



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. Pembelajaran Sopan Santun untuk Anak

2.1.1. Sopan Santun

Secara etimologi, sopan santun terdiri atas dua kata, yaitu sopan dan santun. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.) sopan dapat diartikan sebagai perilaku hormat; tertib menurut adat yang baik. Sedangkan santun dapat diartikan sebagai halus dan baik dalam budi bahasa maupun tingkah lakunya; sabar dan tenang. Menurut Tomayahu (2014) sopan santun dapat diartikan sebagai pengetahuan yang berhubungan dengan penghormatan dicerminkan melalui sikap, perbuatan atau tingkah laku, budi pekerti yang baik, sesuai dengan tata krama.

2.1.1.1. Pandangan dari Sudut Agama

Stefanus (2016) mengatakan bahwa kebutuhan rohani dan etika moral saling memiliki keterkaitan satu dengan yang lain sehingga tidak dapat dipisahkan. Untuk menumbuhkan kedewasaan rohani dan karakter yang baik, diperlukan suatu proses melalui kegiatan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Alkitab. Dalam pengajarannya sebagaimana yang tertulis dalam kitab Korintus 13:13, Yesus mengajarkan tiga hal yaitu iman, pengharapan dan kasih, dan yang paling besar di antaranya ialah kasih. Pada 1 Korintus 13:4-7 dijelaskan bahwa kasih itu tidak melakukan yang tidak sopan. Hal ini juga didukung oleh kitab Keluaran 20:1-17 dan

Ulangan 5:6-21 dimana dalam perintah ke 4 dari 10 perintah Tuhan menegaskan agar manusia menghormati kedua orangtuanya. Dalam 1 Yohanes 5:3 dikatakan bahwa manusia perlu menuruti perintah-perintah Tuhan dikarenakan semua perintah Tuhan tidaklah berat dan 1 Korintus 13:1-3 menegaskan bahwa sekalipun manusia dapat berbicara dalam berbagai bahasa, memiliki seluruh pengetahuan dan juga iman yang sempurna, namun jika manusia tidak mempunyai kasih maka semua itu tidak ada artinya. Sehingga perilaku sopan dan santun sangatlah penting dalam Alkitab.

2.1.1.2. Penerapan Sopan Santun

Supriyanti (2008) dalam bukunya yang berjudul Sopan Santun dalam Pergaulan Sehari-hari (seperti yang dikutip Tomayahu, 2014) menjelaskan sopan santun yang perlu diterapkan oleh anak sebagai siswa antara lain :

1. Tata Krama Bergaul dengan Orangtua

Kasih sayang yang diberikan oleh orangtua terhadap anaknya bersifat tulus dan ikhlas serta diwujudkan dalam bentuk pengabdian. Adapun sikap sopan santun dan lemah lembut yang dapat dilakukan anak kepada orangtua antara lain adalah:

- a. Tidak berkata kasar atau membentak orangtua.
- b. Senantiasa berbuat baik dan tidak menyakiti perasaan kedua orangtua.

- c. Tunduk dan patuh kepada orangtua selama perintah itu bertujuan untuk hal kebaikan.
- d. Menghargai pendapat yang diberikan oleh kedua orangtua.
- e. Selalu mendoakan kesehatan kedua orangtua; merawat orangtua dengan penuh kasih sayang ketika sakit atau lanjut usia.

Berikut ini merupakan contoh yang dapat dilakukan oleh anak agar berbakti kepada orangtua:

- a. Taat dan patuh pada perintah orangtua.
- b. Berbicara sopan dengan orangtua.
- c. Membantu orangtua menyelesaikan pekerjaan rumah.
- d. Menjaga nama baik orangtua.
- e. Mendoakan kedua orangtua.

2. Tata Krama Bergaul dengan Guru di Sekolah

Guru memiliki peranan yang sangat besar. Selain menjadi pendidik, guru juga berperan sebagai pembimbing, pengajar dan juga sebagai pengganti orangtua di sekolah. Sikap sopan santun terhadap guru antara lain:

- a. Selalu tunduk dan patuh terhadap guru.
- b. Melakukan segala hal yang bersifat baik.
- c. Berbicara halus dan sopan.
- d. Mendoakan guru agar diberikan kesehatan dan kesabaran dalam memberikan pendidikan dan bimbingan di sekolah.
- e. Menjaga nama baik sekolah dan menghormati guru.

- f. Menyapa guru saat bertemu dengan ramah.
- g. Menampilkan contoh tingkah laku yang baik.

Berikut ini merupakan contoh yang dapat dilakukan anak sebagai siswa untuk menghormati gurunya:

- a. Mendengarkan nasihat guru.
- b. Berbicara dengan sopan dan ramah kepada guru.
- c. Memperhatikan pelajaran yang diajarkan.
- d. Tidak bergurau saat pelajaran sedang berlangsung.
- e. Menaati peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah.

3. Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Tua

Bersikap sopan dan santun tidak hanya ditujukan kepada orangtua dan guru, tetapi juga kepada orang yang lebih tua seperti kakak kandung sendiri. Sikap sopan santun yang dapat dilakukan kepada orang yang lebih tua antara lain:

- a. Bersikap hormat kepada orang yang lebih tua, contohnya kakak untuk menciptakan hubungan yang harmonis.
- b. Menyapa dengan sopan dan ramah serta saling menghargai pendapat satu sama lain.
- c. Suka membantu pekerjaan kakak.

4. Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Muda

Dalam pergaulan sehari-hari, tata krama tidak hanya sebatas menghormati dan menghargai orang tua saja, namun juga kepada orang yang berusia lebih muda. Sikap sopan santun terhadap orang yang berusia lebih muda antara lain:

- a. Bersikap sayang kepada adik.
- b. Memberikan contoh teladan yang baik dan memotivasi.
- c. Menghargai pendapat adik.
- d. Tidak bersikap otoriter kepada adik.

5. Tata Krama Bergaul dengan Teman Sebaya

Akhlak yang mulia diperlukan saat bergaul dengan teman sebaya. Teman sebaya harus saling berbagi rasa, saling menghormati dan saling berbagi pengalaman. Sikap sopan santun terhadap teman sebaya antara lain:

- a. Saling memberi dan menerima nasihat satu sama lain.
- b. Saling menolong apabila ada teman yang mengalami kesulitan.
- c. Saling memaafkan satu sama lain bila ada yang berbuat salah.
- d. Saling berbagi rasa.
- e. Tidak mencari-cari kesalahan teman.
- f. Tidak saling mengejek dan menghina satu sama lain.

6. Tata Krama Bergaul dengan Lawan Jenis

Saat bergaul dengan lawan jenis, terdapat aturan dan nilai budi pekerti di antara keduanya. Baik perempuan maupun laki-laki perlu untuk saling menghargai dan menghormati dalam bersikap, bertutur kata, maupun dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Sikap sopan santun terhadap lawan jenis antara lain dilakukan sebagai berikut:

- a. Saling menghormati dan menghargai.
- b. Menaati norma agama dan masyarakat.
- c. Menghindari pergaulan bebas dan menjaga keseimbangan diri.

7. Menghormati Tetangga

Menjaga perasaan tetangga diperlukan untuk menghindari terjadinya permusuhan di antara tetangga yang disebabkan oleh selisih paham dengan bersikap:

- a. Tidak mengganggu umat agama lain saat menjalankan ibadah.
- b. Saling bekerja sama selain urusan agama.
- c. Saling menolong bila ada yang membutuhkan bantuan.
- d. Melakukan silaturahmi antar sesama.
- e. Menghormati pendapat orang lain saat musyawarah.
- f. Tidak menggunjing tetangga.

2.1.1.3. Faktor yang Mempengaruhi

Menurut Priyandoko seperti yang dikutip oleh Perdana (2014) terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi akhlak seseorang, yaitu:

1. Faktor dari Luar Dirinya

Faktor ini meliputi lingkungan, rumah tangga, sekolah, pergaulan dengan teman, penguasa atau pemimpin.

2. Faktor dari Dalam Dirinya

Meliputi nilai kepercayaan, keinginan, hati nurani juga hawa nafsu.

2.1.2. Anak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.), anak memiliki arti sebagai manusia yang masih kecil. Sedangkan menurut Simangunson (2011) seperti yang dikutip oleh Perdana (2014) menjelaskan bahwa anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga usia remaja.

2.1.2.1. Psikologi Perkembangan Anak

1. Definisi

Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Umum, Sobur (2016) mengatakan bahwa psikologi merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya. Menurut Miller (1974) dalam bukunya yang berjudul *Psychology and Communication* (seperti yang dikutip Sobur, 2016) menjelaskan psikologi merupakan ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan tingkah laku. Menurut Kasiram (1983) seperti yang dikutip Sobur (2016), pertumbuhan

memiliki arti adanya perubahan dalam ukuran atau fungsi-fungsi mental. Sedangkan perkembangan memiliki arti adanya pemunculan hal yang baru. (hlm. 113) Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perkembangan merupakan suatu proses menjadi bertambah sempurna dalam hal pribadi, pikiran, pengetahuan dan lain sebagainya.

2. Tahap Perkembangan Anak

Menurut Buhler dalam bukunya yang berjudul *The First Year of Life* tahun 1930 (seperti yang dikutip oleh Sobur, 2016) perkembangan anak dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

a. Tahap Pertama (0-1 Tahun)

Merupakan fase dimana anak menghayati berbagai objek yang berada di sekitarnya serta melatih berbagai fungsi, khususnya fungsi motorik atau fungsi yang berhubungan dengan gerak anggota tubuh.

b. Tahap Kedua (2-4 Tahun)

Merupakan fase anak belajar mengenal dunia objektif diluar diri sendiri, namun disertai dengan adanya penghayatan yang bersifat subjektif dan anak mulai dikenalkan pada “aku” dengan melalui bahasa dan kemauan diri sendiri.

c. Tahap Ketiga (5-8 Tahun)

Anak mulai belajar bersosialisasi dan mengenal dunia di sekitarnya secara objektif melalui masyarakat luas, seperti taman kanak-kanak, pergaulan dengan teman sepermainan dan sekolah dasar. Dalam tahap ini, ia juga mulai belajar mengenal arti dari prestasi, pekerjaan, tugas dan juga kewajiban.

d. Tahap Keempat (9-12 Tahun)

Dalam tahap ini, anak mencapai titik objektivitas tertinggi yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar melalui kegiatan-kegiatan yang berfungsi untuk menyelidiki, mencari tahu dan juga bereksperimen. Dalam tahap ini anak mulai 'menemukan diri sendiri' sehingga anak secara tidak sadar mulai berpikir mengenai dirinya sendiri.

e. Tahap Kelima (13-19 Tahun)

Tahap ini merupakan tahap dimana perpaduan antara sikap ke dalam batin diri sendiri dan sikap ke luar, yakni pada dunia objektif tercapai. Anak kembali bersikap subjektif, namun hal ini dilakukan secara sadar. Setelah usia 16 tahun, ia mulai melepaskan diri dari persoalan pribadi dan lebih mengarahkan minatnya pada lingkungan hidup. (hlm. 117-118)

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Persoalan mengenai faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, dalam buku Psikologi umum (2016), Sobur menjabarkan faktor yang mempengaruhi perkembangan anak melalui beberapa pendapat ahli yaitu:

a. Aliran Pembawaan / Nativisme

Berpendapat bahwa perkembangan individu bergantung pada unsur pembawaan sehingga pendidikan tidak dapat diubah dan senantiasa berkembang sendiri. Tokoh utama dalam aliran ini adalah Schopenhauer, seorang filsuf asal Jerman.

b. Aliran Empiris / Lingkungan

Berbeda dengan aliran Nativisme, Empiris berpendapat bahwa perkembangan individu bergantung pada unsur pendidikan sehingga faktor pembawaan tidak berpengaruh sama sekali. Tokoh utama dalam aliran ini adalah John Locke.

c. Aliran Konvergensi / Aliran Persesuaian

Merupakan sebuah perpaduan antara nativisme dan empiris, sehingga menurut konvergensi perkembangan individu tidak hanya berpegang pada faktor pembawaan atau faktor lingkungan, tetapi berpegang pada kedua faktor yang memiliki peran sama penting. (hlm. 130-132)

2.1.3. Pembelajaran

Menurut Sobur (2016) dalam bukunya yang berjudul Psikologi Umum menjelaskan bahwa proses merupakan suatu perubahan yang bersangkutan dengan perubahan pola perilaku, sedangkan belajar merupakan sebuah proses kejiwaan yang terjadi dalam diri setiap individu dan dapat memberikan hasil. Oleh karena itu, menurut Reber (seperti yang dikutip dari Sobur, 2016) proses belajar merupakan sebuah cara yang bisa menimbulkan suatu perubahan sehingga dapat mencapai hasil tertentu. Sedangkan pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.) merupakan sebuah cara atau proses yang mendorong agar orang belajar. Menurut Kurniawan (2016), pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang mengondisikan anak untuk belajar dan memahami materi pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang sedang mereka pelajari. (hlm. 196)

2.1.3.1. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016) terdapat beberapa macam metode dalam pembelajaran anak sebagai siswa, antara lain:

1. Metode Ceramah

Merupakan salah satu metode pengajaran dimana guru atau pengajar menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada siswa secara lisan dan umumnya proses pembelajaran dilakukan secara pasif. Metode ceramah memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Pengajar dapat lebih mudah menguasai kelas dikarenakan kelas merupakan tanggung jawab dari pengajar yang berceramah.

- b. Materi dapat lebih dijelaskan oleh pengajar dikarenakan pengajar dapat merangkum pokok-pokok materi yang disampaikan untuk mempersingkat waktu.
- c. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran dapat berjumlah besar.
- d. Tidak memerlukan banyak peralatan sehingga dapat menekan biaya dan mudah dilakukan karena hanya menggunakan suara.

Sedangkan yang menjadi kekurangan dari metode ceramah adalah:

- a. Siswa menjadi pasif dan materi yang didapatkan terbatas pada apa yang disampaikan oleh pengajar.
- b. Sulit mengontrol sejauh mana pemahaman siswa atas materi yang telah disampaikan.
- c. Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme dikarenakan dalam proses pengajaran hanya mengandalkan bahasa verbal dan kemampuan auditif siswa. Namun, permasalahannya adalah kemampuan menangkap materi yang disampaikan setiap siswa berbeda-beda.
- d. Bila kemampuan pengajar dalam bertutur kata cenderung kurang baik, maka metode ceramah dapat dianggap sebagai metode yang membosankan.

2. Metode Demonstrasi

Merupakan metode yang dilakukan melalui peragaan barang, kejadian, aturan, atau urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media pengajaran yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Kelebihan dari metode ini adalah:

- a. Membantu agar siswa dapat memahami proses atau alur kerja suatu benda secara lebih jelas.
- b. Siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- c. Dapat memperbaiki kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah melalui pengamatan dan contoh melalui objek sebenarnya yang dihadirkan secara langsung.
- d. Hasil pembelajaran menjadi pengalaman dan kesan tersendiri sehingga lebih melekat dalam diri siswa.

Kelemahan dari metode demonstrasi adalah:

- a. Memerlukan persiapan yang lebih sehingga pengajar perlu melakukan demonstrasi terlebih dahulu sebelum melaksanakan demonstrasi di kelas.
- b. Memerlukan peralatan, bahan, dan tempat yang memadai sehingga biaya yang dikeluarkan akan lebih mahal dibandingkan dengan metode ceramah.

- c. Adanya keterbatasan objek dikarenakan tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
- d. Apabila guru kurang menguasai materi yang didemonstrasikan maka akan sulit dipahami oleh siswa.

3. Metode Diskusi

Merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal melalui dialog dan bertukar pikiran tanpa disertai aturan-aturan yang terlalu keras, namun tetap sesuai dengan etika yang sudah disepakati bersama. Metode ini memiliki kelebihan:

- a. Merangsang siswa untuk lebih berpikir kreatif dan inovatif melalui pemberian kesempatan untuk berlatih memecahkan suatu masalah secara bersama-sama.
- b. Melalui diskusi, siswa diajarkan untuk saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga keputusan yang diambil dapat lebih baik.
- c. Membiasakan siswa untuk bertoleransi dan mau mendengarkan pendapat orang lain.
- d. Melatih siswa agar berani dalam mengungkapkan pendapat secara verbal.

Namun, kekurangan dari metode diskusi adalah:

- a. Jumlah peserta diskusi harus dibatasi agar arah diskusi tidak meluas dan mengembang.

- b. Seringkali siswa yang memiliki keterampilan berbicara lebih mendominasi pembicaraan dalam diskusi.
- c. Suasana dalam proses pembelajaran dapat terganggu saat terjadi selisih pendapat antar peserta diskusi yang bersifat emosional dan tidak terkontrol.

4. Metode Simulasi

Menurut Sanjaya (2006) mengatakan bahwa metode simulasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan situasi tiruan untuk menyajikan suatu pengalaman dalam memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu (dikutip oleh Mudlofir dan Rusydiyah, 2016). Yang termasuk dalam metode simulasi antara lain:

a. Permainan (*Games*)

Bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan digunakan untuk mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kaku menjadi gerak, dari membosankan menjadi menyenangkan agar pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

b. Bermain peran (*Role Playing*)

Merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk menjadi refleksi siswa dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan di kelas.

c. Sandiwara (Drama)

Metode pembelajaran berupa pertunjukkan hasil pemindahan kisah nyata atau situasi sehari-hari dalam bentuk sepenggal cerita.

Metode simulasi memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Dapat memupuk keberanian dan kepercayaan diri siswa.
- b. Siswa sudah memiliki bekal saat dihadapkan pada situasi yang serupa dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun dunia kerja yang sebenarnya.
- c. Gairah siswa dapat meningkat selama proses pembelajaran dikarenakan siswa dihadapkan pada hal sebenarnya meskipun hanya dalam bentuk simulasi.
- d. Memudahkan siswa dalam membayangkan bentuk, cara kerja benda atau proses suatu pekerjaan sehingga siswa tidak akan terlalu canggung saat menghadapinya dalam kehidupan nyata.

Namun kekurangan dari metode ini adalah:

- a. Memerlukan persiapan yang matang agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang skenario telah direncanakan.
- b. Kenyataan di lapangan tidak selalu tepat dengan pengalaman yang didapat melalui simulasi.

5. Metode Penugasan

Merupakan metode penyajian yang dilakukan dengan pemberian tugas yang dapat dilakukan di luar maupun di dalam kelas agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini memiliki kelebihan yaitu:

- a. Siswa dimotivasi untuk melakukan pembelajaran secara individual maupun berkelompok.
- b. Kemandirian siswa dapat berkembang diluar pengawasan pengajar.
- c. Mengajarkan tanggung jawab dan disiplin.
- d. Mengembangkan kreativitas siswa.

Kelemahan dari metode ini ada beberapa, yaitu:

- a. Sulit untuk memastikan tugas dikerjakan secara mandiri atau tidak.
- b. Keaktifan dalam mengerjakan tugas kelompok biasanya hanya melibatkan satu atau dua siswa saja.
- c. Sulit untuk memberikan tugas yang sesuai dikarenakan tiap siswa berbeda-beda.
- d. Dibutuhkan tugas yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar. (hlm. 106-120)

2.1.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Helmawati (2014) dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Keluarga: Teoritis dan Praktis menjelaskan bahwa terdapat setidaknya tiga faktor yang mempengaruhi pembelajaran, diantaranya adalah:

1. Faktor Internal

Faktor internal terbagi menjadi 2 yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Merupakan faktor yang menandakan tingkat kesehatan seseorang melalui kondisi jasmani.

b. Faktor Psikologis

Kebutuhan psikologis terbagi menjadi 5 hal yaitu intelegensi (suatu kemampuan mental yang dapat digunakan untuk membuat analisis, memecahkan masalah, menyesuaikan diri, menarik kesimpulan dan kemampuan berpikir seseorang), sikap (perilaku atau kecenderungan mereaksi dan merespons dengan cara yang relatif tetap, baik secara positif maupun negatif terhadap suatu objek), bakat (potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan dimasa yang akan datang), minat (atau ketertarikan yang tinggi terhadap sesuatu), dan motivasi (keadaan internal yang dapat mendorong seseorang melakukan sesuatu).

2. Faktor Eksternal

Merupakan keadaan dimana lingkungan yang dapat memberi pengaruh terhadap pembelajaran seseorang. Faktor ini terbagi menjadi dua yaitu lingkungan sosial (orangtua, saudara, guru, teman, dan masyarakat) serta lingkungan nonsosial (lingkungan tempat tinggal dan belajar, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar).

3. Faktor Pendekatan dalam Belajar

Merupakan penunjang efektivitas dan efisiensi dalam mempelajari melalui strategi yang digunakan dan diyakini sebagai salah satu faktor yang berpengaruh dalam taraf keberhasilan belajar.

2.1.3.3. Tahap-Tahap Pembelajaran

Terdapat beberapa tahap pembelajaran anak menurut Gagne pada tahun 1985 (seperti dikutip Rusman, 2014) yang melewati dan melalui

1. Motivasi merupakan awal dari tahap pembelajaran yang ditandai dengan adanya dorongan untuk mencapai suatu tujuan dengan melakukan tindakan tertentu.
2. Pemahaman, adanya perhatian yang diberikan selama proses belajar sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh siswa bila materi yang diberikan bukan hanya sebagian bermakna terlebih dahulu,.
3. Pemerolehan, pemberian makna atas segala informasi yang diterimanya sehingga terjadi proses penyimpanan ke dalam memori ingatan siswa.
4. Penahanan, proses menahan informasi atau hasil belajar sehingga hasil belajar dapat disimpan untuk periode waktu jangka panjang.
5. Ingatan kembali, informasi yang pernah disimpan, dikeluarkan kembali saat terjadi rangsangan.
6. Generalisasi, penggunaan informasi dari hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu.

7. Perlakuan, adanya perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh hasil pembelajaran.
8. Umpan balik bertujuan untuk mendapatkan beberapa masukan atas perilaku siswa yang sudah dilakukan. (hlm. 139-140)

2.2. Permainan *Board Game*

2.2.1. Psikologi Bermain

Salah satu kegiatan yang memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak adalah bermain (Mutiah, 2015). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.) bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Mutiah (2015) menjelaskan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan anak perlu disertai dengan rasa senang anak, sehingga proses belajar yang diberikan akan berhasil diserap. (hlm. 91-92). Menurut Weed dalam Kamus Edukasi seperti yang dikutip oleh Mubarak (2013) mendefinisikan permainan sebagai sebuah aktivitas baik yang terarah maupun tidak yang dilakukan anak untuk mendapat kepuasan serta hiburan dan dapat dimanfaatkan oleh orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan berbagai kepribadian anak, baik intelektual, jasmani, maupun rohani.

2.2.1.1. Fungsi Bermain

Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Mutiah (2015) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat untuk anak saat bermain yaitu:

1. Anak dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan juga kecenderungan-kecenderungan mereka
2. Anak dapat belajar mengekspresikan diri dan merasakan berbagai kondisi emosi yang dapat muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan juga kecewa.
3. Memberikan pelatihan kepada anak-anak untuk lebih mengenal aturan, norma, larangan, perilaku jujur, setia dan lain sebagainya.
4. Dalam permainan, semua fungsi kejiwaan / psikologis dapat digunakan anak berbagai suasana. (hlm. 113.)

2.2.1.2. Jenis-Jenis Permainan

Hetzler (2000) dalam bukunya yang berjudul *Definition of Game* seperti yang dikutip Mubarak (2013) menjelaskan bahwa permainan memiliki beberapa jenis yaitu:

1. Permainan Fungsi

Mengutamakan gerakan seperti berlari, melompat, berguling, dan sebagainya. Berfungsi melatih gerak, perbuatan dan membantu perkembangan fisik anak dikarenakan banyak makannya.

2. Permainan Konstruktif

Dalam permainan ini, anak dapat dengan bebas melakukan segala hal yang mereka inginkan tanpa ada aturan dalam permainan ini. Permainan konstruktif ini umumnya seperti membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan sebagainya.

3. Permainan Reseptif

Melatih kemampuan imajinasi anak sehingga anak dapat berfantasi dan membuat jiwanya menjadi aktif melalui pendengaran dan penglihatan mereka terhadap cerita atau buku bergambar.

4. Permainan Peran

Anak menirukan karakter yang dikaguminya, baik dalam kehidupan nyata maupun dalam media seperti berpura-pura menjadi *super hero* maupun lainnya.

5. Permainan Sukses

Mengutamakan prestasi atau pencapaian dan sangat membutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan juga persaingan.

2.2.2. *Board Game*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 7 September 2016 dengan Rio Fredericco selaku *Game Designer* dari Kummara mengatakan bahwa secara umum *board game* merupakan permainan yang diadakan di atas meja dan merepresentasikan berbagai jenis *tabletop game* dan di dalamnya termasuk *card game*, *pen and paper RPG*, dan lainnya. Hal ini didukung oleh hasil wawancara penulis pada tanggal 22 September dengan Erwin Skripsiadi

sebagai perwakilan dari Asosiasi Penggiat Industri *Board Game* Indonesia (APIBGI) yang menerangkan bahwa *board game* merupakan permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan suatu aturan tertentu pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau berupa sebuah papan.

2.2.2.1. Sejarah *Board Game*

Mubarak (2013) menjelaskan bahwa pada sejumlah situs penting, artefak dan juga dokumen memperlihatkan pada saat itu sudah ada permainan *board game* yang diantaranya adalah: Senet merupakan sebuah *game* tertua yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir kuno (3500-3100 SM). Sedangkan Mehen merupakan salah satu permainan *board game* lainnya dari zaman pra dinasti Mesir yang berupa *board game* strategi. Go, termasuk dalam salah satu *board game* kuno yang berasal dari China. (hlm. 8)

2.2.2.2. Unsur-Unsur *Board Game*

Fullerton (2014) menjelaskan bahwa untuk menghasilkan sebuah *board game* yang baik terdapat beberapa unsur yang harus ada di dalamnya, antara lain:

1. Pemain

Merupakan sekumpulan orang-orang yang bersedia untuk menerima aturan dan larangan yang berlaku dalam permainan.

2. Objektif

Merupakan definisi dari tujuan yang ingin dicapai pemain melalui aturan-aturan yang berlaku.

3. Prosedur

Metode permainan dan juga aksi apa saja yang dapat dilakukan oleh pemain untuk mencapai objektif permainan.

4. Aturan

Dengan adanya aturan, objek permainan dan juga hal yang boleh dan tidak dilakukan oleh pemain akan semakin jelas.

5. *Resources*

Merupakan aset yang dapat digunakan dalam menyelesaikan sejumlah objektif dalam permainan.

6. Konflik

Berasal dari para pemain yang berusaha menyelesaikan objektif permainan berdasarkan aturan dan juga batasannya. Konflik diciptakan melalui aturan, prosedur dan juga situasi yang membuat pemain tidak secara langsung dapat menyelesaikan objektifnya.

7. Batasan

Membatasi permainan dari hal lain diluar permainan sehingga selama proses bermain berlangsung, pola permainan tidak akan terganggu.

8. *Outcome*

Hasil akhir dari permainan haruslah tidak terduga untuk tetap menjaga perhatian dari para pemain agar tetap fokus pada permainan (hlm. 55).

2.2.2.3. Manfaat *Board Game*

Menurut Wisana (2011) dalam kutipan Mubarak (2013) menjelaskan beberapa manfaat-manfaat dari *board game* antara lain:

1. Aturan

Melatih pemain untuk mematuhi aturan dan berlaku jujur secara sadar dikarenakan *board game* merupakan permainan memiliki aturan-aturan dan hanya dapat dimainkan dengan baik saat semua pemain sudah mematuhi aturan tersebut.

2. Interaksi Sosial

Karena sifat *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang, maka pemain diajak untuk berinteraksi dengan pemain lainnya melalui kerja sama mengalahkan musuh dalam permainan (*Ghost Story*, *Arkham Horror*), bernegosiasi (*Monopoly*, *Puerto Rico*), bermain peran (*DnD*, *Bang*, *Werewolf*), tipu daya (*Saboteur*), ataupun lainnya sehingga secara tidak sadar pemain melakukan komunikasi intens dengan pemain lain, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi maupun membahas aturan selama permainan sedang berlangsung.

3. Edukasi

Memberikan pengetahuan baru kepada pemainnya dan membuat pemain merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai tema yang diangkat oleh sebuah *board game*.

Selain itu *board game* juga mengharuskan pemainnya melatih kemampuan otak melalui pengaturan strategi, memprediksi, persiapan taktik, dan pengambilan keputusan. Beberapa permainan digital *online* memang memiliki fitur edukasi, namun ada pengalaman yang berbeda saat pemain dihadapkan dengan pemain lain dan melihat akibat dari keputusan yang diambil berpengaruh padanya dan juga orang-orang di sekitarnya secara langsung.

4. Resiko dan Simulasi

Melatih kemampuan bersosialisasi di masyarakat melalui simulasi keadaan kepada pemainnya dikarenakan pemain dapat melihat secara langsung apa saja akibat yang timbul dalam sebuah kelompok sosial saat pemain mengambil sebuah keputusan dalam permainan dan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara para pemain.

5. Jenjang Generasi

Dapat dimainkan oleh semua orang dalam berbagai kalangan usia dikarenakan *board game* merupakan salah satu jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama dan tidak diperlukan pahaman khusus untuk dapat memainkannya. Hal ini berbeda dengan permainan digital karena kebanyakan orang tua menganggap *game digital* terlalu rumit dan permainan digital mengandalkan ketangkasan pemainnya dalam teknologi seperti kemampuan menggerakkan *mouse* atau *joy pad* sehingga tidak dapat dinikmati.

2.2.2.4. Jenis-Jenis *Board Game*

Bell (1990) seperti yang dikutip Perdana (2013) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis-jenis *board game* telah dikategorikan menjadi:

1. Strategi *board game*

Permainan yang membutuhkan keahlian dan strategi pemain agar dapat memenangkan permainan. Contohnya seperti permainan catur.



Gambar 2.1. Permainan Catur

(https://linamario.files.wordpress.com/2012/05/wp-id-chess_wallpapers3.jpeg, 2012)

2. *Germanstyle board game (Eurogames)*

Merupakan permainan yang lebih sederhana dan mengandalkan strategi namun tidak bergantung pada keberuntungan, contohnya adalah Puerto Rico.



Gambar 2.2. Permainan Puerto Rico

(<http://blog.metagames.co.uk/wp-content/uploads/Puerto-Rico-game.jpeg>, n.d.)

3. *Race Game*

Permainan yang membuat pemainnya berlomba dengan pemain lain menuju titik akhir dengan menggerakkan pion mereka. Contoh dari permainan kategori ini adalah ular tangga.

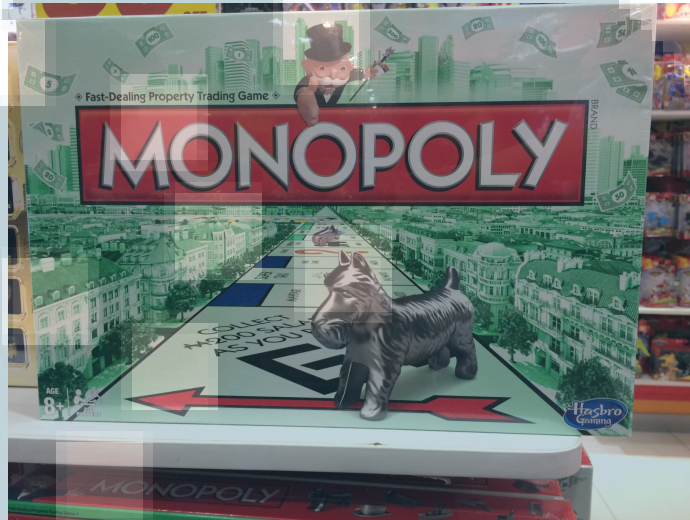


Gambar 2.3. Permainan Ular Tangga

(<https://id.pinterest.com/pin/422212533785588416/>, n.d.)

4. *Roll and Move*

Permainan dimana langkah pemain ditentukan berdasarkan hasil perputaran dadu atau media lain dan lebih mengandalkan keberuntungan, salah satu contohnya adalah permainan Monopoly.



Gambar 2.4. Permainan Monopoly

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

5. *Trivia Game*

Mengandalkan pengetahuan umum dari pemain dan pemenang ditentukan berdasarkan banyaknya jumlah pertanyaan yang berhasil dijawab, contohnya adalah Trivial Pursuit.



Gambar 2.5. Permainan Trivial Pursuit

<http://www.fnac.com/Hasbro-Trivial-Pursuit-Master/a2989768/w-4>

6. *Word Game*

Merupakan permainan yang menggunakan penekanan pada kemampuan pemain dalam mengolah kata, contohnya seperti permainan Scrabble.



Gambar 2.6. Permainan Scrabble

(<http://cdn.dealtoday.pk/images/deals/resize/z0duO3U3be16819.jpg>, 2012)

7. *War Game*

Merupakan tipe permainan yang menempatkan pemain dalam operasi militer sehingga pemain seolah-olah berada di situasi perang, contohnya seperti Advance Squad Leader.



Gambar 2.7. Permainan Advance Squad Leader

(<http://cdn.themis-media.com/media/global/images/library/deriv/740/740823.jpg>, n.d.)

2.2.2.5. Ilustrasi

1. Definisi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul atau sebagainya); penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan dan lainnya untuk memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya). Wiranda (2013) berpendapat bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar yang dapat dimengerti oleh semua orang untuk memaparkan sebuah peristiwa, kejadian, maupun konflik di masyarakat tanpa perlu dijelaskan melalui kata-kata.

2. Sejarah Ilustrasi

Wiranda (2013) menjelaskan bahwa istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin '*ilustrare*' yang memiliki arti menerangkan sesuatu. Gambar ilustrasi merupakan sebuah gambar yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dalam bentuk teks, cerita, keadaan, adegan maupun peristiwa. Sejak prasejarah, konsep ilustrasi sudah dapat ditemui melalui tulisan *hieroglyph*. Ilustrasi juga semakin berkembang sejak penggunaan *software* seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD semakin banyak digunakan.

3. Tujuan Ilustrasi

Ilustrasi bertujuan untuk menerangkan atau menjadi penghias suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Wiranda (2013) juga mengatakan bahwa ilustrasi akan memudahkan tulisan ataupun informasi untuk dicerna. Untuk menghasilkan ilustrasi yang baik, terdapat beberapa persyaratan, antara lain:

- a. Bersifat komunikatif sehingga ilustrasi mudah dipahami dan pesan tersampaikan dengan baik.
- b. Dapat menyampaikan pesan secara informatif.
- c. Gambar ilustrasi tidak rumit dan sederhana mungkin.
- d. Sesuai dengan tema atau isi teks.

4. Fungsi Ilustrasi

Dalam penjelasannya, Wiranda (2013) memaparkan bahwa gambar ilustrasi memiliki fungsi-fungsi yaitu:

- a. Memberi gambaran dari karakter yang terdapat dalam cerita.
- b. Memberi gambaran dari bentuk alat-alat yang terdapat dalam karya tulisan ilmiah.
- c. Memberikan gambaran langkah kerja.
- d. Mengkomunikasikan sebuah cerita.
- e. Menghubungkan individualitas manusia dengan kreativitas tulisan.
- f. Mengurangi rasa bosan melalui humor yang diberikan.

5. Teknik Ilustrasi

Wiranda (2013) mengatakan bahwa terdapat dua teknis yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi, yaitu:

a. Teknik Tradisional

Ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan metode manual. Kemampuan *handwritting* yang dimiliki oleh ilustrator menjadi penentu. Namun seiring berkembangnya kemajuan teknologi grafis, teknik ini semakin banyak ditinggalkan karena dinilai kurang efisien dalam segi waktu.

b. Teknik Modern

Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan berbagai *software* grafis seiring dengan perkembangan teknologi dan lebih efisien dalam segi waktu. Teknik ini juga lebih unggul sebab memungkinkan penggunaan foto dan dapat memperindah sebuah ilustrasi manual menjadi lebih menarik.

6. Gaya Ilustrasi

Menurut Wiranda (2013) gaya yang sering digunakan saat ini dapat dikelompokkan menjadi:

a. Realis

Merujuk pada kesamaan objek yang digambar dengan objek yang nyata dan benar-benar ada.

b. Surealis

Gaya gambar yang bersifat khayalan, tidak nyata, dan terkadang pendekatan yang digunakan secara metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

c. Kartun

Memiliki kesan yang lucu, penuh dengan warna serta menarik untuk dilihat.

d. Karikatur

Gaya gambar yang tidak menghiraukan proporsi dari sebuah objek atau tokoh dan lebih banyak menunjukkan ekspresi.

e. *Japan Style*

Gaya gambar yang mengacu pada gaya gambar komik Jepang dengan ciri khas mata besar, rambut beraneka warna hingga *gesture* yang tak biasa

f. *American Style*

Gaya gambar yang mengacu pada gaya gambar Amerika dengan ciri tubuh yang penuh otot, wajah berbentuk segi empat, efek yang diberikan cenderung berlebihan dan kebanyakan bertema heroisme.

g. *Pop Art*

Gaya gambar yang objeknya tidak saling berhubungan, tumpang tindih, namun dapat memberikan makna dan mudah untuk dikenali.

h. *Fotografi*

Merupakan gaya gambar hasil penggabungan beberapa foto hingga menjadi sebuah desain ilustrasi.

2.3. Desain Grafis

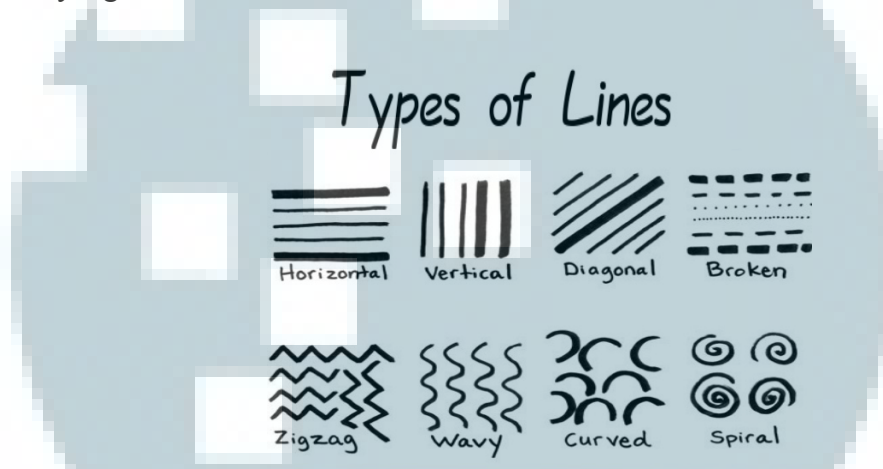
Kusrianto (2007:2) seperti yang dikutip oleh Sriwitari dan Widnyana (2014) mengatakan bahwa desain grafis merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif untuk menyampaikan pesan dan gagasan melalui berbagai media dengan mengelola elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* sehingga orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan dapat menerima gagasan.

2.3.1. Unsur-Unsur Desain

Dalam bukunya yang berjudul *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*, Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa unsur-unsur dalam desain yang meliputi garis, bentuk, tekstur, gelap terang, ukuran, dan warna.

2.3.1.1. Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan satu titik poin dengan titik poin yang lain dan dapat menghasilkan bentuk-bentuk berupa garis lengkung, lurus, putus-putus, *zig-zag*, meliuk, maupun garis yang tidak beraturan.



Gambar 2.8. Macam-Macam Garis

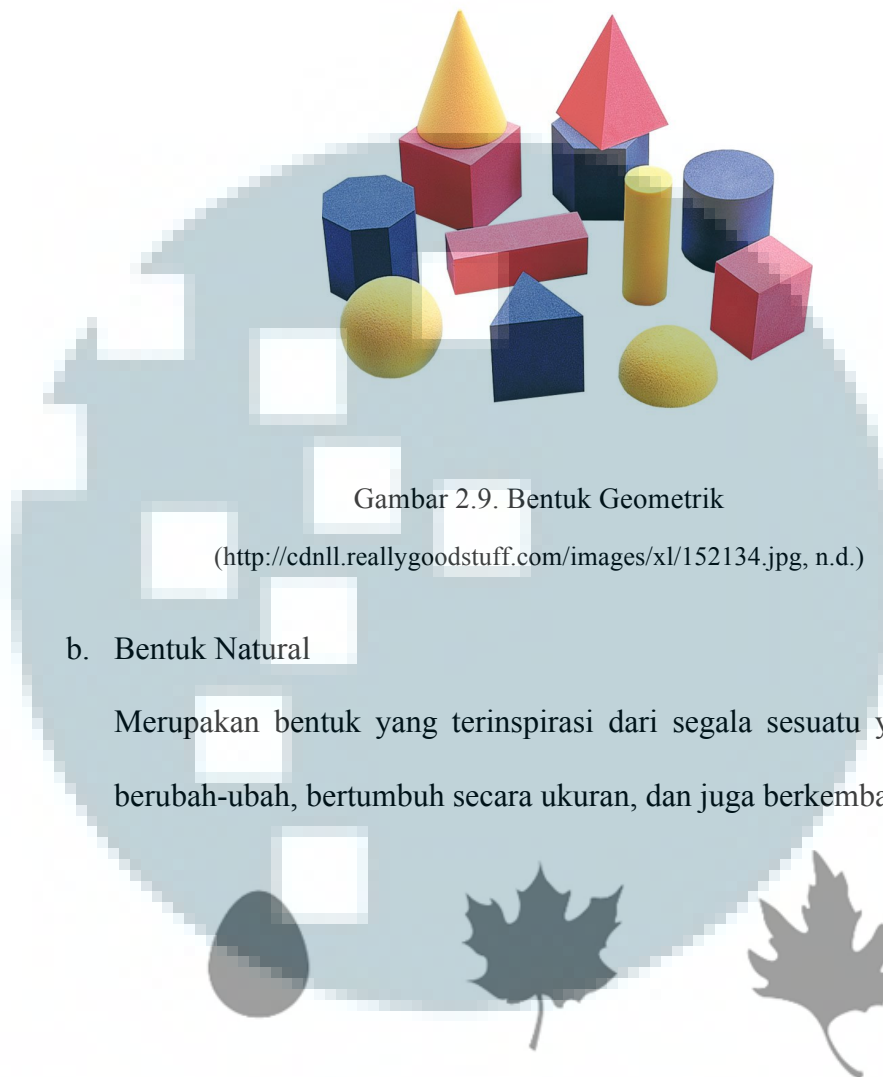
(<http://www.slideshare.net/Teacher-chambaz/the-elements-of-design-57698119>, n.d.)

2.3.1.2. Bentuk

Bentuk merupakan segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Berdasarkan sifat, bentuk dapat dikategorikan menjadi:

a. Bentuk Geometrik

Merupakan bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur dan memiliki bentuk berupa kotak kubus, silinder, limas, maupun kerucut.



Gambar 2.9. Bentuk Geometrik

(<http://cdnll.reallygoodstuff.com/images/xl/152134.jpg>, n.d.)

b. Bentuk Natural

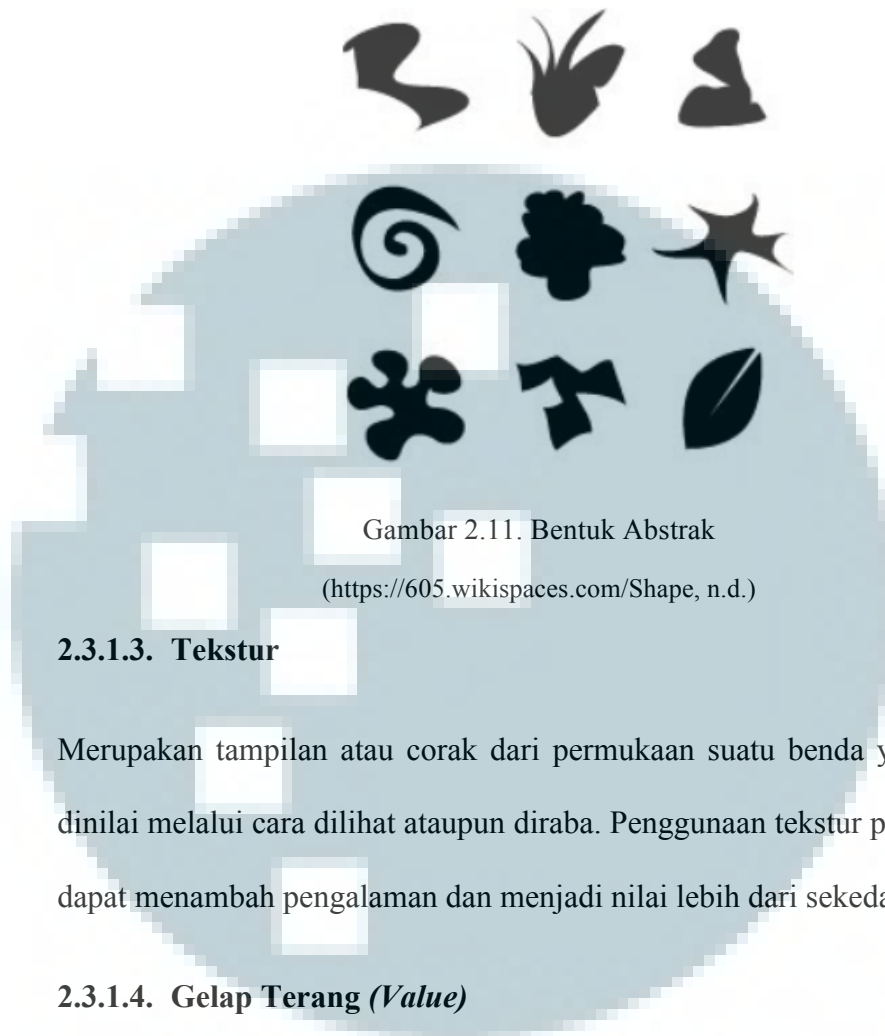
Merupakan bentuk yang terinspirasi dari segala sesuatu yang dapat berubah-ubah, bertumbuh secara ukuran, dan juga berkembang.

Gambar 2.10. Bentuk Natural

(<http://www.atpm.com/9.11/design.shtml>, n.d.)

c. Bentuk Abstrak

Merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata namun tidak jelas dan tidak bisa di definisikan.



Gambar 2.11. Bentuk Abstrak

(<https://605.wikispaces.com/Shape>, n.d.)

2.3.1.3. Tekstur

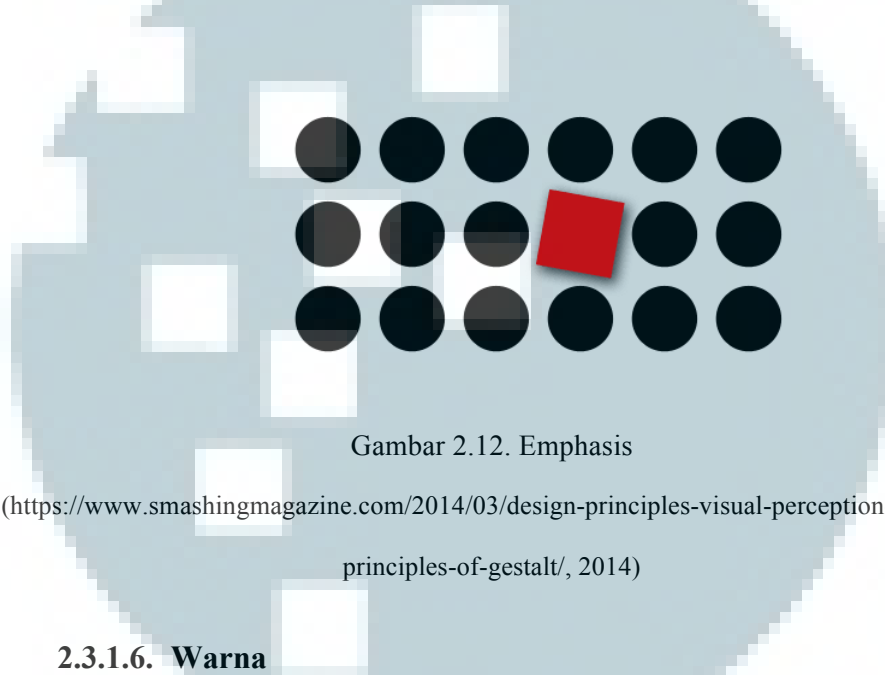
Merupakan tampilan atau corak dari permukaan suatu benda yang dapat dinilai melalui cara dilihat ataupun diraba. Penggunaan tekstur pada desain dapat menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih dari sekedar estetik.

2.3.1.4. Gelap Terang (*Value*)

Gelap terang merupakan warna yang saling berlawanan antara satu dengan yang lain sehingga terdapat perbedaan baik pada warna maupun perbedaan antara gelap dan terang. Dengan mengatur komposisi gelap terang pada sebuah desain, dapat membantu menambah keterbacaan, fokus, dan juga titik berat suatu desain.

2.3.1.5. Ukuran

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu objek, sehingga dengan menggunakan unsur ini pada objek desain untuk menciptakan kontras dan penekanan (*emphasize*).



Gambar 2.12. Emphasis

(<https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>, 2014)

2.3.1.6. Warna

Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu unsur penting dalam desain. Melalui warna, identitas atau citra yang ingin disampaikan dapat ditampilkan. Warna dapat menarik perhatian, menciptakan *mood*, dan sebagainya. Wright (1998) menjelaskan bahwa beberapa persepsi seseorang memiliki kaitan yang kuat dengan psikologi warna, antara lain:

1. Warna Merah

Secara psikologi, warna merah merupakan simbol dari energi, gairah, *action*, kekuatan dan juga kegembiraan. Warna merah memiliki keunggulan mampu merangsang indera fisik seperti nafsu makan dan juga nafsu seksual. Namun kekurangannya adalah warna merah juga identik dengan kekerasan dan kecemasan. Ada baiknya jika warna merah dikombinasikan dengan warna biru muda.

2. Warna Oranye

Oranye dapat memberikan kesan hangat dan juga bersemangat. Warna ini merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri, dan mampu dalam bersosialisasi. Namun, saat warna oranye dominan digunakan maka akan nampak murah karena memberi kesan mudah untuk dijangkau.

3. Warna Kuning

Memiliki arti kehangatan, kebahagiaan, optimis, semangat, ceria, dan seolah-olah ingin menimbulkan perasaan untuk bermain. Dari segi psikologi, warna kuning juga dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental sehingga warna ini sangat baik bila digunakan dalam membantu penalaran baik secara logis maupun analitis. Orang yang menyukai warna kuning akan cenderung lebih bijaksana dan cerdas dalam sisi akademis.

4. Warna Biru

Dapat memberikan kesan menenangkan dan dipercaya bahwa dapat mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi, dan juga *migraine*. Warna biru juga dapat menstimulasi kemampuan komunikasi, ekspresi *artistic*, juga sebagai simbol dari kekuatan sehingga warna biru seringkali disebut sebagai warna *corporate* karena banyak perusahaan yang menggunakan warna biru sebagai warna utama. Berdasarkan sudut pandang ilmu psikologi, warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih sedangkan biru muda membantu menenangkan dan juga meningkatkan konsentrasi.

5. Warna Hijau

Merupakan warna yang identik dengan alam dan mampu membangun suasana yang tenang dan santai. Berdasarkan sudut pandang ilmu psikologi, warna hijau dapat membantu seseorang yang sedang merasa tertekan untuk lebih mampu menyeimbangkan emosi dan juga memudahkan keterbukaan dalam komunikasi. Menurut Anggraini & Nathalia (2014) warna hijau melambangkan alam, kehidupan, kesuburan, sehat, dan natural.

6. Warna Hitam

Memberikan kesan suram, gelap, menakutkan, tetapi juga memberi kesan elegan sehingga elemen apapun yang dikombinasikan dengan warna hitam dapat terlihat lebih menarik.

7. Warna Putih

Memberikan kesan kebebasan dan keterbukaan sehingga diyakini dapat mengurangi rasa nyeri. Namun penggunaan warna putih yang dominan dapat memberikan rasa sakit pada kepala dan membuat mata menjadi cepat lelah. Putih sebagai warna yang murni dan tidak menggunakan campuran warna lain memiliki arti suci dan juga bersih. Warna ini juga dapat digunakan untuk menciptakan desain dengan konsep minimalis.

8. Warna Cokelat

Merupakan salah satu warna yang memiliki unsur bumi. Dominasi warna ini dapat memberikan kesan hangat, nyaman, dan juga aman. Warna coklat juga dapat memberikan kesan modern, canggih, dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas. Secara psikologis, warna coklat memberi kesan dapat diandalkan dan juga kuat.

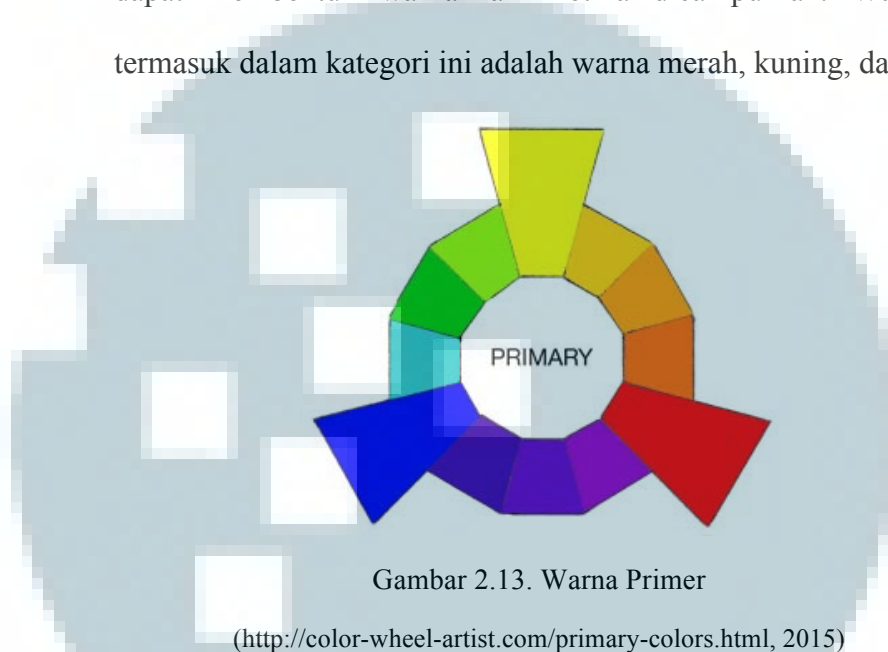
9. Warna Ungu

Menurut Anggraini & Nathalia (2014) warna ungu memberikan kesan spiritual yang penuh dengan magis, mistis, misterius, mampu menarik perhatian, memiliki kekayaan dan juga melambangkan sifat kebangsawanan.

Menurut Teori Brewster yang dikutip dari Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa warna dapat disederhanakan menjadi 4 kelompok warna yaitu:

1. Warna Primer (*Primary Color*)

Merupakan warna-warna yang tidak terbentuk dari warna lain, namun dapat membentuk warna lain ketika dicampurkan. Warna yang termasuk dalam kategori ini adalah warna merah, kuning, dan biru.

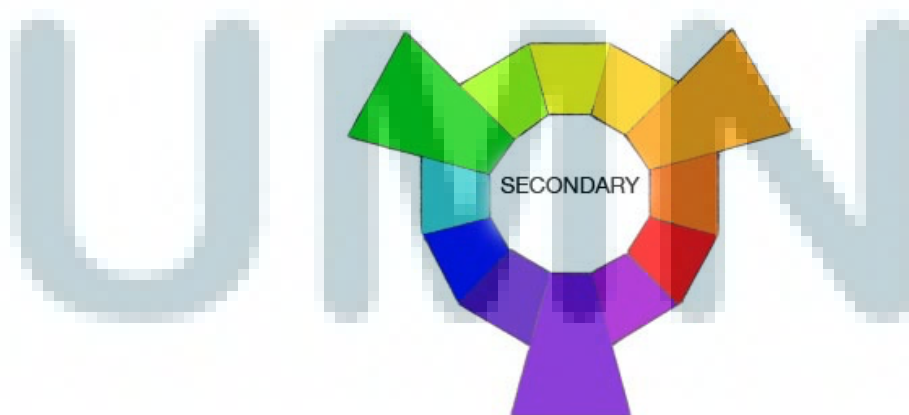


Gambar 2.13. Warna Primer

(<http://color-wheel-artist.com/primary-colors.html>, 2015)

2. Warna Sekunder (*Secondary Color*)

Merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer seperti warna oranye (merah-kuning), hijau (kuning-biru), dan ungu (biru-merah).

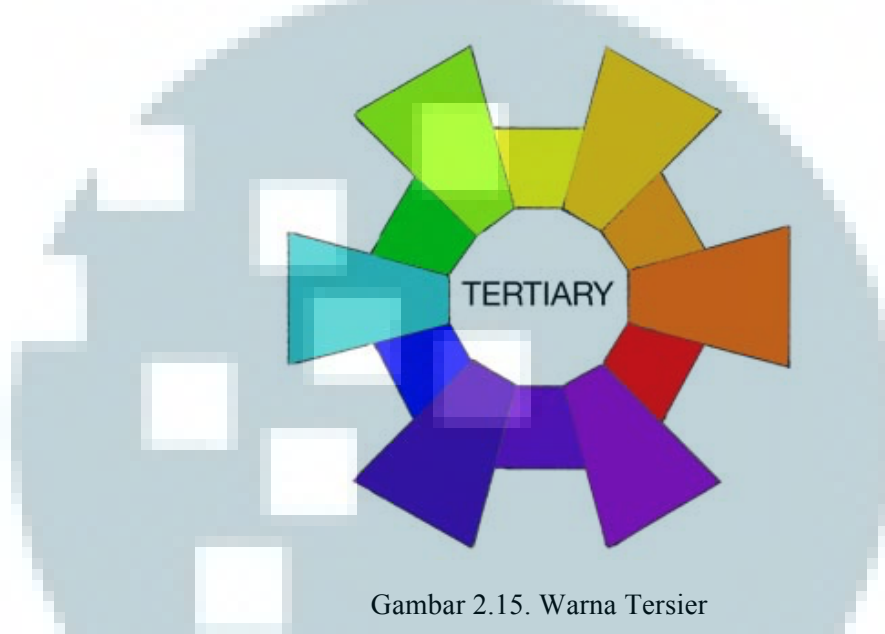


Gambar 2.14. Warna Sekunder

(<http://color-wheel-artist.com/primary-colors.html>, 2015)

3. Warna Tersier (*Tertiary Color*)

Warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna yang melibatkan satu warna primer dan satu warna sekunder.



Gambar 2.15. Warna Tersier

(<http://color-wheel-artist.com/primary-colors.html>, 2015)

4. Warna Netral (*Neutral Color*)

Merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran tiga warna primer. Warna ini sering digunakan sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

2.3.2. Prinsip-Prinsip Desain

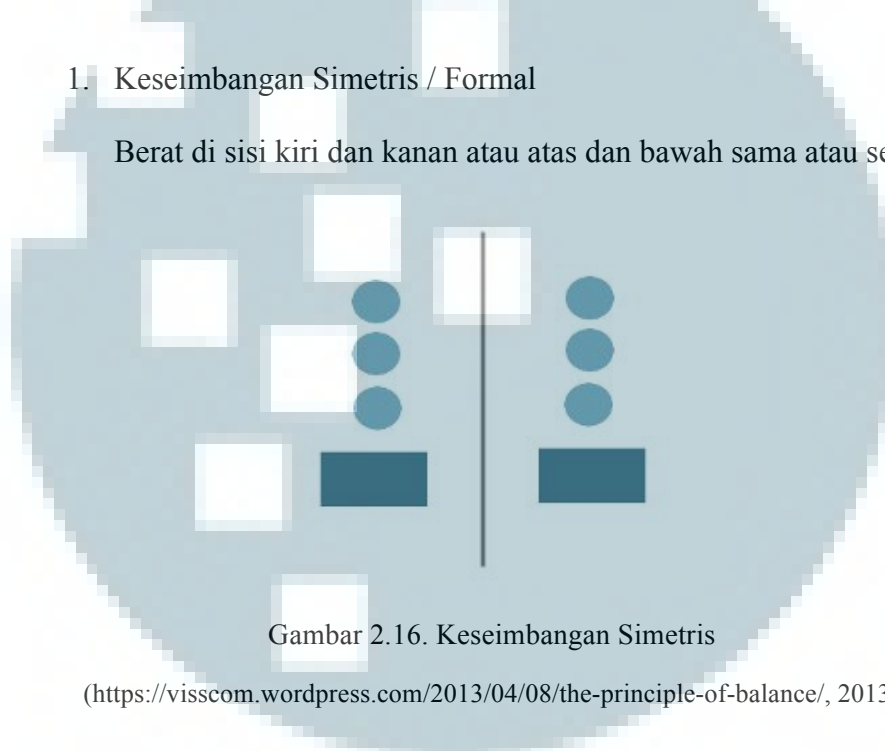
Menurut Anggraini & Nathalia (2014) terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar dalam desain grafis yaitu keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), penekanan (*emphasize*), dan juga kesatuan (*unity*).

2.3.2.1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama pada sisi kiri dan kanan ataupun sisi atas dan bawah, baik secara visual maupun optik. Terdapat 2 pendekatan untuk menciptakan keseimbangan, yaitu:

1. Keseimbangan Simetris / Formal

Berat di sisi kiri dan kanan atau atas dan bawah sama atau setara.

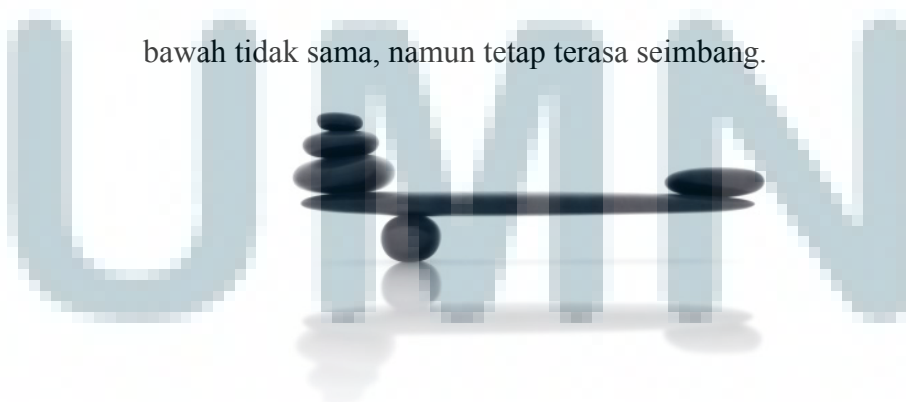


Gambar 2.16. Keseimbangan Simetris

(<https://visscom.wordpress.com/2013/04/08/the-principle-of-balance/>, 2013)

2. Keseimbangan Asimetris / Informal

Elemen yang disusun antara sisi kanan dan kiri atau atas dengan bawah tidak sama, namun tetap terasa seimbang.



Gambar 2.17. Keseimbangan Asimetris

(<https://visscom.wordpress.com/2013/04/08/the-principle-of-balance/>, 2013)

2.3.2.2. Irama (*Rhythm*)

Merupakan bentuk pengulangan gerak atau penyusunan secara berulang-ulang dan dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen visual yang dibuat secara berulang dan konsisten. Sedangkan variasi merupakan pengulangan elemen visual yang disertai dengan perubahan pada bentuk, ukuran, maupun posisi.



Gambar 2.18. Irama

(<http://designers.shakr.com/blog/en/tip-09>, n.d.)

2.3.2.3. Penekanan / Dominasi (*Emphasize*)

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang memiliki arti keunggulan. Penggunaan prinsip ini bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Prinsip ini merupakan salah satu prinsip dasar yang harus ada dalam karya seni. Untuk menonjolkan elemen visual, terdapat beberapa cara yaitu:

1. Kontras

Merupakan salah satu cara menonjolkan objek yang dianggap penting dengan membuatnya berbeda dengan elemen visual yang lain.

2. Isolasi Objek

Dilakukan dengan memisahkan objek dari kumpulan objek lainnya.

Umumnya, prinsip ini digunakan pada desain untuk iklan produk.

3. Penempatan Objek

Objek yang terletak di tengah akan menjadi titik fokus, sehingga elemen desain dari objek ini harus berbeda dari elemen lain sehingga dapat menarik perhatian pembaca.

2.3.2.4. Kesatuan

Merupakan salah satu unsur yang sangat diperlukan dalam karya, sebab tanpa adanya prinsip kesatuan, maka elemen visual akan terlihat kacau-balau sehingga karya tersebut tidak nyaman untuk dilihat oleh pembaca.

2.3.3. Tipografi

Kusrianto (2009) seperti yang dikutip oleh Sriwitari dan Widnyana (2014) mendefinisikan tipografi sebagai suatu proses menggunakan huruf cetak dalam menyusun bahan publikasi. Oleh karena itu penyusunan meliputi proses perancangan bentuk huruf hingga merangkai dalam komposisi yang tepat untuk mendapatkan tampilan yang dikehendaki. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya dan juga teknik pembuatan.

2.3.3.1. Klasifikasi Huruf

Anggraini & Nathalia (2014) mengklasifikasikan huruf berdasarkan latar belakang sejarah perkembangan tipografi dan pengembangan bentuk huruf menjadi serif, sans serif, script, dan dekoratif.

1. *Serif*

Jenis huruf ini memiliki tingkat *readability* (tingkat keterbacaan) yang cukup tinggi. Ciri dari jenis huruf ini adalah adanya kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya dan memiliki kombinasi ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Penggunaan huruf ini memberikan kesan klasik, resmi dan elegan dalam sebuah karya desain. Serif dibagi menjadi 4 jenis, yaitu:

a. *Old Style*

Huruf ini memiliki kurva yang menghubungkan kaki dengan garis utama (*stroke*) sehingga huruf ini terlihat lebih kuno daripada huruf *serif* lainnya. Contoh huruf ini adalah *Caslon, Caxton, Garamond, Goudy*, dan *Early Roman*.

Goudy Old Style

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 2.19. *Old Style Font*

(<http://www.greatbrittondesign.co.uk/font-of-the-fortnight/>, n.d.)

b. *Transitional*

Huruf ini memiliki sudut pada kaki hurufnya dan memiliki kurva yang menghubungkan dengan garis utama (*stroke*) huruf. Contoh dari huruf ini adalah *Baskerville*, *Century*, *Tiffany*, dan *Times*.


ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:;'!"?@#\$%&*(/ \)

Gambar 2.20. *Transitional Font Style*

(<http://www.fontspace.com/tipografia-leone/typography-times>, n.d.)

c. *Modern*

Penghubung antara kaki dan garis utama dibentuk dengan menggunakan sudut sehingga nampak lebih baru/modern daripada huruf *serif* lainnya. Contohnya adalah *Bodoni*.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2.21. *Modern Font Style*

(http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/modern.htm, n.d.)

d. *Egyptian (Slab Serif)*

Memiliki kaki yang berukuran lebih tebal dan huruf ini juga sering digunakan pada tema *western* atau *cowboy*. Contohnya adalah Clarendon, Lubalin, dan Memphis.



ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÕabcdefghijklmnop
nopqrstuvwxyzàåéî
õ&1234567890(\$£.,!?)

46

Gambar 2.22. *Egyptian Font Style*

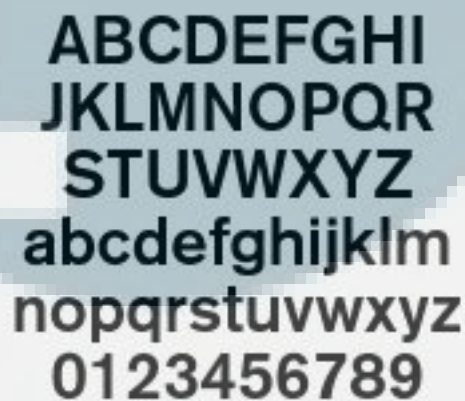
(<http://www.identifont.com/show?RJ>, n.d.)

2. *Sans Serif*

Jenis huruf ini tidak memiliki sirip/*serif* pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, modern, dan futuristik oleh karena itu penggunaan huruf ini cocok untuk digunakan dalam grafis yang memiliki kesan modern, sederhana dan juga simpel. Berdasarkan karakteristiknya, *sans serif* dibedakan menjadi 4 jenis yaitu:

a. *Grotesque Sans Serif*

Memiliki perbedaan ketebalan antar *stroke* yang kontras dan masih menggunakan kaki pada beberapa hurufnya.




ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 2.23. *Grotesque Sans Serif*

(<http://www.cram.com/flashcards/font-recognition-sans-serif-grotesque-861574>, n.d.)

b. *Neo Grotesque Sans Serif*

Konstruksi huruf lebih halus daripada *Grotesque*, huruf g yang hanya 1 tingkat dan proporsi ketebalan huruf tidak terlalu kontras.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 2.24. *Neo Grotesque Sans Serif*

(<http://ashuttleworth.com/2015/05/improved-apple-typography-is-not-a-surprise>, 2015)

c. *Humanist Sans Serif*

Memiliki karakteristik kaligrafi seperti *script*, stem tidak terlalu tegak dan huruf g terdiri atas 2 tingkat.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz


0123456789!/?#
%&\$@*{(/ | \) }

Gambar 2.25. *Humanist Sans Serif*

(<https://id.pinterest.com/pin/21392166950656464/>, n.d.)

d. *Geometric Sans Serif*

Konstruksi dikembangkan dari bidang-bidang geometris, memiliki ketebalan huruf yang hampir sama dan bentuk huruf g yang hanya terdiri dari 1 tingkat.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2.26. *Geometric Sans Serif*

(http://www.luckymannpress.com/teach/pages/Links/font_images/font21.jpg, n.d.)

3. *Script*

Menyerupai goresan yang dibuat oleh tangan dengan menggunakan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke arah kanan. Jenis huruf ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

a. *Formal Script*

Jenis *script* ini menyerupai tulisan tangan yang menggunakan pena klasik dan banyak digunakan untuk undangan maupun media cetak dengan sifat formal. Contohnya adalah *Kunstler Script* dan juga *Snell Roundhand*.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 2.27. *Formal Script Font*

(<https://thebestgra217blog.wordpress.com/2012/09/14/my-favorite-font-snell-roundhand/>, 2012)

b. *Casual Script*

Jenis *script* ini menyerupai tulisan tangan yang menggunakan kuas atau pensil dan banyak digunakan pada media yang bersifat santai atau kurang formal.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Gambar 2.28. *Casual Script Font*

(<http://www.sparetype.com/2012/08/headline-heads-up-16/>, 2012)

4. Dekoratif

Merupakan hasil pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada dengan tambahan ornamen, garis dekoratif, maupun hiasan yang menimbulkan kesan dekoratif dan ornamental. Jenis huruf ini sangat tidak dianjurkan untuk digunakan dalam *body text* karena tingkat keterbacaannya sangat kurang.



ABCDEFGHIJKLMN O P
Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g
h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
.,:; ’ ” ! ? @ # \$ % & * { (/ | \) }

Gambar 2.29. Dekoratif Font

(<http://www.fontspace.com/roger-white/longdon-decorative>, n.d.)

2.3.3.2. Desain Tipografi

Menurut Lierman (1967) seperti yang dikutip oleh Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa terdapat dalam menentukan kesuksesan desain terkait dengan penggunaan tipografi, terdapat 2 hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. *Legibility*

Merupakan tingkat kemudahan mata dalam mengenali huruf/karakter tanpa perlu mengeluarkan usaha lebih. *Legibility* suatu kata/kalimat dilihat dari tingkat kerumitan desain huruf dan warna yang digunakan.

2. *Readability*

Merupakan penggunaan huruf yang memperhatikan hubungan antara satu huruf dengan huruf lainnya sehingga dapat terlihat dengan jelas. Kesalahan dalam penggunaan *kerning* (jarak antar huruf) maupun *leading* (jarak antar baris) dapat menyebabkan pembaca akan cepat merasa lelah dan mengalami kesulitan dalam membaca teks.

2.3.4. *Layout*

Rustan (2009) menjelaskan bahwa *layout* merupakan tata letak elemen pada suatu bidang untuk mendukung konsep dan juga pesan yang dimilikinya. Menurut Amborse & Harris (2005) seperti yang dikutip oleh Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa *layout* merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan pada sebuah bidang sehingga membentuk susunan yang artistik dan dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang.

2.3.4.1. *Elemen Layout*

Dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya*, Rustan (2009) membagi elemen *layout* dalam 3 bagian utama, yaitu elemen teks, elemen visual dan juga elemen tak terlihat

1. Elemen Teks

Elemen teks umumnya banyak digunakan pada media cetak seperti majalah, surat kabar, buku, maupun brosur. Elemen ini terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, sub-judul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan juga *masthead*.

2. Elemen Visual

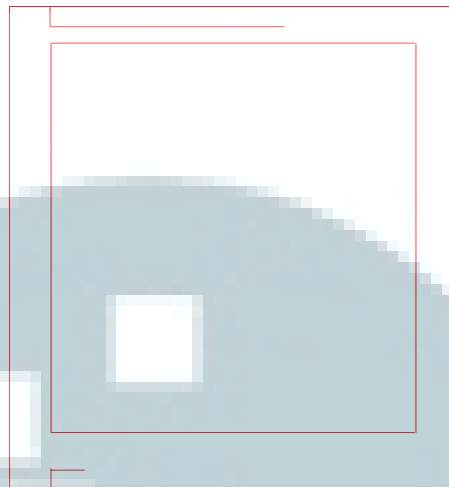
Merupakan semua elemen yang terlihat dalam suatu *layout*, namun bukan teks. Elemen visual dapat berupa foto, *artworks*, infografik, garis, kotak, inset, dan juga poin.

3. Elemen Tak Terlihat

Merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen-elemen *layout*. Yang termasuk dalam elemen tak terlihat adalah *margin* dan juga *grid*. Walaupun elemen ini tidak terlihat, elemen ini memiliki fungsi yang sangat penting karena bermanfaat untuk menciptakan *unity* dari keseluruhan *layout*. Menurut Samara (2002) terdapat beberapa jenis anatomi *grid* dasar yang dapat digunakan dalam menyusun *layout* antara lain:

a. *Manuscript Grid*

Merupakan anatomi *grid* yang paling sederhana dimana struktur dasarnya merupakan kotak yang mendominasi sebagian besar area dari sebuah halaman.

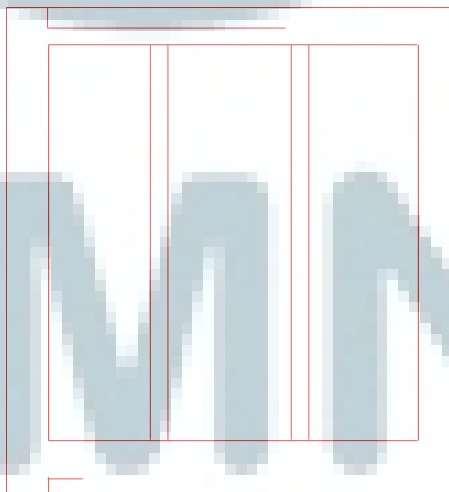


Gambar 2.30. *Manuscript Grid*

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

b. *Column Grid*

Merupakan anatomi *grid* yang sangat fleksibel dan juga dapat digunakan untuk memisahkan berbagai jenis informasi yang ingin disampaikan terutama jika informasi tersebut menggunakan elemen-elemen yang berbeda dan tidak saling berhubungan.

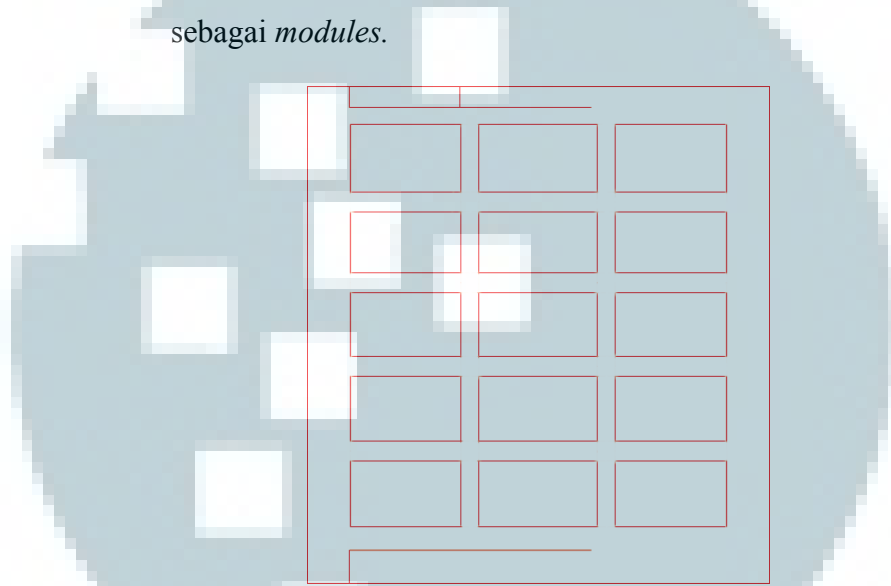


Gambar 2.31. *Column Grid*

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

c. *Modular Grid*

Merupakan anatomi *grid* yang menyerupai *column grid* namun memiliki garis lurus yang membagi kolom menjadi beberapa baris dan kemudian akan menghasilkan kotak-kotak kecil yang disebut sebagai *modules*.

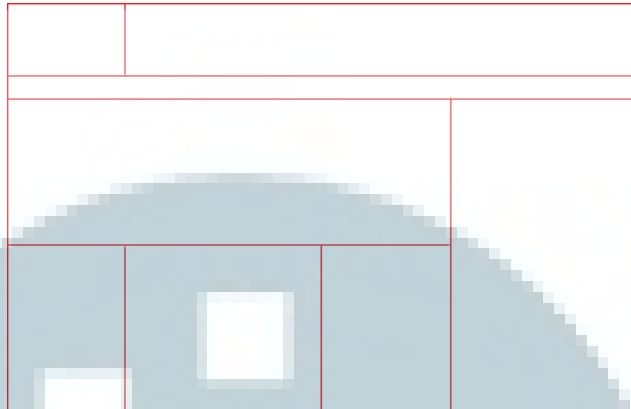


Gambar 2.32. *Modular Grid*

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

d. *Hierarchical Grid*

Merupakan jenis *grid* yang digunakan saat informasi yang ingin disampaikan tidak dapat menggunakan *grid* lain. Jenis *grid* ini lebih mengedepankan intuisi dalam menempatkan elemen dengan proporsi yang juga bervariasi.



Gambar 2.33. *Hierarchical Grid*

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

2.3.4.2. Prinsip *Layout*

Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam membuat *layout* antara lain:

1. *Sequence*

Merupakan urutan perhatian dalam *layout* atau alur pandangan mata saat melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan mata menuju informasi yang disajikan dalam *layout* dan sebaiknya informasi diatur sesuai dengan prioritas.

2. *Emphasis*

Merupakan penekanan pada bagian-bagian tertentu dalam *layout* yang bertujuan untuk mengarahkan fokus pembaca pada bagian yang penting dari *layout*.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Merupakan teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen-elemen yang ada pada *layout*. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi 2 jenis yaitu keseimbangan simetris dan juga asimetris.

4. *Unity*

Merupakan kesatuan pada desain keseluruhan sehingga semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

UMN