



Hak cipta dan penggunaan kembali:

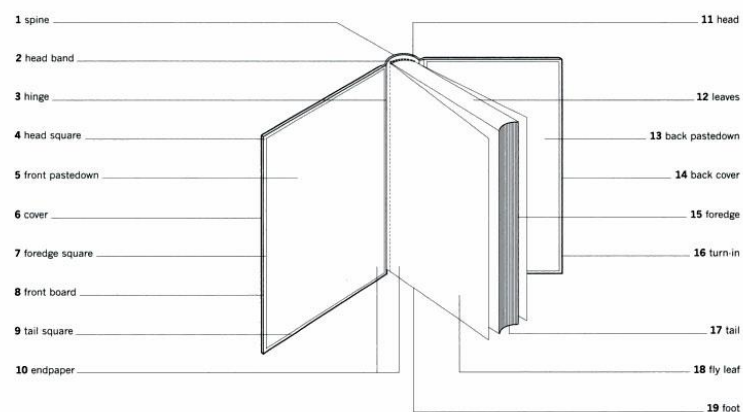
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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.

Sedangkan fungsi buku menurut Rustan (2009) adalah sebagai media informasi yang menampung rangkaian informasi dengan bentuk pengetahuan, cerita, laporan, dan lain sebagainya (hlm. 122).

Berikut adalah komponen-komponen buku menurut Haslam (2006). Bagian-bagian dari buku tersebut memiliki nama yang spesifik yang digunakan dalam publikasi buku. Komponen dasar buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu, blok buku, halaman, dan grid. (hlm.12)



Gambar 2.1. Komponen-Komponen Buku

(sumber: www.google.com)

2.1.2. Pengertian Ilustrasi

Peter Hunt (2014) seorang penulis sekaligus ilustrator menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar

memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi (hlm 69).

Sebuah ilustrasi di dalam buku harus mendekati gambar realis dimana objek yang digambarkan harus sesuai perspektifnya, sesuai dengan pandangan mata, dimana benda jauh digambarkan kecil, benda dekat digambar besar, sedangkan bentuk harus mendekati proposional sesuai dengan objek yang digambarkan. Hal ini memudahkan pembaca memahami ilustrasi serta mengembangkan imajinasinya saat melihat ilustrasi tersebut.

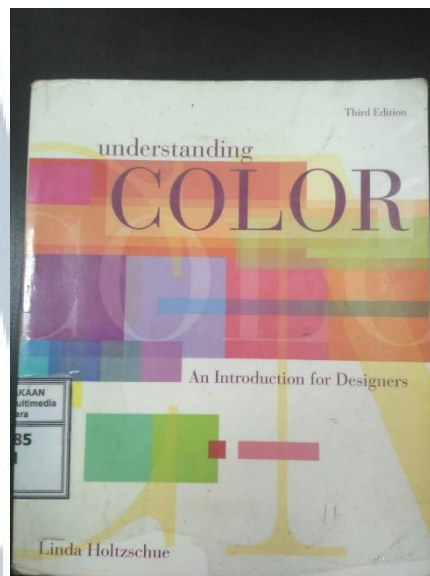
Dalam buku '*A Guide to Drawing*' (2007), Mendelowitz menyimpulkan bahwa ilustrasi memiliki beberapa kategori, yaitu ilustrasi editorial, ilustrasi iklan, ilustrasi fashion, produk, perjalanan, medis, dan sains.

Menurut Soedarso (2014:566), ilustrasi memiliki berbagai jenis berdasarkan penampilannya, yaitu:

- a. Gambar Ilustrasi Naturalis, merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis).
- b. Gambar Ilustrasi Dekoratif, merupakan gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu bentuk yang disederhanakan ataupun dilebih-lebihkan. (dibuat gaya tertentu/style).
- c. Gambar kartun adalah gambar yang memiliki ciri khas tertentu dan terkesan lucu. Gambar kartun banyak digunakan sebagai ilustrasi di majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

- d. Gambar karikatur, merupakan gambar yang tujuannya untuk menyindir suatu keadaan tertentu dengan melakukan penyimpangan bentuk proporsi objek.
- e. Cerita bergambar (cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar dibuat berdasarkan cerita dari berbagai sudut pandangan penggambaran yang menarik.
- f. Ilustrasi buku merupakan ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa, bisa ilmiah maupun tidak. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, maupun bagan.
- g. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan imajinasi yang banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik, maupun roman.

2.1.3. Warna



Gambar 2.2. Buku *Understanding Color*
(Understanding Color/Linda Holtzschue/2006)

Menurut Linda Holtzchue (2006:5) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Color*, warna merupakan komponen alami dari keindahan. Namun, warna memiliki arti yang lebih dari sekedar indah, mereka berguna. Memiliki fungsi. Warna dapat difungsikan sebagai alat komunikasi ide dan emosi, untuk memanipulasi persepsi, menciptakan fokus, memotivasi dan mempengaruhi aksi/tindakan.

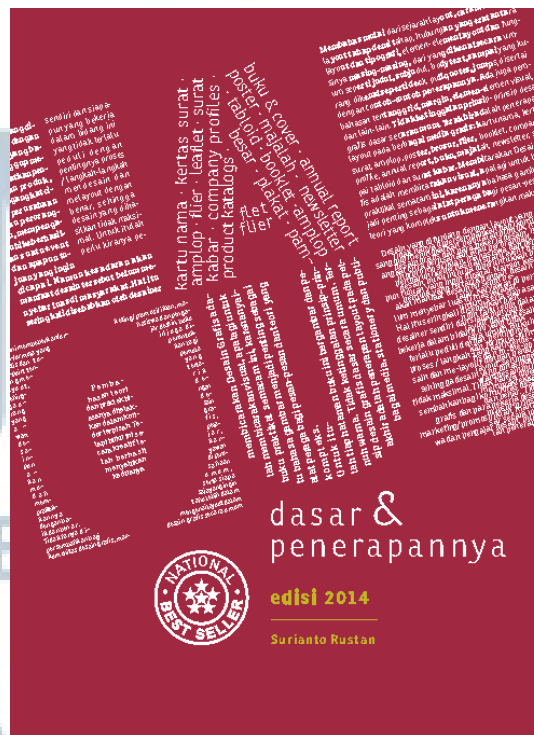
Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam seni lukis, karena warna sebagai efek cahaya yang memberi kesan pada mata, sehingga dapat menghadirkan karakter dari suatu bentuk yang secara psikologis mempengaruhi perasaan.

Darmaprawira (2006) mengungkapkan bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat dan dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati. Keluarbiasaan warna terletak dalam hal kesederhanaan dan kesenangan emosional, bukan perenungan rasional, kenyataan, dan fakta-fakta yang disederhanakan, dikediri atau dihilangkan sama sekali.

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa warna sebagai elemen dalam seni lukis untuk membangun kesan yang dapat mempengaruhi suasana perasaan. Kehadiran warna juga sangat penting untuk menambah nilai estetik dan artistik dalam satu kesatuan karya yang diciptakan. Apabila diperhatikan setiap

individu memiliki emosi yang berbeda-beda, hal tersebut sangat tergantung terhadap sensitivitas seseorang terhadap warna. Maka pilihan-pilihan selera warna yang berbeda-beda merupakan wujud dari ekspresi dan karakter. Pemilihan warna dalam pembuatan novel grafis merupakan salahsatu masalah yang harus diperhitungkan dalam proses penciptaan. Dalam proses perwujudan novel grafis, penulis memanfaatkan unsur-unsur warna sebagai simbol perbedaan karena dalam hal ini warna mempunyai peranan untuk menampilkan karakter yang diharapkan, sehingga dapat mewakili pesan.

2.1.4. Layout



Gambar 2.3. Cover Buku Layout Dasar & Penerapannya

(Layout Dasar dan Penerapannya/Surianto Rustan/2014)

Buku *Layout, Dasar & Penerapannya* (2014), karya Surianto Rustan, membahas penggunaan *layout* dalam dunia desain grafis dua dimensi secara praktikal. Dalam buku tersebut *layout* diartikan sebagai peletakkan elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan sudah menyatu dengan pengertian desain, sehingga banyak orang mengatakan *melayout* itu sama dengan mendesain.

Prinsip *layout*:

a. *Hierarki*

Hierarki disebut juga sebagai alur atau *flow*. Hierarki merupakan urutan prioritas elemen-elemen yang harus dibaca dari awal sampai akhir. Hierarki diperlukan untuk mempermudah pembaca menangkap isi pesan secara alur yang benar.

b. *Emphasis*

Emphasis dapat diciptakan melalui beberapa cara, yaitu: Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen lainnya, memberikan warna yang kontras/berbeda sendiri dengan latar belakang, meletakkan objek pada posisi yang menarik perhatian

dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan yang lain.

c. *Balance*

Merupakan pembagian kolom yang merata pada suatu bidang layout. *Balance* atau keseimbangan juga berkaitan erat dengan *system grid*, yaitu sistem pengkotakan atau membuat garis bayang sebagai patokan dalam menyatukan sebuah teks maupun ilustrasi berupa gambar.

d. *Unity*

Merupakan prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam layout. *Unity* atau kesatuan tidak hanya dalam hal penampilan, tetapi juga mencakup elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan tertentu yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

Dalam layout, terdapat *margin* dan *grid*. *Margin* adalah jarak pinggir kertas yang membatasi elemen-elemen grafis pada buku. *Margin* mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Sedangkan *grid* adalah garis-garis vertical dan horizontal yang membatasi peletakan elemen-elemen visual pada buku. (hlm. 64-68).



Gambar 2.4. Grid pada Buku
(Layout Dasar dan Penerapannya/Surianto Rustan)

2.1.5. Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971) dalam buku Pengantar Tipografi, tipografi diartikan sebagai pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf, dan tidak termasuk unsur lain seperti ilustrasi maupun gambar sebagai dekorasi huruf. Tipografi lebih ditekankan kepada *typeface* dan penyusunan huruf-huruf tersebut (hlm. 328). Jenis-jenis tipografi diklasifikasikan sebagai berikut sesuai dengan teori dari Landa, Gonella dan Brower (2007):

1. Serif

Serif merupakan *typeface* yang memiliki tangkai kecil pada ujung *typeface*, sehingga bentuknya terlihat klasik. *Typeface* ini merepresentasikan sifat yang modern dan elegan. (hlm 132)

2. *Sans Serif*

Sans Serif merupakan *typeface* dengan desain tanpa memiliki tangkai kecil pada hurufnya dan terlihat sederhana. Tulisan ini terlihat sangat bersih dan memiliki bentuk yang jelas dan sangat sederhana. (hlm. 132)

3. *Script*

Script merupakan tipografi yang bentuknya seperti tulisan tangan manusia. *Script* merepresentasikan keindahan, namun jenis *typeface* ini memiliki keterbacaan yang kurang baik. (hlm. 132)

2.2. **Bullying**

2.2.1. **Pengertian *Bullying***

Professor Dan Olweus (1993) mendefinisikan *bullying* memiliki ciri-ciri sebagai berikut, yaitu:

1. Bersifat menyerang (agresif) dan negatif.
2. Dilakukan berulang kali
3. Adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pihak yang terlibat.

Olweus kemudian mengidentifikasi dua sub tipe *bullying*, yaitu perilaku secara langsung (*Direct bullying*), misalnya

penyerangan secara fisik dan perilaku secara tidak langsung (*Indirect bullying*), misalnya pengucilan secara sosial.

Bentuk *bullying* tidak langsung, seperti pengucilan atau penolakan secara sosial, lebih sering digunakan oleh perempuan daripada laki-laki. Sementara anak laki-laki biasanya menjadi korban tipe *bullying* secara langsung, misalnya penyerangan secara fisik dari pihak lain.

Berdasarkan definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa *bullying* adalah perilaku agresif dan negatif seseorang atau sekelompok orang secara berulang kali yang menggunakan kekuatan tersebut dengan tujuan untuk menyakiti targetnya (korban) secara mental atau secara fisik. Perilaku tersebut merupakan bentuk penyalahgunaan perbedaan kekuatan antara dua pihak tersebut.

Ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku bullying dan target (korban) bisa bersifat nyata maupun bersifat perasaan. Contoh yang bersifat nyata misalnya berupa ukuran badan, kekuatan fisik, gender (jenis kelamin), dan status sosial. Contoh yang bersifat perasaan, misalnya perasaan lebih superior dan kepandaian bicara atau pandaibersilat lidah.

Unsur ketidakseimbangan kekuatan inilah yang membedakan *bullying* dengan bentuk konflik yang lain. Dalam konflik antar dua orang yang kekuatannya sama, masing-masing

memiliki kemampuan untuk menawarkan solusi dan berkompromi untuk menyelesaikan masalah (hlm. 6-7).

2.2.2. Karakteristik Pelaku dan Korban Tindakan *Bullying*



Gambar 2.5. Cover E-Book *Bullying at School & Online*
(*Bullying at School & Online/Education.com/2007*)

Sesuai dengan yang dijelaskan dalam *e-book Education.com* (2007), remaja pelaku *bullying* mempunyai kepribadian otoriter, keras, ingin dipatuhi secara mutlak dan kebutuhan kuat untuk mengontrol dan menguasai orang lain. Karakter *bullying* seringkali dikaitkan dengan geng motor, preman-preman, maupun orang bertubuh besar.

Ciri-ciri seorang *bully*, antara lain: mencoba untuk menguasai orang lain, hanya peduli dengan keinginannya sendiri, sulit melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan kurang berempati terhadap perasaan orang lain. Pola perilakunya impulsif, agresif, intimidatif dan suka memukul.

Motivasi seseorang untuk melakukan *bullying* bisa berdasarkan kebencian, perasaan iri dan dendam. Bisa juga karena untuk menyembunyikan rasa malu dan kegelisahan, atau untuk mendorong rasa percaya diri dengan mennganggap orang lain tidak ada artinya (hlm. 13-14)

2.2.3. Pencegahan Tindakan *Bullying*

Penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 50% anak-anak di seluruh dunia pernah terlibat dalam tindakan *bullying*, setidaknya sebagai korban, pelaku, penonton, bahkan ketiga-tiganya. Tidak ada seorang pun yang kebal terhadap kasus ini. Setiap latar belakang sosia seperti jenis kelamin, tingkatan kelas, status social-ekonomi, dan lain sebagainya dapat mendukung dan berdampak dalam kasus *bullying* yang ada. Namun ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kasus *bullying* menjadi lebih parah, yaitu:

1. **Berbicaralah dengan anak-anak setiap hari.** Penelitian menunjukkan bahwa berbicara dengan anak-anak setiap hari membuat orang tua tahu bahwa anak-anaknya merupakan korban *bully* atau pelaku *bully*. Orang tua dapat memperhatikan cerita anak-anak mengenai apa yang dilakukannya selama di sekolah bersama teman-temannya. Dengan demikian orang tua dapat mengetahui siapa saja yang biasa bermain bersama dengan anak, apa yang mereka lakukan selama di sekolah, dan apa yang biasanya dilakukan

anak-anak bersama temannya. Jika anak-anak merasa nyaman untuk bercerita dengan orang tua sebelum terlibat dalam perilaku *bullying*, mereka akan lebih melibatkan orang tua apabila suatu saat nanti terlibat dalam kasus tersebut.

2. Menghabiskan waktu di sekolah

67% tindakan *bullying* terjadi ketika orang tua tidak hadir di dekat anak-anak. Sekolah tidak dapat menghindari hal tersebut dan orang tua lah yang berperan untuk mencegah hal tersebut terjadi. Setidaknya orang tua harus hadir sekali dalam seminggu atau sekali dalam sebulan.

3. Memberi contoh yang baik dalam hal kebaikan dan kepemimpinan

Anak-anak belajar dari melihat. Ketika Anda marah kepada pelayan maupun orang lain, bahkan kepada anak sendiri, Anda dapat kesempatan untuk memberi contoh kepada anak mengenai tehnik komunikasi. Ketika Anda berbicara kepada orang lain dengan cara yang tidak benar, secara tidak langsung itu mengajari anak Anda bahwa *bullying* adalah tindakan yang dibenarkan.

4. Pelajari tanda-tandanya

Kebanyakan anak-anak tidak memberitahu orang lain bahwa mereka adalah korban *bullying*. Maka adalah hal yang sangat penting bagi orang tua untuk mempelajari tanda-tanda pada anak, seperti fisik dan psikis, bahkan kebiasaan anak untuk pulang sekolah sebagai tanda

dari tindakan *bullying*. Jika terdapat luka pada anak ataupun mereka seringkali pulang terlambat, maka hal tersebut perlu mendapat sorotan lebih.

5. Menciptakan kebiasaan *anti-bullying* yang sehat

Ajari anak-anak untuk tidak memukul, menendang, ataupun meledek orang lain dengan cara yang tidak baik. Dapat pula tindakan itu dibalikkan kepada Anak dengan bertanya, “Bagaimana jika hal tersebut dilakukan kepadamu?”. Dengan demikian anak dapat merasakan empati kepada orang lain. (hlm. 17-18).

2.3. Teori Behavioral dan Kognitif

2.3.1. Teori Behavioral

Teori behavioral adalah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner (2007:112) dalam buku Psikologi Kepribadian mengenai perubahan tingkah laku akibat dari pengalaman yang dialami oleh seseorang. Teori ini menjelaskan bahwa respon ditentukan oleh stimulus yang diberikan kepada individu. Munculnya perilaku akan semakin kuat apabila stimulus yang diberikan juga kuat.

2.1.1.1. Teori S – R

Teori ini menunjukkan sebagai proses aksi (Stimulus) dan reaksi (Respon) yang sangat sederhana. Sebagai contoh bila seorang lelaki berkedip mata kepada seorang wanita, maka wanita itu akan tersipu malu. Jadi teori S-R

menjelaskan bahwa kata-kata verbal (lisan – tulisan), isyarat-isyarat nonverbal, gambar-gambar, dan tindakan-tindakan tertentu akan merangsang orang lain untuk memberikan respon dengan cara tertentu.

2.1.1.2. Teori S – O – R

Teori S-O-R singkatan dari Stimulus-Organism-Response. Pengertian dasar dari teori ini adalah stimulus yang diberikan kepada organism harus melewati proses penerimaan terlebih dahulu sebelum menuju ke proses berikutnya, yaitu respon. Penerimaan tersebut dipengaruhi oleh lima indera manusia yang dapat berinteraksi dengan lingkungan.

Janis dan Kelley menyatakan bahwa dalam menentukan sikap yang baru, ada tiga variable yang perlu diperhatikan yaitu, perhatian, pengertian, dan penerimaan. Ketiga hal ini harus diperhatikan sebelum manusia menentukan respon terhadap apa yang diterimanya. Contoh penerapan teori S – O – R adalah iklan televisi yang memperkenalkan produk kepada konsumennya. Iklan televisi sebagai stimulus agar pemirsa dapat melakukan tindakan yang diinginkan oleh pihak perusahaan. Iklan televisi memiliki pesan-pesan yang akan dicerna oleh pemirsa dan tanpa

disadari iklan merupakan upaya untuk merubah sikap pemirsa.

Ketiga variable penting tersebut harus diperhatikan oleh perusahaan agar iklan dapat memberikan perhatian, pengertian, dan penerimaan oleh pemirsa televisi. Dalam hal ini, perubahan sikap terjadi ketika komunikan sudah dapat memahami, menerima, dan menaruh perhatian pada iklan sehingga mereka memiliki keinginan untuk membeli atau memakai produk yang iklannya telah disaksikan di televisi.

2.3.2. Teori Kognitif

Istilah “*Cognitive*” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Teori ini lebih menekankan kepada proses belajar yang dilakukan oleh seseorang dan melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman, dan hal tersebut tidak selalu berbentuk pada perubahan tingkah laku yang bisa diamati.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4. Remaja

2.4.1. Pengertian Remaja

Sarlito W (2013:12) menyatakan bahwa remaja adalah waktu seseorang saat berusia 16-19 tahun hingga 21 tahun dan dapat disejajarkan dengan pengertian remaja dengan ilmu-ilmu sosial lainnya. Remaja adalah satu masa dimana

- 1) Adanya perkembangan secara fisik seksual secara sekunder menuju kematangan seksual (pubertas)
- 2) Adanya perkembangan secara psikologi dan pola identifikasi (pencarian jati diri) dari kanak-kanak menjadi dewasa
- 3) Adanya peralihan ketergantungan sosial-ekonomi, yaitu tingkat kemandirian dari suatu pribadi.

2.4.2. Pembentukan Konsep Diri

Remaja adalah masa transisi dari periode anak ke dewasa. Kepribadian seseorang pada masa remaja akan berpengaruh besar terhadap kepribadian seseorang pada saat dewasa seperti studi jangka panjang yang telah dilakukan sebelumnya. Contohnya, remaja yang selalu menyalahkan diri sendiri akan menjadi orang dewasa yang juga menyalahkan diri sendiri, sedangkan remaja yang gembira akan menjadi orang dewasa yang gembira pula.

2.4.3. Remaja di Sekolah

Sekolah adalah lingkungan pendidikan sekunder setelah keluarga bagi remaja. Rata-rata remaja menghabiskan waktunya sekitar 7 – 8

jam di sekolah, yang berarti bahwa sekolah berpengaruh besar terhadap perkembangan jiwa remaja. Pengaruh sekolah diharapkan positif terhadap perkembangan jiwa remaja, karena sekolah adalah lembaga pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai serta norma yang berlaku di masyarakat.

Pergaulan remaja di sekolah dipengaruhi oleh teman-temannya dalam pergaulan. Pada usia 9-15 tahun, hubungan remaja dengan teman-temannya terikat karena adanya kesamaan minat, kepentingan bersama, dan saling berbagi perasaan. Namun pada usia yang lebih tinggi, ikatan emosi semakin bertambah kuat dan kepribadiannya masing-masing semakin terlihat lebih matang.

2.5. Kalimat Motivasi

2.5.1. Kalimat

Menurut Putrayasa (2007) dalam bukunya Tata Kalimat Bahasa Indonesia, kalimat merupakan hubungan dua buah kata atau lebih yang paling renggang. Karena renggangnya hubungan kata yang membangun suatu kalimat bisa dibalik susunannya tanpa membawa perubahan arti. Kalimat dapat dijelaskan sebagai satuan kata terkecil yang mengandung pengertian lengkap.

2.5.2. Motivasi

Menurut Uno (2007), motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan

dengan adanya; hasrat dan minat; dorongan dan kebutuhan; harapan dan cita-cita; penghargaan dan penghormatan.

2.5.3. Pengaruh Kalimat (Kata-Kata) terhadap Tindakan

Andrew Newberg dan Mark Robert Waldman (2013:8) dalam bukunya yang berjudul *Words Can Change Your Brain* menuliskan bahwa sebuah kata punya kekuatan untuk memengaruhi ekspresi gen yang mengatur stress fisik dan emosi. Tidak hanya itu, namun kata-kata positif juga mendorong pusat motivasi di otak untuk melakukan tindakan. Sebaliknya, bahasa yang negative dan mengandung perseteruan dapat mengganggu gen/saraf tertentu yang membuat tubuh akan memproduksi zat kimia saraf.

Newberg juga menuliskan bahwa kata-kata penuh amarah mengirimkan pesan peringatan ke otak, secara bertahap menghentikan kerja pusat logika di lobus frontal. Penggunaan kata yang tepat membantu seseorang untuk bisa menerima realitas hidup.

Dengan mempertahankan kata-kata positif dan optimistis di otak, aktivitas di lobus frontal bisa terstimulasi. Area di otak ini meliputi pusat bahasa yang berhubungan langsung ke area motor korteks yang mendorong seseorang melakukan tindakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A