



### **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. Wayang Potehi



Gambar 2.1. *Wayang Potehi*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

Kuardhani (2011) menjelaskan bahwa Wayang Potehi merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang berasal dari Tiongkok bagian selatan, wayang ini berbentuk orang-orang/tokoh-tokoh leluhur yang berasal dari negeri Tiongkok. Wayang Potehi sendiri berasal dari kata Poo 布 ‘kain’, Tay 袋 ‘kantong’, dan Hie 戲 ‘Wayang’ yang kemudian disebut sebagai boneka kantong. pembuatan Wayang Potehi berasal dari kayu waru yang diukir dan pakaiannya dibuat berdasarkan hasil riset dari sejarah yang bersangkutan. Wayang Potehi adalah wayang boneka yang terbuat dari kain dan beberapa bagian seperti kepala, tangan, dan kaki terbuat dari kayu. Cerita yang diangkat dari Wayang Potehi ini

merupakan cerita leluhur asal negeri Tiongkok yakni mengenai kerajaan, peperangan, masyarakat biasa, cerita rakyat atau legenda. Awal mulanya pertunjukkan Wayang Potehi ditujukan kepada kaisar sebagai hiburan, namun seiring berjalannya waktu Wayang potehi sekarang dipakai untuk ritual keagamaan (hlm. 16-17).

### **2.1.1. Sejarah Wayang Potehi**

Kuardhani (2011) menjelaskan bahwa asal-muasal Wayang Potehi berawal dari lima orang narapidana pada masa Dinasti Tang (617-918) yang dijatuhi hukuman mati. Sambil menunggu hari eksekusi, mereka mengisi waktu dengan membuat boneka yang terbuat dari sepotong kain berbentuk empat persegi panjang. Selanjutnya lima orang tersebut membuat semacam pengiring permainan wayang dari perkakas yang ada di sekitar seperti panci dan piring. Bunyi bunyian merdu yang keluar dari tetabuhan darurat ini terdengar juga oleh kaisar. Kaisar yang merasa terhibur dan senang oleh persembahan ke lima orang ini, lalu kaisar memberi pengampunan kepada mereka berlima (hlm. 13-14).

### **2.2. Teori Buku**

Haslam (2006) menjelaskan bahwa buku merupakan wujud lama atau wadah dari pengumpulan bukti sejarah atau informasi. Buku itu sendiri terbuat dari kulit kayu yang sangat tipis, dan kulit ini dijadikan lembaran untuk menulis (hlm. 6). Definisi ini berbeda dengan KBBI (2005) yang menjelaskan bahwa buku terdiri dari banyaknya lembaran kertas berisikan tulisan maupun kosong yang dijilid menjadi satu bagian (hlm. 172).

### **2.2.1. Anatomi Buku**

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

1. Bagian depan

Bagian depan buku terdapat 7 halaman, diantaranya adalah cover depan (terdapat judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks). Bagian dalam terdapat informasi penerbitan, perijinan, dan dedication (pesan atau ucapan terima kasih penulis), dan yang terakhir adalah kata pengantar, kata sambutan dari pihak lain dan daftar isi.

2. Bagian isi

Bagian isi terdiri dari bab dan sub-bab yang berisi dan membicarakan topik tertentu yang berbeda-beda.

3. Bagian Belakang

Pada bagian belakang, terdapat daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan cover belakang (biasanya berisi sinopsis mengenai isi buku tersebut, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya).

### **2.2.2. Fungsi Buku**

Haslam (2006) menyebutkan bahwa buku merupakan media penyimpanan akan pengetahuan, ide-ide, keyakinan, dan sebagai dokumen (hlm. 6). Drucker (2015) menyebutkan bahwa buku merupakan dokumen yang menjadi ruang informasi maupun catatan kelompok atau pribadi seseorang (hlm. 335).

### 2.2.3. Jenis-jenis Buku

Campbell (2012) menyebutkan bahwa terdapat berbagai macam kategori buku di perindustrian era modern ini, yaitu:

1. *Trade books*

Bagian yang menarik dari buku perdagangan yaitu mencakup buku *hardbound* dan *paperback books*, katagori bukunya adalah buku memasak, buku biografi, *art books*, *coffe-table books*, dan *how to books*. Buku ini termasuk buku anak-anak hingga dewasa.

2. *Professional books*

Buku ini terbagi berdasarkan target terhadap klasifikasi kelompok kerja. Secara tradisional industri *Professional books* terbagi dalam area hukum, bisnis, kedokteran, karya ilmiah, akuntansi, dan buku-buku bidang professional lainnya. Penjualan buku ini dilakukan melalui email, internet, maupun sales tertentu.

3. *Textbooks*

*Textbooks* sudah digunakan oleh pemerintah A.S. dulunya sebagai tingkat dasar untuk mengurangi kebutaan huruf dan meningkatkan pendidikan masyarakat maupun pemerintahan demi memajukan sistem politik dan ekonomi negara. Buku teks ini dibagi menjadi SD sampai SMA, tingkat kejuruan dan perguruan tinggi.

4. *Mass market paperbacks*

*Mass market paperbacks* biasanya digunakan untuk mempromosikan dan menampilkan barang atau peristiwa yang terjadi, buku ini diproduksi secara

cepat. Seiring perkembangan *paperback* digunakan memfokuskan pembaca kelas menengah dan kelas pekerja sehingga memicu rasa takut dan marah terhadap orang kelas profesional dan berpendidikan. Kategori buku yang hanya dijual di tempat tertentu seperti toko-toko obat, supermarket, bandara, atau toko buku lainnya.

5. *Religious books*

Buku ini merupakan buku terlaris setelah perang dunia II karena menciptakan industri besar untuk keagamaan demi tercapainya keamanan dan kedamaian. Kategori buku ini yaitu alkitab, al-quran, dan kitab lain, serta buku religi berisikan beragam versi topik seperti perdamaian, ras, kemiskinan, gender dan tanggung jawab kewarganegaraan.

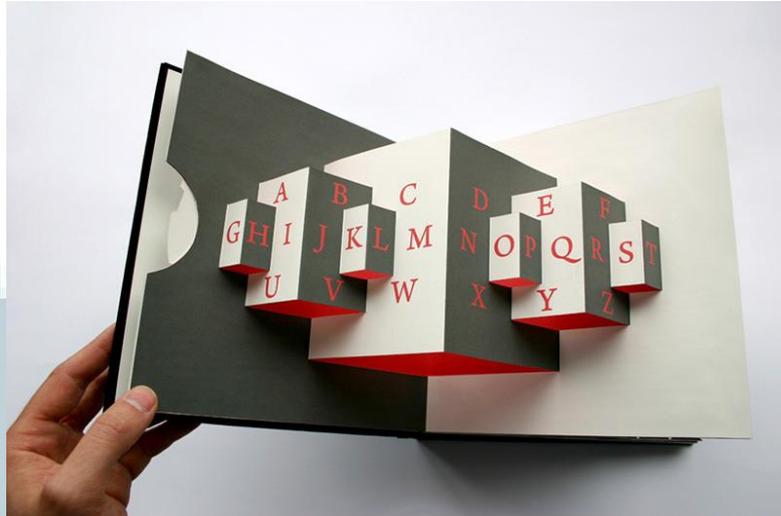
6. *Reference books*

Kategori buku ini seperti kamus, ensiklopedia, atlas, dan buku yang berhubungan dengan hukum dan kesehatan. Buku yang paling banyak dicari masyarakat adalah buku ensiklopedi dan kamus, pada umumnya ensiklopedi berisi menjabarkan pengetahuan manusia dengan filsuf Yunani Aristoteles.

7. *University press book*

Kategori buku ini mencakup teori kritik, sejarah, filsafat kontemporer, dan lainnya. Kategori buku ini diterbitkan untuk pembaca dari kelompok-kelompok tertentu (hlm. 295-301).

### 2.3. Buku Interaktif



Gambar 2.2. *Movable Book*

(Sumber : <http://www.howdesign.com/>, 2016)

Dyk dan Hewitt (2010) menjelaskan konsep ini dikemas dengan menyusun beberapa kertas, dan menyisahkan beberapa bagian kertas untuk dibuka tutup. Ketika kertas flap dibuka, maka pada halaman dibawah kertas flap yang dibuka tersebut terdapat informasi atau konten lainnya. Biasanya teknik ini biasanya digunakan untuk informasi tambahan, pesan, penjelasan, dan lain-lain (hlm. 20).

U  
M  
M  
N

### 2.3.1. *Pop-Up Books*



Gambar 2.3. *Pop-up books*

(Sumber : <http://www.bestpopupbooks.com/>, 2016)

Cullinan (2005) menyebutkan bahwa *pop-up books* disebut juga dengan *movable books* merupakan buku yang mempunyai gambar ilustrasi yang dapat timbul atau muncul, bahkan berdiri dan merupakan bagian dari *art books* (hlm. 563). Jackson (2003) menjelaskan bahwa *Pop-up* merupakan teknik dimana memunculkan gambar ilustrasi maupun infografis yang timbul. *Pop-up* itu sendiri menggunakan potongan kertas tiap lembarnya sehingga dapat membuat gambar menjadi timbul ataupun berdiri dan berkesan menjadi tiga dimensi. Pemilihan bahan kertas dapat berpengaruh pada hasil *Pop-up*, kertas yang dipakai biasanya berukuran A4 dan A3 (hlm. 9, 10).

### 2.3.2. *V-flod*

Dyk dan Hewitt (2010) menjelaskan bahwa *V-fold* adalah teknik paling sederhana yang sering digunakan pada buku interaktif dan paling dikenal secara

umum. Teknik *V-fold* biasanya diaplikasikan pada bagian tengah buku, bila buku di buka akan menimbulkan lipatan berdiri tegap seperti muncul dari bagian tengah buku.

### 2.3.3. *Floating Layer*



Gambar 2.4. *Floating Layer*

(Sumber : <http://www.extremepapercrafting.com>, 2009)

Jackson (2003) menjelaskan bahwa *Floating layer* merupakan teknik yang menggunakan kertas tambahan dan *layer* tambahan untuk menimbulkan kesan melayang. Pada umumnya teknik ini di letakan di antara lipatan buku, ketika buku dibuka maka gambar yang menggunakan teknik ini akan berada di tengah-tengah udara atau melayang.

### 2.3.4. *Pull Tab*



Gambar 2.5. *Pull Tab*

(Sumber : <http://scandimummy.com/>, 2016 )

Dyk dan Hewitt (2010) menjelaskan bahwa *Pull-tab* adalah teknik yang menggunakan media kertas tambahan, pita atau tali. Teknik *pull-tab* memiliki mekanisme tarik atau ditekan untuk memunculkan konten baru.

### 2.3.5. *Lift the flap*



Gambar 2.6. *Lift the flap*

(Sumber : <http://www.imago.co.uk/>, 2015)

Alit (2014) menjelaskan bahwa penyusunan/penumpukan beberapa kertas, lalu menungci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar kertas agar dapat dibuka dan ditutup merupakan teknik *Lift the flap*. Buku dengan teknik ini dapat dinikmati oleh anak pada saat membuka susunan kertas yang terdapat pada halaman. Mekanis lift the flap yang sederhana dan ramah dapat mendekatkan dengan target pasar anak-anak (diambil dari dgi.or.id).

### **2.3.6. Ukuran Buku**

Akbar (2001) menjelaskan bahwa ukuran buku yang sesuai untuk anak usia 6 – 8 tahun adalah 21.5 x 21.5 cm, 21.5 x 27 cm, dan 22 x 28 cm dengan huruf atau teks yang tidak terlalu kecil dan tidak terlalu dekat (hlm. 40).

### **2.3.7. Penjilidan (*Binding*)**

Catharine (2007) Salah satu komponen dalam sebuah desain dan yang memainkan peran konseptual yang penting yaitu penjilidan (hlm. 67).

### **2.3.8. *Perfect Binding***

Dameria (2012) mengatakan bahwa perfect binding adalah proses penyatuan halaman dengan merekatkannya lem pada bagian punggung buku, sistem ini juga dikenal dengan jilid lem. Teknik ini dapat dilakukan secara masinal maupun manual (hlm. 63).

## 2.4. Teori Ilustrasi



Gambar 2.7. Contoh Ilustrasi

(Sumber : <http://www.adazing.com/>, 2013)

Zeegen (2009) menjelaskan dalam artian umum ilustrasi bisa dipahami sebagai seni grafis (graphic art). Pada prinsipnya ilustrasi mempunyai kedudukan diantara seni dan desain grafis. Ilustrasi merupakan salah satu bentuk langsung dari komunikasi visual (hlm. 6). Zeegen (2005) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah perpaduan gambaran ekspresi, perasaan, imajinasi maupun sejarah/peristiwa dari pribadi seseorang (hlm. 10).

### 2.4.1. Ilustrasi Untuk Anak

Zeegen (2009) menjelaskan bahwa Ilustrasi merupakan salah satu media penyampaian informasi secara visual yang dapat diaplikasikan pada berbagai media. Ilustrasi dapat mengkomunikasikan sebuah pesan, dan bagaimana pesan tersebut dapat tersampai kepada audien (hlm. 6).

Zeegen (2009) berpendapat bahwa dengan adanya ilustrasi, maka pembaca dapat menangkap dengan baik informasi dan pesan yang ingin disampaikan (hlm. 20). Pada umumnya ilustrasi dibagi menurut media pembuatannya yaitu ilustrasi manual dan digital. Ilustrasi manual dibuat dengan menggunakan media pensil, pen, atau kuas, sedangkan ilustrasi digital dibuat dengan media digital dalam bentuk vector atau digital painting. Ilustrasi yang dibuat dengan cara digital dapat terlihat lebih rapih dan stabil (hlm. 56, 58).

Wright (2008) mengatakan bahwa ilustrasi dapat membantu anak memahami isi dan konten sebuah buku. Ketertarikan anak membaca buku secara mandiri dapat melewati warna, karakter dan latar yang ada dalam ilustrasi, penggabungan teks dan ilustrasi (hlm. 4-5).

#### **2.4.2. Studi Karakter**

Bancroft (2006) menyebutkan bahwa pembuatan karakter harus dibuat berdasarkan orisinalitas dari desainer itu sendiri yang akan digunakan pada media visual. Tujuan dari karakter dibuat yaitu untuk memenuhi kebutuhan naskah, scene, game, atau sejarah yang cocok untuk alur cerita. Karakter yang dibuat harus bisa menggambarkan atau mengekspresikan kepribadian dari karakter tersebut (hlm. 13).

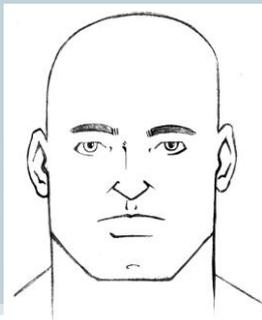
Hirarki dari suatu karakter harus diperhatikan. Di dunia karakter desain lebih cenderung ke *simplicity* (kesederhanaan) atau *realism* (berdasarkan kenyataan) (hlm. 18). Dalam membuat karakter berdasarkan umur haruslah memperhatikan proporsi karakter tersebut, terutama dari segi bentuk tubuh (hlm. 101). Pemahaman dari sebuah karakter sangat diperlukan baik dari bentuk dan

anatomi tubuh. Referensi sangat diperlukan dalam menciptakan sebuah karakter, terutama untuk menyesuaikan anatomi (hlm. 111).

Pada umumnya dari sebuah karakter dibangun berdasarkan kombinasi dari bentuk dasar. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan perbedaan dari ukuran, bentuk, dan proporsi yang akan mengekspresikan kepribadian karakter. Tillman (2011) menyatakan bahwa bentuk sangat diperlukan dalam menciptakan wajah karakter dan tubuh karakter guna untuk menunjukkan *personality* (karakteristik) pada karakter tersebut. (hlm. 73).

Di dalam bukunya, Tilman (2011) membagi bentuk menjadi tiga elemen, yaitu ;

1. Kotak



Gambar 2.8 Bentuk Kotak

(Sumber : Creative Character Design)

Bentuk kotak pada sebuah karakter biasa dipersepsikan sebagai ketegasan, keseimbangan, kepercayaan, kejujuran, ketentraman, kenyamanan, keamanan, keseimbangan, dan kejantanan. Bentuk kotak biasa digunakan dalam menciptakan karakter pahlawan.

## 2. Lingkaran

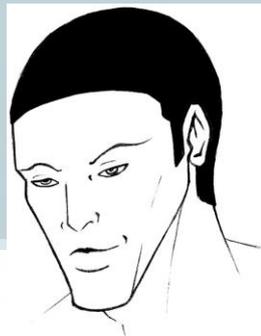


Gambar 2.9 Bentuk Lingkaran

(Sumber : Creative Character Design)

Bentuk lingkaran biasa dipersepsikan sebagai karakter baik dan lucu. Tidak hanya baik, tetapi juga dapat melambangkan bentuk kesempurnaan, keanggunan, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.

## 3. Segitiga



Gambar 2.10 Bentuk Segitiga

(Sumber : Creative Character Design)

Bentuk segitiga pada karakter dapat menyampaikan sebuah kejahatan, agresi, kekuatan, perselisihan, hal yang berbahaya, dan ketegangan. Bentuk segitiga pada umumnya dipakai ketika menciptakan karakter penjahat.

### 2.4.3. Karakter

Wigan (2007) menjelaskan bahwa dalam sebuah buku, karakter dapat difungsikan sebagai tokoh utama dan pendukung. Di dalam buku ilustrasi penggambaran karakter pada umumnya dibuat non-realis atau kartun dengan penyederhanaan di beberapa aspek agar mudah diingat dan menarik (hlm. 94).

Woodcock (2007) menjelaskan bahwa penerapan karakter non-realis biasanya memiliki anatomi 2:1 pada buku anak-anak yang memiliki kepala lebih besar didapatkan berdasarkan fakta bayi yang baru lahir memiliki kepala yang lebih besar dibandingkan badannya, Karakter dengan perbandingan 2:1 memiliki kesan imajinatif dan akrab dengan dunia anak, penyederhanaan karakter dilakukan tanpa menghilangkan sifat aslinya karena hanya menghilangkan beberapa bagian untuk menghilangkan kesan detail, realis atau dewasa (hlm. 75-78).



Gambar 2.11 Contoh Proporsi badan skala 2:1

(Sumber : <http://bourgeoismedia.com/images/Super-Readers-Character-Design-2-1.png> )

Tilman (2011) menjelaskan bahwa *Archetype* sangat penting dalam membuat karakter, *archetype* itu sendiri merupakan berbagai macam tipe karakter yang memiliki peran dan sifat-sifat khas, karakter-karakter tersebut ditemukan di dalam

berbagai cerita dari berbagai kebudayaan dan karakter-karakter tersebut memiliki persamaan dalam sifat atau peran di dalam cerita (hlm. 11-12). McCloud (2006) menambahkan bahwa ada 4 elemen dalam pembentukan karakter yaitu:

1. Ekspresi

6 emosi dasar yang dimiliki oleh manusia dapat menyampaikan sebuah pesan tanpa menggunakan kata-kata, emosi tersebut adalah bahagia, terkejut, sedih, takut, marah dan terganggu. Emosi dasar tersebut dapat menyampaikan pesan yang berbeda dengan menambahkan intensitas dari satu ekspresi atau ekspresi yang merupakan kombinasi dari 2 ekspresi atau lebih (hlm. 82-83).

2. Bahasa Tubuh

Tubuh juga mampu menyampaikan sebuah ekspresi dan memperkuat ekspresi yang disampaikan oleh ekspresi muka. Ekspresi muka mempunyai hubungan kolerasi dengan gerakan tubuh yang disebut dengan gestur. Gestur merupakan indikator yang kuat dalam menyampaikan kepribadian, kedudukan dan perasaan (hlm. 104-105).

3. Sifat

Sifat dari seorang karakter tercipta dari interaksi yang mereka alami dengan karakter-karakter lain, lingkungan karakter tumbuh dan kejadian-kejadian/peristiwa yang terjadi di dalam hidup karakter tersebut yang membentuk sifat karakter tersebut secara alami (hlm. 72-73).

4. Penampilan

Penampilan dari suatu karakter ditentukan dari desain dari bentuk kostum dan perbedaan bentuk antar karakter. Memberikan karakter bentuk badan yang berbeda, ukuran, postur yang berbeda dapat diperdalam dengan membuat desain kostum yang sesuai dengan karakter tersebut yang disertai berbagai kebiasaan dalam bahasa tubuh, ekspresi muka, pola berbicara dan pose (hlm. 74-75).

## **2.5. Psikologi Perkembangan Anak**

Gunarsa (2008) menjelaskan bahwa anak usia 6-8 tahun adalah masa dimana anak sudah memasuki sekolah dan berarti memiliki lingkungan kehidupan yang luas. Pada usia ini anak-anak belajar untuk bertingkah laku sesuai apa yang diharapkan oleh kelompoknya atau sudah memul, karena itu nilai-nilai dan kaidah-kaidah ditentukan oleh norma-norma yang terdapat pada lingkungannya (hlm. 69).

Stella (2015) tahap pemikiran intuitif anak yang terjadi pada usia 5-6 tahun yaitu, anak mulai berlatih mengelompokkan objek berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna. Di usia ini imajinasi anak mulai berkembang dengan kebiasaan anak yang mampu memanfaatkan benda-benda disekitarnya untuk bermain (hlm. 37-38).

Lely (2014) pada usia 6-7 tahun, anak-anak memiliki semangat belajar yang tinggi dan selalu ingin tahu dengan hal-hal baru yang belum diketahuinya. Pada usia ini anak hanya mampu fokus terhadap suatu objek atau hal sekitar 7-10 menit, dan kemampuan logika yang dimiliki anak juga masih terbatas. Pada usia 6-7 tahun perkembangan kognitif anak yaitu seperti; mulai mampu berpikir logis, mulai mampu fokus terhadap objek yang dituju, mulai mampu memahami konsep

konservasi, menganalisa, dan mampu mengelompokan berdasarkan kategorinya (hlm. 153, 162 dan 177).

Soetjiningsih (1995) anak memasuki usia 7-8 tahun sudah mampu berinisiatif sendiri dan berpartisipasi pada permainan anak praremaja (hlm. 77). Suherman (1999) menjelaskan pada masuk usia sekolah atau masa sekolah anak-anak akan cenderung senang dengan permainan atau keterampilan intelektual, fantasi. Salah satu yang disukai anak-anak usia 6-8 tahun yaitu buku, dengan adanya buku-buku bergambar dapat membantu anak untuk mengekspresikan perasaan atau imajinasi mereka (hlm. 74-76).

## **2.6. Tipografi**

Haslam (2005) menjelaskan bahwa Tipografi berfokus pada strukturisasi dan pengaturan bahasa visual. Jenis huruf dan tingkat keterbacaan huruf yang dipakai dapat mempengaruhi dan mendukung pesan apa yang disampaikan dalam suatu media (hlm. 60). Rustan (2009) menjelaskan bahwa setiap jenis huruf mempunyai sifat/dapat memberi kesannya masing-masing yang berbeda satu dengan lainnya. Tidak ada keharusan menggunakan jenis yang mana karena semua penggunaan huruf jenis huruf *serif* dan *sans serif* perlu disesuaikan dengan isi pada keseluruhan (hlm. 28-29). (2010) beliau juga menambahkan *typeface* seperti *sans serif* yang bentuknya sederhana dan mudah dikenali cocok untuk anak-anak (hlm. 79).

## 2.7. *Layout*

Rustan (2009) mengatakan bahwa *layout* merupakan tata letak dari semua elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan (hlm. 0). *Layout* yang berbeda dibutuhkan dan diterapkan pada media dengan ukuran serta berbagai bentuk, selain itu fungsi dari media-media yang ada membutuhkan penanganan *layout* yang berbeda pula (hlm. 87).

## 2.8. **Warna**

Lauer (2008) menjelaskan bahwa warna dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Warna dapat digunakan untuk mengisi halaman, area, atau objek sehingga terlihat penuh dan mendapatkan atensi. Komposisi warna bergantung kepada cahaya, pigment ataupun media yang dipakai. Di dalam warna itu sendiri terdapat tiga warna utama yaitu : merah, hijau, dan biru atau yang biasa disebut dengan RGB (*red, green, blue*) (hlm. 252).

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 berkesan dinamis dan meriah. Menurut buku *Color Basic* terdapat beberapa warna berdasarkan sifatnya:

1. Biru : tenang, sejuk, kebenaran, damai
2. Hijau : alami, sehat, sensitif, stabil
3. Kuning : ceria, edukasi, jujur, adil
4. Ungu : agung, pemikiran, personal, keindahan

5. Pink : ceria, romantis, lembut
6. Orange : kreatif, optimis, dinamis
7. Merah : energi, gairah, cerah, kuat
8. Coklat : alami, hangat
9. Abu-abu : kuat, idealis, dinamis
10. Netral : natural, warna untuk semua, klasik

Warna dapat berinteraksi dengan memainkan komposisi warna dan ruang, warna juga dapat menunjukkan/mewakili emosi seseorang, warna juga dapat mempengaruhi psikologi, emosi, dan sosial seseorang (hlm. 261, 283). Samara (2006) menjelaskan bahwa warna dasar untuk anak adalah warna primer seperti merah, hijau dan kuning, setelahnya warna kombinasi percampuran warna primer, lalu warna hitam dan abu-abu yang dijadikan sebagai unsur netral yang melengkapi (hlm. 237). Menurut Wright (2008) warna-warna yang cerah sangat cocok untuk menarik perhatian anak (hlm. 4-5).

UMMN