



Hak cipta dan penggunaan kembali:

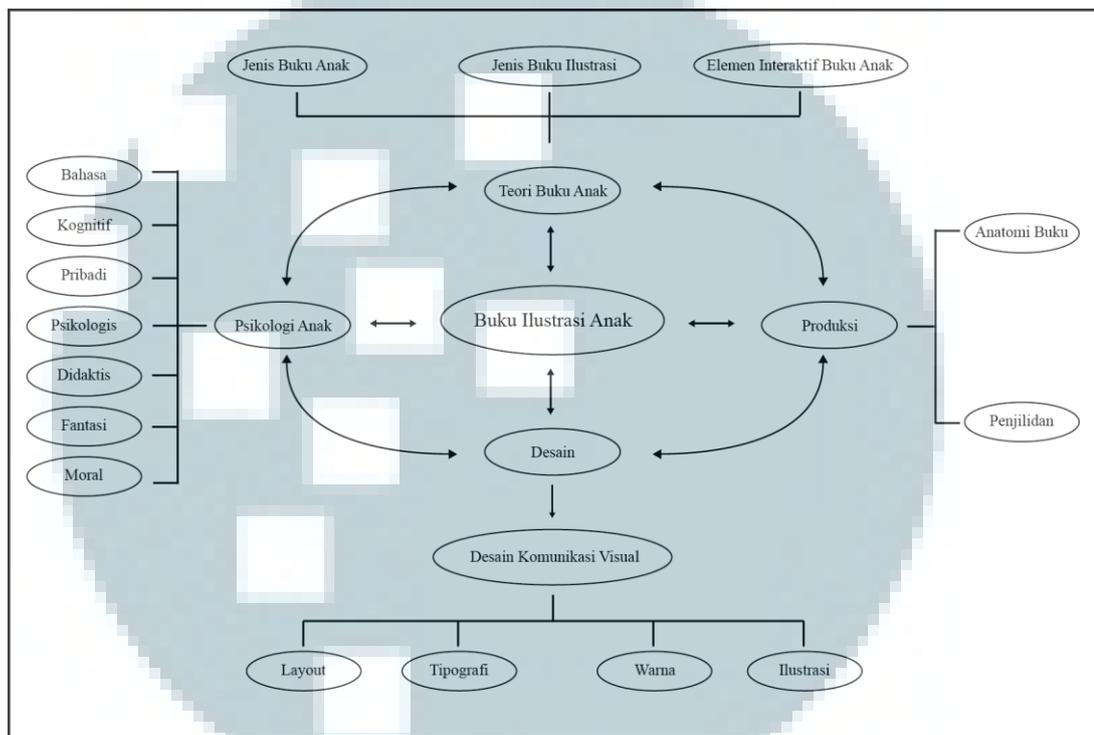
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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

LANDASAN TEORI



Gambar 2.1 Kerangka Landasan Teori

Buku ilustrasi anak merupakan sarana pembelajaran yang efektif, demi tercapainya komunikasi yang maksimal antara informasi di dalam buku ke anak sebagai target baca maka diperlukan beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam penyusunan sebuah buku ilustrasi. Aspek-aspek tersebut antara lain adalah:

- Teori Buku Anak

Di dalam aspek ini terdapat hal-hal yang menyangkut jenis-jenis buku anak dan jenis buku ilustrasi yang sesuai dengan usia target pembaca, dan juga

elemen interaktif pendukung buku bacaan sebagai nilai tambah dan daya tarik dari sebuah buku.

- Psikologi Anak

Isi buku anak pun harus memiliki cerita-cerita yang sesuai dengan target pembaca ditinjau dari keperluan psikologis anak pada usianya. Dengan meninjau aspek psikologis anak maka dapat diketahui nilai-nilai apa saja yang harus terkandung dalam sebuah cerita buku anak.

- Desain

Aspek desain merupakan satu aspek yang paling penting dalam menarik minat anak sebagai target. Anak-anak yang menyukai tampilan visual dengan warna-warna yang menarik. Perwajahan (*layout*) yang baik pun akan mempermudah anak dalam membaca.

- Produksi

Tahap akhir sebuah buku sebelum sampai ke masyarakat adalah tahap produksi yang menyangkut tentang anatomi sebuah buku sampai ke sistem penjilidannya.

2.1 Pengertian Desain

2.1.1 Asal Kata

Pada awalnya desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata *design* (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata

“rancang/rancangan/merancang” yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan dan kewibawaan profesi. Sejalan dengan itu, kalangan insinyur menggunakan istilah rancang bangun, sebagai pengganti istilah desain. Namun di kalangan keilmuan seni rupa istilah “desain” tetap secara konsisten dan formal dipergunakan. (Agus Sachari, 2005:3)

Secara etimologis kata “desain” diduga berasal dari kata *designo* (bahasa Italia) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kemudian atas jasa John Ruskin, William Morris, dua tokoh gerakan antiindustri di Inggris pada abad ke-19, kata “desain” diberi bobot sebagai seni berketerampilan tinggi (*art and craft*).

Desain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap (Artini Kusmiati, 1999:2)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan kegiatan atau proses merancang dengan melewati sebuah proses kreatif dan menerapkan elemen serta prinsip desain sehingga menghasilkan suatu karya bernilai seni dan keterampilan tinggi

2.1.2 Prinsip Dasar Desain

Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Frank Jefkins (1997:245) mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi: kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan.

2.1.2.1 Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan sebuah upaya untuk menggabungkan unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk yang proporsional dan menyatu satu sama lain ke dalam sebuah media. Kesatuan desain merupakan hal yang penting dalam sebuah desain, tanpa ada kesatuan unsur-unsur desain akan terpecah berdiri sendiri-sendiri tidak memiliki keseimbangan dan keharmonisan yang utuh.

2.1.2.2 Keberagaman (*variety*)

Keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Untuk itu diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

2.1.2.3 Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah bagaimana cara mengatur unsur-unsur yang ada menjadi sebuah komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dapat tercapai dari dua bagian, yaitu secara simetris yang terkesan resmi/formal yang tercipta dari sebuah paduan bentuk dan ukuran tata letak yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris memberi kesan informal, tapi dapat terlihat lebih dinamis yang terbentuk dari paduan garis, bentuk, ukuran, maupun tata letak yang tidak sama namun tetap seimbang.

2.1.2.4 Ritme/irama (*rhythm*)

Aliran secara keseluruhan terhadap desain selalu menyiratkan irama yang nyaman. Suatu gerak yang dijadikan sebagai dasar suatu irama dan ciri khasnya terletak pada pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur yang diberi tekanan atau aksen. Ritme membuat adanya kesan gerak yang menyiratkan mata pada tampilan yang nyaman dan berirama.

2.1.2.5 Keserasian (*harmony*)

Suptandar (1995:19) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang. Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya.

2.1.2.6 Proporsi (*proportion*)

Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi (Kusmiati, 1999:19). Bisa dikatakan bahwa proporsi merupakan kesesuaian ukuran dan bentuk hingga tercipta keselarasan dalam sebuah bidang. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat, dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

2.1.2.7 Skala (*scale*)

Skala adalah ukuran relatif dari suatu obyek, jika dibandingkan terhadap obyek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya (Kusmiati, 1999:14).

Skala berhubungan dengan jarak pandang atau penglihatan dengan unsur-unsur yang telah dimunculkan (faktor keterbacaan). Skala juga sangat berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau obyek dalam suatu desain.

2.1.2.8 Penekanan (*emphasis*)

Frank Jefkins (1997:246) menyebutkan bahwa: “Dalam penekanan, *all emphasis is no emphasis*, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan. Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari kesan monoton. Penekanan dapat dilakukan pada jenis huruf, ruang kosong, warna, maupun yang lainnya akan menjadikan desain menjadi menarik bila dilakukan dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan.

2.2 Pengertian dan Lingkup Desain Komunikasi Visual

Di Indonesia kegiatan desain dikelompokkan menjadi tiga bagian besar, yang terdiri dari:

- Desain Produk Industri (*Industrial Design*)
- Desain Komunikasi Visual (*Visual Communication Design*)
- Desain Interior (*Interior Design*)

Dalam tulisan ini hanya akan dibahas tentang Desain Komunikasi Visual, yaitu: Profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan, baik yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang

berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada masyarakat. (Sachari, 2005:9)

Desain Komunikasi Visual adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan media komunikasi terutama media komunikasi visual, yang memuat segala sesuatu yang berkaitan dengan media komunikasi visual, yang memuat segala macam informasi yang akan disampaikan kepada komunikan, dalam hal ini masyarakat atau umum. (Noer, 2002:38)

Cenadi (1999:4) menjelaskan pengertian Desain komunikasi visual sebagai desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam *target group* (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh *target group* tersebut.

Ruang lingkup desain komunikasi visual, meliputi:

- a. Desain Grafis Periklanan (*Advertising*)
- b. Animasi
- c. Desain Identitas Usaha (*Corporate Identity*)
- d. Desain Marka Lingkungan (*Environment Graphics*)
- e. Desain Multimedia
- f. Desain Grafis Industri (promosi)
- g. Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain)

h. Cergam (komik), Karikatur, Poster

i. Fotografi, Tipografi, dan Ilustrasi

2.3 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Dalam perkembangannya selama beberapa abad, desain komunikasi visual menurut Cenadi (1999:4) mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi.

2.3.1 Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Identifikasi

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh baik oleh produsennya maupun konsumennya. Kita akan lebih mudah membeli minyak goreng dengan menyebutkan merek X ukuran Y liter daripada hanya mengatakan membeli minyak goreng saja. Atau kita akan membeli minyak goreng merek X karena logonya berkesan bening, bersih, dan “sehat”. Jika desain komunikasi visual digunakan untuk identifikasi lembaga seperti sekolah, misalnya. Maka orang akan lebih mudah menentukan sekolah A atau B sebagai favorit, karena sering berprestasi dalam kancah nasional atau meraih peringkat tertinggi di daerah itu.

2.3.2 Desain Visual Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala, contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang kita jumpai sehari-hari seperti tanda dan rambu lalu lintas, simbol-simbol di tempat-tempat umum seperti telepon umum, toilet, restoran dan lain-lain harus bersifat informatif dan komunikatif, dapat dibaca dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan. Inilah sekali lagi salah satu alasan mengapa desain komunikasi visual harus bersifat universal.

2.3.3 Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

2.4 Dasar Perancangan Desain Komunikasi Visual

Pujiyanto (1998) dalam makalahnya berjudul *Kreativitas dalam Merancang Desain Komunikasi Visual* mengemukakan bahwa dalam penciptaan karya desain komunikasi visual terdapat berbagai masalah yang kompleks antara desainer dan klien, yang satu sama lain saling berhubungan dan mempengaruhi dalam pengambilan keputusan untuk menghasilkan desain yang menarik, efektif, dan fungsional. Untuk itu diperlukan beberapa pedoman mendasar, yaitu:

2.4.1 Pangsa Pasar

Pangsa pasar merupakan kelompok yang dituju dalam menginformasikan sebuah pesan. Hal terpenting dalam hal ini adalah mengetahui latar belakang khalayak tersebut, baik dari segi usia, jenis kelamin, tingkat sosial, pendidikan, dan lainnya guna mendukung penetapan sebuah bentuk desain yang sesuai dan tepat bagi khalayak yang dituju sehingga dapat dimengerti dan dipahami.

2.4.2 Konsep Desain

Konsep desain disebut sebagai inti pesan yang berfungsi sebagai tema utama dalam sebuah desain. Konsep desain merupakan jabaran lengkap mengenai isi desain beserta gambarannya dan alasan-alasan yang kuat dalam pemilihan sebuah bentuk desain.

2.4.3 Pesan Desain

Pesan desain merupakan kesimpulan akhir dari pengolahan data pangsa pasar dan konsep desain. Kesimpulan ini mencerminkan tema utama yang

menyeluruh dan mewakili desain yang disampaikan agar dapat diterima atau merupakan titik pandang utama sebuah desain bagi khalayak yang dituju.

2.4.4 Media Desain

Media desain merupakan alat atau sarana yang dapat dipakai untuk memuat pesan sebagai bentuk akhir perancangan yang meliputi berbagai media untuk menyampaikan suatu desain agar dapat didengar atau dilihat oleh khalayak yang kemudian direspon. Dalam menentukan pemilihan media desain dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukungnya yang berkaitan dengan sasaran yang ingin dituju, waktu, lokasi penempatan, dan efektivitas serta efisiensinya, karena masing-masing media memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan.

2.5 Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual

Cenadi (1999:5) menyebutkan bahwa elemen-elemen desain komunikasi visual diantaranya adalah tipografi, ilustrasi, dan simbolisme. Elemen-elemen ini dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media.

2.5.1 Tata Letak Perwajahan (*Layout*)

Pengertian *layout* menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:296) “*Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired format*”. *Layout* adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa:

“*Layout includes directions for marginal data, pagination, marginal allowances, center headings and side head, placement of illustration.*” *Layout* juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi.

Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan *layout* adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari definisi di atas bahwa *layout* merupakan tata letak dari elemen-elemen seimbang dan harmonis dalam sebuah bidang komposisi (halaman) sehingga terlihat sebagai satu kesatuan yang dinamis dan menarik dengan penyusunan penuh pertimbangan. Pada *layout* sudah mulai memperhitungkan unsur ketepatan teks, baik *headline*, *subheadline*, maupun *body text* dan juga ruang untuk ilustrasi.

2.5.2 Tipografi

Salah satu elemen yang penting dalam desain komunikasi visual adalah tipografi. Pengertian tipografi adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca, tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. (Wijaya, 1999: 48)

Menurut Frank Jefkins (1997:248) tipografi merupakan: “Seni memilih huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda, menggabungkan

sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, dan menandai naskah untuk proses *typesetting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (*style*) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan.”

Wirya (1999:32) mengatakan bahwa beberapa tipe huruf mengesankan nuansa-nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat-sifat atau nuansa yang lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, tipografi merupakan seni memilih huruf dan mengatur huruf (*setting* dan pengaturan) sehingga mengesankan nuansa atau gaya (*style*) tertentu dan juga mengarah pada keterbacaan yang jelas, kemenarikan, bahkan menjadi suatu karakteristik.

Huruf mempunyai banyak jenis atau style. Masing-masing jenis biasanya disebut *typeface* (Kasali, 1993:90). Dengan ketelitian dalam pemilihan *typeface* yang digunakan untuk merancang suatu halaman, akan tercipta sebuah komposisi yang menarik, dinamis dan harmonis. Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig (dalam Kasali,1995:14) antara lain:

a. *Roman*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

b. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

c. Sans Serif

Pengertian *Sans Serif* adalah tanpa ekor/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

d. Script

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

e. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Faktor-faktor pendukung yang perlu diperhatikan dalam tipografi menurut Rob Carter (1996:47) yaitu :

- a. *Legibility* : Huruf yang dipilih mudah dibaca.
- b. *Readability* : Huruf yang dipilih mudah dibaca.
- c. *Visibility* : Huruf yang dipilih mudah terlihat.
- d. *Clarity* : Huruf harus memperlihatkan kejelasan.

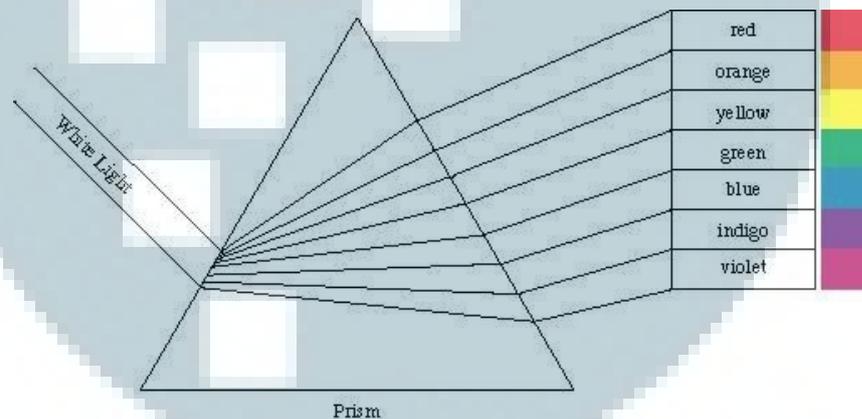
2.5.3 Warna

Warna dapat dideskripsikan sebagai “*the way an object absorbs or reflects light and the kind of light that strikes an object*” (cara dari sebuah obyek untuk menyerap atau merefleksikan cahaya atau sejenis sinar yang menabrak sebuah obyek). Sebagai seorang desainer, warna kesukaan diri sendiri bukan merupakan satu-satunya atau bahkan pertimbangan utama. Pilihan warna seharusnya merefleksikan empat faktor psikologi, antara lain: hubungan budaya dengan warna, riwayat dari khalayak sasaran dan warna kesukaannya, karakter dan sifat dari perusahaan yang hendak ditampilkan, hubungan pribadi dengan warna. Desainer harus memahami bahwa warna bergantung dari pencahayaan. Warna bukanlah sesuatu yang tak berubah, milik dari obyek secara mutlak. Warna itu dinamis. Ia dipengaruhi oleh lingkungannya. Setiap warna memiliki tiga sifat: *hue, value dan intensity*. *Hue* adalah nama yang kita gunakan untuk mengidentifikasi sebuah warna. *Value* adalah tingkat dari terang atau gelap dalam sebuah warna. *Value* yang tergelap akan mendekati ke hitam, yang terterang akan dekat ke putih, dengan daerah abu-abu diantaranya. Dalam skala nilai, nilai warna yang lebih terang daripada normal disebut *tints*, dan warna yang lebih gelap daripada normal disebut *shades*. Sifat ketiga dari warna adalah *intensity* atau *saturation*. Ini adalah kadar dari kemurnian dan kecemerlangan warna. Dalam pigmen-pigmen terdapat dua cara untuk mengurangi *intensity* warna: campurkan dengan abu-abu dari *value* yang sama, atau campurkan dengan *complement*-nya (warna yang berlawanan dalam roda warna) (Arntson, 1988:132).

Teori dan pengenalan warna telah banyak dipaparkan oleh para ahli, diantaranya sebagai berikut:

2.5.3.1 Teori Sir Isaac Newton (1642-1727)

Dari pencobaannya, Newton menyimpulkan bahwa apabila dilakukan pemecahan warna spektrum dari sinar matahari, akan ditemukan warna-warna yang beraneka ragam meliputi merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Warna-warna tersebut bisa kita lihat ketika muncul pelangi setelah hujan reda.



Gambar 2.2 Teori Warna Sir Isaac Newton (resources.quiltwoman.com)

2.5.3.2 Teori Brewster

Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna: *analogous*, komplementer, *split komplementer*, *triad*, dan *tetrad*.



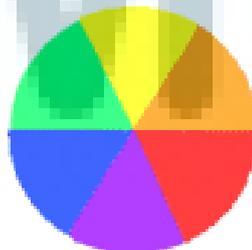
Gambar 2.3 Diagram Lingkaran Warna (id.wikipedia.org)

1. Warna primer: Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru dan kuning.



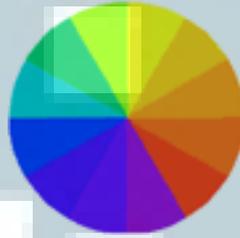
Gambar 2.4 Warna Primer (kelompokvintage.blogspot.com)

2. Warna sekunder: Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar 2.5 Warna Sekunder (kelompokvintage.blogspot.com)

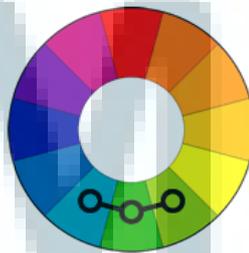
3. Warna tersier: Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 2.6 Warna Tersier (kelompokvintage.blogspot.com)

4. Warna netral: Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

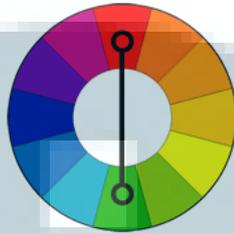
5. Warna *Analogous* (*Analogous Color*), adalah warna-warna yang disusun saling bersebelahan dalam roda warna.



Gambar 2.7 Warna *Analogous* (tigercolor.com)

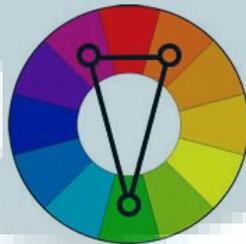
6. Warna Komplementer (*Complementary Color*), Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna

dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya merah dan hijau.



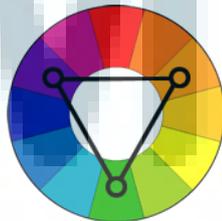
Gambar 2.8 Warna Komplementer (tigercolor.com)

7. Warna *Split Komplementer* (*Split Complementary Color*), adalah hampir sama dengan warna komplementer, tapi salah satu ujung tanda panah dibagi menjadi dua. Berarti warna split komplementernya adalah merah-ungu dan hijau. Formula-nya mirip dengan huruf "Y" terbalik.



Gambar 2.9 Warna *Split Komplementer* (tigercolor.com)

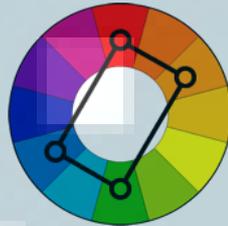
8. Warna *Triads*, adalah kombinasi warna dengan bentuk segitiga di dalam roda warnanya.



Gambar 2.10 Warna *Triads* (tigercolor.com)

9. Warna tetrad komplementer

Disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°)



Gambar 2.11 Warna Tetrad Komplementer (tigercolor.com)

10. Warna panas dan dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning hingga merah keunguan. Sementara warna dingin dimulai dari ungu hingga hijau kekuningan.

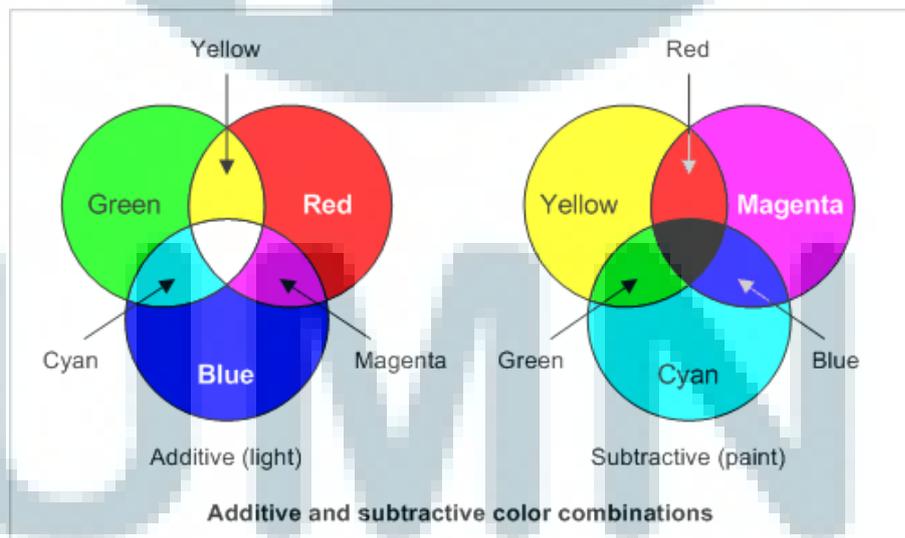


Gambar 2.12 Warna Panas & Dingin (uraniumdesign.blogspot.com)

2.5.3.3 Eksperimen James Clerck Maxwell (1855-1861)

James Clerck Maxwell membuat serangkaian percobaan dengan menggunakan proyektor cahaya dan penapis (*filter*) berwarna. 3 buah proyektor

yang telah diberi penapis (*filter*) warna yang berbeda disorotkan ke layar putih di ruang gelap. Penumpukkan dua atau tiga cahaya berwarna ternyata menghasilkan warna cahaya yang lain (tidak dikenal) dalam pencampuran warna dengan menggunakan tinta/cat/bahan pewarna. Penumpukkan (pencampuran) cahaya hijau dan cahaya merah, misalnya menghasilkan warna kuning. Hasil eksperimen Maxwell menyimpulkan bahwa warna hijau, merah dan biru merupakan warna-warna primer (utama) dalam pencampuran warna cahaya. Warna primer adalah warna-warna yang tidak dapat dihasilkan lewat pencampuran warna apapun. Melalui warna-warna primer cahaya ini (biru, hijau, dan merah) semua warna cahaya dapat dibentuk dan diciptakan. Jika ketiga warna cahaya primer ini dalam intensitas maksimum digabungkan, berdasarkan eksperimen 3 proyektor yang didemonstrasikan Maxwell, maka ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 2.13 Warna Aditif dan Subtraktif (diycalculator.com)

Pencampuran warna dalam cahaya dan bahan pewarna menunjukkan gejala yang berbeda. Sekalipun begitu, dengan memperhatikan hasilnya secara seksama pada pencampuran masing- masing warna primer, dapatlah diperkirakan adanya suatu hubungan yang saling terkait satu sama lain. Warna kuning dalam cahaya ternyata dapat dihasilkan dengan menambahkan warna cahaya primer hijau pada cahaya merah. Cara menghasilkan warna cahaya baru dengan mencampurkan 2 atau lebih warna cahaya disebut “pencampuran warna secara aditif” (*additive*= penambahan). Warna- warna utama cahaya (merah, hijau, biru) selanjutnya kemudian dikenal juga sebagai warna- warna utama aditif (*additive primaries*). Pencampuran warna secara aditif hanya dipergunakan dalam pencampuran warna cahaya.

Hasil pencampuran warna ini menunjukkan gejala yang berbeda bidang pencampuran warna seperti pada cat. Dengan pencampuran bahan pewarna (cat) warna cat merah dapat dihasilkan dengan mencampur cat warna primer magenta dan cat warna primer yellow. Mencampurkan 2 atau lebih cat berwarna pada hakekatnya adalah mengurangi intensitas dan jenis warna cahaya yang dapat terpantul kembali oleh benda/cat tersebut. Pencampuran warna serupa ini dengan menggunakan pewarna/cat kemudian disebut dengan pencampuran warna secara substraktif (*subtractive*= pengurangan). Warna- warna utama dalam cat/bahan pewarna kemudian lazim disebut dengan warna- warna utama /primer substraktif (*subtractive primaries*).

2.5.3.4 Arti Warna Secara Umum

Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur pada buku *Pengantar Ilmu Jiwa Fenomenologi* (Penerbit Jemmars, Bandung 1983), warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut penulis sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sebagai berikut :

a. Hitam

- Merupakan warna tergelap yang dapat dihasilkan. Merupakan kombinasi dari semua warna pada sistem warna subtraktif. Penggunaan warna – warna kontras menyebabkan warna hitam semakin sering digunakan.
- Makna positif: kemegahan, kemewahan, kekuatan, seksualitas.
- Makna negatif: kematian, kekosongan, depresi, ketidak beruntungan.

b. Putih

- Merupakan warna mutlak dalam lightness. Merupakan kombinasi dari semua warna pada sistem warna aditif. Makna positif: kemurni, kelahiran, kebersihan, steril, keluguan, kedamaian, dan kekuasaan.
- Makna negatif: penyerahan, ketakutan, tertutupan.

- Hitam dan putih, keduanya mempunyai kekuasaan dan kebenaran yang sejajar.

c. Abu- abu

- Cenderung mengandung makna yang netral.
- Makna positif: teknologi, kepandaian, pekerja.
- Makna negatif: kekacauan, usia tua.

d. Merah

- Makna positif: cinta, keberuntungan, gairah, seksi, perayaan, penting.
- Makna negatif: perang, darah, revolusi, anarki, prostitusi, setan, bahaya, api, debet, birokrasi.

e. Merah Muda

- Makna positif: kesehatan, kecantikan, feminin, manis, dan muda.
- Makna negatif: liberal.

f. Oranye

- Menggambarkan matahari, daun berguguran, buah dan bunga. Warna ini menciptakan suatu kehangatan.

- Makna positif: kehangatan, pedas, keceriaan, kecerahan, kesuburan.
- Makna negatif: bahaya, kelancangan.

g. Coklat

- Makna positif: kenyamanan, keamanan
- Makna negatif: kesuraman, melankolis, kebosanan.

h. Kuning

- Merupakan warna yang paling mudah dirasakan. Dengan *value* tertinggi setelah putih. Warna ini adalah warna yang paling menarik perhatian (*eye-catching*), terutama apabila diletakkan bersamaan dengan warna hitam. Kombinasi seperti ini sangat sering digunakan sebagai tanda peringatan – banyak ditemukan di alam.
- Makna positif: keceriaan, matahari, emas, kebahagiaan, harapan, kekuatan.
- Makna negatif: penyakit, pengkhianatan, ketakutan, dan peringatan.

i. Hijau

- Merupakan warna yang variasi *value*-nya paling dapat dibedakan oleh mata manusia.
- Makna positif: alam, musim semi, kesegaran, usia muda, kesehatan, damai, ketenangan, kesuburan, dan kemakmuran.
- Makna negatif: racun, keluguan, tidak dewasa, gaib, asam (*acid*).

j. Biru

- Merupakan warna spiritual pada banyak kebudayaan dunia.
- Makna positif: kekayaan, aristokrat, yang terbaik, surga, kebenaran, konservatif, kesetiaan, kehandalan, ketenangan, kecanggihan, keamanan, dan segala hal yang berhubungan dengan laut.
- Makna negatif: kesedihan, introversi, depresi, dingin, musim dingin, vulgar.

2.5.4 Ilustrasi

Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi tersebut diharapkan bisa membentuk suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata. (Pudjiastuti, 1999:44)

Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan. (*Encyclopedia Americana*, 1990:787)

Ilustrasi dapat berupa diagram, pemetaan, tabel, kartun, gambar. Ilustrasi merupakan cara yang efektif untuk menunjukkan ide atau konsep yang abstrak. Ilustrasi dapat bersifat humoris, dekoratif, sesuai kenyataan atau serius. (Graham, 2002:158)

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa ilustrasi merupakan suatu bentuk visual yang tujuannya adalah mengkomunikasikan pesan dan memperjelas naskah dengan harapan akan memberi kesan yang lebih mendalam kepada pembaca.

2.6 Anatomi Buku

Dalam buku “*Cara Menumbuhkan Minat Baca Anak*”, karya Anna Yulia (Elex Media Komputindo, 2005) disebutkan, buku sebagai media untuk

mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Thomas Amstrong menyebutkan bahwa sebagian ciri dari kejeniusan di samping rasa ingin tahu yang sangat besar, juga tingginya kreativitas dan imajinasi. Buku bacaan adalah salah satu media yang sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi, selain untuk pengajaran. Buku yang tepat untuk hal ini adalah buku-buku fiksi atau dongeng meskipun tidak tertutup kemungkinan juga berupa buku non-fiksi. Buku memiliki arti kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Pada umumnya, buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing:

2.6.1 Bagian depan

- a. *Cover* (Sampul Muka)
- b. Judul bagian dalam
- c. *Colophone* (Informasi Percetakan Buku)
- d. *Dedication* (Pesan atau ucapan terima kasih)
- e. *Introduction/ Prologue* (Halaman Pengantar)
- f. Sambutan dari pihak lain
- g. *Contents* (Daftar Isi)

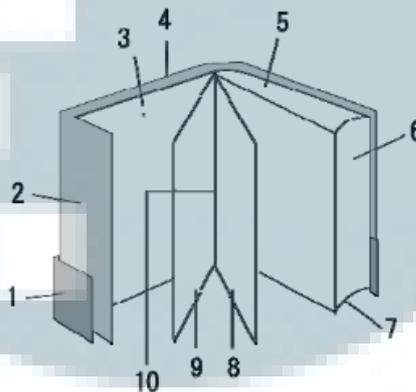
2.6.2 Bagian Isi

Terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan dalam tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

2.6.3 Bagian Belakang

- a. Daftar pustaka
- b. Daftar istilah
- c. Daftar gambar
- d. *Cover* belakang yang biasanya berisi gambaran singkat mengenai buku.
(Wikipedia.org)

Masih dari sumber yang sama, berikut adalah anatomi dari sebuah buku:



Gambar 2.14 Anatomi Buku (Wikipedia.org)

1. *Belly band*
2. *Flap*
3. *Endpaper* (merupakan lembaran kertas sebelum halaman judul dan sesudah isi buku. Bagian belakang kertas tertempel pada *cover* bagian dalam)
4. *Book cover*
5. *Top edge* (tepi atas)

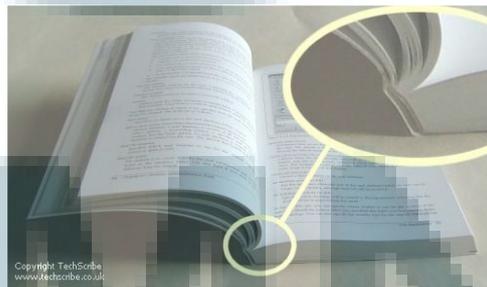
6. *Fore edge* (tepi depan)
7. *Tail edge* (tepi bawah)
8. *Right page, recto* (halaman kanan)
9. *Left page, verso* (halaman kiri)
10. *Gutter*

2.7 Penjilidan

Menurut buku yang berjudul “*Folds*” yang ditulis oleh Poppy Evans, terdapat beberapa macam penjilidan (*bookbinding*):

- *Perfect binding*

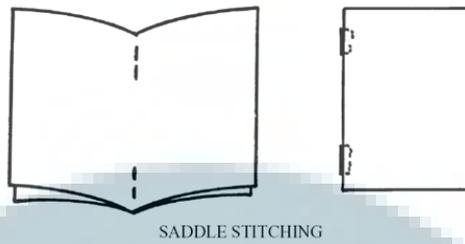
Terkadang disebut juga jilid lem, adalah jenis penjilidan yang lazim digunakan saat ini. Prinsipnya adalah merekatkan helai-helai kertas menjadi satu blok naskah padat dengan lem. Perekat dipakai sepanjang punggung halaman-halaman. *Cover* ditempelkan pada saat lem masih panas.



Gambar 2.15 *Perfect Binding* (www.techscribe.co.uk)

- *Saddle stitch binding*

Menggunakan *stapler* sebagai penyatu halaman-halaman buku.



Gambar 2.16 *Saddle Stitching* (allbusiness.com)

- *Case binding*

Lembaran yang terkumpul disatukan dan dijahit sepanjang punggung buku. Buku yang terjahit lalu dilem pada punggung buku dan ditrim pada 3 sisinya. Kemudian buku tersebut dilem dengan *cover/case* (kotak) yang dibuat secara terpisah. Kotak tadi lalu disatukan dengan buku, dengan cara mengelem lembaran pertama dan lembaran terakhir buku pada cover bagian dalam.



Gambar 2.17 *Case Binding* (priscilla.bookways.com)

- *Side stitch binding*



Gambar 2.18 *Side Stitching Binding* (africanindawo.co.za)

- *Screw and post binding*



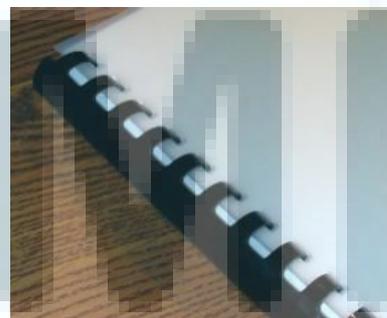
Gambar 2.19 *Screw and Post Binding* (ezscrap.net)

- *Tape binding*



Gambar 2.20 *Tape Binding* (sgmbindery.com)

- *Plastic comb binding*



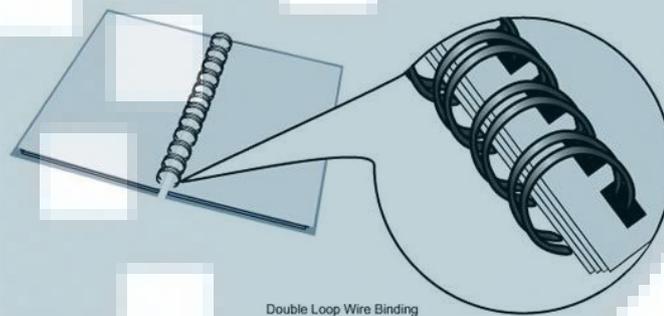
Gambar 2.21 *Plastic Comb Binding* (eecs.oregonstate.edu)

- *Ring binding*



Gambar 2.22 Ring Binding (freewebhowto.com)

- *Spiral dan Double-loop wire binding*



Gambar 2.23 Spiral and Double Loop Binding (proxima-solution.com)

2.8 Jenis Buku Anak

Menurut Putri (Mata Baca, 2003), buku cerita anak (bergambar) secara umum adalah sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Berdasarkan pada pernyataan tersebut, dapat dibedakan beberapa jenis buku cerita bergambar yaitu:

2.8.1 Baby Books

Untuk bayi dan batita (dibawah 3 tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua untuk bercerita dan imajinasi anak) Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka dan bentuk.

2.8.2 Picture Books

Untuk anak usia 4-8 tahun. Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman. Naskahnya bisa mencapai kurang lebih 1500 kata. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter yang menjadi pusat perhatiannya dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peranan penting sama dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak jenis ini biasanya berfungsi sebagai persiapan bagi anak memasuki masa puncak usianya, sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun. Tebalnya 48 halaman berisi hingga 2000 kata dalam teksnya.

2.8.3 Early Picture Books

Sama dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir umur 4-8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1000 kata.

2.8.4 Easy Readers

Dikenali juga dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku jenis ini biasanya untuk anak yang baru mulai membaca sendiri, usia 6-8 tahun. Masih tetap dengan ilustrasi berwarna, tapi dengan format yang sedikit lebih “dewasa”, yaitu ukuran trim perhalaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman, dan panjang teksnya beragam antara 200 – 1500 kata, paling banyak 2000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat), biasanya ada 2-5 kalimat di tiap halaman.

2.8.5 Transition Books

Disebut juga sebagai “*chapter books* tahap awal”, usia anak 6-9 tahun. Jembatan penghubung antara jenis *easy reader* dan *chapter books*. Gaya penulisannya sama dengan *easy readers*, namun lebih panjang (naskahnya biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab), ukuran *trim* perhalaman lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi di beberapa halaman.

2.8.6 Chapter Books

Untuk usia 7-10 tahun. Naskah setebal 45-60 halaman dibagi dalam 3-4 halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding jenis *transition books*, walaupun tetap memakai banyak aksi petualangan. Kalimatnya mulai sedikit kompleks, tetapi paragraf yang dipakai pendek, rata-rata 2-4 kalimat per paragraf. Jenis ceritanya adalah setiap cerita di akhir bab dibuat menggantung di tengah-tengah

sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terdorong untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

2.8.7 Middle Grade

Untuk usia 8 – 12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang 100-150 halaman. Ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-temanya cukup moderen. Anak-anak usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita.

2.8.8 Young Adult

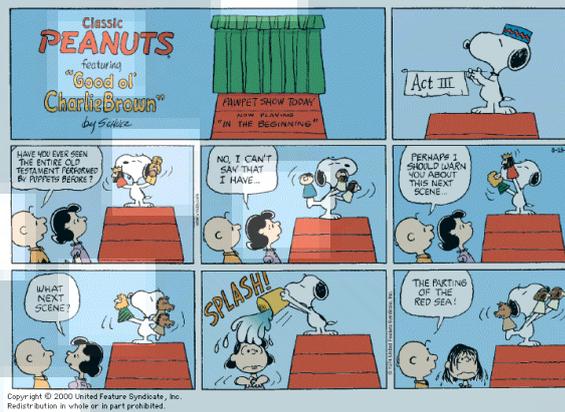
Usia 12-15 tahun. Plot ceritanya biasanya sedikit rumit dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokus. Naskah antara 130-200 halaman. Tema yang diangkat adalah tema sehari-hari kehidupan remaja saat ini. Topiknya yang berupa fiksi dan non fiksi, lebih cocok untuk anak usia sekolah menengah pertama.

2.9 Jenis Buku Ilustrasi

Berdasarkan hasil penelitian terhadap karya sastra untuk anak, Janet Evans, *Senior Lecturer in Education & Literacy and Educational Consultant* yang berasal dari Inggris dalam websitenya , buku ilustrasi untuk anak terbagi ke dalam beberapa jenis, yaitu:

2.9.1 Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menampilkan serangkaian gambar statis secara berurutan, biasanya menampilkan sebuah cerita dalam kotak berisi gambar yang berurutan, menggunakan gelembung teks untuk mewakili narasi dan perbincangan antar tokoh. Contohnya adalah *The Peanuts Gang* dan *the Simpsons*.



Gambar 2.24 The Peanuts Gang (gatheringbooks.wordpress.com)



Gambar 2.25 The Simpsons (gatheringbooks.wordpress.com)

2.9.2 Graphic novels atau comic strip

Graphic novel atau dalam bahasa Indonesianya disebut novel grafis memiliki format seperti komik. Perbedaannya terletak pada alur cerita yang lebih kompleks dan tertuang dalam goresan ilustrasi yang lebih dieksplor daripada

komik. Komik biasanya hanya menyampaikan suasana ringan, namun novel grafis memiliki penyampaian adegan visual yang lebih kreatif dan lebih realistis dengan teknik perspektif yang akan membawa pembaca untuk memiliki gambaran yang lebih jauh terhadap sebuah cerita. Pengertian novel grafis lainnya didefinisikan oleh Stephen Weiner dalam bukunya yang berjudul *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, yaitu “*book-length comic books that are meant to be read as one story*”. Contohnya adalah *Twilight Graphic Novel* (diangkat dari novel yang berjudul sama).



Gambar 2.26 Twilight Graphic Novel (amazon.com)

2.9.3 Picture books

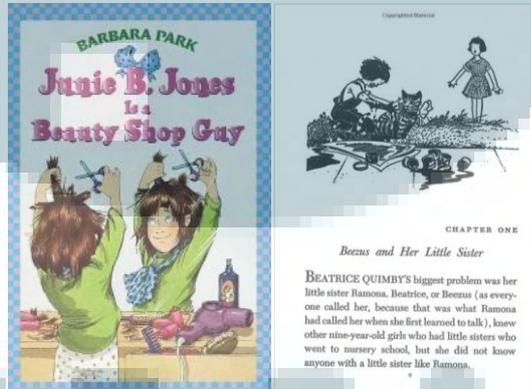
Sebuah buku bergambar adalah sebuah bentuk seni yang menggabungkan narasi visual dan verbal dalam format buku. Sebuah *picture book* menceritakan kisah baik dengan kata-kata dan ilustrasi, kadang-kadang mereka bekerja sama atau kadang-kadang secara terpisah. Contohnya adalah *The Elephant and the Bad Baby*.



Gambar 2.27 The Elephant and the Bad Baby (gatheringbooks.wordpress.com)

2.9.4 Contemporary illustrated story books

Buku ilustrasi yang ditujukan untuk usia anak yang lebih matang untuk membaca, dan ini berarti fungsi gambar dalam kaitannya dengan teks mengambil makna yang sama sekali berbeda (Salisbury, 2004: 94). Contohnya adalah *Junie B. Jones* karya Barbara Park.



Gambar 2.28 Junie B. Jones (gatheringbooks.wordpress.com)

2.10 Elemen Interaktif Buku Anak

2.10.1 *Pop-Up*

Merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealaminya mungkin. (Ann Montanaro,2003)



Gambar 2.29 *Pop-up Book* (blogs.law.harvard.edu)

2.10.2 *Flip Flap*

Elemen buku yang bisa dibuka, ditutup ataupun digeser untuk menampilkan gambar lain pada halaman buku.



Gambar 2.30 *Flip Flap Book* (garageelong.wordpress.com)



Gambar 2.31 Flip Flap Book (vitaminsbaby.com)

2.11 Teori Buku Sastra Anak

Menurut Margaret R. Marshall dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to the World of Children’s Books*”, terdapat beberapa kriteria buku yang baik untuk anak-anak:

- a. Mencerminkan nilai-nilai nasional, lokal, dan individual, serta pengalaman, dan pandangan.
- b. Mengenalkan anak-anak pada warisan budaya negeri sendiri.
- c. Menyediakan pengalaman yang seolah dialami sendiri, tentang dunia yang mereka tinggali dari segi waktu, ruang, dan budaya.
- d. Memperluas pikiran dan imajinasi.
- e. Menawarkan pengalaman dalam proses kreatif dan penyelidikan ilmiah.
- f. Memungkinkan pembaca untuk memperoleh pengetahuan atau pun mengubah nilai dan perilaku.
- g. Mendorong apresiasi dalam hal keindahan dan prestasi kemanusiaan, motivasi, dan aspirasi.
- h. Memberikan kejelasan (ketajaman) mengenai hal yang baik dan buruk,

salah dan benar.

- i. Menyumbang untuk perkembangan secara intelektual, psikologis, dan sosial.
- j. Memberikan kesenangan dalam membaca.

Rahim, dalam bukunya yang berjudul *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (2007), berpendapat bahwa sastra anak memiliki kedudukan yang penting bagi perkembangan sikap (afektif), perkembangan kognitif, dan perkembangan psikomotorik anak. Buku sastra anak, menurutnya harus dipilih dan disusun dengan berlandaskan pada pengalaman-pengalaman kehidupan anak itu sendiri. Pengalaman tersebut antara lain pengalaman seni dan budaya.

Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan pula bahwa pengalaman anak di rumah misalnya, menjadi penting untuk diungkapkan dalam buku sastra anak. Pengalaman tentang keluarga, tentang binatang yang pernah dilihat anak, perjalanan, benda-benda yang pernah dilihat anak, olahraga anak-anak, dan sebagainya. Selain itu juga pengalaman seni misalnya pengalaman mengapresiasi musik, film, cerita anak-anak, drama anak-anak, dan sebagainya.

2.12 Psikologi Anak

2.12.1 Teori Perkembangan Bahasa

Ciri perkembangan bahasa anak pada usia 10-12 tahun adalah menunjukkan peningkatan kemampuan anak yang sudah mulai bisa memahami kalimat kompleks dengan klausa-klausa atau anak-anak kalimat konsesi yang

dinyatakan dengan penggunaan: namun demikian, meskipun demikian, walaupun begitu, meskipun begitu, dan sebagainya.

2.12.2 Teori Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia 10-12 tahun memiliki 2 ciri utama, yaitu:

- a. Anak-anak mengembangkan suatu pemahaman/ pengertian mengenai urutan kronologi peristiwa-peristiwa yang lalu.
- b. Anak-anak menerapkan kaidah logis, penalaran.

2.12.3 Teori Perkembangan Pribadi

Ada 3 ciri utama perkembangan pribadi anak usia 10-12 tahun, yaitu:

- a. Banyak anak-anak yang telah menginternalisasikan kontrol atau pengawasan mereka, mereka yakin dan percaya bahwa mereka sedang berada dalam pengawasan terhadap apa saja yang terjadi dan merasa lebih bertanggung jawab secara pribadi atas keberhasilan atau kegagalan mereka.
- b. Kemandirian atau keberdikarian merupakan suatu ciri utama pribadi mereka yang sangat bernilai/ berharga bagi anak-anak.
- c. Perubahan yang terjadi secara cepat dalam pertumbuhan fisik mereka dapat menyebabkan beberapa anak menjadi sadar diri dan mengeritik diri sendiri.

(Sumber: Herwan, 2012:9-11)

2.12.4 Teori Perkembangan Psikologis

Piaget (Ahmadi&Sholeh, 2005:39) membagi beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi sekolah dasar, yang merupakan tahap perkembangan berdasarkan psikologis, sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar.
- c. Muncul minat kepada hal dan mata pelajaran khusus.
- d. Sampai umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah umur 11 tahun pada umumnya anak akan berusaha menyelesaikannya sendiri.
- e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- f. Gemar membentuk sekelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama. Karena kelompok sebaya mempunyai pengaruh yang kuat pada anak-anak, penyesuaian dan kecocokan dengan orang tua menurun dan berkurang, anak-anak mungkin menentang orang tua.

2.12.5 Teori Perkembangan Didaktis

Maria Montessori (Ahmadi & Sholeh, 2005:75) membagi periodisasi tahap perkembangan anak berdasarkan didaktis, atau materi apa yang diperlukan

oleh anak masa usianya. Pada usia 7-12 tahun merupakan masa dimana anak sudah mulai memperhatikan masalah kesusilaan, mulai berfungsi perasaan etisnya yang bersumber dari kata hatinya. Dia mulai tahu akan kebutuhan orang lain.

2.12.6 Teori Perkembangan Fantasi

Dalam teori perkembangan fantasi yang diungkapkan oleh Charlotte Buhler (Ahmadi & Sholeh, 2005:101) menuliskan bahwa anak pada usia 8-12 tahun adalah masa cerita realistik, yaitu anak mulai senang terhadap cerita yang nyata. Pada masa ini anak sudah mulai berkurang pengaruh fantasinya, sebab pengamatannya sudah mulai tertib. Anak sudah dapat membedakan antara khayal dan yang realistik. Masa ini juga disebut sebagai masa *robinson crusoe*, yaitu anak memasuki masa realisme kritis, dimana anak lebih menyukai cerita yang benar-benar terjadi dibandingkan dongeng.

2.12.7 Teori Perkembangan Moral

Robert J. Havighurst (Ahmadi & Sholeh, 2005:105) menulis bahwa anak pada usia 8-13 tahun sudah mengenal ukuran baik, buruk secara batin meskipun masih terbatas, yaitu anak sudah dapat menghargai pendapat atau alasan dari perbuatan orang lain. Anak sudah mulai dapat menghormati orang lain, patuh, taat atau malah sebaliknya.