



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. Interaktif

Berdasarkan KBBI yang disebut sebagai interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Sedangkan menurut Graham (1999, hlm 2-3), interaktivitas didefinisikan sebagai bentuk dari penggabungan banyak media menjadi sebuah presentasi digital, yang memungkinkan penggunanya dapat mengalami sebuah proses interaksi. Dan media yang digunakan sangat beragam seperti, teks, gambar, animasi, video, suara bahkan *virtual reality*.

Dengan adanya hal ini, memungkinkan penggunanya mendapatkan kesempatan dan pengalaman baru dalam setiap penggunaannya. Tidak seperti media biasa, dimana pengguna hanya mengamati jalan cerita yang ada, dengan adanya proses interaktif ini, kecepatan, langkah dan segala urutan informasi ditentukan oleh bagaimana cara pengguna itu membacanya.

2.1.1. Media Interaktif

Media dalam bahasa Latin disebut sebagai *medius* yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Kamus Besar Ilmu Pengeahuan (dalam Dagun,

2006: 634) media merupakan perantara atau penghubung yang terletak antara dua pihak. Sedangkan bila dilihat dari konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) menjelaskan arti media secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah, suatu hal untuk menyalurkan pesan yang memerlukan, atau dipengaruhi oleh penggunaannya.

2.2. Buku

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya, tiap sisi yang ada pada lembaran kertas disebut sebagai halaman.

Kurniasih (2014) mengatakan bahwa buku adalah buah pengetahuan hasil analisis terhadap segala macam kurikulum yang ditampilkan secara tertulis. Buku disusun sedemikian rupa dengan bahasa yang sederhana namun menarik, dan juga dilengkapi dengan gambar serta daftar pustaka.

2.2.1. Anatomi Buku

Buku sendiri memiliki bagian-bagian didalamnya. Menurut Wibowo (2007) buku dibagi menjadi dua, yaitu *cover* buku dan perwajahan buku.

2.2.1.1. Cover Buku

Pada bagian ini terdapat hal hal yang mempengaruhi ketertarikan orang terhadap buku, sebab persepsi dari keseluruhan buku ada pada bagian ini. Pada bagian ini biasa berisikan judul ,nama penulis, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit. Pada bagian belakang buku, terdapat sinopsis buku, biografi penulis, ISBN (International Standart Book Number). Pada bagian punggung buku, bila suatu buku memiliki ketebalan tertentu biasa berisikan nama pengarang, nama penerbit , dan logo penerbit. Bagian luar buku ini biasa disertai dengan ilustrasi dan tipografi yang menarik, dan juga mewakili isi dari buku, agar menarik minat baca terhadap buku tersebut.

2.2.1.2. Perwajahan Buku

Setelah bagian luar buku, bagian dalam buku juga menjadi suatu hal yang penting karena disana yang menjadikan suatu buku menjadi baik atau buruk. Materi buku pun memiliki ukuran yang erat dengan ukuran buku, begitu juga dengan jenis buku yang akan dicetak. Lanjut kebagian isi dalam buku, seperti keberadaan bagian kosong ditiap pinggir-pinggirnya atau disebut margin, yang berfungsi selain keindahan adalah untuk mengamankan materi dari kesalahan cetak. Jenis huruf, ukuran huruf, serta jarak antar baris juga sangat penting dalam pembuatan

buku, karena selain masalah estetika, ketiga hal tersebut dapat menentukan baik atau tidaknya buku itu dibaca. Penomoran halaman pada buku juga diperlukan untuk mempermudah pembaca dalam mencari dan menandai materi pada buku. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi, terutama pada buku yang dituju untuk pasar anak-anak harus memiliki banyak ilustrasi, dan berwarna. Hal itu membuat pemilihan bahan kertas menjadi berbeda, yang nantinya berpengaruh juga pada ketebalan buku dan cara penjilidan buku.

2.2.2. Layout Buku

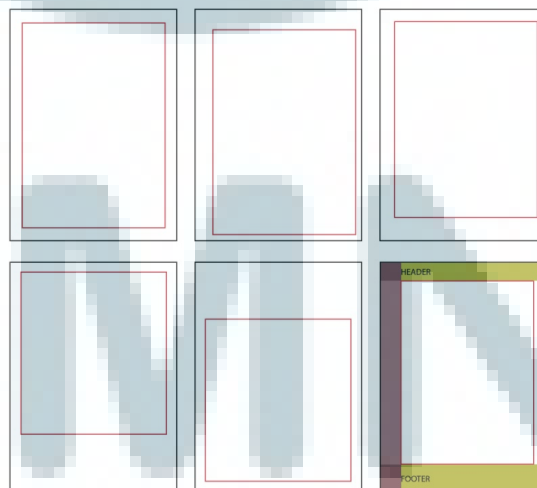
Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa *layout* adalah aturan penyusunan elemen-elemen desain kedalam bidang desain yang kita rancang sehingga membentuk susunan yang baik. (hlm. 6).

Rustan (2008) menjelaskan *layout* merupakan salah satu bagian dari proses desain yang mengatur tentang tata letak dari elemen – elemen desain dalam suatu media tertentu untuk mendukung penyampaian informasi melalui sebuah karya desain (hlm. 0). *Layout* sendiri memiliki beberapa elemen di dalamnya, seperti elemen teks , elemen visual dan elemen yang tidak terlihat. Dari ketiga elemen yang ada, masing-masing memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mempermudah proses penyampaian informasi kepada pembaca dan juga untuk meningkatkan kenyamanan dari segi estetika serta proses navigasi saat pembaca mencari informasi (hlm. 27).

Dari ketiga elemen yang telah disebutkan, terdapat elemen yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu sebelum memulai untuk melakukan proses peletakkan berbagai elemen desain, yaitu elemen yang tidak terlihat (*invisible elements*). Dimana element ini akan menjadi fondasi atau dasar untuk menempatkan berbagai elemen *layout* lainnya. *Invisible elements* ini terdiri dari *margin* dan *grid* (hlm. 63).

a. *Margin*

Margin membantu untuk memberi jarak antara pinggiran kertas dengan bagian / area yang akan ditempati oleh elemen – elemen desain yang akan dimasukkan dalam proses *layout*. Hal ini tidak hanya dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pemotongan saat proses cetak (karena elemen desain yang diletakkan terlalu ke pinggir), namun dapat juga meningkatkan estetika (hlm. 64).



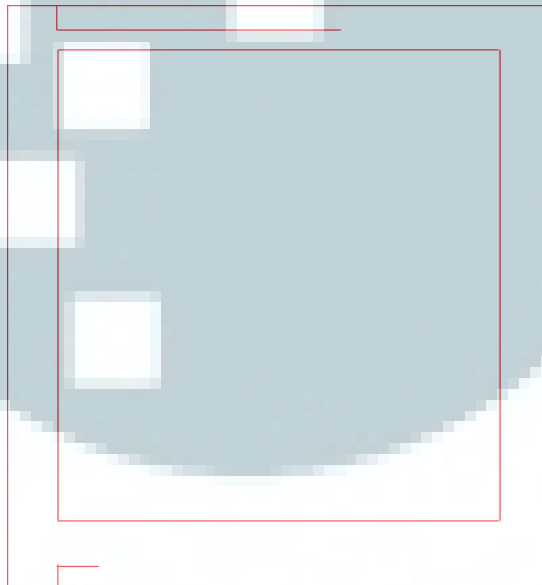
Gambar 2. 1. Contoh Penempatan *Margin*

(*Layout, Dasar dan Penerapannya*, 2008)

b. *Grid*

Grid System menjadi salah satu cara yang membantu para desainer untuk membuat layout yang baik dan menarik, karena dapat menimbulkan keharmonisan visual. *Grid* sendiri terdiri dari *format, margins, flowlines, modules, spatial zones, gutters, folio, running header & footer, marker, kolom dan baris*. Berikut merupakan jenis-jenis dari *grid* :

1. *Manuscript Grid*

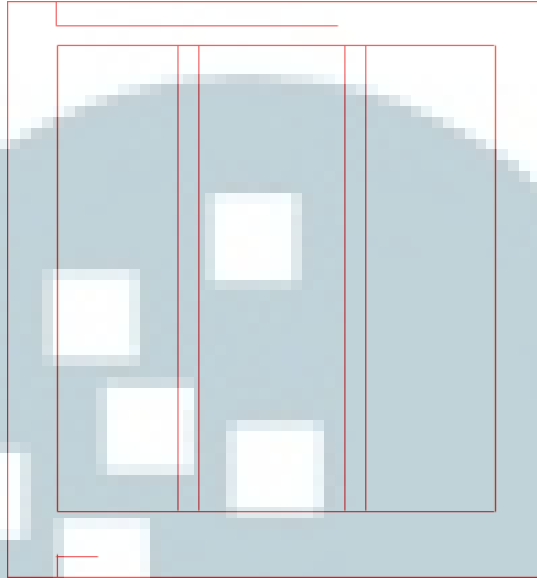


Gambar 2. 2. Manuscript Grid

(sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

Jenis ini merupakan jenis dasar, dimana hanya terdiri hanya dari satu kolom saja, grid ini sesuai bila digunakan untuk mendesain buku yang memiliki teks yang sangat panjang. Pada jenis ini tipografi sangat berpera penting dalam mempengaruhi nilai estetikanya.

2. *Column Grid*

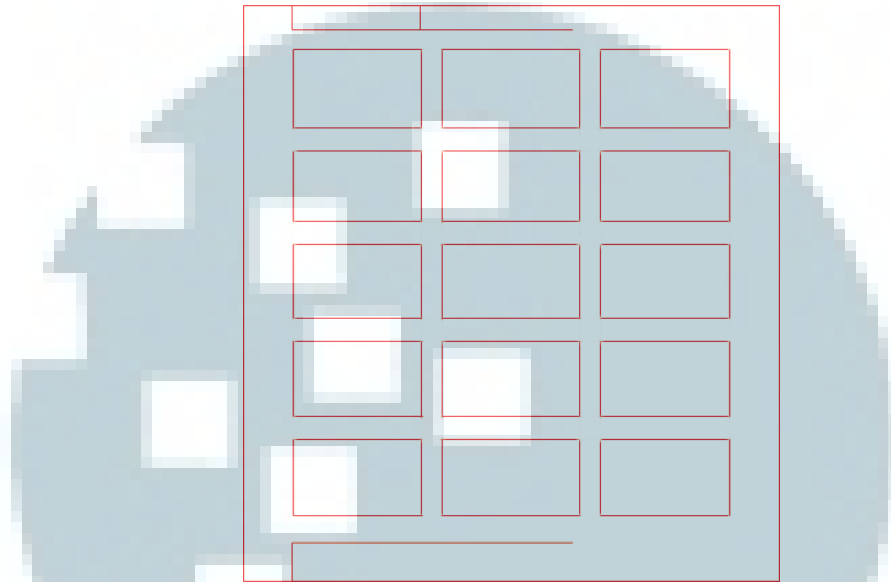


Gambar 2. 3. *Column Grid*

(sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

Berbeda dengan *manuscript grid*, jenis ini lebih fleksibel karena berupa beberapa kolom dalam satu halamannya. Jenis ini banyak digunakan untuk halaman yang memiliki konten yang agak kompleks, karena dapat digunakan untuk menyelaraskan teks dan gambar. Jumlah kolom yang ada juga tidak dibatasi, dan harus terisi penuh, kita bisa menyesuaikan penggunaan sesuai dengan kebutuhan serta untuk keperluan desain. Pada *column grid* jarak *gutter* juga perlu diperhatikan sehingga tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat, agar membuat pembaca merasa nyaman saat membaca.

3. *Modular Grid*

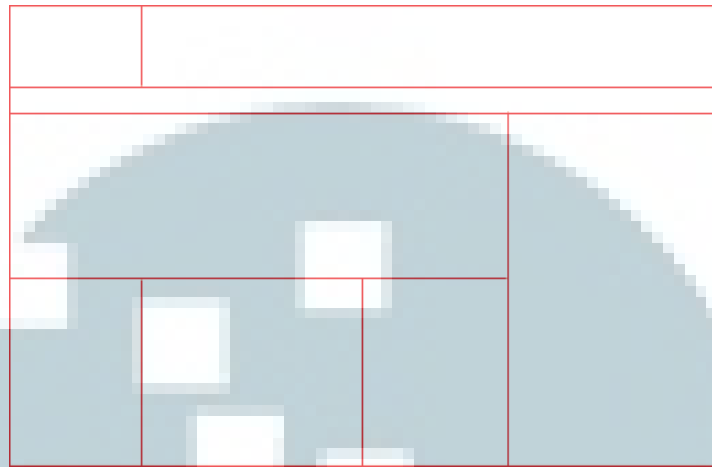


Gambar 2. 4. Modular Grid

(sumber:<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

Pada jenis *Manuscriptgrid* tidak hanya terdapat kolom, melainkan terdiri dari baris, yang membentuk modul yang konsisten. Jenis ini digunakan untuk menampilkan konten yang lebih kompleks dibandingkan dengan jenis *columndan manuscript grid*, seperti katalog produk atau galeri foto .

4. *Hierarchical Grid*



Gambar 2. 5. Hierarchical Grid

(sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

Sesuai namanya hirarki, sistem ini terdiri dari susunan kolom dan baris. Namun susunan yang ada ditentukan dari konten yang ingin disampaikan, yang artinya konten yang paling penting dibuat lebih mencolok dari pada konten lainnya.

Selain itu terdapat beberapa prinsip dalam melakukan *layout*, antara lain:

a. *Sequence*/Urutan

Dalam proses peletakan informasi perlu juga diperhatikan bagaimana urutan yang harus dibaca terlebih dulu dan yang dapat dibaca terakhir, sehingga pembaca dapat menyerap informasi dengan baik sesuai dengan hirarkinya.

b. *Emphasis*/Penekanan

Emphasis penting dan dibutuhkan untuk membantu pembaca memahami urutan informasi sesuai dengan hirarkinya. Penekanan dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti membedakan ukuran, warna, bentuk elemen serta peletakan yang strategis di bandingkan dengan elemen lainnya (hlm. 74-75).

c. *Balance/Keseimbangan*

Keseimbangan dalam *layout* ditentukan dari ketepatan dalam pemilihan serta peletakan elemen yang hendak di sisipkan. Dalam hal ini *layout* tidak harus dipenuhi dengan semua elemen yang ada, melainkan harus lebih memilih elemen apa yang lebih dibutuhkan, sehingga mencapai keseimbangan.

d. *Unity/Kesatuan.*

Seluruh elemen yang digunakan pada akhirnya harus dapat memberikan kesan adanya kesatuan bagi pembaca. Hal ini penting untuk menampilkan keselarasan antara tampilan desain dengan konsep yang ingin disampaikan melalui karya desain (hlm. 75).

2.2.3. Finishing Buku

Menurut Vincent (2016) finishing adalah sebuah proses dari tahap akhir percetakan agar memberikan hasil yang lebih awet dan menarik. Ada banyak sekali pilihan dari finishing yang bisa kita lakukan untuk hasil akhir cetakannya, seperti proses :

2.2.3.1. Laminasi

Laminasi *doff* atau *glossy*, dimana pada proses ini adalah sebuah proses pelapisan kertas dengan bahan plastik tipis yang bertujuan untuk memperkuat serta mempercantik penampilan.

2.2.3.2. Emboss atau Deboss

Sebuah proses yang membuat kertas menjadi berstektur, dengan *emboss* bagian kertas akan terasa timbul, dan *deboss* kertas menjadi memiliki kedalaman.

2.2.3.3. Spot UV

Sama seperti laminasi, namun pada proses ini pelapisan dilakukan dengan bahan cairan, yang bisa memberikan perbedaan tekstur pada bagian kertas yang diberikan *spot UV*.

2.2.3.4. Die Cut

Proses finishing juga mencakup pemotongan kertas, pada proses ini kertas dapat dipotong menjadi bentuk tertentu sesuai dengan keinginan, atau biasa diatur agar mengikuti bentuk desain yang diinginkan.

2.2.3.5. Binding

Penjilidan bisa dikatakan fase akhir dari proses percetakan terutama pada buku, dan ada beragam macam cara penjilidan seperti dengan menggunakan lem panas,

jilid spiral, jahit kawat atau staples. Tiap jenisnya berbeda dan hanya cocok pada jenis dan ketebalan hasil cetakan tertentu.

2.2.4. Jenis-jenis Kertas

Menurut Diko (2015) kertas merupakan aspek terpenting dalam industri percetakan. Dalam kegiatan sehari-hari, orang awan cenderung mengenal hanya 1 jenis kertas saja, yaitu HVS. Kertas ini populer karena cukup mudah didapat, namun bila masuk pada proses percetakan HVS hanya satu dari sekian banyak jenis kertas yang sering digunakan pada industri percetakan yang ada seperti, *art paper*, *art carton*, *matt paper*, *ivory*, *duplex*, *fancy paper*, dan khusus pada *fancy paper* ketebalanan, karakteristik dan warna yang ada pada pilunannya sangat banyak dan unik, dan relatif lebih mahal dibanding jenis kertas lainnya. Pemilihan kertas sangat penting, selain berpengaruh terhadap nilai estetika, pemilihan kertas juga berpengaruh pada umur buku, dan kualitas buku nantinya.

2.2.5. Buku Interaktif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya.

Sedangkan interaktif berdasarkan KBBI adalah bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan buku interaktif adalah kumpulan lembaran kertas yang dapat melakukan aksi, dan terpengaruh oleh hubungan, dan saling aktif.

2.2.5.1. Jenis Buku Interaktif

Ada beberapa bentuk dari buku interaktif yang pernah ada, antara lain:

1. Pop-up Book

Menurut Jackson (1993:7) dijelaskan bahwa buku pop-up dapat berdiri sendiri, memiliki struktur 3 dimensi, dan terbentuk karena efek dari pembukaan struktur tersebut. Hal ini juga memiliki perbedaan dengan *rotating disks*, *lib-up flaps*, *pull tabs* dan beberapa teknik 2 dimensi kertas lainnya.

2. Movable Book

Berdasarkan artikel DGI-Indonesia “Sekilas tentang *Pop-up*, *Lift the Flap*, dan *Movable Book*” (Dewantari: 2014), disebutkan bahwa:

Movable book , adalah buku yang melibatkan mekanisme penyusunan kertas sehingga segala suatu objek atau beberapa bagian pada kertas, tampak bergerak, memiliki bentuk, atau dimensi.

Diterapkan pertama kali di Eropa seiring dengan berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. Pertama kali muncul dengan teknik *rotary*, pada jenis ini ada bagian dari tiap halaman yang mengharuskan pembaca menggerakkan atau melakukan interaksi terhadap bagian sudah disusun pada susunan mekanis keras.

Lift the flap ini dikemas dengan cara menumpuk dan menyusun beberapa kertas, kemudian mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dimainkan dengan dibuka atau ditutup. Mekanisme yang mudah dari jenis ini juga mendukung untuk target usia anak-anak. Karena selain menarik minat anak-anak juga melatih perkembangan motorik pada anak.

Namun pada intinya kedua buku tersebut memiliki keterkaitan, walau saat ini kedua jenis buku ini terlihat seperti berjalan sendiri, padahal akan sangat menarik bila terjadi penggabungan antara kedua jenis buku tersebut. Menurut Carol (1988:1) ada beberapa jenis elemen dalam *pop-up book*, yaitu:

- *Simple Symmetrical*

Jenis paling sederhana dari sebuah buku pop-up, salah satu yang simetris dan berpusat pada tengah lipatan.

- *V-fold*

Teknik ini bekerja dengan halaman terbuka penuh datar, beberapa lipatannya dapat berlapis pada satu halaman untuk menciptakan adegan yang luas.

- *Asymmetrical Pop-Up*

Memiliki sistem dasar yang sejenis seperti pop-up simetris, tapi mereka jatuh merata di tiap lipatan.

- *Floating Planes*

Teknik ini memungkinkan gambar melayang diatas bidang halaman.

- *Die Cutting*

Menggunakan proses pemotongan kertas atau mencetak kertas.

- *Box and Cylinder*

Menggunakan bentuk kubus ataupun tabung yang diletakan ditengah halaman

- *Carousel*

Teknik ini memungkinkan kover buku untuk dilipat kebelakang, sehingga buku terbentuk menjadi bentuk lingkaran sempurna, yang dibantu dengan senar, pinta atau kawat. Yang membuat buku ini terbentuk menjadi 3 dimensi.

- *Dissolving Image*

Gambar atau ilustrasi yang ada berubah menjadi sebuah *scene* yang baru, dengan cara ditarik.

- *Flap or lift the flap*

Teknik paling simple, yaitu menjadi interaktif pada saat kertas dibuka dan ditutup. Mekanismenya sederhana, hanya dengan memainkan tumpukan kertas pada lembaran tersebut.

- *Pull-tab*

Teknik menggeser kertas, atau menarik senar, atau mendorongnya, yang bertujuan untuk mengubah gambar lama menjadi gambar baru.

- *Wheel*

Kertas yang berbentuk lingkaran, yang disambungkan dengan benang, senar ataupun keras yang memungkinkan kertas tersebut dapat berputar pada pusatnya.

- *Waterfall*

Penggabungan dari *pull-tab* dan beberapa teknik *flap*, yang dilipat berlawanan, sehingga memberikan efek gambar menjadi memanjang.

2.3. Ilustrasi

Menurut Arnston ilustrasi merupakan salah satu bidang seni yang mengandalkan gambar sebagai sebuah pernyataan visual. Disertai penggunaan gambar yang ekspresionis dan representatif. Kini ilustrasi banyak diaplikasikan untuk keperluan komersial, misalnya dalam bentuk cetak, *motion graphic*, web, dan aplikasi (2012).

Ilustrasi yang diletakan pada *cover* buku dapat membantu promosi dan penjualan, karena bisa menjadi daya tarik buku itu sendiri, selain itu untuk bagian halaman, ilustrasi juga sebagai unsur penting dalam nilai buku. Pada buku anak, ilustrasi merupakan hal yang dibutuhkan karena, berbeda dari buku untuk dewasa yang lebih mengutamakan konten, sedangkan ilustrasi pada buku anak diperlukan ilustrasi, karena pada buku anak *artwork* lebih harus bercerita daripada isi teks sendiri. Karena *artwork* lebih dapat berperan untuk meingkatkan ketertarikan, melibatkan yang bukan pembaca, dan memahami plot. (Arnston, 2012)

Fang (1996) mengatakan bahwa ilustrasi memiliki fungsi untuk memperindah, memperluas, memperjelas, serta menginterpretasikan informasi dan arti dari sebuah tulisan (hlm. 131). Antara ilustrasi dan tulisan, keduanya memiliki hubungan yang bertujuan untuk:

a. Menciptakan Suasana atau *Mood*

Sebuah ilustrasi sangat membantu dalam hal menggambarkan dan mendeskripsikan informasi dari sebuah teks tertulis secara jelas serta menarik. Selain itu ilustrasi juga dapat menentukan dan membangun *mood* yang ingin disampaikan melalui buku ilustrasi itu sendiri (hlm. 131-132).

b. Mendefinisikan Informasi

Penjelasan mengenai suatu informasi yang panjang bila menggunakan teks, dapat dipersingkat secara ekstrim dengan penggunaan ilustrasi. Seperti apabila ada sebuah informasi yang cukup banyak dan harus dijelaskan dengan tulisan, maka informasi tersebut dapat di deskripsikan jauh lebih ringkas, dengan penggunaan ilustrasi (hlm. 132-133).

c. Mengembangkan Alur

Gambar dapat mempersingkat penggunaan teks, namun dalam kasus lain, penggunaan teks seringkali membatasi pengembangan alur cerita di dalam buku. Disini peran ilustrasi terlihat, yaitu berfungsi untuk menceritakan atau memperluas informasi lebih dari sekedar yang tertulis (hlm. 133-134)

d. Memberikan Sudut Pandang Lain

Terkadang dalam buku ilustrasi terdapat hal yang berlawanan antara teks dan ilustrasi. Hal ini adalah bagian dari proses pembelajaran untuk menguji tingkat kesadaran anak terhadap informasi yang diperolehnya dan juga memberi pengertian bagi anak bahwa dapat terjadi perbedaan sudut pandang (hlm. 134-135).

e. **Memperkuat teks**

Fungsi berikutnya, ilustrasi dapat berfungsi untuk memperkuat maksud dari teks yang ada, karena informasi yang terdapat dalam sebuah buku dapat lebih mudah dipahami bila disisipkan dengan ilustrasi (hlm. 136).

2.3.1. Gaya Ilustrasi

Dalam bukunya *Art & Design Principles*, Gumelar (2012) membagi gaya ilustrasi menjadi 4 aliran utama, yaitu (hlm. 146-147):

- a. *Realism*, gaya gambar yang memiliki ciri khas dimana bentuk dan warna yang ada, identik dengan benda aslinya.
- b. *Cartoonism*, gaya gambar yang memiliki karakteristik lucu dan sederhana baik pada bentuk dan pewarnaannya .
- c. *Semi Cartoon/Semi Realis Style*, merupakan hasil kombinasi dari beberapa gaya. Seperti penggabungan antara gaya kartun tetapi dengan sentuhan realis, atau gaya kartun dengan sentuhan *fine art* atau perpaduan antara realis dan *fine art*.

- d. *Fine Art*, suatu gaya dimana lebih kebebasan sang ilustrator dalam berekspresi, yang menentukan hasil. Biasanya dikenal juga dengan sebutan seni abstrak.

Berkaitan dengan pemilihan target yang merupakan anak – anak dengan rentang usia 7 – 9 tahun, maka penulis memilih untuk menggunakan gaya ilustrasi *cartonism* karena dirasa tepat, bila melihat dari karakteristik anak-anak.

2.4. Tipografi

Menurut Squire (2006) tipografi menjadi alat komunikasi secara tertulis antara isi konten dengan pembacanya (hlm. 10). Sedangkan menurut Rustan (2010) penambahan *typeface* seperti sans serif yang memiliki bentuk sederhana dan mudah dikenali, akan cocok untuk anak-anak (hlm. 79). Didukung oleh Strizver yang mengatakan dalam menentukan *font* untuk anak kita harus memastikan, *font* yang digunakan harus mendukung kemampuan membaca mereka, juga menarik bagi sang anak, serta mudah dibaca.

Sedangkan Samara (2006) berpendapat bahwa dari setiap jenis *typeface* yang ada dapat memberikan sebuah pesan dan kesan yang berbeda bagi setiap pembacanya, tergantung dari pengetahuan serta pengalaman pembaca itu sendiri. Hal seperti ini, yang akhirnya dapat menjadi kendala bagi desainer grafis dalam hal pemilihan *font*, agar tetap tepat sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan lewat karyanya. Oleh sebab itu seorang desainer grafis perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai karakter serta peletakan komposisi dari *font* yang

digunakan, sehingga ketika diaplikasikan pada karya dapat menjadi media komunikasi yang efektif untuk penyampaian konsep yang ingin disampaikan (hlm. 5).

2.5. Warna

Menurut Landa (2007) warna merupakan sebuah alat komunikasi yang menunjukkan hirarki visual, dan merupakan penyeimbang komposisi dan irama dalam mendesain. Sedangkan Supriyono (2010) mengatakan bahwa warna dapat menciptakan mood dan memberikan kesan tertentu, contohnya warna soft menciptakan kesan lembut dan tenang berbeda dengan warna kontras yang terkesan dinamis dan meriah. Menurut Samara (2006) warna primer seperti merah, hijau dan kuning adalah warna dasar untuk anak (hlm. 237). Didukung oleh Wright (2008) warna-warna cerah adalah warna yang cocok untuk menarik perhatian anak-anak (hlm. 4-5).

2.6. Burung

Menurut KBBI burung adalah binatang berkaki dua, bersayap dan berbulu, dan biasanya dapat terbang. Sedangkan menurut Dolop (2015) Burung yaitu hewan vertebrata dimana tubuhnya ditutupi oleh bulu yang berasal dari epidermis dan juga mempunyai adaptasi untuk terbang. Burung sendiri meliputi ayam, burung, angsa dan juga bebek. Adapun tubuh dari burung sendiri terdiri dari kepala, leher, badan, dan juga ekor. Pada burung mempunyai sepasang sayap yang biasa digunakan untuk terbang dan kaki yang biasa digunakan untuk berjalan.

2.6.1. Klasifikasi

Klasifikasi burung dibagi menjadi beberapa kelas, antara lain sebagai berikut:

- *Ciconiiformes* (burung bangau).
- *Strigiformes* (burung hantu).
- *Casuariiformes* (kasuari).
- *Galliformes* (unggas) , contoh: *Meleagris gallopavo* (Kalkun).
- *Psittaciformes* (burung nuri) , contoh: *Cacatua galerita* (burung kakatua berjambul) .
- *Passeriformes* (burung penyanyi) , contohnya yaitu *Leucopsar rothschildi* (burung jalak bali) .
- *Columbiformes* (burung merpati) , contohnya seperti *Geopelia striata* (burung perkutuk).
- *Falconiformes* (burung pemangsa) , contohnya seperti *Aquila chrisaetos* (burung rajawali emas) dan *Heliacetus leucocephalus* (elang kepala botak) .

2.6.2. Ciri-ciri

Burung sendiri memiliki ciri-ciri agar dapat disebut seekor burung, yaitu:

- Mempunyai mata yang berkembang baik dengan kelopak matanya, membrane nikitans , dan kelenjar air mata. Pada umumnya mata burung sendiri terdapat pada bagian sisi kepala.

- Mempunyai ukuran tubuh yang berbeda-beda, tubuh burung sendiri terdiri dari kepala, leher, badan, dan juga ekor.
- Mempunyai mulut berparuh yang tersusun atas zat tanduk, tidak mempunyai gigi sertalidahnya yang tidak dijulurkan. Dan bentuk paruhnya yang beragam sesuai dari jenis makanannya.
- Burung memiliki sayap untuk dia terbang.
- Burung memiliki sepasang kaki yang mereka gunakan untuk berjalan, berenang, berkelahi, mencakar rumah, memegang makanan, untuk berburu menangkap mangsanya serta untuk mencengkram mangsanya. Adapun jumlah dari kaki 2, 3, dan 4. Kulit dari kaki bagian bawah serta jari-jarinya tersusun dari zat tanduk yang sangat keras.
- Burung memiliki alat suara siring yang terdapat di percabangan trakea.
- Burung bernapas dengan paru-paru yang terhubung dengan pundi-pundi udara sebagai alat pernapasan tambahannya.
- Burung memiliki sifat homoioterm yaitu mempertahankan suhu tubuhnya dengan bulu-bulunya (sebagai isolator panas).
- Alat eksresi burung berupa ginjal metanefros dan tidak mempunyai kantung kemih.
- Sistem sarafnya berupa otak, dengan serebrum dan juga lobus optikus yang berkembang sangat baik.
- Burung mempunyai sifat ovipar dan fertilisasinya terjadi secara internal. Teler bercabang keras. Pada burung betina sendiri

mempunyai satu ovarium (terdapat disebelah kiri tubuh) dan beberapa dari spesies burung biasanya mengerami telurnya.

2.7. Perkembangan Anak

Menurut Osborn.K, White.B, dan Bloom.B (1993) usia dini sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut "usia emas" (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk perkembangan kualitas manusia.

2.7.1. Perkembangan Kognitif

Menurut Santrock (2010), perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun, dilihat dari sisi kognitif masih pada tahap *pre-operational concrete*. Dimana, anak sudah bisa mengerti dan mencerna sesuatu secara simbolik dan kata-kata tetapi harus secara jelas, dan disertai contoh agar mempermudah untuk dipahami. Pada fase ini, perkembangan kognitif terjadi dengan pesat. Oleh sebab itu pada umur ini, anak sudah bisa diajarkan sesuatu yang konkrit seperti, membaca, menulis, dan berhitung, dan disaat ini pula anak sudah bisa diajarkan mengenai pesan-pesan, karena perkembangan nalar sang anak sudah berkembang.

2.7.2. Perkembangan Emosional

Menurut Suriadi dan Yulianni (2006), pada usia 6-8 tahun anak-anak sudah bisa mengerti mana hal yang baik ataupun tidak. Pada tahap ini anak sudah bisa merasakan rasa malu dan bangga, dan emosi yang dirasakan oleh anak-anak, mereka sudah bisa mengekspresikannya dengan kata-kata. Maka dari itu pada usia

ini cocok bila diajarkan mengenai hal-hal yang mungkin tidak bisa didapat disekolah, seperti hal tentang tata krama, dan sopan santun. Hal ini diperlukan agar perkembangan emosional anak dapat diisi dengan nilai-nilai yang positif.

2.7.3. Perkembangan Motorik

Menurut Rahmawati (2012) masa anak-anak merupakan periode emas dimana anak mengalami perkembangan kepribadian, psikomotorik, kognitif, bahasa dan sosialnya (hlm73.). Akbar (2008) menyatakan anak usia 6-8 tahun kecepatan, dan kehalusan aktivitas motorik sudah mulai meningkat. Fase ini anak sudah fasih berbicara, namun tetap membutuhkan bantuan dan bimbingan orang tua. Perkembangan motorik sendiri di bagi dua menjadi perkembangan motorik kasar dan halus. Bila motorik kasar dapat dilatih melalui gerakan-gerakan seperti berlari, melompat dan hal lainnya, namun untuk melatih motorik halus, bisa dilakukan dengan hal yang lebih sederhana seperti, membalikan lembaran buku, memegang alat makan, mainan dan hal lainnya. Pada tahap ini buku akan menjadi benda yang paling sering dijumpai, karena sudah memasuki dunia sekolah. Hal inilah yang menyebabkan media buku menjadi salah satu benda yang bisa membantu perkembangan motorik halus pada anak.