BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Desain

"Desain bukanlah sebuah buku etiket atau peraturan sosial, desain adalah sebuah diantara hasil karya tangan yang terbilang berat serta menimbulkan kenikmatan pada manusia."

(George Nelson, Problem of drawing, 1979)

2.1.1 Desain Komunikasi Visual

"Suatu cara penyampaian sebuah pesan yang melibatkan elemen-elemen tertentu baik berupa suara, gambar, citra bergerak untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan dapat dipahami oleh banyak pihak".

(Drs. Liliweri. Ms, Dasar-dasar Periklanan)

2.2 Promosi / Iklan

"Setiap penyampaian informasi tentang barang ataupun gagasan yang menggunakan media non personal yang dibayar."

(Sprigel,1960)

2.2.1 Iklan layanan masyarakat

"Iklan yang bersifat lebih non profit, umumnya bertujuan memberikan informasi dan penerangan serta pendidikan kepada masyarakat dalam rangka pelayanan dengan mengajak masyarakat untuk berpartisipasi, bersikap positif terhadap pesan yang disampaikan."

(Drs. Alo Lileweri, Ms)

2.3 Animasi

"Animation is the creation of an illusion of movement by assembling a sequence of still images."

Animasi adalah penciptaan ilusi gerak dengan menyusun gambar-gambar diam yang berurutan.

(Richard Taylor, The encyclopedia of animation techniques, 1996).

2.3.1 Animasi Komputer 3D

"Whereas Classic animations give the illusion of movement bay manupulating flat area, the 3d systems operate by manipulating volumes through genuine three-dimensional movements."

Mengingat animasi klasik menciptakan ilusi gerak dengan memanipulasi bidang yang datar, maka system komputer 3d bekerja dengan memanipulasi volume melalui gerakan tiga dimensional.

(Richard Taylor, The encyclopedia of animation techniques, 1996).

2.4 Anak

Stadium perkembangan anak menurut teori Piaget :

1.Stadium sensori-motorik(0-18 atau 24 bulan)

Anak yang masih kecil, si bayi menjukkan tindakan-tindakan yang inteligen. Gerakan-gerakan refleks yang pertama membawa ke arah penguasaan pengetahuan mengenaii dunia luar.

2. Stadium pra-operasional (18 bulan-7 tahun)

Dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, *imitasi terhadap apa yang dilihatnya.*

3. Stadium operasional konkrit (7-11 tahun)

Berubahnya cirri-ciri negatif stadium sebelumnya menjadi positif. Kemampun untuk dapat melakukan aktivitas logis hanya pada situasi konkrit.

4. Stadium operasional formal (mulai 11 tahun)

Sudah mampu memecahkan masalah secara teoritis.

Menurut Ginzberg (1951)

1. Periode fantasi (sebelum 11 tahun)

Anak mengindentifikasikan diri dengan orang dewasa, periode ini sedikit banyak menentukan sifat watak yang menentukan pekerjaannya kelak.

2. Periode tentatif

Konfrontasi antara macam perhatian, penilaian kecakapan sendiri dan pendapat akan nilai dan norma.

3. Periode realistis (mulai kurang dari 17 tahun)

Terjadi olihan yang definitive, timbul karena kompromi antara pendekatan subjektif dan kemungkinan praktis.

(Psikologi perkembangan, F.J. Monks, Amp Knoers, Siti Rahayu Haditono, 1992)


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I