

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis menurut Landa (2014) adalah suatu bentuk pesan komunikasi visual yang dibangun menggunakan elemen visual. Desain grafis sebagai suatu solusi dapat memiliki begitu banyak fungsi dan sekaligus mengandung banyak pesan di dalamnya. Hal ini membuat desain dapat menjadi suatu solusi efektif yang dapat memengaruhi perilaku khalayak sarannya dalam mengambil keputusan (Landa, 2014, hlm. 1).

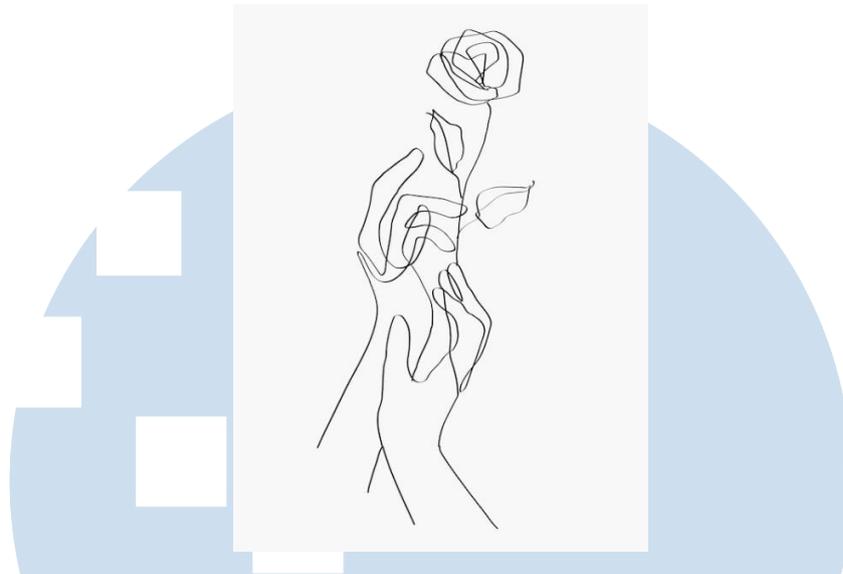
2.1.1 Elemen Grafis

Memahami elemen-elemen desain sangat diperlukan sebagai pengetahuan dasar dalam proses pembuatan suatu karya visual. Dengan memahami setiap potensi yang dimiliki oleh tiap elemen desain, maka elemen-elemen ini dapat dipakai dan dimanfaatkan sepenuhnya dalam mengomunikasikan dan juga mengekspresikan sesuatu (Landa, 2014, hlm. 19).

2.1.1.1 Garis

Garis adalah perpanjangan dari suatu titik atau juga disebut sebagai gambar jejak dari titik yang bergerak. Pada umumnya, garis diidentifikasi melalui panjangnya dibandingkan dengan ketebalannya. Untuk membuat garis juga dapat digunakan berbagai jenis alat apapun yang dapat meninggalkan tanda.

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. 1 Implementasi Garis pada Karya

Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/minimal-line-art-hands-floral-black-aesthetic-illustration_16359190.htm#query=line%20art&position=19&from_view=search&track=sph

Berdasarkan fungsinya, garis memainkan banyak peranan dalam suatu komposisi. Garis berfungsi untuk membantu mengarahkan pandangan pengamat tergantung dari bentuk garis itu sendiri. Karena bentuknya yang bermacam-macam seperti tebal, tipis, melengkung, lurus, patah, dan lainnya, garis juga dapat digunakan untuk mengomunikasikan suatu pesan lewat karakternya tersebut (hlm. 19).

2.1.1.2 Bentuk

Pada dasarnya, bentuk adalah gambaran garis besar dari sesuatu. Bentuk sendiri juga didefinisikan sebagai garis terluar dari konfigurasi sebagian atau seluruhnya dari garis, warna, atau tekstur yang dibuat pada permukaan dua dimensi.

Banyaknya bentuk-bentuk yang ada merupakan variasi turunan dari tiga bentuk dasar yaitu; bujur sangkar, segitiga, dan lingkaran. Dikarenakan sifatnya yang dua dimensi, bentuk dapat diukur lewat tinggi dan lebarnya.



Gambar 2. 2 Implementasi *Figure* dan *Ground* Pada Karya Visual

Prinsip persepsi visual dalam kaitannya dengan bentuk adalah tentang adanya hubungan *figure* dan *ground* atau ruang positif dan negatif dalam mendefinisikan bentuk itu sendiri. Otak manusia memiliki kemampuan untuk menganalisa elemen grafis dan memisahkan elemen *figure* dari *ground* pada suatu bidang. Pengamat secara naluriah akan lebih tertarik pada *figure* atau bentuk positif dan menganggap *ground* sebagai bentuk negatif dari ruang bidang (hlm. 20 - 21).

2.1.1.3 Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Untuk dapat mengidentifikasi warna diperlukan bantuan adanya cahaya. Warna-warna yang dapat kita lihat merupakan hasil pantulan dari warna cahaya yang tidak terserap ke dalam objek. Hal inilah yang membuat pantulan warna cahaya pada objek disebut juga sebagai warna subtraktif karena merupakan hasil pengurangan dari semua warna yang tidak terserap objek.



Gambar 2. 3 Implementasi Warna pada Karya Visual

Berdasarkan nomenklaturinya, warna dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu; *hue*, *value*, dan *saturation*.

- 1) *Hue* adalah penamaan dari satuan pigmen warna itu sendiri.
- 2) *Value* adalah terang atau gelapnya suatu warna. Dalam value juga dikenal istilah *tint*, *tone*, dan *shade* sebagai bentuk pencampuran hue dengan warna putih, hitam, dan abu-abu.
- 3) *Saturation* adalah tingkatan cerah atau kusamnya suatu warna

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah representasi atau simulasi dari kualitas suatu permukaan. Tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur taktil atau aktual dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah jenis tekstur yang dapat dirasakan lewat sentuhan fisik karena dihasilkan dari berbagai jenis proses produksi. Sedangkan tekstur visual adalah jenis tekstur yang lahir dari ilusi visual yang dibuat menggunakan teknik-teknik grafis tertentu.



Gambar 2. 4 Tekstur Visual
 Sumber: Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam merancang sebuah komposisi grafis, diperlukan pengetahuan prinsip dasar dari desain. Pengetahuan mengenai prinsip desain ini kemudian diaplikasikan setelah mengkombinasikan elemen-elemen desain. Sangat penting bagi desainer grafis untuk menguasai prinsip desain agar dapat meningkatkan kualitas dari karya visualnya (Landa, 2014, hlm. 29).

2.1.2.1 Format

Format didefinisikan sebagai ruang bidang yang menjadi batas tempat suatu proyek desain dibuat. Format berbicara mengenai bentuk, ukuran, material, kebutuhan, dan juga sistem dari bidang yang akan dipakai dalam suatu karya visual. Beberapa format sudah memiliki standarnya masing-masing namun tidak terbatas pada kreativitas perancang.



Gambar 2. 5 Format Media Berdasarkan Aspect Ratio

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip desain yang mungkin dapat diartikan dan diterapkan lewat aktivitas fisik manusia sehari-hari. Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan dari pendistribusian elemen visual di suatu komposisi secara merata. Desain yang seimbang dapat menciptakan harmoni dan menjadikan desain tersebut lebih efektif bagi pengamat. Untuk menciptakan sebuah keseimbangan perlu mempertimbangkan bobot visual dari setiap elemen desain yang digunakan karena setiap elemen memiliki energi dan bobotnya masing-masing.

Berdasarkan peletakkannya, keseimbangan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu; *symmetry*, *asymmetry*, dan *radial*.

- 1) *Symmetry* adalah distribusi seimbang dari elemen visual yang memiliki bobot yang sama di setiap sisi dilihat dari sumbu tengah bidang. Jenis keseimbangan ini juga disebut sebagai pantulan simetris.
- 2) *Asymmetry* adalah distribusi seimbang dari elemen visual dengan bobot yang berbeda-beda tanpa mempertimbangkan sumbu tengah bidang.
- 3) *Radial* adalah keseimbangan simetris yang diperoleh dari kombinasi elemen visual yang diletakkan dalam sumbu horizontal dan vertikal yang memusat di tengah

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah prinsip desain mengenai sistem pengorganisasian informasi pada suatu karya grafis. Hierarki visual digunakan untuk memandu pengamat dalam melihat informasi melalui tata letak elemen grafis menurut penekanan atau *emphasis*-nya. *Emphasis* adalah pengaturan tata letak elemen visual dengan memfokuskan elemen satu dibandingkan elemen lainnya berdasarkan tingkat kepentingannya. Hierarki visual membantu menentukan

urutan elemen visual yang akan dan perlu dilihat lebih dulu oleh pengamat.



Gambar 2. 6 Contoh Penerapan Hierarki Visual

Sumber: <https://www.appletoncreative.com/wp-content/uploads/2021/04/MicrosoftTeams-image-53.jpg>

2.1.2.4 Ritme

Dalam desain grafis, ritme didefinisikan sebagai repetisi konsisten yang membentuk pola yang dibuat menggunakan elemen visual.

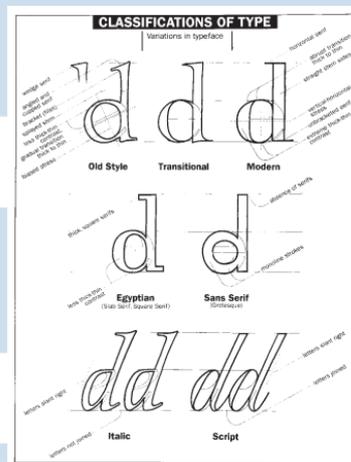
2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan adalah prinsip desain yang membuat kesan bahwa seluruh elemen desain pada suatu karya visual saling terkait satu sama lain. Pikiran manusia memiliki kecenderungan untuk menciptakan urutan, koneksi, dan melihat secara keseluruhan dengan cara mengelompokkan elemen-elemen visual ini berdasarkan posisi, kemiripan, warna, orientasi, dan lainnya.

2.1.3 Tipografi

Typeface adalah rancangan dari sekumpulan karakter yang disatukan oleh kualitas visual yang konsisten. Stilasi visual inilah yang menjadi esensi dari tiap karakter dalam suatu *Typeface* sehingga tetap dapat dikenali

meskipun dimodifikasi. *Typeface* biasanya meliputi huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen (Landa, 2014, hlm. 44).



Gambar 2. 7 Klasifikasi Jenis Huruf
Sumber: Landa (2014)

Dari banyaknya *typeface* yang dikenal, ada beberapa klasifikasi yang dibuat berdasarkan gaya dan juga sejarah perkembangannya. Mulai dari *humanist*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan juga *display*. Setiap klasifikasi ini mewakili suatu masa dan juga memiliki karakteristiknya masing-masing (hlm. 47).

2.1.3.1 Alignment

Alignment adalah tata letak dari suatu teks. Terdapat enam jenis *alignment* yaitu (hlm. 57 – 58):



Gambar 2. 8 Jenis *Alignment*

Sumber: <http://graphicdesignfundamentals.com/how-to-use-alignment-to-improve-your-design/>

- 1) *Left-aligned* atau rata kiri adalah distribusi teks secara sejajar di sebelah kiri namun tidak sejajar di sebelah kanannya.
- 2) *Right-aligned* atau rata kanan adalah distribusi teks secara sejajar di sebelah kanan namun tidak sejajar di sebelah kirinya.
- 3) *Justified* atau rata kanan-kiri adalah distribusi teks sejara sejajar di sisi kanan dan kiri.
- 4) *Centered* atau rata tengah adalah distribusi teks di sumbu tengah aksis imajiner bidang.
- 5) *Runaround* adalah penempatan teks yang mengelilingi gambar, foto, atau elemen grafis.
- 6) *Asymmetrical* adalah penempatan teks secara tidak simetris namun tetap seimbang.

2.1.4 Gambar

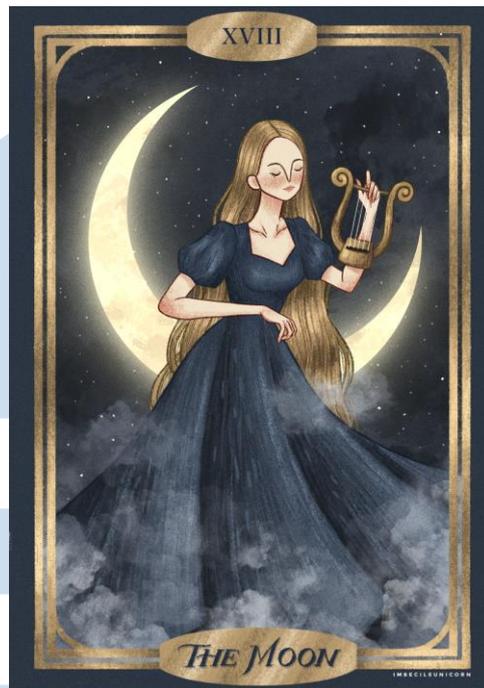
Desainer grafis banyak menggunakan teks dan gambar sebagai komponen utama dalam membuat suatu karya visual. Gambar sendiri adalah cakupan luas dari variasi-variasi representatifnya. Gambar juga disebut sebagai visual (Landa, 2014, hlm. 114)

2.1.4.1 Jenis Gambar

Gambar dapat diproduksi menggunakan berbagai alat dan media. Beberapa kategorinya adalah (hlm. 121 – 122):

- 1) Ilustrasi adalah gambar yang dibuat menggunakan tangan dan memiliki karakteristiknya masing-masing tergantung dari pembuatnya.

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



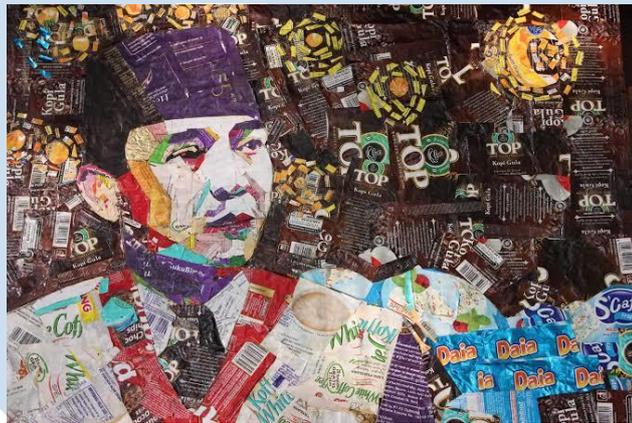
Gambar 2. 9 Ilustrasi Digital

- 2) Fotografi adalah gambar yang dihasilkan menggunakan kamera. Fotografi sendiri memiliki banyak jenis seperti portrait, *still life*, olahraga, busana, jurnalis, aerial, lanskap, urban, gambar bergerak, acara, makanan, dan masih banyak lagi.



Gambar 2. 10 Fotografi Produk

- 3) Interpretasi grafis adalah elemen visualisasi dari sebuah objek atau subjek yang dibuat dengan mengurangi aspek visualnya menjadi bentuk dasar.
- 4) Kolase adalah visual yang dibuat dengan memotong dan menggabungkan potongan kertas, foto, kain, dan media dua dimensi lainnya.



Gambar 2. 11 Kolase dari Bungkus Kemasan

Sumber: <https://udsregep.com/cara-membuat-kolase-dari-kertas-bekas/>

- 5) Montase foto adalah komposisi visual yang dibuat menggunakan potongan-potongan foto atau bagian dari foto untuk membentuk gambar unik.



Gambar 2. 12 Montase Foto

Sumber: artingwithaiman.wordpress.com

- 6) Mixed media adalah visual yang dihasilkan dari penggunaan media yang berbeda-beda. Misalnya gabungan dari penggunaan fotografi dan ilustrasi.



Gambar 2. 13 Mixed Media
Sumber: purplewoods.wordpress.com

- 7) Motion graphic adalah jenis visual yang menggabungkan gambar, tulisan, dan juga suara dalam satu sekuensi waktu.
- 8) Diagram adalah representasi grafis dari sebuah informasi berbentuk data.



Gambar 2. 14 Contoh Diagram
Sumber: <https://hot.liputan6.com/read/4711581/macam-macam-diagram-pengertian-fungsi-dan-kelebihannya>

2.1.5 Warna

Warna adalah satuan elemen desain yang paling penting dan paling kuat untuk mengkomunikasikan pesan. Warna dapat mewakili sebuah ide sekaligus memberikan makna. Warna juga dapat digunakan untuk memberikan penekanan dan juga mewakili suatu perasaan. Memahami tentang bagaimana cara warna bekerja akan sangat membantu pekerja seni dalam menciptakan karya visual (Sherin, 2012).

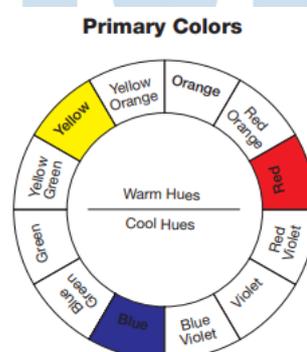
2.1.5.1 Teori Warna

Esensi terpenting dari teori warna adalah mengenai bagaimana suatu warna dihasilkan dan bagaimana warna tersebut bisa digunakan. Memahami dasar teori warna dapat membantu pekerja seni dan desain untuk membuat keputusan desain yang tepat. Teori-teori ini juga kemudian dapat dipakai untuk mengkomunikasikan pesan (hlm. 16).

Pengaplikasian teori warna dasar umumnya digambarkan menggunakan *color wheel*. Pada *color wheel* ini terdapat teori-teori dasar mengenai warna seperti (hlm. 19-21):

1) Warna Primer

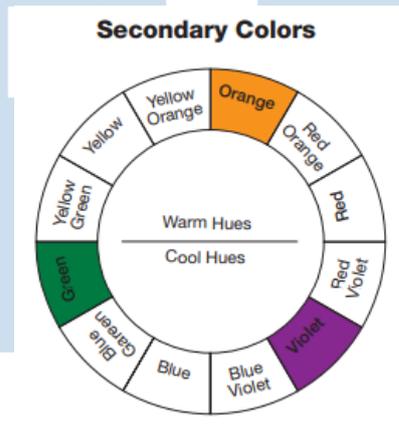
Warna primer meliputi warna-warna murni yaitu merah, kuning, dan biru. mencampur tiap warna primer ini dengan jumlah tertentu dapat menghasilkan banyak warna lainnya.



Gambar 2. 15 Warna Primer
Sumber: Sherin (2012)

2) Warna Sekunder

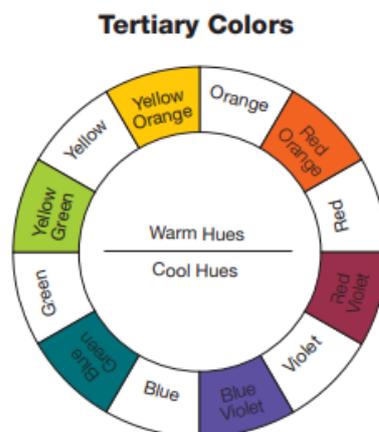
Warna Sekunder adalah warna-warna yang dihasilkan dari hasil pencampuran dua warna primer dengan jumlah yang seimbang. Warna Sekunder meliputi warna jingga, hijau, dan violet.



Gambar 2. 16 Warna Sekunder
Sumber: Sherin (2012)

3) Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dengan mencampurkan dua warna primer dengan komposisi salah satu warna primer lebih banyak dibandingkan yang lain. Warna tersier meliputi warna kuning-jingga, kuning-hijau, biru-hijau, biru-violet, merah-violet, dan merah-jingga.



Gambar 2. 17 Warna Tersier
Sumber: Sherin (2012)

4) Warna Komplementer

Warna komplementer adalah dua warna yang letaknya berseberangan di dalam *color wheel*. dua warna yang berseberangan ini saling melengkapi sekaligus saling menolak satu sama lain dan dapat dipakai untuk menarik perhatian pengamat.



Gambar 2. 18 Penerapan Warna Komplementer

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

5) Warna Split-Komplementer

Warna split-komplementer adalah kombinasi satu warna primer dengan dua warna yang bersebelahan dari warna yang berseberangan.



Gambar 2. 19 Penerapan Warna Split-Komplementer

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

6) Warna Analogus

Warna analogus adalah kumpulan warna yang terdiri dari satu warna primer dan dua warna yang berada di sebelahnya dalam *color wheel*.



Gambar 2. 20 Penerapan Warna Analogus

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

7) Warna Triad

Warna triad adalah tiga warna yang berjarak sama satu dengan yang lain dalam *color wheel*. Warna primer dan warna sekunder juga memenuhi kriteria ini sehingga mereka juga dapat dikatakan sebagai kombinasi warna triad.

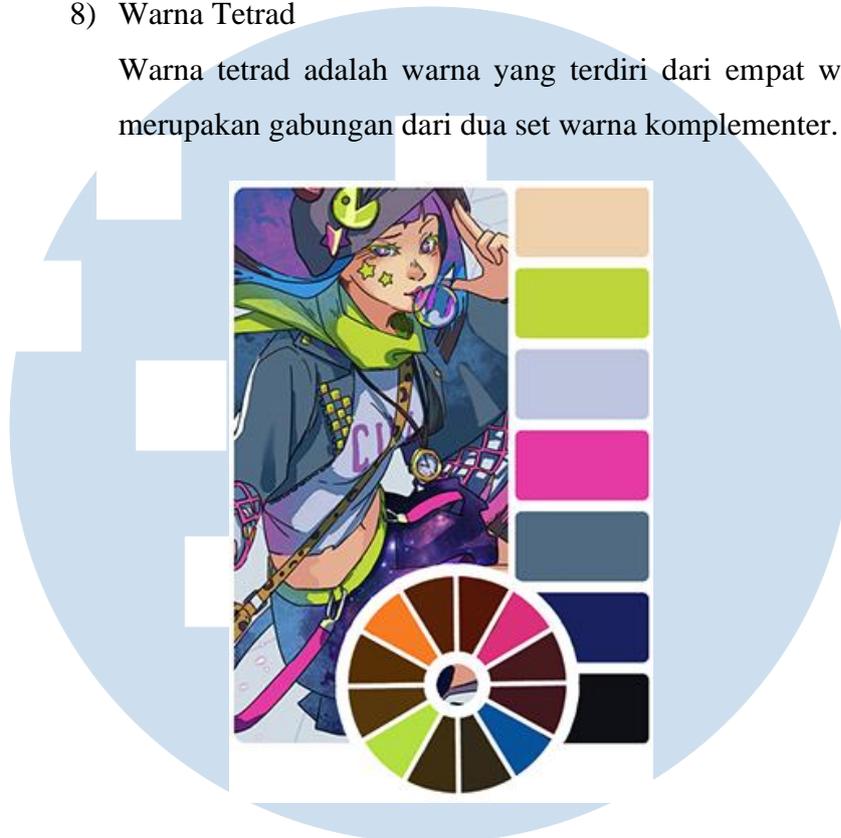


Gambar 2. 21 Penerapan Warna Triad

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

8) Warna Tetrad

Warna tetrad adalah warna yang terdiri dari empat warna yang merupakan gabungan dari dua set warna komplementer.



Gambar 2. 22 Penerapan Warna Tetrad

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

2.1.5.2 Psikologi Warna

Warna mengandung makna dan juga dapat menggugah emosi. Reaksi seseorang terhadap suatu warna dapat membantu untuk menentukan bagaimana informasi dapat dipahami dan mempengaruhi pengamat dalam pengambilan keputusan. Psikologi telah menemukan adanya keterkaitan antara warna dengan alam bawah sadar manusia. Informasi ini dapat sangat berguna bagi pekerja kreatif untuk dapat menarik minat pengamat serta mengkomunikasikan pesan dengan lebih baik (Sherin, 2012, hlm. 78).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 23 Penerapan Psikologi Warna pada Media
Sumber: Sherin (2012)

2.1.5.3 Warna Untuk Anak

Pada penelitian yang dilakukan oleh Boyatzis (1994), ditemukan bahwa warna memegang peranan yang penting terhadap perasaan anak. Anak memiliki kemampuan untuk mengasosiasikan warna dengan emosi tertentu. Misalnya warna-warna cerah dipersepsikan sebagai emosi positif dan warna-warna gelap dipersepsikan dengan emosi negatif. Warna juga kerap diasosiasikan dengan gender seperti biru untuk laki-laki dan merah muda untuk perempuan. Anak perempuan cenderung memiliki respon positif terhadap warna-warna cerah dan respon negatif terhadap warna-warna gelap dan anak laki-laki sebaliknya

2.1.6 Komposisi

Komposisi adalah keseluruhan struktur dan ruang yang dihasilkan dari penataan elemen grafis yang dibuat untuk mengkomunikasikan pesan secara visual. Tujuan utama dari komposisi adalah untuk menarik visual dan memperjelas pesan (Landa, 2014, hlm 143).

2.1.6.1 Margin

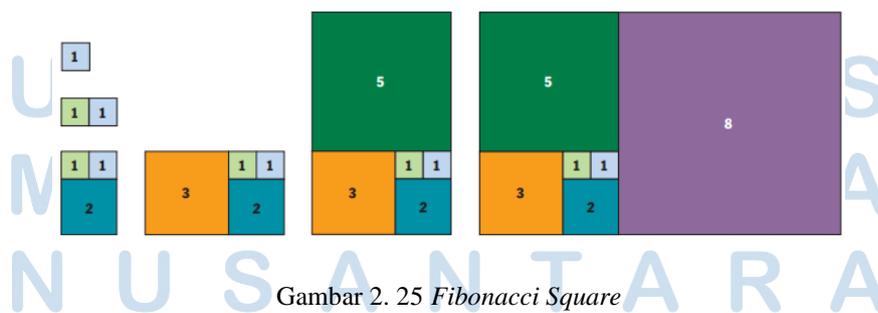
Margin adalah batasan ruang kosong di sisi kanan, kiri, atas, dan bawah dari setiap halaman media cetak maupun digital. Margin berfungsi sebagai pembingkai sekaligus pembatas dari elemen-elemen visual dalam suatu bidang karya (hlm. 142).



Gambar 2. 24 Margin
Sumber: Landa (2014)

2.1.7 Proporsi

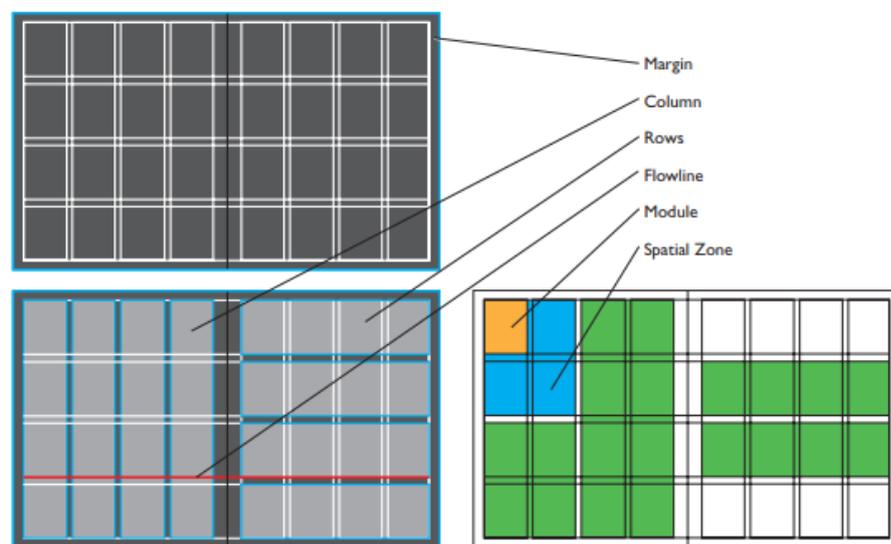
Proporsi adalah hubungan perbandingan ukuran antara bagian satu dan bagian lainnya dengan bagian keseluruhannya. Tiap elemen dibandingkan berdasarkan magnitudo, ukuran, dan jumlahnya. Proporsi yang baik akan menciptakan keseimbangan dan harmoni secara visual. Ada beberapa teori yang digunakan untuk menghitung proporsi dari sebuah karya, di antaranya adalah; *fibonacci numbers*, *the golden ratio*, dan *rule of thirds*. Teori-teori ini dihitung secara matematis untuk menemukan proporsi ideal dari suatu karya.



Gambar 2. 25 *Fibonacci Square*
Sumber: Landa (2014)

2.1.8 Grid

Grid adalah panduan yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal imajiner yang membagi format menjadi kolom dan margin. Grid digunakan di banyak media seperti buku, majalah, brosur, website, dan lainnya. Grid digunakan untuk memudahkan mata pengamat dalam mengakses banyaknya konten dalam suatu bidang desain (Landa, 2014, hlm. 174).



Gambar 2. 26 Anatomi Grid
Sumber: Landa (2014)

2.2 Media Informasi

Media didefinisikan sebagai saluran atau alat yang digunakan untuk komunikasi, menyampaikan informasi, dan juga sebagai sarana hiburan oleh masyarakat. Media digunakan untuk membagikan pesan di antara masyarakat. Sedangkan informasi didefinisikan sebagai apapun yang memberitahukan mengenai pengetahuan, data, atau instruksi. Informasi membantu dalam memahami masyarakat dan mengetahui berbagai hal yang terjadi di berbagai tempat. Lewat informasi, seseorang dapat mengidentifikasi masalah sekaligus belajar bagaimana untuk mengatasinya.

Berdasarkan dua pengertian tersebut, media informasi menurut Braesel dan Karg (2017) dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat,

menggunakan, dan menganalisis suatu informasi. Media informasi berguna untuk membantu memahami pesan kompleks menggunakan berbagai jenis platform.

Media berkembang seiring dengan berkembangnya bahasa tulis. Teknologi juga mulai berperan dalam meningkatnya penggunaan media elektronik untuk menyalurkan pesan. Berdasarkan tipenya, media dapat dibagi menjadi empat kategori besar yaitu cetak, visual, suara, dan digital. Beberapa contoh dari media informasi dapat berupa buku, koran, majalah, radio, televisi, gambar, fotografi, rekaman suara, dan lainnya (Braesel dan Karg, 2017)

2.2.1 Media Belajar

Miarso (dalam Rahman, hlm. 133) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah apapun yang dipakai untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan subjek untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan situasi belajar menjadi lebih kondusif dan efektif. Terdapat 6 jenis media pembelajaran menurut Heinich et al. (2004, hlm. 9) yaitu:

- 1) Teks adalah jenis media yang menggunakan alfabet dan angka dalam format buku, poster, papan tulis, layar komputer dan lainnya.
- 2) Audio adalah jenis media yang menggunakan suara seperti suara berbicara, musik, suara mesin, *noise*, dan lainnya.
- 3) Visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan untuk dapat berfungsi. Yang termasuk di dalamnya adalah diagram, gambar, foto, grafik, kartun, dan lainnya.
- 4) Media gerak adalah media yang menggunakan gerakan seperti video, animasi, dan lainnya.
- 5) Benda adalah benda-benda 3 dimensi yang dapat disentuh dan dipegang oleh subjek.
- 6) Manusia adalah media belajar itu sendiri dan yang termasuk di dalamnya adalah guru, murid lain, dan orang dewasa lainnya.

2.2.2 Pembatasan Media Digital Sebagai Media Belajar

Pada era digital sepertinya penggunaan alat elektronik sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari tak terkecuali pada anak usia dini. Banyak orang tua yang menjadikan media elektronik sebagai media belajar dan juga media rekreasi bagi anak mereka. Padahal menurut *American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* (AACAP), penggunaan *screen time* pada anak memiliki banyak dampak negatif seperti masalah tidur, menurunnya minat membaca buku, kurang kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, dan lainnya. Walau memang media digital juga tidak dapat dihindari sepenuhnya, AACAP berpendapat bahwa penting untuk orang tua membuat jadwal dan membatasi *screen time* pada anak. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua, yaitu:

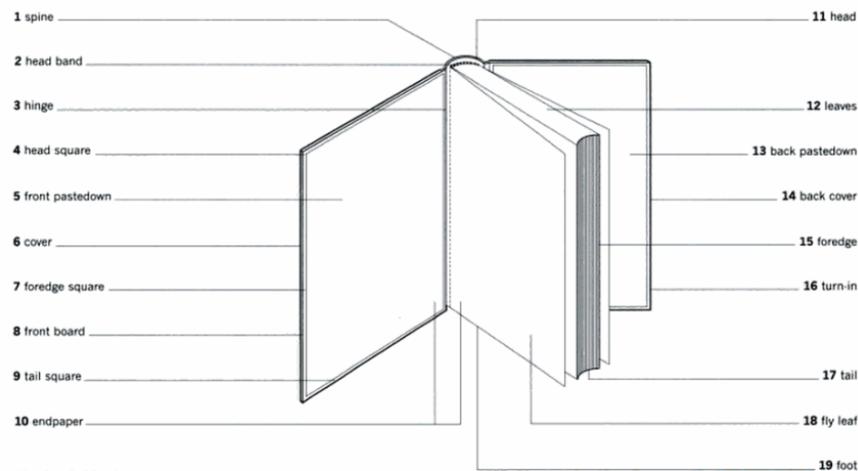
- 1) Mendorong kebiasaan sehat dan membatasi kegiatan yang melibatkan layar digital.
- 2) Mematikan semua gawai saat makan Bersama atau saat pergi ke luar.
- 3) Pelajari dan gunakan *parental controls* pada gawai.
- 4) Hindari menggunakan gawai sebagai alat untuk menenangkan tantrum anak.
- 5) Matikan gawai 30 – 60 menit sebelum tidur.
- 6) Ajarkan anak tentang keamanan dan privasi online.

2.3 Buku

Buku menurut Haslam (2006) adalah salah satu bentuk dokumentasi tertua yang didefinisikan sebagai wadah portabel yang berisikan sekumpulan halaman yang dicetak, disimpan, dan disebarluaskan untuk dibaca kapan saja dan di mana saja.

2.3.1 Komponen Buku

Haslam menjelaskan dalam bukunya bahwa buku memiliki 19 bagian yaitu:



Gambar 2. 27 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine* adalah bagian luar buku yang menutupi sisi samping buku.
- 2) *Head band* adalah benang pengikat jilid buku yang kerap kali diwarnai.
- 3) *Hinge* adalah lipatan pada *endpaper* yang terletak antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) *Head square* adalah pelindung atas buku yang dibuat dengan membuat ukuran sampul lebih besar dibandingkan dengan isinya.
- 5) *Front pastedown* adalah bagian *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam kerangka depan buku.
- 6) *Cover* adalah kertas tebal yang dipasang untuk melindungi isi buku.
- 7) *Foredge square* adalah pelindung yang dibuat dari sampul pada sisi buku.
- 8) *Front board* adalah kerangka sampul pada bagian depan buku.
- 9) *Tail square* adalah pelindung bagian bawah buku yang dibuat dengan membuat ukuran sampul dan kerangkanya lebih besar dibandingkan isinya.
- 10) *Endpaper* adalah kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam kerangka sampul sekaligus untuk menopang *hinge*.
- 11) *Head* adalah bagian atas dari sebuah buku.
- 12) *Leaves* adalah kumpulan dari halaman dua sisi yang disatukan.

- 13) *Back pastedown* adalah bagian *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam kerangka belakang buku.
- 14) *Back cover* adalah sampul buku bagian belakang.
- 15) *Foredge* adalah sisi samping dari isi buku.
- 16) *Turn-in* adalah potongan kertas atau ujung kain yang dilipat dari luar ke dalam dari sebuah sampul.
- 17) *Tail* adalah bagian bawah dari sebuah buku.
- 18) *Fly leaf* adalah bagian *endpaper* yang dapat dibalik.
- 19) *Foot* adalah bagian bawah dari halaman buku.

2.3.2 Jenis-jenis Buku

Berdasarkan Bambang Trim (dalam Chaniago, 2018), buku dikelompokkan ke dalam 11 jenis yaitu:

- 1) Novel, karya fiksi tertulis berjumlah kurang lebih 4.000 kata berisi cerita yang direka dan lebih kompleks dari cerpen.
- 2) Ensiklopedia, buku yang berisi penjelasan ilmu pengetahuan yang disusun berdasarkan kategori atau abjad.
- 3) Antologi, buku berisi karya sastra seperti pantun, syair, puisi, dan lainnya.
- 4) Biografi dan Autografi, buku tentang kisah perjalanan hidup seseorang.
- 5) Catatan harian, berisi tentang keseharian dari seseorang.
- 6) Buku panduan, berisi langkah atau cara untuk mengerjakan sesuatu.
- 7) Buku fotografi, berisi kumpulan foto-foto yang diambil menggunakan kamera.
- 8) Atlas, berisi peta-peta yang dikumpulkan.
- 9) Komik, susunan gambar-gambar dengan teks yang membentuk cerita.
- 10) Dongeng, berisi cerita fiksi yang memiliki pesan, moral, dan menghibur.
- 11) Cergam, mirip dengan komik berisi kumpulan gambar yang membentuk suatu cerita.

2.3.3 Buku Cerita Anak

Di Indonesia, buku cerita anak bergambar memang sedikit tertinggal dibandingkan dengan di dunia Barat. Namun seiring berkembangnya zaman, banyak penulis buku cerita anak Indonesia yang juga ikut menjadikan buku anak Barat sebagai tolak ukur khususnya buku-buku yang berkualitas dan memenangkan penghargaan. Ilustrasi dalam buku cerita anak menjadi hal yang penting dalam memajukan dunia literasi karena akan lebih menarik minat anak untuk mengamati, mendalami, menyelesaikan, dan memahami suatu cerita (Ghozalli, 2020).

2.3.3.1 Jenis Buku Cerita Anak

Uri Shulevitz (dalam Ghozalli, 2020) menjabarkan beberapa jenis buku cerita anak berdasarkan esensinya sebagai berikut:

- 1) *Storybook*, singkatnya adalah buku cerita anak yang lebih didominasi oleh teks dan ilustrasi hanya sebagai penghias dan atau menambahkan keterangan pada teks. Pada *storybook*, teks akan dapat dipahami dengan mudah karena dijabarkan secara mendetail tanpa harus melihat ilustrasi sehingga teks dapat berdiri sendiri.
- 2) *Picture book*, adalah buku cerita anak yang komposisi antara teks dan ilustrasi memiliki bobot yang sama sehingga menjadi suatu keutuhan yang tidak terpisahkan. Jika teks dan ilustrasi dilihat secara terpisah maka akan sulit untuk dipahami karena keduanya saling melengkapi. Lewat *picture book*, membuktikan bahwa ilustrasi juga dapat dibaca dan bisa memberikan makna pada suatu cerita dan tidak hanya sekadar sebagai elemen grafika penghias.

2.3.3.2 Bentuk Dasar Ilustrasi pada Picture Book

Dalam bukunya, Ghozalli (2020) menjabarkan beberapa jenis bentuk dasar ilustrasi pada *picture book* sebagai berikut:

- 1) *Spread*, adalah jenis ilustrasi yang memenuhi 2 halaman atau 1 bukaan dari buku. Jenis bentuk spread ini berguna untuk memperlama rentang baca agar pembaca dapat fokus mengamati ilustrasinya. Jenis halaman ini cocok untuk menampilkan suasana latar cerita.
- 2) *Single*, adalah jenis ilustrasi buku yang memenuhi satu halaman dalam 1 bukaan. Jenis halaman single sangat berguna untuk menekankan pada perbedaan adegan antar halaman agar pembaca dapat lebih memperhatikan tiap adegan. Perbedaan antar halaman ini dapat dilakukan dengan permainan sudut pandang atau membedakan bentuk latar ilustrasi untuk menghindari kerancuan saat membaca.
- 3) *Spot*, adalah jenis ilustrasi yang berbentuk lepasan dan sifatnya lebih variatif dari segi ukuran dan bentuk. Jenis halaman spot berguna untuk menekankan pada aktivitas dari sebuah adegan.
- 4) Variasi, adalah gabungan dari ketiga jenis ilustrasi sebelumnya yang dikombinasikan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan cerita.

2.3.3.3 Target Pembaca

Selanjutnya Ghozalli (2020) juga membagi target pembaca buku cerita anak sesuai dengan jenjang usianya. Hal ini dilakukan mengingat perkembangan anak yang berbeda-beda pada usia tertentu memerlukan perhatian khusus untuk dapat menghasilkan bahan literasi yang lebih tepat sasaran. Pembagian target pembaca ini sebagai berikut:

- 1) Jenjang PRABACA 1: usia 1 – 3 tahun, berfokus pada menstimulus aspek fisiologis dan psikologis dasar anak. Model buku tegar, kain, atau tanpa kata, berukuran bebas dan terdiri dari 8 – 12 halaman, proporsi gambar 90%, dan menggunakan font tak berkait.

- 2) Jenjang PRABACA 2: usia 4 – 6 tahun, berfokus pada mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana. Model buku bergambar, tegar, kain, pop-up, terdiri dari 1 – 3 kata konkret, bentuk dan ukuran buku bebas berisi 8 – 16 halaman dengan proporsi gambar 90%, dan menggunakan font tak berkait minimal 28pt.
- 3) Jenjang MEMBACA DINI: usia 7 tahun, berfokus pada mengembangkan kemampuan belajar lewat pengenalan symbol dan mengenal lingkungan sekitar. Model buku bergambar dengan teks dan tanpa bab, buku aktivitas sederhana, terdiri dari 2 – 3 suku kata per kata, ukuran buku bebas berisi 16 – 32 halaman dengan proporsi gambar 70%, menggunakan font tak berkait minimal 18pt.
- 4) Jenjang MEMBACA AWAL: usia 8 – 9 tahun, berfokus pada mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan serta lingkungan sekitar. Model buku dengan bab, novel awal, buku teks bergambar, menggunakan kalimat tunggal 2 – 7 kata, ukuran buku A5, A4, B5 atau proporsi lainnya berisi 16 – 48 halaman dengan proporsi gambar sebesar 50 – 70%, menggunakan font tak berkait minimal 14pt.
- 5) Jenjang MEMBACA LANCAR: usia 10 – 12 tahun, berfokus pada mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum dan belajar secara mandiri. Berupa buku pengetahuan sederhana, aktivitas, biografi sederhana, novel anak, sudah bisa memakai foto, buku berukuran A5, A4, B5 dan proporsi lainnya dengan 32 – 96 halaman, proporsi gambar 20 – 70%, jenis font bebas dengan ukuran minimal 12pt.
- 6) Jenjang MEMBACA LANJUT: usia 13 – 15 tahun, berfokus pada pengembangan penguasaan konsep dasar dan menguatkan bakat minat. Berupa buku pengetahuan, biografi, fiksi, referensi, dan lainnya, ilustrasi berupa foto, gambar, atau grafik, ukuran

buku proporsional, jenis font bebas sesuai keperluan dengan ukuran minimal 12pt.

- 7) Jenjang MEMBACA MAHIR: usia 16 – 18 tahun, berfokus pada pengembangan kompetensi ilmu dasar dan kemampuan analisis. Berbentuk buku pengetahuan, fiksi, biografi, novel grafis, komik, buku referensi, ukuran buku proporsional, jenis font bebas sesuai keperluan minimal 11pt.
- 8) Jenjang MEMBACA KRITIS: usia 18 tahun ke atas, berfokus pada penguasaan ilmu, kecakapan hidup, kompetensi kerja, dan bermasyarakat. Berbentuk buku pengetahuan, biografi, fiksi, novel grafis, referensi, komik, ukuran buku proporsional, jenis font bebas sesuai keperluan minimal 11pt.

2.3.3.4 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Buku cerita anak juga memiliki struktur anatomi yang meskipun tidak pakem, biasa digunakan dalam penerbitan. Ghozalli (2020) membagi struktur ini berdasarkan isinya sebagai berikut:

- 1) Daftar isi: untuk jenis buku yang memiliki bab.
- 2) Halaman bio: untuk memuat biodata pembuat buku (penulis, ilustrator, editor, desainer grafis, penerjemah, dan lainnya).
- 3) Halaman judul: berisikan judul buku.
- 4) Halaman judul penuh: berisikan judul, nama pembuat buku, logo penerbit, hak cipta, ISBN.

2.3.3.5 Format dan Ukuran Buku

Dalam membuat buku cerita anak juga perlu mempertimbangkan format dan ukuran buku untuk tujuan tertentu. Format dan ukuran buku ini dibagi sebagai berikut:

- 1) Vertikal: jenis format paling umum karena memudahkan proses jilid dan efektif dari segi penggunaan kertas. Bentuk ini banyak

dipakai untuk cerita-cerita dinamis dan memuat banyak objek-objek vertikal.

- 2) Horizontal: jenis format buku yang jarang digunakan karena efisiensinya yang rendah namun cocok untuk jenis cerita yang memakai banyak pemandangan.
- 3) Kotak: jenis format yang kedua paling umum digunakan. Jenis format kotak lebih stabil dan memberikan keleluasan untuk mengatur rentang waktu baca dengan cerita yang tetap dinamis.

2.4 Struktur Cerita

Setiap cerita memerlukan struktur untuk dapat dinikmati dan berjalan baik. Salah satu jenis struktur yang banyak dipakai adalah Freytag's Pyramid. Glatch (2020) menjabarkan struktur cerita milik Freytag sebagai berikut:

- 1) Exposition adalah bagian awal cerita yang mengenalkan latar, karakter dalam dunia cerita tersebut seperti kebiasaan, aktivitas, dan lainnya.
- 2) Rising action adalah bagian yang menunjukkan konflik-konflik yang terjadi atau permasalahan yang timbul.
- 3) Climax adalah bagian penting dari cerita yang merupakan puncak dari konflik yang terjadi dan juga penentuan nasib dari karakter dalam menyelesaikan konflik tersebut.
- 4) Falling action adalah kejadian-kejadian yang terjadi setelah klimaks. Apakah ada masalah baru, apakah konflik terselesaikan, dan lain sebagainya.
- 5) Resolution adalah bagian akhir dari cerita yang memberikan solusi akhir dan keadaan final dari keseluruhan cerita.

2.5 Perancangan Karakter

Dalam bukunya, Ghozalli (2020) mengatakan bahwa tahap selanjutnya setelah menentukan cerita adalah mengolah dan menggali karakter dari cerita. Untuk dapat membuat cerita yang berkesan diperlukan karakter yang kuat. Berikut adalah tahapan untuk menggali visual karakter:

1) Riset karakter

Riset ini meliputi jenis karakter apakah manusia, hewan, atau mungkin benda mati, jenis kelamin, usia, latar waktu, budaya, dan lokasi yang berkaitan dengan atribut karakter. Sifat, dan kebiasaan karakter juga dapat ikut berperan dalam menentukan detail-detail pada karakter.

2) Bermain bentuk

Dapat dilakukan dengan menentukan bentuk dasar dari karakter yang disesuaikan dengan hasil riset. Bentuk dasar bulat memiliki kesan ramah, kekanakan, suka bermain, dan menggemaskan. Bentuk dasar segitua menunjukkan karakter yang agresif, dominan, licik, dan lainnya. Sedangkan bentuk dasar kotak diasosiasikan dengan sifat pendiam, tenang, dan berkeinginan kuat.

3) Ciri khas karakter

Setelah elemen-elemen geometris dasar ditentukan, dapat dipikirkan mengenai keunikan dari karakter utama agar lebih stand out dibandingkan karakter lainnya. Hal ini bisa dilakukan lewat permainan warna atau atribut-atribut.

4) Sketsa emosi dan posisi

Langkah berikutnya adalah membuat sketsa dari karakter-karakter dengan melibatkan emosi dan berbagai posisi untuk memberikan nyawa pada karakter.

5) Permainan gaya gambar dan warna

Setiap ilustrator memiliki gayanya masing-masing dalam gambar sehingga penting untuk menyesuaikan gaya gambar dengan nada cerita yang akan dibawakan.

2.6 Musik

Musik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ilmu atau seni susunan nada menggunakan urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan suara yang mengandung irama.

2.6.1 Teori Musik

Teori musik adalah cabang ilmu yang mempelajari bagian-bagian dari musik itu sendiri. Teori musik berbicara mengenai metode yang digunakan untuk menganalisis, mengubah, dan juga membawakan musik (Wikipedia Indonesia). Menurut Hidayatullah (2019) pemahaman teori musik penting untuk membantu anak bermain musik dengan baik dan dapat membantu anak untuk memahami musik itu sendiri. Ada beberapa hal yang menjadi bagian dari teori musik, di antaranya adalah (Hasugian, Teori Musik):

1) Tangga Nada

Tangga nada adalah sekumpulan nada-nada harmonis yang terikat oleh aturan di dalamnya.



Gambar 2. 28 Tangga Nada dalam Paranada
Sumber: Hasugian (Teori Musik)

2) Dinamika

Dinamika dalam musik bermakna keras-lembutnya sebuah nada atau lagu dimainkan. Dinamika diidentifikasi dengan menggunakan istilah dalam huruf-huruf singkatan atau dalam bentuk simbol gambar.

Dynamics	
<i>pp</i>	= pianissimo very soft
<i>p</i>	= piano very soft
<i>mp</i>	= mezzo piano moderately soft
<i>mf</i>	= mezzo forte moderately loud
<i>f</i>	= forte loud
<i>ff</i>	= fortissimo very loud
	= crescendo becoming gradually louder
	= decrescendo (or diminuendo) becoming gradually louder

Gambar 2. 29 Dinamika

Sumber: <https://4.bp.blogspot.com/-dJVtICQ7jxg/WK5b3zHw4RI/AAAAAAAAACgE/S7j1cNuj9MksVLWe8meT6qZXhO-L2J-TQCLcB/s1600/dinamik%2Bdalam%2Bmusik.jpg>

3) Birama

Birama adalah tanda yang digunakan untuk menyatakan jumlah ketukan dan satuan ketuknya dalam sebuah lagu. Birama biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat dari sebuah lagu.

4) Irama

Irama adalah gerak musik yang mengatur jalannya lagu agar teratur. Irama berkaitan dengan panjang atau pendeknya not dan berat atau ringannya aksentuasi pada suatu not.

5) Tempo

Tempo dalam musik bermakna cepat atau lambatnya sebuah lagu. Tempo umumnya menggunakan istilah dalam bahasa Italia. Dalam satu lagu dapat memiliki beberapa tempo berbeda.

Tanah Airku

Do = Bes
4/4, Largo

Ibu Sud

Ta nah a ir ku ti dakkulu pa kan Kan ter ke
Wa lau pun ba nyakne geri ku ja lan i Yang su bur

Gambar 2. 30 Birama dan Tempo dalam Lagu 'Tanah Airku'

Sumber: <https://t-2.tstatic.net/padang/foto/bank/images/kunci-jawaban-tema-7-kelas-5-halaman-73.jpg>

2.6.2 Alat Musik

Alat musik menurut Wikipedia Bahasa Indonesia adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk menghasilkan musik. Musik dibagi ke dalam beberapa kategori menurut cara bermain dan juga sumber bunyinya.

1) Alat Musik Berdasarkan Cara Mainnya

Berdasarkan cara bermainnya musik dibedakan menjadi alat musik tiup, pukul, petik, gesek, dan tuts.

2) Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyinya

Berdasarkan sumber bunyinya musik dibedakan menjadi idiofon, aerofon, kordofon, membranofon, dan elektrofon.

2.6.3 Pendidikan Musik Anak

Penelitian menemukan bahwa anak usia dini yang termasuk dalam kategori usia 0 – 6 tahun dianggap sebagai masa keemasan dari individu (Hariwijaya dalam Priyanto). Pada masa ini otak anak dapat menerima rangsangan secara optimal untuk memaksimalkan potensi dan kecerdasan anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah lewat rangsangan musik. Hal ini yang mendasari modern ini banyak orang tua memilih untuk mengajarkan musik pada anak sedini mungkin. Pernyataan ini juga senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maria Manturzewska, seorang peneliti dari institute penelitian pendidikan musik *Chopin Academy of Music*, bahwa usia seseorang saat pertama kali belajar musik sangat mempengaruhi keahlian dan kemahiran musisi tersebut ke depannya. Ditemukan bahwa mereka yang belajar musik di usia 9 tahun memiliki kemungkinan yang kecil untuk dapat menjadi mahir di tingkat tertinggi. Keterlambatan belajar ini membuat mereka hanya mampu meraih kompetensi internasional sebagai komposer dan konduktur saja (Hidayatullah, 2017).

Belajar musik sama halnya dengan konsep belajar menurut Rossum dan Hamer (dalam Hidayatullah, 2019) yaitu untuk mendapatkan tambahan pengetahuan dan juga sebagai hafalan. Terdapat dua aspek dalam belajar musik, yaitu belajar teori dan praktik. Di awal pembelajaran musik, ada banyak hal yang perlu dipahami terlebih dahulu mengenai teori beserta terminologi-terminologinya. Elemen-elemen ini perlu divisualisasikan dengan bunyi untuk memberikan pemahaman yang optimal baru kemudian masuk ke dalam memainkan instrumen.

2.6.3.1 Strategi Mengajarkan Teori Musik Pada Anak

Teori musik, seperti teori-teori disiplin ilmu lainnya, seringkali dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan bagi anak. Padahal, musik sendiri sudah memiliki reputasi yang menyenangkan secara universal. Hal ini dapat dimanfaatkan dengan cara menerapkan teori musik dengan pendekatan dan strategi yang menyenangkan misalnya mengganti istilah-istilah baku seperti ‘ritme’ menjadi ‘tepuk irama’ dan sebagainya. Penting untuk menjadikan proses belajar teori musik menjadi menyenangkan (Hidayatullah, 2019).

Ada beberapa metode belajar musik yang dipakai di lembaga pendidikan musik yaitu metode Suzuki, konsep Kodály, pendekatan Orff, metode Yamaha, dan pendekatan campuran (Hidayatullah, 2019, hlm. 99 – 115).

1) Metode Suzuki

Metode ini menekankan pada kemampuan pendengaran dan menghafal dibandingkan kemampuan membaca notasi dengan momfokuskan pembelajaran dengan praktik dan penguasaan teknik. Setelah pondasi teknik, nada, dan postur anak sudah kuat baru akan dikenali dengan teori dan bahasa musikal.

2) Konsep Kodály

Metode ini menekankan pada penguasaan terhadap suara dibandingkan dengan penggunaan instrumen musik itu sendiri. Pada metode ini juga anak diajarkan terminologi musik lewat simbol dan gambar. Konsep Kodály menggunakan *rhythm syllables* untuk melatih kepekaan ritme dan *hand sign* untuk melatih nada.

3) Pendekatan Orff

Metode ini menekankan pada suasana belajar yang santai dan mendorong anak untuk berkreasi dan berekspresi secara bebas

dengan focus untuk anak menguasai ritmik dan nada terlebih dahulu.

4) Metode Yamaha

Metode ini memfokuskan pada perkembangan musikalitas anak secara menyeluruh, menyenangkan, dan ramah. Tujuan dari metode ini untuk membangun rasa musikal dibandingkan dengan kemampuan bermain instrumen itu sendiri. Metode ini juga menempatkan kemampuan pendengaran sebagai focus utama dan kemampuan membaca di tahap selanjutnya tapi tetap menjadi komponen yang penting dan perlu dipelajari.

2.6.3.2 Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar Musik

Hubungan antara orang tua dan anak dianggap sebagai sistem yang resiprokal, artinya, anak memengaruhi orang tua sebanyak orang tua juga berpengaruh kepada anak. Intersubjektivitas pada hubungan orang tua dan anak ini dilandaskan pada konstruksi makna yang tercipta saat anak menginterpretasikan tindakan dari orang tua yang adalah interpretasi orang tua terhadap tindakan anak itu sendiri. Maka dari itu, orang tua memegang peranan penting dalam perkembangan tak terkecuali kemampuan musik pada anak (Hargreaves, 1987).

Dikarenakan waktu yang anak miliki di tempat kursus sangatlah terbatas, pendampingan orang tua sangat diharapkan saat anak berlatih di rumah untuk memperlancar dan memantapkan materi. Orang tua dapat mendorong anak belajar musik lewat berbagai cara lain seperti mengenali potensi anak secara menyeluruh, memilihkan guru yang tepat, memiliki alat musik, serta menyisihkan waktu untuk mendampingi anak mengulang kembali materi yang dipelajari di tempat kursus (Hidayatullah, 2019).

2.6.4 Manfaat Belajar Musik Pada Anak

Penelitian telah banyak membuktikan manfaat musik bagi perkembangan kognitif anak. Musik dapat menstimulasi intelektual dan juga emosional seseorang. Menurut Hamdju dan Windawati (dalam Santosa, 2019), kepekaan musik pada anak berkembang bersamaan dengan kemampuan berbicara. Hal ini menjadikan musik sebagai alat bantu mengembangkan keterampilan bahasa pada anak. Selain itu, musik dapat memaksimalkan perkembangan kognitif, melatih kreativitas dan imajinasi, meregulasi emosi, merangsang daya ingat, dan meningkatkan kecerdasan lainnya seperti kemampuan matematis dan berbahasa (Santosa, 2019).

2.7 Anak Usia Dini

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 60 tahun 2013 pasal pertama, anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang sejak dalam kandungan sampai dengan usia 6 tahun.

2.7.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget membagi tahapan perkembangan intelektual ke dalam 4 tahapan yaitu tahap sensorimotor, pra-operasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Menurut Piaget (dalam Hargreaves, 1987), anak usia dini masuk ke dalam kelompok tahapan sensorimotor (usia 0 – 2 tahun) dan pra-operasional (usia 2 – 7 tahun). Pada tahap ini anak mengalami perkembangan simbolis di mana anak sudah bisa mengenali lewat simbol-simbol (Hargreaves, 1987).

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