

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) dalam bukunya “*Graphic Design Solutions*” Untuk membuat sebuah desain diharuskan untuk menggunakan prinsip desain dasar. Dapat dikombinasikan dari pengetahuan diri dengan pembuatan konsep, tipografi, gambar, dan elemen formal sebagai kosakata pembangun bentuk, hal ini dapat diterapkan prinsip desain ke setiap proyek desain.

1. Format

Format adalah perimeter yang ditentukan oleh bidang tepi luar. Format juga mengacu pada bidang dalam proyek desain grafis. Selain itu, desainer sering menggunakan istilah format untuk mendeskripsikan jenis proyek seperti poster, sampul CD, iklan seluler, dan sebagainya (hlm. 29).

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang dapat digunakan dalam gerakan fisik. Keseimbangan adalah kestabilan yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata di setiap sisi sumbu pusat serta distribusi bobot yang merata di antara semua elemen komposisi. Komposisi yang seimbang mempengaruhi cara berkomunikasi (hlm. 30-33).

a. Keseimbangan simetris

Simetris adalah distribusi bobot visual yang setara, pencerminan elemen ekuivalen di kedua sisi sumbu pusat. Simetris dapat mengkomunikasikan harmoni dan stabilitas.

b. Keseimbangan asimetris

Asimetris adalah distribusi yang setara dari bobot visual yang dicapai melalui bobot dan *counterweight* dengan menyeimbangkan satu elemen dengan bobot elemen *counterpointing*.

c. Keseimbangan *radial*

Dapat dicapai melalui kombinasi keseimbangan yang berorientasi secara horizontal dan vertikal. Elemen-elemen tersebut memancar keluar dari titik di tengah komposisi.

3. Hirarki Visual

Desainer menentukan elemen grafis mana yang akan dilihat penonton pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Hal yang perlu diingat adalah penekanan pada semua elemen dalam sebuah desain, akan berakhir dengan kekacauan visual (hlm. 33).

4. Ritme

Dalam desain grafis ritme mirip dengan ketukan dalam musik, pengulangan yang kuat dan konsisten, pola elemen yang dapat diatur, yang menyebabkan mata bergerak di sekitar. Sebuah pola dapat dibuat dan kemudian diinterupsi, diperlambat, atau dipercepat. Banyak faktor yang dapat berkontribusi untuk membentuk warna ritme, tekstur, bentuk, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 35).

5. Kesatuan

Di mana semua elemen grafis dalam sebuah desain saling terkait sehingga membentuk satu kesatuan yang lebih besar. Saat di satukan, semua elemen grafik terlihat seolah-olah saling terkait. Hal ini bergantung pada *gestalt*, bahasa Jerman untuk "bentuk," yang menekankan pada persepsi bentuk sebagai yang terorganisir secara utuh (hlm. 36).

6. Skala

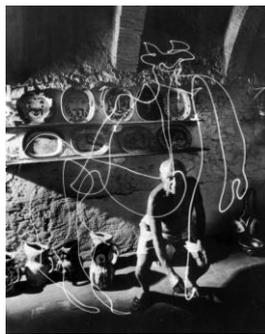
Dalam desain, skala adalah besarnya suatu elemen grafik terhadap elemen grafik lainnya dalam suatu komposisi. Skala adalah hubungan proporsional antara dan antar bentuk dengan memanfaatkan prinsip fundamental. Manipulasi skala dapat memberikan variasi visual pada sebuah komposisi, skala untuk menambahkan kontras dan dinamisme di antara bentuk-bentuk, manipulasi skala dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi (hlm. 39).

2.2. Elemen Desain

Berikut merupakan elemen desain menurut David A. Lauer dan Stephen P (2011) di bukunya yang berjudul “*Design Basic*”

1. Garis

Sebuah titik tidak memiliki dimensi (Bukan tinggi atau lebar), sebuah titik dapat diatur dalam gerakan baris. Ini ditunjukkan dengan jelas di foto Pablo Picasso yang terkenal sedang menggambar *centaur* udara dengan lampu sorot (hlm.128).



Gambar 2.1 Pablo Picasso yang Terkenal Sedang Menggambar *Centaur* Udara dengan Lampu Sorot

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

Fitur garis yang unik dapat mencerminkan pemikiran seorang seniman yang ekspresif yang dapat diterapkan ke garis pada karyanya. Seorang seniman sering menggambarkan garis sebagai perwakilan dari rasa gugup, marah, bahagia, bebas, bersemangat, anggun, dan lainnya.

Sebuah garis telah menjadi alat untuk sebuah seniman untuk membuat bahasa gambar kontur deskriptif. Dua jenis garis lainnya juga penting dalam komposisi gambar (hlm. 123).

- a. Garis tersirat dibuat dengan posisi sesuai dengan poin, sehingga arahan mata cenderung otomatis menghubungkan menjadi suatu kesatuan garis seperti mengikuti garis putus-putus.
- b. Garis psikis adalah garis yang tidak nyata. Sebuah poin yang terputus-putus dapat terasa seperti ada sebuah garis, Mata selalu mengikuti arah yang menunjuk dan garis psikis itulah yang dihasilkan.

Salah satu ciri penting garis yang harus diingat adalah arahnya. Garis horizontal diartikan sebagai ketenangan dan istirahat, mungkin hal ini dikaitkan dengan postur tubuh pada saat istirahat atau tidur. Hal lainnya garis vertikal, seperti postur tubuh yang berdiri yang bentuknya memiliki potensi lebih untuk aktivitas. Dan terakhir adalah garis diagonal adalah garis yang terkuat untuk menunjukkan sebuah gerakan (hlm.134).

2. Bentuk

Bentuk adalah area yang dibentuk oleh sebuah garis atau dari warna atau *value* yang menjelaskan bagian terluar. Suatu bentuk juga bisa disebut bentuk (tiga dimensi), istilah ini umumnya sering digunakan. Sebuah bentuk (tiga dimensi) dalam arti luas dapat menggambarkan keseluruhan

organisasi visual suatu karya, hal ini termasuk warna, tekstur, dan komposisi.

Sebuah persepsi visual sangat bergantung dengan kemampuan seseorang untuk mengenali perbatasan dan batas yang memisahkan sebuah *figure* dari dasarnya. Sebuah karya cat air oleh Ellsworth Kelly menunjukkan sebuah susunan buah apel. Penekanan sebuah bentuk oval oleh satu apel yang terisolasi dan delapan apel lainnya membentuk segitiga (hlm. 152).



Gambar 2.2 *Apples 1949* Karya Ellesworth Kelly

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

Bentuk biasanya dianggap sebagai elemen dua dimensi, volume dan massa diterapkan pada elemen tiga dimensi. Secara sederhana, lukisan memiliki bentuk dan pahatan memiliki sebuah massa. Istilah dan perbedaan yang sama berlaku untuk bentuk berlaku untuk volume atau massa tiga dimensi (hlm. 156).

3. Pola

a. Pola

Pola memiliki satu makna ketika kita memikirkan sebuah "pola pakaian" atau *template*, dan ini adalah makna lain yang lebih umum mengacu pada pengulangan motif desain. Untuk mengubah atau menghentikan sebuah kebiasaan diperlukan suatu pemikiran untuk mengubah pola pikir tersebut. Ketika berbicara mengenai "pola pengakuan" pada saat kita mencari makna dalam sebuah fakta atau informasi.

Pola adalah cara dinamis menangkap minat visual seperti kita dapat menghargai dalam lukisan Picasso. Detail ditampilkan pada gambar di bawah adalah dari pusat lukisan itu, dan terlihat secara terpisah, dapat dilihat betapa mencoloknya lukisan tersebut. Bentuk berlian merah cukup pop dan memberi kesan *jazzy* (hlm. 181).



Gambar 2.3. Pablo Picasso. Harlequin (detail). Paris,akhir 1915.

Minyak di Atas Kanvas

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

Sebuah pola dimulai dengan satuan atau bentuk yang diulang. Hal ini biasanya untuk menemukan pola berdasarkan desain lisan membangkitkan kekayaan dari sebuah bentuk taman. Motif tanaman seperti itu bisa representasi, atau lebih abstrak dan geometris seperti pada gambar di bawah ini (hlm.182).



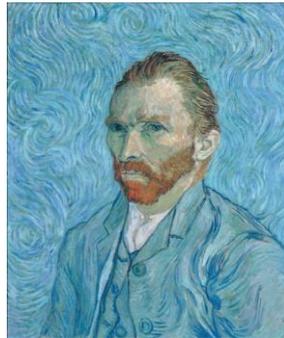
Gambar 2.4 *Yellow and Blue Ceramic Tiles (azulejos) From Portugal*

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

b. Tekstur

Tekstur menarik bagi indra peraba. Bahkan pada saat tidak benar-benar merasakan suatu benda, sebuah ingatan memberikan reaksi indra atau sensasi sentuhan. Efeknya adalah beragam pola terang dan gelap dari tekstur berbeda seakan memberi petunjuk visual agar dapat merasakan teksturnya secara langsung. Unsur tekstur diilustrasikan dalam seni ketika seorang seniman sengaja mengeksploitasi kontras pada permukaan untuk memberikan minat visual (hlm. 186).

Point attention pada permukaan lukisan menjadi salah satu pilihan seniman. Detail dalam gambar di bawah menunjukkan seberapa pendek sapuan kuas cat yang tebal dan murni. Dari tepian ke tepian terlihat guratan cat secara jelas untuk mata penikmatnya (hlm. 188).



Gambar 2.5. Vincent Van Gogh. Potret Artis. 1889. Minyak di Atas Kanvas

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

4. Ilusi Ruang

Dalam bentuk seni, seperti gambar, lukisan, dan cetakan, artis yang ingin menyampaikan perasaan ruang atau kedalaman harus menerjemahkan petunjuk dari pengalaman tiga dimensi menjadi dua dimensi. Dalam hal ini ruang adalah ilusi, untuk gambar yang diberikan pada kertas, kanvas, atau papan pada dasar yang rata.

Cara termudah untuk menciptakan ilusi ruang atau jarak adalah melalui ukuran. Pada saat mengamati visual, ketika benda semakin jauh mereka tampak menjadi lebih kecil. Dapat dihasilkan dengan *over lapping*, perspektif linier, dan perspektif dua titik (hlm. 196-198).

5. Gerak

Hampir setiap aspek kehidupan melibatkan perubahan yang konstan. Manusia tidak bisa duduk atau berdiri tanpa bergerak selama lebih dari satu saat atau lebih, bahkan dalam tidur berbalik dan mengubah posisi. Tetapi jika bisa menghentikan gerakan tubuh, dunia akan terus berubah. Jadi gerak adalah pertimbangan penting dalam seni (hlm. 230).

6. Warna

Warna memiliki begitu banyak aspek sehingga artinya berbeda hal-hal untuk fisikawan, ahliacamata, psikiater, penyair, insinyur pencahayaan, dan pelukis. Fakta penting dari teori warna adalah bahwa warna memiliki cahaya, bukan objek itu sendiri. Sir Isaac Newton mengilustrasikan hal ini pada abad ketujuh belas ketika ia menempatkan putih cahaya melalui prisma (hlm. 256).



Gambar 2.6. *The spectrum of Colors is Created by Passing White Light Through a Prism.*

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

a. Persepsi Warna

Warna adalah hal yang terus berubah dengan seiring dengan cahaya. Meskipun ini adalah fakta visual yang sederhana, sebuah pikiran bersikeras bahwa rumput itu berwarna hijau meskipun bukti visual sebaliknya, hal ini merupakan hasil dari psikologis yang disebut konstanta warna. Hal tersebut berguna untuk adaptasi sudut pandang manusia dan bertahan hidup (hlm. 258).

b. *Hue* dan Persepsi Warna 3D

Hue hanya merujuk untuk nama warnanya sedangkan merah, oranye, hijau, dan ungu adalah *hue*. Warna menggambarkan sensasi visual dari berbagai bagian warna spektrum. Satu *hue* dapat bervariasi untuk menghasilkan banyak warna. Jadi meskipun ada sedikit *hue*, bisa menjadi jumlah warna yang hampir tak terbatas. Hubungan antara dasar warna terdapat pada roda warna yang ditunjukkan pada gambar di bawah. Roda warna ini menggunakan dua belas warna, yang dibagi menjadi tiga kategori, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier (hlm. 260).



Gambar 2.7. *The Twelve-step Color Wheel of Johannes Itten*

(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

c. *Value*

Value yang mengacu pada terang atau gelap. Dalam sebuah pigmen, tambahkan putih atau hitam dapat mengubah nilai warna. Menambahkan putih akan mencerahkan warna dan menghasilkan warna bernilai tinggi. Menambahkan hitam, menggelapkan warna dan menghasilkan warna bernilai rendah (hlm. 262).

d. Intensitas/Warna Komplementer

Intensitas, yang mengacu pada sebuah saturasi warna. Karena warna pada intensitas penuh adalah murni dan tidak dicampur. Campur hitam atau putih dengan warna mengubah nilainya dan pada saat yang sama mempengaruhi nilai intensitas warna tersebut. Untuk melihat perbedaan antara kedua istilah, lihat dua warna (nilai tinggi) merah pada gambar di bawah. Warnanya sekitar memiliki tingkat terang yang sama, namun dinamakan warna "mawar," dan lainnya adalah *shocking pink*. Kedua warna memiliki efek visual yang sangat berbeda, dan perbedaan dirasakan adalah intensitas relatif dari gambar tersebut (hlm. 264).



Gambar 2.8. *Two Tints of Red at The Same Value Have Different Intensities.*

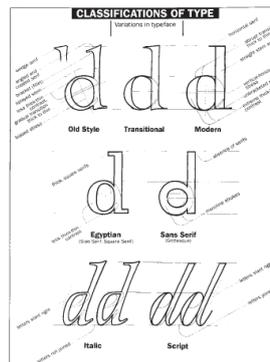
(Sumber: Lauer dan Pentak, 2011)

2.3. Tipografi

Para desainer perlu melihat tulisan lebih dari sekedar konten *literal*, melainkan memahaminya sebagai komponen komunikasi visual yang dapat memvisualisasikan ide *designer*. Jenis huruf yang terbentuk dalam suatu properti visual memiliki esensi karakteristik yang dapat dikenali. Biasanya jenis huruf termasuk huruf, angka, simbol, tanda, dan tanda baca (hlm. 44).

1. Jenis Huruf

Sebuah huruf dapat diklasifikasikan menjadi berbagai jenis berdasarkan anatominya yaitu (hlm. 47):



Gambar 2.9. Klasifikasi Huruf.

(Sumber: Landa, 2014)

a. *Old style* atau *Humanist*

Jenis huruf roma yang dikenal pada abad ke-15. Huruf ditulis menggunakan pena dengan ujung yang luas. Memiliki karakteristik kaki atau kait yang bisa disebut dengan *serif* pada bagian ujung huruf

dan huruf yang memiliki bias ketebalan. Berikut adalah contoh font yang termasuk jenis *old style* yaitu *Caslon*, *Garamond*, *Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.

b. *Transitional*

Yaitu jenis huruf dengan karakteristik *serif* yang berasal dari abad ke-18. Mewakili masa transisi dari era *old style* ke *modern*. Yang termasuk dalam jenis ini adalah *font Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapft International*.

c. *Modern*

Memiliki karakteristik *serif* yang berkembang pada abad ke-18 akhir dan awal abad ke-19. Bentuknya yang lebih geometris, perbedaannya dapat dilihat dari ketebalan huruf serta lebih menekankan ketebalannya pada garis vertikal dan ini merupakan jenis huruf roma yang paling simetris. Yang termasuk pada jenis ini adalah *font Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

d. *Slab Serif*

Berikut adalah huruf *serif* yang memiliki karakteristik pada kaitnya yang tebal dan datar. Jenis huruf ini mulai dikenal pada awal abad ke-19. Huruf ini memiliki *sub categories* yaitu *Egyptian* dan *Clarendon*. *Font* yang termasuk pada jenis ini adalah *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, , dan *Clarendon*.

e. *Sans Serif*

Memiliki karakteristik berbeda dengan *serif* yaitu tidak adanya kait pada ujung huruf. Huruf ini dikenalkan pada awal abad ke-19. Yang termasuk pada jenis *font* ini adalah *Futura*, *Helvetica*, *Franklin Gothic*, dan *Universal*. Huruf *sans serif* memiliki goresan yang tebal dan tipis seperti pada *font Franklin Gothic*, *Universal*, dan *Frutiger*. Jenis huruf ini memiliki pembagian seperti *Grotesque*, *Humanis*, *Geometric* dan lainnya.

f. *Blackletter*

Jenis ini dibuat berdasarkan huruf abad ke-13 sampai abad ke-15 pada saat itu ada jenis huruf manuskrip yaitu *gothic*. Memiliki karakteristik garis tebal dan berat dan beberapa poin melengkung. Jenis ini terdapat pada *font Rorunda*, *Schwabacher*, dan *Franktur*.

g. *Script*

Pada huruf ini memiliki karakteristik seperti tulisan tangan. *Script* sering kali terlihat miring dan menggunakan huruf bersambung. Bentuk tulisannya menggambarkan seperti ditulis oleh pena, pensil atau kuas. . Yang termasuk dalam jenis ini adalah *font Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

h. *Display*

Didesain untuk digunakan dalam ukuran besar seperti pada penggunaan *headline* dan judul, sehingga kurang cocok jika

digunakan sebagai *body text* karena seringkali karakteristik dari *display* adalah rumit dan dekoratif.

2. Pemilihan Huruf

Hal yang perlu diperhatikan saat memilih huruf adalah menyesuaikan dengan visual yang akan disampaikan dan sesuai dengan pengguna dan juga konsep desain. Menentukan huruf yang dapat mengkomunikasikan apa yang dimaksud dengan baik dan tepat dengan keterbacaan yang baik. Memperhatikan ukuran, jarak, garis tepi, warna, dan pemilihan kertas karena hal ini dapat mempengaruhi keterbacaan sebuah huruf. Mengevaluasi pemilihan huruf mana yang cocok sebagai *display* atau sebagai teks. Tidak lepas penggunaan huruf bersamaan dengan gambar perlu diperhatikan, apakah sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh desainer (hlm. 51-55).

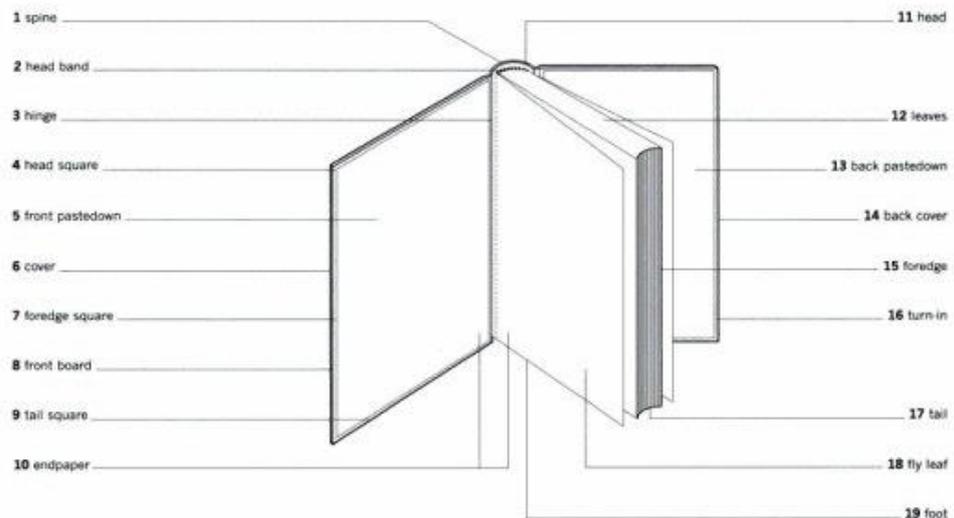
2.4. Buku

Menurut Haslam (2006) pada buku "*Book Design*" Buku adalah Wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid yang menyimpan, mengumumkan, menguraikan, dan mengirimkan pengetahuan kepada pembaca yang terpelajar (hlm. 9).

1. Komponen Buku

a. Bagian Buku

Menurut Haslam (2006) Sebuah buku dibagi menjadi beberapa bagian yaitu (hlm. 20):



Gambar 2.10. *Book Block*

(Sumber: Haslam, 2006)

1. *Spine*

Bagian sampul buku yang menutupi batas pada tepian buku.

2. *Head band*

Benang berwarna, berguna untuk melengkapi jilid sampul.

3. *Hinge*

Ujung kertas yang dilipat ke arah dalam, berada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head square*

Pelindung buku yang berukuran lebih besar dari *book block* .

5. *Front pastedown.*

Bagian kertas terakhir yang menempel pada sampul bagian depan.

6. *Cover*

Kertas yang tebal, berada di halaman depan buku melindungi buku agar dapat menyatu.

7. *Foreedge square*

Menjadi pelindung bagian tepi dan belakang sampul.

8. *Front board*

Sampul tebal, terdapat dibagian depan buku.

9. *Tail square*

Sampul dan papan berukuran lebih besar dari *leaves*, melindungi bagian bawah.

10. *Endpaper*

Bagian kertas tebal melindungi bagian dalam *cover board* menopang *hinge*.

11. *Head*

Bagian atas buku.

12. *Leaves*

Satuan kertas atau lembaran yang digabung menjadi buku.

13. *Back pastedown*

Bagian kertas terakhir yang menempel pada bagian dalam *back board*.

14. *Back cover*

Bagian kertas tebal pada bagian belakang.

15. *Foredge*

Bagian tepi depan buku.

16. *Turn-in*

Bagian tepi kertas yang dilipat kedalam sampul.

17. *Tail*

Bagian sisi bawah buku.

18. *Fly leaf*

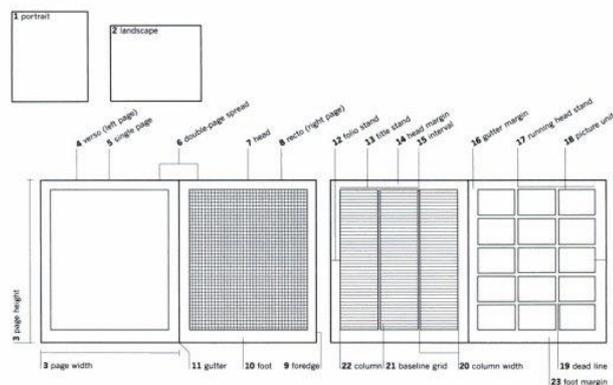
Halaman terakhir dari *endpaper*.

19. *Foot*

Bagian bawah halaman.

b. Halaman

Menurut Haslam (2006) Halaman pada buku dibagi menjadi beberapa bagian yaitu (hlm. 21):



Gambar 2.11. Halaman

(Sumber: Haslam, 2006)

1. *Potrait* : Format dengan tinggi yang lebih besar dibanding lebar.
2. *Landscape* : Format dengan tinggi halaman lebih pendek dari lebar.
3. *Page height and width* : Ukuran tinggi dan lebar lembar kertas.
4. *Verso* : Sisi bagian kiri halaman.
5. *Single page* : Lembaran yang berada di kiri.
6. *Double page spread*: Lembaran yang saling berhadapan.
7. *Head* : Bagian atas buku.
8. *Recto* : Bagian kanan pada setiap halaman.
9. *Foredge* : Bagian ujung pada sisi atas buku.
10. *Foot* : Bagian ujung pada sisi bawah buku.
11. *Gutter* : Bagian tepi buku untuk *binding*.
12. *Folio stand* : Garis yang menjadi pembagi posisi *folio*.
13. *Title stand* : Garis yang membagi posisi suatu judul buku.
14. *Head margi* : Batas pada sisi atas kertas.
15. *Interval/ colomn gutter* : Jarak kosong antar kolom berbentuk vertikal.
16. *Gutter margin* : *Margin* bagian dalam untuk *binding*.
17. *Running head stand* : Garis pembagi kolom pada *running head*.
18. *Picture unit* : Batas kolom berbentuk garis, dibagi *baseline* dan dipisahkan *dead line*.
19. *Dead line* : Bagian garis pemisah antar gambar.
20. *Column width/measure* : Lebar kolom untuk menentukan garis.

21. *Baseline* : Garis terbawah halaman.
22. *Coulmn* : Kotak yang mengatur teks pada halaman.
23. *Foot margin* : Bagian tepi sisi bawah halaman.

2.5. Buku Anak

Menurut Diane M. (2011) Awalnya buku anak hanya menampilkan teks dan ilustrasi yang mendukung sebuah cerita satu dengan lainnya, sedangkan buku anak sekarang dapat menceritakan sebuah konflik pada teks beriringan dengan penggunaan ilustrasi atau sebuah teks dan gambar yang merepresentasikan beberapa cerita (hlm. 15).

Buku anak saat ini lebih beragam dan membahas banyak hal seperti *genre* fantasi, misteri dan lainnya. Banyak buku yang membahas mengenai berbagai macam pengetahuan seperti pengetahuan mengenai perbedaan ras dan kultur budaya seperti penggunaan karakter dengan kulit dan karakteristik seperti orang Asia, Amerika, dan kultur lainnya (hlm. 6).

1. Manfaat Buku Anak

Manfaat yang diperoleh anak dalam membaca buku adalah (hlm. 4-5):

- a. Melatih anak untuk tertarik membaca.
- b. Melatih imajinasi anak.
- c. Merasakan pengalaman hidup orang lain.
- d. Pengetahuan bertambah dan berkembang.
- e. Membantu untuk berpikir secara luas.

- f. Dapat membantu menyelesaikan masalah.
- g. Dapat lebih mengapresiasi manfaat dari buku tersebut.
- h. Berani untuk bertukar pikiran antar anak dan orang dewasa.

2. Jenis Buku Anak

Mengenalkan buku sejak dini membuat anak merasa nyaman dan gemar membaca, bersamaan dengan kualitas emosional yang didapatkan oleh anak ketika dibacakan buku oleh orang tuanya. Berikut adalah beberapa jenis buku anak (hlm. 54-60):

a. *Alphabet Book*

Buku ini ditujukan untuk anak kecil. Kebanyakan buku ini berisi mengenai abjad, satu persatu abjad secara spontan ditampilkan perlembar disertai dengan gambar yang merepresentasikan abjad tersebut. Pada buku lain menampilkan sebuah abjad yang nantinya anak tersebut diminta untuk mengikuti garis yang nantinya akan terbantu abjad tersebut, hal ini menunjukkan fitur buku yang sekaligus mengajak anak untuk belajar menulis abjad.

b. *Counting Book*

Mempunyai persamaan dengan *Alphabet book*, *Counting book* juga bisa dipresentasikan secara simpel atau rumit. Belajar menghitung dini, memperlihatkan satu per satu angkanya secara spontan untuk buku yang ingin terlihat simpel. Untuk buku berhitung yang lebih

rumit biasanya tidak secara langsung menampilkan angka, melainkan sebuah objek lain yang merepresentasikan sebuah angka misalnya adalah biji labu yang ditanam ke tanah, pada saat tunas satu persatu muncul ke permukaan tanah, pucuk itulah yang merepresentasikan angka tersebut.

c. *Engineered Book*

Merupakan buku yang lebih interaktif seperti dengan adanya *flaps*, *cut-out*, atau *3D effect*. Seperti pada buku “pat the bunny” karya Kunhardt tahun 1940, pada buku ini anak dapat meraba langsung bulu dan bercermin pada buku tersebut. *Scratch and sniff book* adalah buku yang memiliki keunikan apabila anak menggores atau menggaruk permukaan stiker yang ada pada buku, akan ada aroma yang dapat tercium secara langsung seperti aroma coklat atau aroma buah.



Gambar 2.12. *Pop Up Book*

(Sumber: Barone, 2011)

Selanjutnya adalah *pop-up book*, merupakan mekanisme buku anak paling rumit daripada yang lainnya, seperti pada buku “The Snowmen” karya Buehner 2002 ada beberapa bagian yang dapat ditarik agar karakter pada *pop out* tersebut terlihat seperti bergerak.

d. *Worldless Book*

Sesuai dengan namanya buku yang tidak memiliki teks ataupun jika ada hanya sedikit teks yang diperlihatkan, cerita pada buku ini sangat bergantung pada visualisasi atau gambar yang tertera pada buku.

2.6. *Storytelling*

Menurut M. Ali (2016) sebuah cerita telah menjadi bagian dari hidup kita dari semasa kecil hingga dewasa. Sejak usia dini anak sudah mulai dipengaruhi oleh sebuah cerita karena Orang tua adalah pendongeng pertama yang mempengaruhi perkembangan anak. Salah satu peran penting dari mendongeng adalah sebagai pemerolehan bahasa kedua untuk anak. Perancang kurikulum, instansi pemerintah, pembuat kebijakan pendidikan, dan pada akhirnya guru perlu fokus pada hal yang bercerita dan berpartisipasi dengan benar dalam sistem pendidikan (hlm. 115).

Sebuah cerita adalah salah satu hal penting bagi anak-anak karena cerita biasanya banyak berkaitan dengan apa yang terjadi dan bagaimana cara menghadapi situasi yang bermasalah. Cerita dapat meningkatkan pemikiran

kreatif atau jalan keluar untuk membantu menemukan sebuah solusi. Cerita juga membantu anak menjadi bagian dari lingkungan sosial. Meskipun cerita terkadang memiliki elemen yang berbeda dengan realitas, tetapi hal ini dapat membantu untuk lebih tahu batas-batas persepsi seseorang.

Cerita memiliki dampak yang besar karena bagi anak-anak cerita merupakan hal yang menarik, menghibur, dan memotivasi sehingga dapat membantu mereka untuk mendapatkan hasil positif dalam bahasa kedua. Cerita juga membantu untuk mengajarkan kosa kata baru dengan lebih baik, mengetahui kalimat baru, mengamati struktur kalimat, dan membiasakan diri dengan konteks baru.

Dengan kata lain mendongeng atau bercerita adalah salah satu cara tradisional dan juga cara yang kini masih digunakan untuk membantu dalam pembelajaran sekaligus mendapat pengalaman yang baru. Mendongeng tidak hanya mengajarkan bahasa ibu tetapi bisa menjadi bahasa kedua, karena dengan mendongeng dapat membantu memperkuat ingatan dengan kalimat yang diulang secara terus menerus (hlm. 116).

2.7. Ramadhan

Menurut Prof. Hasballah dan Dr. Zamakhsyari (2013) Ramadhan berasal dari kata *ra-ma-dha*, yang berarti panas yang menyengat. Bangsa Babylonia memiliki perhitungan tahun berdasarkan bulan dan matahari sekaligus jadi pada bulan ke sembilan selalu jatuh pada musim panas. Pada saat musim panas keadaannya adalah kering dan panas menyengat. Waktu siang lebih panjang daripada waktu

malam, yang di mana pada malam hari panas pun masih terasa namun lebih berkurang. Hal inilah yang membuat bulan Ramadhan diartikan sebagai bulan yang panas dan menghauskan. Setelah umat Islam mengembangkan kalender berbasis matahari, bulan Ramadhan tidak lagi selalu bertepatan dengan musim panas. Kini orang akan lebih mengartikan kata “panas” dengan tenggorokan yang terasa panas karena merasa haus (hlm. 2).

1. Hikmah Bulan Ramadhan

Ramadhan adalah bulan yang agung dan selalu dinanti oleh umat Islam. Hikmah pada bulan Ramadhan dapat menjadi pembelajaran yang baik antara lain adalah (hlm. 5-6):

a. Bulan Pendidikan

Disebut dengan *Syahrut Tarbiyah* (bulan pendidikan). Karena pada bulan ini umat Islam diajarkan dan dididik langsung oleh Allah SWT. Hal yang diajarkan adalah seperti kesehatan, mengatur waktu seperti kapan harus makan, kerja, ibadah, dan istirahat.

b. Bulan Jihad

Pada masa Rasulullah peperangan banyak terjadi pada bulan Ramadhan dan dimenangkan oleh umat Islam.

c. Bulan Berpuasa

Pada bulan ini diwajibkan untuk berpuasa bagi orang yang beriman. Rasulullah SAW. Bersabda “barang siapa yang berpuasa pada bulan Ramadhan dengan ikhlas dan hanya mendapatkan maslah”.

d. Bulan Sukses

Bulan sukses atau Bulan Pembebasan. Disebut karena pada bulan inilah dibebaskan dari azab api neraka.

e. Bulan penuh Kasih

Bulan Ramadhan penuh berkah barang siapa yang tidak mewajibkan atau puasa. Pada bulan Ramadhan Allah SWT. mencurahkan segenap rahmat dan kebaikannya.

f. Bulan Penuh Nikmat

Bulan penuh rahmat artinya adalah Allah membuka pintu rahmat. Bulan Ramadhan pengampunan hal ini menjadikan peluang yang besar untuk mendapatkan kedekatan dengan rahmat Allah SWT.

2. Tujuan Bulan Ramadhan

Menurut Said Nursi pada buku “Amaliyah Ramadhan” karya Prof. Hasballah dan Dr. Zamakhsyari (2013) Tujuan dari puasa Ramadhan adalah (hlm. 32-41):

- a. Puasa di bulan Ramadhan adalah salah satu rukun Islam yang paling utama. Puasa memiliki tujuan yang berkaitan dengan kekuasaan Allah SWT dengan meyakini bahwa Allah SWT. Perwujudan dari kesempurnaan, kemuliaan, kekuasaan dan maha pengasih dan maha penyayang.
- b. Pada bulan Ramadhan diharuskan untuk memiliki rasa syukur atas rahmat Allah SWT. Segala rahmat yang diberikan olehnya harus

dibayar dengan rasa syukur. Berpuasa pada bulan Ramadhan adalah kunci dari rasa syukur sejati.

- c. Allah telah menciptakan manusia berbeda-beda jika ada yang kesusahan segera bantulah. Tanpa berpuasa banyak orang kaya yang tidak mengerti rasanya sengsara karena kelaparan dan kemiskinan. Masing-masing individu harus menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sesama, terlebih lagi kepada orang yang lebih miskin daripada dirinya.
- d. Melatih disiplin diri dengan tidak berperilaku sewenang-wenang dan terlalu bebas. Jika tidak diatur.
- e. Puasa selama bulan Ramadhan mencegah nafsu dari perbuatan tercela. Meninggalkan perilaku seperti melupakan penciptanya, hanya melakukan hal yang akan menguntungkan dan menyenangkan bagi dirinya. Tidak berpikir, dengan konsekuensi di kehidupan dan di akhirat atas perbuatannya. Sifat lalai dan keras kepala menjadi perbuatan tercela.
- f. Turunnya kitab suci Al-Qur'an, secara umum sudah diketahui bahwa Al-Qur'an diwahyukan pada bulan Ramadhan. Seorang umat Islam harus berupaya meninggalkan makan dan minum serta membebaskan dirinya dari kesenangan yang sia-sia. Membaca dan mendengarkan Al-Qur'an serta mengamalkannya pada kesehariannya dan juga menyampaikan pesan Al-Qur'an kepada orang lain.

- g. Pahala atas perbuatan baik yang dilakukan di bulan Ramadhan akan dilipat gandakan seribu kali. Membaca satu huruf AL-Qur'an sama dengan sepuluh pahala kebaikan. Malam lailatul Qdr dilipat gandakan tiga puluh ribu kali. Menahan diri dari dosa-dosa yang dilakukan indra atau anggota badan.
- h. Diet secara fisik dan spiritual seperti membedakan mana yang halal mana yang tidak. Akan terasa sulit apabila tidak bisa mengendalikan diri tapi jika sudah terbiasa disiplin dengan diri sendiri ia akan merasakan manfaat dari puasa seperti berkurangnya penyakit pada perut dan menjauhkan diri dari makanan yang haram. Melatih diri untuk lebih disiplin dan sabar untuk menahan lapar dan bergaya hidup sederhana.
- i. Mengingat bahwa tiada yang abadi kecuali Allah SWT. Bagi orang yang tidak mengenali Tuhannya meskipun ia dibuat menderita, ia akan tetap memiliki sifat tersebut.

3. Ketentuan Puasa Ramadhan

Menurut Prof. Hasballah dan Dr. Zamakhsyari (2013) Waktu pelaksanaan puasa Ramadhan adalah satu bulan penuh dan harus terlebih dahulu mengetahui awal bulan Ramadhan. Seseorang hendaknya berniat untuk berpuasa wajib di bulan Ramadhan sebelum memulai berpuasa.

Hal yang dapat membatalkan puasa ialah makan dan minum pada siang hari, memberikan darah dan suntik yang mengalirkan makanan untuk tubuh, hilang akal atau gila pada siang hari Ramadhan, Perempuan dengan menstruasi atau *nifas* pada siang hari di bulan Ramadhan, tidak menjaga nafsu pada siang hari di bulan Ramadhan.

Mengutip dari Mimi (2019) pada laman fimela.com syarat wajib puasa Ramadhan adalah:

a. Beragama Islam

Ini adalah syarat wajib utama jika ingin berpuasa Ramadhan dikarenakan Puasa Ramadhan merupakan rukun Islam.

b. Sudah Balig

Balig dapat ditandai dengan mimpi basah (laki-laki) dan menstruasi (perempuan). Jika tanda ini belum muncul maka batas maksimalnya adalah usia 15 Tahun.

c. Berakal sehat

Tidak mengalami gangguan jiwa. Tidak mabuk, dapat berpikir dengan baik dan akal sehat.

d. Sehat

Orang yang tidak sedang sakit, hamil, menyusui atau menstruasi. Jika sudah sehat kembali tetap wajib untuk mengganti puasa yang ditinggalkan pada lain hari.

4. Ayat-ayat Ramadhan

Berikut adalah ayat-ayat dalam Al-Qur'an tentang Ramadhan:

- a. (Q.S: Al-Baqarah: 183) Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa
- b. (Q.S: Al-Baqarah: 187) Dan makan minumlah hingga terang bagimu benang putih dari benang hitam, yaitu fajar. Kemudian sempurnakanlah puasa itu sampai (datang) malam.
- c. (Q.S: Al-Baqarah: 185) (Beberapa hari yang ditentukan itu ialah) bulan Ramadhan, bulan yang di dalamnya diturunkan (permulaan) Al Quran sebagai petunjuk bagi manusia dan penjelasan-penjelasan mengenai petunjuk itu dan pembeda (antara yang hak dan yang bathil). Karena itu, barang siapa di antara kamu hadir (di negeri tempat tinggalnya) di bulan itu, maka hendaklah ia berpuasa pada bulan itu, dan barang siapa sakit atau dalam perjalanan (lalu ia berbuka), maka (wajiblah baginya berpuasa), sebanyak hari yang ditinggalkannya itu, pada hari-hari yang lain. Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Dan hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan hendaklah kamu mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, supaya kamu bersyukur.