

BAB II

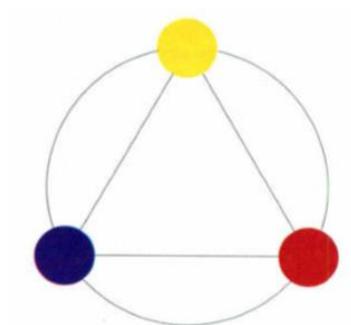
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Warna

Menurut Landa (2011), warna dapat dilihat berdasarkan cahaya yang dipantulkan pada permukaan benda. Ketika cahaya menyerang objek, sebagian dari cahaya diserap, sebagian lagi tidak. Cahaya yang dipantulkan adalah yang dilihat sebagai warna. Pigmen adalah zat kimia alami dalam suatu objek yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan warna karakteristik yang dirasakan, seperti kuning cerah pada pisang, dan merah pada bunga. Elemen warna terbagi menjadi tiga kategori; *Hue* yang merupakan nama dari warna, seperti merah atau hijau, biru atau jingga. *Value* mengacu pada tingkat kecermerlangan atau terang gelapnya suatu warna. Saturasi merupakan tingkat cerah atau buramnya suatu warna (hlm. 19-20). Sedangkan struktur warna menurut Edwards (2004), dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Warna Premier

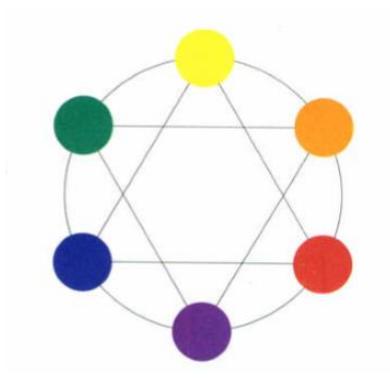
Ketiga warna ini disebut "*primaries*" karena merupakan warna dasar dari warna lain. Spektrum warna kuning, warna merah, dan warna biru tidak bisa dibuat dengan mencampurkan warna lain. Secara teori, warna-warna lain sebanyak 16 juta warna atau lebih, semuanya merupakan percampuran dari ketiga spektrum warna tersebut. Dalam gambar di bawah ini, bisa dilihat jika ketiga warna yaitu kuning, merah, dan biru terhubung membentuk sebuah segitiga di dalam lingkaran tersebut (hlm. 21).



Gambar 2.1. Warna Premier
(Edwards, 2004)

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang lahir dari warna primer, contohnya oranye yang merupakan percampuran dari warna kuning dan merah, warna hijau dari percampuran biru dan kuning (hlm. 23).



Gambar 2.2. Warna Sekunder
(Edwards, 2004)

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna yang tergabung dari warna primer dan warna sekunder (hlm. 23).



Gambar 2.3. Warna Tersier
(Edwards, 2004)

2.1.1. *Color Harmony*

Menurut Eisman (2017, hlm 21), *color wheel* memiliki teori dasar mengenai pedoman warna, yaitu:

1. *Monotone*

Skema warna *monotone* hanya menggunakan satu warna netral dari berbagai *tint* dan *shade* (hlm. 21).



Gambar 2.4. Warna *Monotone*
(Eisman, 2017)

2. *Monochromatic*

Monochromatic hanya menggunakan satu *hue* dari berbagai *tint*, *tone*, dan *shade* (hlm. 23).



Gambar 2.5. Warna *Monochromatic*
(Eisman, 2017)

3. *Analogous*

Karena kedekatannya antar warna, *analogous* menjadi salah satu skema warna yang paling harmonis. Skema warna ini terdiri dari satu warna primer, satu warna sekunder, dan satu warna tersier (hlm. 24).



Gambar 2.6. Warna *Analogous*
(Eisman, 2017)

4. *Complementary*

Warna *complementary* merupakan warna yang saling berseberangan dalam *color wheel* (hlm. 25).



Gambar 2.7. Warna *Complementary*
(Eisman, 2017)

5. *Split Complementary*

Split complementary merupakan satu *hue* yang berseberangan dengan dua *hue* lainnya yang berseberangan satu sama lain (hlm. 28).



Gambar 2.8. Warna *Split Complementary*
(Eisman, 2017)

6. *Triads*

Warna triad merupakan skema warna yang menggunakan tiga *hue* yang berseberangan membentuk segitiga pada *color wheel*, baik warna primer atau warna sekunder (hlm. 29).



Gambar 2.9. Warna Triad
(Eisman, 2017)

7. *Tetrads*

Warna tetrad merupakan warna yang berseberangan membentuk persegi pada *color wheel* (hlm. 30).



Gambar 2.10. Warna Tetrad
(Eisman, 2017)

2.1.2. Psikologi Warna

Eisman (2017, hlm. 38), warna selalu mempengaruhi, membawa, menyampaikan perasaan atau suasana hati yang melekat pada perasaan atau reaksi manusia. Warna memiliki keterikatan dengan emosi serta kecerdasan manusia yang merupakan bagian dari perkembangan psikis manusia. Setiap warna memiliki makna yang telah dipelajari oleh manusia atau dirasakan melalui ingatan atau karena kondisi tertentu yang memungkinkan manusia untuk mengenali makna dan pesan yang disampaikan oleh warna tersebut.

1. *Red*

Warna merah dapat merangsang keinginan yang kuat atau nafsu seperti merah pada pai ceri, gaun halus, ramping, dan seksi, atau mobil *sport* yang tampak kekar. Warna merah menjangkau kita dengan menggoda sehingga kita ingin memiliki atau menikmati hal tersebut.

2. *Blue*

Dari semua warna, warna biru dianggap sebagai warna yang paling dingin, baik mengenai suhu maupun perasaan. Warna biru memberikan kesan atau perasaan tenang dan rileks.

3. *Blue Green*

Blue Green atau *Turquoise* dianggap sebagai warna yang memiliki arti kesetiaan, ketenangan, dan kebijaksanaan yang berasal dari warna biru, dan

warna yang memiliki arti menyembuhkan, menenangkan, dan welas asih yang berasal dari warna hijau.

4. *Green*

Di banyak bahasa, warna hijau sering kali dikaitkan dengan alam dan pertumbuhan.

5. *Yellow*

Kuning merupakan warna yang paling menonjol dalam spektrum. Warna kuning dianggap dapat merangsang otak bagian kiri untuk berpikir lebih logis dalam mengambil keputusan. Warna kuning sering diasosiasikan dengan sinar matahari sehingga dapat membantu untuk merasa lebih positif.

6. *Orange*

Oranye dikategorikan sebagai warna yang memiliki gairah tinggi. Secara fisik, warna ini mendorong spontanitas.

7. *White*

Warna putih diimplementasikan agak rapuh dan sesuatu yang berlangsung dalam waktu singkat, sehingga menggambarkan kepolosan dan kebijakan. Seperti *a little white lie* yang dianggap tidak berbahaya karna dimaksudkan untuk memnghindari melukai perasaan seseorang.

8. *Gray*

Abu-abu memiliki filosofi yang berperan sebagai penengah dari kontras ekstrem antara warna hitam dan warna putih, sehingga abu-abu dianggap sebagai warna yang dapat memberikan solusi yang bijaksana.

9. *Brown*

Cokelat merupakan warna yang dikaitkan oleh kehidupan yang jujur, dianggap berbakti, penting, dan berguna. Secara historis, warna cokelat dianggap memiliki makna stabil, jujur, membumi, dan berakar.

2.2. *Typography*

Menurut Thomas James Cobden-Sanderson, sama seperti kaligrafi, tipografi berguna untuk menyampaikan pemikiran atau gambar yang dimaksud oleh penulis kepada imajinasi audiens (Carter, 2015).

2.2.1. *Type Sizes and Spacing*

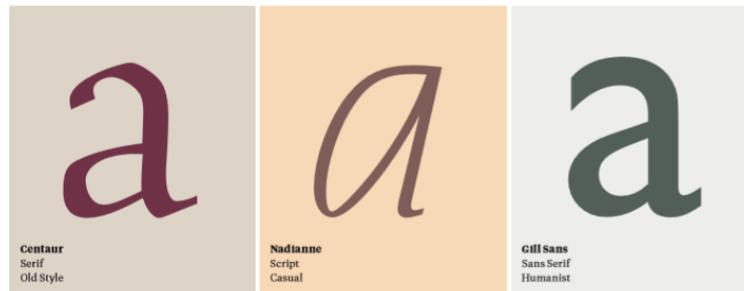
Lupton (2010), *size* dari jenis huruf bergantung atau dilihat dari konteksnya. Teks yang terlihat kecil pada layar televisi dapat terlihat sesuai dan pas dengan ukuran teks pada halaman cetak (hlm. 14).

Dalam tipografi, *spacing* sangatlah penting. Dalam percetakan *letterspace*, jarak dibangun oleh objek fisik seperti sepotong logam atau kayu (hlm. 90).

2.2.2. *Klasifikasi Huruf*

Menurut Haley (2012, hlm. 52), rata-rata *typeface* termasuk dalam satu dari tiga kategori dasar, yaitu *serif* (huruf yang memiliki ekor dan kaki kecil), *sans serif* atau tanpa *serif*, dan *script* (huruf yang didesain agar menyerupai tulisan tangan

yang kursif). Klasifikasi berguna untuk membantu mengidentifikasi dan menggabungkan berbagai tipografi.



Gambar 2.11. Klasifikasi Huruf
(Haley, 2012)

2.2.3. *Legibility*

Carter (2015), *legibility* yaitu mengontrol kualitas dan sifat yang menjadi ciri khas pada tipografi sehingga *type* dapat terbaca. Ciri khas pada tipografi ini memungkinkan pembaca mengalami kesulitan untuk memahami bentuk dari tipografi. *Typographer* dan desainer wajib memperhatikan kejelasan dan kepantasan dalam berkomunikasi kepada pembacanya (hlm. 49).

2.3. *Grid*

Berdasarkan Graver dan Jura (2012), *layout* dan *grid* merupakan *tools* paling dasar dan paling penting sehingga konsep yang direalisasikan secara visual mudah dipahami dan dapat tersampaikan dengan efektif (hlm. 10).

2.3.1. Elemen *Grid*

1. *Margin*

Margin merupakan area negatif yang berada di antara ruang dan konten halaman. *Margin* membantu desainer agar perhatian audiens lebih fokus,

menciptakan area agar mata bisa beristirahat, atau memisahkan informasi seperti *running head* atau folio.

2. *Flowline*

Flowline merupakan standar keselarasan sebagai pemandu yang membantu audiens pada halaman dan membuat pita informasi secara horizontal.

3. *Columns*

Columns adalah wadah dalam bentuk vertikal yang merupakan area untuk menampung konten. Lebar kolom bervariasi disesuaikan dengan informasi yang ditampung.

4. *Moduls*

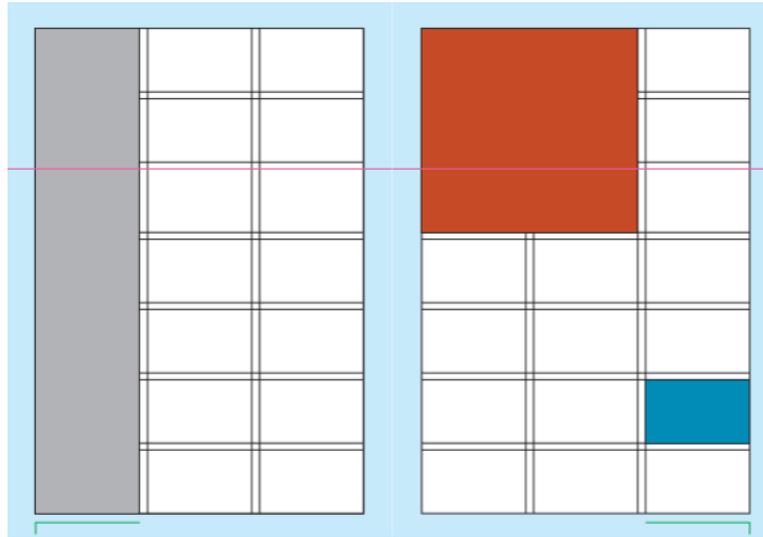
Moduls merupakan satuan ruang individu yang dipisahkan oleh standar jarak yang jika berulang pada seluruh halaman, akan membentuk rangkaian kolom dan garis.

5. *Spatial Zone*

Penggabungan sekelompok modul menjadi suatu area yang berbeda, dan dapat membuat area regular dan spesifik untuk menampung semua jenis konten dengan konsisten.

6. *Markers*

Markers merupakan penanda area yang diperuntukan untuk informasi tambahan dan konten berulang yang muncul seperti folio, *running head*, dan *icon* (hlm. 20).



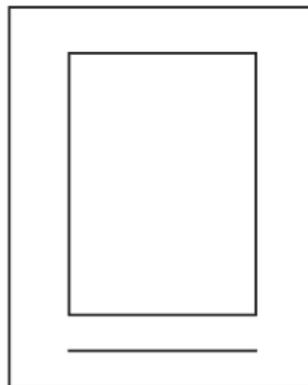
Gambar 2.12. Elemen Grid
(Graver & Jura, 2012)

2.3.2. Struktur Dasar *Grid*

Graver dan Jura (2012, hlm. 26), Struktur dasar *Grid* yaitu:

2.3.2.1. *Single Column* atau *Manuscript Grids*

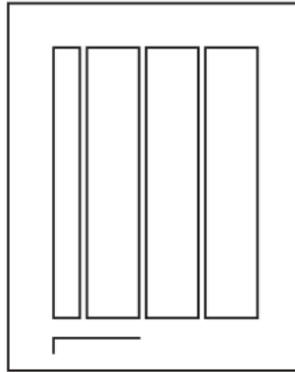
Single Column merupakan grid paling sederhana, menciptakan area standar tanpa dibagi. Grid ini merupakan grid yang paling umum untuk digunakan pada buku seperti esai (hlm. 26).



Gambar 2.13. *Single Column* atau *Manuscript Grids*
(Graver & Jura, 2012)

2.3.2.2. *Multicolumn Grids*

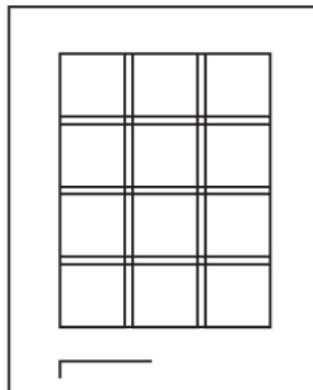
Multicolumn efektif digunakan untuk mengatur penyampaian ketika materi terdiri dari berbagai jenis (hlm. 28).



Gambar 2.14. *Multicolumn Grids*
(Graver & Jura, 2012)

2.3.2.3. *Modular Grids*

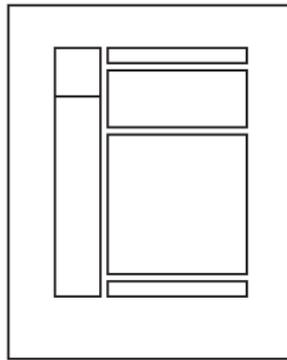
Modular grid merupakan gabungan dari kolom dan baris yang menciptakan serangkaian area kecil untuk menampung konten yang dapat digabungkan secara horizontal atau vertikal. Dengan *grid* ini, perancang dapat membuat berbagai zona *spatial* yang berbeda (hlm.32).



Gambar 2.15. *Modular Grids*
(Graver & Jura, 2012)

2.3.2.4. *Hierarchical Grids*

Hierarchical grids berguna untuk menciptakan kesejajaran secara khusus sebagai pengembangan hirarki informasi (hlm. 40).



Gambar 2.16. *Hierarchical Grids*
(Graver & Jura, 2012)

2.3.2.5. *Baseline Grids*

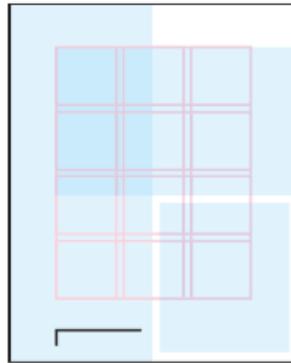
Baseline Grids berguna untuk membantu menyelaraskan konten yang berbasis tipografi berdasarkan ukuran dan jenis tipografi yang digunakan (hlm. 45).



Gambar 2.17. *Baseline Grids*
(Graver & Jura, 2012)

2.3.2.6. *Compound Grids*

Compound Grids terbentuk berdasarkan beberapa sistem grid yang dipadukan menjadi satu sistem yang terorganisir (hlm. 46).



Gambar 2.18. *Compound Grids*
(Graver & Jura, 2012)

2.4. Ilustrasi

Menurut Zeegan (2005, hlm. 20), ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian audiens pertama kali dibandingkan teks, ilustrasi juga mendorong audiens untuk berpikir dan memahami mengenai subjek yang lebih dalam. Ilustrasi yang bagus merupakan ilustrasi yang dapat menggambarkan dan menyampaikan pesan seakan-akan audiens membaca narasi dari ilustrasi tersebut. Ilustrasi yang bagus lahir dari gabungan antara keahlian, keterampilan, dan kreativitas.

2.4.1. Bentuk Ilustrasi

1. *Literal Illustration*

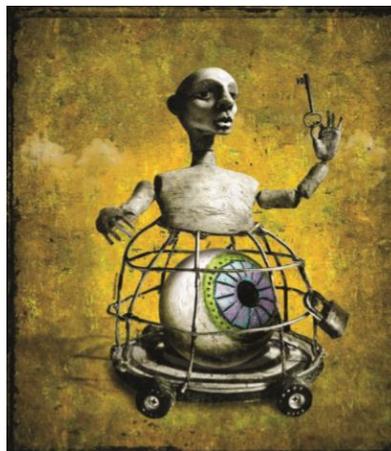
Secara historis, seluruh ilustrasi termasuk ke dalam kategori *literal illustration*. Ini juga berlaku pada gambaran umum seni. Sebelum kemunculan kamera, *literal illustration* merupakan bentuk yang digunakan untuk penggambaran dalam *genre* apa pun sebagai penyampaian tanpa melebih-lebihkan (Male, 2007, hlm. 62).



Gambar 2.19. *Roger Harris Recreates and Unnervingly Realistic and Frightening Scenario*
(Male, 2007)

2. *Conceptual Illustration*

Conceptual illustration mendeskripsikan gambar yang imajinatif. Ilustrasi ini merupakan gambar yang menjelaskan konten yang memanfaatkan sejumlah ide, metode komunikasi, ilusi, dan ekspresionisme (hlm. 54).



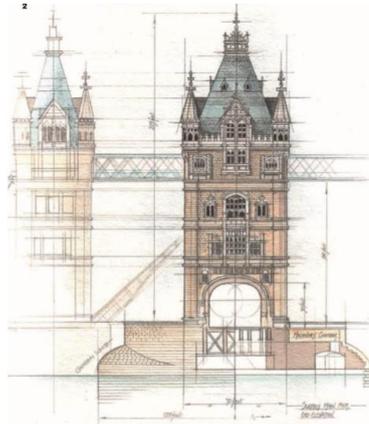
Gambar 2.20. *Richard Borge's Overtly Conceptual Image Presents an Unambiguous Regarding The State of 'Censorship'*
(Male, 2007)

2.4.2. **Peran Ilustrasi**

Peran visual menurut Male (2007):

2.4.2.1. *Documentation, References, and Instruction*

Ilustrasi merupakan satu-satunya ranah seni visual dan komunikasi yang menjelaskan informasi secara tertib dan teratur (hlm. 89).



Gambar 2.21. *Architecture Combined With History: Graham White's Illustrations Have a Traditional Autographic Quality* (Male, 2007)

2.4.2.2. *Commentary*

Intisari dari ilustrasi editorial adalah penjelasan visual yang digunakan berhubungan dengan jurnalisme pada surat kabar dan majalah (hlm. 118).



Gambar 2.22. *Stephen Lee Works With Satire and The Craft of Caricature. This Image of Blair and The Law Lords Was For Channel Four* (Male, 2007)

2.4.2.3. *Storytelling*

Ilustrasi fiksi naratif biasanya ditemui pada buku anak-anak, *graphic novels*, dan komik strip (hlm. 138). Hal yang perlu diperhatikan dalam ilustrasi *storytelling* yaitu memperhatikan penggabungan antara gambar dengan kata-kata secara seimbang (hlm. 141).



Gambar 2.23. *Edward Lear's 'A Book of Nonsense' Poems*
(Male, 2007)

2.4.2.4. *Persuasion*

Ilustrasi persuasi diakui sebagai ilmu yang berhubungan dengan periklanan (hlm. 166).



Gambar 2.24. *Persuasion*
(Male, 2007)

2.4.2.5. *Identity*

Ilustrasi yang berhubungan dengan kemasan dan identitas dari perusahaan sebagai aspek utamanya (hlm. 172).



Gambar 2.26. *This Poster Image by Nina Davis Further Enhances The Reputation Of The Product by Promoting 'Essential' Information to Potential Customers Both Inside and Away From The Retail Outlet*
(Male, 2007)

2.4.3. **Media Ilustrasi**

Berdasarkan buku “*The Fundamental of Illustration*” oleh Zeegan tahun 2005 (hlm. 49), media ilustrasi dibagi sebagai berikut:

1. **Pensil Warna**

Walaupun menggunakan pensil warna merupakan teknik tradisional, teknik ini tetap membutuhkan pemahaman dan keahlian untuk memahami medianya yang dibangun dengan latihan jangka panjang (hlm. 51).



Gambar 2.27. Pensil Warna
(Zeegan, 2005)

2. *Pen*

Penggunaan *pen* di atas kertas dapat membangkitkan kenangan ketika mencoret-coret buku saat masa sekolah, atau ketika menggambar langsung di atas meja sekolah. *Pen* dapat menciptakan kesan masa lalu (hlm. 52).



Gambar 2.28. *Pen*
(Zeegan, 2005)

3. *Digital*

Meskipun gambar awalnya didasari oleh gambar pensil atau *layout* dibuat lebih dulu di buku sketsa, pengerjaan yang menggunakan elemen *digital* tetap diklasifikasikan sebagai gambar *digital* (hlm. 57).



Gambar 2.29. *Digital*
(Zeegan, 2005)

4. Kolase

Pengerjaan dalam format *digital* memungkinkan untuk menambahkan atau mengurangi elemen kolase dalam sebuah karya karena lebih fleksibel (hlm. 56).



Gambar 2.30. Kolase
(Zeegan, 2005)

5. *Charcoal*

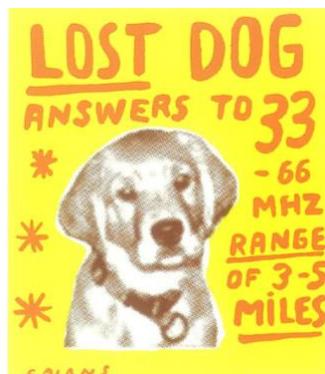
Material tradisional seperti *charcoal* membutuhkan keterampilan gambar yang cekatan. Gambar lebih mudah dibersihkan menggunakan *photoshop* dibandingkan menggunakan penghapus karet biasa, namun penggunaan *charcoal* tetap ditentukan berdasarkan teknik dan kemampuan seniman itu sendiri (hlm. 61).



Gambar 2.31. *Charcoal*
(Zeegan, 2005)

6. *Acrylic*

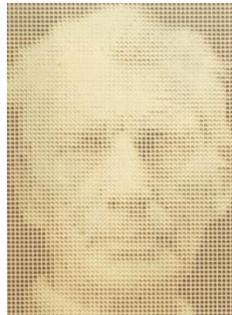
Aspek painting pada gambar memberikan kesan naif pada sebuah ilustrasi, berguna jika sesuai dengan objek yang diilustrasikan (hlm. 61).



Gambar 2.32. *Acrylic*
(Zeegan, 2005)

7. *Odd Media*

Bagi sebagian orang, daya pikat seni tidak pernah cukup, sehingga mereka menciptakan seni yang benar-benar *original* dengan menggunakan kembali benda-benda yang ada atau ditemukan. Beberapa *illustrator* membuat gambar dengan elemen yang dikolasekan dengan mencampur atau *layering* secara tradisional atau *digital* untuk membuat varian baru (hlm. 62).



Gambar 2.33. *Odd Media*
(Zeegan, 2005)

2.4.4. Ilustrasi untuk Anak

Menurut Salisbury (2004), seiring dengan teknologi yang semakin berkembang, buku ilustrasi anak tetap berkembang dan menyesuaikan dengan teknologi, dalam dua dimensi atau tiga dimensi (hlm. 40). Media, material dan teknik yang meliputi ilustrasi anak yaitu:

1. *Water Color*

Watercolor merupakan warna yang transparan, sehingga warna yang dihasilkan dipengaruhi oleh seberapa banyak warna putih yang berasal dari kertas terlihat ketika mewarnai menggunakan *watercolour* (hlm. 42).



Gambar 2.34. *Water Color*
(Salisbury, 2004)

2. *Acrylic Paint*

Warna cat akrilik yang cerah dan *vibrant*, juga sifatnya yang mudah kering menjadikan cat akrilik media yang populer untuk *illustrator* kontemporer. Selain itu, akrilik juga serbaguna karena dapat digunakan secara tebal ataupun secara tipis dan transparan (hlm. 46).



Gambar 2.35. *Acrylic Paint*
(Salisbury, 2004)

3. *Oil Paints and Pastels*

Tidak ada media lain yang dapat memberikan kekayaan dan kedalaman seperti cat minyak, namun cat minyak juga memberikan banyak kelemahan dalam hal praktis bagi *illustrator*, hal tersebut menjadikan cat minyak tidak banyak digunakan dalam buku ilustrasi anak-anak (hlm. 48).



Gambar 2.36. *Oil Paints and Pastels*
(Salisbury, 2004)

4. *Black-and-white Work*

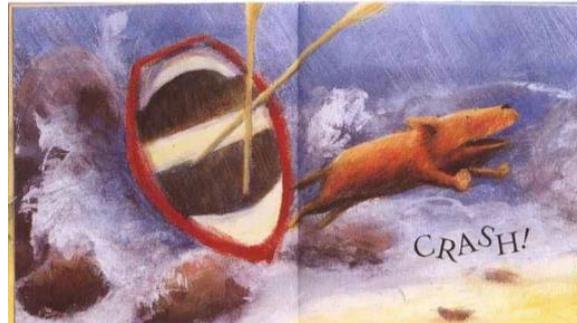
Dibandingkan ilustrasi berwarna, ilustrasi hitam-putih tidak begitu populer saat ini, namun permintaan atas ilustrasi hitam-putih dalam buku untuk anak-anak yang lebih dewasa tetap kuat (hlm. 50).



Gambar 2.37. *Black-and-White Work*
(Salisbury, 2004)

5. *From Oil to Acrylic*

Waktu pengeringan cat akrilik yang lebih cepat dibandingkan cat minyak, menjadikan cat akrilik lebih praktis digunakan untuk buku anak-anak (hlm. 53).



Gambar 2.38. *From Oil to Acrylic*
(Salisbury, 2004)

6. *Print-based Media*

Proses *printing* mempengaruhi efek pada media dan material, banyak dari proses *printing* awalnya dikembangkan untuk memungkinkan mereproduksi banyak gambar namun sekarang digunakan untuk efek estetika. Seperti ukiran kayu, *linocutting*, dan sablon masih banyak digunakan (hlm. 54).



Gambar 2.39. *Print-based Media*
(Salisbury, 2004)

7. Kolase dan *Mixed Media*

Para seniman menemukan banyak kombinasi media yang semakin cerdas untuk mewujudkan karya mereka, terutama dengan pemanfaatan teknologi computer saat ini (hlm. 56).



Gambar 2.40. *Kolase and Mixed Media*
(Salisbury, 2004)

8. *Digital*

Proses pengerjaan dilakukan secara *digital* atau menggunakan komputer, namun penting untuk diingat bahwa komputer hanyalah sebuah alat, tergantung pada seberapa baik kemampuan penggunanya (hlm. 58).



Gambar 2.41. *Digital*
(Salisbury, 2004)

2.5. Buku

2.5.1. Definisi Buku

Menurut Haslam dalam bukunya *Book Design* (2006), buku adalah bentuk paling tua dari sebuah dokumentasi. Berisi ilmu pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Buku merupakan peti *portable* yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid untuk menjaga, menguraikan dan mentransmisikan ilmu pengetahuan kepada pembaca dari berbagai macam ruang dan waktu (hlm. 6).

2.5.2. Komponen Buku

Berbagai bagian buku memiliki nama teknis spesifik yang digunakan (hlm. 20).

1. *Spine*

Bagian sampul buku yang melindungi tepi ikatan buku.

2. *Head Band*

Pita yang diikat pada punggung buku untuk membantu penjilidan sampul.

3. *Hinge*

Bagian lipatan dalam kertas antara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Pelindung kecil di bagian atas buku yang terbuat dari sampul dan papan belakang yang berukuran lebih besar dari buku.

5. *Front Pastedown*

Kertas yang ditempelkan pada bagian dalam papan sampul depan.

6. *Cover*

Kertas tebal atau papan yang ditempelkan untuk melindungi bagian dalam atau isi buku.

7. *Foredge Square*

Pelindung kecil di bagian depan buku yang terbuat dari sampul dan papan belakang.

8. *Front Board*

Papan sampul yang berada di bagian depan buku.

9. *Tail Square*

Pelindung kecil di bagian bawah buku yang terbuat dari sampul dan papan belakang yang berukuran lebih besar dari buku.

10. *Endpaper*

Lembaran kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menopang engsel.

11. *Head*

Bagian atas buku.

12. *Leaves*

Lembaran atau halaman kertas yang memiliki dua sisi dalam buku.

13. *Back Pastedown*

Kertas yang ditempelkan pada bagian dalam papan sampul belakang.

14. *Back Cover*

Papan sampul belakang.

15. *Foredge*

Tepi depan buku.

16. *Turn-in*

Tepi kain sampul yang dilipat dari luar ke bagian dalam sampul.

17. Tail

Bagian bawah buku.

18. Fly Leaf

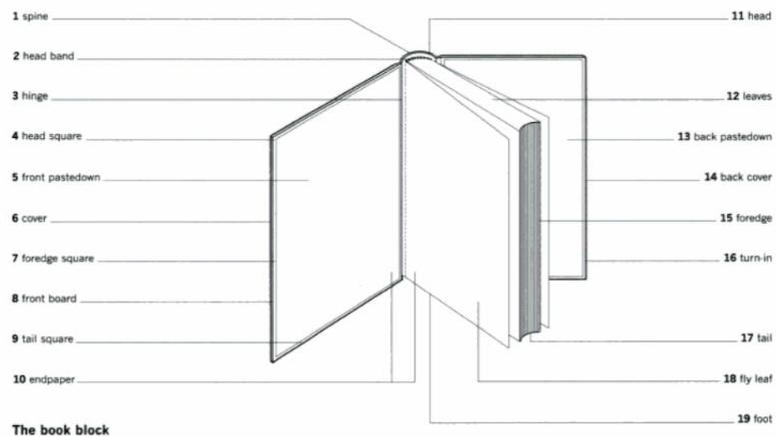
Kertas pengganti ujung halaman.

19. Foot

Bagian bawah halaman.

20. Signature

Lembar kertas yang dilipat terikat secara berurutan untuk membentuk isi buku.



Gambar 2.42. Komponen Buku
(Haslam, 2006)

2.5.3. Jenis Buku Anak

Berdasarkan buku "*How to Write a Children's Book and Get it Published*" tahun 2005, buku anak-anak diklasifikasikan berdasarkan materi yang disesuaikan dengan ketangkasan dan kecerdasan pada usia anak (hlm. 13).

1. *Baby Books* untuk usia 0-15 bulan
2. *Board Books* untuk usia 1-3 tahun

3. *Picture Books* Fiksi dan Nonfiksi untuk usia 2-7 tahun ke atas
4. *Picture Books for Older Readers* untuk usia 7-12 tahun
5. *Easy-to-Read Books* untuk usia 5-7 tahun
6. *Early Chapter Books* untuk usia 7-10 tahun
7. *Middle-Grade* Fiksi dan Nonfiksi untuk usia 8-12 tahun
8. *Teenage or Young Adult* Fiksi dan Nonfiksi untuk usia 12 tahun ke atas
9. *Novelty Books*

Selain itu, buku anak dibagi menjadi 2 kategori yaitu buku fiksi, dan nonfiksi.

2.6. Buku Interaktif

Menurut Oey (2013), dalam jurnal “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun”, buku interaktif memiliki beberapa jenis:

1. Buku Interaktif *Pop Up*

Pop up merupakan jenis buku interaktif yang unsur utamanya adalah seni lipatan yang dibuat agar terlihat 3 dimensi.

2. Buku Interaktif *Peek-a-boo*

Buku *peek-a-boo* atau yang memiliki sebutan lain *lift a flap*, adalah jenis buku dengan interaksi yang menyimpan kejutan yang disembunyikan dibalik halaman lain ketika pengguna membukanya.

3. Buku Interaktif *Pull Tab*

Interaksi pada buku ini yaitu menarik kertas yang ada pada halaman buku.

4. Buku Interaktif *Hidden Object*

Interaksi pada buku ini yaitu mengajak pengguna untuk mencari objek yang disembunyikan di halaman tersebut.

5. Buku Interaktif *Games*

Seperti namanya, interaktif ini mengambil unsur permainan di dalam buku dengan atau tanpa alat tulis sebagai penunjang permainan.

6. Buku Interaktif *Participation*

Interaktif jenis ini mengajak pembaca untuk berpartisipasi sesuai dengan interaksi atau pertanyaan untuk melakukan sesuatu.

7. Buku Interaktif *Play-a-song* atau *Play-a-sound*

Buku interaktif ini mengandalkan suara sebagai komponen utama, biasanya buku jenis ini akan dilengkapi oleh tombol-tombol yang apabila ditekan akan menimbulkan suara atau lagu.

8. Buku Interaktif *Touch and Feel*

Buku jenis ini biasanya ditargetkan untuk anak usia dini atau *pre-school*, buku ini digunakan sebagai media pengetahuan anak mengenal berbagai macam tekstur.

9. Buku Interaktif Campuran

Buku jenis ini merupakan gabungan dari jenis interaktif lainnya.

2.7. Psikologi Anak

2.7.1. Perkembangan Masa Anak Sekolah

Syah (2014), proses-proses perkembangan tersebut terkait dengan kegiatan belajar siswa, yaitu:

1. Perkembangan motor (*motor development*), proses perkembangan ini bersifat progresif dan memiliki keterkaitan dengan pencapaian aneka keterampilan fisik anak.
2. Perkembangan kognitif (*cognitive development*), merupakan perkembangan daya guna intelektual anak.
3. Perkembangan sosial dan moral (*social and moral development*), yaitu proses perkembangan yang berkaitan dengan psikis atau kejiwaan yang berhubungan dengan cara komunikasi anak dengan orang lain, sebagai individu atau kelompok (hlm. 59).

2.7.2. Perkembangan Kognitif Anak

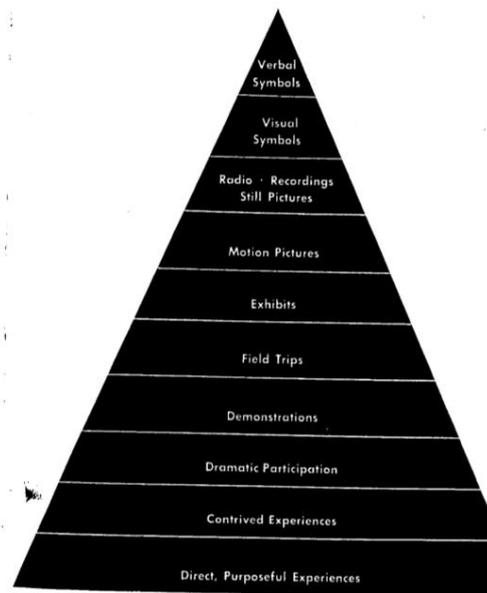
Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak diklasifikasikan menjadi empat tahapan, yaitu:

1. *Sensory-motor* adalah tahapan perkembangan kognitif pada usia 0-2 tahun.
2. *Pre-operational* merupakan tahapan perkembangan kognitif pada usia 2-7 tahun.
3. *Concrete-operational* adalah tahapan perkembangan kognitif pada usia 7-11 tahun.
4. *Formal-operational* adalah tahapan perkembangan kognitif pada usia 11-15 tahun (Syah, 2014, hlm. 66).

2.8. Kerucut Pengalaman Edgar Cole

Menurut Cole dalam bukunya *Audio Visual Methods in Teaching* (1946), strategi pembelajaran bagaimana seseorang menangkap dan mencerna sesuatu dikerucutkan dalam piramid:

1. *Verbal Symbols*
2. *Visual Symbols*
3. *Radio, Recordings, Still Pictures*
4. *Motion Pictures*
5. *Exhibits*
6. *Field Trips*
7. *Demonstrations*
8. *Dramatic Participation*
9. *Contrived Experiences*
10. *Direct, Purposeful Experiences*



Gambar 2.43. Kerucut pengalaman Edgar Dale
(Cole, 1946)

2.9. Betawi

Menurut Doktor Yasmine Zaki Shahab, M.A., Antropolog Universitas Indonesia, etnis Betawi diperkirakan berkembang sejak tahun 1815-1893. Berdasarkan Doktor

Parsudi Suparlan, pembentukan etnis betawi pertama kali lahir dari sebutan nama tempat tinggal, seperti orang Senen, orang Rawa Belong, atau orang Kemayoran (Adi, 2010, hlm. 18).

2.9.1. Betawi Pinggiran

Etnis dan budaya Betawi pinggiran mulai terbentuk pasca kejadian pemberontakan Cina pada 1740. Pada mulanya, pembentukan ini didominasi budaya Cina yang merupakan populasi terbanyak di Batavia pada tahun 1719. Dalam prosesnya, budaya Betawi berkembang dengan perpaduan unsur budaya Islam dari orang-orang Arab Hadramaut, Yaman Selatan, yang berhasil menggeser pengaruh tradisi Islam dari orang-orang Gujarat, India (hlm. 19).

2.9.2. Betawi Tengah

Betawi tengah atau Betawi Kota merupakan kalangan yang berasal dari kelas terpelajar di kota. Kalangan Betawi tengah juga berpengaruh besar dalam memodifikasi budaya yang telah dikembangkan oleh kalangan Betawi pinggiran (hlm. 21).

2.10. Tari

Menurut buku Pengetahuan Tari (Nugrah, 2013), tari adalah kesenian yang diungkapkan melalui media gerak. Gerak dalam tarian merupakan sebagai bentuk ekspresi dan mengandung ritme (hlm. 2).

2.10.1. Tari Tradisional

Tari tradisional merupakan jenis tarian yang lahir dan berkembang di suatu daerah atau wilayah dan menjadi identitas budaya dari orang-orang yang bersangkutan (hlm. 19).