

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Dalam buku Robin Landa (2014) telah dijelaskan mengenai sejarah desain grafis. Peter N. Streans mengatakan bahwa masa lalu akan mempengaruhi masa yang akan datang. Dalam sejarah desain grafis ditunjukkan kepada semua orang yang tertarik terhadap gambar (hlm. 18).

Desain grafis adalah komunikasi yang akan menyampaikan informasi melalui sebuah visual. pengertian desain grafis memiliki hasil dari beberapa penulis lain yaitu dari segi ide pencipta, seleksi, dan ogranisasi elemen visual. Disiplin grafis memiliki beberapa kategori dalam format, selain itu juga format dalam kategori juga memiliki macam-macam yang berbeda (Landa, 2014, hlm. 1-9).

Kolaborasi adalah desainer yang akan melakukan kerjasama dengan tim yang berbeda. Menurut Paula Scher desain adalah suatu hal yang penting. Hal yang menurutnya penting karena seorang desainer menggunakan kemampuan mereka untuk melakukan tujuan yaitu dengan memberikan informasi. Selain itu desain juga memiliki etik yaitu desainer yang memiliki tanggung jawab untuk berlatih. Tuntutan yang ada dalam profesi desainer adalah memiliki kemampuan dalam berfikir kritis, kreatif, dan teknis. Oleh karena hal tersebut diperlukan bekal bagi desainer untuk memahami tugas desain yang akan dikerjakan (Landa, 2014, hlm. 9-13).

1. Elemen Desain

Elemen desain memiliki tujuan untuk mengeskporasi dan mendapatkan informasi mengenai elemen formal dan prinsip desain secara dasar, yang bertujuan agar elemen tersebut dapat mengetahui potensinya masing-masing. Menurut (Landa, 2014) terdapat dua dimensi pada elemen formal desain yaitu

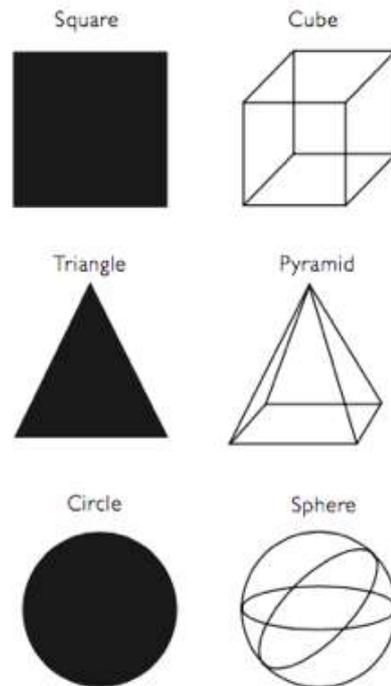
- Garis



Gambar 2.1 garis

Garis adalah bagian dari titik, biasanya titik dikenal dengan lingkaran. Sebuah garis dikenal dari panjangnya. Garis memiliki peran dalam komposisi, garis dapat berupa lurus, melengkung, sudut. Selain itu garis bisa juga halus, tebal, tipis, rusak, teratur, dan berubah. Selain itu garis juga memiliki beberapa kategori diantaranya, garis solid, tersirat, tepi, dan garis visi (Landa, 2014, hlm. 19-20).

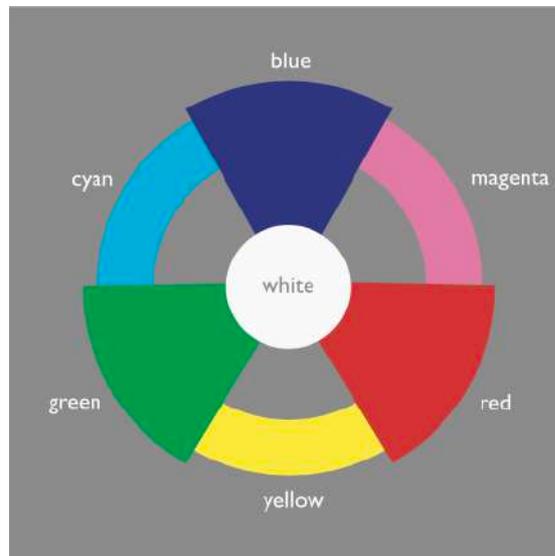
- Bentuk



Gambar 2.2 bentuk

Bentuk didefinisikan sebagai jalur tutup, bentuk dapat diukur dari tinggi dan lebarnya. Bentuk memiliki tiga dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk juga memiliki bentuk volume dari bentuk dasar yaitu kubus, piramida, dan bola. Bentuk juga memiliki banyak macam yaitu bentuk geometris, melengkung, bujursangkar, tidak beraturan, tidak disengaja, tidak obyektif, abstrak,dll (Landa, 2014, hlm. 20-22).

- Warna



Gambar 2.3 warna

Warna adalah properti dari energy cahaya, kita dapat melihat warna dengan adanya cahaya. Pigmen adalah zat kimia dalam suatu objek yang melakukan interaksi dengan cahaya untuk mendapatkan karakter warna. Terdapat beberapa jenis warna yaitu :

- Nomenklatur, warna yang dijelaskan lebih spesifik, elemen warna memiliki 3 kategori diantaranya adalah rona, nilai, dan saturasi
 - Hue adalah nama dari warna merah, hijau, biru, dan oranye.
 - Nilai yang mengacu pada tingkat kecermelangan adalah terang atau gelap.
 - Saturasi adalah keceharahan dari suatu warna.
 - Chroma adalah sinonim dari saturasi
 - Rona yaitu suhu hangat atau dingin

- Warna primer, memiliki 3 dasar warna yaitu merah, hijau, dan biru. Warna primer dinyatakan sebagai aditif karena ketika disatukan dengan jumlah yang seimbang maka akan menjadi warna putih.
- Pertimbangan teknis dapat menjadi tanggung jawab untuk menyusun warna desain tertentu karena merupakan hal yang menantang. Karena dalam menentukan pemilihan warna dibutuhkan pertimbangan.
- Nilai, mengacu pada terang atau gelap untuk menyesuaikan warna netral. 2 warna netral adalah hitam dan putih. Warna netral memiliki peran yang penting dalam pencampuran warna.
- Saturasi mengacu pada kecerahan atau keburaman pada warna (Landa, 2014, hlm. 23-27).
- Tekstur



Gambar 2.4 tekstur

Tekstur memiliki 2 kategori yaitu taktil dan visual, tekstur taktil adalah kualitas dari sentuhan yang sebenarnya. Sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang nyata dan dibuat menggunakan tangan, dengan menggunakan keterampilan dalam menggambar atau melukis (Landa,2014, hlm.28).

2. Prinsip Desain

Prinsip dasar desain saling bergantung, keseimbangan adalah tentang stabilitas. merancang seluruh komposisi elemen grafis yang memiliki hubungan visual dapat dilihat dengan prinsip persatuan. Ritme adalah denyut visual yang mengalir dari elemen yang satu ke yang lainnya. Dalam prinsip desain tentunya memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- **Format**

Format adalah batas yang telah ditentukan dan mengacu pada bidang tertentu.

- **Keseimbangan**

Keseimbangan memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu, faktor-faktor visual yang terkait, neraca simetri dan asimetri. Simetri adalah bobot visual yang setara, sedangkan asimetri adalah bobot visual yang dicapai melalui penyeimbang, dan keseimbangan radial adalah simetri yang dicapai melalui horizontal dan vertikal.

- **hierarki visual**

tujuan dalam desain grafis untuk memberikan informasi sebagai prinsip utama untuk mengatur informasi.

- cara untuk menyampaikan penekanan dalam membangun hierarki visual melalui pentingnya elemen grafis. Terdapat 6 cara untuk mencapai penekanan tersebut.

- irama

terdapat beberapa faktor yang berkontribusi untuk membangun ritme yaitu:

- pengulangan dan variasi, pengulangan ketika mengulangi satu atau beberapa elemen lebih dari satu kali dengan konsisten. sedangkan variasi ditentukan oleh modifikasi dalam pola dengan cara merubah elemen dari warna, ukuran, bentuk, dan lainnya.

- Kesatuan adalah desainer mendapatkan jenis atau gambar untuk bekerjasama sebagai unit.

- Hukum organisasi perseptual, hukum yang digambarkan adalah kesamaan, kedekatan, kontinuitas, penutupan, nasib umum, dan garis berkelanjutan

- Korespondensi

Penanganan elemen desain untuk menciptakan kesamaan bentuk yang digunakan dengan tujuan kemiripan dalam satu komposisi.

- struktur dan persatuan adalah perangkat yang dapat menyatukan format halaman, dan digunakan untuk mengatur penempatan elemen visual.

- Skala

Skala adalah ukuran yang terlihat dalam kaitan suatu elemen dengan elemen yang lainnya. Skala memiliki prinsip yang harus dikendalikan karena skala manipulasi meminjamkan variasi visual, skala menambahkan kontras antar bentuk, dan manipulasi skala bisa menciptakan ruang tiga dimensi (Landa, 2014, hlm. 29-47).

2.2 BUKU

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul '*Book*' Desain menyatakan bahwa buku adalah salah satu dokumentasi tertua dan terdapat di beberapa toko pengetahuan. Dalam bukunya Haslam menjelaskan sejarah buku dengan singkat, kemudian meneliti bagaimana cara membuat buku, serta mengidentifikasi beberapa peran dalam penerbitan dan juga memperjelas istilah buku (hlm.6).

Buku berasal dari Inggris yaitu *book* yang berasal dari Inggris kuno yaitu '*bok*', asal muasal buku juga dikaitkan dengan '*beech tree*' yang ditulis oleh Saxon dan Jerman. Pada jaman kuno bahasa Latin batang pohon adalah *caudex*, biasanya *caudex* ini digunakan untuk alas untuk menulis. Buku pertama kali dirancang oleh seorang ahli tulis dari Mesir, ahli tersebut adalah orang pertama yang menuliskan kolom serta memberikan ilustrasi gulungan mereka dengan gambar. Mesir menggunakan daun datar lebar untuk menulis, selain itu batang papyrus juga dihancurkan dan dikeringkan untuk membuat sebuah tinta (Haslam, 2006, hlm.6)

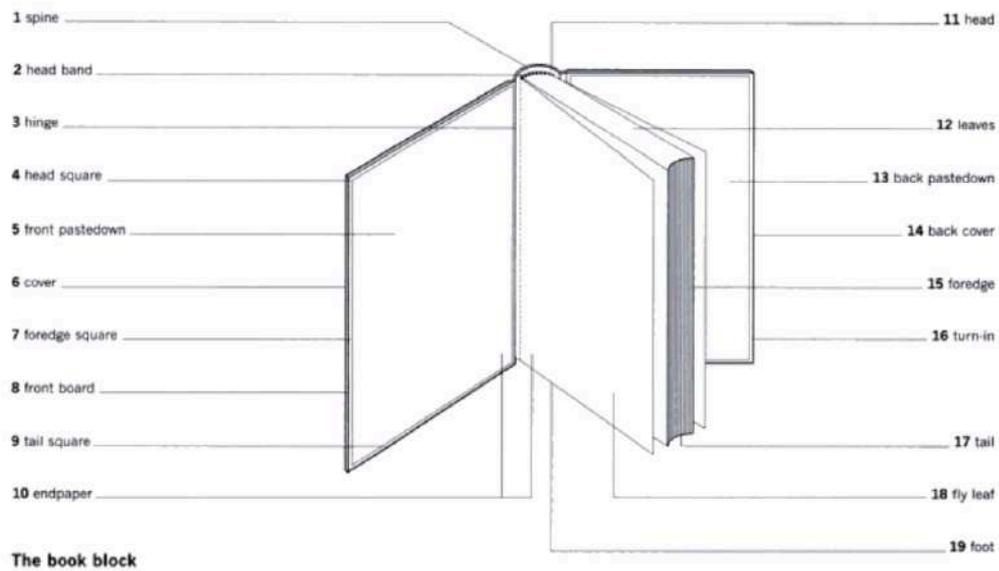
Ahli tulis Romawi dan Yunani menggunakan prinsip Mesir dan menulis di setiap kolom. Halaman adalah penggambaran satu sisi daun buku dalam bahasa Latin disebut *pagina* dan memiliki arti yaitu sesuatu yang diikat. China telah menyatakan bahwa kertas ditemukan oleh Tsai Louen yaitu seorang direktur kekaisaran di tahun 104 Masehi. Kertas berasal dari kata Papyrus yang dikembangkan China selama 200 SM. Pembuatan kertas mulai tersebar di dunia pada tahun 751 penyebarannya ini ke dunia Islam yang memproduksi 1000 kertas di Baghdad. Johannes Gutenberg berasal dari Mainz, Jerman adalah orang yang

menghasilkan buku cetakan eropa dengan jenis bergerak. Pada jaman Romawi terdapat 22 huruf pada alfabet yang digunakan untuk tulisan, kata, dan kalimat dari buku. Print carly memiliki tanggung jawab dalam mengatur jenis dan desain penempatan teks. Mencetak adalah cara yang lebih cepat dibandingkan dengan menyalin (Haslam, 2006, hlm.7&8).

Dalam penulisan buku tentunya melibatkan beberapa peran didalamnya, yaitu, penulis, agen, penerbit, pemaket buku, *editor*, *proofreader*, konsultan, pembaca, direktur seni, desainer, peneliti gambar, manager perizinan, pembuat gambar, manajer, pemasaran, pembeli dan manager produksi, printer, print finisher, distribusi, serta pengecer (Haslam, 2006, Hlm. 13-19).

2.2.1. Komponen buku

Buku juga memiliki beberapa komponen didalamnya, Haslam telah mengatur bukunya menjadi tiga kelompok yaitu blok buku, halaman, dan jaringan Terdapat beberapa fitur dalam mendesain yang dapat di teliti melalui praktek serta dapat di implementasikan. Yang pertama dokumentasi, seluruh desain grafis akan berkaitan dengan dokumentasi. Dokumentasi bekerja mencatat dan menyimpan informasi baik dalam bentuk teks maupun gambar. Kemudian analisis adalah pemikiran yang melibatkan semua desain buku. Buku yang biasanya dianalisis adalah buku mengenai informasi dan faktual yang kompleks.



Gambar 2.5 *The Book Block*

Kemudian pendekatan ekspresi untuk memberikan motivasi desain dengan memvisualisasikan emosi penulis dan desainer. Selanjutnya terdapat konsep yaitu desain grafis mencari sebuah ide yang akan merangkum pesan. Kemudian yang terakhir adalah ringkasan desain perancangan, yang bertanggung jawab untuk mendapatkan gambaran umum mengenai buku pada sesu pengarahan editorial, serta mencari wawasan mengenai penulis, editor, dan juga penerbit (Haslam, 2006, hlm. 23-28).

2.2.2. Perancangan Palet Dalam Buku

Baines (2005) menyatakan bahwa beliau telah membagi perancangan palet menjadi 10 elemen palet tipografi dengan halaman teks yang sederhana. Yang pertama difokuskan pada sifat jenis, dalam desain buku diperlukannya diskusi untuk membalik ukuran deskripsi. Palet tipografi disajikan menjadi empat bab

yang meliputi bidang-bidang berikut format, mendefinisikan area teks dan membangun grid, mengatur tipografi, dan jenis ukuran serta jenis huruf (Haslam, 2006, hlm.30).

2.2.2.1. Format

Menentukan format buku dengan cara hubungan antara tinggi dan juga lebar halaman buku. format memiliki istilah digunakan sebagai acuan pada pembuatan buku dengan ukuran tertentu (Haslam, 2006, hlm.30).

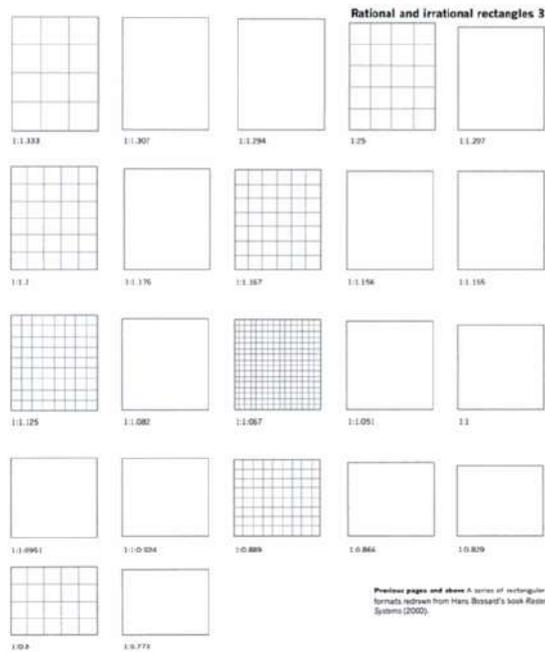
2.2.2.2. *Golden section*

Fibonacci dan Tschichold (1902-1972) adalah orang yang mengabdikan untuk menganalisis buku dan manuskrip cetak barat selama bertahun-tahun. mereka telah menemukan banyak format dalam *golden section*. Persegi dan persegi memiliki hubungan yang konsisten (Haslam, 2006, hlm.30).



Gambar 2.6 *Golden Section*

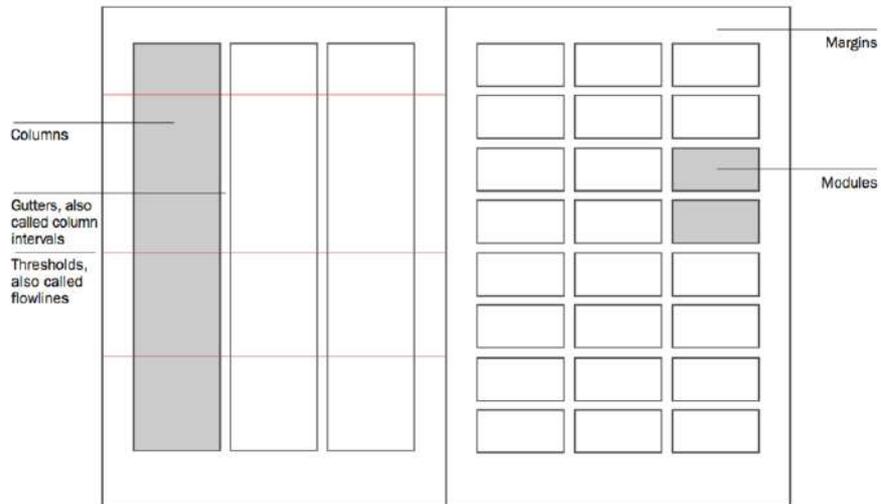
Proporsi bagian tersebut menunjukkan keindahan bagi beberapa seniman. *Golden section* ditemukan di alam, ruang dan pola pertumbuhan di berbagai daun dan berbagai spiral. Dalam tradisi klasik para desainer



Gambar 2.7 Rasional dan irrasional

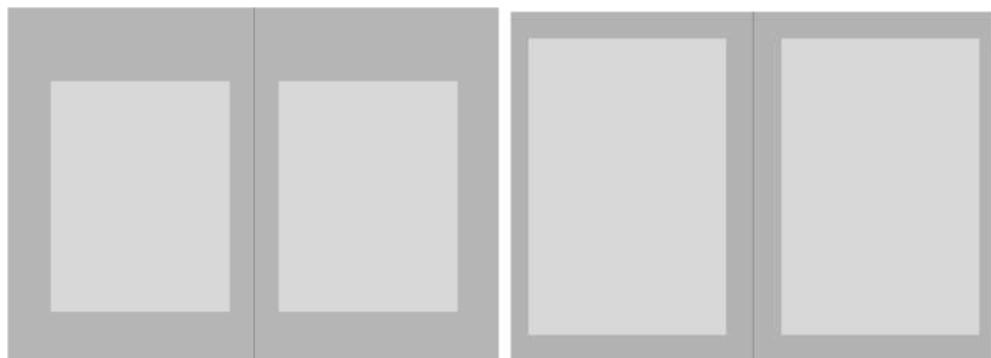
2.2.3. Grid & Margin

Sherin, Lee, Evans (2013) dalam bukunya menyatakan bahwa *grid* berfungsi sebagai penentu lebar margin, proporsi area, jumlah dan ukuran kolom, serta posisi baik teks maupun gambar, dan catatan kaki. Selain itu *grid* memiliki manfaat untuk mengatur urutan setiap halaman. Kemudian *grid* juga dapat dengan cepat membantu mengatur informasi dan halaman. Biasanya orang salah paham dalam mengartikan fungsi dari *grid*, *grid* dapat bekerja sesuai dengan keinginan. Kemudian *grid* juga dapat membantu untuk menghasilkan tata letak yang teratur, namun desainer dapat mengubah dan melanggar aturan dari *grid* yang akan dirancang (hlm.58-59).



Gambar 2.8 *Anatomy Of Grid*

Salah satu bagian yang paling penting untuk menarik pembaca adalah penempatan margin dan ukuran. Biasanya margin dengan ukuran besar memiliki banyak ruang kosong, sedangkan margin dengan ukuran kecil memiliki ruang lebih sempit dan biasanya digunakan dengan konten yang banyak seperti, novel dan lainnya (hlm. 61).



Gambar 2.9 *Margin*

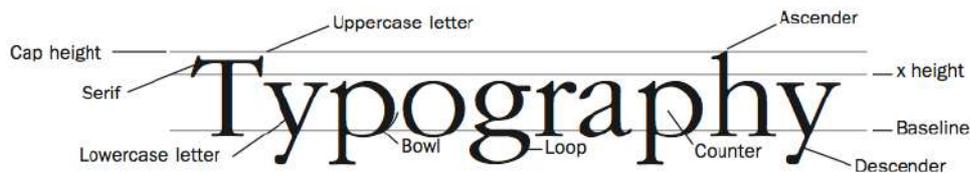
Ukuran dan penempatan *margin* adalah variabel yang mempengaruhi target menikmati halaman tersebut. *margin* dengan ukuran besar memberikan kesan terbuka sedangkan *margin* yang lebih kecil digunakan untuk halaman yang memiliki banyak konten. Biasanya *margin* yang kecil digunakan untuk membuat novel atau buku yang memiliki banyak teks. Untuk *margin* yang besar digunakan untuk buku yang memiliki sedikit teks dan banyak gambar.

2.3 *Typografi*

Sherin, Lee, Evans (2013) menyatakan bahwa untuk mengenali serta memahami dasar dari tipografi perlu memahami jenis huruf yang dideskripsikan dalam bahasa unik untuk kata yang tercetak.

- jenis huruf adalah desain yang memiliki *group* berisi bentuk, huruf, angka, dan tanda baca yang akan disatukan dengan sifat visual.
- jenis gaya adalah modifikasi jenis huruf yang diciptakan dengan variasi namun tetap mempertahankan karakter visual dari jenis huruf tersebut. penulis menggunakan jenis gaya pada bagian judul yang terletak pada bagian cover depan. Penulis memberikan modifikasi pada huruf yang sudah diciptakan, huruf tersebut telah penulis atur kemiringan, warna, ukuran, serta jarak antar huruf.
- jenis keluarga adalah variasi dalam satu huruf dengan gaya yang diberikan modifikasi namun tetap mempertahankan kontinuitas visual yang berbeda.

- Jenis font yaitu set lengkap dengan bentuk huruf, angka, dan tanda baca yang digunakan untuk penyusunan huruf dengan menggunakan cara komposisi tipografi. Jenis font adalah salah satu jenis yang telah penulis gunakan dalam perancangan buku tersebut.
- Bentuk huruf yaitu gaya dan bentuk tertentu dari setiap huruf dalam alfabet.
- Karakter adalah bentuk huruf, angka, dan tanda baca yang termasuk dalam bagian dari *font* (hlm.28)

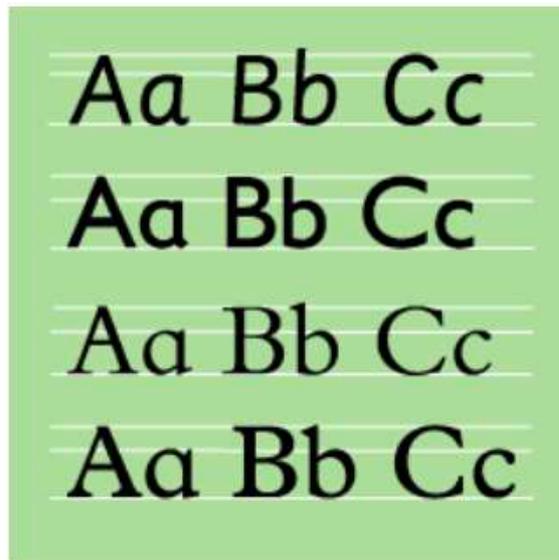


Gambar 2.10 *Typography*

Seorang professional seni grafis telah menemukan cara untuk mengatur tipografi. Perbedaan utamanya antara Serif dan Sans Serif. Serif adalah jenis huruf yang berasal dari Romawi. Orang Romawi mengidentifikasi bangunan umum dengan memberntuk huruf yang dipahat. Cara untuk menyembunyikan ujung yang compang-camping dengan cara memotong pendek huruf tersebut. kemudian untuk Sans Serif adalah jenis huruf yang lahir dari revolusi industri, ia mencerminkan estetika modern yang memiliki ciri-ciri tidak adanya serif dan tampilan yang halus serta ramping (hlm.29).

2.3.1 *Typography* Anak

Menurut Setiautami (2011) pemilihan jenis huruf untuk anak harus menggunakan desain yang sederhana dan bersahabat, bentuk karakter huruf tidak tajam. Karakter untuk jenis huruf yang akan diberikan ke anak harus bulat, terbuka, tidak bersudut tajam atau persegi Panjang.



Gambar 2.11 Jenis Huruf Untuk Anak

Setiautami mengatakan bahwa jenis huruf yang mudah digunakan bagi anak-anak adalah mengatur teks dengan ukuran 14 sampai 24 point. Kemudian tidak terlalu banyak teks disetiap halamannya, setra menggunakan warna yang kontras antara latar belakang dan huruf tersebut.

2.4 Ilustrasi

Dalam buku Male (2007) telah dinyatakan bahwa dalam mengembangkan tugas ilustrasi pada proyek di studi tingkat lanjut memiliki 3 arahan yang berbeda dan didefinisikan dengan jelas yaitu :

1. Rasional – mengapa anda melakukan tugas tersebut
2. Tujuan – apa yang akan dilakukan
3. Tujuan – bagaimana anda memproses pekerjaan anda dengan jelas

Dasar pemikiran harus memiliki tema dan visi pengetahuan serta kebutuhan yang dapat diidentifikasi. Proyek yang telah menjadi salah satu contoh adalah sebuah area praktik profesional dalam konteks. Contohnya informasi yang diberikan dengan cara menerbitkan prompsi di media untuk ditampilkan ke public. Kemudian selain itu perlunya menjawab sebuah pertanyaan yang diciptakan untuk kebutuhan meneliti dan menyajikan pengetahuan baru (hlm. 16).



Gambar 2.12 ilustrasi Jason Cripps

Beberapa alasan untuk menyampaikan pengetahuan mengenai tema, dilakukan oleh seseorang yang memiliki niat ingin mengembangkan dan menghasilkan proyek tersebut lebih lanjut. Apabila tidak lanjut berarti terdapat hal yang lebih menantang. Pilihan tersebut dibuat untuk memberikan informasi dan membantu pengembangan masa depan mengenai Pendidikan perguruan tinggi.

Ambisi dan menantang professional harus dengan cara luas agar mencerminkan minat, kemampuan, serta bakat. Hal ini terjadi dengan tujuan proyek tersebut sepenuhnya telah di tetapkan dengan jelas. Serta menyatakan bagaimana seseorang akan bertindak atas pekerjaan yang akan diusulkan (hlm.17).

2.4.1. Proses Konseptual

Berdasarkan pembahasan psikolog, setiap perkembangan anak usia dini maupun usia sekolah akan selalu mengalami perkembangan fisik, kognitif, dan sosioemosional. Pentingnya perkembangan kognitif diajarkan pada anak usia dini karena kemajuan dalam berfikir simbolis diawali pada masa perkembangan anak.

Pemahaman kognitif singkat dengan aspek yang harus diteliti dan dirakit menentukan cara untuk memulai dan memecahkan masalah komunikasi visual. Buku dengan 32 halaman yang lengkap dengan warna dan ilustrasi termasuk pada *cover* buku, dengan persyaratan untuk perangkat interaktif seperti *pop-ups*, dibuat dengan proses brainstorming dan pemrosesan kreatif. Proses awal dimulai dengan menghasilkan ide dan konsep dasar. Setelah tercatat seluruh gagasan dengan cara mencatat atau menggambar memiliki cara kerja untuk suatu usaha yang tidak dapat diajarkan dengan mudah. Situasi tersebut dapat muncul pada ilustrasi dengan muda (hlm.26-29).

Untuk penyelesaian pada evaluasi pekerjaan yang akan dihasilkan dapat dilakukan dengan melanjutkan beberapa ide dan konsep. Kemudian dapat menggabungkan beberapa permasalahan dan mengidentifikasi orang lain yang telah menyelesaikan permasalahan tersebut. kemudian dilanjutkan dengan proses

pengeditan yang akan ditentukan untuk solusi yang akan ditentukan untuk menuju penyelesaian. Kemudian setelah melewati beberapa proses tersebut, maka akan mendapati persetujuan untuk memilih konsep dengan evaluasi baru. Kemudian dilanjutkan dengan presentasi hasil desain solusi yang telah jadi, melalui persetujuan dari klien dilanjutkan dengan proses final produksi. Pada proses ini harus menunjukkan hasil jelas materi pelajaran dan gaya ilustrasi, isi, komposisi, warna, posisi, teks, jenis font. Dan penempatan judul (hlm.30).

2.4.2 Ilustrasi Anak

Dalam buku Male (2007) ilustrasi memegang peran yang penting untuk menyampaikan visual terhadap konten non fiksi. Adanya ilustrasi didalam sebuah buku, maka anak akan lebih mudah mengenal dan memahami kalimat yang ada. Ilustrasi sangat diperlukan untuk menarik anak-anak seperti interaktifitas yang dapat dilakukan anak dengan karakter yang ada pada buku ilustrasi tersebut. menurutnya gaya ilustrasi yang digunakan untuk anak adalah ilustrasi yang menggunakan warna cerah dengan permainan gradasi untuk menunjukkan kesan perspektif dan kedalaman (hlm.276).

Kemudian menurut Male (2017) mengatakan bahwa adanya pembagian kelompok usia anak sesuai dengan target desain dan jenis bukunya yaitu:

1. Usia 6 bulan sampai 2 tahun

Ilustrasi berbentuk buku interaktif dengan menggunakan narasi yang sedikit.

2. Usia 2-5 tahun

Buku ilustrasi menggambar, pop-ups, dan jenis novel yang memiliki konten sederhana.

3. Usia 5-8 tahun

Buku berseri dengan ilustrasi yang lebih dikembangkan dan narasi yang lebih banyak

4. Usia 8-12 tahun

Bentuk novel dengan teks yang lebih banyak dibandingkan ilustrasi

5. Usia 12 tahun keatas

bentuk buku yang berisi mengenai materi dewasa dan muda.





Gambar 2.13 Ilustrasi Hewan

Kemudian penggunaan karakter hewan pada buku ilustrasi anak merupakan salah satu contoh yang digemari oleh anak-anak. Hewan yang digambarkan biasanya memiliki sifat yang menyerupai manusia, seperti melakukan aktivitas. Dengan begitu anak akan tertarik untuk membaca dan lebih berimajinasi serta memiliki ikatan emosional yang kuat (hlm.152-156).

2.5 Hands On Learning

Kaltman (2009) dalam bukunya yang berjudul *Hands On Learning* telah membuat buku yang berisi tentang memberikan aktivitas kepada anak. Metode *hands on learning* ini adalah cara baru untuk merancang aktivitas dan dapat menjamin kesempatan untuk belajar pengalaman langsung bagi anak (hlm.2).

Dalam karya Froebel, Piaget, Vygotsky, dan konstruktivis. Psikolog dan pendidik telah sepakat dalam kurikulum yang sesuai dengan perkembangan anak

dan pentingnya memfokuskan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan. Selain itu ahli ilmu saraf juga menyatakan bahwa perlunya ada kesempatan belajar dari pengalaman anak. Asosiasi Nasional pendidikan anak menyatakan bahwa praktik yang sesuai dengan perkembangan anak yaitu memberikan pembelajaran aktif, memanfaatkan pengalaman fisik serta bersosialisasi (hlm.5).

Salah satu cara yang dapat digunakan anak kecil untuk belajar adalah melalui panca indera, seperti mencium, merasakan, melihat, menyentuh, serta mendengar, dan lainnya. pada umumnya anak kecil membutuhkan praktik langsung dalam belajar (hlm.6).

Dalam menggunakan metode *hands on learning* diperlukan beberapa bahan dan perlu memperhatikan beberapa hal dalam mengajari anak yaitu, yang pertama keamanan untuk anak dengan menggunakan bahan yang sesuai dengan usia anak tersebut seperti, penggunaan barang yang mudah pecah, dan lainnya. kemudian yang kedua adalah ukuran dari benda tersebut. benda yang akan digunakan besar atau kecil, serta aman atau tidak untuk digunakan anak tersebut. yang ke tiga yaitu banding, perlunya memperhatikan kapan saat anak sudah siap praktek atau belum. Yang ke empat ketersediaan, bisakah anda memberikan objek dalam jumlah yang dapat mencukupi jumlah banyak yang akan digunakan oleh anak-anak. Kemudian yang terakhir adalah sikap, perlunya memberikan contoh sikap positif terhadap anak-anak (hlm.7).

Pada saat mempelajari huruf, tidak hanya sekedar mempelajari ABCD, namun harus melibatkan semua aspek bahasa. untuk memahaminya harus memiliki pengalaman supaya dapat memahami ide yang ada pada buku tersebut.

kegiatan literasi menjadi salah satu bagiannya. Kegiatan dari literasi tersebut adalah kesempatan untuk berpendapat dan mendengarkan, kemudian pengembangan kosa kata, pengenalan huruf besar dan kecil, pengalaman membaca serta pengalaman menulis dan bermain drama. Kemudian selain huruf ada juga matematika, kegiatan ini melibatkan pemikiran logis tanpa batas. Pada bagian ini kegiatan tersebut adalah hafalan, mengukur, membaca grafik, dan lainnya. selain itu juga terdapat pembelajaran sains untuk anak kecil yaitu mempelajari panca indera, mengamati, dan lainnya (hlm.8).

Kemudian ada juga pembelajaran mengenai sosial untuk anak kecil. Pembelajaran ini dimulai dengan mengembangkan diri dengan positif. Ketika anak-anak merasa nyaman dengan dirinya, maka akan lebih mudah untuk berhubungan secara positif dengan orang lain di salah satu komunitas. Kegiatan studi sosial tidak memiliki Batasan dan tidak hanya belajar tentang diri kita sendiri, pembelajaran tersebut meliputi, belajar mengenai anak lain dan keluarganya, kemudian belajar mengenai budaya yang berbeda dan menghargainya, belajar untuk menghindari seksisme, belajar bekerja sama dengan orang lain, mengembangkan sikap tanggung jawab, dan lainnya. kemudian pembelajaran yang terakhir yaitu perkembangan fisik. Kegiatan perkembangan fisik meliputi, kontrol motoric kasar dan halus, koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, kemudian kesadaran spasial, temporal, dan kesadaran tubuh serta keterampilan keseimbangan kreatifitas yang lebih dari aktifitas seni dan musik (hlm.9).

2.6 Karakteristik Anak

Menurut Piaget Hurlock tahun 1999 dalam buku Marlani (2016) dalam bukunya yang berjudul psikologi perkembangan anak dan remaja menyatakan bahwa terdapat 4 tahapan kognitif yaitu:

1. Pada usia 0-2 tahun memiliki tahapan sensori motor, tahapan ini menggunakan panca indera anak untuk mengetahui perkembangan anak. Pada usia 0-2 tahun biasanya anak ingin menyentuh atau memegang sesuatu, hal ini terjadi karena rasa ingin tahu reaksi dari perbuatan yang anak lakukan. Kemudian diusia ini anak hanya dapat menangis untuk memberikan informasi (hlm.61).
2. Usia 2-7 tahun memiliki tahapan pra-operasional. Pada tahapan ini anak biasanya memiliki sifat egois, pada usia ini anak mulai meniru orang sekitarnya.
3. Usia 7-11 tahun memiliki tahapan yaitu operasional konkret, yaitu tahap dimana anak dapat bermain secara kelompok, dan mulai mengerti hal yang sistematis
4. Usia 11 tahun keatas memiliki tahapan operasional formal, yaitu sudah mulai memahami banyak hal dan mampu berpikir baik secara konkret maupun abstrak (hlm.62).

Erik Erikson pada tahun 1902-1994 dikutip melalui buku Marlani (2006) memmbagi fase perkembangan anak sebagai berikut.

1. Fase bayi usia 0-1 tahun, tidak hanya menggunakan mulut tetapi bayi juga menggunakan seluruh indra untuk fase oral. Pada fase ini dapat ditandai dengan 2 hal yaitu mendapat dan menerima. Bayi akan menyadari ketika diberi makan/minum secara teratur dan ia akan belajar dan memperoleh ego rasa

pertanya dasar. Kemudian bayi juga akan mengalami beberapa rasa tidak nyaman kemudian diperbaiki, pada masa tersebut bayi akan berharap hal yang buruk dapat berubah menjadi hal yang menyenangkan.

2. Fase anak-anak usia 1-3 tahun, dimana fase ini anak mulai belajar untuk mengontrol dirinya terutama tentang kebersihan tubuhnya. Kemudian pada tahap ini komunikasi dapat menjadi penulian perilaku anak.

3. Fase bermain pada usia 3-6 tahun, pada fase ini erikson menyatakan bahwa perlunya memfokuskan perkembangan anak. Mengembangkan gerakan fisik, bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi, dan lainnya. pada tahap ini dimana anak dipenuhi dengan fantasi akan cita-citanya (hlm. 82-84).

Menurut Marliani (2016) Karakteristik anak pada usia pra-sekolah akan mengalami, sebagai berikut.

1. Perkembangan fisik

Pada masa perkembangan fisik, anak akan mengalami pertumbuhan tubuh yang dapat dinilai dari tinggi, berat badan, kekuatan, dan lainnya. oleh karena itu anak membutuhkan gizi yang cukup.

2. Perkembangan intelektual

Pada perkembangan ini anak akan berimajinasi dan berfantasi dengan segala hal (hlm. 175)

3. Perkembangan emosional

Pada fase ini, anak mulai memahami perbedaan antara dirinya dengan orang lain.

4. Perkembangan bahasa

Terdapat 2 tahap pada perkembangan bahasa, yang pertama usia 2-2,6 tahun anak dapat menyusun kalimat tunggal, dan usia 2,6-6 tahun anak sudah dapat menggunakan kalimat majemuk.

5. Perkembangan sosial

Pada masa ini anak akan bersosialisasi dengan teman sebayanya

6. Perkembangan bermain

Perkembangan bermain memiliki beberapa permainan yang dapat dimainkan anak-anak menurut Abu Ahmadi tahun 1997, yaitu permainan fungsi, fiksi, reseptif, membentuk konstruksi, dan prestasi (hlm. 176).

7. Perkembangan kepribadian

Pada masa perkembangan ini anak akan bergantung pada lingkungannya, sehingga para orang tua diharuskan untuk memberikan kasih sayang.

8. Perkembangan moral

Pada masa ini, anak memiliki sikap bersosialisasi dan dapat menanamkan moral yang baik. sehingga pada tahapan ini perlu difokuskan untuk membimbing anak tersebut.

9. Perkembangan kesadaran beragama

Pada masa perkembangan ini pengetahuan anak akan semakin bertambah jika anak tersebut dibimbing mengenai pembelajaran agamanya (hlm. 177).

2.7 Perkembangan Kognitif anak

Pendekatan pada anak ditahap praoperasional menurut Jean Piaget dalam buku (Papalia, 2015) menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini adalah tahap praoperasional dalam perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak usia praoperasional belum memiliki mental logis yang ada pada tahap operasional konkret di masa pertengahan anak (hlm. 244).

Kemajuan dalam berfikir simbolis diawal masa perkembangan anak disertai dengan tumbuh mengenai ruang, sebab akibat, identitas, kategorisasi, dan jumlah memiliki beberapa pemahaman dan akar pada masa infancy dan toddler. Pemahaman tersebut dimulai sejak anak usia dini, namun belum mencapai sepenuhnya sampai masa pertengahan anak (hlm. 244).

Ketidakhadiran petunjuk sensoris dan motorik merupakan karakteristik dari fungsi simbolis, yaitu kemampuan dalam menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar. Tanpa adanya simbol individu tidak dapat melakukan komunikasi dengan verbal, membuat perubahan, membaca peta, mengenali foto dan sebagainya dari kejauhan. Simbol dapat berfungsi untuk membantu anak mengingat dan berfikir tentang sesuatu yang tidak memiliki fisik (hlm. 244- 245).

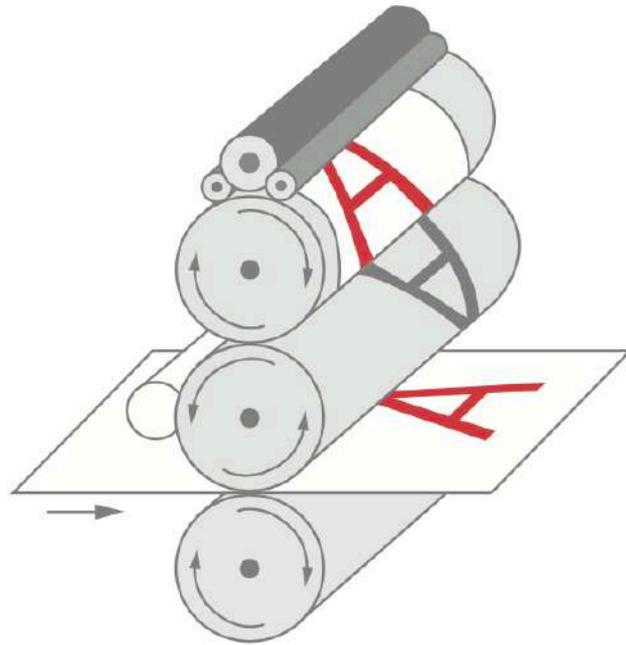
Piaget dalam buku (Papalia, 2015) menyatakan bahwa pada masa perkembangan kognitif anak terdapat beberapa pemahaman diantaranya:

1. Pemahaman objek dalam ruang menurut miller & pierroutsakos di tahun 1998 menyatakan bahwa anak sebelum usia 3 tahun sudah dapat memahami hubungan antara gambar, peta, dan lainnya.

2. Pemahaman sebab akibat menurut piaget, anak masa awal adalah perkembangan yang belum dapat menjelaskan sebab akibat secara logis alasan tersebut dikarenakan transduksi (hlm. 245-246).
3. Pemahaman Identitas dan pengategorian yaitu dunia kereraturan dan memprediksi hal pada anak prasekolah yang berkembang menjadi lebih baik dan dapat memahami identitas. Pemahaman ini dapat mendasari timbulnya konsep diri.
4. Pemahaman angka-angka dalam buku Papalia (2015) dinyatakan bahwa pada usia 3 setengah tahun anak mulai konsisten menggunakan prinsip utama dalam berhitung. Anak dapat menghitung 6 benda disekitarnya namun tidak mengatakan langsung berapa jumlah komponennya, kemudian di usia 5 tahun rata-rata anak sudah dapat menghitung lebih dari 20 dan mengetahui urutan angka 1 hingga 10 dengan menggunakan jari mereka (hlm.247).

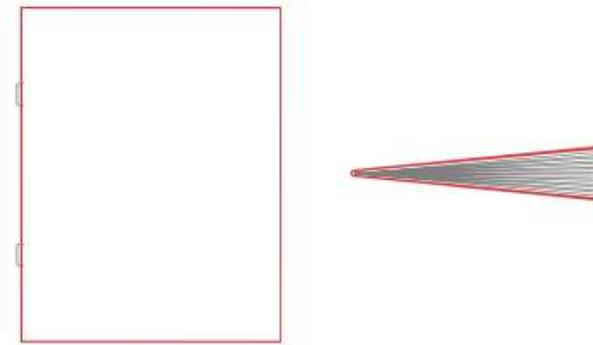
2.6 Produksi Buku

Sherin, Lee, Evans (2013) dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat banyak cara pada proses pencetakan, pilihan yang tepat tergantung pada anggaran, permukaan, percetakan, jumlah proses serta waktu yang terlibat. Berikut adalah percetakan yang paling umum yaitu Offset Lithography metode yang paling umum digunakan dengan cara gambar pada pelat diimbangi ke silinder selimut karet yang akan memindahkan gambar ke selembar kertas (hlm.146).



Gambar 2.14 Teknik Offset

Kemudian setelah melakukan print, masuk ke proses penjilidan. Sama seperti Teknik print, penjilidan juga memiliki banyak teknik diantaranya *perfect binding*, *case binding*, *saddle stitch binding*, *side stitch binding*, *screw and post binding*, *tape binding*, *plastic comb binding*, *spiral and double-loop wire binding*, dan *ring binding*. Teknik yang akan penulis gunakan dalam finishing dari buku ilustrasi ini adalah Teknik *saddle stitch binding* (hlm.80).



Gambar 2.15 *saddle stitch binding*

Teknik *saddle stitch binding* adalah salah satu Teknik yang menggunakan staples pada bagian halaman sampul dan isi buku sebagai perekat. Teknik ini dilakukan dengan cara halaman sampul dan isi dilipat menjadi satu kemudian di staples pada bagian tengah tulang punggung buku. setelah itu buku tersebut akan dipotong dan dirapihkan setiap ujung kertasnya yang sudah di jilid (hlm.80).