter yang komikal dan menjadi favorit anak-anak. Penempatan ilustrasi ini dapat meningkatkan minat anak-anak untuk membaca. . Apabila ilustrasi yang disodorkan secara menarik, anak-anak yang notabene masih mengandalkan unsur visual dikarenakan kemampuan membaca yang terbatas dapat mulai menaruh ketertarikan pada buku. Perkumpulan anak-anak inilah yang menjadi pelanggan industri buku anak-anak yang sesungguhnya.

### **2.3. Desain Grafis**

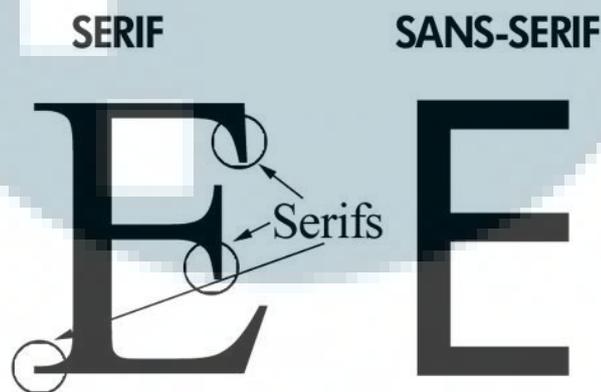
Desain grafis adalah aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri yang biasanya disebut sebagai seni komersial. Desain grafis pada umumnya difungsikan untuk menciptakan identitas dan menyempurnakan pesan dalam publikasi secara visual. Sebuah desain sudah cukup untuk mempengaruhi perilaku seseorang melalui penggambaran citra visual yang ada di masing-masing produk ataupun objek lainnya (Suyanto M, 2004 : 27).

#### **2.3.1. Tipografi**

Tipografi secara umum merupakan ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak. Apabila dijelaskan kembali secara ilmiah, tipografi telah menjadi bagian dari seni dan teknik merancang aksara dalam hubungannya untuk menyusun publikasi visual yang berupa cetak maupun non-cetak. Tidak dapat dipungkiri bahwa tipografi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mengingat kita semua

membutuhkan aksara sebagai sarana informasi dan komunikasi (Kusrianto, 2011: 1-2).

Tipografi menjadi salah satu bagian penting pada desain sebuah buku. Sue Walker, kepala Department of Typography & Graphic Communication di The University of Reading, menyatakan dalam jurnalnya yang berjudul “*Typographic in Children Books*” (2011) bahwa tipografi sangatlah berpengaruh pada buku bacaan anak terutama untuk anak yang masih dalam tahap membaca. Maka dari itu, dalam mendesain buku anak, elemen-elemen desain seperti ilustrasi lebih harus menonjolkan unsur estetika ketimbang memberikan tipografi yang ekspresif.



**Gambar 2.3** Huruf Serif dan Sans-Serif

Sumber : <http://impactspeaking.net>

*Font serif* pada dasarnya banyak digunakan dalam tipe teks yang cenderung panjang seperti koran dan novel. *Font sans-serif* akan lebih baik digunakan untuk anak-anak karena huruf yang ditampilkan lebih sederhana dan mudah dikenal.

Buku anak-anak memiliki teks yang terbatas dan tidak didesain untuk dibaca secara terburu-buru.



**Gambar 2.4** Tipografi a & g

Sumber : <http://www.xmatters.com>

Untuk menghindari kebingungan pada anak, penggunaan huruf seperti a & g juga perlu diperhatikan. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *font* secara keseluruhan pada sebuah buku. Untuk mempertahankan kekonsistenan, tipografi pada buku anak diusahakan untuk tetap pada 1-2 jenis *font* saja dengan ukuran yang seimbang dan cenderung besar. *White space* pada sebuah teks juga penting pada buku anak agar anak dapat lebih mudah membaca dan tidak terganggu dengan ilustrasi dan grafis.

### 2.3.2. Warna

Warna merupakan elemen visual yang sangat kuat dalam memberikan kesan pada indra penglihatan. Aaris Sherin dalam bukunya *Design Elements, Color Fundamentals* menyebutkan bahwa warna merupakan ‘alat’ terpenting dalam menyampaikan sesuatu karena warna memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana yang paling cepat. Warna dapat memberikan penekanan terhadap suatu hal sehingga mempermudah desainer untuk mengkomunikasikan pesan mereka kepada klien. (2011: 7) Hal ini tentu sangat penting pada buku ilustrasi, karena warna dapat dengan cepat memberi informasi tentang situasi yang terjadi pada

saat itu. Saat membuka sebuah halaman, sebelum melihat gambar maupun tulisan, pembaca telah terlebih dahulu diserang oleh warna yang ada pada gambar, sehingga pembaca dapat merasakan kesan apa yang terjadi pada karakter tersebut serta adegan yang sedang terjadi.



**Gambar 2.5** Bright Color  
Sumber : <http://www.all-pic.com>

Colleen MacDonell dalam buku *Project-based Inquiry Units for Young Children* menyatakan bahwa warna sangatlah penting pada dunia anak-anak. Anak-anak pada dasarnya suka dengan warna yang cerah. Warna juga akan membantu anak-anak untuk mengidentifikasi objek dengan lebih mudah, sehingga mereka dapat menghubungkan warna dan berbagai topik-topik yang relevan (MacDonell, 2007:46). Karena itu, pemakaian warna untuk buku ilustrasi alfabet ini akan cenderung penuh warna-warna cerah yang memberikan kesan ceria.

### 2.3.3. Grid

Grid adalah format layout yang terdiri atas garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi bidang-bidang sehingga memiliki susunan terkotak-kotak. Grid merupakan kolom-kolom atau garis bantu yang berfungsi untuk menentukan ruang teks, ilustrasi/fotografi, dan elemen lainnya sebagai penopang susunan komposisi yang teratur dan mencegah ketidakrapian (Sigit Santoso, 2002). Grid bisa disebutkan sebagai alat profesional dalam mengaplikasikan estetika. Menurut Allison Goodman (2001), Kegunaan utama grid dibagi menjadi 3, yakni :

#### 1. *Repeatability*

Penempatan elemen-elemen visual serupa yang lebih dari satu ataupun berulang untuk keseimbangan dalam pendirian sebuah desain.

#### 2. **Composition**

Penataan elemen-elemen visual yang dimasukkan kedalam satu *frame*. Dalam komposisi, hal yang harus diperhatikan adalah memadukan penempatan teks dan gambar dimana ukuran, bentuk, dan keseimbangan elemen terjaga dan tidak merusak tingkat keterbacaan.

#### 3. **Communication**

Proses seseorang dalam menyampaikan sesuatu dengan tujuan menjelaskan, merubah, ataupun membentuk perilaku orang lain dengan memperlihatkan bentuk visual tersebut.

### 2.3.4. Layout

Layout adalah penataletakan atau pengorganisasian beberapa unsur desain agar teratur dan terbentuk susunan hirarki yang baik sehingga mempermudah dan

memberikan kenyamanan pada yang melihatnya. Menurut Surianto Rustan (2009) , prinsip-prinsip sebuah layout terbagi atas

- *Balance* : keseimbangan membantu menentukan setiap bagian layout.
- *Rhythm*: Pengulangan layout secara konsisten dan bervariasi.
- *Emphasis* : penekanan pada layout yang memiliki daya tarik tinggi.
- *Unity* : keseluruhan elemen pada sebuah layout harus menjadi satu

Melalui prinsip-prinsip layout, desainer dapat menyusun pola berdasarkan emosi. Menurut Rustan, pada buku cerita anak, *artworks* lebih diutamakan karena dapat memancing daya imajinasi bagi anak ketimbang fotografi. Di mata anak-anak penggunaan *artworks* dapat berbicara dan lebih menarik perhatian.

### **2.3.5. Desain untuk Anak**

Desain efektif untuk anak-anak adalah desain yang berhasil mengundang mereka untuk berinteraksi dengan diri mereka sendiri ataupun dunia yang berada di luar mereka. Memberikan suatu pembelajaran kepada anak-anak bukan berarti kita harus menginformasikan sebuah fakta konvensional, melainkan membantu sang anak untuk mengembangkan rasa dan pikiran mereka ke pandangan yang lebih luas. Sesungguhnya, sebuah desain tidaklah harus berpatokan dengan sesuatu yang benar-benar baru dan belum pernah dilihat sebelumnya. Kita dapat mengembangkan desain dari ide yang sudah familiar namun tetap memutar hal yang baru didalamnya. Jadi, inti desain yang baik adalah desain yang dapat memuaskan dalam segi konten, estetika, dan nilai yang terkandung didalamnya (2001 : 10).

Perancangan buku ilustrasi alfabet ini ingin mengajak anak-anak untuk terjun ke dalam dunia alfabet dimana anak dapat bebas berimajinasi dan mengembangkan memori mereka akan kosakata-kosakata yang ada. Pengembangan ide ini berasal dari buku-buku *alphabet story book* yang ingin dikembangkan kembali menjadi lebih interaktif sebagai bahan aktivitas bermain sambil belajar bagi anak-anak.

### **2.3.6. Desain Karakter**

Menurut Tom Bancroft dalam bukunya *Character Mentor*, karakter digunakan dalam buku komik, buku anak, video game, animasi, dan lainnya. Menggunakan karakter sangatlah penting, namun lebih baik lagi apabila kita dapat mencoba untuk berkomunikasi dengan karakter tersebut. Sebuah karakter akan menjadi hidup apabila kita dapat menyesuaikan penggunaan pose dan ekspresi, dan komposisi. Bancroft juga menyatakan bahwa dalam membuat sebuah karakter, bayangkanlah karakter yang kita buat sebagai “aktor” dan kita sebagai “direktor”. Karakter tersebut kemudian akan menceritakan cerita yang kita katakan, dengan cara kita sendiri (2012 : 4). Tom Bancroft dalam buku yang sama juga membagi proses pembuatan karakter menjadi beberapa tahapan yakni :

#### **1. Research**

Riset sebanyak-banyaknya sangat diperlukan dalam setiap pembuatan desain ataupun ilustrasi karakter. Dengan melakukan riset, kita dapat menemukan beberapa referensi mengenai rupa karakter yang ingin kita buat dan mencoba untuk mengerti tentang karakter tersebut lebih dalam.

## **2. Character Design**

Dalam membuat desain karakter, kita harus berkonsentrasi pada setiap bentuk yang mencitrakan karakter tersebut. Untuk mengenal desain karakter lebih lanjut, pembuatan beberapa *facial expression* sangat membantu dalam menguatkan ingatan kita akan bentuk dari karakter tersebut.

## **3. Thumbnail Layout**

Setelah desain karakter sudah terbentuk, langkah selanjutnya adalah memikirkan gambar apa yang kita inginkan untuk menciptakan suasana. Dengan penggunaan *background*, karakter akan lebih terlihat menggunakan pergerakan dan hidup. Maka dari itu pembuatan *thumbnail* sangat dibutuhkan dalam memilih konsep dan komposisi yang dapat menangkap mata pembaca secara visual.

## **4. Inks**

Apabila ide dan sketsa pembuatan karakter, layout, dan desain sudah terbentuk dan menyatu satu sama lain, pembuatan *final artwork* dapat mulai dikerjakan. Penggarisan desain karakter atau *line art* merupakan dasar pembuatan ilustrasi yang berfungsi untuk mempertegas gambar sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

## **5. Color Wizardry**

Pewarnaan merupakan sentuhan akhir yang paling penting dalam menghidupkan suasana karakter secara keseluruhan. Pewarnaan ini akan membuat karakter menjadi hidup dan keluar dari *background* nya, namun juga

tidak melepas keterjalinan antara keduanya yang saling melengkapi satu sama lain (2012 : 147-157).

Memberikan tokoh yang berkarakter dalam buku ilustrasi sangatlah penting dalam menghidupkan suasana dalam sebuah cerita, apalagi untuk cerita untuk anak-anak. Maka dari itu karakter-karakter pada perancangan buku ini akan dibuat sesuai dengan kesukaan anak-anak dimana akan dilakukan riset dan survei terlebih dahulu secara detail agar hasil akhir dapat sesuai dengan target.

### **Tinjauan Khusus**

Tinjauan khusus adalah teori-teori pendukung yang mencakup lingkup non desain yang berfungsi landasan perancangan ilustrasi buku alfabet secara edukatif dan psikologis.

### **2.4. Tahap Perkembangan Membaca**

Pada usia dini, anak membutuhkan pelatihan kemampuan bahasanya secara maksimal. Sebelum mencapai usia 6 tahun anak-anak biasanya ‘berpura-pura’ membaca, mengulang cerita ketika melihat halaman-halaman sebuah buku yang pernah dibacakan untuknya. Secara meningkat mereka menyebutkan nama-nama huruf, kosakata, mengenal tanda, nama mereka walaupun masih kabur terhadap apa sebenarnya guna membaca itu. Untuk itu, kebiasaan membaca buku secara teratur kepada mereka sangatlah disarankan, agar ketertarikan mereka terhadap buku terus meningkat. Untuk lebih menarik minat dalam tingkatan ini, perlu disediakan buku-buku yang menarik, dengan gambar-gambar berwarna dan

dipenuhi oleh tokoh-tokoh yang lucu. Buku komik sederhana dan cerita dongeng dengan banyak ilustrasi sangat sesuai untuk tingkatan ini.

Pada usia 6-7 tahun, anak-anak mulai mampu memahami 40.000 kata lisan dan 600 kata menulis. Pada tingkat ini, anak-anak mulai dapat membaca dan menikmati bacaan mereka sendiri. Untuk itu peran orang tua tidaklah lagi membacakan melainkan ‘menugaskan’ mereka untuk membacakan buku tersebut. Buku-buku dengan gambar warna warni masih sangat disukai meskipun kemampuan mereka membaca kata-kata tercetak semakin baik. Karena itu, penyediaan buku cerita berseri dan dongeng masih sesuai dengan mereka dan akan membentuk kebiasaan membaca yang baik (Muktiono, 2003 : 24).

Susan R. Johnson dalam jurnalnya *“Is Our Educational System Contributing to Attentional and Learning Difficulties in Our Children?”* menyatakan bahwa anak yang sudah siap membaca dan menulis harus memiliki kemampuan untuk duduk tenang dan memusatkan perhatian paling tidak untuk 20 menit. Kemampuan ini disebut sebagai sistem proprioseptif. Apabila sistem proprioseptif belum matang, seorang anak belum bisa membayangkan gerakan dari bentuk abstrak seperti huruf dan angka, seperti contohnya kesulitan membedakan huruf “b” dan “d”. Sistem proprioseptif ini dapat menjadi kuat dengan gerakan jasmani, seperti mengutak-atik mainan, membawakan barang, menyapu, dan sebagainya. Anak akan mulai memiliki kesadaran akan ruang mereka dan menangkap memori dari gerakan-gerakan yang tercetak di benak mereka. Jika anak sudah mulai siap membaca, pada usia 4-6 tahun bagian otak yang digunakan adalah otak kanan. Otak kanan akan mempengaruhi anak dengan mengenali apapun sebagai gambar

termasuk huruf dan angka. Karenanya, cara belajar yang paling efektif untuk anak usia 4-6 tahun adalah menghubungkan huruf atau angka dengan gambar (.youandyourchildshealth , 2004).

Menurut Ken Adams dalam bukunya yang berjudul *Bring Out the Genius in Your Child* terdapat beberapa metode dasar untuk mengajarkan anak membaca pada usia pra sekolah, yakni :

- Memberikan kesempatan kepada anak untuk membaca sesering mungkin buku : sajak anak-anak, lagu, serta cerita-cerita sederhana. Buku yang diprioritaskan adalah buku dengan gambar-gambar yang menarik yang hanya berisikan beberapa baris kalimat di setiap halamannya.
- Penggunaan alfabet dalam kata-kata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti “a” untuk apel, “b” untuk balon, dan seterusnya.
- Mengklasifikasi kata-kata sesuai dengan huruf awal seperti kucing, kalung, kunci, dan sebagainya sangat efektif untuk mengembangkan kosakata anak.
- Anak-anak akan belajar kosakata dan kalimat dengan cepat apabila kata-kata tersebut menggunakan pendekatan visual. (2006: 88)

Sedangkan menurut Cochrane Efal (dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005 : 8), perkembangan dasar kemampuan membaca pada anak berlangsung dengan 5 tahap, yakni :

## **1. Tahap Magic**

Tahap dimana anak mulai belajar untuk menggunakan buku. Anak akan berlatih untuk mebolak-balik bukunya. Pada proses ini orang tua disarankan untuk dapat memberi contoh makna dari aktivitas membaca dengan cara membacakan sesuatu untuk anak.

## **2. Tahap Konsep Diri**

Anak mulai membentuk dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan kegiatan membaca dengan pura-pura membaca buku. Pada tahap ini anak-anak lebih banyak mengenali sesuatu dari gambar, dan membahasakan buku walaupun tidak cocok dengan teks.

## **3. Tahap Membaca Gambar**

Anak-anak akan mulai memiliki kesadaran akan buku primer (buku yang tercetak). Mereka akan membaca berulang-ulang dan menyuarakan kata-kata yang sudah mereka kenal. Anak mulai mengenal alfabet pada tahap ini.

## **4. Tahap Lepas Landas**

Anak mulai tertarik pada bacaan dan mulai dapat membaca simbol-simbol yang berada dalam lingkungan sekitar seperti kardus, susu, tanda-tanda, dan lain-lain. Pada tahap ini orang tua suda bisa memberikan kesempatan anak untuk membaca huruf demi huruf namun jangan dipaksakan untuk harus sempurna.

## **5. Tahap Membaca Lancar**

Anak mulai dapat membaca berbagai jenis buku dengan lancar sesuai dengan buku pada usianya. Setelah menelaah tahap-tahap pembelajaran membaca, anak-anak usia 4-6 tahun menjadi usia yang tepat untuk memperkenalkan anak pada buku meskipun sang anak belum dapat memahami secara maksimal. Hal yang terpenting pada tahap ini adalah memperkenalkan aktivitas membaca buku kepada anak-anak, bukan untuk langsung belajar membaca. Maka dari itu, buku ilustrasi alfabet dirancang sebagai tahap pengenalan awal anak dalam melibatkan kosakata sehari-hari dengan unsur visual. Pengulangan bacaan juga dapat merangsang imajinasi dan memori anak akan kosakata yang ada.

### **2.5. Perkembangan Psikologi Anak**

Perkembangan anak tidak hanya meliputi menjadi tumbuh berkembang secara fisik namun merupakan sebuah tahap perubahan yang progresif, teratur, koheren, dan berkesinambungan. Masa anak pra-sekolah terbentang dari umur 2-6 tahun, dimana sang anak berada pada masa kanak-kanak awal. Pada masa ini, perkembangan motorik anak meningkat sehingga memungkinkan anak-anak usia ini lebih lincah dan aktif bergerak. Beberapa permainan sederhana seperti balok, bola, tongkat dapat digunakan untuk membantu aspek motorik. Selain itu, kemampuan berbahasa dan berpikir juga meningkat, dimana pada masa ini keingintahuan anak sangatlah tinggi. Anak akan berkembang mengerti

pembicaraan orang lain, menyusun perbendaharaan kata, menggabungkan kata menjadi kalimat, dan pengucapan yang baik dan benar (Singgih, 2008 : 4-6).

Perancangan buku ilustrasi alfabet akan menyesuaikan dengan psikologi anak usia 4-6 tahun dimana mereka masih memerlukan aspek bermain dalam belajar. Untuk mengembangkan motorik halus, buku akan dirancang dengan halaman-halaman interaktif seperti *pop-up* dan *flaps*. Mereka juga diajak untuk aktif menyusun kata dengan sedikit selingan olahan permainan teka-teki di dalam buku.

Menurut Jean Piaget , psikolog dari Swiss yang mengembangkan Teori Perkembangan Kognitif, perkembangan anak untuk memahami dunianya terbagi dalam empat periode utama yang semakin berkembang seiring dengan penambahan usia :

- Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)
- Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)
- Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun)
- Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Anak-anak mulai belajar menggunakan dan mempresentasikan sebuah cerita ataupun objek dengan gambaran kata-kata pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Pemikiran mereka masih cenderung egois dan sulit untuk mengambil sudut pandang orang lain. Menurut Piaget, penggunaan simbol ataupun bahasa tanda akan mengembangkan konsep-konsep intuitif pada tahap ini. Anak pun masih memiliki pemikiran yang sangat imajinatif dan dapat menganggap setiap

benda mati juga memiliki perasaan. Pada umur 2-4 tahun, anak mulai mampu menggunakan bahasa sederhana untuk mengembangkan konsepnya. Karakteristik pada usia ini adalah memiliki *self counter* yang menonjol, mampu mengklasifikasi objek menurut kriteria tertentu, dan menyusun benda-benda secara berderet. Kemudian pada usia 4-7 tahun, anak memperoleh pengetahuan berdasarkan kesan yang abstrak. Oleh karena itu, Karakteristik sang anak pada usia ini mulai berkembang ke arah hal-hal yang lebih kompleks dan logis. Disini anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar dan melakukan sesuatu pada sejumlah ide (Suparno, 2001 : 55-58).

## **2.6. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Pada usia 0-6 tahun, otak berkembang dengan cepat hingga 80%. Pada rentang usia tersebut, otak menerima dan mencerna berbagai macam informasi tanpa seleksi, sehingga tidak melihat baik ataupun buruk. Disitulah masa-masa yang dimana perkembangan fisik, mental maupun spiritual anak akan mulai terbentuk. Banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*golden age*). Oleh karena itu, memberikan pendidikan yang baik bagi anak sejak dini hendaknya dimanfaatkan sebaik mungkin disaat masa-masa emas mereka. Maka dari itu, Menteri Pendidikan Nasional Indonesia merumuskan standar Pendidikan Anak Usia Dini atau yang disingkat sebagai PAUD.

PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani

dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 berbunyi : “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi (DS, 2009 : 89-91

UMMN