

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penulisan Terdahulu

Dalam proses perancangan buku interaktif sebagai media pengembangan keterampilan motorik halus anak di Tk Islam Nusa Ceria, Penulis akan merujuk kepada beberapa jurnal dan Penulisan terdahulu sebagai sumber referensi. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

2.1.1 Perancangan Buku Aktivitas Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia 2-5 Tahun di Kota Bandung

Pada perancangan yang ditulis (Qotrunada et al., 2022) ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menciptakan sebuah buku aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 2-5 tahun di Bandung. Tujuan perancangan ini adalah menyediakan bantuan kepada orang tua dalam menyediakan sarana bagi anak-anak untuk proses belajar dan bermain selama tahap awal perkembangan. Metode Penulisan yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, wawancara, dan kuisioner.

Berdasarkan Penulisan tersebut, hasil Penulisan berupa perancangan buku aktivitas untuk melatih motorik halus anak usia dini. Buku ini dirancang dengan menggunakan konsep visual yang menarik, termasuk ilustrasi kartun dengan warna cerah. Buku tersebut juga dilengkapi dengan cerita dan berbagai aktivitas yang mampu mengembangkan keterampilan motorik halus anak, seperti melukis, menulis tangan, memotong, serta aktivitas dasar lainnya.

Dari hasil penulisan ini, Penulis mengidentifikasi potensi untuk merancang suatu konsep yang dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi orang tua atau Lembaga pendidik pada tahap awal pertumbuhan anak-anak.



Gambar 2. 1 1 Cover Buku Beraktivitas Bersama Lilo

Sumber: Dokumentasi (Qotrunada et al., 2022)

2.1.2 Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Menjahit Untuk Melatih Motorik Halus Bagi Anak-Anak Usia 8-12 Tahun

Penulisan yang disusun oleh (Christanti et al., 2016) bertujuan merancang sebuah buku ajar interaktif untuk belajar teknik menjahit yang sesuai untuk anak usia 8-12 tahun. Selain itu, dalam penulisan tersebut juga menekankan penggunaan warna cerah, *layout* yang sesuai, gaya ilustrasi kartun, dan jenis font yang dapat menarik minat dan memudahkan anak-anak dalam memahami materi pembelajaran.

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan tersebut adalah metode campuran (*mixed methods*). Metode ini menggabungkan pengumpulan data primer dan sekunder melalui beberapa teknik Penulisan, seperti observasi lapangan, wawancara, survey, dan studi kepustakaan. Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, serta survei kepada guru, orang tua, dan audiens target. Sementara itu, informasi sekunder didapatkan melalui penelusuran pustaka dan sumber informasi dari internet.

Hasil penulisan yang dihasilkan dalam penulisan tersebut adalah perancangan sebuah buku interaktif tentang belajar menjahit yang sesuai bagi anak usia 8-12 tahun. Buku ini dibuat dengan mempertimbangkan peningkatan keterampilan motorik halus dan kesabaran anak-anak dalam menjahit, serta menggunakan metode dan materi untuk dapat menyelaraskan dengan karakteristik anak-anak usia tersebut.

Dari penulisan ini, penulis menemukan poin lain yang bisa diadopsi yaitu dengan mempertimbangkan penggunaan media pendukung yang membantu dalam proses pembelajaran anak-anak. Pemilihan desain yang memperhatikan warna cerah, *layout* yang sesuai, ilustrasi kartun yang menarik, dan jenis font yang sesuai dengan minat anak-anak juga bisa dijadikan rujukan dalam pengembangan materi pembelajaran interaktif.



Gambar 2. 1 2 Cover Buku Interaktif Pembelajaran Menjahit

Sumber: Dokumentasi (Christanti et al., 2016)

2.1.3 Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Permainan Tradisional Untuk Melatih Motorik Anak-Anak

Pada perancangan yang ditulis oleh (Intan Henidar et al., 2019) dengan maksud untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak dalam rangka melatih motorik mereka melalui permainan tradisional. Selain itu dalam Penulisan tersebut juga berupaya untuk meningkatkan minat baca anak-anak dan memperkenalkan mereka pada permainan tradisional yang jarang ditemui saat ini dan mengenalkan anak pada permainan tradisional.

Metode Penulisan yang digunakan dalam Penulisan tersebut adalah studi literatur, pengamatan, dan wawancara. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan teori dasar yang relevan dengan topik Penulisan. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung permainan tradisional yang ada dan melihat bagaimana anak-anak berinteraksi dengan permainan tersebut. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan dan pengalaman dari orang tua dan ahli pendidikan tentang pentingnya permainan tradisional dan pengaruh teknologi terhadap perkembangan motorik anak-anak.

Hasil dari penulisan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif yang menggabungkan permainan tradisional dengan latihan motorik dapat efektif dalam melatih motorik anak-anak. Anak-anak yang menggunakan buku interaktif tersebut menunjukkan peningkatan dalam kemampuan motorik halus seperti menulis huruf dan angka, menggambar bentuk, mewarnai, menghitung, menggunting, dan menempel.

Hasil penulisan ini mengungkapkan beberapa aspek yang dapat dijadikan acuan bagi penulis, yaitu jenis permainan atau aktivitas terutama yang menarik untuk anak-anak serta meningkatkan pengalaman bermain bagi anak-anak.



Gambar 2. 1 3 Cover Buku Interaktif Permainan Tradisional

Sumber: Dokumentasi (Intan Henidar et al., 2019)

2.1.4 Perancangan Media Edukasi Buku *Cross Stitch* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak

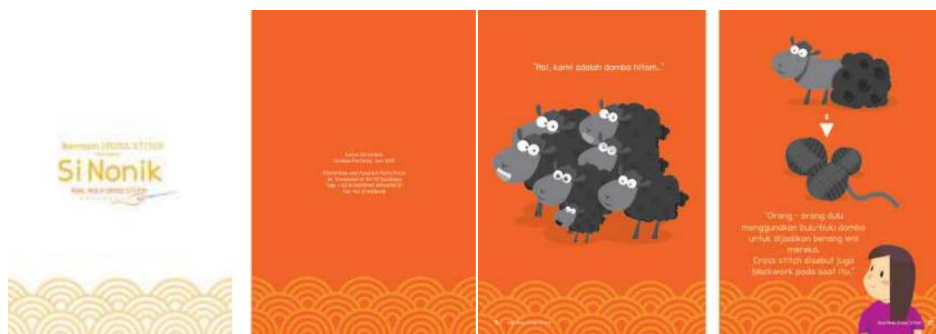
Dalam perancangan yang disusun oleh (Bima Wicandra et al., 2015) tujuannya adalah untuk merancang sebuah buku pembelajaran *cross stitch* dengan ilustrasi cerita yang dirancang untuk mengajak dan mengenalkan anak-anak pada aktivitas *cross stitch*. Analisis tujuan penulisan tersebut menunjukkan bahwa untuk mengembangkan media edukasi yang dapat memberikan manfaat bagi anak-anak. Dengan merancang buku edukasi *cross stitch*, penulisan ini berusaha untuk

mendorong anak-anak untuk ikut serta dalam aktivitas yang bisa mengembangkan motorik halus anak.

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan tersebut meliputi beberapa metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, metode kepustakaan, metode dokumen data, dan internet. Pendekatan analisis data yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena data yang dikumpulkan meliputi teks dan gambar yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan menerapkan metode kualitatif, penulis dapat menganalisis data secara deskriptif dan menyimpulkan menggunakan metode 5W+1H.

Hasil Penulisan tersebut adalah sebuah buku edukasi cross stitch yang dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk anak-anak. Buku ini dirancang dengan pendekatan ilustrasi kartun dan skema warna terang untuk menarik perhatian anak-anak..

Dari Penulisan ini, yang dapat dijadikan acuan bagi si Penulis yaitu, seperti berfokus pada pengembangan media edukasi dengan tujuan meningkatkan minat, kreativitas, dan perkembangan motorik halus anak-anak.



Gambar 2. 1 4 Cover dan Isi Buku Cross Stitch

Sumber: Dokumentasi (Chistiana dkk, 2015)

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi kedua *Online*, buku merujuk kepada bahan yang terdiri dari kertas atau material lainnya yang digabungkan menjadi satu, sedangkan interaktif merujuk pada karakteristik yang

melibatkan aksi saling berinteraksi, hubungan dua arah, aktivitas bersama, atau kemampuan untuk saling berinteraksi. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, simpulannya adalah bahwa buku interaktif merupakan jenis buku yang memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dan berkomunikasi dengan isi buku tersebut.

Buku, seperti yang dijelaskan oleh Rustan (2014:120) dalam (Qotrunada et al., n.d., 2022), memiliki peran dalam menyampaikan berbagai informasi, termasuk pengetahuan, cerita, laporan, dan variasi informasi lainnya. Lebih jauh, kapasitas buku untuk menampung informasi bervariasi sesuai dengan jumlah halaman yang tersedia. Sedangkan Interaktif, menurut Warsita (2008) dalam (Qotrunada et al., n.d., 2022), merujuk pada konsep yang terkait dengan komunikasi yang terjadi dalam dua arah, di mana terdapat keterlibatan aktif dan hubungan timbal balik antara entitas yang terlibat.

2.2.1.1 Jenis-jenis Buku Interaktif

Menurut (Cahyadi, 2017) Bentuk buku interaktif bervariasi, di antaranya:

a. Buku interaktif *pop up*

Jenis buku yang menampilkan gambar tiga dimensi dengan melibatkan penggunaan teknik seperti lipatan kertas. yang menampilkan gambar-gambar yang dapat diubah menjadi bentuk tiga dimensi yang menarik dan memberikan efek visual yang memukau saat dibuka (Muktiono, Joko. 2003:65 dalam (Chairil Hidayat et al., n.d., 2020)

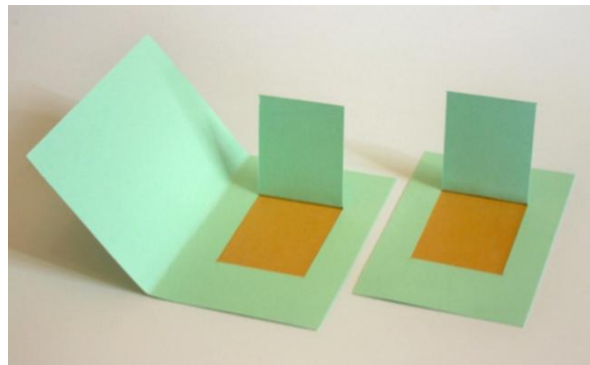


Gambar 2. 1 5 Buku interaktif *pop up*

Sumber: dgi.or.id

b. Buku interaktif *peek a book*

Buku yang memerlukan pembukaan halaman untuk menemukan kejutan. Buku interaktif tipe *lift a flap*, atau yang sering disebut dengan sebutan "angkat dan lihat," adalah buku yang memerlukan pembaca untuk mengangkat *flap* atau lapisan halaman buku agar dapat melihat apa yang ada di bawahnya (Chairil Hidayat et al., n.d., 2020).



Gambar 2. 1 6 Buku interaktif *lift a flap*

Sumber: dgi.or.id

c. Buku interaktif *pull tab*

Mempergunakan kertas yang ditarik ke halaman berikutnya. Menurut Robert Sabuda dalam (Chairil Hidayat et al., n.d., 2020), teknik *pull-tabs* adalah teknik *pop-up* yang melibatkan penggunaan tab kertas yang dapat digeser atau ditarik untuk mengungkapkan gambaran baru.

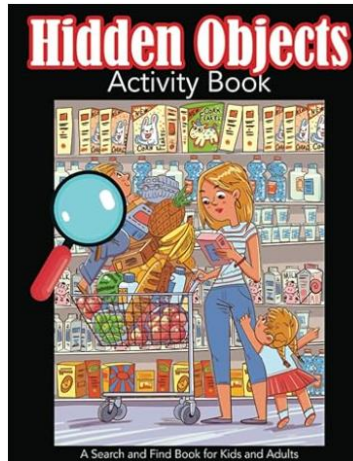


Gambar 2. 1 7 Buku interaktif *pull tab*

Sumber: amazon.com

d. Buku interaktif *hidden objects book*

Mengajak anak menemukan objek tersembunyi. Menurut Prasojo (2010:137) dalam (Chairil Hidayat et al., n.d., 2020), permainan Hidden Object adalah permainan yang melibatkan pencarian harta yang tersembunyi.

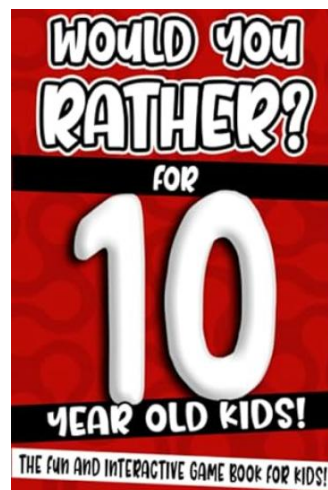


Gambar 2. 1 8 Buku interaktif *hidden objects book*

Sumber: amazon.com

e. Buku interaktif *games*

Berisi permainan dengan atau tanpa alat tulis.

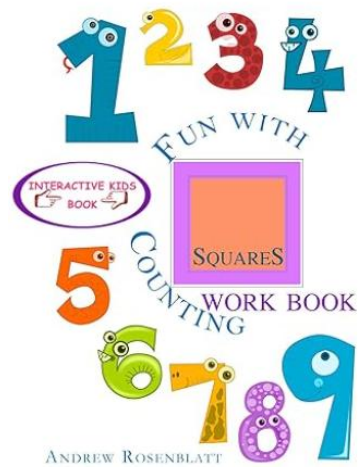


Gambar 2. 1 9 Buku interaktif *games*

Sumber: amazon.com

f. Buku interaktif *participation*

Menawarkan penjelasan dan tanya jawab untuk menguji pemahaman.

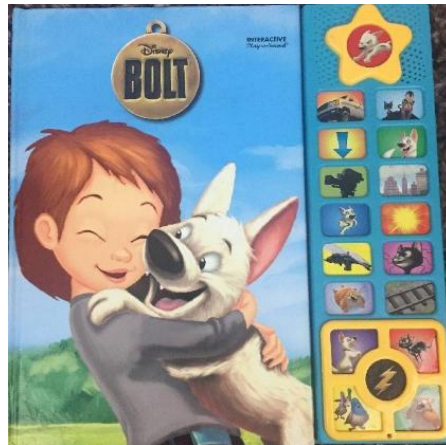


Gambar 2. 1 10 Buku interaktif *participation*

Sumber: worthpoint.com

g. Buku interaktif *play-a-song* atau *play-a-sound*

Menyajikan suara sesuai cerita. Buku interaktif ini memiliki fitur tambahan berupa tombol-tombol yang, ketika ditekan, memunculkan suara atau lagu yang sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam buku tersebut (Chairil Hidayat et al., n.d., 2020).



Gambar 2. 1 11 Buku interaktif *play-a-sound*

Sumber: worthpoint.com

h. Buku interaktif *touch and feel*

Menghadirkan berbagai tekstur untuk membangun minat anak dalam belajar.

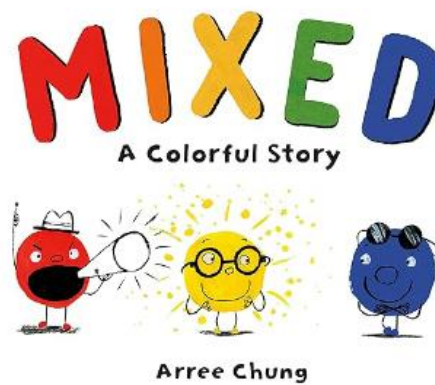


Gambar 2. 1 12 Buku interaktif *touch and feel*

Sumber: amazom.com

i. Buku interaktif campuran

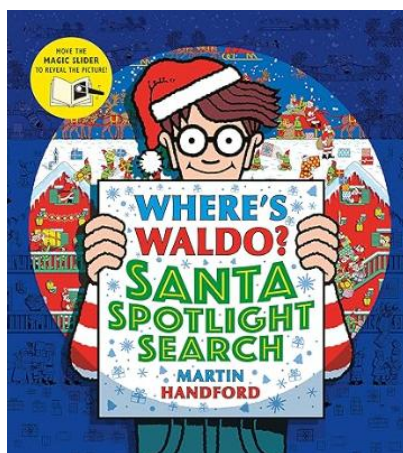
merupakan gabungan beberapa bentuk buku interaktif.



Gambar 2. 1 13 Buku interaktif campuran

Sumber: amazom.com

- j. Buku interaktif *spotlight book* memusatkan perhatian pada obyek tertentu pada satu halaman.



Gambar 2. 1 14 Buku interaktif *spotlight book*

Sumber: amazom.com

Dari banyaknya jenis-jenis buku interaktif di atas penulis mengadapatasi jenis buku interaktif *games* yang menggunakan atau tanpa menggunakan alat tulis, interaktif *participation* yang menyediakan penjelasan serta sesi tanya jawab untuk menilai pemahaman, dan *spotlight book* yang menyajikan berbagai aktivitas interkatif dengan beberapa elemen visual yang menarik perhatian anak-anak.

2.2.2 Motorik Halus

Istilah "motorik" berasal dari kata "motor," yang berkaitan dengan dasar biologis atau mekanis yang mengatur gerakan. Motorik mencakup berbagai jenis aktivitas tubuh secara keseluruhan. Sementara itu, perkembangan motorik mengacu pada proses kematangan serta penguasaan kemampuan gerakan tubuh (Nisak, 2017: 29). Menurut Departemen Pendidikan Nasional, 2007:1 dalam buku (Nisak, 2017) gerakan motorik halus memiliki peran penting, yang merujuk pada gerakan yang menggunakan area tubuh tertentu dan dilakukan dengan menggunakan otot-otot kecil. Dalam hal ini, gerakan motorik halus memerlukan koordinasi yang akurat serta teliti, bukan kekuatan fisik. Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995: 83) dalam (Nisak, 2017: 33) mendefinisikan motorik halus sebagai kemampuan yang melibatkan keterampilan dan keahlian jari, sendi pergelangan tangan, serta kontrol otot wajah.

2.2.2.1 Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Menurut Wiyani (2013:68) dalam (Nisak, 2017: 36-38), keterampilan motorik halus memungkinkan anak untuk mengasah kemampuan menggunakan jari-jari mereka, terutama ibu jari dan jari telunjuk. Progresi keterampilan ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Menggenggam (grasping)

a. Palmer grasping: Anak-anak yang berusia di bawah 1,5 tahun biasanya menggunakan metode ini dengan memegang objek menggunakan telapak tangan. Pada tahap ini, anak memerlukan alat yang lebih besar untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Oleh karena itu, penting untuk menghindari memberikan alat-alat kecil kepada anak yang berusia 1,5 tahun.

b. Pincer grasping: Kemampuan motorik halus yang berkembang dapat melatih anak untuk tidak lagi memegang benda menggunakan telapak tangan, namun dengan jari-jari (memencet). Pada tahap ini, anak mulai mampu makan dengan cara mirip dengan orang dewasa. Selain itu, anak juga dapat dilatih untuk makan menggunakan tangannya sendiri serta memegang krayon atau pensil dengan jari-jari mereka.

2. Memegang

Anak usia dini mampu menggenggam objek besar dan kecil. Begitupun kemampuan motorik halus anak yang semakin tinggi memungkinkan anak untuk semakin mampu memegang benda-benda kecil.

3. Merobek

Keahlian merobek bisa diterapkan dengan memanfaatkan kedua tangan secara penuh atau dengan hanya menggunakan dua jari (ibu jari dan jari telunjuk).

4. Menggunting

Keterampilan motorik halus anak akan semakin berkembang dengan banyak latihan menggunting. Kemampuan ini akan semakin menjadikan kemampuan motorik halus anak menjadi berkembang.

Kemampuan motorik halus anak mengalami perkembangan secara bertahap. Media yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak, kegiatan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka. Semakin mahir keterampilan motorik halus anak, semakin kecil benda yang bisa mereka gunakan, demikian pula sebaliknya. Dalam hal ini sebagai acuan, penulis menerapkan sebagian dari penjelasan diatas untuk dijadikan acuan dalam proses perancangan nanti yaitu seperti aktivitas menggenggam dan memegang.

2.2.2.2 Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Sumantri (2005:146) dalam (Nisak, 2017: 39) mengatakan bahwa kegiatan keterampilan motorik halus pada anak usia dini bertujuan agar mampu mengasah koordinasi motorik. Kemampuan Keseimbangan antara penglihatan dan motorik tangan bisa ditingkatkan melalui aktivitas seperti membentuk tanah liat, mewarnai, menempel, memalu, menggunting, meronce, dan meniru bentuk.

Saputra dan Rudyanto (2005) dalam (Nisak, 2017: 39-40) mengemukakan bahwa maksud dari pengembangan motorik halus anak yaitu sebagai berikut:

1. Membekali kemampuan mengoperasikan otot-otot kecil, termasuk gerakan jari tangan.
2. Mengatur sinkronisasi antara gerakan tangan dan penglihatan.
3. Memantau dan mengendalikan respons emosional.

Toho dan Gusril (2004: 51) dalam (Nisak, 2017: 40) berpendapat bahwa fungsi utama perkembangan motorik adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan individu, yang akan bermanfaat dalam meningkatkan produktivitas. Selain itu, memiliki keterampilan motorik yang baik memberikan individu dasar yang kuat untuk menguasai keterampilan khusus tertentu.

2.2.3 Ilustrasi

Secara etimologis, istilah "ilustrasi" berasal dari bahasa Inggris "illustration," yang diturunkan dari bahasa Latin "illustrare," yang berarti "menjelaskan" atau "menerangi." Dari makna asal ini, istilah ini kemudian berkembang untuk merujuk pada tindakan membuat sesuatu menjadi jelas dan terang, menunjukkan contoh khusus, sering dengan menggunakan gambar, diagram, dan sejenisnya, serta memberikan hiasan dengan gambar (Webster) (Salam, 2017: 2). Dalam pengertian yang lebih umum, ilustrasi adalah gambar yang menceritakan suatu cerita (Gruger, 1936: 284) dalam (Salam, 2017: 2). Definisi ini mencakup berbagai jenis gambar mulai dari lukisan pada dinding gua zaman prasejarah hingga gambar komik yang terdapat dalam surat kabar saat ini.

Menurut (Witabora, n.d., 2012), berdasarkan definisi di atas, ilustrasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berperan dalam Komunikasi; sebuah gambar yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu konsep atau pesan tertentu. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk menyampaikan opini terkait dengan isu tertentu.
2. Hubungan antara teks dan gambar; awalnya, ilustrasi digunakan sebagai pelengkap teks, namun seiring perkembangannya, peran ilustrasi semakin luas. Interaksi antara teks dan gambar menciptakan kesinambungan yang harmonis. Dalam perkembangannya, ilustrasi memiliki peran yang lebih signifikan daripada sekadar pelengkap.
2. Faktor emosional; komunikasi visual dalam ilustrasi bertujuan untuk menggugah perasaan, membangkitkan emosi, dan menghadirkan elemen dramatis. Faktor ini memengaruhi bagaimana orang merasa terhubung dengan ilustrasi dan menjadi penentu keberhasilan suatu ilustrasi.
3. Terkait dengan produksi massal dan media cetak; gambar dibuat dengan tujuan tertentu dan disematkan di media tertentu untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan baik. Proses produksi ilustrasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat memengaruhi aspek visualnya, termasuk pengaruh warna yang disesuaikan dengan strategi pemasaran.

4. Tidak untuk Pemajangan; Berbeda dengan seni lukisan, ilustrasi tidak dimaksudkan untuk dipajang secara langsung. Kadang-kadang, karya asli ilustrasi dapat berbeda dari hasil cetaknya karena pengaruh efek cetak dan masalah skala.

2.2.4 Warna

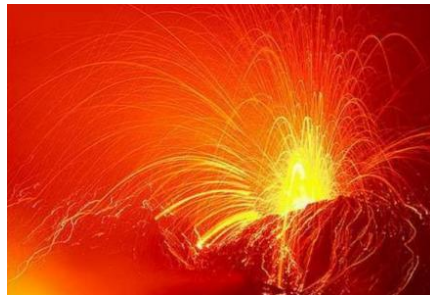
Warna memiliki peran penting dalam desain dengan beberapa fungsi menurut (Laura & Luzar, 2011). Pertama, fungsi identitas, dimana warna membantu mengenali seragam, bendera, atau logo perusahaan. Kedua, fungsi isyarat, dimana warna memberikan tanda tentang kondisi atau sifat, seperti merah menunjukkan kemarahan dan putih melambangkan penyerahan. Ketiga, fungsi psikologis, dimana warna memberikan kesan tertentu, seperti hijau yang menyegarkan. Keempat, fungsi alamiah, dimana warna merupakan sifat alami benda, seperti tomat yang berwarna merah.

Menurut Sandra Burke dalam *Fashion Designer Concept* yang dikutip (Cholilawati, 2020)

- Warna hangat dianggap merangsang dan menyenangkan, cocok untuk pakaian musim panas, sementara warna dingin menenangkan.
- Warna cerah bisa meningkatkan suasana hati, tetapi terlalu banyak bisa terlihat norak.
- Biru dan hijau alami menenangkan, dengan biru laut lebih klasik dan hijau limau lebih energik.
- Abu-abu dapat terlihat membosankan atau profesional, sedangkan perak memberikan kesan modern dan mewah.
- Hitam, yang serbaguna untuk musim panas dan dingin, adalah dasar dalam banyak koleksi karena cocok dengan semua warna. Misalnya, "baju hitam kecil" memancarkan kecanggihan, berbeda dengan gaun merah cerah yang lebih ceria. Lingerie hitam dan merah melambangkan keseksian.

1. Warna Hangat

Mencakup merah, oranye, kuning, serta pink, coklat, dan burgundy. Warna-warna ini dikenal karena kecerahannya dan sifatnya yang menarik perhatian, mirip dengan lava yang mengalir dari gunung berapi. Mereka memicu emosi dan sering digunakan di tempat kerja untuk meningkatkan motivasi, serta dalam pembuatan poster karena kemampuan mereka untuk menarik perhatian. Skema warna hangat membuat suasana kerja lebih cepat, ceria, dan penuh semangat.



Gambar 2. 1 15 Warna Hangat

Sumber: (Cholilawati, 2020)

2. Warna Sejuk

Meliputi biru, biru-kehijauan, hijau, dan semua warna abu-abu. Warna-warna ini disebut dingin karena mengingatkan pada salju dan es serta memiliki efek memperlambat metabolisme tubuh dan pikiran.



Gambar 2. 1 16 Warna Sejuk

Sumber: (Cholilawati, 2020)

3. Warna Terang

Memberikan kesan lembut dan halus, seperti kapas, awan putih, dan permen lembut, atau seperti awan di langit musim panas. Warna-warna ini sering digunakan dalam desain interior karena warna gelap cenderung

membuat ruangan terlihat suram. Skema warna ini menciptakan suasana yang tenang.



Gambar 2. 1 17 Warna Terang

Sumber: (Cholilawati, 2020)

4. Warna Gelap

Nuansa warna gelap seperti hitam dan lainnya memberikan kesan berat, kuat, dan tenang, serta dapat membuat ruang terasa sempit, mirip dengan awan hitam sebelum hujan. Hitam tampak kokoh seperti besi lokomotif kuno. Warna merah tua, ungu tua, hijau tua, dan biru gelap sering digunakan dalam seni rupa, desain interior, dan grafis untuk menciptakan kontras dengan warna yang lebih terang. Warna-warna ini dapat menyampaikan suasana martabat, tradisi, dan melankolis.



Gambar 2. 1 18 Warna Gelap

Sumber: (Cholilawati, 2020)

5. Warna Cerah

Warna cerah atau yang biasa disebut *vivid color* adalah warna yang tegas, jelas, dan hidup, serta memiliki kepribadian yang kuat. Ini adalah warna-warna murni tanpa campuran putih atau hitam. Populer dalam gerakan Pop Art tahun 1960-an, warna cerah menambah dinamisme dan sering digunakan dalam desain grafis, iklan, dan seni rupa.



Gambar 2. 1 19 Warna Cerah

Sumber: (Cholilawati, 2020)

6. Warna Kusam

Warna kusam, yang dihasilkan dengan menambahkan abu-abu pada warna dasar, memberikan tampilan lembut dan kabur. Warna ini cenderung mengurangi ketegangan dan menciptakan suasana mimpi atau meditasi. Karena warna kusam bisa tampak pudar, penting untuk menambahkan setidaknya satu warna cerah sebagai aksen dalam palet warna.



Gambar 2. 1 20 Warna Kusam

Sumber: (Cholilawati, 2020)

Dalam perancangan ini, penulis mengadopsi penggunaan warna hangat dan warna terang sebagai acuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Pilihan warna tersebut diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual dan membuat konten lebih engaging bagi anak-anak, serta mendukung tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

2.2.5 Layout

Menurut (Surnandri, 2021) dalam (Qotrunada et al., n.d., 2022) disebutkan bahwa tata letak atau *layout* adalah pengaturan elemen-elemen desain yang terkait dalam suatu ruang dengan tujuan menciptakan susunan visual yang komunikatif, memungkinkan elemen-elemen gambar dan teks tersaji dengan jelas, serta mempermudah pemahaman pembaca terhadap informasi yang disampaikan.

Pada dasarnya, prinsip *layout* adalah prinsip desain yang difokuskan pada tata letak konten. Prinsip desain atau *layout*, sebenarnya, adalah representasi dari pesan yang ingin disampaikan oleh desainer kepada pemirsa atau audiens. Prinsip ini tercipta melalui pengaturan atribut-atribut elemen desain. (Suriyanto Rustan, 2020: 52) dalam (Rini & Astuti, n.d., 2021).

Menurut S. Rustan, 2018 dalam (Erlyana, n.d., 2023) dalam perancangan buku, *layout* memegang peran penting. *Layout* dapat dijelaskan sebagai sistem pengaturan aspek desain dalam media tertentu, dengan tujuan untuk mendukung konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam *layout*, terdapat tiga elemen dasar yang mencakup:

7. Elemen teks, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lengkap dan akurat, sambil memastikan kepraktisan dalam menelaah informasi tersebut.
8. Elemen visual, yang mencakup semua elemen selain teks dalam suatu tata letak, sering digunakan untuk memperkuat teks atau sebagai elemen estetika semata.
9. Elemen tak terlihat (*invisible elements*), yang berperan sebagai dasar atau kerangka yang menjadi acuan untuk penempatan elemen-elemen *layout* lainnya.

2.2.6 Media Pembelajaran

Ahli psikologi anak menekankan signifikansi bermain bagi anak-anak. Bagi mereka, bermain bukan hanya sebuah kegiatan alami, tetapi juga memiliki makna yang besar. Melalui bermain, anak-anak memiliki Peluang untuk membangun hubungan yang kuat dengan lingkungan sekitar.

Menurut Piaget seperti yang diutarakan dalam karya Oemar Hamalik (2010: 104), permainan dianggap sebagai wadah untuk memperkenalkan dan melatih perilaku berpikir simbolis serta pemecahan masalah. Lebih dari itu, permainan memiliki peran penting dalam melatih otot, keterampilan fisik, keseimbangan, kerjasama dengan orang lain, pembelajaran berbicara, pengembangan pertemanan, dan penerapan tata krama. Selain itu, permainan juga menawarkan kepuasan batin melalui interaksi kelompok, pencapaian, pengakuan dari orang lain, dan rasa kebebasan (Oemar Hamalik, 2010: 104).

Menurut Bruner (1966) sebagaimana dijelaskan dalam Arsyad (2011), yang dikutip oleh (Ajeng Rizki, 2010: 8), Ada tiga tingkat utama dalam cara belajar, yaitu (1) pengalaman langsung (*enactive*), di mana siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang dipelajari, seperti ketika mereka belajar memasak dengan langsung melakukan praktik memasak sesuai dengan resep yang diberikan. Selanjutnya, (2) pengalaman pictorial atau gambar (*iconic*), yang melibatkan penggunaan gambar sebagai alat pembelajaran. Sebagai contoh, saat peserta didik belajar memasak, mereka dapat mengikuti tahapan-tahapan berdasarkan gambar yang

menggambarkan proses sesuai dengan resep yang diberikan. Dan terakhir, (3) pengalaman abstrak (symbolic), di mana anak belajar melalui membaca atau mendengarkan informasi dan mencoba untuk mencocokkannya dengan pengalaman yang mereka miliki. Sebagai contoh, ketika anak mempelajari tentang simpul, mereka melihat gambar, mendengarkan penjelasan, dan kemudian mencoba mencocokkan dengan pengalaman mereka sendiri saat membuat simpul.

2.2.7 Psikologi Belajar Anak Usia Dini

Psikologi pendidikan adalah cabang ilmu psikologi yang berfokus pada penggunaan pengetahuan berdasarkan penulisan psikologis untuk memberikan alat-alat dan wawasan yang membantu guru dalam menjalankan tugas mereka secara lebih efektif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, ruang lingkup psikologi pendidikan mencakup dua aspek utama. Pertama siswa, yang mencakup berbagai elemen seperti pendekatan belajar, pengaruh, dan pencapaian akademik, serta yang kedua guru, yang mencakup orang-orang yang terlibat dalam proses pengajaran dan berbagai aspek yang terkait dengan penyajian materi pelajaran (Ninda & Marhamah, 2023).

Belajar merupakan suatu proses yang disengaja dan berdampak pada perubahan yang unik dan berbeda dari perubahan lainnya. Kegiatan belajar memiliki pentingnya yang besar bagi setiap individu, dimulai dari lahir hingga usia lanjut. Menurut teori kognitif, proses belajar diutamakan daripada sekadar hasil belajar, karena proses belajar memiliki signifikansi yang tinggi. Proses belajar merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas anak, karena hasil yang optimal dapat dicapai melalui proses yang optimal. Dalam proses tersebut, anak-anak berkembang dan belajar, mengubah ketidakmampuan menjadi kemampuan (Arifin, 2017).

Anak usia dini memiliki rentang waktu sejak dari lahir hingga usia 6 tahun, merupakan fase krusial dalam perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan otak pada rentang usia ini mencapai 80% dari otak dewasa, membentuk dasar potensi, kecerdasan, dan perilaku. Oleh karena itu, PAUD dianggap sebagai masa emas untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut, menciptakan

generasi yang berkualitas (Dewi & Aslan, 2015). Artinya penting untuk memberikan stimulus pada anak khususnya di masa *golden age* untuk bias mempersiapkan ke Pendidikan yang lebih lanjut.

Maria Montessori dalam (Kulsum, 2021) menyatakan bahwa anak pada masa ini memiliki pikiran yang sangat mampu menyerap informasi, yang menjadi kunci penting dalam perkembangan potensi dan kecerdasan anak.

2.2.7.1 Aplikasi Psikologi Belajar Kedalam Pendidikan Anak Usia Dini

Ruang lingkup psikologi belajar, sebagai cabang dari psikologi, menerapkan konsep bermain dan belajar sambil bermain dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Montessori dalam (Kulsum, 2021), anak mengasah pengetahuan melalui permainan, sehingga memisahkan bermain dari belajar bisa menyebabkan anak terasing dari lingkungannya. Dalam hal ini bermain membantu anak menyerap informasi dan dianggap sebagai aktivitas belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dan menantang membentuk karakter anak sebagai pembelajar sejati, meningkatkan kecerdasan mereka. Anak yang menikmati belajar dan mencari tantangan tanpa dorongan eksternal, cenderung tumbuh menjadi pembelajar mandiri. Menurut Mubarok (2008, 11) dalam (Kurniawan et al., 2021), bermain bagi anak tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga merupakan kebutuhan. Melalui aktivitas bermain, anak-anak secara tidak langsung dapat mengembangkan bakat-bakat tersembunyi mereka.

Perkembangan manusia melibatkan pemahaman diri dengan mempelajari masa kecil anak. Perilaku bayi menunjukkan perkembangan orang tua yang memberikan perhatian terhadap kebutuhan psikologis anak. Konsep ini disebut sebagai perkembangan sepanjang rentang kehidupan. Pengajaran dengan metode bermain pada anak usia dini cara agar mereka belajar dengan senang, meningkatkan hasil belajar secara optimal (Kulsum, 2021). Dalam hal ini, tiap permainan yang mendampingi proses belajar tidak harus spesifik pada mata pelajaran tertentu, namun tetap mengakomodasi kesenangan dan kecerdasan anak.