



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Teori Desain Komunikasi Visual

Dalam buku *Design Basics* (Lauer & Pentak, 2012, Hlm. 4), desain merupakan sebuah disiplin seni dari lukisan, gambar, *sculpting*, fotografi, dan media yang berbasis waktu seperti video, komputer grafis, dan animasi. Desain juga berhubungan dengan kesenian seperti keramik, tekstil, dan gelas. *Architecture*, *landscape architecture*, dan *urban planing* semua membutuhkan teori-teori desain.

2.1.1.1. Unsur Desain

Dalam dunia desain terdapat beberapa unsur yang dikenal dalam kehidupan sehari – hari. Unsur – unsur tersebut adalah (Anggraini & Nathalia, 2013, Hlm. 32-40) :

1. Garis

Garis merupakan suatu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung atau lurus. Dalam desain komunikasi visual, garis dapat dipergunakan sebagai memperjelas dan mempermudah pembaca.

2. Bentuk

Bentuk merupakan segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk – bentuk pada umumnya adalah kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Bentuk terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: Geometrik, Natural, dan Abstrak.

3. Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Penggunaan tekstur pada desain akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih daripada sekedar estetik. Namun desain grafis tidak semua tekstur bersifat nyata. Tekstur dipergunakan untuk mengatur keseimbangan pada desain.

4. Kontras

Kontras atau biasa disebut dengan gelap terang merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap dan terang ini dapat dipergunakan dalam desain untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat menambah kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain.

5. Ukuran

Ukuran diperlukan dalam pembuatan desain. Ukuran dapat diartikan sebagai besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur tersebut, dapat menciptakan kontras dan penekanan pada obyek desain yang hendak dibuat.

2.1.1.2. Prinsip Desain

Dalam dunia desain perlu memperhatikan beberapa prinsip kerja desain yang harus selalu diterapkan. Prinsip desain terbagi menjadi lima yaitu *Unity*, *Emphasis*, *Scale & Proportion*, *Balance*, dan *Rhythm*. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Lauer & Pentak, 2012, Hlm. 27-122):

1. *Unity*

Unity adalah presentasi dari sebuah gambar yang saling terhubung. Kesatuan berarti kesesuaian atau keselarasan tercipta dalam elemen sebuah desain, mereka terlihat memiliki satu sama lain (saling melengkapi), seolah – olah hubungan visual yang diluar mereka menyebabkan mereka bersatu.

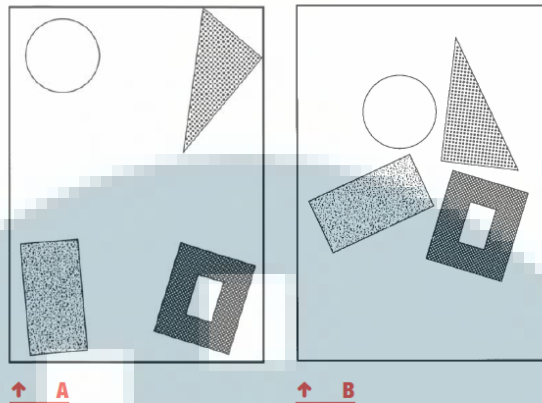


Gambar 2.1 *Harmony*, gambar A
(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)



Gambar 2.2 *Harmony*, gambar B
(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)

Istilah lain dari ide yang sama adalah harmoni. Jika beberapa elemen tidak harmonis, jika mereka muncul memisahkan atau tidak terikat, komposisi anda berantakan dan tidak memiliki kesatuan. Gambar A menampilkan kesatuan tingkat tinggi. Ketika kita melihat elemen dari sebuah desain, kita melihat elemen tersebut sama. Fotografi pemandangan gambar B terdiri dari beberapa variasi bentuk, tidak dengan pengulangan yang tepat.



Gambar 2.3 *Proximity*

(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)

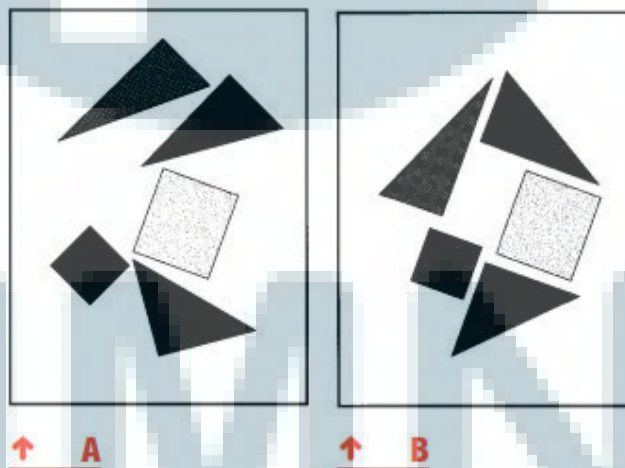
Cara mudah dalam mendapatkan kesatuan untuk membuat beberapa elemen terpisah terlihat seperti bersatu adalah dengan *proximity*, dengan memindahkan elemen saling berdekatan satu sama lain. Empat elemen dalam gambar A muncul terisolasi, seperti sedikit mengambang dengan tidak ada hubungan satu sama lain. Dengan menempatkan mereka secara berdekatan, seperti dalam gambar B, kita mulai melihat mereka secara total, terkait pola.



Gambar 2.4 *Repetition*

(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)

Perangkat yang berharga dan banyak digunakan secara luas untuk mencapai kesatuan visual adalah *repetition*. Sebagai istilah menyiratkan, sesuatu yang mengulang di berbagai bagian dari desain untuk menghubungkan bagian satu sama lain. Elemen yang berulang mungkin hampir apapun: warna, bentuk, tekstur, arah, atau sudut. Dalam lukisan yang terlihat pada gambar A, komposisi didasarkan pada satu bentuk: lingkaran dengan dua gigitan melingkar terhapus. Bentuk diulang dalam berbagai ukuran dan posisi. Hasilnya adalah komposisi yang bersatu tetapi tidak dapat diprediksi. Dalam gambar B, menunjukkan persatuan dengan pengulangan. Dalam hal ini tidak menggunakan beberapa pengulangan, tetapi pengulangan sederhana dengan *twist* yang membedakan angka 4 dari 7.



Gambar 2.5 *Continuation*

(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)

Cara ketiga untuk mencapai kesatuan adalah dengan *continuation*, perangkat yang lebih halus dari kedekatan atau pengulangan, yang cukup jelas. Kelanjutan, natural, berarti bahwa sesuatu-berkelanjutan biasanya garis, tepi, atau arah dari satu bentuk ke bentuk lainya. Mata audien terbawa dengan lancar dari satu elemen ke tahap berikutnya. Desain A dipersatukan oleh kedekatan dan karakter elemen-elemen. Dalam B, meskipun bentuk tampak lebih dari sebuah kesatuan karena mereka diatur sedemikian rupa bahwa salah satu dari visi mengalir dengan mudah, dari elemen ke berikutnya. Bentuk tidak lagi mengapung secara santai. Mereka telah diatur dalam posisi yang pasti.

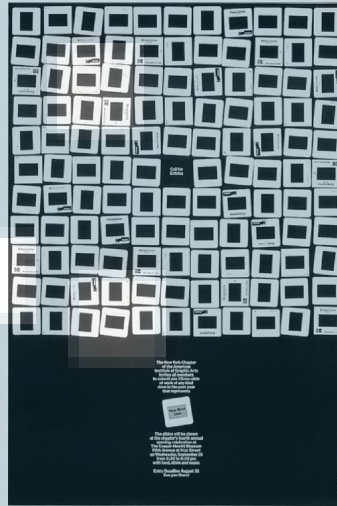
2. *Emphasis & Focal Point*

Sangat sedikit seniman dan desainer tidak ingin dilihat oleh orang tentang apa yang dikerjakan mereka. Dalam masa lalu, ketika gambar masih menjadi satu hal yang langka dan jarang, hampir semua gambar menjadi daya pikat manusia. Saat ini gambar menjadi makanan kita sehari-hari, seperti di majalah, koran, penunjuk / tanda, dan lain-lainnya. Hal tersebut membuat seniman dan desainer memiliki pekerjaan yang lebih sulit. Tanpa perhatian penonton, pesan dalam artistik dan nilai estetika hilang.

Seorang desainer dapat menangkap perhatian penonton dengan pola yang menarik mata. Salah satu yang dapat membantu hal tersebut adalah dengan penggunaan *point of emphasis* atau *focal point*. Elemen ini

menekankan pada awalnya dapat menarik perhatian dan mendorong pemirsa untuk melihat lebih dekat lagi.

a. *Emphasis by Isolation*



Gambar 2.6 *Emphasis by Isolation*
(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)

Sebuah variasi pada perangkat *emphasis by contrast* adalah teknik yang berguna dari *emphasis of isolation*. Tidak ada cara kita dapat melihat desain dalam gambar 2.5 dan tidak memusatkan perhatian kita pada elemen yang berada pada bagian bawah. Hal ini identik dengan unsur-unsur di atas.

b. *Emphasis by Placement*



Gambar 2.7 *Emphasis by Placement*

(Sumber: *Design Basics* – Lauer & Pentak)

Tidak perlu memerlukan banyak bukti untuk mengatakan bahwa meletakkan sesuatu pada pusat komposisi menciptakan penekanan. Dalam gambar 2.6, terlihat pandangan secara *three quarter* dan menghindari *mug shot* secara komposisi frontal. Pusat lukisan bukanlah pusat wajahnya. Sumbu vertikal pusat lukisan berpotongan mata kananya dan bertindak untuk menarik perhatian pandangan matanya pada kita.

3. *Scale & Proportion*

Skala dan proporsi adalah istilah-istilah terkait: keduanya pada dasarnya mengacu pada ukuran. Skala adalah kata lain dari sebuah ukuran, besar dan kecil. Proporsi mengacu pada ukuran relatif-ukuran diukur terhadap unsur-unsur lain atau terhadap beberapa jiwa norma atau standar.

4. *Balance*

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian kiri atau kanan, atas atau bawah terkesan sama berat. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah.

a. *Imbalance*

Balance, berupa pembagian yang setara atas berat visual merupakan tujuan universal dari komposisi. Sebagian besar gambar yang kita lihat secara sadar diimbangi oleh sang seniman. Namun, hal ini tidak berarti ada tempat dalam seni untuk tujuan ketidakseimbangan (*imbalance*). Seniman dapat melakukannya, karena tema atau topik tertentu, tegas keinginannya bahwa gambar menaikkan kegelisahan, menggelisahkan tanggapan terhadap penikmat.

b. *Symmetrical Balance*

Jenis yang paling sederhana dari keseimbangan adalah keseimbangan simetris / formal. Dalam simetris seimbang, seperti bentuk diulang dalam posisi yang sama di kedua sisi dari sumbu vertikal. Simetris jenis ini disebut *billateral symmetry*. Bilateral, dalam satu sisi, menjadi cermin gambar dari sisi lain. Keseimbangan simetris tampaknya telah menjadi dasar banding bagi kita yang dapat mengikat kesadaran tubuh esensi simetris kita.



Gambar 2.8 *Symmetrical Balance*

(Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

c. *Asymmetrical Balance*

Salah satu dari tipe lain dari keseimbangan adalah *asymmetrical balance*. Dalam kasus ini keseimbangan dicapai dengan objek yang berbeda, yang memiliki bobot visual yang sama atau daya tarik mata yang sama. Penyusunan elemen desain tidak sama antara satu sisi kanan dengan kiri atau atas dengan bawah, namun tetap mempunyai rasa seimbang.

5. *Rhythm*

Rhythmic structures dalam seni visual dan desain sering dijelaskan dalam istilah-istilah yang dipinjam dari kosakata musik. Hubungan antara visual irama dan irama musik dapat menjadi lebih dari sebuah simile atau metafora. Dalam beberapa kasus irama visual yang disusun oleh seorang seniman tampaknya beresonansi dengan ingatan atau asosiasi di indera kita. Irama dapat dikatakan sebagai pengulangan gerak atau penyusunan

bentuk secara berulang – ulang. Ketika pengalaman visual yang benar-benar merangsang salah satu indera kita, efek tersebut disebut kinestetik empati.

Irama sebagai prinsip desain didasarkan pada prinsip pengulangan. Pengulangan sebagai elemen dari visual kesatuan, dipamerkan dalam beberapa cara oleh hampir setiap karya seni. Namun, irama melibatkan pengulangan jelas elemen yang sama atau hanya sedikit diubah.

2.1.2. Teori Ilustrasi

Dalam buku *Illustration : a Theoritical & Conseptual Perspective*, mendefinisikan ilustrasi sebagai sebuah seni secara visual yang mengkomunikasikan suatu konteks ke audien (Male, 2007, Hlm. 5). Sedangkan menurut Lawrence, esensi dari ilustrasi adalah berpikir mengenai ide dan konsep yang membentuk sebuah kerangka dari sebuah gambar yang ingin dikomunikasikan (2005:Hlm. 13).

2.1.2.1. Ilustrasi Anak

Buku non-fiksi anak-anak merupakan salah satu terbesar dalam dunia publishing, terutama pada jumlah buku yang dijual dan dibaca. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan fakta bahwa ada dua outlet penjualan utama: perdagangan atau ritel dan kurikulum nasional maupun negara. (Male, 2007, Hlm. 92)

Dalam konteks praktisi ilustrasi, memvisualisasikan dan menyajikan fakta-fakta untuk penonton muda / anak-anak, adalah sebuah daerah yang luas dan penting serta membutuhkan banyak aplikasi dan pertimbangan. Ilustrator harus mampu berempati dan terlibat dengan subjek dan menjelajahi, apabila diperlukan, semua jalan penelitian. Hal ini sering diharapkan, baik oleh pengalaman, pengetahuan serta belajar oleh kualifikasi spesialis bahwa ilustrator mengadopsi posisi otoritas yang memiliki keahlian dan wawasan mengenai konten.

Kebutuhan untuk mendidik dan memberikan pengetahuan untuk kelompok usia yang lahir ke dunia sangat banyak. Dalam multimedia tidak pernah ada hal kebutuhan pembelajaran dalam hidup. Inovasi dan kreatifitas menjadi aspek penting dalam proses praktis dan konseptual.

Terdapat beberapa prinsip umum. Sebagai contoh, sebagian besar buku tentang hewan, harus sesuai dengan salah satu dari dua metode yang diberikan untuk menyajikan materi subjek. Yang pertama adalah *taxonomic*, adalah dimana klasifikasi atau pengelompokan keluarga tertentu menentukan format daftar isi. Contoh adalah 'Burung Pemangsa', 'Capung', atau 'Paus dan Lumba-lumba'.

Kedua didasarkan pada penggambaran penduduk dalam lingkungan tertentu, biome, ekosistem, atau habitat. Pengangkatan tema dapat berupa hal berikut: terumbu karang, ekologi dari pohon, hutan hujan, danau dan sungai. Ada prinsip-prinsip yang terkait dengan mata pelajaran yang

lainya. Publikasi yang bertemakan praktikal material cara kerja, harus mempertimbangkan dan melibatkan hal menghibur serta melibatkan pendekatan dengan cara di mana informasi yang diberikan.

2.1.3. Teori Warna

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer. Cahaya berasal dari spektrum gelombang elektromagnetik yang sumbernya dapat memberikan efek yang berbeda-beda terhadap objek/benda tersebut. Objek hanya memantulkan, meneruskan dan menyerap cahaya yang mengenainya. Observer merupakan mata kita yang terdiri dari unsur-unsur biologis, yang memiliki fungsi sebagai penerima gelombang (Damera, 2007, Hlm. 10)

Mata manusia bersifat subjektif (2007:Hlm. 12). Sebuah warna dapat memberikan persepsi yang berbeda-beda terhadap penglihatan seseorang. Hal tersebut mempengaruhi pengungkapan verbal dari warna. Pengungkapan tersebut sangat sulit dan rumit apabila diterjemahkan dengan bahasa reproduksi grafika. Hal-hal yang mempengaruhi persepsi setiap orang tersebut adalah warna *background* gambar, usia/jenis kelamin, kondisi fisik mata seseorang, perbedaan emosional (stress, jatuh cinta, lelah, marah, dan sebagainya), besar kecil suatu objek, dan sudut pandang.

Pembagian warna dapat dilakukan menggunakan lingkaran warna (*color wheel*). Dalam lingkaran warna tersebut, terdiri dari tiga bagian (2007:Hlm. 15):

1. Warna Primer yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna tersebut merupakan warna dasar dalam lingkaran warna.
2. Warna Sekunder yang terdiri dari warna orange, hijau, dan ungu. Warna tersebut merupakan warna dari pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang seimbang.
3. Warna Tersier merupakan pencampuran dari warna primer dan sekunder yang bersebelahan dengan kadar perbandingan yang sama.

Proses pencampuran warna terdiri dari dua macam cara (2007: Hlm. 16 -17), yaitu:

1. Warna *Additive*

Pencampuran warna additive merupakan pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna merah, hijau, dan biru. Pencampuran ketiga warna tersebut dengan kadar yang sama akan menghasilkan warna putih.

2. Warna *Subtractive*

Warna *subtractive* merupakan warna sekunder dari warna *additive*, tetapi material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* berasal dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* berasal dari pigmen warna yang bersifat transparan. Warna *subtractive* terdiri dari *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Pencampuran ketiga warna tersebut akan menghasilkan warna hitam.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Folklore

Dalam buku Metodology Penelitian Folklor (Endaswara, 2009), Dundes seorang *folkloris* Amerika (1965, Hlm. 3) mendefinisikan *folklore* dari kata *folk* dan *lore*. *Folk* berarti kelompok populasi atau kolektif, sedangkan *lore* merupakan sebuah tradisi dari *folk*. *Folklore* merupakan sebuah bentuk ekspresi dari masyarakat yang berbudaya.

Yadnya (1981) menjelaskan bahwa *folklor* merupakan kebudayaan yang bersifat tradisional, tidak resmi, dan nasional. *Folklor* mencakup beberapa aspek seperti pengetahuan, nilai, tingkah laku, asumsi, perasaan, dan kepercayaan. Singkatnya, *folklor* adalah karya agung masa lalu, baik secara lisan atau tertulis yang amat berharga bagi generasi mendatang.

Folklor memiliki jangkauan yang sangat luas yang meliputi segala aspek di kehidupan manusia. Seni, etika, tingkah laku, dan tradisi dari nenek moyang yang turun menurun merupakan wilayah dari *folklor* itu sendiri. Kehidupan kolektif baik tradisional maupun modern merupakan yang terpenting dalam penelitian *folklor*.

Menurut Dundes (1965, Hlm. 45), terdapat beberapa fungsi dari folklor.

Fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a. Sebagai alat pendidikan.
- b. Peningkatan perasaan solidaritas kelompok.
- c. Pengunggul dan pencela orang lain.
- d. Pelipur lara.
- e. Kritikan terhadap masyarakat.

1. *Folklore* Anak

Anak-anak dalam usia 8-12 tahun merupakan pengamat-pengamat yang teliti dan serius karena pandangan mereka yang realistis terhadap dunia, serta pandangan yang serius terhadap segala sesuatu yang terjadi dalam sekitarnya (Endaswara, 2009). Gana (1966) juga mengemukakan bahwa anak-anak usia 9-10 tahun mempunyai keterbukaan dalam minat, lebih realistis dan teliti, analisis lebih tajam dan kritis. Segala yang dibaca ingin diketahui seluk-beluknya dan dalam usia 11-12 tahun, anak-anak sudah merasa cukup untuk menelelah segala ilmu pengetahuan. Penelitian Riyadi Dkk. (1995) disebutkan bahwa anak-anak menyukai kisah atau cerita-cerita lucu.

2. *Genre Folklore*

Dundes (1965) menggolongkan hal-hal yang termasuk *folklore* adalah mitos, legenda, dongeng, lelucon, peribahasa, teka-teki, nyanyian doa, jimat dan gunaguna, hinaan, ejekan, godaan, ucapan salam, dan ungkapan perpisahan.

Dalam buku *Psychology and Folklore*, terdapat beberapa jenis cerita anak-anak. Berikut genre dari cerita rakyat anak-anak tersebut (Marret, 1920, Hlm. 14):

- a. Petualangan
- b. Komedi
- c. Asal-usul
- d. Persahabatan
- e. Kisah hidup
- f. Kisah cinta
- g. Sihir dan supranatural
- h. Horor

2.2.2. Teori Perkembangan Anak – Usia 8-12 Tahun

Sebuah teori mengenai perkembangan anak yang terjadi pada usia delapan sampai dengan dua belas tahun. Anak-anak dalam usia tersebut sudah dapat membaca dan menulis dengan baik, serta kemampuan berpikir dan nalar yang meningkat, dan dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk (Meggit, 2012, Hlm. 161-180). Teori tersebut diambil dari buku *Memahami Perkembangan Anak*, karya Carolyn Meggit. Berikut beberapa perkembangan anak usia 8-12 tahun tersebut:

2.2.2.1. Perkembangan Fisik

Pada periode delapan sampai dengan dua belas tahun, anak-anak berkembang secara cepat. Tulang mereka akan bertumbuh lima hingga tujuh sentimeter setiap tahun (2012, Hlm. 151). Pada umumnya anak laki-

laki dalam umur delapan tahun akan lebih tinggi dari perempuan dan akan berbanding terbalik ketika menginjak usia dua belas tahun. Berat badan anak pada periode ini akan bertambah sekitar dua setengah hingga tiga kilogram. Anak perempuan akan lebih berisi dibandingkan dengan laki-laki sebagai persiapan untuk masa pubertas.

1. Keterampilan Motorik Kotor

Perkembangan motorik kotor pada laki-laki lebih baik daripada perempuan, kecuali pada kemampuan menyeimbangkan diri dan kemampuan dalam bergerak (2012, Hlm. 162).

Sejak usia delapan hingga sembilan tahun, anak-anak:

- a. Mampu mengendarai sepeda dengan lancar.
- b. Koordinasi serta kekuatan tubuh meningkat.
- c. Kontrol dan koordinasi meningkat, menyusul fleksibilitas, keseimbangan, dan kelincahan.
- d. Bermain permainan yang energik, seperti berolahraga.

Sejak usia sepuluh hingga sebelas tahun, anak-anak:

- a. Kematangan fisik berbeda-beda. Anak perempuan memiliki masa pubertas yang lebih dahulu dibandingkan dengan anak laki-laki. Biasanya berkembang lebih cepat dua tahun dari anak laki-laki.
- b. Proporsi tubuh berkembang menyerupai orang dewasa.

2. Keterampilan Motorik Bersih

Dalam keterampilan motorik bersih, anak-anak:

- a. Telah mampu mengontrol otot kecilnya dengan baik.
- b. Telah mengembangkan keterampilan dalam menulis dan menggambar.
- c. Dapat menggambar lebih detail dan rumit, seperti kedalaman ruang serta elemen-elemen tiga dimensi.
- d. Mahir dalam memainkan permainan-permainan yang rumit yang membutuhkan koordinasi tangan-mata yang baik, termasuk permainan *game* komputer dan *video game*.
- e. Dapat mengatasi tugas dan kegiatan yang lebih rumit dan detail.
- f. Menulis dengan gaya tulisan yang cenderung tetap.

Meningkatkan perkembangan fisik anak dalam usia delapan sampai dengan dua belas tahun sebagai berikut (Hlm. 167-168):

- a) Mendorong anak untuk beraktifitas fisik. Seperti menari, senam, dan olahraga.
- b) Meluangkan waktu untuk aktivitas seperti berlari, melompat, memanjat, atau bermain lompat tali.
- c) Hadiri pertandingan olahraga dan berikan pujian jika mereka berhasil dalam sesuatu.
- d) Pastikan anak tidur secara cukup serta makan yang sehat.

2.2.2.2. Perkembangan Kognitif

Anak-anak cenderung memiliki gaya berpikir yang lebih logis, terorganisir dan fleksibel (Hlm. 163-164). Mampu memikirkan banyak hal dalam waktu yang sama, serta dengan mudah mengingat dan menarik memori dengan lebih lancar.

Sejak usia delapan hingga sembilan tahun, anak-anak:

1. Memiliki kemampuan dalam mengingat dan berkonsentrasi. Kemampuan berbicara dan mengekspresikan ide / pendapat meningkat.
2. Belajar dalam merencanakan sesuatu kedepan serta mengevaluasi tindakan.
3. Kemampuan dalam berpikir dan menalar meningkat.
4. Dapat mengatasi ide yang abstrak.
5. Menikmati tipe aktifitas yang berbeda-beda seperti bermain game, mengoleksi benda-benda, serta bergabung dalam perkumpulan tertentu.
6. Menikmati melakukan proyek-proyek, seperti menjahit atau membuat bermacam-macam benda dari kayu.

Sejak usia sepuluh hingga sebelas tahun, anak-anak:

1. Mengembangkan nalar spasial. Kemampuan memahami serta menarik kesimpulan.
2. Memahami motif dibalik tindakan seseorang.
3. Dapat berkonsentrasi lebih lama dalam mengerjakan sesuatu.
4. Mulai merancang strategi memori.
5. Perasaan penasaran dengan obat-obatan, alkohol, serta rokok.
6. Perkembangan bakat tertentu. Keterampilan akan meningkat, seperti menulis, perhitungan matematika, musik, atau seni.

Tahap operasional konkret perkembangan kognitif Piaget dalam usia tujuh hingga sebelas tahun (Hlm. 164-165). Operasi mental menurut Piaget adalah sebagai kemampuan untuk mengimajinasikan secara konkret, konsekuensi yang akan terjadi. Operasi mental dalam tahap ini disebut dengan 'konkret' karena didasarkan pada orang-orang, tempat dan benda-benda aktual yang ada di lingkungan sekitar anak. Seorang anak dapat berpikir mengenai konsekuensi yang terjadi, seperti jika mobil yang ia tumpangi mogok maka ia tidak akan tepat waktu sampai ketempat tujuan. Kendati demikian, ia belum mampu membayangkan hal-hal yang lebih abstrak, seperti konsekuensi yang akan terjadi oleh seluruh keluarganya jika ayahnya masuk ke rumah sakit. Menurut piaget, anak-anak mulai berpikir logis dan abstrak pada usia tujuh tahun. Piaget menyatakan bahwa sementara anak-anak pada tahap pra-operasional (usia dua sampai tujuh tahun) dapat mengenali dan membedakan berbagai

hewan peternakan, mereka baru mampu memahami bahwa hewan-hewan tersebut masuk kategori 'hewan peternakan' setelah memasuki tahap operasional konkret. Hal tersebut dinamakan 'klasifikasi'. Selama tahap operasional konkret, anak-anak akan mengembangkan kemampuan konservasi, pengurutan, dan keterbalikan. Dalam masa ini anak-anak suka mengoleksi *trading cards*. Kartu tersebut membantu anak untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi hierarkinya, kemampuan untuk menyortir benda-benda ke dalam kelompok lebih spesifik secara serentak, dengan menggunakan bermacam-macam tipe perbandingan.

Meningkatkan perkembangan kognitif anak usia delapan sampai dengan dua belas tahun, sebagai berikut (Hlm. 168):

1. Mendorong anak untuk mencari tau jawaban terhadap pertanyaanya sendiri.
2. Sediakan tempat yang nyaman, praktis, dan bebas gangguan untuk anak mengerjakan tugas sekolah.
3. Pastikan anak anda memahami penggunaan bahasa yang Anda gunakan dalam memberikan suatu informasi. Cobalah minta anak anda menjelaskanya kembali kedalam bahasanya sendiri.
4. Konsentrasi pada konsekuensi dari tindakan, karena bagian otak yang bertanggung jawab untuk memotivasi masih dalam tahap perkembangan. Anak-anak belum mampu menghargai konsekuensi dari tindakan mereka sendiri.

5. Membantu anak dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan sendiri.

2.2.2.3. Perkembangan Komunikasi dan Bahasa

Sejak usia delapan hingga sembilan tahun, anak-anak:

1. Menggunakan dan memahami kalimat-kalimat rumit.
2. Secara verbal banyak peningkatan, senang membuat-buat cerita dan lelucon.
3. Menggunakan buku sebagai referensi dengan kemampuannya yang meningkat.

Sejak usia sepuluh hingga sebelas tahun, anak-anak:

1. Dapat menulis esai yang panjang.
2. Menulis cerita yang menunjukkan imajinasi, kemampuan tata bahasa yang meningkat.

2.2.2.4. Perkembangan Personal, Emosional, dan Sosial

Pada usia delapan atau sembilan tahun, anak-anak:

1. Mudah patah semangat
2. Bangga terhadap kompetensi diri.
3. Mulai mengidentifikasi aktivitas dan kemampuan tertentu sebagai karakter yang maskulin atau feminim.

4. Suka mengatur dan argumentif, namun bisa responsif serta murah hati.
5. Kemampuan untuk mengatur emosi lebih baik.
6. Mulai melihat banyak hal dari sudut pandang anak lain, namun masih memiliki masalah dalam memahami perasaan serta kebutuhan orang lain.
7. Menikmati bermain dan menciptakan peraturan permainan.
8. Mampu berkerjasama serta suka ketika diberi tanggung jawab.
9. Terikat pada figur orang tua.
10. Berteman dengan teman-teman berjenis kelamin sama, biasanya pertemanan didasarkan atas kedekatan, hobi, dan kesukaan. Lingkaran pertemanan perempuan lebih sedikit, namun lebih dekat secara emosional.

Pada usia sebelas atau dua belas tahun, anak-anak:

1. Lebih mampu dalam mengekspresikan atau menahan emosi.
2. Dapat mulai mengalami perubahan emosi yang tiba-tiba dan dramatis karena pubertas.
3. Sensitif terhadap kritikan.
4. Lebih banyak memilih waktu bersama teman-teman, berteman dengan gender yang sama dan berhati-hati terhadap lawan jenis.
5. Menyerah pada tekanan dari teman-teman sebaya. Mulai memiliki keinginan untuk berbicara, berpakaian, dan bersikap seperti teman-temanya.

Meningkatkan perkembangan komunikasi dan bahasa anak-anak usia delapan sampai dengan dua belas tahun, sebagai berikut (Hlm. 168):

1. Mengajak anak berbicara mengenai perasaanya, harapan, kekhawatiran, dan cita-citanya.
2. Tunjukkan bahwa anda tertarik dengan ceritanya.
3. Dorong dalam membina hubungan yang baik dengan orang lain di kehidupan sosialnya.
4. Tanyakan anak Anda mengenai sekolah, guru, dan teman-temanya. Pertahankan kontak dengan guru anak Anda untuk memantau perkembanganya.
5. Tingkatkan kemandirian dan kemampuan individu melalui kesediaan pilihan serta situasi yang mengharuskan ia mengambil keputusan.

2.2.2.5. Perkembangan Moral dan Spiritual

Anak-anak pada usia delapan sampai dengan sembilan tahun (Hlm. 167):

1. Berpikir bahwa peraturan itu permanen dan tidak dapat diubah, karena peraturan dibuat oleh orang dewasa yang patut dihormati dan ditaati.
2. Mulai dalam mengembangkan nilai-nilai individu dan batasan moral yang pasti. Membedakan yang benar dengan yang salah, yang baik dan yang buruk.

3. Berteman dengan teman-teman berjenis kelamin yang sama biasanya didasarkan oleh alasan kedekatan, hobi, dan kesukaan yang sama. Lingkaran pertemanan anak perempuan cenderung lebih sedikit dan lebih dekat secara emosional.

Anak-anak pada usia sepuluh hingga sebelas tahun:

1. Banyak bertanya dan memelajari bahwa mereka bertanggung jawab terhadap tindakan, keputusan dan konsekuensi mereka sendiri.
2. Mengerti bahwa beberapa peraturan sebenarnya dapat diubah melalui negosiasi dan bahwa peraturan tidak selalu diberlakukan oleh otoritas eksternal.
3. Mulai mengalami konflik antara nilai-nilai yang diajarkan orang tua, serta nilai-nilai yang dipegang oleh teman sebayanya.

Meningkatkan perkembangan personal, sosial, dan emosional anak usia delapan sampai dengan dua belas tahun, dengan cara berikut (Hlm. 168-169):

1. Menjaga hubungan yang baik, hangat, dan terbuka dengan anak. Hal tersebut mendorong anak untuk bercerita kepada Anda, jika mengalami masalah.
2. Luangkan waktu bersama keluarga.
3. Berikan tanggung jawab di rumah. Berikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan tugas-tugas di sekolah.

4. Tetapkan dan pertahankan batasan yang jelas mengenai perilaku anak. Tanggapi secara konsisten perilaku yang baik maupun yang buruk.

2.2.3. Storytelling

Storytelling sangat berpengaruh dalam berbagai macam aspek di kehidupan manusia (Sherman, 2011, Hlm. xvii). Pengungkapan *storytelling* dapat dilakukan diberbagai macam media seperti televisi, opera, teater, dan lain-lain. Cerita dalam *storytelling* dapat terbagi menjadi beberapa genre yaitu:

1. *True Story*
2. *Folklore*
3. *Fiction and Literature*
4. *Fairy Tales*

Storytelling yang efektif adalah mampu mengkomunikasikan audien secara emosional. Hal tersebut membutuhkan latihan secara terus menerus dan kerja keras. Komunikasi secara menarik juga diperlukan dalam penyampaian cerita.

Penyampaian *storytelling* terhadap anak-anak mempunyai keuntungan yang banyak, tetapi memiliki beberapa masalah dalam penyampaianya. Pencerita harus mengerti kebutuhan dari penonton. Pengangkatan cerita harus dipertimbangkan berdasarkan umur dari audien. Biasanya, anak-anak cenderung menyukai cerita yang mengandung *action*, *comedy*, dan *happy ending*.

2.2.4. Teori Multimedia

Teori mengenai interaktifitas dan media yang terbagi menjadi beberapa elemen, yang terkandung didalamnya. Berikut merupakan beberapa teori menurut Lon Barfield dalam buku *Design for New Media* (2004) dan Nigel & Jenny Chapman dalam buku *Digital Multimedia* (2009):

1. Multimedia

Lon Barfield (2004, Hlm. 7) mendefinisikan multimedia sebagai sebuah sistem dari berbagai media yang saling berinteraksi dan menggunakan lebih dari satu perantara, dalam sebuah jalur yang saling terhubung. Menurut Nigel & Jenny Chapman (2009, Hlm. 7), multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media. Definisi dari multimedia dapat disimpulkan sebagai kumpulan dari media yang saling terhubung satu sama lain dengan perantara yang mampu melakukan interaksi didalamnya.

Dalam interaktif terdapat beberapa elemen media yang terkandung didalamnya. Berikut merupakan elemen-elemen media tersebut:

a. Teks

Teks merupakan raja dari konten (2004, Hlm. 42). Pada dunia multimedia yang dihiasi oleh beberapa media seperti grafis, animasi, video, dan suara; teks adalah hal yang paling penting dan sangat berpengaruh. Berikut alasan mengapa teks merupakan raja dari sebuah konten:

- 1) Karakter tekstual adalah hal yang simpel, karena tidak membutuhkan teknologi yang sangat canggih.
- 2) Merupakan konten yang mudah dibuka dan diakses. Teks merupakan media yang terbuka dan mudah dipisahkan (*chunks* dan *pages*) dan memberikan struktur (*links*).
- 3) Teks merupakan media yang dapat diakses secara cepat. Permasalahan mengenai kecepatan akses internet yang lambat dan kebutuhan akan *storage* yang besar akan mempengaruhi proses *accessibility*. Teks mudah diakses karena merupakan media yang berukuran kecil sehingga cepat dalam mengakses.

Teks dalam interaksi berfungsi sebagai sebuah tombol maupun *link*. Pemilihan teks untuk mempergunakanya sebagai tombol dan navigasi, memiliki pengaruh yang besar terhadap *usability* dari keseluruhan sistem. Teks dalam interaksi harus: (Hlm. 43)

- 1) *Simple*, jangan melucu dan menggunakan jargon. Gunakan kalimat yang simpel, deskripsi atau konsep yang telah akrab dengan pengguna.
- 2) *Short*, tetap membuat tulisan menjadi satu kalimat atau sependek mungkin.
- 3) *Unambiguous*, teks tidak boleh memiliki makna ganda.
- 4) *Paired*, dalam lingkungan multimedia tindakan pengguna datang berpasangan: *create*, *delete*, *show/hide*, dan lainnya. Pastikan tombol tersebut memiliki pasangan dan tidak kehilangan fungsi utama dari tampilan

b. Suara

Suara merupakan elemen yang sering terlupakan dalam multimedia (2004, Hlm. 104). Terdapat dua tipe suara dalam multimedia yaitu musik dan percakapan (2009, Hlm. 288). Suara juga merupakan hal yang sangat penting, seperti halnya dengan grafis. Namun, grafis dan suara sangat berbeda. Berikut perbedaan dari grafis dan suara tersebut (2004, Hlm. 104-106):

- 1) Suara adalah aktif, grafis merupakan hal yang pasif.
- 2) Suara tidak terlokasikan, grafis terlokasikan.
- 3) Suara bersifat sementara, grafis bersifat permanen.
- 4) Suara bersifat dinamis, grafis bersifat statis.

c. Video and *Animations*

Penggunaan video dalam multimedia memiliki kebaikan dan keburukan, tergantung dari situasi dan penggunaannya. (2004, Hlm. 107)

Berikut merupakan kebaikan penggunaan video:

- 1) Sebuah *webcam* memperlihatkan secara *real-time* dalam sebuah *website*.
- 2) Klip video merupakan *cookery techniques*. Hal tersebut langsung dalam mendeskripsikan dan lebih berguna daripada deksripsi teks.

Keburukan dalam penggunaan video:

- 1) Sebuah *website corporate* dengan sebuah video yang dapat didownload mengatakan ‘Selamat datang di *website* kami’, dengan video berkualitas tinggi.

- 2) Streaming *web-cam* berlatar belakang kantor bertipekan perusahaan internet, memperlihatkan orang yang duduk dibelakang komputer, seperti mereka berada pada kantor anda sendiri.

Animasi dapat menggantikan video, dimana animasi merepresentasikan sebuah pergerakan (*motion*). Animasi dapat dibuat melalui teknologi komputer, sedangkan video diambil secara nyata. Animasi yang simpel, dapat menjadi sebuah komunikasi yang kuat (2004, Hlm. 151).

d. *Resolutions*

Konsep dari resolusi merupakan hal yang simpel. Resolusi merupakan tolak ukur tampilan terbaik pada sebuah alat dalam menampilkan gambar yang ada (2004, Hlm. 102). Umumnya, setiap alat yang dipergunakan memiliki resolusi yang berbeda. Tergantung dari kebutuhan yang diggunakan dari alat yang menampilkan grafis.

2. *Interaction Design*

Dalam buku *Design for New Media*, Lon Barfield (2004, Hlm. 9) mendefinisikan *Interaction Design* sebagai desain dari berbagai macam aspek sistem yang memungkinkan pengguna melihat dan berkomunikasi. Dalam *interaction design* hal yang paling utama adalah mendesain dengan fokus dari sebuah ide dalam kegunaanya. Sedangkan menurut Lisa Graham, interaktifitas adalah kombinasi dari berbagai tipe media menjadi sebuah presentasi digital yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi (Graham, 1999).

Dalam mendesain interaktif memerlukan perhatian yang baik terhadap desain dalam aspek interaktif di dalam sebuah sistem. Berikut merupakan aspek-aspek yang dapat menganalisa desain interaksi:

a. *Physical ergonomics*

Salah satu cara dalam menganalisa desain interaksi tersebut adalah dengan melihat dari sisi ergonomi. *Physical ergonomics* merupakan desain pada aspek fisik dari sebuah sistem untuk menyelaraskan parameter fisik dari tubuh manusia.

b. *Mental ergonomics*

Mental ergonomics merupakan desain dari aspek interaktif dari sebuah sistem untuk menyelaraskan parameter mental dari pikiran manusia.

c. *Spiritual ergonomics*

Spiritual ergonomics merupakan desain dari semua aspek dari sebuah sistem untuk menyelaraskan parameter spiritual dari pikiran manusia.

Seorang desainer interaktif mengatur konten, mendesain tampilan, dan bekerja dengan perangkat lunak dan perangkat keras untuk *develop* sebuah proyek. Tugas utama desainer tersebut adalah merancang desain yang mengkomunikasikan pesan secara jelas. Desain interaktif dikatakan berhasil jika memiliki hal berikut ini (Graham, 1999, Hlm. 47):

- a. Simple.
- b. Pesan yang kuat.

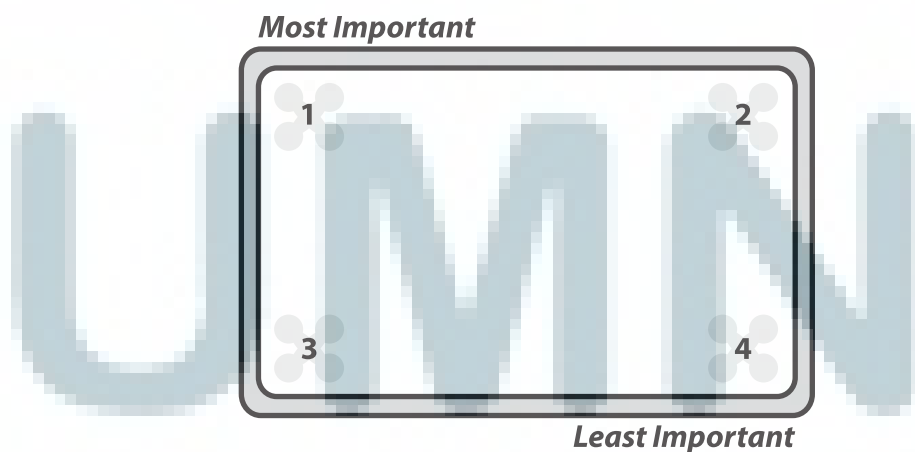
- c. Antarmuka yang intuitif.
- d. Pengetahuan mengenai ke-efektifan pengaturan layar.
- e. Pengetahuan tentang teknologi untuk membuat dan menguji dokumen.

Interaction design terbagi menjadi beberapa elemen. Elemen – elemen tersebut adalah (Barfield, 2004, Hlm. 53):

a. *Layout*

Positioning dan *grouping* elemen interaktif memainkan peranan dalam produk *digital*. Esensi dari layout interaktif adalah membuat *user interface* sesimpel mungkin sehingga gampang digunakan (2004, Hlm. 71).

Screen positioning memiliki peran dalam proses membaca. Hal ini berbeda-beda dari setiap budaya. Umumnya, konten dibaca dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah. Dalam sistem multimedia, informasi utama terdapat di kiri atas dan informasi yang tidak begitu penting di kanan bawah.



Gambar 2.9 Sudut Penting dalam Sistem Multimedia

(Sumber: Design For New Media – Lon Barfield)

b. *Icons*

Mendesain *icons* bukan sekedar membuat gambar kecil untuk menggambarkan sebuah kata, tetapi merupakan suatu komunikasi (Barfield, 2004, Hlm. 90). Penggunaan ikon mengkomunikasikan sesuatu lewat gambar secara simpel daripada lewat sebuah teks.

Kebaikan dari ikon:

- 1) Cepat dalam memilih.
- 2) Merupakan suplemen yang baik jika digabungkan dengan teks.
- 3) Ikon merupakan lambang visual secara internasional.

Keburukan dari ikon:

- 1) Investasi yang berlebih, banyak ikon. Membutuhkan banyak sekali file gambar yang terpisah.
- 2) Investasi yang berlebih, memilih konsep. Pengambilan waktu yang cukup lama dalam proses pencarian ide.
- 3) Sangat mudah dalam membuat desain yang buruk.

c. *Color*

Warna merupakan hal penting dalam sebuah desain sistem interaktif secara umum maupun secara khusus. Jika penggunaanya salah dapat membingungkan maupun menjijikan pengguna yang melihatnya, bahkan memiliki efek psikologis yang buruk terhadap pengguna (Hlm. 121).

Warna dalam sebuah teks harus diperhatikan. Teks dapat terbaca dengan jelas jika memiliki perbedaan kontras dengan warna latar. Warna teks gelap akan terbaca pada latar yang terang, begitu sebaliknya.

Warna dalam desain terbagi menjadi beberapa hal berikut: (Hlm. 121)

- 1) *Decorating*, sebuah sistem interaktif tidak harus terlihat datar dan selalu fungsional. Dekorasi dapat dibutuhkan selama tidak mengganggu fungsi interaktifitas.
- 2) *Measuring*, pengukuran dalam warna juga dapat dilakukan dalam sistem interaktif untuk menunjukkan informasi yang spesifik seperti kedalaman, berat, dan lain-lain.
- 3) *Grouping*, pengelompokan dapat dispesialisasikan dengan warna tertentu.
- 4) *Highlighting*, warna dapat dipergunakan sebagai penekanan suatu benda.

Warna yang baik dalam pemberian penekanan adalah warna yang terang.

3. *Usability*

Usability dalam tampilan adalah sebuah ukuran dari efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dimana pengguna dapat mencapai tujuan di lingkungan tertentu, dengan tampilan tersebut (2004, Hlm. 9). Salah satu kunci dari *usability* adalah *familiarity* (2007, Hlm. 484). Pengguna harus dapat melihat dimana letak kendali dan mengetahui dengan jelas apa guna kendali tersebut.

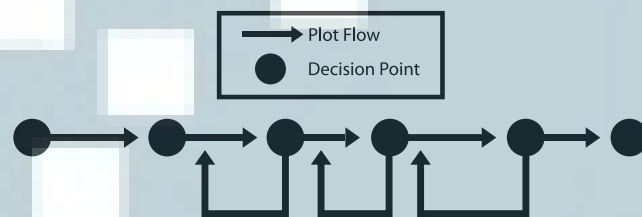
4. Alur Cerita Interaktif

Dalam buku *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*, Mark Stephen Meadow (2003) mengatakan ada tiga macam alur interaktif. Alur interaktif

dimaksudkan agar pembaca dapat mempengaruhi alur cerita berdasarkan opsi-opsi yang ditawarkan dalam media interaktif. Berikut merupakan alur cerita tersebut: (Hlm. 63)

a. *Nodal Plot*

Nodal Plot merupakan alur cerita yang tidak Interaktif, tetapi terinterupsi oleh kegiatan interaktif. *Nodal Plot* hanya memiliki satu alur cerita, namun melanjutkan alur cerita tersebut diberi kegiatan interaktif.



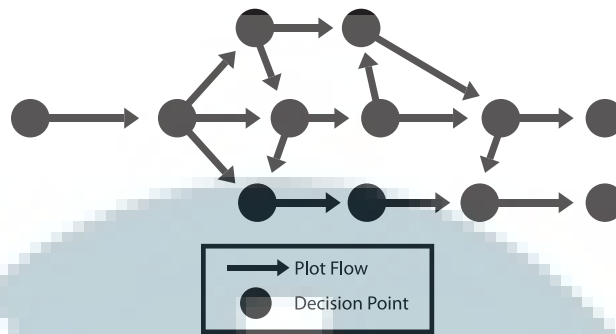
Gambar 2.10 *Nodal Plot*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

b. *Modulated Plot*

Modulated Plot memungkinkan user untuk mengikuti berbagai macam alur cerita.

Alur cerita yang berbeda ini diberi juga kegiatan interaktif. Biasanya penulis cerita memberi beberapa variasi jalan cerita yang akan terhubung ke suatu titik yang sama.

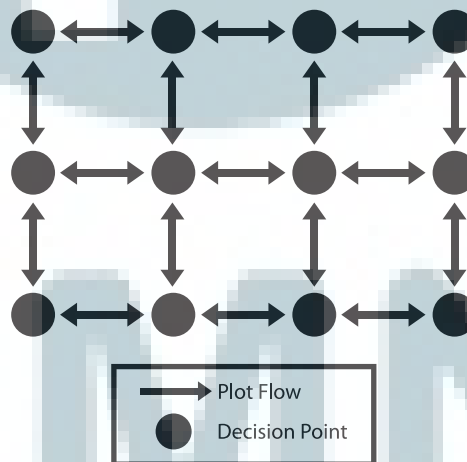


Gambar 2.15 *Modulated Plot*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

c. *Open Plot*

Open Plot merupakan plot yang mampu mengekspresikan keinginan user, namun lebih sedikit keinginan pembuat cerita. *Open Plot* biasanya dimulai dari suatu karakter dan tidak ada awal cerita yang jelas. Pemain dapat memilih jalan cerita yang luas dan berbagai macam sistem interaktif yang kompleks.



Gambar 2.16 *Open Plot*

(Sumber: Dokumen Pribadi)