



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. Teori Psikologis Anak

Jean Piaget (Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, 2002:69-93) menekankan bahwa anak-anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri; informasi tidak sekedar dituangkan ke dalam pikiran mereka dari lingkungan. Piaget yakin bahwa anak-anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk mencakup gagasan-gagasan baru, karena informasi tambahan memajukan pemahaman. Dalam pandangan Piaget, dua proses yang mendasari perkembangan dunia individu ialah pengorganisasian dan penyesuaian, setiap individu menyesuaikan diri dengan dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Tahap operasional konkret, tahap ini berlangsung kira-kira dari usia 6 hingga 11 tahun, pada tahap ini anak-anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggunakan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan ke dalam contoh-contoh yang spesifik dan konkret. Misalnya, pemikir operasional konkret tidak dapat membayangkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu persamaan aljabar, yang terlalu abstrak untuk dipikirkan pada tahap perkembangan ini. Beberapa proses perkembangan penting pada tahapan ini adalah:

1. Pengurutan, seorang anak mulai bisa mengurutkan benda-benda dari benda kecil sampai benda paling besar atau sebaliknya.
2. Klasifikasi, memberikan nama pada setiap benda. Anak sudah mampu mengetahui dan menyebutkan benda-benda yang ada di sekelilingnya. Ia

sudah mampu menyebutkan fungsi dari benda-benda yang telah disebutkan namanya tersebut dan mengetahui benda apa saja yang mungkin berhubungan dengan benda tersebut.

3. *Decenting*, anak mulai bisa mendeskripsikan atau mempertimbangkan suatu permasalahan dan memberikan solusinya.
4. *Reversibility*, anak mulai pintar dengan mengetahui jumlah dari pengurangan atau penjumlahan angka. Anak juga mulai memahami perkalian dan pembagian. Terutama dalam kehidupan sehari-hari saat mereka bermain mereka harus bisa membagi mainannya dengan baik dnengan teman-temannya.
5. *Konservasi*, anak sudah mulai mengetahui suatu keadaan logika. Misalnya isi air dalam gelas yang berukuran sedang dituang ke gelas dengan ukuran sama maka isinya pun tetap sama (tinggi air pada gelas yang sudah dipindahkan)

Erikson (Sujiono, 2011) menjelaskan bahwa untuk memahami tentang perkembangan identitas anak sebagai cerminan dari hubungan dengan orangtua dan keluarga. Anak usia 6-8 tahu memiliki banyak energy yang terdapat dalam diri mereka, sehingga anak dapat melakukan bermacam-macam aktivitas. Dengan kegiatan yang menyenangkan tersebut anak akan bahagia dan akan berusaha untuk menjadi dirinya sendiri. Anak dapat membangun kepercayaan diri dalam tahap orientasi pembentukan dirinya sendiri sehingga kepercayaan dalam diri anak harus dibangun untuk memberikan rasa percaya diri kepada mereka sehingga

membuat anak menjadi lebih bersemangat untuk melakukan aktifitas baru yang didukung oleh kedua orangtua mereka. Selain percaya diri, kepuasan anak terhadap karya yang mereka ciptakan dapat memberikan rasa kepuasan dan mereka mampu untuk menghargai prestasi yang mereka raih.

Menurut Ariety (Psikologi Perkembangan Anak, 2008:27-28) periode kritis untuk perkembangan kreativitas selama masa anak dan dewasa adalah:

1. usia 5-6 tahun

Anak belajar harus bisa menerima peraturan dan tata tertib orang dewasa yang ada dirumah maupun di sekolah. Sehingga peran orang dewasa mempengaruhi daya kreativitasnya.

2. Usia 8-10 tahun

Anak berkeinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya dan harus merasa nyaman sehingga terbentuk pola-pola kepribadian yang tidak menyimpang dari kelompok sehingga tidak menyimpang penerimaan kemampuan kreativitasnya.

Dalam buku perkembangan anak, karangan Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa anak lebih menyukai gambar berwarna dan menyukai gambar sederhana yang tidak asing bagi mereka. Konsep warna pada buku Perkembangan Anak, karangan Elizabeth B. Hurlock, menjelaskan bahwa anak kecil menyukai warna yang cerah dan menyolok. Dalam hal gambar, anak-anak menyukai yang berwarna cerah.

2.1.1 Pola Makan Anak

Anak-anak cenderung mencontoh tindakan orangtua mereka sehingga mereka rentan terhadap gangguan kesehatan dan gizi. Anak-anak harus mencapai status gizi yang baik untuk tumbuh kembangnya. Salah satu faktor yang mengganggu kesehatan mereka adalah kegemaran anak mengkonsumsi makanan manis dan makanan yang gurih. Oleh karena itu, peran orangtua sangat penting untuk memberikan contoh yang baik bagi anak mereka dan menghindari contoh yang buruk untuk anak mereka. (Engle, Menon & Haddad dalam Marani. Hubungan Pola Asuh Makan, 2004 :564).

Menurut Karyadi (Prinsip-prinsip Dasar Ahli Gizi, 2013:71), pola asuh makan adalah praktik-praktik pengasuhan yang diterapkan oleh ibu kepada anak yang berkaitan dengan pemberian makan. Tujuan memberi makanan pada anak adalah untuk memenuhi kebutuhan zat gizi yang cukup demi kelangsungan hidup, pemulihan kesehatan, aktivitas pertumbuhan dan perkembangan. Jika asupan gizi pada anak dapat terpenuhi dengan baik maka anak pun dapat mengikuti segala kegiatan sehari-hari untuk mengaktualisasikan dirinya dan siap bersaing dengan teman sebaya pada umumnya.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (Child Development, 1980:83-84), anak tidak menyukai sayur karena kecenderungan rasa manis, anak-anak menyukai makanan manis dan lidah mereka tidak suka pada makanan yang kurang manis bahkan pahit (sayuran), pengaruh dari kebiasaan orang tua sendiri dimana anak suka meniru perilaku orang tua, jika ayah/ibu ada yang tidak suka sayur maka anak akan menirukan perilaku tersebut, dan menganggap rasa sayuran tidak enak

karena faktor tidak menarik dari bentuk sayuran tersebut. Karena faktor tersebut anak cenderung membuang dan menyisakan makanan dengan cara menyingkirkan sayuran yang terdapat dalam sajian makanan mereka bahkan memuntahkan sayuran yang mereka kunyah dan memilih makanan yang menurut mereka menarik. Kurangnya pengetahuan mengenai kebutuhan gizi yang diperlukan tubuh membuat anak cenderung mengkonsumsi makanan yang menarik dan terasa gurih serta manis dalam makanan mereka.

2.2. Memasak

Menurut Arleen Amidjaja (101 *Fun&Mind Stimulating Things To Do*, 2007:68) mendefinisikan : Memasak itu penting karena memberikan kesempatan bagi anak untuk berkonsentrasi, untuk melatih konsep-konsep matematika, untuk berkarya, untuk bereksperimen dan untuk *sharing* dengan teman-temannya. Selain itu meningkatkan wawasan anak dengan adanya panduan dari instruktur mengenai kandungan gizi yang terdapat pada makanan. Melatih daya ingat anak dengan mengikuti resep yang tersedia, mengembangkan rasa sensitivitas rasa, meningkatkan tanggung jawab pada anak dan membiasakan pola makan sehat.

Menurut Timothy J.Sharp (*The Secret of Happy Children*, 2009:182-187) Jika anak di libatkan secara intens dalam penyiapan bahan dan penyiapan makanan maka mereka memperoleh pemahaman mengenai manfaat gizi. Mereka juga bisa menghayati makanan dari seri rasa, tekstur, dan aroma makanan. Adapun manfaat memasak untuk anak-anak, antara lain :

1. Meningkatkan wawasan anak, dengan adanya panduan mengenai kandungan gizi yang terdapat pada makanan anak- anak mengerti akan kegunaan protein, zat besi , mineral dan kandungan gizi lain yang terdapat dalam makanan.
2. Melatih konsentrasi dan daya ingat, saat mulai memasak anak-anak belajar mengikuti resep yang apabila hal ini dilakukan rutin secara terus menerus maka anak-anak akan dapat memasak tanpa harus mengikuti resep karena sudah hafal akan apa yang harus dilakukan.
3. Mengembangkan sensitivitas rasa, anak-anak belajar mengetahui rasa makanan , mengetahui aroma makanan yang segar, serta mengetahui tekstur bahan makanan sehingga anak belajar detail dan teliti.
4. Melatih anak untuk membuat keputusan, dengan adanya berbagai macam resep yang dapat di pilih anak-anak, anak-anak mengambil keputusan untuk memilih satu resep untuk di masakinya sehingga melatih kepercayaan diri untuk mengambil keputusan lain dalam hidupnya.
5. Meningkatkan tanggung jawab, membersihkan sampah dan barang-barang yang dipakai setelah memasak merupakan pelajaran penting untuk melatih tanggung jawab anak dari dini.
6. Membiasakan pola makan sehat, memasak dirumah dengan mengikuti resep- resep yang tersedia mengecilkkan kemungkinan anak-anak untuk tidak ragu mengkonsumsi buah dan sayuran ,makanan yang cenderung di hindari oleh anak-anak. Hal ini juga membuat anak-anak menolak untuk jajan di luar yang kurang bergizi.

Menurut Claire Gordon (Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak, 2013 : 10), dapur adalah tempat utama untuk melatih kreativitas. Ruang ini bisa menjelma menjadi laboratorium sains yang ideal untuk belajar tentang benda panas, dingin, beragam cairan dan bahan-bahan makanan. Di dapur, bisa mengajarkan perubahan bentuk zat, seperti membeku dan mencair, serta perbedaan benda padat, cair dan gas. Demonstrasi cara makan yang sehat juga bisa dilakukan di ruang ini. Dapur pun bisa menjadi medium belajar matematika, khususnya mengenai kapasitas ketika menimbang dan mengukur bahan-bahan untuk memasak. Dengan menggunakan bahan makanan, dapat mengajarkan tentang ilmu geografi dasar, misalnya bercerita mengenai Negara tempat makanan berasal, bagaimana iklim disana, perbedaan dengan daerah tempat tinggal, dan tanaman-tanaman yang dapat tumbuh di Negara tersebut. Belajar menggunakan resep mengajarkan kepada anak tentang penulisan instruksi. Mereka akan mempelajari bahwa resep terdiri atas format tertentu, bahan makanan dan cara memasak memberikan informasi tentang cara melakukan sebuah tugas. Selain itu penulisan resep melatih anak untuk menulis secara kronologis untuk tujuan tertentu. Jika kita tidak mengikuti urutan cara memasak dengan benar makanan pun terasa aneh.

2.2.1. Kreativitas

Chaplin (Munandar, 2009:271) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau alam memecahkan permasalahan dengan metode-metode baru.

Guilford (Munandar, 2009:271) ciri-ciri utama kreativitas meliputi kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berfikir.

Supriyadi (Yeni,2010:15) mengatakan bahwa proses perilaku kreatif dikelompokkan dalam kategori kognitif dan non kognitif. Perilaku ini diantaranya keaslian, keluwesan, kelancaran, kerincian, sedangkan ciri non kognitifnya diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

2.3. Teori Desain

2.3.1 Prinsip Desain Grafis

Pada umumnya desain grafis yang baik selalu memenuhi prinsip-prinsip desain. Menurut Rakhmat Supriyono (Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010:87-97) membahas ada beberapa prinsip desain yaitu :

1. Keseimbangan (balance)

Keseimbangan atau balance adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optic. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan balance. Pertama dengan membagi sama berat kiri kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris(*informal balance*), yaitu penyusunan elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan namun terasa seimbang.



Gambar 2.1 Keseimbangan

(<http://payload49.cargocollective.com/1/0/24517/3281780/principlesDesign.jpg>,2011)

2. Tekanan (*emphasis*)

Informasi yang disampaikan kepada audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui visual elemen yang kuat, penekanan dilakukan dengan menggunakan warna yang mencolok, ukuran foto/ilustrasi yang besar, menggunakan font dengan ukuran besar dan dibuat berbeda dengan elemen lain. Dalam desain komunikasi visual dikenal istilah *focal point*, yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian.



Gambar 2.2 *Emphasis*

([http:// payload49.cargocollective.com/1/0/24517/3281780/principlesDesign.jpg](http://payload49.cargocollective.com/1/0/24517/3281780/principlesDesign.jpg),2011)

3. Irama (Rhythm)

Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi, repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

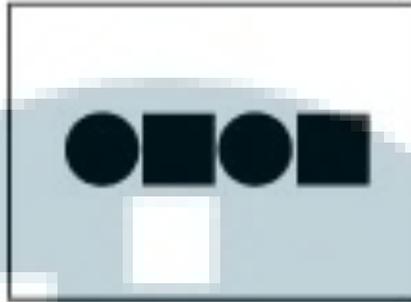


Gambar 2.3 *Rhythm*

(<http://payload49.cargocollective.com/1/0/24517/3281780/principlesDesign.jpg>,2011)

4. Kesatuan (*Unity*)

Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Kesatuan dapat dilakukan dengan mengulang warna, bidang, garis, grid, atau elemen yang sama pada setiap halaman. Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, body copy, dan caption. Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna tema dan bentuk. Kemudian menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style*.



Gambar 2.4 *Unity*

(<http://payload49.cargocollective.com/1/0/24517/3281780/principlesDesign.jpg>,2011)

2.3.2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni khusus yang menggunakan gambar-gambar, biasanya untuk mempresentasikan atau mengekspresikan untuk membuat pernyataan visual. Ilustrasi adalah karya seni yang terbuat untuk reproduksi komersial, biasanya berupa media cetak, animasi, berupa *motion graphics*, atau untuk desain web. Gambar-gambar dan lukisan banyak terlihat sebagai ilustrasi dan berfungsi sebagai seni rupa yang dikoleksi dan dipamerkan. Banyak orang merasa ilustrasi adalah bentuk tertinggi seni desain, dan berada di puncak antara seni rupa dan desain. Namun, banyaknya ilustrasi yang terbuat untuk produksi cetak tetap menyerupai lukisan, pembatasan kerja ilustrasi berada dibawah area desain grafis. (Graphic Desain Basics, 2007:154).

Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria,

diantaranya komunikatif, informative, dan mudah dipahami. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan. Punya daya pikau (*eye-catcher*) yang kuat. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan. Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan dapat membingungkan dan mengurahi nilai keterbacaan. Ilustrasi memiliki potensi untuk merebut perhatian pembaca. Dengan tujuan untuk :

- menangkap perhatian pembaca
- Memperjelas isi yang terkandung dalam teks (*bodycopy*)
- Menunjukkan identitas perusahaan
- Menunjukkan produk yang ditawarkan
- Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
- Menonjolkan keunikan produk
- Menciptakan kesan yang mendalam terhadap produk atau pengiklanan.

(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010:51-52)

Viola dan Groller (2005:20) menyatakan bahwa ilustrasi mempunyai tujuan untuk menyampaikan informasi secara visual dengan media gambar yang ekspresif. Ilustrasi dibuat dengan mengikuti prinsip harmoni desain, yaitu kombinasi warna, komposisi layout, kontras, keseimbangan.

Rustan (2009:57) menjelaskan bahwa pada majalah atau buku cerita anak-anak, ilustrasi banyak digunakan, karena dapat memancing imajinasi. Ilustrasi adalah bagian tambahan yang berfungsi sebagai sarana informasi untuk membantu menerangkan sesuatu dan sebagai gambar hias untuk menarik dan memancing perhatian imajinasi audiens, khususnya anak-anak.

Menurut Taryadi (1999:190) ilustrasi mempunyai peran penting yaitu dari segi pemasaran produk dan segi pengalaman membaca anak-anak. Dengan ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan penjualan di toko buku tersebut. Setelah buku dibeli, anak akan menikmati ilustrasi yang terdapat dalam buku serta memberikan pengalaman persepsi visual yang mengesankan bagi mereka.

2.3.3. Karakter

Menurut Bancroft (2006:36) dalam bukunya yang berjudul *Creating With Personality* menjelaskan bahwa karakter dalam sebuah film memiliki karakter khayalan baik berupa manusia maupun non-manusia. Karakter desain merupakan langkah awal pembuatan visual dari berbagai bentuk hiburan.

Dalam bukunya, Bancroft menyatakan arti dari desain karakter adalah seorang seniman tradisional yang membuat gambar orisinal dari sebuah karakter untuk divisualisasikan. Sasaran dalam pembuatan karakter harus sesuai untuk kebutuhan.

2.3.4 Perancangan Buku

1. Layout

Menurut Rustan (2009:10), untuk merancang layout yang baik, desainer harus bisa menjawab pertanyaan mengenai konsep dasar mengenai perancangan layout itu sendiri, yaitu

1. Apakah tujuan desain?
2. Siapakah target audiensnya?
3. Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens?
4. Bagaimana cara penyampaian pesan tersebut?

Rustan (2008:10) menjelaskan bahwa kejelasan dan kelengkapan dari konsep perancangan membuat perancangan akan semakin cepat terselesaikan dan tepat sasaran. Kemudian setelah perancangan, langkah selanjutnya adalah pemilihan media dan spesifikasi yang tepat, yaitu jenis media, bahan, ukuran, posisi dan waktu. Sehingga perancangan layout harus melewati proses konsep dan pemilihan media agar hasil dapat menjadi solusi dari masalah.

Rustan (2008:76-86) menyatakan 4 prinsip desain grafis yang dapat dipakai untuk merancang layout :

a. Sequence

Dipakai untuk menentukan urutan prioritas informasi, sehingga informasi tersusun sesuai dengan hirarki dan prioritasnya dapat membantu mempermudah audiens untuk menangkap pesan yang disampaikan.

b. Emphasis

Penekanan yang diaplikasikan pada informasi yang penting, misalnya judul. Penekanan dilakukan melalui ukuran, kontras warna, posisi dan menggunakan bentuk yang beda.

c. Balance

Pembagian objek dan elemen secara merata yang terdapat di layout. Keseimbangan dengan menghasilkan kesan seimbang serta meletakkan objek dan elemen pada tempat yang tepat sehingga tidak terlihat kaku.

d. Unity

Kesatuan dari elemen desain yang sudah berada di layout dan dipadukan menggunakan konsep atau pesan dari desain itu sendiri yang tampak berkaitan dan selaras.

2. Grid

Rustan (2008), grid adalah alat bantu dalam membuat layout. Grid mempermudah posisi peletakan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout terlebih untuk karga desain yang memiliki beberapa halaman.

Tondreau (2009:11-12) grid dapat diisi dengan teks dan gambar yang seimbang dengan memberi emphasis pada informasi yang ingin disampaikan. Grid merupakan alat penting karena membantu memberikan keseimbangan pada perancangan layout.

3. Tipografi

Menurut Yudha Ardhi (Seni Tipografi Digital,2013 :18-21) membahas prinsip dasar tipografi yaitu

a. sintaksis

Merupakan penyusunan elemen-elemen dalam tipografi kedalam sebuah kesatuan. Elemen-elemen ini seperti huruf, kata, garis, kolom, jarak antar kata, serta margin atau batas tulisan baik dari atas, bawah, samping kanan dan samping kiri. Tidak ada aturan yang benar-benar baku dalam penyusunan ini. Penyusunan sintaksis ini lebih berdasar pada logika serta persepsi visual yang ada.

b. Persepsi visual

Persepsi visual berperan penting dalam menuntun mata untuk mengikuti pola visual yang ada. Pola visual akan membuat berbagai macam informasi yang ditampilkan akan terbaca dengan lebih terarah dan tidak membingungkan pembacanya. Persepsi visual ini dapat diatur dengan bentuk, warna, ukuran, dan pengelompokan objek dalam satu sisi tertentu.

c. *Focal point*

Focal Point atau penekanan merupakan titik penting yang menjadi pusat perhatian ketika melihat dalam suatu rancangan grafis. Focal point berperan sebagai penarik perhatian serta penekanan informasi yang penting. Keberadaan focal point ini bukan merupakan keharusan dalam suatu rancangan.

d. *Grid Systems*

Merupakan penataan elemen-elemen visual ke dalam suatu komposisi. Komposisi ini berfungsi sebagai keseimbangan penempatan elemen-elemen visual serta unsur estetika. Keseimbangan elemen-elemen visual seperti gambar dan kata-kata penting untuk membangun sebuah rancangan desain yang komunikatif. Komposisi juga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan informasi serta pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif.

e. *Alignment*

Merupakan pengaturan baris menjadi lebih tertata agar mudah terbaca dan rapi bentuknya. Ada beberapa pengaturan baris yang bisa digunakan, yaitu rata kiri, rata kanan, rata tengah, rata kiri kanan, dan secara random. Rata kiri dan kanan adalah pengaturan baris sehingga tertata disalah satu sisinya. Rata kiri berarti, sisi kiri naskah akan membentuk garis sejajar. Sebaliknya rata kanan berarti sisi kanan naskah membentuk garis sejajar. Rata tengah berarti tiap baris baik yang pendek maupun yang panjang mengacu pada tengah halaman. Rata kiri-kanan sendiri berarti kedua sisi naskah, baik sisi kanan maupun kanan membentuk garis yang sejajar. Pengaturan secara random merupakan penataan secara acak, tidak ada pola tertentu seperti sebelumnya.

Menurut Danton Sihombing (*Tipografi dalam Desain Grafis*, 2001:2-3) huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga kemampuan untuk menyuarakan suatu citra maupun kesan secara visual. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional pengalaman visual dan referensi yang dimiliki oleh si penglihat.

4. Warna

Sudjiman Ebdy Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis, warna secara fisik merupakan sifat cahaya yang di pancarkan, secara psikologis adalah bagian dari pengalaman indera pengelihat.

Pada tahun 1831, Brewster (Ali Nugraha, 2008:35) menjelaskan teori tentang pengelompokan warna, yang dibagi menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral.

a. Warna primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna lain. Warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan cyan.

b. Warna sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning, warna hijau merupakan campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier merujuk pada warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna.

d. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran tiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu. System warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, hitam, dan kelabu. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna kontras.

Menurut Tondreau (2009:17) warna digunakan untuk mendefinisikan sebuah ruang dan mengatur objek dan elemen dalam sebuah layout. Warna membantu untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah halaman. Selain itu warna juga dapat menarik perhatian audiens.

2.3.5. Fotografi

Menurut Nana Lesmana (Tips Paling Komplit Fotografi, 2013:1) fotografi berasal dari 2 kata yaitu photos dan graphos. Photos berarti cahaya, dan graphos berarti lukisan/gambar. Dengan demikian, fotografi adalah proses melukis atau, merekam suatu gambar dengan bantuan pencahayaan melalui alat rekam film maupun sensor digital. Fotografi merupakan proses untuk membuat atau menghasilkan cahaya yang mengenai obyek dengan bantuan alat berupa kamera film maupun kamera digital.

Prinsip fotografi yaitu memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan. Dengan ukuran pencahayaan yang tepat, intensitas cahaya dapat diatur dengan kombinasi ISO, diafragma atau *aperture* dan kecepatan atau *speed* yang disebut sebagai *exposure*.

Menurut Audy Mirza Alwi, unsur visual dalam fotografi adalah

a. Komposisi

Komposisi adalah susunan dalam foto, yang dapat dilakukan berdasarkan

- 1) *Point of Interest* adalah hal atau sesuatu yang paling menonjol pada foto, yang menjadi pusat perhatian orang
- 2) *Framing* merupakan kegiatan membingkai objek tertentu.

3) *Balance* merupakan keseimbangan objek foto yang diambil.

b. Fokus

Kegiatan mengatur ketajaman objek foto yang kemudian menjadi *point of interest*.

c. Pencahayaan

Cahaya merupakan suatu penentuan sebuah foto baik atau tidak, sehingga harus memperhatikan arah dan efek yang dihasilkan dari sumber cahaya, baik cahaya matahari ataupun cahaya artifisial.

Menurut Ambarsari (2011) *food photography* merupakan cabang seni fotografi yang bertujuan untuk mengabadikan bentuk maanan yang diatur sedemikian rupa sehingga mampu menggambarkan lezatnya makanan.

Teknik dalam memotret makanan dalam seni fotografi adalah

a) *Cropping*

Bentuk, keseimbangan dan *compositional flow* merupakan penentu terciptanya hasil foto yang baik. Oleh karena itu teknik menggunakan kamera menentukan komposisi dalam sebuah foto.

b) *Propping*

Properti dan background dalam *food photography* merupakan kunci sukses terwujudnya hasil foto yang baik. Sehingga diperlukan teknik penataan dan penggunaan background yang tepat untuk terwujudnya hasil yang sempurna.

c) *Camera Angle*

Pengambilan foto dengan teknik sudut pengambilan objek horizontal maupun vertical, semakin rendah sudut maka makanan akan terlihat bagus.

d) Focus

Komponen penting berikutnya adalah focus, focus akan menghasilkan gothic yang bagus dan maksimal serta memiliki nilai seni dan disesuaikan dengan pencahayaan yang tepat.

2.3.6. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:172) buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku kanak-kanak merupakan buku yang ditulis khusus untuk bacaan kepada anak-anak.

Menurut Taryadi (1999:190) anak usia 6-9 tahun belum terbiasa membaca buku dengan banyak tulisan dan bab. Usia ini adalah menggunakan buku bergambar dan dengan informasi tulisan dengan penggunaan bahasa yang sederhana. Oleh karena itu, penulis akan menggunakan banyak gambar dan menggunakan informasi tulisan yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penggunaan buku pada usia ini lebih banyak menggunakan ilustrasi dan halaman yang digunakan lebih sedikit dari pada buku pada umumnya, dikarenakan *span of concentration* anak lebih pendek.

Menurut Priyono (2006:3) memilih buku yang baik adalah memilih buku dari aspek fisik dan kemudian aspek kebutuhan yang disesuaikan dengan perkembangan anak, yaitu perkembangan kognitif, bahasa dan visual. Karena hal tersebut, penulis terinspirasi membuat buku ilustrasi yang membahas tentang tahap-tahap menciptakan kreasi makanan dan minuman, desain ilustrasi digunakan sesuai dengan target anak usia 6-8 tahun. Menurut Eckert (2009:5)

anak-anak menyukai gambar yang spontan tanpa adanya peraturan khusus yang mengikat dan gambar tersebut menyenangkan. Buku yang penuh gambar atau ilustrasi dapat menarik perhatian anak-anak.

2.3.7. Perancangan Buku untuk Anak

Shepard (2000:60) menyatakan bahwa membuat buku anak-anak, penulisan kalimat harus ditulis se jelas mungkin. Kalimat yang ditulis harus memiliki maksud yang mudan dimengerti dan tidak membuat anak menjadi bingung.

Underdown dan Rominger (2001:48-49) menjelaskan bahwa, ilustrasi pada isi dan sampul buku harus dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian audiens.

Wigan (2009:61) menyatakan bahwa buku anak harus bisa membuat sebuah dunia yang seolah terlihat nyata melalui ilustrasi gambar dan penggunaan warna yang menarik. Konsep yang kuat, karakter yang konsisten, guna memancing imajinasi anak.

2.4 Anatomi Buku

Menurut Dr. K. Satya Murthy dalam bukunya *How to write a book*, bagian dari buku adalah judul, kata pengantar, prakata, daftar isi, bab, appendix, glossary, bibliography dan index. Putra (2007:45) menyatakan bahwa buku yang lengkap terdiri atas empat bagian, yaitu sampul (cover), pendahulu (preliminaries), isi (text matter) dan penyudah (postliminaries).

1. Sampul

Sampul sangat penting untuk menarik minat pembeli. John Cremer dalam Putra (2007:46) menjelaskan orang kadang timbul minat membeli buku dengan melihat halaman sampulnya. Kalau kita amati buku-buku yang beredar di toko-toko buku sekarang, maka tampilan sampulnya sangat bervariasi dan menarik. Hal itu semuanya bertujuan untuk menarik daya minat pembeli agar membeli buku tersebut.

Sampul buku terdiri atas tiga bagian pokok, yaitu sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang.

a. Sampul Depan

Sampul depan buku biasanya terdiri dari judul, nama penulis, penerbit dan edisi. Bagian yang penting dari sampul buku adalah judul buku. Judul buku memegang peranan penting karena menggambarkan sekilas isi buku.

Judul berarti nama yang diberikan untuk menunjukkan sebuah buku. Judul terdiri atas tiga jenis, yaitu judul umum, judul bab dan sub-bab. Judul umum tampak pada halaman sampul. Judul bab umumnya dapat dilihat di dalam buku.

b. Punggung Buku

Punggung buku terdiri atas judul buku, nama penulis dan logo penerbit. Penulis tidak perlu membuatnya karena penerbitlah yang akan membuatnya.

c. Sampul Belakang

Sampul belakang buku berisi logo dan nama penerbit dan barcode.

2. *Preliminaries*

Preliminaries berisi halaman judul, halaman *copyright*, halaman persembahan,

kata pengantar, dan daftar isi, , daftar gambar (jika ada), dan daftar istilah (jika ada). Berikut ini penjelasan singkat tentang bagian-bagian dari preliminaries.

1. Halaman judul

Halaman judul memuat judul, nama penulis dan logo penerbit.

2. Halaman *copyright*

3. Halaman persembahan/dedikasi

4. Kata Pengantar

Kata pengantar biasanya disusun oleh penulis sendiri. Didalam kata pengantar, penulis menyajikan tujuan penulisan buku, pokok pikiran buku.

Kata pengantar merupakan kunci bagi pembaca untuk memahami ruang lingkup dan ciri karya penulis.

5. Daftar Isi

Tujuan daftar isi adalah menunjukkan sekilas apa yang ada di dalam buku.

Di dalam daftar isi, pengarang menyajikan semua bab, sub-bab.

3. *Text Matter*

Bagian isi (*text matter*) berisi

- Pendahuluan (*Introduction*)
- Judul bab, subbab, dan subsubbab

4. *Postliminaries*

Bagian penyudah berisi daftar isi, daftar istilah dan index.

- Daftar pustaka, merupakan daftar buku yang dirujuk oleh penulis.
- Daftar Istilah (glosarium)
- Index