



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

Telaah Literatur

2.1 *Picture Book*

Buku merupakan media yang sangat dekat dengan hidup manusia. Berawal dari manusia yang ingin mendokumentasikan informasi yang terjadi, manusia mulai membuat *cave painting*. Kemudian huruf ditemukan dan tulisan menjadi alat komunikasi. Pendokumentasian informasi pun berkembang dengan menuliskan informasi di atas bongkahan batu dengan cara dipahat.

Dengan berjalannya waktu, manusia mulai mengembangkan media yang lebih praktis dibandingkan batu, dan *papyrus* yang ditemukan di Mesir merupakan bentuk awal dari kertas masa kini. *Papyrus* merupakan lembaran kayu yang dikeringkan yang digunakan untuk menulis. Kumpulan lembaran *papyrus* digulung, dan gulungan ini menjadi bentuk awal dari buku.

Pada masa ini, buku hanya dapat dimiliki oleh kalangan terbatas karena tingkat produksinya yang sulit. Buku menjadi benda berharga karena penduplikasiannya dilakukan secara manual, sehingga pengetahuan manusia pun sangat terbatas.

Namun semenjak ditemukannya mesin cetak oleh Gutenberg pada tahun 1440, produksi buku menjadi lebih massal, informasi lebih mudah didapat. Buku menjadi salah satu sumber pengetahuan manusia.

Elemen buku terdiri dari:

1. Teks: kumpulan kata yang disusun untuk menyampaikan suatu pesan
2. Ilustrasi: merupakan gambar yang menjelaskan isi dari teks.

Picture book merupakan salah satu jenis literatur yang bisa mengkomunikasikan dan menggambarkan kepada penggunanya, yaitu usia anak-anak hingga remaja. *Picture book* berkomunikasi melalui gambar dengan teks sebagai elemen pendampingnya. Seperti jenis literatur lainnya, buku bergambar dapat memperkaya dan memperluas latar belakang pengalaman, perbendaharaan kata, estetika, selera dari pembacanya mudanya dengan berbagai macam gambar, pengalaman yang mewakili, plot, karakter dan tema (Patricia J. Cianciolo, 1997).

2.1.1 Syarat *Picture Book*

Menurut Carol Whiteley (2002), karena penggunaan kata yang sedikit, sebuah *picture book* harus dapat memilih kata-kata yang tepat. Mereka harus dapat menyampaikan cerita dengan baik, menarik dan dapat dipahami pembacanya, sekaligus dapat membawanya berimajinasi ke tempat-tempat yang menarik.

Kata-kata yang dipilih harus efektif. Seperti cerita pendek untuk orang dewasa, sebuah *picture book* harus dapat menarik perhatian pembaca dengan cepat dengan kalimat yang sederhana melalui kejadian-kejadian, dan diselesaikan dengan kesimpulan yang memuaskan.

Tema dari sebuah *picture book* harus disesuaikan dengan karakter atau pengertian kelompok pembaca yang dituju, dalam hal ini anak-anak. Untuk anak-anak dapat dibuat cerita yang bertemakan kejadian sehari-hari, binatang dan fantasi. Sebuah *picture book* dapat memasukkan drama atau konflik kedalamnya, untuk mendorong dan mendukung pandangan hidup yang positif pada anak.

2.1.2 Tipe-tipe *Picture Book*

Berdasarkan isinya, menurut Larry Swartz (2009), *picture book* dapat dibagi menjadi:

1. *Alphabet Book*

Buku ini umumnya ditujukan untuk anak berusia 0-1 tahun. Buku ini berisi susunan alfabet disertai dengan ilustrasi pada setiap abjadnya. Ilustrasi yang dibuat merupakan objek dengan awalan huruf dari abjadnya.

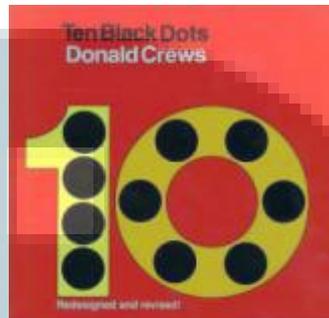


Gambar 2.1 Buku Matthew ABC Karya Peter Catalanotto.

(http://c.buyoly.com/matthew_abc_p3_lg.jpg)

2. *Counting Book*

Isi buku ini membantu anak dalam belajar angka dan pengertiannya.



Gambar 2.2 Cover Buku *Ten Black Dots* Karya Donald Crews.

(<http://covers.openlibrary.org/w/id/430269-L.jpg>)



Gambar 2.3 Buku *Ten Black Dots* Karya Donald Crews.

(<http://2.bp.blogspot.com/-i2xILkj7raw/TZDGIQoavFI/AAAAAAAAAEf8/uryPCNERoGg/s1600/monday6.jpg>)

3. *Wordless Book*

Wordless book memiliki banyak gambar ilustrasi dengan sedikit atau bahkan tidak ada sama sekali di dalamnya. Buku ini membantu anak dalam mengembangkan interpretasi dan respon anak melalui gambar



Gambar 2.4 Buku *Pictureescape* Karya Elisa Gutierrez.

(http://www.alcuinsociety.com/awards/2005/images/CH_pictureescape.jpg)

4. *Picture Story Book*

Berbeda dengan buku-buku sebelumnya, *picture story book* memiliki elemen cerita. Buku ini merupakan penggabungan antara gambar ilustrasi dengan cerita fiksi dan memiliki elemen teks.



Gambar 2.5 Buku *Peter Rabbit* Karya Beatrix Potter.

(http://4.mshcdn.com/wp-content/gallery/peter-rabbit/peter_rabbit_8.jpg)

5. *Poems as Picture Book*

Buku ini menyajikan interpretasi visual dari perumpamaan verbal.



Gambar 2.6 Buku *Jabberwocky* Karya Lewis Carroll.

(<http://6cathie.com/files/2011/06/lewis-carroll-jabberwocky-1-2hcz4j.jpg>)

6. *Traditional Tale*

Buku ini menceritakan tentang dongeng dari berbagai macam kebudayaan.

Biasanya *style* ilustrasi disesuaikan dengan kebudayaan yang diangkat.



Gambar 2.7 Buku *Lon Po Po* Karya Ed Young.

(<http://gatheringbooks.files.wordpress.com/2011/02/lonpopo2.jpg>)

7. *Information Picture Book*

Buku ini menyajikan pembelajaran yang lebih luas mengenai informasi di sekitar kita. Isi yang dibahas umumnya mengenai kehidupan sehari-hari.

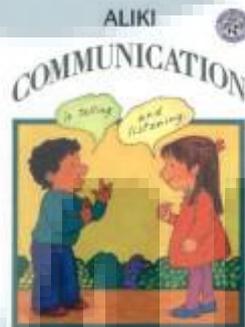


Gambar 2.8 Buku *Ten Things I Can Do To Help My World* Karya Melanie Walsh.

(<http://2.bp.blogspot.com/-ZjUJrMCDLcg/TbhMV3PgkPI/AAAAAAAAAHAw/wzAnUd0l-yM/s1600/10things3.jpg>)

8. *Graphic Picture Book*

Buku ini menggunakan *format* komik strip, memakai balon kata dan narasi. Tampilan isinya hampir menyerupai komik pada umumnya.

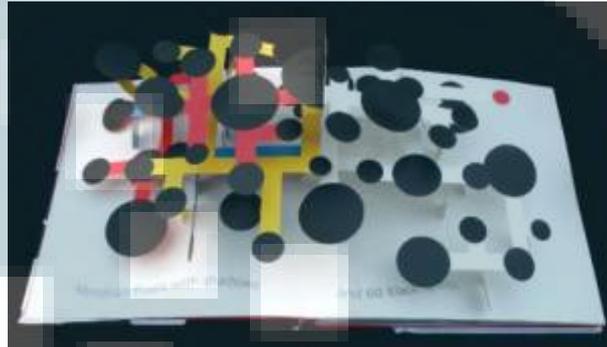


Gambar 2.9 Buku *Communication* Karya Aliki.

(http://ecx.images-amazon.com/images/I/51FTMZJZAFL._SL500_AA300_.jpg)

9. *Pop-up Book*:

Buku ini menggunakan teknik *paper engineering* yang dapat memberikan *visual* 3 dimensi ketika halamannya dibuka. Tema yang diangkat beragam.



Gambar 2.10 Buku *Yellow Square* Karya David Carter.

(<http://www.brainpickings.org/wp-content/uploads/2011/01/600blackspots6.jpg>)

2.2 *Interactive Design*

Interactive design adalah penyusunan dari elemen grafis, teks, video, foto, ilustrasi, suara, animasi, gambar 3D, *virtual reality*, dan media lain ke dalam sebuah data interaktif.

Tidak ada yang tahu dengan pasti sejarah awal mulanya *interactive design*. Namun cikal bakal *interactive design* sudah terlihat ketika orang Amerika dan suku lainnya menggunakan asap sebagai isyarat untuk berkomunikasi jarak jauh. Suku *Celts* dan *Inuit* memakai batu sebagai tanda untuk berkomunikasi dari waktu ke waktu.

Berabad-abad berikutnya, pada tahun 1830, Samuel Morse menciptakan sistem untuk mengubah informasi ke dalam gelombang elektromagnet. Sistem ini berupa rangkaian nada suara (*on* dan *off*) yang merupakan pengkodean dari sebuah huruf. Lebih dari 50 tahun kemudian, kode Morse dan telegram menyebar di seluruh dunia. Morse tidak hanya menciptakan telegram, tetapi juga seluruh sistem untuk menggunakannya: dari sistem elektrik, mekanisme untuk menyadap kode, sampai pelatihan operator telegram (Dan Saffer, 2009).

Menurut Lisa Graham (2010), interaktif adalah kombinasi dari media yang berbeda kedalam presentasi digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi. Beberapa media yang digunakan dalam presentasi digital tersebut adalah tipografi, gambar, animasi, video, suara dan *virtual reality* (simulasi dengan gambar, suara dan sensor yang mengelilingi dan meresponi aksi dari penggunanya).

Salah satu alasan mengapa interaktivitas sangat kuat adalah banyak aktivitas tradisional seperti membaca, berbicara, atau melihat video dapat dilakukan di komputer. Interaktifitas dapat mengontrol pengguna media tersebut.

Pembaca mengamati jalan cerita tetapi tidak dapat mengubah hasil dari cerita. Sebaliknya, pembaca dari sebuah dokumen interaktif dapat mengubah kecepatan, langkah, dan urutan dari informasi menjelajah atau mengabaikan sebuah pesan, tergantung dari setiap individu.

Menambahkan hiburan pada sebuah desain interaktif merupakan salah satu cara untuk memperoleh perhatian pembaca. Namun harus berhati-hati dalam menciptakan hiburan agar dapat berbicara pada target umur yang dituju.

Sebuah produk yang dituju untuk anak sekolah dasar lebih mengarah kepada teka-teki dan permainan aktivitas, sementara produk untuk peminat mobil antik dapat ditambahkan kuis pertanyaan mengenai mobil atau simulasi daya mobil. Cara paling mudah untuk menambahkan elemen hiburan adalah melalui permainan.

2.2.1 Desain Media Interaktif

Perbedaan desain pada media konvensional (kertas) dengan media interaktif (layar) menurut Lisa Graham (2010):

Media konvensional (kertas):

1. Selama *typeface* yang dipakai sesuai dengan *style* dan *tone* dari rancangan.
2. Ukuran 9, 10 dan 11 *point* adalah ukuran yang biasa digunakan pada sebuah dokumen.
3. *Spacing*: ekstra ketat dan ekstra lebar jarak antar huruf, antar kata dan *leading* adalah jenis jarak yang digunakan pada rancangan yang akan dicetak.
4. Ketebalan: semua jenis ketebalan selama masih terbaca.
5. Warna dan kontras: secara umum, semakin tinggi kontras, semakin mudah tulisan dapat dibaca.

Layar:

1. *Typeface*: pada layar, *typeface* yang digunakan adalah yang tingkat keterbacaannya tinggi pada ukuran yang lebih besar, seperti *typeface serif* dan *sans serif* yang relatif bekerja dengan baik pada ukuran yang besar maupun yang kecil. Sedangkan *typeface* dekoratif, *script*, *condensed*, dan *expanded* sebaiknya dihindari untuk *body copy* atau huruf kecil.
2. Ukuran: resolusi layar yang kecil membuat teks berukuran dibawah 12 menjadi sulit dibaca.
3. *Spacing*: jarak yang terlalu dekat membuat ujung dari huruf menjadi tidak jelas.
4. Berat: huruf yang tipis menjadikannya susah terbaca pada layar kecuali pada ukuran yang sangat besar.
5. Warna dan kontras: warna sulit dikontrol karena ditayangkan pada layar yang berbeda-beda tingkat warnanya. Kontras yang tinggi antara tulisan dengan latar membantu keterbacaan dari tulisan, tidak terpengaruh oleh ditampilkan oleh jenis monitor.

2.3 Character Design

Sebuah karakter mempunyai peranan penting dalam berjalannya sebuah cerita. Tidak hanya dari sifat dan emosi, namun penampakan sang karakter juga harus diperhatikan agar dapat mencerminkan kepribadian yang dimaksud cerita.

Selain itu, penampilan karakter juga berpengaruh dengan jenis cerita. Misalnya, sebuah cerita horor tidak cocok bila memakai karakter dengan penampilan lucu. Penampilan sebuah karakter dapat berwujud macam-macam tergantung dari tujuan pemakaiannya.

2.3.1 Macam-macam *Character Design*

Menurut Gumelar (2011), secara garis besar menggambar ilustrasi di seluruh dunia mempunyai 4 aliran gaya gambar utama, yaitu:

1. *Cartoon Style*

Cartoon berarti gambar lucu. Karakter *cartoon style* cenderung mengacu kepada tokoh yang lucu. *Cartoon animation* artinya animasi gambar lucu.



Gambar 2.11 Donald Duck

(http://media.comicvine.com/uploads/0/77/292327-110735-donald-duck_large.jpg)

2. *Semi Cartoon Style (Semi Realism Style)*

Merupakan gabungan gaya gambar realis dan *cartoon*, seperti karikatur adalah ciri yg paling khas. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya

tergantung dari *skill* gambar realis dan *cartoon* yg digabungkan dan ini merupakan tingkatan dari *comic artist* itu sendiri.

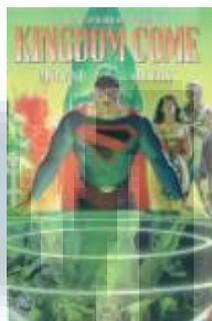


Gambar 2.12 Sailor Moon

(<http://download-sailor-moon-episodes.edogo.com/wp-content/uploads/2010/08/eternal-sailor-moon.jpg>)

3. *Realism Style*

Gaya gambar realis merupakan gaya gambar komik yang dibuat cenderung mendekati *anatomy* dan *physiology*, postur tubuh dan wajah karakter pada dunia nyata. Karakter cenderung mengacu pada ras tertentu.



Gambar 2.13 Kingdom Come

(http://www.dccomics.com/media/product/9/9/9978_400x600.jpg)

4. *Fine Art Style*

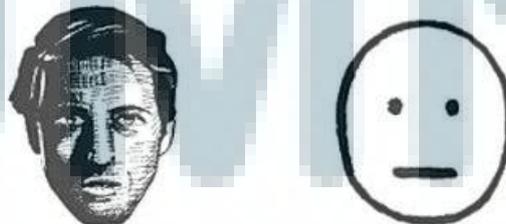
Gaya gambar dimana menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikiran artisnya, tanpa melihat orang tersebut punya *background* seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung *decorative* atau *abstract*, tujuan utama adalah rasa seni itu sendiri tanpa diikat oleh bentuk *cartoon*, semi *cartoon* & realis itu ataupun aturan perspektif, *lighting* dan *shading* yang ada.



Gambar 2.14 Lukisan Bali

(http://photos.igougo.com/images/p264704-Bali-Decorative_Art_in_the_Fabric.jpg)

Menurut Scott Mccloud (1993), kartun lebih mudah untuk dipahami oleh pembaca karena menghilangkan banyak detail dari sebuah karakter.



Gambar 2.15 Perbandingan Karakter

(*Understanding Comics* Karya Scott Mcclouds, 1993)

Pada gambar sebelah kiri atas, gambar realis memberikan gambaran jelas tentang figur seseorang. Bentuk mata, hidung, mulut, dan rambut yang semakin jelas membuat karakter tersebut semakin terklasifikasi menjadi sosok figur. Sedangkan, pada gambar sebelah kanan atas, semakin banyak dihilangkan detailnya, karakter tersebut menjadi semakin mudah dimasuki siapa saja.



Gambar 2.16 Perbandingan Karakter (2)
(*Understanding Comics* Karya Scott Mcclouds, 1993)

Dalam mendesain karakter binatang, yang perlu diperhatikan adalah keseimbangan antara atribut manusia dan hewan yang akan ditampilkan karakter melalui sifat dan kebiasaannya. Karakter yang mengarah pada hewan atau manusia akan menjadi acuan dalam desain, apakah lebih realis atau lebih mengarah ke kartun.

Bila karakternya lebih memiliki sifat binatang, maka desain yang diambil lebih mengarah kepada anatomi yang realistis. Bila karakter memiliki lebih banyak sifat manusia, maka desain yang dipakai adalah binatang dalam *style anthropomorphic*.

Dalam desain *anthropomorphic*, binatang tetap memiliki atribut seperti binatang, misalnya gajah memiliki hidung panjang dan telinga lebar, tetapi dapat didesain menjadi memiliki karakter seperti manusia dengan memberikan *gesture* manusia, berdiri diatas dua kaki, memiliki jari, dan sebagainya. (Tom Brancroft, 2006)

2.4 Desain Untuk Anak

Dalam mendesain, rancangan harus dibuat sesuai target pengguna yang dituju. Begitu pula dengan anak-anak, harus dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian anak sehingga tujuan dari desain tersebut tercapai. Menurut Louis Lazaris (2009) dalam artikelnya yang berjudul *Designing Website for Kids Trends and Best Practices* pada *Smashing Magazines*, menjelaskan prinsip desain yang dapat menstimulasi anak yaitu:

1. Warna cerah

Warna yang cerah selalu dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lama. Selain itu, warna sangat berpengaruh terhadap *mood* sebuah desain.

Menurut Paul Lindstrom (1994), warna hangat, seperti merah atau *orange*, cenderung bersifat menstimulasi dan membangkitkan gairah atau semangat. Sedangkan warna dingin, seperti biru atau hijau, cenderung bersifat tenang.

2. Suasana ceria

Dalam artikel tersebut, penulis mengatakan bahwa anak-anak akan cenderung ingat dan kembali ke sebuah situs web apabila ia mempunyai pengalaman menyenangkan ketika mengaksesnya. Dalam sebuah rancangan desain, suasana yang ceria dapat diperoleh melalui karakter. *Gesture* dan ekspresi karakter yang ceria dapat mempengaruhi keceriaan pembaca.

3. Elemen-elemen alam

Anak-anak lebih terstimulasi oleh hal-hal yang dapat berhubungan dengan mereka. Salah satunya adalah alam. Elemen-elemen yang terdapat pada alam seperti air, pohon, rumput dapat memberikan daya tarik pada anak.

4. Elemen yang besar

Anak-anak menyukai elemen yang jelas, sederhana dan mudah dikenali. Elemen yang besar membuat *point of interest* yang menonjol dan terbukti dapat menarik perhatian anak.

5. Kedalaman pada desain

Imajinasi anak-anak suka berlari dalam sebuah dunia yang terkesan tampak nyata. Tampilan terkesan nyata dapat dicapai melalui menambahkan unsur kedalaman pada desain. Kedalaman dapat diraih dengan menambahkan gradasi, bayangan dan kesan timbul pada objek.

2.4.1 Desain untuk Anak Umur 5-7 Tahun

Menurut Dan S. Acuff dan Robert H. Reiher (1997), anak berumur dibawah 8 tahun cenderung tidak memperhatikan pada detail. Mereka belum mempunyai kapasitas untuk membedakan secara spesifik. Menurut mereka, hal ini dilihat dari perbedaan anak yang mengumpulkan barang.

Anak yang berumur dibawah 8 tahun tertarik untuk mengumpulkan barang secara akumulatif. Sedangkan anak berumur 8 tahun keatas, dimana otak mereka sudah lebih berkembang, cenderung mengoleksi barang lebih serius dimana melibatkan perbandingan terhadap detail.

UMMN