

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini

Kecerdasan seorang anak merupakan sebuah hal yang berpengaruh bagi tubuh perkembangan anak menuju kedewasaan. Seorang anak yang masih berada di usia dini atau masa usia *golden age* 0-6 tahun, harus mendapatkan sebuah pembelajaran dan pendidikan yang layak. Pendidikan pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting karena pada masa ini anak lebih fokus dalam menerima informasi dengan baik (Saputra, Pendidikan Anak Pada Usia Dini, 2018). Demi memajukan sistem Pendidikan di Indonesia pemerintah mengeluarkan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau di singkat UU Sisdiknas 20/2003.

Dalam UU Sisdiknas 20/2003 ini menjelaskan pendidikan seorang anak dapat didapat melalui 3 jalur. Jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jalur pendidikan formal terdiri atas PAUD, Pendidikan Sekolah Dasar, Pendidikan Sekolah Menengah, dan Pendidikan Perguruan Tinggi. Jalur pendidikan nonformal meliputi pendidikan percakapan hidup, PAUD, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan kekerasan, pendidikan keluarga, pendidikan keterampilan dan kursus, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan yang mampu mengembangkan kemampuan seorang anak. Jalur pendidikan informal terdiri dari pendidikan yang diajarkan melalui keluarga dan lingkungan (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Dalam UU Sisdiknas 2003 pasal lainnya yaitu pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Namun dalam batasan lain

mengatakan usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan antara 0-8 tahun (Saputra, Pendidikan Anak Pada Usia Dini, 2018). Pada pasal ini menjelaskan pentingnya edukasi yang diberikan pada anak-anak pada usia di bawah 10 tahun. Pada fase ini anak-anak memiliki rasa sensitif atau kepekaan untuk mendapatkan pendidikan atau pembelajaran. Oleh karena itu diperlukannya pendidikan sejak dini untuk mengoptimalkan tubuh kembang seorang anak menjadi pribadi yang lebih baik.

Menurut jurnal dengan judul Pendidikan Anak Usia Dini yang diketik oleh Aidil Saputra pada teori Montessori ada beberapa tahap perkembangan anak-anak. Anak-anak dari umur 0-3 tahun sudah memiliki daya pikir sensorik yang dapat menyerap pengalaman di sekitarnya. Memasuki usia setengah tahun sampai tiga tahun anak-anak mulai mempelajari bahasa, biasanya anak-anak mulai suka berbicara. Pada usia 2-4 tahun gerakan motorik anak mulai berkembang dengan baik. Anak-anak mulai bermain dengan benda-benda kecil. Di usia 4-6 tahun anak-anak sudah mulai peka dengan membaca (Saputra, Pendidikan Anak Pada Usia Dini, 2018).

2.2 Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis atau *naturalis learner* merupakan cara belajar kinestetik anak dengan subjek pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan (Iraqhia, 2020). Namun pada pengertian lainnya yang dibawakan oleh Howard Gardener pada bukunya yang berjudul *Frame of Mind*, Gardener menjelaskan, kecerdasan naturalis merupakan salah satu dari jenis kecerdasan majemuk atau *multiple intellegent*. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan yang didasari atas menghubungkan kaitan antara elemen yang berada di bumi dengan alam di sekitar. (Gardner, 2011). Dari pengertian yang disampaikan dapat dipahami bahwa kecerdasan naturalis adalah kecerdasan atau kemampuan untuk mengenali dan membedakan dengan lingkungan sekitarnya (alam) melalui proses pengenalan dengan flora (tumbuhan) dan fauna (hewan).

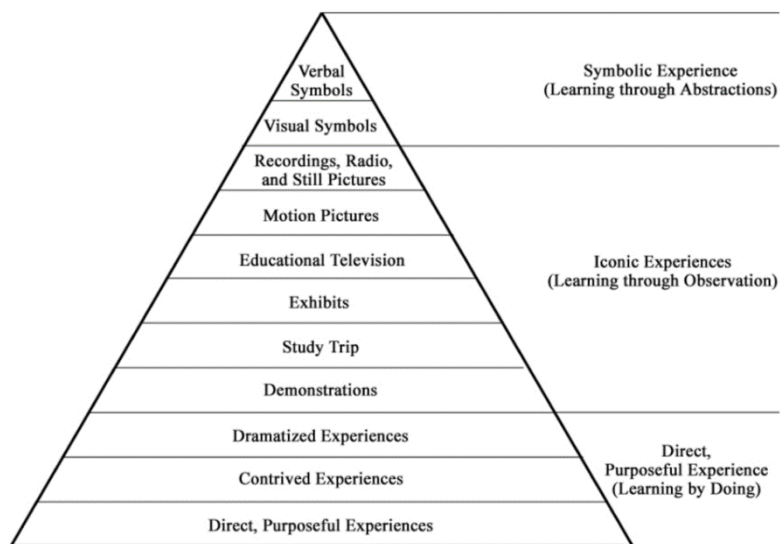
Kecerdasan naturalis tidak kalah penting dengan kecerdasan lainnya. Kecerdasan ini mampu membuat seorang anak peka dengan lingkungannya.

Anak cenderung lebih dapat menikmati dan memahami alam di lingkungannya. (Suarca, Soetjningsih, & Ardjana, 2005). Anak pada usia dini yang memiliki kecerdasan natural akan memiliki daya tarik yang besar untuk mempelajari tentang alam dan binatang. Di saat masa pertumbuhannya anak akan cenderung terlihat lebih berminat pada bidang biologi, botani, ilmu hewan, geologi, meteorologi, planetologi dan astronomi (Suarca, Soetjningsih, & Ardjana, 2005).

Kecerdasan ini dapat asah sejak dini dengan mengenalkan anak-anak dengan alam sekitarnya. Melakukan beberapa aktivitas belajar di luar ruangan juga mampu memberikan pembelajaran naturalis kepada anak-anak. Anak-anak yang cenderung memiliki kecerdasan naturalis akan terlihat menonjol dalam hal yang berkaitan dengan agraris.

2.3 Media Pembelajaran

Pada Teori Edgar Dale, seorang ahli bidang membaca dan jurnalisme serta pemimpin dalam tradisi *humanistis*, manusia hanya dapat mengingat 10% dari membaca, 20% dari mendengar, 30% dari gambar atau visual, 50% dengan diskusi, 70% dengan presentasi, dan 90% dari simulasi kerja nyata. Untuk itu penting adanya media sebagai proses pembelajaran (Kementrian Keuangan Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan, 2017).



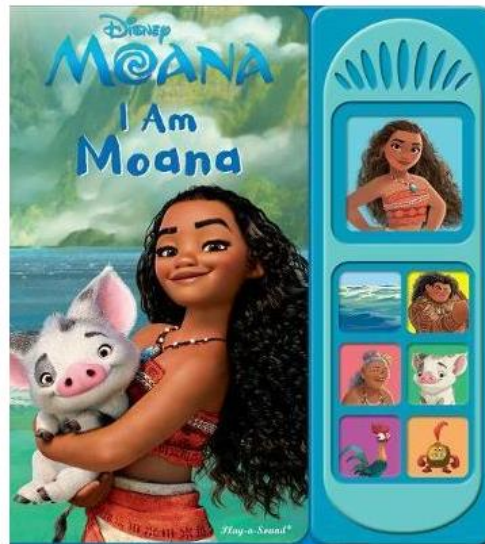
Gambar 2.3 Teori *Cone Experience* Edgare Dale

(Sumber : lidtfoundations.pressbooks.com)

Dari teori tersebut, dapat diambil sebuah kesimpulan jika anak-anak akan lebih mudah paham dengan pembelajaran yang diberikan melalui adanya media atau merasakan secara langsung. Namun hal itu perlu diperhatikan lagi terlebih kepada anak-anak yang cenderung takut untuk belajar melalui pengalaman. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk membantu anak-anak dalam pemberian pembelajaran.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan terlebih untuk anak-anak. Contohnya seperti buku interaktif. Buku interaktif merupakan sebuah buku yang dapat melakukan interaksi secara langsung dengan pembaca. Ada banyak jenis buku interaktif yang sering dijumpai di toko buku seperti *sound book*, *pop up book*, *touch and feel book*, dan *busy book*.

1) *Sound Book*



Gambar 2.3 Contoh Sound Book
(Sumber: bookdepository.com)

Sound book adalah salah satu jenis buku interaktif yang berisikan cerita atau sebuah informasi tertentu yang dapat mengeluarkan suara dan ritme. Buku ini biasanya berbentuk *hardbook*. Biasanya *Sound book* digunakan untuk melatih indra pendengaran anak-anak dan melatih motorik halus yang ada pada anak-anak.

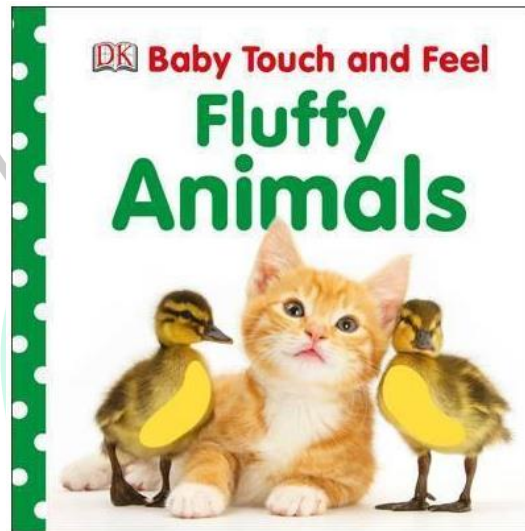
2) *Pop up Book*



Gambar 2.3 Contoh Pop Up Book
(Sumber: bookdepository.com)

Buku *pop up* adalah jenis buku interaktif lainnya. Buku interaktif jenis *pop up* ini merupakan jenis buku yang dapat memunculkan gambar dengan bentuk tiga dimensi ketika membuka halaman buku. Buku *pop up* ini digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan bentuk objek agar terlihat lebih jelas.

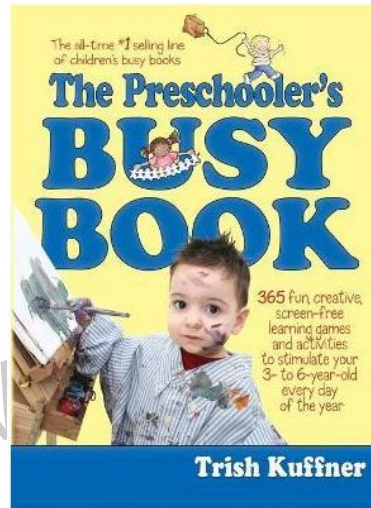
3) *Touch and Feel Book*



Gambar 2.3 Contoh Touch and Feel Book
(Sumber: bookdepository.com)

Buku *touch and feel* adalah jenis buku interaktif lainnya yang dapat menjadi latihan sensorik dan motorik anak-anak. Buku ini memiliki gambar yang bertekstur. Ketika anak-anak menyentuh gambar itu secara langsung anak-anak dapat merasakan tekstur yang ada dalam buku.

4) *Busy Book*



Gambar 2.3 Contoh Busy Book
(Sumber: bookdepository.com)

Busy book adalah salah satu jenis buku interaktif yang lebih tampak seperti sebuah permainan yang dikemas dalam bentuk buku. Buku ini berisi permainan bagi anak-anak yang dapat melatih motorik anak-anak. Biasanya buku ini berisi permainan mencocokkan gambar dan mengenal huruf serta angka.

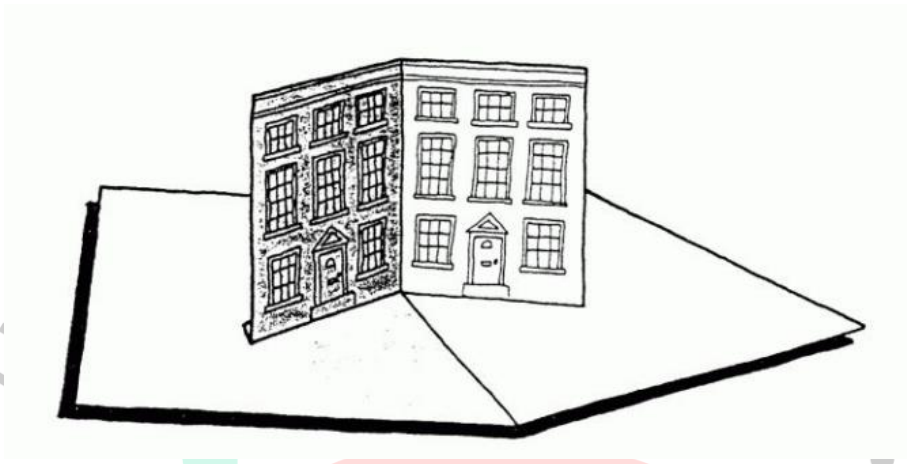
2.4 Teknik Lipatan Kertas pada Buku *Pop Up*

Pop-up sendiri adalah sebuah hasil dari teknik lipat kertas yang ketika dibuka bisa menampilkan gambar bentuk atau timbul (Desain Grafis Indonesia, 2014). Jadi buku *pop up* sendiri dapat diartikan dengan buku yang ketika dibuka akan menampilkan gambar timbul atau 3 dimensi. Penggunaan media buku *pop up* dapat menarik perhatian keingintahuan anak untuk mengetahui sesuatu dengan cara yang menyenangkan (Asiyah & Muhammad, 2012).

Sebelumnya, buku *pop up* digunakan dalam membantu para pelajar kedokteran untuk memahami anatomi manusia. Buku *pop up* juga cukup populer di kalangan pelajar teknik untuk memahami mekanika sebuah benda yang bergerak. Di zaman yang semakin moderen, buku *pop up* kemudian dikenalkan kedalam buku anak-anak yang sekarang menjadi cukup populer di kalangan anak-anak karena memiliki bentuk yang menarik.

. Buku *pop up* dengan banyak interaksi ini memiliki beberapa jenis teknik lipatan kertas Sebelum membahas. Dari banyaknya lipatan kertas lipatan kertas yang paling umum digunakan adalah lipatan *v fold* dan *paralel fold*.

1. Lipatan *V Fold*

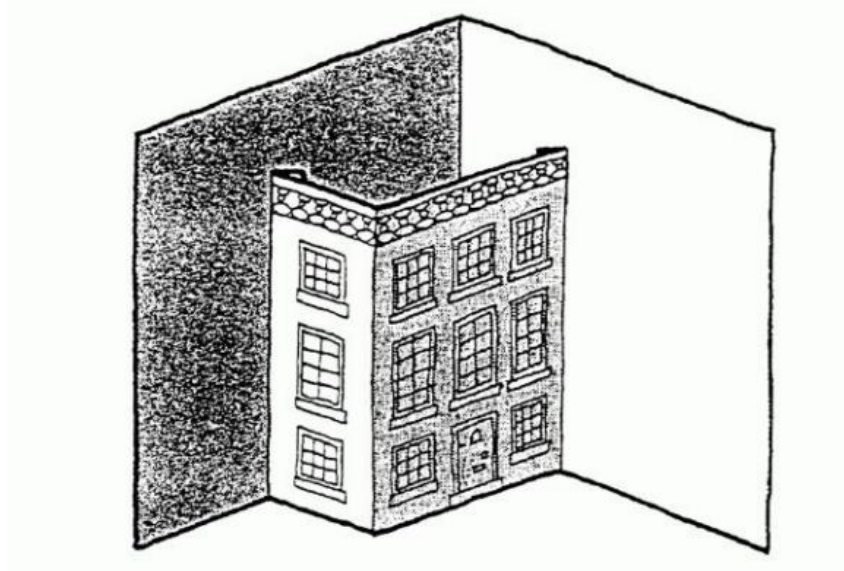


Gambar. 2.4 Bentuk Lipatan *V Fold*

(Sumber : Buku *Pop-Up a Manual of Paper Mechanisms* karya Duncan Birmingham)

Teknik lipatan *v fold* adalah teknik lipatan yang paling sederhana dan paling banyak digunakan dalam teknik pop up. Teknik lipatan ini bekerja dengan cara memotong sebagian kertas lipatan sebagai penyangga kertas untuk berdiri ketika buku atau halaman dibuka 180°

2. Parallelogram



Gambar 2.4 Bentuk Lipatan Parallelogram
(Sumber : Buku *Pop-Up a Manual of Paper Mechanisms* karya Duncan Birmingham)

Teknik lipatan *parallelogram* merupakan jenis lipatan yang hanya dapat terlihat ketika buku atau halaman dibuka dengan sudut 90° . Lipatan ini biasanya digunakan untuk membuat lipatan dasar menunjukkan sebuah bentuk bangunan atau ruang. Pada penggunaan lain, teknik lipatan kertas ini dapat digunakan sebagai penyangga atau otot untuk gambar yang tidak dapat berdiri dengan sendiri.

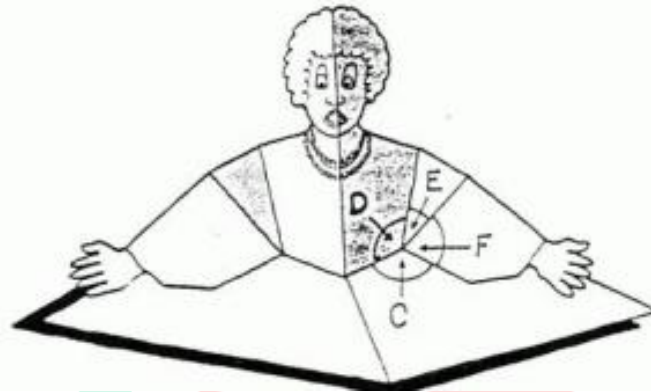
3. Kombinasi Lipatan V Fold dan Parallelogram



Gambar 2.4 Bentuk Lipatan Kombinasi Lipatan V Fold dan Parallelogram
(Sumber : Buku *Pop-Up a Manual of Paper Mechanisms* karya Duncan Birmingham)

Dalam beberapa penggunaannya teknik lipatan *v fold* dapat dikombinasikan dengan teknik lipatan *pararellogam*. Teknik lipatan *pararellogam* dapat menjadi penyangga atau otot untuk membantu gambar yang tidak memiliki tumpuan dapat ikut berdiri bersamaan dengan gambar yang menggunakan lipatan *v fold*.

4. *M-Fold*



Gambar 2.4 Lipatan M-Fold

(Sumber: Buku *Pop-Up a Manual of Paper Mechanisms* karya Duncan Birmingham)

M-Fold adalah teknik lipatan kertas yang didasari dari bentuk lipatan *v fold* yang diulang-ulang. Hasil lipatan *M-Fold* ini memiliki sudut lipatan kertas yang terlihat seperti huruf M.

Masing-masing teknik di atas dibagi berdasarkan cara kerja kertas itu akan muncul ketika buku dibuka (Birmingham, 2006). Kebanyakan buku *pop up* mengadaptasi beberapa teknik lipat kertas dengan tujuan dapat memberikan efek tiga dimensi yang sesuai dengan kebutuhan. Seperti contohnya lipatan *v fold* yang dapat memberikan efek bentuk menonjol sederhana dapat digunakan untuk membuat dimensi kedalaman sebuah objek atau seberapa jauh objek berdiri.

2.5 Ilustrasi

Menurut Greg Huston pada bukunya yang berjudul *Illustration That Works*, menjelaskan ilustrasi adalah sebuah gambar yang dapat menyampaikan sebuah pesan atau sebuah gambar yang dapat menyampaikan sebuah konsep. (Huston, 2016). Ilustrasi adalah sebuah bentuk citra yang

memberikan penjelasan mengenai informasi dengan cara visual (Witabora, 2012). Dari dua penjelasan itu dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambaran atau visual yang memiliki konsep yang dapat menjelaskan sebuah pesan. Seperti ilustrasi yang ada di buku cerita anak. Ilustrasi yang ada dalam buku cerita tersebut sudah pasti memiliki konsep yang mampu menjelaskan isi dari dialog cerita. Selain peran untuk menjelaskan isi dari cerita, ilustrasi memiliki beberapa peran yang lain.

2.5.1 Peran Ilustrasi

Pada penjelasan Witabora pada penilaian peran dan perkembangan ilustrasi, Witabora juga menjelaskan ilustrasi memiliki enam peran. Yakini:

1. Sebagai Alat Informasi

Ilustrasi sudah jauh digunakan sebagai alat untuk membantu para ilmuwan menjelaskan penelitian mereka. Selain itu ilustrasi juga sering digunakan untuk menjelaskan kejadian atau sebuah sejarah yang pernah ada di kehidupan manusia.

2. Sebagai Opini

Peran ilustrasi ini dapat dilihat dari jenis ilustrasi editorial. Ilustrasi ini biasanya digunakan di media cetak seperti majalah dan koran. Bentuk ilustrasi ini lebih mengarah ke arah opini tentang isu-isu sosial.

3. Sebagai Alat Bercerita

Ilustrasi dengan peran ini digunakan untuk menjelaskan sebuah kejadian dari cerita atau narasi yang sudah ada. Ilustrasi ini berguna untuk melengkapi penjelasan pada sebuah cerita. Jenis ilustrasi ini biasanya ditemui pada buku cerita dan dogeng.

4. Sebagai Alat Persuasi

Ilustrasi sangat terlihat berperan nyata pada dunia periklanan atau komersial. Ilustrasi ini digunakan sebagai alat komunikasi untuk menunjukkan sebuah produk atau kampanye dengan cara menarik perhatian banyak orang.

5. Sebagai Identitas

Ilustrasi dengan peran ini digunakan sebagai pengenalan sebuah produk atau perusahaan atau sebuah organisasi. Contoh penggunaan ilustrasi ini adalah logo identitas sebuah produk makanan di sebuah kemasan.

6. Sebagai Desain

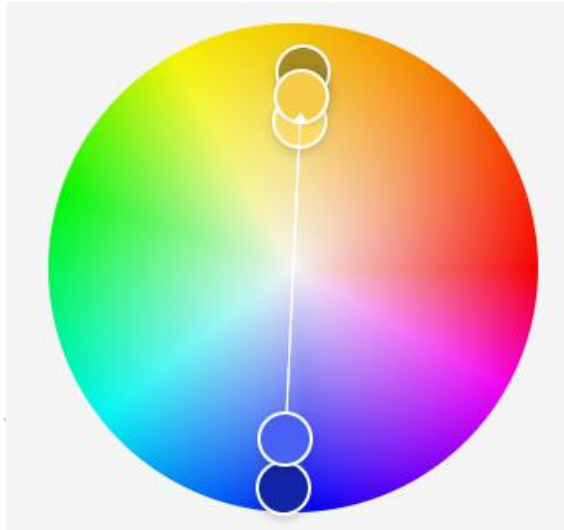
Ilustrasi yang digunakan sebagai desain seperti contohnya adalah ilustrasi yang sering digunakan di acara *fashion desing* dan juga arsitektur bangunan. Ilustrasi ini membantu para desainer untuk menjelaskan gambaran dari konsep yang sudah dibuat oleh para desainer.

2.6 Warna

Warna merupakan komponen penting dalam sebuah desain. Selain warna berguna untuk memberikan kesan estetika, warna sangat mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah desain. Warna juga merupakan elemen desain yang dapat menarik perhatian seorang anak.

Menurut buku karangan Sean Adams dengan judul *Color Design Work Book* pada *chapter 1*, menjelaskan kalau warna itu sebetulnya merupakan pantulan gelombang cahaya dari ketinggian gelombang yang berbeda. Setiap gelombang cahaya yang berbeda-beda ditangkap oleh mata dan menghasilkan sebuah warna yang kemudian terekam oleh otak manusia (Adams, 2017). Dalam buku itu juga membahas pembagian kelompok perpaduan warna, yaitu warna:

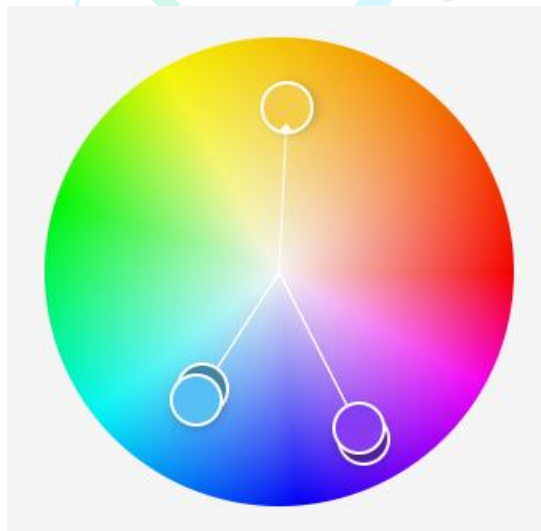
1. Complementary



Gambar 2.6 Contoh Complementary pada Color Wheel
(Sumber : color.adobe.com)

Harmonisasi warna *complementary* merupakan perpaduan warna antara dua jenis warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna. Harmonisasi warna ini saling melengkapi hubungan antar jenis warna yang biasanya terlihat mencolok.

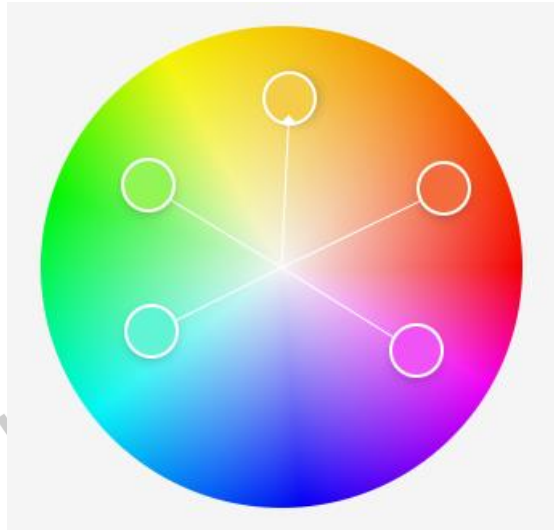
2. Split Complementary



Gambar 2.6 Contoh Warna Split Complementary pada Color Wheel
(Sumber : color.adobe.com)

Harmonisasi warna *split complementary* adalah gabungan dari tiga jenis warna yang mana semua jenis warna saling melengkapi.

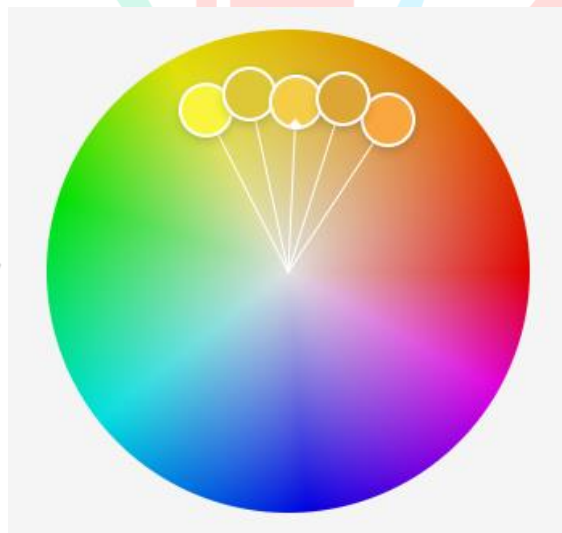
3. *Double Complementary*



Gambar 2.6 Contoh Warna Double Complementary pada Color Wheel
(Sumber : color.adobe.com)

Harmonisasi warna *double complementary* adalah gabungan dari dua pasang harmoni warna complementary. Namun terkadang harmonisasi warna ini terlihat kurang melengkapi satu sama lain.

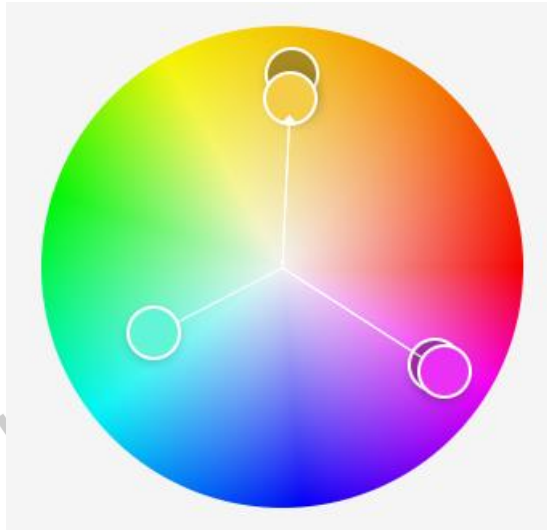
4. *Analogous*



Gambar 2.6 Contoh Warna Analogous pada Color Wheel
(Sumber : color.adobe.com)

Warna *analogous* adalah gabungan dari dua tingkat warna atau lebih dari satu warna. Biasanya Warna cenderung akan bertambah lebih dingin (campuran biru, hijau, ungu) atau lebih hangat (campuran warna merah, kuning, oranye).

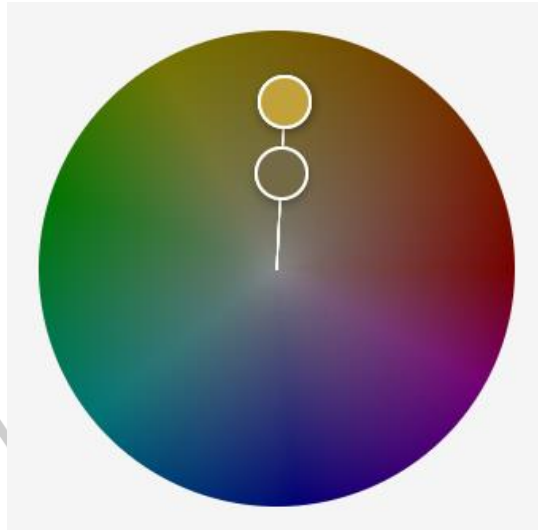
5. *Triadic*



Gambar 2.6 Contoh Warna Triadic pada Color Wheel
(Sumber : color.adobe.com)

Triadic adalah harmonisasi warna antara tiga jenis warna yang terbagi menjadi secara rata antara lingkaran warna. *Triadic* dengan warna primer akan terlihat mencolok, sedangkan triadic dengan warna sekunder (warna hasil campuran warna primer) dan warna campuran lainnya akan memiliki warna kontras lebih rendah.

6. *Monochromatic*



Gambar 2.6 Contoh Monochromatic pada Color Wheel
(Sumber : color.adobe.com)

Harmoni warna *monochromatic* adalah warna-warna dari satu jenis warna. Warna harmoni yang dipilih cenderung lebih terang, memutih, atau menggelap.

2.7 *Font*

Menurut Danton Shombing pada bukunya yang berjudul Tipografi dalam Desain Grafis, penggunaan jenis bentuk huruf sangat berpengaruh dengan kesan atau karakteristik apa yang akan disampaikan. Penggunaan huruf harus sangat diperhatikan dengan hati-hati sebab penggunaan jenis huruf juga dapat mempengaruhi kesan estetika pada suatu desain. Berapa banyak jenis huruf yang dipakai juga berpengaruh dengan desain. Jenis huruf yang digunakan juga harus memiliki unsur *readability*, atau istilah lainnya dapat terbaca dengan jelas tanpa memberikan bentuk huruf dengan makna ganda (Shombing, 2015).

2.8 *Layout*

Layout merupakan bagian penting dalam perancangan sebuah buku untuk menentukan tata letak antara gambar dengan text dialog. Dalam membuat layout ada elem-elemen yang membentuk sebuah layout,

diantaranya ada teks, *visual*, *invisible element*, *negative space* atau *white space*, *visual hierarchy*, dan *gestalt*.



