

## BAB II TINJAUAN UMUM

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Membahas tentang perancangan buku interaktif, Buku interaktif adalah buku yang dirancang untuk menggabungkan elemen-elemen interaktif, seperti gambar, aktivitas, dan lain-lain dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih efisien, menarik, interaktif bagi anak dan meningkatkan pengalaman membaca dan pembelajaran anak (Kompas.com, 2023). Berikut ini beberapa jurnal dan buku untuk menunjang kebutuhan dalam merancang tugas akhir :

- a. Mas'ud.Abid. (2019). Tumbuhnya Minat Generasi Muda Terhadap Kajian Musik Tradisional. *Jurnal Univ PGRI Palembang*, 431 – 432. Jurnal ini menyoroti pentingnya memperkenalkan kesenian lokal untuk mendorong minat generasi muda mempelajari warisan budaya dan menyadarkan masyarakat akan kesenian tersebut. Generasi muda saat ini menyukai dan meniru budaya asing semakin besar. Akibatnya, generasi muda tidak menyukai budaya lokal dan menganggapnya kuno.
- b. Bintang.Panduraja.Siburan. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Seni Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen*, 34. Jurnal ini mempunyai pengaruh besar dalam hidup dan pola pikir masyarakat Indonesia maupun masyarakat dunia. Laju globalisasi masyarakat telah merambat secara drastis, khususnya dikalangan generasi muda. Generasi muda lebih terpengaruh oleh tren global dan terbuka terhadap perubahan. Perubahan ini dan berisiko kehilangan identitas Indonesianya. Era globalisasi ini disebut – sebut menjadi salah satu penyebab memudarnya tradisi lokal.
- c. Ardipal.,&Ayu.Niza.Machfauzia.,&Ilham.Zamil. (2023). Pengaruh Permainan Alat Musik Tradisional Terhadap Kecerdasan Emosi pada Anak Usia TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4229.

Jurnal ini mengkaji dampak memainkan Alat musik tradisional untuk kecerdasan emosional pada masa kanak -kanak. Penelitian ini mengkaji lima dimensi pengetahuan psikologis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memainkan alat musik tradisional berpengaruh bermanfaat bagi kecerdasan emosional anak.

- d. Shofia.Maghfiroh. (2021). Program Pembelajaran Awal di Prasekolah. Jurnal Pendidikan Tambusai, 1563&1556.

Jurnal ini berfokus pada prasekolah sebagai kegiatan stimulasi untuk menunjang tumbuh kembang anak usia dini. Media kegiatan pendidikan dapat diartikan sebagai sarana penyampaian pesan atau bahan pembelajaran, sehingga menunjang tercapainya tujuan pekerjaan yang akan dilaksanakan.

- e. Dr.Beny.A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Prenada Media, 266.

Buku ini secara komprehensif membahas berbagai pembelajaran jenis-jenis media dan teknologi meliputi media cetak atau teks, media pameran, gambar atau lainnya. Pemanfaatan media disesuaikan dengan atributnya dan dirancang berdasarkan teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan, dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif.

- f. Wandah.Wibawanto. (2017). Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif, 195.

Buku ini berisi tentang proses perancangan dan prinsip perancangan media pembelajaran untuk membuat media interaktif.

## **2.2 Tinjauan Teori**

Tinjauan teori dalam penelitian ini berfungsi sebagai referensi dan pendukung informasi dalam memperkuat justifikasi penelitian.

### **2.2.1 Betawi**

Betawi berasal dari bahasa Melayu Brunei yang berarti hiasan telinga. Namanya berasal dari Babelan di Kabupaten Bekasi. Pada abad ke-11 banyak

ditemukan cincin dan banyak orang yang menggunakan kata Betawi. Nama Betawi juga terdapat pada pohon kecil bernama *Flora Guling Betawi (Cassia Glauca)*. Suku ini terkenal karena letaknya yang dekat dengan kota besar yaitu Jakarta. Bangsa ini mempunyai sejarah panjang dan ikatan dengan Belanda.

### **2.2.2 Visual Khas Betawi**

Warna khas betawi adalah warna mencolok. Warna - warna yang melambangkan keindahan alam semesta dan keseimbangan hidup masyarakat Betawi yang sejahtera. Warna identik Betawi diterapkan pada ornamen rumah adat, baju adat, dan lain-lain.

### **2.2.3 Kesenian Betawi**

Kesenian Betawi merupakan salah satu kekayaan budaya masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Betawi. Suku Betawi merupakan kelompok minoritas di Jakarta, salah satu wilayah yang tidak lepas dari pengaruh budaya asing. Oleh karena itu, pelestarian kesenian Betawi menjadi tanggung jawab semua pihak. Dalam masyarakat Betawi, kesenian mempunyai banyak bentuk, seperti seni sastra, seni bela diri, seni teater, seni musik, dan lainnya. (Umam).

Suku Betawi merupakan suku asli yang tinggal di wilayah DKI Jakarta. Masyarakat Betawi merupakan penduduk yang menetap di Batavia (DKI Jakarta) pada masa penjajahan abad ke-17. Lima kesenian daerah masyarakat Betawi adalah :

#### **1. *Tanjidor***

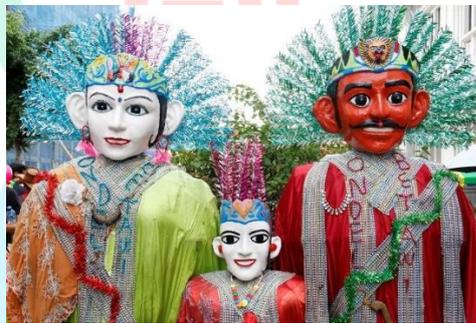
*Tanjidor* merupakan salah satu kesenian rakyat Betawi yang sangat mirip dengan keunikan musiknya. Instrumen *tanjidor* antara lain *klarinet, terompet, piston, trombon*, dll. Sekitar tujuh hingga sepuluh orang yang memainkan musik *tanjidor* ini. *Tanjidor* digunakan sebagai pengiring acara dan perayaan pernikahan.



*Gambar II.1 Tanjidor*

## 2. Ondel – Ondel

Boneka ondel – ondel dipajang pada pesta ulang tahun di Jakarta. Ondel – ondel berkeliling kota dengan membawakan lagu yang unik. Pada umumnya lencana ondel – ondel mempunyai warna yang berbeda – beda namun bentuk dan coraknya sama. Awalnya ondel – ondel digunakan untuk mengusir sial dan hantu. Seiring berjalannya waktu, ondel – ondel sering dipentaskan pada acara pernikahan, acara – acara publik, dan penyambutan pejabat.



*Gambar II.2 Ondel - Ondel*

## 3. Lenong

Lenong merupakan teater Betawi yang berkembang pada abad ke-19. Lenong mirip dengan pertunjukan komedi. Banyak musik yang bisa menghidupkan penampilan. Pada masa awal perkembangannya, lenong bercerita tentang kerajaan.



Gambar II.3 Lenong

#### 4. Wayang Golek Betawi

Boneka asli Betawi ini merupakan salah satu jenis wayang golek. Dahulu seorang pria bernama Tizar Purbaya membuat boneka Betawi. Wayang golek Betawi merupakan pertunjukan yang memadukan beberapa kesenian antara lain renong, wayang, dan gambang *crommong*.



Gambar II.4 Wayang Golek Betawi

#### 5. Palang Pintu

Kesenian ini sering digunakan pada upacara pernikahan Betawi dan diirigi dengan musik Betawi. Pengantin pria ditantang oleh pengantin wanita untuk menunjukkan kemampuan astistiknya dan mengetahui cara mengaji. Setelahnya, para pendekar yang mewakili kedua mempelai saling bertarung dengan syair dan memperagakan jurus silat.



Gambar II.5 Palang Pintu

#### 2.2.4 Alat Musik Tradisional Betawi

Peninggalan Betawi sangat beragam terutama dalam bidang kesenian, salah satunya adalah alat musik tradisional. Alat musik Betawi masih bisa disaksikan di banyak festival lokal (Sayekti, 2017). Saat ini alat musik Betawi sudah sulit ditemukan, yang berbeda dengan masa lalu karena generasi muda kurang memperhatikan musik tradisional (Dwi, 2023). Pada perancangan kedepan, penulis fokus memperkenalkan *tanjidor*, peninggalan Betawi.

#### 2.2.5 Alat Musik *Tanjidor*

*Tanjidor* merupakan karya musik Betawi yang diadaptasi dari musik Eropa. Karya seni ini berasal dari tahun 1800. Alat musik *tanjidor* adalah musik atau orkestra di mana beberapa alat musik atau kelompok bermain bersama (Lovely Fida Nurfaiziah, 2022). *Instrumen* seni ini, pada abad ke – 16 seni musik *tanjidor* dibawa ke Indonesia melalui jalur perdagangan, dan pada abad ke – 19 diperkenalkan kepada para budak, yang mulai memainkan musik tersebut untuk menemani mereka di festival, acara militer, bahkan acara keagamaan. Pada tahun 1880, perbudakan dihapuskan dan para budak membentuk kelompok Betawi (*tanjidor*) sendiri.

Saat itu, lagu – lagu *tanjidor* lekat dengan kehidupan masyarakat Betawi. Seni musik kuno *tanjidor* mulai digunakan sebagai pengiring untuk mengumpulkan festival, pernikahan dan merayakan Tahun Baru Imlek. Ada kalanya grup dan seni *tanjidor* tampil semalaman untuk hiburan malam Tahun Baru Imlek. Pada tahun 1954, pada masa Walikota Sudiro, kelompok *tanjidor* dilarang mengembara untuk menerima presentase uang yang dianggap tidak pantas. Sejak saat itu, *tanjidor* mulai mengalami kemunduran.

### 2.2.6 Jenis-Jenis Alat Musik Tanjidor

Sebuah *band tanjidor* terdiri dari 7 sampai 20 orang. Alat – alat yang digunakan dalam seni *tanjidor* adalah :

#### 1. Klarinet

*Klarinet* adalah alat musik tiup yang populer, sering digunakan oleh musisi dan *band*. Ciri – ciri bunyi alat musik ini unik, serta dapat menghasilkan berbagai macam bunyi dan efek musik yang bagus. Untuk menghasilkan bunyi, alat musik ini dimainkan dengan cara menyetem dan jari – jari pemain mengubah nada dan oktafnya.



Gambar II.6 Klarinet

#### 2. Piston

Perangkat *piston* adalah jenis perangkat pneumatik yang menggunakan sistem cincin pada *piston* untuk mengontrol aliran udara dan menghasilkan suara.



Gambar II.7 Piston

#### 3. Terompet

*Terompet* adalah alat musik tiup yang populer dan sering digunakan dalam berbagai gaya musik, mulai dari musisi klasik hingga *band* dan *jazz*. Alat musik ini menghasilkan suara bernada tinggi yang melengkapi komposisi musik dengan warna dan gaya yang unik.



Gambar II.8 Terompet

#### 4. Trombon

*Trombon* merupakan alat musik tiup kuningan dengan tampilan yang unik. Seperti alat musik tiup lainnya, bunyinya dihasilkan dengan cara menggetarkan bibir, secara harfiah, *trombon* adalah *terompet* berukuran besar.



Gambar II.9 Trombon

#### 5. Drum

Seperangkat alat musik cara memainkannya kulit diregangkan dan dipukul dengan tangan atau tongkat. *Drum* ditemukan di seluruh dunia dan ada banyak jenisnya. *Drum* menghasilkan berbagai macam suara yang mempengaruhi tempo dan ritme lagu.



Gambar II.10 Drum

#### 6. Simbal

Alat musik dengan dua simbal (pelat logam tipis) yang dapat dipukul hingga menghasilkan suara.



Gambar II.11 Simbal

## 7. Tambur

Tambur merupakan alat musik kuno yang berbentuk gendang besar. Selalu digunakan di kempur. Bila gendang dan gong dimainkan secara bersamaan maka akan timbul bunyi yang nyaring atau mendung.



Gambar II.12 Tambur

### 2.2.7 Jenis-Jenis Lagu *Tanjidor*

Lagu – lagu *tanjidor*, sebagai bagian dari musik tradisional Betawi, memiliki beragam jenis yang mencerminkan kekayaan budaya dan kehidupan sosial masyarakat Betawi. Berikut ini adalah beberapa jenis lagu *tanjidor* menurut jurnal dan penelitian (Suhartono, 2018) (Mulyani, 2019) (Santoso, 2020).

#### 1. Lagu – Lagu Tradisional dan Rakyat

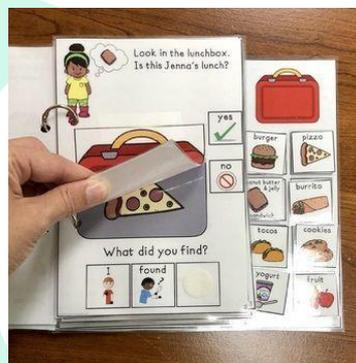
- Cente Manis : Lagu ini biasanya dimainkan dalam suasana gembira dan penuh semangat. Cente manis sering menjadi lagu pembuka dalam pertunjukan *tanjidor*.
  - Kramton : Lagu yang memiliki irama khas dan sering dimainkan dalam berbagai acara. Termasuk pernikahan dan acara lainnya.
  - Coklek : Lagu dengan nuansa riang yang biasanya dimainkan untuk menggiring tarian coklek, tarian tradisional Betawi.
2. Lagu – Lagu Religi dan Keagamaan
- Ya Habibi : Lagu bernuansa islami yang sering dimainkan pada acara keagamaan atau untuk menggiring ritual – ritual tertentu.
  - Marhaban : Lagu yang biasa dinyanyikan dalam acara Maulid Nabi atau perayaan keagamaan lainnya.
3. Lagu - Lagu Pengiring Upacara dan Seremonial
- Oncom Lenyek : Lagu yang biasa dimainkan untuk menggiringi prosesi adat atau upacara tradisional Betawi.
  - Kebang Mores : Lagu ini sering dimainkan dalam upacara penyambutan tamu penting atau resmi lainnya.
4. Lagu – Lagu Hiburan atau Perayaan
- Jali – Jali : Salah satu lagu Betawi yang paling terkenal, sering dimainkan dalam pertunjukan *tanjidor* sebagai hiburan
  - Sirih Kuning : Lagu yang penuh semangat dan kegembiraan, sering dimainkan dalam acara perayaan seperti pernikahan dan pesta rakyat.
5. Lagu – Lagu Campuran dan Kontemporer
- Cinta Betawi : Lagu yang lebih *modern*, menggabungkan elemen - elemen musik *tanjidor* dengan musik kontemporer untuk menarik minat generasi muda.
  - Keroncong Betawi : Merupakan campuran antara musik keroncong dengan alat musik *tanjidor*, menciptakan nuansa baru yang tetap berakar pada tradisi Betawi.

## 2.2.8 Jenis Buku Interaktif

Menurut *New Oxford of English*, buku interaktif adalah buku yang digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif. Artinya terdapat hubungan dua arah antara buku sebagai alat pembelajarannya dan pembacanya (Siregar, 2020). Berikut adalah contoh buku interaktif :

### 1. *Bussy Book*

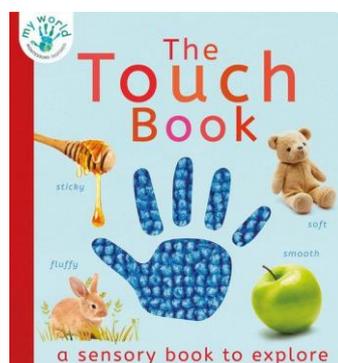
Buku ini berisi berbagai aktivitas menyenangkan yang cocok untuk anak segala usia. Buku *bussy book* terbuat dari kain flaner dengan warna yang cantik. Buku ini akan membuat anak – anak sibuk bermain dan mempelajari berbagai hal melalui permainan (Nikita Rosa, 2022).



Gambar II.13 Bussy Book

### 2. *Touch and Feel*

Buku *touch and feel* digunakan untuk mengenalkan anak pada tekstur suatu benda merupakan bagian terpenting dalam perkembangannya. Melalui eksplorasi ini, anak belajar bahwa semua benda memiliki tekstur yang berbeda – beda. Buku jenis ini berisi benda – benda yang dapat disentuh anak tanpa rasa khawatir (Bernandine Natasha, 2020 ).



Gambar II.14 Touch and Feel Book

### 3. *The Lift The Flap*

*The lift the flap book* adalah salah satu komik terbaru. Penjilidan paper dilakukan dengan menyusun beberapa lembar kertas, menghalangi satu lapisan kertas dan menyisakan kertas lainnya untuk menutup dan membuka kembali. Mengangkat sampulnya akan membuat anak semakin tertarik dengan buku cerita.



Gambar II.15 Flip The Flap Book

### 4. *PopUp*

*Popup* merupakan inovasi teknik kertas yang mulai populer dan berkembang di Indonesia. Buku *pop-up* merupakan elemen tiga dimensi yang menampilkan adegan cerita yang tampak bergerak saat halaman dibuka. Menurut Halez Achda, seniman Indonesia yang menciptakan metode *mobile book* pada karya buku *pop-up* metode sederhana adalah sebuah buku yang dapat menampilkan gambar dalam tiga bagian. Gambar yang dihasilkan membangkitkan rasa ingin tahu dan imajinasi orang yang melihatnya (Alvin Henanda, 2021).



Gambar II.16 Pop Up Book

### 5. *Games Book*

Buku permainan merupakan salah satu wadah pembelajaran yang dapat menyampaikan materi atau pembelajaran melalui permainan. membantu anak –

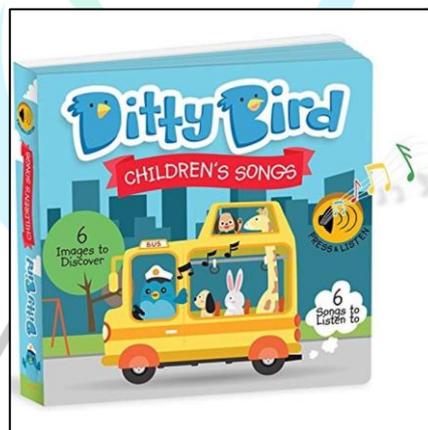
anak fokus dan menindaklanjuti. *Games book* merupakan bentuk baru pembelajaran aktif dan kooperatif bagi anak untuk meningkatkan minat membaca (Rahmat, 2018 ).



Gambar II.17 Games Book

#### 6. *Sound Book*

Buku audio adalah buku yang berisi informasi atau cerita spesifik yang dapat diubah menjadi suara atau ritme. Buku audio biasanya berupa buku bersampul tebal. Buku audio berisi sebaris teks dengan suara atau ketukan tertanam didalamnya yang terdengar saat anda menekan suatu bagian. Selain sebagai bahan bacaan, audiobook efektif merangsang pendengaran anak dan dapat melatih sistem motorik anak (Babylogist, 2019 ).



Gambar II.18 Sound Book

### 2.2.9 Pengembangan Buku Interaktif

Pengembangan buku interaktif dapat meningkatkan keterampilan emosional, perkembangan kognitif, keterampilan motorik, partisipasi aktif, kreativitas dan imajinasi pada anak. Referensi dan berbagai penelitian dan ahli

pendidikan menunjukkan bahwa buku interaktif merupakan alat yang sangat bermanfaat dan mendukung perkembangan anak usia dini. Sumber terpercaya seperti *American Academy of Pediatrics* dan *National Assosiation for the Education of Young Children*.

#### **2.2.10 Manfaat atau Value Buku Interaktif Cetak**

Manfaat atau *value* buku interaktif cetak menurut jurnal *Reading Research Quarterly* (J.Smith & Davis, 2020) :

1. Peningkatan Keterlibatan Pembaca

Elemen interaktif fisik menarik perhatian anak-anak dan membuat proses membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. Pengembangan Motorik Halus

Aktivitas seperti membuka dlap, memutar, atau menarik slider membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak – anak.

3. Meningkatkan Pemahaman

Interaksi fisik dengan elemen – elemen buku dapat membantu anak – anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

4. Pengalaman Multisensorial

Kombinasi *visual*, taktil, dan kadang – kadang auditori (dengan buku yang memiliki suara) memberikan pengalaman belajar yang kaya dan menyeluruh.

#### **2.2.11 Tantangan dalam Penggunaan Buku Interaktif Cetak**

1. Biaya Produksi

Produksi buku interaktif cetak lebih mahal dibandingkan dengan buku biasa karena melibatkan proses pembuatan yang lebih kompleks dan bahan yang lebih banyak.

2. Kerentanan Terhadap Kerusakan

Elemen – elemen interaktif yang rentan rusak, terutama ketika digunakan oleh anak – anak yang masih kecil.

3. Keterbatasan Interaktivitas

Meskipun memiliki elemen interaktif, keterbatasan ini tidak sekompleks interaktivitas yang ditawarkan oleh buku digital interaktif.

### **2.2.12 Kesimpulan Buku Interaktif Cetak**

Buku cetak dan interaktif memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan keterampilan motorik halus anak. Terlepas dari tantangan yang terkait dengan biaya produksi dan daya tahan, nilai pendidikan dan pengalaman multi-indra yang diberikan buku – buku ini menjadikannya alat yang berguna untuk pendidikan anak. Studi dan penelitian yang mendukung ini (J.Smith & Davis, 2020) menunjukkan potensi besar buku interaktif cetak dalam mengembangkan literasi dan keterampilan kognitif anak – anak.

### **2.2.13 Jenis Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan hasil visualisasi teks dengan menggunakan teknik artistik seperti seni lukis dan gambar yang lebih menekankan pada hubungan antara objek dan teks daripada gambar. Tujuan dari sebuah gambar adalah untuk menjelaskan pesan yang ingin disampaikan, menginspirasi, mengkomunikasikan dan memudahkan pemahaman *audiens* (Aris Kurniawan, 2023). Di bawah ini beberapa jenis ilustrasi :

#### **1. Ilustrasi Naturalistik**

Ilustrasi naturalistik adalah jenis fotografi yang meniru realitas alam tanpa menambah atau mengurangi warna atau bentuk.

#### **2. Ilustrasi Dekoratif**

Ilustrasi dekoratif adalah ilustrasi yang digunakan untuk menyederhanakan sesuatu.

#### **3. Ilustrasi Gambar Kartun**

Gambar kartun adalah salah satu jenis gambar yang memuat karakter lucu atau unik. Pada umumnya ilustrasi kartun banyak menghiasi cerita komik dan buku anak.

#### **4. Ilustrasi Karikatur**

Gambar karikatur adalah gambar fotografi yang disajikan dengan cara yang mengejek atau kritis, dan gambar tubuh yang berbeda dalam gambar tersebut dan dapat ditemukan di surat kabar.

#### 5. Ilustrasi Buku Bergambar

Buku bergambar adalah jenis gambar atau kartun yang dilengkapi teks. Sebuah cerita tentang sebuah cerita berdasarkan sebuah cerita dari sudut pandang yang menarik.

#### 6. Ilustrasi Buku

Adalah jenis ilustrasi yang menjelaskan suatu teks dan topik dalam bentuk gambar dan kutipan ilmiah.

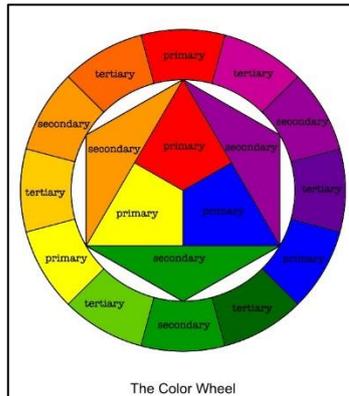
### 2.2.14 Tipografi

Tipografi adalah seni desain yang merancang susunan huruf dan tulisan pada ruang yang tersedia untuk menciptakan suatu gambar yang unik yang dapat dibaca oleh pembaca (Gamal Thabroni , 2022).

Teknik penulisannya sederhana dan nyaman bagi pembaca dari segi kejelasan dan keterbacaan karakter. Keterbacaan huruf adalah sejauh mana mata dapat dengan mudah memahami huruf dan bentuk tulisan. Keterbacaan berkaitan dengan urutan huruf saat membaca dan mempengaruhi jenis huruf, ukuran, spasi, kerning, dan lain – lain (Salma, 2021).

### 2.2.15 Warna

Warna merupakan salah satu aspek yang menjadikan suatu benda, simbol, atau desain khusus menjadi lebih hidup. Warna dapat menyampaikan ide, mengungkapkan pesan, menciptakan keinginan dan membangkitkan emosi pada penggunaannya (Adieb, 2021). Didalam teori warna terdapat roda warna atau *color wheel*, dan *color wheel* dikategorikan menjadi tiga kelompok yaitu :



Gambar II.19 Color Wheel

Warna primer adalah warna yang tidak dapat diciptakan dengan mencampurkan dua warna atau lebih. Dengan kata lain warna pertama adalah warna pertama.

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dengan mencampurkan 2 atau 3 warna primer. Contoh warna sekunder adalah :

- Merah + Kuning menjadi Oranye
- Biru + Merah menjadi Ungu
- Kuning + Biru menjadi Hijau

Warna tersier merupakan warna yang dianggap kompleks dibandingkan dengan primer dan sekunder karena merupakan gabungan warna primer dan sekunder. Untuk bisa menikmati warna – warna tersier, perlu mengetahui kategori warna lainnya.

### 2.2.16 Tata Letak

Tata letak merupakan penataan elemen desain menjadi suatu media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Elemen desain utama yang digunakan untuk mendukung desain adalah :

*Text* (Teks)

Teks

Teks adalah elemen yang memuat isi paragraf. Dokumen harus disajikan teratur dan logis untuk memudahkan pemahaman.

Gambar

Gambar adalah elemen berupa gambar dan elemen visual seperti gambar yang mendukung peta teks untuk menyampaikan pesan tertentu dan elemen fotografi melibatkan *audience* dengan pikiran dan perasaan.

Garis

Garis adalah elemen untuk membagi bagian – bagian suatu desain. Garis juga digunakan untuk menekankan teks.

Bentuk

Bentuk adalah elemen desain tata letak untuk menambahkan bentuk indah yang muncul atau mirip dengan bentuk.

Ruang Kosong

Ruang kosong adalah ruang ekstra di antara elemen tata letak. Ruang harus dipikirkan dengan matang agar pengguna tidak melihat isi desain.

### **2.2.17 Layout Buku dan Buku Interaktif**

#### **1. Layout Buku Konvensional**

*Layout* dalam buku konvensional mencakup pengaturan teks, gambar, dan elemen desain lainnya untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan informatif (Johnshon & Brown, 2017 ).

#### **2. Layout Buku Interaktif**

Layout dalam buku interaktif mencakup elemen – elemen interaktif seperti animasi, gambar, suara, video, dan elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca (Davis & Thompson, 2019).

### **2.2.18 Anak Masa Prasekolah**

Pemerintah mendefinisikan anak prasekolah adalah dari awal kelahiran hingga 6 tahun melalui undang – undang Sistem Pendidikan Nasional. Periode dari lahir sampai 6 tahun ditetapkan sebagai masa kanak – kanak, dan masa ini menentukan seperti apa tubuh, pikiran, dan jiwa seorang anak kelak ketika tumbuh dewasa. Pada masa kanak – kanak terdapat pola perkembangan baik fisik, mental, kreatif, dan komunikasi, tergantung dari apa yang dilakukan anak (Adica, 2018 ).

### **2.2.19 Perkembangan Anak Usia Dini**

Suatu proses dimana seorang anak mengalami perubahan dari masa ke masa. Ini mencakup semua perubahan mulai dari konsepsi hingga kelahiran. Dengan kata lain, ini adalah proses dimana seorang anak berubah dari ketergantungan penuh pada orang tuanya menjadi mandiri.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, psikolog perkembangan remaja yang mengembangkan teori Hurlock, perkembangan anak tidak hanya terdiri dari tahap – tahap perkembangan fisik saja, melainkan tahap – tahap perkembangan terus menerus yang mengarah pada kelemahan. Tumbuh kembang anak berbeda dengan tumbuh kembang. Perkembangan anak tidak hanya pertumbuhan fisik saja, tetapi juga perkembangan mental, bahasa, emosi dan sosial. Walaupun kondisi – kondisi ini tampak terpisah, namun sebenarnya saling mempengaruhi.

Ini membantu anak – anak mengembangkan respons emosional dan verbal untuk menggambarkan diri mereka sendiri dan tumbuh kembang anak. Seiring pertumbuhan fisik, mereka juga mengalami perkembangan di banyak bidang. Tahap perkembangan anak sebagai berikut :

#### **1. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif adalah proses dimana keterampilan dan pengetahuan anak berkembang seiring berjalannya waktu dan mencakup berbagai aspek seperti, kecerdasan, kemampuan belajar dan kemampuan pemecahan masalah.

#### **2. Interaksi Sosial dan Regulasi Emosi**

Interaksi sosial dan regulasi emosi adalah 2 bidang utama tumbuh kembang anak. Kedua faktor tersebut mempengaruhi hubungan anak dengan orang lain dan kemampuannya mengelola emosi.

#### **3. Perkembangan Kemampuan Berbicara**

Perkembangan kemampuan berbahasa dan berbicara merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang. Hal ini memungkinkan anak – anak untuk

terhubung dengan dunia tempat mereka tinggal dan mempengaruhi anak dalam belajar, dan mengekspresikan sesuatu.

#### 4. Pengembangan Keterampilan Fisik

Kemampuan anak untuk belajar bergerak dan menggunakan otot melalui keterampilan gerak otot besar serta teknik dan ukuran latihan otot yang baik. Keterampilan gerak otot besar menggunakan seluruh tubuh seperti berjalan dan berlari, sedangkan otot kecil dilatih pada aktivitas yang menggunakan otot jari seperti menulis dan makan.

#### 5. Persepsi Sensorik

Persepsi sensorik merupakan suatu aspek penting dalam perkembangan anak yang memungkinkan anak mempersepsi dan merespon dengan indranya terhadap rangsangan di lingkungannya.

