



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Sholat

Menurut Sa'id (2006) dalam bahas sholat memiliki arti doa, dan pengertian sholat menurut syar'i adalah ibadah kepada Allah dengan perkataan dan perbuatan. Sholat itu sendiri adalah suatu gerakan yang dimulai dari takbir dan diakhiri oleh salam. Ibadah ini dinamakan sholat karena didalamnya terdapat kandungan doa. Dalam islam sholat kedudukannya sangat tinggi, hal ini dikarenakan sholat adalah tiang agama yang menjadikan kekokohan iman dari setiap individu umat muslim, seperti halnya rumah tanpa adanya pondasi maka rumah tersebut akan runtuh, oleh karena itu untuk menjaga keimanan seseorang didirikanlah sholat, karena sholat dapat menghindari seorang muslim dari perbuatan keji, seperti yang tercantum dalam surat Al-ankabut (29):45 *“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al-Quran dan dirikanlah sholat. Sesungguhnya sholat itu mencegah dari perbuatan keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (sholat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadah-ibadah lainnya). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan”*. Lalu selanjutnya penyebab sholat menjadi utama kewajibannya karena amalan yang pertama kali dihisab adalah sholat, baik dan tidaknya amalan seorang hamba tergantung dari sholatnya, seperti hadist yang diriwayatkan oleh Anas bin Malik Radhiyallahu'anhu dari Nabi SAW bahwa beliau bersabda *“Amalan yang pertama kali dihisab (dihitung) dari seorang hamba (manusia) pada hari kiamat adalah sholat. Jika sholatnya baik, maka baiklah seluruh amalannya, dan jika sholatnya itu rusak, maka rusaklah seluruh amalannya”*.

Tidak berhenti disitu saja, dalam menjalankan sholat seseorang yang sudah berkeluarga diwajibkan untuk mengajarkan anaknya menjalankan sholat, seperti hadist Abu Daud yang menyebutkan “Perintahkanlah anak-anak kalian untuk menunaikan sholat ketika mereka berusia tujuh tahun, dan pukullah mereka bila meninggalkan sholat ketika mereka berusia sepuluh tahun, kemudian pisahkanlah di antara mereka di tempat tidur” disahihkan oleh Al-albany dalam Irwa’u Galih, no 247 (Rahasia Adzan & sholat, hal 95- 118).

2.2 Psikologi Perkembangan Anak

Menurut Indrijati (2016) menyatakan hasil temuan yang dilakukan oleh Benyamin S. Bloom menemukan hasil yang cukup mengejutkan pada tumbuh kembang manusia, faktanya dalam kehidupan 50% terbentuknya potensi hidup manusia pada setiap individu dimulai dari beradanya anak dalam kandungan hingga usia 4 tahun, lalu berikutkan pada usia 4-8 tahun potensi tersebut naik 30%, dan pada usia 5 tahun besar otak seorang anak tumbuh menjadi 90% dari besar otak orang dewasa, lalu setelah sudah menginjak 13 tahun besar otak seorang anak sama dengan besar orang dewasa. Dan Professor Andrew Meltzoff, Ph.D berhasil membuktikan bahwa kemampuan meniru dalam diri anak ini benar-benar bawaan sejak lahir (hlm. 45-46).

Pada usia 2-7 tahun pemikiran anak terhadap sesuatu lebih banyak berasal dari pengalaman konkrit mereka dari pada pemikiran yang logis (hlm. 52). Salah satu cara pengajaran terhadap anak yang efektif ialah melalui panca indera, hal ini dikarenakan apapun yang didapat, dilihat, dan dirasakan oleh si anak akan

tersimpan dengan baik, dan secara tidak langsung akan masuk langsung ke pusat kecerdasan si anak. (hlm. 48)

Dalam buku yang berjudul psikologi perkembangan & pendidikan anak usia dini, Indijadi (2016) mengungkapkan bermain merupakan jendela perkembangan anak. Bukan saja hanya memberikan kesenangan, tetapi kegiatan bermain juga banyak memiliki manfaat yang sangat besar bagi tumbuh kembang. Lancet medical journal baru-baru ini menyatakan bahwa beberapa penelitian menemukan kaitan antara kecerdasan dan kegiatan bermain dapat meningkatkan IQ anak sampai 9 poin (Sally McGregor, dkk, 2007) dari *Institute of Child Health at University College London*. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain memberikan kesenangan kepada anak, tanpa adanya tekanan kegiatan tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan kesenangan dan pendidikan secara seimbang. Kegiatan bermain bukanlah kegiatan yang tak berguna, selain merupakan salah satu bagian hak asasi anak, bermain juga dapat menambah pengetahuan mereka tentang banyak hal. (hlm. 65-67).

Indijadi (2016) juga menambahkan bahwa dalam melakukan pengajaran terhadap anak usia dini juga tidak boleh sembarangan ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh orangtua/guru, yaitu:

1. Menarik Perhatian

Dalam memberikan materi kepada anak diperlukan usaha, hal yang dapat digunakan dalam menimbulkan minat dan perhatian anak ialah materi pembelajaran haruslah yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.

2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Seorang guru/orangtua perlu menjelaskan apa tujuan dan maksud yang jelas kepada anak, karena menyampaikan tujuan pembelajaran kepada anak dapat menjadikan sebuah motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.

3. Penyampaian Materi

Dalam penyampaian materi pembelajaran materi dapat disampaikan dengan verbal maupun non verbal, serta penggunaan contoh melibatkan kehidupan sehari-hari yang dapat dimengerti oleh anak (hlm. 77).

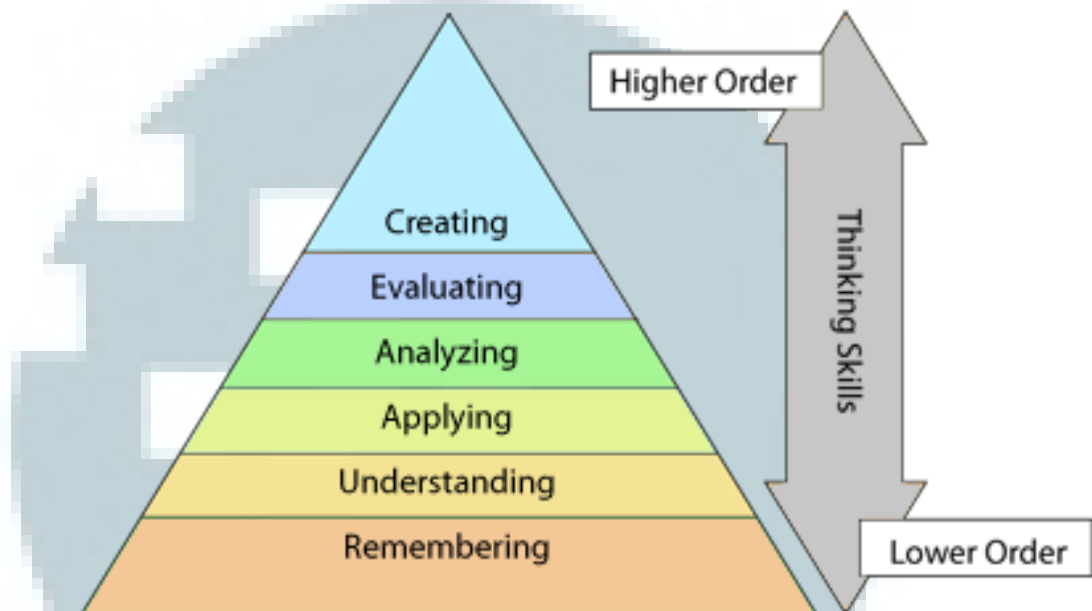
2.3 Teori Pola Asuh

Menurut Utari (2017) menyatakan bahwa hasil temuan yang dilakukan oleh Benjamin Samuel Bloom seorang psikologi di bidang pendidikan, pengajaran yang dilakukan disekolah hanyalah meminta siswa untuk mengutarakan hapalan mereka saja, padahal sebuah hapalan sebenarnya merupakan tingkatan terendah dalam kemampuan berpikir (*thinking behaviors*) (hlm. 2). Dalam kerangka konsep berpikir yang kini dikenal sebagai *taxonomy bloom* proses belajar itu terbagi menjadi 3 ranah, diantaranya:

1. Ranah Kognitif

Perilaku yang mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam proses berpikir, yang harus dikuasi oleh siswa agar mampu mengaplikasikannya siswa harus menguasai beberapa tahapan yang

terdiri dari enam tahapan, yaitu: *knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, dan evaluation.*



Gambar 2.1. Kinogram
(<https://www.uleth.ca/sites/default/files/bloomsRevised.png>)

2. Ranah Afektif

Perilaku yang mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Dalam katagori ini terdapat 5 ranah yang diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu: penerimaan, responsive, nilai yang dianut (nilai diri), organisasi, karakteristik.

3. Ranah Psikomotorik

Meliputi gerakan koordinasi jasmani, keterampilan *motoric* dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering dilakukan. Perkembangan tersebut dapat diukur dari sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik. Dalam katagori ini terdapat 7 ranah psikomotorik mulai dari tingkat sederhana hingga yang paling rumit, yaitu : persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, reaksi yang kompleks, adaptasi, dan kreativitas (hlm. 2-9).

2.4 Kesalahan Pola Asuh

Menurut Silalahi dan Meinarno (2010) dalam bukunya yang berjudul keluarga Indonesia aspek dan dinamika zaman dalam pengajaran kepada anak terdapat beberapa pola asuh yang seharusnya dihindari oleh para orangtua, yang dimana antara lain : (hlm. 8)

1. Pola asuh otoriter

Menurut Silalahi dan Meinarno (2010) yang mengutip dari Kinney et al (2000) menyatakan dalam pola asuh ini pengajaran yang dilakukan oleh orangtua cenderung membentuk dan mengontrol perilaku anak dengan standar tertentu yang harus diikuti. Maka tidak heran jika dalam pelaksanaannya orangtua suka menggunakan hukuman dan pemaksaan, dan orangtua juga mengharapkan kepatuhan dari anak-anaknya tanpa boleh mempertanyakan apa alasan dari peraturan tersebut. Sedangkan menurut

Martin & Colbert (1997) menyatakan dalam pola asuh seperti ini keeratan keluarga menjadi kurang memiliki kehangatan dan komunikasi.

2. Pola asuh permisif

Dalam pola asuh ini peranan orangtua sering menerima segala sesuatu tingkah laku anak. Pola pengasuhan ini orangtua hanya membuat sedikit perintah, dan jarang menggunakan kekerasan serta pemaksaan dalam mendapatkan tujuan pengasuhan anak. Bahkan hampir tanpa adanya kontrol dari orangtua, dampak yang ditimbulkan dari pola asuh ini adalah anak akan tidak tahu arahan dan kecemasan (Martin & Colbert, 1997).

3. Pola asuh *uninvolved*

Dari kedua pola asuh yang diterapkan, pola asuh ini merupakan pola asuh yang paling buruk, sebab dalam penerapannya pola asuh ini tidak memiliki kontrol dari orangtua sama sekali, orangtua cenderung tidak memiliki cukup waktu untuk diluangkan bersama keluarga/anak. Peranan orangtua disini hanyalah memenuhi kebutuhan anak berupa makanan, minuman serta kebutuhannya, tetapi orangtua tidak berusaha dalam hal-hal yang sifatnya jangka panjang, seperti aturan pekerjaan rumah dan standar berperilaku (Maccoby & Martin, 2000) (hlm. 9).

2.5 Meningkatkan Komunikasi Pada Anak

Menurut Silalahi dan Meinarno (2010) menyatakan bahwa dalam meningkatkan komunikasi pada anak ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, antara lain : (hlm. 142)

1. Mendengarkan

Dalam berkomunikasi dengan anak mendengarkan dengan penuh perhatian adalah salah satu hal terpenting, walaupun penerimaan pesan tidak setuju dengan apa yang disampaikan orangtua harus mendengarkan pesan tersebut. Dalam komunikasi antara orangtua dan anak sering terjadi anak merasa tidak didengarkan, serta orangtua cenderung terlalu terburu-buru dalam mengucapkan nasihat, keritik, serta menyalahkan anak sebelum anak bercerita dengan tuntas. Pengalaman seperti inilah yang menjadi alasan kuat kenapa anak tidak terbuka oleh orangtua, serta membuat anak untuk enggan berbicara kepada orangtuanya.

2. Bahasa tubuh dan penuh perhatian

Tanpa disadari bahasa tubuh adalah sebuah alat komunikasi yang secara tidak langsung. Bahasa tubuh juga sangat penting dalam sebuah perbincangan, karena mendengarkan tidak saja menggunakan telinga tetapi dengan seluruh tubuh seseorang dapat dilihat keseriusannya dalam menyimak lawan bicaranya dengan baik atau tidak, sebab mendengarkan dengan seluruh tubuh artinya pendengar merasa menghargai perbincangan

yang terjadi dari kedua belapihak, yang secara tidak langsung seluruh tubuh akan condong ke pembicara pada saat penyampaian pesan.

3. Empati

Empati adalah sebuah rasa yang dimana seseorang merasakan apa yang orang lain rasakan. Setiap orang memiliki karekteristik, kepribadian, kemampuan, serta latar belakang yang berbeda-beda, sehingga setiap orang akan mempunyai sudut pandang yang berbeda dalam menilai sesuatu.

4. Topik

Dalam berkomunikasi sebuah topik sangatlah dibutuhkan, dan dalam berkomunikasi orangtua juga perlu mempertahankan topik penyampaian pesan serta tidak dengan begitu saja mengalihkan topik pembicaraan ke topik lain, misalnya ketika anak berbicara/bercerita tentang sekolahnya orangtua tidak bisa langsung menanyakan nilai ulangannya, hal yang harus diperhatikan orangtua adalah harus mendengarkannya sebelum anak selesai dan puas berbicara, lalu setelah hal itu selesai orangtua membuka topik baru atau mengalihkan pembicaraan, sebab hal ini untuk menghindari kesan orangtua tidak mendengarkan pembicaraan si anak, orangtua hanya memikirkan keingintahuannya saja apa yang diingintaukan dari si anak.

5. Apresiasi

Dalam mengajar orangtua sering diwarnai dengan kritik, teguran, dan koreksi kesalahan, hal ini disebabkan para orangtua berharap sang anak

tumbuh menjadi orang yang berhasil. Namun jika pembicaraan didominasi dengan hal tersebut, maka ini menjadi interaksi yang tidak menyenangkan bagi si anak. Lalu menurut River (2005) mengatakan bahwa untuk membangun sebuah hubungan yang harmonis antara anak dan orangtua masing-masing pihak perlu mengungkapkan lebih banyak apresiasi, seperti halnya dukungan, afirmasi, dan ucapan terima kasih, karena ini akan menimbulkan rasa dari setiap individu mengenali diri dan memandang diri secara positif (hlm. 145).

2.6 Buku Bergambar

Menurut Salisbury (2004) mengatakan bahwa dalam merancang buku ilustrasi untuk anak ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Beberapa hal tersebut dibagi menjadi beberapa bab dalam bukunya yang berjudul *Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publication*. Ia menyatakan bahwa buku ilustrasi pada umumnya dirancang dan ditujukan kepada anak-anak yang belum memasuki usia membaca, sehingga fokus utama anak terarah pada gambar dan mendengar alur cerita dari suara pendamping. Berikut adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam merancang buku ilustrasi anak menurut Salisbury (hlm. 64-86).

1. Format

Bentuk, rupa dan ukuran buku adalah *experience* pertama *audience* sebelum membaca. Mengingat buku akan ditumpuk dan disusun, sebaiknya format yang dipilih tidak keluar dari batasan-batasan yang menjadi standar buku.

2. *Sequential Image*

Mengatur gambar dan teks menjadi lebih terstruktur. *Contuinity* ilustrasi pada tiap halaman juga perlu diperhatikan, baik untuk ilustrasi individu (per-halaman) maupun gabungan menjadi dua halaman, dikarenakan *audience* dapat melihat dua halaman secara bersamaan.

3. *Words and Pictures*

Gambar dan teks harus saling melengkapi, karena untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan dari kedua belah pihak antara gambar dan teks.

4. *Character*

Karakter merupakan kunci utama dari setiap buku cerita. Sebaik apapun tampilan buku cerita, anak tidak akan percaya pada cerita yang ada jika karakter yang dibuat tidak “nyata”. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan adalah ekspresi wajah karakter, bahasa tubuh dan permainan warna yang cerah untuk menarik perhatian anak (hlm. 64-86).

2.7 **Buku**

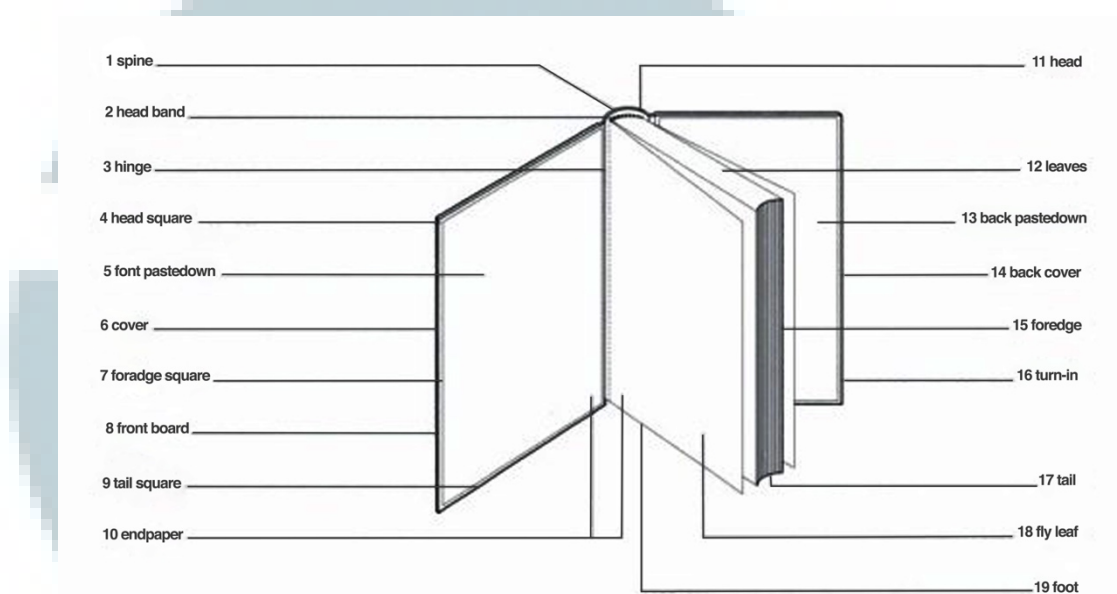
Rustan (2014) buku adalah sekumpulan lembaran halam yang dijilid menjadi satu, fungsi buku sendiri sebagai media informasi yang berupa cerita, komik, novel, majalah, kamus, ensiklopedia, dan lain-lainnya (hlm. 120).

2.7.1 **Anatomi Buku**

Menurut Andre Haslam (2006) dalam proses penerbitan sebuah buku terdapat nama-nama yang digunakan sebagai istilah, dan pada suatu buku juga terdapat 3

komponen didalamnya yaitu *the book*, *the page*, dan *the grid*. Berikut adalah penjelasan secara mendetail mengenai struktur buku: (hlm. 20-21)

1. *The Book Block*



Gambar 2.2. Komponen Buku

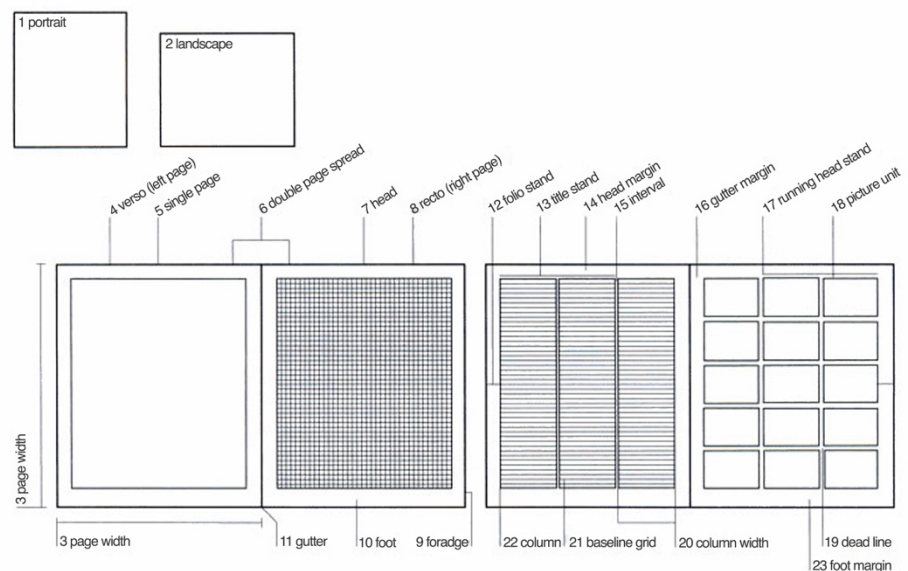
(<https://parsonsdesign4.files.wordpress.com/2012/02/bookcomponents.jpg?w=547>)

- *Spine*: Bagian dari buku yang menutupi tepi yang terjilid
- *Head band*: Benang tipis yang terikat pada bagian penutup tepi
- *Hinge*: Lipatan pada kertas yang menutupi bagian belakang cover dan halaman pertama
- *Head Square*: Bagian atas cover yang berlebih
- *Font Pastedown*: Kertas yang direkatkan pada bagian belakang cover, terdapat pada bagian depan buku

- *Cover*: Kertas tebal atau papan tipis yang berfungsi melindungi isi buku, terdapat pada bagian depan
- *Foredge Square*: Bagian samping *cover* yang berlebihan
- *Front Board*: Papan penutup yang terdapat pada bagian depan buku
- *Tail Square*: Bagian bawah *cover* yang berlebih.
- *Endpaper*: Kertas kosong yang berada pada awal dan terakhir buku, biasanya direkatkan kepada bagian belakang *cover*
- *Head*: Bagian teratas buku
- *Leaves*: Halaman yang terjilid menjadi satu
- *Back Pastedown*: Kertas tebal yang direkatkan pada bagian belakang *cover*, terdapat pada bagian belakang buku
- *Back Cover*: Kertas tebal atau papan tipis yang berfungsi melindungi isi buku, yang terdapat pada bagian belakang.
- *Foredge*: Tepi depan buku
- *Turn-in*: Pinggiran ketsas atau kain yang dilipat dari bagian depan *cover* hingga ke belakang
- *Tail*: Bagian paling bawah buku
- *Flyleaf*: Halaman pertama buku yang dicetak

- *Foot*: Bagian bawah kertas

2. The Page and The Grid



Gambar 2.3. Komponen

(<https://parsonsdesign4.files.wordpress.com/2012/02/pageparts.jpg>)

- *Portrait*: Format dimana ukuran ketinggian lebih besar dibanding kelebaran
- *Landscape*: Format dimana ukuran lebar lebih besar dibandingkan ketinggian
- *Page Height and Weight*: Ukuran halaman
- *Verso*: Halaman sebelah kiri pada buku biasanya memiliki nomer genap

- *Single Page*: Halaman satuan
- *Double Page Spread*: Halaman ganda
- *Head*: Bagian paling teratas buku
- *Recto*: Halaman sebelah kanan pada buku biasanya memiliki nomer genap
- *Folio Stand*: Garis yang menentukan posisi nomer halaman
- *Title Stand*: Garis penentu *grid* judul
- *Head Margin*: Pembatas yang berada diatas halaman
- *Interval*: Ruang *vertical* yang membagi satu kolom dengan kolom lainnya
- *Gutter Margin*: Pembatas yang berada bagian dalam halaman, dekat dengan jilid
- *Picture Unit*: Pembagian kolom, yang dibatasi dengan garis
- *Dead line*: Ruang garis antara *picture units*
- *Column Width*: Lebar kolom yang menentukan panjang garis individu
- *Baseline*: Garis dimana *typeface* berdiri

- *Column*: Ruang persegi panjang pada *grid* yang digunakan untuk mengatur *typeface*
- *Foot Margin*: Pembatas yang berada dibawah halaman

2.7.2 Struktur Buku

Menurut Haslam (2006) sebuah buku terbagi dalam beberapa struktur, antara lain *front cover*, *spine*, dan *back cover* ketiga kombinasi tersebut haruslah dibuat secara cermat, hal ini bertujuan untuk menimbulkan sebuah keharmonisan. Haslam (2006) juga mengatakan bahwa dalam membagi elemen-elemen pada *front cover*, *spine*, dan *back cover* terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

1. Elemen pada *cover* mencakup hal-hal sebagai berikut :
 - a. Gambar
 - b. Nama lengkap penulis
 - c. Judul buku
 - d. Tambahan teks pada *cover*
 - e. Format serta ukuran, kedalaman *spine*, panjang *flap*, dan permukaan yang tersedia untuk dicetak
 - f. Ketentuan saat mencetak, contohnya apakah menggunakan *one-colour*, *two-color*, *four colour*, atau *special embossing*
2. Elemen pada *spine* mencakup hal-hal sebagai berikut :
 - a. Nama lengkap penulis
 - b. Judul buku
 - c. Logo penerbit

2. Elemen pada *back cover* mencakup hal-hal sebagai berikut :
 - a. ISBN atau *bercode*
 - b. Harga retail yang sudah terdaftar
 - c. Deskripsi atau penjelasan tentang buku tersebut
 - d. *Bullet-point breakdown*
 - e. Kutipan dari *reviewer*
 - f. Biografi penulis
 - g. Daftar publikasi sebelumnya
3. *Flaps* memiliki hal-hal sebagai berikut :
 - a. Harga retail yang sudah terdaftar
 - b. Deskripsi atau penjelasan akan buku tersebut
 - c. *Bullet-point breakdown*
 - d. Kutipan dari *reviewer*
 - e. Biografi penulis
 - f. Daftar publikasi sebelumnya
4. ISBN, terdapat nomor atau angka yang direproduksi dan terletak pada bagian belakang buku sebagai *barcode* serta digunakan sebagai ketentuan perlengkapan reproduksi dalam *retail packaging*.
5. *Barcodes* memiliki syarat-syarat sebagai berikut :
 - a. Harus terlihat jelas pada bagian belakang buku dan tidak terlihat pada bagian *flap* atau *inside cover*
 - b. Diperoleh dengan ukuran antara 85% dan 120% dari ukuran aslinya.

- c. Dicitak dengan menggunakan warna gelap yang padat di tepi *barcode* dengan warna putih (hlm. 161).

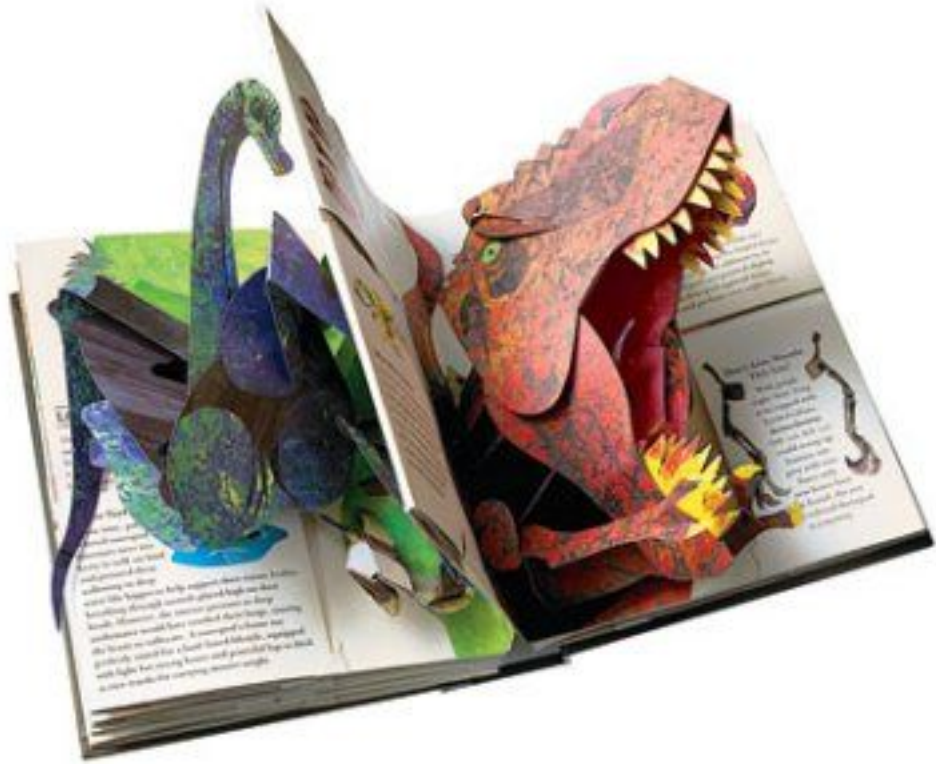
2.8 Buku Interaktif

Menurut Dyk dan Hawitt (2011) menyatakan bahwa penggunaan buku interaktif adalah salah satu cara kreatif untuk menarik perhatian banyak orang, mulai dari yang tua hingga yang muda. Buku interaktif juga merubah pandangan seorang pembaca antara kata-kata dan ilustrasi. Hubungan yang muncul dari pembaca oleh buku menjadi lebih interaktif (terjun langsung) dengan adanya kontak langsung seperti itu hal ini dapat memudahkan pembaca untuk menyerap dan memproses informasi. Daya Tarik atau keunikan yang ditimbulkan oleh buku interaktif terjadi pada setiap halamannya karena antara tangan dan mata, aksi dan reaksi dapat memunculkan rasa ingin tau yang lebih (hlm. 4-5).

2.8.1 Jenis Buku Interaktif

1. *Pop Up*

Buku interaktif berjenis *pop up* adalah untuk menimbulkan kesan tiga dimensi dari buku-buku yang terkesan datar. Teknik ini adalah suatu gabungan antara teknik *v-fold* dan *floating layers*.



Gambar 2.4. Pop Up

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/85/41/a0/8541a052a15c43f13811c9b7a94fd061.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/85/41/a0/8541a052a15c43f13811c9b7a94fd061.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/85/41/a0/8541a052a15c43f13811c9b7a94fd061.jpg))

UMMN

2. *Peep Show*

Pada teknik ini terdapat jajaran potongan kertas yang disusun sedemikian rupa seperti layaknya sebuah panel yang akan menimbulkan kesan kedalaman layaknya sebuah terowongan.



Gambar 2.5. *Peep Show*

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/62/64/5e/62645ed0ffee63e3799ac9a39b7dad69.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/62/64/5e/62645ed0ffee63e3799ac9a39b7dad69.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/62/64/5e/62645ed0ffee63e3799ac9a39b7dad69.jpg))

3. Pull Tab

Jenis *pull tab* adalah jenis buku interaktif yang sifatnya dengan cara didorong ataupun ditarik, teknik ini biasanya menggunakan media tambahan seperti kertas, pita atau sebuah tali.



Gambar 2.6. Pull Tab

(<http://letthembesmall.com/wp-content/uploads/2015/11/All-Shook-Up-2.jpg>)

4. V-Fold

Banyak dari kebanyakan orang yang memikirkan tentang *v-fold* ketika mendengar kata *pop up*. Di lihat dari bentuknya memang menyerupai *pop up* tetapi pada kenyataannya teknik *v-fold* lebih mudah dibandingkan dengan *pop up*.



Gambar 2.7. *V-Fold*

(<https://artsycraftsymom.com/content/uploads/2016/11/Turkey-popup-card-10.jpg>)

5. *Lift The Flap*

Pada teknik ini *lift the flap* adalah selembar teknik ilustrasi yang kerjanya layaknya seperti jendela, ataupun pintu. Saat kertas bagian atas *lift the flap* diangkat/dibuka pada bagian bawah/dalam terdapat sebuah informasi yang tersembunyi. (hlm. 19-21).



Gambar 2.8. *Lift The Flap*

(<http://i0.wp.com/inventingfun.com/wp-content/uploads/2015/12/FullSizeRender-3.jpg>)

2.9 Manfaat Buku Ilustrasi Anak

Menurut Bolton dan Wait (2007) dalam bukunya yang berjudul *Writing Children's Book* sebuah buku merupakan salah satu sumber yang membantu anak dalam mendapatkan sebuah pengetahuan karena dengan buku anak dapat belajar membaca, berpikir, dan berkomunikasi, oleh sebab itu buku adalah salah satu media yang terbukti untuk mengajarkan anak yang disukai oleh dunia (hlm. 1).

Tidak hanya itu saja Bolton dan Wait juga menyebutkan beberapa manfaat buku, antara lain :

1. *To Teach*

Salah satu sifat anak yang dikenal selalu haus akan pengetahuan. Sejak dahulu buku anak telah dibuat untuk mengajarkan atau menyampaikan sebuah kebiasaan baik, moral, dan budaya (hlm. 3).

2. *To entertain*

Kelebihan yang terdapat dalam buku tidak saja hanya sebagai bahan pengajaran, melainkan sebuah buku juga harus bisa menghibur anak-anak, sebab anak - anak cenderung memiliki pola pikir yang apa adanya, dan jujur, sehingga ketika mereka sudah merasa bosan mereka secara terang-terangan akan memperlihatkan keadaan yang mereka rasakan itu dengan jelas melalui raut muka, perkataan, dan gerak tubuh. Oleh sebab itu bisa dilihat secara langsung jika anak sudah merasa bosan (hlm. 4).

3. *Other benefits*

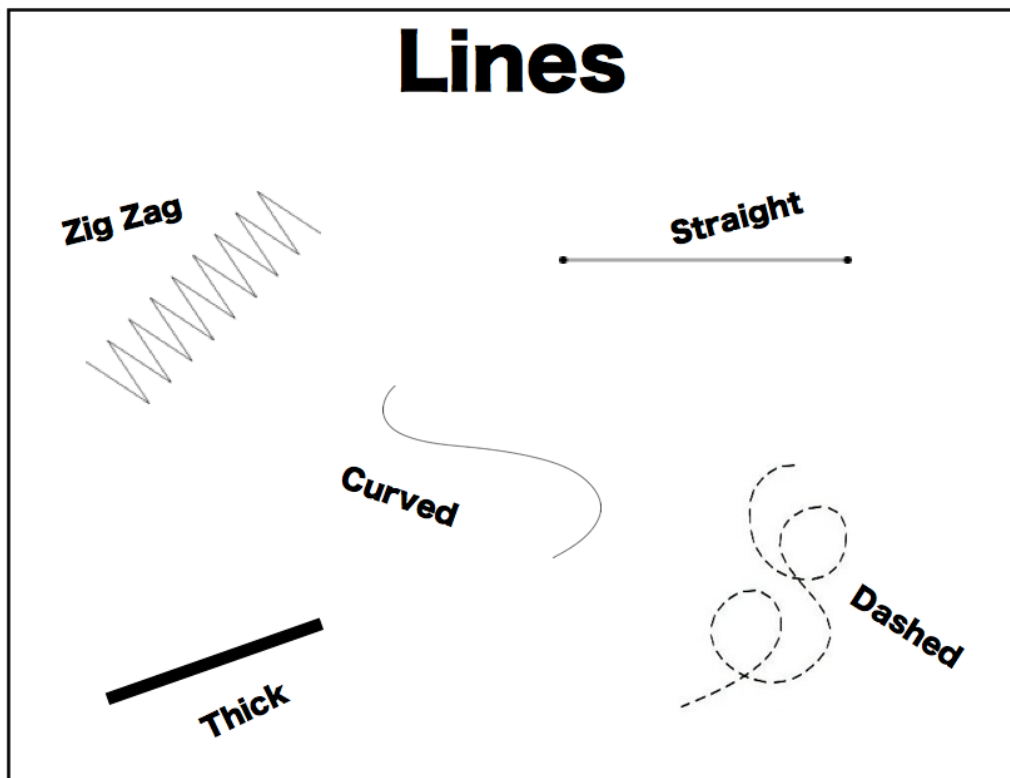
Untuk sebagian anak yang gemar membaca memiliki kecenderungan untuk menjadikan buku sebagai bagian penting dalam dirinya. Hal ini dapat menjadi sebuah kabar baik untuk dunia *literatur*, karena sangat diharapkan generasi muda dapat melestarikan buku sebagai sumber informasi (hlm. 4).

2.10 Elemen Desain

Menurut Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic design solution* menjelaskan dalam membagi elemen desain terbagi menjadi 4, yaitu:

2.10.1 Garis

Landa (2014) menjelaskan *point* atau titik adalah sebuah ukuran terkecil yang terdapat pada garis, garis adalah sebuah *point* atau titik yang dipanjangkan, atau dapat dikatakan sebagai pergerakan dari titik satu ke titik yang lain. Garis memiliki beberapa sifat yang dimana berupa garis lurus, berbelok-belok, ataupun melingkar, sehingga secara tidak langsung sebuah garis dapat mengarahkan fokus *audiens* pada suatu tujuan (hlm.19).

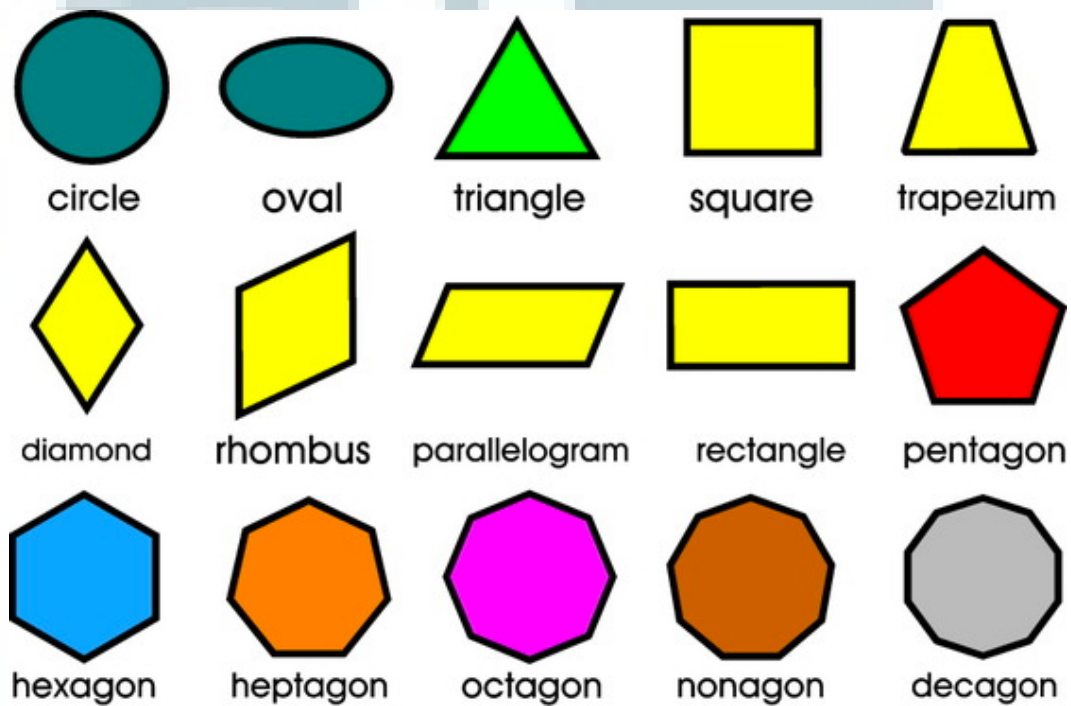


Gambar 2.9. Macam-macam garis

(<https://www.theartofed.com/content/uploads/2010/07/screen-shot-2010-07-21-at-9-18-33-am.png>)

2.10.2 Bentuk

Menurut Landa (2014) bentuk merupakan sebuah sesuatu yang tertutup atau jalur yang menutup. Bentuk juga adalah sebuah area yang digambarkan di atas permukaan dua dimensi yang tercipta dari garis ataupun warna. Sifat bentuk memiliki dua dimensi (datar) serta dapat diukur panjang dan lebarnya. Dari beragamnya semua bentuk yang ada, bentuk-bentuk tersebut adalah sebuah perkembangan dari 3 bentuk dasar, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran (hlm. 20)



Gambar 2.10. Macam-macam bentuk

(https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads/2013/11/2dshape_2d_shape-560x368.jpg)

2.10.3 Tekstur

Landa (2014) menyatakan bahwa tekstur adalah representasi dari sebuah permukaan. Pada seni visual tekstur terbagi menjadi 2, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil dapat benar-benar dirasakan dan disentuh, sedangkan

tekstur visual hanyalah sebuah ilusi dari tekstur asli (discan maupun difoto) (hlm. 28).

2.10.4 Pola

Menurut Landa (2014) mengatagorikan sebuah pola sebagai bagian dari tekstur. Pola juga adalah sebuah pengulangan yang konsisten dari sebuah *element* bentuk visual pada suatu bidang. Sebuah pola harus memiliki pengulangan yang teratur dengan arah pergerakan yang jelas, dan dalam element dasar pola memiliki 3 jenis *element* antara lain terdapat titik, garis, dan *grid* (hlm. 28).

2.10.5 Warna

Menurut Pujiyanto (2008) warna merupakan sebagai pendekatan yang utama dalam sebuah desain grafis, sebuah warna juga dapat mencerminkan suasana hati bagi yang melihatnya, dalam dunia desain grafis warna dapat diterapkan pada *background*, ilustrasi, atau pada tipografi. Penempatan warna pada sebuah layout juga mempunyai maksud dan tujuan sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan (hlm. 200).

1. Warna sebagai psikologi

Sebuah warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang mulai dari semangat hingga malas, hal ini membuktikan bahwa warna tertentu dapat mewakili suasana hati seseorang (hlm. 205).

Tabel 2.1. Tabel warna psikologi

Warna Sebagai Pendekatan Rasa Psikologis

NO	WARNA	SIFAT	LAMBANG
1	Kuning	Terang, cemerlang, bahaya, ceria, hidup, ada harapan, riang gembira	Keceriaan, kegembiraan, kejayaan, kebesaran, kematangan
2	Merah	Agresif, merangsang, menarik, menggairahkan	Berani, bahaya, jantan, kuat, perselisihan, semangat
3	Hijau	Pasif, istirahat, tenang, segar, alami	Kepercayaan, keabadian, kesegaran, muda, mentah
4	Biru	Dingin, damai, nyaman, tenang	Harapan, kesepian, keakraban, kebersamaan
5	Ungu	Agung, wibawa, angkuh, negatif, mundur, tenggelam, khidmat	Perkasa, sedih, murung, menyerah, tobat
6	Putih	Positif, bersih, cemerlang, ringan	Perdamaian, kesucian, Kepolosan, kesopanan
7	Hitam	Menekan, gelap	Menakutkan, misterius, kehancuran, kesalahan

2. Warna sebagai daya tarik

Setiap warna memiliki daya tarik yang tinggi, dalam pemilihan warna biasanya anak-anak menyukai warna yang cerah, begitu sebaliknya untuk warna-warna yang kalem, dan lembut, tua orang dewasa lebih menyukai warna-warna tersebut. Kondisi inilah yang ditanggapi oleh desainer kemasan selain bisa diarahkan kedalam produk juga bisa diarahkan ke sifat konsumen (hlm. 206).

Tabel 2.2. Tabel warna daya tarik

Warna Sebagai Daya Tarik

NO	JENIS WARNA	PERPADUAN WARNA
1	<i>Komplementer</i>	Merah dengan hijau Kuning dengan ungu Biru dengan jingga
2	<i>Analog</i>	Biru ke kuning Kuning ke merah Merah ke biru
3	<i>Chroma intensitasnya tinggi</i>	Kuning, jingga, dan merah

2.10.6 Tipografi

Menurut Pujiyanto (2008) mengatakan bahwa tipografi adalah sebuah media yang berguna sebagai penyambung informasi yang sifatnya tidak langsung, antara pihak pertama ke pihak ke dua. Media yang menggunakan tulisan sangatlah efektif sebagai pengganti ucapan atau komunikasi langsung, sebab penyampaian pesan dalam sebuah berita maupun iklan sangat dibutuhkan dalam jarak yang jauh atau yang sifatnya masal (hlm. 75).

Sebuah tipografi adalah suatu hal terpenting dalam media komunikasi, tugas dari sebuah tipografi tidak saja hanya sebagai penyampai pesan melainkan harus bisa merayu/menggoda pembaca untuk mau membaca dari pesan tersebut. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat tipografi adalah:

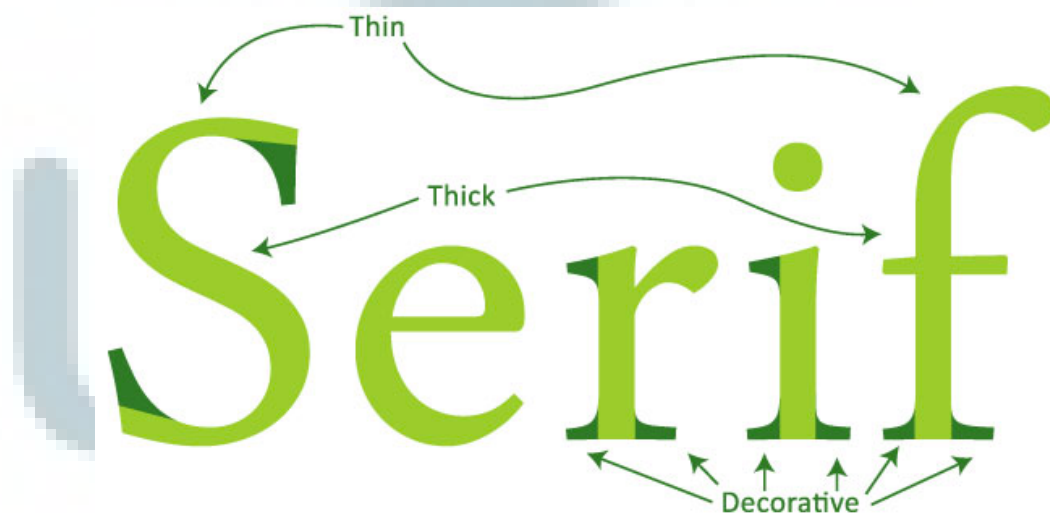
- a. Harus bisa dilihat/dibaca banyak orang
- b. Berisikan informasi yang jelas, singkat, dan padat
- c. Harus dapat membangkitkan perhatian pembaca
- d. Disusun sedemikian rupa untuk memudahkan pembaca agar bereaksi sesuai dengan yang diinginkan

2.11.2.1 Kelompok Tipografi

Menurut Pujiyanto (2008) Jenis huruf yang dipakai dalam percetakan maupun dunia komunikasi visual sangatlah banyak jenisnya, sebab para *type designer* memang sengaja menyediakan berbagai jenis dan wajah untuk dipakai sesuai kebutuhan, sebab dalam penggunaannya setiap huruf memiliki sifat/karakter yang berbeda-beda, karena guna mengejar tersampainya sebuah informasi yang disampaikan lewat kumpulan huruf yang disusun menjadi satu. Dari berbagaimacam jenis huruf yang terdapat beberapa prinsip tipografi, antara lain:

1. Jenis huruf *serif*

Ciri-ciri yang terdapat pada huruf ini yang paling mudah dikenali adalah dengan adanya garis tipis pada ujung kaki atau lengan huruf, sifat yang terdapat pada huruf ini memiliki sifat yang halus, hal ini sangat sesuai dengan teks formal.



Gambar 2.11. Jenis huruf *serif*

(http://www.mmprint.com/blog/wp-content/uploads/2011/06/define_serif.jpg)

2. Jenis huruf *sans serif*

Huruf ini adalah tidak memiliki kaki seperti layaknya *serif*, kesan yang timbul pada huruf ini adalah akan menimbulkan suasana yang sederhana, tidak ramai tetapi tepat menarik.



Gambar 2.12. Jenis huruf *sans serif*

(http://www.insidegraphics.com/visiting_cards/images/sansserif_font_type.gif)

3. Jenis huruf *script*

Jenis huruf pada *script* merupakan huruf yang penuh dengan lekak-lekuk.

Pada penggunaannya jenis huruf ini digunakan untuk hiasan pada kata atau kalimat yang berfungsi sebagai penarik perhatian/pemanis. Jenis huruf ini biasanya diterapkan pada sebuah kartu ucapan, ataupun undangan, sebab jenis ini memiliki sifat yang lembut, sopan, dan akrab.



Gambar 2.13. Jenis huruf *sans serif*
 (<http://il.static.1001fonts.net/m/a/magnolia-script-font-3-big.jpeg>)

4. Jenis huruf *dekoratif*

Jenis ini adalah sebuah varian huruf yang dimana memberikan keleluasaan pada pendesain untuk merancang atau mengekspresikan, membedakan, dan memberikan tekanan pada bagian teks (hlm. 84-89).

2.10.7 Layout

Menurut Rustan (2014) layout merupakan sebuah penataan elemen-elemen desain yang dapat mendukung konsep/pesan dari sebuah desain (hal 0) ditinjau dari sisi lain keberadaan layout juga sebagai prinsip dasar desain grafis, yang dimana didalamnya terdapat urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan (hlm. 73).

Seperti yang sudah disebutkan prinsip dasar dalam menciptakan sebuah layout sebagai berikut:

1. *Sequence*/urutan

Prinsip ini digunakan untuk menentukan sebuah prioritas, mengurutkan tataletak sebuah teks. Ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mencerna informasi yang ingin disampaikan oleh penulis.

2. *Emphasis*/penekanan

Emphasis digunakan sebagai pembeda antara teks penjelasan dan teks inti/utama, emphasis sendiri dapat diciptakan dengan beberapa cara, antara lain memberi ukuran yang lebih besar, warna yang kontras, letak di posisi yang strategis, dan menggunakan bentuk *font* yang berbeda.

3. *Balance*/keseimbangan

Keseimbangan dari sebuah layout bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan berbagai macam elemen, keseimbangan layout dapat diciptakan dengan meratakan komponen visual pada tempat yang tepat sehingga mudah untuk dipahami oleh pembaca.

4. *Unity*/kesatuan

Element – element desain pada sebuah layout harus saling berkaitan dan disusun secara tepat, seperti halnya teks, gambar, warna, ukuran, posisi, dan *style* harus dipadupadankan dengan tepat sehingga memiliki sebuah kesatuan (hlm. 74-75).

2.10.8 Ilustrasi

Menurut Pujiyanto (2008) ilustrasi adalah sebuah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas sebuah teks atau kata-kata, ilustrasi itu sendiri bisa diartikan sebagai luapan hati yang divisualisasikan melalui gambar. Kelebihan ilustrasi adalah dapat memberikan arti tanpa keterangan tulisan, sehingga ilustrasi mempunyai kekuatan yang lebih efektif dibanding sebuah teks atau kata-kata, dari segi layout ilustrasi juga dapat memperindah halaman. Prinsipnya sebuah ilustrasi adalah untuk menarik daya minat khalayak untuk mengetahui informasi yang terdapat didalamnya. Ilustrasi sendiri terbagi menjadi dua bagian, antara lain: (hal. 15)

1. Ilustrasi Sebagai Komunikasi

Menurut Pujiyanto (2008) kegunaan dari ilustrasi adalah sebagai penarik pandang (*eyecatcher*) oleh sebab itu hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi adalah harus benar-benar menarik namun tidak boleh berbelok arah. Untuk menarik perhatian *audience* hal yang harus diperhatikan salah satunya adalah ilustrasi harus lebih dominan, dalam penempatannya tidak bisa sembarang, diperhatikan layoutnya, mempunyai warna yang baik, dan memiliki *figure* yang menarik, dan hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi adalah: menarik perhatian, merangsang minat pembaca keseluruhan pesan, menonjolkan salah satu keistimewaan pesan, menjelaskan suatu pernyataan, lebih dominan dari teks/pesan dalam suatu media yang sama, menciptakan suasana yang khas,

mendramatisasi pesan, menonjolkan semboyan yang ditampilkan, mendukung judul atau tema (hlm.136).

2. Ilustrasi Peraga

Menurut pujianto (2008) Ilustrasi peraga adalah salah satu media grafis komunikasi yang sifatnya penjelas dari suatu permasalahan. Bahasa yang digunakan pun haruslah mudah dimengerti oleh masyarakat, karena media ini sifatnya peraga/penjelas. Secara visual media ini harus ditampilkan secara detail/terperinci. (hlm. 152).

2.8.4.1 Fungsi dan Tujuan Ilustrasi

Menurut Male (2007) menyatakan bahwa fungsi dan tujuan dari ilustrasi itu terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain: (hlm. 84).

1. *Decomention, Reference and Intruction*: Mendokumentasikan sejarah, membuat ensiklopedia dan buku intruksi dalam melakukan sesuatu atau menggunakan peralatan yang rumit.
2. *Commentary*: Memberikan komentar secara visual, memperkuat konten jurnalisme pada halaman surat kabar maupun majalah.
3. *Storytelling*: Memberi representasi visual dari fiksi naratif, biasanya terdapat pada buku cerita anak, buku komik, dan publikasi khusus yang tematik.
4. *Persuassion*: mempersuasi dan mengajak *audience* untuk melakukan suatu tindakan.

5. *Identity*: Memberi identitas visual pada suatu produk, meningkatkan tampilan produk yang biasa saja menjadi lebih menarik.

2.11 Karakter

Menurut Bancroft (2006) dalam mendesain karakter susunan karakter dapat dibedakan dari beberapa level yaitu *simplicity* hingga *realism*, dalam membuat sebuah karakter harus disesuaikan dengan peran dan fungsinya dalam sebuah cerita. (hlm. 18-20).

a. *Iconic*

Sangatlah *simple* atau sangat sederhana tetapi dalam karakter *icon* ia haruslah sangat *stylized* tetapi tidak terlalu ekspresif. Dalam penggunaan mata biasanya tidak memiliki pupil mata.



Gambar 2.14. *Iconic*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 18)

b. *Simple*

Biasanya sangat bergaya tetapi lebih ekspresif dibandingkan dengan *iconic* dibagian muka. Gaya ini biasanya digunakana pada tv atau pada web.



Gambar 2.15. *Simple*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 18)

c. *Broad*

Sangatlah ekspresif dibandingkan *style* sebelumnya, tidak di desain untuk pergerakan yang halus, tetapi lebih ke *cartoon*. karakter ini biasanya memiliki mata besar dan mulut yang besar dikarenakan ekspresi ini dibutuhkan untuk humor.



Gambar 2.16. *Broad*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 19)

d. *Comedy relief*

Tidak menyampaikan visual humornya seperti pada *broad*, tetapi dapat mendapatkan humornya itu melalui ekting dan dialog. Anatomi muka tidak seluas *broad*.

U M N



Gambar 2.17. *Comedy relief*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 19)

e. *Lead character*

Pada *style* ini sangatlah realistis pada bagian wajah, *acting*, dan anatomi.

Pada karakter ini diwajibkan untuk menirukan layaknya seperti yang semestinya. Untuk melakukannya, karakter ini harus memiliki proporsi dan ekspresi muka yang lebih realistis.



Gambar 2.18. *Lead character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 20)

f. Realistic

Level tertinggi dalam pembentukan karakter adalah *realistic*.



Gambar 2.19. *Realistic*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 20)

2.12 Produksi

2.12.1 Binding

Menurut Lawler (2006) binding menurapan proses dari menggabungkan beberapa halaman/selembar kertas yang sudah dilipat dengan menggunakan satu dari beberapa metode yaitu dengan *saddle-stitch* binding, halaman yang digabungkan lalu dijahit menggunakan benang. Binding yang sempurna adalah dengan menggabungkan beberapa grup dari halaman, lalu sudut yang sudah terikat di *grinding* (pipihkan) hal ini untuk menciptakan permukaan binding yang kuat lalu dilakukan dengan menggunakan lem panas. Proses yang biasa dilakukan untuk menggabungkan beberapa halaman (hlm. 46).

2.12.2 Kertas

Menurut Wasono (2008) menyatakan kertas merupakan hal terpenting dalam dunia percetakan, sehingga untuk mendapatkan kualitas cetak yang baik dibutuhkan kertas yang baik juga, berikut adalah beberapa jenis kertas:

1. *Uncoated*

Yang termasuk dari jenis ini ialah HVS, HVO, kertas koran, dll. Sifat dari jenis kertas *uncoated* memiliki daya serap yang besar, permukaan kasar, mudah terjadi *picking* (tercabut), PH rendah sehingga lambat kering, dan permukaan yang gelombang (tidak rata) oleh sebab itu hasil cetak tidak menimbulkan gloss.



Gambar 2.20. *Uncoated*

(<http://blog.smartpress.com/wp-content/uploads/2014/05/paper-types-for-booklets.jpg>)

2. *Coated*

Jenis kertas yang termasuk dalam *coated* ialah *art paper*, *coated paper*, *mat coated*, *cast coated*, *art karton*, dan *coated karton*.

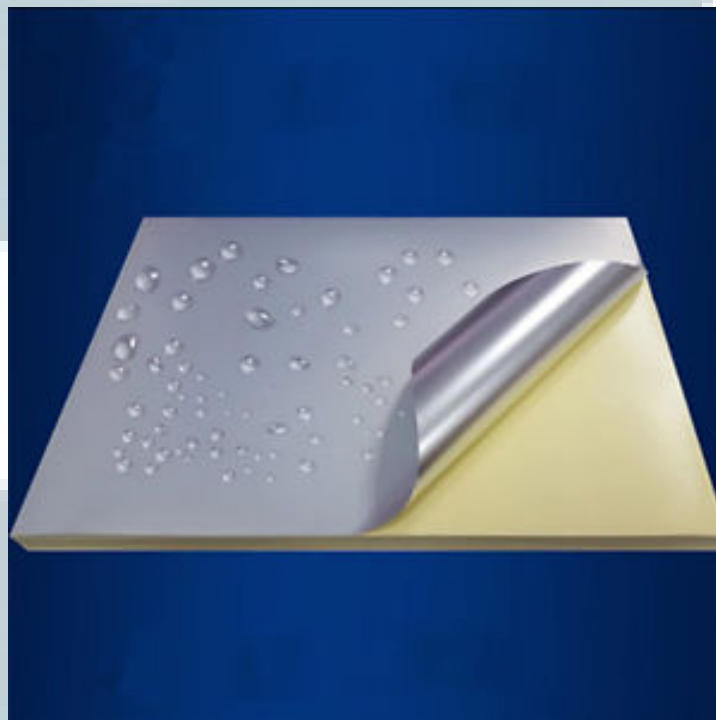


Gambar 2.21. *Coated*

(<http://image.made-in-china.com/43f34j00QOgtckJdfqbl/Hotmelt-80g-High-Gloss-Cast-Coated-Paper.jpg>)

3. *Non Absorption*

Yang termasuk dalam jenis kertas ini ialah *vinyl sticker*, *yupo*, *typex*, *gold foil*, *aluminium foil*, *art synthetic paper*, dan masih banyak lagi. Berhubung jenis kertas ini tidak mempunyai daya serap, maka pengeringan terjadi secara oksidasi penuh. Masalah yang sering terjadi antara lain lambat kering, sehingga perlu penanganan khusus dalam memperlakukan kertas ini, antara lain tidak menumpuk hasil cetakan terlalu tinggi, PH air pembasah tidak terlalu asam (karena akan menghambat oksidasi), dan memakai air pembasah seminim mungkin (hlm. 9-10).



Gambar 2.22. *Non Absorption*

(<http://i.ebayimg.com/images/g/ffIAAOSwA3dYJese/s-l300.jpg>)

2.12.3 Cetak

Menurut Wasono (2008) metode cetak-mencetak ditemukan oleh Johannes Gutenberg. Pada awalnya sebuah mesin cetak terbuat dari tanah liat, logam, atau sekeping papan yang diukir, kemudian stempel itu diberi tinta dan diletakan pada selembar kertas, lalu stempel tersebut ditekan sehingga tinta pada stempel berpindah ke permukaan kertas (hlm. 276).

Seiring berkembangnya jaman proses cetak-mencetak kini sudah banyak ditemukan, teknik cetak yang digunakan antara lain ada teknik cetak tinggi/*relief*, *flexograpafi*, cetak datar/*offset/litografi*, sablon, dan cetak digital. Dalam penggunaannya teknik cetak memiliki kegunaannya masing-masing, salah satunya ialah teknik cetak *flexographic*, bahan cetakan yang digunakan berasal dari bahan karet kenyal ini biasanya digunakan pada industri kemasan, dikarenakan terbuat dari bahan yang flaksibel proses cetak *flexographic* dapat menyesuaikan bentuk silinder plat yang bulat (hlm. 297). Lalu selanjutnya cetak digital merupakan solusi pasar yang membutuhkan kecepatan, dan kualitas yang baik, biasanya proses cetak ini digunakan untuk mencetak *banner*, poster dan lain-lain (hlm. 449).

U
M
N