

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

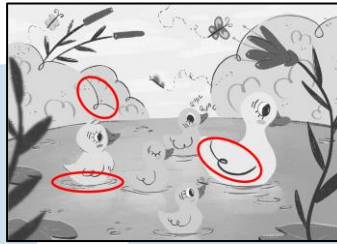
Desain sendiri berdasarkan KBBI merupakan sebuah kerangka bentuk atau rancangan berupa motif, pola atau corak. Kata desain merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *design* yang memiliki makna yaitu rancang atau merancang. Menurut Landa (2014), desain grafis adalah sebuah bentuk pesan komunikasi visual yang terbentuk dari elemen visual. Desain grafis dapat memuat berbagai fungsi dan pesan di dalamnya, sehingga dapat menjadi sebuah solusi yang efektif untuk mempengaruhi perilaku target sasaran dalam mengambil keputusan.

2.1.1 Elemen Desain

Dalam proses pembuatan suatu karya visual, desainer perlu memahami elemen-elemen desain. Elemen desain merupakan elemen dasar yang digunakan sebagai fondasi dalam membuat suatu desain. Desainer menggunakan elemen-elemen dalam menunjang desain agar dapat berkomunikasi secara visual (Landa, 2014). Berikut mengenai beberapa elemen desain.

2.1.1.1 Garis

Garis adalah elemen desain yang paling umum dan dapat didefinisikan sebagai sebuah titik atau *dot* yang berdekatan yang menjadi satu kesatuan, biasanya dikenal sebagai lingkaran. Garis berupa titik memanjang adalah sebuah tanda yang terbentuk oleh alat visualisasi saat ditarik di permukaan. Dalam membuat garis, dapat menggunakan berbagai jenis alat yang meninggalkan tanda, seperti pensil, kuas lancip, alat perangkat lunak/*software tools*, dan berbagai alat yang dapat menghasilkan tanda saat ditarik lurus, berlekuk, ataupun bersiku di permukaan.



Gambar 2.1 Implementasi Garis pada Karya

Sumber: Camelo (2020)

Berdasarkan fungsinya, garis dijadikan sebagai elemen utama yang digunakan untuk menyatukan komposisi atau untuk menggambarkan bentuk desain yang disebut garis linear. Karena bermacam-macam bentuk, garis dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan lewat karakternya (Landa, 2014).

2.1.1.2 Bentuk

Pada dasarnya, bentuk adalah garis yang saling bersambung dan menutup pada kedua ujungnya sehingga menghasilkan sebuah area yang tersusun pada permukaan dua dimensi dan dipenuhi oleh warna, *tone*, dan tekstur. Bidang dapat didefinisikan sebagai dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, namun tidak bervolume.



Gambar 2.2 Contoh Bidang pada Ilustrasi

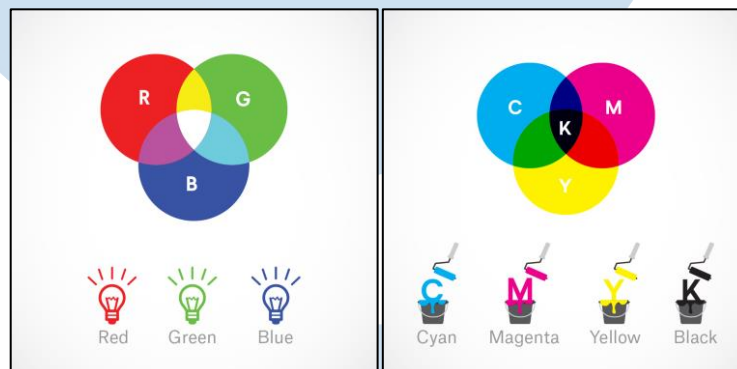
Sumber: Camelo (2020)

Adanya bidang dapat menghasilkan *figure/ground*, yang mana dikenal sebagai ruang positif dan negatif dalam desain. *Figure/ground* merupakan prinsip persepsi visual dasar yang mengacu pada hubungan bentuk, figur (elemen grafis, gambar) hingga latar belakang. Arti figur sendiri merupakan sebuah bentuk yang terlihat jelas sehingga dapat langsung dilihat dan difokuskan

oleh mata, sedangkan *ground* merupakan area lain yang mengelilingi figur.

2.1.1.3 Warna

Dalam desain, warna terbagi menjadi dua, yaitu subtraktif dan aditif. Warna subtraktif biasa dikenal dengan sebutan CMYK yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key (black)*. Warna tersebut biasa digunakan pada media cetak karena berbahan dasar pigmen cat. Contoh karya yang menggunakan warna CMYK, yaitu desain kartu, stiker, poster, brosur, dan sebagainya. Sedangkan warna aditif/dikenal dengan sebutan RGB merupakan *red*, *green*, dan *blue*, yang mengacu pada media berbasis digital. Warna RGB dapat digunakan pada jenis karya desain seperti desain aplikasi, *website*, foto media sosial, infografis digital, dan sebagainya.



Gambar 2.3 Perbedaan Warna RGB dan CMYK

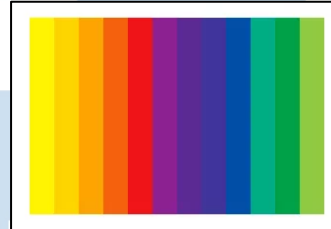
Sumber: Ellis (2022)

Berdasarkan buku '*Graphic Design Solution*', tertulis bahwa warna subtraktif merupakan visualisasi pantulan yang keluar dari cahaya (Landa, 2014). Terdapat beberapa dimensi warna, antara lain sebagai berikut.

1. *Hue*

Hue merupakan istilah lain dari warna. Menurut Laurer dan Pentak (2012), biasa *hue* dikenal dengan nama yang dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok panas dan dingin. Warna panas terdiri

dari warna merah, kuning, dan oranye. Sedangkan warna dingin terdiri dari warna biru, hijau, dan ungu (Landa, 2014).



Gambar 2.4 Warna Rona/*Hue Color*
Sumber: Virtual Art Academy (n.d)

2. *Saturation*

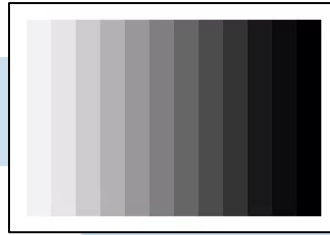
Saturasi warna adalah tingkat kekayaan, intensitas, kemurnian, atau keabu-abuannya. Istilah lain yang umum digunakan untuk saturasi adalah intensitas atau kroma. Misalnya, merah cerah adalah warna dengan saturasi tinggi, dan merah tua adalah warna dengan saturasi rendah. Kedua warna tersebut memiliki rona yang sama (merah).



Gambar 2.5 Warna Saturasi/*Saturation Color*
Sumber: Virtual Art Academy (n.d)

3. *Value*

Value merupakan terang/gelapnya suatu warna. Disini warna putih dan hitam berperan penting. Apabila sebuah warna dicampur dengan warna putih, maka akan menghasilkan warna yang terang. Sebaliknya, apabila sebuah warna dicampur dengan warna hitam, maka akan menghasilkan warna yang gelap.



Gambar 2.6 Value Color

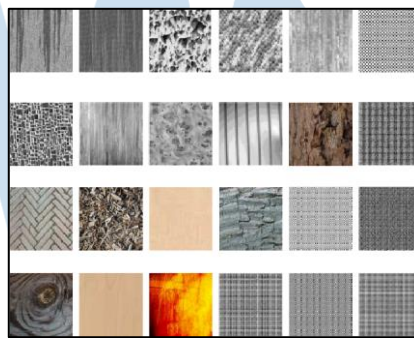
Sumber: Virtual Art Academy (n.d)

2.1.1.4 Tekstur

Menurut Landa (2014), tekstur terdiri dari dua jenis, yaitu *tactile* dan *visual*. Berikut perbedaan antara tekstur *tactile* dan tekstur *visual*.

1. *Tactile*

Tekstur *tactile* dapat dikatakan tekstur asli yang dapat disentuh dan dirasakan secara langsung. Tekstur ini dihasilkan dari berbagai teknik percetakan seperti *emboss* dan *deboss* (kedalaman/ketinggian), *letterpress*, *engraving*, dan lainnya. Adanya tekstur dalam sebuah desain, dapat memberikan kesan yang nyata bagi penikmat.



Gambar 2.7 Contoh Tekstur *Tactile*

Sumber: Elkharraz (2014)

2. *Visual*

Tekstur visual merupakan tekstur buatan secara digital. Tekstur tersebut tidak dapat dirasakan secara langsung, namun memberikan kesan ilusi saat penikmat

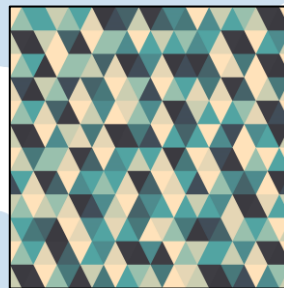
melihatnya. Dengan demikian, penikmat karya dapat membayangkan tekstur yang ditampilkan.



Gambar 2.8 Contoh Tekstur Visual
Sumber: Pan (2023)

2.1.1.5 *Pattern*

Pattern atau pola merupakan repetisi atau pengulangan sistematis dari suatu elemen dengan gerakan terarah yang jelas dalam area tertentu (Landa, 2014). Struktur pola bergantung pada komposisi tiga elemen dasar: titik, garis, dan *grids*.



Gambar 2.9 Contoh Pola/*Pattern*
Sumber: Vecteezy (n.d)

2.1.2 Prinsip Desain

Desain sangat bergantung pada prinsip desain dalam menciptakan komposisi yang efektif. Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul '*Graphic Design Solution*', menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip desain, yaitu sebagai berikut.

2.1.2.1 Komposisi (*Composition*)

Komposisi yang berasal dari kata latin yaitu *componere*, memiliki makna yaitu penggabungan. Komposisi merupakan

penataan berbagai unsur desain menjadi suatu bentuk yang serasi dan dapat mengkomunikasikan pesan secara visual. (Landa, 2014).

1. Margin

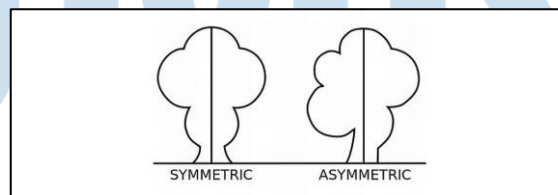
Margin merupakan garis yang menciptakan ruang kosong pada sisi kanan, kiri, atas dan bawah pada setiap halaman media cetak maupun digital. Margin berfungsi sebagai batasan peletakan elemen visual pada suatu karya visual.



Gambar 2.10 Margin
Sumber: Landa (2014)

2.1.2.2 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan kestabilan antara suatu objek dengan objek lainnya (Landa, 2014). Keseimbangan dapat digambarkan dengan elemen-elemen seperti bentuk, warna, tekstur, yang kemudian disusun agar memiliki komposisi yang serasi dan sepadan. Berdasarkan peletakannya, keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu simetri dan asimetri.



Gambar 2.11 Perbedaan Simetris dan Asimetris

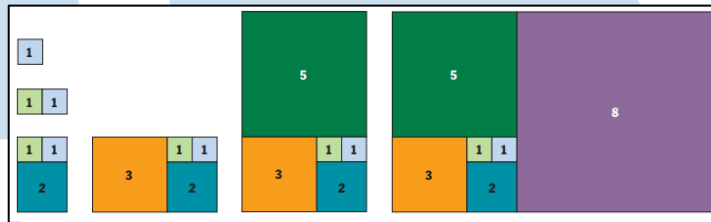
Sumber: [https://public-images.interaction-](https://public-images.interaction-design.org/literature/articles/heros/5630e57964f4a.jpg?tr=w-1024)

[design.org/literature/articles/heros/5630e57964f4a.jpg?tr=w-1024](https://public-images.interaction-design.org/literature/articles/heros/5630e57964f4a.jpg?tr=w-1024) (n.d)

2.1.2.3 Proporsi (*Proportional*)

Proporsi merupakan salah satu prinsip desain mengenai perbandingan jumlah elemen desain satu dengan lainnya, sehingga

dapat disusun dan memiliki komposisi yang tepat. Proporsi sangat mempengaruhi kerapuhan suatu desain, sehingga dalam membuat suatu desain, desainer perlu untuk menata setiap elemennya. Dalam desain komunikasi visual, biasanya menggunakan *golden ratio*, *fibonacci numbers*, dan *rule of thirds* (Landa, 2014).



Gambar 2.12 *Fibonacci Square*

Sumber: Landa (2014)

2.1.2.4 Ritme

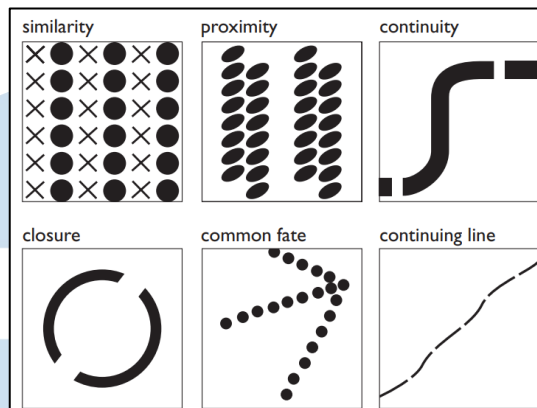
Ritme merupakan pengulangan sebuah elemen/pola secara konsisten pada karya desain (Landa, 2014). Ritme mengacu pada pergerakan mata audiens oleh irama yang digunakan untuk menghasilkan elemen dinamis, sehingga ada penekanan informasi yang dapat mudah diserap oleh audiens.

2.1.2.5 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan/keserasian merupakan salah satu prinsip desain yang mana bertujuan menciptakan keselarasan di setiap elemen desain. Suatu komposisi visual dapat memberi kesan nikmat dipandang apabila penggabungan elemen-elemen desain memperhatikan keseimbangan, irama, dan perbandingan.

2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Landa (2014), berpendapat bahwa terdapat 6 hukum *perceptual organization* dalam desain komunikasi visual, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.13 *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: Landa (2014)

1. Kesamaan (*Similarity*)

Kesamaan merupakan elemen yang memiliki kesamaan karakteristik dalam suatu desain, sehingga dikategorikan sebagai satu kesatuan.

2. Kedekatan (*Proximity*)

Kedekatan merupakan elemen yang memperhatikan tata letak atau jarak komponen untuk berdekatan antara satu dengan yang lain secara spasial, sehingga dapat memiliki komposisi seimbang.

3. Kesenambungan (*Continuity*)

Kesenambungan merupakan adanya pergerakan pada elemen desain yang berkelanjutan dari elemen sebelumnya.

4. *Closure*

Closure bertujuan untuk menyambungkan elemen untuk melengkapi suatu bentuk/pola dalam desain.

5. *Common Fate*

Common Fate merupakan konsep yang menciptakan ilusi pergerakan dari suatu elemen dengan arah yang sama, sehingga terdapat efek dimana elemen tersebut adalah satu golongan yang sama.

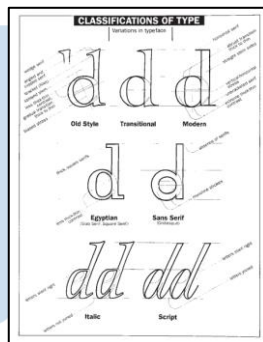
6. *Continuing Line*

Continuing Line merupakan kumpulan titik yang membentuk garis terputus. Tujuan garis terputus adalah agar audiens melihatnya sebagai gerakan menyeluruh.

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah teknik menyusun huruf dan teks agar suatu kata atau kalimat dapat terbaca dengan jelas dan menarik. *Typeface* terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen. Menurut Landa (2014), huruf merupakan simbol tertulis yang mewakili suara dan disebut sebagai alfabet.

Tipografi perlu memperhatikan *legibility* dan *readability*. *Legibility* atau kejelasan bentuk huruf bertujuan untuk mengetahui apakah suatu huruf/karakter dapat mudah dikenali oleh mata. Hal ini bisa dilihat mulai dari kerumitan visual huruf hingga penggunaan warnanya. Selain itu, *readability* atau keterbacaan merupakan tingkat kemudahan membaca suatu susunan huruf. *Readability* dapat dilihat dari jenis huruf, ukuran, pengaturan (alur, spasi, *kerning*, dan lainnya), dan warna. Setiap huruf alfabet memiliki karakteristik agar dapat dibedakan.



Gambar 2.14 Klasifikasi Jenis Huruf

Sumber: Landa (2014)

Terdapat beberapa klasifikasi jenis huruf yang dibuat berdasarkan gaya dan sejarah perkembangannya, mulai dari *old style*, *transitional*, *modern*, *egyptian*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *italic*. Penggunaan *kerning* dan *leading* dalam penyusunan teks juga sangat penting

untuk diperhatikan. *Kerning* sendiri merupakan jarak antara setiap hurufnya. Sedangkan, *leading* adalah jarak antar baris. Tipografi dengan *kerning* dan *leading* yang kurang baik dapat mempengaruhi estetika dan kebutuhan desain.

2.1.3.1 Alignment

Tata letak sebuah teks disebut juga sebagai *alignment*. Terdapat enam jenis tata letak teks, yaitu.

1. *Left-aligned* atau rata kiri merupakan teks yang sejajar di sisi kiri namun tidak sejajar di sisi kanannya.
2. *Right-aligned* atau rata kanan merupakan teks yang sejajar di sisi kanan namun tidak sejajar di sisi kirinya.
3. *Justified* atau rata kanan-kiri merupakan teks yang sejajar di sisi kanan dan kiri.
4. *Centered* atau rata tengah merupakan teks yang terletak di sumbu tengah aksis imajiner bidang.
5. *Runaround* merupakan teks yang mengelilingi sebuah gambar, foto, ataupun elemen grafis.
6. *Asymmetrical* merupakan tata letak teks yang tidak simetris namun tetap seimbang.

2.1.4 Gambar

Teks dan gambar menjadi komponen utama yang sering digunakan oleh desainer dalam membuat sebuah karya visual. Gambar merupakan salah satu jenis visual (Landa, 2014).

2.1.4.1 Jenis Gambar

Produksi sebuah gambar dapat menggunakan berbagai alat dan media yang menghasilkan beberapa kategori. Berikut kategori/jenis gambar.

1. Ilustrasi merupakan gambar yang dihasilkan menggunakan tangan dan memiliki ciri khas berbeda-beda tergantung perancang. Ilustrasi terdiri dari 2, yaitu digital dan nondigital.

2. Fotografi merupakan gambar yang dihasilkan menggunakan kamera dengan banyak jenisnya, seperti *portrait, landscape, still life*, gambar bergerak, makanan, dan lainnya.
3. Interpretasi grafis merupakan elemen visualisasi dari objek atau subjek yang dihasilkan dengan meminimalkan aspek visual menjadi bentuk dasar.
4. Kolase merupakan visual yang dihasilkan dari gabungan potongan objek, seperti kertas, foto, dan media dua dimensi lainnya.
5. Montase foto adalah visual yang dihasilkan dari potongan-potongan foto yang membentuk sebuah gambar unik.
6. *Mixed media* merupakan visual yang dihasilkan dari berbagai media, misalnya gabungan dari fotografi dan ilustrasi.
7. *Motion graphic* merupakan jenis visual yang dihasilkan dengan menggabungkan gambar, tulisan dan suara.
8. Diagram merupakan gambaran sebuah informasi yang terangkum dalam bentuk data.

2.1.5 Warna

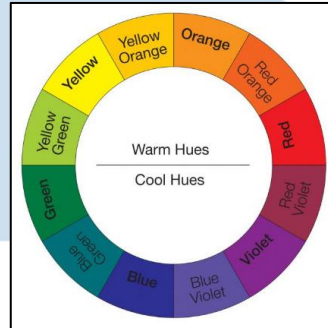
Warna merupakan elemen kuat yang sangat berpengaruh dalam desain karena dapat memperlihatkan penekanan dan perbedaan antara setiap bentuk yang ada (Landa, 2014). Warna dasar alam dijadikan sebagai acuan dalam memberikan warna buatan kepada objek lainnya. Warna menjadi elemen desain yang paling penting untuk mengkomunikasikan pesan karena dapat mewakili sebuah ide dan juga makna.

2.1.5.1 Teori Warna

Sebagai desainer, perlu untuk memahami dasar teori warna agar dapat membantu membuat keputusan/solusi desain yang tepat.

Dalam mengaplikasikan teori warna, seniman, desainer, hingga

ilmuwan umumnya menggunakan teori *color wheel* atau roda warna sebagai acuan untuk penggabungan warna (Sherin, 2012).



Gambar 2.15 *Color Wheel*

Sumber: Sherin (2012)

Roda warna/*color wheel* menampilkan warna dasar hingga warna campuran. Terdapat beberapa kelompok warna berdasarkan buku *Design Elements: Color Fundamentals* karya Sherin (2012);

1. Warna Primer (*Primary Color*)

Warna primer terdiri dari 3 warna yaitu, merah, kuning, dan biru. Warna primer dikenal sebagai warna pokok dan dasar.

2. Warna Sekunder (*Secondary Color*)

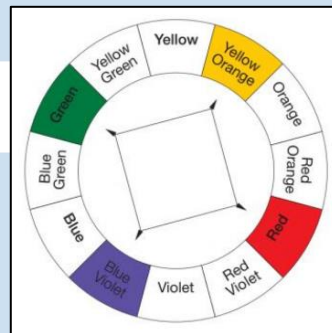
Warna sekunder merupakan warna campuran dari dua warna primer. Perbandingan dalam mencampur dua warna primer adalah 50:50. Percampuran warna tersebut dapat menghasilkan warna ungu (merah dan biru), oranye (merah dan kuning), dan hijau (biru dan kuning).

3. Warna Tersier (*Tertiary Color*)

Warna tersier merupakan campuran warna primer dan sekunder. Contohnya, percampuran kuning dengan oranye, maka akan menghasilkan warna tersier yaitu oranye kekuningan.

4. Warna Komplementer (*Complementary Color*)

Dalam *color wheel*, warna komplementer terletak berseberang. Terdapat 6 pasang warna komplementer yang digunakan untuk menarik perhatian. Warna tersebut memiliki hubungan yang kontras karena memiliki hubungan yang bertolak belakang.

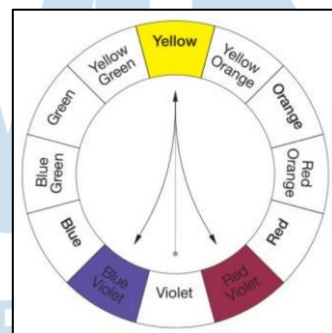


Gambar 2.16 *Complementary Color*

Sumber: Sherin (2012)

5. *Split Complementary*

Dalam *color wheel*, warna *split complementary* berbentuk segitiga sama kaki. *Split complementary* mengacu pada warna primer dan dua warna sekunder yang terletak bersebelahan dengan warna komplementer pada roda warna.



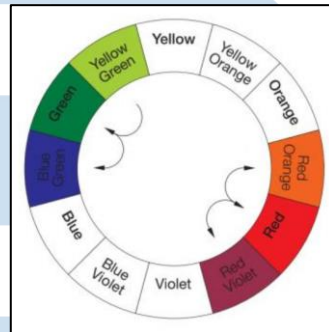
Gambar 2.17 *Split Complementary Color*

Sumber: Sherin (2012)

6. *Analogous Combinations*

Warna analogus merupakan tiga warna yang berdampingan pada roda warna. Kombinasi tiga warna

dapat menghasilkan warna yang harmonis karena kemiripannya. Contoh warna analogus, seperti oranye kemerahan, merah, dan merah keunguan.

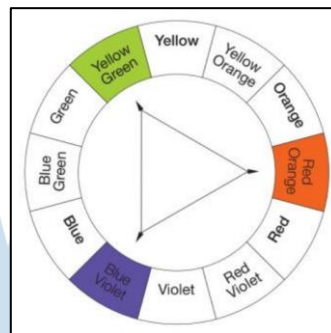


Gambar 2.18 *Analogous Combinations*

Sumber: Sherin (2012)

7. *Triad Harmonies*

Dalam roda warna, *triad harmonies* berbentuk segitiga sama sisi yang mana terdapat tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan tiga warna tersier yang saling berseberangan. Menggunakan kombinasi warna *triadic* dapat menghasilkan komposisi visual yang menarik untuk dipandang.

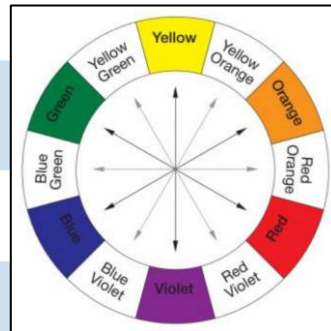


Gambar 2.19 *Triad Harmonies*

Sumber: Sherin (2012)

8. *Tetrad Combination*

Tetrad Combination atau kombinasi warna tetrad merupakan kombinasi dari empat warna, yang merupakan sepasang warna komplementer atau warna *split complementary*.



Gambar 2.20 *Tetrad Combinations*

Sumber: Sherin (2012)

2.1.5.2 Psikologi Warna

Adapun pemilihan warna sangat berperan penting karena dapat menentukan identitas sebuah karya. Holzchlag pada buku Sriwitari & Widnyana (2014) yang berjudul ‘Desain Komunikasi Visual’, menyatakan bahwa setiap warna memiliki maknanya tersendiri, baik bersifat positif maupun negatif. Berikut penjabaran psikologi warna.

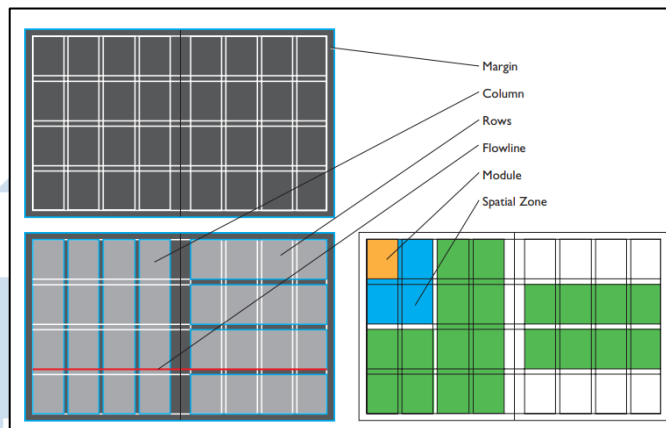
Tabel 2.1 Psikologi Warna

Warna	Makna
Merah	Kekuatan, energi, semangat, cinta, keberanian, api, darah, amarah, dan ancaman.
Oranye	Ceria, ramah, energik, optimisme, entusiasme, kehangatan, spontanitas, kreativitas, dan dominasi.
Kuning	Kebahagiaan, optimisme, semangat, hangat, ceria, antusias, positif, energik, bahagia, antusiasme, dan kepercayaan diri.
Biru	Terpercaya, setia, keharmonisan, ketenangan, damai, tanggung jawab, melindungi, santai, jujur, dan percaya diri.

Hijau	Alam, relaksasi, ketenangan, bertumbuh, dan makmur.
Merah muda	Cinta, kasih sayang, feminisme, simpati, membina, kenyamanan, romantis, kebaikan, dan intuisi.
Ungu	Anggun, kebijaksanaan, kemewahan, kesenangan, dan kebahagiaan hidup.
Cokelat	Aman, kokoh, fondasi, canggih, mahal, stabil, apresiasi, dan mendukung.
Hitam	Elegan, misteri, kekayaan, formalitas, kekuatan, kematian, duka cita, dan kesialan.
Putih	Suci, kebaikan, kebersihan, kedamaian, membosankan, dan kemandulan.

2.1.6 Grid

Menurut Landa (2014), *Grid* merupakan panduan struktur komposisi yang terdiri dari vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* digunakan sebagai dasar struktur buku, majalah, brosur, *website*, dan aplikasi. *Grid* digunakan untuk mempermudah peletakan gambar dan pengukuran elemen grafis agar visual dapat terlihat harmonis. Adanya penggunaan *grid* juga dapat mempermudah pembaca dalam mengakses dan membaca informasi yang tertera pada sebuah media. Bagi desainer, penggunaan *grid* dapat menghemat waktu karena dapat mempermudah penataan komposisi dan pembuatan *layout*. Babber (2023) menyatakan bahwa *grid* memiliki beberapa poin anatomi penting. Poin-poin tersebut dapat dijabarkan, yakni sebagai berikut.



Gambar 2.21 Anatomi *Grid*

Sumber: Landa (2014)

2.1.6.1 *Margin*

Margin atau *border* luar merupakan ruang negative antara format dan batas luar konten.

2.1.6.2 *Gutters*

Gutters merupakan garis yang membagi kolom dan baris menjadi unit individu.

2.1.6.3 *Kolom*

Kolom disebut juga sebagai blok *grid* yang merupakan potongan vertical yang menjangkau ketinggian area konten.

2.1.6.4 *Baris*

Baris merupakan bagian *horizontal* dari *grid* yang menyerupai kolom.

2.1.6.5 *Flowline*

Flowline merupakan garis yang membagi bidang *horizontal* menjadi beberapa bagian.

2.1.6.6 *Bleed*

Area lebih cetak agar tetap aman saat melakukan cetak walaupun kertas bergeser.

2.1.6.7 *Module*

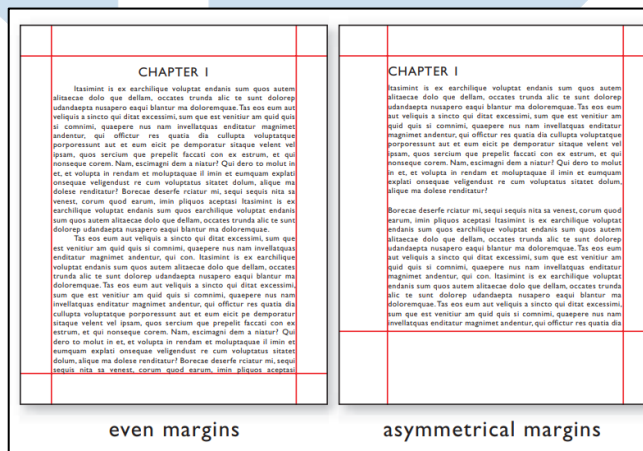
Modul adalah unit pengisi ruang yang terbentuk dari persimpangan baris dan kolom.

2.1.6.8 Spatial Zone

Spatial zone merupakan gabungan dari beberapa modul yang berdekatan dan biasa digunakan sebagai tempat meletakkan elemen desain berupa gambar dan teks.

Dalam mendesain *grid*, perlu pertimbangan fungsional dan estetika. Berdasarkan buku ‘*Graphic Design Solution*’ Fifth Edition oleh Landa (2014), terdapat beberapa jenis *grid*, yaitu *Manuscript Grid/Single-column Grid*, *Column Grid/Multi-column Grid*, dan *Modular Grid*.

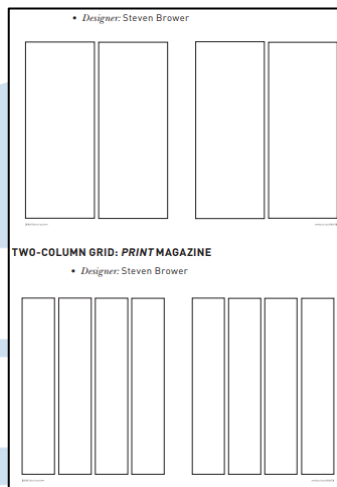
Manuscript grid atau *single column grid* merupakan jenis *grid* paling sederhana karena memiliki *grid* hanya dengan satu kolom. Struktur ini ditentukan oleh satu kolom atau blok yang dikelilingi oleh margin/ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas, dan bawah halaman. Struktur ini dan biasanya digunakan untuk buku yang memiliki banyak tulisan. Berikut gambaran *manuscript grid* atau *single column grid*.



Gambar 2.22 *Manuscript Grid/Single Column Grid*

Sumber: Landa (2014)

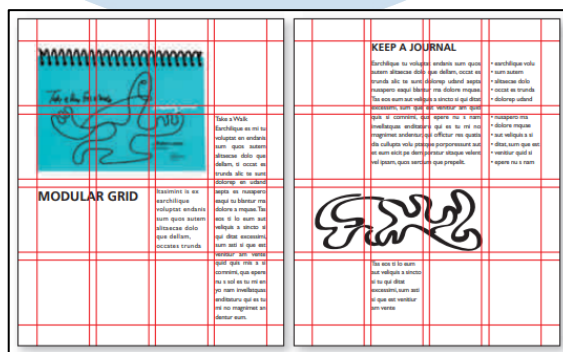
Column Grid merupakan struktur dengan beberapa jumlah kolom. Jumlah kolom dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan, contoh menggunakan dua kolom untuk meletakkan teks bersambung. Berikut gambaran *multi-column grid*.



Gambar 2.23 Column Grid/Multi-column grid

Sumber: Landa (2014)

Mirip seperti *column grid*, yang mana memiliki kolom dengan jumlah yang bebas, namun bersinggungan dengan baris sehingga membentuk kotak-kotak yang disebut modul. Struktur ini digunakan untuk halaman yang lebih kompleks dari sebelumnya, misalnya memiliki banyak teks dan gambar. Berikut gambaran *modular grid*.



Gambar 2.24 Modular Grid

Sumber: Landa (2014)

2.2 Media Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media sendiri merupakan alat/sarana komunikasi sebagai perantara/penghubung antara dua pihak (komunikator dan komunikan). Media berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” yang secara harfiah, media berarti perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Kemudian, terdapat beberapa pengertian media berdasarkan beberapa ahli

seperti menurut Schramm dan Briggs. Schramm (n.d; Restu, n.d) mengungkapkan bahwa media merupakan sebuah teknologi pembawa informasi yang bersifat instruksi yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dan dimanipulasi. Sedangkan, menurut Briggs (n.d; Restu, n.d), media merupakan sebuah alat yang memiliki wujud fisik dan dapat digunakan saat menyampaikan pesan.

2.2.1 Media Belajar

Media belajar merupakan objek apapun yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan yang nantinya memicu perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan subjek untuk belajar (Miarso, dalam Rahman, n.d). Terdapat beragam jenis media belajar menurut Heinich, et.al (2004), yaitu teks (buku, poster, papan tulis), audio (musik, berbicara, *noise*), visual (gambar, foto, grafik, diagram), media gerak (video, animasi), benda 3 dimensi, manusia (guru, murid lain, orang dewasa).

2.2.2 Bahaya Media Digital sebagai Media Belajar

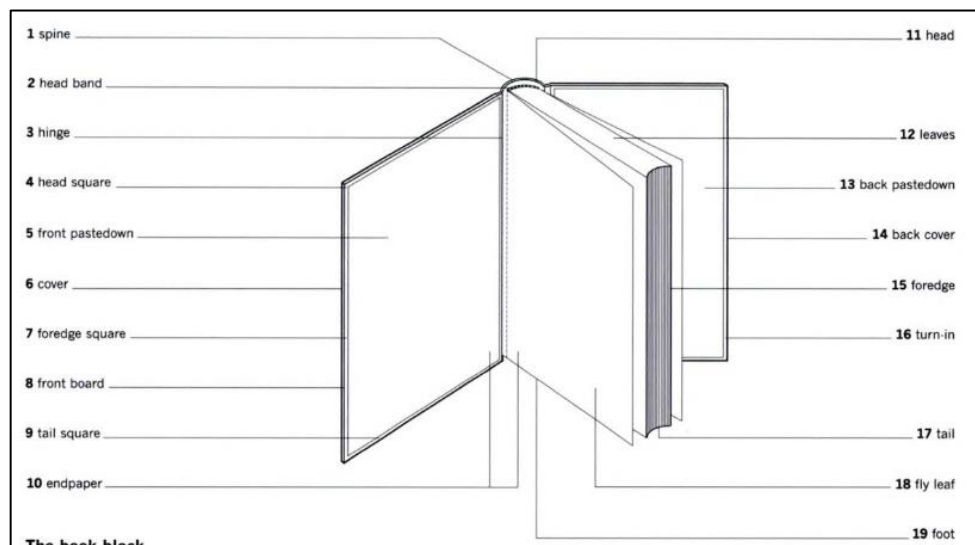
Media digital sudah menjadi media yang wajar ditemukan di kehidupan sehari-hari pada era digital ini. Tak jarang orang tua memberikan media digital sebagai media belajar bagi anak. Namun, nyatanya penggunaan *screen time* memiliki banyak dampak negatif. Menurut *American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* (AACAP), anak dapat memiliki masalah tidur, menurunnya minat membaca, masalah emosional, masalah berat badan, dan masih banyak lainnya.

2.3 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan gabungan dari beberapa lembar kertas yang dijilid.

2.3.1 Komponen Buku

Dalam buku berjudul *Book Design*, Haslam (2006) menjelaskan bahwa terdapat komponen buku yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah buku. Pada dasarnya, buku terdiri dari 19 komponen, yaitu.



Gambar 2.25 Komponen Buku

Sumber: Haslam (2006)

Spine adalah bagian tepi luar buku yang umumnya dicetak judul dan visual lainnya untuk menggambarkan ciri khas buku. Semakin tebal buku, maka akan semakin lebar *spine*. *Head band* adalah pita khusus pada bagian atas *spine* untuk menyembunyikan lem dan membantu menyatukan *spine*. *Hinge* adalah lipatan penghubung yang terletak antara *pastedown* dan *fly leaf*. *Head Square* adalah sisa ruang bagian atas buku dikarenakan ukuran *cover* lebih besar dibanding isi buku. *Front Pastedown* adalah *endpaper* yang menempel pada bagian dalam sampul depan buku. *Cover* adalah kertas tebal yang berfungsi untuk melindungi isi buku. *Foredge Square* adalah sisa ruang pada bagian *foredge* yang berasal dari ukuran *cover* lebih besar dibanding isi buku.

Front Board adalah papan yang digunakan sebagai bagian depan buku. *Tail Square* adalah sisa ruang pada bagian bawah buku yang berasal dari ukuran *cover* lebih besar dibanding isi buku. *Endpaper* adalah kertas tebal yang menutup bagian papan kerangka sampul dan menopang *hinge*. *Head* adalah bagian atas dari buku. *Leaves* adalah bagian isi dari buku. *Back Pastedown* adalah *endpaper* yang menempel pada bagian dalam sampul belakang buku. *Back Cover* adalah sampul buku bagian belakang yang biasa berisi judul, sinopsis, *barcode*, dan lainnya. *Foredge* adalah sisi samping

dari buku. *Turn in* adalah potongan kertas yang dilipat ke dalam dan tertutup *endpaper* pada hasil akhir. *Tail* adalah bagian bawah buku. *Fly Leaf* adalah halaman pertama dan terakhir yang tersambung dengan sampul buku. Dan yang terakhir, yaitu *Foot* adalah bagian bawah dari buku.

2.3.2 Jenis-jenis Buku

Buku dapat dikelompokkan menjadi 11 jenis (Trim, n.d; Chaniago, 2018), yaitu novel (karya fiksi berupa cerita yang lebih kompleks dibanding cerpen), ensiklopedia (buku ilmu pengetahuan), antologi (buku karya sastra pantun, syair, dan lainnya), biografi dan autobiografi (buku kisah perjalanan hidup seseorang), catatan harian (buku keseharian seseorang), buku panduan (buku langkah-langkah dalam melakukan sesuatu), buku fotografi (buku dengan kumpulan foto hasil dari kamera), atlas (buku peta), komik (buku dengan susunan gambar dan teks cerita), dongeng (buku cerita fiksi yang memiliki pesan moral), dan cerita gambar/cergam (buku dengan kumpulan gambar yang membentuk cerita).

2.3.3 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak merupakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat anak. Adapun pemilihan buku dapat menyesuaikan kelompok usia dan tingkatan pendidikan anak. Terdapat beberapa *genre* buku cerita anak, yakni fiksi, fabel, fantasi, hingga misteri.

2.3.3.1 Jenis Buku Cerita Anak

Umumnya, terdapat dua bentuk *storytelling* atau cara bercerita dalam buku cerita anak, yaitu *storybook* dan *picture book*. Mudah-mudahan, *storybook* dapat diartikan sebagai buku cerita, sedangkan *picture book* merupakan buku bergambar. Keduanya memiliki isi konten cerita dan gambar/ilustrasi sebagai pelengkap dari buku. Menurut Ghozalli (2020), terdapat perbedaan yang cukup jelas dari kedua jenis buku tersebut. Berikut penjelasan jenis buku cerita anak.

1. *Storybook*, memiliki presentase teks yang lebih mendominasi ketimbang ilustrasi. Namun, seiring

perkembangan dunia penerbitan, maka ilustrasi dalam buku tidak hanya bertujuan sebagai penghias, melainkan menjadi elemen ruang napas agar anak tidak merasa sesak dan dapat memahami cerita melalui visual dengan baik. Contoh buku anak berbentuk *storybook*, yaitu novel.

2. *Picture Book*, berawal dari negara Amerika pada tahun 1880, yang mana seorang ilustrator bernama Randolph Caldecott menyusun buku cerita anak dengan menyatukan ilustrasi dan teks menjadi satu kesatuan. Idealnya, sebuah ilustrasi yang tertera pada *picture book* dapat menampilkan gambaran besar cerita tanpa perlu membaca teksnya. Hal ini dapat membantu pembaca untuk sekaligus menggunakan daya imajinasinya dalam membaca buku cerita. Dengan adanya *picture book*, diharapkan dapat memberi kesadaran bagi pembaca bahwa ilustrasi juga dapat dibaca.

2.3.3.2 Buku Cerita Interaktif

Buku interaktif dapat diartikan sebagai buku yang dapat mengundang interaksi ataupun partisipasi pembacanya. Dalam buku interaktif, terdapat berbagai fitur yang cukup menarik, terutama untuk anak-anak karena memberikan kesan mengajak bermain (Indrasakti, 2021). Penggunaan buku interaktif menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan mudah diingat (Dyk & Hewitt, 2010). Berdasarkan buku berjudul *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop, & Turn* oleh Dyk & Hewitt (2010), terdapat empat kategori buku cerita interaktif.

1. *Movables*, terdapat sebuah interaktivitas yang menempel pada buku dan dapat digerakkan dengan cara membuka ataupun ke samping.

- a. *Wheel* atau *Volvelle*, terdapat kertas berbentuk lingkaran yang memiliki *pivot* ditengahnya sehingga gambar dapat diputar.



Gambar 2.26 Contoh *Wheel*

Sumber: Pop-up Tour de France (2015)

- b. *Flap Books* atau *Lift the Flap*, jenis interaktivitas pada buku yang paling sering ditemukan, dimana terdapat sebuah ilustrasi dibelakang kertas, sehingga saat kertas dibuka akan memperlihatkan ilustrasi tersebut. Jenis ini mirip dengan teknis membuka amplop.



Gambar 2.27 Contoh *Lift the Flap*

Sumber: Pippa & Peter Penguin (n.d)

- c. *Pull tabs*, jenis interaktivitas pada buku dengan cara ditarik. Terdapat bagian (kertas, benang, atau pita) yang dapat ditarik sehingga memunculkan gambar baru.



Gambar 2.28 Contoh *Pull Tabs*

Sumber: What's Up (n.d)

2. *Pop-ups*, jenis teknik interaktivitas dalam buku berbentuk objek tiga dimensi. Buku dengan jenis ini akan membentuk suatu objek saat halaman dibuka. Terdapat beberapa macam *pop up*, yakni:
 - a. *Stage set*, menampilkan sebuah objek ilustrasi saat buku dibuka 90 derajat. Biasanya *stage set* berupa latar tempat berdasarkan adegan dalam buku cerita.



Gambar 2.29 Contoh *Stage Set Pop Up*

Sumber: Ananta (2022)

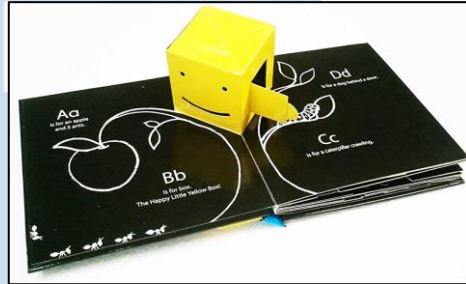
- b. *V-Fold*, jenis *pop up* yang akan naik membentuk suatu objek dari tengah halaman buku ketika buku dibuka dan akan jatuh saat buku ditutup.



Gambar 2.30 Contoh *V-Fold Pop Up*

Sumber: Maksimova (2018)

- c. Kotak dan Silinder, memiliki bentuk kotak dan tabung yang terbentuk di tangan buku saat buku dibuka.



Gambar 2.31 Contoh *Box Pop Up*

Sumber: Carter (2014)

3. *Folding Mechanism*, menghasilkan lipatan yang dapat ditarik memanjang seperti bentuk kipas atau akordeon. Terdapat 3 variasi *folding mechanism*, yaitu *leporello*, *carousels*, dan *tunnel book/peep shows*. Berikut contoh gambar *folding mechanism*.



Gambar 2.32 Contoh *Folding Mechanism*

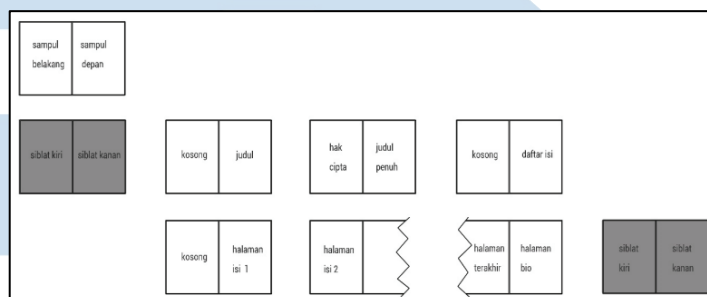
Sumber: Paper Petry (2011)

Leporello merupakan teknik melipat kertas membentuk zigzag. Lalu, *carousels* yaitu cover depan dan belakang buku bersentuhan membentuk area 180 derajat. Dan *tunnel book/peep shows* merupakan potongan kertas yang bertingkat dan memberikan ilusi kedalaman seperti terowongan.

2.3.3.3 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Sebelum memulai proses desain, desainer perlu melakukan perencanaan anatomi buku. Hal ini bertujuan agar buku yang

diproduksi dan dicetak sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah contoh struktur anatomi buku cerita anak menurut Ghozalli (2020).



Gambar 2.33 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Sumber: Ghozalli (2020)

Umumnya, struktur anatomi mengikuti situasi dan kondisi setiap jenis buku. Namun, gambar di atas merupakan contoh struktur anatomi buku cerita anak yang paling umum.

1. Daftar isi, biasanya terdapat pada buku yang memiliki bab seperti *storybook*.
2. Halaman biografi, berisikan biodata pembuat buku, yakni penulis, ilustrator, editor, hingga desainer.
3. Halaman judul, biasanya terletak pada halaman pertama saat pembaca membuka buku. Halaman ini hanya berisikan judul.
4. Halaman judul penuh, halaman ini tidak hanya berisi judul, namun juga terdapat nama pembuat, logo penerbit, hak cipta, dan ISBN.

2.3.3.4 Format dan Ukuran Buku

Format dan ukuran buku dipengaruhi oleh aspek penting dalam produksi, seperti harga dan efisiensi kertas. Terdapat 3 format bentuk buku dalam dunia penerbitan konvensional/cetak (Ghozalli, 2020), yakni.

1. Vertikal, format yang paling sering digunakan dalam dunia buku. Format ini dapat mempermudah penjilidan dan memiliki tingkat efisiensi yang tinggi. Umumnya

format buku vertikal memiliki ukuran A4 (21 x 29.7 cm). Buku cerita dengan bentuk vertikal biasa digunakan untuk cerita yang memiliki elemen visual/objek yang tinggi seperti gedung perkotaan. Selain itu, format ini juga lebih banyak digunakan untuk jenis buku *storybook* ketimbang *picture book*.

2. Horizontal, jarang digunakan karena tingkat efisiensinya yang rendah. Biasanya format buku ini digunakan untuk buku yang memiliki adegan cerita pemandangan, sehingga dapat memperlihatkan keseluruhan latar tempat yang besar. Ukuran untuk format buku horizontal ini sama seperti vertikal, yakni A4 (21 x 29.7 cm).
3. Kotak, format buku kedua yang paling sering digunakan karena kesan buku terlihat stabil. Desainer dapat memiliki keleluasaan dalam mengatur dimensi waktu buku dan mendapatkan cerita yang dinamis. Format buku ini dengan ukuran sama sisi (20 x 20 cm) ini sangat ideal digunakan untuk buku cerita anak berupa *picture book*.

2.3.3.5 Jenis Penjilidan

Pembuatan sebuah buku cerita anak juga perlu memperhatikan tipe penjilidannya. Berikut beberapa jenis penjilidan buku cerita.

1. Jilid lem, penggabungan setiap halamannya dengan menggunakan lem panas pada punggung buku.
2. Jilid benang, jenis jilid menggunakan benang yang sering digunakan untuk buku dengan *hard cover*.
3. Jilid kawat, jenis jilid yang paling umum digunakan dalam dunia perjilidan, karena hanya menggabungkan halaman menggunakan staples. Akan tetapi, jilid

tersebut biasanya digunakan untuk buku tulis bukan untuk buku cerita anak. Hal ini dikarenakan jenis jilid ini tidak dapat digunakan untuk menjilid buku dengan *hard cover*.

2.3.3.6 Aspek Desain

Dalam merancang buku cerita anak, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Menurut Ghozalli (2020), selain komposisi, *grid*, *margins*, *bleed*, *gutter*, *kerning*, dan *leading*, desainer perlu memperhatikan aspek desain seperti tingkat keterbacaan, hak penggunaan huruf, ukuran huruf, nomor halaman, dan ruang bernapas. Pemilihan huruf dan ukurannya menjadi aspek yang sangat krusial karena teks menjadi salah satu elemen desain utama di dalam buku. Dalam memilih huruf, desainer harus memilah agar pembaca dapat dengan mudah mengakses dan mengerti ceritanya. Selain itu, dalam penggunaan huruf juga perlu memperhatikan hak penggunaan huruf dengan memastikan apakah huruf yang digunakan adalah huruf legal dan 100% boleh digunakan/tidak terkait hak cipta. Berikut adalah 11 aspek penting dalam menyusun *picture book*.

1. Paginasi halaman, proses membagi dan memberi nomor halaman buku. Buku cerita *picture book* idealnya tidak memiliki nomor halaman karena ingin memfokuskan nilai estetika dan mengurangi distraksi yang tidak ada hubungannya dengan cerita. Namun, umumnya buku yang ditujukan sebagai media pembelajaran sekolah dibutuhkan nomor halaman sebagai panduan guru dalam mengajar. Penggunaan nomor halaman biasanya ditempatkan di bawah kanan dan/atau kiri halaman dengan ukuran yang kecil agar tidak mengganggu alur baca. Berbeda dengan *picture book*, *storybook* membutuhkan nomor halaman untuk menandakan

bab/*chapter* dan daftar isi. Visualisasi nomor halaman dapat disesuaikan dengan konsep dan gaya visual buku.

2. Halaman *Turning*, halaman yang mampu mempertahankan minat dan perhatian anak dalam membaca buku cerita karena terdapat elemen kejutan dengan memanfaatkan halaman *turning*.
3. Kesenambungan Teks dan Ilustrasi, ilustrasi tidak hanya sebagai penghias, namun juga sebagai prioritas untuk dibaca. Sehingga, kesinambungan antara teks dan juga ilustrasi perlu diperhatikan agar pembaca dapat menggunakan daya imajinasinya walaupun teks yang tertulis hanya sedikit.



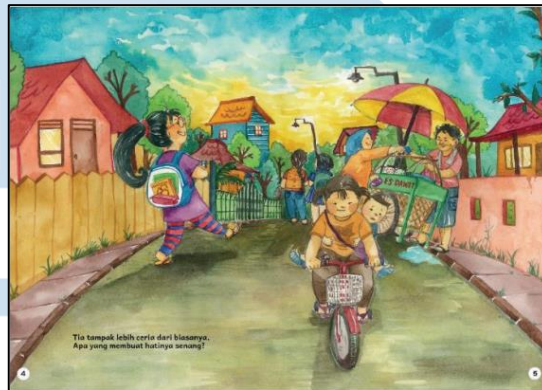
Gambar 2.34 Contoh Kesenambungan Teks dan Ilustrasi pada Buku Cerita Anak
Sumber: Ghozalli (2020)

Berdasarkan contoh gambar di atas, terlihat ilustrasi yang digambarkan dapat mendeskripsikan jalan cerita.

Tidak hanya teks yang dapat memberikan informasi alur cerita, namun ilustrasi juga menjadi kontribusi paling penting dalam pembuatan buku cerita.

4. Dimensi Waktu, *picture book* merupakan salah satu jenis media yang paling mendekati sebuah pertunjukan seperti film. Dalam suatu halaman *spread*, biasanya

memiliki adegan yang berasal dari sudut pandang tertentu. Berbeda dengan film, *picture book* memiliki batasan berupa jumlah halaman.



Gambar 2.35 Contoh Ilustrasi Pengenalan Latar Tempat pada Buku Cerita Anak
Sumber: Ghozalli (2020)

Berdasarkan contoh gambar di atas, terlihat jelas latar tempat dari sebuah cerita. Pembaca akan masuk ke dalam dimensi waktu yang lama karena adanya detail ilustrasi satu *spread* tersebut.

5. Sudut Pandang dan Dinamika Ilustrasi, pembuatan ilustrasi juga perlu memperhatikan sudut pandang agar pembaca dapat mengerti alur ilustrasinya. Buku cerita akan tampak lebih menarik apabila setiap halamannya memiliki sudut pandang yang berbeda.



Gambar 2.36 Contoh Penggunaan Sudut Pandang Ilustrasi Buku Cerita Anak
Sumber: Ghozalli (2020)

Contoh gambar di atas memperlihatkan penggunaan sudut pandang dan permainan jarak pada setiap halamannya. Adanya aspek ini dapat membuat pembaca merasakan emosi karakter dengan baik. Terdapat beberapa macam sudut pandang menurut Ghozalli (2020), yaitu sebagai berikut.

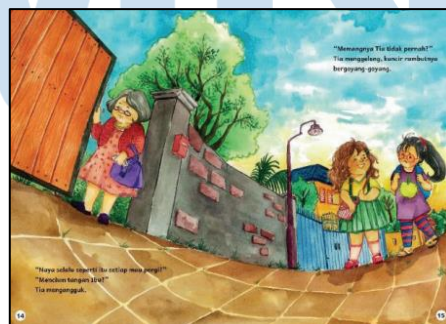
- a. Mata Burung, mengambil *point of view* burung dari atas ketika terbang. Sehingga, ilustrasi yang digambarkan dapat terlihat luas/menyeluruh.



Gambar 2.37 Contoh Ilustrasi dengan Sudut Pandang Mata Burung

Sumber: Ghozalli (2020)

- b. Mata Semut, mengambil latar dari bawah. Sudut pandang ini memberikan efek suatu benda menjadi besar dan tinggi. Biasanya anak-anak banyak melihat dengan sudut pandang ini karena tingginya yang masih kecil.



Gambar 2.38 Contoh Ilustrasi dengan Sudut Pandang Mata Semut

Sumber: Ghozalli (2020)

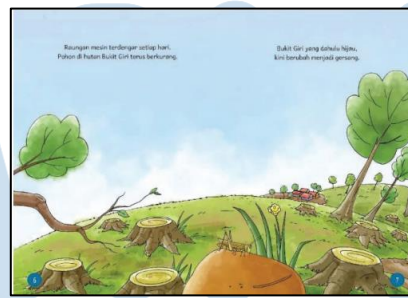
Apabila memfokuskan ke suatu objek, sudut pandang mata semut ini juga dapat menampilkan efek latar yang luas.

- c. Sejajar, sudut pandang paling umum digunakan oleh ilustrator. Sudut pandang ini menampilkan gambaran situasi sejajar dengan mata.



Gambar 2.39 Contoh Ilustrasi dengan Sudut Pandang Sejajar
Sumber: Ghozalli (2020)

- d. Jauh/*zoom out*, untuk memperlihatkan latar situasi yang luas. Penggunaan sudut pandang ini agar pembaca dapat melihat detail yang berkaitan dengan cerita. Posisi sudut pandang dapat menggunakan mata semut, mata burung, maupun mata sejajar tergantung tujuannya.



Gambar 2.40 Contoh Ilustrasi dengan Sudut Pandang *Zoom*

Out

Sumber: Ghozalli (2020)

Dengan menggunakan sudut pandang *zoom out*, ilustrasi dapat menampilkan gambaran suasana dan perbandingan ukuran dari sudut pandang tertentu.

- e. Fokus/*Zoom In*, sudut pandang fokus merupakan sudut pandang yang menekankan perhatiannya pada sesuatu. Tujuan sudut pandang ini agar pembaca tidak melewatkan hal penting dalam cerita.

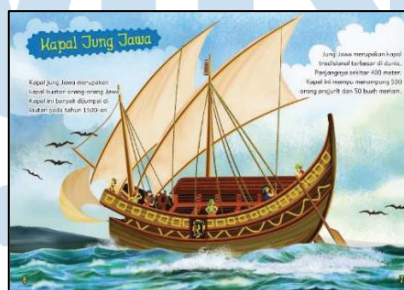


Gambar 2.41 Contoh Ilustrasi dengan Sudut Pandang *Zoom In*

Sumber: Ghozalli (2020)

- f. Konsep, Gaya, dan Nada Cerita

Dalam membuat sebuah ilustrasi buku cerita, ilustrator berperan penting untuk menyampaikan ide penulis dalam bentuk visual. Ilustrasi membutuhkan sebuah perencanaan konsep dan gaya gambar yang mengikuti nada cerita penulis. Perencanaan konsep dan gaya ilustrasi dapat dilakukan di awal pengerjaan sketsa maupun pada tahap pewarnaan.



Gambar 2.42 Contoh Ilustrasi dengan Konsep dan Gaya

Sumber: Ghozalli (2020)

Berdasarkan contoh gambar di atas, terlihat sebuah ilustrasi kapal yang memiliki gaya visual

realisme. Gambar tersebut dapat memberikan deskripsi seperti apa bentuk kapal dan suasananya saat di tengah laut.

- g. Komposisi, mengatur tata letak setiap objek dengan memberikan penekanannya. Hal paling dasar dalam komposisi ialah pengaturan tata letak teks dan ilustrasinya. Terdapat beberapa poin penting dalam mengatur komposisi, yaitu ruang teks dan ilustrasi, ruang bernapas, dan alur baca.
- h. Titik Fokus, agar mata pembaca dapat langsung tertuju pada objek/karakter/aksi penting sesuai ceritanya. Untuk menghasilkan titik fokus, ilustrator harus mengatur komposisi dari setiap elemen-elemen dalam ilustrasinya.



Gambar 2.43 Contoh Ilustrasi yang Menggunakan Titik Fokus Objek

Sumber: Ghozalli (2020)

Berdasarkan contoh gambar di atas, dapat dilihat bahwa ilustrator membuat beruang dengan baju biru menjadi titik fokusnya. Pembaca dapat menangkap pusat titik fokus dengan menggunakan teori ruang dan geometris karena semua mata karakter dalam satu halaman *spread* tertuju pada beruang.



Gambar 2.44 Contoh Ilustrasi yang Menggunakan Titik Fokus Warna

Sumber: Ghozalli (2020)

Selain menggunakan objek, titik fokus juga dapat ditentukan berdasarkan penggunaan warna. Seperti contoh gambar di atas, terlihat bahwa ilustrator menggunakan warna kuning yang menyorot seorang perempuan sehingga pembaca dapat memusatkan perhatiannya ke bayangan perempuan dan bayangan yang dihasilkan.

- i. Emosi, tidak hanya melalui wajah karakter, namun juga melalui nuansa warna (gelap/terang) dan sudut pandangnya.
- j. *Tangent*, dua bidang yang batas luarnya bersentuhan dan dapat menimbulkan berbagai persepsi pembaca. Contohnya seperti dua halaman *single* dalam satu *spread* dengan ilustrasi adegan berbeda, namun menampilkan persepsi bahwa kedua ilustrasi saling tersambung.
- k. Garis Tengah dan Margin, elemen penting dalam dunia percetakan. Garis tengah akan sangat berbahaya bagi ilustrasi yang menggunakan halaman *spread*. Sehingga, ilustrator perlu untuk menghindari peletakan objek gambar dan teks di tengah maupun di bagian pinggir buku.



Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi yang Memperhatikan Garis Tengah dan Margin

Sumber: Ghozalli (2020)

Gambar di atas merupakan salah satu contoh ilustrasi halaman *spread* yang baik karena walaupun terdapat banyak objek berupa wajah manusia, namun tetap memperhatikan agar wajah tidak terpotong dan jauh dari margin.

2.3.3.7 Desain Sampul Buku Cerita Anak

Idealnya sampul buku, terutama *picture book* berisikan sampul depan (judul buku, nama penulis/ilustrator), sampul belakang (sinopsis cerita, logo, dan detail penerbit), punggung buku (nama penulis/ilustrator, judul buku, dan logo penerbit). Logo penerbit yang dicantumkan pada sampul buku merupakan elemen tambahan yang tidak boleh mengganggu estetika desain sampul. Terdapat beberapa aspek dalam pembuatan sampul (Ghozalli, 2020), yakni kemenarikan (bertujuan agar buku terlihat jelas karena memiliki ciri khasnya sendiri dibandingkan buku-buku lainnya), kejelasan (judul dan sinopsis yang tercantum dapat dimengerti oleh audiens), dan mengundang rasa ingin tahu (merepresentasikan isi buku yang dapat mengundang pembaca).

Selain itu, tentunya juga terdapat beberapa poin yang perlu dihindari dalam sampul buku cerita anak, yaitu huruf judul yang sulit dibaca, judul yang bertabrakan, dan terlalu banyak elemen yang tidak sesuai dengan isi buku cerita.

2.3.3.8 Desain Kemasan (*Packaging*)

Kemasan merupakan sebuah kegiatan merancang dan memproduksi bungkus sebuah barang yang meliputi desain dan pembuatan bungkus produk (Kotler & Armstrong, 2012). Fungsi utama sebuah kemasan ialah untuk melindungi kualitas produk. Pemilihan tampilan (bahan, visual, dll) dan ukuran kemasan ini bergantung pada kepentingan atau kebutuhan produk itu sendiri.

Terdapat beberapa jenis kemasan, yakni kemasan primer (botol minuman), sekunder (karton untuk menyatukan botol minuman, kotak sereal, dll), dan tersier (kotak kayu/*box* untuk kebutuhan pengiriman).

2.3.3.9 Bentuk Dasar Ilustrasi pada *Picture Book*

Ilustrasi dalam bahasa latin *illūstrō* merupakan sebuah gambar yang bertujuan memperjelas sesuatu. Adapun menurut KBBI, ilustrasi (ilus•tra•si) merupakan gambar, foto, lukisan, desain, ataupun diagram yang berguna untuk memperjelas isi buku, tulisan, dan sebagainya. Selain itu, Ghozalli (2020) mengungkapkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar bercerita yang memiliki konten. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah semua bentuk karya yang dihasilkan/dikreasikan menggunakan teknik baik secara manual maupun digital oleh ilustrator. Terdapat bentuk-bentuk dasar ilustrasi yang dapat ditemukan pada buku cerita anak, terutama *picture book*. Berikut 3 bentuk dasar ilustrasi tersebut.

1. *Spread*, ilustrasi yang tersebar untuk mengisi 2 halaman sekaligus, yaitu kiri dan kanan buku (1 bukakan halaman buku). Adanya penggunaan *spread* ini bertujuan untuk menampilkan tekanan pada suatu adegan cerita dengan harapan pembaca menghabiskan waktu lebih lama dalam mengamati ilustrasinya. Ilustrasi *spread* yang memenuhi area disebut juga dengan *full bleed*.


2. *Single*, jenis ilustrasi yang memenuhi atau mengisi hanya satu halaman dalam 1 bukaan. Ilustrasi dapat memenuhi halaman hingga ketepian (*full bleed*). Jenis ini berguna untuk menekankan perbedaan adegan antar halaman, sehingga pembaca dapat memahami setiap adegannya.
3. *Spot*, halaman dengan ilustrasi lepasan yang memiliki ukuran bervariasi, namun lebih kecil dari satu halaman. Biasanya latar belakang pada halaman *spot* tidak menampilkan ilustrasi rumit karena ingin menyorot aktivitasnya.
4. Variasi, gabungan dari ketiga jenis ilustrasi sebelumnya dengan menyesuaikan kebutuhan cerita.

2.3.3.10 Target Pembaca

Target pembaca buku cerita anak disesuaikan berdasarkan usianya (Ghozalli, 2020). Hal ini dikarenakan pertimbangan mengenai tumbuh kembang setiap anak yang berbeda-beda berdasarkan usianya. Diperlukannya perhatian khusus agar dapat menghasilkan bahan literasi yang tepat sasaran. Pembagian target pembaca berdasarkan Usia, sebagai berikut.

Tabel 2.2 Pembagian Target Pembaca berdasarkan Usia

Jenjang	Keterangan
Prabaca 1	Usia 1–3 tahun, jenjang memberi stimulus perkembangan fisiologis dan psikologis dasar melalui bimbingan. Model buku tegar (<i>board book</i>), buku kain, buku bergambar, tanpa kata, berukuran bebas, terdiri dari 8–12 halaman, 90% gambar, jenis font <i>sans serif</i> .
Prabaca 2	Usia 4–6 tahun, jenjang mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana. Model buku bergambar, buku tegar (<i>board book</i>),



	buku kain, buku bergambar, dan buku <i>pop up</i> . Terdiri dari 1–3 kata konkret per halaman, berukuran bebas, terdiri dari 8–16 halaman, 90% gambar, jenis font <i>sans serif</i> minimal 28pt.
Membaca Dini	Usia 7 tahun, jenjang mengembangkan kemampuan belajar melalui simbol dan lingkungan sekitar. Model buku bergambar dengan teks dan tanpa bab, buku aktivitas, ukuran bebas, terdiri dari 16-32 halaman, 70% gambar, jenis font <i>sans serif</i> minimal 18pt.
Membaca Awal	Usia 8–9 tahun, jenjang mengembangkan kemampuan membaca, memahami alur tulisan dan lingkungan sekitar. Model buku dengan bab, novel awal, buku teks bergambar, ukuran buku A5, A4, B4, terdiri dari 16–48 halaman, 50–70% gambar, jenis font <i>sans serif</i> minimal 14pt.
Membaca Lancar	Usia 10–12 tahun, jenjang mengembangkan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum dan belajar mandiri. Model buku pengetahuan sederhana, aktivitas, biografi sederhana, novel, memakai foto, ukuran buku A5, A4, B5, terdiri dari 32-96 halaman, 20–70% gambar, jenis font bebas minimal 12pt.
Membaca Lanjut	Usia 13–15 tahun, jenjang mengembangkan penguasaan konsep dasar dan menguatkan minat bakat. Model buku pengetahuan, biografi, fiksi, referensi, ilustrasi foto, gambar, atau grafik, ukuran buku proporsional, jenis font bebas minimal 12pt.
Membaca	Usia 16–18 tahun, jenjang mengembangkan

Mahir	kompetensi ilmu dasar dan analisis. Model buku pengetahuan, biografi, fiksi, novel grafis, komik, referensi, ukuran buku proporsional, jenis font bebas minimal 11pt.
Membaca Kritis	Usia 18 tahun ke atas, jenjang menguasai ilmu, kecakapan hidup, kompetensi kerja, dan bersosialisasi dalam masyarakat. Model buku pengetahuan, biografi, fiksi, novel grafis, dll, ukuran buku proporsional, jenis font bebas minimal 11pt.

2.4 Struktur Cerita

Storytelling merupakan salah satu tradisi manusia dalam menceritakan sebuah kejadian. Dalam menulis cerita, baik cerita pendek, scenario, non fiksi, hingga puisi naratif, sebagian besar cerita mengikuti pola yang cukup sederhana yang disebut Piramida Freytag. Dalam merancang sebuah cerita, diperlukannya struktur agar dapat menghasilkan cerita yang kuat dan menarik. Glatch (2020), menjelaskan struktur cerita Piramida Freytag, sebagai berikut.

- 2.4.1 **Exposition**, bagian awal cerita yang memperkenalkan latar tempat dan karakter, seperti kebiasaan, aktivitas, dan lainnya.
- 2.4.2 **Rising action**, bagian munculnya konflik permasalahan.
- 2.4.3 **Klimaks**, bagian konflik memuncak dan penentuan nasib karakter.
- 2.4.4 **Falling action**, bagian setelah klimaks (apakah konflik terselesaikan atau ada masalah baru)
- 2.4.5 **Resolution**, bagian akhir cerita, menampilkan solusi akhir dan keadaan final.

2.5 Perancangan Karakter

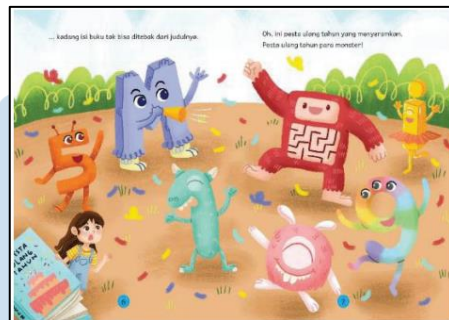
Berdasarkan buku Panduan Ilustrasi Cerita Anak, Ghozalli (2020) menjelaskan bahwa tahap penting lainnya dalam merancang sebuah buku ialah perancangan karakter yang kuat. Berikut adalah tahapan menggali visual karakter:

2.5.1 Riset Karakter

Riset ini dilakukan agar desainer memiliki acuan atau referensi visual mengenai jenis kelamin, usia, latar waktu, budaya, lokasi, hingga sifat dan kebiasaan karakter berdasarkan ceritanya.

2.5.2 Bermain Bentuk

Pembuatan karakter perlu memikirkan gaya ilustrasi bersifat realis atau tidak. Pertama, ilustrator dapat bermain bentuk-bentuk dasar, seperti bulat, segitiga, dan kotak. Bentuk bulat merepresentasikan ramah dan suka bermain, layaknya bola yang dipantulkan terlihat empuk dan menggemaskan. Selain itu, segitiga yang tajam di setiap sudutnya, merepresentasikan taring tajam/ujung pisau. Segitiga memiliki karakter yang bersifat agresif. Apabila bentuk karakter berupa segitiga, biasanya memiliki sifat yang licik.

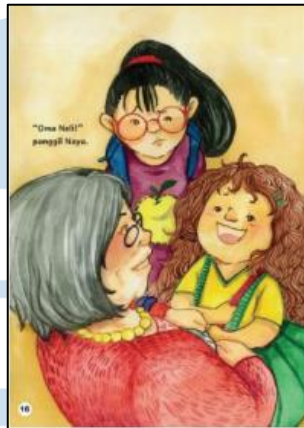


Gambar 2.46 Contoh Ilustrasi Karakter Bentuk Segitiga, Bulat, dan Kotak

Sumber: Ghozalli (2020)

Bentuk kotak juga dapat digunakan dalam pembuatan sebuah karakter. Karakter yang memiliki bentuk dasar kotak merepresentasikan sifat karakter yang pendiam dan tenang namun memiliki kekuatan.

2.5.3 Ciri Khas Karakter



Gambar 2.47 Contoh Ilustrasi Ciri Khas Karakter

Sumber: Ghozalli (2020)

Karakter utama harus terlihat lebih unik dibandingkan dengan karakter lainnya. Ilustrator dapat menggunakan warna atau aspek-aspek yang berbeda agar karakter utama lebih *stand out*. Seperti pada gambar 2.47, dapat terlihat jelas bahwa setiap karakter memiliki ciri khasnya masing-masing.

2.5.4 Sketsa Emosi



Gambar 2.48 Contoh Sketsa Emosi Karakter

Sumber: Ghozalli (2020)

Emosi karakter yang dimaksud ialah emosi yang dirasakan karakter dengan berbagai perilaku yang dilakukan karakter termasuk kebiasaan-kebiasaannya. Pada gambar 2.48, terlihat berbagai macam emosi karakter.

2.5.5 Permainan Gaya Gambar dan Warna



Gambar 2.49 Contoh Gaya Visual dan Pewarnaan Karakter

Sumber: Ghozalli (2020)

Yang terakhir yaitu ilustrator perlu memilih gaya gambar dan warna agar selaras dengan nada cerita. Pada gambar 2.49, terlihat berbagai penggambaran karakter dengan gaya khas yang senada dengan sifat, kebiasaan, dan jalan ceritanya.

2.6 Pendidikan atau Edukasi

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pendidikan merupakan sebuah upaya terencana yang bertujuan untuk mewujudkan situasi dan proses belajar terencana agar dapat mengembangkan potensi peserta didik dan mendapatkan kecerdasan, akhlak, kepribadian, keterampilan, hingga intelektual. Pendidikan terbagi menjadi 3, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan sebuah upaya pendidikan tersusun dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Lalu, pendidikan nonformal merupakan sebuah upaya pendidikan di luar pendidikan formal (di luar sekolah). Biasanya pendidikan ini dilakukan agar mendapatkan ilmu baru di luar mata pelajaran sekolah, seperti piano, menari, dan lainnya. Yang terakhir, pendidikan informal merupakan pendidikan yang diterapkan di lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Pada sebuah pendidikan baik formal maupun informal, terdapat guru yang merupakan pendidik untuk membentuk jiwa, watak, hingga kepribadian anak. Guru menjadi pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan hingga mengevaluasi peserta didik. Selain itu, pendidik juga sebagai sosok penguat dasar pengetahuan dan karakter agar anak memiliki kebiasaan yang baik.

2.6.1 Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang digunakan manusia sepanjang kehidupannya agar dapat memiliki perubahan kehidupan maupun ilmu pengetahuan (Sutarti, 2018). Adanya pendidikan, dapat membantu manusia menjadi cerdas dan pintar. Namun, pendidikan yang harus dimiliki oleh manusia bukan hanya pendidikan intelektual saja, melainkan pendidikan karakter juga harus diketahui dan dilakukan oleh manusia. Sutarti (2018) pada bukunya yang berjudul Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini, menambahkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu bentuk kegiatan menanamkan nilai-nilai karakter agar setiap individu memiliki akhlak yang baik dan mampu mengembangkan potensi dalam diri.

2.6.1.1 Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Usia dini menjadi usia yang paling tepat untuk mengajarkan anak mengenai pendidikan karakter karena usia ini merupakan usia kritis dan anak mampu menyerap informasi 80% dengan baik. Pembentukan karakter dan kepribadian anak sangat ditentukan pada usia anak yaitu 0-6 tahun (Sujiono, dalam Khadijah, 2017). Penanaman pendidikan karakter pada anak usia dini berperan sangat penting karena apabila mengalami kegagalan, maka akan berdampak pada terbentuknya pribadi yang bermasalah pada saat tumbuh dewasa. Oleh karena itu, beberapa hal pendidikan karakter yang dapat ditanamkan pada anak usia dini, yakni beriman kepada Tuhan yang Maha Esa, disiplin, inisiatif dan inovatif, bertanggung jawab, jujur dan bersahaja, semangat dan berkemauan keras, mandiri, sopan santun dan tertib, tangguh dan ulet, cinta kebersihan dan keindahan, rajin, dan peduli dengan sesama.

2.6.1.2 Tujuan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Tuhana mengatakan bahwa tujuan pendidikan karakter anak usia dini yaitu untuk mendorong lahirnya anak-anak yang baik (Hadisi, 2015). Dengan karakter yang baik, anak dapat tumbuh dengan kapasitas dan komitmen terbaik dalam melakukan banyak

hal. Sehingga, anak dapat memiliki arah hidup yang jelas. Pendidikan karakter dapat dinyatakan berhasil apabila anak dapat berperilaku dan terbiasa untuk melakukan hal-hal yang baik, apabila tidak melakukannya, maka anak akan merasa bersalah. Dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter berhasil apabila kebiasaan baik telah menjadi naluri.

2.7 Anak Usia Dini

Anak usia dini dapat didefinisikan sebagai anak sejak dalam kandungan hingga usia 6 tahun, seperti yang tertera pada Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 60 tahun 2014 Pasal pertama.

2.7.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang sebanding dengan kata *knowing* yaitu mengetahui. Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan dan daya berpikir. Pudjiati & Masykouri (dalam Khadijah, 2017) berpendapat bahwa kognitif juga dapat diartikan sebagai kecakapan berpikir atau kecerdasan seseorang dalam mempelajari keahlian dan konsep baru, memahami kondisi lingkungannya, dan menggunakan daya ingat untuk menyelesaikan persoalan-persoalan. Perkembangan kognitif merujuk kepada kemampuan seseorang dalam mengetahui dan memahami sesuatu (Maslihah, dalam Khadijah, 2017). Sedangkan, proses kognisi yaitu proses seseorang dalam mengetahui sesuatu (Berk, dalam Khadijah, 2017).

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan dimana anak mulai peka dalam menerima berbagai stimulus dan pengetahuan di lingkungan sekitarnya. Masa ini disebut juga periode sensitif (Montessori, dalam Khadijah, 2017). Pada masa inilah anak siap menanggapi dan mewujudkan semua pembelajaran yang berdasarkan pola perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan berpikir anak dalam memahami lingkungannya sehingga anak dapat memperoleh banyak pengetahuan.

2.7.1.1 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Anak Usia Dini

Perkembangan setiap anak memiliki persamaan dan perbedaannya, dimana perasamaannya yaitu pola tumbuh kembang anak yang sama (balita, kanak-kanak, remaja, puber, dan seterusnya), sedangkan perbedaannya yaitu keadaan atau sifat khusus setiap individu. Menurut kelompok psikometrika radikal (dalam Khadijah, 2017), perkembangan kognitif anak 90% ditentukan berdasarkan faktor hereditas/penurunan sifat (keturunan) dan juga pengaruh lingkungan. Sedangkan penganut paedagogis radikal meyakini bahwa pendidikanlah yang justru memiliki pengaruh besar ketimbang hereditas yang hanya memberikan kontribusi 15-20% terhadap perkembangan kognitif anak. Berdasarkan dua pendapat tersebut maka dapat dipastikan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain.

1. Faktor Hereditas, sebuah keadaan genetik yang diwariskan oleh induk kepada keturunannya sehingga seorang individu akan memiliki karakter mirip atau sama seperti induknya (Amini & Naimah, 2020). Namun, menurut Witherington, hereditas merupakan sebuah keadaan penurunan sifat atau benih dari generasi ke generasi berikutnya melalui plasma benih, sehingga bukan dalam bentuk watak atau tingkah lakunya melainkan struktur tubuhnya (Fathurrohman, n.d.).

Berdasarkan penelitian Erlenmeyer Kimling dan Jarvik pada tahun 1963, didapatkan bahwa anak cenderung memiliki IQ relatif sama atau lebih dari orang tuanya. Sedangkan menurut penelitian Jenks pada 1972 dan Munsinger pada 1978, didapatkan bahwa IQ anak biasa lebih tinggi dibandingkan IQ orang tuanya.

Oleh karena itu, anak memiliki potensi memiliki kemampuan kognitif normal maupun di atas normal.

2. Faktor Lingkungan. Lingkungan sangat menentukan tingkat kognitif seseorang. Berdasarkan penelitian Kamin pada tahun 1978, didapatkan bahwa anak-anak angkat yang hidup di dalam lingkungan yang baik dapat mengalami peningkatan IQ walaupun tidak ada hubungan genetik dengan lingkungannya. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua, yaitu keluarga dan sekolah.

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi seluruh individu karena sejak anak dalam kandungan dan lahir berada di lingkungan keluarga. Peran keluarga sangatlah penting dalam mendidik keturunannya untuk memiliki pribadi yang utuh. Sebagaimana dikatakan oleh William Bennet dan Megawangi (2004), bahwa baik atau tidaknya fisik, psikis, dan pendidikan anak tergantung pada baik atau tidaknya lingkungan keluarga. Menurut Covey (dalam Khadijah, 2017), terdapat 4 prinsip peranan keluarga, yakni *modelling* (*example of trustworthiness*), dimana orang tua menjadi sebuah contoh yang sangat kuat bagi anak; *mentoring*, yang merupakan kemampuan dalam membangun hubungan dan pemberian emosi serta perlindungan secara jujur, pribadi, dan tidak bersyarat sehingga orang tua menjadi sumber pertama perkembangan perasaan sang anak; *organizing*, dimana keluarga sebagai tempat kerjasama dalam rangka membantu memenuhi dan menyelesaikan kebutuhan keluarga; *teaching*, dimana orang tua berperan sebagai pengajar tentang berbagai hal dasar kehidupan.

Selanjutnya, lingkungan sekolah menjadi lingkungan dengan peranan penting kedua setelah keluarga bagi anak dalam mengembangkan kognitifnya. Sekolah yang merupakan lembaga formal bertanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak terutama perkembangan berpikir (Khadijah, 2017).

2.7.1.2 Metode Pembelajaran Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sanjaya (dalam Khadijah, 2017), berpendapat bahwa metode merupakan cara/sistem yang dapat digunakan untuk menjalankan sebuah rencana yang telah disusun agar mencapai tujuan optimal. Metode dapat digunakan untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar. Pengajar/komunikator dapat menggunakan metode pembelajaran dalam mengelola pembelajaran agar anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, metode pembelajaran memegang peran penting untuk mendapatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Adapun ciri-ciri metode pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar menurut Fathurrohman & Sutikno (dalam Khadijah, 2007), yaitu bersifat fleksibel dan daya tarik yang sesuai dengan anak, bersifat fungsional, tidak mengurangi dan melebih-lebihkan materi, memberikan keleluasaan menyuarakan pendapat bagi anak, dan mampu menempatkan pengajar dalam posisi yang tepat dan terhormat selama proses belajar mengajar. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kognitif anak usia dini, yakni metode bermain, bercerita, karya wisata, eksperimen, tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan mengucap syair.

2.7.1.3 Media Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Media yang merupakan sebuah alat perantara dalam menyampaikan informasi belajar dapat sangat bermanfaat dalam

proses pengembangan kemampuan kognitif anak. Untuk menentukan media pembelajaran anak usia dini terdapat karakteristik dan syarat tertentu agar pemberian informasi dapat efektif. Berikut syarat-syarat media dalam pembelajaran pengembangan kognitif anak usia dini, yaitu menarik (banyak warna, bentuk yang unik), tumpul bentuknya, ukuran sesuai untuk anak usia dini, tidak membahayakan anak, dan dapat dimanipulasi (Khadijah, 2017). Selain itu, ada juga syarat yang harus dipenuhi dalam memanfaatkan media pembelajaran, yaitu media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, media dapat dilihat maupun didengar, media sesuai dengan kondisi individu anak, dan media merupakan perantara proses pembelajaran.

Adapun beberapa jenis media yang dapat digunakan oleh anak usia dini dalam kegiatan bermain sekaligus belajar mengembangkan kognitif anak, mulai dari balok/kotak bangunan, kotak huruf, papan pengenalan warna, papan panel, papan geometris, hingga buku-buku cerita (Khadijah, 2017).

2.7.2 Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan motorik merupakan perkembangan kemampuan fisik manusia dalam mengontrol gerakan tubuh (Fitriani, 2018). Motorik dikendalikan oleh gerakan tubuh yang dikontrol melalui pusat saraf, urat saraf, dan otot manusia. Perkembangan motorik terbagi menjadi 2, yaitu motorik kasar (melibatkan otot-otot besar) dan motorik halus (melibatkan otot-otot kecil). Contoh kegiatan anak usia dini dalam menggunakan motorik kasar, ialah berlari, melompat, melempar, dan yang lainnya. Sedangkan, kegiatan motorik halus yaitu kegiatan yang biasanya menggunakan koordinasi tangan dan mata, seperti menggambar, menulis, dan menggunting. Menurut Suyanto, dari beberapa penelitiannya, bahwa bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik anak usia dini karena memberikan ruang bebas pada anak (Fitriani, 2018).

Menurut Santrock pada Fitriani (2018), pada usia anak 3-4 tahun, anak cenderung lebih senang menggunakan motorik kasarnya. Memperlihatkan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dapat memberikan rasa bangga dengan diri sendiri. Lalu, di usia 5-6 tahun, anak masuk ke fase berpetualang, seperti dapat berlari cepat. Motorik halus pada anak usia 3-6 tahun sudah lebih matang ketimbang anak usia 0-2 tahun. Anak mampu menggunakan jari tangannya untuk mengambil, membuat, memotong hingga menulis huruf menggunakan tangannya. Penggunaan motorik halus dalam melakukan kegiatan dapat melatih ketelitian, mengembangkan kreativitas dan imajinasi, memupuk pengamatan, pendengaran serta daya pikir.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA