



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. Buku

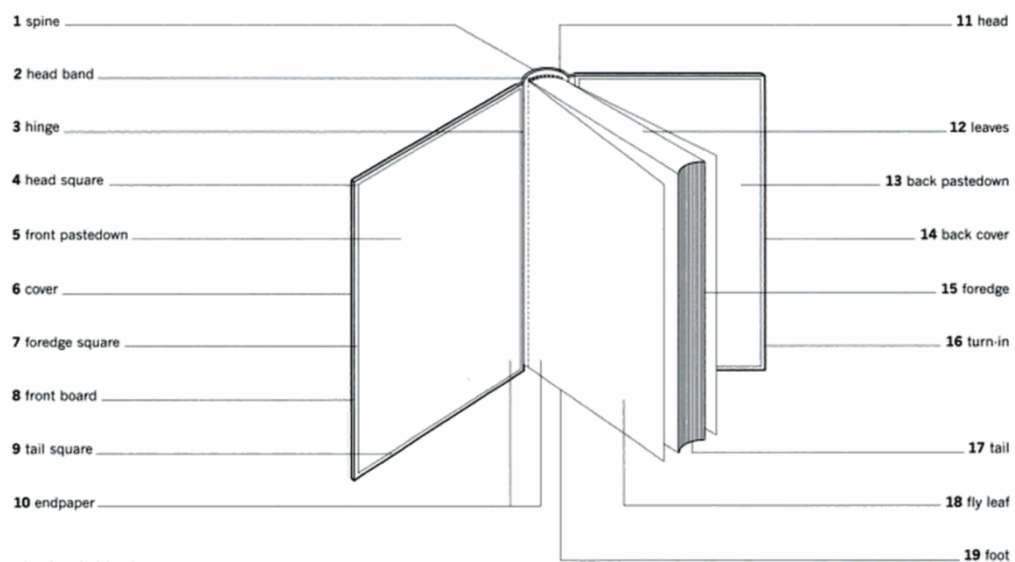
Menurut Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006), mengatakan bahwa buku adalah dokumentasi tertua yang berisi tentang pengetahuan, ide dan kepercayaan (hlm. 6). Sedangkan, menurut Kamus Besar Berbahasa Indonesia buku adalah kumpulan lembar kertas yang berjilid, dan berisi tulisan bisa saja kosong.

2.1.1. Merancang Buku

Dalam sebuah buku, menurut Haslam dibutuhkan kerjasama dalam sebuah tim. Berdasarkan pembagian divisi pekerjaan, adapun pembagian divisi itu antara lain: penulis, agen yang terdiri dari literatur, ilustrasi, desain dan fotografi, penerbit, *book packager*, *commissioning editor*, *editor*, *proofreader*, konsultan, pembaca, *art director*, desainer, *picture researcher*, *permissions manager*, pembuat gambar yang terdiri dari *illustrator*, fotografer, dan *cartographer*, *rights manager*, *marketing manager*, *print buyer*, *production manager*, *printer*, *print finisher*, *binder*, *distribution manager*, *sales representative*, dan *retailer* (hlm. 13-19).

2.1.2. Anatomi Buku

Menurut Haslam terdapat berbagai variasi nama untuk struktur anatomi bagian buku yang biasanya digunakan dalam proses membuat buku yang terbagi dalam tiga grup, yaitu *the book block*, *the page*, and *the grid*. Adapun pembagiannya sebagai berikut :



Gambar 2.1. Anatomi Buku
(*Book Design*, 2006)

Pembagian berdasarkan *The book block* :

1. *Spine*
2. *Head band*
3. *Hinge*
4. *Head square*
5. *Front pastedown*
6. *Cover*
7. *Foreedge square*
8. *Front board*
9. *Tail square*
10. *Endpaper*
11. *Head*

12. *Leaves*

13. *Back pastedown*

14. *Back cover*

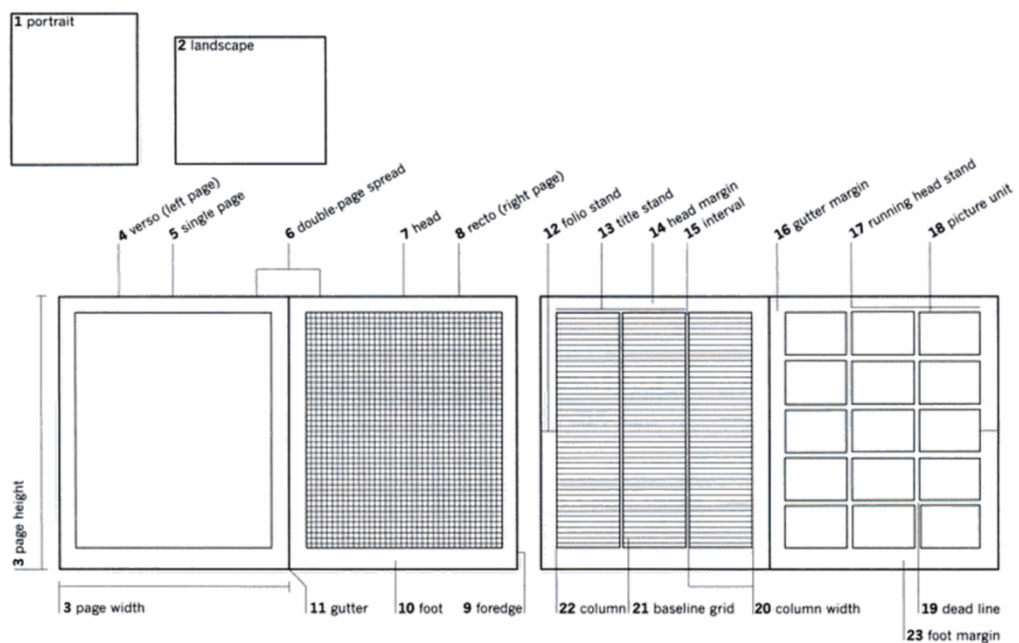
15. *Foreedge*

16. *Turn-in*

17. *Tail*

18. *Fly leaf*

19. *Foot*



Gambar 2.2. Anatomi Buku

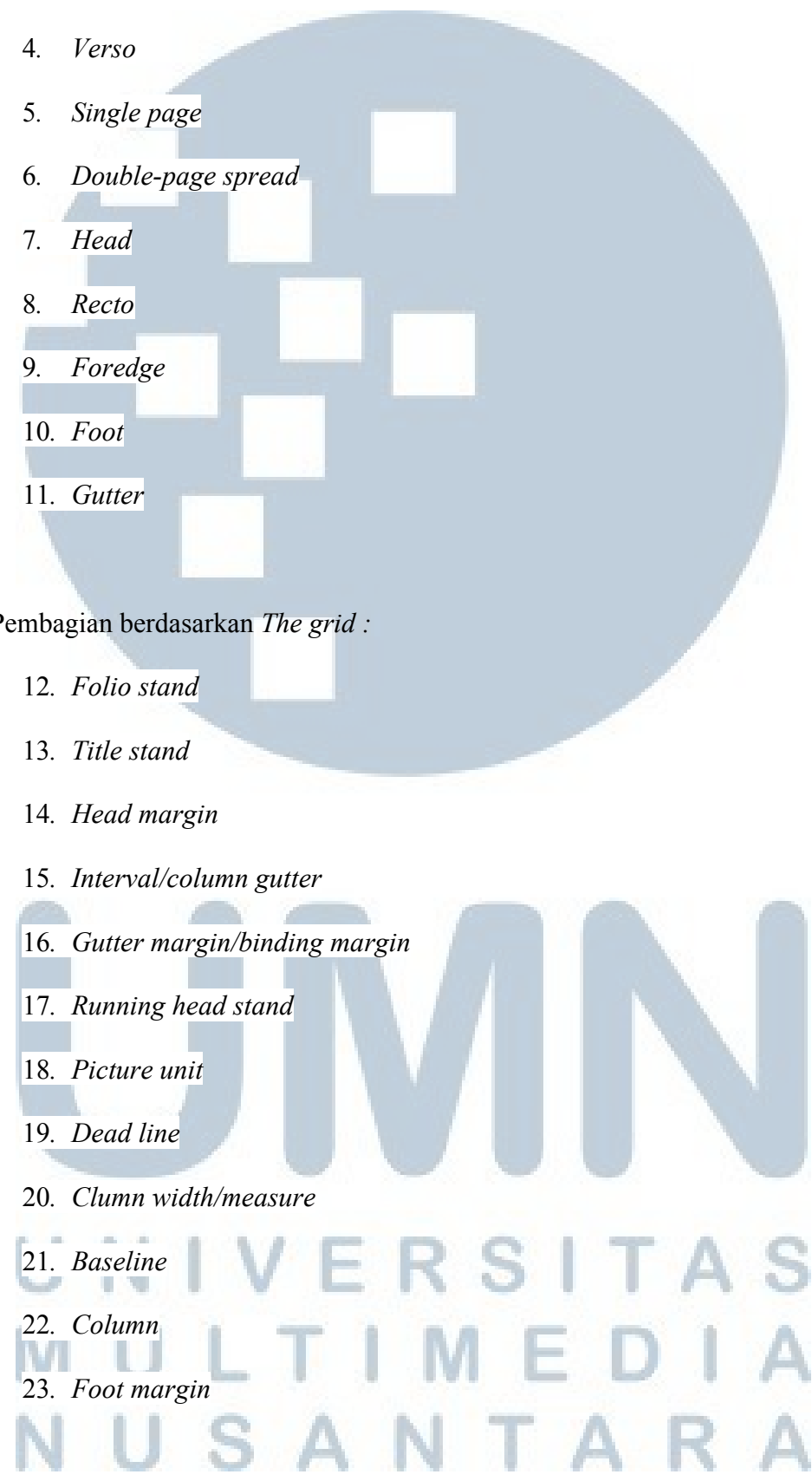
(*Book Design*, 2006)

Pembagian berdasarkan *The page* :

1. *Potrait*

2. *Landscape*

3. *Page height and width*

- 
4. *Verso*
 5. *Single page*
 6. *Double-page spread*
 7. *Head*
 8. *Recto*
 9. *Foreedge*
 10. *Foot*
 11. *Gutter*

Pembagian berdasarkan *The grid* :

12. *Folio stand*
13. *Title stand*
14. *Head margin*
15. *Interval/column gutter*
16. *Gutter margin/binding margin*
17. *Running head stand*
18. *Picture unit*
19. *Dead line*
20. *Column width/measure*
21. *Baseline*
22. *Column*
23. *Foot margin*

2.1.3. Anatomi Buku

Menurut Guan (2012), dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, sebuah buku dapat memberikan estetika unik dari sisi keseluruhan sampai bagian detailnya sehingga dapat menjadi buku yang memiliki standar dalam pembuatannya. Sebuah buku yang memiliki desain yang ideal, dapat membuat pembaca mendapatkan emosi dalam pikiran dan perasaannya lebih dari biasanya. Adapun komponen desain sebuah buku, yakni :

2.1.3.1. Cover

Cover buku dapat diibaratkan kemasan dalam sebuah produk. Di dalam industri, desain kemasan sangatlah penting, apabila visual dari desain kemasan tampak tidak layak untuk dijual dapat menyebabkan kegagalan dalam penjualan. *Cover* buku ialah wajah atau tampilan sebuah buku, yang mana dapat menyentuh pikiran pembaca. *Cover* dapat merefleksikan isi konten buku, membuat kesan estetika kepada pembaca, dan juga dapat melindungi buku.

Desain sebuah *cover* terdiri atas judul, nama pengarang dan penerbit dan disertai dengan gambar dan warna yang dekoratif. Pemilihan warna dalam *cover* menyesuaikan target pembaca. Warna-warna cerah biasanya digunakan pada buku anak, warna halus dan tenang digunakan untuk pembaca dewasa, sedangkan untuk pembaca muda menggunakan warna cerah dicampur dengan warna abu-abu. Pembaca dengan perbedaan kultur, kebangsaan dan minat memiliki pemilihan warna berbeda pula. Diperlukan keahlian dan pengetahuan luas bagi seorang desainer dalam membuat

inovasi sebuah *cover* buku, seperti memiliki imajinasi dalam mengekspresikan warna dan tekstur sehingga dapat menyentuh perasaan pembaca.

Menurut Haslam (2006), *cover* buku berguna untuk melindungi isi di dalam buku yang berupa lembaran-lembaran halaman dalam buku dan juga berfungsi sebagai mengidentifikasi konten suatu jenis buku. Pada umumnya *cover* depan buku memiliki visual yang terbaik dibandingkan *cover* belakang buku, dalam hal ini *cover* depan buku dibaratkan menyapa kita sedangkan *cover* belakang buku mengucapkan salam perpisahan, hal ini berelasi dengan penggambaran hirarki konten yang terdapat dalam sampul buku Adapun bagian-bagian dari hirarki tersebut yang bisa digunakan dalam memulai mendesain suatu buku tersebut, yakni:

1. *Cover elements*

Cover elements terdiri dari *image*, nama lengkap penulis, judul buku, *additional cover text*, *format and size (spine depth, flap lengths, and surfaces available for print)*, *print requirements*.

2. *Spine elements*

Spine elements terdiri dari nama lengkap penulis, judul buku, logo penerbit.

3. *Back cover elements*

Back cover elements terdiri dari *ISBN/barcode*, *registered retail price*, *blurb/book description*, *bullet-point breakdown of issues*

covered, reviewers quotes, biografi penulis, list of previous publication.

4. *Flaps*

Flaps terdiri dari *registered retail price, book description, bullet-point breakdown of issues covered, reviewers quotes, biografi penulis, list of previous publication.*

5. *ISBN*

ISBN adalah nomor persyaratan produksi untuk sebuah buku, hal ini tingkat kepentingannya sama seperti barcode dalam sebuah buku.

6. *Barcode*

Barcode sebaiknya diletakan di posisi yang dengan mudah terlihat seperti berada di belakang cover buku, sangat tidak dianjurkan meletakan *barcode* berada didalam flaps atau berada di dalam sampul buku. (hlm. 160-161).

2.1.3.2. *Book Spine*

Bagian terpenting lainnya dalam membuat sebuah buku ialah bagian tepian buku. Ketika buku di letakan bersamaan, bagian tepian buku dapat membantu pembaca dalam mencari sebuah buku.

2.1.3.3. *Fly Page*

Fly page adalah sebuah jembatan antara *cover* dan isi dalam sebuah buku.

Bagian yang termasuk dalam *fly page* antara lain *expansion page, blank page, like page, frontispiece inserts or title page (the amount of books), copyright page, inscription, thank offering*, dan lain-lain. Dalam mendesain

fly page penggunaan ilustrasi, fotografi, kaligrafi, dan bentuk seni lainnya sampai pada proses percetakan, harus merefleksikan dan tetap harmonis dengan konten dan *cover*, dan desain lain pada buku yang dibuat.

2.1.3.4. *Content*

Konten yang baik juga dapat dilihat berdasarkan pemetaan desain berdasarkan *grid*, warna dan variasi jenis tulisan. Seorang desainer juga harus dapat mengaplikasikan warna dengan baik sesuai konsep yang akan dibentuk.

2.1.3.5. *Layout*

Dalam mengatur tata letak desain haruslah original, indah, sederhana dan umum serta memiliki keselarasan antar konten buku. Desain tata letak yang baik dapat membuat kesan yang baik sehingga membuat pembaca ingin membaca konten buku tersebut. Dengan adanya penggunaan gambar dapat memberikan dampak yang baik dalam mendesain tata letak. Penulisan yang terlalu panjang dapat membuat lelah dan mengurangi kecepatan dalam membaca.

2.1.3.6. *Copyright Page*

Bagian-bagian yang termasuk dalam *copyright* ialah judul, nama penulis, editor, *criticizer*, penerbit dan lokasi percetakan, serta nomor lisensi izin cetakan buku. Tanggal produksi, bisa juga terdapat nomor edisi dan nomor percetakan (ISBN) serta harga (hlm. 8-11).

2.1.4. Percetakan

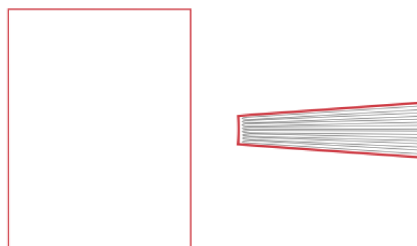
Menurut Evan dan Sherin dalam bukunya *The Graphic Design Reference and Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day* (2008), mengatakan bahwa ada berbagai cara teknik cetak dalam membuat sebuah buku. Dalam pemilihan teknik cetak dapat berdasarkan dana yang tersedia, jumlah, kebutuhan, dan waktu proses. Berikut ini adalah jenis-jenis teknik cetak, antara lain *offset lithography, letterpress, gravure, engraving, thermography, screen printing, flexography, digital, holography, dan lenticular printing* (hlm.146- 149).

2.1.5. Binding

Menurut Evans dan Sherin (2008), terdapat berbagai jenis cara untuk menyatukan lembaran-lembaran kertas, hal tersebut dapat dipengaruhi berdasarkan tingkat estetika, harga dan kekuatan, adapun jenisnya anatara lain:

1. *Perfect binding*

Penyatuan setiap lembaran kertas dapat dilakukan menggunakan *perfect binding*. *Perfect binding* memiliki kualitas yang cukup kuat.

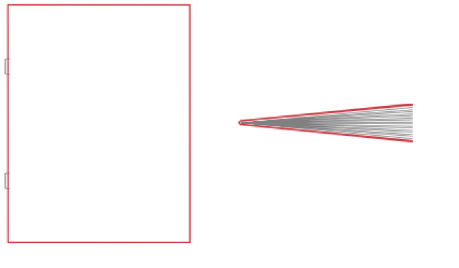


Gambar 2.3. *Perfect Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

2. *Saddle stitch binding*

Saddle stitch binding memiliki kualitas sangat kuat dengan biaya yang tidak mahal.

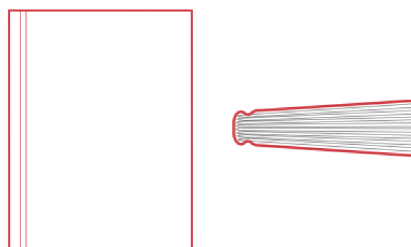


Gambar 2.4. *Saddle Stitch Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

3. *Case binding*

Biaya dalam penggunaan *case binding* tergolong mahal, namun kekuatannya cukup baik.

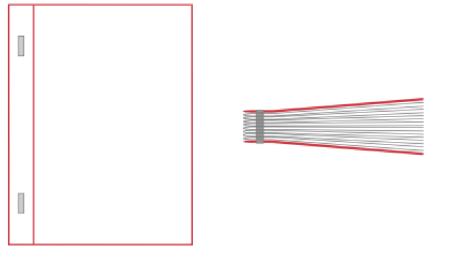


Gambar 2.5. *Case Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

4. *Side stitch binding*

Penggunaan *side stitch binding* dapat dilakukan dengan cepat, dan kekuatannya cukup tahan lama.

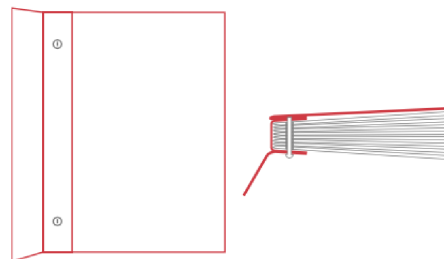


Gambar 2.6. *Side Stitch Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

5. *Screw and post binding*

Screw and post binding memiliki kualitas yang kuat namun biaya untuk *binding* jenis ini cukup mahal.

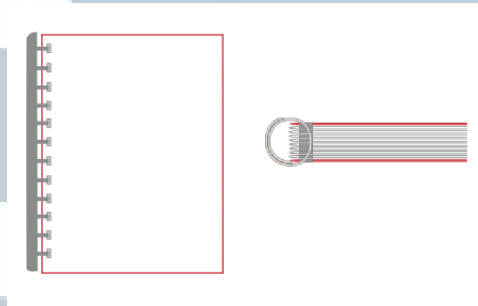


Gambar 2.7. *Screw and Post Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

6. *Plastic comb binding*

Kualitas kekuatan *plastic comb binding* tidak begitu kuat, harga pembuatan *binding* jenis ini cukup murah.

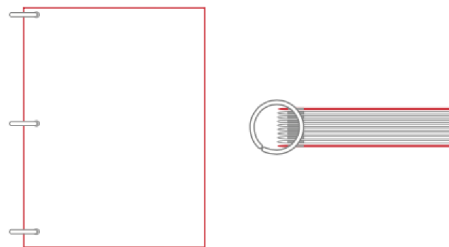


Gambar 2.8. *Plastic Comb Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

7. *Ring binding*

Kekuatan untuk *binding* jenis *ring binding* kurang kuat, namun bisa menambahkan halaman atau kertas baru pada *binding* jenis ini.

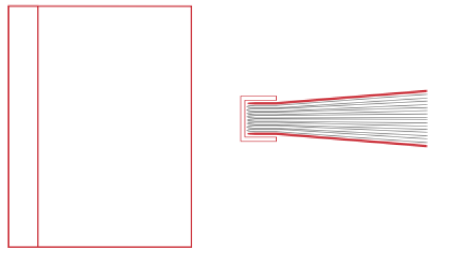


Gambar 2.9. *Ring Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

8. *Tape binding*

Kekuatan binding jenis *tape binding* cukup kuat, namu harga untuk *binding* ini cukup mahal.

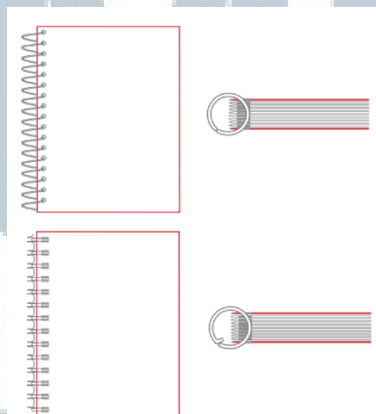


Gambar 2.10. *Tape Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

9. *Spiral and double-loop wire binding*

Kekuatannya cukup kuat dan harga pembuatan binding jenis *spiral and double-loop wire binding* cukup murah.



Gambar 2.11. *Spiral and double-loop wire Binding*

(*The Graphic Design Reference & Specification Book Everything Graphic Designer Need to Know Every Day*, 2008)

2.2. Ilustrasi

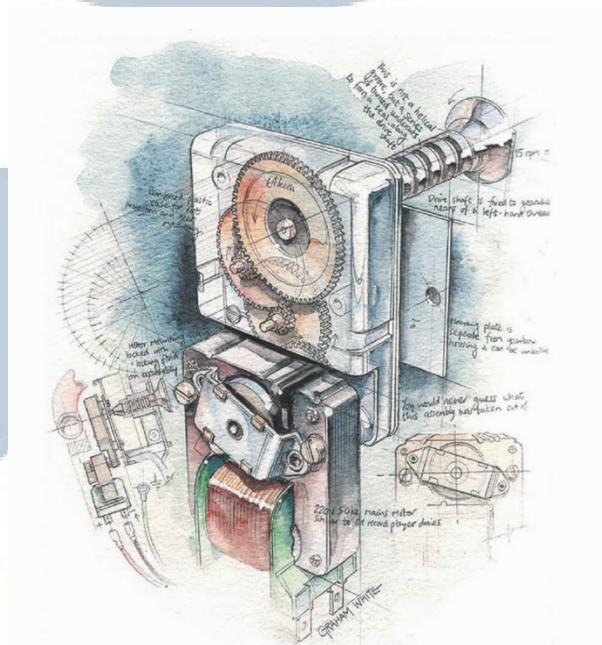
Menurut Zeegen dalam bukunya yang berjudul *What is illustration?* (2009), ilustrasi berfungsi sebagai salah satu sarana penyampaian pesan. Dengan menggunakan ilustrasi dalam menyampaikan suatu pesan dapat membuat dan mempermudah pesan tersebut tersampaikan dengan baik (hlm. 30).

2.2.1. Peranan Ilustrasi

Menurut Male dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2017), peranan ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. *Documentation, Reference dan Instruction*

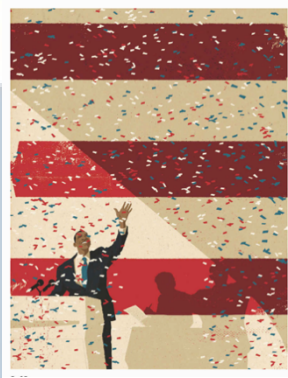
Dalam hal ini ilustrasi berperan sebagai sumber referensi dalam mendidik, memberikan penjelasan sebuah instruksi secara kontekstual sesuai tema.



Gambar 2.12. *Documentation, Reference dan Instruction*
(*Illustration: Theoretical and Contextual Perspective*, 2016)

2. *Commentary*

Dalam hal ini ilustrasi berperan sebagai penyeimbang konten jurnalistik yang terdapat di dalam halaman surat kabar dan majalah. Ilustrasi memiliki peran penting dalam setiap tema penerbitan.



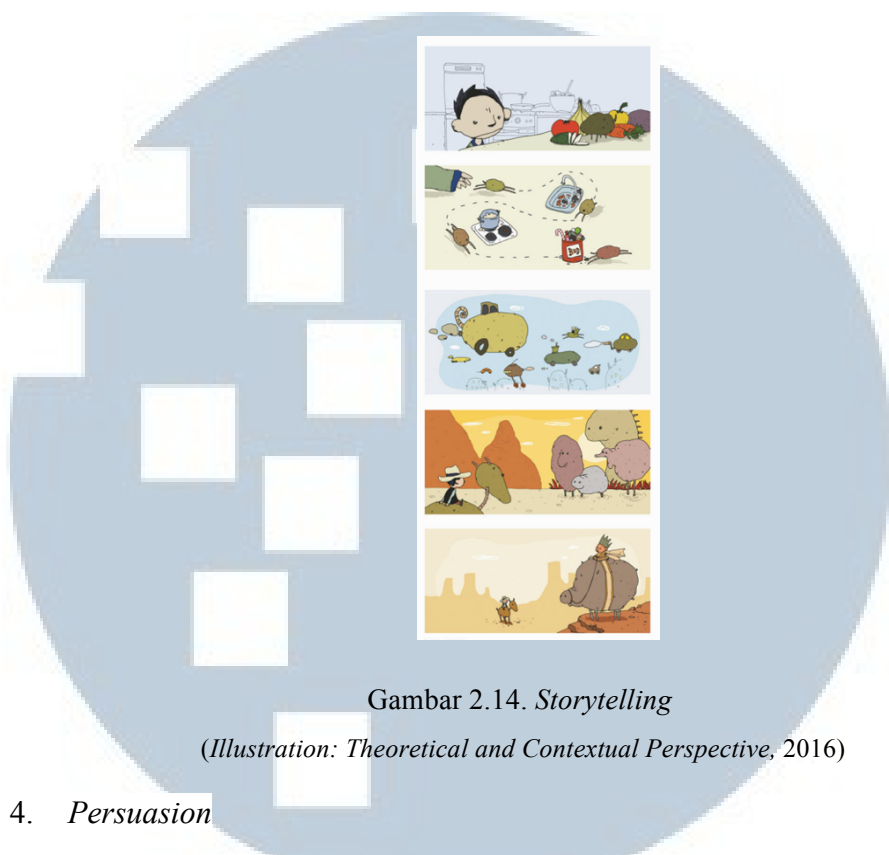
Gambar 2.13. *Commentary*

(*Illustration: Theoretical and Contextual Perspective*, 2016)

3. *Storytelling*

Dalam hal ini ilustrasi berperan dalam memberikan representasi visual dari fiksi narasi. Saat ini, ilustrasi fiksi narasi dapat ditemui dalam buku anak-anak, novel grafis dan komik, dan publikasi spesialis seperti kompilasi tematis yang berisi mitologi, dongeng gothic, dan fantasi.

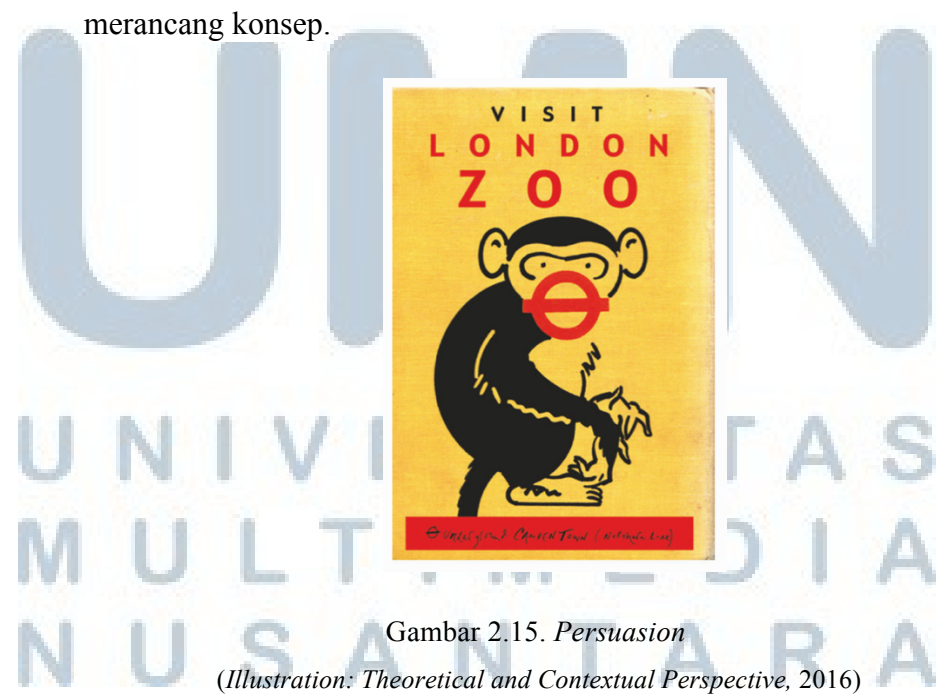
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



(Illustration: Theoretical and Contextual Perspective, 2016)

4. Persuasion

Dalam hal ini ilustrasi berperan sebagai bahasa visual dalam suatu kampanye. Dalam proses ini diawali oleh seorang copywriter dalam merancang konsep.



(Illustration: Theoretical and Contextual Perspective, 2016)

5. *Identity*

Sebagai identitas di setiap media yang berbeda, seperti kemasan yang menjadi identitas perusahaan.



Gambar 2.16. *Identity*

(Illustration: *Theoretical and Contextual Perspective*, 2016)

2.2.2. **Gaya Ilustrasi**

Menurut Gumelar dalam bukunya yang berjudul *Elemen dan Prinsip Menggambar* (2015), sebuah gaya ilustrasi dihasilkan dari pembuat gambar. Ada 4 klasifikasi gaya ilustrasi yakni :

1. *Realisme*

Gaya ilustrasi yang dihasilkan cenderung realis, mengikuti sesuatu yang ada di alam nyata.



Gambar 2.17. *Realisme*

(<http://habibchoirudin.blogspot.com/2014/08/cara-menggambar-realis-untuk-pemula.html>, 2018)

2. Kartunisme

Gaya ilustrasi yang di hasilkan cenderung lucu dan sederhana bila dibandingkan dengan objek aslinya.



Gambar 2.18. *Kartunisme*

(<https://www.retrovmemories.com/products/donald-duck-complete-117-episodes-dvd-set-1937-1961-walt-disney-classic>, 2018)

3. Hibrida

Gaya ilustrasi yang dihasilkan merupakan perbaduan antara gabungan realis dan kartun, atau gabungan kartun dengan fine art. Salah satu contohnya adalah karikatur. Ilustrasi yang dihasilkan cenderung melebih-lebihkan wujud aslinya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.19. *Hibrida*

(<https://galerirafiqbelitung.blogspot.com/2013/06/galeri-rafiq-juga-melayani-jasa.html>, 2018)

4. *Fine art*

Gaya ilustrasi yang dihasilkan merupakan ekspresi emosi dari si pembuat ilustrasi yang memiliki *sense of art* (hlm. 129-135).



Gambar 2.20. *Fine art*

(<http://scottbalmer.co.uk/memes-prints-now-available/>, 2018)

2.2.3. Media Ilustrasi

Menurut Martin Salisbury dalam bukunya yang berjudul *Illustrating Children's Book* (2004), ada berbagai macam media ilustrasi, antara lain:

1. *Watercolor* (cat air)

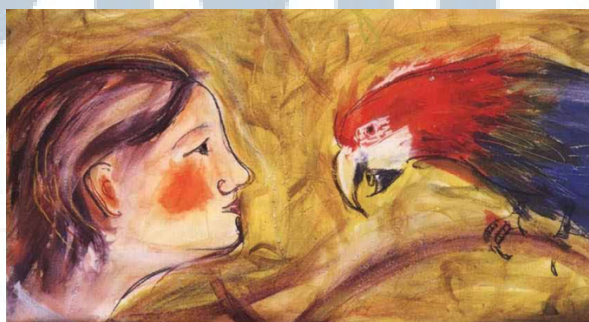
Media *watercolor* bersifat transparan, cara menggunakan media *watercolor* dimulai dari warna yang terang menuju warna yang gelap. Pada umumnya pengaplikasiannya menggunakan kertas berwarna putih.



Gambar 2.21. *Watercolor*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

2. *Acrylic Paint* (cat akrilik)

Media cat akrilik memiliki warna yang cerah dan cepat kering. Media cat akrilik dapat diaplikasikan pada kertas, kanvas, kayu, dan lain-lain.



Gambar 2.22. *Acrylic Paint*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

3. *Oil Paints and Pastels* (cat minyak dan *pastels*)

Media oil paints dapat diaplikasikan pada kanvas. Sedangkan untuk media *pastel* terdapat dua jenis antara lain ialah *oil pastels* dan *soft pastels* (kapur).



Gambar 2.23. *Oil Paints and Pastels*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

4. *Black and White Work*

Media *black and white work* dapat dilakukan menggunakan pensil, tinta dan kuas.



Gambar 2.24. *Black and White*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

5. From Oil to Acrylic

Dalam menggunakan media ini dapat diaplikasikan pada kertas.



Gambar 2.25. *From oil to acrylic*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

6. Print Based Media

Print based media dapat dilakukan menggunakan wayu dan lino, dengan cara mencukil kayu maupun lino dengan alat khusus.



Gambar 2.26. *Print Based Media*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

7. Collage and Mixed Media

Dengan menggunakan *collage and mixed media* dapat dilakukan menggunakan dengan mengkolase beberapa kertas yang ingin digunakan.



Gambar 2.27. *Collage and Mixed Media*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

8. *Computers*

Salah satu keunggulan menggunakan media *computers* atau digital ialah dapat menghasilkan warna tanpa harus mencampurnya.



Gambar 2.28. *Computers*
(*Illustrating Children's Book*, 2004)

2.2.4. *Desain Character*

Menurut Woodcock dari buku *How To Draw And Paint Crazy Cartoon Characters: Create Original Characters With Lots Of Personality* (2010), karakter lucu untuk target audiens anak-anak yang dimaksud memiliki proporsi 1:3 dan 1:2.

2.3. Desain dalam Buku

Berikut ini merupakan prinsip desain yang dapat digunakan dalam merancang sebuah buku:

2.3.1. Tipografi

Menurut Poulin (2011), dalam bukunya yang berjudul *The Language of Graphic Design*, tipografi adalah mendesain *type* dalam suatu bentuk kata, kalimat dan bentuk naratif. Istilah *type* yang dimaksud adalah bentuk huruf alfabet, angka, dan tanda baca, sedangkan *typeface* adalah mendesain semua yang berhubungan dengan *type*. Tipografi memiliki dua fungsi yakni sebagai salah satu bagian dari elemen grafis (seperti titik, garis, *form*, bentuk dan tekstur dalam suatu komposisi visual) dan juga sebagai bentuk verbal dan visual.

Ketika tipografi digunakan hanya sebagai verbal, maka fungsinya sebatas sarana komunikasi, sedangkan ketika tipografi digunakan sebagai verbal maupun visual, hal itu akan mempengaruhi tidak hanya dari segi intelektualnya saja namun juga segi emosional. Tujuan penggunaan tipografi bukan hanya untuk penandaan halaman, melainkan untuk memahami dan menggunakannya secara efektif dalam komunikasi visual. Dalam pengaplikasiannya, pemilihan dan pilihan tipografi, ukuran, keselarasan, warna, dan jarak semuanya sangat penting (hlm. 247-248).

2.3.1.1. Variasi Tipografi

Menurut Poulin (2011), bentuk tipografi bervariasi, berikut ini enam ciri umum variasi tipografi, yaitu:

1. Case, yaitu setiap huruf dalam alfabet terdiri dari dua bentuk huruf, yakni huruf besar (huruf kapital) dan huruf kecil.

2. Weight, yaitu bentuk huruf dibagi berdasarkan ketebalan stroke dan tingginya.
3. Contrast, yaitu *contrast* huruf ditentukan berdasarkan ukuran stroke.
4. Posture, pembagian postur huruf terdiri dari yang tegak lurus dan miring terhadap *baseline*.
5. Width, pembagian huruf berdasarkan lebar huruf.
6. Style, terdapat dua kategori dasar *style* huruf yakni serif dan sans serif.

2.3.1.2. Komponen Anatomi Huruf

Menurut Danton Sihombing (2015), dalam bukunya yang berjudul Tipografi dalam Desain Grafis, hal dasar dalam mempelajari tipografi ialah dengan memahami komponen anatomi huruf agar dapat membedakan dan memahami karakteristik antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Komponen anatomi huruf terdiri dari:

1. *Baseline*

Merupakan garis bantu horizontal yang merupakan batas pada bagian teratas huruf besar.

2. *Cap height*

Merupakan garis bantu horizontal yang merupakan batas pada bagian teratas huruf besar.

3. *Meanline*

Merupakan garis bantu horizontal yang merupakan batas pada bagian teratas huruf kecil.

4. *X-height*

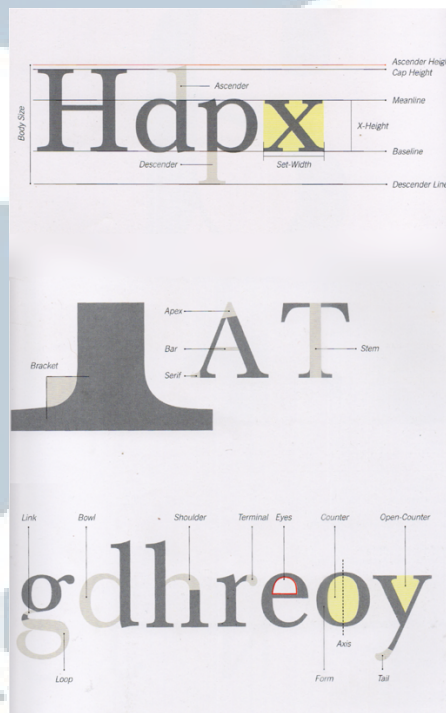
Merupakan garis bantu antara garis bantu baseline hingga meanline.

5. *Ascender*

Merupakan garis bantu horizontal yang merupakan batas pada bagian teratas anatomi huruf kecil.

6. *Descender*

Merupakan garis bantu horizontal yang merupakan batas pada bagian terbawah anatomi huruf kecil (hlm. 128-129).



Gambar 2.29. Komponen Anatomi Huruf
(Tipografi dalam Desain Grafis, 2015)

Menurut Eric Kenly dan Mark Beach (2004). Ada 5 aturan dasar dalam menggunakan tipografi agar memudahkan audiens dalam membaca, yakni:

1. Merupakan Gunakan tipografi yang sederhana
2. Tetap konsisten dalam setiap formatnya
3. Gunakan huruf besar dan huruf kecil
4. Gunakan kalimat yang tidak terlalu panjang
5. Gunakan huruf tipe serif, (hlm.23).

2.3.2. Warna

Menurut Poulin (2011), warna adalah salah satu elemen desain yang memiliki pengaruh besar dalam suatu desain dan bersifat komunikatif. Warna berfungsi untuk menarik perhatian, mengelompokkan beberapa elemen yang berbeda, memperkuat makna, dan membuat komposisi visual yang harmonis. Sebagai elemen visual, warna juga dapat meningkatkan nuansa emosional dan psikologis dari setiap pesan visual. Hal ini membantu dalam menciptakan suasana yang diinginkan. Warna juga dapat merepresentasikan atau melambangkan suatu objek tanpa bantuan suatu kata-kata dan gambar, sebagai contoh warna merah melambangkan api dan darah, sedangkan warna biru melambangkan es, laut, dan langit. (hlm. 58-61).

2.3.3. Layout

Menurut Ambrose & Harris (2005, hlm. 66). Komponen utama dalam layout ialah teks dan gambar, layout membantu penyampaian komunikasi secara efektif. Elemen lain dalam layout antara lain.

1. Alignment
2. Hyphenation and Justification
3. Hierarchy
4. Arrangement

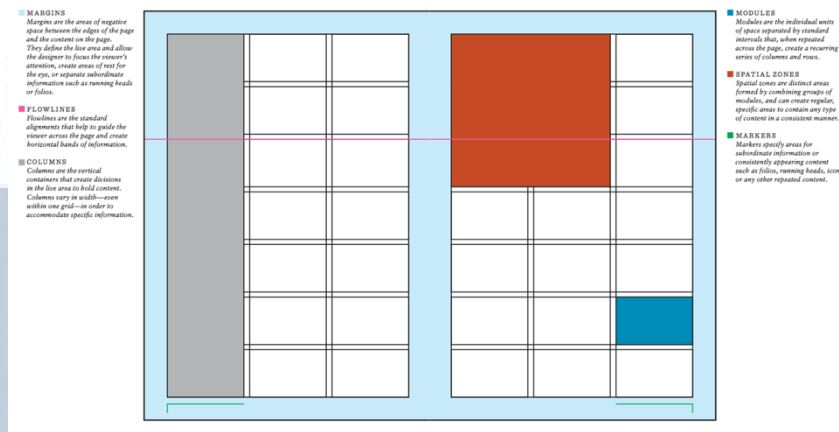
2.3.4. Grid

Menurut Evans dan Sherin (2008), *grid* berfungsi membantu desainer mengatur proporsi untuk tata letak setiap komposisi teks dan gambar agar setiap elemen visual terlihat harmonis dan teratur. *Grid* dapat diaplikasikan dalam membuat perancangan buku, majalah, halaman web, *annual reports*, brosur, *timetables*, katalog, *advertising campaigns*, *signage systems*. Grid membantu dalam menjaga kerhamonisan visual dalam suatu karya, mempercepat pekerjaan desainer dalam mengatur informasi pada setiap halaman, dan membantu pembaca dalam menemukan informasi dengan mudah (hlm.58).

2.3.4.1. Elemen *Grid System*

Menurut Grave dan Jura dalam bukunya yang berjudul *Best Practices for Graphic Designers: Grid and Page* (2012), elemen *grid system* terdiri dari beberapa bagian antara lain, *margins*, *flowlines*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, dan *markers* (hlm. 20-21).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



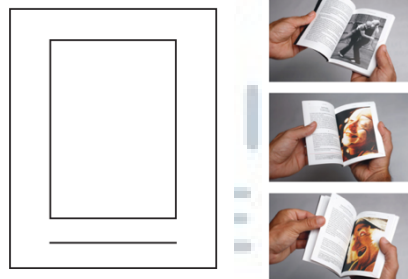
Gambar 2.30. Elemen *Grid System*
(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

2.3.4.2. Jenis *Grid*

Menurut Grave dan Jura (2012), ada beberapa jenis *grid*, antara lain:

1. *Single Column/Manuscript Grids*

Manuscript grids merupakan bentuk *grid* yang paling sederhana, karena hanya terdapat satu kolom dan tidak ada sistem pembagian untuk meletakkan konten. Bentuk *grid* ini paling umum diaplikasikan pada konten yang memiliki teks berupa cerita yang bersambung terus-menerus. *Grid* ini memiliki margin yang cukup luas untuk memberikan kenyamanan saat membaca.



Gambar 2.31. *Single Column/Manuscript Grids*
(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

2. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids dapat membantu dalam mengatur tata letak konten yang bervariasi. *Multicolumn grid* memiliki struktur yang fleksibel, sehingga dalam pengaplikasiannya harus memperhatikan dan mempertimbangkan konfigurasinya, seperti pembagian lebar kolom dan panjang baris teks.

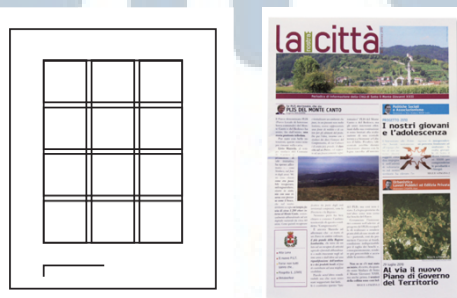


Gambar 2.32. *Multicolumn Grids*

(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

3. *Modular Grids*

Modular grids terdiri dari beberapa kolom dan baris untuk menciptakan serangkaian modul. *Grid* ini membantu desainer dalam mengatur konten yang kompleks dan terdiri dari berbagai ukuran dan kegunaan di setiap komponennya.

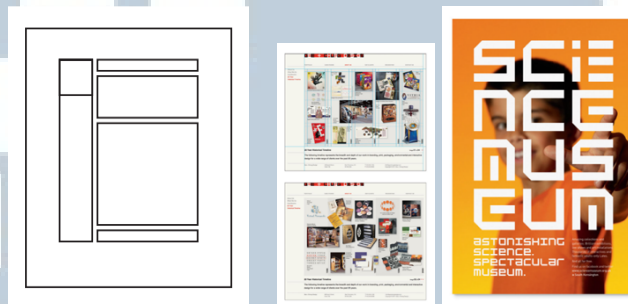


Gambar 2.33. *Modular Grids*

(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

4. *Hierarchical Grids*

Hierarchical grid berfungsi untuk mengatur tata letak konten sesuai dengan hirarki informasi yang ingin ditampilkan terlebih dahulu. Grid jenis ini cocok diaplikasikan dalam mendesain kemasan, poster, dan website.



Gambar 2.34. *Hierarchical Grids*

(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

5. *Baseline Grids*

Baseline grids terbentuk dari susunan elemen tipografi untuk membentuk rangkaian baris yang sejajar berdasarkan ukuran dari bentuk huruf. *A baseline grid* dapat membantu mengatur konten pada kolom agar terlihat terstruktur.

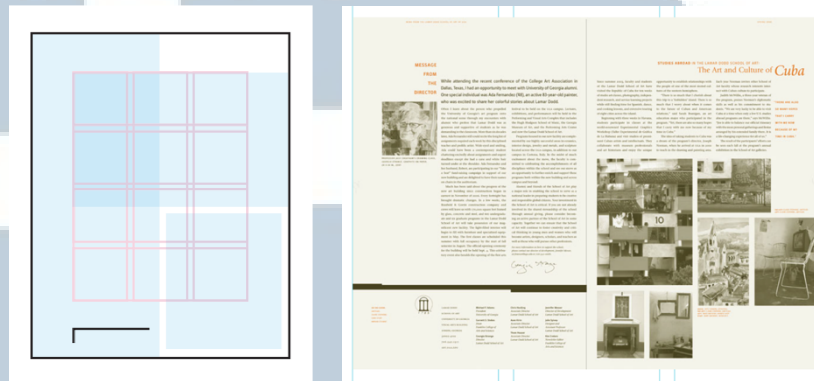


Gambar 2.35. *Baseline Grids*

(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

6. *Compound Grids*

Compound grids terdiri dari gabungan beberapa grid yang menciptakan tata letak menjadi bervariasi.



Gambar 2.36. *Compound Grids*
(*Best Practices for Graphic Designers : Grid and Page*, 2012)

2.4. Perkembangan Anak

Menurut Suryabrata (2012), perkembangan adalah berupa perubahan ke arah yang lebih baik dan berproses menjadi lebih dewasa.

2.4.1. Kategori Perkembangan

Menurut Suryabrata dalam bukunya Psikologi Pendidikan (2012), ada 3 kategori aliran perkembangan yakni:

2.4.1.1. Aliran Asosiasi

Perkembangan menurut aliran asosiasi ialah perkembangan yang melalui proses asosiasi atau pengalaman. Menurut John Locke dalam buku milik Sumadi Suryabrata yang berjudul Psikologi Pendidikan, dikatakan bahwa terdapat dua macam pengalaman, yakni:

1. Tetap Pengalaman luar, yakni pengalaman seseorang yang didapatkan melalui proses panca indra.
2. Pengalaman dalam, yakni pengalaman seseorang dipengaruhi oleh keadaan batin.

2.4.1.2. Aliran Psikologi Gestalt

Perkembangan menurut aliran psikologi gestalt ialah perkembangan yang melalui proses diferensiasi. Perkembangan ini dimulai dari mengenal suatu bagian secara keseluruhan, baru setelah itu mengenalnya sesuai fungsinya.

2.4.1.3. Aliran Sosiologi

Perkembangan menurut aliran sosiologi ialah perkembangan yang melalui proses sosialisasi. Menurut James Mark Baldwin dalam buku milik Sumadi Suryabrata yang berjudul Psikologi Pendidikan, dikatakan bahwa pada awalnya anak-anak memiliki sifat a-sosial, lalu setelah itu sifatnya akan berkembang menjadi sifat social seiring ia melakukan sosialisasi dalam kehidupannya. Dalam proses sosialisasi ini, anak tersebut mengalami proses imitasi (menirukan orang lain), yang terbentuk dari proses adaptasi dan seleksi. Ada 3 taraf dalam proses imitasi, yakni:

1. Taraf Proyektif, dalam taraf ini anak mulai menemukan kesan dalam suatu objek yang dapat ia tiru.
2. Taraf Subjektif, dalam taraf ini anak akan mulai meniru gerakan atau sikap objek tersebut.

3. Taraf efektif, dalam taraf ini anak sudah menguasai dan mengerti objek yang ditirunya.

2.4.2. Faktor Perkembangan

Menurut Sarwono (2013), Terdapat 3 penyederhanaan faktor yang mempengaruhi perkembangan menurut para ahli, yakni:

1. Nativisme

Dalam aliran nativisme dikemukakan bahwa perkembangan seseorang dipengaruhi oleh faktor dasar yang didapat sejak lahir.

2. Empirisme

Dalam aliran empirisme dikemukakan bahwa perkembangan seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan dimana ia tumbuh dan berkembang.

3. Konvergensi

Dalam aliran konvergensi dikemukakan bahwa perkembangan seseorang dipengaruhi baik itu faktor dasar dan juga faktor lingkungan dimana ia tumbuh dan berkembang. (hlm. 25)

2.4.3. Berkembangan

Menurut Sarwono (2013), berkembang berarti proses perubahan yang tidak dapat diulang, perubahan tersebut dalam bentuk struktur, fungsi, dan kemampuan yang dimiliki anak menjadi lebih kompleks. Kemampuan tersebut di bagi menjadi beberapa hal, yakni:

1. Sensori, seperti kemampuan yang menggunakan alat peraga yakni mendengar, melihat, meraba, merasa, dan mencium.
2. Gerakan, seperti proses pemahaman gerakan yang dimulai dari gerakan kasar, gerakan halus, hingga pada akhirnya gerakan kompleks.
3. Komunikasi dan Interaksi, seperti ekspresi tersenyum, menagis, dan berbicara
4. Kognitif, seperti kemampuan seseorang dalam hal mengenali sesuatu, membandingkan objek, kemandirian
5. Kreatifitas
6. Moral-Spiritual (hlm. 56)

2.4.4. Fungsi Kepribadian

Menurut Susanto (2011), fungsi-fungsi kepribadian yang bersifat rohaniah, meliputi fungsi-fungsi: perhatian, pengamatan, tanggapan, ingatan, fantasi, pikiran, perasaan, dan fungsi kemauan. Anak akan menjadi generasi yang unggul di masa yang akan datang, apabila anak tersebut diberikan perhatian khusus dalam aspek perkembangan anak baik secara kognitif, afektif, dan juga psikomotorik. Proses membimbing tingkah laku anak salah satu fundamentalnya ialah kemampuan kognitif. Ada 3 model perkembangan kognitif, yakni:

1. Model Pieget, yakni inteligensi bukan sesuatu yang dimiliki anak, namun sesuatu yang dilakukan.
2. Model Pemrosesan Informasi, kognitif manusia terdiri dari 3 bagian yakni, input yaitu Stimulasi lewat panca indra, proses yaitu timulasi dengan cara yang beraga, dan output yaitu hasil berbentuk tingkah laku.

3. Kognisi sosial, yakni pengetahuan tentang lingkungan dan interpersonal. (hlm. 20-24).

2.5. Memaafkan

Menurut Erik Lincoln dan Irfan Amalee dalam bukunya yang berjudul Nilai Dasar Perdamaian (2007), memaafkan dapat dilakukan saat kapan pun dan dimana pun, dengan memaafkan akan menumbuhkan sikap mulia dan membuat diri merasa tidak tersakiti lagi. Salah satu mencegah perpecahan adalah dengan cara memaafkan. Bila masalah itu datang kembali dapat dilalui dan diselesaikan dengan cara belajar dari masalah sebelumnya.

2.5.1. Tolak ukur Memaafkan

Menurut Asep Haerul Gani dalam bukunya *forgiveness therapy* ada beberapa hal yang dapat menjadi tolak ukur dalam memaafkan, antara lain:

1. Menerima keadaan

Memaafkan bukan hanya bersikap pasrah tanpa adanya pembelaan dari diri sendiri. Memaafkan bukan sikap pasif dan menempatkan diri sendiri sebagai objek yang disakiti. Saat memaafkan perlu ada sikap menerima keadaan, tetapi dalam menerima harus memiliki sebuah dasar alasan yang masuk akal atau logis.

2. Mengontrol emosi

Marah karena suatu masalah seperti adanya pelanggaran hak untuk diri sendiri adalah wajar. Marah dalam hal ini adalah aksi membela diri agar dalam menghargai hak, martabat dan harga diri. Marah yang dimaksudkan adalah marah yang bukan dilampiaskan ke hal lain, karena hal itu membuat

emosi menjadi kurang terkontrol (diri sendiri dikendalikan oleh emosi marah). Memaafkan bukan berarti menunda kemaran, namun dapat mengontrol emosi dalam diri.

3. Bersikap netral terhadap orang lain

Memiliki sikap negatif selain sikap netral saat disakiti adalah sesuatu yang wajar. Memaafkan bukan hanya mengalihkan diri dari sikap negatif menjadi sikap netral, namun memaafkan yakni dapat mengalihkan diri dari sikap netral menuju sikap kasih kepada orang lain.

4. Merasa nyaman

Memaksakan diri untuk merasakan nyaman bukanlah arti dari memaafkan.

Tetapi dengan memaafkan kita dapat merasakan nyaman.

2.5.2. Perbedaan Memaafkan

Menurut Asep Haeru Gani (2010), memaafkan tidak sama dengan :

1. Memaklumi

Memaafkan dengan cara memaklumi bukanlah hal yang selalu benar. Mengambil hak, martabat dan harga diri bukanlah sesuatu yang bisa dimaklumi, karena hal itu bersifat tidak adil.

2. Melupakan

Memaafkan dengan cara melupakan adalah pernyataan yang keliru, karena dalam ilmu psikologi, melupakan artinya menyimpan dan berusaha menyembunyikan sesuatu yang tidak ingin diingat kembali. Hal ini dapat dikatakan keliru karena suatu keadaan yang tidak nyaman membuat seseorang berusaha untuk melupakan keadaan tersebut. Hal ini dapat

membuat ingatan tersebut tersimpan karena dipengaruhi oleh adanya emosi yang tidak nyaman, merasa marah, merasa dendam. Berusaha untuk tidak melupakan keadaan, sama saja dengan mendapatkan suatu pembelajaran berharga.

3. Pembenaran

Memaafkan berbeda dengan melakukan pembelaan dalam suatu kejadian. Bila seseorang haknya dilanggar, hal tersebut tidak dapat dibenarkan.

4. Memaksa untuk tenang

Memaafkan dengan cara memaksa diri untuk tenang bukanlah hal yang benar, karena bila teringat kembali dengan kejadian tersebut dapat membuat rasa marah tersebut muncul kembali.

5. Bersandiwara

Memaafkan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, hal ini bukan hanya diukur dari perkataannya saja, namun juga lewat raut muka, mimik wajah, nada suara, dan gerak gerik seseorang saat mengatakan maaf. Bila sikap, nada bicara, dan gerak gerik menunjukkan kemarah, sama saja belum memaafkan (hlm. 18-24).

Memaafkan menurut Carol Ann Morrol dalam bukunya Memaafkan Orang Lain (Panduan Anak Agar Mau Memaafkan) (2003), memaafkan bukanlah mendukung atau menerima adanya ketidakadilan, tindakan merugikan sesama serta melakukan penyelewengan. Memaafkan dapat aplikasikan orang dewasa dan anak-anak. Memaafkan adalah tahapan lebih lanjut, karena memaafkan ialah membuang rasa ingin untuk membalas kejahatan yang sama kepada sesama. Karena pada

dasarnya secara tidak sengaja manusia bisa melakukan tindakan lain yang dapat menyakit hati orang lain (hlm. 3).

2.5.3. Tahapan Moral Anak

Ada empat tahapan dalam membantu moral anak menjadi lebih baik, diantaranya dengan cara:

1. Menumbuhkan rasa ingin memaafkan dalam diri anak-anak.
2. Menunjukan keadaan saat anak harus memaafkan dan bagaimana cara melakukannya.
3. Memacu anak untuk selalu memaafkan.
4. Membantu anak untuk merefleksikan diri (hlm. 3).

Menurut Ahmad Susanto (2011), dalam bukunya yang berjudul perkembangan anak usia dini, moral berasal dari kata Latin mos (moris) yang berarti adanya adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai, atau tata cara kehidupan. Nilai-nilai moral yakni seperti bersikap berbuat baik kepada orang lain, menjaga ketertiban dan keamanan dan kebersihan, dan menghargai hak orang lain. Bila seseorang melaksanakan dan bertingkah laku sesuai nilai-nilai moral, maka orang tersebut dapat dikatakan bermoral (hlm. 45).

Menurut Elisabeth B. Hurlock dalam buku milik Ahmad Susanto yang berjudul perkembangan anak usia dini, berpendapat bahwa ketika mengajarkan anak kecil tentang agama, konsep keagamaan harus menggunakan bahasa sehari-hari dan perlu menggunakan contoh yang relevan dengan kehidupan anak-anak sehari-hari agar mereka dapat paham. Dalam pembelajaran, anak cukup merasa kesulitan dalam menggunakan metode pembelajaran tekstual, sehingga dalam proses

pembelajaran, anak harus diberikan pemahaman melalui contoh-contoh yang konkrit agar anak dengan mudah memahami dan menerima apa yang telah diajarkan (hlm. 49-50).

Menurut Ahmad Susanto (2011), dalam bukunya yang berjudul perkembangan anak usia dini, anak-anak belum dapat memahami masalah moral seutuhnya, contohnya seperti anak hanya belajar cara bertindak tanpa mengetahui alasan ia bertindak. Dalam upaya mempelajari moral, anak dapat mempelajarinya dari berbagai situasi yang khusus, dan ketika mengajarkan moral kepada anak membutuhkan proses yang panjang dan perlu dilakukan terus menerus (hlm. 68).

Menurut Ahmad Susanto (2011), dalam bukunya yang berjudul perkembangan anak usia dini, setiap orang tua mengharapkan agar anaknya tumbuh menjadi anak yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan beriman. Harapan ini dibangun untuk kebaikan masa depan anak tersebut, hal ini dapat diwujudkan apabila orang tua dapat mengenal dan memahami dunia anak dengan baik. Mendidik, mengenali, dan memahami dunia anak sangat penting bagi orang tua, dengan begitu orang tua dapat mengetahui karakteristik dan kreativitas anak-anak serta dapat mengarahkan anak tersebut ke hal-hal yang positif.

Dunia anak-anak itu unik, penuh warna, penuh kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, dunia bermain, dan belajar selalu berkembang seiring perkembangan dan pertumbuhan anak itu sendiri. Oleh karena itu sangat dianjurkan untuk orang tua untuk mengisi masa anak dengan pengarahan dan bimbingan, serta nikmatilah masa indah bersama anak, karena masa anak itu tak akan terulang kembali (hlm. 1-2).

Menurut Ahmad Susanto (2011), dalam bukunya yang berjudul perkembangan anak usia dini, potensi anak akan tumbuh dengan optimal apabila ada peran orang tua dalam mengarahkan dan memotivasi anak menjadi pribadi yang unggul, baik dalam memberikan kasih sayang, menghargai dan menerima potensi anak, serta mengembangkan anak secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini membuat kemampuan setiap anak berbeda-beda. Dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa, untuk itu dalam menangani anak-anak perlu adanya kesabaran, pengertian serta toleransi yang mendalam (hlm. 2).

2.5.4. Aspek Pemahaman Dunia Anak

Menurut Ahmad Susanto (2011), dalam bukunya yang berjudul perkembangan anak usia dini, ada beberapa aspek yang berkaitan dengan pemahaman dunia anak yang perlu orang tua ketahui, yakni :

2.5.4.1. Anak suka meniru

Anak-anak memang merupakan cerminan orangtuanya, namun hal ini tidak hanya berasal dari orang tua, tetapi juga berasal dari faktor lingkungan. Aktivitas yang dilakukan dan orang-orang yang berada disekelilingnya seperti teman sebaya dan saudara juga mempengaruhi sikap dan perilaku yang dibentuk, karena mereka akan cenderung meniru lingkungan yang ada disekitar mereka. Pola asuh orang tua kepada anaknya bersifat konsisten, untuk itu perlu adanya meluruskan perilaku yang tidak sesuai. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menasihati, mencegah, dan melarang anak dengan cara yang baik, seperti menjelaskan alasan tersebut, dan memberikan pujian

ketika mereka berperilaku baik. Menyediakan waktu untuk membacakan cerita kepada anak sambil memasukan pesan moral adalah salah satu upaya yang baik.

2.5.4.2. Dunia anak adalah dunia yang bermain

Sebagian besar dunia anak adalah dunia bermain, pembelajaran juga bisa didapatkan lewat bermain, namun hal tersebut harus memiliki porsi dan tetap berada dalam aturan main. Hal ini juga berlaku dalam sebuah permainan anak-anak yang menekankan sikap sportif, sabar, adanya komitmen, belajar menyelesaikan masalah dari tingkat kesulitan terendah sampai tertinggi, membentuk motivasi dan harapan, keteraturan, hukuman, penghargaan dan sanksi dalam upaya mengapai kemenangan. Ketika orangtua ingin memberikan suatu penjelasan, gunakanlah pendekatan melalui perspektif anak, dan tetap seleksi permainan serta arahkan anak pada permainan yang menunjang pertumbuhan otak dan fisiknya.

2.5.4.3. Anak masih berkembang

Pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara bersamaan dan ditentukan oleh faktor genetik dan lingkungan. Bertumbuh adalah berubahnya ukuran tubuh (pertambahan tinggi badan, berat badan, dan lingkar kepala) serta bertambahnya jumlah sel dan jaringan dalam tubuh anak, sedangkan berkembang artinya bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak menjadi lebih kompleks. Kemampuan itu meliputi sensoris, gerakan, komunikasi dan interaksi, kognitif, sosialisasi dan kemandirian, kreativitas, serta moral dan spiritual.

2.5.4.4. Anak-anak tetaplah anak-anak

Pola pikir dan fisik anak berbeda dengan orangtua, sehingga biarkan anak menikmati masa kanak-kanaknya dan tetap diarahkan. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua dalam menghadapi dan mengatasi sikap serta perilaku anak yang keliru, yakni dengan memberikan perintah yang jelas disertai alasan yang dapat dimengerti anak, membuat batasan dengan bersikap tegas kepada anak, memperingati anak lebih awal disetiap aktivitasnya agar anak dapat menyiapkan diri. Pola pikir anak yang sederhana dan menganggap dunianya penuh dengan kegembiraan dan keceriaan, membuat orang tua harus lebih peka dan simpatik dalam menghadapi sikap anak, hal ini bisa ditunjukkan dengan cara memberikan kasih sayang dan dukungan kepada anak.

2.5.4.5. Anak adalah kreatif

Meningkatkan kreativitas anak dapat diciptakan melalui suasana yang baik di rumah maupun di sekolah. Dunia anak adalah dunia penuh kreativitas. Upaya ini membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terarahkan dan memadai dalam mencapai serta melatih tingkat kedewasaan pada anak. Kreatifitas anak melibatkan interaksi otak, perasaan dan aktivitas terhadap sesama. Dengan begitu anak akan tumbuh menjadi pribadi yang kreatif, suka bertanya, rasa ingin tahu yang tinggi, dan suka berimajinasi. Informasi yang disampaikan kepada anak haruslah sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan sesuai dengan usia anak,

sehingga anak-anak dapat menerima informasi tersebut sesuai dengan kemampuan mereka.

2.5.4.6. Anak masih polos

Ketika anak melakukan kesalahan sebaiknya orang tua tidak langsung menyalahkan anak. Saat ingin mengkritik anak, orang tua harus bisa memilih kata-kata yang tepat dan memperhatikan nada bicara. Pendidikan moral dan agama yang baik dapat menjadi modal anak memiliki perilaku dan perkataan yang baik. Perlu adanya penjelasan kepada anak bahwa selalu ada proses belajar dan beradaptasi dalam segala hal, ini dapat membuat anak agar terus mau belajar memperbaiki perilakunya menjadi lebih baik.

2.5.4.7. Tumbuhkan rasa percaya diri anak

Ada berbagai cara dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak, antara lain :

1. Setiap hari orang tua harus bisa mengekspresikan diri bahwa ia menyayangi anaknya, hal ini akan membuat anak memiliki mental yang sehat dan bahagia.
2. Menjadi pendengar yang baik dan menanggapi keluhan anak dengan bijaksana.
3. Memberikan contoh yang baik kepada anak apabila anak melakukan suatu kesalahan, dengan begitu anak dapat mengatasi masalahnya dengan meniru perbuatan baik yang dilakukan orang tuanya.

4. Belajar menyesuaikan dan menempatkan diri dari perspektif anak.
5. Mengajarkan anak bahwa suatu proses tidak akan membohongi hasil, hal ini dapat dibangun dengan cara memuji setiap usaha yang telah dilakukan anak.
6. Ajak anak untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan di rumah, dengan begitu anak merasakan bahwa ia juga memiliki peran penting saat di rumah.
7. Menghargai privasi anak dengan tidak memperlakukan anak di depan umum.
8. Menyempatkan diri untuk memiliki waktu bersama dengan anak, sehingga anak merasa dirinya berharga dan bahagia.
9. Bentuk anak untuk selalu berpenampilan dan berperilaku yang baik, agar ia dapat bersosialisasi di lingkungannya.
10. Bantu anak mengenali hal baru, dengan begitu secara naluri anak akan belajar bagaimana cara beradaptasi yang baik di lingkungan baru.

2.5.4.8. Kenali karakter anak

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda, hal itu yang membuat setiap anak menjadi unik. Potensi yang dimiliki anak, salah satunya dipengaruhi oleh peranan orang tua. Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk selalu mengenali dan mengasah potensi yang dimiliki anak. Bila anak melakukan sesuatu yang benar, tidak ada salahnya bagi orang tua untuk

memberikan suatu reward pada anak, seperti pujian, dan hadiah. Adapun upaya dalam menggali potensi anak dengan cara:

1. Melakukan pengamatan pada anak, karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga perlu adanya perlakuan dan metode pendekatan yang berbeda dalam proses pembelajaran anak.
2. Memberikan stimulasi yang tepat dengan cara membentuk dan meningkatkan kebiasaan belajar anak dalam melakukan hal positif, dan memberikan motivasi kepada anak, sehingga anak akan merasa bahwa orangtuanya peduli dengannya.
3. Memberikan dukungan bagi anak baik dalam bentuk material, perhatian, maupun apresiasi. Hal ini dapat membuat anak merasa nyaman dan membantu kemampuan dan kecerdasan anak tersebut terus tumbuh dan berkembang.
4. Memberikan pujian kepada anak, dengan begitu anak akan melihat hal tersebut sebagai bentuk penghargaan untuk dirinya dan memacu dirinya untuk terus mencoba. Hal ini juga membuat ia akan lebih kuat dan percaya diri dalam menghadapi sebuah tekanan dari lingkungannya.
5. Membantu anak mengembangkan imajinasinya, sehingga anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuannya yang lain.
6. Mengarahkan anak dengan cara membimbingnya. Setelah orangtua memberikan pengajaran akan lebih baik bila dilakukan

pengajaran yang lebih mendalam, arahkan anak agar ia senang bertanya dengan cara mengarahkan dan mendampingi anak tersebut, sehingga orang tua akan tahu kemampuan apa yang menonjol pada anak. Anak pun akan merasa nyaman dengan perhatian yang diberikan orangtua kepadanya.

7. Berikan contoh yang baik, ajarkan pada anak bahwa suatu pembelajaran bukan terjadi pada anak saja namun juga pada orang tua. Pembelajaran tidak mengenal waktu dan usia, dengan begitu orang tua akan terbiasa memberikan contoh yang baik kepada anak.

2.5.4.9. Pahami dunia anak

Orang tua dapat mengenali dunia anak lebih dalam lagi dengan cara berkonsultasi dengan orang-orang yang ahli dalam dunia anak, baik guru dan psikolog, dengan begitu orang tua dapat dengan mudah memahami karakteristik anaknya.

2.5.4.10. Melibatkan anak

Mengajak anak untuk bertukar pikiran juga dapat membantu meningkatkan komunikasi dan hubungan yang baik antara anak dan orang tua. Semakin dewasa anak, maka biarkan mereka yang lebih aktif dalam mengutarakan perasaan dan pendapat mereka. Bantu anak untuk berkontribusi dalam membuat suatu keputusan, hal ini juga untuk mengajarkan kepada mereka tentang demokratis. Namun, tetap ingatkan mereka untuk melaksanakan komitmen yang telah dibuat (hlm. 3-18).