

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Aktivitas

Buku merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membaca dan menambah wawasan seseorang. Namun, terdapat beragam jenis buku dengan fungsi dan tujuan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang ingin disampaikan. Salah satunya adalah buku aktivitas yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran dengan melibatkan seseorang melakukan kegiatan di dalamnya (Riawan *et al.*, 2020, h.97). Buku aktivitas merupakan sebuah buku yang di dalamnya menawarkan beragam kegiatan interaktif seperti menggambar, mewarnai, membuat garis, menempel, dan sebagainya (Vidhyanti & Agustin, 2021, h.200). Konten yang hadir berbentuk ilustrasi, gambar, dan instruksi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Rybak (2022) juga menyatakan bahwa isi dari buku aktivitas memuat teks yang sedikit, ilustrasi, instruksi, dan ruang kosong yang dapat diisi oleh penggunanya.



Gambar 2.1 Buku Aktivitas Anak
Sumber: <https://cikalaksara.com...>

Pada umumnya, buku aktivitas dibuat dengan tujuan untuk membantu tumbuh kembang anak-anak dan dirancang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Silawati *et al.*, 2021, h.6). Hal ini dikarenakan buku aktivitas dirancang untuk membuat anak sibuk dengan instruksi yang

disampaikan dalam proses pembelajaran dengan konsep bermain. Anak-anak dengan usia 2-12 tahun biasanya lebih suka melakukan proses pembelajaran dengan bermain (Tabrani, 2014, h.6). Penggunaan buku aktivitas ini dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan rasa antusias anak-anak dalam proses pembelajaran (Riawan *et al.*, 2020, h.97).

Berdasarkan studi yang telah dilakukan, anak dengan usia 5-6 tahun perlu diberikan media pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi kemampuannya dalam berimajinasi. Untuk menumbuhkan rasa antusias anak dalam proses pembelajaran menggambar, penulis menggunakan buku aktivitas sebagai media yang dirancang dalam tugas akhir ini. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat menuangkan imajinasinya secara optimal dengan mudah dan menyenangkan ketika proses pembelajaran menggambar berlangsung.

2.1.1 Jenis-jenis Kegiatan Buku Aktivitas

Buku aktivitas memiliki fitur multi-edukasi yang di fungsikan untuk mengedukasi serta menstimulasi kreativitas penggunanya (Vidhyanti & Agustin, 2021, h.198). Berdasarkan hal tersebut, maka buku ini ditujukan untuk mengajak penggunanya melakukan kegiatan atau aktivitas di dalamnya, sehingga terdapat beberapa jenis kegiatan yang dapat dilakukan. Beberapa jenis kegiatan menurut Vidhyanti dan Agustin (2021), menyatakan bahwa buku aktivitas menyediakan kegiatan yang dapat menstimulus penggunanya, seperti menggambar, menggunting, menebak, menulis, dan menempel.

Jenis-jenis kegiatan tersebut diperuntukan agar penggunanya merasa tertarik dan tidak cepat bosan (Silawati *et al.*, 2021, h.5). Melalui pemaparan terkait beragam jenis kegiatan di dalam buku aktivitas, penulis memfokuskan pada kegiatan menggambar sebagai aktivitas utama dalam perancangan ini. Hal ini dikarenakan menggambar merupakan sarana seorang anak dapat dengan mudah untuk menyampaikan ide ke dalam gambaran atau rupa dan melibatkan sensoris anak. Dengan kegiatan menggambar, kemampuan anak dalam berimajinasi dapat meningkat.

2.2 Ilustrasi Anak

Ilustrasi merupakan sebuah gambaran atau rupa yang memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan dari perancangannya (Pahlevi & Handriyotopo, 2024, h.14). Menurut Ghozalli (2020) dalam bukunya yang berjudul *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*, ilustrasi adalah hasil dari bentuk yang dibuat oleh seorang *illustrator* dengan menggunakan beragam teknik dan memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah makna dengan tujuan tertentu kepada masyarakat (h.9). Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan seniman dan desainer pada perancangan ilustrasi. Seniman biasanya merancang ilustrasi yang mengarah kepada penyampaian ekspresi yang bersifat personal. Sedangkan, ilustrasi yang dirancang oleh desainer akan mementingkan target atau audiensnya sebagai bagian pertimbangan dalam prosesnya. Hal ini dikarenakan informasi yang ingin dikomunikasikan harus bisa diterima dan dipahami dengan mudah oleh targetnya (h.18).

Dalam bukunya Male (2017), tahapan awal ketika merancang sebuah ilustrasi diperlukan proses analisa terlebih dahulu terkait masalah, target, topik, dan tujuannya (h.27). Proses tersebut akan menghasilkan pesan kontekstual yang dapat memberikan kesan tertentu serta mencapai tujuan komunikatifnya yang efektif. Hartono (2022) juga menyatakan bahwa keberhasilan ilustrasi dilihat melalui kualitas penyampaian pesan dan respon dari audiens (h.97).



Gambar 2.2 Ilustrasi Anak
Sumber: Male (2017)

Ilustrasi terhadap buku anak memiliki peran yang penting dalam mempengaruhi keinginan anak untuk membaca dan membuka buku tersebut. Hal

ini diakibatkan oleh aspek visual yang dapat membuat anak mulai berimajinasi dan membayangkan hal-hal berkaitan dengan dunia fantasi (Male, 2017, h.276). Maka dari itu, pendekatan kreatif yang digunakan oleh *illustrator* dalam merancang ilustrasi untuk buku anak disesuaikan dengan dunia fantasi anak-anak dan memiliki ciri khas yang unik (Salam, 2017, h.234). Pendekatan ini memiliki tujuan dalam menciptakan visual yang dapat menarik perhatian, memotivasi keterlibatan, serta merangsang imajinasi mereka. Dalam bukunya Male (2017), terdapat pembagian jenis ilustrasi pada buku sesuai dengan usia anak yaitu, pada usia 6 bulan hingga 2 tahun menyukai buku dengan visual yang lebih banyak dan interaktif, usia 2 hingga 5 tahun menyukai *pop-up book* dengan ilustrasi, usia 5 hingga 8 tahun menyukai ilustrasi dengan narasi yang berkembang, usia 8 hingga 12 tahun menyukai teks yang lebih banyak dibandingkan dengan ilustrasi, dan usia 12 tahun ke atas lebih menyukai buku yang memiliki materi dewasa-muda.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menggunakan ilustrasi sebagai sarana dalam menyampaikan konten visual pada buku aktivitas yang dirancang. Buku aktivitas ini juga disesuaikan dengan kategori usia anak 5-6 tahun yang menyukai ilustrasi dengan penggunaan narasi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah anak dalam memahami isi dari buku serta meningkatkan daya tarik mereka dalam pembelajaran menggambar.

2.2.1 Perancangan Karakter

Ghozalli (2020) dalam bukunya *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional* menyatakan bahwa pengembangan karakter secara visual dalam buku anak merupakan aspek penting untuk menarik perhatian (h.32). Selain itu, karakter dalam buku anak memiliki peran dalam membuat isi buku terasa hidup dan bermakna (Male, 2017, h.45). Perancangan karakter dalam buku tidaklah mudah, diperlukan *brainstorming* yang mendalam terkait *style* yang disesuaikan dengan ide dan konsep agar audiens dapat memahami isi buku dengan mudah dan memiliki gambaran (Hermanudin & Ramadhani, 2020, h.228).

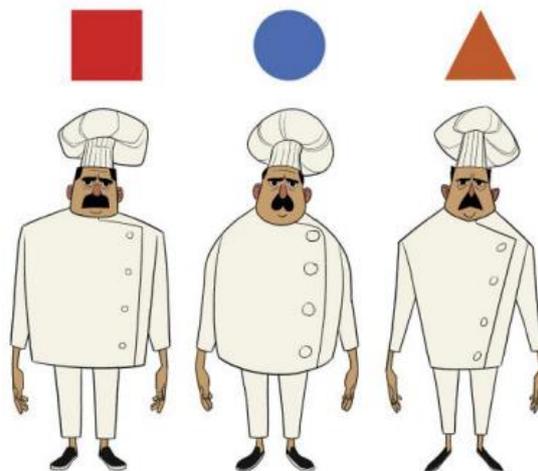


Gambar 2.3 Karakter
Sumber: Male (2017)

Ketika seorang *illustrator* merancang karakter di dalam buku anak, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan (Ghozalli, 2020, h.34). Berikut adalah penjabaran terkait tahapan dari perancangan karakter:

1. *Shape of Language*

Setiap karakter yang dibangun oleh penulis masing-masing memiliki sifat, usia, jenis kelamin, dan bentuk tubuh yang beragam. Dalam hal ini, seorang *illustrator* perlu menentukan bentuk dari karakter yang ingin dibangun untuk menggambarkan karakter tersebut. *Illustrator* dapat merancang karakter berdasarkan bentuk geometris ataupun bentuk yang serupa dengan realitanya.



Gambar 2.4 Bentuk Dasar Karakter
Sumber: The Character Designer (2019)

Berdasarkan gambar 2.4, terlihat bahwa terdapat perbedaan bentuk dasar mempengaruhi sifat dari karakter yang dirancang. Bentuk dasar kotak umumnya menggambarkan karakter yang memiliki sifat pendiam dan tenang. Kemudian bentuk dasar bulat menggambarkan karakter yang ramah dan menggemaskan. Terakhir adalah bentuk dasar segitiga yang menggambarkan sifat agresif dan licik. Dengan menggunakan bentuk geometris sebagai acuan dalam perancangan karakter, maka dapat mempermudah audiens membedakan karakter yang satu dengan yang lainnya.

2. Ciri Khas Karakter

Setelah *illustrator* merancang karakter, perlu diperhatikan bahwa penting untuk membuat masing-masing karakter yang ada di dalam narasi memiliki ciri khasnya. Biasanya perbedaan tiap karakter berada pada warna kulit, jenis rambut, hingga pakaian yang digunakan.



Gambar 2.5 Ciri Khas Karakter
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

Melalui contoh ilustrasi karakter di atas, perbedaan setiap karakter digambarkan melalui warna rambut, warna kulit, dan bentuk tubuh. Dengan memberikan ciri khas tersebut dapat membantu audiens dalam mengenali hingga membedakan masing-masing karakter.

3. Sketsa Emosi dan Posisi

Tahapan selanjutnya yang perlu dilakukan oleh *illustrator* adalah pembuatan sketsa karakter. Pada umumnya, sketsa yang dirancang adalah emosi serta posisi yang digunakan untuk mendukung cerita ataupun isi yang ada di dalam buku.



Gambar 2.6 Sketsa Emosi dan Posisi
Sumber: <https://design.tutsplus.com...>

Melalui proses ini, seorang *illustrator* dapat merancang karakter yang memiliki kesan hidup atau nyata, sehingga mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, dengan sketsa dapat membantu tahapan selanjutnya yaitu *coloring* dan *detailing*.

4. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Tahapan yang terakhir adalah proses mewarnai seluruh karakter yang sudah dirancang sketsanya. Pada umumnya, masing-masing *illustrator* memiliki *art style* yang berbeda.



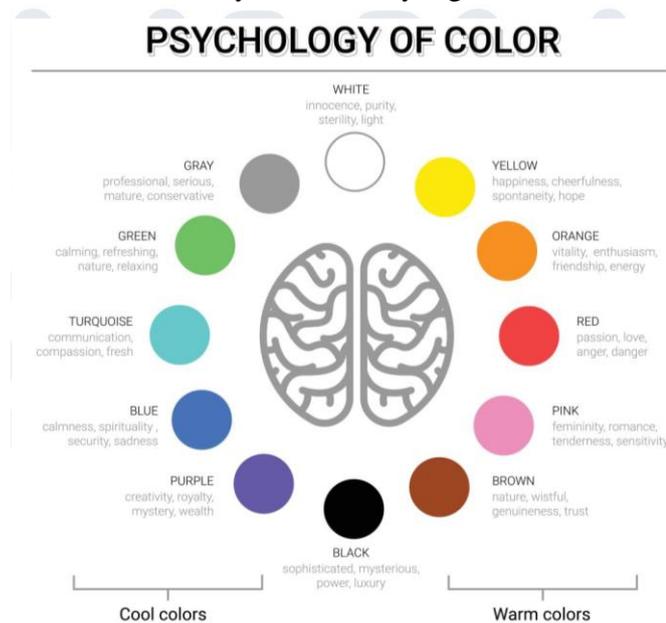
Gambar 2.7 Permainan Gaya Gambar dan Warna
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

Art style yang dimiliki setiap *illustrator* perlu diperhatikan kembali terhadap perancangan dari konsep cerita yang dibangun. Dengan begitu hasil akhir dari perancangan karakter dapat sesuai dengan target dan dapat dipahami oleh audiensnya secara optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menggunakan karakter untuk membantu membahasakan instruksi yang ada di dalam buku aktivitas menggambar kepada anak. Fungsi karakter difokuskan untuk menemani anak selama beraktivitas. Dengan begitu anak-anak akan termotivasi dan senang dalam setiap petualangan aktivitas yang ada di dalam buku ini.

2.2.2 Psikologi Warna

Warna merupakan elemen visual yang hadir melalui cahaya dan selalu ditemui di berbagai tempat dan situasi yang dialami oleh manusia. Dalam hal ini setiap warna memiliki maknanya masing-masing yang dinamakan sebagai psikologi warna (Paksi, 2021, h.91). Berdasarkan buku *Goethe's Theory of Colours*, Johann Wolfgang von Goethe menyampaikan bahwa seluruh warna memiliki kesan dan efek yang berbeda bagi manusia, biasanya anak-anak lebih menyukai warna yang bernuansa cerah (h.55).



Gambar 2.8 Psikologi Warna
Sumber: <https://rizvisual.com/psikologi-warna/>

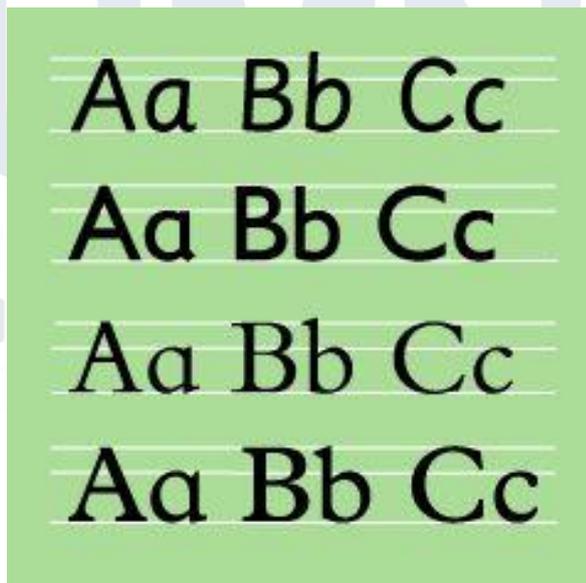
Menurut Holzschlag (2001), berikut adalah makna dari setiap warna-warna yang ada:

1. Putih yang memiliki makna terhadap sifat yang polos, kebajikan, kesucian, kedamaian, dan kebersihan.
2. Hitam yang memiliki dua makna di dalamnya, yang pertama adalah hitam melambangkan suasana yang gelap, suram, dan menyeramkan. Selain itu, melambangkan kemewahan, keamanan, kekuatan, dan kebijaksanaan.
3. Merah yang memiliki makna terhadap sifat seperti, percaya diri, kuat, semangat yang berapi, dan kasih sayang. Umumnya warna merah digunakan sebagai perlambangan dari warna darah, adanya darurat, api, dan kemarahan.
4. Kuning yang biasanya dipahami oleh anak-anak sebagai kebahagiaan. Hal ini dikarenakan warna ini melambangkan kehangatan, kebahagiaan, dan hal-hal yang positif.
5. Hijau yang memiliki dua makna di dalamnya. Pertama adalah makna positif yang melambangkan ketenangan dan kesegaran. Berikutnya, dalam hal negatif melambangkan penyakit, hal yang aneh, menjijikan dan menyeramkan.
6. Biru yang memiliki dua makna juga di dalamnya. Pertama melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kesegaran. Kemudian, melambangkan kesan dingin dan tidak ramah.
7. Oranye yang memiliki makna terhadap sifat yang positif seperti ceria, energi yang positif, dan keramahan terhadap seseorang.
8. Ungu adalah warna yang melambangkan hal-hal yang mahal, anggun, dan sesuatu yang canggih.
9. Merah muda adalah warna yang memiliki makna akan hal-hal yang romantis, seperti kasih sayang, kenyamanan, hubungan, simpati, feminim, dan kebaikan.
10. Cokelat yang melambangkan ketaguhan, kejujuran, lingkungan, ketaatan, kesadaran, dan stabilitas.

Melalui pemaparan di atas, penulis memahami bahwa anak-anak cenderung menyukai warna yang cerah. Hal ini dikarenakan fase anak-anak memiliki karakteristik ceria dan bahagia. Maka dari itu, penulis menggunakan warna-warna cerah, kontras, dan *colorful* dalam perancangan buku aktivitas anak untuk menstimulasi imajinasi dalam proses pembelajaran menggambar. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan antusiasme anak dalam membuka buku dan melakukan aktivitas di dalamnya.

2.2.3 Tipografi Anak

Dalam perancangan buku, tipografi menjadi salah satu elemen visual yang penting dan perlu diperhatikan. Terutama bila target yang ditentukan adalah anak-anak. Menurut Landa (2019), tipografi merupakan teknik dalam mendesain huruf, teks, atau angka dengan tujuan mempermudah dan menarik audiens dalam memahami dan membaca tulisan tersebut (h.35). Terdapat dua prinsip yang perlu diperhatikan dalam tipografi. Pertama adalah *legability*, yaitu tingkatan dari kemudahan pembaca dalam mengenali huruf yang satu dengan yang lainnya. Selanjutnya adalah *readability*, yaitu tingkatan dari kenyamanan pembaca dalam membaca suatu teks dari ukuran huruf, jenis huruf yang digunakan, spasi, dan lainnya.

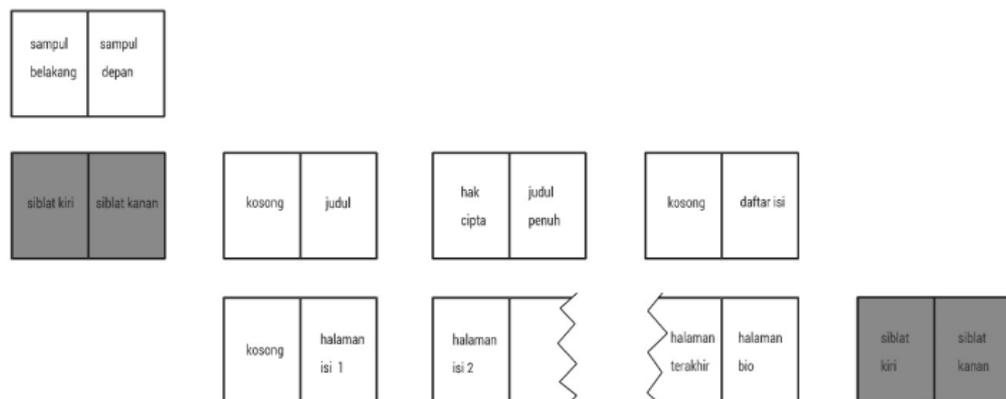


Gambar 2.9 Tipografi Anak
Sumber: <https://www.myfonts.com...>

Untuk merancang buku anak, pemilihan jenis huruf menjadi hal yang penting untuk membangun konsep dan citra dari buku tersebut (Kusrianto, 2009, h.191). Usia anak-anak adalah tahapan mereka mulai mengenali huruf, bentuk, benda, dan sebagainya. Maka dari itu, penting untuk menggunakan jenis huruf yang keterbacaan dan kejelasan dari hurufnya mudah dipahami bagi mereka. Berdasarkan hal tersebut, penulis menyesuaikan jenis huruf yang digunakan di dalam buku aktivitas menggambar ini agar instruksi dan informasi yang disediakan mudah dipahami oleh anak-anak.

2.2.4 Anatomi Buku Anak

Dalam perancangan buku anak, diperlukan struktur dari isi buku yang jelas untuk mempermudah proses perancangan berjalan dengan baik dan tersusun sesuai dengan yang direncanakan (Gozalli, 2020, h.86). Selain itu, dengan adanya anatomi buku ini dapat mempermudah penerbit selama proses pencetakan dan memastikan bahwa elemen-elemen yang ada pada buku tidak hilang. Biasanya buku anak memiliki anatomi yang lebih sederhana dari buku lainnya. Hal ini dikarenakan buku anak memiliki penyampaian cerita yang mudah dan lebih fokus terhadap aspek visual seperti ilustrasi, jenis *font*, dan warna untuk menarik perhatian anak-anak.



Gambar 2.10 Anatomi Buku Anak
Sumber: Gozalli (2020)

Berdasarkan gambar 2.7 di atas, berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan anatomi:

1. Perancangan buku diawali dengan membuat halaman untuk daftar isi. Namun, biasanya daftar isi diperlukan bila buku tersebut memiliki bab atau *chapter* lebih dari satu.
2. Terdapat halaman yang difokuskan untuk meletakkan biodata dari penulis, *illustrator*, *editor*, *graphic designer*, dan lainnya.
3. Halaman yang memuat judul dari isi buku tersebut.
4. Halaman yang memuat judul secara keseluruhan dengan nama perancangannya baik itu penulis, *illustrator*, logo penerbit, serta hak cipta dari buku tersebut.
5. Yang terakhir adalah tebaran sibat dan halaman judul yang digabung menjadi satu dengan halaman pertama. Hal ini dilakukan bila buku tersebut memiliki halaman yang terbatas.

Melalui pemaparan di atas, diketahui bahwa perancangan buku anak akan berjalan dengan baik bila menggunakan struktur anatomi buku. Penulis menggunakan struktur tersebut sebagai panduan atau acuan dalam perancangan buku aktivitas anak. Dengan begitu, setiap elemen yang dirancang di dalam buku dapat tersusun dengan rapih dan terstruktur. Harapannya perancangan ini berjalan lebih mudah dan tersusun dengan baik sesuai dengan tujuan utama dari perancangan buku aktivitas ini.

2.2.5 Format dan Ukuran Buku

Selanjutnya ada format dan ukuran dari buku yang perlu diperhatikan. Menurut Ghozalli (2020), hal yang mempengaruhi format dan ukuran buku biasanya berasal dari harga cetak dan efisiensi dari kertas yang digunakan (h.88). Terdapat tiga format buku yang biasanya sudah tersedia di penerbit sebagai berikut:

1. Vertikal merupakan format yang biasanya digunakan oleh penulis dan penerbit dalam membuat buku. Hal ini dikarenakan ukuran buku ini lebih mudah dalam proses pembuatannya dan ukuran yang biasanya digunakan adalah A4. Selain itu, buku dengan format vertikal lebih banyak dan mudah ditemukan di toko buku manapun.

2. Horizontal merupakan format yang jarang digunakan. Ketika penulis atau *illustrator* menggunakan format ini, biasanya difungsikan untuk menyampaikan cerita dengan gambar yang lebih banyak dengan bentuk horizontal. Seperti format vertikal, format ini biasanya juga dicetak dengan ukuran A4.
3. Kotak merupakan format yang sering digunakan setelah format vertikal. Hal ini dikarenakan format ini adalah format yang paling stabil dari aspek teks hingga gambar. Ukuran format kotak ini biasanya adalah 20 x 20 cm.

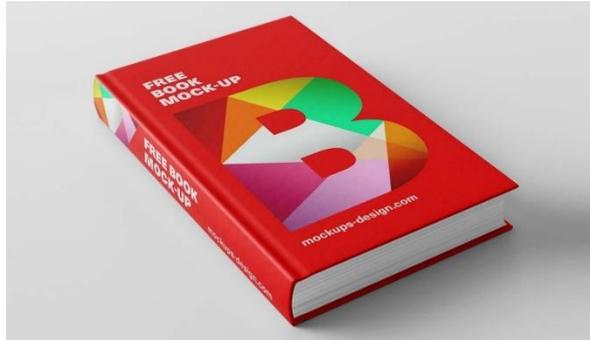
Berdasarkan format dan ukuran buku yang sudah dipaparkan, biasanya buku aktivitas anak hadir dengan format vertikal dan kotak. Dalam hal ini penulis akan menggunakan format kotak atau vertikal dalam perancangan buku aktivitas anak. Hal ini dikarenakan selama proses perancangan berlangsung, terdapat beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan. Tujuannya adalah agar konten yang disampaikan dari aspek teks hingga visual dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2.2.6 Jenis Penjilidan

Adapula proses penjilidan yang perlu dilakukan oleh penerbit untuk menjadikan buku seutuhnya (Ghozalli, 2020, h.89). Proses penjilidan ini memiliki tujuan untuk membuat buku menjadi seutuhnya. Hasil akhirnya adalah buku yang memiliki sampul buku. Berikut beberapa jenis penjilidan yang biasanya dilakukan oleh penerbit:

1. *Hardcover*

Buku yang menggunakan jilid *hardcover* biasanya digunakan pada bagian sampul buku menggunakan kertas karton tebal dan keras. Tujuan dari penggunaan *hardcover* adalah untuk melindungi isi di dalam buku agar lebih awet dan menjadi pelindung yang utama. *Hardcover* juga dapat dilaminasi agar memiliki ketahanan yang lebih lama. Berikut adalah contoh dari penggunaan *hardcover*.



Gambar 2.11 *Hardcover*
Sumber: <https://maxipro.co.id...>

Proses pembuatan *hardcover* ini adalah dengan cara menggabungkan kertas karton dengan kertas sampul yang sudah di cetak menggunakan lem khusus. Penggunaan jilid *hardcover* ini dapat memberikan kesan yang lebih eksklusif atau mewah pada buku. Selain kelebihanannya, ada pula kekurangan dari penggunaan jilid ini. Salah satunya adalah harga yang lebih mahal dan proses pembuatan yang lebih lama dari pada yang lainnya.

2. *Softcover*

Jenis penjilidan ini bisa disebut dengan *perfect binding* dengan menggunakan kertas karton sedang sehingga dapat ditebuk. Sampul ini juga dapat dilaminasi dengan menggunakan laminasi *doff* atau *glossy* untuk melindungi sampul dari goresan atau air. Penjilidan ini memberikan hasil yang fleksibel untuk pelindung bagian depan buku, karena memiliki ketebalan yang lebih tipis.



Gambar 2.12 *Softcover*
Sumber: <https://maxipro.co.id...>

Penggunaan sampul jenis ini juga memberikan kesan yang lebih ringan dan mudah dibawa daripada buku dengan *hardcover*. Jenis penjilidan ini menggunakan bahan yang lebih murah, sehingga harga produksi dengan penjilidan *softcover* dapat lebih murah dan cepat daripada *hardcover*. Selain itu, jenis jilid ini juga sering digunakan oleh penerbit, karena dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan.

3. Jilid Lem

Jenis penjilidan ini adalah proses setiap halaman dari buku yang digabung dan ditempel dengan lem panas pada punggung buku. Jilid lem ini juga biasa disebut dengan *perfect binding*, seperti *softcover*.



Gambar 2.13 Jilid Lem
Sumber: <https://maxipro.co.id...>

Jenis penjilidan ini biasanya digunakan oleh penerbit untuk mencetak novel, buku pembelajaran, dan majalah. Adanya jenis penjilidan lem ini dapat menghasilkan tampilan buku yang rapih dan memiliki kualitas yang kuat. Namun, kualitas kekuatan tidak sekuat dengan jenis penjilidan benang.

4. Jilid Benang

Jenis penjilidan benang merupakan proses setiap halaman digabung dengan menggunakan teknik jahit setiap lipatan dari satu lembar ke lembaran-lembaran berikutnya. Nama lain dari jenis penjilidan ini adalah *sewn binding*. Berikut adalah tampilan dari jilid benang.



Gambar 2.14 Jilid Benang
Sumber: <https://azagiprint.com...>

Kualitas kekuatan dari penggunaan jilid benang ini lebih kuat dan memiliki ketahanan yang lama. Umumnya, penggunaan jilid benang ini digunakan oleh penerbit untuk mencetak buku ensiklopedia dan kitab. Sampul yang sesuai untuk jilid benang adalah *hardcover*. Kekurangan dari penjiilidan ini adalah biaya produksi yang lebih mahal dan proses pengerjaan memiliki waktu yang lebih lama.

5. Jilid Kawat

Jenis penjiilidan ini menggunakan kawat atau staples untuk menggabung seluruh halaman yang ada di dalam buku tersebut. Penggunaan jilid kawat ini memiliki keunggulan terhadap fleksibilitas yang tinggi. Penerbit biasanya menggunakan jenis jilid ini untuk mencetak kalender dan buku catatan. Berikut adalah contoh penjiilidan menggunakan jilid kawat.



Gambar 2.15 Jilid Kawat
Sumber: <https://www.maxiprintshop.com...>

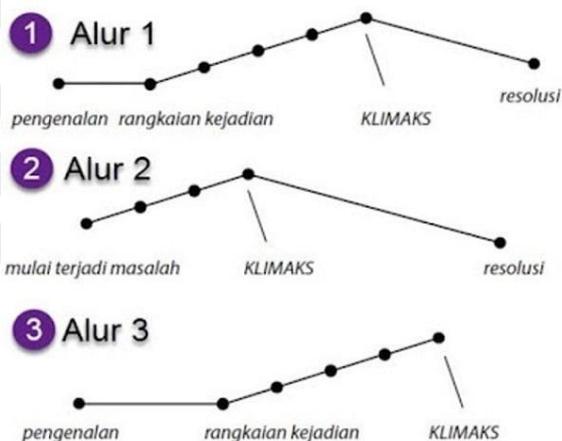
Jenis kawat biasanya menggunakan kawat logam dengan bentuk *spiral* atau lingkaran. Selain itu, pada sisi samping halaman pada

buku memiliki lobang berbentuk bulat untuk meletakkan kawat di dalamnya. Keunggulan dari penggunaan jilid ini cocok untuk dibuka sebanyak 360 derajat.

Melalui pemaparan di atas, penulis menggunakan jilid kawat dengan *ring* dalam perancangan buku aktivitas ini. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan jenis penjiilidan tersebut, setiap halaman yang ada pada buku aktivitas dapat terbuka dengan sempurna. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa buku aktivitas yang digunakan dapat digunakan dengan mudah tanpa menimbulkan resiko kertas atau buku yang robek oleh anak-anak, sehingga proses pembelajaran mereka berjalan dengan nyaman dan lancar.

2.2.7 *Storytelling*

Storytelling adalah salah satu metode pembelajaran kepada anak dengan cara bercerita mengenai kejadian atau materi secara lisan untuk mempermudah pemahaman anak (Maknun & Adelia, 2023, h.35). Tujuan utamanya adalah agar anak-anak memahami konsep dan informasi dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Ketika anak-anak mendengar atau membaca cerita, mereka akan membayangkan cerita tersebut dan memberikan ekspresi dari perasaan yang dibayangkan tersebut (Salsabila *et al.*, 2021, h.166). Penyampaian dari *storytelling* dapat dilakukan dengan menggunakan beragam media, seperti lisan, teks, gambar, dan digital.



Gambar 2.16 Bagan Cerita
Sumber: <https://berita.99.co...>

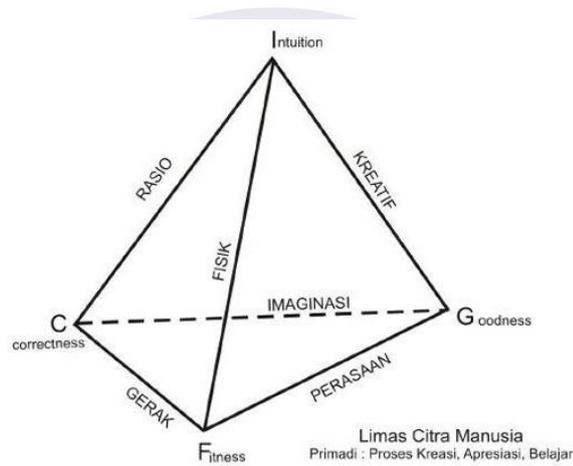
Untuk membangun cerita anak yang mudah dan efektif, maka diperlukan alur cerita dalam pembuatannya. Pada umumnya, alur cerita memiliki tiga jenis, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran (Adhianti *et al.*, 2023, h.157). Melalui alur cerita, penulis dapat mengembangkan konsep cerita dengan terarah dan mempermudah pembacanya dalam memahami isi cerita tersebut. Selain itu, menurut Jakob Sumardjo dalam Adhianti dkk (2023), terdapat tahapan dalam perancangan alur, yang pertama adalah situasi awal atau pengenalan, peristiwa awal konflik, yang kedua peristiwa awal dari konflik, yang ketiga konflik meningkat, yang keempat puncak atau *climax*, yang terakhir adalah penyelesaian konfliknya (h.158). Ketika seorang penulis merancang cerita untuk anak, maka sebaiknya akhir dari cerita yang ditulis dapat diselesaikan dengan alur yang tertutup dan memiliki sifat ceria, positif, atau bahagia, sehingga anak memiliki motivasi dan mendapatkan pesan moral di dalamnya (Adhianti *et al.*, 2023, h.158).

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa anak-anak menyukai akhir cerita yang bahagia dengan pembawaan alur yang tersusun dengan baik. Dalam perancangan buku aktivitas anak ini, penulis menggunakan metode *storytelling* yang dibantu dengan karakter untuk menyampaikan instruksi dengan mudah dan menyenangkan. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat termotivasi dengan belajar yang dibarengi dengan bermain bersama karakter.

2.3 Imajinasi

Setiap manusia terlahir dengan memiliki kemampuan fisik, kreativitas, dan rasio yang bertahap (Tabrani, 2014, h.7). Perkembangan tersebut dapat ditingkatkan melalui proses imajinasi seperti belajar, berkreasi, berpikir, dan sebagainya. Imajinasi ini sendiri memiliki artian berupa bentuk dari kreativitas yang terjadi melalui pengalaman hidup dan menjadi gambaran dalam pikirannya (Oktaviani, 2022, h.178). Sari dkk. (2023) juga menambahkan bahwa imajinasi dan kreativitas saling berkaitan untuk memunculkan ide-ide baru yang menghasilkan daya cipta. Tabrani (2014) menyampaikan bahwa terdapat tiga bentuk imaji, yaitu

pra-imaji, imaji konkret, dan imaji abstract, yang berasal dari sensasi-persepsi, memori, dan imajinasi (h.11). Pada masa anak-anak, imajinasi umumnya memiliki bentuk yang asbtrak dan berwujud seperti mimpi. Imajinasi penting bagi setiap individu untuk mengembangkan ide kreatif, menemukan solusi, dan memiliki visualisasi untuk kedepannya (Prayoga et al., 2024, h.55).



Gambar 2.17 Limas Citra Manusia
Sumber: Tabrani (2014)

Adapun teori Limas Citra Manusia yang menyatakan bahwa kemampuan berimajinasi kreatif memiliki posisi paling penting di dalam kehidupan (Tabrani, 2014, h.47). Seluruh kemampuan yang ada pada Limas Citra Manusia memiliki kaitan yang erat antara satu dengan yang lainnya dan harus berkembang dengan optimal untuk menjadi individu yang seimbang. Dalam hal ini, pendidikan menjadi peran yang penting dalam membantu setiap individu untuk meningkatkan semua kemampuan yang ada pada Limas Citra Manusia (Awalini et al., 2023, h.4147).

Pada perancangan ini, penulis melihat bahwa terdapat fenomena imajinasi anak yang tidak berkembang dengan optimal di Taman Kanak-kanak. Padahal, imajinasi adalah hal yang penting untuk seluruh individu terutama ketika mereka berada di fase anak-anak. Hal ini dikarenakan fase tersebut adalah proses tumbuh kembang anak yang baik atau bisa disebut dengan *golden age*. Maka dari itu, penulis mengangkat topik ini dalam Tugas Akhir dengan tujuan merancang media pembelajaran tambahan berupa buku aktivitas untuk menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar.

2.3.1 Bahasa Rupa Anak

Melalui buku berjudul *Bahasa Rupa* (2022), Istanto menyatakan bahwa hasil gambar orang dewasa dan anak-anak memiliki perbedaan. Orang dewasa menggambar dengan menggunakan ide dan konsep yang sudah terencana dan dirancang dengan persiapan matang, sedangkan anak-anak menggambar secara spontan dan memiliki hasil karya yang murni dari ide-ide yang dituangkan ke dalam kertas. Tabrani (2014) menambahkan bahwa segala hal yang digambar oleh anak-anak merupakan hasil dari kejadian yang dialami dan dibentuk melalui proses imaji (h.39). Selain itu, dengan menggambar, anak-anak dapat mengekspresikan seluruh emosi, pikiran, dan keinginannya (Pardede, 2022, h.164).



Gambar 2.18 Contoh Bahasa Rupa Anak
Sumber: <https://www.appletreebsd.com...>

Proses bahasa rupa anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran seni rupa, seperti menggambar, melukis, mewarnai, dan sebagainya. Penting bagi orang tua dan guru untuk memahami bahasa rupa anak tanpa memandang rendah hasil karyanya. Ketika orang tua dan guru memandang kecil, maka hal yang terjadi adalah rasa antusias anak dalam menggambar akan hilang (Tabrani, 2014, h.39). Perlu diketahui bahwa ketika anak-anak menggambar, mereka tidak peduli terhadap proporsi dari bentuk yang digambar, masalah perspektif, dan masalah ruang kosong (Istanto, 2020, h.130). Melalui bahasa rupa, perkembangan anak dapat dilihat secara bertahap. Lowenveld dan Brittain dalam Istanto (2022), menyatakan bahwa bahasa rupa anak merepresentasikan tumbuh kembang anak melalui kemampuan kognitif dan

imajinasinya (h.120). Berikut adalah kategorisasi bahasa rupa gambar anak berdasarkan usianya menurut Tabrani (2014).

Tabel 2.1 Kategori Bahasa Rupa Anak

| No | Usia | Perkembangan Kreativitas Gambar Anak | Perkembangan Bahasa Rupa Gambar Anak |
|----|------------|--|---|
| 1. | 2-4 | Corang-moreng: Tidak terkontrol dan mulai menceritakan makna dari gambar yang dibuat. | Hasil dari gambarnya memiliki kesan dari tangan anak-anak. |
| 2. | 4-7 | Prabagan: Anak mementingkan bagian objek tertentu dengan konsep sederhana. | Digeser, dinamis, aneka arah/waktu/jarak, tampak khas, terdapat objek tertentu yang lebih besar dan penempatan tidak rapih. |
| 3. | 7-9 | Bagan: Anak mengutamakan objek daripada ruang. | Objek yang digambar sudah memiliki tambahan-tambahan yang lebih diperjelas, seperti garis tanah, kepala-kaki, objek penting diperbesar. Namun belum ada perspektif yang optimal, objek sederhana, imaji jamak, rebahan, berkeliling, dekoratif. |
| 4. | 9-12 | Permulaan Realisme: Disebut sebagai usia kritis seorang anak, seluruh indra sudah mulai berperan, memiliki bentuk gambar yang lebih rinci dari sebelumnya, hasil gambar berassal dari kejadian yang dialami. | Gambar yang dibuat lebih rinci dari gambar sebelumnya, memiliki kesan naturalis namun masih terdapat objek tumpang tindih. |
| 5. | 12-ke atas | Realisme Semu: Tahap anak menentukan apakah memiliki hobi dalam menggambar atau tidak. | Hasil gambar sudah mulai terbentuk dan memiliki perasaan bahwa dirinya bisa menggambar atau tidak. |

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis memahami bahwa bahasa rupa yang anak buat adalah bagian dari cara mereka berkomunikasi dan menuangkan imajinasinya. Namun, masih ditemukan orang tua dan guru yang

kurang memahami cara mengembangkan dan meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran menggambar. Untuk menumbuhkan motivasi anak dalam proses pembelajaran menggambar, penulis merancang buku aktivitas menggambar dengan metode *learning by playing*. Tujuan dari penggunaan media dan metode tersebut adalah untuk mengajak anak-anak menikmati proses pembelajaran menggambar dengan pendekatan yang berbasis permainan. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan anak-anak dapat menuangkan imajinasinya secara maksimal dengan mudah dan menyenangkan.

2.3.2 Peran Menggambar Bagi Anak

Pada dasarnya setiap manusia terlahir dengan kemampuan berimajinasi yang kreatif. Namun, proses perkembangan imajinasi pada anak memiliki fase yang berbeda-beda (Tabrani, 2014, h.47). Salah satu aktivitas yang dapat digunakan oleh anak untuk menuangkan imajinasinya adalah dengan menggambar. Sebelum anak memiliki kemampuan dalam berbicara atau menulis, gambar menjadi sarana mereka dalam berkomunikasi. Bentuk yang diciptakan oleh anak biasanya seperti, coretan, garis, ataupun bentuk nyata dan tidak nyata (Asma'urrahman *et al.*, 2024, h.42). Selain itu, menggambar juga dapat berfungsi sebagai ruang bagi anak-anak dalam berekspresi (Lara Septaria *et al.*, 2023, h.174).



Gambar 2.19 Peran Menggambar Bagi Anak
Sumber: <https://www.fimela.com/parenting...>

Menggambar memiliki peranan yang penting dalam tumbuh kembang anak, terutama untuk membantu mereka berpikir dengan visual (Tabrani, 2014, h.21). Ningrum (2021) juga menjelaskan bahwa menggambar

adalah salah satu cara anak untuk merefleksikan perasaan dan pikiran, memberi kesempatan untuk bereksplorasi. Menggambar memiliki peran dalam membantu pertumbuhan kognitif dan motorik pada anak (h.81). Maka dari itu, kemampuan anak dalam menggambar dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang efektif (Lara Septaria *et al.*, 2023, h.172).

Diketahui bahwa menggambar bukanlah aktivitas kreatif saja, namun memiliki peran yang penting dalam proses tumbuh kembang anak dalam berimajinasi, kognitif, dan perasaan mereka. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menggunakan aktivitas menggambar sebagai sarana anak dalam menstimulasi imajinasinya. Metode pembelajaran yang penulis gunakan adalah *learning by playing* atau bermain sambil belajar melalui buku aktivitas menggambar anak sebagai medianya.

2.3.3 Metode *Learning by Playing*

Terdapat beragam metode pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak-anak, dan masing-masing dari mereka memiliki metode belajar yang berbeda. Anak-anak memiliki kesulitan untuk fokus ketika proses pembelajaran berlangsung dan lebih suka bermain (Suwastini *et al.*, 2022, h.251). Padahal penting bagi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran dengan optimal. Selain itu, aktivitas bermain ini tidak hanya digunakan sebagai hiburan bagi anak saja. Melalui permainan mereka dapat mempelajari banyak hal ketika proses itu berlangsung (Yunarti, 2023, h.44).



Gambar 2.20 Contoh Metode Belajar dan Bermain
Sumber: <https://www.myfonts.com...>

Terdapat metode pembelajaran yang efektif bagi mereka, yaitu pembelajaran yang dibarengi dengan permainan, atau disebut dengan *learning by playing*. Penggunaan metode ini berfungsi untuk mengajak seluruh indra dan imajinasi anak terlibat untuk bereksplorasi selama proses pembelajaran berlangsung (Tabrani, 2014, h.20). Menurut pendapat Hesterman & Targowska dalam Suwastini dkk (2022), metode ini lebih fokus kepada *proses* anak-anak dalam melakukan aktivitas bermain dan belajarnya daripada hasilnya. Tabrani (2014) menambahkan bahwa melalui proses tersebut anak belajar banyak hal, bercerita, dan menggunakan imajinasi mereka (h.20).

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa anak-anak lebih termotivasi dengan metode pembelajaran *learning by playing*. Dalam perancangan buku aktivitas anak ini, penulis menggunakan pendekatan tersebut sebagai sarana dalam proses pembelajaran menggambar kepada anak. Dengan begitu, anak-anak akan lebih menikmati proses belajar dengan aktif, mudah, dan menyenangkan.

2.4 Penelitian yang Relevan

Agar perancangan ini memiliki landasan yang kuat dan menunjukkan kebaruan di dalamnya, maka diperlukan perancangan terdahulu yang memiliki topik atau media yang relevan di dalamnya. Penulis akan melakukan proses analisis relevansinya baik melalui topik, media, metode, dan hasilnya. Berikut adalah hasil dari analisis yang sudah penulis lakukan:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|---|------------------------|---|--|
| 1. | Perancangan Buku Aktivitas Sensorik dan Motorik Berbasis Steam untuk Anak Usia 4-7 Tahun. | Bima Nurdiansyah Putra | Perancangan buku aktivitas dengan metode <i>critical thinking</i> dan <i>problem solving</i> ini dapat meningkatkan keterlambatan | a) Target sasaran: Penelitian ini menargetkan anak dengan usia 4-7 tahun yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik dan sensorik |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|--|---|--|---|
| | | | perkembangan sensorik dan motorik anak usia 4-7 tahun dengan media music dan sains. | pada masa prasekolahnya. b) Media: Penelitian ini merancang sebuah buku aktivitas melalui pembelajaran piano konduktif dengan tujuan meningkatkan sensorik dan motorik anak dengan cara eksplorasi musik dan sains. |
| 2. | Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar | Nailurriza Asma'urrahman, Riami, Sumiati | Melalui penelitian tersebut, diketahui bahwa menggambar dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan imajinasi kreatifnya | a) Target sasaran: Penelitian ini menargetkan anak-anak TK B di TK Wonomerto Probolinggo yang memiliki hambatan dalam kreativitas menggambar. b) Media: Menggunakan kegiatan menggambar bebas dengan suasana belajar sambil bermain. |
| 3. | Perancangan Buku Aktivitas Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia 2-5 Tahun di Kota Bandung | Indi Annisa Qotrunada, Olivine Alifaprilina Supriadi, Bambang Melga | Berdasarkan hasil dari penelitian ini, diketahui bahwa motorik halus anak-anak dapat dilatih dengan menggunakan buku aktivitas. Perancangan buku tersebut terdapat cerita yang menarik | a) Target sasaran: Anak dengan usia 2 – 5 tahun yang berdomisili di Bandung. b) Media: Buku aktivitas anak yang interaktif dengan ilustrasi yang menarik serta penggunaan warna yang cerah. Perancangan konten menggunakan cerita untuk melibatkan |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|------------------|---------|---|--------------------------------------|
| | | | agar melibatkan interaksi antara orang tua dan anak ketika kegiatan berlangsung. Aktivitas yang disediakan berupa menggambar, menggunting, menulis, menebalkan, teka-teki, dan permainan lainnya. | interaksi antara orang tua dan anak. |

Berdasarkan penelitian relevan yang sudah dipaparkan di atas, penulis jadi memahami persamaan serta perbedaan dari penelitian yang terlebih dahulu dengan perancangan yang akan dirancang oleh penulis. Diketahui bahwa judul penelitian “Perancangan Buku Aktivitas Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia 2 – 5 Tahun di Kota Bandung” merupakan penelitian yang paling serupa dengan perancangan yang dilakukan oleh penulis. Hal ini dikarenakan media yang digunakan merupakan buku aktivitas dan target yang dituju adalah anak-anak. Namun, topik yang difokuskan dan metode yang digunakan berbeda. Penulis mengambil topik terkait menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar, sedangkan penelitian tersebut mengangkat topik kemampuan motorik anak. Selain itu, metode yang akan digunakan oleh penulis dalam perancangan ini adalah belajar sambil bermain atau dapat disebut dengan *learning by playing*. Konten di dalamnya berupa cerita yang dapat melibatkan interaksi guru dan anak, penggunaan karakter dan ilustrasi sebagai peneman anak dalam melakukan proses pembelajaran menggambar, instruksi atau pedoman kepada guru untuk anak, adanya pembagian level, permainan untuk menstimulasi imajinasi anak, dan jenis aktivitas menggambar yang beragam.