

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan metode desain yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu cara untuk membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur seni rupa. Metode adalah merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2012, hlm.2).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. “Menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Dalam metode penciptaan sendiri berkaitan dengan desain, yang artinya arti desain sendiri adalah sebagai perancangan, konsep, dan gagasan.

Desain berasal dalam bahasa Inggris *design* atau bahasa Latin *designare*. Yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, barik, warna, nilai, warna (Sulamsi, 1989, hlm. 5).

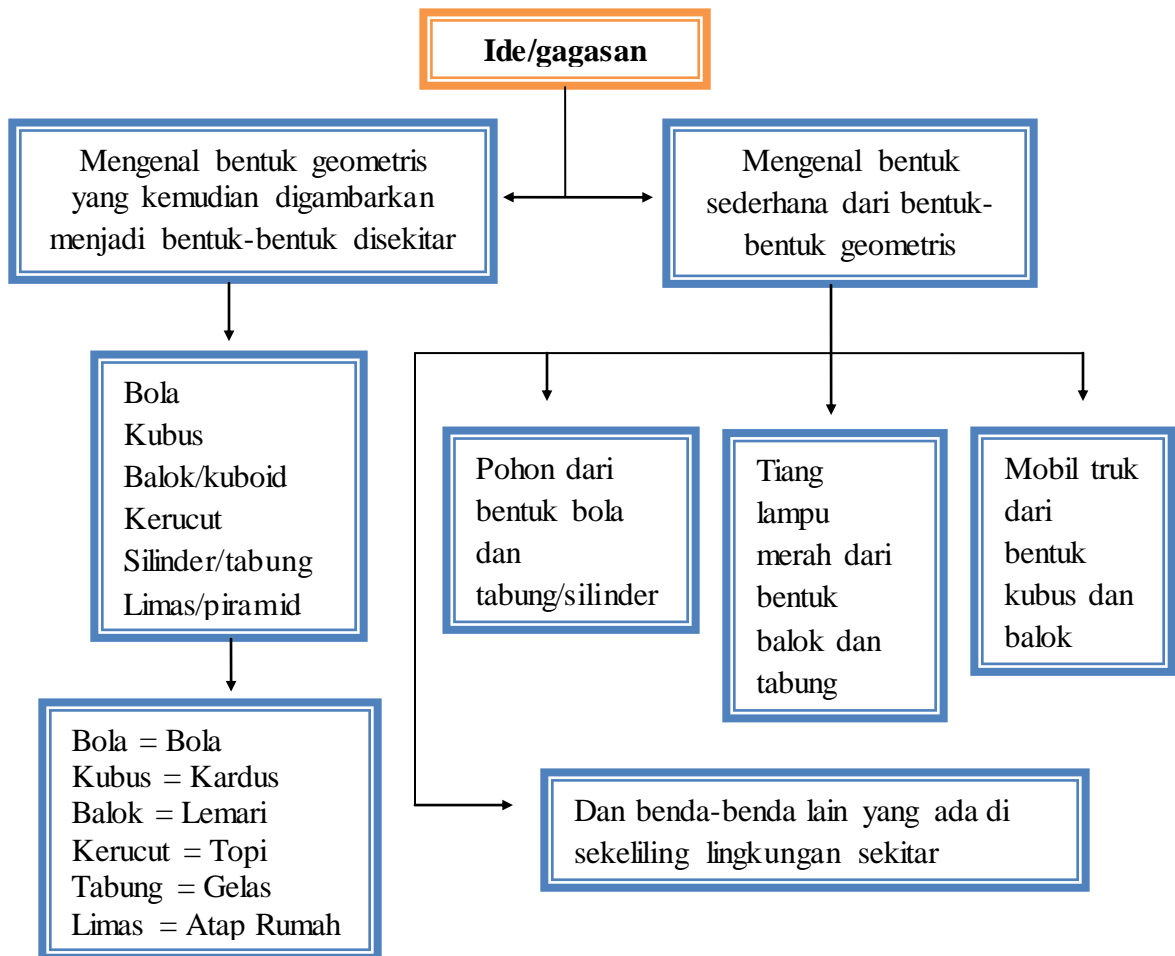
Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan metode desain yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu cara untuk membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur seni rupa.

1. Pengembangan Ide Atau Gagasan

Ketertarikan penulis terhadap buku pembelajaran anak adalah kurangnya media buku pembelajaran yang memberikan materi tentang mengenalkan bentuk geometris dasar sehingga menjadi bentuk sederhana dari bentuk-bentuk geometris dasar tersebut. Banyak buku beredar di toko buku yang di khususkan untuk meningkatkan kreativitasnya anak, kebanyakan tentang mewarnai saja. Sedangkan

untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak, butuh menyediakan pelatihan agar anak mencoba membuat sebuah karya.

Melalui itu, penulis mulai membuat sedikit demi sedikit bentuk buku pembelajaran anak. Sehingga para pembaca khususnya anak-anak, dapat mengekspresikan dan mengapresiasi bentuk-bentuk sederhana yang ada di sekitar.



Gambar 3.1
Bagan Pengembangan Ide atau Gagasan
(sumber: Penulis)

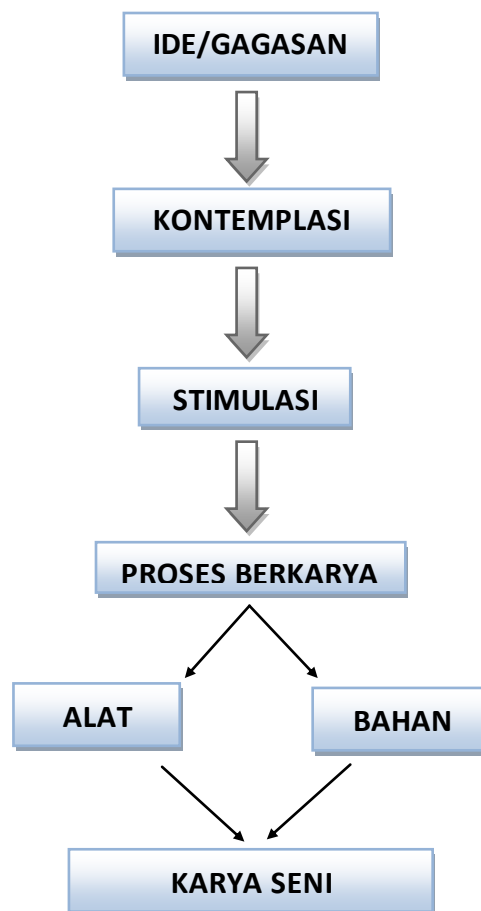
Penulis memilih tema yang sangat ringan, karena mengenal bentuk geometris dasar merupakan hal yang paling mendasar dan penting untuk mengenal bentuk-bentuk baru selanjutnya. Pembelajaran ini sangat berpengaruh untuk mengembangkan motorik, khususnya motorik halus. Selain itu untuk mendapatkan ide berkarya pembuatan buku ini cukup mudah, karena berdasarkan pembelajaran yang mengenalkan bentuk sederhana melalui gambar.

Mengenalkan bentuk geometris dasar meliputi:

- a. Bola
- b. Kubus
- c. Balok/kuboid
- d. Kerucut
- e. Silinder/tabung
- f. Limas/piramid

2. Studi Pengolahan Ide

Setelah memiliki ide, penulis semakin mantap untuk masuk ke tahap pembuatan buku. Penulis membuat buku dengan gaya gambar kartun. Gaya gambar tersebut diambil oleh penulis, karena pembuatannya yang sederhana dan lucu, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ditunjukkan untuk anak-anak.



Gambar 3.2
Bagan Pengembangan Ide dan Gagasan
(sumber: Penulis)

a. Ide

Penulis dalam hal ini berkeinginan menciptakan media pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui gambar, dengan judul karya "*MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI GAMBAR (Buku Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini)*". Dalam hal ini ide dan gagasan berawal pada keinginan untuk dapat mempermudah anak usia dini untuk mempelajari bentuk geometri melalui gambar sebagai media pembelajaran, selain itu ingin merangsang psikomotorik dan daya imajinasi anak mengenalkan bentuk geometri terhadap benda-benda yang ada dalam lingkungan sehari-hari, seperti objek, gelas, topi, rumah, mobil, lemari, dan yang lainnya.

b. Kontemplasi

Dalam hal ini penulis memiliki pemikiran bagaimana caranya, penulis dapat menyampaikan maksud dan tujuan, dengan menggunakan media pembelajaran dan anak dijadikan sebagai subjek. Penulis ingin membuat minat baca dan belajar anak terangsang. Penulis berfikir dan memiliki pendapat, bahwa dengan menggunakan karakter yang lucu, dan warna-warna yang cerah akan dapat meningkatkan minat baca dan belajar terhadap anak. Karena hal itu yang sangat penting dalam sebuah karya desain yang memuat ilmu. Apa yang ingin disampaikan kepada anak akan terjadi salah tanggap jika, pengemasan dan isi konten yang tidak tepat, kurang diminati oleh anak, dalam segi karakter, warna, isi pelajaran, dan bentuk media tersebut.

c. Stimulasi

Dengan menggunakan media gambar sebagai pembelajaran, dapat mengasah perkembangan anak salah satunya dengan cara mengenalkan bentuk dasar geometri, melalui gambar dengan desain yang menarik, dengan menggunakan karakter kartun yang lucu, berwarna cerah agar dapat ketertarikan terhadap anak, terhadap keingintahuan ingin mengenal dan mempelajari. Banyak sekali tokoh-tokoh kartun yang disukai anak-anak pada dasarnya anak menyukai dengan sesuatu yang menarik, lucu, sebagai daya tarik dalam hal penyampaian suatu produk atau tujuan produk, dalam berupa media elektronik, atau media cetak.

Dalam proses pembuatan karya, penulis kerap menemui titik jenuh dalam proses pembuatan karya, dalam hal ini penulis menstimulus mencari ide dalam bentuk mencari inspirasi, melalui hal yang dapat memotivasi diri, seperti melihat referensi tokoh-tokoh karakter kartun, mendengarkan musik, rehat sejenak sambil merengungkan kembali manfaat dan kegunaannya terhadap karya yang penulis buat dan mengingat orang terdekat dan orang tua menjadi penyemangat dalam hal penciptaan karya.

B. Proses Berkarya

1. Teknik/Proses Pembuatan Karya

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, adapun penulis melakukan beberapa teknik tahapan dalam pembuatan karya, diantaranya:

a. Studi gambar

Mencari referensi dari berbagai sumber sebagai acuan dalam pembuatan karya buku pendidikan anak.

b. Penggalian objek dengan membuat sketsa

Proses berkarya dimulai dengan membuat sketsa dan konsep gambar pada kertas sebagai acuan dalam berkarya desain buku.

c. Pembuatan kerangka desain sesuai sketsa

Proses penerapan desain awal, yakni kerangka desain sesuai dengan sketsa awal menggunakan *software* Adobe Photoshop CS2.

d. Penggabungan kerangka desain dan teks

Penggabungan desain kerangka dan teks yang telah dirancang sebelumnya menggunakan *software* Adobe Photoshop CS2, karena *software* ini dirasa paling cocok untuk melakukan tahap akhir desain buku.

e. Penyelesaian (*finishing*)

Proses akhir ini dalam desain adalah pencetakan karya desain buku. Dalam hal ini, buku di cetak dalam berukuran kertas A4.

2. Alat

Dalam penciptaan karya ini, menggunakan komputer sebagai alat/fasilitas terpenting dalam proses pembuatan penciptaan karya, Komputer yang digunakan adalah komputer dengan spesifikasi khusus untuk desain. Dalam perangkat

komputer terdapat komponen-komponen hardware yang sangat menunjang terhadap performa/kecepatan kinerja komputer, yaitu ada yang dinakamakan dengan *PROCESSOR*, *VGA*, *RAM*, *HARDISK*, *MOTHERBOARD*, *POWERSUPPLY*, *CASSING CPU*.

Dengan penguraian ini menjadikan lebih spesifik dalam menguraikan alat dan bahan dengan penjelasan dibawah ini :

a. *Procesor*

Pada umumnya fungsi processor (prosesor) adalah hanya untuk memproses data yang diterima dari masukkan atau di input, kemudian akan menghasilkan pengeluaran berupa output. prosesor tidak dapat bekerja sendiri namun membutuhkan dukungan maupun terus berhubungan dengan komponen lain terutama *Hardisk* dan *RAM*. Dalam memproses sebuah data dapat dilakukan dengan waktu proses cepat atau lambat tergantung kecepatan prosesor tersebut. Saat ini kecepatan processor yang paling tinggi ada di kecepatan 4 *Gigahertz* (GHz) artinya dapat membaca 4000 miliar perintah dalam sekali pengerjaannya, merupakan angka fantastis dalam perkembangan teknologi didunia, kebutuhan khusus untuk desain. Oleh karena itu penulis menggunakan processor produk dari *AMD*, yaitu *AMD FX 8 Cpus* dengan kecepatan 3.5 *Ghz*, spesifikasi dengan kecepatan yang sangat baik untuk memproses kinerja dalam komputer.



Gambar 3.3
Prosesor AMD FX 8320
(sumber: <http://static.nix.ru/autocatalog/amd>)

b. Vga

Pada umumnya *VGA* yang merupakan kependekan dari *Video Graphics Adapter* merupakan salah satu komponen dari komputer, Ada beberapa komputer yang menyematkan *VGA onboard* pada sistemnya, dan ada pula komputer yang menyematkan *VGA* terpisah pada sistemnya.

- 1) Maka dari itu penggunaan *VGA Card* pada komputer ataupun laptop tidaklah menjadi suatu hal yang mutlak dan juga wajib ada, karena ada beberapa user yang bisa menggunakan fitur dari suatu komputer tanpa memerlukan *VGA Card* yang berkapasitas tinggi. Penggunaan *VGA* lebih banyak mengarah kepada keperluan yang berhubungan dengan grafis, seperti desain 3D, dan juga keperluan lainnya yang berhubungan dengan *design*. Oleh karena itu penulis menggunakan *VGA AMD RADEON R7 240* dengan spesifikasi *2 Gigabyte memory*, dengan demikian dapat mempengaruhi kualitas gambar dalam kinerja komputer.



Gambar 3.4
Kartu Grafis VGA R7
(sumber: <https://www.amazon.com/MSI-R7-240>)

c. *Ram*

1) Pengertian Ram (*Random Acces Memory*)

Ram atau singkatan dari *Random Acces Memory*, adalah memori tempat penyimpanan sementara pada saat komputer dijalankan dan dapat diakses secara acak atau random. *RAM* sangat berpengaruh dan penting untuk kecepatan proses komputer kita, dalam multi tasking, kecepatan membaca mengoperasikan sistem, pada aplikasi yang sedang berjalan.

2) Fungsi Ram

Fungsi dari *RAM* yaitu untuk mempercepat dalam proses data pada komputer. Semakin besar *RAM* yang dimiliki, maka komputer akan semakin cepat dalam prosesnya. Kerja Ram dapat dilihat di task manager di dalam system komputer. Oleh karena itu penulis dalam proses penciptaan karya ini, menggunakan *RAM* dari produk *VENGEANCE* dengan spesifikasi 8 *Gigabyte memory*, dengan kecepatan tersebut memudahkan dalam *multitasking* yaitu mempercepat kinerja program dalam komputer.



Gambar 3.5
Memory Ram

(sumber: <http://www.corsair.com/en-us/vengeance-8gb>)

d. *Hardisk*

Hardisk adalah salah satu komponen perangkat keras (*hardware*), pendukung komputer atau laptop yang menyediakan ruang untuk menyimpan data atau output dari proses data yang dilakukan oleh komputer dan manusia. *Hardisk* biasanya berbentuk kotak dan di dalamnya terdapat piringan tempat data–data tersimpan, hardisk bersifat menyimpan data secara paten walaupun komputer atau laptop

anda dalam keadaan matik data–data yang ada dalam hardisk akan tetap ada, kecuali anda menghapusnya secara manual atau hardisk terkena virus data yang menjadi *corrupt* atau rusak.

1) Fungsi *Hardisk*

Fungsi *hardisk* adalah untuk menyimpan data secara permanen ke dalam *sector–sector* yang terdapat pada *disk* yang telah tersedia di dalam nya untuk di *read* atau *write*, lain hal nya dengan ram yang fungsinya hanya untuk memproses kecepatan data secara sementara. oleh karena itu peranan hardisk sangat lah vital karena apa gunanya komputer jika tidak bisa menyimpan data yang telah di proses. Oleh karena itu penulis menggunakan *HARDISK* dengan kapasitas *1000 Gigabyte*, menggunakan produk dari *SEAGATE*.



Gambar 3.6
Hardisk Seagate

(sumber: <http://www.e-samsungcctv.com/1-TB-SEA-GATE-7200rpm>)

e. *Motherboard*

1) Pengertian *Motherboard*

Pengertian *Mother Board* adalah papan sirkuit yang memiliki berbagai komponen elektronik yang saling terhubung dimana cara kerjanya mengatur hal teknis seputar *BIOS (Basic Input Output System)*, *Chipset (pengatur koneksi input-output)*, *RAM (memori penyimpanan data sementara)*, *VGA card (memori penyimpan data grafis)*, *prosesor & Additional card (PCI, ISA)*. Pengertian dari *motherboard* sendiri yaitu papan sirkuit tempat berbagai

komponen elektronik saling terhubung seperti pada *PC* atau *Macintosh* dan biasa disingkat dengan kata *mobo*. Pengertian lain dari *motherboard* atau dengan kata lain *mainboard* adalah papan utama berupa *pcb* yang memiliki *chip bios* (program penggerak), jalur-jalur dan konektor sebagai penghubung akses masing-masing perangkat.

2) Fungsi *Motherboard*

Fungsi utama *motherboard* ialah sebagai pusat penghubung antara satu perangkat keras dengan perangkat keras lainnya. Artinya, *motherboard* di sini mengemban tugas untuk menghubungkan bahasa kode antarperangkat keras untuk disinergikan menjadi sebuah aktivitas kerja perangkat komputer. Sebagai contoh, *motherboard* berfungsi menghubungkan beberapa perangkat keras seperti *prosesor*, *RAM*, *Harddisk*, *Printer*, *VGA*, *Power Supply*, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu saya menggunakan *Mother Board* dari produk *GIGABYTE M2A AMD*.



Gambar 3.7
Mother Board
(sumber: <https://geizhals.de/asus-m5a99x>)

f. Powersupply

Power Stabilizer, seperti makna pada namanya *Powersupply* berfungsi untuk menstabilkan aliran Listrik yang tidak stabil akibat pencurian daya listrik, perubahan cuaca atau terkena hambatan secara mendadak saat melewati kabel, dari beberapa problem diatas dapat menyebabkab perubahan voltase atau tegangan yang tidak stabil. Nah, pada saat itu Stabilizer ada untuk menstabilkan aliran listrik agar tidak merusak komputer.

Manfaat dari *Powersupply* :

- 1) Berguna untuk memberikan aliran listrik stabil kepada komponen-komponen Komputer.
- 2) Memberikan usia yang lebih lama pada komputer dibandingkan Komputer yang tidak menggunakan *Stabilizer*.

Oleh karena itu saya menggunakan *PowerSupply* dari produk *SEGOTEP* dengan daya 300 watt.



Gambar 3.8
PowerSupply
(sumber: <https://Stabilizer.segotep>)

g. *Cassing Cpu*

1) **Pengertian *Cassing Komputer***

Cassing komputer merupakan sebuah rumah berbentuk kotak yang dibutuhkan oleh perangkat-perangkat komputer seperti *Processor (CPU)*, *Motherboard*, *hardisk* dan perangkat-perangkay yang lain. Selain itu *cassing* komputer juga digunakan untuk melindungi perangkat-perangkat yang sangat sensitif seperti *motherboard*, *floppy drive*, *power supply*, *hard disk drive* dan komponen-komponen lainnya.

Kesimpulannya adalah bahwa casing komputer merupakan tempat atau rumah yang berfungsi untuk melindungi perangkat keras dari benturan-benturan kecil yang dapat menyebabkan kerusakan pada perangkat-perangkat yang sensitif.

2) **Fungsi *cassing komputer***

Adapun fungsi dari casing yaitu untuk melindungi komponen Komputer dari debu, panas, air, atau kotoran lainnya pada saat bekerja dan melindungi dari

benturan-benturan fisik. *Cassing* juga berfungsi sebagai pelindung processor, motherboard, *DVD-RW drive*, *DVD-ROM* dan *hard disk*. *Cassing* juga digunakan untuk tempat *Exhaust fan* yang berfungsi sebagai pendingin saat komputer beroperasi. Oleh karena itu saya menggunakan *CASSING* dari produk *SEGOTEP*.



Gambar 3.9
Cassing CPU Segotep
(sumber: <http://www.gearbest.com/computer-case-atx>)

Membuat karya desain buku pembelajaran anak, membutuhkan beberapa proses yang harus ditempuh yaitu mempersiapkan alat dan bahan maupun teknik, sangat berpengaruh dalam proses pembuatan karya. Disamping itu juga *software* desain diperlukan untuk pembuatannya. *Software* desain adalah sebuah program bantu yang diperlukan dalam suatu pengerjaan sebuah desain. Perlengkapan desain yang digunakan untuk membuat karya desain buku ini diantaranya:

3. *Software*

Software Adobe Photoshop CS2 yang berguna sebagai alat bantu untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai *tool* lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang bagus. *Software* ini mampu melakukan sebuah manipulasi foto dan membuat tekstur, sehingga dirasa cocok untuk digunakan sebagai alat pelengkap dalam mendesain sebuah buku.



Gambar 3.10
 Program Adobe Photoshop CS2
 (sumber:<http://www.guidebookgallery.org/pics/apps/photoshop/workspace/firstrun/900.png>)

Adobe Photoshop Merupakan *Software/Perangkat Lunak Editor* yang dibuat oleh Adobe System, yang dikhususkan untuk pengeditan gambar, foto, dan pembuatan efek.

a. Fitur Adobe Photoshop

Photoshop memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak/*software* penyunting media, animasi, dan *authoring* buatan adobe lainnya.

Adobe Photoshop Juga dapat menerima beberapa penggunaan model warna yaitu :

- 1) *RGB Color model*
- 2) *Lab Color model*
- 3) *CMYK Color model*
- 4) *Grayscale*
- 5) *Bitmap*
- 6) *Duotone*

b. Format File

Photoshop Memiliki kemampuan membaca dan menulis gambar berformat raster seperti gambar . *Png, Jpg, Gif, Dll*. Photoshop Juga Memiliki *File Khusus* Seperti :

- 1) *PSD (Photoshop Document)* Format gambar dalam bentuk *layer* , termasuk *Task , Oppacity, Blend mode , Dll .*
- 2) *PSB* Adalah *File* Terbaru *Psd* yang di di atur untuk ukuran *file* sekitar 2GB

- 3) *PDD* Adalah Versi Lain yang hanya mendukung fitur Perangkat Lunak Photoshop *Deluxe*

c. *Tool*

Tool Dalam Adobe Photoshop adalah alat yang dapat membantu pengguna dalam hal pengeditan.

Beberapa *Tool* yang ada di Adobe Photoshop antar lain :

- 1) *Move Tool*
- 2) *History Brush Tool*
- 3) *Eraser Tool*
- 4) *Path Selection Tool*
- 5) *Direct Selection Tool*
- 6) *Pen Tool*
- 7) *Shape Tool*
- 8) *Brush Tool*
- 9) *Audio Annotation Tool*
- 10) *Eyedropper Tool*
- 11) *Measure Tool*
- 12) *Text Tool*
- 13) *Hand Tool*
- 14) *3D Object Rotate Tool*
- 15) *3d Rotate Camera Tool*

4. Bahan

a. Kertas

Bahan dasar yang digunakan adalah kertas gambar, di atas kertas gambar, penulis dapat merancang terdahulu sketsa, atau ide dalam bentuk coretan-coretan garis kasar.



Gambar 3.11
Kertas Gambar/Sketsa
(sumber: Penulis)

b. Pensil

Alat selanjutnya adalah pensil, dengan menggunakan pensil penulis lebih mudah membuat sketsa, dan ide-ide dalam goresan kertas, dan dapat mudah dihapus menggunakan penghapus. Penulis menggunakan pensil standar *Faber Castle 2B*.



Gambar 3.12
Pensil Standar 2B
(sumber: Penulis)

c. Penghapus

Alat berikutnya adalah penghapus, penghapus yang digunakan adalah penghapus standar cukup menggunakan penghapus dari produk *STAEDTLER*, *FABER CASTLE*, *KENKO*, produk-produk penghapus yang sangat mudah dicari dipasaran, karena sudah *familiar* produknya.



Gambar 3.13
Penghapus
(sumber: Penulis)

d. Drawing Pen

Bahan selanjutnya adalah *Drawing pen* fungsinya adalah sebagai penebal pada sketsa pada kertas seperti pena. Biasa digunakan untuk yang berprofesi sebagai *Illustrator*.



Gambar 3.14
Drawing Pen
(sumber: Penulis)

e. *Wacom Pen Mouse Tablet*

Pen Mouse Tablet, berfungsi dari Pen Mouse Tablet sendiri sebagai alat media pengganti kertas, yang dihasilkan oleh gerakan pada pen yang mengeluarkan garis, warna, bidang pada layar komputer tentu dengan bantuan software desain seperti *Adobe Photoshop*, memudahkan perancangan gambar dan desain dalam software komputer, seperti memberikan garis lembut, memberi kontur, memberikan warna, pada umumnya Illustrator ke jaman kini, memiliki alat seperti ini, karena memudahkan proses perancangan gambar dan mewarnai. Karena hal tersebut penulis menggunakan pen mouse tablet dari produk *Wacom cth 480*.



Gambar 3.15
Wacom Pen Mouse Tablet
(sumber: Penulis)

C. Karya Seni

Didasari oleh ide yang menjadi gagasan penulis dalam penciptaan karya, melandaskan kontemplasi, dan stimulasi terhadap karya yang akan diciptakan. Dalam proses berkarya sangat berkaitan dengan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang serta fasilitas penting dalam penciptaan karya. Alat dan bahan yang terkait mempermudah dalam proses pembuatan karya yang distimulasi oleh ide dan gagasan, dalam proses penciptaan karya selalu berkaitan setiap konsep yang mengarah kepada ide-ide dan gagasan. Maka hal tersebut, penulis merincikan penciptaan karya yang berawal dari ide, gagasan, kontemplasi, stimulasi, proses berkarya, yang di tunjang oleh alat dan bahan, maka terciptanya karya seni.

1. Landasan Empirik

a. Buku Pembelajaran Gambar Geometri Untuk Anak Usia Dini

1) Jenis

Jenis buku ini termasuk kedalam media cetak yang merupakan bagian dari media visual.

Samani (2010, hlm.1) menerangkan bahwa “media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan”.

Sedangkan menurut kondisi yang ada saat ini, masih kurangnya media atau alat peraga dalam pembelajaran anak, khususnya buku pembelajaran pengenalan gambar geometri untuk anak usia dini, walaupun ada buku pembelajaran seperti demokian, itu pun kebanyakan hanya buku mewarnai menggunakan pensil warna pada kertas gambar saja. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran gambar geometri untuk anak usia dini ini tidak sama dengan media buku sebelumnya yang mengenalkan bentuk dasar geometri saja yang perancangan desainnya pun kurang begitu menarik. Oleh karena itu media pembelajaran haruslah bermacam-macam bentuknya ataupun ada pembaruan dari segi visual dan rancangan desain dari pencipta sebelumnya. Dari setiap media pasti ada kelebihan dan kelemahannya untuk itu kita harus memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan:

2) Kelebihan

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka)
- b) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - Menimbulkan kegairahan belajar
 - Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing

- d) Disamping dapat mengulangi materi dalam media cetakan anak akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
 - e) Perpaduan antara gambar dan teks dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual.
 - f) Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.
- 3) Kelemahan
- a) Sulit menampilkan gerak dalam media cetakan.
 - b) Akan terjadi kesulitan jika anak tidak memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk.
 - c) Akan membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.
 - d) Jika tidak dirawat dengan baik media cetakan cepat rusak atau hilang.

D. Konsep Penciptaan

Berdasarkan landasan Teoritik dan landasan Empiris maka dapat di susun konsep penciptaan/perancangan buku/media pembelajaran gambar geometri untuk anak usia dini sebagai berikut:

1. Jenis dan Bentuk

a. Jenis

Untuk buku jenis soft cover atau jilid steples sudah umum atau standarnya cover yang digunakan adalah kertas art carton 260 gsm. Namun bisa juga menggunakan yang lebih tipis seperti art carton 210 gsm atau yang lebih tebal art carton 310 gsm. Bisa divariasikan tergantung keinginan dan kreativitas tentunya. Sedangkan untuk isi buku menggunakan jenis kertas Matte Paper ukuran A4 150 gsm (miswanto sugi, 2013).

Jenis buku ini adalah jenis buku pembelajaran dengan mengenalkan teknik-teknik dasar dalam seni rupa yang akan membantu anak usia dini melatih kemampuan motorik halusny serta meningkatkan kreativitas.

b. Bentuk

Ukuran kertas dalam pembuatan buku pada setiap halamannya adalah ukuran A4 yaitu 21,0 x 29,7cm. Bentuk visual dari buku pembelajaran gambar geometri untuk anak usia dini ini berbentuk vertikal yaitu dengan ukuran kertas memanjang kebawah.

2. Tujuan, Fungsi dan Manfaat

a. Tujuan

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan anak kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik anak.

b. Fungsi

Sebagai alat bantu belajar mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis positif terhadap anak usia dini.

c. Manfaat

Pengajaran akan lebih menarik bagi anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

3. Langkah-langkah Proses Anatomi Buku

Langkah membuat sebuah buku adalah dengan membuat karakter tokoh terlebih dahulu. Tokoh merupakan hal yang pokok dimana sebuah cerita berjalan karena adanya seorang tokoh. Namun dalam pembuatan buku ini, tokoh bukanlah hal yang utama. Karena disini tokoh hanya faktor pendukung atau penyempurnaan saja.

Karakter gambar Anak-anak sangatlah cocok untuk diterapkan kepada media buku untuk pembelajaran, selain itu karakter Anak-anak seperti ini sangatlah ringan, lucu, dan mudah di olah oleh pola pikir anak anak.



Gambar 3.16
Karakter kartun Anak-anak
(sumber: Penulis)

Karakter yang sederhana, lucu, dan berwarna kontras dapat menjadi daya tarik untuk anak, sebagai stimulus untuk belajar. Setelah menentukan karakter tokoh, selanjutnya adalah langkah-langkah pembuatan buku sebagai Bahan Ajar Cetak (BAC) yaitu:

a. Cover

Cover atau sampul buku merupakan bagian pelindung paling luar buku yang berguna untuk penyajian judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk mendukung daya tarik pembaca. Berdasarkan peletakan atau posisinya maka cover atau sampul buku terdiri dari: Cover depan, merupakan tampilan depan atau muka buku yang terletak di bagian awal buku Cover belakang, merupakan cover yang terletak pada bagian akhir atau belakang buku yang menjadi penutup buku



Gambar 3.17
Contoh Cover Buku
Sumber: (penulis)

Lidah cover biasa berisi foto beserta riwayat hidup penulis atau ringkasan buku yang biasa juga disebut dengan telinga buku atau jaket buku. Cover atau halaman muka atau sampul adalah bagian yang biasanya berada paling luar sebuah buku.

b. Halaman Prancis

Halaman *preliminaries* atau *prancis* ini merupakan halaman pendahuluan yang sangat perlu disertakan sebelum informasi atau isi utama buku disampaikan, peletakkannya tepat diantara cover dan isi buku. Halaman *preliminaries* dapat terdiri atas:

Halaman judul, berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, hingga penerbit. Beberapa penerbit memanfaatkan halaman ini untuk menampilkan undang-undang hak cipta. Catatan hak cipta (Copyright), pada halaman ini memuat judul buku, nama penulis/pengarang/penerjemah, pemilik hak cipta hingga tim publikasi seperti desainer sampul dan ilustrasi. Halaman tambahan, halaman tambahan berisi prakata atau kata pengantar dari penulis daftar isi. Pengertian Hak Cipta menurut McKeoug dan Stewart, Hak Cipta pada halaman prancis adalah suatu konsep di mana pencipta (artis, musisi, pembuat film, karya) yang memiliki hak untuk memanfaatkan hasil karyanya tanpa memperbolehkan pihak lain untuk meniru hasil karyanya tersebut. Dalam UU No. 28 Tahun 2014 Mengenai Hak Cipta, Pengertian Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pengertian Pencipta ialah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Pengertian Ciptaan ialah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.



Gambar 3.18

Contoh Halaman prancis

Sumber: (<http://www.slideshare.net/IBSetiawan/cls-6-bhs-ind-a>)

c. Kata pengantar

Halaman yang berisi ucapan-ucapan penulis atas selesainya penulisan buku tersebut baik tentang ucapan rasa syukur, ucapan rasa terima kasih, tujuan dan manfaat penulisan serta kritik dan saran yang membangun.

d. Daftar isi

Daftar isi memuat susunan unit dalam bahan ajar cetak beserta halaman-halamannya.

e. Tinjauan pembelajaran

Deskripsi pembelajaran merupakan gambaran umum dari suatu pembelajaran berkenaan dengan tujuan dan manfaat bahan ajar cetak.

f. Bagian isi

Bagian isi adalah bagian utama dari bahan ajar cetak, yang terdiri atas unit-unit yang ditata secara berurut.

g. Penutup

Bagian ini merupakan kesimpulan dari bagian isi materi pembelajaran.

h. Daftar pustaka

Berisi identitas seluruh referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan bahan ajar cetak.