

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengertian anak balita adalah anak dengan usia dibawah lima tahun, namun apabila pengertian itu dikupas lebih dalam lagi tentu akan muncul lebih banyak pengertian tentang anak balita. Diantaranya adalah usia anak balita merupakan periode usia keemasan anak karena saat usia tersebut anak akan sangat peka dan sensitif terhadap rangsangan dan pengaruh dari luar. Karena memang laju perkembangan dan pertumbuhan anak balita yang sangat pesat di semua aspek, meliputi perkembangan berfikir, emosi, perkembangan motorik, perkembangan fisik serta perkembangan sosialnya. Tidak mengherankan jika banyak orang tua memberikan pendidikan kepada anaknya yang berada di usia balita dengan mengikut sertakan mereka di Taman Kanak-Kanak, *Play Group* ataupun tempat penitipan anak. Orang tua memberikan pendidikan kepada anaknya sejak balita memiliki maksud untuk membantu meningkatkan derajat dan kualitas perkembangan anaknya seoptimal mungkin. Tidak ada salahnya dengan hal itu, karena memang itu adalah hal positif untuk mengoptimalkan masa perkembangan anak balita. Salah satu aspek yang dapat di optimalkan oleh orang tua adalah dengan mengoptimalkan perkembangan berfikir anak, sebagai contohnya adalah mengenalkan anak balita dengan huruf alfabet melalui media buku alfabet.

Anak dengan usia balita sangatlah kritis dan sensitif terhadap rangsangan dari luar, maka membiasakan anak untuk terbiasa dengan huruf sejak usia dini merupakan pilihan yang tepat. Anak dengan usia balita juga sangat rentan dengan rasa mudah bosan dalam mempelajari sesuatu, maka mengenalkan huruf alfabet haruslah dengan metode cara pengenalan yang di kombinasikan dengan bermain agar si anak merasa lebih santai dan membuat si anak untuk tidak merasa tertekan. Selain itu, mengenalkan huruf alfabet kepada anak di usia dini secara tidak langsung menyiapkan si anak kelak jika sudah memasuki lingkungan sekolah tidak mengalami kesusahan dalam belajar membaca. Media yang lazim digunakan oleh orang tua dalam mengenalkan dan mengajarkan huruf alfabet kepada anaknya adalah melalui buku alfabet.

Buku alfabet sendiri saat ini memiliki berbagai ragam bentuk dan cara penyampaianya. Pastinya buku alfabet memiliki konten berisi 26 huruf yang di desain untuk memudahkan anak balita dalam mengenal dan mempelajari huruf. Secara keseluruhan 26 huruf itu kemudian di desain agar mampu menarik minat anak balita untuk mempelajari dan mengenal huruf alfabet, biasanya 26 huruf alfabet itu akan di kombinasikan dengan benda-benda di sekitar anak dengan maksud supaya mempermudah proses pembelajarannya. Sebagai contoh, dengan mengkombinasikan huruf alfabet dengan flora dan fauna akan memberikan manfaat kepada anak balita berupa wawasan yang lebih luas mengenai dunia flora dan fauna, selain tentunya mampu mempermudah anak untuk mengenali huruf-huruf alfabet itu sendiri. Alfabet sendiri merupakan satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan. Alfabet pertama kali ada pada abad 17 sampai 15 sebelum

masehi. Alfabet latin seperti yang digunakan dalam bahasa Indonesia dan Inggris, menggunakan 26 huruf yang terdiri dari 21 *consonant* atau huruf mati dan 5 *vowels* atau huruf hidup (Rustan, 2011: 16).

Satu set huruf alfabet yang terdiri dari 26 huruf merupakan hasil dari sejarah panjang keilmuan tipografi, kini 26 huruf alfabet tersebut merupakan aksara latin *universal* dalam lingkup tata bahasa dan penulisan. Mempelajari huruf alfabet tidak bisa di lepaskan dengan bidang keilmuan tipografi, apalagi pada lingkup keilmuan desain komunikasi visual khususnya dalam hal perancangan buku alfabet untuk anak balita. Elemen utama dari buku alfabet terletak pada huruf alfabet yang di desain agar mampu menarik minat anak balita dan memudahkan anak balita dalam mempelajarinya. Proses perancangandesain buku alfabet agarsesuai dengan karakter anak usia balita tentunya diperlukan pemahaman dalam hal perancangan huruf yang tepat. Karakter anak usia balita yang berbeda dengan anak usia remaja tentunya berimbang pada karakter anak balita itu sendiri, mempelajari keilmuan tipografi di perlukan agar dapat menghasilkan *output* berupa buku alfabet yang desain huruf alfabetnya mampu menarik minat dan memudahkan anak balita dalam mempelajari huruf alfabet. Mempelajari bidang keilmuan tipografi di perlukan agar dapat menciptakan satu set huruf yang sesuai dan mampu menarik minat anak balita untuk belajar mengenal huruf melalui media buku alfabet.

Tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya namun pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai: segala

disiplin yang berkenaan dengan huruf (Rustan, 2011: 16). Tipografi berperan penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa ke masa yang bersentuhan dengan peradaban manusia. Sebelum era komputer personal hadir dalam kehidupan masyarakat luas, keahlian merancang huruf hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang memiliki pengetahuan tentang sejarah dan bentuk huruf serta keterampilan dalam mencipta huruf secara tepat. Sekarang, dengan komputer dan perangkat lunak yang menyertainya, memungkinkan bagi seorang desainer untuk memperluas ekspresinya dalam merancang huruf yang lebih spesifik untuk kebutuhan sebuah logo, poster, hingga mengolah naskah untuk majalah. Kini pada prakteknya, tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, media online, sinematografi, interior, desain produk, arsitektur, hingga pada buku alfabet yang sering di gunakan anak balita untuk mengenal dan belajar membaca.

Konteks penyampaian yang sering dijumpai pada buku alfabet adalah dengan mengkombinasikan huruf alfabet dengan ilustrasi gambar dari lingkungan sekitar, sebagai contoh perpaduan huruf alfabet dengan ilustrasi flora fauna sebagai konteks penyampaiannya. Kini kehadiran sebuah gambar kerap dimanfaatkan untuk menyampaikan maksud tertentu. Hal itu juga di perkuat dari sejarah perkembangan peradaban manusia yang mencatat bahwasannya pada periode *Paleolithicum* 40.000 hingga 10.000 tahun sebelum masehi manusia prasejarah telah berkomunikasi dengan gambar melalui goresan-goresan pada dinding gua yang terbuat dari tulang, gading gajah, campuran antara lemak binatang dan tumbuhan yang di coretkan menggunakan buluh (bambu kecil)

maupun ranting-ranting (Kusrianto, 2007: 101). Sejarah telah mencatat bahwagambar sudah di gunakan oleh nenek moyang manusia dalam berkomunikasi, kini di zaman modern gambar telah banyak di aplikasikan ke berbagai medium. Salah satu contohnya adalahgambar ilustrasi yang menurut definisinya adalah seni gambar yang di manfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan tertentu secara visual (Kusrianto, 2007: 140).

Gambar ilustrasi yang kini telah di manfaatkan untuk menyampaikan maksud tertentu secara visual memiliki sifat ilustratif yaitu sifat yang mampu memberikan penjelasan atas suatu maksud dengan tujuan tertentu, membuatnya banyak di aplikasikan ke dalam berbagai media seperti majalah, koran, tabloid dan lain-lain. Kini perkembangan ilustrasi sangatlah beragam akibat dari kemajuan era teknologi dan informasi, bahkan tidak sedikit pula penggunaannya di kombinasikan dengan elemen desain lainnya. Contohnya kombinasi ilustrasi dan tipografi yang kerap digunakan pada karya desain grafis masa kini, tentunya eksplorasi tersebut mampu menghasilkan bentuk karya desain baru yang komunikatif serta estetis. Sifat ilustratif pada ilustrasi mampu mempermudah khalayak ramai dalam mencerna maksud dari sebuah gambar. Kelebihan itu apabila di padukan dengan tipografi akan menghasilkan karya desain yang saling mendukung baik secara konten maupun konteksnya. Perpaduan antara sifat ilustratif pada ilustrasi dan tipografi menghasilkan yang namanya ilustratif tipografi. Perpaduan itu memberikan manfaat berupa mempermudah khalayak ramai dalam mencerna pesan yang terkandung pada sebuah karya desain dengan

baik, selain itu juga dapat di jadikan cara baru dalam mengkomunikasikan maksud tertentu secara visual.

Perpaduan ilustrasi dan tipografi akan dimanfaatkan dalam perancangan buku alfabet untuk anak balita ini. Tentunya perpaduan itu akan di sampaikan dengan memadukan unsur flora dan fauna. Sebagaimana pemaparan di atas, di harapkan perancangan ini akan memberikan manfaat bagi orang tua dalam mengenalkan alfabet kepada anaknya. Selain itu juga diharapkan agar anak lebih mengenali keanekaragaman flora dan fauna yang ada melalui ilustratif tipografi sebagai konteks penyampaian pada buku alfabet ini.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan dalam Tugas Akhir ini, maka perlu adanya suatu perumusan masalah. Masalah pada perancangantugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita ?
2. Bagaimana merancang agar ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita terlihat menarik dan komunikatif.

C. Tujuan Perancangan

Penelitian tentang perancangan ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita di Kota Surakarta ini memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Merancang ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita dengan cara mengkombinasikan huruf alfabet dengan ilustrasi flora dan fauna.

2. Merancang ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita agar terlihat menarik dan komunikatif adalah dengan menggunakan gaya *flat design*.

D. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Penulis

Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam proses perancangan ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita.

2. Bagi Lembaga

Dapat sebagai acuan untuk mahasiswa yang akan merancang ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita dimasa mendatang.

3. Bagi Masyarakat

- a) Sebagai pendamping bagi orang tua untuk mengenalkan dan mengajarkan huruf alfabet kepada anak-anaknya.

- b) Sebagai media pembelajaran berbentuk buku yang didesain agar mampu menarik minat anak untuk mengenal dan mempelajari huruf alfabet.

4. Bagi Dunia Desain

Menambah referensi terutama dalam perancangan ilustratif tipografi pada buku alfabet untuk anak balita.

E. Tinjauan Pustaka

Sebuah kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan mengenai permasalahan yang bertujuan untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Untuk lebih memahami lebih jauh mengenai penelitian ini, maka pembahasan dari penelitian ini banyak didukung oleh beberapa sumber tulisan ilmiah yang bertujuan untuk mendapatkan pokok informasi sesuai dengan penelitian ini. Berikut beberapa rujukan buku yang digunakan untuk menunjang penelitian ini, diantaranya adalah :

Buku yang berjudul *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* oleh Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I tahun 2014 yang diterbitkan oleh Penerbit Gava Media, Yogyakarta. Buku ini sangat membantu khususnya untuk mengetahui sifat ataupun sikap target market utama perancangan ini yaitu anak balita. Pembahasan dalam buku ini meliputi pengertian dasar dan psikologi anak usia dini, paradigma pada perkembangan anak usia dini, perkembangan fisik-motoriknya, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosi dan perkembangan moral dan agama anak usia dini. Semua pembahasan itu akan digunakan untuk menyusun konten yang sesuai dengan karakter target market sehingga anak balita dapat mempelajari isi dari perancangan ini dengan mudah .

Buku yang berjudul *Mengenal Anak Melalui Gambar* oleh Roseline Davido tahun 2016 yang diterbitkan oleh Penerbit Salemba Humanika, Jakarta. Buku ini sangat membantu khususnya untuk mengetahui makna gambar dan simbolismenya, evolusi gambar serta korelasinya dengan umur anak balita dan arti

pemilihan warna di usia balita anak. Pembahasan dalam buku ini akan digunakan untuk menyusun strategi visual yang sesuai dengan karakter target market sehingga diharapkan perancangan ini dapat menarik minat anak balita untuk mempelajarinya.

Buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual* oleh Adi Kusrianto tahun 2007 yang diterbitkan oleh CV. ANDI, Yogyakarta. Buku ini sangat membantu khususnya dalam pembuatan sebuah media informasi dalam hal ini adalah Buku Alfabet, pembahasan pada buku ini banyak menguraikan mengenai bahasa visual, sejarah desain komunikasi visual, tata cara dalam mengolah tipografi dan ilustrasi, unsur dalam desain serta prinsip-prinsip dalam desain. Pembahasan pada buku ini sangat membantu terutama dalam hal pemilihan dan penggunaan bahasa visual yang sesuai dengan target market pada perancangan ini.

Buku yang berjudul *Font & TIPOGRAFI* oleh Suriyanto Rustan, S.sn. tahun 2011 yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Pembahasan pada buku ini sangatlah bermanfaat terutama dalam hal pemilihan dan proses perancangan ilustratif tipografi. Selain itu, pembahasan yang mendalam mengenai klasifikasi huruf, istilah-istilah dalam tipografi serta eksplorasi tipografi sebagai elemen dalam desain grafis sangatlah berguna terutama dalam hal merancang satu set ilustratif tipografi yang sesuai dengan karakter target market.

Buku yang berjudul *Tipografi Dalam Desain Grafis* oleh Danton Sihombing, MFA tahun 2015 yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Pembahasan pada buku ini sangatlah berguna terutama dalam hal

merancang satu set ilustratif tipografi yang sesuai dengan karakter target market. Selain itu pembahasan mengenai prinsip-prinsip dasar dalam desain tipografi dan studi mengenai anatomi huruf serta anatomi desain huruf sangatlah bermanfaat dalam proses perancangan ilustratif tipografi.

Buku *Layout, dasar & penerapannya* oleh Suriyanto Rustan, S.Sn tahun 2009 yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Buku ini secara keseluruhan membahas tentang bagaimana menyusun layout yang baik. Beberapa hal pada buku ini yang dapat membantu penelitian ini diantaranya adalah tipografi dalam layout, elemen layout, prinsip layout dan penerapan layout. Pembahasan pada buu ini memberikan manfaat terutama dalam memilih desain tata letak yang sesuai dengan karakter target market, sehingga mampu menghasilkan satu kesatuan bahasa visual yang pas.

Buku *Strategi Visual* oleh Andri Masri tahun 2010 yang diterbitkan oleh JALASUTRA, Yogyakarta. Buku ini secara keseluruhan mengurai mengenai konsep visual, kualitas visual, peran aspek visual pada desain, konsep-konsep visual yang mempengaruhi peradaban dunia dan implementasi konsep-konsep desain pada proses desain yang nyata. Pembahasan pada buku ini sangatlah membantu dalam proses penelitian terutama mengenai kualitas visual hasil rancangan, sehingga diharapkan hasil akhir rancangan ini memiliki kualitas visual yang bagus.

Tugas akhir yang ditulis oleh Riyanto pada tahun 2011 yang mengambil judul "*Pengenalan Alphabet Dan Kamus Bergambar Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menggunakan JavaFX Dengan Tampilan Flash Book*".

Pembahasan pada tugas akhir ini sangatlah membantu dalam proses perancangan ini terutama mengenai proses penggalian ide serta strategi yang di pakainya dalam mengenalkan huruf alfabet serta kamus bergambar kepada anak usia dini (PAUD).

Tugas akhir yang ditulis oleh Ratih Dewi Kartika pada tahun 2015 yang mengambil judul “*Perancangan Pengenalan Alfabeta Dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi Bagi Anak Usia Dini di Surakarta*”. Pembahasan pada tugas akhir ini sangatlah membantu dalam proses perancangan ini terutama mengenai proses penelitian mengenai anak usia dini di Surakarta dan mengenai proses penggalian ide dalam menyuguhkan format baru pengenalan alfabet kepada anak usia dini.

F. Metodologi Perancangan

Perancangan ini memiliki urutan ataupun proses dalam pembuatannya, diantaranya adalah :

a. Ide/Gagasan

Ide adalah gagasan ataupun rancangan yang masih dalam pemikiran (KBBI, 2008). Konsep awal pada perancangan ini adalah merencanakan ilustratif tipografi pada buku alfabet yang sesuai dengan *target market* nya, yaitu anak balita.

b. Observasi

Observasi memiliki pengertian sebagai penelitian dan pengamatan (KBBI, 2008). Observasi pada perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan data-data yang sekiranya diperlukan untuk menunjang perwujudan ide atau gagasan.

c. *Brief*

Merupakan kumpulan data-data yang didapat dari tahapan observasi yang kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data yang lebih ringkas, sesuai dan akurat mengenai latar belakang permasalahan.

d. *Brainstorming*

Brainstorming dilakukan untuk mengembangkan ide-ide dalam bentuk visual yang terkait solusi dari latar belakang permasalahan berupa sketsa pensil maupun bolpen secara kasar yang dilakukan secara manual.

e. *Creative Brief*

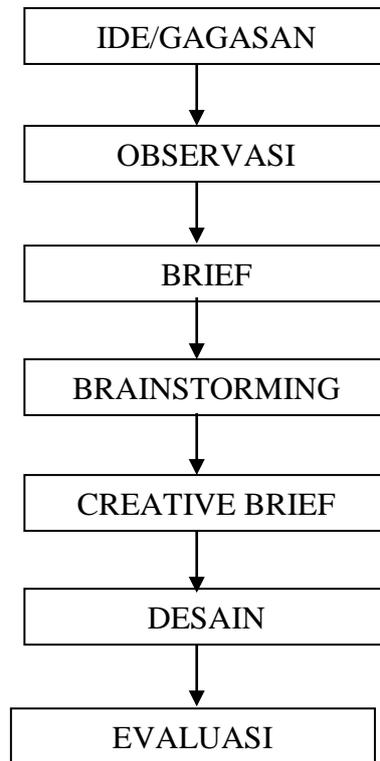
Merupakan dokumen yang dipersiapkan untuk memberi inspirasi yang berguna untuk menyalurkan upaya-upaya kreatif dalam menghasilkan strategi visual yang sesuai dengan latar belakang permasalahan. *Creative Brief* pada perancangan ini berbentuk rangkuman keseluruhan hasil riset dan analisa yang berbentuk *keyword* atau kata kunci.

f. *Desain*

Merupakan proses pewujudan ide-ide kreatif ataupun strategi visual yang telah ditentukan sebelumnya.

g. *Evaluasi*

Evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian mengenai hasil perancangan apakah sudah sesuai atau belum, proses ini dilakukan secara langsung sehingga mampu memberikan kesimpulan terhadap hasil sebuah perancangan.



Gambar 1. Sistematika Perancangan (Riki Febriyanto : 2018)

1. Jenis Penelitian.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif karena berdasarkan manfaat empiris yang didapat, metode pengumpulan data kualitatif merupakan pengumpulan data paling independen terhadap semua metode pengumpulan data dan teknik analisis data penelitian kualitatif berupa wawancara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumenter, serta metode-metode baru seperti metode bahan visual dan metode penelusuran bahan internet (Bungin, 2007: 107).

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pada penelitian kualitatif menggunakan lingkungan alamiah sebagai lokasi penelitiannya yang berguna untuk mendapatkan sumber data. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam situasi sosial merupakan kajian utama penelitian kualitatif. Peneliti pergi ke lokasi dan memahami serta mempelajari lokasi penelitiannya. Studi dilakukan pada waktu interaksi berlangsung di tempat kejadian. Peneliti kemudian mengamati, mencatat, bertanya, menggali sumber data yang erat hubungannya dengan peristiwa yang terjadi saat itu. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat dan atau organisasi tertentu dalam suatu *setting* konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif serta holistik.

3. Sumber Data

Sumber data utama pada penelitian kualitatif ialah berupa wawancara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumenter, serta metode-metode baru seperti metode bahan visual dan metode penelusuran bahan internet (Bungin, 2007: 107). Berikut penjelasan dari sumber data penelitian kualitatif ini :

- a. Informan atau narasumber yang dianggap berkompeten dan mampu memberikan informasi mengenai gambar ilustrasi, tipografi dan anak balita khususnya pada sisi psikologinya.
- b. Bahan pustaka yang secara mendetail dapat berupa : buku-buku, otobiografi, dokumen pemerintah maupun swasta, memorial, skripsi,

jurnal ilmiah, disertasi, majalah, artikel dan atau sumber online dari internet sebagai sumber tertulis yang relevan sehingga dapat digunakan untuk kajian teoritis.

- c. Dokumentasi foto atau dokumentasi visual dapat juga digunakan sebagai sumber data, baik sebagai referensi ataupun sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan hasil outputnya berupa karya desain.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan sehingga data yang diperoleh menjadi sempurna serta dapat di pertanggung jawabkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Wawancara

Menurut Moh. Nazir (1988: 234) wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide*. Secara umum dikenal dua teknik wawancara pada penelitian kualitatif, yaitu wawancara terstruktur yang banyak digunakan dalam penelitian kualitatif dan wawancara tidak terstruktur yang disebut wawancara mendalam yang pada umumnya dilakukan dalam penelitian kualitatif (H.B. Sutopo, 2006: 67-68). Dalam penelitian ini menggunakan kedua teknik wawancara tersebut. Wawancara tidak terstruktur digunakan karena ada beberapa hal pokok yang harus dipersiapkan dan

ditanyakan oleh peneliti pada tiap-tiap informan. Sedangkan wawancara tidak terstruktur digunakan karena dalam wawancara terstruktur tersebut ditemukan hal-hal baru dan tidak terduga yang harus ditanyakan peneliti lebih mendalam kepada informan berikutnya.

b. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis (Bungin, 2007: 121). Sifat utama dari data metode pustaka ialah data yang tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Secara detil bahan pustaka terbagi beberapa macam yaitu:

1. Otobiografi.
2. Surat-surat pribadi, buku-buku, memorial dan kliping.
3. Dokumen pemerintah maupun swasta.
4. Cerita roman dan serita rakyat.
5. Data di *server* dan *flashdisk*, data tersimpan di *website*, dan lain-lain.

c. Metode Dokumentasi

Metode ini bermanfaat untuk mengungkapkan suatu keterkaitan antara obyek penelitian dengan peristiwa di masa silam atau peristiwa saat ini. Bahan visual juga memiliki makna secara spesifik terhadap obyek atau informan penelitian (Bungin, 2007: 123). Keterkaitan obyek dan informan penelitian dengan peristiwa masa lalu ataupun peristiwa saat ini dapat diungkapkan dari beberapa hal :

1. Bagaimana hubungan antara pemilik bahan visual dengan peristiwa di masa lalu.
2. Apakah lingkungan sosial di sekitar obyek dan informan penelitian saat itu memiliki keterkaitan dengan sebuah pemaknaan yang digali saat ini.
3. Sejauh mana bahan visual itu member petunjuk kepada peneliti untuk menemukan bahan informasi baru.

Walau bahan visual ini bisa digunakan dalam penelitian, namun karena bahan visual ini adalah bahan informasi sekunder, sehingga metode bahan visual ini hanya dapat digunakan sebagai metode sekunder.

5. Analisa Data

Analisa data yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan metode triangulasi data. Triangulasi data pada dasarnya merupakan teknik yang didasari pola pikir fenomenologi yang bersifat multi perspektif. Artinya untuk menarik simpulan yang mantap, diperlukan tidak hanya satu cara pandang, tetapi beberapa cara pandang. Melalui beberapa cara pandang tersebut akan bisa dipertimbangkan beragam fenomena yang muncul, perbedaan dan persamaan, mengapa terjadi demikian dan selanjutnya bisa ditarik simpulan yang lebih mantap, lengkap dan lebih bisa diterima kebenarannya (H.B.. Sutopo, 2006: 92-93). Penerapannya pada perancangan ini adalah dengan mengumpulkan beberapa sudut pandang, dalam hal ini adalah sumber pustaka, hasil wawancara dan hasil dokumentasi yang

kemudian ditarik kesimpulan benang merahnya untuk menghasilkan simpulan yang lebih mantap, lengkap dan lebih bisa diterima kebenarannya.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan pada hasil penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab yang menjabarkan secara sistematis mengenai persoalan-persoalan penelitian, kajian-kajian teoritik yang dipergunakan, pengumpulan data, analisa data dan kesimpulan. Berikut penjabaran sistematika penulisan pada penelitian ini :

BAB I . Bab ini memuat tentang permasalahan perancangan yang akan di bahas, kemudian merumuskan permasalahannya, mengungkapkan tujuan dan manfaat dari perancangan ini, serta mencantumkan tinjauan pustaka dan metodologi penelitiannya.

BAB II. Bab ini memuat penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai acuan, khususnya kajian teori yang membahas mengenai tipografi, ilustrasi, anak balita, psikologi anak balita dan kajian teori yang membahas mengenai desain grafis.

BAB III. Bab ini memuat mengenai konsep perancangan ilustratif tipografi, identifikasi data, analisa data dan strategi kreatif.

BAB IV. Bab ini berisi tentang perancangan karya beserta penjelasan mengenai karya-karya yang dibuat yang sesuai dengan analisa data, USP, positioning dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

BAB V. Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.