

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

Perancangan penelitian ini akan mengaitkan beberapa perancangan terdahulu, sehingga akan didapatkan keterkaitan dengan perancangan diatas. Adapun karya ilmiah yang penulis maksud sebagai berikut :

2.1.1 Jurnal dengan Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing untuk Anak Usia 10-12 Tahun”

Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing untuk Anak Usia 10-12 Tahun dibuat oleh Irma Rosari Anjani dan Asidigisianti Surya Patria pada tahun 2019. Perancangan ini merupakan perancangan buku ilustrasi yang bertujuan untuk membantu memberikan edukasi mengenai perawatan dalam memelihara kucing sehingga dapat menghindari hal yang menyebabkan anak maupun kucing terluka. Dalam jurnal ini Irma Rosari Anjani dan Asidigisianti Surya Patria menjelaskan bahwa kucing dapat membantu meningkatkan percaya diri, mengajarkan tanggung jawab, dan mengembangkan rasa empati pada anak. Metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan jurnal ini adalah analisis 5W+1H dan wawancara sehingga dapat membantu penulis untuk mengumpulkan informasi dan data.

Pada perancangan ini ditemukan persamaan dengan perancangan tersebut yaitu Buku Ilustrasi Edukasi cinta hewan dengan cara merawat dan memelihara yang benar. Objek yang dipakai penulis adalah buku cerita ilustrasi untuk anak usia 3-5 Tahun sedangkan objek yang digunakan Irma hanya buku Ilustrasi saja untuk anak usia 10-12 tahun.

2.1.2 Penelitian dengan judul “Perancangan Permainan *Puzzle* Kayu Sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini”

Penelitian Perancangan Permainan *Puzzle* Kayu Sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini ditulis oleh Dimas Adiyoga dan Rinanda Purba mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama pada tahun 2021. Jurnal perancangan ini memiliki tujuan yaitu menciptakan media belajar dan permainan yang cocok untuk membantu perkembangan sikap, perkembangan sifat, pengetahuan, dan perkembangan keterampilan pada anak usia dini. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan data hasil wawancara kepada guru TK/PAUD. Untuk menganalisis data yang telah diperoleh penelitian tersebut menggunakan metode analisis SWOT.

Jurnal ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan perancangan penulis, objek dalam penelitian tersebut sama dengan penulis yaitu menggunakan *Puzzle* sebagai media permainan yang cocok dan memiliki banyak manfaat untuk anak usia dini. Jurnal perancangan ini menggunakan tema gambar 7 hewan langka, sedangkan penulis membuat perancangan *Puzzle* dengan tema edukasi cinta hewan peliharaan.

2.1.3 Penelitian dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Pengaruh Positif Hewan Peliharaan Pada Psikologi Anak”

Perancangan Buku Ilustrasi Pengaruh Positif Hewan Peliharaan Pada Psikologi Anak disusun oleh Holly Natalyn Esahita Br Girsang dan Ivan Kurniawan dari Universitas Komputer Indonesia Bandung pada Oktober tahun 2022. Perancangan ini merupakan perancangan buku ilustrasi dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat yang kurang mengerti mengenai pengaruh hewan peliharaan terhadap psikologi. Dasar dari permasalahan yaitu masyarakat tidak memperdulikan bahwa hewan peliharaan memiliki pengaruh pada psikologi anak yang meliputi sosial, mental, jiwa, dan fisik. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan wawancara ke klinik

dan pembagian kuisioner 105 orang responden.

Pada perancangan ini penulis menemukan persamaan dengan perancangan milik Holly dan Ivan yaitu objek yang diambil Buku Ilustrasi untuk anak usia dini. Tema yang diambil juga cocok dengan urgensi perancangan yang dibuat penulis. Yang membedakan jurnal ini dengan perancangan penulis yaitu penulis menggunakan buku cerita ilustrasi *Puzzle* sedangkan Holly hanya menggunakan buku ilustrasi.

2.2 Referensi Karya

Referensi karya ini digunakan untuk menjadi sumber acuan dari perancangan yang akan dibuat.

2.2.1 *Puzzle Book* – Cerita Klasik Indonesia (Timun Mas)



Gambar 2. 1 *Puzzle Book* – Cerita Klasik Indonesia Timun Mas
Sumber : <https://www.google.com.sg/>

Buku Original terbitan Mizan Grup Kategori Buku *Board book* Judul *Puzzle Book* Cerita Klasik Indonesia: Timun Mas. *Puzzle Book* seri Cerita Rakyat Klasik Indonesia akan mengenalkan kepada anak-anak cerita rakyat dari salah satu daerah di Indonesia dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Buku ini ditulis oleh Tria Ayu K dan dilengkapi dengan ilustrasi yang lucu dan menggemaskan hasil karya ilustrator Agus Willy dapat menarik minat anak-anak untuk membacanya.

Dengan mengambil layout penataan *Puzzle* yang tepat dan menggunakannya pada perancangan diharapkan dapat menjadi referensi

untuk menciptakan buku cerita agar terlihat lebih rapih dan memudahkan anak-anak untuk membaca dan bermain *Puzzle*.

2.2.2 Buku Ilustrasi Anak – Belajar Bersama Alina



Gambar 2. 2 Buku Ilustrasi Anak – Belajar Bersama Alina
Sumber : <https://www.instagram.com/larasputris/>

Buku karya Nadhira Afifa dan Ilustrator Laras Putri yang berjudul Seri Belajar Bersama Alina ini diterbitkan pada 14 Oktober 2022 oleh PT Gramedia. Buku ini dibuat menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan ringan dibaca untuk melatih kecerdasan emosi anak sejak dini. Selain untuk anak, didalam cerita yang disajikan buku ini terselip contoh praktek pengasuhan anak yang baik bagi orang tua.

Ilustrasi yang dibuat untuk buku anak-anak harus dapat bersifat imajinatif dan naratif dalam bentuk karakter visual yang unik. Ilustrasi dengan gaya kartun yang dibuat oleh Laras Putri terlihat rapi tanpa banyak ornamen hiasan di sekitarnya. Untuk perancangan buku cerita akan mencoba menerapkan gaya ilustrasi kartun.

2.2.3 Karya Ilustrasi Kartika Sari Dewi



Gambar 2. 3 karya ilustrasi Kartika Sari Dewi
 Sumber : <https://www.instagram.com/missappleberry/>

Karya ilustrasi ini dibuat oleh Kartika Sari Dewi dan diunggah di akun instagram missappleberry_ pada tahun 2022. Ilustrasi gambar anak perempuan yang sedang berinteraksi dengan kucing dengan background di luar angkasa dan di dalam kamar.

Warna cerah yang terlihat ceria sangat cocok digunakan sebagai warna untuk buku ilustrasi anak. Warna dalam karya ilustrator Kartika dapat dijadikan referensi penulis dalam menciptakan perancangan ilustrasi yang akan dibuat.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Buku Cerita Anak

Buku anak adalah buku yang cocok untuk anak-anak dari berbagai tingkat usia dan pendidikan, yang membantu dalam mengembangkan kecerdasan, imajinasi, emosi dan cara mengatasi masalah. Cerita yang menarik dalam buku anak harus mampu merangsang imajinasi dan membantu dalam mengatasi masalah yang dihadapi anak [11].

Buku ilustrasi yaitu buku yang dilengkapi dengan gambar berbasis pendidikan, pengenalan, dan sebagai media hiburan yang dapat meningkatkan daya konsentrasi [12]. Ilustrasi di dalam buku memiliki tujuan untuk menghiasi dan membuat tulisan menjadi lebih menarik.

Membaca buku ilustrasi dapat memberikan manfaat yang besar terhadap tumbuh kembang anak. Selain itu buku ilustrasi dapat melatih imajinasi, kreatifitas, serta daya ingatnya [13].

a. Ilustrasi

Dalam buku cerita anak ilustrasi merupakan media untuk berimajinasi menggunakan karakter dan cerita imajinatif sekaligus naratif. Ilustrasi berfungsi untuk memperjelas, memperkuat serta memperindah suatu cerita atau narasi. Dengan adanya ilustrasi dalam buku cerita dapat menjadi daya tarik untuk anak-anak. Ilustrasi untuk anak harus bisa mengungkapkan keceriaan, kebebasan, dan kepolosan semasa kecil [14].

1. Gaya Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi kartun merupakan karya yang identik dengan kesenangan dan kegembiraan dari bentuk-bentuk yang cocok dengan perpaduan warna yang bagus membuat karya tersebut menarik untuk dinikmati [15]. Gaya ilustrasi yang efektif dan cocok untuk anak usia dini 3-5 tahun yaitu ilustrasi kartun [16]. Sehingga dalam perancangan ini ilustrasi yang akan digunakan gaya kartun.

b. *Layout*

Layout adalah tata letak penyusunan dari beberapa elemen desain yang berhubungan dalam suatu bidang untuk membentuk susunan yang tepat. *Layout* terdiri dari beberapa elemen, seperti elemen teks dan elemen visual, seperti ilustrasi. Tujuan utama layout adalah untuk menampilkan elemen-elemen tersebut secara efektif dan komunikatif, sehingga memudahkan pembaca untuk menerima inti dari informasi yang disampaikan. Layout juga dapat digunakan untuk menciptakan estetika visual yang menarik dan meningkatkan daya tarik dari sebuah produk desain [17].

Dalam buku ilustrasi *Layout* memegang peran penting yang harus memperhatikan keseimbangan, penekanan, irama, serta kesatuan supaya menghasilkan sebuah karya yang harmonis [18].

c. Tipografi

Tipografi adalah representasi visual dalam bentuk tulisan kemudian dengan kata lain disebut kreasi huruf [17]. Dekoratif merupakan pengembangan dari bentuk bentuk huruf yang sudah ada. Huruf ini memiliki kesan ornamental. Huruf dekoratif memiliki kesan rumit jika dipakai sebagai narasi [19]. Namun huruf dekoratif dapat membuat efek kesan dan respon yang berbeda jika digunakan sebagai judul. Huruf Sans Serif memiliki ujung yang membulat. Sans Serif tidak memiliki kait dan bertangkai tebal. Kesan yang ditimbulkan yaitu modern, kontemporer, bersahabat, dan efisien [19]. Contoh dari huruf ini yaitu Arial, Helvetica, Futura.

d. Warna

Warna merupakan elemen yang penting dalam pembuatan sebuah buku ilustrasi. Pemilihan warna yang tepat dapat mendukung perkembangan anak dari segi kognitif maupun emosi mereka secara optimal [20]. Warna tertentu dapat menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan pada anak secara psikologis seperti warna terang dan warna netral. Warna terang akan memberikan kesan hangat yang dapat merangsang dan aktif secara visual. Sedangkan warna dingin dapat membuat anak menjadi lebih tenang dan santai. Warna gelap seperti hitam memiliki kesan yang menakutkan, menegangkan, dan menekan secara psikologi untuk anak [20].

e. Narasi

Teks narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya. Peristiwa tersebut bisa benar-benar terjadi atau hanya khayalan dari penulis. Umumnya, teks narasi dibuat untuk menghibur pembacanya dengan pengalaman estetis melalui kisah dan cerita. Jenis teks narasi yang cocok untuk anak usia dini adalah narasi sugestif. Narasi ini menceritakan sebuah peristiwa atau kisah dengan tujuan memberikan informasi kepada pembacanya, seperti mengenalkan konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, atau perasaan. Narasi sugestif

dapat membantu anak-anak dalam pengembangan keterampilan bahasa dan pemahaman konsep [21].

2.3.2 Lima Unsur Kesejahteraan Hewan

Deklarasi Universal Kesejahteraan Hewan (UDAW) diadopsi oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa dan meluncurkan kampanye berkoordinasi dengan World Society for the Protection of Animals (WSPA). Dalam kampanye ini, mereka membentuk "Core Working Group" yang terdiri dari Compassion in World Farming (CIWF), the Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals (RSPCA), dan the Humane Society International (HSI). Tujuan utama kampanye ini adalah untuk mempromosikan salah satu konsep yang sering digunakan oleh para penyayang binatang, yaitu "Five (5) Freedom" untuk kesejahteraan hewan. Manusia bertanggung jawab terhadap kesejahteraan hewan [22]. Hewan memiliki lima prinsip kesejahteraan beserta contohnya [23], yaitu:

1. Bebas dari rasa lapar dan haus

Prinsip nomer 1 ini dapat melakukan *street feeding*. *Street feeding* merupakan sebuah kegiatan memberikan makanan kepada hewan liar di jalanan yang tidak mempunyai pemilik [24]. Hewan liar yang dimaksud yaitu kucing liar yang terlantar di jalan.

2. Bebas dari rasa tidak nyaman

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi kenyamanan hewan terlebih lagi kucing yang merupakan hewan aktif. Memakaikan pakaian dan rantai yang terlalu lama dapat membuat kucing merasa tidak nyaman [25].

3. Bebas dari rasa sakit, luka, dan penyakit

Sebagai sesama makhluk hidup kita harus saling mengasihi. Kucing tidak boleh diperlakukan dengan kasar baik secara fisik maupun mental dan harus dirawat jika sakit [25].

4. Bebas dari rasa takut dan *stress*

Kucing dapat *stress* dalam kondisi tertentu dan membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar

[25].

5. Bebas untuk mengekspresikan tingkat laku alamiah

Pada dasarnya kucing merupakan hewan yang senang bermain. Owner perlu mempersiapkan tempat dan fasilitas untuk kucing menyalurkan insting [25].

2.3.3 Media Edukasi

Edukasi merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Tujuan dari edukasi adalah untuk membentuk anak-anak menjadi individu yang memiliki tingkah laku baik secara intelektual, moral, serta sosial. Media memainkan peran penting dalam mencapai tujuan edukasi secara efektif. Media dapat memperkuat proses belajar anak-anak dan memperbaiki hasil belajar mereka. Berbagai studi menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar anak-anak yang menggunakan media dan yang tidak. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran [26].

2.3.4 Anak Usia Dini

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini di kelompokkan menjadi 3 yaitu anak umur 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 5-6 tahun. Pada umur 1-3 tahun anak-anak berusaha mengetahui cara berbagai hal yang ditemuinya. Pada umur 3-5 tahun pola pikir anak-anak didominasi oleh imajinasi yang tinggi. Sedangkan pada umur 5-6 tahun pemahaman anak-anak tentang lingkungan sekitar sudah baik, anak sedang dalam tahapan menguasai keterampilan yang baru [8].