



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 Grafis

2.1.1 Definisi Desain Grafis

Menurut Arntson (2012), desain grafis didefinisikan sebagai pemecahan masalah dalam permukaan datar, dua dimensi. Desain kemasan, desain web, dan multimedia merupakan perluasan pada bidang 3D dan aplikasi berbasis waktu 4D. Bagian terpenting dalam keseluruhan desain grafis adalah organisasi informasinya. Seorang desainer menyusun, merencanakan, dan menjalankan desain yang mengkomunikasikan pesan spesifik kepada target spesifik dalam beberapa batasan—finansial, fisik, atau psikologi. Komunikasi adalah elemen penting dalam desain grafis (hlm. 4).

2.1.2 Elemen Desain

DiMarco (2010) berujar bahwa elemen-elemen desain meliputi:

1. Garis

Garis merupakan penghubung antar titik, yang dapat berbentuk lurus ataupun melengkung. Garis melengkung umumnya ditemukan di alam, seperti tumbuhan dan binatang, maka itu dianggap merepresentasikan organik. Garis lurus ditemukan di industri, seperti bangunan atau mesin, maka itu dianggap merepresentasikan mekanis. Garis yang disambung-

sambungkan dapat membentuk sebuah obyek. Garis juga dapat digunakan untuk memberi batasan atau pergerakan (hlm. 60 – 61).

2. Bentuk

Adalah area dalam ruangan yang memiliki penutupan. Bentuk dapat berupa organik (dari alam), geometris (dibentuk dengan aturan matematika), atau sesuai imajinasi. Dalam desain grafis, dengan menyusun elemen bentuk (huruf dan gambar) menggunakan *grid*, terciptalah gestalt.

Setiap bentuk yang dipilih atau dibuat harus dipertimbangkan secara hati-hati, karena setiap bentuk, abstrak ataupun simpel, memiliki arti. Setiap bentuk menghadirkan reaksi—baik secara kognitif maupun emosional. Setiap bentuk memiliki asal-usul dan dampak kultural; yang dapat mempromosikan nilai tertentu dan menyinggung kelas sosial tertentu, dan seringkali pada ras atau jenis kelamin spesifik (hlm. 61).

3. Tekstur

Kualitas permukaan sebuah bentuk atau garis dinamakan tekstur. Tekstur dapat dirasakan dan dilihat di patung atau obyek tiga dimensi lainnya.

Dalam desain digital, tekstur diciptakan dengan menimpa gambar, garis, dan bentuk. Tekstur juga dapat diciptakan dengan pola repetitif yang seakan-akan menampilkan permukaan yang bertekstur. Terdapat *layer* dalam desain digital yang memungkinkan elemen-elemen yang berbeda untuk dipisahkan, dan kita dapat bereksperimen dengan cara menimpa

beberapa elemen tersebut untuk membuat tekstur (DiMarco, 2010, hlm. 62).

4. *Value*

Merupakan tingkat kecerahan atau kegelapan sebuah warna. Sebuah *value* warna diukur dengan cara membandingkannya *value* warna lainnya. *Value* berguna untuk menciptakan kontras, dapat dicoba dengan mengubahnya menjadi skala gradien (contohnya *grayscale*) untuk menunjukkan perbedaan antara terang dan gelap. *Value* gelap digunakan untuk menciptakan kedalaman, sedangkan *value* terang untuk menciptakan jarak. Kontras dan *value* dapat mengubah mood dan kekuatan visual suatu komposisi (hlm. 62 – 63).

5. Warna

DiMarco (2010) mengatakan bahwa warna hanya muncul dengan cahaya, dan merupakan elemen penting dalam desain. Istilah dasar dalam mendeskripsikan warna termasuk istilah *hue*, *value*, *shade*, *tint*, saturasi, dan kontras.

- a. *Hue* merujuk pada identitas warna—merah, oranye, hijau, dan lain-lain. Identitas ini berasal dari cahaya yang direfleksikan ke mata kita dari sebuah obyek, misalnya ketika melihat mobil biru kita tidak melihat mobil yang sebenarnya biru, namun lebih kepada

cahaya yang direfleksikan dari mobil tersebut pada frekuensi yang spesifik menghasilkan warna biru.

- b. *Value* adalah tingkat kecerahan atau kegelapan sebuah warna.
- c. *Shade* adalah warna yang dibuat lebih gelap (dengan menambahkan hitam).
- d. *Tint* adalah warna yang dibuat lebih cerah (dengan menambahkan putih).
- e. Saturasi (atau disebut juga dengan kroma) mendeskripsikan intensitas warna. Warna yang tersaturasi menjadi sangat intens dan vibran.
- f. Kontras adalah hasil perbandingan value. Kontras antara hitam dan coklat rendah. Kontras antara hitam dan kuning tinggi.
- g. Karena warna dapat membangkitkan reaksi emosional, efeknya menjadi pertimbangan besar desainer. Sebagai contoh, eksekutif korporat yang menggunakan jas biru tampak mudah didekati, akan tetapi bila ia menggunakan jas abu-abu dapat memberi kesan arogan atau jahat; memakai dasi hijau garis-garis terkesan kurang berpengalaman, tetapi menggunakan dasi merah tampak dapat dipercaya dan berkuasa. Dalam mempertimbangkan aplikasi warna pada tipografi atau elemen bentuk abstrak, seorang desainer harus mengantisipasi kemiripan kuat pada suatu asosiasi yang

menggunakan warna tersebut sebagai identitas mereka (hlm. 64 – 65).

- h. Skema warna (*color schemes*) merupakan pilihan atau kombinasi warna yang digunakan dalam proyek desain. Skema warna yang baik dapat menghasilkan kontras atau harmoni. Terdapat warna yang dikategorikan sebagai warna hangat dan warna dingin. Selain itu ada juga skema warna monokrom, komplementer, *analogous*, kontras, akhromatis, dan *black-plus*.

Warm



Cool



Gambar 2.1. Warna Hangat dan Dingin
(Digital Design for Print and Web, 2010)

1. Warna hangat primer: merah dan kuning
2. Warna dingin primer: biru
3. Warna hangat sekunder: oranye
4. Warna dingin sekunder: ungu dan hijau

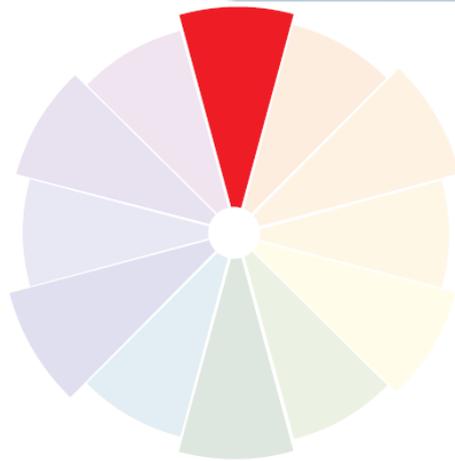


FIGURE 3-12 Monochromatic color.



FIGURE 3-13 Complementary color.



FIGURE 3-14 Analogous color.



FIGURE 3-15 Contrasting color.

Gambar 2.2. Skema Warna
(Digital Design for Print and Web, 2010)

a. Skema warna monokrom menggunakan satu warna dasar yang kemudian divariasikan terang gelapnya.

b. Skema warna komplementer menggunakan warna-warna yang berhadapan dalam *color wheel*. Contohnya warna merah berhadapan dengan warna hijau, biru dengan oranye.

- c. Skema warna *analogous* menggunakan warna-warna yang berdekatan dalam *color wheel*. Kedekatan warna-warna ini dapat menghasilkan harmoni, namun setidaknya ada satu warna yang paling menonjol untuk menghindari kebingungan visual (hlm. 70).
- d. Skema warna yang bertolak belakang (*contrasting color schemes*) menggunakan tiga atau lebih warna dalam *color wheel*. Warna-warna ini harus bertolak belakang, namun tidak bentrok secara visual, sehingga gunakan warna cerah sebagai aksen dan warna yang kurang cerah untuk latar dan area warna *solid* (hlm. 71).
- e. Skema warna akhromatis hanya menggunakan warna putih, hitam, atau abu-abu. Skema ini umumnya digunakan ketika membuat gambar *grayscale*.



FIGURE 3-16 Grayscale scheme.

Gambar 2.3. Skema Warna Akhromatis
(Digital Design for Print and Web, 2010)

- f. Skema warna *black-plus* menggunakan palet warna abu-abu, ditambah satu warna. Dalam desain digital yang menggunakan dua warna, biasanya warna yang diambil berasal dari warna Pantone. Desainer dapat menciptakan gambar yang lebih kaya dari pada

grayscale, namun jadi hemat harga tinta karena hanya menggunakan dua warna (hlm. 72).

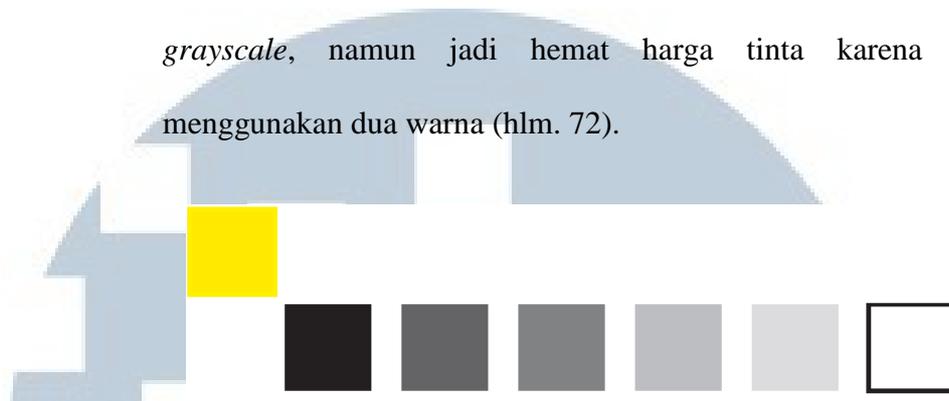


FIGURE 3-17 Black plus one Pantone color.

Gambar 2.4. Skema Warna Black-plus
(Digital Design for Print and Web, 2010)

6. Tipografi

Huruf digunakan dalam proyek desain karena kebanyakan pesan membutuhkan kata-kata untuk mengomunikasikan makna. Huruf adalah visual dalam ruang, sama seperti titik, garis, kotak, tekstur, ataupun pola dalam sebuah komposisi. Huruf memiliki nama *font* dan gaya. Setiap huruf yang memiliki gaya-gaya yang dikumpulkan menjadi *font family*, memiliki set variasi yang bisa diaplikasikan. Ada *roman*, *reguler*, *bold*, *semibold*, *italic*, *book*, *oblique*, *heavy*, *black*, *condensed*, *thin*, dan *bold italic* (hlm. 73).

Tipografi merupakan manipulasi huruf dan ruang. Baiknya sebuah tipografi dapat diukur dari keterbacaannya. Tipografi menggunakan bahasa visual dalam bentuk huruf, kata, kalimat, dan kalimat untuk menyampaikan pesan dalam sebuah komposisi. Ketika memilih *typeface*, lihat gambar yang menemani tulisan, atau pikirkan obyek atau tempat

yang berhubungan dengan tema desain sebagai inspirasi. Memilih *typeface* yang tepat dapat membentuk mood atau emosi yang cocok sesuai tema desain yang dipilih. Beberapa gaya huruf terasa cepat atau lambat, ringan atau berat. Beberapa gaya huruf juga berdasarkan motif budaya karena kerap muncul di iklan atau acara budaya pop yang mengusung tema tertentu. Huruf dapat ditemukan di semua *software* desain dan memberikan desainer banyak kemungkinan, seperti membuat ilustrasi dari huruf, mengatur proporsi huruf, serta menggunakan efek spesial (hlm. 77 – 78).

Beberapa cara ini dapat membantu menciptakan tipografi yang baik:

1) Ukuran huruf (*type size*)

Headline sebaiknya lebih besar dari 18 pt untuk menandakan hierarki dan dominasi. Pada paragraf, umumnya gunakan 9 – 11 pt untuk keterbacaan yang jelas.

2) Berat huruf (*type weight*)

Heavy, *medium*, *light* merupakan berat huruf. Keterbacaan maksimal gunakan berat *medium*, dan gunakan *heavy* untuk menciptakan kontras visual.

3) Postur huruf (*type posture*)

Merupakan gaya huruf, seperti *italic*. Karena lebih sulit dibaca dari pada huruf tegak, gunakan sesuai kebutuhannya.

4) Panjang garis (*line length*)

Panjang garis sebaiknya sepanjang dua alfabet. *Line length* yang pendek menghasilkan pengalaman membaca yang lebih cepat dan mudah.

5) Spasi antar huruf dan spasi antar kata (*letter spacing and word spacing*)

Gunakan *kerning* dan *tracking* dengan hati-hati, sehingga tidak merusak keseragaman dan kejelasan teks. Jangan pernah mengetik dua spasi setelah titik.

6) *Line spacing*

Leading adalah jarak antar garis, yang juga dikenal dengan *line spacing*. *Leading* harus diatur dengan jarak yang netral. *Leading* juga dapat divariasikan untuk menghasilkan efek visual sebuah teks. Spasi antar kata, kalimat, dan paragraf penting untuk menciptakan nilai seragam agar mengurangi hambatan membaca seminimal mungkin.

7) Justifikasi

Justifikasi dapat menciptakan estetika dengan memberikan huruf tampilan yang seragam. Paragraf *justified* menciptakan tekstur kotak yang tegas, yang nyaman dilihat mata.

8) *Case*

Teks yang ditulis dalam huruf besar semua menjadi sulit dibaca dibandingkan teks yang terdiri dari huruf kecil semua. Gunakan huruf besar seperlunya.

9) *Background*

Haruslah ada kontras antara huruf dengan latarnya agar komposisi tersebut mudah terbaca. Apabila menggunakan latar gelap, hindari menggunakan teks yang ukurannya kecil.

10) *Serif Vs. Sans serif*

Serif lebih umum digunakan dalam paragraf karena lebih mudah dibaca. *Font serif* lebih organik karena bentuknya yang terasa mengalir. *Sans serif* memiliki lekukan yang lebih tegas dan tampak modern. Cocok digunakan pada *headline* dan tulisan terbalik. Paduan *sans serif* dan *serif* yang tepat dapat menghasilkan kontras visual dan membantu mata melihat elemen utama, sekunder, dan menengah sebuah komposisi.

11) Aturan terakhir

Jangan pernah menggunakan dua *typeface* yang tampak serupa.

Gunakan *typeface* yang sama agar konsisten, variasikan di ukuran dan berat. Atau gabungkan huruf sans serif dan serif agar menghasilkan kontras (hlm. 81 – 83).

2.1.3 Prinsip Desain

DiMarco (2010) menyatakan bahwa prinsip-prinsip desain terdiri dari:

1. Kesatuan

Merupakan kualitas keterhubungan visual yang hadir di antara elemen-elemen dalam suatu desain, seolah terkoneksi secara visual. Tugas desainer adalah mengambil bagian-bagian yang berbeda dan menyatukannya menjadi gambar yang menghasilkan gestalt. Jika berbagai elemen tidak harmonis, terlihat terpisah atau tidak cocok, pola desain tersebut menjadi kurang kesatuan. Aspek penting dari kesatuan visual adalah tampak keseluruhan desain harus lebih menonjol dari pada bagian-bagiannya: yang terlihat paling pertama adalah keseluruhan pola, kemudian elemen-elemen individual (hlm. 83).

2. Keseimbangan

Merupakan distribusi adil elemen visual, menyediakan sensasi nyaman atau stabilitas dalam sebuah gambar. Memposisikan elemen-elemen pada setiap tepi halaman merupakan hal pertama dalam menciptakan keseimbangan. Keseimbangan juga dapat dicapai dengan *negative space*, contohnya dengan cara memposisikan gambar di tengah halaman. Dalam desain atau lukisan, kita merasa lebih nyaman melihat pola yang seimbang. Keseimbangan adalah tujuan universal sebuah komposisi (hlm. 84).

3. Ritme

Ritme yang diaplikasikan pada seni visual, gagasannya berhubungan dengan pergerakan. Ritme diwujudkan dengan repetisi elemen-elemen, menghasilkan irama sebuah gambar, melahirkan kesatuan dan pergerakan visual. Distribusi elemen-elemen yang repetitif disusun dalam suatu ruang menghasilkan keseimbangan komposisi. Ritme pada prinsip desain didasarkan pada repetisi.

4. Repetisi

Dibuat dengan cara mengulang gambar dan elemen seperti garis, bentuk, huruf, ruang, dan warna. Repetisi memberikan sebuah desain struktur, konsistensi, dan hierarki. Repetisi merupakan prinsip utama dalam menghasilkan simetri (hlm. 85).

5. Simetri

Istilah lain dari bayangan cermin. Desain yang simetris memiliki elemen yang sama, dijiplak secara proporsional pada satu sama lain. Efek ini menghadirkan rasa stabilitas atau kesatuan. Simetri ditemukan di alam—dari kedua tangan kita, kaki, telinga, dan lain-lain. Asimetri merupakan lawan dari simetri, dan dapat menciptakan variasi.

6. Variasi

Adalah jajaran garis, bentuk, warna, dan tekstur, yang digunakan dalam komposisi. Kombinasi dari elemen-elemen seperti bentuk dan garis, serta

menggunakan prinsip desain lain seperti repetisi, ritme, kesatuan, atau gestalt, dapat menghasilkan variasi dalam komposisi desain. Cara cepat dalam mencapai variasi adalah dengan manipulasi skala dan proporsi (hlm. 86).

7. Skala dan proporsi

Skala dan proporsi merujuk pada ukuran obyek-obyek dalam suatu komposisi dan hubungannya satu sama lain. Tekniknya menggunakan variasi ukuran elemen untuk menarik perhatian dan menciptakan penekanan. Skala digunakan untuk menciptakan proporsi antar elemen. Secara efektif skala dapat digunakan untuk menghasilkan dominasi (hlm. 89).

8. Dominasi

Sebuah visual elemen yang dominan dalam suatu komposisi akan menarik perhatian orang-orang untuk melihat lebih cermat. Dominasi berguna dalam menyusun hierarki, membimbing yang melihat untuk mengerti dan mengambil aksi (hlm. 90).

9. Abstraksi

Manipulasi bentuk natural menjadi bentuk yang disimplifikasi.

Mengurangi bentuk dan foto lewat manipulasi adalah salah satu cara untuk mendapatkan abstraksi. Selain itu bisa juga dengan mengurangi *opacity*,

menambahkan efek dan filter, membengkokkan, menggabungkan gambar dengan huruf (hlm. 91).

10. *Overlap* dan integrasi

Merupakan memperlapiskan elemen-elemen desain (huruf, gambar, garis, tekstur, bentuk) untuk membuat bentuk baru yang memiliki kedalaman dan ketepatan visual. Melapis-lapisan elemen visual dengan fitur *layer* merupakan metode kuat untuk menghasilkan abstraksi. Selain itu juga digunakan untuk membuat kolase dan montase (hlm. 92).

2.1.4 Ilustrasi

Male (2007) berpendapat bahwa peran desainer adalah untuk mengomunikasikan konteks kepada audiens secara visual. Secara umum, ilustrasi merupakan media yang baik untuk menyediakan instruksi. Ilustrasi yang ditujukan untuk memberikan informasi seringkali dipandang kaku dan tidak terlalu memiliki kreativitas atau inovasi, karena memuat banyak informasi. Ilustrasi informasi sejati haruslah ringkas, tidak membingungkan, dan pragmatis. Akan tetapi, pembelajaran atau riset dapat terasa lebih cocok dan santai jika seseorang belajar dengan cara yang menyenangkan, ada interaksi, atau lucu. Maka ilustrasi dapat didukung dengan kreativitas atau inovasi (hlm. 86 – 89).

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

2.2 Buku

2.2.1 Definisi Buku

Definisi buku menurut KBBI adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pasal 1 nomor 3, buku adalah karya tulis dan/atau karya gambar yang diterbitkan berupa cetakan berjilid atau berupa publikasi elektronik yang diterbitkan secara tidak berkala. Disebutkan juga pada pasal 1 nomor 14 bahwa desainer buku adalah setiap orang yang membuat rancangan tata letak isi Buku dan kover Buku.

2.2.2 Jenis Buku

Ada dua jenis buku berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017, pasal 6, yaitu:

1. Buku pendidikan

Buku pendidikan yang dimaksud merupakan buku yang digunakan dalam pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan akademik, pendidikan profesi, pendidikan vokasi, pendidikan keagamaan, dan pendidikan khusus. Buku pendidikan yang dimaksudkan terdiri dari buku teks atau buku non teks (hlm. 4). Buku teks memuat materi pembelajaran dalam rangka meningkatkan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, dan kepribadian; penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi; kepekaan, kemampuan estetis, kemampuan kinestetis dan

kesehatan; serta pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan (hlm. 21).

2. Buku umum

Buku umum yang dimaksud merupakan jenis buku di luar buku pendidikan (hlm. 4).

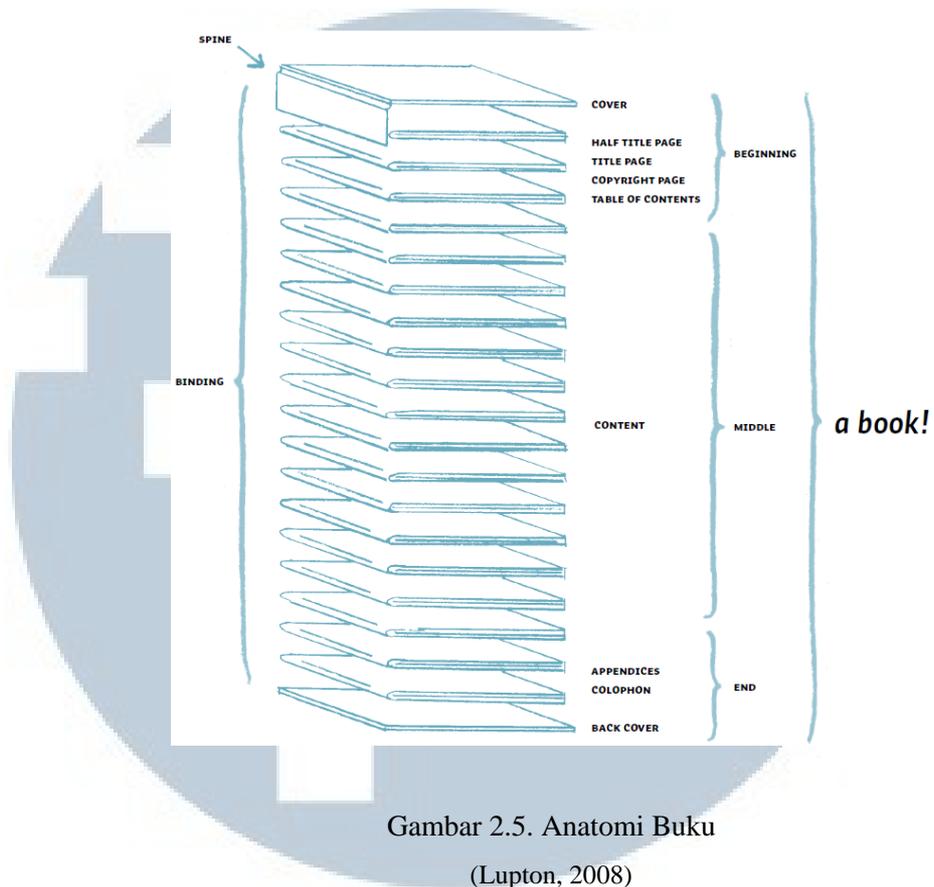
2.2.3 Desain Buku

Lupton (2008) berujar bahwa proses desain buku berhubungan erat dengan produksi dan pabrik, bagaimana sebuah buku disusun fisiknya. Pekerjaan sesungguhnya desainer buku bukanlah untuk membuatnya terlihat bagus, berbeda, atau indah. Namun bagaimana menaruh satu huruf di samping huruf lainnya sehingga kata-kata penulis tidak tampak aneh di halaman (hlm. 31).

Hampir setiap buku memiliki pembuka, isi, dan penutup. Berikut ditunjukkan bagaimana urutan buku yang dicetak pada umumnya:

U
M
M
N

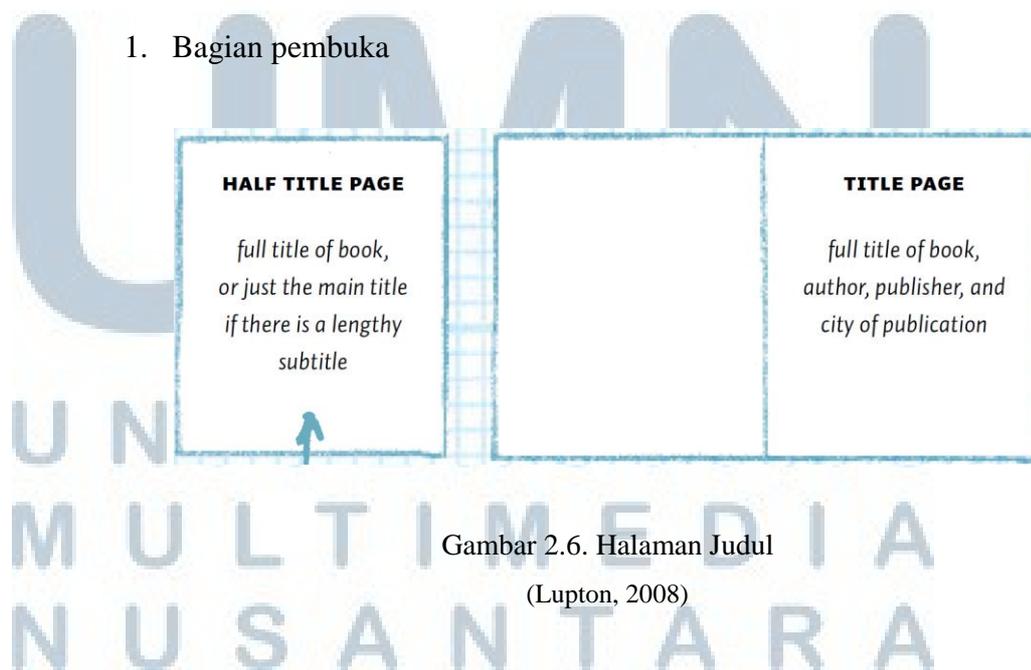
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.5. Anatomi Buku
(Lupton, 2008)

Bagian-bagian buku:

1. Bagian pembuka



Gambar 2.6. Halaman Judul
(Lupton, 2008)

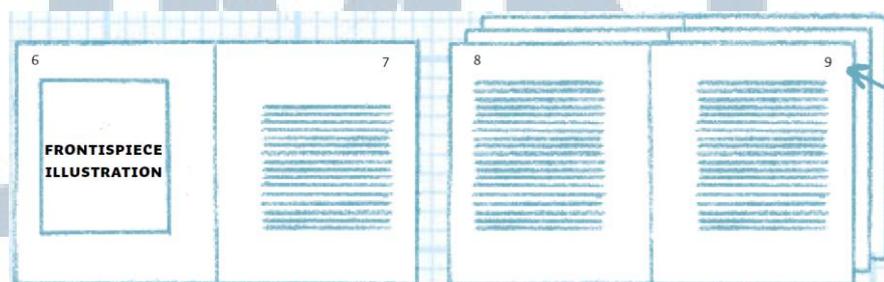
Halaman setengah judul dapat dilewati, namun dapat dipakai karena dapat memperindah buku.

COPYRIGHT PAGE	TABLE OF CONTENTS
<i>author, copyright, year of publication, ISBN, cataloging data, publisher's address, various credits</i>	<i>what's in the book</i>

Gambar 2.7. Bagian Pembuka
(Lupton, 2008)

Beberapa penerbit menaruh halaman *copyright* di akhir buku, sehingga bagian isi dapat diperluas menjadi dua halaman.

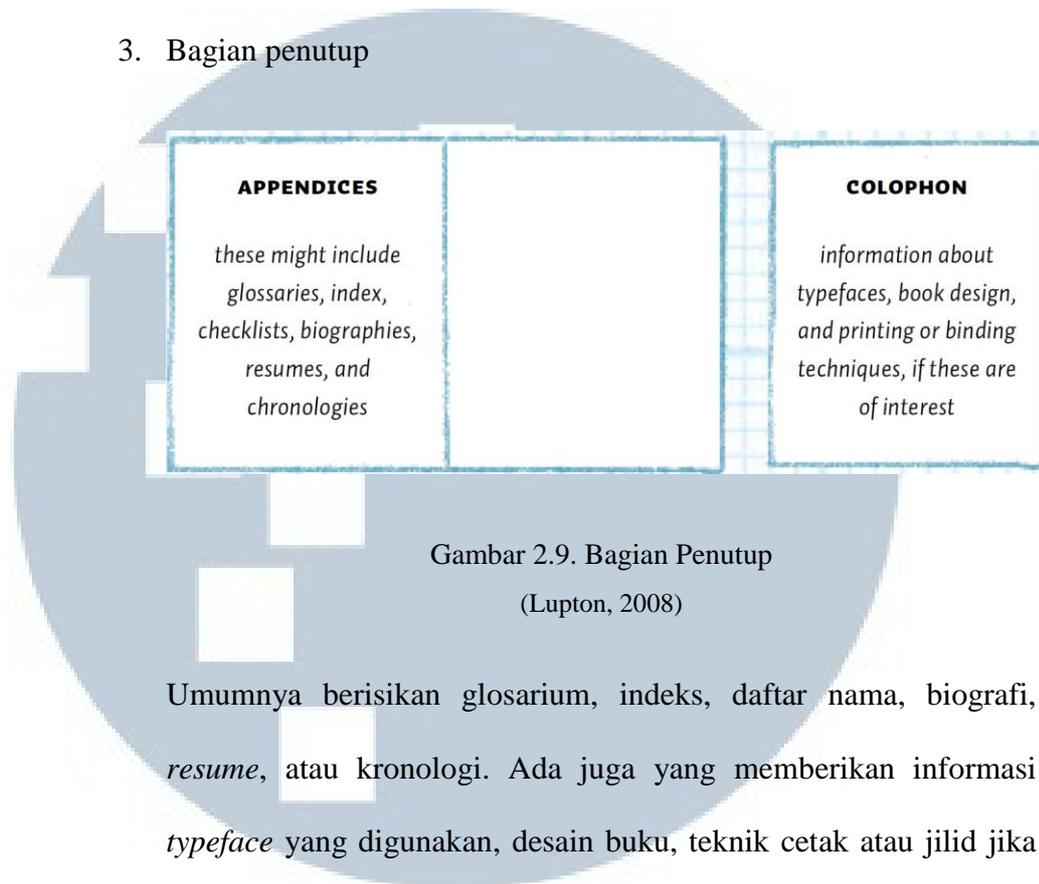
2. Konten utama



Gambar 2.8. Konten Utama
(Lupton, 2008)

Sertakan nomor halaman pada tepi sebuah halaman. Halaman kiri selalu bernomor genap, dan halaman kanan selalu bernomor ganjil.

3. Bagian penutup



Gambar 2.9. Bagian Penutup

(Lupton, 2008)

Umumnya berisikan glosarium, indeks, daftar nama, biografi, *resume*, atau kronologi. Ada juga yang memberikan informasi *typeface* yang digunakan, desain buku, teknik cetak atau jilid jika diperlukan.

Sebuah penerbit mula-mula memutuskan berapa banyak kata yang ditulis. Kuantitas teks sama pentingnya dengan kualitas tulisan. Seluruh keputusan tentang keterbacaan dan estetika harus dibuat sesuai dengan banyaknya teks dan pertimbangan kegunaan serta finansial pencetakan dan penjualan teks tersebut. Memperkirakan panjangnya merupakan hal yang mekanis dan simpel, tapi salah perhitungan dapat mengakibatkan masalah besar, seperti detil yang tampak tidak penting namun tetap harus tepat. Desain baru dapat dimulai setelah mempertimbangkan kuantitas dan jenis tulisan yang sudah diobservasi (hlm. 35).

2.2.3.1. Typeface Teks

Lupton (2008) melanjutkan bahwa desain buku yang baik dapat dilihat dari kualitas dan perhatian pada detil *typesetting*. Bagaimana sebuah *typeface* digunakan, bukan bentuk *typeface* itu sendiri, menentukan keterbacaannya. Selain itu, ukuran huruf juga penting dalam menentukan keterbacaan. Walaupun sebuah *typeface* didesain sebgas mungkin, ukurannya harus cukup besar agar mudah dibaca, tetapi tidak sangat besar dalam suatu halaman. Ukuran ideal umumnya sekitar 65 karakter per baris, namun hal ini tergantung, bagaimana huruf didesain dan kosakata sang penulis (hlm. 36).

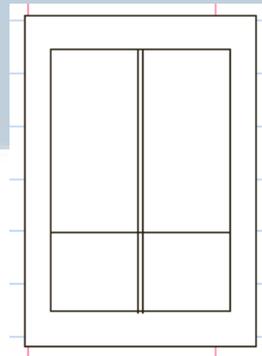
2.2.3.2. Alignment

Ada 4 penjajaran paragraf yang paling umum: rata kiri, rata kanan, terpusat, dan *justified*. Kebanyakan buku ditulis dengan jajaran paragraf *justified*, di mana baik di sisi kiri dan sisi kanan sama rata. Umumnya buku ilustrasi lebih bebas dalam memilih alignment—bereksperimenlah dalam menemukan yang terbaik untuk bukumu (hlm. 37).

2.2.3.3. Layout Buku

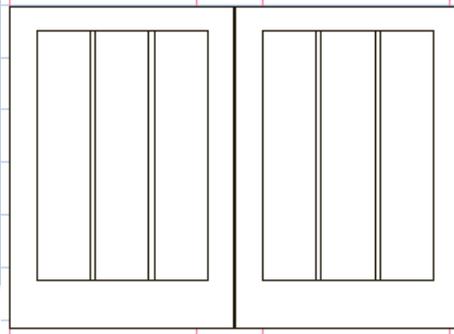
Menurut Dabner, Stewart, dan Zempol (2014), penggunaan *grid* dan elemen visual yang konsisten berpengaruh dalam kenyamanan penyerapan informasi. Sebelum menentukan *layout*, pertimbangkan dulu teks, *copy*, *sidebar*, gambar, serta elemen visual lainnya yang akan dimasukkan ke dalam buku. Pertimbangkan juga target pembaca dan konsep buku. Setelah itu, pikirkan ukuran, *format*, dan biaya yang akan dikeluarkan.

Setelah itu, pada tahap ketiga ialah organisasi. Dalam tahap ini, desainer membuat layout berdasarkan *grid*, yaitu struktur yang siap diaplikasikan dalam seluruh isi buku. Dalam *grid* ada tata letak kolom, *margin*, dan area untuk teks dan gambar. Desain *grid* yang baik memungkinkan fleksibilitas peletakkan elemen dalam setiap halaman, namun tetap memberikan sebuah sistem yang merapikan tata letak visual. Tentu saja, bekerja dalam struktur memungkinkan kesempatan untuk keluar dari aturan, namun sebaiknya kita pelajari dulu aturannya.



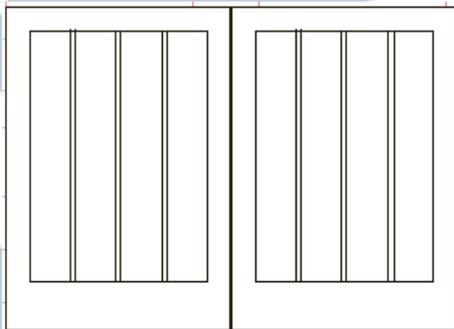
Gambar 2.10. Unit Individual
(Dabner, Stewart, dan Zempel (2014))

Unit individual yang ukurannya seimbang, dipisahkan oleh margin atas dan bawah yang sama, menciptakan sistem baik untuk komposisi yang gambarnya banyak. Unit bisa digabungkan dengan angka berapapun untuk gambar yang besar atau kolom-kolom teks.



Gambar 2.11. Tiga Kolom
(Dabner, Stewart, dan Zempol (2014))

Baik untuk buku yang jumlah teksnya sedang. Desainer dapat menggunakan kolom manapun untuk *white space*, serta membagi halaman secara asimetris dengan teks dan gambar dalam sistem tiga kolom ini.



Gambar 2.12. Empat Kolom
(Dabner, Stewart, dan Zempol (2014))

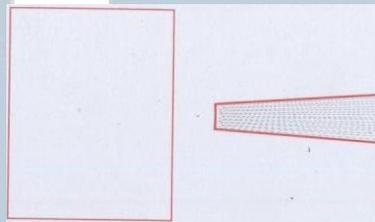
Sistem empat kolom memberikan fleksibilitas dan variasi tata letak.

Pembagian simetris akan memberi kesan teratur, dan kontrol pada sistem secara keseluruhan (hlm. 40).

2.2.3.4. Penjilidan Buku

Ada banyak cara menjilid sekumpulan kertas dengan berbagai pertimbangan harga, estetika, dan ketahanan. Berikut adalah jenis-jenis penjilidan buku:

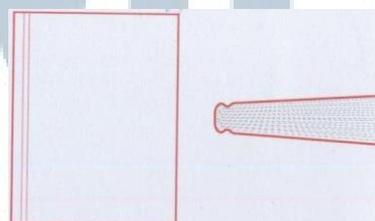
1. *Perfect Binding*



Gambar 2.13. *Perfect Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Beberapa kertas dikumpulkan dan dilipat menjadi signature, kemudian seluruh signature ditumpuk. Kemudian lem kuat dibubuhkan di pinggir seluruh signature. Cover buku ditempel ketika lem masih panas, diselimutkan pada buku. Buku pun dipotong dengan pemotong tiga pisau.

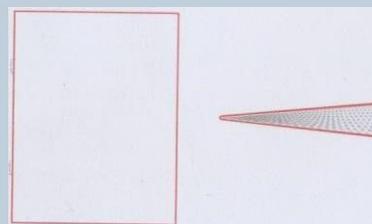
2. *Case Binding (Smythe Sewn)*



Gambar 2.14. *Case Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Pinggiran *signature* yang sudah dikumpulkan dijahit. Buku yang sudah terjahit kemudian dilem pinggirannya dan dipotong pada tiga sisi. Balok buku yang sudah dipotong dilem pada sampul luar.

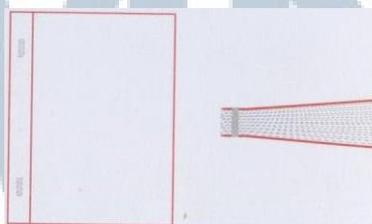
3. *Saddle Stitch Binding*



Gambar 2.15. *Saddle Stitch Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan seluruh kertas yang sudah dilipat menjadi buku distaples.

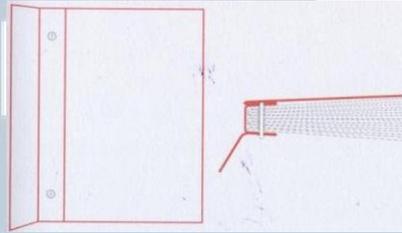
4. *Side Stitch Binding*



Gambar 2.16. *Side Stitch Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan setiap lembaran kertas atau *signature* disusun dan dikumpulkan menjadi tumpukan, kemudian distaples pinggirannya.

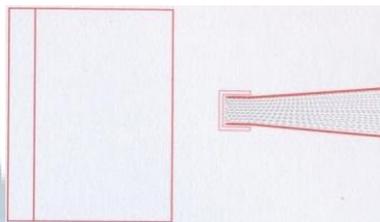
5. *Screw and Post Binding*



Gambar 2.17. *Screw and Post Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan *signature* atau tiap lembaran kertas disusun dan dikumpulkan pada satu tumpukan, dipotong sama rata semua sisinya, kemudian dibor dan diikat dengan tiang dan disekrup. Sekrup dapat dilepaskan jika ingin menambah halaman.

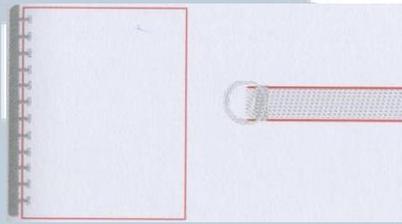
6. *Tape Binding*



Gambar 2.18. *Tape Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan *signature* atau tiap lembaran kertas disusun dan dikumpulkan pada satu tumpukan, dipotong sama rata semua sisinya. Sebilah plester kain fleksibel yang mengandung lem diaplikasikan pada ujung pinggiran buku dan dipanaskan. Lem meleleh dan menyebar, menempelkan sampul dan *signature* secara bersamaan.

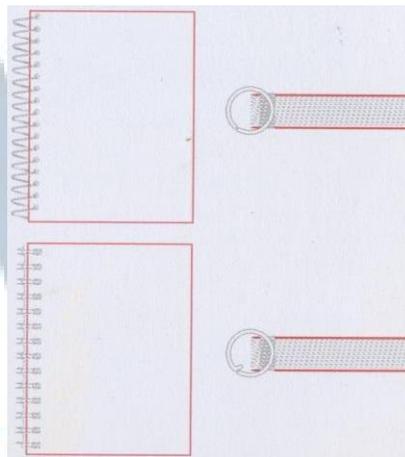
7. *Plastic Comb Binding*



Gambar 2.19. *Plastic Comb Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan lembaran kertas yang sudah dipotong disusun, dikumpulkan, dan ditahan oleh pengikat plastik yang telah dibuka, dimasukkan ke dalam lubang-lubang di kertas yang sudah dibor, kemudian ditutup. Pengikat dapat dibuka jika ingin menambah halaman.

8. *Spiral and Double-Loop Wire Binding*

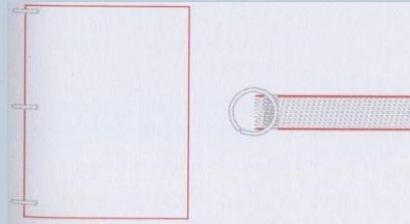


Gambar 2.20. *Spiral and Double-Loop Wire Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan lembaran kertas yang sudah dipotong disusun, dikumpulkan, dan ditahan oleh bagian spiral sebuah plastik,

kawat, atau kawat ganda yang kemudian dimasukkan ke dalam lubang-lubang di kertas yang sudah dibor.

9. *Ring Binding*



Gambar 2.21. *Ring Binding*
(Evans & Sherin, 2008)

Sampul dan lembaran kertas yang sudah dipotong disusun, dikumpulkan, dan ditahan oleh lingkaran-lingkaran atau ring. Atau setiap lembaran kertas disusun, dikumpulkan, dan dimasukkan pada binder yang memiliki *ring*. *Ring* dan *binder* hadir dalam beberapa variasi warna dan ukuran. Halaman dapat ditambahkan atau dikurangi (Evans & Sherin, 2008).

2.3 Anak dan Kemarahan

2.3.1 Memahami Perasaan Marah

Faupel, Herrick, & Sharp (2011) mengatakan bahwa marah adalah pengalaman tidak senang yang ekstrim. Perasaan berlawanan pada suatu alasan. Marah dapat diartikan sebagai perasaan yang muncul dari emosi dasar seperti ketakutan. Ketakutan ini bisa jadi terikat pada rasa malu, kecewa, luka, eksploitasi, iri, ataupun kehilangan. Perasaan-perasaan ini merepresentasikan suatu ancaman,

meskipun seringkali kita tidak menyadarinya ketika marah. Anak-anak mungkin akan bersikap kurang ajar bila kebutuhan mereka tidak terpenuhi, jika mereka tidak diajarkan mengendalikan amarah.

Anak yang pemarah butuh dukungan dari orang dewasa yang bertanggungjawab, termasuk orangtua, pengasuh, guru, dan profesional lainnya. Kebutuhan mereka termasuk:

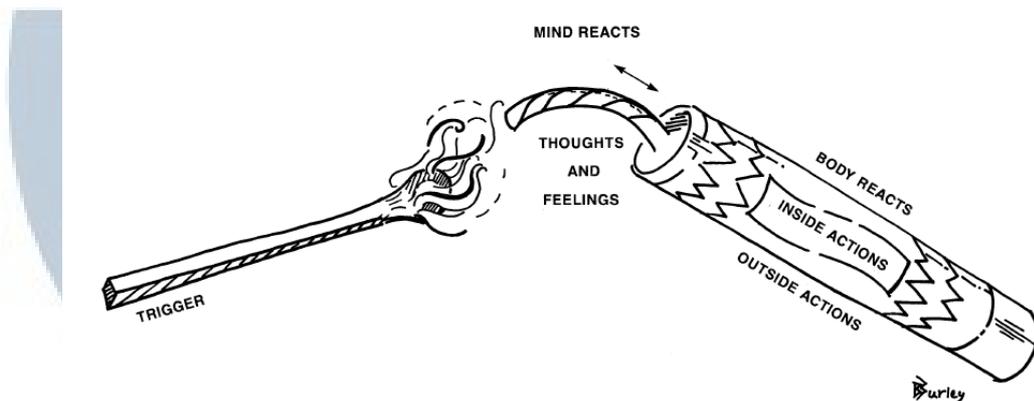
1. Fisik: udara, makanan, istirahat, tempat tinggal.
2. Keamanan: perlindungan terhadap bahaya, ancaman, kekurangan, bebas dari rasa takut.
3. Sosial: rasa memiliki, asosiasi, penerimaan, memberi dan diberi cinta kasih dan pertemanan.

Ketika kemarahan anak menjadi mengganggu, dapat mengarah pada kesulitan dalam mengendalikan kehidupan emosional dan sosialnya, yang akibatnya bisa menjadi masalah kesehatan mental sewaktu-waktu. Hal ini dapat berakibat pada kehidupan dewasanya sebagai faktor kegagalan membina hubungan yang berarti, dan yang terparah dapat menjadi lingkaran kekerasan pada diri sendiri juga orang lain.

Kemarahan juga diartikan sebagai refleksi kesukaran emosi yang dapat mengarah, atau berasal dari gangguan emosional (seperti kebergantungan terhadap orang lain). Untuk anak-anak, akar dari gangguan ini biasanya diketahui guru, orangtua, dan orang lain, tetapi mereka jarang mendapatkan reaksi yang

baik atau terencana. Terakhir, kemarahan juga bisa hadir karena ingin mencari perhatian, karena marah yang diekspresikan biasanya merupakan hasil dari kurangnya perhatian positif dalam tahun-tahun pertumbuhan anak (hlm. 2 - 5).

Anger as a firework

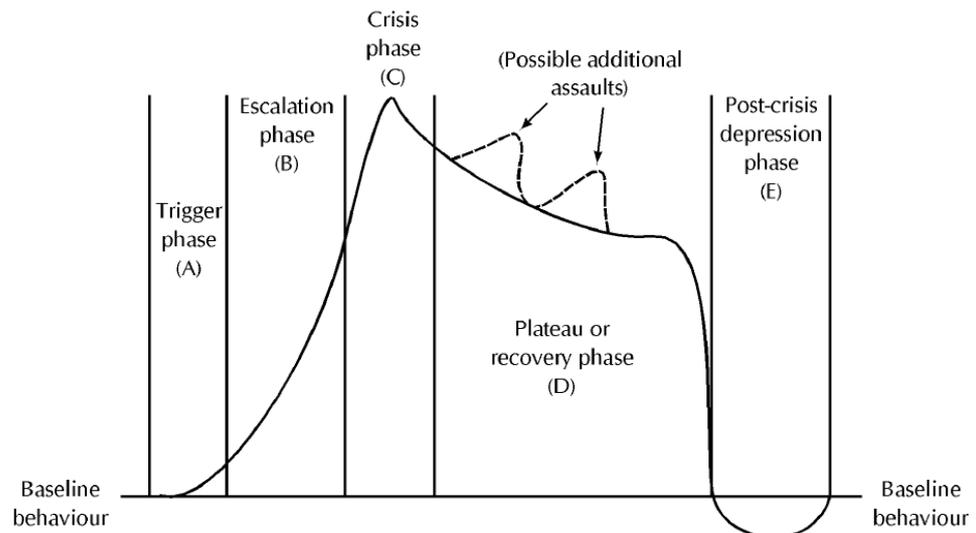


Gambar 2.22. Kemarahan bagai Petasan
(Faupel, Herrick, & Sharp, 2011)

Gambar di atas merupakan adaptasi dari Model Pembangkit Amarah oleh Novaco, yang sudah terbukti mudah dimengerti dan diingat anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Melalui gambaran di atas, anak-anak paham bahwa mereka sebaiknya menghindari korek atau si pemicu (seperti orang, situasi, waktu, atau kata-kata), atau setidaknya mengurangi atau meminimalisir akibatnya, dengan memikirkan atau membayangkan reaksi mereka terhadap pemicu, mencegah petasan tersebut sebelum meledak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

The assault cycle



Gambar 2.23. Siklus Serangan
(Faupel, Herrick, & Sharp, 2011)

Tahapan-tahapan pada insiden agresif dapat membantu kita mengerti bagaimana dan kapan harus mengintervensi secara efektif, dan bagaimana reaksi kita akan berefek pada arah insiden tersebut. Siklus serangan terbagi dalam lima tahap:

a. Tahap pemicu

Tahap ini dapat diibaratkan dengan model petasan di atas, bahwa ada situasi yang membakar sumbu seseorang, mendorong pikiran dan perasaan yang mengarah pada amarah. Ini merupakan tahap dimana anak menanggapi, membayangkan atau mengingat situasi atau insiden yang mengancam.

b. Tahap kenaikan

Tahap ini adalah ketika tubuh bersiap-siap secara fisik atau psikologi untuk ‘melawan atau lari’. Ketika diserang, mekanisme tubuh kita serupa dengan binatang yang menggunakan anggota tubuh dan pemikiran yang sudah diwarisi dari leluhur kita, untuk menyiapkan tubuh menghadapi aksi kekerasan, antara untuk melawan atau lari. Adrenalin dilepaskan dalam tubuh, otot menegang, pernapasan menjadi cepat, dan tekanan darah meningkat.

c. Tahap krisis

Tahap krisis adalah ketika anak sangat terpicu hingga ia sulit membuat keputusan rasional atau merasakan empati dengan orang lain.

d. Tahap stabil atau penyembuhan

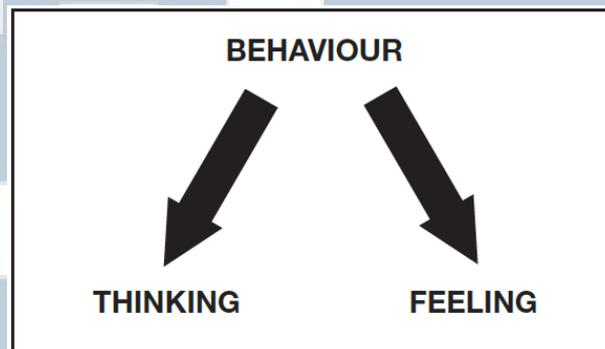
e. Tahap depresi paska-krisis

Tahap ini adalah fase ketika tubuh perlu beristirahat dan sembuh dari dorongan besar yang dialaminya (hlm. 5 – 7).

2.3.2 Perspektif pada Kemarahan

Menurut Faupel, Herrick, & Sharp (2011), kemarahan dipandang lewat tiga komponen ini: pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Hal ini berpengaruh pada cara memandang bagaimana suatu sikap sebaiknya dikontrol atau dikendalikan.

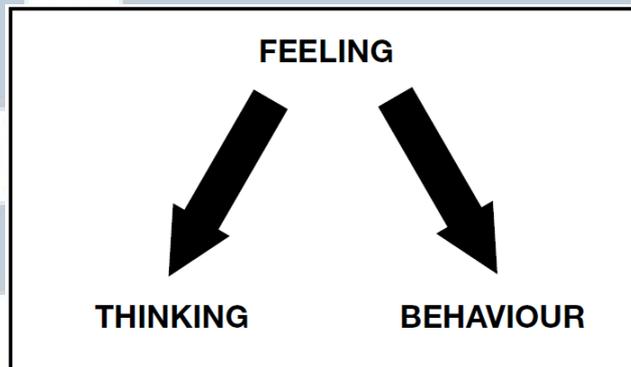
Gambar berikut merefleksikan penekanan relatif yang psikolog berikan pada ketiga komponen tersebut.



Gambar 2.24. Pendekatan Sikap
(Faupel, Herrick, & Sharp, 2011)

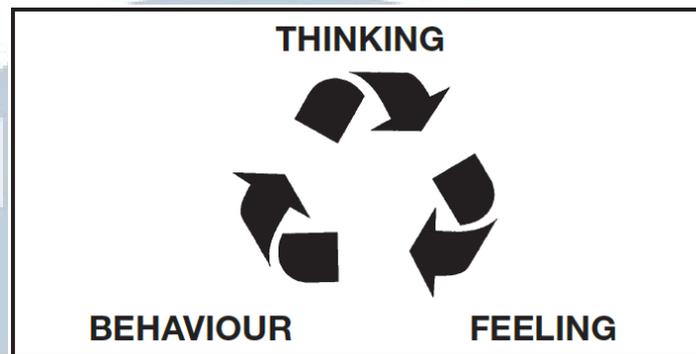
Pendekatan tingkah laku melihat ‘sikap’ sebagai subyek primer, bahwa tingkah laku adalah yang terpenting. Pengamat tingkah laku percaya bahwa sikap dikendalikan oleh sistem ‘hukuman’ dan ‘penghargaan’ yang diajarkan di masa lalu. Misalnya jika seorang anak memiliki permen, temannya akan memukul anak tersebut agar ia dibagi permen. Sikap yang mengarah pada konsekuensi yang buruk biasanya tidak akan terulang lagi. Ahli tingkah laku mengamati bahwa anak agresif tidak terlahir agresif, namun ia belajar bahwa dengan bertingkah laku agresif, ia mendapatkan apa yang ia inginkan. Hukuman dan penghargaan umumnya digunakan di sekolah untuk mengontrol sikap murid. Dengan langkah preventif, sekolah menyadari, mengakui, dan menghargai tindakan yang baik, sedangkan tindakan yang tidak pantas sangat tidak dianjurkan. Namun ada juga beberapa ahli yang berpendapat bahwa hadiah menghalangi seseorang untuk mengembangkan rasa tanggung jawab, kepedulian dan kemandirian. Hanya

dengan pengembangan kontrol batin yang tulus, anak dapat belajar mengendalikan perasaan kuat mereka, walau tidak ada orang dewasa yang akan memberi mereka hadiah.



Gambar 2.25. Pendekatan Perasaan
(Faupel, Herrick, & Sharp, 2011)

Pendekatan perasaan melihat perasaan atau emosi sebagai pendorong sikap seseorang. Di antaranya adalah pendekatan psikodinamik yang digagaskan Sigmund Freud, yaitu pandangan bahwa sikap manusia yang sulit dipahami sebagai 'mekanisme perlindungan', yang dirancang untuk melindungi kita dari dorongan yang tidak bisa diterima, yang dapat memancing stres. Misalnya kemarahan yang ditunjukkan seorang pelaku perundungan kepada temannya yang lemah, mungkin berasal dari kemarahan yang sebenarnya ditujukan untuk orangtua yang abusif. Pada dasarnya semua anak butuh perasaan aman, dan ketika rasa aman ini terancam, ketika ia merasa sangat terganggu, ia akan berusaha keras untuk kembali merasa aman. Kemarahan adalah salah satu respon anak pada ancaman tersebut.



Gambar 2.26. Pendekatan Pikiran
(Faupel, Herrick, & Sharp, 2011)

Komponen ketiga adalah pikiran atau kognitif. Psikolog kognitif percaya bahwa sifat pemikir keras mempengaruhi perasaan kita, dan perasaan ini mendorong sikap apa yang akan diambil. Ada 2 cara pemikiran dapat melakukan ini. Pertama, pemikiran dapat menjadi terdistorsi atau irasional, yang akan mengarah pada emosi negatif, termasuk kemarahan. Ahli tingkah laku dan kognitif berpendapat bahwa tidak ada situasi yang membuat seseorang marah—namun lebih kepada *manusia* itu sendiri yang bereaksi demikian dengan berpikir bahwa apa yang terjadi padanya, menyerang dia, dan dengan anggapan lain peristiwa tersebut tidak adil, tidak bisa dimaklumi. Di kala manusia merasa ada perselisihan, ia akan terpicu. Perasaan ini diiringi dengan kemauan untuk melawan secara agresif.

Salah satu cara untuk mengontrol amarah adalah dengan mencegah perasaan marah, dengan cara mengubah cara pandang terhadap apa yang biasanya memicu amarah seseorang. Ketika pemicu dianggap sebagai serangan, hatinya akan terbakar amarah, sedangkan jika orang tersebut melihat pemicu sebagai

kecelakaan yang tidak disengaja, dan memaklumi bahwa kecelakaan bisa saja terjadi padanya, sumbu marahnya akan mereda dan ledakan amarah pun dapat dicegah.

Selain tiga komponen di atas, ada satu lagi perspektif yang cukup penting, yaitu sudut pandang biologis. Walaupun tiap orang diciptakan setara, kemungkinan ada seseorang yang lebih cepat marah dibandingkan orang lain. Namun kecenderungan sikap seseorang juga terbentuk dari faktor masa lalu dan lingkungan yang ia tempati (Faupel, Herrick, & Sharp, 2011, hlm. 10 – 17).

2.3.3 Jenis Kemarahan

Ada 3 jenis kemarahan menurut Faupel, Herrick, & Sharp (2011):

1. Reaksi terhadap perasaan frustrasi, ketika kebutuhan tidak terpenuhi. Kebutuhan dapat berupa makanan, kesenangan, status, dan lain-lain. Seperti ketika anak dilarang orangtua melakukan apa yang ia rasa ia berhak lakukan.
2. Kemarahan terkadang merupakan cara manipulasi untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Seperti ketika anak melihat orangtuanya marah, kemungkinan anak untuk mematuhi orangtua lebih besar, walau kebalikannya juga mungkin terjadi. Beberapa anak dengan cepat memahami bahwa ancaman marah merupakan cara efektif untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Namun sayangnya taktik ini kerap dipakai oleh pelaku *bully*, dengan kekuatan amarahnya, anak-anak lain mengalah karena takut.

3. Kemarahan terkadang digunakan sebagai pelampiasan emosi yang dipendam, terutama ketika merasa tidak berdaya. Ketika sudah terpojok atau tersudutkan, ada rasa untuk melepaskan segenap emosi lewat amarah. Hal ini disebut marah yang berfungsi sebagai katarsis, sehingga seseorang akan merasa lebih baik setelah melepaskan apa yang selama ini dipendam (hlm. 18 – 19).

2.3.4 Reaksi terhadap Amarah

Berikut macam-macam reaksi terhadap amarah menurut Faupel, Herrick, & Sharp (2011):

1. Amarah yang dilampiaskan pada hal lain

Amarah dilampiaskan pada obyek atau orang lain yang bukan merupakan sumber kemarahan tersebut. Misalnya seorang anak yang dimarahi orangtuanya di pagi hari, kemudian ketika di sekolah ia melampiaskan kemarahan yang seharusnya ditujukan kepada orangtuanya kepada guru atau temannya. Hal ini disebabkan karena bisa saja ia takut memperparah keadaan apabila marah pada orangtuanya.

2. Amarah yang ditahan

Amarah yang ditahan merupakan amarah yang memengaruhi tingkah laku seseorang, namun orang itu tidak menyadarinya. Untuk membantu jenis kemarahan ini, orang itu harus membawa kenangan atau perasaan yang berada di alam bawah sadarnya menuju kesadarannya.

3. Amarah yang dipendam

Amarah yang dipendam merupakan perasaan marah yang disadari, namun tidak ditunjukkan. Misalnya ajaran yang ditanamkan sejak kecil bahwa mengekspresikan emosi negatif itu tidak baik. Umumnya seseorang diimbau untuk tidak menunjukkan emosi negatif karena bisa melukai orang lain. Namun ada kemungkinan orang itu akan menyampaikan pesan yang tidak konsisten dan membingungkan karena tidak bisa mengekspresikan perasaannya secara akurat. Amarah yang dipendam mungkin saja bisa bertumpuk sampai ia meledak, sehingga melukai orang lebih dalam dari yang seharusnya. Penting mengajarkan anak untuk mengungkapkan perasaannya dengan bahasa yang sopan dan waktu yang tepat dengan cara yang sehat dan positif.

4. Mengekspresikan amarah secara tidak efektif (marah yang bermasalah)

Emosi yang kuat dapat diekspresikan melalui cara yang destruktif, yang dapat mengarah pada kebingungan dan luka, dan tidak menyelesaikan masalah. Marah yang bermasalah merupakan amarah yang diekspresikan melalui sikap permusuhan, agresif, dan dapat menggunakan cara kekerasan secara verbal maupun fisik. Dalam jangka pendek, pelepasan amarah ini dapat membuat seseorang merasa senang, memberikan hal yang orang itu inginkan dan rasa berkuasa. Namun dalam jangka panjang, cara ini dapat merusak hubungan dan meningkatkan permusuhan.

Ketika seseorang marah, ia berpikir secara irasional dan tidak akurat sebagai hasil peningkatan amarah dan agresi. Orang itu lebih mudah berpikir bahwa orang lain yang bersangkutan memiliki intensi negatif dan sengaja mengancam dia, dan ia tidak mampu melihat dari perspektif lain dan tidak mempertimbangkan sudut pandang orang lain yang bersangkutan. Hal ini, digabung dengan perasaan hilang kontrol, akan membuat orang tersebut merasa rendah dan depresi. Konflik pun tidak selesai, dan rekonsiliasi menjadi sulit ketika kita berada di pihak yang menerima sikap agresif. Permusuhan dapat terbentuk dan ada kemungkinan orang lain untuk balas dendam, yang akan memperparah konflik dan relasi.

5. Mengekspresikan amarah secara efektif (marah yang normal)

Kemarahan dapat diekspresikan dalam sebuah cara untuk menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain, walaupun bertolak belakang dengan opininya. Pengekspresian amarah ini menjadi positif. Caranya adalah dengan mengomunikasikan masalah yang ia punya sambil menghormati hak orang lain untuk memiliki pandangan berbeda, mengungkapkan bahwa ada sikap tertentu yang membuat ia kesal. Menggunakan pesan dengan kata ganti 'saya' dari pada 'kamu' merupakan pengajaran baik untuk diterapkan pada anak-anak, terutama ketika mereka bersikap buruk, dan merupakan cara praktis untuk menjadi pembeda antara karakter seseorang dan sikapnya. Hal yang penting untuk diingat adalah orangtua

juga perlu melatih pengendalian amarah mereka agar bisa menjadi contoh yang baik bagi anaknya (hlm. 27 – 30).

2.3.5 Definisi Agresi

Pada pendekatan etologis, agresi dipandang sebagai sistem insting yang ada dalam makhluk hidup secara independen dari rangsangan eksternal. Agresi didefinisikan sebagai sikap yang arahnya menyebabkan luka atau bahaya. Aspek penting pada sikap agresif adalah maksud tersembunyi pelaku. Agresi dapat secara langsung atau tidak langsung, aktif atau pasif, fisik ataupun verbal. Mematok kategori tersebut, agresi dapat dikelompokkan dalam 8 tingkatan sikap:

1. Memukul korban (langsung, aktif, fisik)
2. Mengejek korban (langsung, aktif, verbal)
3. Mengatakan lelucon, memasang jebakan (langsung, pasif, fisik)
4. Menyebarkan gosip (langsung, pasif, verbal)
5. Berpartisipasi dalam protes/demo (tidak langsung, aktif, fisik)
6. Menolak berbicara (tidak langsung, aktif, verbal)
7. Menolak melaksanakan suatu tugas (tidak langsung, pasif, fisik)

(Salkind, 2002).

2.3.6 Psikologi Perkembangan Anak Usia 6 – 12 Tahun

Menurut Davies (2011), anak usia sekolah tampak lebih tenang, serius, dan tidak terlalu impulsif seperti anak balita. Mereka juga mulai mempelajari “dunia nyata”

yang berisikan norma dan aturan yang berlaku, sehingga mereka mulai belajar untuk mengurangi egosentrisme mereka. Kemampuan mereka secara progresif kian berkembang melalui masalah-masalah kompleks yang mereka dapatkan di sekolah, dan juga semakin luas lewat kegiatan non-akademik yang mereka gemari seperti olahraga, seni, dan hobi lainnya. Mereka belajar paham bahwa untuk pandai dalam suatu hal, mereka harus berlatih dengan giat. Masa kanak-kanak ini dikarakterisasikan oleh kapasitas anak untuk mengelola kontrol diri, kelemahlembutan, dan edukasi (hlm. 327 – 328)

Usia 6 – 7 tahun merupakan fase transisi dari masa balita hingga masa sekolah, di mana kemampuan mereka berkembang pesat, namun mungkin tidak selalu ada. Terkadang mereka mengembangkan kemampuan kognitif, akan tetapi terkadang masih mengandalkan pemikiran egosentris dan imajinasi. Ekspektasi keluarga dan lingkungan sekitar terhadap anak juga berubah (hlm. 329).

Mereka mulai memasuki sekolah, di mana mereka terpisah dari orangtua dan harus beradaptasi di lingkungan yang lebih terstruktur. Anak sadar bahwa ia harus lekas mandiri. Usia anak sekolah lebih mampu menghadapi situasi baru, perpisahan, ancaman ringan, tanpa kehadiran orangtua. Pengendalian diri yang sudah dilatih sejak tahun-tahun awal dapat memprediksi kemampuan anak dalam menjaga kontrol diri dan konsentrasi untuk mengerjakan pekerjaan sekolah (hlm. 329 – 330).

Tugas anak dalam memasuki dunia sosial semakin bertambah dan kompleks. Mereka harus belajar nilai, aturan, rutinitas—sikap-sikap yang pantas

dalam interaksi dengan orang dewasa dan teman-teman. Dalam masa ini mereka juga semakin mengerti perspektif orang lain. Pada usia 10 – 12, ketika anak memiliki pemikiran yang berlawanan atau berbeda, ia dapat menyampaikannya dengan lebih dewasa. Anak yang sejak kecil memiliki komunikasi terbuka dengan orangtuanya cenderung mampu menghadapi konflik sosial, sedangkan anak yang kurang berkomunikasi dengan orangtuanya dan tidak percaya diri kemungkinan tidak mengerti apa yang harus ia lakukan ketika stres.

Sebelum umur 8, anak cenderung mendeskripsikan orang lain lewat sikapnya dan karakteristik fisiknya. Setelah umur 8, mereka mulai menganalisa dan menyatukan informasi, mendeskripsikan sesuatu melalui karakteristik psikologinya. Misalnya memahami simbolisme atau makna suatu ucapan (hlm. 336 – 337).

Pertemanan usia anak sekolah biasanya didasari oleh kesukaan, hobi, atau jenis kelamin yang sama. Mereka juga membanding-bandingkan diri dengan teman-temannya. Walau anak-anak yang berteman baik biasanya berkonflik, mereka sadar ingin menyelesaikan konflik tersebut untuk menjaga pertemanan. Akan tetapi, anak yang sangat pemalu, agresif, dan koersif cenderung memiliki teman sedikit dan pertemanan yang tidak stabil. Anak yang ke sekolah dengan sikap agresif cenderung dijauhi teman dan sulit memecahkan masalah pertemanan di kemudian hari. Anak-anak yang ditolak teman sebayanya menjadi sulit beradaptasi di sekolah. Ketika anak agresif mempunyai teman, mereka saling memperkuat sikap agresif, saling mendukung dalam melawan norma-norma sosial (hlm. 338 – 339).

2.3.7 Agresi Anak Usia 6 – 12 Tahun

Davies (2011) menjelaskan bahwa ketika memasuki sekolah, agresi fisik secara langsung sangat berkurang. Kemampuan komunikasi dan sosial mereka yang lebih superior memudahkan mereka untuk bertanya, membujuk, atau bahkan mengancam untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Serangan fisik terhadap anak lain jauh lebih jarang terjadi dan biasanya untuk membalaskan dendam pribadi, maksud permusuhan, atau reaksi terhadap provokasi anak lain. Mereka lebih mudah memaafkan ketidaksengajaan, dan menghindari apabila mengetahui sikap permusuhan anak lain.

Anak agresif biasanya berasal dari keluarga yang jarang berinteraksi secara positif, dan cenderung menerapkan disiplin dengan cara menghukum. Anak yang berada dalam keluarga ini belajar untuk mengontrol anggota keluarga lain lewat agresi. Model kontrol sikap dari rumah ini kemudian dilakukan pada teman seusianya. Proses ini melahirkan anak agresif.

Dari beberapa media, ditemukan bahwa televisi sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Efek melihat kekerasan dalam televisi kerap diperdebatkan di antara ilmuwan. Agresi dapat berkembang jika seseorang sering menonton kekerasan dalam televisi. Menurut teori desensitisasi, orang yang sering menonton kekerasan mungkin menjadi kurang peka terhadap banyak jenis agresi dan kekerasan di dunia nyata. Penjelasan ketiga adalah beberapa orang menderita karena sindrom dunia jahat, yang di mana mereka percaya bahwa dunia ini berbahaya seperti yang terlihat di televisi.

Anak-anak umumnya membentuk hubungan yang kuat dan stabil dengan teman-teman seusianya yang memiliki sifat agresi mirip dengannya, tetapi anak-anak agresif lebih sulit membentuk hubungan ini. Dalam sebuah interaksi kelompok anak-anak, setidaknya ada satu anak agresif yang tampak sering berkonflik dan intens. Apabila seorang anak berinteraksi dengan anak agresif, dapat terlihat 3 bulan kemudian ia akan terpengaruh dan kemungkinan akan bermasalah dengan guru

Namun ada pula anak yang sering bersikap agresif, dan merupakan pelaku perundungan yang memilih untuk mengandalkan cara kekerasan, ancaman, dan koersi sebagai cara utama mendapatkan kuasa atas teman-temannya dan menjaga status. Pada usia ini perundungan bertanggung jawab atas banyaknya masalah agresi fisik yang dialami anak. Biasanya dimulai pada usia 5 atau 6, tetapi paling sering terjadi di usia anak yang mendekati remaja. Pelaku perundungan laki-laki menggunakan strategi fisik dan emosional ketika menyerang korban, sedangkan yang perempuan cenderung mengandalkan agresi hubungan. Anak-anak yang melakukan perundungan seringkali dikarenakan ajaran orangtua yang bersifat menghukum, koersif, dan menggunakan kekerasan fisik, yang menyebabkan si anak untuk meniru karena mereka diperlakukan demikian. Karena sikap mereka yang agresif, banyak anak tidak mau bergaul dan menjauhinya, dan si anak agresif pun tidak belajar berteman. Mereka menjadi merasa terisolasi, dan perundungan merupakan cara mereka untuk mendapatkan status sosial.

Sekitar 10% anak dalam sekolah sering dirundung. Jika ini terus berlangsung, anak-anak ini (yang biasanya tidak populer) akan menderita karena

ditolak teman-temannya, bahkan yang tidak ikut melakukan *bully*, dan bisa menjadi depresi dan mengisolasi diri. Beberapa anak bahkan malah menjadi pelaku *bully* agar tidak menjadi korban lagi.

Anak-anak usia sekolah umumnya percaya bahwa perundungan tidak diketahui orang dewasa. Karenanya, korban perundungan jarang meminta bantuan guru dan staf sekolah.

Kemampuan bahasa dan kognitif yang sudah lebih maju penting bagi anak sebagai cara untuk mempelajari pengendalian diri. Mereka bisa mengungkapkan perasaan lewat kata-kata, baik dalam pikiran atau perkataan, maka itu mereka lebih bisa menahan diri untuk tidak cepat bertindak. Berkurangnya agresi fisik berhubungan dengan kemampuan verbal anak yang kian berkembang, yang ia gunakan untuk mengungkapkan pikirannya. Namun karena itu agresi verbal juga jadi berkembang, lewat candaan, ejekan atau gosip. Anak belajar bahwa dengan menyatakan isi pikirannya dapat menjadi cara efektif untuk mendapatkan perspektif orang lain, sehingga ia dapat mengevaluasi diri dan mendapatkan kritik dan saran. Kemajuan bahasa dapat digunakan untuk memahami dunia atau menyelesaikan masalah, maka sebaiknya orangtua terus mengembangkan kemampuan verbal anaknya (hlm. 342 – 346).

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