

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain

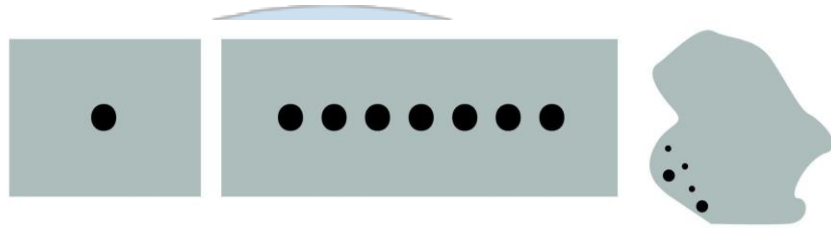
Menurut Greffe (2014), desain merupakan media sebagai perantara antara informasi dan pemahaman. Oleh karena itu, cara komunikasi desain dapat dilakukan dengan menampilkan visual informasi yang dapat dipahami oleh audiens. Visual desain berasal dari ide-ide yang mengandalkan penciptaan, seleksi, elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain, sehingga desain dapat menyampaikan sebuah informasi dengan ringkas dan mudah dipahami (Landa, 2013). Oleh karena itu, perancang akan membuat suatu desain pada perancangan buku interaktif, supaya isi buku akan terlihat menarik, informasi mudah dipahami oleh audience, dan meningkatkan solusi dari stimulasi bicara pada anak.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain merupakan hal yang terpenting dalam desain untuk mewujudkan prinsip-prinsip desain yang digunakan oleh para desainer untuk menciptakan sebuah karya desain untuk mengekspresikan suatu komunikasi. Desainer yang bercita-cita tinggi merupakan orang-orang yang menikmati pembuatan gambar proses dan memiliki pengetahuan kasual seperti elemen-elemen desain serta prinsip desain. Terdapat beberapa elemen desain seperti titik, garis, bentuk, warna, dan pola (Landa, 2013).

1. Titik

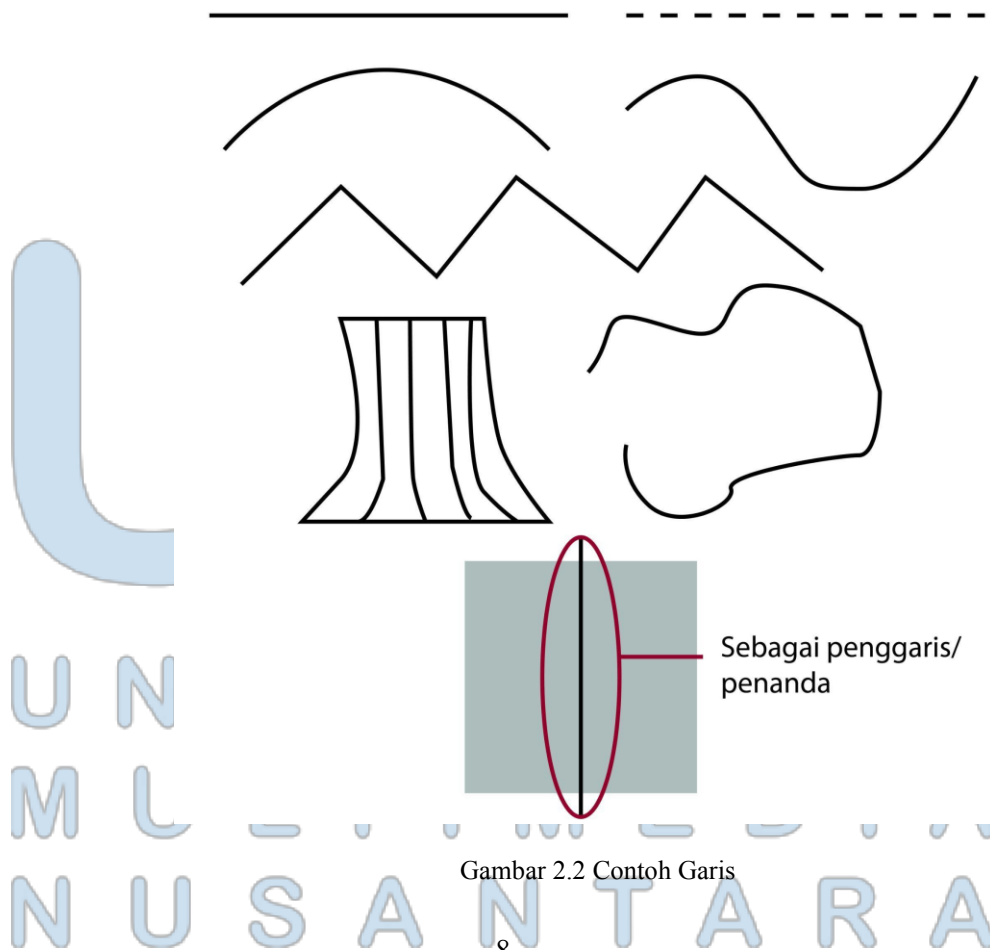
Titik merupakan suatu elemen yang memiliki bentuk yang kecil dan tidak memiliki dimensi. Kumpulan titik dapat membentuk menjadi garis (Landa, 2013). Titik akan digunakan oleh penulis untuk membuat garis terputus-putus dan dapat dijadikan tekstur untuk objek seperti daun pada pohon atau semak-semak.



Gambar 2.1 Contoh Titik

2. Garis

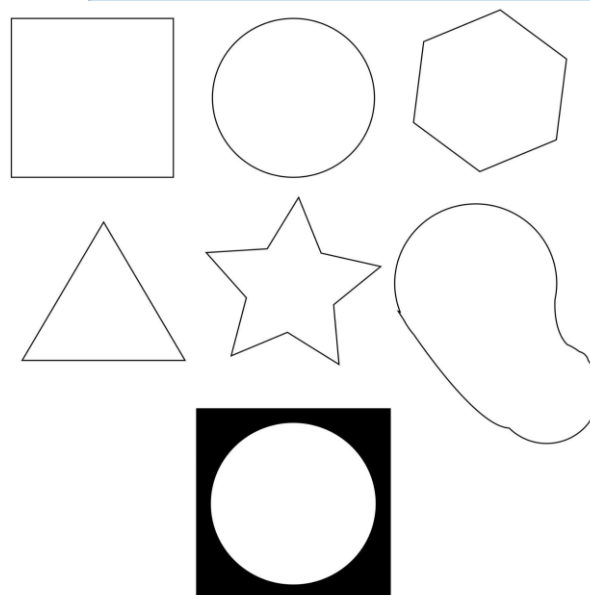
Garis merupakan suatu elemen yang dapat dibentuk dengan arah yang lurus, lengkung, dan putus-putus (Landa,2013). Elemen garis akan digunakan oleh penulis sebagai alat ukur untuk menentukan proporsi pada perancangan buku interaktif, garis akan digunakan untuk membuat suatu bentuk yang berbeda dari bentuk umumnya seperti persegi, bintang, segitiga, dan lainnya, menjadi elemen tertentu pada buku interaktif, dan dapat memberikan tekstur terhadap objek batang pohon atau kayu.



Gambar 2.2 Contoh Garis

3. Bentuk

Bentuk merupakan area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat dengan sebagian atau seluruhnya garis (garis besar, kontur) atau dengan warna, pola, dan tekstur (Landa,2013). Bentuk akan dikombinasikan dengan bentuk lain sehingga akan menciptakan objek ilustrasi seperti karakter, rumah, atau benda lainnya yang akan ada pada buku interaktif. Selain itu bentuk bisa digunakan sebagai acuan proporsi objek ilustrasi yang ada pada buku interaktif, misal gambar ilustrasi anatomi tubuh karakter.



Gambar 2.3 Contoh Bentuk

4. Warna

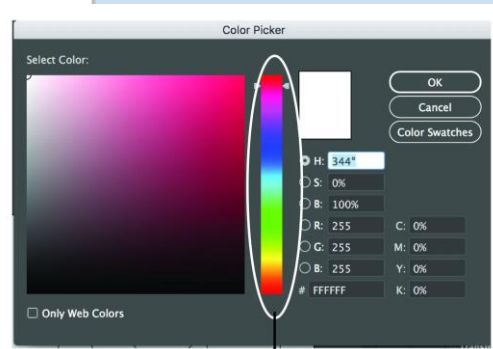
Menurut Landa (2013), warna merupakan salah satu elemen desain yang kuat dan memiliki sifat yang sangat provokatif serta hanya dapat dilihat ketika menggunakan cahaya. Warna memiliki elemen yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu

a. Hue

Warna yang dibagi menjadi dua yaitu pigmen primer (CMY) yang tidak memiliki campuran warna putih, hitam, dan abu-abu.

Sedangkan spektral cahaya primer (RGB) yang memiliki rasio

panjang gelombang dominan terhadap panjang gelombang lain dalam warna. *Hue* akan digunakan sebagai penentuan warna pada objek ilustrasi buku interaktif, sehingga dapat memberikan ciri khas pada objek ilustrasi atau menggambarkan suasana pada buku interaktif. Misalnya warna jingga pada jeruk dan warna biru gelap yang menggambarkan suasana malam.

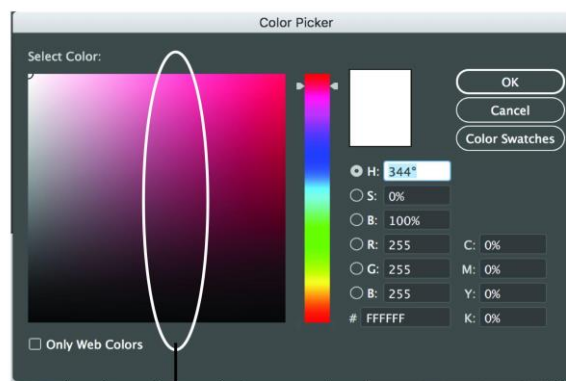


Hue

Gambar 2.4 Contoh Warna *Hue*

b. *Value*

Value yang mengacu pada gelap terangnya pada warna. Hal ini menunjukkan jumlah cahaya yang dipantulkan. *Value* ini digunakan untuk gelap terangnya suatu warna pada objek buku ilustrasi.

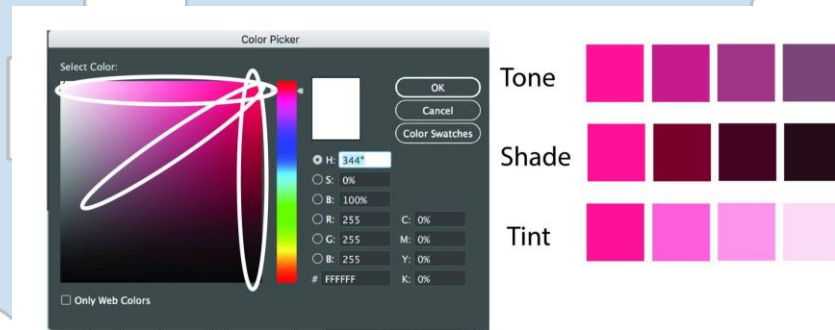


Value

Gambar 2.5 Contoh Warna *Value*

c. Saturasi

Saturasi yang menentukan kecemerlangan dan intensitas suatu warna. Terdapat tiga saturasi yaitu tint (campuran hue dengan warna putih), tone (campuran hue dengan warna abu-abu), dan shade (campuran hue dengan warna hitam). Saturasi bertujuan untuk memberikan bayangan atau pencahayaan tertentu pada objek buku ilustrasi. Misal jeruk yang memiliki sisi warna jingga yang lebih gelap atau terang, sehingga akan menunjukkan sisi bayangan dan pantulan cahayanya.



Gambar 2.6 Contoh Warna Saturasi

Selain itu, warna juga memiliki 3 jenis berdasarkan sifatnya, yaitu

d. Warna Primer

Warna primer merupakan warna yang sifatnya utama tidak berasal dari campuran warna manapun. Warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning.



Gambar 2.7 Contoh Warna Primer

e. Warna Sekunder

Warna yang berasal dari hasil pencampuran antara warna primer yang satu dengan warna primer yang lain. Contohnya seperti warna ungu (biru + merah), oranye (merah + kuning), dan hijau (biru + kuning).

Sekunder



Gambar 2.8 Contoh Warna Sekunder

f. Warna Tersier

Warna yang berasal dari hasil pencampuran antara warna primer dan warna sekunder. Contohnya seperti warna red orange (oranye + merah), yellow orange (oranye + kuning), yellow green (hijau + kuning), dan lainnya.

Tersier



Gambar 2.9 Contoh Warna Tersier

Warna akan digunakan pada objek yang ada pada buku interaktif dari segi ilustrasi lingkungan, karakter, dan lainnya. Warna tersebut akan digunakan gelap terangnya untuk menciptakan kesan bayangan dan cahaya pada ilustrasi. Selain itu, warna akan dicampur sesuai dengan fungsi dari warna itu sendiri.

2.1.2 Teori Prinsip Desain

Menurut Landa (2013), prinsip desain adalah kumpulan dari elemen desain yang disusun dan diletakkan secara sistematis, sehingga suatu karya

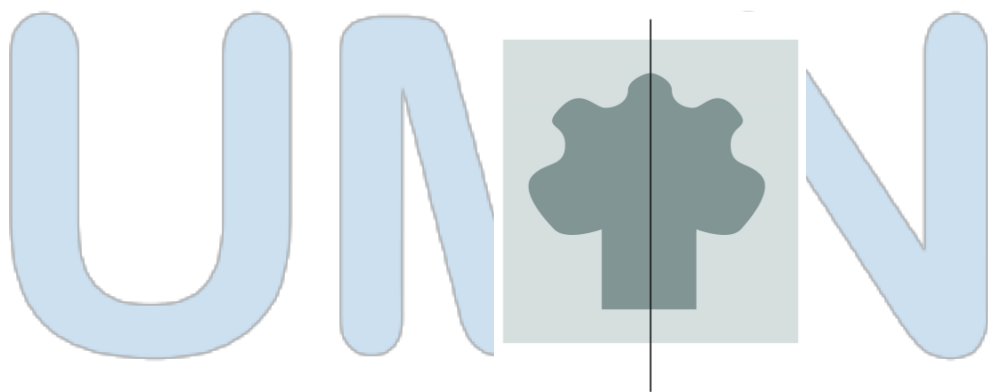
desain buku interaktif akan lebih terlihat lebih proporsional dan nyaman untuk dilihat. Terdapat beberapa prinsip desain yang dapat diterapkan setiap pengerjaan suatu proyek desain sebagai berikut.

1. Keseimbangan

Stabilitas atau keseimbangan yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata di setiap sisi sebuah poros tengah serta distribusi berat di antara semua elemen komposisi, sehingga desain tersebut tidak memunculkan kesan berat sebelah. Terdapat 3 jenis keseimbangan dalam prinsip desain yaitu :

a. Keseimbangan Simetri

Keseimbangan simetri merupakan distribusi bobot visual yang sama dengan mencerminkan elemen-elemen yang setara di kedua sisi sumbu pusat. Keseimbangan simetri dapat mengkomunikasikan harmoni dan stabilitas. Keseimbangan simetri ini akan diterapkan untuk memberikan proporsi yang sama pada objek ilustrasi, misal dengan objek tangan karakter sebelah kiri yang akan disamakan dengan objek tangan sebelah kanan.

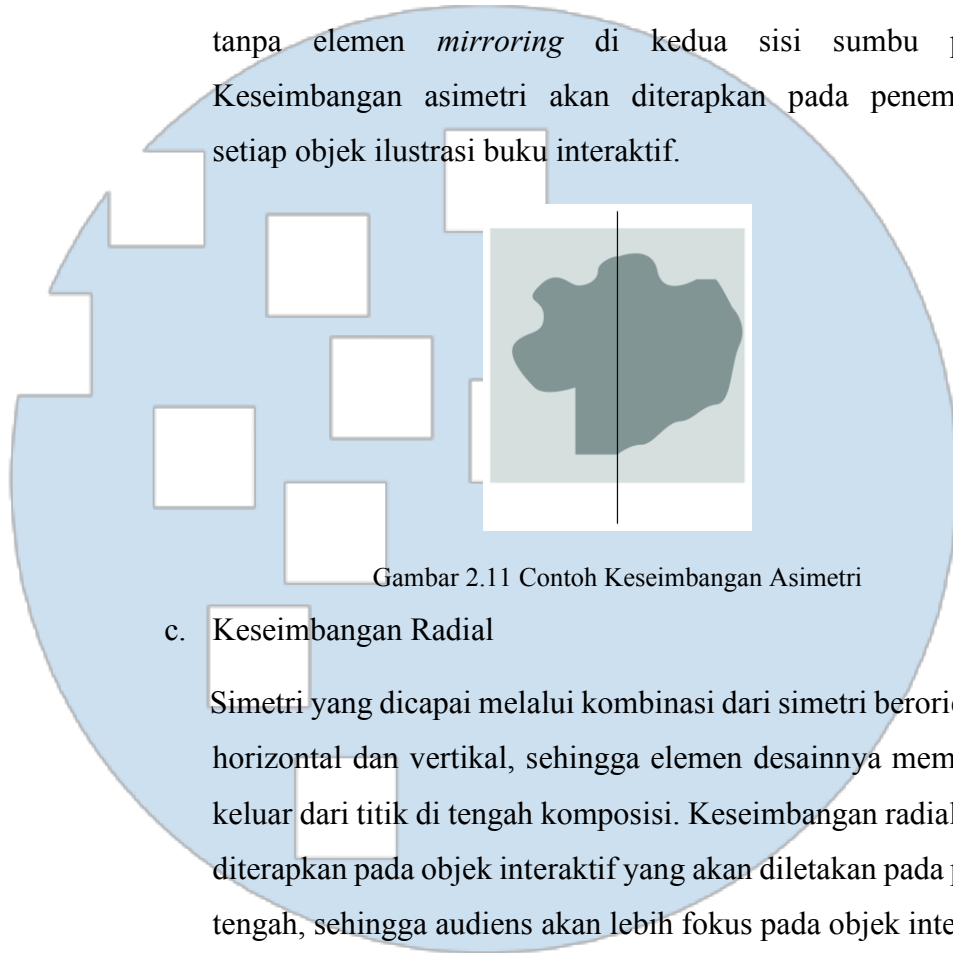


Gambar 2.10 Contoh Keseimbangan Simetri

b. Keseimbangan Asimetri

Keseimbangan asimetri merupakan distribusi bobot visual yang sama dengan melalui berat dan penyeimbang dengan menyeimbangkan satu elemen dengan bobot elemen tandingan

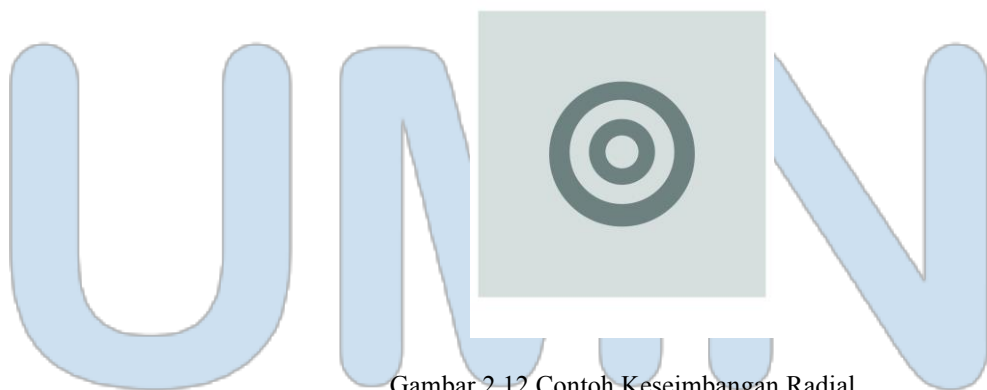
tanpa elemen *mirroring* di kedua sisi sumbu pusat. Keseimbangan asimetri akan diterapkan pada penempatan setiap objek ilustrasi buku interaktif.



Gambar 2.11 Contoh Keseimbangan Asimetri

c. Keseimbangan Radial

Simetri yang dicapai melalui kombinasi dari simetri berorientasi horizontal dan vertikal, sehingga elemen desainnya memancar keluar dari titik di tengah komposisi. Keseimbangan radial akan diterapkan pada objek interaktif yang akan diletakkan pada posisi tengah, sehingga audiens akan lebih fokus pada objek interaktif tersebut.



Gambar 2.12 Contoh Keseimbangan Radial

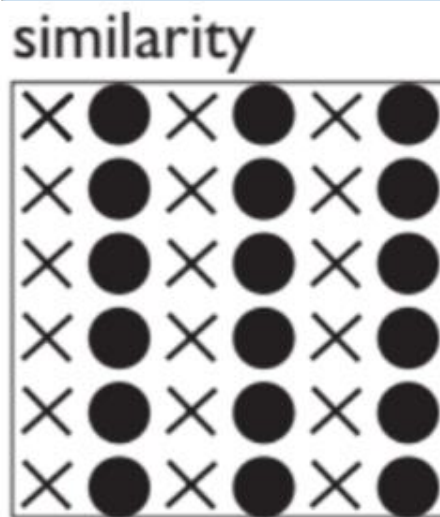
2. Kesatuan

Kesatuan dalam prinsip desain merupakan pengelompokan unit visual yang berdasarkan lokasi, orientasi, rupa, bentuk, dan warna. Kesatuan ini digunakan untuk menciptakan persepsi target audiens untuk menganggap segala unit desain yang ada menjadi satu bagian

dari komposisi desain tersebut sehingga desain tersebut akan terlihat harmonis. Hukum-hukum yang dapat membentuk suatu kesatuan tersebut yaitu :

a. *Similarity*

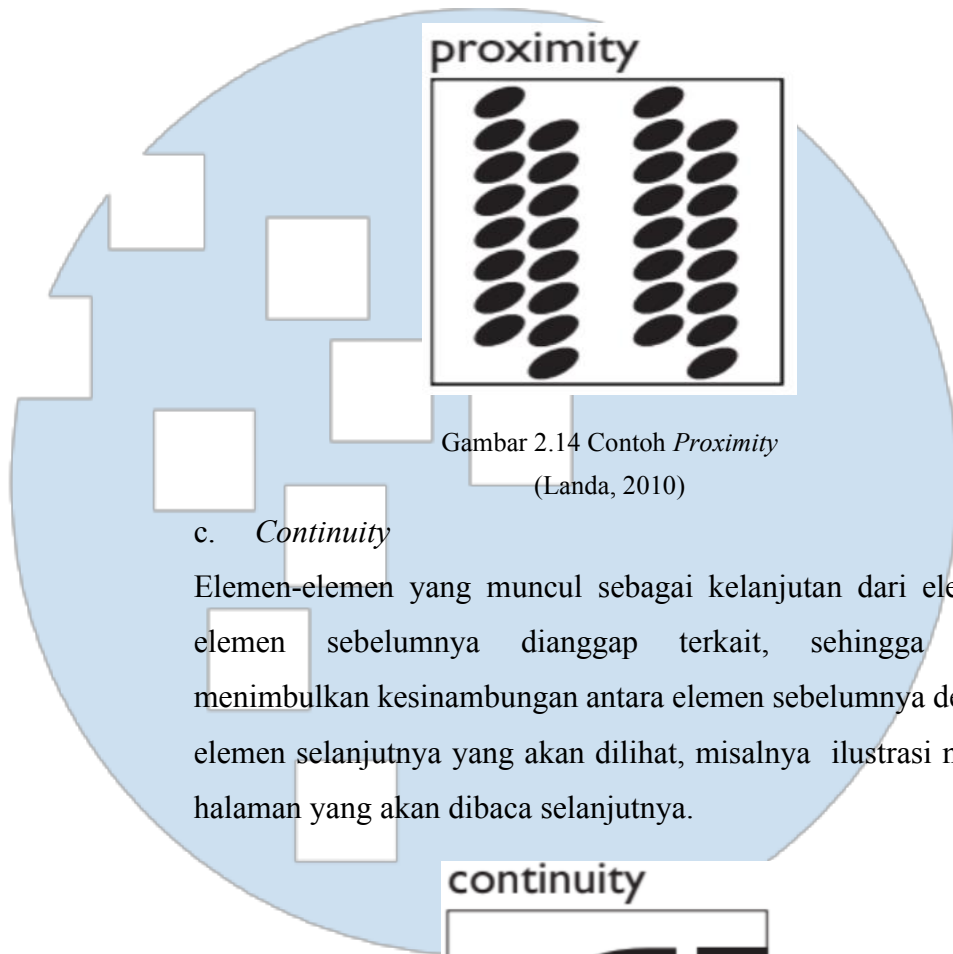
Elemen yang berbagi karakteristik, serta dianggap sebagai milik bersama. Elemen dapat dibagikan menjadi bentuk, tekstur, warna, atau arah yang memiliki ciri yang sama. *Similarity* digunakan untuk memberikan tanda bahwa elemen yang ada pada buku interaktif saling berkaitan.



Gambar 2.13 Contoh *Similarity*
(Landa, 2010)

b. *Proximity*

Elemen-elemen saling berdekatan, dalam jarak spasial, sehingga akan dianggap sebagai kesatuan. *Proximity* ini diterapkan dengan menempatkan beberapa objek buku interaktif dengan jarak yang berdekatan misalnya ilustrasi sabun dan sampo yang diletakkan berdekatan, sehingga akan menjadi tanda bahwa sabun dan sampo adalah perlengkapan untuk mandi.



Gambar 2.14 Contoh *Proximity*
(Landa, 2010)

c. *Continuity*

Elemen-elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen-elemen sebelumnya dianggap terkait, sehingga akan menimbulkan kesinambungan antara elemen sebelumnya dengan elemen selanjutnya yang akan dilihat, misalnya ilustrasi nomor halaman yang akan dibaca selanjutnya.

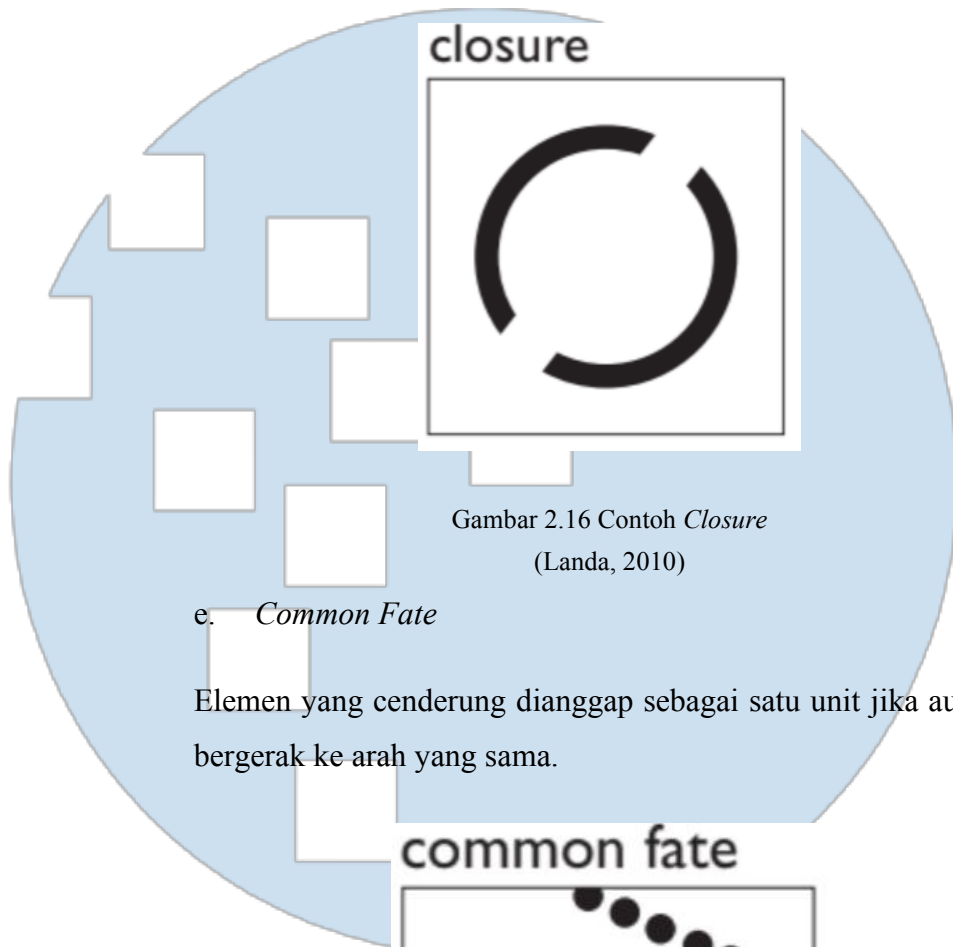


Gambar 2.15 Contoh *Continuity*
(Landa, 2010)

d. *Closure*

Prinsip desain yang membuat suatu pikiran untuk menghubungkan setiap elemen yang terputus sehingga terkesan menjadi suatu komposisi yang lengkap.

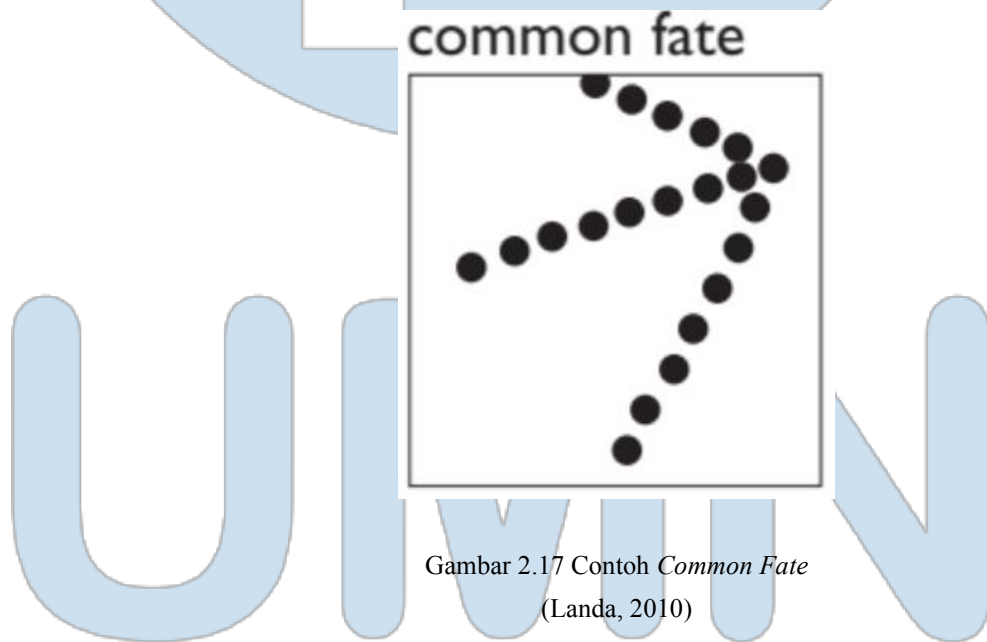
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.16 Contoh *Closure*
(Landa, 2010)

e. *Common Fate*

Elemen yang cenderung dianggap sebagai satu unit jika audiens bergerak ke arah yang sama.

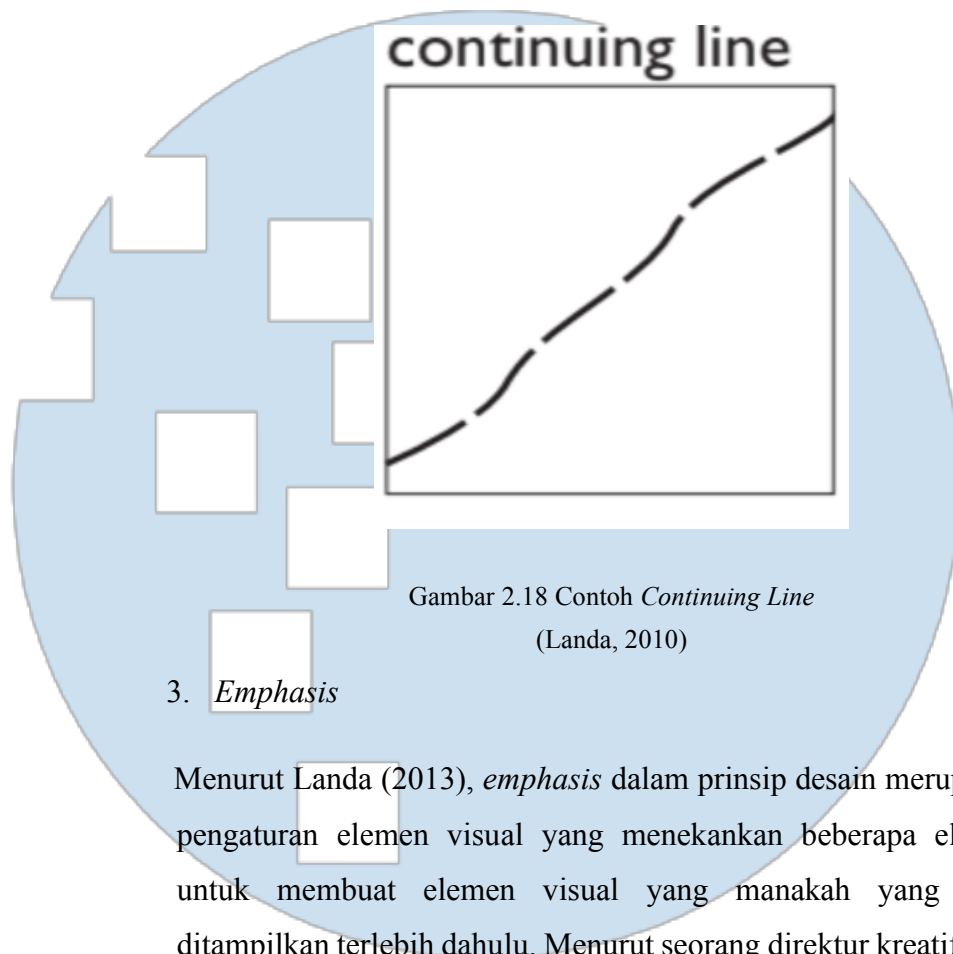


Gambar 2.17 Contoh *Common Fate*
(Landa, 2010)

f. *Continuing Line*

Elemen yang berupa garis putus akan menampilkan kesinambungan atau kelanjutan.

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 2.18 Contoh *Continuing Line*
(Landa, 2010)

3. *Emphasis*

Menurut Landa (2013), *emphasis* dalam prinsip desain merupakan pengaturan elemen visual yang menekankan beberapa elemen untuk membuat elemen visual yang manakah yang akan ditampilkan terlebih dahulu. Menurut seorang direktur kreatif John Rea ada aturan dalam penekanan yaitu aturan ABC :

- A. Di mana anda ingin target audiens melihatnya terlebih dahulu?
- B. Dimana Anda Ingin Target Audiens Melihat Untuk Yang Kedua?
- C. Dimana Anda Ingin Target Audiens Melihat Untuk Yang Ketiga?

Penekanan ini penting dalam desain karena dapat membentuk suatu hirarki visual yang akan menjadi persepsi terhadap target audiens. Hirarki visual bertujuan untuk menampilkan suatu elemen visual yang akan dilihat terlebih dahulu oleh audiens. Oleh karena itu untuk mencapai hirarki visual tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara penekanan yaitu :

a. *Emphasis* dengan isolasi

Mengisolasikan suatu elemen visual dengan memisahkan elemen pada kumpulan elemen visual lainnya.

b. *Emphasis* oleh penempatan

Menempatkan suatu elemen visual pada posisi tertentu dalam suatu komposisi, umumnya penempatan elemen visual tersebut lebih cenderung diletakan di depan, sudut kiri atas, atau tengah.

c. *Emphasis* melalui skala

Ukuran atau skala dalam suatu elemen visual akan menciptakan suatu ilusi kedalaman spasial, sehingga elemen akan terlihat maju atau pun mundur.

d. *Emphasis* melalui kontras

Mengatur kontrasnya suatu objek, seperti gelap terangnya suatu warna terhadap objek atau pun kasar halusnya pada objek. Kontras ini juga dipengaruhi oleh ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi.

e. *Emphasis* melalui arah *pointer*

Elemen yang seperti panah dan diagonal untuk menggunakan arah untuk menuju mata target audiens ke mana mereka harus pergi.

4. Ritme

Menurut Landa (2013), ritme merupakan pengulangan gerakan atau penyusunan urutan elemen visual yang sesuai dengan interval yang telah ditentukan. Irama dalam desain ada dua yaitu :

a. Repetisi

Elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten.

b. Variasi

Pengulangan elemen visual yang disertai perubahan bentuk, ukuran, dan posisi.

Ritme dalam desain digunakan untuk memberi kesamaan pada buku interaktif.

5. Skala

Menurut Landa (2013), skala merupakan ukuran elemen visual yang terlihat dalam kaitannya dengan elemen visual lainnya dalam komposisi. Skala biasanya didasarkan pada ukuran proporsional terhadap besarnya ukuran objek desain. dengan memanfaatkan prinsip-prinsip dasar, seseorang harus mengendalikan skala karena alasan berikut

a. Skala manipulasi dapat meminjamkan variasi visual ke komposisi.

b. Skala menambahkan kontras dan dinamika antara bentuk dan ruang

c. Manipulasi skala dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi.

Skala digunakan untuk menentukan suatu proporsi dalam visual desain sehingga tampilan akan lebih nyaman dipandang dan dapat menyesuaikan fungsi interaktif pada buku interaktifnya.

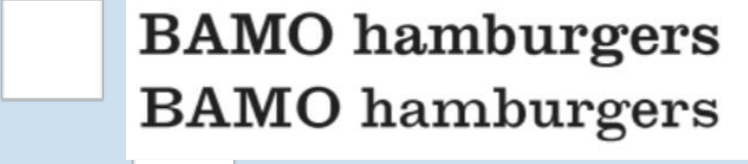
2.1.3 *Typography*

Menurut Landa (2010), *typography* merupakan desain bentuk huruf yang diterapkan dalam berbagai media seperti media cetak atau media *digital*. *Typography* dapat digunakan sebagai elemen desain atau keterangan yang menjelaskan suatu media. Untuk membuat suatu desain buku interaktif yang memiliki cerita dan penjelasan, dibutuhkan *typeface* yang dapat ditata.

typeface memiliki beberapa jenis sebagai berikut.

1. *Typeface Serif*

Serif merupakan jenis huruf yang memiliki kait pada ujung huruf. Huruf *serif* biasanya sering digunakan untuk penulisan artikel atau berita yang bersifat formal, karena huruf *serif* memiliki ujung kaitnya, sehingga huruf lebih mudah terbaca.

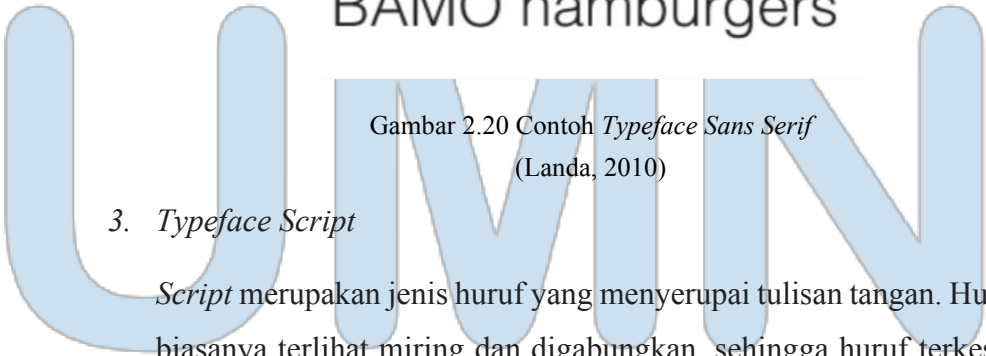


BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2.19 Contoh *Typeface Serif*
(Landa, 2010)

2. *Typeface Sans Serif*

Sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kait pada ujung huruf. Huruf *sans serif* biasanya sering digunakan dalam penulisan pada media *digital*, karena sifat dari huruf *sans serif* ini terkesan sederhana dan minimalis.



BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2.20 Contoh *Typeface Sans Serif*
(Landa, 2010)

3. *Typeface Script*

Script merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan. Huruf biasanya terlihat miring dan digabungkan, sehingga huruf terkesan penuh karakter, elegan, dan natural.



B.A.M.O hamburgers

Gambar 2.21 Contoh *Typeface Script*
(Landa, 2010)

2.2 Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi merupakan sebuah karya seni yang berfungsi sebagai media visual untuk melakukan komunikasi terhadap audiens tertentu. Oleh karena itu, penerapan ilustrasi dalam buku interaktif memiliki tujuan menjelaskan arti dalam suatu kata yang berupa visual dan ilustrasi menjadi elemen desain yang dapat membuat tampilan konten buku interaktif menjadi lebih menarik. Dalam membuat suatu ilustrasi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai berikut.

1. Alasan

Membuat suatu alasan yang mengenai tentang tema atau topik yang diangkat dengan berlandaskan beberapa wawasan atau pengetahuan atau empati terkait topik. Penulis akan mengangkat topik ilustrasi yang dapat mengenalkan sebuah objek benda dan kata pada buku interaktif.

2. Tujuan

Menentukan tujuan yang berdasarkan kesimpulan dari topik yang diangkat. Tujuan dari ilustrasi ini untuk mengisi konten buku interaktif yang menarik dimana audiens akan lebih mudah memahami sebuah kata dari objek

3. Objektif

Menentukan metode yang cocok untuk merealisasikan tujuan yang telah ditentukan. Untuk mewujudkan ilustrasi tersebut, penulis akan membuat ilustrasi secara digital.

2.2.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Ilustrasi yang berfungsi untuk memudahkan seseorang dalam memahami informasi, misalnya ilustrasi peta yang memberikan informasi tentang arah suatu lokasi
2. Ilustrasi yang berfungsi dalam memberikan komentar atau pendapat dari seseorang terkait topik tertentu, misalnya ilustrasi Christopher Burge yang menyatakan komentar tentang vegetarianism; “Jika Tuhan Menginginkan Kita Menjadi Vegetarian, kenapa dia membuat hewan dari daging?”

3. Ilustrasi yang berfungsi sebagai bagian dari narasi fiksi, misalnya Ilustrasi buku cerita fiksi untuk anak-anak.
4. Ilustrasi yang berfungsi sebagai identitas, misalnya ilustrasi yang menggambarkan suatu ciri atau identitas perusahaan (logo atau maskot)
5. Ilustrasi yang berfungsi sebagai persuasi, misalnya ilustrasi suatu produk sebagai alat untuk promosi.

2.2.2 Ilustrasi Narasi Fiksi

Menurut Male (2007), Ilustrasi narasi fiksi, dibagi menjadi beberapa klasifikasi usia, supaya dapat dipahami oleh audiens. Berikut klasifikasinya

1. Ilustrasi untuk 6 bulan - 2 tahun
Ilustrasi yang diterapkan pada buku interaktif dengan gambar dan teks sederhana yang dapat dibawa oleh orang dewasa
2. Ilustrasi untuk 2 tahun - 5 tahun
Ilustrasi yang diterapkan pada buku bergambar, pop-up, dan adanya teks pembaca awal
3. Ilustrasi untuk 5 tahun - 8 tahun
Ilustrasi yang diterapkan pada buku cerita yang memiliki chapter
4. Ilustrasi untuk 8 tahun - 12 tahun
Ilustrasi yang diterapkan pada novel
5. Ilustrasi untuk 12 tahun ke atas
Ilustrasi yang membahas tentang materi dewasa muda

Penerapan ilustrasi akan disesuaikan dengan ilustrasi umur 2 tahun – 5 tahun sehingga akan sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan yaitu 3 tahun.

2.2.3 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki gaya yang dibagi menjadi dua jenis, yaitu

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Visual Metaphor

Sebuah objek nyata yang diilustrasikan dengan gambar imajinatif.

Berikut gaya ilustrasi visual metaphor

- a. Surealis merupakan ilustrasi berupa objek nyata yang dicampurkan dengan imajinasi sesuai dengan suasana yang tidak lazim sehingga terkesan lebih ekspresif.



Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi Surealis

(Male, 2007)

- b. Diagram merupakan ilustrasi berupa suatu proses, ciri-ciri suatu objek, sistem, atau informasi digambarkan dalam bentuk simbolik dan kontekstual, sehingga terkesan informatif.



Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Diagram

(Male, 2007)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- c. *Abstract* merupakan ilustrasi yang diekspresikan dengan kebebasan gambar. Dari bentuk yang representasi menjadi bentuk yang tidak nyata.



Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi *Abstract*
(Male, 2007)

2. Pictorial Truth

Sebuah objek nyata yang diilustrasikan dengan gambaran yang nyata tanpa mengubah makna dan wujudnya. Berikut gaya ilustrasi pictorial truth

- a. *Realis* merupakan ilustrasi yang digambarkan dengan bentuk yang sebenarnya



Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi *Realis*
(Male, 2007)

- b. *Hyperrealism* merupakan ilustrasi realis yang digambarkan dengan lebih intens dan detail sehingga ilustrasi terkesan dramatis dan visual objek terlihat lebih nyata.



Gambar 2.26 Contoh Ilustrasi *Hyperrealism*
(Male, 2007)

- c. *Sequential Imagery* merupakan ilustrasi yang memiliki gaya visual yang beraneka ragam dan serangkaian gambar yang dapat disusun untuk menyampaikan suatu pesan atau cerita, seperti animasi film, buku bergambar, komik, dan gambar digital.



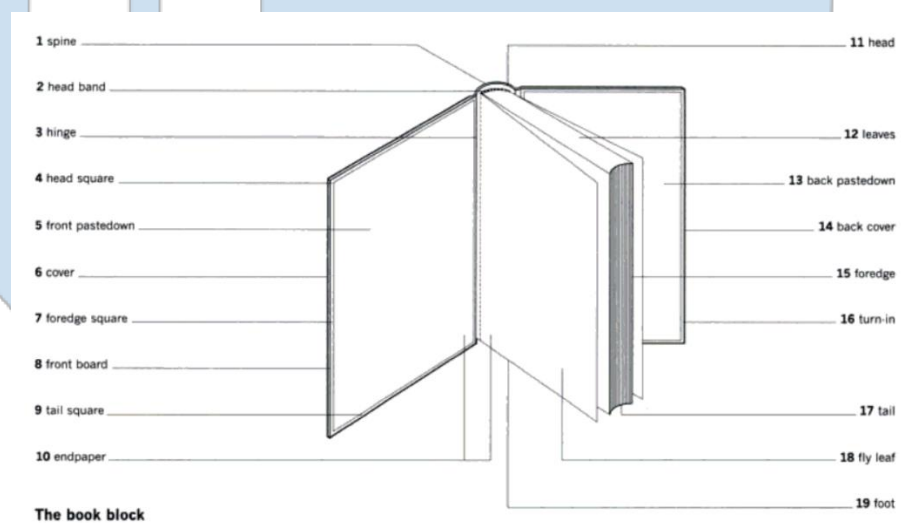
Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi *Sequential Imaginery*
(Male, 2007)

2.3 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah sebuah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman tercetak dan berjilid yang berfungsi untuk memaparkan suatu informasi atau pengetahuan. Oleh karena itu, buku juga memiliki anatomi sebagai berikut.

2.3.1 Blok Buku

Blok buku merupakan anatomi luar pada buku.



Gambar 2.28 Anatomi Blok Buku
(Haslam, 2006)

1. *Spine* merupakan bagian buku sampul yang berfungsi untuk menutupi bagian tepi yang terikat
2. *Head band* merupakan lapisan benang yang berfungsi untuk mengikat pada bagian jilid *cover*
3. *Hinge* merupakan lipatan pada endpaper yang diletakan antara *paste down* dan *flyleaf*
4. *Head square* merupakan pelindung yang diletakan pada bagian atas sampul buku dan ukurannya dibuat lebih besar dari halaman isi buku
5. *Front pastedown* merupakan endpaper yang disisipkan ke bagian dalam papan depan buku

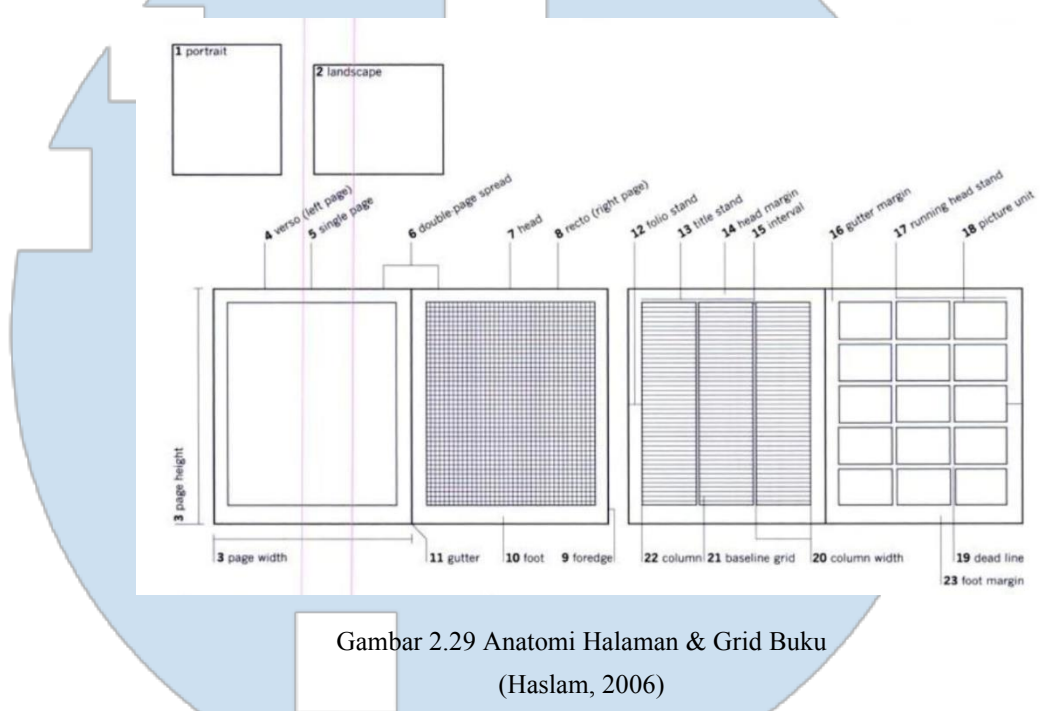
6. *Cover* merupakan kertas tebal atau papan yang berfungsi untuk melindungi bagian depan buku
7. *Foredge square* merupakan pelindung buku yang terletak di bagian ujung depan buku dan belakang buku
8. *Front board* merupakan sampul depan pada buku berupa papan
9. *Tail square* merupakan pelindung buku pada bagian bawah buku yang dibuat dari sampul depan dan sampul belakang yang memiliki ukuran lebih besar daripada daun buku
10. *Endpaper* merupakan lembaran-lembaran tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan penutup dan menopang engsel buku.
11. *Head* merupakan bagian atas pada buku
12. *Leaves* merupakan kertas yang terikat dari dua sisi yang digabung melalui jilid
13. *Back pastedown* merupakan kertas yang ditempelkan pada bagian akhir buku
14. *Back cover* merupakan sampul bagian belakang buku
15. *Foredge* merupakan bagian tepi depan buku
16. *Turn-in* merupakan tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam sampul
17. *Tail* merupakan bagian bawah pada buku
18. *Fly leaf* merupakan halaman belakang yang terletak pada bagian sebelum halaman terakhir buku
19. *Foot* merupakan bagian bawah pada halaman buku

U M W N

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

2.3.2 Halaman & Grid Buku

Halaman & Grid merupakan anatomi dalam pada buku.



Gambar 2.29 Anatomi Halaman & Grid Buku
(Haslam, 2006)

Berikut anatomi dari halaman buku.

1. *Portrait* merupakan format buku dimana ukuran panjang halaman lebih besar daripada lebar halaman
2. *Landscape* merupakan format buku dimana ukuran lebar halaman lebih besar daripada panjang halaman
3. *Page Height & Width* merupakan ukuran halaman buku
4. *Verso* merupakan bagian kiri halaman yang biasanya bernomor ganjil
5. *Single Page* merupakan halaman buku yang diikat pada bagian kiri buku
6. *Double-page spread* merupakan halaman buku yang saling berhadapan dan terletak pada sebrang gutter
7. *Head* merupakan bagian atas halaman buku
8. *Recto* merupakan bagian kanan halaman buku yang biasanya diidentifikasi sebagai halaman ganjil
9. *Foredge* merupakan sisi depan pada buku

10. *Foot* merupakan sisi bawah halaman buku
11. *Gutter* merupakan bagian jilid pada buku

Berikut anatomi *grid* pada buku.

12. *Folio Stand* merupakan sebuah garis yang berfungsi untuk menentukan posisi nomor halaman
13. *Title Stand* merupakan sebuah garis yang berfungsi untuk menentukan posisi judul halaman
14. *Head Margin* merupakan bagian atas halaman
15. *Interval/Column Gutter* merupakan ruang kosong vertikal yang berfungsi untuk membagi kolom yang satu dengan kolom yang lainnya.
16. *Gutter margin/Binding Margin* merupakan jarak dalam halaman yang terdekat dengan halaman yang terikat (sebelah kiri)
17. *Running Head Stand* merupakan garis yang berfungsi untuk menentukan posisi judul suatu bab buku
18. *Picture Unit* merupakan kolom *grid* yang dibagi oleh jarak dengan garis yang tidak digunakan
19. *Dead line* merupakan jarak yang memisahkan picture unit
20. *Column Width / Measure* merupakan lebar kolom yang menentukan ukuran panjang garis
21. *Baseline* merupakan garis yang menentukan posisi teks
22. *Column* merupakan bentuk persegi panjang yang mengatur bentuk tulisan
23. *Foot Margin* merupakan margin bagian bawah pada halaman

2.4 Buku Interaktif

Menurut Whitehurst et all (1994) (dalam Altinkaynak (2019), Buku interaktif merupakan teknik membaca yang memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan linguistik dan literasi dini anak-anak pada periode pra-sekolah melalui keaktifan partisipasi anak yang dibimbing oleh orang dewasa. Peran anak-anak dan orang dewasa dalam kegiatan membaca buku interaktif menggunakan 2 teknik yaitu

teknik *CROWD* (*Completion – Recall – Open – ended – Wh-questions – Distancing*) dan *PEER* (*Prompt – Evaluate – Expand – Repeat*). Teknik *CROWD* merupakan kegiatan membaca dimana anak diminta untuk mendefinisikan istilah atau kalimat dari sebuah cerita dan anak diminta untuk mengajukan pertanyaan tentang karakter atau peristiwa yang ada pada cerita. Teknik *PEER* merupakan kegiatan membaca dimana orang dewasa melakukan koreksi jawaban yang diberikan oleh anak dan melakukan pengulangan kata yang sudah dikoreksi dengan benar terhadap anak. Perbedaan antara buku interaktif dengan buku yang lainnya adalah peran pembaca (orang dewasa) akan mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong peran pendengar (anak-anak) dalam menjawab atau menjelaskan lebih tentang kata atau peristiwa yang ada pada buku. Perancangan buku interaktif akan menampilkan kalimat perintah atau kalimat pertanyaan yang dimana orang dewasa dapat memberikan langsung pertanyaan atau memberikan perintah kepada anak.

2.4.1 Mekanisme Kertas

Menurut Dewantari (2014), *pop-up* diawali pada abad ke – 13 yang dikenal sebagai konstruksi sederhana pada kertas. Sebelum terbentuknya *pop-up*, *moveable book* terlebih dahulu yang dikenal dan diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara massal, sehingga semakin berkembangnya *moveable* maka *moveable* akan menjadi cikal bakal dari *pop-up*. Perjalanan sejarah dari *pop-up* diawali dengan terbentuknya teknik *moveable* yaitu teknik *volvelles* atau *wheel* yang dicetuskan oleh Matthew Paris dan Ramon Llul pada tahun 1200 – 1316. Kemudian pada tahun 1514 – 1564, ditemukannya fitur *moveable* dari *lift the flap* yang dicetuskan oleh Andreas Vesalitus yang merupakan seorang dokter anatomi. Pada saat itu fitur *lift the flap* digunakan sebagai sarana medis untuk pembelajaran dalam bidang ilmu kedokteran, kemudian semakin berkembangnya *lift the flap* dengan ciri khas buka tutup, akhirnya fitur ini juga terkenal pada target pasar anak-anak karena secara tidak langsung kegiatan melihat gambar dengan membuka tutup dapat melatih motorik halus pada anak. Kemudian pada tahun 1800-an, *moveable book* mengalami masa keemasan, dimana pada masa ini muncul beberapa nama yang mengembangkan *moveable book* dengan berbagai mekanisme

yang lebih rumit dan target pasar lebih luas terutama pada anak-anak. Pada tahun 1847-1925, *moveable book* pada fitur *pull tab* yang menghasilkan gerak dan bentuk yang lebih berdimensi (tekstur nyata) telah muncul dan dicetus oleh Lothar Meggendorfer dari Jerman. Kemudian pada tahun 1930-an, istilah *pop-up* mulai muncul dari Amerika Serikat dan dieksekusi dengan lebih rumit (*moveable* yang lebih rumit). *Pop-up* Mekanisme kertas yang diterapkan pada buku akan membuat buku terlihat lebih interaktif. Menurut Van Dyk & Hewitt (2010), *Pop-up* dan *Moveable* mekanisme kertas yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan para pembaca dari yang berusia muda maupun tua. Berikut 2 mekanisme kertas.

1. *Pop-up*

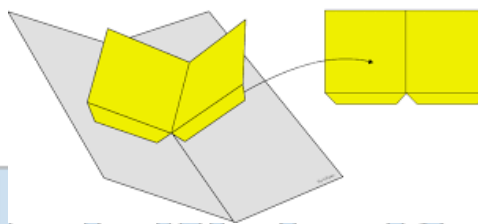
Pop-up merupakan teknik kertas yang digerakan secara 3 dimensi, sehingga objek terkesan timbul. Berikut mekanisme *pop-up*

- a. *Stage set* merupakan mekanisme kertas yang membuat suatu objek berdiri tegak saat kertas dibuka, sehingga membentuk sebuah bangunan yang berdiri.



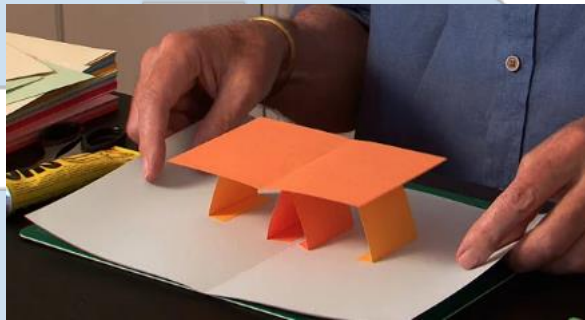
Gambar 2.30 Contoh *Stage Set*
(Pinterest.com)

- b. *V-fold* merupakan mekanisme kertas yang membuat suatu objek berdiri di tengah kertas dengan lipatan seperti huruf “V”.



Gambar 2.31 Contoh *V-fold*
(Technologystudent.com)

- c. *Floating Layers or Platforms* merupakan mekanisme kertas yang membuat suatu objek terlihat muncul ke atas.

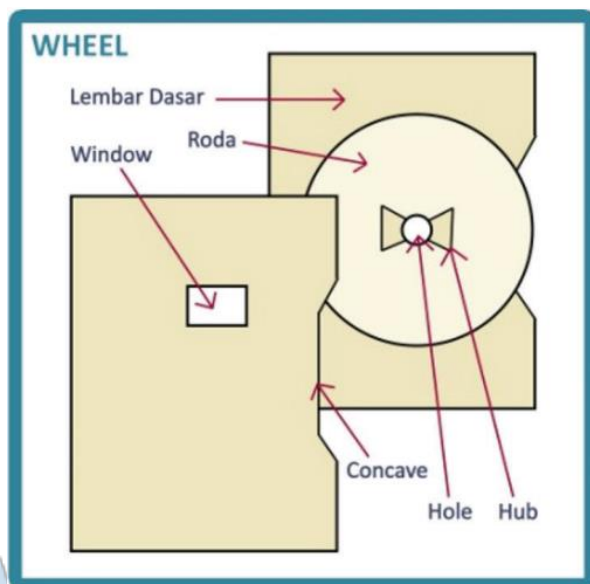


Gambar 2.32 Contoh *Floating Layers or Platforms*
(Youtube.com/The Pop-up Channel)

2. *Moveable*

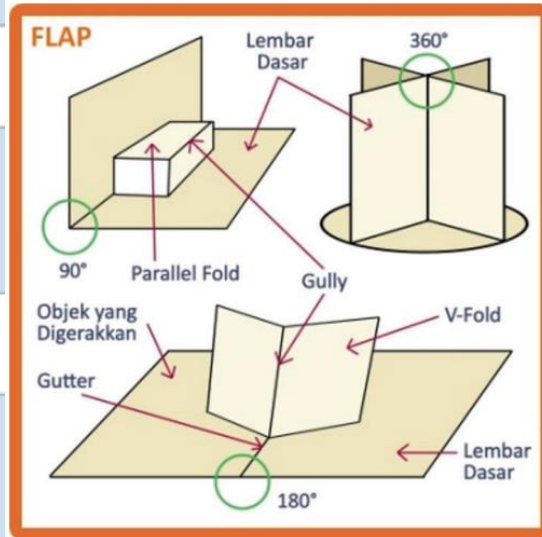
Moveable menggunakan mekanisme kertas 2 dimensi yang bergerak pada bidang datar, sehingga tampilan gambarnya dapat berubah. Berikut beberapa mekanisme dari teknik kertas *moveable*.

- a. *Wheel/Volvelle* merupakan mekanisme kertas yang digerakkan dengan cara memutar roda, sehingga terjadi perubahan gambar secara melingkar.



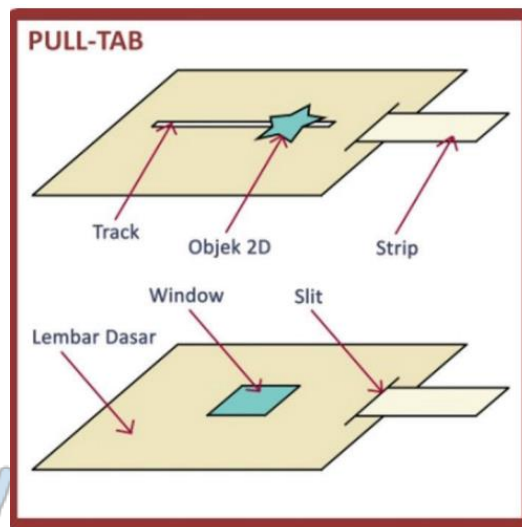
Gambar 2.33 Mekanisme *Wheel/Volvelle*
(Vanessa Yusuf, 2018)

- b. *Lift the Flap* merupakan mekanisme kertas yang digerakkan dengan cara membuka tutup untuk menampilkan gambar pada kertasbaliknya.



Gambar 2.34 Mekanisme *Lift The Flap*
(Vanessa Yusuf, 2018)

- c. *Pull-Tab* merupakan mekanisme kertas yang digerakkan dengan cara menarik, mendorong, atau menggeser suatu objek yang menghasilkan perubahan gambar secara mendatar.



Gambar 2.35 Mekanisme *Pull-Tab*
(Vanessa Yusuf, 2018)

2.4.2 Teori Piaget Kognitif pada Anak

Menurut Piaget (1954) (dalam Suryana, 2016), perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir seseorang dari sejak lahir hingga dewasa. Proses berpikir seseorang juga dipengaruhi oleh kematangan biologis, kegiatan yang dilakukan, pengalaman sosial, dan ekuilibrase. Oleh karena itu, Piaget membagi empat tahap kognitif berdasarkan usia seseorang sebagai berikut.

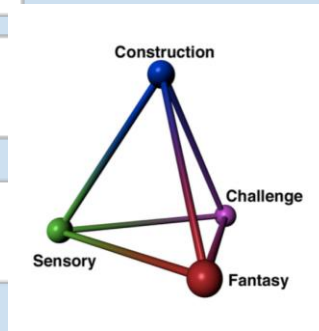
Tabel 2.1 Teori Piaget Kognitif pada Anak

Usia	Tahap	Karakteristik
0 – 2 tahun	Sensorimotor	Anak menggunakan seluruh panca inderanya untuk mengenali benda di sekitarnya
2 – 7 tahun	Praoperasional	Anak mulai dapat menggunakan kemampuan abstraksinya untuk memahami simbol-simbol dan mulai memiliki kemampuan untuk menyusun objek dalam urutan tertentu.
7 – 11 tahun	Konkrit Operasional	Anak sudah mampu melakukan aktivitas logis, konsep waktu, dan ruang sudah terbentuk.
11 tahun ke atas	Formal Operasional	Anak sudah mampu berpikir logis, fleksibel, berpendapat, sehingga anak mampu menyelesaikan permasalahan yang lebih kompleks

Perancangan buku interaktif akan dikhususkan sesuai dengan tahap sensorimotor dan praoperasional. Pada tahap sensorimotor, buku interaktif akan menampilkan visual objek yang dapat disentuh dan dikenali oleh anak, sedangkan pada tahap praoperasional anak bisa belajar mengingat atau memahami makna dari nama objek.

2.4.3 Teori *The Play Pyramid*

Menurut Kudrowitz et all (2010), terdapat klasifikasi permainan berdasarkan jenis cara memainkan suatu produk permainan yang disebut dengan teori *The Play Pyramid*.



Gambar 2.36 Teori *The Play Pyramid*
(Kudrowitz, 2010)

1. *Sensory* : Jenis permainan yang berhubungan dengan tampilan yang bisa memancing panca indera, contoh permainannya seperti bermain pasir atau plastisin.
2. *Fantasy* : Jenis permainan yang melibatkan *role-playing* dimana anak akan berpura-pura menjadi sebuah karakter, contoh permainannya seperti bermain masak-masakan, boneka, atau dokter-dokteran.
3. *Construction* : Jenis permainan yang prinsip dasarnya menciptakan sesuatu atau membangun sesuatu, contoh permainannya seperti menyusun balok.
4. *Challenge* : Jenis permainan yang bertujuan untuk menantang pemain secara fisik dan mental. Contoh permainannya menyusun *puzzle* atau menjawab suatu pertanyaan.

Dari teori *The Play Pyramid*, penulis akan merancang buku interaktif yang menggunakan 2 klasifikasi permainan tersebut yaitu *sensory* dimana anak bisa menyentuh objek-objek yang ada pada buku interaktif dan *challenge* dimana anak akan diberikan pertanyaan dan harus menjawab yang ada di buku interaktif.

2.5 Perkembangan Bicara Pada Anak

Menurut Darmawan (dalam Rantina, 2021), tumbuh lebih mengacu terhadap perubahan secara fisik, seperti tinggi atau berat badan pada anak, sedangkan kembang lebih mengacu terhadap fungsi dari organ tubuh, salah satunya seperti organ mulut yang berfungsi untuk berbicara. Tumbuh dan kembang pada anak memiliki keterkaitan yang dapat mempengaruhi kemampuan bicara pada seorang anak. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas dan cepat lambatnya tumbuh kembang anak, sebagai berikut.

1. Faktor Internal : Faktor yang berasal dari tubuh dalam anak, seperti umur (kematangan biologis) dan genetik (bawaan dari anak)
2. Faktor Eksternal : Faktor yang berasal dari lingkungan anak, seperti gizi, lingkungan pengasuhan, dan stimulasi.

Apabila salah satu faktor ini memiliki dampak yang cenderung negatif seperti kurangnya stimulasi pada anak, maka proses perkembangan bicara anak akan bersifat lebih lambat. Oleh karena itu, peran orangtua dalam memberikan stimulasi sangat dibutuhkan oleh anak untuk memberikan pengaruh yang baik, supaya perkembangan bicara pada anak juga akan bersifat lebih cepat atau tepat sesuai dengan umurnya.

2.5.1. *Speech Delay*

Menurut Tiel (2011) *Speech delay* merupakan sebuah gejala dari suatu diagnosis tertentu. Pada saat anak mengalami keterlambatan bicara, banyak yang menyarankan anak untuk melakukan terapi wicara. Biasanya terapi wicara melakukan pendekatan dengan menggunakan metode *motoric patterning* (Meningkatkan motorik halus atau motorik kasar). Pendekatan dengan menggunakan metode tersebut, biasanya lebih disukai oleh anak karena kegiatannya melibatkan anak untuk bermain dan melakukan hal-hal yang menyenangkan. Meskipun terapi wicara memiliki keunggulan dari metode tersebut, tetapi membawa anak untuk melakukan terapi wicara juga memiliki dampak negatif seperti kurang kena sasaran sehingga

perkembangan bicaranya tidak begitu cepat, kurang efektif karena dari segi waktu yang terbatas dan harga yang mahal, serta membuat anak menjadi trauma apabila terjadi salah pendekatan. Alangkah baiknya, orangtua membangun relasi yang baik kepada anak dengan memberikan stimulasi bicara pada anak, sehingga waktu orangtua dalam memberikan stimulasi juga tidak terbatas dan pastinya orangtua lebih mengenal kemampuan bicara anak sehingga saat memberikan stimulasi bicara akan lebih tepat sasaran. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif akan menyediakan fitur permainan sehingga kegiatan stimulasi akan lebih mudah dan menyenangkan bersama orangtua.

2.5.2. Kemampuan Perkembangan Anak

Menurut Onderko (dalam Rantina, 2021), peran orangtua yang sangat penting dan besar adalah membantu perkembangan anak serta mengawasi tumbuh kembang anak dengan cara memberikan stimulasi. Stimulasi tumbuh kembang mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik, kognitif, social, dan komunikasi.

1. Motorik kasar : Perkembangan gerak yang melibatkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh seperti berjalan, merangkak, dan melompat
2. Motorik halus : Perkembangan gerak yang melibatkan otot kecil dengan koordinasi antara mata dengan tangan. Stimulasi untuk mengembangkan motorik halus pada anak adalah mengajak anak menggambar, menulis, menggunting kertas, tutup buka botol, dan menyusun *puzzle*
3. Kognitif : Kemampuan anak dalam berpikir yang mencakup mengingat, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Stimulasi yang dapat diberikan pada anak untuk mengembangkan kognitif yaitu dengan mengajak anak bermain sambil belajar.

4. Sosial : Perkembangan yang melibatkan perilaku anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Stimulasi yang dapat diberikan pada anak untuk meningkatkan kemampuan sosialnya yaitu mengajak anak untuk bermain dengan temannya.
5. Komunikasi : Perkembangan anak dari kombinasi antara interaksi dengan lingkungan, perkembangan emosinya, kemampuan kognitif, dan perkembangan motoriknya. Sehingga akan menghasilkan kemampuan anak dalam berbicara, menulis, dan membaca. Stimulasi yang dapat diberikan pada anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasinya yaitu mengajak anak untuk berbicara, nyanyi, dan membaca buku cerita.

Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah buku interaktif yang bertujuan untuk memudahkan orangtua dalam memberikan stimulasi dengan melatih kemampuan motorik halus dan komunikasi pada anak.

2.5.3. Tahap Perkembangan Bicara pada Anak

Menurut Einon (2006), Bayi yang baru lahir memiliki sistem organ yang masih lemah untuk menemukan bunyi, tetapi seiring berjalannya waktu, kepekaan terhadap bunyi akan meningkat dalam waktu yang singkat apabila diberikan stimulasi. Beberapa cara untuk meningkatkan kepekaan bayi terhadap bunyi, yaitu dengan cara :

1. Sering berbicara pada bayi dengan suara yang berbeda seperti suara mama dan papa, sehingga bayi dapat membedakan asal suara itu berdasarkan dari mana dan dari siapa.
2. Buatlah irama dan nada yang menarik pada kata seperti “be” dan “li” supaya dapat menarik perhatian bayi dan meningkatkan memori bayi terhadap kata tersebut.
3. Mendengarkan musik untuk menenangkan dan menghibur bayi, supaya bayi bisa memahami nada atau ritme yang memudahkan mereka membedakan bahasa.

Untuk mengetahui ciri-ciri anak *speech delay*, penulis membutuhkan data mengenai tahapan perkembangan bicara anak secara normal sebagai berikut.

Tabel 2.2 Tahap Perkembangan Bicara pada Anak Menurut Einon

Usia	Hal yang Dapat Dilakukan	Kemampuan Untuk Belajar	Cara Berpikir
18 bulan	<p>Anak dapat mengucapkan beberapa kata & memahami dengan banyak lagi</p> <p>Anak tidak langsung lupa dan bersikeras menginginkan suatu barang yang ingin diambil</p> <p>Anak protes apabila keinginannya tidak dituruti</p>	<p>Anak semakin sadar bahwa ia bisa bertindak</p> <p>Anak terus-menerus mencoba dan berlatih</p> <p>Anak dapat mengikuti arahan atau perintah yang sederhana</p> <p>Anak dapat bertindak menyenangkan atau menjengkelkan</p>	<p>Anak tampak tahu kejadian sebelumnya dan meramal apa yang akan terjadi selanjutnya</p> <p>Anak tahu jika <i>skip</i> halaman buku terjadi</p> <p>Anak memperhatikan orang dan menirunya</p>
2 tahun	<p>Anak akan menjelajah, memperhatikan, dan menyelidiki, serta dapat merencanakan kegiatan yang cukup kompleks</p> <p>Anak dapat menggabungkan beberapa gagasan, kata-kata, dan membentuk suatu kalimat sederhana yang dapat ia ingat dan lakukan</p> <p>Anak menirukan kata yang orang ucapkan</p>	<p>Anak mulai meniru tujuan orang lain, bukan hanya dari tindakan mereka</p> <p>Anak merencanakan kegiatan, tetapi masih belajar dengan cara coba-coba</p>	<p>Bahasa menjadi semakin penting</p> <p>Anak mulai memahami konsep seperti “satu” atau “banyak”</p> <p>Anak mulai memberikan alasan</p> <p>Anak membandingkan dan memahami peraturan</p>
4 tahun	<p>Rentang perhatiannya semakin lama dan anak bertindak</p>	<p>Anak memberikan alasan dan memecahkan masalah,</p>	<p>Anak berbicara dengan lancar, bertanya, memahami</p>

	<p>seakan-akan mempunyai rencana berkesinambungan dan serangkaian pikiran</p> <p>Anak tidak lagi memotong-motong kalimat menjadi dua kata - dua kata</p> <p>Anak beri alasan dan memecahkan masalah, Anak juga paham peraturan</p> <p>Anak akan mengungkapkan apa yang dipikirkannya</p>	<p>memahami dan menghormati peraturan</p>	<p>jawaban</p> <p>Anak dapat belajar dengan diberitahu</p> <p>Anak mungkin mengerti arti angka sederhana, dia memberikan alasan dan mendiskusikannya</p> <p>Anak sering membandingkan</p>
5 tahun	<p>Anak memberikan dan mendiskusikan alasan</p> <p>Daya ingat anak semakin luas dan mulai membuat perbandingan</p> <p>Anak memahami bahwa pengalaman dan pemikiran setiap orang adalah unik</p> <p>Anak dapat menceritakan apa yang terjadi di masa lalu</p>	<p>Anak menggunakan bahasa untuk mendapatkan yang diinginkannya</p> <p>Anak memberikan alasan dan memecahkan masalah</p> <p>Anak dapat menyusun beberapa objek dengan urutan</p> <p>Anak mulai melakukan penalaran (setelah ulang tahun ke-6)</p>	<p>Anak menyimak dan paham peraturan lebih kompleks</p> <p>Anak menjelaskan dan senang membahagiakan orang</p> <p>Anak dapat menggunakan nalar (setelah ulang tahun ke-7)</p> <p>Anak menyadari bahwa objek tetap sama sekalipun dalam bungkusan yang berbeda (setelah ulang tahun ke-7)</p>

Apabila tahap perkembangan bicara pada anak tidak sesuai dengan umurnya, seperti anak yang berumur 18 bulan tidak dapat mengeluarkan kata sedikitpun, atau anak yang berumur 2 tahun hanya dapat mengucapkan satu

kata dan tidak dapat menggabungkan, maka anak tersebut cenderung akan mengalami speech delay. Oleh karena itu, pentingnya pengawasan orangtua untuk selalu mengawasi dan memperhatikan perkembangan bicara pada anak. Dari tahapan ini, penulis dapat mengetahui dan menyesuaikan perancangan buku interaktif yang dibutuhkan untuk mengembangkan bicara

2.5.4. Periode Diferensiasi

Menurut Tiel (2011), periode diferensiasi merupakan periode perkembangan bicara yang umumnya dialami oleh anak dengan usia 2,5 tahun hingga 5 tahun. Pada periode ini perkembangan bicara dan bahasa pada anak akan berkembang sangat cepat. Periode awal diferensiasi terjadi pada anak berumur sekitar 2,5 tahun hingga 3,5 tahun, dimana perkembangan bicaranya berjalan seiring dengan perkembangan kreativitas anak. Pada periode ini, anak membutuhkan alat untuk bermain secara bersama dengan melatih komunikasi atau mengucapkan beberapa kata. Pada periode diferensiasi ini, terdapat peningkatan pada kemampuan perkembangan bicara anak sebagai berikut.

1. Peningkatan perkembangan fonologis (mampu membedakan bunyian dari pengucapan huruf) pada usia 3 tahun, seperti pengucapan huruf “r”, “l”, “d”, “s” secara baik, meskipun beberapa anak pada usia 4 tahun baru bisa mengucapkannya.
2. Peningkatan perkembangan semantik (mampu memahami sebuah arti kata) mulai dari usia 2,5 tahun hingga 3,5 tahun. Dalam perkembangan ini, anak biasanya akan sering bertanya arti dari kata-kata baru. Dengan demikian, perkembangan semantiknya bukan hanya dari jumlah kosa katanya tetapi juga dari ketepatan penggunaan kata.
3. Peningkatan perkembangan sintaksis (kemampuan berbahasa dengan pengaturan gramatika), dalam periode ini anak dapat membangun kalimat yang akan menjadi lebih panjang. Komunikasi 2 arah akan

lebih terarah, seperti tanya jawab, anak mendengar cerita, atau anak bercerita.

4. Perkembangan morfologis (kemampuan penggunaan bahasa dengan kata-kata yang diubah-ubah) pada periode diferensiasi, perkembangan morfologis merupakan perkembangan yang baru bagi anak karena anak akan belajar kata-kata dalam bentuk tunggal atau jamak, menggunakan kata imbuhan awal dan akhir, serta kata sambung.

Perancangan buku interaktif akan disesuaikan dengan periode diferensiasi dimana anak memerlukan media untuk belajar tentang kata dan bermain. Selain itu buku interaktif akan lebih difokuskan pada perkembangan fonologis dan semantik pada anak sesuai dengan usia 3 tahun. Dalam perancangan buku interaktif juga akan terdapat penjelasan singkat tujuan dari buku interaktif dalam meningkatkan kemampuan semantik pada anak, supaya orangtua dapat mengetahui lebih spesifik tujuan dari buku ini.

2.5.5 Stimulasi Bicara untuk Anak Speech Delay

Menurut Noordinati (dalam Rantina, 2021), Beberapa gangguan tumbuh kembang pada anak yang sering ditemukan, salah satunya adalah gangguan bicara dan bahasa. Apabila anak mengalami speech delay, maka perkembangan kognitif, motorik, emosi, dan sosial pada anak juga mengalami keterlambatan. Keterlambatan ini juga sering disebabkan oleh kurangnya diberikannya stimulasi pada anak. Menurut Rantina (2021), Stimulasi bersifat penting untuk anak, karena dapat meningkatkan perkembangan anak dan mencegah keterlambatan bicara pada anak usia dini. Menurut Rusmi, stimulasi merupakan upaya orang dewasa untuk mengajak anak bermain dan belajar dalam suasana gembira dan penuh kasih sayang, sehingga panca indera pada anak akan terangsang yang dapat memudahkan untuk melatih kemampuan motorik, kognitif, dan komunikasi (berbicara) pada anak. Oleh karena itu, dengan adanya media stimulasi, maka media itu akan memudahkan orangtua dalam mengembangkan motorik halus dan bicaranya.

Menurut SDIDTK (Stimulasi, Deteksi Dini dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak) dan DENVER II, Media stimulasi yang melibatkan kombinasi antara perkembangan kemampuan motorik halus dengan perkembangan bahasa pada anak yang berusia 3-5 tahun memiliki ciri-ciri seperti berikut.

1. Media stimulasi yang memiliki fitur berupa puzzle, menyusun objek, mencocokkan gambar dengan objek yang sesungguhnya, dan mengelompokkan benda menurut jenisnya.
2. Media stimulasi yang bersifat mengajak anak menempel gambar untuk mengembangkan motorik halus (SDIDTK)
3. Media stimulasi yang bersifat mengajak anak untuk menghitung untuk mengembangkan motorik halus (SDIDTK & DENVER II)
4. Media stimulasi yang bersifat menyebut warna, kegunaan benda, mengetahui kata-kata sifat, mengetahui kegiatan, dan mengetahui tentang perlawanan kata dengan tujuan untuk mengembangkan bahasa pada anak (SDIDTK & DENVER II) (Sari, Robiatul, & Siti, 2019).

Penulis akan merancang buku interaktif yang cenderung sesuai dengan ciri-ciri dari media stimulasi menurut SDIDTK & DENVER II. Buku interaktif akan memiliki fitur stimulasi berupa puzzle, menempel gambar, menghitung, dan mengenali kosa kata seperti warna, kegiatan, hewan, panggilan nama, dan lainnya.

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA