



### **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. Desain

Berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, desain adalah kerangka bentuk atau rancangan. Sedangkan Landa (2014) menjelaskan desain grafis sebagai bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis adalah representasi visual dari ide yang berdasarkan pada mencipta, memilih, dan mengorganisasikan elemen visual (hlm. 1).

##### 2.1.1. *Typeface*

Melalui bukunya, Landa (2014) menjelaskan bahwa *typeface* adalah desain dari sekumpulan huruf yang memiliki sifat-sifat visual yang konsisten. Gaya dari sifat visual itulah yang akan membentuk karakter yang penting dari *typeface*, yang mana akan membuat *typeface* tetap dikenali walau mengalami modifikasi. Biasanya dalam *typeface* terdapat huruf, angka, simbol, tanda baca, dan aksen (hlm. 44).



Gambar 2.1. Macam-macam *Typeface*

(<http://temple-of-typefaces.deviantart.com/>)

### 2.1.1.1. Pemilihan *Typeface* Untuk Buku Ilustrasi Anak

Menurut Silvey (2002), pemilihan *typeface* merupakan salah satu kunci utama yang harus dilakukan dalam mendesain sebuah buku, bukan hanya buku ilustrasi anak saja. Sekarang ini, banyak sekali *typeface* yang dapat dipilih dan digunakan, tergantung kesesuaian dan kebutuhan dengan konsep dan isi buku. Pemilihan yang tepat dapat dicapai dengan melihat kembali seperti apa konten yang ingin disampaikan. Ada banyak jenis *typeface*, ada yang *classic-modern*, *heavy-light*, dan ada juga yang *condensed-expanded*. Terdapat beberapa aturan mendasar dalam pemilihan *typeface*, dan yang paling utama adalah *legibility* atau keterbacaan. Keterbacaan merupakan kunci apakah pembaca dapat ikut masuke ke dunia pengarang atau tidak. Untuk menentukan ukuran *typeface* yang tepat bagi buku ilustrasi anak, perlu pembelajara, pengalaman, dan observasi yang cukup. Untuk buku bergambar, teks harus cukup besar agar terbaca tetapi tetap harus menyisakan ruang bagi ilustrasi. Penempatan teks pada halaman pun juga harus memperhatikan *margin*. Ukuran *margin* luar harus memperhatikan ketika buku dibaca, jangan sampai ibu jari menutupi teks yang akan dibaca. Sedangkan ukuran *margin* dalam harus disesuaikan dengan metode penjilidan agar pada hasil akhir, jarak tulisan tidak terlalu jauh dari tengah ataupun justru terlalu menempel ke tengah (hlm. 123-125).

### 2.1.2. Tipogram

Menurut Ambrose & Harris (2010), tipogram adalah penggunaan *typeface* untuk mengekspresikan sebuah ide secara visual namun tidak hanya melalui huruf dan kata-kata saja, tapi dengan ‘memainkan’ huruf dan kata tersebut untuk menyampaikan ide. Tipogram dapat bersifat literal dan tidak literal. Tipogram yang bersifat tidak literal biasanya akan menampilkan *type* yang secara tidak langsung membentuk sebuah gambar. Sedangkan tipogram yang bersifat literal, akan menampilkan kata yang menekankan makna dari kata itu sendiri. Contohnya, kata “besar” kemudian akan dibuat dengan ukuran yang juga besar, sedangkan kata “kecil” akan dibuat dengan ukuran yang lebih kecil (hlm. 259).



Gambar 2.2. Contoh Tipogram Bersifat Non-literal  
(Gavin Ambrose & Paul Harris, 2010, hlm. 259)

**addition**      **sbtraction**      **BIG**      small

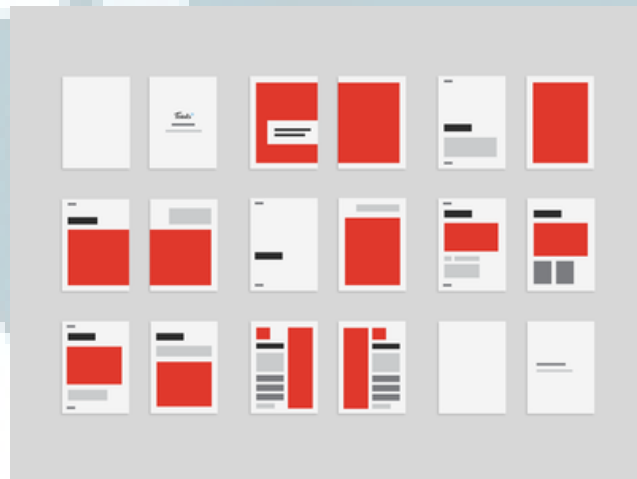
Gambar 2.3. Contoh Tipogram Bersifat Literal  
(Gavin Ambrose & Paul Harris, 2010, hlm. 259)

### 2.1.3. *Layout*

Menurut Rustan (2009), *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu.

#### 2.1.3.1. **Kerangka *Layout***

Kerangka *layout* berfungsi sebagai fondasi untuk peletakan elemen-elemen *layout* (Rustan, 2009). Fondasi ini adalah hal pertama yang harus dipersiapkan sebelum mengarah ke elemen teks dan visual, (hlm. 63).

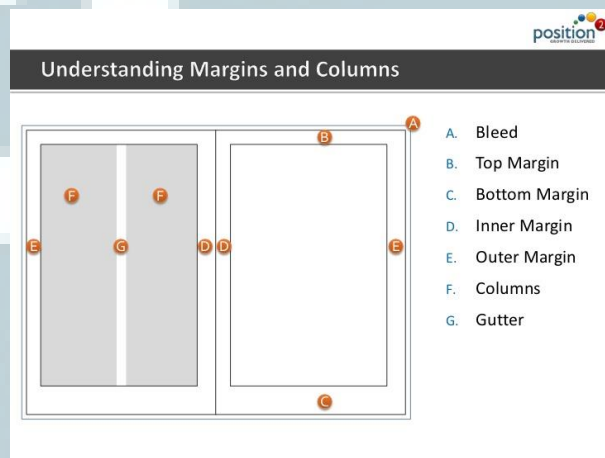


Gambar 2.4. Beberapa Model *Layout*

(<https://dribbble.com/shots/1612749-Design-layout-for-a-book>)

## 1. *Margin*

*Margin* menentukan jarak antara ujung kertas dengan batas area pengerjaan (Rustan, 2009). *Margin* berfungsi untuk mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak berada terlalu pinggir untuk mencegah tepotongnya elemen saat proses cetak (hlm. 64).

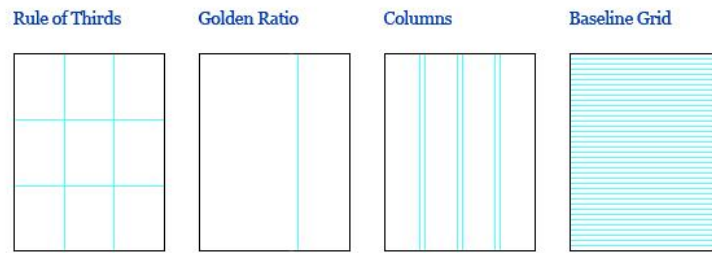


Gambar 2.5. Bagian-bagian *Margin*

(<https://www.slideshare.net/cmyharish/simple-basics-on-booksmagazine-publishing-an-indesign>)

## 2. *Grid*

*Grid* adalah alat bantu yang mempermudah dalam menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan kesatuan *layout* terutama untuk media yang terdiri dari beberapa halaman (Rustan, 2009). Dalam menentukan *Grid* diperlukan adanya pertimbangan-pertimbangan seperti berapa ukuran dan bentuk bidangnya, konsep dan gaya desainnya, ukuran huruf, dan banyaknya informasi yang akan dimasukkan (hlm. 68).



Gambar 2.6. Tipe *Grid*

(<http://www.troytempleman.com/2010/04/30/grids-in-graphic-design/>)

### 2.1.3.2. Prinsip *Layout*

Prinsip *layout* menurut Rustan (2009) dapat dikatakan sebagai prinsip dasar desain grafis (hlm. 74). Prinsip-prinsip tersebut, antara lain:

#### 1. *Sequence*

Pembuatan prioritas mana informasi yang harus dilihat pembaca terlebih dahulu. Pengurutan informasi bisa dimulai dari informasi yang paling penting ke info yang tidak begitu penting.

#### 2. *Emphasis*

Digunakan untuk mendukung alur (*sequence*) dengan memberikan penekanan yang lebih pada bagian yang lebih utama. Bisa dilakukan dengan membedakan ukuran, warna peletakan, ataupun *style*.

#### 3. *Balance*

Menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan memperhatikan peletakannya.

#### 4. *Unity*

Elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style*, dan lainnya harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak

hanya penampilannya, namun elemen-elemen tersebut juga harus selaras secara fisik dan pesan yang dibawanya.

#### **2.1.4. Grid**

Menurut Tondreau (2009), *grid* digunakan untuk mengorganisasikan jarak dan informasi untuk memudahkan pembaca. *Grid* dapat membantu untuk mengarahkan alur informasi yang akan ditangkap (hlm. 8).

##### **2.1.4.1. Komponen Grid**

Tondreau (2009), membagi komponen *Grid* menjadi 6 komponen (hlm. 10), yaitu:

1. *Columns*

Merupakan bagian vertikal yang berisikan tulisan atau gambar.

Besarnya lebar dan banyaknya *column* ditentukan berdasarkan kebutuhan

2. *Modules*

Merupakan bagian-bagian yang dipisahkan dengan jarak yang teratur dan berulang. Kombinasi dari *modules* dapat menciptakan kolom dan baris dengan ukuran yang bervariasi.

3. *Margins*

Jarak yang berada di antara bagian konten dengan potongan kertas.

*Margin* tidak hanya berupa bagian kosong tapi juga dapat berisikan informasi-informasi sekunder seperti catatan kecil atau *caption*.



4. *Spatial Zones*

Sekelompok *modules* atau kolom yang dapat membentuk sebuah area untuk tulisan, gambar, ataupun informasi lainnya.

5. *Flowlines*

Berbentuk garis horizontal memanjang yang memecah 2 bagian dengan tujuan untuk mengatur alur baca.

6. *Markers*

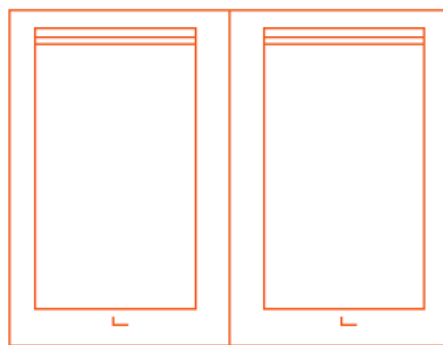
Membantu pembaca mengetahui navigasi halaman tersebut. *Markers* meliputi nomor halaman, informasi sub judul, dan ikon.

**2.1.4.2. Basic Structures**

Tondreau (2009), membagi struktur dasar sebuah *grid* menjadi 5 macam (hlm. 11), yaitu:

1. *Single Column*

Cara ini biasanya digunakan untuk teks yang panjang seperti karangan, laporan, ataupun buku. Bagian utama dari sebuah halaman adalah sekumpulan teks.

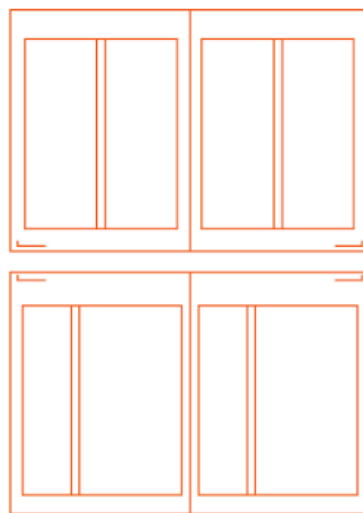


Gambar 2.7. *Single Column Grid*

(Beth Tondreau, 2009, hlm. 11)

## 2. *Two-column Grid*

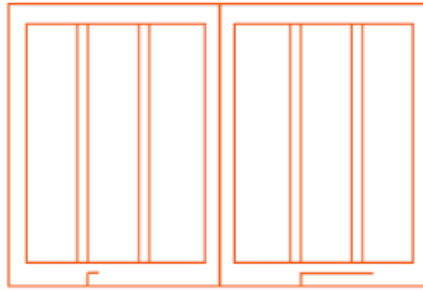
Dapat digunakan untuk mengontrol teks yang sangat banyak atau informasi yang berbeda-beda. Pembagian kolom bisa dibuat dengan ukuran lebar yang sama persis atau bisa juga tidak sama persis. Namun, umumnya proporsi yang ideal adalah kolom yang lebih besar memiliki ukuran lebar dua kali dari ukuran kolom yang lebih kecil.



Gambar 2.8. *Two-column Grid*  
(Beth Tondreau, 2009, hlm. 11)

## 3. *Multicolumn Grids*

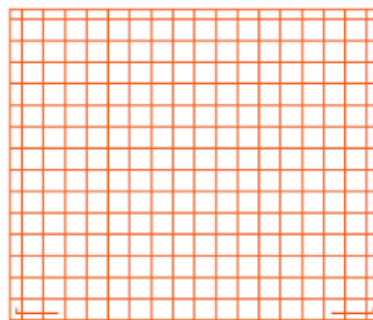
Cara ini lebih fleksibel daripada pembagian dengan *single column* maupun *two-column grids*. Biasanya berisikan beberapa kolom dengan variasi ukuran. Sangat berguna untuk majalah dan *website*.



Gambar 2.9. *Multicolumn Grid*  
(Beth Tondreau, 2009, hlm. 11)

4. *Modular Grids*

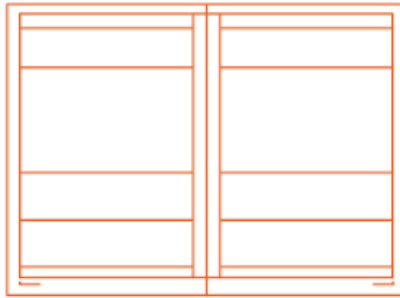
Metode terbaik untuk mengontrol informasi yang bersifat kompleks. Biasanya digunakan di koran, kalender, bagan, dan tabel. Cara ini mengombinasikan kolom vertikal dan horizontal.



Gambar 2.10. *Modular Grid*  
(Beth Tondreau, 2009, hlm. 11)

5. *Hierarchical Grids*

Membagi halaman menjadi beberapa bagian. Biasanya terdiri dari komposisi kolom-kolom horizontal.



Gambar 2.11. *Hierarchical Grid*  
(Beth Tondreau, 2009, hlm. 11)

### 2.1.5. Warna

Menurut Arntson (2012), warna bisa dikatakan sebagai objek yang menyerap pantulan cahaya, atau bisa juga dikatakan sebagai cahaya yang mencapai sebuah objek. Dalam ilmu fisika, campuran dari warna cahaya akan menghasilkan warna cahaya putih. Dalam warna cahaya atau *additive primary colors*, terdapat 3 warna primer yaitu *Red*, *Green*, dan, *Blue* (RGB). Warna ini berada pada layar-layar monitor kompute, fotografi, maupun *website*. Desainer harus paham betul bahwa warna bersifat dinamis dan sangat dipengaruhi oleh lngkungannya (hlm. 131-132).

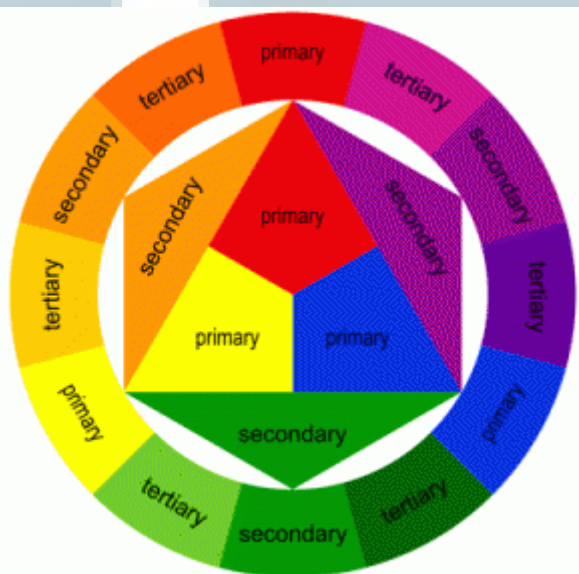
#### 2.1.5.1. Color Wheel

Arntson (2012) mengatakan bahwa, untuk kegiatan *printing*, dalam pencampuran pigmen-pigmen warna bukan warna putihlah yang akan dihasilkan, melainkan warna hitam. *Color wheel* digunakan untuk mempermudah memahami hasil dari pencampuran warna-warna tersebut.

Warna cetak disebut juga dengan *subtractive colors* yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Gabungan dari warna-warna primer ini

akan menghasilkan warna sekunder, sedangkan penggabungan warna-warna sekunder akan menghasilkan warna tersier.

Dalam *color wheel* yang dikemukakan oleh Munsell, terdapat 5 warna kunci, yaitu merah, kuning, biru, hijau, dan ungu. Untuk kegiatan percetakan atau *printing* biasanya akan digunakan *process color* (CMYK) yang terdiri dari warna-warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* (*key*) (hlm. 132).



Gambar 2.12. *Color wheel* Munsell

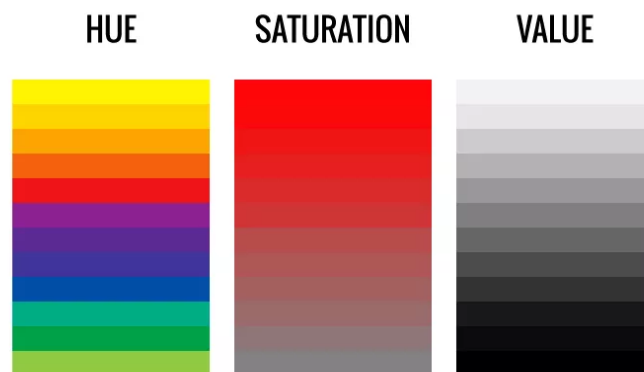
(<https://id.pinterest.com/pin/311733605438253891/>)

#### 2.1.5.2. *Properties of Color*

Menurut Arntson (2012) melalui bukunya, terdapat 3 bagian utama dari warna (hlm. 133-134), yaitu:

1. *Hue*: identifikasi atau nama dari warna
2. *Value*: derajat terang dan gelapnya suatu warna (pencampuran warna hitam dan putih)

3. *Intensity/saturation*: kadar kecemerlangan dan kecerahan suatu warna. Cara mendapatkan *intensity/saturation* bisa dilakukan dengan mencampurkan warna abu-abu dengan *value* yang sama atau mencampurkan warna komplementer dari *color wheel*.

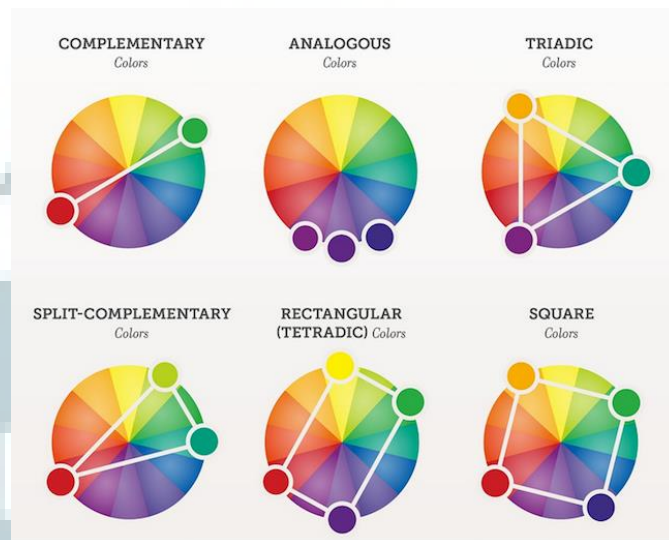


Gambar 2.13. *Hue, Saturation, dan Value*  
(<http://www.lightingschool.eu/portfolio/understanding-the-light/>)

### 2.1.5.3. *Color Schemes*

*Color schemes* adalah kombinasi warna yang dikelompokkan berdasarkan kategori (Arntson, 2012). Terdapat 4 macam pengelompokkan (hlm. 134-135), yaitu:

1. Komplementer: warna yang letaknya berseberangan pada *color wheel*.
2. Split Komplementer: warna yang satu dengan warna yang terletak di samping warna komplementernya pada *color wheel*.
3. Analog: warna yang letaknya bersebelahan pada *color wheel*.
4. Monokrom: warna dengan berbagai *values*.

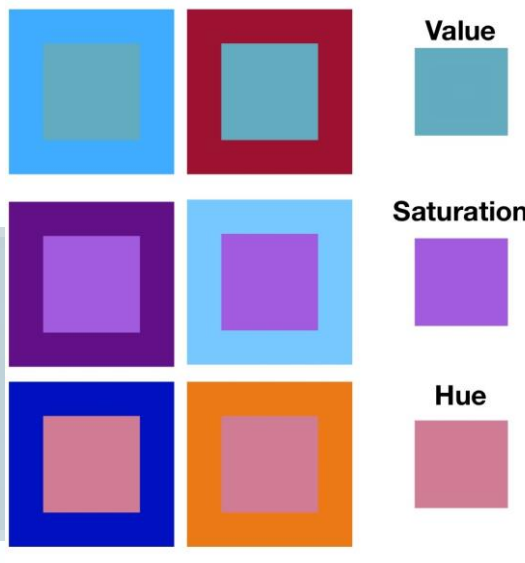


Gambar 2.14. *Color Schemes*

([https://oss.adm.ntu.edu.sg/lzhang041/wp-content/uploads/sites/423/2015/10/color\\_schemes.png](https://oss.adm.ntu.edu.sg/lzhang041/wp-content/uploads/sites/423/2015/10/color_schemes.png))

#### 2.1.5.4. **Relativity of Color**

Menurut Arntson (2012), *relativity of color* adalah persepsi warna berdasar pengaruh dari banyak pertimbangan, seperti bagaimana suatu warna dapat memengaruhi seseorang tergantung dari apa yang ada di sekitar warna tersebut (*simultaneous contrast*). Warna lain yang terdapat di sebelah suatu warna akan memengaruhi kesan dari warna itu (hlm.135-136).



Gambar 2.15. *Relativity of Color*

(<https://emoody4.files.wordpress.com/2013/10/20131022-202927.jpg>)

#### **2.1.5.5. *Psychology of Color***

Menurut Arntson (2012), warna memiliki kekuatan yang sangat besar. Warna mampu membangkitkan emosi tertentu pada audiens yang melihatnya. Contohnya warna yang terkesan hangat akan memberikan dampak stimulasi, sedangkan warna yang terkesan dingin akan memberikan dampak relaksasi. Pada setiap studi desain maupun arsitektur, warna akan menjadi poin utama yang paling dipertimbangkan penggunaannya sesuai dengan konteks yang diangkat dan emosi seperti apa yang akan dibangun pada audiensnya (hlm. 137).

#### **2.1.5.6. *Associations***

Bagi Arntson (2012), persepsi sebuah warna sangat dipengaruhi akan ingatan seseorang. Tidak hanya itu, terdapat faktor lain yang juga memiliki peran yang cukup besar yaitu faktor budaya dan kebiasaan. Contohnya, di



daerah negara barat, putih lebih digunakan untuk pesta pernikahan dan hitam digunakan untuk momen berduka seperti orang yang meninggal. Namun, di India penggunaan warna putih justru digunakan untuk momen duka, sedangkan untuk pesta pernikahan lebih sering digunakan warna dengan nuansa kuning (hlm. 137-139). Berikut beberapa kesan yang ditimbulkan secara umum oleh sebuah warna, yaitu:

1. Merah: dramatis, seksualitas, agresi, *passion*, kekerasan, eksekutif
2. Biru: kebersihan, kejujuran, mendinginkan suasana, tenang
3. Kuning: kehangatan, kesehatan, optimisme
4. Hijau: lingkungan, kebersihan, natural, sejuk, lembut, sehat

power sophistication mystery death	hope simplicity cleanliness goodness purity	love passion romance danger energy
intellect friendliness warmth caution cowardice	peace sincerity confidence integrity tranquility	authority maturity security stability
life growth nature money freshness	innovation creativity thinking ideas	royalty luxury wisdom dignity

Gambar 2.16. *Associations of Color*

([http://1.bp.blogspot.com/-e0qaa7zImNo/VB-iC-](http://1.bp.blogspot.com/-e0qaa7zImNo/VB-iC-KTdZl/AAAAAAAAAdEw/rKVVTVoV0eQ/s1600/a.jpg)

[KTdZl/AAAAAAAAAdEw/rKVVTVoV0eQ/s1600/a.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-e0qaa7zImNo/VB-iC-KTdZl/AAAAAAAAAdEw/rKVVTVoV0eQ/s1600/a.jpg))

### **2.1.5.7. *Selecting Color***

Arntson (2012) menekankan pentingnya mempertimbangkan psikologi dari audiens dalam pemilihan warna. Permainan yang diperuntukkan bagi anak tentunya harus menggunakan warna yang berbeda dengan yang ditujukan untuk orang dewasa. Biasanya, selera warna seseorang dapat berubah seiring dengan bertambahnya usia. Misalnya, pada generasi muda biasanya cenderung menyukai warna yang cerah dan bersemangat, sedangkan untuk generasi yang lebih tua lebih cenderung memilih warna yang netral dan tenang (hlm. 139). Dalam pemilihan warna, diperlukan pertimbangan dengan 5 dasar faktor psikologis, yaitu:

1. Budaya dan kebiasaan audiens.
2. Profil dari audiens dan preferensi warna yang sering digunakan.
3. Karakter dan identitas dari organisasi yang menaungi.
4. Hubungan antara desainer dengan warna.
5. Kesadaran akan tren warna saat ini.

## **2.2. Buku**

Haslam (2006) menyebutkan buku sebagai bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan dari seluruh dunia (hlm. 9). Buku adalah sebuah wadah yang dapat dibawa-bawa dan berisikan kumpulan kertas yang mengandung berbagai pengetahuan lintas waktu dan ruang. Buku memiliki kekuatan yang luar biasa karena buku telah menyebarluaskan ide yang kemudian

berpengaruh pada perubahan perkembangan intelektual, budaya, dan ekonomi (contohnya: *The Bible*, *The Communist Manifesto*).

### 2.2.1. Elemen Buku

Rustan (2009) membagi elemen buku menjadi 3 bagian (hlm.123), yaitu:

#### 1. Bagian Depan

- a. *Cover* depan berisi judul, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.
- b. Judul bagian dalam
- c. Informasi penerbitan dan perijinan
- d. Pesan atau ucapan terima kasih kepada orang lain dari pengarang
- e. Kata pengantar
- f. Kata sambutan dari pihak lain
- g. Daftar isi

#### 2. Bagian Isi

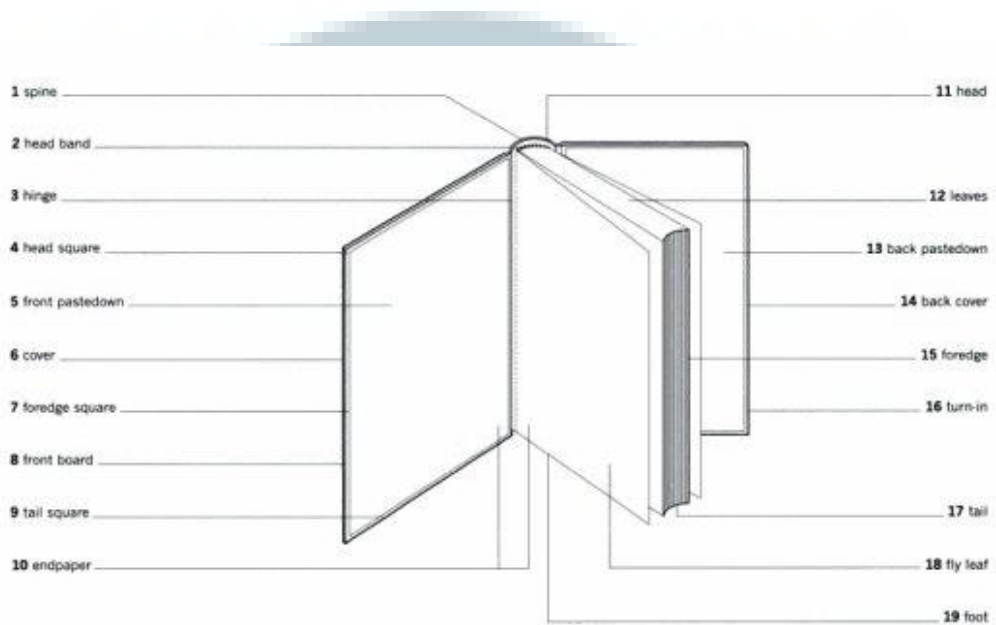
Terdiri dari bab dan sub bab yang membicarakan mengenai topik-topik yang dibahas.

#### 3. Bagian Belakang

- a. Daftar pustaka
- b. Daftar istilah
- c. Daftar gambar
- d. *Cover* belakang biasanya berisi sinopsis buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

### 2.2.2. Komponen Buku

Haslam (2006) membagi komponen buku menjadi 19 bagian (hlm. 20), yaitu:



Gambar 2.17. Komponen Buku

(Andrew Haslam, 2006, hlm. 20)

1. *Spine*: bagian buku yang menutupi tepi terikat.
2. *Head Band*: tali berwarna yang terikat untuk melengkapi penjiilidan *cover*.
3. *Hinge*: ujung kertas yang dilipat ke dalam.
4. *Head Square*: perlindungan dengan melebihi ukuran *cover* dan karton. lebih besar sedikit daripada isi buku.
5. *Front Pastedown*: kertas yang disisipkan pada bagian dalam *front board*.
6. *Cover*: kertas yang tebal atau karton yang menempel untuk melindungi isi buku.
7. *Foreedge Square*: perlindungan kecil pada bagian tepi *cover* dan belakangnya.
8. *Front Board*: karton *cover* di bagian depan buku.

9. *Tail Square*: perlindungan pada bagian bawah dengan melebihi ukuran *cover* dan karton daripada isi buku.
10. *Endpaper*: kertas atau kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam *cover board*.
11. *Head*: bagian atas buku.
12. *Leaves*: satuan kertas yang menjadi isi buku.
13. *Back Pastedown*: kertas yang disisipkan pada bagian dalam *back board*.
14. *Back cover*: *cover board* yang berada di belakang.
15. *Foreedge*: batas depan buku.
16. *Turn-in*: kertas yang dilipat dari luar ke dalam *cover*.
17. *Tail*: bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: bidang halaman dari kertas.
19. *Foot*: bagian bawah halaman.

### 2.3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah ruang spesialis dari seni yang menggunakan gambar, biasanya representasional atau ekspresionis, untuk membuat sebuah pernyataan visual (Arntson, 2012). Ilustrasi adalah karya seni yang diciptakan untuk produksi komersial, bisa dalam bentuk cetak, animasi, *motion graphic*, atau *website*. Penggunaan ilustrasi dibandingkan fotografi bisa didasari oleh berbagai alasan seperti ingin menunjukkan hal yang lebih detil, dapat menghilangkan detil atau bagian yang tidak diperlukan, dan menunjukkan sesuatu yang emosional, naratif atau berdasarkan fantasi. Tujuan penggunaan ilustrasi bisa untuk menampilkan

produk, bercerita, menjelaskan konsep, atau mendemonstrasikan suatu pelayanan (hlm. 151).

### 2.3.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Artanson (2012) membagi jenis-jenis ilustrasi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan penggunaannya, diantaranya adalah:

1. *Recording and Book Illustration*

Pembuatan ilustrasi untuk membuat kemasan menarik untuk buku ataupun rekaman (berupa *cover*). Dalam buku, ilustrasi juga bisa digunakan di bagian dalam seperti pada buku cerita anak (hlm. 154).

2. *Magazine and Newspaper Illustration*

Keberadaan ilustrasi dalam majalah biasanya berfungsi untuk menarik perhatian pembaca. Satu gambar saja harus dapat menampilkan banyak info yang ingin disampaikan (hlm. 156).

3. *Fashion Illustration*

Bidang spesialis untuk iklan (*advertising*). Tujuan utamanya sering kali hanya untuk menjual suatu produk (hlm. 157).

4. *Illustration for In-house Projects*

Institusi edukasi, pemerintahan, perusahaan dan bisnis, dan lembaga non-profit biasanya menggunakan ilustrasi untuk audiens *internal* mereka (hlm.157).

5. *Greeting Card and Retail Illustration*

Melingkupi ilustrasi untuk pakaian, mainan, kartu ucapan, kalender, dan poster (hlm. 158).

## 6. *Medical and Technical Illustration*

Ilustrasi untuk menampilkan gambar-gambar teknis dan medis untuk buku-buku pengetahuan. Dibutuhkan gambar yang benar-benar akurat dan tepat (hlm. 158).

## 7. *Animation and Motion Graphics*

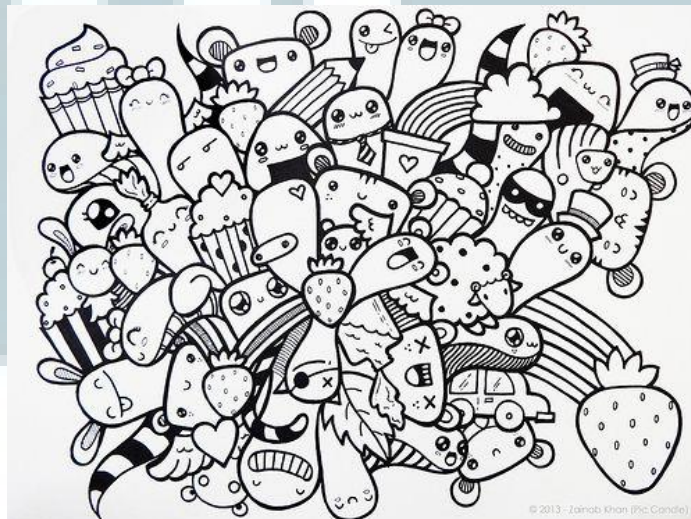
Ilustrasi juga mencakup bidang website dan berbagai bentuk dari *motion graphic* (hlm. 158).

### 2.3.2. *Doodle*

Menurut Hoddinott dan Combs (2011), mereka menyebutkan bahwa kegiatan *doodling* dulunya dianggap sebagai kegiatan yang buruk atau kebiasaan yang jelek, karena *doodling* dianggap sebagai kegiatan yang membuang-buang waktu pada saat bosan, melamun, atau sedang memikirkan sesuatu. Sampai saat ini pun sebagian orang masih menganggap *doodling* sebagai kegiatan yang tidak berguna. Padahal, *doodling* bagus untuk melatih otak kanan karena dapat melatih kreativitas seseorang, terutama kegiatan ini melibatkan kegiatan berimajinasi dan membayangkan sesuatu.

Beberapa seniman surealis menganggap bahwa seni bisa dihasilkan dengan baik jika ia adalah hasil dari alam bawah sadar sang pembuat karya, dan *doodling* adalah salah satunya. Para seniman mendefinisikan *doodle* sebagai sebuah gambar yang dibuat tanpa adanya perencanaan atau tujuan yang jelas. Mereka percaya bahwa melakukan kegiatan seperti *doodling* dapat benar-benar menunjukkan apa yang sedang dirasakan dan dipikirkan penggambarinya.

Setiap orang dapat menangkap sebuah gambar *doodle* secara berbeda-beda karena orang yang melihatnya pun perlu mengimajinasikan kembali di dalam pikiran mereka, namun pada intinya mereka akan mendapatkan inti ide yang sama. Setiap *doodle* juga akan menggambarkan sifat dan karakter si penggambaranya, misalnya seperti jika gambarnya lebih banyak menggunakan bentuk-bentuk melingkar, kemungkinan besar sang penggambar lebih nyaman dengan bentuk yang organis, dan contoh-contoh lainnya (hlm. 96-97).



Gambar 2.18. Contoh Ilustrasi *Doodle*

(<https://id.pinterest.com/pin/574420127446568306/>)



## 2.4. Buku Ilustrasi Anak

Buku merupakan sumber pengetahuan yang membantu anak untuk belajar membaca, berpikir, dan berkomunikasi. Hingga saat ini, buku adalah media terbaik untuk mengajarkan anak yang diakui oleh dunia (Bolton & Wait, 2007). Tidak hanya untuk mengembangkan *skill* tertentu, buku anak juga memiliki alasan mengapa ia begitu penting bagi perkembangan anak (hlm. 1).



Gambar 2.19. Buku Ilustrasi Anak Berjudul “Lunta Sataa, Lupo!”

(<https://id.pinterest.com/pin/145100419221302503/>)

### 2.4.1. Manfaat Buku Ilustrasi Anak

Menurut Bolton dan Wait (2007) terdapat beberapa manfaat buku, yaitu:

1. *To Teach*

Anak-anak dikenal selalu haus akan pengetahuan. Sejak dahulu, buku anak telah dibuat untuk mengajarkan kebiasaan baik, moral, dan budaya. Sekarang ini sudah semakin banyak buku-buku ilustrasi anak dengan berbagai topik yang terus berkembang (hlm. 3).

## 2. *To Entertain*

Tidak hanya mengajarkan, buku juga harus bisa menghibur anak-anak. Anak-anak cenderung memiliki pola pikir yang apa adanya dan jujur, sehingga ketika mereka merasa bosan mereka dapat memperlihatkan keadaan tersebut dengan jelas melalui raut muka, perkataan, dan gerak tubuh. Oleh karena itu, bisa dilihat secara langsung jika anak merasa bosan atau tidak tertarik terhadap suatu buku (hlm. 4).

## 3. *Other Benefits*

Anak yang gemar membaca memiliki kecenderungan untuk menjadikan buku sebagai bagian penting dalam dirinya. Hal ini dapat menjadi kabar baik bagi dunia literatur karena diharapkan generasi muda juga tetap bisa menjaga dan melestarikan buku sebagai sumber informasi (hlm. 4).

### **2.4.2. Karakter**

Salisbury (2004) menjelaskan bahwa karakter memiliki peran yang sangat penting untuk membaca cerita. Untuk membuat sebuah karakter, hal pertama yang dapat dilakukan adalah dengan menuliskan deskripsi karakter, mulai dari kebiasaan, pergerakan, penampilan, baju, dan lain sebagainya. Ciri-ciri tersebut dapat diambil dari bayangan orang yang benar-benar ada di kehidupan nyata (hlm. 62-67).

Bagi Salisbury (2004), kesuksesan karakter mengacu pada 2 hal utama, yaitu mendalami keunikan dan lika liku sifat manusia dan kemampuan untuk merepresentasikan keunikan melalui gambar. Kesulitan dalam pembuatan karakter adalah penggambaran karakter di setiap halaman dengan konsisten. Untuk

mengatasi hal ini dapat digunakan foto referensi asli dari seseorang untuk dijadikan panduan saat menggambar.

Pembuatan ekspresi wajah harus disesuaikan dengan sifat karakter. Walaupun secara umum jika karakter sedih maka ujung mulutnya akan turun, dan ketika senang karakter akan tersenyum, namun karakter akan memiliki cara tersenyum dan bersedih yang berbeda-beda sesuai dengan sifatnya. Selain itu perlu diperhatikan juga bagaimana karakter menghadapi kejadian-kejadian berdasarkan kebiasaan karakter.

## **2.5. Empati**

Taufik (2012) menjelaskan konsep empati berasal dari kata Jerman yaitu “*empfindung*” yang populer pada abad ke-19. *Empfindung* adalah sebuah kata dari studi filsafat estetika Jerman yang pada awalnya membicarakan tentang keindahan (estetika), yang kemudian pada abad ke-20 diterjemahkan sebagai kata empati. Kata *empfindung* ini kemudian mengalami banyak diskusi, perbincangan, dan perubahan oleh para teoritikus dan ahli selama bertahun-tahun, sampai akhirnya konsep empati telah dikembangkan hingga masuk ke dalam salah satu bagian dari ilmu psikologi (hlm. 4).

### **2.5.1. Definisi Empati**

Baron-Cohen (2011) melalui bukunya menyimpulkan bahwa empati muncul ketika kita tidak hanya memfokuskan perhatian hanya pada diri kita, tapi juga pada orang lain atau objek lain. Empati adalah kemampuan kita untuk mengidentifikasi apa yang orang lain pikirkan atau rasakan dan merespon pikiran

atau perasaan mereka dengan respon emosi yang tepat. Menurut Cohen, ada 2 poin utama dalam empati, yaitu kesadaran dan respon (hlm. 16).

Krznaric (2014) melalui bukunya menjabarkan definisi empati, yaitu sebuah seni untuk secara imajinatif merasakan bagaimana rasanya berada di posisi orang lain, mencoba memahami perasaan dan pikiran mereka, dan menggunakan pengetahuan tersebut sebagai panduan dalam bertindak (hlm.8).

### **2.5.2. Komponen Empati**

Taufik (2012) menyebutkan, menurut para teoritikus kontemporer setidaknya terdapat 4 komponen utama empati, yaitu:

#### **2.5.2.1. Komponen Kognitif**

Merupakan komponen yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Komponen kognitif adalah perwujudan dari *multiple dimension*, dimana seseorang dapat menjelaskan suatu perilaku, kemampuan mengingat memori intelektual dan verbal tentang orang lain, dan kemampuan untuk membedakan atau menyamakan emosi dirinya dengan orang lain. Dikutip dari buku Taufik (2012), Davis dan Hoffman menyebutkan terdapat beberapa tingkatan proses kognitif, yaitu:

1. *Differentiation of the Self From Others*

Kemampuan untuk dapat membedakan diri sendiri dari orang lain, merupakan syarat yang paling utama untuk terciptanya empati (Piaget). Pada tingkat ini akan terjadi *share respons* emosional yang merefleksikan perasaan orang lain sebagai perasaan diri sendiri. Contoh: hubungan orang tua dengan bayi. Ketika orang tua

membelai bayi dengan perasaan tersenyum dan tertawa, bayi juga akan ikut tertawa. Namun jika orang tua membelai bayi dengan perasaan cemas atau marah, bayi juga akan menjadi mudah rewel dan menangis (hlm. 45-46).

2. *The Differentiation of Emotional States*

Kemampuan untuk membedakan kondisi emosional seseorang. Kemampuan ini meliputi mengenali dan mengingat bentuk emosi yang berbeda berdasarkan isyarat afektif dan situasional. Bayi yang mulai tumbuh sudah mulai bisa membaca perbedaan emosi seseorang namun hanya sebatas ekspresi yang umum dan mudah dimengerti, seperti tertawa berarti senang, menangis berarti sedih, dst. Hal tersebut karena mereka terbiasa melihat ekspresi yang ditunjukkan oleh pengasuhnya (hlm. 46-47).

3. *Social Referencing and Emotional Meaning*

Eisenberg dan kawan-kawannya (1997) dikutip dari buku Taufik (2012), mengungkapkan bahwa referensi sosial muncul pada tahun pertama usia anak. Ekspresi yang ditunjukkan orang tua adalah contoh perilaku utama anak dalam menghadapi setiap situasi yang berbeda, termasuk juga saat berinteraksi dengan orang lain (hlm. 47-49).

4. *Labelling Different Emotional States*

Eisenberg dan kawan-kawannya (1997) dikutip dari buku Taufik (2012), juga mengungkapkan bahwa anak usia 4-5 tahun memiliki

keakuratan berpikir yang sudah semakin berkembang. Mereka mulai dapat membedakan pemahaman mengenai ekspresi yang berbeda. Anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memahami kemarahan dan ketakutan akan memiliki emosi yang cenderung lebih kompleks, seperti mudah marah, sombong, dan malu. Sebelum sifat negatif tersebut muncul pada anak, anak harus diperkenalkan dengan rasa marah dan takut agar anak bisa lebih mengerti situasi dan kondisi orang lain (hlm. 49).

#### 5. *Cognitive Role Taking Ability*

Kemampuan untuk menempatkan diri ke dalam situasi orang lain untuk mengetahui pikiran ataupun perasaan orang tersebut (hlm. 50).

#### **2.5.2.2. Komponen Afektif**

Berdasarkan definisi kontemporer yang dikemukakan Taufik (2012), empati adalah pengalaman afektif, yang mana merupakan pusat dari pengalaman empati dan proses dari empati kognitif untuk mendukung atau menuju pengalaman afektif. Terdapat 2 komponen utama afektif untuk empati, yaitu mengalami secara emosi dan kecenderungan individu untuk bereaksi secara emosional terhadap situasi yang dihadapi. Akurasi dari empati afektif setiap orang berbeda-beda. Ada yang memiliki akurasi yang baik dan ada yang memiliki akurasi yang kurang baik. Akurasi yang baik adalah ketika seseorang dapat merasakan perasaan yang tepat dengan yang dirasakan oleh target. Akurasi yang kurang baik adalah ketika

perasaan seseorang meleset dalam memahami perasaan targetnya (hlm. 50-52).

#### **2.5.2.3. Komponen Kognitif dan Afektif**

Seiring berjalannya waktu, peneliti menemukan bahwa empati adalah konsep multidimensional sehingga empati tidak dapat melulu dipisahkan sebagai kognitif maupun afektif. Para peneliti mengemukakan bahwa kognitif dan afektif adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (hlm. 52-53).

#### **2.5.2.4. Komponen Komunikatif**

Dikutip dari buku Taufik (2012), komponen komunikatif didasari oleh asumsi dimana afektif dan kognitif akan tetap terpisah jika tidak ada komunikasi (Ridley & Linge, 1996). Wang dan kolega (2003) dikutip dari buku Taufik (2012), menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan komunikatif adalah ekspresi pikiran-pikiran empatik dan perasaan terhadap orang lain yang dapat diekspresikan melalui kata-kata dan perbuatan (hlm. 53).

### **2.5.3. Perkembangan Empati**

Taufik (2012), membagi perkembangan empati menjadi 2 bagian, yaitu:

#### **2.5.3.1. Permulaan Empati**

Goleman (1995) dikutip dari buku Taufik (2012), menjelaskan bahwa kehadiran empati dirasa jauh lebih penting dibandingkan dengan inteligensi seseorang. Hal tersebut karena empati lebih kompleks dan lebih

diperlukan dalam kehidupan, terutama dalam bersosialisasi dengan sesama. Dovidio, Piliavin, Schroeder, dan Penner (2006) dikutip dari buku Taufik (2012), melalui penelitiannya menyimpulkan bahwa bayi usia 1-2 hari belum bisa berempati, namun memiliki potensi dari tangisan yang keluar ketika bayi lahir. Potensi tersebut harus terus digali dan dilatih agar bayi tadi dapat tumbuh menjadi pribadi yang berempati (hlm. 92-94).

### **2.5.3.2. Kecenderungan Perkembangan Empati**

Hoffman (1990) dikutip dari buku Taufik (2012), menyatakan bahwa jika ada satu bayi yang menangis, maka bayi lain yang akan berada di dekatnya juga akan ikut menangis. Pada bayi usia 11 bulan, akan muncul empati pasif, dimana bayi masih berpusat pada dirinya (*self-centered*) namun sudah menunjukkan tanda-tanda empati. Contohnya jika seorang bayi melihat bayi lain yang akan menangis atau sedang menangis, bayi tadi akan langsung memasukkan ibu jarinya ke dalam mulut dan menelusupkan kepalanya ke dekapan orang tuanya. Bayi tadi sudah mengetahui rasa sedih, namun hanya sebatas itu. Belum ada keinginan dan dorongan untuk menolong.

Pada anak usia 1-2 tahun, mereka sudah lebih sadar secara fisik bahwa mereka berbeda dengan orang lain. Namun anak-anak ini masih memiliki empati yang bersifat *self-centered*. Mereka belum bisa membedakan macam-macam kesedihan. Respon yang biasa akan mereka lakukan jika melihat anak lain sedih yaitu dengan memberikan mainan, memeluk, atau dengan membawa ibu mereka kepada anak yang sedang



menangis tadi. Pada anak usia 2-3 tahun, empati mereka sudah semakin berkembang. Mereka sudah lebih paham berbagai kondisi emosional dan makna-makna untuk setiap keadaan yang berbeda. Tahapan final dari perkembangan empati berada pada akhir usia anak-anak. Mereka sudah dapat merespon kondisi kehidupan orang lain dengan baik (hlm. 94-96).

#### **2.5.4. Tingkatan Empati**

Baron-Cohen (2011) melalui bukunya menjabarkan 6 *level* empati pada seseorang, yaitu:

1. *Level 0*

Pada *level* ini, seseorang tidak memiliki empati sama sekali. Seseorang dapat melakukan kejahatan termasuk membunuh, kekerasan, menyiksa, dan memperkosa tanpa merasakan apapun. Mereka tidak dapat merasakan rasa bersalah karena mereka tidak mengerti bagaimana perasaan orang lain pada saat itu (hlm. 23).

2. *Level 1*

Pada tingkatan ini, individu masih bisa melukai orang lain, namun ia bisa juga memikirkan apa yang ia perbuat dan masih mungkin merasa bersalah. Orang-orang pada *level* ini tidak dapat mengendalikan diri pada saat merasa marah, terancam, dsb. Mereka bisa berempati, namun jika sudah terpancing, mereka bisa lepas kendali dan tidak lagi memikirkan orang lain (hlm. 24).

3. *Level 2*

Orang di tingkatan ini masih memiliki kesulitan dalam berempati, namun mereka punya sedikit pemikiran bagaimana perasaan orang lain terhadap

tindakan yang mereka perbuat. Mereka masih bisa melukai dengan kata-kata, namun mereka juga bisa menyadari bahwa apa yang mereka lakukan telah melukai perasaan orang lain. Namun kesadaran tersebut harus disadarkan oleh orang lain melalui tanggapan, untuk menyadarkan bahwa mereka salah (hlm. 24-25).

4. *Level 3*

Mereka yang berada pada *level* ini mengetahui bahwa mereka punya kesulitan dengan empati dan akan berusaha untuk menghindari segala pekerjaan ataupun kegiatan yang membutuhkan tingkat empati yang tinggi. Mereka akan menghindari untuk berkomunikasi dengan orang lain karena mereka merasa kesulitan untuk membaca bahasa isyarat tubuh, pemikiran, ataupun perasaan orang lain (hlm. 25).

5. *Level 4*

Seseorang dengan *level* empati ini adalah orang dengan *level* di bawah rata-rata. Orang-orang ini lebih nyaman untuk mengganti topik pembicaraan daripada harus berhadapan dengan pergantian emosi atau perasaan.

Kebanyakan orang di *level* ini adalah kaum laki-laki. Mereka lebih senang membicarakan hal yang teknikal ketimbang hal-hal yang berbaur perasaan (hlm. 25-26)

6. *Level 5*

Seseorang dengan *level* empati di atas rata-rata. Kebanyakan orang di *level* ini adalah kaum perempuan. Walaupun perasaan orang lain bukanlah yang selalu paling utama, namun mereka tetap selalu memiliki perhatian yang

lebih terhadap perasaan maupun pemikiran orang lain. Mereka akan berusaha untuk menghabiskan banyak waktu dengan orang lain daripada diri sendiri untuk lebih mengerti apa yang dirasakan dan dipikirkan orang lain (hlm. 26).

7. *Level 6*

Orang pada *level* ini adalah pribadi dengan level empati yang sangat tinggi, dimana orang lain adalah prioritas utama dan menjadi fokus mereka. Mereka akan selalu berusaha untuk menolong dan bersikap *supportive* terhadap orang lain dengan berbagai cara (hlm. 26-27).

## 2.6. Anak Usia Sekolah

Menurut Smith dan Elliot (2011), anak usia sekolah berada pada rentang usia 5-12 tahun. Pada usia ini, anak telah mencapai masa stabil. Anak akan menjadi lebih sehat (jarang terkena sakit seperti demam dan batuk pilek) dan pertumbuhan tubuhnya sedikit melambat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya.

Pembelajaran yang perlu difokuskan pada anak usia ini adalah *basic skills*. Perkembangan kemampuan berpikir, berperilaku, dan menghubungkan sudah semakin baik karena kemampuan tersebut akan sangat diperlukan di masa remaja dan dewasa muda nantinya. Pengaruh dari keluarga atau orang terdekat tetap kuat dan menjadi yang utama, namun anak mulai merasakan tekanan dari teman-teman sepermainan. Anak juga mulai bertualang di lingkungan luar rumah untuk mendapatkan penerimaan dari masyarakat dan lingkungan. Pada masa ini, anak akan banyak bergulat dengan kepribadian, yang mana akan meningkatkan *self-awareness* dan *self-judgement* (hlm. 85).

### **2.6.1. Perkembangan Fisik**

Pada usia 5-12 tahun, anak akan mengalami perubahan fisik yang cukup signifikan, itulah mengapa banyak anak di usia ini yang sering mengeluh akan rasa sakit yang muncul akibat proses pertumbuhan (Smith & Elliot, 2011). Biasanya rasa sakit paling sering muncul pada bagian kaki. Namun perlu diingat bahwa setiap individu anak akan tumbuh dengan fase yang berbeda-beda, ada yang tumbuh dengan sangat cepat dan tiba-tiba, namun ada juga yang pertumbuhannya berlangsung secara perlahan. Seringkali anak perempuan akan bertumbuh tingginya hingga melebihi anak laki-laki, namun hal ini tidak berlangsung lama karena anak laki-laki akan menyusul terutama mendekati masa remaja.

Di masa pertumbuhan yang cepat ini, anak-anak mulai mahir dalam olahraga fisik seperti berlari, melompat, dan mengendarai sepeda. Kekuatan dan stamina mereka akan semakin bertumbuh dan berkembang. Sistem motorik anak juga akan semakin terkontrol, dari yang tadinya hanya dapat menggambar lingkaran dan kotak, kini mereka dapat menulis dengan tulisan yang terbaca dengan baik. Selain itu, anak mulai bisa mengikat tali sepatu sendiri, menggunakan gunting dengan hati-hati, dan menggunakan benda-benda kecil lainnya dengan baik (hlm. 86).

### **2.6.2. Pertemanan**

Smith dan Elliot (2011) menjelaskan melalui bukunya, anak tetap dan masih akan bergantung pada keluarga di usia ini terutama untuk masalah kasih sayang, dukungan, dan arahan. Namun, ketertarikan mereka sudah semakin berkembang

dan keluar dari lingkup keluarga. Untuk belajar bagaimana cara berteman dan mempertahankannya, hal tersebut tergantung dari kemampuan sosial yang terus berlanjut selama usia sekolah ini.

Sewaktu berusia dini, anak-anak bermain hanya karena mereka ingin mencari kesenangan, sehingga mereka tidak peduli dengan siapa mereka berteman atau ketika anak lain membicarakan tentang dirinya. Namun ketika memasuki usia sekolah, anak akan mulai memikirkan dan merasa bahwa komentar anak atau orang lain sangatlah berarti dan penting. Anak-anak juga mulai membandingkan dirinya dengan anak lain terutama dalam hal keberhasilan dan kegagalan. Sebuah penelitian menampilkan bahwa sejak usia dini, anak sudah mulai menghakimi anak lain. Mereka bisa menyebutkan siapa saja murid yang paling pintar di kelas, siapa murid yang terbaik di kelas, dan bahkan siapa murid yang suka menindas. Anak-anak usia sekolah juga sudah memiliki opini tentang anak-anak mana saja yang mau mereka jadikan teman dan tidak. Sebuah penelitian yang melakukan tanya jawab pada anak mengenai anak-anak seperti apa yang akan mereka jadikan teman menampilkan hasil yang cukup menarik. Anak cenderung memilih teman yang dianggap kooperatif, dapat diandalkan, dan baik (hlm. 87-88).

### **2.6.3. Menarik Secara Sosial**

Anak-anak yang populer dan memiliki banyak teman cenderung lebih bisa menyesuaikan diri saat remaja dan dewasa. Oleh karena itu, orang tua ataupun guru harus bisa mengajak anak untuk mempelajari *skill* yang bisa membantu mereka agar bisa lebih diterima di masyarakat dan lingkungan. Smith dan Elliot (2011) menyebutkan 3 sifat yang paling penting dalam pertemanan anak, yaitu:

1. Kooperatif

Sikap kooperatif pada anak artinya anak mau mendengarkan petunjuk, mengambil giliran, mematuhi aturan, tidak agresif jika menginginkan sesuatu, bisa bekerja sama dengan baik, dan mau berkorban untuk grup. Mereka juga aktif bertanya dan bisa menerima jawaban dengan baik.

2. Dapat Diandalkan

Anak dapat berpegang teguh pada perkataannya. Mereka benar-benar akan melakukan apa yang mereka katakan. Dalam kerja kelompok, mereka bersikap adil. Mereka juga akan selalu mengatakan hal jujur dan tidak menyimpan rahasia.

3. Baik

Anak yang baik dapat menunjukkan rasa empati. Mereka melakukan hal-hal baik pada orang lain, hewan, dan lingkungan sekitar. Anak akan bersikap sopan dan menunjukkan rasa hormat pada setiap makhluk hidup. Mereka tidak akan memanfaatkan kelemahan anak lain untuk berbuat jahat atau mengejek.

Untuk memiliki 3 sifat tersebut, dibutuhkan sebuah *role model* bagi anak. Contoh dapat diberikan melalui orang-orang terdekat. Jika orang tua, guru, atau pengasuh dapat menunjukkan sifat-sifat tersebut pada anak, anak pasti akan mencontohnya. Namun, perlu diingat di jaman yang serba digital ini, orang tua harus bersaing dengan tokoh-tokoh di media seperti artis, tokoh kartun, olahragawan, atau tokoh lainnya yang justru menunjukkan sikap negatif yang rawan ditiru anak (Smith & Elliot, 2011). Tokoh-tokoh ini biasa menunjukkan

sifat-sifat seperti narsisme, kejam, bahkan tidak bisa mengontrol diri. Orang tua, guru, dan pengasuh harus sadar bahwa tokoh yang bersikap negatif ini bisa memengaruhi anak sehingga ada baiknya untuk membatasi anak dari tontonan yang penuh kekerasan dan agresif (hlm. 89).

#### **2.6.4. Mengembangkan Kontrol Diri**

Smith & Elliot (2011) melalui bukunya menjelaskan, bahwa setelah melewati masa usia dini, anak seharusnya sudah dapat mengontrol diri, seperti menunggu giliran, fokus pada saat mengerjakan PR, mau makan sayuran, dan lain-lain. Namun, pada kenyataannya banyak anak-anak yang bertindak sebaliknya dan kesulitan untuk mentoleransi rasa frustrasi saat masuk masa sekolah. Ada beberapa cara untuk melatih kontrol diri, yaitu:

1. Toleransi di saat-saat yang sulit, dengan memberi contoh, pemberian hadiah, memberi hukuman bila anak tidak sabar, dan memberikan alasan yang jelas pada anak.
2. Tetap fokus untuk menjaga perhatian anak agar anak bisa tetap pada tujuannya. Hal ini juga untuk membantu proses belajar anak di sekolah.
3. Belajar tentang moral dengan berempati, mengajarkan konsekuensi, mengajarkan anak untuk lebih sering mengucapkan maaf, tolong, dan terima kasih, bersikap konsisten, dan menjelaskan alasan atas tindakan yang benar dan yang salah.
4. Belajar tentang mengutarakan perasaan agar anak bisa mengekspresikan perasaan dengan baik.