

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Penulisan Tugas akhir ini akan membahas tentang teori penting yang membentuk perancangan buku interaktif. Poin-poin tersebut terbagi menjadi 6, yaitu perkembangan anak, pendidikan karakter pada usia dini, komunikasi, buku interaktif, dan desain komunikasi visual. Poin ini nantinya akan menjadi landasan utama terkait perancangan buku interaktif. Di bawah ini adalah beberapa literatur yang dikumpulkan oleh penulis berdasarkan kebutuhan penelitian untuk perancangan buku interaktif.

- a. (Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi Kelima, 1991)

Buku ini membahas tentang perkembangan anak. Buku ini menyimpulkan bahwa ada 6 tahapan perkembangan anak.

- b. (Sudaryanti, 2012)

Jurnal terbitan “Jurnal Pendidikan Anak” ini berisikan tentang definisi “karakter” yang bermakna sifat yang berkaitan dengan kejiwaan, budi pekerti, maupun akhlak. Jurnal ini membahas tentang pentingnya karakter yang berkembang di anak usia dini.

- c. (Dwi, 2023)

Jurnal yang diterbitkan oleh “Opini” ini membahas pengertian komunikasi dan prosesnya. Berdasarkan Jurnal ini, Proses komunikasi terbagi menjadi 9 tahap.

- d. (Prasetyo, Streit, & Thong, 2022)

Jurnal ini membahas tentang apa itu buku interaktif dan bagaimana perancangannya. Jurnal yang diterbitkan pada tahun 2022 oleh “DeKaVe” ini menjelaskan jenis-jenis dari buku interaktif yang beragam.

e. (Rheny, 2022)

Jurnal ini membahas tentang definisi tata letak, elemen elemen penggunaan tata letak pada desain, manfaat, dan prinsip pembuatannya.

f. (Sanyoto S. E., 2005)

Buku yang diterbitkan oleh Arti Bumi Intaran ini membahas dan mengkaji mengenai warna menurut beberapa ahli, seperti Brewster dan Newton. Teori warna yang dibahas disini mengungkapkan jika warna terbagi menjadi dua, yaitu aditif dan subtraktif.

g. (Nugraha, 2008)

Buku ini membahas tentang studi atau penelitian sains yang difokuskan untuk karakteristik anak pada usia dini. Di buku ini juga membahas mengenai warna dan apa dampaknya pada anak. Disimpulkan dalam buku ini bahwa warna memiliki empat jenis.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Perkembangan Anak

Perkembangan adalah serangkaian perubahan yang dialami individu dari saat lahir hingga mencapai usia tertentu. Proses ini melibatkan pertumbuhan fisik serta tahapan penuaan pada beberapa titik dalam hidup seseorang. Perkembangan ini dipengaruhi oleh kedewasaan biologis dan pengalaman belajar individu, serta terkait erat dengan ritme dan alur kehidupan yang dialaminya. Perubahan juga mencakup bagaimana individu bereaksi terhadap lingkungan sekitarnya. Meskipun terdapat perubahan fisik, contohnya tinggi atau berat badan manusia, seringkali individu tidak menyadari perubahan ini karena keterkaitannya dengan proses kematangan dan pengalaman hidup mereka. (Sriyanto & Hartati, 2022).

Menurut (Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi Kelima, 1991) Ada enam prinsip tumbuh kembang anak. Prinsip ini sangatlah mempengaruhi sampai manusia mencapai usia matangnya. Prinsip-prinsip tersebut merupakan ciri mutlak tumbuh kembang anak, dan akan terjadi seiring umur mereka berjalan, meskipun perubahannya akan berbeda. Ini dipengaruhi oleh lingkungan dan kondisi keluarga dari anak. dan enam prinsip tersebut adalah:

a. Terdapat Perubahan

Manusia mengalami berbagai perubahan sepanjang hidupnya, baik secara fisik maupun mental. Perubahan ini meliputi perubahan dalam ukuran tubuh, proporsi, serta kemampuan mental seperti ingatan dan penalaran.

b. Perkembangan Awal Lebih Kritis

Perkembangan pada anak di tahun-tahun awalnya memiliki pengaruh yang krusial bagi kemampuan anak. Pengalaman serta pembelajaran pada masa ini berdampak besar terhadap sikap dan perilaku jangka panjang anak.

c. Perkembangan sebagai Hasil Kematangan dan Belajar

Proses perkembangan dipengaruhi oleh kedewasaan dan pembelajaran. Pematangan melibatkan sifat-sifat yang diturunkan dari genetik, namun pembelajaran memerlukan latihan dan usaha.

d. Pola Perkembangan Dapat Diprediksi

Terdapat pola-pola perkembangan yang dapat diprediksi, seperti hukum kepala-caud dan proksimal, yang menggambarkan kemajuan struktural dan fungsional dari ujung kepala hingga ujung kaki, dari dekat ke jauh.

e. Pola Perkembangan Mempunyai Karakteristik yang bisa Diprediksi

Ciri-ciri fisik dan mental dalam perkembangan dapat diprediksi. Meskipun setiap anak mengikuti pola perkembangan yang sama, kecepatan perkembangan dapat bervariasi. Proses perkembangan ini berlangsung secara konsisten sepanjang kehidupan.

f. Adanya Perbedaan Individu Ketika Berkembang

Meskipun terdapat pola umum dalam perkembangan, setiap anak mengalami perkembangan yang signifikan, juga berbeda beda. Perbedaan ini dipengaruhi oleh faktor-faktor biologis, genetik, dan lingkungan. Oleh karena itu, pendidikan yang memperhatikan kebutuhan dan potensi individu sangat penting untuk mendukung perkembangan yang optimal.

Tiap fase perkembangan menyimpan potensi risiko. Tidak selamanya pola perkembangan berjalan tanpa hambatan, setiap periode usia membawa risiko yang berpotensi mengganggu perkembangan normal. Lingkungan anak sendiri dapat menjadi faktor yang menyebabkan gangguan dalam penyesuaian fisik, psikologis, dan sosial. Gangguan ini dapat menyebabkan stagnasi atau penurunan dalam perkembangan, menunjukkan adanya masalah penyesuaian atau ketidakmatangan. Mendeteksi peringatan dini tentang hambatan atau penurunan perkembangan penting, sehingga peran orang tua, atau guru untuk secara cepat mengidentifikasi penyebabnya dan menanganinya dengan stimulus yang tepat untuk si anak.

Berdasarkan teori di atas, terdapat beberapa faktor perkembangan anak yang yang dipengaruhi oleh aktivitas seperti belajar, latihan, dan usaha, meskipun dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti genetik atau bawaan lahir, perkembangan anak sangat pesat pada masa usia dini bahan ajar yang sesuai menjadi hal yang penting.

2.2.2 Pendidikan Karakter Usia Dini

Pengajaran karakter ini merupakan usaha untuk mengajarkan perilaku baik kepada anak, termasuk dalam ibadah, kewarganegaraan yang baik, interaksi sosial, dan perilaku positif lainnya yang penting bagi kelanjutan kehidupnya. Pendidikan karakter harus dilakukan di setiap tempat anak hidup dan bersosialisasi, dimulai dari keluarga yang pertama kali mereka temui. Orang tua memiliki tanggung jawab penuh dalam mengembangkan dan memberikan nilai-nilai positif pada mereka, bukan hanya bergantung pada guru. orang tua maupun guru perlu jadi contoh yang baik bagi mereka, baik melalui kata-kata maupun tindakan mereka.

Pengembangan karakter pada anak bisa dimulai dengan nasihat, pembiasaan, contoh nyata, dan pengulangan nilai-nilai tersebut secara konsisten. (Khaironi, 2017). Pengajaran ini adalah proses pendidikan yang diberikan kepada anak-anak dengan 6 tahun pertamanya. Di Indonesia, kategori anak usia dini mencakup anak-anak yang berusia dini tentunya. Anak-anak nantinya membawa potensi dan kecerdasan yang diberikan oleh Tuhan, namun potensi ini tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak distimulasi sejak dini.

a. *Golden Age* (0-6 Tahun)

(Sudaryanti, 2010) mengungkapkan bahwa usia dini ialah periode atau saat yang harus diperhatikan terutama dalam proses tumbuh kembang anak, sering disebut sebagai masa keemasan yang hanya terjadi sekali sepanjang kehidupannya, namun juga sangat kritis. Penelitian menunjukkan bahwa sejak lahir, setiap anak memiliki sekitar 1000 miliar sel otak yang memiliki potensi luar biasa. Namun, untuk memanfaatkan potensi ini secara maksimal, stimulasi yang tepat dan konsisten sangat diperlukan. Jika tidak, sel-sel otak ini bisa mengalami penurunan dan mengakibatkan pengurangan potensi yang akan berguna saat anak dewasa nanti.

Anak biasanya menunjukkan sifat spontan dalam beraktivitas dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka belum mampu secara penuh memahami perilaku macam apa yang layak atau tidak layak dilakukan di lingkungan bermasyarakat, kecuali jika mendapat bimbingan langsung dari orang dewasa, seperti contohnya guru atau orang tua. Maka dari itu, peran orang dewasa sangat krusial dalam memberikan panduan mengenai perilaku apa yang seharusnya dilakukan, memberikan contoh konkret tentang nilai baik dan positif, serta memberikan pembiasaan pada anak-anak untuk berperilaku sebagaimana mestinya di situasi tertentu dalam sehari-hari.

Pendidikan karakter memegang peranan penting dalam membentuk individu yang baik. Karakter tentu menjadi pokok pembicaraan dalam kehidupan sehari-hari, sering kali muncul ketika mengamati perilaku baik atau buruk seseorang.

b. Definisi Karakter

(Sudaryanti, 2012) mengutip dari KBBI, mengartikan bahwa karakter, ialah sebagai bagian dari budi pekerti, akhlak atau kepribadian seseorang. Karakter bisa didefinisikan juga sebagai kebiasaan, yang seringkali dilakukan. Dalam (Suyanto, 2012), Karakter digambarkan sebagai prinsip-prinsip, sikap, dan tindakan yang diterima oleh masyarakat secara umum, seperti etika, demokrasi, menghormati, rasa

tanggung jawab, peduli sesama, adil, bisa dipercaya, yang diadaptasi dari nilai-nilai sosial kewarganegaraan beserta ideologinya, serta dari agama, kebudayaan yang diakui secara luas di Indonesia untuk menghindari konflik.

c. Nilai-Nilai Karakter

Menurut (Kristiyani, 2014) terdapat nilai yang dapat dibagi dan dikelompokkan, terdapat lima nilai yang utama, yaitu:

1. Nilai yang berhubungan dengan Tuhan adalah mengarahkan semua perilaku atau tindakan seperti pikiran, perkataan seseorang agar senantiasa dilakukan pada spiritualisme dan ajaran dari agama.

2. Nilai yang berhubungan dengan diri atau pribadi sendiri mencakup kejujuran, gaya hidup sehat, serta tanggung jawab, disiplin, kepercayaan diri, kewirausahaan, pemikiran rasional, dan kemandirian serta kerja keras.

3. Nilai yang berhubungan dengan sosial, atau sesama meliputi kesadaran akan kewajiban serta hak diri sendiri serta orang-orang disekitarnya, patuh terhadap norma masyarakat, serta kemampuan untuk memiliki empati dan peduli kepada sesama.

4. Nilai yang berhubungan dengan alam sekitar serta lingkungan mencakup rasa empati dan peduli pada aspek lingkungan, seperti merawat lingkungan serta menghindari tindakan yang merusak.

5. Nilai yang berhubungan dengan kebangsaan berarti mengutamakan bangsa atau negara untuk kepentingannya, diatas keutamaan diri sendiri atau kelompok, serta mencakup rasa nasionalisme dan semangatnya, serta menghormati keberagaman.

Nilai-nilai diatas penting untuk pembelajaran anak usia dini, untuk membangun sifat atau karakter dasar yang akan menjadi landasan utama anak dalam menghadapi kesehariannya.

2.2.3 Komunikasi

a. Definisi Komunikasi

Diambil menurut sudut pandang etimologi, istilah "komunikasi" berasal dari kata Latin "*communicare*" yang berarti "menceritakan," memberi informasi, atau "berhubungan dengan." Bisa juga disebut, komunikasi, merupakan komunikator yang memberi atau melakukan penyampaian pesan kepada komunikan. Pesan tersebut dapat berbentuk pendapat, opini atau gagasan, atau informasi yang dipikirkan oleh komunikator. Pentingnya memastikan bahwa alat, ataupun media yang dipakai untuk berkomunikasi memperoleh perhatian agar pesan bisa dengan baik diterima oleh audien target. Dalam prosesnya, pesan memiliki dua aspek utama, yaitu "isi" (konten pesan) dan "lambang" (simbol) yang digunakan untuk menyampaikannya.

b. Proses Komunikasi

Komunikasi melibatkan rangkaian atau tahap dari awal ke akhir, seiring berjalannya informasi atau pesan dapat tersampaikan ke penerima dari pengirim. Rangkaian proses ini membutuhkan elemen-elemen yang berfungsi untuk menjalankan proses agar pertukaran pesan dapat terjadi (Dwi, 2023). Rincian dan penjelasan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Pengirim

Pengirim merupakan individu atau entitas yang memulai proses komunikasi dengan merumuskan dan mengirim pesan kepada penerima. Pengirim memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi, gagasan, perasaan, instruksi, atau pesan lainnya kepada penerima.

- Pesan

Pesan merujuk pada yang hendak disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Pesan dapat berbentuk tulisan, lisan, visual atau sekedar tindakan.

- Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi merujuk pada media atau cara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima, seperti komunikasi langsung, surat, email, media sosial, atau telepon.

- Penerima

Seperti namanya, penerima ialah orang atau individu yang nantinya bertugas untuk menerima informasi yang diberikan oleh si pengirim. Selain itu, penerima harus memahami pesan yang disampaikan dengan benar dan baik.

- Umpan Balik

Respons atau memberikan tanggapan adalah arti dari umpan balik, atau dengan nama lain *feedback*. Umpan balik diberikan setelah penerima mendapatkan informasi dari si pengirim. Hal yang perlu dilakukan setelah menerima pesan, yaitu perlu memahami isi pesan dan mengonfirmasi terkait pesan yang diberikan. Keefektivitasan pesan juga dikonfirmasi oleh penerima pada pengirim.

- Konteks Komunikasi

Konteks disini berfokus pada tujuan, seperti maksud, latar belakang atau di mana lingkungan komunikasi terjadi, yang tentunya memberikan pengaruh pada bagaimana cara pesan akan dipahami.

- Gangguan

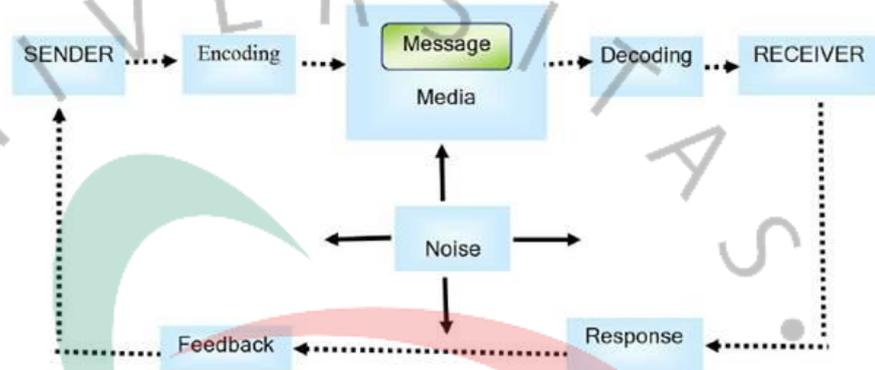
Gangguan atau *noise* dapat mengganggu transmisi pesan, gangguan ini dapat berwujud gangguan teknis, bedanya budaya antar penerima dan pengirim, kebisingan nyata, atau distraksi.

- Tujuan Komunikasi

Tujuan spesifik dari setiap komunikasi, seperti menyampaikan informasi, mempengaruhi pendapat, memberikan instruksi, atau memberikan hiburan. Penting bagi kedua belah pihak supaya mempunyai paham yang sama mengenai berlangsungnya komunikasi.

- Dampak Komunikasi

Dampak komunikasi merupakan hal yang muncul di tahap terakhir ketika komunikasi berlangsung, adanya perubahan terutama dalam pemikiran, tindakan selanjutnya serta tingkat pemahaman penerima, merupakan reaksi dari informasi yang diterima.



Gambar II. 1 Proses Komunikasi

- Kesimpulan Komunikasi

Nilai – nilai komunikasi di atas penting untuk diperhatikan, baik buruknya penyampaian pesan sangat dipengaruhi oleh bagaimana suatu jenis komunikasi dirancang. Dalam perancangan buku interaktif untuk anak usia dini, jenis penyampaian informasi juga harus disesuaikan.

2.2.4 Buku Interaktif

a. Buku

Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku dapat diartikan sebagai suatu kumpulan kertas yang disusun lembaran, yang dijilid bersama dan isinya ialah tulisan, gambar, maupun kosong. Buku umumnya memiliki halaman dengan jumlah yang signifikan tergantung kebutuhan. Ada juga jenis lain yaitu *booklet* yang biasanya dijilid,

namun bisa juga tidak dijilid. Hal ini terjadi karna *booklet* hanya terdiri dari beberapa lembar. Buku perlu melewati penjilidan secara tepat untuk mencegah lembarannya menjadi berantakan (Rustan, 2008). Buku sebagai sebuah karya publikasi menarik perhatian dengan bentuk fisiknya yang unik. Formatnya mampu memikat pembaca. (Kusrianto, 2006). Menurut Mansoor (1994) dalam Santoso (2008: 12) buku yang baik adalah buku yang memenuhi persyaratan berikut:

- Kontennya dapat dimengerti dengan mudah oleh pengguna.
- Mengundang pembaca untuk mempelajari kenyataan dari informasi.
- Memilih gaya pemberian informasi dengan tepat.
- Dalam konteks buku berbasis fiksi, buku dianggap jadi menarik jika pencipta konten bisa membuat pembaca untuk membuatnya berusaha memahami alur cerita.
- Teknik bercerita perlu dikuasai pengarang sehingga isi buku dapat diikuti dengan tidak terlalu panjang lebar atau membosankan.
- Tata letak halaman dirancang dengan baik sehingga nyaman untuk dibaca dan dipahami.

b. Interaktif

Bila dikutip dari KBBI, makna interaktif mengacu pada suatu kegiatan atau aktivitas saling melakukan aksi. Istilah ini disebut "interaksi," yang menggambarkan melakukan kegiatan satu sama lain, berinteraksi, dan saling berkesinambungan antarhubungan. Secara khusus, dalam konteks komunikasi, interaktif mengacu pada komunikasi dua arah atau lebih antara media komunikasi dengan pengguna. Ini melibatkan pengguna yang memberikan input atau data kepada media, yang kemudian merespons dengan interaksi yang memungkinkan respons balik atau tanggapan dari media tersebut. (Asela, Salsabila, & Sihati, 2020).

Buku interaktif adalah buku yang memerlukan partisipasi atau tindakan dari pembacanya untuk menentukan alur cerita atau mengetahui kelanjutan cerita yang ingin disampaikan. Penambahan

unsur-unsur interaktif seperti *pop up*, *pull tab*, *peek a boo*, dan *lift flaps*. Dalam perancangan buku ini bertujuan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu anak-anak, sehingga mereka aktif mencari informasi dalam buku.

c. Macam Buku Interaktif

Ada beberapa jenis dan bentuk dari buku interaktif yang bervariasi (Prasetyo, Streit, & Thong, 2022), yaitu terdiri atas:

- *Pop-up*, jenis interaksi dari buku ini yang menggunakan lipatan kertas untuk menciptakan gambar yang terlihat 3 dimensi.
- *Peek a boo*, jenis interaksi dari buku ini juga disebut *lift a flap*, memerlukan pembukaan halaman supaya pembaca mengungkapkan kejutan di baliknya.
- *Pull tab*, jenis interaksi dari buku ini berbentuk kertas yang ditarik dari halaman untuk mengungkapkan elemen interaktif.
- *Hidden objects book*, jenis interaksi dari buku ini adalah objek yang tersamarkan di halaman buku, membawa cerita melalui kegiatan ini.
- *Participation*, jenis interaksi dari buku ini isinya adalah cerita beserta penjelasan, dengan instruksi atau pertanyaan supaya melibatkan pembaca dalam menguji pemahaman dari materi yang disajikan.



Gambar II. 2 Jenis Buku Interaktif

d. Fabel

Fabel, menurut (Sugihastuti, 2013) adalah salah satu bagian dari karya sastra dengan kategori teks sastra. Dalam fabel, tokoh-tokoh binatang digunakan oleh pengarang dengan tujuan mempengaruhi pembaca agar meniru perilaku tokoh yang baik dan menghindari perilaku yang buruk. Fabel digunakan sebagai teks persuasif yang menekankan pentingnya perubahan sikap agar pembaca terinspirasi dan bereaksi terhadap pesan yang disampaikan. Sifat persuasif ini sering membuat fabel dianggap sebagai teks yang bersifat didaktis dan mendidik. Fabel berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan suatu pelajaran, meyakinkan pembaca, dan kadang-kadang juga menghibur atau memberikan informasi.

Menurut (Kusmana, Mulyaningsih, Suryaman, & Septiaji, 2021) dalam penelitiannya pada keefektifan fabel, Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan teks fabel yang menggambarkan kearifan lokal dapat hasil efektif sebagai alat pendidikan karakter bagi siswa. Hal ini

dikarenakan teks-teks tersebut mengandung nilai-nilai moral yang sesuai dengan budaya dan latar belakang siswa. Selain itu, anak-anak lebih suka mencontoh atau meniru apa yang mereka terima, baik itu cerita yang dibaca, atau mendengarkan cerita.

Selain itu, penelitian juga menyoroti bahwa penyajian materi pelajaran secara visual dinilai lebih menarik dan efektif dalam memperkuat fungsi pendidikan karakter kepada anak. Begitu juga dengan interaksi, penyajian materi dengan interaksi dapat meningkatkan serta memperkuat proses belajar dan kemudahan dalam pemahaman anak terhadap isi buku.

2.2.5 Desain Komunikasi Visual

Dilansir dari (Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi, 2010), Berdasarkan etimologi, istilah "Desain" berasal dari kata "designo," yang bermakna gambar, dan diterjemahkan ke Bahasa Inggris dan bahasa Latin "designare," yang berarti perancangan atau rencana. Desain di dunia seni rupa, sering dikaitkan pada konsep reka rupa, reka bentuk, sketsa, ide, atau rancangan.

Kata "komunikasi" merujuk pada penyampaian informasi untuk pengirim kepada penerima yang dikirim dengan media dan tujuan tertentu. "Komunikasi" yang berawal dari asal kata "*communication*," atau diambil dari serapan Latin "*communis*," artinya "sama" atau "*common*." Untuk konteks ini, komunikasi adalah proses membuat atau merancang kesatuan, kesamaan pemikiran diantara dua pihak, pengirim juga penerima.

"visual" mengacu pada hal apapun yang mampu dilihat serta direspon oleh pancaindra mata. Asal kata "visual" yang diambil dari Bahasa Latin "videre," artinya melihat, dan kemudian diserap menjadi "visual" ke Bahasa Inggris. Berarti, Desain Komunikasi Visual bisa bermakna menjadi seni yang bertujuan menyampaikan atau memberi atau pesan melalui bahasa visual, diinformasikan menggunakan desain sebagai medianya dengan tujuan memberikan informasi, pengaruh, dan mengontrol perilaku dari target audiens dengan tujuan sesuai yang

direncanakan. Terdapat dua elemen penting dalam desain komunikasi visual, yaitu ada warna, dan tata letak.

a. Tata Letak atau *Layout*

Tata letak didefinisikan sebagai desain penataan objek atau elemen, disusun dengan posisi tertentu untuk diletakkan pada bidang dengan rancangan yang sudah direncanakan. Dalam desain grafis, tata letak mencakup pengaturan teks dan elemen visual guna menyampaikan pesan tertentu.

Desain tata letak merupakan aspek mendasar dalam desain grafis yang menentukan susunan elemen visual dalam suatu kotak untuk efektifitas komunikasi. Tujuan utama dari tata letak adalah menyajikan teks dan gambar secara berkomunikasi, memudahkan pemahaman, dan memberikan informasi kepada pembaca. (Uma, 2023)

Pentingnya *layout* terletak pada kemampuannya untuk menekankan poin penting, menjadikan dokumen estetis menarik, dan memastikan keberhasilan komunikasi visual. Sebuah *layout* yang sulit dibaca dapat mengurangi efektifitas desain, bahkan jika tampilannya menarik. Oleh karena itu, pemahaman tentang *layout* menjadi kunci utama saat merancang sebuah desain yang sesuai bagi pengguna serta punya nilai yang menarik, terutama dalam bidang perancangan web atau iklan. Profesional seperti desainer dan pengembang web biasanya bertanggung jawab untuk merancang dan mengimplementasikan *layout*.

b. Prinsip Tata Letak

Tata letak memiliki lima prinsip utama. Tata letak berkaitan dengan prinsip dasar desain grafis lainnya. Warna, tipografi, tekstur, kontras dan repetisi atau pengulangan. Desain tata letak melibatkan beberapa prinsip, menurut (Rheny, 2022) ada lima prinsip yang membangun tata letak.

1. Hierarki

Hierarki, dalam makna desain menunjukkan prioritas atau urutan elemen-elemen dalam tata letak dari yang terpenting. Trik

paling awam untuk menerapkan hierarki melalui dimensi; biasanya, elemen yang paling besar dianggap paling penting, diikuti oleh elemen yang lebih kecil. Elemen yang lebih besar menarik perhatian pertama kali.

2. Keseimbangan

Setelah itu, selanjutnya ada keseimbangan. Bagi mata manusia, hal ini sangat menarik, sehingga menciptakan keseimbangan dalam desain grafis sangat masuk akal. Tata letak yang seimbang bisa menggunakan tiga jenis, bisa asimetri, simetri, atau simetri radial. Namun, untuk aturan ini ada beberapa ketentuan; ada beberapa desain yang tidak menerapkan ketidakseimbangan namun tetap menarik, tetapi jika dilakukan dengan tidak benar, desain tersebut bisa terlihat kacau atau membingungkan.

3. Perataan (*alignment*)

Perataan, yang terbagi menjadi perataan tepi dan perataan tengah. Perataan tepi menyelaraskan elemen dengan tepi atas, bawah, kiri, atau kanan tata letak, sering digunakan untuk teks karena kita membaca dari kiri ke kanan. Perataan tengah efektif untuk teks kecil seperti judul, serta gambar, ikon, dan elemen visual lainnya. Perataan yang baik meningkatkan keterbacaan dan aliran tata letak. Menggunakan grid membantu menyelaraskan elemen-elemen dalam tata letak.

4. Kedekatan

Kedekatan adalah prinsip selanjutnya. Prinsip ini merujuk kepada elemen yang posisinya diletakkan sedemikian rupa sehingga dapat terhubung dengan elemen visual lainnya. Prinsip kedekatan ini penting, hal ini untuk menunjukkan mana elemen yang berkaitan dengan elemen lain. Begitu juga dengan elemen harus dipisahkan ketika mereka tidak terkait supaya tidak membingungkan.

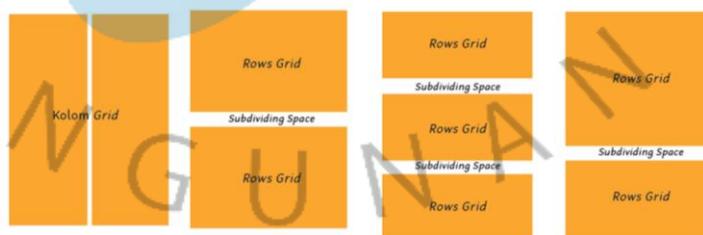
5. Ruang (*space*)

Prinsip kelima adalah ruang. Ruang penting dalam tata letak untuk membantu memisahkan dan mengatur elemen-elemen yang berbeda. Saat membuat tata letak, elemen-elemen harus memiliki cukup ruang untuk menghindari tampilan yang terlalu ramai yang bisa membuat pengamat merasa kewalahan.

c. Tata Letak Buku Anak

Pemilihan tata letak atau *layout* ini menggunakan sistem *grid*, yang terdiri dari kolom dan baris. Alasan penggunaan *grid* ini adalah untuk menciptakan tampilan yang lebih teratur dan terstruktur. Namun, berdasarkan penelitian yang mengacu pada buku anak yang telah diteliti, ditemukan bahwa buku anak tidak memiliki aturan khusus terkait *grid* yang digunakan. Oleh karena itu, yang terpenting dalam merancang buku anak adalah agar pembaca dapat dengan mudah memahami urutan bacaan dan tata letak yang nyaman dipandang.

Buku interaktif ini memiliki urutan pembacaan yang dimulai dari kiri – kanan lalu atas - bawah, seperti halnya buku anak lainnya. Selain menggunakan sistem *grid*, buku interaktif ini juga memerlukan jarak antara *grid* yang diterapkan, yang disebut *Subdividing Space*, untuk memberikan ruang tambahan bagi tulisan atau informasi cerita.



Gambar II. 3 Layout buku interaktif

d. Warna

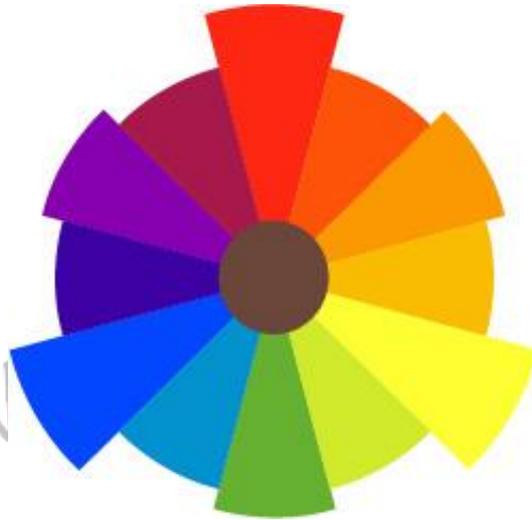
Menurut (Sanyoto E. S., 2005), dilihat dari bentuk fisik, warna adalah reaksi cahaya yang muncul dari pancaran, dari sisi psikologis,

Warna merupakan salah satu kemampuan dari indera penglihatan. menjelaskan bahwa warna adalah reaksi yang didapat oleh mata yang bersumber dari pantulan cahaya yang berasal dari benda yang dipantulkan. (Laksono, 1998) menambahkan, warna adalah bagian dari cahaya yang dipantulkan lalu diteruskan oleh benda lain.

ada tiga komponen dalam definisi warna, yaitu unsur cahaya, objek dan mata atau penglihatan. Secara umum, warna adalah cahaya yang terpantul oleh objek dan diinterpretasikan oleh mata yang terefleksikan dari cahaya yang dipantulkan. Pemahaman tentang warna dapat dilihat dari perspektif ilmu fisika dan ilmu material. Warna dapat dikelompokkan menjadi dua jenis berdasarkan asal kejadiannya, yaitu warna aditif dan subtraktif. Dikutip (Dasar dasar Tata Rupa dan Desain, 2005), Warna aditif berasal dari cahaya dan dikenal sebagai spektrum warna, sedangkan warna subtraktif berasal dari bahan atau zat pewarna yang disebut pigmen.

Warna aditif mencakup pencampuran cahaya merah, hijau, dan biru untuk menciptakan berbagai warna lainnya, sementara warna subtraktif melibatkan penggunaan pigmen cyan, magenta, dan kuning untuk mengurangi jumlah cahaya yang dipantulkan dan menghasilkan warna-warna tertentu. (Prawira, 1989) berdasarkan teori warna dari newton menemukan Warna adalah fenomena alam yang muncul dalam bentuk cahaya yang mengandung spektrum warna atau tujuh warna pelangi, serta pigmen. Spektrum warna terdiri dari warna-warna yang terlihat dalam pelangi, seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Sementara itu, pigmen adalah zat pewarna yang terdapat dalam berbagai bahan yang menghasilkan warna melalui penyerapan dan pemantulan cahaya.

Berdasarkan teori Brewster yang dikutip (Nugraha, 2008), memaparkan teori warna warna yang dikelompokkan.



Gambar II. 4 Color Wheel Brewster

1. Primer

Warna ini merupakan warna murni tanpa ada campuran dari warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna kuning, biru, dan merah adalah contohnya. Namun, penelitian terbaru menunjukkan bahwa pigmen yang menghasilkan warna primer saat ini adalah cyan, magenta, dan kuning. Jadi, lebih tepat untuk menyebut merah sebagai magenta dan biru sebagai cyan dalam konteks warna pigmen.

2. Sekunder

Warna ini dihasilkan ketika campuran dua warna primer bersatu dengan porsi yangimbang. Misalnya, jingga dan ungu, mereka terbentuk dari campuran warna kuning dan merah, juga biru dan merah.

3. Tersier

Pencampuran satu warna primer dan satu warna sekunder menghasilkan warna tersier. Contohnya, jingga yang kekuningan tercipta dari dari campuran warna primer yaitu kuning dan warna sekunder yaitu jingga.

4. Netral

Tercipta dari campuran ketiga warna primer dalam proporsi yang sama itulah warna netral, Dalam sistem warna cahaya aditif, campuran ini akan membuat warna putih atau abu-abu, sementara dapat menjadi coklat, abu-abu, atau hitam ketika memasuki model warna subtraktif. Warna ini kerap digunakan untuk menyeimbangkan kontras yang ada di alam.



Gambar II. 5 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier

5. Warna Untuk Anak

Dikutip oleh (Suharyanto, 2018) dari artikelnya, warna mempunyai pengaruh tertentu dari sisi psikologi anak, terutama dari sikap perkembangannya dan tumbuh kembang anak.

- **Pentingnya Warna dalam Pengembangan Anak**

Warna memiliki peran penting dalam dekorasi ruangan anak dan psikologi mereka. Pemilihan warna yang tepat sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak, termasuk membantu mereka dalam komunikasi dan respons terhadap lingkungan sejak dini. Warna juga dapat merangsang psikologi anak, terutama bagi mereka dengan kebutuhan khusus seperti gangguan defisit perhatian.

- **Warna sebagai Indikator Emosi**

Penggunaan warna dalam aktivitas seperti mewarnai dapat membantu mengungkapkan berbagai emosi anak. Teknik ini yang biasa digunakan oleh psikolog untuk memahami perasaan anak lebih baik.

- Peran Warna dalam Perkembangan Otak

Warna juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, membantu dalam komunikasi dan merangsang kreativitas serta rasa percaya diri.

- Efek Beragam Warna pada Anak

Pemilihan warna pastel, contohnya hijau muda, merah muda, krem, atau biru muda cenderung cocok untuk lingkungan anak-anak karena memberikan kesan yang lembut dan menenangkan. Namun, warna gelap sebaiknya dihindari karena dapat menciptakan suasana yang suram. Warna yang terang dan mencolok seperti merah dan ungu juga bisa mempengaruhi *mood* anak.

- Pengaruh Warna Terhadap Kesejahteraan dan Interaksi Sosial

Warna tertentu, seperti oranye, dapat merangsang interaksi sosial dan komunikasi, sementara warna lainnya, seperti biru, dapat menenangkan tubuh dan merangsang konsentrasi.

- Hubungan Warna dengan Fokus dan Kecemasan Anak

Warna merah sering dikaitkan dengan tingkat energi tinggi dan agresifitas, sedangkan warna biru cenderung menenangkan dan mengurangi kecemasan.

- Warna yang Sebaiknya Dihindari untuk Anak

Warna hitam biasanya tidak disarankan untuk digunakan di ruangan anak karena dapat memberikan kesan yang gelap dan suram.

e. Ilustrasi

Komunikasi adalah kebutuhan dasar untuk manusia dalam hal hidup bermasyarakat dan bersosialisasi, tak terkecuali bagi desainer grafis, atau seniman. Ada beberapa cara bagi manusia untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Salah satu cara menyampaikan pesan melalui visual, yaitu dengan ilustrasi.

Dikutip dari (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2014), Ilustrasi berawal dengan kata Latin "*Illustrare*," artinya memberi penjelasan atau keterangan. Ilustrasi merupakan karya

seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan dari sebuah cerita melalui lukisan. Secara konseptual, ilustrasi dapat dijelaskan sebagai gambar yang diciptakan untuk mengklarifikasi atau menjelaskan suatu ide atau kejadian. Objek yang digambarkan dalam ilustrasi bisa berupa manusia, hewan, atau tumbuhan, yang dipilih sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan kepada pembaca melalui gambar tersebut.

f. Jenis Ilustrasi

Menurut (Putri, 2021), ilustrasi memiliki beberapa jenis, dan fungsinya berbeda-beda menyesuaikan kebutuhan. Jenis ilustrasi menyesuaikan pengguna, segmentasi, dan waktu penggunaannya.

- Kartun

Kartun adalah ilustrasi yang visualnya cenderung berbentuk lucu, biasanya cerita-ceritanya menghibur. Selain untuk menghibur, kartun juga sering mengandung pesan tersirat yang disampaikan melalui gambar. Kartun identik dan biasa digunakan pada anak-anak, meskipun tidak dipungkiri orang dewasa juga bisa menikmatinya.

- Karikatur

Karikatur atau "*caricare*" yang berasal dari kata italia, berarti menggambarkan sesuatu dengan memberi proporsi kelebihan dari objek yang dibuat. Karikatur biasa terlihat unik, lucu, dan kadang-kadang digunakan untuk menyampaikan sindiran atau kritikan.

- Komik

Gambar serta teks adalah ciri khas komik, yang bertujuan menjadi cerita dengan gambar yang terdapat informasi di dalam ilustrasinya. Komik seringkali punya alur cerita yang terbentuk dari serangkaian gambar yang berkesinambungan atau terkait, dengan bentuk buku atau lembaran.

- Karya Sastra

Ilustrasi yang terdapat di karya sastra berfungsi untuk menguatkan makna dari suatu cerita pendek atau cerpen, puisi, dan sebagainya. Dengan adanya ilustrasi, sebuah karya sastra menjadi lebih menarik untuk dibaca dan dapat memperjelas isi yang terkandung di dalamnya.

- *Vignette*

Vignette adalah jenis ilustrasi berbentuk gambar untuk mengisi ruang kosong dalam narasi tertulis, sehingga membuat narasi tersebut lebih bermakna dengan kehadiran gambar yang mendefinisikan maksud narasi tersebut.

Serangkaian aspek dari desain komunikasi visual di atas seperti jenis dan penggunaan tata letak, penggunaan warna dan dampak dari tiap jenisnya, serta ilustrasi dengan jenis-jenisnya. Aspek desain di atas menjelaskan bahwa penting untuk memahami jenis desain apa yang sesuai untuk anak usia dini, penulis perlu menggunakan komposisi dan porsi yang diperuntukkan bagi anak usia dini.

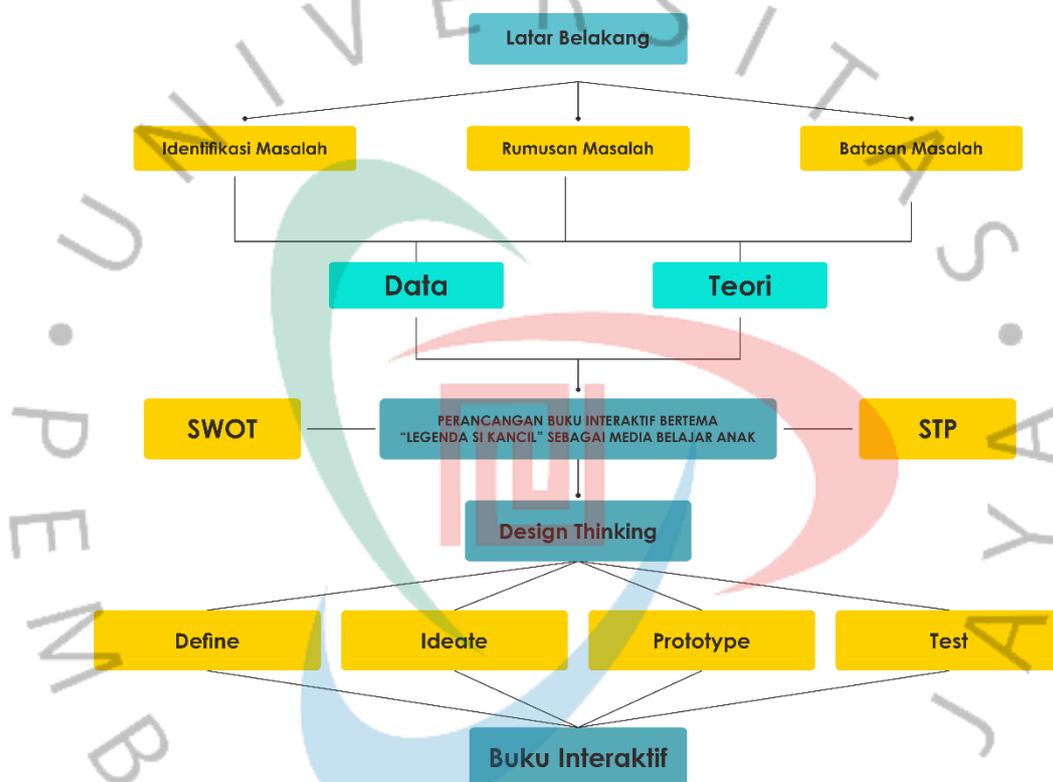
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka atau susunan penelitian ini diawali dari latar belakang yang berfokus tentang kondisi dan tumbuh kembang anak usia dini, serta masa keemasan atau *golden age* yang mana di masa itu adalah periode yang penting bagi pertumbuhan dan pembentukan karakter anak. Selain itu timbul urgensi mengenai media belajar yang tepat bagi anak di usia dini, khususnya buku, dengan pendekatan buku cerita/dongeng yang juga melibatkan interaksi untuk memperkuat penyampaian pesan pada anak.

Dari proses latar belakang, lalu ke tahap tujuan dari penelitian, terdapat dua poin penting yaitu “pendidikan karakter bagi usia dini” dan “Media belajar bagi usia dini yang efektif”. Setelah memahami masalah, penulis mengumpulkan data dan teori terkait pendidikan karakter, perkembangan anak, komunikasi, buku interaktif, sistem motorik, dan teori mengenai desain komunikasi visual. Penulis

mengumpulkan data dengan observasi dan wawancara dengan instansi pendidikan anak usia dini terkait.

Setelah mengumpulkan data dan memahami teori-teori terkait, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan buku interaktif yang bertema “Legenda si Kancil” dengan mempertimbangkan kajian dan aturan desain yang sesuai dengan teori-teori yang dipelajari sebelumnya, serta dengan mempertimbangkan SWOT, 5W+1H, dan posisi dari segmentasi target.



Gambar II. 6 Bagan Kerangka Berpikir