

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Haslam (2006), buku sendiri adalah halaman cetak yang dikemas dalam wadah dengan tujuan untuk melindungi, mengumumkan, serta mampu menjelaskan informasi kepada pembaca (p.9). Buku merupakan kumpulan berbagai kertas yang dijlid serta lembaran isian tulisan ataupun kosong (KBBI). Buku sendiri dibagi menjadi 4 jenis menurut Surahman, diantaranya : buku sumber, buku bacaan, buku pegangan, dan buku teks (Fella, 2014). Menurut Ratumanan dan Imas Rosmiati, bahan yang di dalamnya terdapat tulisan penyajian ilmu pengetahuan dengan berbagai cara sesuai pengarangnya ada yang penelitian, pengamatan ,aktualisasi, pengalaman, autobiografi, maupun fiksi disebut dengan buku (2019).

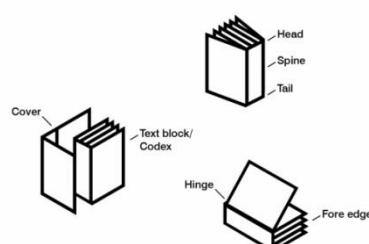
2.1.1 Jenis Buku

Buku terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya : buku cerita, komik, novel, majalah, kampus, ensiklopedia, buku laporan, profil, katalog, dan lainnya (Routman, 2005:2). Setiap jenis buku memiliki tujuan dan bentuk komunikasi kepada audiens yang berbeda.

2.1.2 Elemen Buku

Teori elemen buku menurut Haslam (2006:20) bisa menjadi acuan dalam pembuatan buku. Elemen sendiri dibagi menjadi 2, yaitu :

2.1.2.1 *Book Block*



Gambar 2. 1 *Book Block*
Sumber : Deluca (1977)

A. Spine

Punggung buku sebagai pengikat buku yang tebal. Biasanya diisi dengan judul dan pengarang agar terlihat pada saat posisi vertikal.

B. Hinge

Lipatan penghubung diantara *pastedown* dan *fly leaf* atau sebagai engsel. Buku dapat dibuka maupun tutup dengan fleksibel.

C. Tail

Bagian bawah buku. Bagian berlawanan dengan *head* dapat menjaga keseimbangan fisik buku saat diletakan permukaan.

D. Cover

Sampul atau disebut dengan *cover* sebagai bungkus atau tampilan suatu buku yang bisa menarik audiens. Biasanya isi konten sampul terdiri dari judul, nama penulis, nama yang memberi pengantar, logo, dan elemen lain sesuai kebutuhan.

E. Foredge

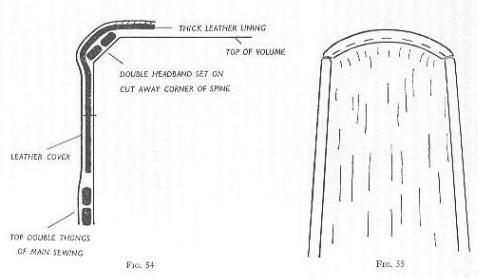
Berseberangan dengan punggung buku bagian depan bentuk vertikal. Peran *foredge* sebagai akses utama pembaca membuka halaman.

F. Head

Bagian atas buku. Saat buku posisi tegak, *head* mudah terlihat dan sering diberi perlakuan khusus saat *finishing*.

G. Head Band

Penutup buku untuk melindungi jilidan buku. Penutup ini disesuaikan buku butuh atau tidaknya.

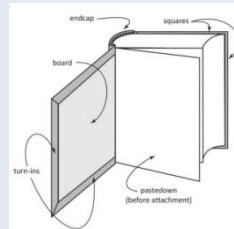


Gambar 2. 2 Headband

Sumber :Middleton (2008)

H. Head Square

Ruang sisa atas buku dari *cover* yang lebih besar dari lembaran isi buku. Peran *head square* sebagai perlindungan bagian atas halaman dari kerusakan gesekan.

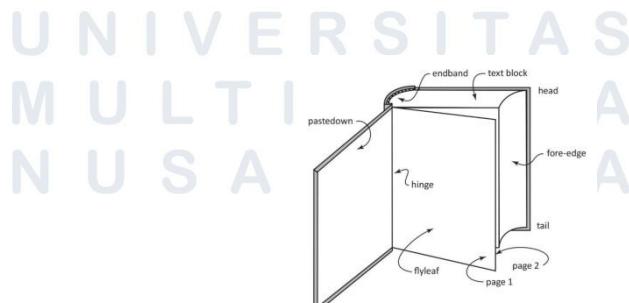


Gambar 2. 3 Head Square

Sumber : Deluca (1977)

I. Front Pastedown

Depan buku, penghubung *cover* depan dengan depan isi buku. Fungsi *front pastedown* untuk menyatukan blok buku dengan sampul, sehingga sampul tidak mudah lepas.

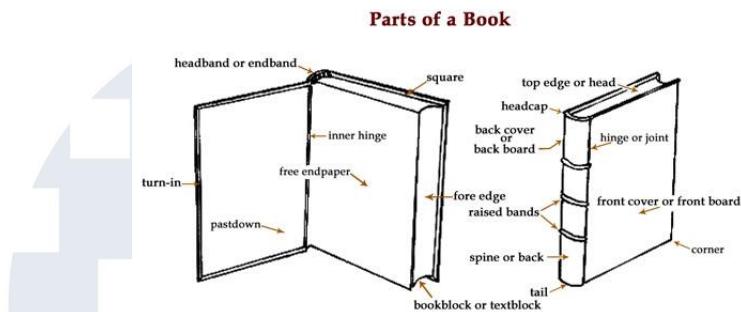


Gambar 2.4 Front Pastedown

Sumber : Deluca (1977)

J. Foredge Square

Sisi ruang pada bagian tepi depan (*foredge*) yang *cover* yang lebih besar dari lembaran buku. Fungsi *foredge square* membuat margin rapi dan pada saat buku ditutup, halaman bagian dalam terlindungi.



Gambar 2.5 Foredge Square, Tail Square, Turn-in, Front Board, Back Cover

Sumber : Harris (2016)

K. Tail Square

Sisa bagian bawah buku dari *cover* yang lebih besar dan memiliki sisa ruang. Perlindungan pada tepi bawah halaman.

L. Turn-in

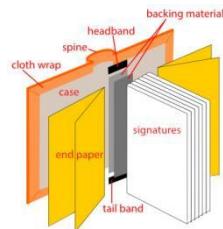
Sampul luar dilipat ke dalam dan ditutupi dengan *endpaper*. Dilakukan waktu penjilidan agar hasil rapi.

M. Front Board

Elemen pelengkap *cover*. Karton tebal yang dilapisi dengan bahan sampul. *Front Board* melindungi halaman - halaman di dalam buku dari kerusakan maupun kotoran.

N. Endpaper

Penutup dan penyambung *cover board* dengan isi buku melalui bahan kertas tipis. Fungsi *endpaper* memperkuat struktur jilidan, memastikan blok buku menyatu dengan sampul serta melindungi isi halaman.



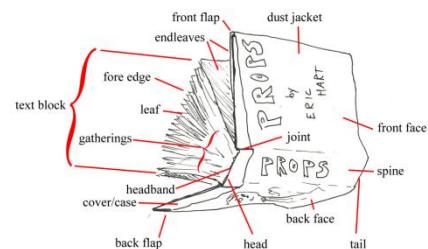
Gambar 2.6 *Endpaper*
Sumber : Collett(2022)

O. Back Cover

Buku sampul belakang yang biasanya ada sinopsis, judul, biografi penulis, ISBN, *barcode*, alamat penerbit. Elemen-elemen sebagai pendukung sampul bagian depan.

P. Leafs

Lembaran kertas atau isi buku. Satu *leaf* mencakup dua halaman bernomor. Istilah ini dibuat untuk membedakan fisik lembaran dengan konsep halaman.



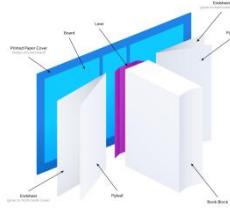
Gambar 2.7 *Leafs*
Sumber : Hart (2010)

Q. Back

Bagian depan buku ada *endpaper* sebagai penghubung *cover* depan dengan isi. *Back* terhubung dengan *back board* dan *back pastedown* jadi bisa menjadi penyeimbang dari *front board*.

R. Fly Leaf

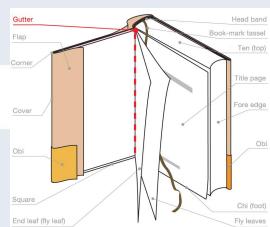
Menempel dengan *endpaper* lembaran sebaliknya. Pencegah tersentuh langsung antara sampul dan membantu buku menjadi lebih awet.



Gambar 2.8 *Fly Leaf*
Sumber : Hart (2010)

S. Foot

Bagian bawah lembaran. Lokasi penempatan nomor halaman sebagai pemberian informasi tambahan.



Gambar 2.9 *Foot*
Sumber : Hart (2010)

2.1.2.2 *Page*

Bagian halaman terbagi lagi dari berbagai bagian

A. *Portrait*

Tinggi halaman lebih besar daripada lebar dari sebuah halaman. Biasanya digunakan dalam penerbitan buku, teks, novel, karya ilmiah.



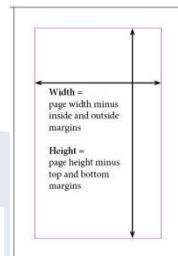
Gambar 2.10 *Portrait* dan *Landscape*
Sumber : TechTerms (2022)

B. *Landscape*

Halaman tinggi lebih kecil daripada lebar. Biasanya menekankan visual seperti ilustrasi, album, buku anak - anak.

C. Page Height & Width

Ukuran pada halaman. Ukuran ini mempengaruhi tata letak teks, ruang visual sehingga pembaca merasa nyaman.



Gambar 2.11 *Page Height Width*

Sumber : TechTerms (2022)

D. Verso

Kiri buku ada halaman sebagai nomor genap. Biasanya halaman genap dan sering digunakan untuk melanjutkan teks maupun tabel, ilustrasi dari halaman sebelumnya.



Gambar 2.12 *Verso* dan *Recto*

Sumber : Stack Exchange (2022)

E. Recto

Nomor halaman di halaman kanan buku. Biasanya halaman ganjil dan menjadi halaman utama untuk memulai bagian baru.

F. Single Page

Lembaran tunggal bisa di kiri maupun kanan. Penyusunan setiap halaman agar tetap memiliki keseimbangan visual jika dilihat terpisah.



Gambar 2.13 *Single Page*

Sumber : Reid (2017)

G. Double Page Spread

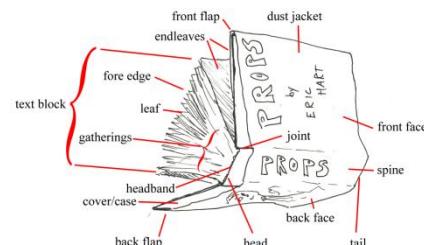
Kesinambungan 2 halaman dengan gambar yang menyambung, melewati *gutter*. Penampilan konten yang membutuhkan ruang luas seperti ilustrasi, fotografi, peta, dan lain - lain yang melintas dua halaman.



Gambar 2.14 Double Page Spread
Sumber : Craig Roberts Design (2020)

H. Head

Pada bagian atas buku. Tidak hanya elemen bagian atas, tapi juga bisa melindungi, memperindah, dan menjaga buku.



Gambar 2.15 Head dan Foredge
Sumber : Hart (2010)

I. Foredge

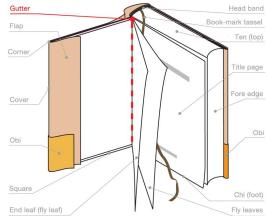
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

I. Foredge

Pada bagian depan buku. Akses utama waktu pembaca membuka dan membalik halaman.

J. Foot

Bagian bawah buku. Batas fisik bagian bawah buku dan menjadi tata letak halaman.



Gambar 2.16 *Foot dan Gutter*

Sumber : Hart (2010)

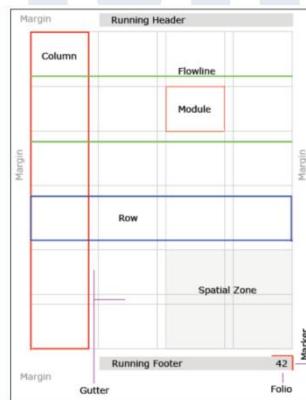
K. Gutter

Jilid buku bagian tengah. Pada saat buku dibuka, halaman dapat dibuka dengan mudah tanpa merusak teks maupun elemen visual bagian lipatan dalam.

Buku terdapat berbagai elemen - elemen dari halaman dan elemen buku yang bisa membantu pembaca untuk mengenali isi buku secara mudah. Struktur buku menjadi lebih rapi, konsisten, dan terpadu.

2.1.3 Grid

Menurut Landa (2011:163), grid adalah struktur komposisional yang terdiri dari berbagai garis vertikal dan horizontal yang memiliki kemampuan untuk membagi format menjadi kolom-kolom dan margin. Tujuan dari grid adalah agar elemen visual di dalamnya disusun dengan jelas, mudah dibaca, seimbang, dan mengandung elemen kesatuan visual. grid juga terdiri dari beberapa komponen, seperti berikut.



Gambar 2.17 Komponen Grid

Sumber : Bradley (2011)

2.1.3.1 Margin

Sebagai pembingkai visual, ada ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas, atau bawah halaman. Margin juga menyediakan ruang untuk nomor halaman dan keterangan lainnya.

2.1.3.2 Columns

Satu atau lebih kolom dapat didedikasikan hanya untuk teks, gambar, atau kombinasi keduanya; jika ada lebih dari satu kolom, kolom tersebut dapat memiliki lebar yang sama atau berbeda.

2.1.3.3 Flowlines

Garis horizontal digunakan dalam grid untuk mengatur teks dan gambar secara horizontal, membantu pembaca memahami alur baca.

2.1.3.4 Module

Kotak kecil berfungsi sebagai titik temu garis vertikal dan garis aliran. Biasanya digunakan untuk menampilkan gambar, teks, dan elemen tambahan.

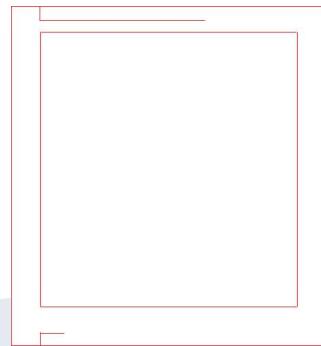
2.1.3.5 Spatial Zones

Kelompok beberapa grid yang lebih besar untuk membedakan isi.

Jenis grid menurut Timothy Samara (2002) terdiri dari :

A. Manuscript grid

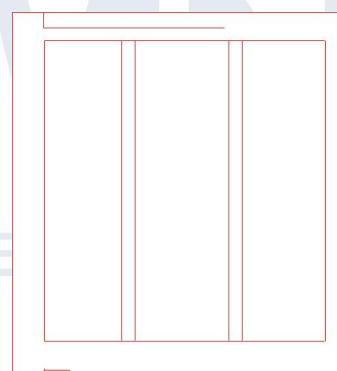
Manuscript grid merupakan grid yang dibentuk secara sederhana biasanya digunakan untuk teks esai, teks yang panjang. Bentuk strukturnya adalah blok besar dan menjadi penentu letak teks. Proporsi margin bisa disesuaikan. Jika lebar memberi kesan tenang dan stabil, namun margin sempit berarti visual yang menegangkan. Ukuran teks atau spasi antara baris, kata sangat penting dalam keseimbangan visual. Perubahan dalam layout teks hanya kecil saja agar lebih rapi dan mudah dibaca.



Gambar 2.18 *Manuscript Grid*
Sumber : Bradley (2011)

B. *Column grid*

Column grid ini biasanya digunakan untuk mengatur informasi yang tidak urut agar mudah dibaca. Kolom berbentuk vertikal. Biasanya grid ini digunakan untuk majalah, website, buku teks, laporan, atau ada campuran gambar. Lebar kolom disesuaikan ukuran teks agar mudah dibaca. *Gutter* membantu ruang visual agar seimbang. Ada sistem *subordinate structure* seperti garis horizontal, *flowlines* bisa membantu dalam menyusun elemen judul, header, maupun gambar. *Compound grid* juga bisa digunakan biasanya untuk menampung beberapa jenis konten dalam 1 halaman.

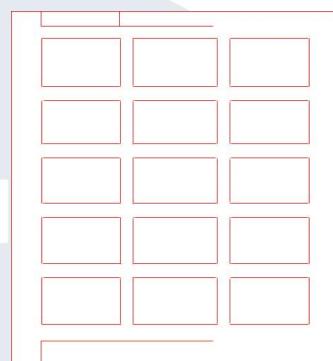


Gambar 2.19 *Column Grid*
Sumber : Bradley (2011)

C. *Modular Grid*

Modular Grid ini digunakan untuk projek desain yang rinci. Struktur ini hasil pengembangan dari column grid dengan adanya garis horizontal dan menghasilkan modul - modul kecil. Setiap

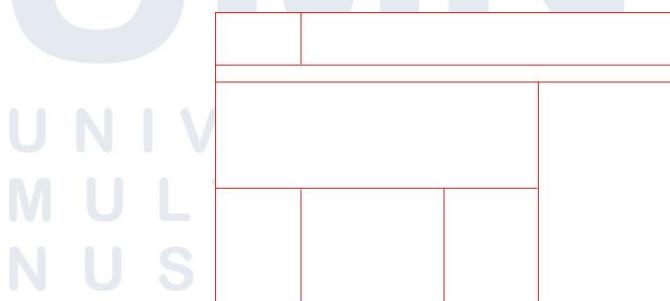
modul berisikan informasi dan modul - modul tersebut bisa berisikan teks, gambar, tabel, grafik, dan liannya. Kelebihan dari grid ini sangat fleksibel dan cocok untuk desain yang rumit seperti majalah, katalog, infografik. Kekurangannya yaitu terlalu banyak modul pembagian, bisa membuat desain lebih terlihat kaku. grid ini bisa untuk desain tabular seperti bagan, tabel, dan lain - lain.



Gambar 2.20 *Modular Grid*
Sumber : Bradley (2011)

D. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid digunakan untuk tata letak yang tidak dikategorikan dalam standar grid. *grid* fleksibel, dinamis, dan ada tingkatan hierarki. Kolom, antar kolom, spasi bisa bervariasi tergantung kebutuhan. Tujuan dari grid ini bisa menggabungkan elemen - elemen ke 1 halaman dengan seimbang dan harmonis. Struktur visual teratur dan dapat menuntun alur pembaca.



Gambar 2.21 *Hierarchical Grid*
Sumber : Bradley (2011)

Grid membantu tata letak dari teks, gambar, dan elemen visual lainnya agar konsisten, rapi, dan mudah dibaca. Penempatan terdiri dari kolom, margin, dan lainnya agar lebih rapi.

2.1.4 Warna

Keindahan menurut terdiri dari warna, menurut Holtzsue (2017). sebagai alat untuk menyampaikan ide dan perasaan serta memiliki kemampuan untuk mengubah perspektif, dorongan, dan tindakan orang.

2.1.4.1 Istilah Dasar Warna

Menurut Eiseman (2017:55), definisi berikut mengklarifikasi dan mengungkapkan istilah paling dasar :

A. Hue

Warna *hue* membedakan satu sama lain. Corak spektrum merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu disebut chromatic, yang berarti "tanpa warna". Corak spektrum hitam, putih, dan abu-abu atau netral keabu-abuan lainnya disebut *achromatic*.



Gambar 2.22 *Hue, Saturation, Value*
Sumber : Virtual Art Academy (2021)

B. Value

Nilai warna bergantung pada jumlah cahaya yang dipantulkan oleh warna tersebut. Warna putih yang memantulkan cahaya tetapi tidak mengubah warnanya disebut warna bernilai tinggi, sedangkan warna hitam yang menyerap cahaya tetapi tidak mengubah warnanya disebut gradasi atau warna bernilai rendah.

C. Saturation

Saturasi warna, juga dikenal sebagai kroma, dikaitkan dengan tingkat keabu-abuan warna. Semakin sedikit unsur abu-abu, warna terlihat lebih murni, lebih mendekati spektrum aslinya, dan

memiliki saturasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, warna dengan lebih banyak abu-abu akan tampak netral dengan saturasi yang lebih rendah. Kejernihan dan kecemerlangan warna yang paling murni disebut intensitas penuh. Saturasi rendah biasanya dikaitkan dengan kesan kalem, lembut, berdebu, hening, alami, atau tenang. Sebaliknya, saturasi tinggi biasanya digambarkan dengan kata-kata seperti kuat, jelas, murni, cerah, kaya, dan berani.

D. *Tint*

Warna yang lebih terang, karena penambahan warna putih, disebut *tint*. Warna pucat atau *pastel* adalah *tint*



Gambar 2.23 *Tint, Shade, Tone*

Sumber : Chatfield (2024)

E. *Shade*

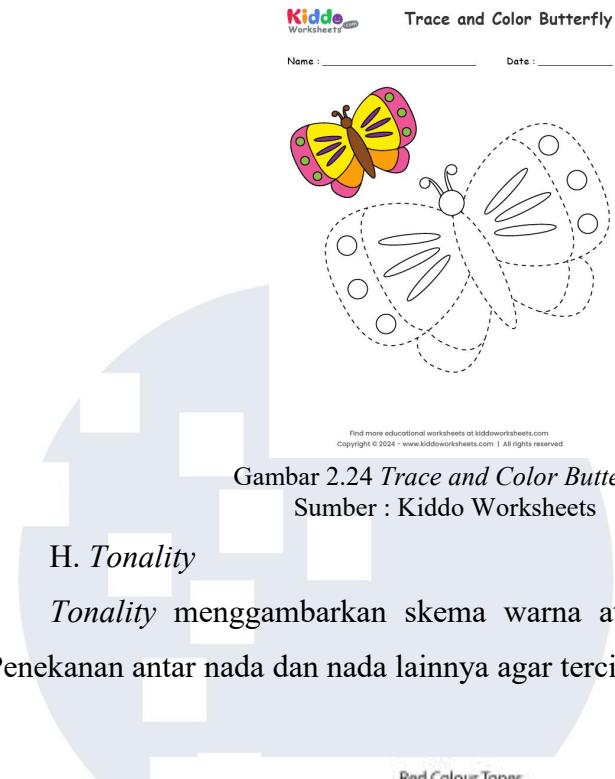
Secara teknis, corak adalah perubahan warna murni dengan menambahkan warna hitam atau abu-abu. Namun, istilah ini telah berkembang untuk merujuk pada warna atau rona.

F. *Tone*

Tone merupakan warna murni yang telah diubah dengan menambahkan warna hitam atau abu-abu (nuansa) atau putih (garis). Nuansa kadang-kadang digunakan untuk mengganti kata warna atau variasi sedikit dari warna, seperti warna biru.

G. *Trace*

Jejak atau *trace* adalah petunjuk warna yang hampir tidak terlihat. Melalui jejak ini, dapat membuat suatu gambaran setelah antar titik maupun elemen - elemen terhubung.



Gambar 2.24 *Trace and Color Butterfly*
Sumber : Kiddo Worksheets

H. Tonality

Tonality menggambarkan skema warna atau rentang nada. Penekanan antar nada dan nada lainnya agar tercipta keharmonisan.



Gambar 2.25 *Red Tonality*
Sumber : Nutchelle (2015)

I. Undertone

Nada dasar merujuk pada warna dasar tertentu. Misalnya, merah dalam warna ungu kemerahan, biru dalam warna biru keabu-abuan. Istilah lain untuk nada dasar adalah "cast", seperti hitam dengan rona cokelat dan kelabu kecokelatan dengan rona merah muda.

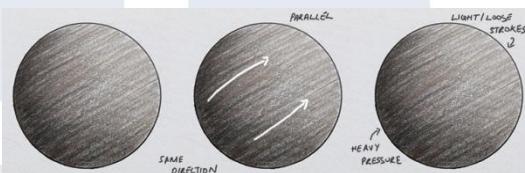


Gambar 2.26 *Skin Undertones*

Sumber : heathline (2024)

J. *Shading*

Shading mencerminkan efek bayangan pada permukaan datar atau bentuk tiga dimensi yang dibuat dengan gradasi abu-abu atau warna.



Gambar 2.27 *Shading*

Sumber : Drawing with Pri (2022)

K. *Palette*

Palet adalah sekelompok warna yang sering digunakan untuk menggambarkan suasana hati atau tema menyeluruh.



Gambar 2.28 *Color Palette*

Sumber : Gettyimages (2021)

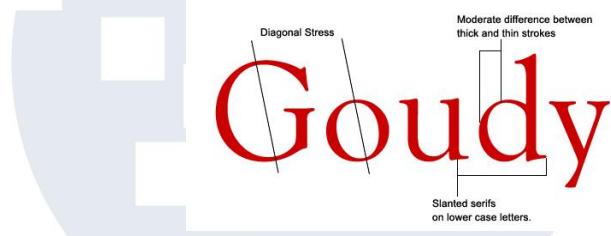
Warna memiliki peran penting dalam suasana isi karya. Warna menjadi komunikasi, sebagai tanda, dan mengandung pesan. Pemilihan warna perlu tepat agar efektif dalam implementasi.

2.1.5 *Typography*

Mendesain dengan *type* merupakan pengertian dari Richard Pouline (2018:252-253). *Typography* diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok jenis, yaitu :

2.1.5.1 *Old Style*

Jenis huruf ini memiliki ketebalan guratan yang hampir sama, lengkungan miring, dan ujung berbentuk buah pir. Mereka juga sering memiliki ruang yang kecil. Contohnya adalah Bembo, Centaur, Garamond, Jenson, dan Goudy.

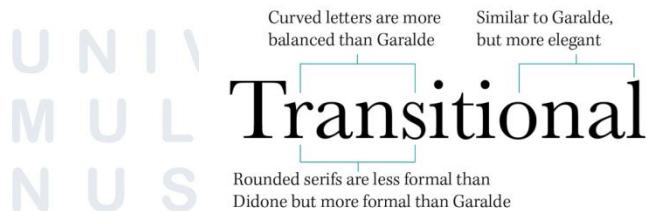


Gambar 2.29 *Old Style 1500s*

Sumber : Sitepoint (2024)

2.1.5.2 *Transitional*

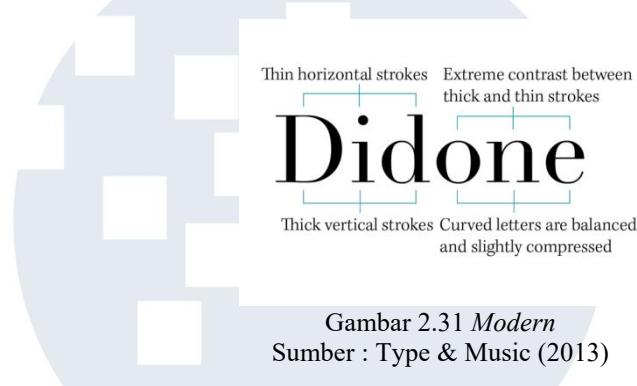
Jenis huruf transisi memiliki kontras goresan yang lebih jelas dibandingkan dengan huruf gaya lama. Serifnya lebih tajam, dan lengkungan huruf biasanya tegak atau hampir vertikal. Baskerville, Bell, Bulmer, Fournier, dan Perpetua adalah contohnya.



Gambar 2.30 *Transitional*
Sumber : Type & Music (2013)

2.1.5.3 *Modern*

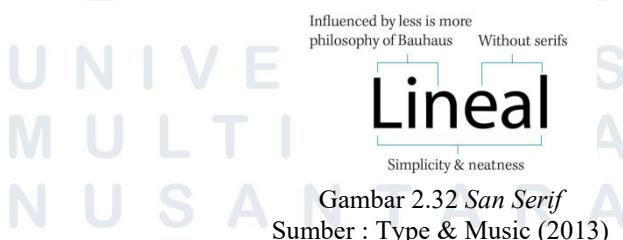
Karakteristik paling menonjol dari jenis huruf *modern* adalah kontrasnya yang ekstrem dalam ketebalan goresan. Serif tipis dan benar-benar datar, hanya menampilkan sedikit atau bahkan tidak ada tanda kurung. Tekanan jenis huruf *Modern* hampir selalu vertikal. Bodoni, Didot, Melior, dan Walbaum tergolong jenis huruf *modern*.



Gambar 2.31 *Modern*
Sumber : Type & Music (2013)

2.1.5.4 *Sans Serif*

Ciri khas jenis huruf *sans serif* adalah tidak adanya *serif* (*sans* berarti "tanpa" dalam bahasa Prancis). Ketebalan goresannya rata dan seragam, dan tekanannya vertikal. Versi miring dari jenis huruf *sans serif* sering kali muncul sebagai *roman* miring atau *obliques*. Akzidenz Grotesk, Franklin Gothic, Futura, Meta, dan Univers tergolong jenis huruf *sans serif*.



Gambar 2.32 *San Serif*
Sumber : Type & Music (2013)

2.1.5.5 *Slab Serif*

Jenis huruf serif pelat memiliki ketebalan goresan yang seragam dan tegangannya vertikal. Serifnya biasanya memiliki ketebalan yang sama dengan batang bentuk huruf. Jenis huruf serif

pelat juga dikenal sebagai jenis huruf Mesir. Cheltenham, Clarendon, Egyptienne, Lubalin Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, dan Stymie tergolong jenis huruf serif pelat.



Gambar 2.33 *Slab Serif*
Sumber : Type & Music (2013)

2.1.5.6 *Graphic*

Kategori jenis huruf ini mencakup keluarga jenis huruf unik dan istimewa yang memiliki karakteristik grafis dan ilustratif seperti skrip, kursif, kuas, pajangan, dekoratif, dan huruf hitam.



Gambar 2.34 *Graphic Typography*
Sumber : Egwuenu (2023)

Karakter grafis dari jenis huruf apa pun mengomunikasikan pesan visual murni sekaligus pesan naratif. Karakter grafis tersebut mungkin memiliki tampilan fisik yang jelas di halaman dan juga menyampaikan makna yang jelas atau tersirat seperti muda atau tua, feminin atau maskulin, agresif atau pemalu. Meskipun setiap orang mungkin tidak memahami atau memahami maksud desainer dengan jenis huruf apa pun yang digunakan, merupakan tanggung jawab penuh desainer grafis untuk mengevaluasi keputusan tipografinya sendiri secara cermat dalam konteks pesan dan audiens.

Jenis huruf merupakan penyampaian informasi secara tidak langsung dari gaya, bentuk, spasi, dan lainnya. Setiap jenis huruf memiliki karakter visual tersendiri.

2.2 Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005:6), ilustrasi adalah tempat menyalurkan tulisan ke bentuk visual untuk berkomunikasi, memberitahu, menghibur, dan lain - lain. Rohidi (1984:87) mengatakan gambar ilustrasi adalah seni rupa yang dapat menggambarkan sesuatu dengan elemen visual yang bisa membantu memperjelas, menjelaskan, bahkan memperindah teks. Tujuan ilustrasi adalah menjelaskan cerita, puisi, dan wujud tulisan lainnya (Putra & Lakoro, 2012:2). Seiring perkembangan zaman, ilustrasi ikut berkembang perannya, tidak hanya sekedar tambahan (Witabora, 2012).

2.2.1 Jenis Ilustrasi

Gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis bentuk menurut Soedarso (2014:566), diantaranya adalah :

2.2.1.1 Gambar Ilustrasi Naturalis

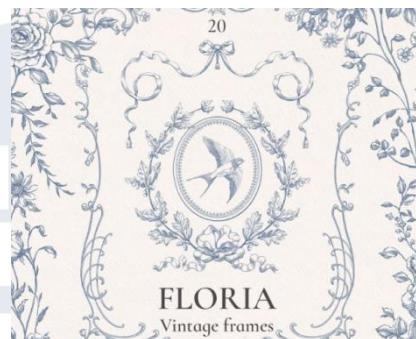
Bentuk dan warna gambar sesuai dengan aslinya di alam tanpa ada pengurangan atau tambahan.



Gambar 2.35 *A Quiet Stretch of the River*
Sumber : Biva (1800)

2.2.1.2 Gambar Ilustrasi Dekoratif

Fungsi gambar ini sebagai hiasan yang ditambah - tambahkan atau terlihat lebih simple.



Gambar 2.36 *Vintage Frame*
Sumber : Ekaproeka (2024)

2.2.1.3 Gambar Kartun

Bentuk gambar ini lucu dan berkhas. Gambar kartun ini biasanya terdapat di majalah anak, komik, dan cerita gambar.



Gambar 2.37 *Cartoon Illustration*
Sumber : Koch (2022)

2.2.1.4 Gambar Karikatur

Penyelewengan bentuk proporsi tubuh yang menjadi gambaran kritikan. Biasanya gambaran ini ada di koran.



Gambar 2.38 *New Normal*, Lupa Protokol Kesehatan
Sumber : Rachmadi (2020)

2.2.1.5 Cerita Bergambar

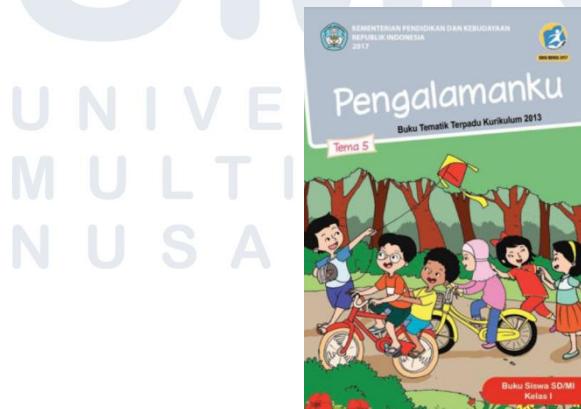
Teks disertai gambar seperti komik. Gambaran pun berdasarkan cerita.



Gambar 2.39 *Comic Cul De Sac*
Sumber : Thompson (2012)

2.2.1.6 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sebagai pendukung teks dan keterangan yang bisa berupa foto, gambar natural, maupun bagan.



Gambar 2.40 Buku Siswa SD Kelas 1 “*Pengalamanku*”
Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

2.2.1.7 Ilustrasi Khayalan

Hasil dari imajinasi. Biasanya ditemukan di ilustrasi cerita, komik, novel, dan roman.



Gambar 2.41 Ilustrasi Khayalan
Sumber : Blogger (2021)

Jenis ilustrasi terdiri kartun, khayalan, cerita bergambar, karikatur, dan lain - lain dengan karakteristik masing- masing. Jenis ini bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan dan komunikasi yang sesuai kepada target.

2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007:84) ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yaitu :

2.2.2.1 Documentation, Reference, and Instruction.

Banyak orang berpikir bahwa ilustrasi dibuat untuk memberi informasi yang realistik, konvensional. Sehingga ilustrasi macam ini tidak dianggap serta dianggap tidak berinovasi. Namun, ranah dokumentasi, referensi, instruksi ini memiliki bahasa visual yang bisa merepresentasikan gambaran visual, rangkaian gambar sederhana hingga konseptual.



Gambar 2.42 *Reference Photos*
Sumber : Waller (2015)

2.2.2.2 *Commentary*

Komentar visual. Fungsi ini bersifat simbiotik yang disajikan dalam halaman surat kabar dan majalah. Selain itu, ilustrasi ini berfungsi untuk melengkapi dan memperkuat pesan editorial dan dapat digunakan secara luas dalam industri media.



Gambar 2.43 *Cartoon U.S. Colonial Pipeline Hack*
Sumber : Ramsey (2021)

2.2.2.3 *Storytelling*

Suatu keharusan dalam penyajian suatu visual. Secara historis, ilustrasi memainkan peran penting dalam menerjemahkan kisah agama, mitos, dan karya sastra klasik melalui berbagai media seperti fresco, lukisan, dan patung. Pada abad ke -19, Tenniel, Cruikshank, dan lain - lain memperkaya persepsi visual sebagai ilustrator. Pada masa sekarang, ilustrasi pada buku anak - anak, grafis, komik. Sedangkan fiksi dewasa modern lebih mengandalkan kekuatan tulisan agar bisa mendapatkan emosinya.



Gambar 2.44 *Illustration is Storytelling*
Sumber : Alexander (2014)

2.2.2.4 *Persuasion*

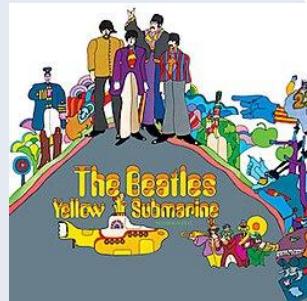
Komersialisme murni adalah dunia periklanan yang dalam ranah kontekstual. Ilustrasi ini termasuk terstruktur dan terarah. Namun, sisi negatif dari cara kerja ini ditunjukkan oleh kebebasan kreatif yang terbatas. Ilustrator dipilih dan dipekerjakan untuk bahasa visual yang dimiliki serta dedikasi terhadap jadwal dan deadline yang ketat. Audiens dibidik melalui kampanye iklan. Biasanya iklan dengan integritas dan tidak sengaja menyinggung dengan tujuan menjual. Ilustrator perlu menghadapi pertanyaan tertentu tentang hati nurani tentang tujuan kampanye yang terkait dengan komisi yang diterimanya pada saat produk maupun jasa pelayanan yang dianggap merusak lingkungan atau masalah kesejahteraan hewan, agama, dan lain - lain.



Gambar 2.45 *We Can Do It*
Sumber : Miller (1942)

2.2.2.5 Identity

Dalam konteks branding dan identity, “*Below the Line*” merujuk pada aspek - aspek pengakuan merek yang berhubungan dengan produk atau layanan seperti packaging, materi penjualan. “*Above the Line*” lebih fokus pada iklan langsung, sedangkan “*Below the Line*” lebih ke meningkatkan pengenalan merek tanpa promosi langsung. Simbol dan logo menjadi hal yang penting supaya dikenal.



Gambar 2.46 The Beatles, *Yellow and Submarine*
Sumber : Wikipedia (1969)

Ilustrasi berfungsi sebagai penyampaian informasi secara visual agar isi karya dapat menghasilkan suatu pesan yang didukung dari ilustrasi ini.

2.2.3 Bentuk Dasar Ilustrasi

Kategori bentuk dasar ilustrasi menurut Ghozali (2020:15) terdiri dari spread, single, dan spot. Berikut penjelasan detailnya :

2.2.3.1 Spread

Ilustrasi dari 2 halaman kiri kanan disebut spread atau tebaran. Satu adegan pada tebaran ini bisa menarik perhatian anak untuk bisa mengamai ilustrasinya lebih lama. Biasanya tebaran ini digunakan untuk menjelaskan suatu cerita. Ilustrasi belum tentu penuh. Jika penuh disebut spread full bleed.



Gambar 2.47 *The Owl and the Pussy Cat*

Sumber : Johnson (2015)

2.2.3.2 Single

Ilustrasi mendominasi ruang satu halaman (full bleed) Halaman isi menggunakan halaman single dengan cerita yang terpisah dari halaman 1 ke halaman sebelahnya (*double single pages*).



Gambar 2.48 *Single Full Page Illustrations*

Sumber : Empowered On (2025)

2.2.3.3 Spot

Ukuran bervariasi bentuk ilustrasi lepasan adalah spot. Ukuran lebih kecil dari satu halaman. Biasanya spot ditujukan suatu aktivitas yang banyak dalam satu waktu dinamis atau lebih fokus ke aktivitas tersebut.



Gambar 2.49 *Children Book Spot Samples*
Sumber : Hughes (2019)

Bentuk dasar ilustrasi merupakan penyusunan yang harus dari awal sebagai fondasi dari detail karya nantinya.

2.2.4 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007:48) ilustrasi memiliki berbagai gaya, yaitu :

2.2.4.1 *Visual Metaphor*

Gaya ini berkembang pada tahun 1950-an di Amerika pada saat majalah menjadi lebih sadar akan suatu isu. *Visual metaphor* adalah gambaran imajinatif tetapi tidak secara harfiah dijelaskan. Biasanya gambaran ini berkonsep. Penggambaran ini menggunakan berbagai ide dan metode ilusi, simbolisme, ekspresi, dan komunikasi. Gaya ini dapat menyampaikan pesan ambigu dan cerdas, bisa memancing berbagai pikiran. Ungkapan ekspresi melalui gaya ini lebih dramatis (p.54).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.50 *Save the Children*
Sumber : Garces (2024)

2.2.4.2 Diagram

Fitur suatu objek, sistem, dan proses pembuatan oleh manusia maupun organik yang dijabarkan jauh dari realita. Bahasa yang digunakan untuk merepresentasikan grafis simbolik . Dalam masa kontemporer, diagram dijadikan gambar inovatif penuh warna untuk grafik informasi murni seperti peta ilustratif, penampang detail, bagian interaktif sebagai pendukung edukasi. Selain itu, bisa digunakan untuk kampanye iklan, tujuan promosi, komentar editorial. Tujuan utama diagram ini sebenarnya adalah penyampaian informasi tentang kebenaran (p.58).



Gambar 2.51 *Scotland's Whisky Regions Map Steel Sign*
Sumber : Signs Unique

2.2.4.3 Abstraction

Gerakan seni ini dari abad ke-20 yang terdiri dari ekspressionisme abstrak, konstruktivisme, neoplastitsisme, kubisme, dan lain - lain. Perlawanan sabotese inilah yang menjadi pendorong gerakan ini. Gaya ini sering menggunakan teknik kolase yang bisa berupa warna datar, tekstur, bentuk yang tidak bergantung pada realitas. (p.60).



Gambar 2.52 *Untitled (First Watercolor Abstract)*
Sumber : Kandinsky (1910)

2.2.4.4 Hyperrealism

Tampilan detail dan realitas secara intens. Oleh karena itu gambaran ini terlihat sangat nyata. (p.64).



Gambar 2.53 *Big Self Portrait*
Sumber : Close (1968)

2.2.4.5 Stylised Realism

Gaya ini merepresentasikan objek di dunia nyata dengan modifikasi atau menambahkan elemen - elemen gaya. Stylised realism ini menciptakan interpretasi visual yang dipilih atau diubah dengan sentuhan artistik, warna, bentuk yang dramatis dan eksresif (p.70).



Gambar 2.54 *Character with Stylised Realism*

Sumber : Jaeger and Sanden (2016)

2.2.4.6 Sequential Imagery

Serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, dengan setiap gambar mengikuti gambar sebelumnya, memberikan pesan umum dari kisah. Gaya ini dapat berupa gambar bergerak seperti film animasi, acara televisi, atau interaksi digital pada web. Komik, strip gambar, novel grafis, dan materi buku fiksi dan nonfiksi biasanya mengandung gaya ini (p. 70).



Gambar 2.55 *Sequential Imagery*

Sumber : Bradley (2014)

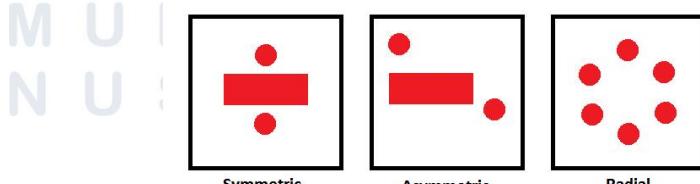
Kesimpulannya, menurut jurnal berjudul Ilustrasi dan Cerpen karya Effendi (2007:10), buku ilustrasi dapat dimengerti sebagai

buku yang menerjemahkan tulisan menjadi bentuk visual seperti gambaran, fotografi, dan teknik lainnya yang diwujudkan menjadi fisik di atas kertas.

Dalam buku “*A Picture Book Primer*” karya Matulka (2008) menjelaskan bahwa organisasi atau komposisi keseluruhan dari sebuah karya adalah desain. Elemen dari sebuah buku bergambar adalah desainer itu sendiri yang mengatur dari ilustrasi, tipografi, dan tata letak. Elemen seni dan prinsip - prinsip desain digunakan oleh para seniman untuk membuat ilustrasi. Dalam desain sendiri terdapat 7 prinsip desain, yaitu :

A. *Balance*

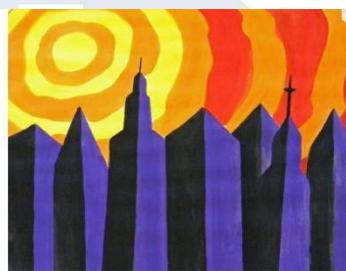
Balance atau disebut keseimbangan adalah suatu komposisi yang terdiri dari bobot visual keseluruhan. Keseimbangan formal adalah ilustrasi yang berbentuk sama dan serupa dari kedua sisi komposisi, sedangkan keseimbangan informal adalah pengaturan dari bentuk - bentuk yang berbeda. Jenis keseimbangan itu sendiri dibagi menjadi 3, yaitu : simetris, asimetris, dan radial. Simetris memiliki arti bentuk yang sama di sisi kanan dan kiri dari sumbu tengah. Keseimbangan asimetris adalah bagian objek yang tidak didistribusikan secara merata di setiap sisi tapi memiliki berat yang seimbang. Terakhir, keseimbangan radial berasal dari pusat, semuanya menyebar dari satu titik pusat (p.59).



Gambar 2.56 Visual Balance in Design
Sumber : Fiveable (2025)

B. *Contrast*

Elemen visual yang terjadi perubahan tak terduga disebut contrast. Kejelasan objek akan tercipta karena adanya perubahan tersebut. *Contrast* bisa dibentuk melalui nilai, warna, tekstur, dan bentuk. Selain itu, melalui contrast bisa menciptakan kesan kedalaman. Lain dari itu, contrast bisa dari bentuk (p.60).



Gambar 2.57 *Contrast in Art*
Sumber : Chhapekar (2023)

C. *Emphasis*

Penekanan yang dijuga disebut dengan *emphasis* adalah elemen desain yang ditonjolkan dari desain tersebut sebagai pusat perhatian. Biasanya, penekanan ini bertujuan untuk mengarahkan perhatian penonton dari sebuah komposisi. Penekanan bisa melalui ukuran, warna, tekstur, dan bentuk (p.61).

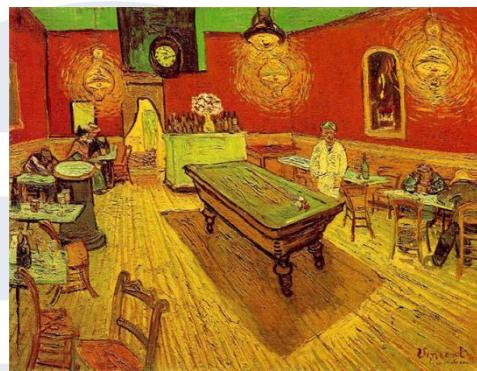


Gambar 2.58 *Emphasis in Design*
Sumber : Stroud (2023)

D. *Harmony and Variety*

Kedua elemen *Harmony* dan *Variety* ini menggabungkan elemen desain untuk menarik audiens secara visual dan menuntun

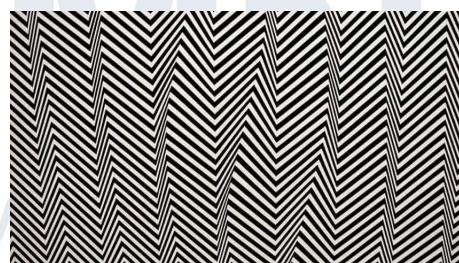
berdasarkan komposisi. Repetisi, kedekatan, dan kesederhanaan ini dapat menyampaikan suatu makna. Penggabungan elemen - elemen desain agar adanya kesamaan dan persatuan suatu gambar adalah definisi dari *Harmony*. *Variety* sendiri dapat mengubah suatu elemen agar menarik perhatian (p.61).



Gambar 2.59 *The Night Café*
Sumber : Vincent Van Gogh (1888)

E. Movement

Perhatian akan dituntun melalui gerakan melalui ciptaan gerakan dari bentuk garis, bentuk, wujud, tekstur, atau hasil penggabungan ini semua. Contohnya seperti serangkaian gabungan garis diagonal menciptakan gerakan (p.63).



Gambar 2.60 *Descending*
Sumber : Rile (1965)

F. Rhythm

Pengulangan elemen - elemen seperti warna, bentuk, garis, tekstur dapat membuat mata melompat cepat dengan halus dari gambar ke gambar lain. Contohnya seperti jarak yang teratur akan menimbulkan irama yang tenang. Sedangkan irama yang hidup

akan terjadi jika adanya perubahan posisi dan ukuran tiba-tiba (p.63).



Gambar 2.61 *The Great Wave off Kanagawa*
Sumber : Katsushika Hokusai (1831)

G. Unity

Semua bagian yang menjadi satu disebut kesatuan. Kesatuan ini bertujuan untuk menyeimbangkan semua aspek komposisi, menggunakan elemen desain dan prinsip desain. Kesatuan ini bisa berupa pengulangan warna, bentuk, dan tekstur. Lalu, objek yang berdekatan akan mempersatukan komposisi (p.64).



Gambar 2.62 *Blue Unity*
Sumber : Cummings (2011)

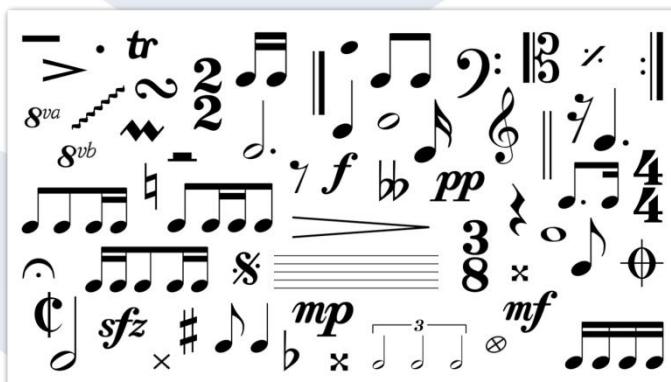
Pemahaman elemen prinsip desain karya bisa lebih terarah dan menghasilkan karya yang memiliki tampilan fungsional dan menarik.

2.3 Musik Teori

Musik teori adalah bidang ilmu yang mempelajari berbagai unsur musik seperti melodi, birama, ritme, tangga nada, temp, harmoni, dinamika, ekspresi, dan timbre (Jati et al., 2023). Tujuan dari musik teori itu sendiri adalah belajar untuk menganalisis musik sekaligus memahami betapa hebatnya composers tersebut membuat lagu, analisis pemahaman diri sendiri, ekspresi seperti apa ang bisa ditunjukan, dan bisa mengembangkan kreativitas (Cook, 2012). Menurut Jonathan Harnum (2001) dari bukunya yang berjudul “*How to Read, Write, and Understand Written Music*” dijelaskan berbagai aspek musik teori untuk pemula ke atas. Elemen - elemen dasar musik telah dijelaskan ada beberapa, yaitu :

2.3.1 Pitch and Music Notation

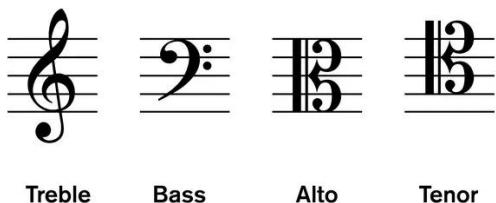
Nada adalah tinggi rendahnya dari suatu suara. Notasi adalah simbol yang membantu mewakili nada dan ritme musik diantaranya not, garis, dan ruang.



Gambar 2.63 *Notations Elements*
Sumber : Midnight Music

2.3.2 Clefs

Penentu nada yang di depan awal. Kunci ini terdiri dari *Treble Clef*, *Bass Clef*, *Alto Clef*, dan *Tenor Clef*.



Treble Bass Alto Tenor

Gambar 2.64 *Treble, Bass, Alto, Tenor*

Sumber : Classic FM (2023)

2.3.3 *Rhythm*

Bentuk panjang pendeknya suatu suara. Ritme ini diwakili oleh *note values* yang terdiri dari *semibreve*, *minim*, *crotchet*, *quaver*, dan lain - lain. Masing- masing *note value* memiliki panjang suara yang berbeda.

Symbol	Name	Number per measure (4/4)	Rest
○	whole note	○ 1 per measure	—
♩	half note	♩ ♩ 2 per measure	—
♪	quarter note	♪ ♪ ♪ ♪ 4 per measure	♪
♫	eighth note	♫ ♫ ♫ ♫ 8 per measure	♫
♫	sixteenth note	♫ ♫ ♫ ♫ ♫ ♫ 16 per measure	♫

Gambar 2.65 *Rhythm Patterns*

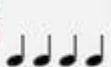
Sumber : Theta Music

2.3.4 *Time Signature*

Penentu berapa ketukan yang akan ada di lagu tersebut di setiap bar nya. Dalam musik perlu adanya ketukan agar lagu terarah dari segi ritme.



SIMPLE TIME

	Duple Time: Two beats in each measure	Triple Time: Three beats in each measure	Quadruple Time: Four beats in each measure
The Quarter Note = 1 beat/count	2 	3 	4 
The Half Note = 1 beat/count	2 	3 	4 
The Eighth Note = 1 beat/count	2  8 	3  8 	4  8 

Copyright by Kim Malonov 2012

Gambar 2.66 Time Signatures

Sumber : Adams (2019)

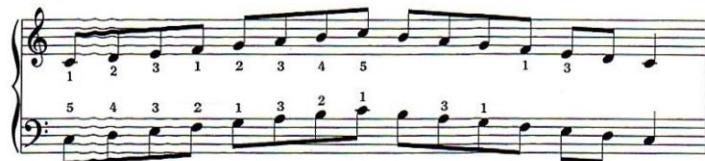
2.3.5 Scale

Note-note yang disusun naik atau turun secara urut untuk membuat suatu tangga nada.

SCALES

hands together (similar motion)

C major

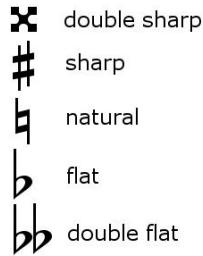


Gambar 2.67 C Major Scale

Sumber : ABRSM (2020)

2.3.6 Accidentals

Simbol yang mengubah tinggi nada sementara. *Accidentals* terdiri dari *sharp*, *flat*, dan *natural*.

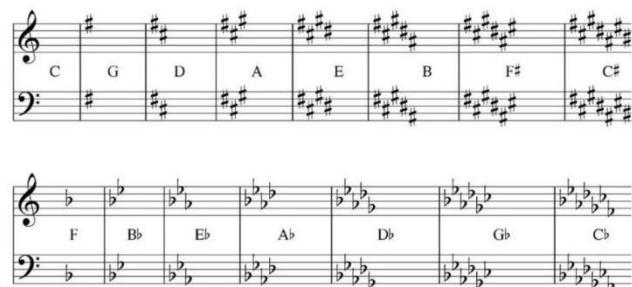


Gambar 2.68 *Accidentals*

Sumber : Darling

2.3.7 Key Signatures

Nada mana saja yang naik maupun turu secara permanen pada suatu lagu. Peletakkan *key signatures* setelah *clef*. *Key signature* membantu tangga nada utama pada lagu itu.

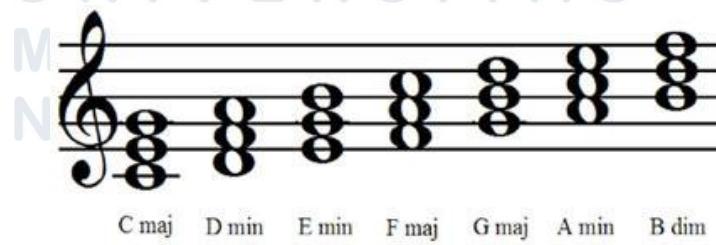


Gambar 2.69 *Key Signatures*

Sumber :Tone Gym (2025)

2.3.8 Chords

Biasanya gabungan 3 atau lebih nada yang dimainkan bersamaan. *Chords* sendiri terdiri dari nada *root*, *third*, dan *fifth*. Namun, ada juga *chord* dengan tambahan nada *seventh chord*.



Gambar 2.70 *Chords*

Sumber : Djakestudio (2016)

2.3.9 Music Terms

Sebagai petunjuk maupun instruksi dalam musik dengan ekspresi yang benar. *Music terms* mampu membantu pemusik dalam memainkan alat musik sesuai keinginan pencipta.

Musical Terms & Signs Reference Set	
Levels 5-8	
Style Words	
Level 5 <i>agitato</i> agitated	
Level 5	<i>cantabile</i> in a singing style
Level 6	<i>con brio</i> with vigour (vigor), spirit
Level 6	<i>con espressione</i> with expression
Level 6	<i>con fuoco</i> with fire
Level 6	<i>con grazia</i> with grace
Level 6	<i>dolce</i> sweetly, gently
Level 7	<i>dolente</i> sad
Level 5	<i>espressivo, express.</i> expressive, with expression
Level 7	<i>giocoso</i> humorous, jocose
Level 5	<i>grazioso</i> graceful
Level 7	<i>grandioso</i> grand, grandios
Level 5	<i>majestoso</i> majestic, in a stately, dignified manner
Level 7	<i>mesto</i> sad, mournful
Level 8	<i>mit Ausdruck</i> with expression (German)
Level 7	<i>risoluto</i> resolute
Level 7	<i>scherzando</i> playful
Level 7	<i>semplice</i> simple
Level 5	<i>spiritoso</i> spirited
Level 5	<i>tranquillo</i> quiet, tranquil
Speed Words	
Level 5 <i>tempo</i> return to original tempo	
Level 5	<i>accelerando, accel.</i> becoming quicker
Level 8	<i>allargando, allarg.</i> a slow tempo, slower than <i>andante</i> , not as slow as <i>lento</i>
Level 5	<i>allargando, allarg.</i> broadening, becoming slower
Level 5	<i>allegro</i> fast
Level 5	<i>almeno</i> fairly fast (little slower than <i>allegro</i>)
Level 5	<i>andante</i> at a walking pace, moderately slow
Level 5	<i>andantino</i> little faster than walking pace (<i>andante</i>)
Level 6	<i>animato</i> lively, animated
Level 8	<i>bewegt</i> moving, agitated (German)
Level 8	<i>calando</i> becoming slower and softer
Level 5	<i>cedere</i> yield; half tempo back (French)
Level 8	<i>commodo</i> at a comfortable, easy tempo
Level 6	<i>con moto</i> with motion
Level 5	<i>grave</i> slow and solemn
Level 5	<i>largo</i> very slow
Level 5	<i>larghettino</i> fairly slow, not as slow as <i>largo</i>
Level 5	<i>largo</i> slow
Level 8	<i>l'istessa tempo</i> the same tempo
Level 8	<i>langsamt</i> slow, slowly (German)
Level 8	<i>largamente</i> broadly
Level 8	<i>lentement</i> slowly (French)

Gambar 2.71 Musical Terms and Signs Reference Set
Sumber : The Student Music Organizer

Berikut merupakan jenis - jenis music terms secara rinci.

A. Tempo

Dalam bahasa Latin tempus, yang berarti waktu. *Tempo* menjadi petunjuk seberapa cepat lambatnya suatu lagu. Biasanya dengan bantuan metronom yang bisa membantu ketukan per menit (*beats per minute*).

Tempo Markings

Tempo Marking	Definition
Prestissimo	Very Very Fast (>200bpm)
Presto	Very Fast (168-200bpm)
Allegro	Fast (120-168bpm)
Moderato	Moderately (108-120bpm)
Andante	Walking Pace (76-108bpm)
Adagio	Slow and Stately (66-76bpm)
Lento/Largo	Very Slow (40-60bpm)
Grave	Slow and Solemn (20-40bpm)

♪ www.musictheoryacademy.com

Gambar 2.72 *Tempo Markings*
Sumber : Music Theory Academy

B. Dynamics

Sebagai keras atau lembut suatu suara adalah pengertian dari *dynamics*. Contohnya seperti *pianissimo*, *mezzo piano*, *forte*, *fortissimo*, dan lain - lain.

Dynamic Markings for Classical Music

Symbol	Term	Definition
<i>ppp</i>	<i>pianississimo</i>	Very, very quiet
<i>pp</i>	<i>pianissimo</i>	Very quiet
<i>p</i>	<i>piano</i>	Quiet
<i>mp</i>	<i>mezzo piano</i>	Moderately quiet
<i>mf</i>	<i>mezzo forte</i>	Moderately loud
<i>f</i>	<i>forte</i>	Loud
<i>ff</i>	<i>fortissimo</i>	Very Loud
<i>fff</i>	<i>fortississimo</i>	Very, very loud
<i>fp</i>	<i>forte piano</i>	Loud then suddenly quiet
<i>sf</i>	<i>subito forte</i>	Suddenly Loud
<i>sfs</i>	<i>sforzando</i>	Sudden accent
<i>rfs</i>	<i>rinforzando</i>	"reinforced" accent
<i><></i>	<i>crescendo</i>	Getting gradually louder
<i>>></i>	<i>decrecendo</i>	Getting gradually softer



Gambar 2.73 *Dynamic Markings for Classical Music*
Sumber : Meadowlark Violin (2023)

C. Articulations

Panjang pendeknya suatu not adalah pengertian dari *articulation*. Articulation sebagai arti dari gaya memainkan not. Contoh *articulations* ini seperti *staccato*, *legato*, *accent*, dan lain - lain.

Music Articulation Cheat Sheet		
Name	Symbol	Definition
Slur		Play the notes smoothly and connected without separation
Staccato		Play the note detached and separate from each other
Staccatissimo		Play the note very detached - even more than staccato
Accent		Play the note emphasized and with more force
Tenuto		Play the note for its full value
Fermata		Hold the note or rest longer than its written value
Marcato		Play the note with a strong accent and more forcefully

HelloMusicTheory.com

Gambar 2.74 Music Articulation
Sumber : The Music Nerds (2024)

D. General Music Terms

Istilah umum - umum dalam musik yang biasanya dalam bahasa Italia sebagai pengarah dalam musik lebih spesifik. Contohnya *fine*, *molto*, *sempre*, *poco*, dan lain sebagainya.

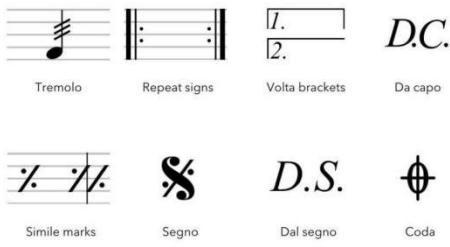
Music Theory Basic Terms			
	Quarter Note		4 Four-Four Time
	Half Note		$\frac{3}{4}$ Three-Four Time
	Whole Note		$\frac{2}{4}$ Two-Four Time
	Eighth Note		$\frac{6}{8}$ Six-Eight Time
	Beamed Eighth Notes		C Common Time
	Quarter Note		Treble Clef
	Half Note		Bass Clef
	Whole Note		Sharp
	Eighth Note		Flat
			Triplet
			Dotted Half
			Sixteenth Note
			Repeat sign

GROSSE POINTE
MUSIC ACADEMY

Gambar 2.75 Music Theory Basic Terms
Sumber : Grosse Pointe

E. Pete and Repeat

Pengulangan dalam musik. Jenis - jenis *repeat* seperti *Repeat a Single Measure*, *Section Repeat*, *First and Second Endings*.



Gambar 2.76 *Repetition and Codas in Music*
Sumber : Headphonesty (2023)

Musik teori merupakan dasar dari pembelajaran musik yang terdiri nada, ketukan, tangga nada, tanda baca, dan lainnya yang berfungsi sebagai panduan bagi para pembaca.

2.4 Anak Usia 4-6 Tahun

Usia 4-6 tahun bisa dinamakan sebagai masa keemasan (Fono et al., 2023). Masa pematangan fungsi fisik dan psikis untuk mempersiapkan anak dari lingkungan sekitar. Masa usia 4-6 tahun atau *golden age* ini bisa menjadi masa ideal untuk menstimulasi beragam potensi kemampuan anak dari motorik halus hingga kasar, kemampuan sosial, emosional, dan aspek kognitifnya, Mulyasa (2018). Masa ini menjadi masa efektif untuk mengembangkan potensi (Mirza, 2011). Aline D. Wolf (1980:5) melalui bukunya berjudul “*A Parent’s Guide to the Montessori Classroom*” juga mengatakan bahwa masa ini adalah masa sensitive bagi perkembangan fisik, intelegensia, dan daya kreatif.

Perkembangan pada anak usia 4-6 tahun ini sangat pesat baik dari fisik dan psikis. Masa ini pula adalah masa paling efektif untuk pengembangan potensi.

2.5 Pembelajaran Musik untuk Anak Usia Dini

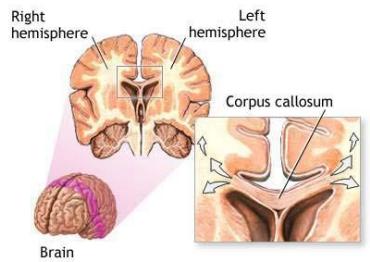
Musik sendiri adalah karya seni yang disajikan melalui lagu untuk penyampaian pikiran dan perasaan (Jamalus, 1988). Musik memiliki banyak manfaat untuk anak usia dini dan menjadi peran penting dalam pembelajaran di kelas (Aulia et al., 2022).

Menurut jurnal “*A Study on the Impact of Music Education on Children’s Physical and Mental Development*” (Liu et al.,2023) manfaat dari belajar piano tentunya baik untuk fisik maupun mental. Jika dilihat dari sisi fisik, jari anak terlatih, koordinasi antara mata tangan, serta postur tubuh dilatih menjadi baik. Sisi lainnya yaitu psikologis, anak akan percaya diri pada saat lagu terselesaikan dan melatih kemandirian. Secara sosial, salah satunya jika adanya ensemble musik akan mendorong anak untuk melatih kerja sama dan berinteraksi. Lalu, sisi emosi anak juga tersalurkan, mereka belajar untuk mengungkapkan emosi. Sensorik anak tentunya akan terlatih baik dari pendengaran irama, nada.

2.5.1 Hubungan Musik dengan Perkembangan Otak

Menurut teori dari Jean Piaget tentang perkembangan kognitif anak, usia 2-7 tahun adalah rentang usia pada tahap praoperasional. Tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir dengan menggunakan kata, simbol, maupun gambar sebagai representasi objek atau konsep di sekeliling. Tetapi, pada tahap ini anak belum bisa berpikir secara logika dan masih bergantung pada visual dan pengalaman konkret dalam proses belajar (Rabindran & Madanagopal, 2020).

Donald Hodges (Gojmerac, 2018) melakukan penelitian dan menunjukkan beberapa hal bagian otak, seperti *planum temporale* (bagian penting otak yang menjalankan fungsi pemahaman bahasa dan sinyal suara pada tahap awal kehidupan) *dancorpus callosum*, (jembatan antara belahan otak kanan dan kiri yang berfungsi untuk mentransfer segala informasi dari satu sisi otak di sisi lain – gambar 2) lebih besar pada musisi dibandingkan manusia lain dan dia menyoroti bahwa hal ini bahkan lebih besar terjadi pada musisi yang memulai pendidikan musiknya sebelum usia tujuh tahun. Dia telah terbukti bahwa hanya dengan musik kita dapat mencapai semua aspek tersebut, karena aspek artistik dan estetika instrumen bermain berbeda dari kegiatan lainnya, termasuk lainnya seni.



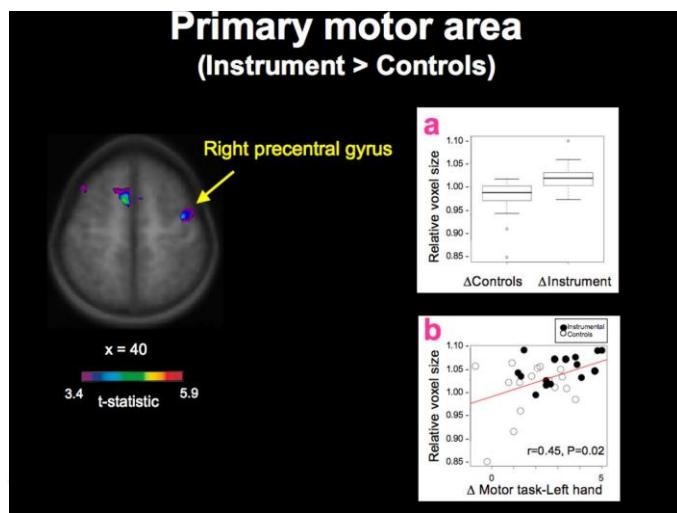
©ADAM.

Gambar 2.77 *Corpus Callosum*

Sumber: Gojemerac (2018)

Menurut penelitian dari *Frontiers in Psychology* (Cai et al, 2025), pelatihan musik membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir executive functions (EF) atau disebut tingkat tinggi yang meliputi *inhibitory control*, *working memory*, serta *cognitive flexibility*. *Inhibitory control* dalam arti anak bisa fokus, mengendalikan emosi. Sedangkan *working memory*, anak mampu mengingat informasi dalam waktu yang singkat seperti nada maupun simbol musik. *Cognitive flexibility* yang dimaksud berarti anak bisa beradaptasi ketika adanya perubahan pola atau aturan dalam musik.

Gambar pada 2.77 merupakan gambaran scan hasil MRI anak usia 5-7 tahun mengikuti latihan musik. Volume pada *Right Precentral Gyrus* atau disebut dengan *Primary Motor Cortex* meningkat dibandingkan *controls* (anak yang tidak latihan musik). Hasil korelasi positif $r=0.45; p=0.02$ ini bukti bahwa volume otak dan motorik pada tangan kiri bisa meningkat. Bukti ini memperkuat bahwa latihan musik tidak hanya berguna untuk keterampilan bermain musik, namun juga bisa mendorong *neuroplastisitas* otak yang berhubungan dengan motorik anak usia dini.



Gambar 2.78 Primary Motor Area

Sumber: Hyde et al.,(2009)

Keterlibatan anak dalam aktivitas musik bisa meningkatkan kemampuan kognitif, mengembangkan kecerdasan, memperkuat daya ingat. Oleh karena itu, musik penting bagi pertumbuhan otak dan pendukung perkembangan anak.

2.6 Penelitian yang Relevan

Pembuatan penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan topik penulis.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Media Flashcard sebagai Suplemen Pembelajaran Rhythm Musik Anak Usia Dini (2024)	Luth Indyana, Welly Suryandoko, Indar Sabri	<i>Flashcard</i> ritmis dengan simbol sederhana tersingebuktii efektif membantu anak usia dini memahami ketukan & pola ritme dasar, karena pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.	<i>Flaschard</i> ritmis dengan desain menarik melalui buah. Hal ini lebih relevan ke anak dan bisa dipahami.
2	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Aktivitas Domestik	Octavia Tungary, Arjuna	Buku ilustrasi interaktif dengan aktivitas	Tidak hanya media belajar, tapi

	Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 4–6 Tahun (2023)	Bangsawan, Kiki Nilasari	domestik jadi efektif untuk anak usia 4- 6 tahun. Selain meningkatkan tingkat baca, keterlibatan anak juga ada.	mengajarkan isu sosial yaitu kesetaraan gender.
3	Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Penyakit Diare pada Anak Usia 4-6 Tahun (2024)	Maureen Jonathan	Buku ilustrasi menjadi media efektif dalam pengenalan kesehatan ke anak usia dini. Ilustrasi harus menarik.	Edukasi fokus pada daire yang jarang dibahas oleh penelitian lain.

Penelitian relevan dapat disimpulkan dari karya sebelumnya menggunakan media visual, ilustrasi untuk membuat anak paham dengan materi. Pembelajaran perlu menarik dan interaktif dengan anak. Kelebihan dari buku - buku melalui penelitian relevan bisa menjadi referensi dan ide untuk perancangan.

Melalui teori - teori yang ada, perancangan dapat disesuaikan kebutuhan karakteristik anak 4-6 tahun yang belajar musik. Secara ilustrasi, perancangan menggunakan ilustrasi kartun yang ramah ke anak dan bisa membantu pemahaman anak. Gaya tulisan menggunakan tulisan yang bulat dan mudah dibaca. Bagian judul, akan menggunakan *graphic* agar terdapat unsur musik. Warna menggunakan warna cerah, ramah, dan ceria. Warna ini bisa menarik perhatian anak. grid menggunakan column grid agar rapi, keterbacaan lebih nyaman untuk anak, dan bisa seimbang antara gambar dan teks.