



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Pembentukan Karakter Anak**

(Prasetyo, 2011) Karakter adalah suatu hal yang berupa sifat atau watak yang mendasar dan tumbuh pada diri seseorang yang dapat mempengaruhi emosi, pikiran, serta sikap atau perbuatan. Karakter memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan, oleh karena itu pembentukan karakter sangat penting untuk ditanamkan sejak dini (hlm. 5).

Pembentukan karakter pertama seorang anak dimulai dari lingkungan dalam keluarga, yaitu ayah dan ibu. Jika seorang ayah atau ibu memberikan pendidikan karakter yang positif pada anaknya, maka anak akan berperilaku positif, begitu pula yang sebaliknya. Setelah itu pembentukan karakter anak didapatkan lagi dari lingkungan dalam sekolah dan organisasi masyarakat (hlm. 8).

##### **2.1.1. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar**

Berdasarkan pernyataan Piaget (seperti dikutip dalam Rohmah, 2017), anak usia sekolah dasar berada pada kisaran usia 6-12 tahun. Ada beberapa karakteristik anak usia sekolah dasar pada umumnya yang dinyatakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (seperti dikutip dalam Rohman, 2017), yaitu :

1. Memiliki ketertarikan akan dunia dan orang-orang sekitarnya, serta rasa ingin tahu yang besar.
2. Lebih senang bermain dan mengeksplorasi sesuatu yang baru.

3. Terdorong untuk berprestasi dan akan merasa tidak puas jika mengalami kegagalan.
4. Memiliki inisiatif yang besar untuk belajar dalam menghadapi ketidakpuasan.
5. Mulai bergaul dengan teman sebayanya dan mulai lebih memilih temannya.

Oleh karena itu, untuk membantu perkembangan intelektual anak dalam pembentukan karakternya dibutuhkan pendidikan karakter yang positif dari lingkungannya.

#### **2.1.2. Faktor-Faktor Pembentuk Karakter Anak**

Karakter seorang anak terbentuk karena dipengaruhi oleh pendidikan yang ada di lingkungannya, seperti orang tua, saudara, guru, teman, dan orang lain di lingkungan sekitarnya. Anak akan memiliki karakter yang baik atau positif jika lingkungannya mendukung dengan memberikan tindakan yang positif juga. Begitu pula sebaliknya, anak akan memiliki karakter yang buruk atau negatif jika ada lingkungan yang mendukungnya dan menunjukkan tindakan yang negatif (kompasiana.com, diakses pada 5 Januari 2013).

Contoh tindakan positif seperti memberikan kasih sayang yang cukup, mengajarkan dan menasihati anak dengan kesabaran, mengajarkan anak tentang nilai-nilai dan norma yang ada di masyarakat, menghormati dan menghargai orang lain, mengajarkan anak untuk mandiri, memberikan tontonan yang edukatif.

Contoh tindakan negatif seperti melakukan kekerasan pada anak baik itu orang tua, guru, teman sekolah, mengucapkan kata-kata kasar, orang tua yang sibuk bekerja, sering bermain *gadget*, dan tidak mengawasi tontonan anak. Pembentukan karakter sangat menentukan kualitas anak di masa depan anak selanjutnya (kompasiana.com, diakses pada 26 Juni 2013).

Perilaku negatif anak yang dihasilkan dari lingkungan yang negatif, seperti emosi anak yang tidak terkendali, anak jadi agresif, minder, tidak peduli, berkata kasar, melawan atau membangkang nasihat orang yang lebih tua. Sedangkan perilaku positif yang dihasilkan dari lingkungan yang positif, antara lain anak jadi percaya diri, kreatif, mampu memilih lingkungan pergaulan yang baik dan buruk, mandiri, sabar, patuh dan hormat pada orang yang lebih tua, menghargai orang lain (kompasiana.com, diakses pada 5 Januari 2013).

Berikut faktor-faktor yang berperan dalam pembentukan karakter seorang anak.

### 1. Keluarga

(Prasetyo, 2011) Keluarga adalah lingkungan pertama yang menjadi proses awal pembentukan karakter yang anak peroleh yang biasa disebut sebagai karakter bawaan. Bagi seorang anak, ayah dan ibu adalah figur yang dijadikan panutan dan teladan oleh anak untuk ditiru dan diterapkan dalam kehidupan. Bagi anak, mengamati dan meniru perilaku orang tuanya lebih mudah dibandingkan hanya melewati kata-kata atau nasihat semata. Seorang anak mempelajari sesuatu dengan mengamati apa yang

ada di sekitarnya untuk dilakukan dan hal ini akan terjadi secara terus menerus dalam perjalanan hidup anak. Namun seiring waktu perjalanan dan pengalaman anak di lingkungan luar lainnya, karakter bawaan ini masih dapat berkembang dan berubah (hlm. 14)

## 2. Sekolah

(Subianto, 2013) Sekolah memiliki pengaruh yang besar kedua setelah keluarga dalam membentuk karakter dan pola pikir anak. Ketika anak mulai menginjak masuk sekolah, anak akan banyak mulai berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain yang ada di lingkungan sekolahnya baik itu guru maupun teman-temannya (hlm. 342). (Wong, 2008) Di sekolah, anak mempelajari lingkungan sekolahnya dengan bermain, belajar, dan bergabung ke dalam kelompok teman seusianya (hlm. 559). Sekolah tidak hanya boleh semata menyampaikan pelajaran semata kepada anak dan menjadikan anak sebagai peserta didik yang unggul atau berprestasi, tetapi sekolah juga harus bisa mengusahakan pengetahuan yang diberikan kepada anak berorientasi pada nilai dan pembentukan karakternya (hlm. 343).

## 3. Masyarakat

(Subianto, 2013) Masyarakat menjadi salah satu faktor yang penting dan turut memiliki pengaruh besar dalam upaya pembentukan karakter anak dan penanaman etika. Masyarakat yang dimaksud dalam hal ini adalah orang yang lebih tua yang tidak memiliki ikatan darah dan tidak begitu

dekat tetapi berada di sekitar lingkungan anak dan ikut mengamati perkembangan serta tingkah laku anak (hlm. 349).

Baik dari keluarga maupun sekolah, pendidikan yang diajarkan oleh anak juga tidak bisa lepas dari nilai-nilai dan norma yang ada dan dijunjung tinggi di masyarakat. (hlm. 350).

### **2.1.3. Definisi Orang yang Lebih Tua**

Dalam KBBI, pengertian orang tua adalah Ayah dan Ibu kandung, orang yang usianya lebih tua, orang yang dihormati atau disegani, orang cerdas, pandai, ahli, dan sebagainya. (kbbi.web.id).

Sedang dalam perancangan ini, yang dimaksud orang yang lebih tua, adalah orang-orang yang usianya lebih tua dari anak dan ada di sekitar kehidupan anak, seperti Ayah Ibu, guru, saudara, dan orang lain yang ada di sekitar lingkungan rumah dan sekolah anak.

### **2.1.4. Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Sekolah Dasar**

Triatmono (2010) menyatakan bahwa pendidikan karakter pada anak tidak hanya dapat dilakukan dan diberikan dari dalam sekolah saja, tetapi juga perlu didukung dari luar lingkungan sekolah seperti lingkungan keluarga dan masyarakat. Menurut Licona (yang dikutip dalam Rohman, 2017), pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan oleh lingkungan, baik lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat untuk membangun karakter serta membantu anak dalam memahami etika, nilai dan norma yang ada di sekitarnya, bersikap peduli, serta menerapkannya.

Ali Mustadi (2011) mengungkapkan bahwa menanamkan karakter anak dengan memberikan pendidikan karakter sangat penting diberikan pada masa usia sekolah dasar mengingat masa pembentukan diri seorang anak didapatkan ketika anak berada pada usia sekolah dasar (hlm. 6). (Prasetyo, 2011) Hal ini disebabkan membentuk karakter anak remaja tidak akan semudah membentuk karakter anak usia sekolah dasar, apalagi jika anak sudah beranjak dewasa (hlm. 12).

(Maunah, 2015) Dengan memberikan pendidikan karakter yang positif, keluarga, sekolah, maupun masyarakat dapat membantu anak menjadi pribadi yang positif juga memiliki etika dan tanggung jawab yang nantinya akan diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat dan negara.

(Sari, 2014) Selain itu, anak yang memiliki karakter positif memiliki kecerdasan atau kematangan dalam emosi. Yang dimaksud dengan kecerdasan atau kematangan emosi, yaitu anak dapat mengendalikan emosinya dengan baik dan mengendalikan stresnya. Anak yang tidak memiliki kecerdasan atau kematangan emosi akan mengalami kesulitan hingga remaja dan dewasa nanti baik dalam akademisnya, pergaulannya, serta hubungannya dengan masyarakat, baik sekolah, maupun keluarga (hlm. 8).

#### **2.1.5. Peran Keluarga dalam Pendidikan Karakter Utama pada Anak**

(Prasetyo, 2011) Seorang anak lebih mudah mempelajari sesuatu dari mengamati apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Nilai yang diajarkan oleh Ayah dan Ibu melalui kata-kata hanya sedikit ditangkap dan dilakukan oleh anak-anak. Orang

tua perlu memberikan pemahaman mengenai contoh perilaku yang mana boleh dilakukan dan yang mana yang tidak boleh dilakukan agar anak dapat mengerti tindakan seperti apa yang harus diambil dalam menghadapi suatu hal, salah satunya ketika berhadapan dengan orang yang lebih tua (hlm. 14).

Sikap orang tua dan pola asuh dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak, seperti orang tua yang sibuk dan tidak terlalu peduli dengan pendidikan anaknya, kurang tegas, kasar, dan selalu menjakan anak dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak menjadi lebih emosional, agresif, minder, selalu berpandangan negatif, tidak hormat dan sopan, dan sebagainya. Selain faktor orang tua, pergaulan, tontonan, internet, dan *gadget* juga dapat menjadi salah satu faktor anak tidak menghargai dan menghormati orang yang lebih tua (gayahidup.republika.co.id, diakses pada 16 Maret 2018).

Ayah dan Ibu bisa memberikan pendidikan karakter pada anak dengan memberikan fasilitas berupa buku-buku bacaan yang dapat menjadi salah satu upaya untuk membimbing anak menjadi karakter yang beretika, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Selain itu, buku bacaan juga bisa menumbuhkan minat baca pada anak (kumparan.co.id, diakses pada 24 Maret 2018).

#### **2.1.6. Pentingnya Penanaman Etika pada Anak**

Etika adalah ilmu yang berkaitan dengan baik buruknya tingkah laku manusia. Dalam menciptakan kehidupan bermasyarakat yang rukun dan damai, baik di sekolah maupun di rumah, semua itu tidak lepas dari yang namanya etika. Mengajarkan anak tentang etika sejak dini akan menguatkan karakter anak untuk



menjadi anak yang bertanggung jawab dan memiliki moral yang baik untuk kedepannya (wawasanpendidikan.com, diakses pada Februari 2016).

(Riyanto, 2015) Oleh karena itu, etika adalah upaya yang dapat dijadikan sebagai panduan dalam mempertimbangkan dan menentukan suatu tindakan dengan bertanggung jawab, apakah akan berakibat buruk atau baik bagi dirinya maupun orang lain. Penanaman etika pada anak merupakan bagian dari pendidikan karakter. Pendidikan karakter inilah yang nantinya akan mempengaruhi karakter anak ke depannya yang membangun watak, sifat, dan perilaku anak berkaitan dengan etika dan moral (hlm. 4, 9-10).

#### **2.1.7. Contoh Etika Kepada Orang Lebih Tua**

(Wahyudi, 2017) Beberapa contoh etika kepada orang yang lebih tua yang didasarkan pada kurikulum budi pekerti Sekolah Dasar, yaitu:

1. Terhadap Orang Tua
  - a. Ketika melakukan kesalahan dan dinasihati orang tua, sebagai seorang anak hendaknya mendengarkan nasihat orang tua dan meminta maaf dengan kata-kata yang sopan.
  - b. Ketika hendak bepergian, sebaiknya meminta izin dengan sopan terlebih dahulu dan tidak lupa berpamitan.
2. Terhadap Guru
  - a. Ketika bertemu guru di jalan, sebagai seorang murid menyapa sang guru dengan sopan dan tersenyum, menghampiri sang guru, dan memberi salam.

- b. Ketika guru sedang mengajar, seorang murid hendaknya mendengarkan penjelasan guru dengan seksama dan tidak mengerjakan yang lainnya yang dapat mengganggu pelajaran.

### 3. Terhadap Orang Lain

- a. Ketika ada teman orang tua yang bertamu ke rumah, sebagai seorang anak bertanya dahulu dengan sopan siapa dan ingin bertemu siapa, lalu membukakan pintu, mempersilahkan tamu masuk untuk duduk dan memberikan minum.
- b. Ketika ada orang tua yang menanyakan arah atau alamat, sebaiknya kita memberitahukan dengan sopan di mana arah jalannya dan jika tidak tahu menolaknya dengan sopan.

## 2.2. Teori Ilustrasi

### 2.2.1. Fungsi Ilustrasi

(Hidayat, 2010) Ilustrasi memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Memberikan suatu bayangan kepada pembaca mengenai isi cerita/memperjelas isi cerita.
2. Memberikan bayangan mengenai karakter yang berperan dalam isi cerita/suatu bacaan kepada pembaca.
3. Menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada bacaan.
4. Menghubungkan gambar dengan tulisan agar terbentuk komunikasi yang baik dengan pembaca (hlm.20).

### 2.2.2. Peran Ilustrasi

Ada 5 peran ilustrasi menurut Male (2007) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* menyampaikan suatu pesan kepada pembaca, yaitu (hlm. 85):

#### 1. Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Dalam hal ini, ilustrasi dapat berperan sebagai dokumentasi, menjadi referensi, dan arahan atau penjelesan yang informatif, jelas, dan luas, dengan tema dan subjek yang berbeda-beda dan lebih mudah dipahami dan disampaikan khususnya kepada anak-anak.

#### 2. Komentar (*Commentary*)

Komentar menjadi salah satu inti ilustrasi editorial yang berfungsi sebagai penyeimbang yang bersifat jurnalistik, seperti yang terdapat pada majalah dan surat kabar.

#### 3. Bercerita (*Storytelling*)

*Storytelling* membantu memberikan sebuah bayangan berupa representasi visual atau imajinasi dari sebuah fiksi narasi. Buku cerita anak, komik, novel, dan publikasi lainnya seperti tentang dongeng, fantasi, dan mitologi merupakan contoh ilustrasi fiksi narasi yang masih dapat ditemukan saat ini. .

#### 4. Bujukan (*Persuasion*)

Ilustrasi ini biasa diarahkan dan ditentukan bentuknya dan digunakan dalam dunia periklanan. Dalam hal profesional, ilustrasi ini bisa berharga tinggi dan mahal, khususnya jika klien atau merek yang akan ditampilkan

memiliki status atau nilai tinggi di masyarakat. Namun ada beberapa aspek negatifnya, seperti terbatasnya cara kerja dan pikir yang diberikan sehingga menghambat kebebasan berpikir kreatif dan kekritisannya seseorang.

#### 5. Identitas (*Identity*)

Ilustrasi dapat menjadi identitas dari sebuah perusahaan atau kemasan atau lainnya yang berperan dalam angka penjualan dan tingkat pemasaran. Dalam hal ini, desainer grafis dan ilustrator biasa berkolaborasi untuk sejumlah proyek komersial baik kecil maupun besar yang dapat ditemukan dalam sebuah kelompok desain atau studio.

#### 2.2.3. Gaya Ilustrasi

(Janottama dan Putraka, 2017) Ada beberapa aliran gaya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat buku cerita anak, antara lain:

##### 1. Gaya Kartun

Kartun merupakan ilustrasi yang tokohnya berupa manusia atau hewan yang mengandung unsur simbolik, humor, atau lelucon. Contohnya seperti Spongebob Squarepants, Doraemon, dan Shincan.

##### 2. Gaya Semirealis

Aliran gaya ini merupakan gabungan antara gaya realis dengan gaya kartun. Contoh gaya gambar ini seperti karikatur, marvel semirealis, atau Batman semirealis.

### 3. Gaya Realis

Gaya ini mengikuti bentuk anatomi dan postur tubuh yang semirip mungkin dengan ras manusia, binatang, tumbuhan, atau ras lainnya. Gaya ini sering juga disebut dengan 3 dimensi. Contoh gaya ini seperti Doraemon 3D dan Larva.

### 4. Gaya Jepang

Aliran gaya ini memiliki ciri khas karakternya sendiri seperti matanya yang besar, hidungnya yang dibuat kecil, dan bibirnya yang tipis. Aliran ini biasa disebut dengan manga yang banyak menunjukkan karakternya yang imut, langsing, cantik, dan tampan. Contoh aliran gaya ini seperti, Naruto, One piece, Sailormoon.

### 5. Gaya Amerika

Aliran gaya ini banyak menunjukkan karakter yang mirip dengan tokoh aslinya, baik anatomi badannya, wajahnya, maupun rambutnya. Gaya ini memiliki ciri karakter yang seksi dengan menampilkan lekukan-lekukan badannya atau badan yang kekar dan berotot. Contohnya komik Marvel dan komik DC (hlm. 28).

#### **2.2.4. Teknik Ilustrasi**

(Janottama dan Putraka, 2017) Ada 3 teknik ilustrasi yang biasa digunakan untuk membuat buku ilustrasi, yaitu:

### 1. Teknik Ilustrasi Tangan/*Manual*

Teknik ilustrasi yang mengandalkan keterampilan tangan dalam menggunakan pensil, tinta, cat air, cat poster, atau alat menggambar lainnya. Ilustrasi tangan ini bisa menjadi pengganti foto agar lebih menarik untuk buku ilustrasi anak.

### 2. Teknik Ilustrasi Gabungan

Teknik Ilustrasi antara perpaduan teknik fotografi dengan teknik ilustrasi tangan. Teknik ini dapat membuat objek yang digambar tak kalah menarik.

### 3. Teknik Ilustrasi Digital

Teknik ilustrasi yang seluruh pengerjaan gambarnya menggunakan aplikasi di komputer atau laptop, seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *Corel Draw*. Hasilnya bisa berbentuk *bitmap* atau vektor. Ilustrasi gambar yang telah dibuat, jika salah bisa diperbaiki lagi dengan mudah tanpa harus mengulang. Dengan menggunakan aplikasi, juga lebih mudah untuk mengganti warna atau menambah *opacity* warna (hlm. 29-30).

#### **2.2.5. Perancangan Ilustrasi Anak**

(Salisbury, 2004) Buku cerita bergambar cocok digunakan untuk anak usia 5 atau 6 tahun ke atas. Teks dan gambar memiliki peran penting dan saling berkaitan satu sama lain sehingga berfungsi untuk meningkatkan dan mengembangkan imajinasi anak-anak terhadap suatu cerita atau teks naratif (hlm. 74). Figur anak-anak berbeda dengan figur orang dewasa, baik postur tubuhnya, kebiasaannya,

gestur, dan cara berinteraksi. Proporsi tubuh manusia dibagi menjadi 4 tahap berdasarkan usianya, yaitu:

a. Awal bulan (bayi)

Tubuh terlihat gemuk dengan kaki dan tangannya yang juga gemuk dan pendek, serta kecil, dan ukuran kepala lebih besar dan terlihat lebih berat.

b. 3-4 tahun

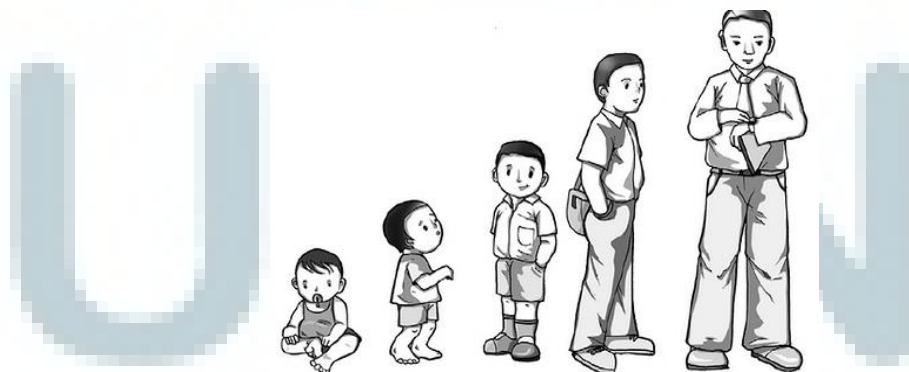
Ukuran lengan dan kaki mulai lebih panjang, namun ukuran kepala masih terlihat sedikit besar namun tidak tampak berat lagi.

c. 7-8 tahun

Ukuran tubuh mulai mendekati ukuran tubuh orang dewasa dengan kaki dan tangan yang semakin panjang, tetapi kepala masih terlihat sedikit besar.

d. Dewasa

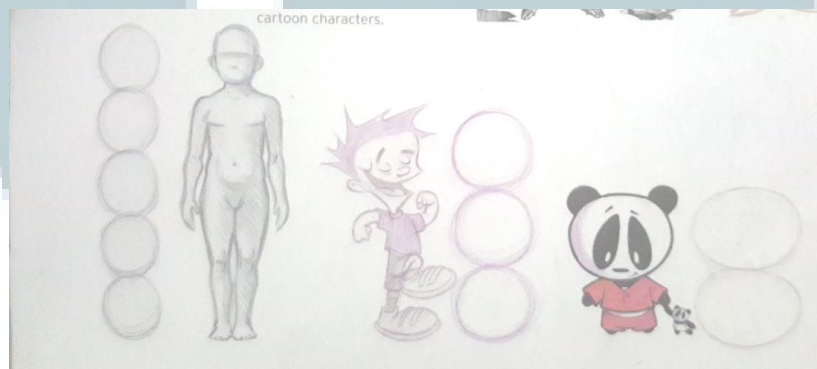
Ukuran kepala sudah tidak besar lagi dan mulai seimbang dan proporsional dengan ukuran tubuh lainnya.



Gambar 2. 1. Proporsi Tubuh Manusia

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-pertumbuhan-dan-perkembangan-manusia/13147>, 2017)

(Vincent Woodcock, 2007) Ilustrasi anatomi untuk karakter anak memiliki kesamaan rasio tubuh dengan anak-anak. Anatomi ilustrasi anak ini disebut anatomi 'lucu'. Karakter anak pada ilustrasi biasa digambar lebih kecil dan terlihat lebih lemah, serta membutuhkan orang-orang tangguh di sekitarnya. Dan karena alasan inilah, karakter anak biasa dibuat lucu untuk menarik perhatian. Anatomi ilustrasi anak ada yang badan dan kakinya berukuran 2 kepala seukuran dengan anatomi anak pada umumnya, ada juga yang badan dan kakinya berukuran 1 kepala, dan ada yang badan dan kakinya hanya berukuran setengah kepala, sehingga terlihat lebih imut dan kecil (hal. 31).



Gambar 2. 2. Anatomi Karakter 'Lucu'

(*How to Draw and Paint Crazy Cartoon Character*, 2007)

Menurut Krawczyk & Novak (2006), dalam merancang sebuah karakter ada 3 bagian yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Fisiologi :Fisik adalah salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan karakter cerita yang dapat menentukan bagaimana sikap dan perilaku sang tokoh. Seperti, jenis kelaminnya, penampilan



kesehariannya, gestur, tinggi badan, berat badan, bentuk dan warna rambut, warna kulit, mata, dan kesehatannya.

- b. **Sosiologi** :Setiap merancang seorang karakter perlu diketahui terlebih dahulu daerah tempat tinggalnya, status pendidikan keluarga dan karakter, keadaan ekonominya, dan seperti apa sang karakter dididik atau dibesarkan dari lingkungannya untuk lebih mengenal bagaimana kehidupan karakter.
- c. **Psikografis** :Perancangan karakter yang dilihat dari sifat dan kebiasaanya baik di rumah atau di luar lingkungan rumah, kemampuannya, kelebihan dan kekurangannya, dan latar sosial kehidupannya.

#### **2.2.6. Teori Warna**

(Supriyono, 2010) Warna adalah salah satu elemen desain yang mencolok dan menjadi pusat perhatian pembaca. Dalam memilih warna harus dilakukan dengan berhati-hati dan melihat karena penggunaan warna pada sebuah desain sangat mempengaruhi tingkat keterbacaan. Pemakaian warna yang tidak tepat dapat menghilangkan *mood* dan gairah pembaca, sebaliknya pemakaian warna yang tepat dapat membuat teks terlihat lebih hidup dan berbicara, serta meningkatkan *mood* pembacanya. Salah satu contoh ketika menggunakan warna-warna *soft* dan kontras, warna *soft* lebih memberikan kesan lembut, halus, tenang, dan romantis,

sedangkan warna kontras lebih memberikan kesan keras, dinamis, dan meriah. (hlm. 70-71).

Warna dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Warna primer : Warna yang terdiri dari warna-warna tetap, seperti merah, kuning, dan biru.
- b. Warna sekunder : Warna yang merupakan hasil campuran 1:1 dua warna primer, seperti warna hijau (biru + kuning), oranye (merah + kuning), dan ungu (merah + biru).
- c. Warna tersier : Warna yang terdiri dari campuran warna primer dengan warna sekunder, seperti merah oranye, merah ungu, kuning hijau, kuning oranye, biru ungu, biru hijau.

Berdasarkan visualnya, warna dibagi menjadi 2, yaitu warna panas dan warna dingin . Warna dingin memberikan kesan sepi, sedih, kalem, dan pasif seperti warna hijau, biru, ungu. Sedangkan warna panas memberikan kesan hangat, ceria, aktif, dan menyenangkan, seperti warna merah, oranye, dan kuning. Warna-warna panas dan dingin ini dapat digunakan dalam sebuah desain untuk mengekspresikan suasana dan memperkuat suatu isi atau pesan suatu bacaan atau gambar (hlm. 75).



Gambar 2. 3. Warna Panas

(<https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>, 2014)



Gambar 2. 4. Warna Dingin

(<https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>, 2014)

(Opara dan Cantwell, 2013) Macam-macam psikologi warna, antara lain:

#### 1. Merah

- Positif : Darah, energi, cinta, kenyamanan, kecantikan, antusiasme, keberanian, adrenalin, kegembiraan, panas, gairah, kekuatan, pengorbanan, lapar, seksi, semangat.
- Negatif : Pertempuran, kelaparan, kematian, kekejaman, agresi, revolusi, kegagalan, keabadian, kemarahan, bahaya, kenegatifan, kegugupan, berhenti.

## 2. Kuning

- Positif : Cahaya, kesenangan, intelek, kebahagiaan, imajinasi, spiritualitas, sukacita, kebijaksanaan, kehangatan, harapan, energi, optimisme, keingintahuan, idealisme, pencerahan, ceria.
- Negatif : Berkabung, tipu daya, cemburu, iri hati, pengecut, hati-hatian, kelemahan, revolusi, peringatan.

## 3. Biru

- Positif : Keadilan, perdamaian, spiritualitas, kepercayaan diri, kesuksesan, ketenangan, pengetahuan, kecerdasan, keluasan, kesejukan, kesetiaan, kebersihan, teknologi, keamanan, maskulinitas, kontemplasi, alam bawah sadar, langit, samudera, stabil.
- Negatif : Apatis, imoral, dominasi, kuno, depresi, kebingungan.

## 4. Hijau

- Positif : Uang, penyembuhan, kesuksesan, alam, kesuburan, kegembiraan, muda, kebersihan, kedamaian, keseimbangan, kepercayaan, kelimpahan, jujur, harmonis, pertumbuhan, tanaman, kesegaran.
- Negatif : Mual, korosi, sakit, keserakahan, kurang pengalaman, racun, iri hati.

## 5. Ungu

- Positif : Ritual, kepekaan, kekayaan, imajinasi, kebijaksanaan, inspirasi, mistisisme, kecanggihan, kemewahan, keakraban.
- Negatif : Kesia-siaan, kekejaman, kesombongan, ketidakdewasaan, berlebihan, kegilaan, berkabung, eksentrisitas, keegoisan.

## 6. Oranye

- Positif : Sosial, aktivitas, energi, stimulasi, keceriaan, kesehatan yang baik, kehangatan, konstruktif, ceria, semangat, optimisme, keunikan, petualangan, kreativitas, penyembahan, kenyamanan.
- Negatif : Tren, gegabah, kelas rendah, narapidana, kasar, kekerasan, flamboyan, peringatan.

## 7. Hitam

- Positif : Kekuatan, keanggunan, keseriusan, misterius, martabat, gaya, otoritas, kecanggihan, formalitas, kesendirian.
- Negatif : Penyangkalan, kejahatan, kekosongan, berkabung, pemberontakan, ketakutan, kerahasiaan, penyesalan.

## 8. Putih

- Positif : Kesempurnaan, kesakralan, surga, kemurnian, kedamaian, pernikahan, kebersihan, kelembutan, kebenaran, ringan, kesederhanaan, kepolosan, kebajikan, ikhlas, kebebasan.
- Negatif : Hampa, kematian, kebutaan, kelemahan, kerapuhan, kokain / heroin, penyerahan, sakit, isolasi, pasrah.

## 9. Abu-abu

- Positif : Kesederhanaan, kecerdasan, keseimbangan, bertanggung jawab, menenangkan, solid, keamanan, kehandalan, kedewasaan, kemandirian, kebijaksanaan, kepuasan, stabil, keseriusan.
- Negatif : Keriuhan, keresahan, kesedihan, pesimisme, kurangnya komitmen, kemurungan, usia tua, ketidakpastian, kebosanan, cuaca buruk, depresi.

## 10. Cokelat

- Positif : Bumi, kayu, kenyamanan, keamanan, keabadian, ekologis, kerja keras, kepercayaan, daya tahan, kelembutan, kehangatan, keakraban.
- Negatif : Kasar, kaku, gugup (hlm. 165-167).

### 2.2.7. Teori Tipografi

(Supriyono, 2010) Tingkat keberhasilan suatu tipografi adalah ketika huruf yang dipilih dan digunakan mempengaruhi terbacanya atau tidaknya suatu desain atau pesan. Dalam pemilihan tipografi harus dilakukan dengan mempertimbangkan terlebih dahulu nilai keterbacaannya (*readability*) dan kenyamanannya (*legibility*) karena semenarik apapun suatu desain atau bacaan, jika tipografi yang digunakan buruk atau hanya memperhatikan estetika hurufnya saja maka akan mempengaruhi ketertarikan pembaca untuk membacanya dan bahkan bisa tidak tertarik untuk melihatnya. Karena salah satu tujuan dari tipografi ini adalah untuk memudahkan pembaca dengan cepat dan jelas dalam membaca informasi atau pesan yang diberikan. Misalnya jika huruf yang digunakan terlalu kecil akan mempersulit pembaca untuk melihatnya, begitu pula jika huruf yang digunakan terlalu rapat atau banyak lengkungan antara satu dengan yang lainnya, pembaca yang melihatnya pun jadi pusing dan tak berselera (hlm. 23-24).

Ada 7 jenis gaya huruf yang masih digunakan sejak zaman perkembangannya hingga zaman sekarang, antara lain:

#### 1. *Classical Typeface*

Huruf ini masih banyak digunakan hingga sekarang, salah satu contohnya seperti *Garamond* yang memiliki ciri pada bagian sudut kaitnya berbentuk lengkung dan pada badannya memiliki tebal tipis yang kontras.



# Typography

Gambar 2. 5. *Garamond*  
(Robert Slimbach tahun, 1989)

## 2. *Transitional*

Huruf ini memiliki ciri pada bagian badan huruf terdapat sedikit perbedaan tebal tipis. Contoh *font* ini, seperti *Baskerville* dan *Century*.



*Typography*

Gambar 2. 6. *Century*  
(Linn Boyd Benton, 1894)

## 3. *Modern Roman*

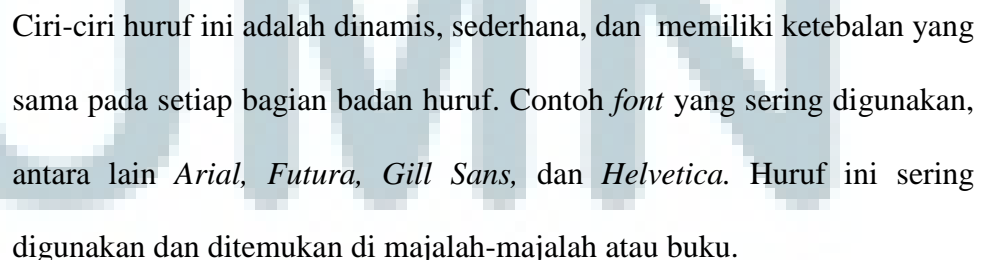
Ciri-ciri huruf ini memiliki ketebalan yang cukup kontras pada bagian badan, dengan tebal pada bagian vertikal dan tipis pada bagian horizontal dan kaitnya. Untuk huruf ukuran kecil, huruf ini cukup susah untuk dibaca oleh pembaca. Contoh *font*, yaitu *Bodoni* dan *Scotch Roman*.



*Typography*

Gambar 2. 7. *Bodoni MT*  
(Giambattista Bodoni, 1740–1813)

## 4. *Sans Serif*



Ciri-ciri huruf ini adalah dinamis, sederhana, dan memiliki ketebalan yang sama pada setiap bagian badan huruf. Contoh *font* yang sering digunakan, antara lain *Arial*, *Futura*, *Gill Sans*, dan *Helvetica*. Huruf ini sering digunakan dan ditemukan di majalah-majalah atau buku.



# Typography

Gambar 2. 8. *Arial*

(By a 10-person team, led by Robin Nicholas and Patricia Saunders, 1982)

## 5. *Egyptian Slab Serif*

Huruf ini memiliki ciri ketebalan yang sama pada bagian badan huruf dan kaitnya yang berbentuk balok. Huruf ini berkembang karena dipengaruhi oleh pesona masyarakat terhadap kebudayaan Mesir yang memberikan kesan kaku dan elegan.



**Typography**

Gambar 2. 9. *FetteEgyptienne*

(Dieter Steffmann, n.d.)

## 6. *Script*

Huruf ini disebut juga tulisan tangan (*hand-writing*) karena memiliki ciri bentuk yang melengkung seperti goresan tangan dan cukup sulit dibaca jika semua huruf menggunakan huruf kapital. Huruf ini jarang digunakan untuk teks yang panjang karena akan melelahkan dan agak sulit untuk dibaca.



*Typography*

Gambar 2. 10. *Script MT Bold*

(Fritz Stelzer, 1931)

## 7. *Decorative*

Huruf ini tidak bisa digunakan untuk teks yang panjang melainkan untuk teks yang pendek atau biasa dipakai untuk judul. Oleh karena itu, huruf ini berbeda dengan huruf lainnya dan bukanlah huruf teks pada umumnya (hlm. 25-30).



Typography

Gambar 2. 11. *Jokerman*  
(Andrew K. Smith,1995)

### 2.2.8. Prinsip Desain

(Supriyono, 2010) Ada beberapa prinsip-prinsip desain yang digunakan sebagai panduan dalam membuat sebuah desain, yaitu:

#### 1. Keseimbangan (*Balance*)

Ada 2 jenis keseimbangan dalam desain, yaitu:

##### a. Keseimbangan Simetris

Adanya pembagi yang sama atau setara antara objek atau elemen desain yang ada di kanan dan kiri.

##### b. Keseimbangan Asimetris

Adanya keseimbangan antara elemen-elemen desain yang disusun di bagian kanan dan kiri walau tidak terlihat sama (hlm. 87-88).

## 2. Tekanan (*Emphasis*)

Ada beberapa cara yang digunakan untuk memberikan tekanan pada sebuah desain untuk menarik perhatian pembaca, seperti:

- a. Menggunakan huruf dengan ukuran yang besar, atau dibuat diagonal, dan lain-lain yang memberikan unsur berbeda dari elemen lainnya.
- b. Memberikan warna yang mencolok.
- c. Memperbesar ukuran foto atau ilustrasi yang digunakan.

Salah satu elemen visual yang sengaja untuk ditonjolkan disebut *focal point* atau *center of interest*. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan *focal point*, yaitu:

- a. Menggunakan teknik kontras pada objek atau elemen yang dianggap penting.
- b. Mengisolasi objek yang akan dijadikan fokus utama untuk memudahkan menarik perhatian.
- c. Menempatkan objek yang menjadi fokus utama pada *center* atau pusat tengah (hlm. 89-92).

## 3. Irama (*Rhythm*)

Irama dihasilkan oleh elemen visual yang disusun berulang-ulang, seperti variasi dan repetisi.

- a. Variasi adalah elemen visual yang disusun berulang disertai bersamaan dengan pergantian bentuk, posisi, dan ukuran.
- b. Sedang repetisi adalah elemen visual yang disusun berulang-ulang secara konsisten.

Menggunakan repetisi dalam sebuah desain dapat membuat pembaca nyaman untuk membaca, namun jika direpetisi terus-menerus tanpa adanya variasi pada desain, yang ada pembaca akan merasa bosan dan tidak menarik (hlm. 94-95).

#### 4. Kesatuan (*Unity*)

Untuk mencapai sebuah desain yang harmonis, diperlukan adanya kesatuan antara ilustrasi, warna, tipografi, *layout*, dan unsur-unsur desain lainnya. Dalam mendesain buku, beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencapai kesatuan, yaitu:

- a. Menggunakan sedikit jenis huruf dan divariasikan ukurannya, seperti pada judul, *body copy*, dan *caption* diseragamkan hurufnya namun berbeda ukuran, dan untuk bagian isi atau cerita menggunakan satu huruf saja.
- b. Pada setiap halaman menggunakan unsur-unsur desain yang sama atau diulang-ulang.
- c. Unsur visual yang digunakan disetarakan dengan tema, warna, dan bentuk yang digunakan (hlm. 97).

### 2.3. Teori Perancangan Buku

#### 2.3.1. Definisi Buku

Menurut *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (seperti dikutip dalam Purwono, 2008), buku adalah kumpulan-kumpulan kertas persegi panjang yang dijadikan satu dan dijilid dengan sampul depan dan belakang yang kuat dan tahan lama. Buku sangat

penting dan bermanfaat, serta efektif sebagai sarana pendidikan, informasi, dan ilmu pengetahuan bagi kehidupan manusia (hlm. 1-2).

Sebagai sarana Informasi, buku memiliki peranan penting yang tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga dipelajari, dimengerti isinya, ditiru, dan dilaksanakan atau diterapkan untuk membantu mengatasi atau mencegah permasalahan yang sedang dihadapi masyarakat (hlm. 2).

### **2.3.2. Syarat Buku**

(Purwono, 2008) Buku berpotensi untuk mempengaruhi sikap dan pikiran orang banyak, oleh karena itu fungsi buku harus benar-benar dimanfaatkan dengan efisien. Untuk menghubungkan fungsi buku dengan masyarakat, ada beberapa syarat yang harus dimiliki buku, yaitu:

1. Dapat menarik perhatian masyarakat.
2. Menjadi media komunikasi bagi masyarakat.
3. Berpangkal pada masalah yang ada di masyarakat dan dibutuhkan.
4. Dapat mempengaruhi masyarakat, baik dalam hal pengetahuan maupun tingkah laku (hlm. 2-3).

### **2.3.3. Anatomi Buku**

Buku memiliki anatomi bagian yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya yang kemudian menjadi satu kesatuan. Unsur-unsur anatomi yang ada pada buku, antara lain:

### 1. *Cover Depan*

Disebut juga sampul buku, yang merupakan bagian terluar buku yang berfungsi untuk melindungi isi buku dan memperkokoh buku. Pada bagian *cover* buku biasanya terdapat judul buku, nama penulis, nama penerbit dan logo.

### 2. *Cover Belakang*

Pada bagian sampul belakang buku biasanya terdapat synopsis, tanda ISBN (*International Standard Book Number*), *barcode*, alamat penerbit seperti *e-mail* atau media sosial.

### 3. *Punggung Buku*

Biasanya yang memiliki punggung buku ini adalah buku yang tebal. Pada punggung buku biasanya berisi judul buku, nama penulis, nama penerbit dan logo.

### 4. *Endorsement*

Hanya terdapat pada buku tertentu saja yang berisi sejenis pujian atau dukungan dari ahli tertentu, atau orang terkenal, atau pembaca yang ditulis di *cover* bagian depan atau belakang untuk menambah daya tarik buku.

### 5. *Lidah Cover*

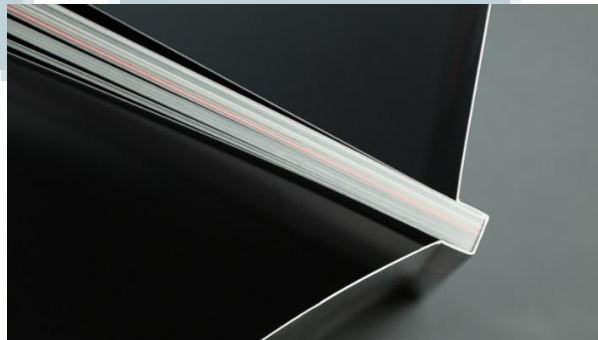
Hanya ada pada beberapa buku tertentu saja, yang biasanya berupa foto beserta biografi penulis atau ringkasan buku. Tujuan lidah *cover* ini untuk menambah daya tarik buku dan terlihat eksklusif (titahsurga.com, diakses pada Juni 2012).

### 2.3.4. Bindings

(Evan dan Sherins, 2008) Dalam proses *binding* buku sebelum menggunakan teknik yang digunakan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelumnya, seperti seberapa tebal bukunya atau besarnya anggaran yang akan dikeluarkan. Teknik *binding* yang akan digunakan juga dapat menambah kesan atau *image* sebuah buku, misalnya buku yang dijilid dengan teknik *perfect binding* dan *hardcover* lebih memberikan kesan mewah dan istimewa.

#### 1. Jilid Lem Panas (*Perfect Binding*)

Teknik jilid ini memiliki kelebihan lebih kuat dan tahan lama dibanding teknik lainnya. Teknik ini biasa digunakan untuk menjilid buku-buku yang tebal dan dapat dipadukan dengan teknik jilid lain seperti *saddle stitch binding* atau *sewn binding*.



Gambar 2. 12. *Perfect Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

#### 2. Jilid Kawat (*Saddle Stitch Binding*)

Teknik jilid ini menggunakan staples yang biasa digunakan untuk menjilid buku yang tidak tebal/tipis yang berkisar antara 4 sampai 80 halaman.

Teknik ini hanya bisa dilakukan dengan kertas yang memiliki kelipatan 4 karena akan dilipat menjadi 2 untuk distaples tengahnya. Karena jika tidak sampai kelipatan 4, akan ada halaman yang tersisa atau kosong.



Gambar 2. 13. *Saddle Stitch Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

### 3. *Case Binding/Hardcover*

Jenis teknik ini yaitu pada salah satu ujung bagian kertas yang telah disusun dan dijahit dengan benang diberi lem lalu ditempel ke bagian punggung *cover* buku.



Gambar 2. 14. *Case Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)



#### 4. *Side/Sewn Stitch Binding*

Teknik ini menggunakan bahan benang atau kawat yang dilakukan dengan proses menjahit bagian sisi depan samping kiri buku. Biasa untuk menjilid buku-buku dokumentasi yang tebal.



Gambar 2. 15. *Side/Sewn Stitch Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

#### 5. *Screw Binding*

Cara yang dilakukan teknik ini adalah dengan melubangi bagian atas kertas atau depan hingga menembus ke belakang kertas dan diberi sekrup untuk menutup atau mengunci lubang tersebut. Biasa digunakan untuk menjilid buku panduan, seperti buku panduan warna.



Gambar 2. 16. *Screw Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

## 6. *Tape Binding*

Teknik ini banyak digunakan untuk menjilid makalah atau dokumen-dokumen karena biayanya yang murah. Namun, teknik ini tidak mudah tahan lama karena jika lem pada lakbannya sudah tidak lengket, maka akan terbuka atau terlepas.



Gambar 2. 17. *Tape Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

## 7. *Spiral and Double-loop Wire Binding*

Teknik ini menggunakan kawat ganda atau berpasanagan yang memastikan buku yang dijilid dapat terbuka secara utuh/ tidak terbatas. Biasa digunakan untuk menjilid dokumen-dokumen atau *notebook*.



Gambar 2. 18. *Spiral and Double-loop Wire Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

### 2.3.5. *Layout dan Grid*

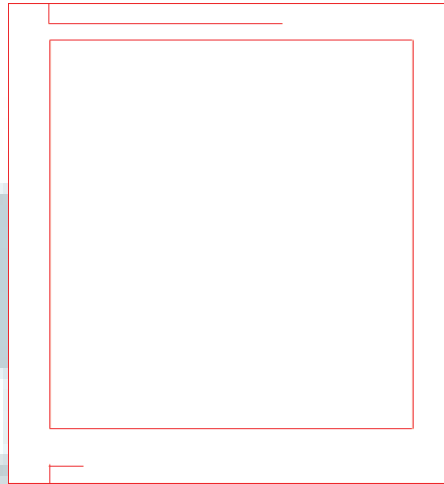
(Landa, 2011) *Layout* disebut juga tata letak atau penataan suatu ruang. *Layout* berfungsi menata komposisi elemen-elemen visual menjadi terorganisir. Untuk membuat *layout* pada buku, dibutuhkan *grid* sebagai kerangka dasarnya. *Grid* membantu menghasilkan *layout* yang seragam untuk diterapkan dari halaman ke halaman buku lainnya yang disebut sebagai *template*. Dalam *layout*, baik jarak kolom, lebar kolom, *margin*, dan posisi gambar serta teks ditetapkan terlebih dahulu susunannya menjadi satu kesatuan sebelum diterapkan sebagai *template* (hlm. 269 & 377).

*Grid* menjadi panduan yang digunakan desainer dalam menyusun komposisi elemen-elemen visualnya untuk menjaga kerapian *layout*. Ketika mulai menetapkan *Grid*, harus dipastikan terlebih dahulu visual dan informasi yang akan ditata dapat terbaca dengan jelas dan berirama. Jika membuat desain dengan visual lebih banyak dari konten, dibutuhkan lebar kolom yang lebih besar (hlm. 314 & 323).

(Hal 106) Macam-macam grid ada 3 menurut Lupton (2009), yaitu:

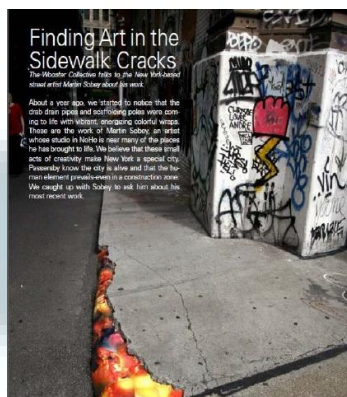
#### 1. *Manuscript Grid*

*Grid* ini sangat sederhana dengan memiliki *space* berupa kotak yang besar hampir memenuhi 1 halaman. *Grid* ini cocok digunakan untuk teks yang panjang dan banyak. Contoh: Esai, buku, laporan



Gambar 2. 19. *Manuscript Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2011)

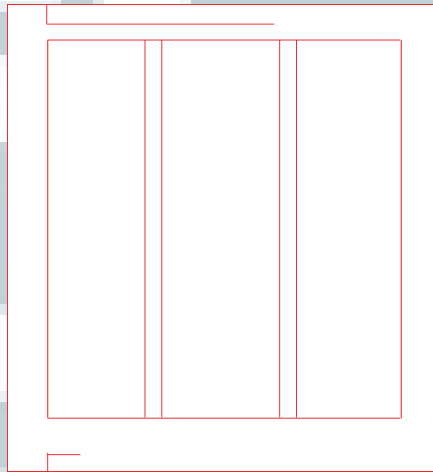


Gambar 2. 20. Penerapan *Manuscript Grid*

([http://www.academia.edu/10981811/Sistem\\_Grid\\_Pada\\_Layout\\_Desain](http://www.academia.edu/10981811/Sistem_Grid_Pada_Layout_Desain), 2018)

## 2. Column Grid

*Grid* ini lebih dikenal banyak orang daripada grid-grid yang lainnya. Dengan kolom-kolomnya, *Grid* ini sangat fleksibel dan cocok digunakan untuk menempatkan visual yang berbeda-beda pada tiap kolom, bisateks atau ilustrasi. Lebar kolom sendiri disesuaikan dengan kebutuhan visual yang digunakan. *Grid* ini bisa untuk meletakkan gambar yang cukup besar dan tulisan yang banyak.



Gambar 2. 21. *Column Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2011)

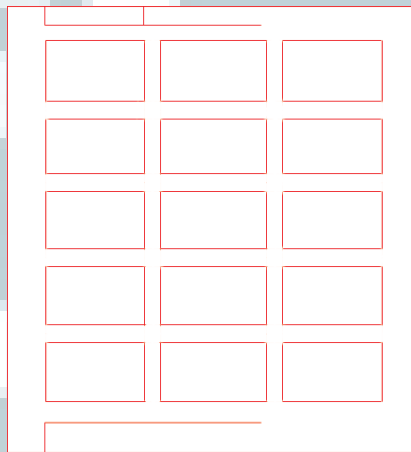


Gambar 2. 22. Penerapan *Column Grid*

([http://www.academia.edu/10981811/Sistem\\_Grid\\_Pada\\_Layout\\_Desain](http://www.academia.edu/10981811/Sistem_Grid_Pada_Layout_Desain), 2018)

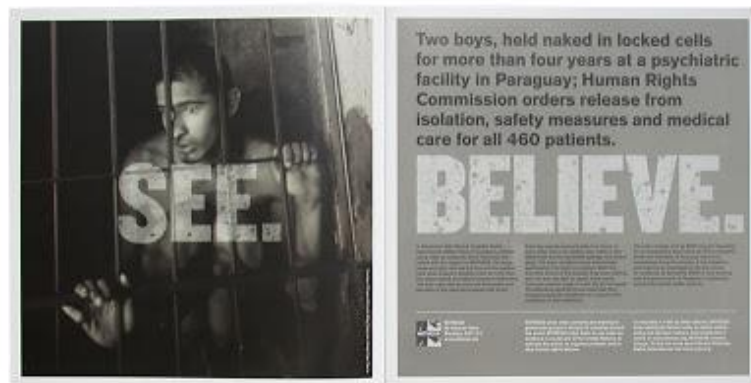
### 3. Modular Grid

*Grid* ini terlihat mirip dengan *column grid*, hanya saja ada yang membedakannya yaitu adanya tambahan berupa garis horizontal atau baris pada kolom. *Grid* ini cocok digunakan untuk penempatan foto-foto. Namun, visual yang ditempatkan tidak bisa banyak dikarekan ukuran tiap baris dan kolom yang memiliki keterbatasan ukuran. Contoh: Grafik, system navigasi, jadwal, diagram.



Gambar 2. 23. *Modular Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2011)

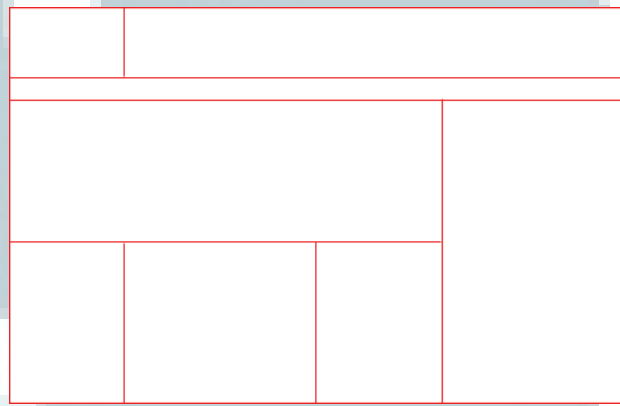


Gambar 2. 24. Penerapan *Modular Grid*

(<https://www.bitebrands.co/2010/04/semua-berawal-dari-grid.html>, 2010)

#### 4. Hierarchical Grid

Website-website biasa menggunakan *grid* ini untuk mendesainnya. Bentuk dan susunan *grid* ini disesuaikan dengan kebutuhan visualnya. Kolom pada *grid* ini juga tidaklah sama satu dengan kolom lainnya. Contoh lainnya: Buku, poster, *flyer*.



Gambar 2. 25. *Hierarchy Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2011)



Gambar 2. 26. Penerapan *Hierarchichal Grid*

([http://www.academia.edu/10981811/Sistem\\_Grid\\_Pada\\_Layout\\_Desain](http://www.academia.edu/10981811/Sistem_Grid_Pada_Layout_Desain), 2018)

## 2.4. Teori Cerita Anak

### 2.4.1. Fungsi Cerita

(Gunawan, 2018) Cerita menjadi bagian dari kehidupan anak khususnya pada usia sekolah dasar dengan imajinasi-imajinasi dan fantasi yang membantu perkembangannya di kehidupan sosial dan kepribadian anak.

Ada 3 fungsi cerita bagi anak, yaitu:

#### 1. Fungsi Rekreasi

Cerita di sini berfungsi sebagai hiburan bagi anak, atau ketika anak sedang dalam waktu luang atau kosong, anak bisa mengisinya dengan membaca buku cerita dan melepaskan jenuh pada anak.

#### 2. Fungsi Motivasi

Fungsi ini dimiliki jika sebuah cerita dapat menghasilkan suatu dorongan dalam diri anak untuk melakukan atau mencapai suatu perbuatan atau perubahan.

#### 3. Fungsi Edukasi

Mendidik dan memberikan wawasan pada anak merupakan salah satu tujuan yang dimiliki cerita anak. Fungsi ini ditujukan agar anak memiliki nilai luhur budi, memahami norma-norma dan nilai yang ada di lingkungannya, menjadi anak yang tangguh dan pemberani, rajin, beriman, bertanggung jawab, jujur baik dalam perkataan maupun perbuatan, dan sebagainya (hlm. 38-44).



### 2.4.2. Struktur Cerita

(Hart, 2011) Ada 5 tahap urutan cerita dalam membuat sebuah cerita (hlm. 25), yaitu:

1. *Eksposisi* : Pengenalan karakter atau tokoh pertama kali yang sering berada di pengantar.
2. *Rising Action* : Mulai tampak sebuah permasalahan yang berhubungan dengan si karakter atau tokoh cerita.
3. *Crisis* : Memuncaknya sebuah konflik pada cerita.
4. *Klimaks* : Perlahan-lahan konflik yang terjadi mulai reda dan teratasi dan mulai ditemukannya jalan keluarnya.
5. *Falling Action* : Sudah ditemukannya jalan keluar atau solusi dari konflik tersebut yang dapat menjadi akhir cerita atau cerita selanjutnya.

### 2.4.3. Pengaruh Karakter dalam Cerita Anak

(Gunawan, 2018) Dalam cerita anak, karakter yang memiliki peran konsisten dan kuat lebih mudah diingat anak-anak dan melekat erat. Yang dimaksud kuat dalam hal ini yaitu menonjol seperti karakter yang heroik, cerdas, bijaksana, pendiam, pemarah, ceroboh, dan lain-lain. Karakter-karakter dalam cerita ini dapat mempengaruhi anak, contohnya karakter dalam cerita heroik dapat menjadi motivasi bagi anak dalam membangkitkan kepercayaan dirinya, sifat rela berkorban, dan berani melihat masa depan. Ada juga karakter rendah hati dan kuat dapat memotivasi anak untuk pantang menyerah dan menjadi penyayang dan ramah. Lalu karakter yang licik, ceroboh, atau bodoh jangan sampai menjadikan

anak simpatik pada karakter tersebut melainkan memotivasi anak untuk menjadi lebih bijaksana dan giat.

Oleh karena itu, dalam membuat karakter harus berhati-hati dalam memberikan tekanan pada cerita agar anak tidak salah memahami maksud cerita tersebut. Tokoh-tokoh dalam cerita anak dapat berupa fabel (hewan) maupun manusia. Pada usia pra sekolah dasar, cerita fabel sangat sesuai mengingat kemampuan berpikir anak yang masih sederhana dan terbatas pengertiannya terhadap adanya orang lain dan benda lain yang ada di sekitar dirinya (hlm. 48-53).

#### **2.4.4. Tujuan Menyampaikan Cerita pada Anak**

(Gunawan, 2018) Dalam menyajikan sebuah cerita, dibutuhkan tujuan yang jelas agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada anak. Ada 4 tujuan yang diharapkan dari menyampaikan cerita anak, yaitu:

1. Menanamkan Budi Pekerti

Tujuan cerita ini untuk menanamkan anak perilaku yang baik untuk diterapkan dalam kehidupannya, yaitu kerendahan hati, keikhlasan, simpati empati, cinta kasih, kejujuran, ketaatan, kepatuhan, dan keberanian. Jika ingin memberikan anak tujuan yang menanamkan budi pekerti, maka perlu cerita mengandung nilai moral di dalamnya (hlm. 57-59).

## 2. Mengurangi Ketegangan

Setiap anak memiliki rasa takut dan kecemasan pada hal-hal yang belum ia ketahui, masih samar-samar, dan sesuatu yang rahasia. Ada beberapa penyebab munculnya rasa takut dan kecemasan pada anak, yaitu kurangnya pemahaman dan pengetahuan anak tentang sesuatu, kurangnya kepercayaan diri anak dalam melakukan sesuatu, dan fantasi anak yang melihat adanya bahaya-bahaya yang pada kenyataannya tidak ada.

Untuk mengurangi rasa takut dan kecemasan anak, perlu cerita-cerita yang bertemakan keberanian, kepahlawanan, dan kejujuran. Namun, perilaku orang tua terkadang juga bisa menjadi ketakutan tersendiri bagi anak yang dapat menghilangkan dan menekan kepercayaan diri dan perasaan anak, seperti suka marah-marah dan terlalu banyak menuntut ini itu pada anak. Dan untuk menangani hal ini, perlu tindakan penanganan secepat mungkin dari orang tuanya agar tidak berpengaruh pada anak kedepannya (hlm. 59-62).

## 3. Memperbaiki Sikap

Sikap adalah kesiapan anak dalam merespon sesuatu atau objek yang dilakukan secara konsisten. Memperbaiki sikap yang dimaksud di sini adalah upaya memperbaiki sikap anak yang negatif menjadi positif. Kecenderungan anak berperilaku negatif dikarenakan ia menolak atau tidak menyukai sesuatu dan lalu mengekspresikannya melalui berbagai cara, seperti memprotes, menghentakkan kaki, berteriak, menangis, mencela, mengepal tangan, dan sebagainya. Sikap seorang anak

dipengaruhi oleh nilai dan norma-norma yang ada di sekitarnya dan secara umum cerita yang mengandung pesan moral di dalamnya akan lebih berpengaruh dalam upaya perbaikan atau perubahan kepribadian anak (hlm. 63-65).

#### 4. Menumbuhkan Motivasi

Sekarang ini banyak anak yang memiliki permasalahan atau sifat negatif dalam dirinya, seperti malas, rendah diri, mudah putus asa, pemalu, dan sebagainya. Dan untuk membantu menangani permasalahan anak tersebut, cerita-cerita yang mengandung motivasi di dalamnya dapat membantu menumbuhkan motivasi anak dan membangkitkan semangatnya. Namun, anak yang tidak bermasalah pun tidak berarti tidak memerlukannya, melainkan cerita-cerita motivasi itu dapat menjadi peningkat kepercayaan dirinya dan prestasinya (hlm. 66-68).

#### **2.4.5. Metode Penyampaian Cerita Anak**

(Gunawan, 2018) Dalam menyampaikan cerita pada anak, ada 3 macam metode penceritaan yang dikenal anak, yaitu:

##### 1. Tanpa Alat Bantu

Metode ini adalah metode yang tidak menggunakan alat peraga dalam menyampaikan ceritanya. Metode ini dinilai kurang efektif bagi anak usia pra sekolah dasar karena kemampuan verbal mereka yang belum terbentuk dengan baik dalam memahami atau membayangkan sesuatu.

Dalam menggunakan metode ini, ada 2 hal yang harus

dipertimbangkan, yaitu pertama, dibutuhkan kemampuan berbahasa yang baik dan menarik dalam menyampaikan cerita pada anak, dan kedua, tidak semua anak mengerti dan menangkap apa yang disampaikan dari cerita tersebut meskipun bahasa yang kita gunakan sudah baik. Namun untuk usia tahap akhir sekolah dasar, metode ini bisa lebih optimal digunakan karena kemampuan verbal anak yang sudah berkembang dengan baik (hlm. 90-91).

## 2. Alat Bantu 2 Dimensi

Alat bantu 2 dimensi ini dapat membantu menunjang dan memvisualisasikan cerita yang disampaikan, sehingga anak setidaknya memiliki gambaran dari cerita tersebut. Beberapa contoh metode penyampaian cerita yang menggunakan alat bantu 2 dimensi ini, yaitu kartu seri bergambar, buku, poster, komik, dan lukisan. Ada beberapa keuntungan dari menggunakan metode ini, yaitu pada anak, kecil kemungkinan anak tidak mudah lupa dengan cerita atau materi yang disampaikan dan pada orang tua, anak tidak sepenuhnya fokus mendengar atau mengarah pada apa yang orang tua saat itu sampaikan, tetapi pada alat peraga tersebut sehingga orang tua tidak akan terlalu gugup dalam menyampaikan materi atau cerita (hlm. 91-92).

## 3. Alat Bantu 3 Dimensi

Proses penceritaan dengan menggunakan alat bantu 3 dimensi juga dinilai lebih mudah dalam memvisualisasikan cerita yang disampaikan

dan mengesankan bagi anak selain dari dua dimensi. Contoh alat bantu 3 dimensi, yaitu mainan, boneka, dan seni pertunjukan.

Berdasarkan dari yang dikutip dari Anwar (2004), bahwa materi yang didapat anak dari membaca sendiri hanya 10%, dari yang didengar 20%, dan dari yang dilihat 30%, sehingga penyerapan materi cerita pada anak dapat mencapai 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Tingkat keberhasilan menyampaikan cerita menggunakan alat bantu lebih besar daripada tidak menggunakan alat peraga sama sekali (hlm. 92-94).

UMMN