



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

1.1. Media Massa

Media massa adalah sebuah media informasi yang digunakan untuk berhubungan dengan masyarakat, dijalankan secara professional untuk mencari keuntungan (Mondry, 2008, Hlm. 12). Secara umum, menurut Nuruddin (2004, Hlm. 3) media massa dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara cepat kepada masyarakat dalam jumlah besar.

1.1.1. Jenis Media Massa

Menurut Bungin (2008, Hlm. 85), ada tiga jenis media massa, yaitu:

1. Media cetak, yaitu koran, majalah, tabloid, buku, dan sebagainya.
2. Media elektronik, yaitu televisi, radio, film.
3. Media online, yaitu media internet seperti *website* dan *blog*.

1.1.2. Peranan Media Massa

Menurut Bungin (2008, Hlm.85), media massa sebagai pelopor perubahan berfungsi sebagai berikut:

1. Sebagai wadah pencerahan bagi masyarakat.
2. Sebagai media informasi bagi masyarakat

3. Sebagai media hiburan bagi masyarakat.

1.1.3. Media Cetak

Media cetak adalah segala bentuk informasi berisi teks dan visual yang dicetak dan ditujukan untuk umum.

1.1.4. Buku Ilustrasi

Menurut Martin Salisbury (2004, Hlm. 74), definisi *picture book* digunakan bagi buku-buku yang menggunakan gambar dan ilustrasi sebagai faktor dominan dalam bercerita, dengan didampingi sedikit teks.

1.1.4.1. Fungsi Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui teks dan ilustrasi. Buku ilustrasi dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengenali lingkungan sekitar mereka. Dengan buku ilustrasi, anak-anak dapat mengenal dan mempelajari karakteristik pelaku, latar waktu dan tempat terjadinya suatu cerita (Salisbury, 2004, Hlm. 16).

Mitchell (Nurgiyantoro, 2005, Hlm. 159) mengungkapkan fungsi dan pentingnya buku cerita ilustrasi bagi anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Membantu perkembangan emosi anak.
2. Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya.
3. Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.

4. Memperoleh kesenangan.
5. Untuk mengapresiasi keindahan, dan
6. Untuk menstimulasi imajinasi.

Bagi anak-anak sekolah dasar yang masih berada dalam tingkat yang rendah, gambar memiliki peran penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Gambar dan ilustrasi memberikan motivasi lebih bagi mereka untuk belajar. Dengan buku ilustrasi yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami suatu cerita atau permasalahan (Salisbury, 2004).

1.1.4.2. Jenis Buku Ilustrasi

Menurut Male (2007, Hlm. 148), agar fungsi buku ilustrasi dapat tersalurkan secara maksimal, buku ilustrasi dapat dikelompokkan sesuai usia pembaca, yaitu:

- a. Anak usia enam bulan sampai dua tahun
Contohnya adalah buku interaktif seperti buku mengapung yang dapat digunakan saat mandi, dan buku berbentuk unik dengan tulisan yang minim.
- b. Anak usia dua sampai lima tahun
Buku bergambar (*picture books*), buku *pop-up*, dan buku dengan kalimat yang sederhana.
- c. Anak usia lima sampai delapan tahun
Buku bergambar dengan *setting* lingkungan yang sesuai dengan lingkungan anak, dengan kalimat pendamping cerita.
- d. Anak usia delapan sampai dua belas tahun
Buku novel dengan tulisan dan sedikit ilustrasi.

e. Anak diatas dua belas tahun

Buku dengan materi yang sesuai dengan remaja.

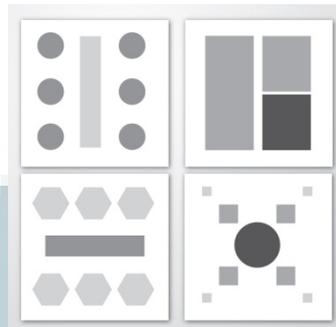
1.2. Perancangan Desain Buku Ilustrasi

Gonnella (2006) mengatakan bahwa desain dua dimensi pada tingkat dasar adalah penyusunan elemen-elemen grafis seperti garis (*line*), bentuk (*shape*), huruf (*type*), warna (*color*), tekstur (*texture*), dan pola (*pattern*) pada permukaan yang datar seperti kertas dan layar komputer. Cara pengorganisasiannya dimulai dengan prinsip-prinsip desain yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), hierarki (*hierarchy*), ritme (*rhythm*), serta urutan (*sequence*) dan penekanan (*emphasis*). Unsur-unsur desain disusun dan bertujuan untuk mengkomunikasikan ide dan emosi.

2.2.1. Prinsip Desain

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah kestabilan yang terbentuk dari distribusi visual pada setiap sisi dari sumbu tengah. Keseimbangan desain terbagi menjadi dua yaitu keseimbangan formal dan asimetris. Keseimbangan formal adalah pembagian sama rata kiri-kanan, atas-bawah yang stabil. Sedangkan keseimbangan asimeris merupakan kebalikan dari keseimbangan formal, tapi tetap dengan pertimbangan bobot agar terkesan seimbang dan dinamis (Supriyono, 2010, Hlm. 87).



Gambar 2.1 Prinsip Keseimbangan (*Balance*) dalam Ilustrasi

(Sumber:<http://stefanusipeen.files.wordpress.com/>)

2. Hierarki (*Hierarchy*)

Hierarki adalah urutan kepentingan informasi yang ingin disampaikan. Secara visual, hierarki dapat disampaikan melalui variasi skala, warna, jarak penempatan, dan lainnya. Desain grafis adalah kumpulan dari informasi-informasi yang apabila semua elemen disusun dengan berat yang sama rata, akan membingungkan *audience* dalam memilih informasi yang harus diperhatikan terlebih dahulu.

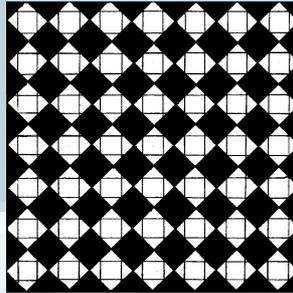


Gambar 2.2 Prinsip Hierarki (*Hierarchy*) dalam Ilustrasi

(Sumber:<http://2.bp.blogspot.com/>)

3. Repetisi (*Repetition*)

Repetisi adalah pengulangan tak berujung dalam lingkungan manusia. Repetisi dan perubahan membuat kesejajaran dalam desain menjadi lebih teratur.

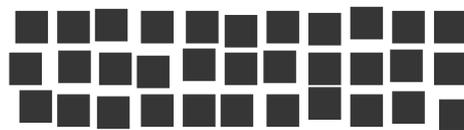


Gambar 2.3 Prinsip Pengulangan (*Repetition*) dalam Ilustrasi

(Sumber:<http://phobos.ramapo.edu/>)

4. Ritme (*Rhythm*)

Ritme adalah pengulangan elemen secara teratur. Warna juga dapat menyebabkan ritme. Repetisi elemen-elemen dapat menciptakan ritme, sementara variasi ukuran dan intensitas dapat menghasilkan ketertarikan (Supriyono, 2010, hlm. 94).



Gambar 2.4 Prinsip Ritme (*Rhythm*) dalam Ilustrasi

(Sumber:<http://www.a-rain-of-frogs.com/>)

5. Kesatuan (*Unity*)

Ada banyak cara untuk mencapai apa yang kita sebut sebagai prinsip *unity*, yaitu ketika elemen-elemen pada sebuah desain terlihat seolah mereka merupakan suatu kesatuan atau kelompok yang harmonis secara visual dalam struktur yang baik (Rustan, 2000, Hlm. 75).



Gambar 2.5 Prinsip Kesatuan (*Unity*) dalam Ilustrasi

(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/>)

6. Urutan (*Sequence*)

Urutan (*sequence*) sering juga disebut dengan *flow*, yaitu pengaturan elemen-elemen pada sebuah desain untuk membimbing pandangan audiens secara visual dari satu elemen desain ke elemen yang lainnya (Hlm. 74).

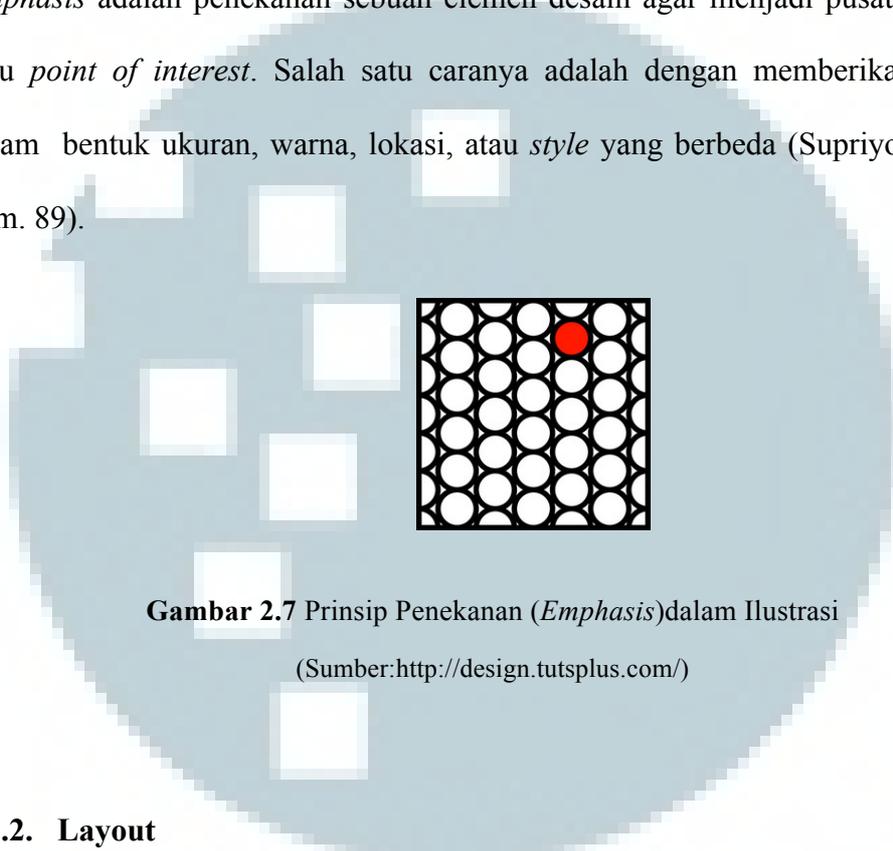


Gambar 2.6 Prinsip Urutan (*Sequence*) dalam Ilustrasi

(Sumber: <http://payload180.cargocollective.com/>)

7. Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis adalah penekanan sebuah elemen desain agar menjadi pusat perhatian atau *point of interest*. Salah satu caranya adalah dengan memberikan kontras dalam bentuk ukuran, warna, lokasi, atau *style* yang berbeda (Supriyono, 2010, Hlm. 89).



Gambar 2.7 Prinsip Penekanan (*Emphasis*) dalam Ilustrasi

(Sumber: <http://design.tutsplus.com/>)

2.2.2. Layout

Surianto Rustan (2009, Hlm. 27) mengatakan bahwa terdapat tiga jenis elemen

layout, yaitu:

1. Teks

Elemen teks adalah semua elemen tulisan dalam sebuah *layout*. Elemen teks terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, *subjudul*, *full quotes*, *captions*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header and footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead* (Hlm. 27).

2. Visual

Yang dimaksud dengan elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang ada dalam suatu *layout* (Hlm. 53).

3. *Invisible Elements*

Invisible elements adalah elemen *layout* yang paling pertama dirancang oleh sang desainer. *Invisible elements* ini kemudian akan menjadi acuan untuk menempatkan elemen *layout* lainnya. Sesuai namanya, *invisible elements* ini nantinya tidak akan terlihat pada hasil produksi. Berikut adalah jenis *invisible elements*:

1. Margin

Margin adalah penentuan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan diisi oleh elemen-elemen *layout*. Margin berfungsi untuk mencegah penempatan elemen yang terlalu jauh ke pinggir, karena hal tersebut kurang baik secara estetik, dan dapat beresiko terpotong saat pencetakan (Hlm 64-67).

2. *Grid*

Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam membuat *layout*. Grid mempermudah kita untuk menentukan dimana kita harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan dalam sebuah karya yang terdiri dari beberapa halaman.

Dalam membuat *grid*, kita membagi halaman dalam garis-garis horizontal dan vertikal. Dalam perancangannya, kita harus memperhatikan ukuran dan bentuk bidangnya, konsep desainnya, ukuran huruf yang akan dipergunakan, jumlah informasi yang akan dimasukkan (Hlm. 68).

2.2.3. Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi adalah suatu cara untuk mengkomunikasikan suatu pesan spesifik yang tertulis secara visual kepada pembaca (Hlm. 10).

Ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peranan yang sangat penting, yaitu untuk menggambarkan kejadian yang sedang berlangsung dalam cerita, sehingga cerita tersebut lebih mudah dikomunikasikan.

Menurut Supriyono (2010), ilustrasi dikatakan menarik jika memenuhi kriteria tersebut:

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah niat untuk membaca.
3. Orisinal dan bukan hasil plagiat.
4. Memiliki daya pikau yang kuat.

Menurut Withrow dan Danner (2007, Hlm. 24), dalam menciptakan karakter buku ilustrasi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. *Central Character* (tokoh utama)

Central Character atau tokoh utama atau tokoh protagonis adalah tokoh yang menggerakkan cerita dalam buku ilustrasi, dan cerita tersebut biasanya muncul karena adanya sang tokoh utama. Tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama ini biasanya memberikan dampak besar terhadap cerita. Contohnya adalah tokoh Cinderella dalam cerita Cinderella, Cinderella adalah seorang gadis miskin yang ingin pergi ke pesta dansa, dan keinginannya inilah yang kemudian menjadi isi cerita dalam cerita Cinderella.



Gambar 2.8 Protagonis *Cinderella*

(Sumber: <http://thefeministwire.com/>)

2. *The Opposition* (tokoh antagonis)

Seiring dengan berjalannya suatu cerita, biasanya selalu terdapat tokoh lain yang menghalangi jalan tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Tokoh ini disebut sebagai tokoh antagonis, atau lawan dari tokoh utama. Tokoh antagonis ini sama pentingnya dengan tokoh utama, karena tantangan-tantangan yang diciptakan oleh tokoh antagonis dapat memberikan nilai lebih kepada tokoh utama setiap kali dia berhasil melewatinya. Tokoh antagonis biasanya memiliki sifat yang bertolak belakang dengan protagonis (Hlm. 25).



Gambar 2.9 Antagonis di *Cinderella*

(Sumber: <http://disney-clipart.com/>)

3. *The Supporting Cast* (tokoh tambahan)

The Supporting Cast atau tokoh tambahan adalah karakter-karakter yang berada di sekitar tokoh utama dan biasanya memberi poin tambahan bagi cerita. Tokoh tambahan dapat juga memberi pengaruh buruk bagi tokoh utama misalnya dengan

cara menuntun tokoh utama kedalam konflik yang seharusnya dapat dicegah (Hlm. 28).



Gambar 2.10 *Supporting Cast* di *Cinderella*

(Sumber: <http://wordofmouseproud.files.wordpress.com/>)

Menurut Withrow dan Danner (2007), Dalam menggambar sebuah ilustrasi, ada beberapa gaya ilustrasi, yaitu sebagai berikut:

1. *Minimalism*

Desain ilustrasi minimalis biasanya menggambarkan hanya bagian terpenting dalam suatu karakter (Hlm. 72).



Gambar 2.11 *Minimalism* oleh *Jeffrey Brown*

(Sumber: <http://www.webkreativ.de/>)

2. *Cartooning*

Desain ilustrasi kartun merupakan pengembangan dari gaya ilustrasi minimalis dan realis, yaitu penggambaran karakter yang lucu dan kekanak-kanakan dengan elemen karikatur dan ikon-ikon (Hlm. 74).



Gambar 2.12 *Cartooning* oleh *Jef Czekaj*

(Sumber: <http://www.readaboutcomics.com/>)

3. *Verisimilitude*

Verisimilitude adalah kualitas gambar ilustrasi yang hampir nyata dan menampilkan gambaran emosi pada karakter dengan jelas. Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan untuk buku ilustrasi tentang autobiografi, biografi, memoir, dan fiksi sejarah (Hlm. 76).



Gambar 2.13 *Verisimilitude* oleh *Miriam Katin*

(Sumber: <http://miriamkatin.com/>)

4. *Reality and Imagination*

Gaya ilustrasi ini mengacu pada anatomi karakter yang sesuai dengan kenyataan, tanpa adanya perubahan (Hlm. 78).



Gambar 2.14 *Reality and Imagination* oleh Scott Snyder and William Murphy

(Sumber: <http://disastercouch.files.wordpress.com/>)

2.2.4. Anatomi Buku

Menurut Wibowo (2007), sebuah buku terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Sampul buku / *cover*

Dalam membuat sampul untuk buku anak-anak, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- *Cover* depan

Cover depan memiliki pengaruh yang sangat kuat, karena *cover* depan adalah bagian yang paling pertama dilihat oleh calon pembaca. *Cover* depan biasanya berisi judul, logo, nama pengarang dan nama penerbit.

- *Cover* belakang

Cover belakang biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, ISBN (*International Standard Book Number*) serta *barcode*. Pada *cover* belakang juga sering ditemukan komentar atau dukungan yang diberikan oleh ahli atau orang terkenal untuk menambah daya tarik buku.

- Punggung buku

Punggung buku biasanya hanya digunakan untuk buku yang berhalaman tebal, dan berisi nama pengarang, logo, judul, dan penerbit.

2. Perwajahan Buku

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perwajahan buku adalah:

- Ukuran buku
- Pemilihan huruf
- Teknik penomoran halaman
- Pemilihan warna
- Keindahan dan kesesuaian ilustrasi
- Kualitas kertas

3. Halaman *preliminaries* (halaman pembukaan)

4. Halaman isi buku

5. Halaman *postliminary* (halaman penutup)

2.3. Perkembangan Moral Anak

Perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan seorang manusia dalam berinteraksi dengan manusia lainnya.

Dalam teori kognitif Piaget (Soenarjati dan Cholisin, 1989, Hlm. 34), pemikiran anak-anak mengenai moralitas terbagi dalam empat tahap, yaitu:

- Level 1: Pada anak berusia 1-2 tahun, semua kegiatannya hanya berpusat pada *motoric activity*, sehingga anak-anak pada usia ini belum mengerti tentang adanya peraturan yang harus ditaatinya.
- Level 2: Pada anak-anak berusia 2-6 tahun, mereka sudah mulai sadar akan adanya peraturan. Dalam tahap ini, mereka menganggap peraturan sebagai hal yang suci, tidak dapat diganggu gugat, dan melanggar peraturan adalah sebuah kesalahan besar.
- Level 3: Pada anak-anak berusia 7-10 tahun, anak-anak mulai menganggap peraturan sebagai bagian dari aktivitas sosial. Dalam tahap ini, mereka memiliki keinginan yang kuat untuk memahami dan melaksanakan peraturan yang ada dengan setia.
- Level 4: Pada anak-anak berusia 11-12 tahun, mereka sudah memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, dan mulai mengerti bahwa peraturan merupakan hasil dari kesepakatan bersama. Tahap ini merupakan tahap pematangan peraturan.

2.3.1. Perkembangan Membaca pada Anak

Tahap-tahap perkembangan dalam membaca menurut Jeanne Chall (1983) terbagi menjadi:

1. *Stage 0 :pre-reading stage* (usia 0-6 tahun)
2. *Stage 1 :initial reading* (usia 6-7 tahun)
3. *Stage 2 :confirmation, Fluency Ungluing from Print* (usia 7-8 tahun)
4. *Stage 3 :reading for learning the new* (usia 9-13 tahun)
5. *Stage 4 :multiple viewpoints* (usia 14-18 tahun)
6. *Stage 5 : usia >18 tahun*

Target *audience* bagi buku bergambar ini masuk dalam *stage* 1-4 karena dalam tahap ini, anak-anak mulai memahami konsep kata dan tertarik pada bentuk visual. Pada tahap ini anak-anak bisa membaca, tetapi tidak terlalu banyak, pada *stage* 1, anak-anak hanya dapat membaca hingga 600 kata, dan meningkat hingga 3000 pada *stage* 2, sehingga gambar akan membantu memberikan ketertarikan pada anak-anak untuk membaca dan memahami. Sementara pada *stage* 3, membaca diperlukan oleh anak-anak untuk menambah wawasan serta membentuk tingkah laku.

2.4. Pengertian Bahan-Bahan Berbahaya

Pengertian dari bahan-bahan yang berbahaya adalah bahan-bahan yang dapat ditemui dan dipergunakan dengan mudah dalam kegiatan sehari-hari, dan bahan-bahan ini mencemari lingkungan serta berbahaya bagi tubuh manusia. Dampak buruk dari pemakaian bahan-bahan ini juga biasanya tidak terlalu dipahami oleh masyarakat.

2.4.1. Plastik

Menurut Koswara (2006), plastik merupakan salah satu bahan kimia yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Plastik banyak digunakan sebagai pembungkus atau kemasan, dan juga perabotan rumah tangga hingga wadah makanan. Tidak banyak orang yang sadar bahwa plastik tersusun dari zat-zat berbahaya yang berdampak buruk terhadap lingkungan dan kesehatan kita, dan dampak ini dapat kita rasakan sejak proses pembuatannya hingga pembuangannya. Zat-zat penyusun plastik dapat berpindah ke dalam makanan, terutama jika makanan tersebut tidak cocok dengan jenis plastik yang mengemasnya. Zat-zat penyusun memiliki potensi yang tinggi untuk menyebabkan kanker pada manusia.

WWF (*World Wild Fund*) mengklasifikasikan jenis-jenis plastik sebagai berikut:

1. PETE / PET (*Polyethylene Terephthalate*): banyak digunakan untuk botol plastik air mineral, botol minyak sayur, tempat makan *ovenproof*. Plastik

jenis ini disarankan hanya dipakai sekali saja. Plastik ini dapat didaur ulang menjadi serat, karpet, dan sebagainya.



Gambar 2.15 Plastik PET

(Sumber: <http://polimerabduh.files.wordpress.com/>)

2. HDPE (*High Density Polyethylene*): biasanya digunakan untuk botol kemasan susu atau jus yang berwarna putih, dan kemasan mentega. Walaupun lebih tahan panas, plastik jenis ini disarankan hanya dipakai sekali saja. Plastik jenis ini dapat didaur ulang menjadi bahan baku ubin, drainase, botol HDPE baru, pipa dan sebagainya.

UMMN



Gambar 2.16 Plastik HDPE

(Sumber: <http://wellkeeping.weebly.com/>)

3. PVC (*Polyvinyl Chloride*): biasanya digunakan untuk botol deterjen atau *shampoo* dan pipa saluran. Plastik jenis ini sulit didaur ulang dan berbahaya dalam proses peleburannya. Plastik jenis ini tidak boleh dipakai untuk mengemas makanan.



Gambar 2.17 Plastik PVC

(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/>)

4. LDPE (*Low Density Polyethylene*): biasanya digunakan sebagai kantong belanja, pembungkus makanan segar, botol yang dapat ditekan. Plastik jenis ini sulit dihancurkan, tetapi aman untuk pembungkus makanan.



Gambar 2.18 Plastik LDPE

(Sumber: <https://s9un.files.wordpress.com/>)

5. PP (*Polypropylene*): biasanya digunakan untuk pembungkus biskuit, botol minuman dan obat, sedotan. Plastik jenis ini merupakan pilihan terbaik untuk menyimpan makanan dan minuman.



Gambar 2.19 Plastik PP

(Sumber: <http://greenveg.com/>)

6. PS (*Polystyrene*): biasanya digunakan untuk *styrofoam*, CD, wadah makanan beku/siap saji. Plastik jenis ini sebaiknya dihindari untuk membungkus makanan karena mengandung bahan berbahaya.



Gambar 2.20 Plastik PS

(Sumber: <http://greenveg.com/>)

UMMN