

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku merupakan salah satu bentuk media dokumentasi tertua yang menyimpan sekumpulan pengetahuan, gagasan, dan kepercayaan. Asal usulnya berasal dari kerajaan Mesir kuno yang memanfaatkan bahan organik sebagai media tulis berbentuk gulungan (Haslam, 2006, h.6). Penjelasan sederhana mengenai buku diungkapkan oleh *Concise Oxford Dictionary* yaitu, sekumpulan lembaran karya sastra maupun tulisan yang dijilid menjadi satu sehingga dapat dibawa. Sementara itu, *Encyclopaedia Britannica* mengartikan buku sebagai pesan tertulis yang berada di atas bahan ringan dan berfungsi sebagai alat komunikasi kepada publik (h.8).

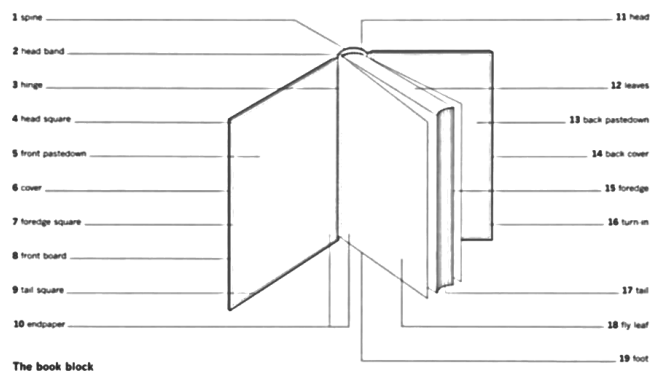
Oleh sebab itu, buku dapat dipahami sebagai medium portabel yang tersusun dari sekumpulan halaman yang dicetak dan dijilid, memiliki fungsi sebagai media penyimpanan untuk menjelaskan dan membagikan pengetahuan kepada pembaca tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (h.9).

2.1.1 Komponen Buku

Menurut teori Haslam pada buku *Book Design*, komponen buku dikelompokkan ke dalam tiga bagian utama yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid* (Haslam, 2006, h.20).

1. *The Book Block*

The book block berisi tentang sekumpulan struktur penyusunan buku fisik yang mencakup



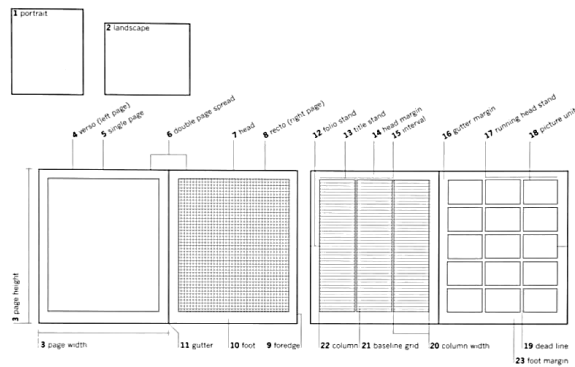
Gambar 2.1 Komponen Buku *the Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

- a) *Spine*, atau disebut juga dengan punggung buku. Bagian terluar buku yang berfungsi membungkus pinggiran lembaran yang disatukan dan dijilid.
- b) *Head band*, pita atau benang berwarna yang diikatkan pada bagian jilid buku. Umumnya, pemilihan warnanya disesuaikan dengan warna sampul buku.
- c) *Hinge*, lipatan pelapis tipis yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d) *Head square*, ruang sisa di atas buku yang ukurannya melebihi isi buku, dan fungsinya sebagai pelindung.
- e) *Front pastedown*, kertas pelapis yang ditempelkan pada bagian dalam sampul buku utama atau depan.
- f) *Cover*, atau disebut juga dengan sampul buku. Berbentuk kertas tebal yang berada di bagian paling luar buku untuk melindungi seluruh blok buku.
- g) *Foreedge square*, bagian kecil di tepian samping buku yang terbuat dari sampul depan dan belakang untuk melindungi isi buku.
- h) *Front board*, papan sampul yang berada di bagian depan buku.

- i) *Tail square*, bagian kecil di tepian bawah buku yang ukurannya melebihi isi buku sebagai pelindung.
- j) *Endpaper*, lembaran tebal sebagai pelapis untuk menutupi dan menyambungkan bagian sampul dengan isi buku.
- k) *Head*, bagian atas buku.
- l) *Leaves*, lembaran kertas yang terdiri dari 2 sisi yang kemudian dijilid.
- m) *Back pastedown*, kertas pelapis yang ditempelkan pada bagian dalam sampul buku belakang.
- n) *Back cover*, kertas tebal yang berada di bagian paling luar sebagai sampul belakang buku.
- o) *Foredge*, bagian tepi sisi depan buku.
- p) *Turn-in*, bagian tepi kertas dari sisi luar yang dilipat ke arah bagian dalam sampul.
- q) *Tail*, bagian bawah buku.
- r) *Fly leaf*, lembaran dari *endpaper* yang tidak menempel pada *cover*, sehingga dapat dibalik.
- s) *Foot*, bagian bawah halaman buku.
- t) *Signature*, kumpulan halaman yang dicetak, dilipat, dijilid secara berurutan.

2. *The Page*

The page berisi tentang istilah pada lembaran halaman buku yang mencakup



Gambar 2.2 Komponen Buku *the Page* dan *the Grid*
Sumber: Haslam (2006)

- a) *Portrait*, format ukuran yang lebarnya lebih kecil dibandingkan ukuran tingginya.
- b) *Landscape*, format ukuran lebarnya lebih panjang dibandingkan ukuran tingginya.
- c) *Page height and width*, ukuran tinggi dan lebar pada sebuah halaman.
- d) *Verso*, halaman buku bagian kiri yang biasanya dikenali dengan penomoran genap.
- e) *Single page*, lembaran di sebelah kiri buku.
- f) *Double-page spread*, dua halaman yang saling berhadapan melewati *gutter*, sehingga terlihat seperti menjadi satu halaman.
- g) *Head*, bagian atas buku.
- h) *Recto*, halaman buku bagian kanan yang biasanya dikenali dengan penomoran ganjil.
- i) *Fore-edge*, bagian tepi sisi depan buku
- j) *Foot*, bagian bawah buku.
- k) *Gutter, margin* pada area yang berada di dalam buku sebagai tempat penjilidan.

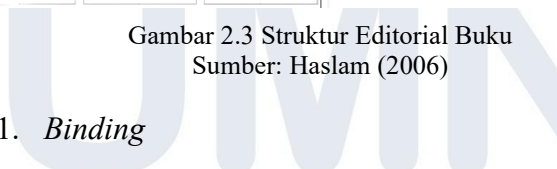
3. *The Grid*

The grid berisi tentang istilah tata letak yang digunakan untuk mengatur susunan berbagai elemen pada buku yang mencakup:

- a) *Folio stand*, garis acuan untuk penomoran *folio*.
- b) *Title stand*, garis acuan dalam *grid* untuk penempatan judul buku.
- c) *Head margin*, area kosong pada bagian atas halaman.
- d) *Interval/column gutter*, sebuah jalur vertikal atau jarak antar kolom.
- e) *Gutter margin/binding margin*, *margin* bagian dalam pada setiap halaman yang berada dekat area *binding*.
- f) *Running head stand*, garis acuan dalam *grid* untuk penempatan judul halaman atau *running head*.
- g) *Picture unit*, kolom yang terbentuk oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line*.
- h) *Dead line*, area kosong tampak seperti garis yang berada di antara *picture unit*.
- i) *Column width/meassure*, ukuran kolom yang menentukan panjang garis.
- j) *Baseline*, acuan garis untuk teks.
- k) *Column*, bentuk persegi panjang pada *grid* untuk mengatur teks.
- l) *Foot margin*, area kosong pada bagian bawah halaman.
- m) *Shoulder/foredge*, area kosong yang berada di bagian tepi halaman.
- n) *Column depth*, tinggi kolom dalam satuan poin, milimeter, atau jumlah garis.
- o) *Characters per line*, jumlah rata-rata karakter huruf yang bisa ditulis dalam setiap baris.

umumnya terdiri dari empat bagian utama, yaitu *introduction*, *body of the book*, dan *endmatter*. Setiap bagian memiliki fungsi masing-masing untuk saling melengkapi, agar pembaca dapat memahami secara sistematis. Untuk mempermudah proses penulisan, penulis dapat membuat sebuah *flatplan* yang berfungsi sebagai panduan.

Menurut teori Haslam pada buku *Book Design*, struktur editorial pada buku umumnya terdiri dari empat bagian utama, yaitu *binding*, *frontmatter*, *body of the book*, dan *endmatter*. Setiap bagian memiliki isi dan fungsinya masing-masing untuk saling melengkapi, agar konten buku dapat disajikan secara sistematis. Untuk mempermudah proses awal perencanaan buku, terdapat sebuah *flatplan* yang berfungsi sebagai panduan dasar untuk menyusun buku.



1. Binding

menjadi identitas utama yang akan terlupa oleh pembaca. Bagian ini terdiri dari beberapa bagian yang berbeda-beda. Bagian ini berfungsi sebagai media promosi yang berisi informasi

penerbit. Selain itu, *Endpaper* juga termasuk kedalam bagian *binding* yang berfungsi untuk menghubungkan isi buku dengan tampilan visual secara keseluruhan.

2. *Frontmatter*

Bagian *frontmatter* terdiri dari halaman pendahuluan atau yang biasa dikenal sebagai *preliminaries*. Berfungsi sebagai pengantar, sebelum pembaca memasuki isi konten utama buku.

3. *Body of the Book*

Body of the book merupakan bagian penting yang berisi keseluruhan konten utama buku dan umumnya dibagi ke dalam beberapa bab. Setiap bab diawali dengan *chapter opener* yang berfungsi mempermudah pembaca mengetahui setiap bagian buku. Biasanya terdiri dari judul bab, penomoran, subjudul, dan kutipan. Setelah itu, diakhiri dengan *chapter close* atau penutup bab yang berisi catatan sumber, *bibliography* singkat, hingga daftar gambar yang terdapat di dalam buku.

4. *Endmatter*

Sebagai bagian terakhir dari struktur editorial buku, *endmatter* atau bagian penutup berperan untuk melengkapi isi buku dengan informasi tambahan seperti sumber, referensi, bacaan rekomendasi, lampiran, indeks, hingga ucapan terima kasih atau *credit*. Selain untuk memenuhi kelengkapan buku, *endmatter* berperan untuk memperkaya isi dan sumber yang digunakan pada buku.

2.1.3 Teknik Menjilid Buku

Menurut teori Ambrose dan Harris (2018), dalam buku *Layout For Graphic Designers: An Introduction, Third Edition* dijelaskan bahwa *binding* atau yang dikenal dengan penjilidan buku, menjadi sebuah pilihan format yang secara langsung dapat memengaruhi susunan tata letak desain. Hal ini dapat terjadi karena setiap metode penjilidan akan menghasilkan bentuk fisik yang berbeda pada produk akhirnya. Ambrose dan Harris menyebutkan ada tiga

metode penjilidan yang dapat digunakan yaitu *perfect binding*, *saddle-stitch*, dan *wiro binding* (Ambrose & Harris, 2018, h.130).

1. *Perfect Binding*

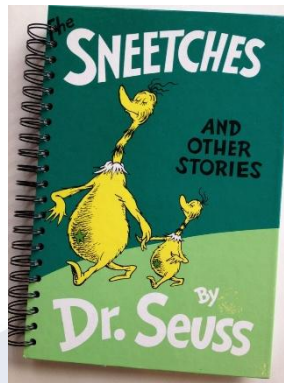
Metode penjilidan ini dilakukan dengan cara menyatukan seluruh halaman dan menempelkannya menggunakan lem panas pada bagian punggung buku. Hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan metode *perfect binding* yaitu, lebar *margin* pada bagian dalam halaman harus lebih luas dan tidak disarankan untuk menempatkan konten terlalu dekat dengan area *binding*, karena bagian punggung akan terjepit dan tidak dapat terbuka sepenuhnya



Gambar 2.4 Contoh Buku *Perfect Binding*
Sumber: <https://mixam.co.uk/childrensbooks>

2. *Wiro-Binding*

Metode penjilidan ini dilakukan dengan cara melubangi sisi halaman dan menyatukannya menggunakan kawat spiral atau cincin logam. Hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan metode *wiro-binding* yaitu, tidak disarankan untuk menempatkan konten pada bagian *margin* bagian dalam halaman buku, karena pada area tersebut halaman akan dilubangi sebagai tempat penjilidan. Sehingga, konten yang diletakan pada area tersebut akan berpotensi terpotong oleh lubang penjilidan.



Gambar 2.5 Contoh Buku *Wiro-Binding*
 Sumber: <https://id.pinterest.com...>

2.1.4 Buku Panduan

Sebuah panduan dapat diberikan melalui arahan dari seseorang ataupun benda seperti buku. Menurut Santoso (2015), buku panduan dapat diartikan sebagai sarana belajar, khususnya bagi masyarakat yang belum mengenal sesuatu hal, sehingga mendorong minat mereka untuk mencoba dan mempelajari hal baru. Buku ini biasanya disajikan dengan gabungan antara tulisan dan gambar *step-by-step* untuk membantu pembaca dalam memahami, mengikuti, dan melakukan instruksi yang diberikan (Santoso et al., 2015).

Buku panduan yang dapat dimengerti dan ditirukan dengan mudah oleh pembacanya, hingga menghasilkan hasil akhir yang sesuai dengan yang disampaikan, dikatakan sebagai buku panduan yang berhasil, karena kegiatan pembelajaran dengan kegiatan praktek diketahui dapat mempercepat pemahaman seseorang untuk mempelajari suatu hal.

2.2 Storytelling

Storytelling dengan permainan imajinatif membantu anak agar bisa memahami dunianya. Hal tersebut berpengaruh terhadap perkembangan sosial, emosional dan bahasa pada anak usia dini. Dalam buku berjudul “*Storytelling in Early Childhood: Enriching Language, Literacy and Classroom Culture*”, Cremin menjelaskan tentang pentingnya peran *storytelling*. Dengan menyusun sesuatu ke dalam bentuk cerita seperti sebuah narasi, dapat membantu anak belajar berpikir

dan mendapatkan penjelasan yang lebih sederhana untuk dipahami (Cremin et al., 2016, h.14).

Paley (1990) menjelaskan bahwa kegiatan bermain berhubungan erat dengan narasi, karena *storytelling* merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain bagi anak yang dikemas dalam bentuk cerita. Bagi anak, cerita menjadi sarana untuk membantu mereka mengenal lingkungannya dan membangun rasa memiliki. Sehingga, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah didengar maupun cerita berdasarkan pengalaman pribadinya dalam berbagai bentuk (Bruce et al., 2020, h.9). Engel (2005) menjelaskan bahwa permainan naratif adalah turunan dari permainan pura-pura. Hal tersebut dapat terlihat ketika anak mulai menggunakan kemampuan bahasanya untuk menjelaskan permainan pura-pura ke dalam bentuk cerita. Dengan begitu, anak merasa terdorong untuk bereksperimen dan berspekulasi (Cremin et al., 2016, h.17).

Sejumlah penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa narasi dan bermain berperan penting untuk mendorong kreativitas anak. Konsep '*possibility thinking*' yang dikembangkan oleh Craft (2001), menekankan pola pikir '*what if*' dan '*as if*' yang memunculkan sejumlah pertanyaan sehingga tercipta '*possibility space*', yaitu sebuah ruang di mana imajinasi dibentuk melalui narasi. Selain itu, narasi juga memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat secara aktif menggunakan kemampuan imajinasinya melalui berbagai pertanyaan (Cremin et al., 2016). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bercerita mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi dan mengembangkan kreativitas dari dalam dirinya (Bruce et al., 2020, h.31). *Storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun berperan juga sebagai media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir yang berpengaruh terhadap aspek kognitif anak (h.35). Dalam kegiatan bermain, anak usia dini cenderung menggabungkan permainan imajinatif dengan *storytelling* untuk memudahkan mereka memahami sesuatu, dan keduanya terbukti memiliki peranan penting dalam perkembangan sosial, emosional dan bahasa pada masa awal anak-anak.

2.3 Elemen Desain

Menurut teori Landa dalam buku *Graphic Design Solutions, Sixth Edition* dikatakan bahwa terdapat empat elemen pokok dalam desain yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur. Seluruh elemen pokok tersebut jika digunakan pada sebuah desain, akan menghasilkan bentuk baru yang lebih kompleks untuk membantu menyampaikan pesan dalam bentuk visual (Landa, 2019, h.19).

2.3.1 Layout

Layout menurut Anggarini dalam buku *Desain Layout* dikatakan sebagai panduan tata letak untuk menyusun setiap elemen visual. *Layout* menjadi hal yang penting karena tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian audiens karena keindahannya, namun pengaturan tata letak yang baik antara setiap elemen desain akan mempermudah audiens melihat dan memahami informasi yang disajikan dalam suatu media. Perlu diingat bahwa desain yang baik tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan estetika, tetapi desain tersebut harus fungsional, dapat berbicara kepada audiens dengan pesan yang mudah diterima (Anggarini, 2021, h.2-5). Disebutkan bahwa elemen *layout* terbagi ke dalam 3 jenis yaitu, elemen teks yang keseluruhan bagiannya terdiri dari tulisan, elemen visual berupa gambar yang dapat berfungsi sebagai elemen utama ataupun elemen pendukung sesuai dengan pesan yang disampaikan, dan elemen tidak terlihat atau *invisible element* yang umumnya mengacu pada ruang kosong seperti *margin* dan *grid* (h.9). Untuk mempermudah pengaturan tata letak, terdapat empat prinsip *layout* yang perlu dipahami, yaitu:

1. *Sequence*

Susunan elemen desain yang disesuaikan dengan hierarki visual pada satu *layout*, agar poin yang paling penting dapat tersampaikan dengan jelas. Umumnya, *sequence* dapat diciptakan melalui besar ukuran elemen desain.

2. *Emphasis*

Di dalam sebuah *layout* diperlukan adanya penekanan pada elemen yang menjadi objek utama sebagai titik fokus, sehingga

menciptakan pusat perhatian. Terdapat beberapa cara untuk memunculkan *emphasis*, yaitu:

a) Perbedaan Ukuran

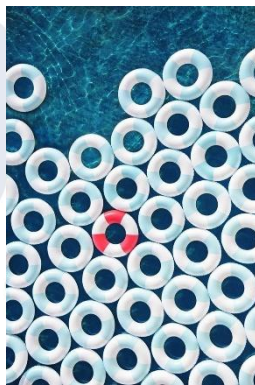
Menggunakan perbedaan ukuran yang kontras pada objek utama dengan elemen lainnya.



Gambar 2.6 Contoh *Emphasis* Perbedaan Ukuran
Sumber: <https://www.irancartoon...>

b) Kontras Warna

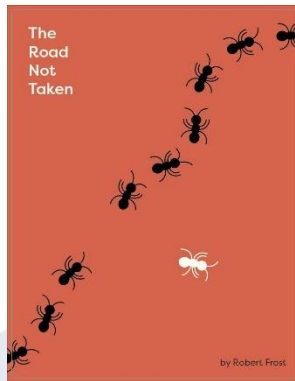
Objek utama menggunakan warna yang bertolak belakang dengan warna lainnya yang digunakan.



Gambar 2.7 Contoh *Emphasis* Kontras Warna
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

c) Peletakan Objek

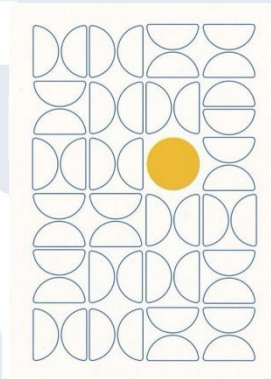
Peletakan objek utama pada area yang menarik perhatian. Seperti memanfaatkan ruang kosong atau *whitespace*.



Gambar 2.8 Contoh *Emphasis* Peletakan Objek
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

d) Bentuk

Bentuk objek utama berlainan dengan elemen lain yang berada di sekitarnya.



Gambar 2.9 Contoh *Emphasis* Bentuk
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

3. Keseimbangan

Dalam *layout*, keseimbangan tidak selalu muncul dari persamaan ukuran elemen desain atau berada di bagian tengah. Keseimbangan juga dapat diciptakan melalui perbedaan ukuran, arah, ataupun gaya yang disesuaikan kembali komposisinya, sehingga membentuk keseimbangan yang lebih dinamis atau seringkali disebut dengan keseimbangan asimetris.



Gambar 2.10 Contoh Prinsip Keseimbangan
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

4. *Unity*

Konsep atau tema yang telah ditentukan sebelumnya dapat berfungsi sebagai acuan dalam membuat desain dan menciptakan sebuah kesatuan. Umumnya, kesatuan dapat dihasilkan melalui pemilihan karakter warna, dan repetisi atau kombinasi antara dua sampai 3 jenis typeface.



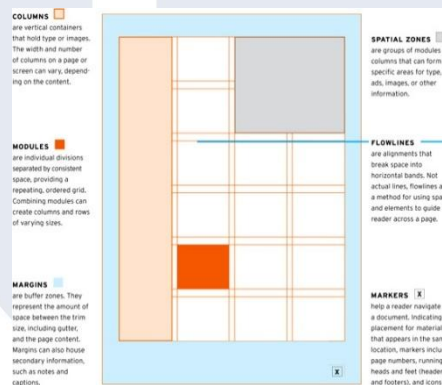
Gambar 2.11 Contoh Prinsip *Unity*
Sumber: <https://www.behance...>

2.3.2 Grid

Dalam buku *Layout Essentials, 100 Design Principles for using grids* oleh Tondreau (2019), dikatakan bahwa sistem grid berperan penting dalam tahap awal perencanaan sebuah desain. Penggunaan grid membantu mengatur setiap ruang dapat dimanfaatkan secara optimal oleh elemen desain yang digunakan (Tondreau, 2019).

1. Komponen *Grid*

Komponen utama yang membentuk sebuah grid terdiri atas susunan *margins*, *columns*, *markers*, *flowlines*, *spatial zones*, dan *modules*. Tahapan awal yang paling mudah dilakukan adalah dengan menggunakan konten yang sudah ada sebagai panduan untuk menentukan ukuran *margin* dan kolom (Tondreau, 2019, h.10).



Gambar 2.12 Komponen *Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

- Margins*, area kosong yang berada dipinggir halaman mengelilingi konten utama. Bisa difungsikan sebagai tempat memuat informasi tambahan, seperti *footnote*.
- Modules*, sebuah area kecil di dalam grid yang tersusun secara berulang dan dipisahkan oleh jarak yang konsisten. Kumpulan beberapa modul yang disatukan dapat membentuk kolom dan baris.
- Columns*, area vertikal yang ukuran dan jumlahnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Berfungsi untuk mengatur penempatan teks atau gambar.
- Spatial zones*, area yang terbentuk dari gabungan modul dan kolom. Berfungsi sebagai tempat untuk menaruh konten seperti teks, gambar dan iklan.

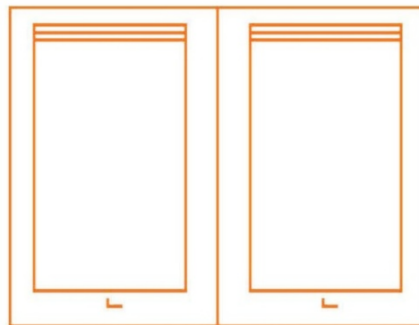
- e) *Flowlines*, garis semu horizontal yang membagi ruang menjadi beberapa bagian. Berfungsi untuk memandu pembaca dalam mengikuti alur konten.
- f) *Markers*, area peletakkan nomor halaman, *headers* dan *footers*, serta icon yang berfungsi sebagai penanda untuk mengarahkan pembaca.

2. Struktur Grid

Struktur *grid* dibagi ke dalam lima jenis yaitu *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grids*, *modular grids*. Penggunaan jenis *grid* harus disesuaikan dengan tujuan dan hasil akhir yang diinginkan.

a) *Single-Column Grid*

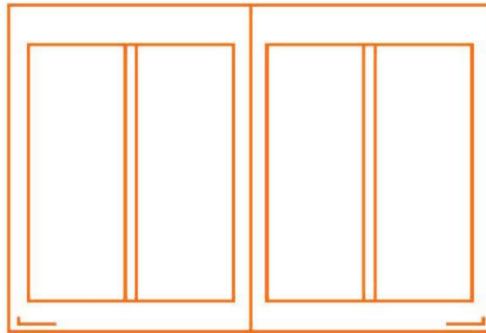
Terdiri dari 1 kolom yang diisi dengan paragraf panjang sebagai konten utamanya. Penggunaan *grid* ini sering ditemukan pada sebuah essay, laporan atau buku.



Gambar 2.13 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

b) *Two-Column Grid*

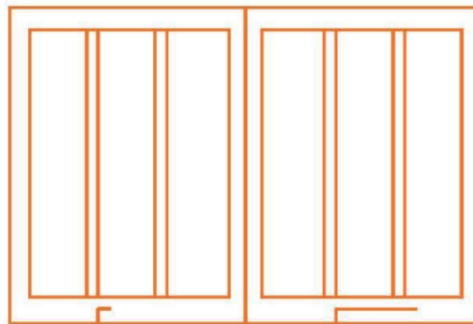
Terdiri dari 2 kolom terpisah yang dapat digunakan untuk mengatur tata letak teks dalam jumlah banyak atau menyajikan topik yang berbeda dalam satu halaman. Ukuran kolom dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, namun tetap memperhatikan proporsinya.



Gambar 2.14 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

c) *Multicolumn Grids*

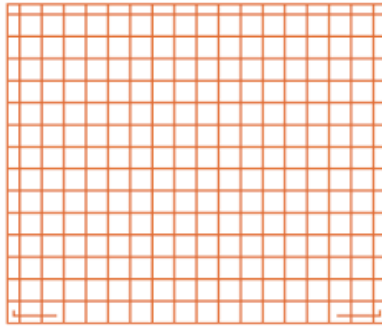
Terdiri dari beberapa susunan kolom yang lebarnya dapat diatur sesuai keinginan. Biasanya jumlah kolom yang digunakan lebih dari dua, sehingga lebih adaptif. Penggunaan *grid* ini sering ditemukan pada majalah atau *webiste*.



Gambar 2.15 *Multicolumn Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

d) *Modular Grids*

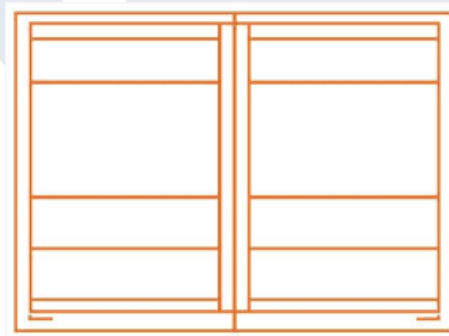
Terbentuk dari gabungan kolom vertikal dan horizontal, yang membentuk ruang menjadi bagian-bagian kecil. Penggunaan *grid* ini sering ditemukan pada koran, kalender, diagram, dan tabel.



Gambar 2.16 *Modular Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

e) *Hierarchical Grids*

Pembagian halaman menjadi beberapa area dengan memanfaatkan kolom horizontal. Berfungsi untuk membantu penyusunan isi konten secara terstruktur.



Gambar 2.17 *Hierarchical Grids*
Sumber: Tondreau (2019)

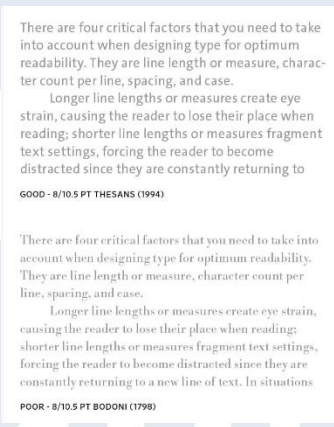
2.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan elemen penting dalam sebuah desain, karena berfungsi sebagai alat komunikasi. Penggunaan tipografi dapat memperjelas pesan yang disampaikan dan meminimalisir segala bentuk miskomunikasi (Zainudin, 2021, h.8). Menurut Landa pada buku *Graphic Design Solutions, Sixth Edition* dikatakan bahwa *typeface* merupakan satu set karakter atau keluarga huruf yang meliputi huruf, angka, simbol, dan tanda baca (Landa, 2019, h.35). Setiap *typeface* memiliki keunikan dan karakteristik yang berbeda-beda, yang dapat memberikan kesan emosional kepada audiens. Sehingga,

pemilihan font harus berdasarkan pada target audiens, konsep desain yang ingin ditampilkan, memiliki tujuan yang jelas dan pertimbangan jenis media yang digunakan (h.42). Untuk memaksimalkan peran tipografi pada sebuah karya, terdapat beberapa prinsip harus diperhatikan yaitu, *measurerement*, *tracking*, *kerning*, *word spacing*, *alignment*, *readability*, *legibility*, *emphasis* dan *hierarchy* (Poulin, 2017, h.160).

1. *Readability*

Dalam tipografi, *readability* dan *legibility* merupakan dua prinsip utama yang saling berkaitan. *Readability* yang dikenal dengan keterbacaan, mengarah pada sejauh mana teks dapat dibaca dengann nyaman dan mudah dipahami secara keseluruhan (h.173). Maka dari itu, untuk membuat teks mudah dibaca, terdapat 4 faktor yang harus diperhatikan yaitu:



There are four critical factors that you need to take into account when designing type for optimum readability. They are line length or measure, character count per line, spacing, and case.

Longer line lengths or measures create eye strain, causing the reader to lose their place when reading; shorter line lengths or measures fragment text settings, forcing the reader to become distracted since they are constantly returning to

GOOD - 8/10.5 PT THESANS (1994)

There are four critical factors that you need to take into account when designing type for optimum readability. They are line length or measure, character count per line, spacing, and case.

Longer line lengths or measures create eye strain, causing the reader to lose their place when reading; shorter line lengths or measures fragment text settings, forcing the reader to become distracted since they are constantly returning to a new line of text. In situations

POOR - 8/10.5 PT BODONI (1798)

Gambar 2.18 Contoh *Readability*
Sumber: Tondreau (2019)

- a) Panjang baris (*measures*), panjang teks dalam satu baris harus tepat komposisinya. Jangan terlalu panjang ataupun terlalu pendek.
- b) Jumlah karakter dalam satu baris, umumnya yang direkomendasikan antara 60-72 karakter. Namun, dapat disesuaikan kembali pada jenis huruf dan ukuran huruf.

- c) *Spacing*, jarak antar kata harus dibuat secara tepat. Tidak boleh terlalu dekat ataupun terlalu renggang, karena dapat mempengaruhi tingkat keterbacaan teks.
- d) *Case*, pengaturan besar kecil huruf yang berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan dalam membaca.

2. *Legibility*

Legibility yang dikenal dengan keterlihatan mengarah pada kualitas huruf yang dapat dibaca, dan sejauh mana pembaca dapat mengenali bentuk huruf tersebut. Untuk memberi kemudahan bagi pembaca, huruf harus memiliki keunikan sehingga terlihat perbedaannya dengan huruf lainnya (h.174).



Gambar 2.19 Contoh *Legibility*
Sumber: Tondreau (2019)

Landa membagi typeface ke dalam 8 kategori yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*. Berikut merupakan penjelasan terkait jenis *typeface sans serif* yang akan digunakan pada perancangan buku panduan.

1. *Sans Serif*

Typeface jenis *sans serif* bertolak belakang dengan *typeface* pendahulunya, yaitu *serif* yang umumnya memiliki garis seperti ekor pada hurufnya (Landa, 2019, h.39). *Typeface* jenis *sans serif* ini bentuknya lebih sederhana dan bersifat kurang formal. Tetapi, font jenis ini memiliki tingkat *legibility* dan

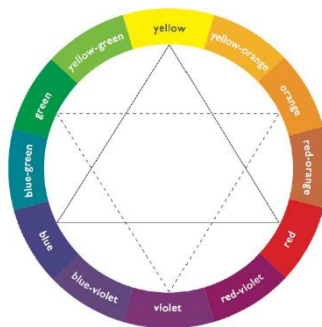
readability yang cukup tinggi dibandingkan *typeface* lainnya. Sehingga, penggunaan font jenis *sans serif* pada buku panduan dapat memudahkan pembaca.



Gambar 2.20 Contoh Tipografi *Sans Serif*
Sumber: <https://www.behance...>

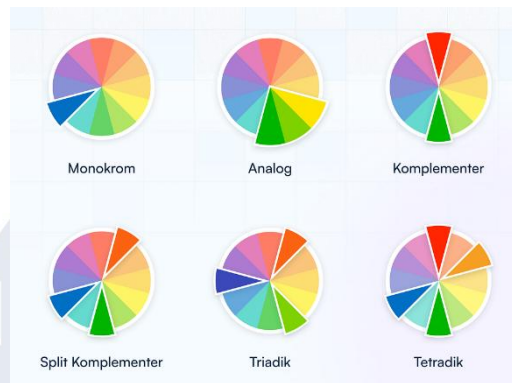
2.3.4 Warna

Warna pada karya tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung estetika, tetapi juga menjadi medium untuk menyampaikan pesan, emosi dan membangun suasana tertentu. Hal ini terjadi karena warna memiliki karakteristik dan makna yang dapat muncul dari pengalaman, budaya, negara (Landa, 2019, h.124). Dalam *color wheel* terdapat dua jenis warna yaitu warna primer yang terdiri dari merah, biru, dan kuning, serta warna sekunder yang merupakan hasil perpaduan dari warna primer yang menghasilkan warna oranye, hijau, dan ungu.



Gambar 2.21 *Pigment Color Wheel*
Sumber: Landa (2019)

Berdasarkan pada *hue* dan pengaruh saturasi warna, menghasilkan berbagai kombinasi yang disebut dengan skema warna, seperti *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, dan *tetradic*.



Gambar 2.22 Skema Warna
Sumber: <https://medium.com...>

1. *Monochromatic*, menggunakan satu jenis warna yang dikombinasikan dengan variasi tingkat saturasi.
2. *Analogous*, menggunakan tiga jenis warna yang saling berdekatan. Biasanya, terdapat satu warna utama dan warna lainnya berperan untuk melengkapi.
3. *Complementary*, menggunakan dua warna yang saling berlawanan yang ada di dalam *color wheel*.
4. *Split Complementary*, menggunakan tiga jenis warna yang terdiri dari satu warna utama, dan dua warna lainnya yang bersebelahan.
5. *Triadic*, menggunakan tiga jenis warna yang saling berseberangan dengan jarak interval yang sama.
6. *Tetradic*, menggunakan empat jenis warna yang terdiri dari dua warna komplementer dengan kontras yang tinggi.

2.3.5 Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 3rd Edition oleh Male (2024), dikatakan bahwa ilustrasi menjadi salah satu bentuk bahasa yang paling luas kegunaannya. Umumnya, digunakan untuk

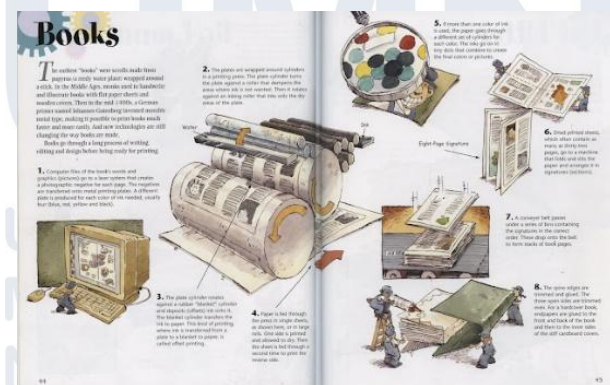
menyampaikan pesan, karena ilustrasi mempermudah target audiens memahaminya. Khususnya pada buku cerita anak, ilustrasi memegang peranan penting untuk menarik minat anak dan membantu mereka memahami bahasa melalui bentuk visual (Ghozalli, 2020, h.7). Oleh karena itu, gabungan ilustrasi dengan teks akan memberikan pemahaman kepada anak secara optimal terhadap cerita yang disampaikan (h.14).

1. Peran Ilustrasi

Tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan pesan, ilustrasi juga berperan dalam banyak hal. Berikut merupakan peran ilustrasi menurut Male (2024).

a) *Documentaion, Reference, and Instruction*

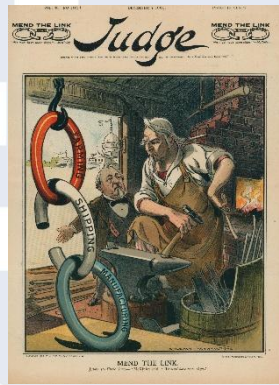
Ilustrasi membuat informasi lebih mudah dimengerti. Melalui tampilan visual yang menarik akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga mudah untuk dipahami dan diingat (h.80). Sejalan dengan hal tersebut, ilustrasi berperan penting untuk menyampaikan sebuah panduan, tidak hanya sebatas untuk menyampaikan informasi, ilustrasi dapat memperjelas maksud dari informasi yang disajikan.



Gambar 2.23 Peran Ilustrasi Sebagai Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi
Sumber: <https://www.billsilavin.com/p/blog-page.html>

b) *Commentary*

Ilustrasi berperan penting mendukung kegiatan jurnalisme, yaitu dengan menginterpretasikan sebuah berita pada majalah ataupun surat kabar melalui bentuk visual (h.103). Umumnya, komentar visual digambarkan dengan pendekatan distorsi yang disesuaikan pada isu yang sedang diberitakan. Semakin abstrak komentar yang ingin disampaikan, maka ilustrasi akan semakin eksperimental untuk menghadirkan sudut pandang baru (h.124).



Gambar 2.24 Peran Ilustrasi Sebagai Komentar
Sumber: <https://www.authenticvintageposters.com...>

c) *Storytelling*

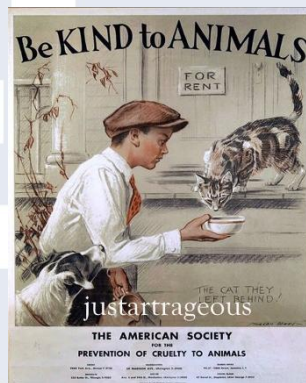
Ilustrasi membantu pembaca pemula seperti anak-anak memahami secara detail peristiwa yang disampaikan, karena kombinasi antara teks dan visual merupakan aspek utama, khususnya pada buku cerita anak. Keseimbangan antara ilustrasi dengan narasi merupakan kombinasi penting dalam proses bercerita (h.147).



Gambar 2.25 Peran Ilustrasi sebagai *Storytelling*
Sumber: <https://www.everythingdragonshop...>

d) *Persuasion*

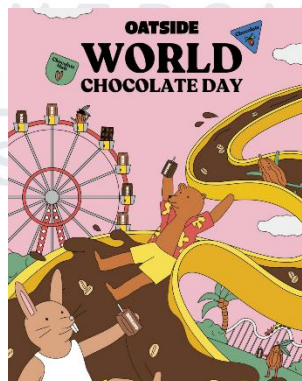
Ilustrasi berperan sebagai alat persuasi yang dapat mengenalkan, membangun *awareness*, dan mengajak audiens menuju perubahan. Pada sebuah kampanye, ilustrasi umumnya dihadirkan melalui sentuhan humor untuk menarik perhatian. Sebagai alat persuasi, ilustrasi harus sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, sehingga berhasil meningkatkan kepekaan audiens dan memberikan dampak yang signifikan (h.161).



Gambar 2.26 Peran Ilustrasi sebagai Persuasi
Sumber: <https://www.etsy.com/listing...>

e) *Identity*

Ilustrasi berperan penting untuk menampilkan ciri khas dan keunikan pada *brand* sehingga mudah dikenali oleh masyarakat luas. Penggunaan ilustrasi membantu *brand* tampil lebih dominan dibandingkan kompetitornya.



Gambar 2.27 Peran Ilustrasi sebagai Identitas
Sumber: <https://www.instagram.com...>

f) *A Public Interface*

Ilustrasi seringkali dihadirkan dengan memanfaatkan dinding atau sisi bangunan dalam bentuk mural, papan iklan, patung, monumen, hingga di dalam pertunjukan. Berfungsi sebagai alat komunikasi dan mendorong keterlibatan audiens untuk berinteraksi.



Gambar 2.28 Peran Ilustrasi sebagai *Public Interface*
Sumber: <https://www.munciearts...>

2. Jenis Ilustrasi

Berdasarkan pada penampilannya ada berbagai jenis ilustrasi yang dapat digunakan pada sebuah karya. Soedarso mengungkapkan ada tujuh jenis ilustrasi yaitu naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan.

a) Gambar Kartun

Sebuah ilustrasi yang tersusun dari bentuk-bentuk lucu dengan gaya sederhana dan memiliki keunikan, sehingga mudah dipahami dan dicerna oleh audiens. Jenis ilustrasi ini sering ditemukan pada majalah anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.29 Jenis Ilustrasi Gambar Kartun
Sumber: <https://id.pinterest.com...>

2.4 Permainan Edukatif

Permainan merupakan bagian penting dalam kehidupan anak hingga orang dewasa. Hans Daeng menyebutkan bahwa permainan adalah bagian alami dari proses pembentukan karakter anak (Darmadi, 2018, h.20). Sejalan dengan hal tersebut, buku berjudul *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, mengartikan permainan edukatif sebagai proses pembelajaran kepada anak yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang terasa menyenangkan (Ismail, 2009, h.119). Memahami manfaat bermain bagi anak, dapat memberikan dukungan pada seluruh aspek perkembangan anak meliputi fisik, motorik, sosial, dan emosional (Tedjasaputra, 2001).

Dalam buku *Educational Psychology: An Asia Edition*, Piaget memandang permainan sebagai sarana penting dalam pengembangan struktur kognitif anak. Melalui aktivitas seperti membangun sesuatu, mencoba, membuat sesuatu berfungsi membuat anak menemukan jawaban melalui usahanya sendiri. Sedangkan, Vygotsky mengartikan kegiatan bermain sebagai imajinasi yang diwujudkan dalam bentuk tindakan oleh anak. Oleh sebab itu, aktivitas bermain menjadi sarana penting untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan sosial anak serta berperan untuk melatih otot anak secara menyeluruh untuk mengembangkan keterampilan fisik anak (Ismail, 2009, h.29).

2.4.1 Pentingnya Permainan Edukatif

Bermain merupakan medium yang tepat bagi anak untuk belajar sebagai salah satu upaya pengembangan aspek kognitif, sosial, dan fisik (Ismail, 2009, h.137). Dalam aspek kognisi, diharapkan anak usia pra-sekolah sudah bisa menguasai berbagai konsep dasar seperti warna, ukuran dan bentuk, karena hal tersebut menjadi fondasi penting dalam pembelajaran di tahap selanjutnya seperti menulis, kemampuan berbahasa, maupun matematika. Sehingga akan lebih mudah memperkenalkannya melalui kegiatan bermain dengan permainan edukatif (Ismail, 2009, h.145).

Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, melakukan, dan menciptakan sesuatu dengan usahanya

sendiri (h.151). Berikut merupakan beberapa manfaat utama dari permainan edukatif:

1. Mengoptimalkan pemahaman dan mengembangkan kepribadian pada anak.
2. Meningkatkan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir.
4. Merangsang imajinasi.
5. Melatih keterampilan motorik-halus dan motorik kasar.
6. Melatih keterampilan.
7. Mendorong kemampuan untuk bersosialisasi.

2.4.2 Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) bekerja dengan cara memberikan bahan mentah kepada anak untuk diolah menjadi suatu bentuk melalui usaha dan kemampuannya. APE dapat dikerjakan secara individu ataupun berkelompok, sehingga melatih kemampuan anak untuk bersosialisasi secara langsung dengan lingkungannya (Ismail, 2009, h.156). Tedjasaputra (2001) menyebutkan bahwa sebenarnya alat permainan dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Namun, masih banyak orang yang kurang memahaminya, karena tidak tahu cara mengolahnya dan membutuhkan kreativitas untuk bisa memanfaatkan benda-benda tersebut secara optima. Sehingga, lebih memilih membeli alat permainan dari toko mainan yang praktis (h.158).

2.4.3 Konsep Dasar Alat Permainan Edukatif

Masa anak disebut juga dengan masa bermain. Dalam proses perkembangan anak, bermain menjadi sarana penting untuk mengenalkan pembelajaran yang berfungsi untuk melatih keterampilan anak. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif digunakan sebagai salah satu media yang menggabungkan kegiatan bermain dengan pendidikan. Ismail (2009, h.172), membagi konsep dasar alat permainan edukatif ke dalam lima bagian, yaitu:

1. Alat Permainan Edukatif merupakan instrumen pendidikan bagi anak yang menggabungkan kegiatan bermain sambil belajar.
2. Alat Permainan Edukatif dapat digunakan oleh anak, orang tua dan guru sebagai sarana untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak selama masa perkembangannya.
3. Alat Permainan Edukatif memiliki berbagai manfaat terhadap perkembangan anak yang dapat dibedakan berdasarkan material dan bentuk permainannya.
4. Bagi anak, kualitas bahan tidak menjadi hal yang utama. Karena yang terpenting adalah permainan tersebut dapat terasa menyenangkan dan berhasil digunakan sebagai media pembelajaran.
5. Alat bermain yang terpenuhi dan disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuannya menjadi sarana pendidikan yang efektif untuk mendukung seluruh aspek perkembangan anak.

2.4.4 Prinsip Kreativitas Alat Permainan Edukatif

Kreativitas pada anak dapat tumbuh melalui kegiatan bereksperimen saat bermain. Ketika mereka berhasil membuat sesuatu yang berbeda, timbul rasa kepuasan yang mendorong minat kreatif mereka melebihi dunia bermain. Oleh sebab itu, pemberian alat yang mudah dan sederhana menjadi alat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Namun, kenyataannya masih banyak orang tua yang memilih peralatan kreativitas dengan harga relatif mahal karena dianggap lebih berkualitas. Padahal, dengan membeli peralatan bermain yang sudah jadi dapat mengurangi kesempatan anak memanfaatkan kemampuan kreativitasnya. Umumnya, anak lebih tertarik untuk membuat sesuatu saat ketika melihat contoh langsung dari orang tuanya. Sehingga, kemampuan kreativitas anak dapat terlatih secara maksimal (Ismail, 2009, h.177).

2.4.5 Alat Permainan dari Lingkungan Anak

Alat permainan edukatif bisa diperoleh dari berbagai sumber. Ismail (2009, h.158) membaginya ke dalam dua kelompok utama, yaitu alat

permainan yang berasal dari lingkungan anak dan alat permainan dari toko atau buatan pabrik. Alat permainan dari lingkungan anak, dapat berupa pedesaan atau perkotaan. Lingkungan alam di pedesaan umumnya menyediakan berbagai alat permainan dari tanaman, biji-bijian, batu, bambu dan tanah liat. Sementara di perkotaan, bahan yang dapat dijadikan sebagai alat permainan dapat ditemukan di sekitar bahan bangunan, warung, pasar, dan bahan bekas.

Untuk memanfaatkan bahan-bahan tersebut, diperlukan perhatian khusus terhadap aspek keamanan, kebersihan dan kesehatan bagi anak. Hasil produk akhir tidak menjadi hal utama, melainkan proses eksplorasi yang membuat anak yakin akan kemampuan dirinya untuk membuat hal-hal baru. Selain itu, diperlukan juga pemberian apresiasi terhadap karya yang sudah dibuat oleh anak agar mereka semakin percaya diri. Dengan demikian, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor bahan-bahan disekitar lingkungannya tidak hanya melatih kemampuan keterampilan anak, tetapi berperan untuk mendukung perkembangan anak secara optimal (h.161).

1. Material Mainan Ramah Lingkungan

Mainan berperan penting untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan imajinasi anak, namun pemilihan material pada mainan perlu menjadi pertimbangan terhadap dampaknya bagi lingkungan sekitar. Salah satunya dengan mengurangi penggunaan mainan berbahan plastik keras (Uno & Gretiani, 2011, h.67). Sebagai gantinya, terdapat berbagai material ramah lingkungan yang bisa dimanfaatkan sebagai alat permainan edukatif, seperti kardus bekas yang sering ditemukan di rumah.

Awee (2015) menyebutkan bahwa pengolahan kardus menjadi karya baru tidak hanya memunculkan rasa kepuasan tersendiri setelah menyelesaikannya, tetapi juga mengajarkan nilai dukungan terhadap lingkungan hidup (Awee, 2015, h.2). Oleh sebab itu, material ramah lingkungan seperti kardus memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi karena bentuknya yang

sederhana, mudah dibentuk dan bahannya yang cukup kokoh sehingga lebih tahan lama (h.16-22).

Bermain adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, karena kegiatan bermain membuat anak merasakan pengalaman yang dapat mendukung proses perkembangannya. Permainan edukatif berperan penting sebagai sarana stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua yang berperan sebagai pendidik utama bagi anak usia dini perlu memahami pentingnya pemberian stimulasi melalui alat permainan edukatif, serta mampu memilih dan menyediakan alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan.

Selain permainan yang banyak dijual di toko, ada berbagai jenis bahan yang bisa ditemukan di sekitar lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan edukatif dengan manfaat yang setara. Salah satunya dengan pemanfaatan kardus sebagai material mainan ramah lingkungan yang dapat membuka kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan kreativitasnya. Hasil akhir bukanlah hal yang utama, melainkan unsur kesenangan selama bermain adalah hal yang terpenting bagi anak. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak akan lebih termotivasi untuk terlibat secara langsung ke dalam kegiatan bermain, yang tujuannya untuk memberikan stimulasi yang dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak.

2.5 Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini

Piaget dalam buku berjudul *Educational Psychology: An Asia Edition* membagi tahap perkembangan anak ke dalam empat tahapan yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun) (Tan et al., 2017, h.71). Sejalan dengan hal tersebut, Bijou mengungkapkan bahwa banyak ahli psikologi anak yang mengatakan masa prasekolah yakni usia dua sampai lima tahun, merupakan salah satu tahapan penting, karena pada periode tersebut mulai terbentuk dasar struktur perilaku anak yang lebih kompleks (Hurlock, 2015, h.5-6).

Stimulasi diperlukan untuk membantu seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Walaupun, sebagian besar perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman dari lingkungan, banyak cara lainnya yang dapat dilakukan. Salah satunya dengan memberikan rangsangan yang dapat mendorong anak menggunakan kemampuannya secara langsung, seperti kegiatan yang merangsang otot-otot anak selama tahun pertamanya akan membuat kemampuan koordinasi motorik mereka lebih baik (h.8).

2.5.1 Tahap Perkembangan Kognitif Praoperasional

Di tahap pra operasional, Piaget menjelaskan bahwa perkembangan bahasa dan pemikiran pra-logis mulai berkembang, sehingga anak cenderung berfokus pada dirinya sendiri dan melihat segala sesuatu menurut sudut pandangnya sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak belum memiliki kemampuan untuk bisa memahami dan mempertimbangkan bentuk perspektif orang lain (h.85). Sehingga, orang tua berperan penting untuk mulai menanamkan nilai-nilai yang penting untuk kebutuhan sosialnya. Terdapat empat ciri utama pada tahap pra operasional yaitu *conservation*, *conservation of number*, *conservation of area*, dan *conservation of volume*. Seorang anak dikatakan melakukan konservasi ketika ia dapat mengenali sebuah ukuran, jumlah, letak benda dan mampu membedakan volume (h.76).

Piaget mengatakan bahwa kemampuan konservasi pada anak tidak dapat diajarkan secara langsung. Melainkan bergantung pada kematangan perkembangan dan pengalaman secara langsung yang dirasakan oleh anak, sehingga kemampuan tersebut dapat berkembang secara optimal (h.77). Sejalan dengan hal tersebut, usia anak-anak merupakan masa yang ideal untuk mengenalkan kepada mereka keterampilan tertentu sebagai pengalaman yang dapat mereka rasakan. Jika anak tidak diberi kesempatan untuk mempelajari keterampilan tertentu sebagai pengalaman dalam kehidupannya, akan berpengaruh terhadap motivasi mereka untuk mempelajari keterampilan lainnya di masa mendatang (h.111).

2.5.2 Faktor Lingkungan bagi Perkembangan Anak Usia Dini

Lingkungan berperan sangat penting untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, karena perkembangan anak juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang meliputi kondisi lingkungan sosial, ekonomi, nutrisi, dan stimulasi psikologis yang berperan untuk membentuk pola perkembangan anak (Syafnita et al., 2023, h.50). Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa perkembangan terbentuk dari interaksi antara faktor turun-temurun dan faktor lingkungan.

Anak usia dini sangat membutuhkan stimulasi dari lingkungan sekitar yang dapat berupa kegiatan eksploratif, permainan edukatif, dan bimbingan dari orang tua sebagai pendidik utama. Anak yang tercukupi kebutuhan stimulasinya, akan berkembang lebih optimal. Oleh sebab itu, faktor lingkungan saling berkaitan dan berpengaruh besar terhadap perkembangan anak usia dini. Lingkungan yang mendukung akan mempercepat perkembangan anak secara menyeluruh, sedangkan lingkungan yang kurang baik dapat menghambat proses tumbuh kembang anak usia dini.

2.5.3 Peran Orang Tua dalam Perkembangan Anak

Vygotsky pada buku berjudul *Cognitive Development in Early Childhood: Chapert 9*, mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak terbentuk melalui interaksi sosial dengan orang-orang yang berada di sekitarnya, khususnya orang tua sebagai tokoh utama pada kehidupan anak. Melalui percakapan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak, mendorong kemampuan bahasa anak yang semakin berkembang secara pesat. Sehingga, memungkinkan anak memahami perkataan orang tua yang memperkuat hubungan mereka, sehingga memudahkan orang tua untuk mengendalikan perilaku anak melalui interaksi yang dilakukan sehari-hari (Berk, 2018, h.318).

Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikenalkan oleh Vygotsky, menjelaskan tentang kemampuan yang belum bisa dikuasai oleh anak secara mandiri dan membutuhkan kehadiran orang tua untuk sebagai pembimbingnya. Dalam hal ini, orang tua berperan untuk memberikan arahan

untuk menyelesaikan suatu aktivitas bersama anak, sehingga anak memperoleh keterampilan baru yang muncul dari bimbingan tersebut (h.320). Sementara itu, *Intersubjectivity* merupakan sebuah konsep yang menjelaskan tentang kemampuan orang tua dan anak untuk bisa memiliki tujuan dan pemahaman yang sama, melalui aktivitas bersama seperti percakapan, dan kegiatan bermain. Sedangkan, *scaffolding* merupakan bentuk dukungan dari orang tua yang sifatnya sementara, karena seiring meningkatnya kemampuan anak, maka dukungan tersebut akan dikurangi sesuai porsinya agar anak bisa berusaha secara mandiri (h.321).

2.5.4 *Sensory Play* sebagai Aktivitas Bermain Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu kegiatan yang tidak selalu mudah dan membutuhkan usaha bagi anak usia dini, karena bermain adalah kegiatan yang kompleks, menantang, dinamis, dan melibatkan aspek kognitif, sosial dan emosional yang tinggi pada anak (Wood, 2013, h.192). Salah satu bentuk kegiatan bermain yang efektif bagi anak usia dini adalah *sensory play*. *Sensory play* adalah kegiatan bermain menggunakan pancaindra yang dimiliki anak untuk mendorong mereka belajar mengobservasi sekitar dan membangun kaitan antara pengalaman sensorik dengan sistem syaraf pada otak (Rahayu et al., 2023, h. 866). Sehingga, melalui kegiatan bermain anak mendapatkan pengalaman secara langsung yang dapat mendukung secara alami proses pembelajaran.

Berbagai bentuk kegiatan *sensory play* dapat menstimulasi rasa ingin tahu, melatih kemampuan *problem solving*, mendorong kreativitas dan membangun rasa percaya diri pada anak usia dini (Ferdinand et al., 2023, h. 32). Kegiatan ini bisa dilakukan melalui berbagai kegiatan sederhana yang dekat dengan kehidupan anak, salah satunya yang paling disukai oleh anak adalah *art and crafts*, seperti menggunakan cat, kertas, tanah liat, dan kain yang dapat merangsang kemampuan kreativitas anak usia dini. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengekspresikan seluruh ide dengan bebas dan melatih

kemampuan motorik halus melalui pengenalan warna, bentuk, dan kegiatan menyusun (h.34).

Stimulasi diperlukan untuk membantu seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Walaupun sebagian besar perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman dari lingkungan, pemberian stimulasi yang tepat juga diperlukan untuk mendorong kemampuan anak. Salah satunya dengan kegiatan yang merangsang otot-otot anak sejak dini yang akan membuat kemampuan koordinasi motorik mereka lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, *sensory play* menjadi salah satu bentuk kegiatan bermain yang penting dikenalkan pada anak usia dini, karena kegiatan ini melibatkan stimulasi kognitif, sensorik dan motorik yang seimbang. Melalui kegiatan *sensory play*, anak akan mendapatkan pengalaman secara langsung yang mendorong kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan *problem solving* dan kepercayaan diri anak.

2.6 Penelitian yang Relevan

Ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang telah membahas topik mengenai pemanfaatan mainan daur ulang, peran orang tua untuk mendukung perkembangan anak, dan hasil perancangan buku panduan untuk anak. Berdasarkan pada penelitian tersebut, penulis melakukan analisis terhadap hasil penelitian dan kebaruannya untuk mendukung perancangan. Sehingga, dapat menjadi dasar dalam pengembangan buku panduan yang ramah bagi anak dan orang tua.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar Untuk Anak Usia 4-6 Tahun	Roy Santoso, Margana, Anang Tri Wahyudi.	Perancangan buku panduan menggambar untuk anak usia 4-6 tahun, untuk membantu anak dalam kegiatan menggambar. Sehingga anak lebih berani dalam mengekspresikan	Buku panduan interaktif tentang makhluk hidup, yang dilengkapi dengan lembar kerja untuk menggambar, panduan <i>step-by-step</i> menggunakan ilustrasi kartun dengan deskripsi singkat agar

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			dirinya dan membuat kegiatan menggambar terasa lebih menyenangkan.	mudah dipahami oleh anak, dan fitur kuis untuk melatih kemampuan kognitif anak.
2.	Media Pembelajaran Bernilai Ekonomis Berbasis <i>Recycle System</i> untuk Pendidikan Anak Usia Dini	Novitasari, Y., Filtri, H., & Herdi, H.	Menunjukkan pemanfaatan barang bekas dengan pendekatan 3R (<i>reduce, reuse, recycle</i>) dapat menjadi sarana pembelajaran untuk anak usia dini yang setara dengan alat permainan lainnya. Tidak hanya efektif meningkatkan kreativitas, namun menjadi solusi atas permasalahan sampah di lingkungan.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan barang bekas bernilai ekonomis yang dapat meningkatkan kreativitasnya melalui pemanfaatan konsep 3R (<i>reduce, reuse, recycle</i>).
3.	Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain untuk Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga	Tawakal, I., & Kurniati, E.	Membahas tentang pentingnya peran orang tua dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak usia dini, yang mampu membantu tumbuh kembang anak secara optimal, dan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.	Menjelaskan tentang faktor sosial ekonomi, latar belakang pendidikan orang tua, dan pekerjaan orang tua berpengaruh terhadap bentuk keterlibatan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan bermain bersama anak di rumah.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
4.	Perancangan Media Edukasi Buku Cross Stitch untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak	Christiana, Obed Bima Wicandra, Asthararianty.	Perancangan media edukasi berupa buku untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 6-8 tahun melalui kegiatan <i>cross stitch</i> sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan tangan.	Cara penyampaian edukasi <i>cross stitch</i> dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar, dengan empat karakter utama. Berisi informasi pengenalan <i>cross stitch</i> , alat bahan yang diperlukan, dan panduan praktis membuat <i>cross stitch</i> dengan ilustrasi sederhana dan deskripsi singkat.

Berdasarkan pada ke empat penelitian relevan yang telah dianalisis, penulis menyimpulkan bahwa pemberian stimulasi melalui media pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan edukatif memiliki peran penting untuk mendukung perkembangan anak usia dini, karena kegiatan tersebut mampu merangsang daya pikir anak, melibatkan kreativitas dan melatih keterampilan anak. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak juga berperan penting terhadap perkembangan anak. Menurut penelitian terdahulu, penggunaan buku panduan interaktif yang dikemas dalam bentuk cerita dan pemanfaatan bahan daur ulang menjadi mainan edukatif dengan konsep *recycle* terbukti berhasil meningkatkan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan bermain sebagai stimulasi kognitif dan motorik pada anak.