



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. Ilustrasi



Gambar 2. 1 Contoh Ilustrasi

https://www.scad.edu/sites/default/files/styles/swarm2x1_1500/public/Academics/Illustration/Tim-Kaminski_Illustration_Drummond-A1-Workshop.jpg

Ana dan Nenad (2009) menjelaskan bahwa ilustrasi dapat memperjelas konsep kompleks pada objek atau menyajikan detail abstrak pada sebuah karya. Ilustrasi juga dapat memberikan representasi visual yang sesuai dengan konten yang disampaikan dengan memberikan sentuhan pribadi di dalamnya (hlm. 32).

Zeegen (2009) memberikan penjelasan bahwa sebagai disiplin ilmu, ilustrasi berada pada posisi antara seni dan desain grafis. Sehingga pada akhirnya ilustrasi disebut sebagai seni grafis (hlm. 6).

“Illustration came into existence to help us make sense of our world-to allow us to record, describe and communicate the intricacies of life”(Zeegen, 2009: 6)

2.2. Satwa

Delalandre (2012) menyatakan bahwa satwa merupakan makhluk hidup yang dapat bergerak dan memiliki sumber energi dari makanan yang dia makan. Satwa dapat hidup di alam bebas tanpa memerlukan bantuan manusia (hlm. 2).

2.2.1 Definisi Satwa Endemik Indonesia

Kurniawan (2010) menyatakan bahwa Indonesia memiliki ribuan jenis satwa, sebagian besar diantaranya merupakan satwa endemik. Satwa endemik merupakan satwa yang hanya hanya dapat hidup dan tumbuh di Indonesia (hlm. 1).

2.2.2 Satwa Endemik Indonesia

Menurut Asizun (2015:18-23) satwa endemik di Indonesia adalah sebagai berikut;

Mamalia
Anoa Daratan Rendah
Anoa Pegunungan
Babirusa
Badak bercula satu atau Badak Jawa
Badak Sumatera
Bajing Palawan
Bajing Tanah
Bajing Telinga Botol

Banteng
Bekantan
Beruk Mentawai
Gajah Sumatera
Harimau Sumatera
Kambing Hutan Sumatera
Kelelawar Berjenggot Coklat
Kelinci Belang Sumatera
Kera Belanda
Kera Hitam Sulawesi
Kancil Jawa
Kanguru Pohon Mantel Emas
Kucing Bakau
Kucing Merah
Kukang Jawa
Kuskus Beruang
Kuskus Gebe
Kuskus Mata Biru
Kuskus Kerdil
Kuskus Obi
Landak Jawa
Landak Sumatera

Landak Kalimantan
Lutung Dahi Putih
Lutung Jawa
Lutung Merah
Macan Dahan
Macan Tutul Jawa
Monyet Ekor Babi
Musang Sulawesi
Musang Sulawesi
Orang utan
Owa Jawa
Siamang
Surili
Tarsius Peleng
Tarsius Pygmy
Tarsius Sulawesi
Tupai Mentawai
Rusa Bawean
Rusa Timor
Alves
Burung Jalak Bali
Burung Anis Sulawesi

Burung Beo Nias
Burung Elang Flores
Burung Bidadari Halmahera
Burung Elang Jawa
Burung Cendrawasih
Burung Celepuk Siau
Burung Cerek Jawa
Burung Kakatua Putih
Burung Madu Sangihe
Burung Maleo
Burung Rangkong
Burung Sempidan Kalimantan
Burung Trulek Jawa
Burung Tokhtor Kalimantan
Burung Tokhtor Sumatera
Burung Kasuari Gelambir Tunggal
Burung Kasuari Kerdir,
Reptil
Komodo
Kadal Coklat Kalimantan
Amfibi
Katak Tanpa Paru-paru

Kodok Darah
Kodok Pohon Ungaran
Kura-kura Berleher Ular

2.3. Karakteristik Anak Memasuki Usia 4 -7 Tahun

Lely (2014) menjelaskan bahwa, memasuki usia 4 tahun, anak mulai memiliki karakteristik yang menonjol, seperti; berjiwa petualang. Hal ini didasari oleh rasa ingin tahu serta daya imajinasi yang sangat tinggi. Anak mulai senang dengan hal-hal yang baru dan cenderung suka menghadapi tantangan . Anak juga suka mengeksplorasi banyak hal, memperhatikan, membicarakan serta menanyakan hal hal yang menarik perhatiannya.

Secara kemampuan pada umur 4 tahun anak mampu mendengar dan memahami suatu hal dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan hal tersebut. Pada usia ini orang tua sudah boleh memperkenalkan anak untuk belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dengan catatan tanpa adanya paksaan dan metode pembelajarannya yang lebih kepada konsep permainan (hlm. 106 dan 109).

Pada usia lima tahun, perkembangan kognitif anak semakin sempurna. Anak mampu berpikir simbolis dan sudah bisa mengenal angka dan huruf. Selain itu, anak usia lima tahun juga sudah memahami ukuran dan bentuk (hlm. 144). Memasuki usia enam hingga tujuh tahun, anak-anak mulai memiliki semangat belajar yang tinggi dan menanyakan hal-hal baru yang belum diketahuinya.

Namun, anak hanya mampu fokus terhadap suatu hal sekitar tujuh hingga sepuluh menit. Selain itu kemampuan logika yang dimiliki juga masih terbatas. Perkembangan kognitif anak pada usia enam hingga tujuh tahun yaitu; mulai mampu berpikir logis, mulai mampu fokus terhadap obyek yang dihadapi, memahami konsep konservasi, mampu menganalisa dan mampu mengelompokkan berdasarkan kategorinya (hlm.153, 162 dan 177).

Stella (2015) juga memaparkan bahwa tahap pemikiran intuitif anak yang terjadi pada usia 5-6 tahun adalah, anak mulai berlatih mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warnanya. Pada usia ini juga imajinasi anak mulai berkembang, biasanya anak mampu memanfaatkan benda-benda disekitarnya untuk bermain (hlm.37-38).

Salah satu stimulasi yang tepat dari orang tua kepada anak ketika memasuki umur 4 tahun diantaranya adalah; membacakan cerita dan mengajaknya berdiskusi tentang isi buku tersebut, melatih menulis angka dan huruf, melatih menggambar dan sering mengajaknya berinteraksi (Lely, 2014: 126).

2.4. Buku

2.4.1 Definisi Buku

Rustan (2009) menjelaskan bahwa buku merupakan 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 dalam buku. Sedangkan daftar isi menjadi peta halaman si pembaca (hlm. 122).

2.4.2 Anatomi Buku

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

2.4.2.1 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.

2.4.2.2 Bagian isi

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

2.4.2.3 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).

2.4.3 Buku Anak

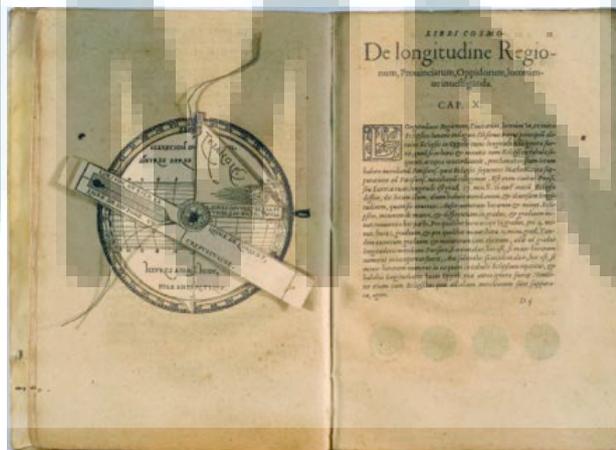
Zeegen (2009, hlm. 114) menyatakan bahwa kebanyakan orang mengenal ilustrasi melalui buku anak. Setelah membaca, mereka masih mengingat cerita, karakter dan adegan digambarkan dalam buku-buku favorit mereka.

Biasanya pada toko buku yang besar akan menyediakan gaya, materi dan genre pada rentang usia tertentu, dari buku interaktif yang menampilkan bentuk dan warna dengan teks sederhana, sampai buku gambar dan pop up (hlm. 115).

2.4.4 Buku Interaktif

2.4.4.1 Buku Interaktif *Movable book*

Seperti yang dijelaskan oleh Alit (2014) *movable book* (buku bergerak), melibatkan peran mekanisme pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek/beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensinya. Melalui *movable book* anak mampu berkomunikasi dengan bentuk, gerak dan visual.



Gambar 2. 2 *Movable Book*

(<http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2014/01/3.png>)

2.4.4.2 **Buku Interaktif *Lift the flap***

Alit (2014) juga menyatakan bahwa teknik *Lift the flap* dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.



Gambar 2. 3 *Lift the flap*

(<http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2014/01/5.png>)

Lift the flap dapat dinikmati oleh anak pada saat membuka susunan kertas (bertumpuk) yang terdapat halaman kertas. Mekanis yang sederhana dan ramah, menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak.

2.4.5 **Penjilidan (*Binding*)**

Penjilidan merupakan salah satu komponen dalam sebuah desain dan memainkan peran konseptual yang penting (Catharine, 2007: 67).

2.4.5.1 *Perfect Binding*

Chatarine (2007) menyatakan bahwa *perfect binding* adalah proses penyatuan halaman dengan merekatkannya secara bersamaan. Teknik yang menghasilkan permukaan rata pada tepinya dengan menjahitnya dan cenderung lebih tahan lama (hlm. 69).

“Perfect Bindings can be a simple and unobtrusive means of holding together collections of postcards, photograph or sketches” (Dorothy, 2009: 80).



Gambar 2. 4 *Perfect binding*

(http://www.printit.london/blog/wp-content/uploads/2015/12/perfectBound_four-cover-crease.gif)

2.5. **Desain Grafis**

Daniel (2014) menyatakan bahwa desain Grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual dan seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan

yang efektif kepada penikmat ataupun konsumen. Dunia desain grafis adalah dunia seni dan ilmu yang begitu indah dan kaya karena terjadinya interaksi yang lekat antara simbol-simbol dan tulisan yang mampu membunyikan cerita harmonis dengan produk yang sedang diilustrasikan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, dan didalamnya terdapat tipografi, ilustrasi, fotografi dan pengolahan gambar dan tata letak (hlm. 5).

2.5.1 Prinsip-prinsip Desain

Lia dan Kirana (2014) berpendapat bahwa pesan visual harus kreatif, asli, inovatif, komunikatif, efisien dan efektif serta indah secara estetis. Memperhatikan beberapa prinsip kerja yang harus selalu diterapkan, merupakan hal yang penting. Prinsip-prinsip itu dibagi menjadi sebagai berikut (hlm. 41):

2.5.1.1 Keseimbangan (*Balance*)

Seperti yang dinyatakan oleh Lia dan Kirana (2014) keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama porsinya secara visual maupun optik. Desain bisa dikatakan seimbang apabila pembagian obyek pada bagian kiri atau kanan, atas atau bawah terkesan sama berat secara visual. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman saat dipandang dan tidak membuat penikmatnya gelisah (hlm. 41).



Gambar 2. 5 *Balance*

(<http://www.theworkspaceglobal.com/wp-content/uploads/2015/12/balance-MAIN.jpg>)

2.5.1.2 **Penekanan/Dominasi (*Emphasis*)**

Menurut Lia dan Kirana (2014) dominasi merupakan prinsip desain yang dapat membangun visual menjadi pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu objek sehingga menjadi pusat perhatian dan mencapai nilai yang artistik. Objek yang dianggap terpenting yang ingin disampaikan kepada konsumen harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat (hlm. 44).



Gambar 2. 6 *Emphasis*

(http://rebeccann07.files.wordpress.com/2011/09/example_dominance1.png)

2.5.1.3 Kesatuan (*Unity*)

Nyoman dan Gusti (2014, dalam Supriyono, 2010) memberikan penjelasan bahwa kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujud maupun kaitannya dengan ide yang melandasi. Desain dapat dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis antara tipografi, ilustrasi, warna dan elemen-elemen desain lainnya.



Gambar 2. 7 *Unity*

(<http://joevue.files.wordpress.com/2011/02/unity.jpg>)

2.5.1.4 Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan suatu objek secara berulang-ulang. Irama merupakan repetisi yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten, juga variasi yang merupakan perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi (Lia dan Kirana, 2014: 42).



Gambar 2. 8 *Rhythm*

(http://canielewicz.files.wordpress.com/2008/02/hill_rhythm.jpg)

2.5.2 Elemen-elemen desain

2.5.2.1 Garis (*Line*)

Garis merupakan elemen desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain. Elemen terbagi menjadi garis melengkung dan garis lurus. Garis dapat membangun sebuah bentuk secara fleksibel sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan (Lia dan Kirana, 2014: 32).

2.5.2.2 Bidang (*Shape*)

Nyoman dan Gusti (2014) menjelaskan bahwa bidang merupakan bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat berupa bentuk geometris atau bentuk yang tidak beraturan (hlm, 39).

2.5.2.3 Warna (*Color*)

Warna merupakan elemen penting dalam obyek desain karena dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan juga dapat menarik perhatian. Dalam penggunaannya, perlu memperhatikan warna apabila ingin menimbulkan kesan dalam desain tersebut (Lia dan Kirana, 2014: 37).

2.5.2.4 Tekstur (*Texture*)

Lia dan Kirana (2014) menjelaskan bahwa tekstur merupakan tampilan permukaan dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara melihat atau diraba. Dalam penggunaannya, tekstur akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih daripada sekadar estetik. Namun dalam desain grafis tidak semua tekstur bersifat nyata (tekstur semu). Tekstur semu merupakan tekstur yang dibuat secara visual dari suatu bidang (hlm. 34).

2.5.2.5 Layout

Rustan (2009) menyatakan bahwa layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media tertentu untuk mendukung konsep yang ingin disampaikan (hlm. 0). Media dengan berbagai ukuran serta berbagai bentuk yang berbeda membutuhkan penerapan layout yang berbeda, juga fungsi dari media-media yang ada membutuhkan penanganan layout yang berbeda pula (hlm. 87).