

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Perancangan

1. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah kata dalam Bahasa Indonesia yang diambil dari kata dasar ‘rancang’ dengan awalan pe- dan akhiran –an. Kata dasar rancang sendiri merupakan hasil terjemahan dari kata *design* dalam Bahasa Inggris. Sedangkan perancangan sendiri diterjemahkan dari kata *designing* dalam Bahasa Inggris yang artinya ‘pendesainan’ atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan dapat diartikan sebagai konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain. Konsep perancangan juga dapat diartikan ‘perencanaan’ atau *planning*. (Sanyoto, 2006: 61)

Desain sendiri adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural-sosial, filosofi, teknis dan bisnis. Aktivitasnya termasuk dalam desain grafis, desain industri, arsitektur, desain interior, desain produk dan profesi-profesi lainnya. (Yongky Safanayong, 2006: 2)

2. Proses Perancangan

Dalam buku Strategi Pemasaran untuk Organisasi Nirlaba oleh Philip Kotler dan Alan R. Andreasen (1995: 204) ada

beberapa proses perancangan yaitu :

- a. Menentukan objektif, misi dan tujuan spesifik organisasi secara luas yang memerlukan peran pemasaran strategis.
- b. Menilai ancaman dan peluang dari lingkungan luar yang dapat ditujukan oleh pemasaran untuk mencapai keberhasilan yang lebih besar.
- c. Mengevaluasi sumber daya serta keahlian potensial dan nyata dari organisasi untuk mengambil keuntungan dari peluang yang ada atau menyingkirkan ancaman yang tampak dalam analisis lingkungan eksternal.
- d. Menentukan misi, objektif, dan tujuan spesifik pemasaran untuk periode perencanaan yang akan datang.
- e. Merumuskan strategi pemasaran pokok untuk mencapai tujuan yang spesifik.
- f. Menempatkan sistem dan struktur organisasi yang perlu dalam fungsi pemasaran agar pelaksanaan strategi yang telah disusun dapat dipastikan.
- g. Menerapkan rincian dan taktik untuk melaksanakan strategi pokok dalam masa perencanaan, termasuk jadwal kegiatan, dan tugas tanggung jawab tertentu.
- h. Menetapkan patokan untuk mengukur hasil sementara dan hasil akhir program.
- i. Melaksanakan program yang telah direncanakan.
- j. Mengukur kinerja dan mengatur strategi pokok rincian taktis, atau keduanya jika diperlukan.

B. Tinjauan Buku

1. Pengertian Buku

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong (<https://kbbi.web.id/buku>). Buku berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga lebih tebal dari *booklet*. Berbeda dengan *booklet* yang bisa dijilid hanya dengan steples atau bisa juga tidak dijilid karena cuma terdiri dari beberapa lembar, pada buku penjilidan yang baik merupakan keharusan agar lembar-lembar kertasnya tidak tercerai-berai (Rustan, 2008:122).

Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, 2006: 1). Menurut Mansoor (1994) dalam Santoso (2008: 12) buku yang baik adalah buku yang memenuhi persyaratan berikut:

- a. Isinya mudah dipahami pembaca.
- b. Mengajak pembacanya mengenal kehidupan nyata.
- c. Memiliki pemilihan kata yang tepat
- d. Untuk buku fiksi, buku dikatakan menarik apabila pengarang berhasil memikat pembaca untuk terus mengikuti jalan pikirannya. Suasana batin harus terungkap dengan baik.
- e. Pengarang menguasai teknik bercerita, sehingga tulisannya tidak terkesan bertele-tele dan membosankan.

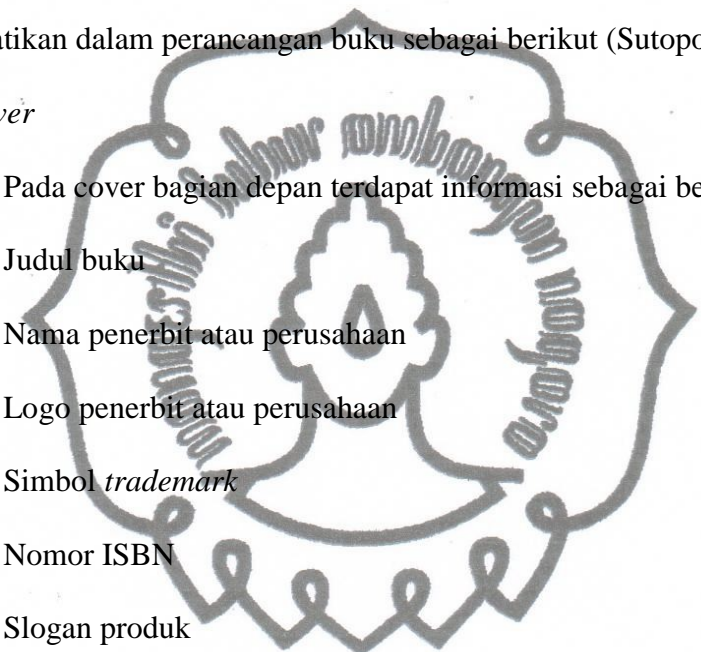
- f. Rancangan halamannya tertata dengan baik sehingga nyaman untuk dibaca dan disimak.
- g. Sampul buku artistik dan representatif.

2. Anatomi Buku

Buku berdasarkan fisik dan substansinya ada beberapa bagian yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku sebagai berikut (Sutopo, 2006: 12-13).

a. Cover

Pada cover bagian depan terdapat informasi sebagai berikut:

- 
- 1) Judul buku
 - 2) Nama penerbit atau perusahaan
 - 3) Logo penerbit atau perusahaan
 - 4) Simbol *trademark*
 - 5) Nomor ISBN
 - 6) Slogan produk

Pada bagian cover belakang terdapat informasi berikut;

- 1) Nama penerbit atau perusahaan dengan logo atau *trademark*
- 2) Petunjuk penggunaan sederhana
- 3) Keterangan yang menyatakan untuk negara mana buku dicetak
- 4) Keterangan singkat tentang penulis
- 5) Nomor ISBN
- 6) *Barcode*

- b. Kata Pengantar adalah halaman yang bisaanya ditulis oleh pengarang atau seseorang untuk pengarang. Halaman pengantara seperti halaman-

halaman lainnya diletakkan pada halaman sebelah kanan atau halaman ganjil

- c. Daftar Isi adalah halaman berisi informasi mengenai urutan bagian buku berikut angka halamannya.

C. Tinjauan Buku Interaktif

1. Pengertian Interaktif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, interaktif berarti bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Sebuah antarmuka yang interaktif tidak hanya menampilkan sebuah tatanan visual yang bagus, namun juga dapat memberikan umpan balik (*feedback*) saat pengguna berinteraksi dengannya.

2. Pengertian Buku Interaktif

Buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif. Buku interaktif dapat berbentuk buku bisa namun dapat juga digabungkan dengan teknologi modern, seperti buku dalam bentuk digital atau *e-book*. Salah satu bentuk dari buku interaktif adalah *moveable book* (buku bergerak). Buku interaktif dalam *moveable book* ini menciptakan sebuah mekanisme dimana kertas dapat dimainkan dan digerakkan.

a. Jenis-jenis buku interaktif

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, terdiri atas:

1) Buku interaktif *pull tab*

Merupakan jenis buku interaktif dimana kertas dapat ditarik pada halaman bukunya.

2) Buku interaktif *peek a boo*

Buku interaktif *peek a boo* sering juga disebut dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.

3) Buku interaktif *hidden objects book*

Jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.

4) Buku interaktif *pop up*

Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.

5) Buku interaktif *games*

Jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.

6) Buku interaktif *participation*

Jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

7) Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*

Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan suara atau bunyi-bunyian yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.

8) Buku interaktif *touch and feel*

Jenis buku interaktif yang bisa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung.

9) Buku interaktif campuran

Jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. Contoh: buku interaktif yang berisi campuran antara *pull up* dan *peek a book*.

3. Strategi *Layout* dalam Buku Interaktif

Dalam buku Rustan (2009), menciptakan sebuah buku yang menarik tidak dapat dilepaskan dari sebuah *layout* yang menarik dan tertata dengan rapi. Untuk mendapatkan *layout* yang baik dalam membuat buku interaktif, diperlukan strategi yang tepat agar penyampaian pesan pada buku interaktif ini dapat terkomunikasikan dengan efektif kepada target audiens. Untuk membuat *layout* yang efektif dan menarik diperlukan cara-cara yang tepat, yaitu:

- a. Menentukan konsep desain.
- b. Menentukan media yang cocok serta spesifikasinya.
- c. Merencanakan pengorganisasian melalui *thumbnails* atau sketsa *layout* berdasarkan spesifikasi media yang dipilih.

- d. Mengeksekusi desain dengan *software* computer (*desktop publishing*).
- e. Menentukan teknik cetak yang sesuai dengan karya desain yang telah dibuat.

Layouting dalam pembuatan buku interaktif merupakan perwajahan buku selain ditinjau dari ilustrasinya sendiri. *Layout* yang menarik akan membuat target audiens nyaman membaca buku ini. *Layout* yang menarik memiliki beberapa elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan *layout*. Secara umum, tujuan sebuah *layout* memiliki banyak elemen adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta faktor kenyamanan dalam membaca, termasuk didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Untuk membuat *layout* yang optimal dibutuhkan elemen-elemen, seperti:

a. Elemen Teks

Elemen teks merupakan elemen utama dalam proses *layouting*. Agar teks nyaman dibaca dan mampu menyampaikan informasi yang efektif terhadap target audiens, maka pemilihan jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf (*kerning*), kata, baris dan lebar paragraf perlu diperhatikan. Jenis huruf harus sesuai dengan target audiens, supaya dapat diterima dengan baik.

b. Elemen Visual

Elemen Visual merupakan elemen pendukung yang tidak dapat dilepaskan dari proses *layouting*. Yang termasuk dalam elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*.

Elemen visual bisa berupa foto, *artwork*, *infographic*, garis, kotak, *inset* dan poin. Dalam pembuatan *layout* untuk buku cerita atau majalah anak, bisaanya lebih menggunakan *artwork* dibandingkan dengan penggunaan foto. Dalam pembuatan buku ilustrasi lebih menggunakan *artwork* dibandingkan dengan foto. Karena penggunaan *artwork* menuntut pembacanya untuk lebih kreatif dan imajinatif. Selain itu untuk menyampaikan suatu pesan tertentu *artwork* lebih dapat ‘berbicara’ dibandingkan dengan foto. *Artwork* merupakan segala jenis karya seni bukan fotografi baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain yang dibuat secara manual maupun dengan komputer.

c. *Invisible* Elemen

Invisible elemen merupakan elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. *Invisible* elemen bermanfaat untuk menjadi salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*. Yang termasuk dalam *invisible* elemen yang dimaksud adalah *margin* dan *grid*. *Margin* menentukan jarak antaran pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. *Margin* mencegah elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman, sehingga ketika proses pencetakan tidak akan terpotong. Sedangkan *grid* adalah alat garis bantu dalam menentukan peletakan *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*.

Membuat *layout* dalam buku interaktif memiliki prinsip yang sama dengan membuat *layout* pada buku dan majalah pada umumnya. Membuat *layout*

bisaanya mengacu pada prinsip-prinsip dasar *layout* supaya pesan untuk audiens dapat tersampaikan dengan tepat dan efektif. Prinsip dasar *layout* meliputi:

a. *Sequence* (Urutan)

Sequence atau yang bisa disebut dengan istilah hieraki/*flow*/aliran merupakan prioritas urutan tata letak dari yang harus dibaca pertama hingga yang dibaca di bagian akhir. *Sequence* diperlukan supaya informasi yang disampaikan tidak membuat pembaca kebingungan walaupun isi pesan yang ingin disampaikan sama kuatnya. Dengan adanya *sequence* pembaca secara otomatis mengurutkan pandangannya sesuai dengan yang diinginkan. *Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis*/penekanan.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis merupakan penekanan dalam suatu *layout* untuk menciptakan pusat perhatian/*point of interest*. Untuk membentuk pusat perhatian melalui *emphasis* dapat menggunakan berbagai cara, seperti:

- 1) Ukuran yang dibuat lebih besar dibandingkan dengan elemen *layout* yang lain dalam satu halaman.
- 2) Warna yang dibuat kontras/berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- 3) Peletakan di posisi yang strategis sehingga menarik perhatian pembaca dalam satu halaman.
- 4) Pemilihan *style* dan bentuk yang berbeda dengan elemen-elemen *layout* lainnya.

Untuk informasi selanjutnya yang akan dilihat oleh pembaca memiliki penekanan yang tidak sehebat informasi pertama, begitu pula informasi selanjutnya.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan berarti pembagian berat yang merata pada satu bidang *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada penciptaan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, warna dan atribut-atribut lainnya. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris (*symetrical balance*) dan keseimbangan tidak simetris (*assymetrical balance/informal balance*).

d. *Unity* (Kesatuan)

Supaya sebuah *layout* memberi efek yang kuat bagi target audiensnya, sebuah *layout* harus memiliki kesan *unity*/kesatuan. Sebuah kesatuan *layout* akan tercapat dengan penyusunan teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style*, dan elemen-elemen lain tersusun dengan baik dan saling terkait. Tidak hanya dalam hal penampilan, kesatuan juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

D. Lingkungan hidup

Penggunaan istilah “lingkungan” sering kali digunakan secara bergantian dengan istilah “lingkungan hidup”. Kedua istilah tersebut meskipun secara harfiah dapat dibedakan, tetapi pada umumnya digunakan dengan makna yang sama, yaitu lingkungan dalam pengertian yang luas, yang meliputi lingkungan fisik, kimia, maupun biologi (lingkungan hidup manusia, lingkungan hidup, lingkungan hidup dan lingkungan hidup tumbuhan). Lingkungan hidup juga memiliki makna yang berbeda dengan ekologi, ekosistem, dan daya dukung lingkungan.

Menurut Munadjat Danusaputro, lingkungan atau lingkungan hidup adalah semua benda dan daya serta kondisi, termasuk di dalamnya manusia dan tingkah-perbuatannya, yang terdapat dalam ruang dimana manusia berada dan mempengaruhi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia dan jasad-jasad hidup lainnya. (Danusaputra 1985: 201)

Sementara itu, menurut Otto Soemarwoto, lingkungan hidup diartikan sebagai ruang yang ditempati suatu makhluk hidup bersama dengan benda hidup dan tak hidup di dalamnya. Jika disimak berbagai pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa lingkungan memiliki cakupan yang sangat luas.

(Soemartono 1991: 14)

Lebih jelas L.L. Bernard memberikan pembagian lingkungan ke dalam 4 (empat) bagian besar, yakni:

a. Lingkungan fisik atau anorganik, yaitu lingkungan yang terdiri dari gaya kosmik dan fisiogeografis seperti tanah, udara, laut, radiasi, gaya tarik, ombak, dan sebagainya.

b. Lingkungan biologi atau organik, segala sesua yang bersifat biotis berupa mikroorganisme, parasit, lingkungan hidup, tumbuhan, termasuk juga disini lingkungan prenatal, dan proses-proses biologi seperti reproduksi, pertumbuhan, dan sebagainya.

c. Lingkungan sosial, dibagi dalam tiga bagian, yaitu :

1) Lingkungan fisiososial yaitu meliputi kebudayaan materiil (alat), seperti peralatan senjata, mesin, gedung, dan lain-lain,

2) Lingkungan biososial, yaitu manusia dan interaksinya terhadap sesamanya dan tumbuhan beserta lingkungan hidup domestic dan semua bahan yang digunakan manusia yang berasal dari sumber organik, dan

3) Lingkungan psikososial, yaitu yang berhubungan dengan tabiat batin manusia seperti sikap, pandangan, keinginan, dan keyakinan.

Hal ini terlihat melalui kebiasaan, agama, ideologi, bahasa, dan lain-lain.

E. Tinjauan Anak Usia 3 – 5 Tahun

1. Tinjauan Umum

Ada beberapa karakteristik pertumbuhan dan perkembangan psiko-fisik anak menurut Kartini Kartono dalam buku Psikologi Anak, yaitu :

- a. Umur 1 – 6 tahun : kecakapan moral berkembang, aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, sudah mengerti ruang dan waktu, bersifat spontan dan ingin tahu, warna mempunyai pengaruh terhadap anak, suka mendengarkan dongeng.
- b. Umur 6 – 8 tahun : koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam disekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh daripada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun.
- c. Umur 8 – 12 tahun : koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, dapat memisahkan persepsi dengan tindakan yang menggunakan logika, dapat memahami peraturan.

2. Perkembangan Anak

Dalam buku Psikologi Perkembangan oleh Desmita (2006), anak usia 3-5 tahun dikategorikan sebagai masa anak-anak awal. Selama masa anak-anak awal, perkembangan otak dan sistem saraf berkelanjutan sangat penting pada

masa ini. Pada masa ini, keterampilan-keterampilan motorik kasar dan motorik halus pada anak berkembang pesat.

Diantara perkembangan fisik yang sangat penting selama masa anak-anak awal ialah perkembangan otak dan sistem saraf yang berkelanjutan. Pertumbuhan otak selama awal masa anak-anak disebabkan oleh penambahan jumlah dan ukuran urat saraf yang berujung di dalam dan di antara daerah-daerah otak. Ujung-ujung saraf itu terus bertambah sedikit-tidaknya hingga masa remaja. Beberapa penambahan ukuran otak juga disebabkan oleh penambahan *myelination*, yaitu suatu proses di mana sel-sel urat saraf berdampak terhadap peningkatan kecepatan informasi yang berjalan melalui sistem urat saraf (Desmita, 2006: 128).

Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada (tidak terlihat) dengan sesuatu yang ada. Kemunculan pemikiran simbolis pada tahap praoperasional ini dianggap sebagai pencapaian kognitif yang paling penting. Melalui pemikiran simbolis, anak-anak prasekolah dapat mengorganisir dan memproses apa yang mereka ketahui. Anak akan dapat dengan mudah mengingat kembali dan membandingkan objek-objek dan pengalaman-pengalaman yang telah diperolehnya jika objek dan pengalaman tersebut mempunyai nama dan konsep yang dapat menggambarkan karakteristiknya. Simbol-simbol juga membantu anak-anak mengkomunikasikan kepada orang lain tentang apa yang mereka ketahui,

sekalipun dalam situasi yang jauh berbeda dengan pengalamannya sendiri (Desmita, 2006: 131).

Karakteristik lain dari pemikiran praoperasional adalah pemusatan perhatian pada satu dimensi dan mengesampingkan semua dimensi lain. Karakteristik ini diistilahkan Piaget dengan *centration* (pemusatan). Pemusatan terlihat jelas pada anak yang kekurangan konservasi (*conservation*), yaitu kemampuan untuk memahami sifat-sifat atau aspek-aspek tertentu dari suatu objek atau stimulus tetap tidak berubah ketika aspek-aspek lain mengalami perubahan (Desmita, 2006: 132).

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Hetherington dan Parke (1979) dalam Desmita (2006), menyebutkan fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya (Desmita, 2006: 141-142).

