

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang studi pustaka, tinjauan karya, dan landasan teori yang berkaitan dengan buku interaktif (*pull-tab book*) sebagai media pengenalan huruf terhadap anak usia dini. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dari penelitian terdahulu tentang topik yang berkaitan dengan perancangan ini. Sedangkan tinjauan karya merupakan membedah karya yang telah dibuat sebelumnya. Serta penjelasan dari landasan teori merupakan teori pendukung yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah perancangan buku interaktif (*pull-tab book*) ini.

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Perancangan Buku Interaktif (*Busy Book*) Sebagai Media Pelengkap Edukasi Hewan dan Tumbuhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini

Perancangan skripsi yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif (*Busy Book*) Sebagai Media Pelengkap Edukasi Hewan dan Tumbuhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini” yang disusun oleh Annisa Ayu Ratnasari dari Universitas Pasundan [19]. Metode yang digunakan dalam perancangan buku interaktif (*busy book*) pada penelitian tersebut yaitu *mix methode* yang merupakan kombinasi dari metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan banyaknya spesies (hewan dan tumbuhan) di lingkungannya. Permainan ini mengajarkan peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan mengalihkan perhatian anak untuk tidak menggunakan gawai.

Produk yang dihasilkan berupa buku interaktif. *Busy book* merupakan media yang aman diterapkan, mudah disimpan dan mampu menyampaikan pesan melalui ilustrasi. Dengan jenis buku interaktif yang digunakan menjadikan pengguna buku merasakan hal yang menyenangkan.

Hasil yang didapatkan pada perancangan buku interaktif (*busy book*) ini menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat *fun learning*. Namun dalam hal ini kurang efektif, karena anak masih memilih gawai sebagai media belajar dan juga bahan material yang digunakan mudah robek sehingga kurang cocok untuk anak usia dini.

Persamaan hasil akhir dari penelitian ini adalah target market yang dituju merupakan anak usia dini. Memiliki tujuan untuk mempelajari bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, serta menciptakan hubungan sosial dengan peserta didik lain dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Perbedaan hasil akhir dari penelitian ini terletak pada topik penelitian yaitu perancang menghasilkan buku interaktif dengan materi terkait media yang digunakan berupa buku interaktif dengan materi edukasi hewan dan tumbuhan dalam meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini. Sedangkan penulis menghasilkan buku interaktif (*pull-tab book*) dengan materi pengenalan huruf untuk menumbuhkan literasi sejak dini.

2.1.2 Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Sebagai Media Kampanye Sosial bagi Anak Usia 3-6 Tahun

Perancangan skripsi yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Sebagai Media Kampanye Sosial Bagi Anak Usia 3-6 Tahun” yang disusun oleh Abrian Pamungkas dari Universitas Dinamika [20]. Metode yang digunakan dalam perancangan buku interaktif pada penelitian tersebut yaitu metode kualitatif yang dapat dilakukan dengan lebih adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kebiasaan hidup sehat dan bersih sejak dini dalam kehidupan sehari-hari, serta berperan menjaga kebersihan lingkungannya.

Produk yang dihasilkan berupa buku interaktif. *Lift the flap* merupakan jenis buku interaktif yang aman diterapkan, mudah disimpan dan mampu menyampaikan pesan melalui ilustrasi. Dengan jenis buku

interkatif yang digunakan menjadikan pengguna buku merasakan hal yang menyenangkan dan memberikan tantangan tersendiri bagi anak. Hasil yang didapatkan pada perancangan buku *lift the flap* ini membantu proses tahapan perkembangan anak. Namun dalam hal ini masih kurang efektif. Karena, penggunaan bahan material yang digunakan mudah robek sehingga kurang cocok untuk anak usia dini.

Persamaan hasil akhir dari penelitian ini adalah media yang digunakan berupa buku interaktif, sehingga memungkinkan peserta didik terlibat langsung dengan media tersebut. Serta penyampaian materi dari orang tua atau guru dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan sekaligus belajar mengenal dan memahami konsep huruf. Pada buku interaktif ini, visualisasi gaya desain yang dipilih sesuai dengan karakter peserta didik dengan penggunaan ilustrasi yang menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik mampu mengingat dan memahami materi pembelajaran terkait perilaku hidup yang bersih dan sehat.

Perbedaan hasil akhir dari penelitian ini terletak pada penggunaan gaya ilustrasi *semi-flat*, dengan tujuan memberikan kesan efisien dan modern sehingga peserta didik mampu memahami dengan mudah. Sedangkan penulis, menggunakan *simplicity design* dengan bentuk ilustrasi gambar atau penggunaan benda dalam kehidupan sehari-hari dibuat dalam bentuk yang sederhana dengan warna yang tetap ceria. Warna dominan cerah dan warna dasar yang sesuai untuk anak usia dini akan digunakan di semua desain.

2.1.3 Perancangan Game Edukasi Belajar ABACA Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini 1-5 Tahun

Perancangan skripsi yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini 1-5 Tahun” yang disusun oleh Elys Novita Saputri, et al dari Universitas Dian Nuswantoro [21]. Metode yang digunakan dalam perancangan *Game* edukasi pada penelitian tersebut yaitu metode kualitatif dengan analisis data *5W+1H*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menghafal dan

mengenal huruf serta menarik minat anak untuk memahaminya sehingga peserta didik mampu mengenal huruf sebelum memasuki pendidikan dasar.

Produk yang dihasilkan berupa *game mobile* berbasis android. *Game* dengan genre *puzzle* memberikan karakter yang sesuai dengan bentuk huruf yang dipilih sebagai media utama untuk mengenalkan huruf terhadap anak usia dini. Hasil yang didapatkan pada perancangan *game mobile* berbasis android ini menciptakan suasana pembelajaran yang menarik namun kurang efektif. Menarik dengan menggunakan media berbasis android yang jarang digunakan untuk anak usia dini, namun kurang efektif karena menghambat proses perkembangan sensor motorik anak yang dimana dalam usia tersebut berada dalam tahap berkembang pesatnya kemampuan anak sehingga sangat disayangkan jika tidak menggunakan kesempatan sebaik-baiknya.

Persamaan hasil akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana merancang media pembelajaran dengan visualisasi dan spesifikasi yang sesuai dengan topik pengenalan huruf. Selain itu, memberikan kesan yang berbeda dari media pembelajaran lainnya dan lebih beragam dari media sebelumnya.

Perbedaan hasil akhir dari penelitian ini terletak pada media pembelajaran yaitu perancang menghasilkan *game mobile* berbasis android dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Sedangkan penulis menggunakan media buku interaktif (*pull-tab book*) yang bertujuan mengenalkan bentuk dan konsep huruf, disertai contoh objek dengan maknanya untuk mengenalkan objek disekitar sesuai dengan urutan abjad.

2.2 Tinjauan Karya

2.2.1 Buku Pop-Up Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Buku ini bertemakan perilaku hidup bersih dan sehat, dengan judul buku *pop-up* “Aku Bisa Hidup Bersih dan Sehat”. Buku ini mengajak anak untuk belajar mengenai perilaku hidup bersih dan sehat sejak dini serta berperan dalam menjaga lingkungan sekitar agar tetap bersih [20]. Buku ini

menyajikan tampilan visual *pop-up* dan *lift the flap* dengan menggunakan *circus layout*. Materi dalam buku ini berdasarkan program-program Kementerian Kesehatan seperti isi piringku, 3M (menguras, menutup, mengubur), prinsip olahraga BBTT (baik, benar, teratur, dan terukur), larangan merokok, pemilahan sampah serta kerja bakti bersama warga sekolah.



Gambar 1 Desain cover depan dan belakang buku pop-up
Sumber: Dokumen pribadi



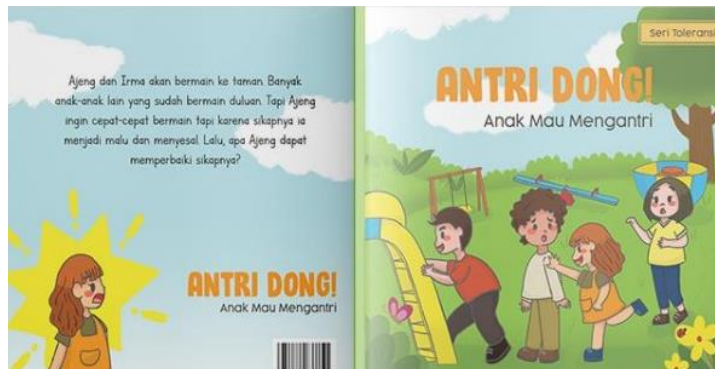
Gambar 2 Desain halaman prinsip olahraga BBTT
Sumber: Dokumen pribadi

Buku ini menggunakan bahan jenis kertas *art carton* 260gr untuk isi dan *pop-up*, cover menggunakan kertas *art paper* 150gr laminasi *doff*, dan dijilid *hardcover*. Ilustrasi yang digunakan menggunakan *style* gambar kartun dengan warna cerah untuk menarik perhatian peserta didik. Serta dalam pemilihan tipografi harus memilih tipografi yang mudah dikenali dan dapat terbaca dengan jelas untuk memberikan kenyamanan kepada peserta didik saat membaca buku.

Dalam hal ini, penulis menggunakan perancangan tersebut sebagai panduan dalam merancang buku interaktif (*pull-tab book*). Referensi yang akan digunakan penulis terletak pada pemilihan *style* gambar berupa ilustrasi, yang berupa ilustrasi kartun dengan warna-warna cerah untuk menarik perhatian peserta didik.

2.2.2 Buku Cerita Bergambar Tentang Toleransi

Buku ini berjudul “Antri dong” dengan menggunakan teknik cerita bergambar yang berisi gambar ilustrasi disertai teks narasi. Konsep yang digunakan pada buku ini berdasarkan hal-hal di lingkungan anak seperti mengejek teman, berkelahi dan *bullying* [22]. Buku ini mengajak anak-anak untuk mengenal lebih jauh mengenai pemahaman toleransi, bersikap menghargai, membolehkan pendirian dan sebagainya. Materi dalam buku ini berdasarkan contoh dalam kehidupan sehari-hari seperti tidak menyepelkan orang lain, membiasakan mengantri, disiplin dan menghargai orang lain.



Gambar 3 Desain cover depan dan belakang buku cerita bergambar
 Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4 Desain halaman isi
 Sumber: Dokumen pribadi

Buku ini menggunakan bahan jenis kertas *art paper* 150gr untuk cover dan isi buku dengan laminasi *doff* untuk cover, sedangkan isi buku menggunakan laminasi *glossy*, dan dijilid *softcover*. Konsep media disesuaikan dengan target usia anak-anak karena dapat melatih perkembangan motorik anak seperti menyentuh atau memegang dan membantu anak dalam mengingat gambar serta tulisan. Ilustrasi yang digunakan dalam cerita berupa gaya kartun sesuai dengan hal yang diminati anak, serta penggunaan warna cerah agar anak dapat memahami materi dengan mudah.

Dalam hal ini, penulis menggunakan perancangan tersebut sebagai panduan dalam merancang buku interaktif (*pull-tab book*). Referensi yang akan digunakan penulis terletak pada pemilihan tipografi yang sesuai karakter anak dengan kesan *fun* namun tetap dalam tingkat keterbacaan yang baik.

2.2.3 Buku Ilustrasi Interkatif Permainan

Buku ini terbagi menjadi beberapa seri sesuai dengan topik

permainan yang diambil seperti congklak, sunda manda, balap karung, dan lompat tali dengan menggunakan teknik pelatihan motorik untuk melatih anak menulis, mengenal gambar, dan bermain permainan tradisional [23]. Materi dalam buku ini berdasarkan contoh dalam kehidupan seperti perkembangan motorik anak yang semakin lambat dari generasi ke generasi, anak-anak jarang bermain permainan tradisional dan lebih memilih bermain *gadget*.



Gambar 5 Desain cover depan dan belakang seri permainan tradisional
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 6 Desain halaman seri balap karung
Sumber: Dokumen pribadi

Konsep media disesuaikan dengan target usia anak sebagai alternatif pembelajaran untuk berlatih motorik dirumah atau pun sekolah. Penggunaan buku pun masih digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan penggunaan buku juga bisa mencegah efek samping dari penggunaan *gadget*. Konsep visual menggunakan gambar kartun yang merupakan penyederhanaan dari bentuk gambar realis namun masih

memiliki bentuk dan *gesture* yang sama. Gambar kartun digunakan untuk membuat anak-anak lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan dan lebih mudah untuk memahami materi.

Dalam hal ini, penulis menggunakan perancangan tersebut sebagai panduan dalam merancang buku interaktif (*pull-tab book*). Referensi yang akan digunakan penulis terletak pada pelatihan dan perkembangan motorik anak, seperti latihan menulis sesuai dengan huruf abjad secara bertahap dari A hingga Z dan melatih persepsi visual agar anak tidak kesulitan dalam membaca dan menulis.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Unsur-Unsur Desain

a. Garis

Unsur desain yang menghubungkan satu titik ke titik lainnya disebut garis. Baik garis lurus maupun garis lengkung yang dapat membentuk suatu bentuk. Selain itu, ada juga berbagai jenis garis seperti garis lurus, melingkar, bergerigi, putus-putus, atau bergelombang [24].

b. Bentuk

Bentuk adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dari berbagai sudut dengan memiliki diameter, tinggi, dan lebar [24]. Bentuk dapat dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan sifatnya, yaitu:

- a. Bentuk geometrik, yaitu bentuk dengan segala sesuatu yang dapat diukur. Contohnya, kubus, silinder, dan lain sebagainya.
- b. Bentuk natural, yaitu bentuk yang mampu berubah bentuk dan bertambah secara ukuran. Contohnya, bunga, pohon, dan lain sebagainya.
- c. Bentuk abstrak, yaitu bentuk yang tidak terdefiniskan jelas bentuknya.

c. Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu objek atau tampilan pola yang dapat dilihat dengan panca indera [24]. Contohnya, tekstur pada kayu, karpet, dan lain sebagainya.

d. Ukuran

Ukuran dalam suatu desain adalah sebuah ukuran untuk mempertimbangkan besar atau kecilnya suatu objek yang akan divisualkan [24]. Oleh karena itu, diperlukan pertimbangan bagian mana yang akan menjadi *point of interest* untuk memilih ukuran visual yang digunakan

2.3.2 Prinsip-Prinsip Desain

A. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian dengan jumlah yang sama dari visual sebuah desain. Keseimbangan juga diperlukan dalam desain agar visual yang ditampilkan lebih nyaman untuk dipandang [24]. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Keseimbangan simetris, yaitu keseimbangan yang memperhatikan berat antar sisi, baik sisi kanan atau kiri, maupun atas atau bawah secara simetris.
- b. Keseimbangan asimetris, yaitu keseimbangan dimana komposisi tidak selalu tampak merata anantara sisi kanan, kiri, atas atau bawah.

B. Penekanan/Dominasi

Penekanan atau dominasi memiliki arti keunggulan. Dalam desain, penekanan berperan untuk membangun suatu visual menjadi pusat perhatian dari sebuah karya [24].

C. Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip penting dalam desain. Karena jika tidak ada prinsip kesatuan, maka desain akan terlihat berantakan atau tidak nyaman dipandang [24]. Desain terlihat serasi ketika unsur-unsur karya bersatu.

2.3.3 Warna

Salah satu elemen yang dapat menarik perhatian pada sebuah gambar, mampu mendeskripsikannya, dan sebagainya itulah warna. Akibatnya, warna memainkan peran penting dalam desain. Namun, minat baca akan terpengaruh jika pemilihan warna tidak tepat [25]. Berdasarkan letaknya dalam *color wheel*, warna terbagi menjadi tiga urutan warna, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain, contoh warna primer seperti merah, biru dan kuning. Selanjutnya, warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan perbandingan 1:1, contoh warna sekunder seperti ungu, jingga dan hijau. Kemudian, warna tersier merupakan pencampuran dari salah satu warna primer dan salah satu warna sekunder [25].



*Gambar 7 Lingkaran Warna
Sumber: Dokumen pribadi*

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, bahwa pengenalan warna merupakan salah satu komponen perkembangan kognitif [26]. Penggunaan warna memiliki manfaat untuk meningkatkan kreativitas dan daya berpikir anak, serta melalui penglihatan mampu mengekspresikan rasa keindahan melalui warna yang digunakan.

Dalam pemilihan warna harus menyesuaikan dengan warna pada setiap usia, karena warna memainkan perannya di setiap usia. Adapun jumlah warna yang diperlukan untuk anak usia dini masih terbatas pada warna-warna pokok saja. Mengenalkan warna pada anak usia dini dimulai dengan warna primer kemudian mengenalkan warna-warna turunannya. Pemilihan warna hendaknya disesuaikan dengan usia anak, karena dapat mengoptimalkan rangsangan kreativitas, memberi semangat, serta memperkuat daya imajinasi [27].

2.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu elemen desain, khususnya dalam desain grafis. Ilustrasi ini mempertimbangkan konsep dan ide mengenai gambar yang sesuai untuk disampaikan. Selain memberi pembaca ide tentang apa yang ada dalam tulisan, ilustrasi membantu mengalihkan perhatian dari teks itu sendiri. Selain itu, ilustrasi membantu representasi visual dari pesan dan memberikan wawasan [25].

Dalam pemilihan ilustrasi menyesuaikan dengan target market yang dituju. Buku interaktif (*pull-tab book*) ini menggunakan dominan ilustrasi dengan gaya ilustrasi *simplicity design* yang merupakan prinsip dasar dari Gestalt [28]. Berupa elemen sederhana dan terorganisir memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan tanpa ambiguitas. Visual dengan mengedepankan kesederhanaan menjadi prinsip pada desain ini. Desain yang bersih, tertata, dan sederhana dapat dicapai dengan berkonsentrasi pada penggunaan visual [29]. Dalam penerapannya *simplicity design* ini menggunakan warna primer dan sekunder yang sesuai untuk target market yang dituju

2.3.5 Tipografi

Tipografi adalah metode untuk menyampaikan pesan melalui visual [30]. Tipografi merupakan aspek penting yang berhubungan dengan desain komunikasi visual. Peran tipografi adalah untuk menyampaikan ide atau informasi.

Dalam pemilihan tipografi untuk anak-anak harus dengan bentuk huruf yang sederhana dengan karakter huruf yang tidak terlalu tajam. Pemilihan huruf disesuaikan dengan karakter anak yang *playful*, namun tidak terlalu dekoratif agar anak tetap bisa membaca dengan mudah. Berdasarkan hal tersebut, jenis font yang dapat digunakan adalah *sans serif*, agar memberikan kesan santai dan tidak terlalu kaku pada buku yang ditujukan untuk anak usia dini [31].

2.3.6 Layout

Dalam media tertentu, *layout* mengacu pada penataan elemen desain dalam suatu bidang dengan maksud mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan [32]. *Layout* merupakan susunan elemen desain yang berkaitan dengan penyesuaian letak estetika secara keseluruhan.

Dalam perancangan ini *layout* yang digunakan akan lebih dominan ilustrasi daripada tulisan terkait materi huruf agar anak tidak mudah bosan. Setiap halaman menggunakan prinsip kesatuan dengan menggunakan warna-warna dan *font* yang telah ditetapkan. *Layout* pada buku interaktif (*pull-tab book*) berperan untuk membantu dan mengarahkan anak dalam memahami pesan yang terkandung pada buku interaktif (*pull-tab book*).

2.3.7 Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang secara fisik atau teknis dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang bertujuan membantu guru dalam

menyampaikan pembelajaran pada peserta didik sehingga mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang [21].

Berdasarkan penjelasan media pembelajaran, ringkasnya adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan materi kepada siswa agar mereka dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, agar peserta didik dapat meningkatkan proses belajarnya, media pembelajaran yang digunakan haruslah merangsang pikiran, fokus, dan keterampilannya.

2.3.8 Buku Interaktif

Buku interaktif, seperti yang didefinisikan oleh *The New Oxford Dictionary of English*, adalah buku yang digunakan sebagai media pembelajaran dan memiliki interaksi dua arah atau berlawanan antara buku sebagai media belajar dan pengguna [15]. Adapun jenis buku interaktif yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu buku interaktif dengan menggunakan unsur *pull tab* (terdapat halaman kertas yang dapat ditarik), dengan harapan mampu menarik minat dan rasa keingintahuan anak untuk mencari informasi di dalam buku. Media interaktif yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu buku interaktif (*pull-tab book*) berisikan materi pengenalan huruf dengan contoh berdasarkan objek di lingkungan sekitar. Buku interaktif (*pull-tab book*) merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan memahami materi terhadap peserta didik melalui media interaktif.

2.3.9 Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan masa yang sensitif bagi anak-anak, yaitu ketika aktivitas tertentu harus di stimulasi dan dibimbing agar perkembangan anak tidak terhambat [33]. Pada usia dini disebut juga *golden age*, karena anak memiliki kemampuan perkembangan otak yang sangat cepat. Sehingga sangat

disayangkan jika melewatkan stimulus pada usia dini. Anak usia dini yang dituju pada perancangan ini lebih difokuskan pada kelompok TK A dengan usia 4-5 tahun, karena berdasarkan kurikulum sesuai dengan tingkat kemudahan dalam jenjang pendidikan anak usia dini.

2.3.10 Learning Through Small World Play

Anak memiliki beberapa cara saat bermain, salah satunya adalah *learning through small world play* [34]. *Small world play* merupakan permainan peran atau imajinatif yang memungkinkan anak menjadi kreatif dalam situasi sehari-hari dan menjadi ketertarikan tersendiri bagi anak. Hal ini berkaitan dengan alur cerita yang dihasilkan dari sebuah permainan. Tipe *small world play*, antara lain bermain dengan karakter hewan, ciptaan laut, makhluk legenda, bermain dengan karakter manusia maupun fantasi, serta bermain dengan *setting* latar belakang seperti pantai, hutan, gunung, luar angkasa, dan lain sebagainya.