BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Dari uraian diatas, kita perjelas poin-poinnya sebagai berikut :

- Konsep komunikasi
- Melalui ungkapan kreatif
- Melalui berbagai media
- Menyampaikan pesan atau gagasan secara visual dari seseorang atau suatu kelompok kepada kelompok yang lain
- Menggunakan elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, susunan huruf, warna, serta tata letak, dan perwajahan.

2.1.1 Teori Ilustrasi

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:140), ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

2.1.1.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono, Rakhmat dalam buku Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi (2010:169) mengatakan bahwa fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye catcher*. Sejalan dengann munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. Semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide.

Bentuk ilustrasi dalam desain komunikasi visual tidak selalu berupa gambar *(hand drawing)*, namun bisa berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, dan sembarang elemen visual yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika.

2.1.1.2 Tujuan Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto dalam buku Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi (2009 : 70), mengatakan adapun tujuan ilustrasi adalah:

1. Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan
2. Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

2.1.1.3 Jenis Ilustrasi

a. Ilustrasi Manual

Ilustrasi manual adalah gambar yang dihasilkan melalui tangan dan proses pembuatannya oleh alat-alat sederhana yang dapat digunakan untuk membuat visualisasi ilustrasi atau cerita sebuah kejadian.

Hand Drawing dapat dilakukan dengan alat seperti pensil, air brush, kuas, cat, spidol dan sebagainya. Untuk dipindahkan dalam format digital dapat menggunakan *scanner*, atau foto digital.

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan

memperbaiki ilustrasi. Sebelum mempelajari program aplikasi komputer ini, kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan diolah.

Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki fill dan stroke yang dapat diedit sesuai kreasi.

Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (picture element). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut dari dekat atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan.Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

2.1.1.4 Gaya Gambar Chibi (Deformasi)

Gaya gambar chibi sendiri sebenarnya tidak terdeskripsi secara langsung pada pembagian gaya-gaya gambar *concept art* di dalam buku *Character Design* milik Steven Withrow, melainkan chibi adalah gaya gambar yang bercabang dari kategori anime / manga. Chibi merupakan istilah dari bahasa Jepang (chibi=kecil), biasa digunakan dalam istilah Jepang untuk menyebut anak-anak, orang yang pendek, binatang kecil, dan sebagainya. Selain itu istilah chibi juga digunakan untuk mengkonotasikan sesuatu yang lucu atau mungil. Gaya gambar chibi pertama kali digunakan oleh komikus Jepang Momoko Sakura dalam Chibi-Maruko-Chan, 1986.

Secara umum, penggambaran chibi membawakan karakternya dengan ukuran kepala yang bulat besar *(oversized)*, dan badan yang kecil, membuat karakternya menjadi seperti anak kecil. Gaya gambar ini dibuat sedemikian rupa karena memang mengutamakan pada pembawaan ekspresi dan emosi karakternya dengan cara yang berlebihan *(exaggerated)*. Chibi juga termasuk kedalam gaya gambar deformasi, yaitu cara menggambar bentuk yang bersifat analitis, memisahkan unsur-unsur dengan tidak meninggalkan komposisi.

2.1.2 Teori Warna

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat, dan lain-lain

Warna dalam sistem komputer terbagi menjadi dua yaitu warna *Additive* dan warna *Substractive color*. Berikut penjabarnnya:

a. Additive Color

Warna *Additive* dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh yang mudah, bola lampu memancarkan sinar yang umum disebut sinar putih. Namun, jika bola lampu itu kita letakkan dibalik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru.

Oleh karena komponen warnanya terdiri dari *Red, Green* dan *Blue,* maka konsep warna tersebut dikenal juga dengan istilah RGB. *Additive Color* dipergunakan jika *image*

yang dibuat akan ditampilkan sebagai *display* dilayar monitor, misalnya desain *web page* maupun *slide show.*

b. Substractive Color

Substractive secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata kita karena adanya pantulan cahaya. Dengan demikian, warna yang tertangkap mata kita bukanlah merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. Substractive dikenal juga dengan istilah CMYK.

CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning) dan *Black* (hitam). Warna-warna tersebut juga dipergunakan dalam percetakn *offset* maupun printer komputer.

2.1.3 Tipografi

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:190) mengatakan, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tifografi sebagi unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh factor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda.

Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas *(clarity)*, dan terbaca *(legibility)*.

2.1.4 Layout

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku Layout – Dasar dan penerapannya (2008:0) mengatakan bahwa, pada dasarnya *Layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Me-*Layout* adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjanya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-*layout* itu sama dengan mendesain.

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:277) mengatakan bahwa didalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama, yaitu:

Menurut Tom Lincy (dalam *Design Principle For Desktop Publishing*)

a. Proporsi *(Propotion)*
b. Kesimbangan *(Balance)*
c. Kontras *(Contrast)*
d. Irama *(Rhtym)*
e. Kesatuan *(Unity)*

Namun, prinsip tersebut kadang-kadang disingkat menjadi 4 prinsip:

Menurut Robin Williams (dalam *The Non Designer's Design Book*)

a. Kontras *(Contrast)*
b. Perulangan *(Repetition)*
c. Peletakan *(Alignment)*
d. Kesatuan Atau Focus *(Proximity)*

2.1.4.1 Grid

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku Layout – Dasar dan penerapannya (2008:68) mengatakan bahwa *grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam me-*layout. Grid* mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen l*ayout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

2.1.4.2 Margin

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku Layout – Dasar dan penerapannya (2008:64) mengatakan bahwa *margin* menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout.* Margin mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

2.2 Media

Menurut Tamburaka, Apriadi dalam buku Literasi Media (2013:39) mengatakan, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi. *Association For Education Ans*

Communikation Technologi (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik. Sehingga dapat diartikan media merupakan perantara dari suatu proses komunikasi seperti ketika seorang menulis surat, maka media yang digunakan adalah kertas atau ketika menelepon menggunakan media telepon.

2.2.1 Buku interaktif

a. Definisi Buku

Pengertian Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kumpulan lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Kesimpulan dari pengertian buku tersebut adalah suatu benda dimana terdiri dari lembaran-lembaran yang banyak yang didalamnya terdapat tulisan, gambar maupun kosong yang di satukan dalam satu kesatuan dan terikat di dalam sampul.

b. Definisi Interaktif

Pengertian Interaktif menurut KBBI adalah sifat saling melakukan aksi, saling aktif. Jadi Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah tau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi.

Jadi, buku interaktif merupakan sebuah buku yang membutuhkan interaksi atau aksi dari pembacanya untuk menentukan alur cerita maupun mengetahui kelanjutan dari cerita yang ingin disampaikan. Dengan penambahan beberapa unsur interaktif, seperti *pull tab, lift flaps, pop up, peek a boo* dan *hide objects book* dalam perancangan buku ini diharapkan mampu untuk menarik minat dan rasa ingin tahu dari anak-anak sendiri untuk aktif mencari informasi-informasi yang ada dalam buku dan menjadikan cerita di dalamnya sebagai pengetahuan yang diharapkan dapat merubah pola hidup.

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, yaitu terdiri atas:

1. Buku interaktif *pop up* merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. Buku interaktif *peek a boo* terkadang disebut juga 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 *pull tab*, merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.
4. 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.
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 campuran, jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif.

2.3. Psikologi Perkembangan Anak

Berdasarkan pendapat beberapa orang ahli, psikologi perkembangan itu dapat diartikan sebagai berikut:

a. *"... That's branch of psychology which studies processes of pra and post natal growth and the maturation of behavior".* Maksudnya adalah "psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran berikut kematang perilaku". (J.P. Chaplin, 1979).
b. Psikologi perkembangan merupakan "cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan individu dari mulai masa konsepsi sampai mati". (Ross Vasta, dkk., 1992)

2.3.1 Fase Prasekolah (usia taman kanak-kanak)

2.3.1.1 Perkembangan Intelektual