



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

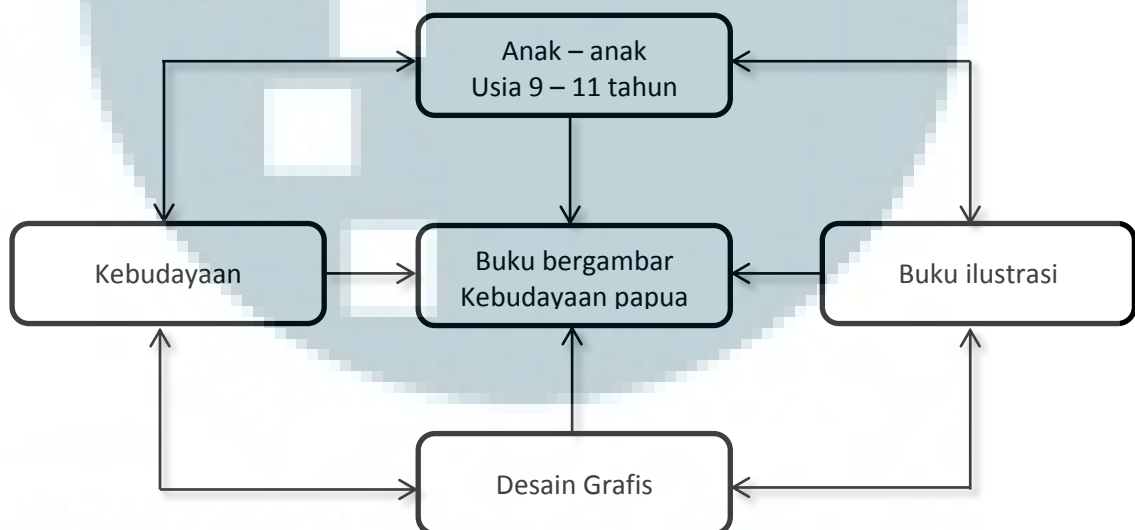
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pendalaman teori-teori yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi bergambar ini akan dijelaskan dalam beberapa penggolongan pembahasan. Pembahasan konsep teori yang dijadikan kerangka acuan dalam perancangan adalah Kebudayaan, anak-anak usia 9-11 tahun, desain grafis, buku ilustrasi dan proses cetak.



Gambar 2.1 Konsep Teori

Pembahasan teori dimulai dari penjabaran mengenai arti kebudayaan secara umum, kemudian pembahasan selanjutnya akan berbicara tentang perkembangan anak-anak usia 9-11 tahun secara garis besar. Pada pembahasan perkembangan anak akan dibahas mengenai teori perkembangan anak. Berikutnya akan diberikan penjelasan mengenai desain grafis, pada pembahasan ini akan

banyak mencakup kepada elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain. Pembahasan selanjutnya akan dijelaskan mengenai buku dan ilustrasi. Dan yang terakhir akan dibahas mengenai proses cetak. Pada pembahasan ini di jelaskan media cetak apa yang baik digunakan untuk buku ini.

2.1. Kebudayaan

Budaya pada umumnya dikenal masyarakat sebagai identitas yang mencakup adat istiadat suatu daerah. Setiap daerah memiliki suatu budaya yang berbeda-beda sesuai dengan letak geografis dan kondisi daerahnya.

Menurut Dra. Elly M. Setiadi, dkk (2005, hal 74) pada bukunya yang berjudul Ilmu Sosial dan Budaya Dasar, mengatakan budaya diambil dari bahasa sansekerta yaitu *budhayah* yang artinya adalah akal atau budi, dapat disimpulkan budaya adalah segala daya atau pikiran dan aktivitas manusia untuk mengelola suatu daerah. Hal ini berkaitan dengan sifat-sifat dari budaya itu sendiri yaitu budaya terwujud dan tersalurkan dari perilaku sekelompok orang atau manusia, budaya diperlukan oleh setiap manusia untuk diwujudkannya dalam tingkah lakunya, budaya juga mencakup aturan-aturan yang disetujui atau disepakati bersama, dan budaya tidak akan pernah hilang atau punah.

Menurut E.B. Tylor (1986, hal 48) pada bukunya *scientific and technology literacy, the need and the challenge* mengatakan bahwa budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang di dapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Masyarakat di setiap daerah memiliki

banyak sekali budaya yang bervariasi mulai dari pakaian adat, tarian, rumah adat, makanan, dll.

2.1.1. Kebudayaan Papua

Papua merupakan salah satu pulau yang berada dalam lingkungan Indonesia. Papua merupakan salah satu provinsi terbesar di ujung timur Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (www.indonesiadata.co.id, 2010, diakses pada 16 Februari 2014) luas wilayah Papua pada tahun 2010 adalah 420.540 km², dengan jumlah penduduk mencapai 1.641.430 jiwa dan Papua memiliki beragam jenis budaya. Selain itu menurut BNPB (www.geospasial.bnpb.go.id, 2009, diakses pada 16 Februari 2014) Batasan-batasan wilayah Papua di Utara adalah Samudra Pasifik, Selatan adalah Laut Arafuru, Timur adalah Papua Nugini, dan Barat adalah Laut Seram, dan letak astronomis Pulau Papua ada di 1⁰ LS – 9⁰ LS dan 135⁰ BT – 141⁰ BT.

Menurut Wawan H. Purwanto (2010, hal 98) dalam bukunya yang berjudul Papua 100 Tahun ke Depan mengungkapkan dilihat dari karakteristik budaya, mata pencaharian dan pola kehidupan penduduk asli Papua dibagi menjadi 2 kelompok besar, pertama Papua pegunungan atau pedalaman, daratan tinggi, yang kedua Papua daratan rendah atau pesisir. Kedua kelompok ini memiliki budaya-budaya yang berbeda sesuai dengan daerah tempat tinggal mereka. Maka dari itu terkadang terdapat gesekan-gesekan perbedaan diantara beberapa suku. Sehingga sering terjadi perkelahian dan berperangan. Hal ini berdampak sangat luas dikalangan masyarakat Indonesia, banyak terjadi kasus-kasus yang terjadi di Papua. Menurut John Manangsang (2007, hal 35) pada bukunya yang berjudul

Papua Sebuah Fakta dan tragedi Anak Bangsa, mengungkapkan bahwa banyak terjadi peperangan, pembunuhan, penembakan, dll. Selain kasus-kasus tersebut masalah kesehatan di Papua juga menjadi masalah terbesar di Papua, masalah tersulit di Papua adalah susahnya mencari makanan, selain itu banyaknya kuman, lintah, nyamuk, dan parasit yang menyerang tubuh manusia. Hal ini menyebabkan tingkat kematian yang tinggi yang ada di Papua, hal ini menyebabkan ada beberapa suku di Papua yang kanibal alias pemakan manusia. Dampak-dampak negatif ini membuat citra orang Papua menjadi negatif dan terasingkan dari wilayah Indonesia.

Menurut Mansoben (1994, hal 59) dalam buku Sistem Politik Tradisional di Irian Jaya, Indonesia: studi perbandingan, bahwa nama Papua seringkali diasosiasikan dengan kata hitam, bodoh, rambut keriting, dan terbelakang. Oleh sebab itu pemikiran seperti ini harus diputar balikan, citra-citra negatif orang-orang Papua harus dihapuskan dengan hal-hal positif yang ada di Papua, yaitu melalui pengenalan budaya-budaya yang ada di Papua yang sangat banyak. Hal ini membuat orang tidak melihat lagi citra negatif yang ada pada orang Papua tetapi mereka akan berpikiran positif terhadap orang Papua karena budaya mereka yang unik, beragam dan masih sangat tradisional. Menurut AII (Australia-Indonesia Institute) (www.dfat.gov.au, 2010, diakses pada 17 Februari 2014) Pulau Irian (yang mencakup Propinsi Irian Jaya) asalnya adalah semenanjung Australia bagian utara. Bagian tersebut naik ke atas permukaan laut ketika Australia bergeser ke utara ke arah Asia, yang dimulai kira-kira 45 juta tahun yang lalu. Kira-kira 25 juta tahun yang lalu, gerakan besar dalam kerak bumi

memungkinkan membanjirnya lautan ke daratan, sehingga memisahkan Australia dari Irian. Sejak itu, hubungan daratan dengan Australia menjadi ber-antara (kadang ada kadang tidak). Hal ini yang memungkinkan terjadinya persamaan ras antara suku amborigin dengan orang Papua.

2.1.2. Pengenalan Budaya pada Anak

Menurut Barbara Allman dan Sara Freeman (2010, hal 47) dalam buku yang berjudul *Menjadi Guru Kreatif agar Dicintai Murid Sampai Mati*, dijelaskan bahwa pengenalan budaya Nusantara kepada anak-anak Sekolah Dasar Indonesia sangat perlu dilakukan agar anak-anak Sekolah Dasar dapat saling meningkatkan rasa hormat dan menghargai terhadap budaya lain. Pengenalan budaya Indonesia sangat perlu dilakukan untuk memupuk rasa cinta terhadap bangsa Indonesia dan masyarakatnya yang terdiri dari berbagai macam budaya. Mengembangkan kesadaran anak-anak bangsa akan multibudaya yang dimiliki Indonesia, akan menjadikan bangsa ini akan selalu damai dan jauh dari perpecahan.

Banyaknya budaya ini terkadang muncul anggapan bahwa budaya yang dimilikinya lebih baik dari pada milik orang lainya yang biasa disebut dengan Etnosentrisme. Dra. Elly M. Setiadi, dkk menjelaskan bahwa Etnosentrisme adalah sikap mengagungkan budaya suku bangsanya sendiri dan menganggap rendah budaya suku lain. Hal inilah yang memicu kasus-kasus SARA (Suku Agama Ras dan Antar golongan). Etnosentrisme sering terjadi pada anak-anak Sekolah Dasar dan bila dibiarkan maka hal ini akan terus dipelihara sampai dewasa bila tidak mendapatkan pengawasan dari orang tua dan guru. Maka dari

itu pengenalan budaya sejak dini sangat baik untuk perkembangan dan pengetahuan anak-anak.

2.2. Perkembangan Anak

Dalam belajar setiap anak sangatlah berbeda-beda. Ini tergantung pada seringnya interaksi anak terhadap lingkungan disekitar, semakin banyak anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar, semakin banyak pula pengetahuan baru yang dapat dipelajari oleh si anak. Joko D. Muktiono (2003, hal 46-48) dalam buku *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*, menjelaskan bahwa pendekatan anak-anak dibagi menurut kelompok umurnya, yaitu antara 3-6 tahun, 6-8 tahun, 9-12 tahun, 12-15 tahun, dan 15-18 tahun. Setiap kelompok umur ini memiliki jenis bacaan dan bobot bacaan yang berbeda-beda. Oleh karena itu untuk menjangkau kalangan anak-anak berumur 9-12 tahun, dengan menggunakan buku ilustrasi dapat mempermudah anak-anak dalam pembelajarannya.

2.2.1. Teori Jean Piaget

Pada buku karangan Dr. Paul Suparno (2000, hal 99-101) yang berjudul *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jean Piaget mengidentifikasi empat faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, yaitu,

1. Pengalaman fisik, interaksi antara individu dan dunia luar yang dijadikan sebagai sumber baru atau pengetahuan baru.
2. Kematangan otak, sistem syaraf pada anak sangat penting untuk menstimulasi dan memperoleh manfaat dari pengalaman fisik.

3. Pengaruh sosial, Lingkungan sosial termasuk dalam peran bahasa dan pendidikan anak.
4. proses pengaturan diri (ekuilibrase), proses pengaturan diri dan pengoreksian diri dari individu si anak dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil penelitiannya Piaget membedakan menjadi empat perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara bertahap:

1. Tahap sensorik motor : 0-2 tahun
2. Tahap pra operasi : 2-7 tahun
3. Tahap operasi konkrit : 7-11 tahun
4. Tahap operasi formal : 11 keatas

Tahap sensorik Motor, untuk anak-anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh secara fisik atau berdasarkan pengalaman anak dengan lingkungan sekitar, misalnya gerakan anggota tubuh dan koordinasi alat indra. Contohnya; bayi yang lahir akan memiliki reflex yang sama untuk menggerakkan tubuhnya agar dapat merasakan sekitarnya, kemudian disaat mulai tumbuh, anak-anak mulai dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan inderanya.

Tahap Pra operasi, tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit. Istilah operasi yang digunakan Piaget maksudnya adalah tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, letak benda-benda menurut urutan tertentu, menghitung. Pada tahap ini anak-anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkrit dari pada pemikiran logis.

Tahap operasi konkrit, anak-anak pada tahap ini sudah memasuki jenjang Sekolah Dasar, dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami pengalaman logis dengan bantuan benda-benda konkrit. Pada tahap ini anak-anak sudah cukup matang untuk melakukan hal-hal yang menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada di depan mereka pada saat itu juga, mereka belum bisa menggunakan logika mereka bila tidak ada benda di hadapannya.

Tahap operasi formal, tahap akhir anak-anak sudah dapat menggunakan pemikiran dengan logika. Pada tahap ini anak-anak sudah mampu memahami bentuk argument atau gagasan orang lain dan memahami maksud dari gagasan orang lain tersebut. Sama halnya dengan penalaran sistematis, operasi-operasi formal memungkinkan berkembangnya sistem nilai dan ideal, serta pemahaman untuk masalah-masalah filosofis. (Hastuti, 2012, hal 49-55)

2.2.2. Psikologi Anak

Pada buku karangan Elizabeth Hurlock (1978, hal 30-33) yang berjudul *Child Development*, perkembangan anak dibagi menjadi 3, yaitu 2-7 tahun, 7-11 tahun, 11 tahun ke atas. Pada tahun 2-7 tahun, anak-anak belajar untuk mempresentasikan objek dengan citra dan kata-kata. Pada umur 7-11 tahun anakanak dapat berpikir logis tentang objek dan peristiwa dan mengklarifikasikan objek menurut bebrapa ciri dan dapat mengurutkan secara serial. Pada 11 tahun ke atas, anak-anak dapat berfikir secara logis tentang masalah abstrak dan menguji secara sistematis.

Buku untuk anak usia 3 tahun ke atas sudah bisa dapat berisikan kata-kata dan kalimat-kalimat berisikan gagasan. Namun dengan ilustrasi gambar yang menarik, warna yang natural, serta format yang besar. Media yang tepat untuk anak-anak umur 9-11 tahun yaitu melalui media buku, dan pada usia 2-8 tahun, anak-anak mengenali dunia sekitarnya melalui kata-kata dan gambar yang simple.

2.2.3. Minat Baca pada Anak

Menurut Elizabeth Hurlock, (1978, hal: 34-37) pada bukunya *Child Development*. Jauh sebelum anak mampu membaca dan sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan. Sampai mereka dapat membaca sendiri, selain itu membaca sebagai kesenangan tidak merupakan bentuk hiburan yang populer dan anak-anak akan meneruskan kegembiraannya bila dibacakan, seperti ketika mereka masih kecil.

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih beruntung lebih banyak menghabiskan waktunya dengan membaca daripada mereka yang kurang beruntung, Hal ini tidak selamanya disebabkan oleh perbedaan tingkat kecerdasan. Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih baik, lebih banyak mempunyai bahan bacaan di rumah dan mereka lebih didorong untuk membaca demi kesenangan ketimbang anak dari lingkungan yang kurang beruntung membaca untuk keperluan tidak untuk kesenangan.

Walaupun keyakinan umum menyatakan bahwa anak kecil menyukai cerita yang sangat imajinatif, tetapi terdapat bukti bahwa mereka lebih menyukai cerita tentang hal-hal yang “dapat terjadi”. Dengan kata lain, mereka lebih

menyukai cerita yang dibumbui dengan sedikit khayal daripada yang terjadi sebenarnya atau sesuatu yang jauh dari luar jangkauan pengalamannya sehingga tidak dapat mereka pahami. Terdapat tiga media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak: buku, surat kabar, majalah. Diantara ketiga media ini buku adalah media yang paling populer dan surat kabar yang paling kurang populer, walaupun terdapat perbedaan yang jelas dalam kaitannya dengan usia dan individu.

Anak kecil menyukai buku yang kecil yang dapat dibawanya dengan mudah. Mereka menyukai buku bergambar orang, hewan, dan benda yang dikenalnya dengan warna yang natural dan mereka menyukai bahan bacaan yang memiliki huruf yang unik tidak kaku. Bacaan haruslah sederhana dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan kalimat singkat. Pada saat anak menyukai membaca dan dijadikan sebagai kesenangan, mereka tidak saja membentuk sikap yang sehat terhadap kegiatan membaca yang akan terbawa ke pekerjaan sekolah tetapi mereka juga mendapatkan kemahiran membaca yang akan merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka. Apapun media yang digunakan, membaca mendorong timbulnya kreativitas. Ini berlaku pada semua tema bacaan, bukan fantasi saja. Anak yang meluaskan minat bacanya dan mendapatkan pengetahuan melalui membaca meletakkan dasar bagi kegiatan kreatifnya sendiri.

2.2.4. Perkembangan Pengamatan

Dua tipe pengamatan pada anak menurut Elizabeth Hurlock (1978: hal 38) Pada bukunya *Child Development*:

1. Tipe pelihat warna, anak yang tergolong tipe pelihat warna dalam perkembangan perasaannya lebih cepat terhadap warna. Bila anak-anak tipe ini sedang menggambar, mereka suka menghias gambar-gambar itu dengan warna yang menyolok, sekalipun tampaknya motif gambarnya belum sempurna.
2. Tipe Pelihat Bentuk, anak yang tergolong pada tipe pelihat bentuk perkembangan perasaannya lebih cepat terhadap bentuk. Bila anak-anak dari tipe pelihat bentuk ini menggambar, mereka belum merasa puas jika bentuk gambarnya belum serupa benar dengancontohnya.

2.3. Teori Buku

Menurut Tarigan dan Tarigan (1986, hal 29) dalam bukunya yang berjudul *Telaah Buku Teksbahasa Indonesia*, jenis buku teks yang digunakan di sekolah untuk pendidikan dasar dan menengah, baik untuk murid maupun guru, yang digunakan untuk proses pembelajaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Buku teks utama, yakni yang berisi pelajaran suatu bidang tertentu yang digunakan sebagai pokok bagi murid atau guru
2. Buku teks pelengkap, yakni yang sifatnya membantu, memperkaya, atau merupakan tambahan dari buku teks utama baik yang dipakai murid ataupun guru.

2.3.1. Layout

Menurut Khoi Vinh (2007, hal 25-26) dalam bukunya yang berjudul *Oh Yeeeah! Grids are good*, Layout adalah tata letak dari suatu elemen desain yang di tempatkan dalam sebuah bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya sudah di konsep terlebih dahulu. Selain itu ada beberapa jenis-jenis *Layout*, antara lain:

- a. *Mondrian layout*, *layout* yang asimetris, dan menggunakan garis sebagai pemisah antar ruangan, unsur gambar ditempatkan dalam bidang segi empat.
- b. *Axial layout*, tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat ditengah halaman dengan tampilan elemen pendukung disekeliling gambar utama, biasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan tampilan di tengah halaman.
- c. *Picture Window layout*, tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama tata letak ini, dan diikuti dengan *headline*, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil, selain itu gambar pendukung juga memiliki porsi yang kecil.
- d. *Big Type layout*, jenis tata letak yang menggunakan huruf besar sebagai unsur utama, gambar yang digunakan hanya berfungsi sebagai unsur pendukung saja.
- e. *Silhouette layout*, tata letak tulisan yang mengikuti alur bentuk gambar yang digunakan.
- f. *Frame layout*, menggunakan bingkai sebagai unsur utama *layout* ini, dimana pesan atau gambar utama diletakan di dalam bingkai.

- g. *Circus layout*, susunan yang tidak beraturan dalam penempatan gambar/tulisan tapi tertata dengan baik, tampilan biasanya berupa banyak gambar produk dalam satu halaman.
- h. *Rebus layout*, gambar dan tulisan saling menjalin di dalam *layout*, menggunakan gambar sebagai pengganti tulisan.
- i. *Story Board layout*, tata letak jenis ini mengandung unsur cerita mengenai pesan yang akan disampaikan, terdiri dari beberapa panel yang simetris, dan tiap gambar dapat diberikan keterangan atau 'caption'.
- j. *Type Specimentlayout*, menggunakan satu macam jenis huruf tertentu. Tulisan diatur sedemikian rupa untuk menampilkan pesan secara visual dan literal.

2.3.2. Tipografi

Menurut Danton Sihombing (2001, hal 58) dalam bukunya *Tipografi dalam desain grafis*, tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Huruf sendiri merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual.

Terdapat dua macam klasifikasi huruf, yaitu *display type* (biasanya digunakan sebagai *heading*) dan *text type* atau *body copy* (biasa digunakan untuk isi bacaan). Selain itu, terdapat tiga jenis huruf, yaitu *serif* (berkait, contohnya *Bodoni, Caslon, Garamound*, dll), *sans serif* (tidak berkait, contohnya *Franklin Gothic, Futura, Gill Sans*, dll), dan *script* (Tulisan tangan, contohnya *Palace Script* dan *Vivaldi*).

2.3.3. Ilustrasi

Berbagai cara dapat dilakukan oleh seorang ilustrator di dalam membuat gambar ilustrasi. Pemilihan bentuk ilustrasi ini tentunya disesuaikan dengan target penikmatnya. Banyak jenis dan bentuk yang dapat dibuat oleh seorang ilustrator. Namun secara garis besar gambar ilustrasi terdiri dari dua bentuk utama yaitu ilustrasi realis dan non realis.

Gambar ilustrasi realis yaitu bentuk gambar ilustrasi yang objeknya sesuai dengan bentuk yang sebenarnya. Kesesuaian tersebut meliputi bentuk visual, ukuran maupun proporsinya. Gambar ilustrasi non realis adalah bentuk gambar ilustrasi yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya, namun tidak menyimpang dari tema yang di ilustrasikannya. Gambar ilustrasi non realis dengan teknik penyederhanaan ini banyak dijumpai pada gambar ilustrasi untuk anak. Gaya artistik mengacu pada pengungkapan artistik yang berkembang berdasarkan waktu. Setiap gaya artistik ini memiliki keunggulan dan ciri khas pada setiap karyanya. Ada sembilan gaya artistik antara lain (Yoyok R.M., 2008, hal 35-39) :

1. Seni Abstrak, seni yang tidak dapat di presentasikan, menyimpang dari realita dan kebenaran. Seni ini menggambarkan konsep, ide, atau emosi dalam upaya mendapatkan nilai keindahannya.
2. Seni kartun, seni yang karyanya terlihat realistis, tapi lucu dan unik. Seni ini sangat cocok untuk anak-anak.
3. Seni ekspresionisme adalah suatu gaya yang menunjukkan emosi yang dialami oleh suatu objek. Seni ekspresionisme ini memiliki penampilan yang realita tetapi raut muka dan garis struktur di lebih-lebihkan dan terdistorsi.
4. Seni Impresionisme, seni yang membuat lukisan dengan warna yang cerah dan tekanan kuas yang terlihat.
5. Seni Folk, seni yang mengekspresikan tradisi yang di berikan dari generasi ke generasi mencerminkan kepercayaan, nilai dan kebudayaan.
6. Seni Naif, gambar seperti anak-anak dengan 2 dimensi yang datar. Tidak ada perhitungan anatomi dan biasanya ada detail sedikit.
7. Seni Realisme, seni yang mempresentasikan kehidupan sehari-hari subjek dan objek di gambarkan dengan detail yang akurat.
8. Seni Romantisme, seni yang menekankan pada suasana yang mewah disekitar subjek secara tegas dan dramatis.
9. Seni Surealisme, seni dengan detailil imajinatif dan provokatif dan gambar yang ajaib

Menurut Tom Bancroft (2006, hal 72) pada bukunya *Creative Characters with Personality* menjelaskan bahwa dalam membentuk suatu karakter, harus

dilihat terlebih dahulu ciri-ciri fisik dan personalitynya, misalnya seperti bentuk tubuh, rambut, raut muka, dan sifat-sifat yang ingin ditunjukkan. Namun tidak hanya melihat dari satu sisi, harus juga dilihat dari sisi target pembaca. Bila pembaca itu anak-anak kecil maka dibuatlah karakter yang harus mudah diingat oleh pembaca, tetapi bila target kalangan anak-anak remaja buatlah karakter yang imajinasi karena anak-anak remaja suka dengan cerita imajinasi. Oleh karena itu pembuatan karakter yang tepat dapat membantu dalam pembelajaran setiap anak-anak.

Dalam merancang sebuah buku ilustrasi atau buku bergambar untuk anak-anak, diperlukan sebuah pengertian khusus seperti desain yang diberikan sesuai dengan anak-anak, warna-warna yang baik untuk mempermudah anak-anak memahaminya, dan penempatan-penempatan tulisan yang mudah dibaca oleh anak-anak. Seperti yang disampaikan Vicky Eckert, Efren Zuniga, dan Ana Freixas (2009, hal 90) pada buku *Growing Graphics: Design for kids*, bahwa desain-desain yang sesuai dengan anak akan membantu anak-anak memahami isi buku tersebut, selain itu juga disebutkan bahwa setiap perkembangan anak memiliki desain yang berbeda-beda. Sehingga pendekatan kepada setiap umur anak-anak berbeda-beda.

2.4. Teori Informasi dan Media

Menurut Harold Laswell (1996, hal 12-15) dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in society*, pengertian komunikasi secara umum ialah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang

terjadi di dalam diri seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu. Paradigma Laswell tersebut menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yaitu :

1. Komunikator adalah pihak yang mempunyai kepentingan untuk berkomunikasi.
2. Pesan adalah apa yang dikomunikasikan sumber kepada penerima, atau apa yang diterima dari kegiatan komunikasi antar pihak bersangkutan.
3. Media adalah suatu alat yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima.
4. Penerima adalah orang yang menerima pesan yang disampaikan oleh sumber.
5. Efek adalah apa yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan dari sumber.

Menurut Rudi Brets dalam buku *Media Pembelajaran* (2008, hal 52)

membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

1. Media *audio*

Media *audio* yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterima media *audio* ini menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan non-verbal adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

2. Media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera pengelihatan.

Termasuk dalam jenis media ini adalah media *visual-verbal*, media *visual* non-verbal grafis, dan media *visual* non-verbal tiga dimensi.

Media *visual-verbal* adalah media *visual* yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Media *visual* non verbal adalah

media *visual* yang memuat pesan non verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan foto). Media *visual* non verbal tiga dimensi adalah media *visual* yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti, mock up, specimen dan diorama.

3. Media *audio visual*

Media *audio visual* adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media *visual* juga pesan verbal yang terdengar layaknya media *audio* diatas. Pesan *visual* yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program *audio visual* seperti film dokumenter, film drama, dll.