

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan Buku Ilustrasi

2.1.1 Pengertian Perancangan Buku

Perancangan adalah suatu proses menciptakan sesuatu hal yang baik mengenai sebuah produk atau suatu hal yang tak kasat mata secara langsung. Dasar sebuah perancangan adalah bentuk atau proses mengatur segala hal sebelum mengerjakan atau bertindak untuk menghasilkan sesuatu. Sedangkan buku bacaan adalah Menurut Muktiono (2003, hal. 2) buku adalah media cetak yang bisa mendidik untuk semua kalangan. Sedangkan Hassan Prambudi berpendapat (1981. Hal.4) bahwa buku adalah alat sarana komunikasi yang tercetak dan tersusun secara rapi dalam penyajian yang sistematis.

Desain atau perancangan buku adalah merancang isi, *style*, format, *layout*, urutan dari macam-macam buku. Adapun komponen sebuah buku meliputi: catatan edisi, pengantar, indeks, dan cover. Dalam desain buku sebuah elemen dapat terjadi beberapa kali seperti: ilustrasi, daftar, *header*, *footer*, table dan lainnya (Sutopo, 2006:11)

Buku sebagai sebuah karya harus memiliki sebuah daya Tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku harus memiliki format yang dapat menarik perhatian orang untuk membeli dan membacanya (Kusrianto, Adi, 2006:1). Adapun komponen umum yang terdapat di dalam sebuah buku umumnya seperti: isi, format, gaya, dan urutan komponen tersebut. Menurut sutopo buku berdasarkan fisik dan substansinya ada empat bagian penting yang perlu diperhatikan dalam sebuah perancangannya. (Sutopo, 2006:12-13).

2.2 Ilustrasi

2.2.1 Pengertian ilustrasi

Ilustrasi dalam Bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai gambar hiasan dengan tujuan pembuatan sesuatu yang jelas. Umumnya penggunaan ilustrasi dalam buku berbentuk gambar kartun (Nurhadiat, Dedi, 2004:54). Dalam pengertian lain ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*), sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai sebuah ekspektasi dari ketidakmungkinan atau sebuah angan-angan. Ilustrasi dapat hadir dalam beberapa hal, bisa melalui tulisan, gambar, maupun bunyi (Fariz, 2009:14).

Ilustrasi merupakan elemen yang sangat penting sebagai daya Tarik dalam perancangan sebuah buku. Ilustrasi dapat membantu pembaca berimajinasi pada waktu membaca buku, sehingga diharapkan pembaca tidak merasa sedang membaca sebuah buku sejarah. Kata ilustrasi bila dilihat dalam Bahasa Inggris (*Illustration*) yang memiliki arti gambar, foto atau lukisan. Gambar ilustrasi adalah sebuah gambar yang menceritakan atau menjelaskan sebuah cerita atau nasakah tertulis. Dalam perkembangannya ilustrasi ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam sebuah majalah, koran, tabloid, dan lain sebagainya.

2.2.2 Pengertian ilustrasi interaktif

Interaktif merupakan kata yang berasal dari kata interaksi yang memiliki arti saling melakukan aksi, berhubungan, dan mempengaruhi antar hubungan. Sebuah interaksi dapat terjadi karena adanya sebuah aksi dan reaksi.

Menurut Warista (2008, hal.96) interaktif adalah sebuah hal yang terikat oleh komunikasi dua arah atau satu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling berhubungan sehingga terjadi sebuah timbal balik antara satu dengan yang lain. Interaktif dalam sebuah ilustrasi merupakan sebuah penggabungan Teknik untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang lebih hidup

Jadi ilustrasi interaktif merupakan suatu penggabungan Teknik untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang dapat mempengaruhi audiens untuk melakukan sebuah aksi dan reaksi. Contoh ilustrasi interaktif merupakan ilustrasi yang ada pada buku pop up, buku mewarnai dan menggambar.

2.2.3 Tujuan penggunaan ilustrasi

Adapun tujuan penggunaan ilustrasi adalah:

- a. Untuk memperjelas pesan atau informasi yang mau disampaikan
- b. Untuk memberi variasi pada buku supaya jadi lebih menarik, komunikatif dan lebih memudahkan pembaca untuk memahami isinya
- c. Untuk memudahkan pembaca mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Ilustrasi juga dapat menghemat sebuah penyajian karena dengan ilustrasi dapat membuat sesuatu yang sulit dijelaskan dengan kata-kata dapat di mengerti dengan mudah. Sebagai contohnya adalah benda konkrit, hubungan dan Gerakan antara bagian pada mesin, serta benda atau konsep visual. Menurut putra dan lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menjelaskan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya supaya buku mudah di pahami. Sedangkan menurut Male (2007) ilustrasi mempengaruhi cara kita mengelolah sebuah informasi serta ilustrasi juga dapat memberikan kita pendapat berbeda, saran, hiburan, dan menceritakan sebuah cerita.

2.2.4 Jenis-jenis ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) gambar ilustrasi berdasarkan penampilannya memiliki beberapa jenis, yaitu:

- a. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis adalah sebuah gambar yang memiliki warna dan bentuk yang sama sesuai dengan kenyataan. Gambar naturalis juga sering di sebut gambar realisem

b. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang diciptakan untuk menghiasi suatu bentuk

c. Gambar Ilustrasi Kartun

Gambar kartun adalah gambar yang mempunyai bentuk yang lucu, unik atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya jenis gambar ini banyak digunakan pada komik, majalah anak, dan buku cerita bergambar.

d. Gambar Karikatur

Gambar karikatur adalah gambar yang sering digunakan untuk untuk mengkritik atau menyindir, karena dalam penggambarannya mengalami penyimpangan proporsi bentuk tubuh. Gambar jenis ini sering di temui di koran atau majalah

e. Cerita Bergambar

Cerita bergambar adalah sejenis komik atau sebuah gambar yang diberi teks. Jenis gambar ini biasanya dibuat berdasarkan sebuah cerita yang memiliki sudut pandang penggambaran yang menarik

f. Gambar Ilustrasi Buku Pelajaran

Gambar ilustrasi gambar buku pelajaran adalah sebuah gambar yang memiliki fungsi untuk menerangkan sebuah teks atau menerangkan sebuah peristiwa baik ilmiah ataupun gambar bagian.

g. Gambar Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi khayalan adalah gambar yang dibuat berdasarkan imajinatif (khayal). Gambar jenis ini sering di jumpai pada novel, roman, dan juga komik

Dilihat dari beberapa ilustrasi diatas, maka penulis menggunakan jenis ilustrasi buku pelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di TK Darussalam.

2.2.5 Fungsi ilustrasi

Sebuah ilustrasi mempunyai peranan yang cukup penting dalam pembuatan sebuah buku. Adapun fungsi dari sebuah ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009:70-71)

a. Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif dari sebuah ilustrasi adalah untuk menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan adanya ilustrasi sehingga buku lebih cepat dan lebih mudah di pahami.

b. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi dapat memperlihatkan dan menyatakan sebuah gagasan, maksud, perasaan atau konsep yang masih abstrak menjadi sesuatu yang mudah dipahami

c. Fungsi Kualitatif

Maksud dari Fungsi kualitatif adalah ilustrasi dapat digunakan untuk membuat daftar, table, grafik, skema dan symbol

d. Fungsi Analitis atau struktural

Ilustrasi bisa menunjukkan rincian bagian-bagian dari suatu benda, system atau proses secara detail sehingga lebih mudah untuk di pahami

2.3 Permainan tradisional

2.3.1 Pengertian permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang di sebuah masyarakat, terutama di masyarakat pedesaan. Kebanyakan permainan tradisional juga di pengaruhi oleh lingkungannya, karena itu permainan tradisional selalu menarik. Menurut Seriati (2012:5) permainan tradisional umumnya bersifat kreatif, karena memerlukan banyak kreativitas anak. Permainannya biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan social dalam sebuah masyarakat. Contohnya seperti permainan pasaran yang menirukan kegiatan jual beli di masyarakat.

Permainan tradisional selalu mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh sebab itu permainan tradisional mudah mengalami perubahan baik berupa pengurangan atau penambahan semua tergantung kondisi daerah setempat. Meskipun nama permainan tradisional di setiap daerah memiliki nama yang berbeda-beda namun pada umumnya cara memainkannya hampir sama.

2.3.2 Jenis-jenis permainan tradisional

Ada banyak permainan tradisional yang sering dimainkan di masyarakat, antara lain permainan yang sering dimainkan adalah:

a. Bekelan

Bekelan merupakan permainan yang dimainkan minimal oleh 2 orang dan dimainkan secara bergantian. Alat yang diperlukan untuk bermain bekelan adalah bola bekel, dan beberapa buah batu kerikil atau kerang. Sedangkan cara bermainnya dengan melemparkan bola bekel ke atas dengan pelan, kemudian mengambil satu batu kerikil/ kerang yang ada di bawahnya lalu kembali menangkap bola yang melambung tadi sebelum bolanya terjatuh ke tanah.



Gambar 2. 1 Bekelan

(sumber: google.com, 2021)

b. Dakon

Dakon merupakan permainan yang dimainkan 2 orang. Alat yang digunakan untuk bermain dakon adalah papan dakon dan cangkang kerang kecil. Sedangkan cara bermainnya dilakukan secara bergantian dengan menaruh kerang pada lubang papan dakon dan menjalankannya memutar searah jarum jam.



Gambar 2. 2 Dakon
(sumber: google.com, 2021)

c. Engklek

Engklek merupakan permainan yang dimainkan minimal oleh 2 orang dan dimainkan secara bergantian. Permainan engklek membutuhkan alat yang berupa gacuk (pecahan genting) dan alas yang di gambar berpetak-petak. Sedangkan cara bermainnya adalah melempar gacuk kedalam kotak, lalu pemain melompat dengan satu kaki melewati petak yang ada.



Gambar 2. 3 Engklek

(sumber: google.com, 2021)

d. Bantik

Permainan ini dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 2 kelompok (kelompok jaga dan kelompok main) setiap kelompoknya terdiri dari 3-5 orang. Adapun alat yang diperlukan untuk memainkan bantik adalah 2 bambu/ ranting yang salah satunya berukuran lebih panjang. Sedangkan cara bermainnya yaitu dengan menempatkan bambu/ranting yang pendek ketanah yang sudah dulubangi melintang menyerupai jembatan. Lalu bambu/ranting yang panjang dimasukan dalam lubang dan diangkat sekeras mungkin sehingga akan melambungkan bambu kecil.

Pemain yang jaga harus menangkap bambu yang melambung tersebut. Apabila tertangkap maka akan mendapatkan poin. Setelah itu bambu panjang di taruh di atas tanah yang telah di lubangi dan pemain penjaga yang mendapatkan bambu kecil melemparkannya kearah bambu panjang, apabila bambu panjang terkena lemparan maka pemain dinyatakan kalah dan bergantian menjadi jaga



*Gambar 2. 4 Bentik
(sumber: google.com, 2021)*

e. Betengan

Permainan ini dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 2 kelompok setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang. Dan setiap kelompok menjaga sebuah beteng (biasanya berupa pohon atau tiang). Cara bermainnya dengan satu pemain keluar dari beteng dan memancing pemain lawan untuk menangkapnya, sedangkan pemain lain berusaha untuk memegang benteng lawan dan menjaga benteng sendiri dari lawan.



Gambar 2. 5 Betengan

(sumber: google.com, 2021)

f. Ular naga (ulo-ulonan)

Ular naga merupakan permainan yang dimainkan oleh 7 orang. Permainan ini dimainkan dengan cara 2 orang dipilih menjadi kepala kelompok yang pada permainan awal 2 orang tersebut berperan sebagai gerbang. Sedangkan sisa pemain berbaris dan saling berpegangan dipundak teman yang ada di depannya. Sembari menyanyikan lagu ular naga, para pemain yang berbaris berputar mengitari gerbang. Saat lagu sudah habis maka pemain yang berada di tengah gerbang tertangkap, Ketika ada pemain yang tertangkap maka gerbang akan menanyakan sebuah pilihan akan menentukan induk mana sipemain yang tertangkap akan ikut. Lakukan berulang sampai semua pemain yang berbaris tertangkap semua.

Setelah semua sudah mendapatkan induk permainan dilanjutkan dengan kedua induk saling memperebutkan ekor dari setiap induk. Permainan akan berakhir hingga salah satu induk memiliki anggota sedikit atau habis.



*Gambar 2. 6 Ular naga
(sumber: google.com, 2021)*

g. Egrang

Egrang biasanya di mainkan oleh 2-5 orang anak. Alat yang digunakan adalah dua bilah bambu. Cara memainkannya adalah dengan cara menaiki bambu yang sudah di bentuk sedemikin rupa dan berjalan menggunakan bambu tersebut jangan sampai terjatuh. Egrang biasanya dibuat untuk lomba lari atau sepak bola.



*Gambar 2. 7 Egrang
(sumber: google.com, 2021)*

h. Grobak Sodor

Grobak sodor biasanya dimainkan antar 4 sampai 8 orang dan di bagi menjadi 2 kelompok. Adapun yang harus di persiapnak adalah lapangan/halaman yang di gambar persegi dan dibagi menjadi 6 bagian. Sedangkan cara bermainnya setiap orang di grup jaga membuat penjagaan secara berlapis dengan cara berbaris kebelakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat di lalui pemain lawan. Selama permainan berlangsung kaki pemian yang berjaga harus selalu berada di garis jaga. Jika pemain lawan tersentuh makan pemain gugur. Kemenangan didapat Ketika kelompok jaga berhasil mengenai seluruh pemain.



Gambar 2. 8 Grobak sodor

(sumber: google.com, 2021)

i. Lompat Tali

Lompat tali umumnya dimainkan paling sedikit 3 orang. Dengan 2 orang sebagai penjaga, alat yang digunakan untuk bermain lompat tali adalah tali karet. Sedangkan cara bermainnya adalah pemain yang tidak berjaga harus melompati karet yang dibentangkan oleh 2 pemain penjaga. Jika pemain waktu melompat menyentuh karet maka dia akan bergantian menjadi penjaga.



Gambar 2. 9 Lompat tali

(sumber: google.com, 2021)

j. Layangan

Layangan bisa di mainkan sendiri, tapi lebih seru jika dimainkan dengan beberapa teman. Adaup bahan yang perlu digunakan untuk bermian layangan adalah layangan dan benang. Sedangkan cara bermainnya ikat layangan dengan benang dan terbangkan layangan di tanahh lapang. Layangan juga bisa di adu dengan cara menyakutkan layangan yang sedang terbang dengan layangan lainnya. Pemenang akan di ketahui jika salah satu layangan putus.



Gambar 2. 10 Layangan
(sumber: google.com, 2021)

k. Dam-Daman

Dam-daman adalah permainan yang dimainkan 2 orang. Adapun alat yang digunakan untuk bermain adalah papan dam (jika tidak ada papan bisa mneggambar bidak dam di tanah) dan gacuk dam (terdiri dari 2 gacuk yang berbeda bentuk/warna) caramemainkannya dengan cara Gerakan gacuk dam satu Langkah kedepan, kesamping atau diagonal mengikuti garis yang ada dipapan dam, sedangkan untuk memakan gacuk dam lawan dengan cara melompati 1 buah dam lawan boleh beruntun dan boleh mundur (hanya untuk memakan). Pemaian dinyatakan menang jika bisa memakan semua gacuk dam lawan.



Gambar 2. 11 Dam-daman

(sumber: google.com, 2021)

1. Boinan

Boinan dimainkan dengan membentuk 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang anak. Alat yang digunakan untuk bermain boinan adalah bola tenis dan beberapa pecahan genteng/ubin. Sedangkan untuk cara memainkannya 1 kelompok sebagai tim jaga 1 kelompok lagi sebagai tim yang melempar bola (tim main). Jika susunan genteng berhasil terkena bola dan berantakan maka kelompok yang jaga harus melempar bola sampai mengenai semua pemian pelempar. Permainan berakhir bila kelompok penjaga bisa melempar bola mengenai semua pemain lawan atau pemain pelempar berhasil menyusun Kembali pecahan genteng menjadi sebuah piramida



Gambar 2. 12 Boinan

(sumber: google.com, 2021)

m. Bedilan

Bedilan biasa dimainkan 2 orang atau lebih. Permainan ini dimainkan dengan alat berupa bamboo, bamboo yang digunakan merupakan bamboo yang memiliki lubang cukup kecil. juga kertas yang dibasahi di jadikan sebagai amunisi. Permainan ini dimainkan dengan cara memberikan jarak berapa meter antara kedua pemain dan pemain saling tembak menembak dengan pletokan pemain hanya boleh membidik bagian tubuh dan tidak boleh membidik bagian kepala.

Selain digunakan untuk saling serang bedilan juga bisa dimainkan dengan cara adu bidik ke objek sasaran, siapa yang paling banyak menegnai sasaran di yang menang.



Gambar 2. 13 Bedilan

(sumber: google.com, 2021)

n. Balap karung

Balap karung dimainkan 4-5 orang anak. Adapun yang diperlu digunakan untuk balap karung hanyalah sebuah karung dan juga halaman yang luas, cara bermain pertama-tama membuat garis start/finis dan menempatkan karung di sisi yang lain. Pemain berlari dari garis start menuju karung yang sudah disediakan disisi yang lain jika sudah sampai pemain harus masuk kedalam karung tersebut dan meloncat- loncat Kembali ke garis start, pemaian yang lebih dulu sampai adalah pemenangnya



Gambar 2. 14 Balap karung

(sumber: google.com, 2021)

o. Setinan

Setinan biasa dimainkan antara 3-5 orang, dengan menggunakan setin(kelereng) Adapun cara bermainnya pertama-tama membuat lingkaran terlebih dahulu di tanah, taruh beberaka kelereng kedalam lingkaran lalu para pemain berdiri kurang lebih 2meter dari lingkaran, lemparkan sebutir kelereng yang di jadikan gacuk kedekat lingkaran siapa yang paling dekat dia akan bermain terlebih dahulu. Dia harus menggunakan kelereng yang berada di luar lingkaran untuk mengenai kelereng yang berapa dalam lingkaran sampai keluar lingkaran. Pemaian yang paling banyak mengeluarkan kelereng dalam lingkaran adalah pemenangnya.



Gambar 2. 15 Setinan

(sumber: google.com, 2021)

p. Bakiak

Permainan bakiak dimainkan dengan 2 sampai 3 kelompok setiap kelompoknya terdiri dari 3 orang. Permainan ini menggunakan alat yang bernama bakiak. Bakiak sendiri adalah papan kayu panjang yang memiliki lebar seukuran kaki yang setiap kayu diberi beberapa selop. Adapun cara memainkannya 3 orang memakai satu bakiak dan berlomba jalan dengan kelompok lainnya dari satu sisi ke sisi lain. Siapa yang lebih dahulu sampai dialah pemenangnya.



Gambar 2. 16 Bakiak

(sumber: google.com, 2021)

2.4 Motorik halus

2.4.1 Pengertian motorik halus

Motorik halus adalah penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan. Menurut Mahendra dalam (Sumantri; 2005:143) keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil dan halus untuk mencapai pelaksanaan yang berhasil.

Menurut Hildayani (2005:8.5) motorik halus merupakan komponen yang dapat mendukung pengembangan yang kognitif, social dan emosional anak. Pengembangan kemampuan motorik yang benar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak sehingga anak memiliki kemampuan kognitif yang optimal.

Sedangkan menurut Magil dalam (Sumantri; 2005:143) keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi syaraf otot yang memerlukan ketetapan derajat tinggi untuk berhasil menguasainya. Keterampilan ini juga sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan konsentrasi mata dan tangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motorik halus merupakan keterampilan yang berpengaruh melatih koordinasi mata dan tangan anak.

2.4.2 Tujuan dan fungsi motorik halus

Tujuan pengembangan motorik halus pada anak TK adalah

- a. Mampu mengembangkan keterampilan motorik yang berhubungan dengan gerak kedua tangan
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari: seperti persiapan menulis menggambar dan memanipulasi benda.
- c. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan tangan

d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktifitas motorik

2.4.3 Cara mengembangkan motorik halus

Menurut kasim (1981: 10) ada beberapa cara untuk mengembangkan motoric halus anak, di antaranya adalah: mewarnai, melipat, menghitung, mengikat, membentuk, menempel, menyusun, menggambar dan menulis. Dari beberapa cara di atas, menempel, menulis, mewarnai dan menggambar di rasa tepat untuk di gunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional untuk melatih motorik halus anak.

Adapun cara penilian perkembangan motorik halus yang diamati yang sesuai dengan pendapat magil dalam sumantri (2005:141), cara penilaian nya adalah:

1. Mampu mengkoordinasi mata dan tangan
2. Mampu mengkoordinasi gerak tangan (jari-jemari)
3. Mampu mengendalikan emosidalam beraktifitas motorik halus

