



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

2.1 Perancangan

Perancangan atau yang biasa dikenal dengan desain adalah sebuah bentuk dari komunikasi atau sebuah penyampaian sebuah ide yang menggunakan karya visual sebagai cara penyampaian pesan tersebut (Landa, 2014).

2.1.1 Elemen Perancangan

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa elemen dalam perancangan desain, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur.

2.1.1.1 Garis

Menurut Landa (2014), garis merupakan suatu titik yang digambar secara memanjang di suatu permukaan. Terdapat berbagai macam alat gambar yang dapat membuat suatu garis, seperti pensil, kuas, *tool software*, atau benda apapun yang dapat meninggalkan suatu tanda atau bekas kepada suatu media. Garis masuk ke dalam kategori elemen yang formal karena memiliki banyak peran pada komposisi dan komunikasi. Garis memiliki berbagai macam kategori, seperti :

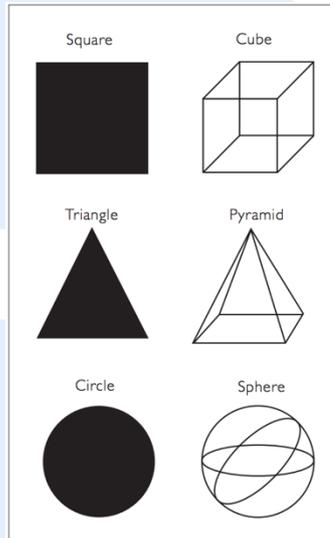
- *Solid line* : garis yang digambar memanjang di suatu permukaan
- *Implied line* : garis yang tidak saling berhubungan, tetapi terlihat mereka saling berhubungan
- *Edges* : sebuah titik pertemuan antara suatu bentuk
- *Line of vision* : garis yang membantu sebagai arahan dalam pergerakan pengelihatan sebuah komposisi

2.1.1.2 Bentuk

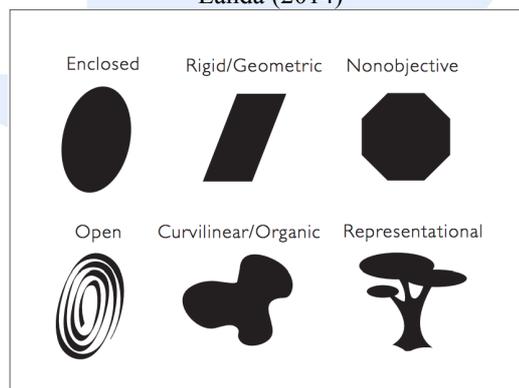
Menurut Landa (2014), bentuk atau *shape* merupakan suatu elemen yang digambar menggunakan warna, garis, pola atau tekstur pada sebuah permukaan 2 dimensi. Bentuk dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

- *Geometric Shape*
Merupakan suatu bentuk yang dibuat menggunakan garis tepi yang lurus, bentuk kurva yang jelas, dan sudut yang dapat diukur atau secara singkat *geometric shape* merupakan suatu bentuk yang bersifat kaku.
- *Organic, Biomorphic atau Curvilinear Shape*
Merupakan suatu bentuk yang dibuat dengan kesan yang ‘longgar’, dan memiliki perasaan atau kesan yang naturalistic.
- *Rectilinear Shape*
Merupakan suatu bentuk yang dibuat menggunakan garis lurus atau garis yang memiliki suatu sudut
- *Curvilinear Shape*
Merupakan sebuah bentuk yang dibentuk menggunakan garis melengkung.
- *Irregular Shape*
Irregular shape adalah bentuk yang dibuat menggunakan kombinasi antara garis lurus dan garis yang melengkung.
- *Accidental Shape*
Merupakan suatu hasil dari bentuk sebuah material dan/atau proses yang spesifik, seperti tinta yang tidak sengaja tumpah di sebuah kertas, sehingga membentuk sebuah bentuk yang tidak disengajakan.
- *Non-Objective Shape*
Merupakan sebuah bentuk yang murni ditemukan dan tidak dibuat atau berasal dari bentuk apapun.
- *Abstract Shape*
Bentuk abstrak adalah sebuah modifikasi, pengaturan ulang, distorsi atau penataan ulang dari sebuah bentuk alami yang digunakan dengan tujuan untuk mengkomunikasikan suatu pesan.
- *Representational Shape*

Merupakan suatu bentuk yang dapat diingat atau dikenali oleh para audiens dari sebuah bentuk asli suatu objek.



Gambar 2.1 Diagram Contoh Bentuk Landa (2014)



Gambar 2.2 Diagram Contoh Bentuk (2) Landa (2014)

2.1.1.3 *Figure / Ground*

Figure / Ground atau yang bisa juga disebut dengan *negative/positive space* merupakan sebuah prinsip dasar pada sebuah persepsi visual. *Figure/Ground* merupakan sebuah hubungan atau relasi antar sebuah bentuk pada sebuah permukaan dua dimensi (Landa, 2014).

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 Contoh Figure / Ground : Poster Hope for Peace
Landa (2014)

2.1.1.4 Warna

Menurut Landa (2014), cahaya yang menyentuh suatu objek, dan objek tersebut memantulkan atau menyerap cahaya tersebut disebut sebagai warna. Warna merupakan salah satu elemen desain yang sangat berpengaruh dalam menarik perhatian seseorang.

2.1.1.5 Color Nomenclature

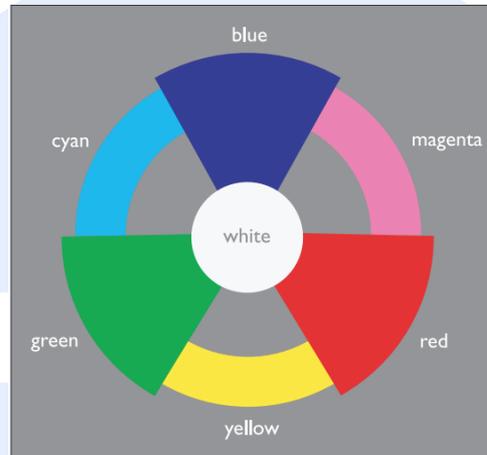
Menurut Landa (2014), warna dapat dikategorikan menjadi 2 kategori, yaitu *hue* dan *value*. *Hue* merupakan sebuah nama atau panggilan untuk warna hijau, merah, biru dan oranye, sedangkan *value* merupakan sebutan untuk keterangan sebuah warna (*lightness* atau *luminosity*) atau kegelapan pada suatu warna.

Value memiliki beberapa aspek lain, yaitu *tint*, *shade*, dan *tone*. Sedangkan *saturation* merupakan suatu aspek yang mengatur seberapa terang/cerah atau pucat pada suatu warna.

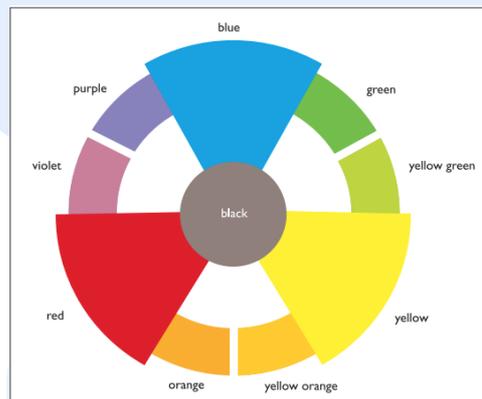
2.1.1.6 Primary Colors

Primary colors atau warna primer adalah warna – warna yang merupakan warna dasar, seperti warna merah, kuning, dan biru, atau yang biasa disebut dengan RGB. Warna – warna primer ini, ketika dicampur menjadi satu akan menciptakan sebuah warna putih. Warna primer yang

dicampur dengan dua warna primer lainnya disebut dengan *secondary colors*, contohnya adalah warna oranye, hijau, dan ungu (Landa, 2014).



Gambar 2.4 Diagram Warna Primer
Landa (2014)



Gambar 2.5 Diagram Warna Sekunder
Landa (2014)

2.1.1.7 Tekstur

Menurut Landa (2014), sebuah sentuhan dari suatu permukaan atau sebuah simulasi atau representasi dari sebuah permukaan adalah yang disebut dengan tekstur. Terdapat dua jenis tekstur, yaitu *tactile textures* dan *visual textures*. *Tactile textures* adalah sebuah tekstur yang bisa dirasakan ketika dipegang atau diraba. *Tactile textures* juga dapat disebut dengan *actual textures*, atau yang bisa disebut juga dengan tekstur yang sebenarnya.

Sedangkan *visual textures* adalah sebuah ilusi dari sebuah tekstur, contohnya adalah sebuah kain renda yang telah difoto menggunakan kamera.



Gambar 2.6 Contoh *Tactile Textures*
Landa (2014)



Gambar 2.7 Contoh *Visual Textures*
Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa prinsip desain, yaitu :

2.1.2.1 Format

Format merupakan sebuah pembatas dalam desain yang akan berpengaruh terhadap hasil akhir dari sebuah desain yang dibuat. Format memberikan suatu batasan bagi seorang desainer dalam mendesain sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas (Landa, 21014).

2.1.2.2 Balance

merupakan suatu keseimbangan yang dibuat dari suatu pembagian atau penataan yang rata di berbagai sisi di suatu desain visual. Ketika suatu desain memiliki keseimbangan yang merata, hal tersebut menciptakan suatu harmoni antar visual pada desain tersebut, sehingga dapat berpengaruh pada perasaan audiens yang melihat desain yang dibuat (Landa,2014).

2.1.2.3 Visual Hierarchy

Salah satu faktor utama dibuatnya suatu desain grafis adalah menyampaikan suatu pesan tertentu, dan salah satu kegunaan dari *visual hierarchy* dari suatu desain yang dibuat adalah mengorganisasikan suatu informasi dan mengklasifikasikan informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat atau audiens yang dituju atau target audiens. Kegunaan dari *visual hierarchy* adalah sebagai suatu petunjuk/*guide* atau sebuah arahan ketika para audiens yang melihat desain tersebut, elemen desain apa yang harus dilihat terlebih dahulu, agar pesan tersebut dapat tersampaikan.

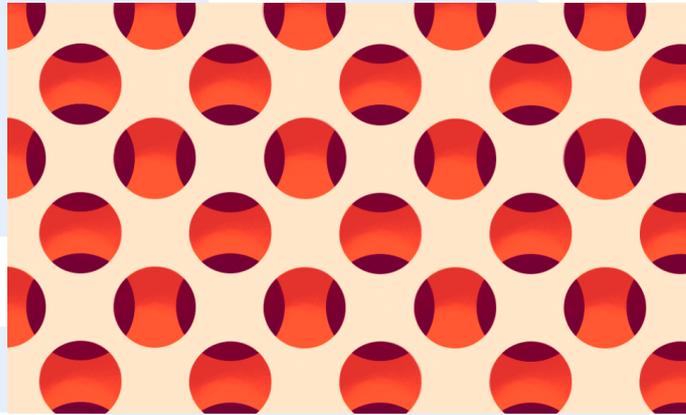
2.1.2.4 Emphasis

Menurut Landa (2014), untuk menciptakan suatu hirarki visual, seorang desainer harus menentukan elemen desain grafis apa saja yang penting dalam desainnya. Seorang desainer tersebut harus membuat suatu alur elemen desain yang terpenting hingga yang tidak terlalu penting. Terdapat beberapa cara atau metode untuk membuat dan menentukan suatu *emphasis*, yaitu : *emphasis by isolation*, *emphasis by placement*, *emphasis through scale*, *emphasis through contrast*, *emphasis through directions and pointers*, dan *emphasis through diagrammatic structures*.

2.1.2.5 Rhythm

Rhythm atau ritme lebih dikenal di dunia musik atau dalam puisi, tetapi selain dalam musik dan puisi, ritme juga terdapat pada bidang desain grafis. Suatu *pattern* atau corak dalam di suatu desain yang bersifat berulang dan konsisten, akan membuat suatu ritme pada desain tersebut. Ritme dalam desain dapat menyebabkan mata audiens untuk melihat dari keseluruhan

desain tersebut. Terdapat beberapa faktor yang dapat membuat suatu ritme dalam desain, seperti warna, tekstur, *figure and ground*, *emphasis*, dan *balance*.



Gambar 2.8 Contoh *Rhythm*

Sumber: [https://uploads-](https://uploads-ssl.webflow.com/5e81a08d29502f1024be75a7/5ea0328944721db76e517d88_img2.png)

[ssl.webflow.com/5e81a08d29502f1024be75a7/5ea0328944721db76e517d88_img2.png](https://uploads-ssl.webflow.com/5e81a08d29502f1024be75a7/5ea0328944721db76e517d88_img2.png)

2.1.2.6 Unity

Unity merupakan gabungan antar elemen - elemen desain yang terlihat jadi satu. Audiens akan lebih mengerti pesan dari suatu desain dan akan lebih mengingat suatu desain tersebut, jika desain tersebut memiliki *unity* yang kuat atau desain tersebut terbuat dari beberapa elemen grafis tetapi memiliki sifat yang menyatu dengan satu dan yang lainnya, sehingga terlihat menjadi satu.

2.1.2.7 Law of Perceptual Organization

Law of perceptual organization terdiri dari beberapa hal, yaitu :

a. *Similarity*

elemen yang memiliki kemiripan yang hampir sama. Suatu elemen dapat memiliki kemiripan dalam bentuk, tekstur, warna, dan arah.

b. *Proximity*

Elemen yang memiliki kedekatan dianggap memiliki *proximity*.

c. *Continuity*

Adanya suatu koneksi atau arah pada elemen di suatu desain, sehingga dapat memberikan kesan bahwa elemen tersebut bergerak atau adanya gerakan dalam elemen tersebut.

d. *Closure*

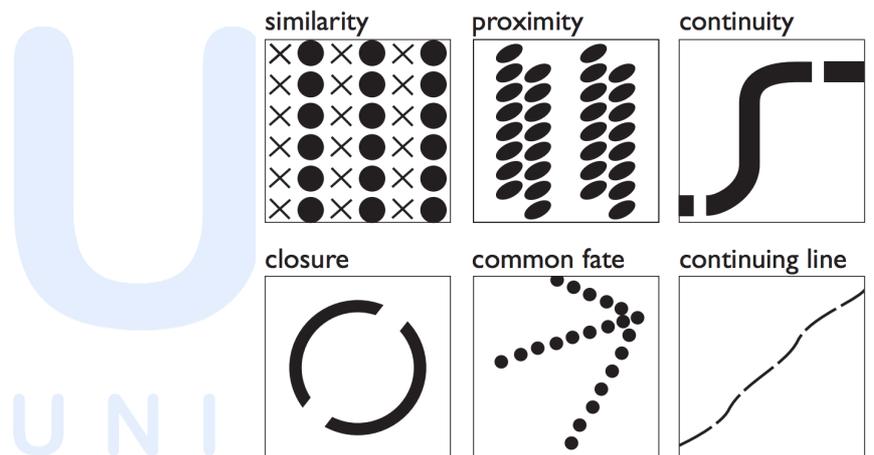
Pikiran manusia, memiliki kecenderungan untuk menggabungkan atau mengelompokkan tiap elemen individu yang ada di suatu desain, sehingga desain tersebut terlihat menjadi suatu kesatuan antar beberapa elemen yang menjadi satu.

e. *Common Fate*

Beberapa elemen dapat dilihat menjadi suatu kesatuan dari beberapa elemen, jika elemen - elemen tersebut bergerak ke arah yang sama.

f. *Continuing Lines*

Garis merupakan suatu petunjuk arah yang paling sederhana, dalam suatu desain biasanya audiens akan melihat arah dari desain tersebut dengan mengikuti garis yang terdapat pada desain tersebut.



Gambar 2.9 Contoh *Law of Perceptual Organization*
Landa (2014)

2.1.3 *Layout*

Menurut Landa (2014), layout merupakan alat atau batasan yang digunakan sebagai bantuan untuk mengkomunikasikan suatu pesan secara teratur dan terpadu, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas. Layout dianggap efektif jika dapat menangkap perhatian para audiens, dan pesan dalam desain tersebut tersampaikan.

2.1.4 *Typography*

Menurut Robert Bringhurst (1992), tipografi merupakan suatu seni yang membantu manusia dalam mengkomunikasikan pesannya. Menurut Samara (2007), terdapat banyak faktor yang menentukan sifat dari suatu tipografi, seperti struktur, tampilan fisik, nada dan tempo. Berikut ini adalah beberapa klasifikasi tipografi :

1. *Old Style*



Gambar 2.10 Old Style
Samara (2007)

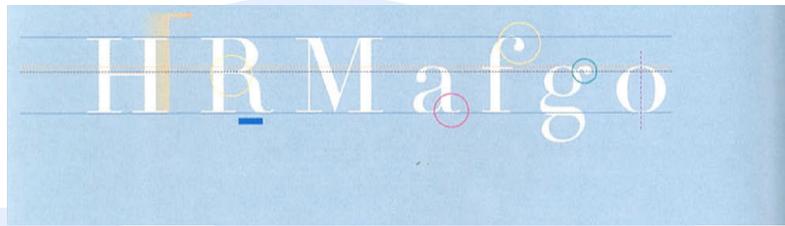
2. *Transitional*



Gambar 2.11 Transitional
Samara (2007)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. *Modern*



Gambar 2.12 Modern
Samara (2007)

4. *Sans Serif*



Gambar 2.13 Sans Serif
Samara (2007)

5. *Slab Serif*



Gambar 2.14 Slab Serif
Samara (2007)

6. *Graphic*



Gambar 2.15 Graphic
Samara (2007)

2.2 Media Informasi

Menurut Jennings (2018), media merupakan suatu alat atau suatu hal yang masyarakat gunakan untuk menyebarluaskan suatu pesan, ide, dan informasi dengan masyarakat lainnya. Media dapat berupa sesuatu yang dapat dilihat, didengar, maupun sesuatu yang biasa dipakai di pakaian kita (logo). Media digunakan untuk 3 alasan utama, yaitu untuk memberikan sebuah informasi atau untuk mengedukasi seseorang, untuk menghibur, dan untuk mempersuasi seseorang (hlm. 6). Media massa merupakan suatu alat atau benda yang kita gunakan sebagai alat perpanjangan indera kita. Dengan menggunakan media massa, kita bisa memperoleh suatu informasi tentang berbagai macam hal, seperti tentang benda, tentang seseorang, maupun tentang suatu tempat yang belum pernah kita alami sendiri secara langsung, (Rakhmat, 2005). Sedangkan, menurut Siregar, S (2017), media massa adalah suatu tipe komunikasi, yang dapat berupa tulisan, lisan, atau penyiaran yang memiliki tujuan untuk menjangkau audiens yang luas.

Informasi merupakan suatu pesan yang dapat berisi suatu pesan yang sifatnya mengedukasi, dan dapat mempengaruhi pendapat seseorang dalam suatu hal. Menurut Sobur (2017), informasi adalah sebuah data yang telah diproses, sehingga dapat mempengaruhi dan berguna untuk orang yang mendapatkan informasi tersebut yang digunakan sebagai mengambil suatu keputusan, baik di masa depan maupun pada saat itu juga. Sedangkan, media informasi adalah suatu alat atau benda, dimana alat tersebut digunakan untuk menyebarkan suatu informasi kepada masyarakat luas, yang memiliki sifat untuk mengedukasi, mengirimkan suatu pesan dan untuk menghibur seseorang yang menerima pesan / informasi tersebut.

2.2.1 Jenis Informasi

Menurut Soetaminah (1991), terdapat berbagai macam jenis – jenis informasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang berbeda, salah satu sudut pandang tersebut adalah melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Berikut ini adalah jenis – jenis informasi yang digunakan untuk kegiatan manusia ;

- a. Informasi untuk kegiatan politik

Informasi yang digunakan keperluan para politikus untuk melakukan kegiatan politiknya, seperti informasi yang didapatkan oleh para anggota partai politik yang digunakan untuk menyusun strategi sebagai strategi untuk melawan partai politik lainnya.

b. Informasi untuk kegiatan pemerintahan

Informasi untuk kegiatan pemerintahan digunakan untuk menyusun sebuah rencana, membuat keputusan dan kebijakan. Seperti, informasi yang diberikan oleh seorang menteri tentang bencana alam kepada presiden, setelah mendapatkan informasi tersebut, presiden memulai untuk menyusun kebijakan dan solusi untuk menanggulangi bencana tersebut.

c. Informasi untuk kegiatan sosial

Informasi ini dimanfaatkan oleh pemerintah untuk membuat sebuah kebijakan, keputusan dan program kerja, seperti kesehatan, pendidikan dan lain – lainnya.

d. Informasi untuk dunia usaha

Informasi yang digunakan oleh dunia usaha meliputi, investasi, lokasi pabrik, hal – hal yang berhubungan dengan hasil produksi, distribusi, kualitas kuantitas, dan lain – lain.

e. Informasi untuk kegiatan militer

Informasi ini digunakan untuk keperluan yang berhubungan dengan kemiliteran, seperti perubahan sistem logistik, perubahan sistem administrasi, perencanaan strategi, pembinaan pasukan dan untuk perubahan sistem persenjataan.

f. Informasi untuk penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, seseorang yang melakukan penelitian tersebut harus mengetahui tentang berbagai macam jenis penelitian yang telah diteliti sebelumnya, dan hasil dari penelitian yang dilakukan sebelumnya.

g. Informasi untuk pengajar

Demi menyebarkan pengetahuan kepada individu atau kelompok lain, para pengarang, seperti guru dan dosen perlu melakukan penambahan atau menambah pengetahuan mereka, seperti membaca buku, majalah atau hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

h. Informasi untuk tenaga lapangan

Para pekerja tani maupun kesehatan membutuhkan informasi yang mudah untuk dimengerti dan diidentifikasi, seperti identifikasi tentang suatu hama pada tanaman padi atau petunjuk untuk menghilangkan jentik – jentik nyamuk.

i. Informasi untuk individu

Informasi ini dibutuhkan oleh individu yang sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, kegiatan dan pendidikan, contohnya adalah seorang yang membutuhkan informasi tentang perdagangan seperti informasi tentang kurs dolar ke rupiah, dan sebagainya.

j. Informasi untuk pelajar dan mahasiswa

Seorang pelajar atau mahasiswa membutuhkan informasi demi mengembangkan dan memperluas pengetahuannya. Informasi untuk pelajar dan mahasiswa dapat dicari melalui buku, internet, penelitian (jurnal), dan lain – lain.

2.2.2 Karakteristik Informasi

Menurut Wulandari (2007), terdapat 5 karakteristik informasi, yaitu:

a. Luas Informasi

Luas informasi memiliki arti seberapa besar atau luas lingkup informasi tersebut.

b. Kepadatan Informasi

Kepadatan informasi artinya adalah seberapa besar isi dari informasinya yang diterima.

c. Frekuensi Informasi

Frekuensi informasi adalah tingkat keseringan atau rutinitas dimana informasi tersebut dibutuhkan oleh seseorang.

d. Waktu Informasi

Waktu informasi merupakan informasi tentang situasi atau kondisi yang sudah dilalui dan akan dialami oleh suatu organisasi di masa depan.

e. Sumber Informasi

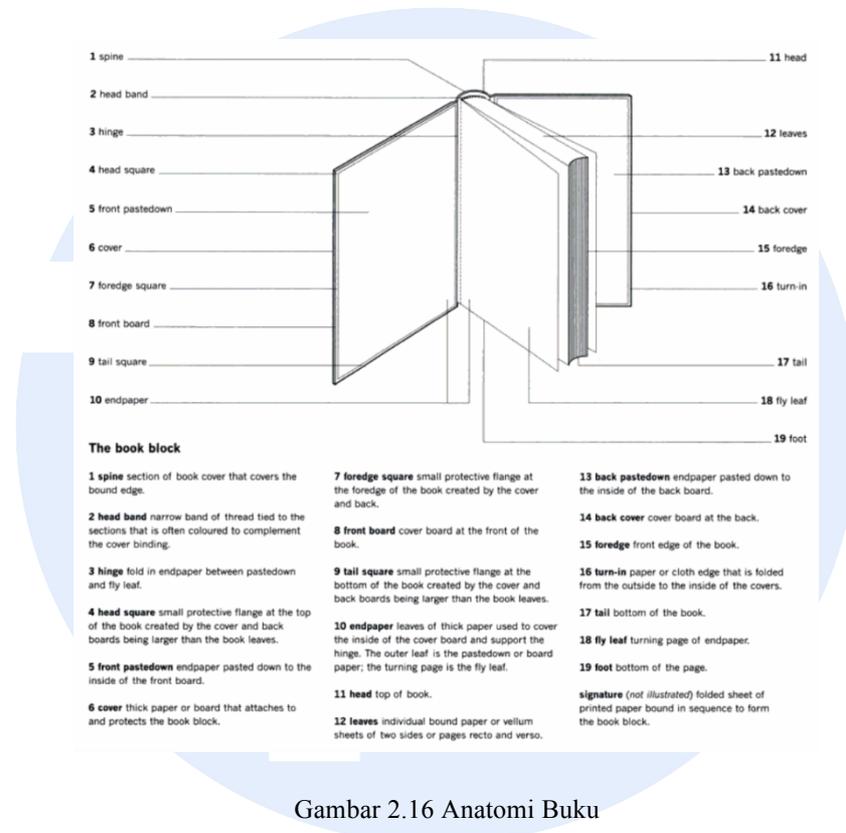
Sumber informasi merupakan asal usul informasi tersebut didapatkan, seperti sumber internal dan eksternal.

2.3 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah sebuah gabungan suatu dokumen yang digabungkan atau dikumpulkan pada suatu media yang dijilid dan berbentuk cetak, dan memiliki fungsi sebagai menyimpan, mengumunkan dan menjelaskan suatu pengetahuan dari waktu ke waktu. Buku merupakan bentuk dari sebuah dokumentasi yang paling tua dan memiliki peran sebagai suatu benda untuk menyalurkan berbagai jenis ide, pengetahuan dan ide (hlm. 6-9).



2.3.1 Anatomi Buku



Gambar 2.16 Anatomi Buku

Book Design - Haslam (2006)

Anatomi buku menurut Andrew Haslam (2006) terdiri dari :

a. *Spine*

Spine atau rusuk pada buku yang berfungsi sebagai kerangka pada sebuah buku.

b. *Head Band*

sebuah bagian kecil yang terbuat dari ikatan benang yang terkait dengan bagian jilid buku.

c. *Hinge*

lipatan kecil dari lembaran kertas yang merupakan bagian dari jilid buku.

d. *Head Square*

Bagian kecil dari sampul buku, yang ukurannya melebihi ukuran asli kertas untuk dijadikan sebagai pelindung isi buku.

e. *Front Pastedown*

Sebuah kertas polos yang berada pada bagian depan isi buku yang di tempel pada bagian dalam dari sampul buku depan.

f. *Cover*

Bagian depan sekaligus bagian pelindung isi buku yang terbuat dari karton atau kertas tebal.

g. *Foreedge Square*

Sampul buku bagian dalam yang dilipat ke dalam, yang memiliki posisi di samping.

h. *Front Board*

Papan yang digunakan sebagai sampul buku.

i. *Tail Square*

Sebuah bagian kecil yang ukurannya lebih besar dari isi buku, terletak pada bagian bawah buku yang berperan sebagai pelindung isi buku yang terbuat dari sampul buku.

j. *Endpaper*

Kertas polos yang terletak pada bagian awal atau akhir buku, biasanya bahannya lebih tebal dari kertas isi buku.

k. *Head*

Bagian atas buku.

l. *Leaves*

Lembaran dari isi kertas dalam buku.

m. *Back pastedown*

Kertas kosong yang ditempel pada sampul buku belakang bagian dalam.

n. *Back Cover*

Bagian belakang dan pelindung isi buku.

o. *Foreedge*

Bagian depan dari lembaran isi buku.

p. *Turn-in*

Kertas yang dilipat ke bagian dalam sampul.

q. *Tail*

Bagian bawah sebuah buku.

r. *Fly leaf*

Kertas kosong yang diletakkan pada bagian akhir buku.

s. *Foot*

Bagian bawah dari sebuah halaman pada isi buku.

2.3.2 Pendekatan Perancangan Buku

Andrew Haslam mengatakan pada buku yang ia tulis, yaitu *Book Design (2006)*, terdapat 4 (empat) pendekatan yang dilakukan untuk merancang sebuah buku, yaitu :

a. Dokumentasi

Semua bagian dari desain grafis bekerja dengan dokumentasi. Dokumentasi merekam dan menyimpan sebuah informasi dari berbagai macam media seperti tulisan dan gambar atau foto yang dapat didapatkan melalui format seperti *brief*, *manuscript*, foto, peta dan list. Selain itu, dokumentasi merupakan dasari dari tipografi, ilustrasi, tabel, dan lainnya.

b. Analisis

Analytical thinking sangat diperlukan ketika melakukan proses perancangan atau mendesain sebuah buku. Dengan pendekatan cara berpikir yang analitis, dapat menemukan sebuah struktur yang benar ketika mengelompokkan data yang digunakan untuk pengaturan konteks hingga menemukan hirarki sebuah buku.

c. Ekspresi

Pendekatan melalui ekspresi dari seorang desainer dimotivasi dari pandangan visual emosi dari posisi desainer maupun penulis.

d. Konsep

Pendekatan konseptual memancing atau mencari *big idea* atau ide inti/utama yang merangkum semua pesan dari buku yang akan dibuat. Biasanya pendekatan konsep ini digunakan untuk melakukan penentuan

strategi pendekatan visual, seperti *layouting*, text, yang selanjutnya digunakan sebagai pemandu dalam mendesain buku.

2.4 Flora

Tanaman (flora) merupakan tumbuhan yang dapat menghasilkan buah - buahan, sayuran maupun bunga - bunga yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan konsumsi maupun dekorasi. Tanaman biasanya tumbuh di berbagai macam medium tanam, seperti tanah, air, dan lain – lain.

2.4.1 Jenis Tanaman di Indonesia

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam kekayaan alam. Indonesia merupakan negara tropis dan memiliki berbagai jenis tanaman yang sangat beragam, dan merupakan negara yang memiliki keanekaragaman jenis flora di dunia. Hal tersebut dikarenakan oleh posisi geografis Indonesia. Karena letak geografisnya yang sangat menguntungkan, persebaran tanaman (flora) di Indonesia sangat luas, dan hampir di setiap pulau memiliki keanekaragaman dan tanaman ciri khas dari tiap pulau tersebut (<https://ilmuhutan.com>). Berikut ini adalah beberapa jenis tanaman di Indonesia, yaitu :

k. *Bryophyta* (Lumut)

Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki hutan hujan yang sangat luas, sehingga cocok sebagai tempat pertumbuhan tanaman *Bryophyta*. Indonesia memiliki 1.500 jenis spesies tumbuhan *Bryophyta*, sedangkan total jenis tumbuhan *Bryophyta* di dunia terdapat sebanyak 16.000 jenis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



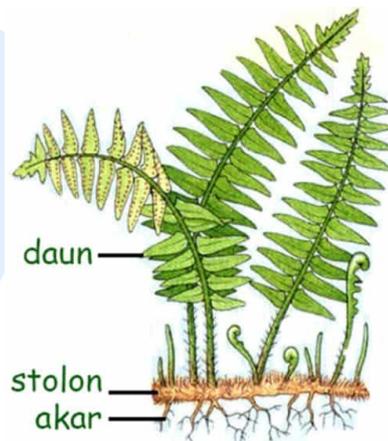
Gambar 2.17 *Bryophyta* (Lumut)

Sumber :

<https://www.zenius.net/blog/wp-content/uploads/2021/03/tumbuhan-lumut.jpg>

1. *Pteridophyta* (Tanaman Paku)

Tumbuhan paku tumbuh di daerah yang memiliki kondisi yang basah dan lembab, sehingga tanaman paku cukup mendominasi hutan hujan yang terdapat di Indonesia, yang disebabkan oleh kondisi lingkungannya. Indonesia memiliki 1.300 jenis spesies tumbuhan paku, sedangkan total jenis spesies tumbuhan paku di dunia ada sebanyak 13.000 jenis.



Gambar 2.18 *Pteridophyta* (tumbuhan paku)

Sumber :

<https://saintif.com/wp-content/uploads/2021/03/pteridophyta-1.jpg>

m. *Spermatophyta* (Tumbuhan Berbiji)

Kurang lebih, Indonesia memiliki sebanyak 25.000 jenis tumbuhan berbiji, sedangkan jenis tumbuhan berbiji di dunia ada sebanyak sekitar 300.000 jenis. Tumbuhan berbiji tersebut terdapat dua kelompok, yaitu tumbuhan berbiji tertutup dan tumbuhan berbiji terbuka.

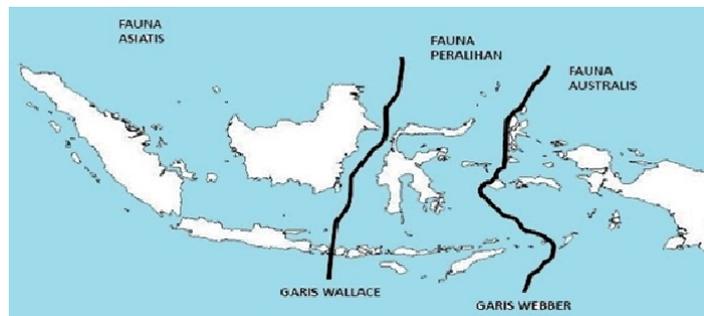


Gambar 2.19 *Spermatophyta* (tumbuhan berbiji)

Sumber :

<https://www.gurupendidikan.co.id/wp-content/uploads/2016/12/tumbuhan-berbiji.jpg>

2.4.2 Penyebaran Jenis Tanaman di Indonesia



Gambar 2.20 Persebaran Jenis Tanaman di Indonesia

Sumber : (<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fcakragarda.blogspot.com>)

Penyebaran jenis flora di Indonesia disebabkan oleh letak geografis Indonesia. Persebaran jenis tanaman di Indonesia dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu barat, tengah dan timur.

a. Indonesia bagian Barat

Indonesia bagian barat, atau yang bisa disebut juga sebagai bagian asiatis. Wilayah Indonesia bagian barat meliputi pulau Jawa, Sumatera

dan Kalimantan. Jenis – jenis tanaman yang dapat ditemukan di daerah Indonesia bagian barat meliputi tanaman paku, tanaman lumut, jamur, meranti, mahoni, dan damar. Hal tersebut disebabkan karena daerah Indonesia bagian barat merupakan daerah hujan tropis dan cuaca hujan yang tinggi.

b. Indonesia bagian Tengah

Indonesia bagian tengah atau bagian peralihan meliputi daerah Pulau Bali, Sulawesi dan Nusa Tenggara. Pada daerah peralihan atau Indonesia bagian tengah memiliki curah hujan yang cenderung rendah. Oleh karena itu, pada daerah tersebut didominasi oleh tanaman rempah – rempah, seperti pala, cengkeh, cendana, eboni, dan anggrek.

c. Indonesia bagian Timur

Indonesia bagian timur disebut juga dengan daerah Australis, karena flora dan fauna pada daerah Indonesia bagian timur didominasi dengan tanaman dan hewan yang memiliki kemiripan dengan negara Australia. Flora yang dapat ditemmukan pada daerah Australis adalah jenis tumbuhan seperti pohon sagu, dan nipah. Pada daerah Australis, didominasi oleh hutan hujan tropis dan hutan pegunungan.

2.5 Flora Identitas

Flora identitas merupakan flora/tanaman nusantara yang dipilih untuk menjadi status atau identitas pada setiap provinsi di Indonesia, serta digunakan untuk melambangkan keanekaragaman kekayaan alam dan keanekaragaman hayati di Indonesia. Berikut ini adalah daftar flora identitas setiap provinsi di Indonesia, yaitu :

No.	Provinsi	Flora Identitas
1	Aceh	Bunga Jeumpa
2	Sumatera Utara	Kenanga
3	Sumatera Barat	Andalas
4	Riau	Nibung
5	Kepulauan Riau	Sirih

6	Jambi	Pinang Merah
7	Sumatera Selatan	Duku
8	Bengkulu	Suweg Raksasa
9	Kepulauan Bangka Belitung	Nagasari
10	Lampung	Bunga Asar
11	Banten	Kokoleceran
12	DKI Jakarta	Salak Condet
13	Jawa Barat	Gandaria
14	Jawa Tengah	Kantil
15	DI Yogyakarta	Kepel
16	Jawa Timur	Sedap Malam
17	Kalimantan Barat	Tengkawang Tungkul
18	Kalimantan Selatan	Katsuri
19	Kalimantan Tengah	Tenggaring
20	Kalimantan Timur	Anggrek Hitam
21	Kalimantan Utara	Bakau
22	Sulawesi Utara	Longusei
23	Gorontalo	Gofasa
24	Sulawesi Tengah	Eboni
25	Sulawesi Tenggara	Anggrek Serat
26	Sulawesi Barat	Cempaka Hutan Kasar
27	Sulawesi Selatan	Lontar
28	Bali	Majegau

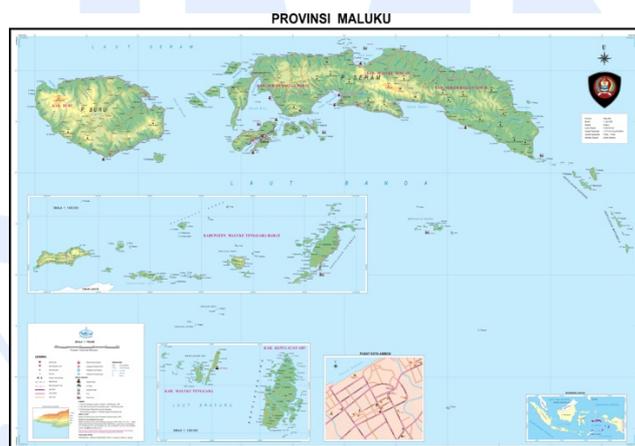
29	Nusa Tenggara Barat	Ajan Kelincung
30	Nusa Tenggara Timur	Cendana
31	Maluku	Anggrek Larat
32	Maluku Utara	Cengkeh
33	Papua	Matoa
34	Papua Barat	Buah Meraah

Tabel 2.1 Daftar Flora Identitas Tiap Provinsi

(Sumber : Buku Identitas Flora dan Fauna Daerah Tingkat 1 (1995))

2.6 Provinsi Maluku

Banyak orang yang mengenal provinsi Maluku sebagai provinsi yang kaya akan rempah – rempah. Bahkan, provinsi Maluku sudah dikenal oleh masyarakat internasional sebagai pulau rempah – rempah atau mereka menyebutnya sebagai “*spice island*”. Maluku adalah salah satu provinsi yang dianggap paling tua di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, akhirnya pulau maluku dikembangkan dan dibagi menjadi dua daerah, yaitu Provinsi Maluku dan Provinsi Maluku Utara. Suku – suku yang diduga sebagai penghuni asli dan pertama di Provinsi Maluku adalah suku Alune dan Suku Wemale. Suku tersebut diduga yang merupakan nenek moyang suku – suku yang ada sekarang di Provinsi Maluku.



Gambar 2.21 Peta Provinsi Maluku

Sumber :

[https://3.bp.blogspot.com/-](https://3.bp.blogspot.com/-16JZpppLaRI/TfxrPxU4a8I/AAAAAAAAAto/iZoU15wT3Tw/s4600/Maluku.jpg)

[16JZpppLaRI/TfxrPxU4a8I/AAAAAAAAAto/iZoU15wT3Tw/s4600/Maluku.jpg](https://3.bp.blogspot.com/-16JZpppLaRI/TfxrPxU4a8I/AAAAAAAAAto/iZoU15wT3Tw/s4600/Maluku.jpg)

2.7 Provinsi Maluku Utara

Provinsi Maluku Utara merupakan salah satu provinsi yang bisa dibilang provinsi termuda di Indonesia, karena Provinsi Maluku Utara resmi terbentuknya pada tanggal 4 Oktober tahun 1999. Sebelumnya Provinsi Maluku Utara merupakan salah satu bagian dari Provinsi Maluku.



Gambar 2.22 Peta Maluku Utara

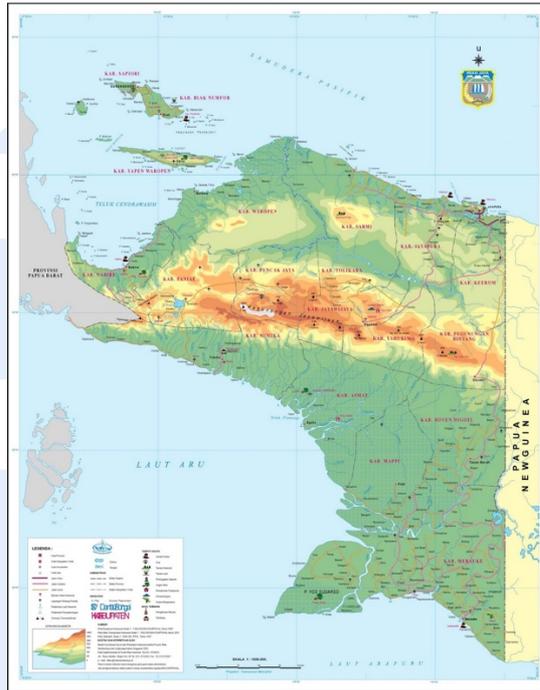
Sumber :

<https://www.sejarah-negara.com/wp-content/uploads/2017/05/Peta-Maluku-Utara-1.jpg>

2.8 Provinsi Papua

Provinsi Papua merupakan wilayah yang paling luas di Indonesia. Dulu, Papua dikenal dengan nama Irian Barat, dan pada tanggal 1 Maret 1973, nama Irian Barat diganti dengan nama Irian Jaya oleh Presiden Soeharto. Kemudian nama Irian Jaya diganti lagi menjadi nama Papua lagi yang ditetapkan oleh Presiden Abdurrahman Wahid. Provinsi Papua sangat rentan akan bencana alam, seperti bencana gempa bumi, longsor dan banjir. Provinsi ini sangat rawan akan bencana alam karena hal tersebut disebabkan oleh aktivitas dari lempeng Indo-Australia (bagian selatan) dan lempeng pasifik pada bagian utara-timur laut.

PROVINSI IRIANJAYA (PAPUA)



Gambar 2.23 Peta Provinsi Papua

Sumber :

<https://4.bp.blogspot.com/-xBzwSj9zfDI/Tf1J6g5BwMI/AAAAAAAAAtw/m-tlGIngBZw/s1600/Papua.jpg>

2.9 Provinsi Papua Barat

Provinsi Papua dibagi menjadi dua, yaitu Papua dan Papua bagian barat. Papua Barat merupakan sebuah provinsi yang ada di Indonesia. Provinsi ini terletak pada bagian ujung barat Pulau Papua, dan Ibu kota Provinsi Papua Barat adalah Manokwari. Sebelumnya Papua Barat diberikan nama Irian Jaya Barat (UU No. 45 Tahun 1999), tetapi pada Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 2007 tanggal 18 April 2007 nama provinsi ini diubah menjadi Papua Barat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.24 Peta Provinsi Papua Barat

Sumber :

<https://perkim.id/wp-content/uploads/2020/06/papua-barat-scaled.jpg>

2.10 Anak

Menurut Pasal I angka I UU No. 35 Tahun 2014, Tentang perlindungan anak, mendefinisikan anak sebagai anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun (delapan belas tahun), termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan, menurut UU No.39, Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, menjelaskan bahwa dalam Bab I Pasal I angka 5 bawa “Anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah 18 tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih ada dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya”. Anak merupakan ciptaan dari pasangan suami istri yang telah menikah, demi meneruskan generasi, selain itu anak juga disebut sebagai penerus bangsa di masa depan, sehingga anak harus dibimbing dan diedukasi dengan benar sehingga dapat anak tersebut tumbuh menjadi manusia yang memiliki kualitas yang baik dan tinggi.

2.10.1 Pengkategorian Anak Menurut WHO

WHO atau *World Health Organization* adalah suatu organisasi internasional yang bekerja untuk mengkoordinasikan tentang kesehatan secara internasional yang bekerja sama dengan UN atau *United Nations*. Berikut ini adalah pengkategorian anak menurut *World Health Organization* (WHO), yaitu :

- a. Bayi (*infants*) : 0-1 tahun
- b. Anak - anak (*children*) : 2-10 tahun
- c. Remaja (*adolescents*) : 11 - 19 tahun
- d. Dewasa (*Adult*) : 20 - 60 tahun
- e. Lanjut Usia (*elderly*) : >60 tahun

2.10.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Berikut ini adalah karakteristik anak usia dini menurut data dari *University of Nebraska Lincoln*, yaitu :

- a. Anak usia 5 – 6 tahun
 - 1. Perkembangan Fisik
 - perkembangan fisik lebih sedikit dibandingkan ketika anak tersebut masih bayi
 - koordinasi dan pengendalian terhadap otot masih belum sempurna
 - mulai bisa memahami berbagai macam peralatan dan material yang dapat mengasah ilmu
 - sudah mulai bisa melempar bola dengan berbagai macam ukuran, tetapi cenderung belum bisa menangkapnya
 - mulai mengulang suatu aktivitas yang disukai untuk mengasah kemampuannya
 - 2. Perkembangan Mental
 - tidak bisa memahami ide yang bersifat abstrak
 - bisa menentukan kiri dan kanannya, tetapi tidak bisa menentukan kiri dan kanan milik orang lain
 - bisa menentukan kegunaan dari suatu objek atau alat dengan fungsi dari alat tersebut (misalnya pensil digunakan untuk menulis)
 - mampu mempelajari huruf dan kalimat
 - 3. Perkembangan Emosional

- sangat sensitif terhadap kritik dan kurang mampu untuk mengatasi kegagalan
- sangat menyukai afeksi dan perhatian terutama dari orang lebih dewasa darinya
- kooperatif dan senang membantu
- tidak menyukai ketika jadwal atau aktivitas rutinnnya terganggu atau diubah
- mengatakan apa yang ada di dalam pikirannya

4. Perkembangan Sosial

- sudah mulai belajar untuk bermain secara kooperatif, lebih menyukai ketika bermain atau belajar dengan kelompok yang kecil (3-5 orang), dan lebih mementingkan kepentingan diri sendiri dibandingkan orang lain
- sudah mulai bisa memiliki sahabat atau teman dekat
- senang ketika berada di sekitar keluarganya
- cenderung memiliki sifat harus menang atau menjadi yang paling baik, suka mengatur
- cenderung bersifat tidak baik dengan orang lain, tetapi sensitif dengan kritik dan opini

b. Anak usia 7 – 8 tahun

1. Perkembangan Fisik

- pertumbuhan yang lambat dan bertahap
- cenderung lebih bisa belajar dengan melakukan suatu aktivitas
- perkembangan otot sudah mulai signifikan, tetapi masih kurang bisa mengontrol otot kecil
- mengulang suatu aktivitas yang ia sukai berkali - kali sampai ia menguasainya

2. Perkembangan Mental

- lebih cenderung untuk melakukan aktivitasnya sendiri, seperti menonton TV, berimajinasi dan melakukan suatu proyek

- sudah mulai bisa mengerti perspektif dari orang lain
- sudah mulai bisa menentukan konsep waktu
- cenderung memiliki rasa penasaran yang tinggi
- sudah mulai bisa untuk mengumpulkan, menyortir atau memilah dan menentukan suatu data atau pikiran
- bisa menentukan perbedaan dan persamaan

3. Perkembangan Emosional

- mulai memikirkan tentang diri sendiri dan orang lain
- menyukai menjadi bagian dari keluarga
- khawatir akan kegagalan dan kritik
- cenderung untuk memikirkan apakah dirinya diterima oleh orang lain
- cenderung mengatakan bahwa hal yang mereka lakukan terlalu susah, dan tidak mau mengatakan bahwa mereka sebenarnya takut akan hal tersebut

4. Perkembangan Sosial

- *mood* seorang anak cenderung naik dan turun
- memiliki ekspektasi yang sangat tinggi terhadap orang dewasa, terutama orang tuanya, dan cenderung mengkritik orang dewasa atau orang tuanya ketika mereka melakukan kesalahan
- lebih sopan kepada orang dewasa
- rasa penasaran meningkat dan cenderung senang untuk berbicara
- sudah mulai mengenali hal keagamaan, uang dan komunitas
- sudah mulai membangun persahabatan atau pertemanan dan mulai membagikan rahasianya kepada teman dekatnya
- mulai berteman dengan teman sesama jenis
- senang untuk mempelajari beberapa karakter