



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. Buku

Haslam (2006, hlm. 6) menyebutkan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi informasi yang sudah ada sejak zaman dahulu, dan di dalamnya terdapat pengetahuan, ide, serta kepercayaan. Buku merupakan suatu media yang terdiri dari serangkaian halaman tercetak dan terikat yang dapat menyalurkan pengetahuan ke pembacanya di manapun dan kapanpun (hlm. 9).

2.1.1. Jenis Buku Anak

Menurut Seuling (2005, hlm. 17-18) terdapat dua jenis buku anak untuk usia 8-12 tahun, yaitu:

2.1.1.1. Fiksi

Anak usia 8-12 tahun sangat menyukai bacaan. Anak usia ini suka membaca tema buku apapun, baik petualangan, fantasi, keluarga, sejarah dan humor. Apresiasi terhadap sastra muncul pada pembaca di usia ini. Oleh karena itu, pada buku fiksi untuk anak usia ini, tidak boleh terdapat akhir yang menggantung, karena anak akan kecewa dan mempertanyakan mengenai adanya kesalahan pada buku.

2.1.1.2. Nonfiksi

Pada usia 8-12 tahun, anak memiliki keinginan yang sangat besar terhadap informasi. Mereka dapat menikmati topik jenis apapun, baik biografi,

sejarah, panduan, ataupun buku yang mirip dengan pengalaman hidupnya. Anak usia ini haus akan ilmu, dan akan terus menanyakan tentang suatu hal secara mendetail. Penulisan pada buku anak tidak boleh terlalu sederhana. Penulis harus menganggap anak memiliki sedikit pengetahuan mengenai topik yang dibahas. Akurasi pada topik yang dibahas sangat penting, oleh karena itu dibutuhkan riset yang mendalam. Ilustrasi dan desain pada halaman juga sangat penting, dan memengaruhi minat anak dalam membaca topik nonfiksi.

Seuling (hlm. 104-111) menjelaskan bahwa fakta pada buku nonfiksi anak tidak perlu dilebih-lebihkan. Anak usia ini menyukai informasi yang langsung dan sederhana, dan juga sangat menyukai hiburan yang dapat memicu imajinasi mereka. Penulisan judul dapat berpengaruh pada ketertarikan anak terhadap buku. Judul nonfiksi yang disukai oleh anak di usia ini adalah judul yang lucu, aneh dan imajinatif. Contohnya seperti *“The Man in the Moon Is Upside Down in Argentina and Other Little-Known Facts about Geography”*.

2.1.2. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 20), buku terdiri dari beberapa bagian yang memiliki nama teknis masing-masing, dan merupakan komponen terbentuknya sebuah buku. Berikut adalah 6 komponen utama buku menurut Guan (2012, hlm. 8-11):

2.1.2.1. Cover

Cover merupakan kemasan yang melindungi buku, dan memiliki peran penting untuk menarik perhatian pembaca. *Cover* terdiri dari judul, nama

penulis, dan nama penerbit, dengan dekorasi gambar dan warna yang mencerminkan konten dan target pembacanya. *Jacket* merupakan lapisan kertas yang dapat dilepas, dan biasanya digunakan untuk melapisi *cover* (Bucciari & Economy, 2005). Visual pada *cover* dapat dibuat bebas bahkan polos tanpa informasi seperti judul, nama penulis dan penerbit, jika seluruh informasi tersebut sudah diletakkan pada *jacket cover*.

2.1.2.2. Spine

Spine atau punggung buku sama pentingnya dengan *cover*. Desain visual *spine* harus menonjol sebagai pembeda ketika buku tersebut diletakkan sejajar dengan buku lain pada rak. Desain visual *spine* tetap harus harmonis dengan gaya visual dan konten buku. Desainer juga harus memerhatikan ruang *spine* yang sempit, agar dapat menyusun *layout* pada *spine* secara maksimal dengan ruang yang terbatas.

2.1.2.3. Fly Page

Fly Page adalah halaman-halaman pemisah antara *cover* dengan isi buku. Desain pada *fly page* dapat dibuat inovatif mungkin dengan tetap dapat mencerminkan tema isi buku. Menurut Suwarno (2011, hlm. 77) yang termasuk halaman pemisah/*fly page* adalah:

1. *Title Page*: Judul buku, sub judul buku, nama penulis, nama penerjemah, nama penerbit, dan kota penerbit.
2. Halaman tambahan seperti prakata dan kata pengantar.
3. Daftar isi.

2.1.2.4. Contents

Contents atau konten buku merupakan komponen paling penting karena berisikan informasi yang akan disampaikan kepada pembaca. Desainer harus membatasi jumlah warna dan jenis *font* yang digunakan untuk *contents*. Desain yang berlebihan dapat membuat halaman terlalu penuh, sehingga menyebabkan mata pembaca mudah lelah. Penggunaan warna yang banyak diperbolehkan jika komposisi desain diperhatikan.

2.1.2.5. Layout

Layout merupakan posisi elemen visual dan teks yang terdapat pada suatu halaman. *Layout* berfungsi untuk mengatur alur bacaan. *Layout* yang penuh dengan teks yang panjang juga dapat melelahkan mata pembaca, oleh karena itu, penggunaan gambar pada *layout* juga dibutuhkan untuk memberikan kesan halaman yang lebih hidup. Rustan (2008, hlm. 27-71) menjelaskan bahwa *layout* terdiri dari tiga elemen, yaitu:

1. Elemen teks: tulisan.
2. Elemen visual: foto, *artwork*, infografis, garis, kotak, inset dan poin.
3. Elemen tersembunyi: *margin* dan *grid*.

2.1.2.6. Copyright Page

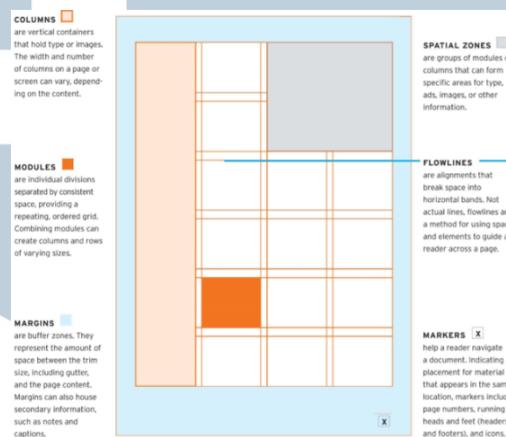
Halaman catatan hak cipta yang memuat judul buku, nama penulis, nama editor, nama ilustrator, informasi lengkap tentang penerbit, informasi lengkap tentang buku, dan nomor ISBN. Halaman catatan hak cipta ini dapat diletakkan pada *fly page* ataupun di halaman terakhir.

2.1.3. Grid

Tondreau (2009, hlm. 8) menjelaskan bahwa *grid* merupakan bagian dari perancangan buku, yang berfungsi untuk mengatur ruang dan elemen pada suatu *layout* agar mempermudah keterbacaan suatu informasi.

2.1.3.1. Komponen Grid

Menurut Tondreau (hlm. 10), *grid* terbagi menjadi enam komponen:



Gambar 2.1. Komponen Grid

(Tondreau, 2009)

1. *Columns*

Wadah vertikal tempat diletakkannya elemen teks dan gambar.

2. *Modules*

Bagian individual yang terpisah dan disusun secara repetitif dengan jarak yang konsisten.

3. *Margins*

Bagian kosong yang menjadi pemisah jarak antara tepi kertas dengan isi halaman. Bagian ini dapat diisi untuk informasi pelengkap, seperti catatan atau keterangan.

4. *Spatial Zones*

Area yang terdiri dari beberapa *modules* atau *columns* untuk meletakkan elemen teks atau gambar.

5. *Flowlines*

Suatu deretan horizontal yang menjadi jarak pemisah.

6. *Markers*

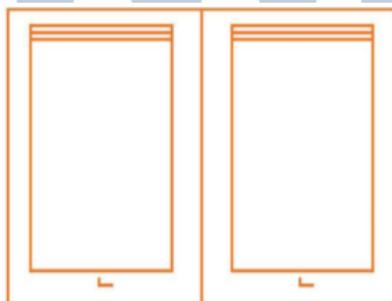
Bagian yang dapat membantu pembaca menemukan halaman tertentu. Bagian dari *markers* adalah nomor halaman, *running heads* dan *feet*, serta *icons*.

2.1.3.2. Struktur Grid

Tondreau (2009, hlm. 11) juga menjelaskan bahwa *grid* dibagi menjadi lima struktur mendasar yaitu sebagai berikut:

1. *Single-column Grid*

Grid satu kolom umumnya digunakan untuk teks yang berlanjut, seperti pada laporan, buku, atau esai. *Grid* ini memberikan kesan yang tidak mengintimidasi. Buku yang biasanya menggunakan struktur ini adalah *art book* atau katalog.

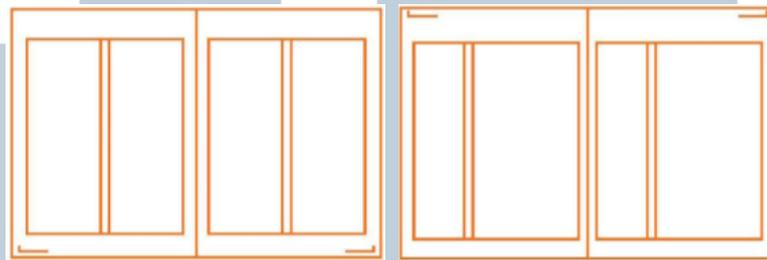


Gambar 2.2. *Single-column Grid*
(Tondreau, 2009)

2. *Two-column Grid*

Grid yang digunakan untuk mengatur teks yang banyak, atau pada tiap kolom diisi dengan informasi atau elemen yang berbeda. Kedua kolom tersebut dapat memiliki ukuran yang sama ataupun berbeda.

Grid ini biasanya diterapkan pada *website*.

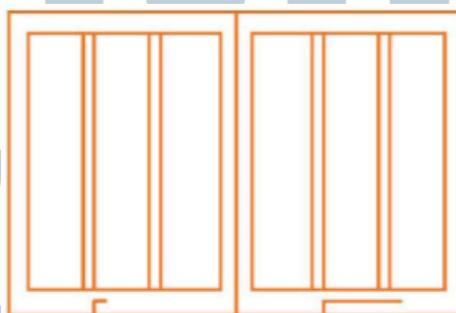


Gambar 2.3. *Two-column Grids*

(Tondreau, 2009)

3. *Multicolumn Grids*

Grid yang lebih fleksibel dibandingkan *single-column* ataupun *two-column*. *Grid* ini menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda, dan biasa dipakai untuk majalah atau *website*.

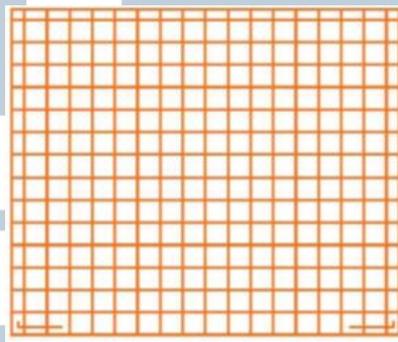


Gambar 2.4. *Multicolumn Grids*

(Tondreau, 2009)

4. *Modular Grids*

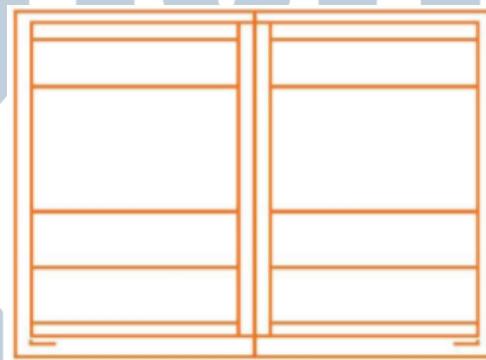
Grid yang menggabungkan seluruh kolom vertikal dan horizontal, sehingga ukuran *modules*nya lebih kecil. *Grid* ini dapat mengatur informasi yang kompleks, seperti koran, kalender, bagan, dan tabel.



Gambar 2.5. *Modular Grids*
(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchial Grids*

Grid yang membagi halaman menjadi kolom horizontal dengan ukuran tidak menentu. *Grid* ini biasanya digunakan untuk *website* yang sederhana.



Gambar 2.6. *Hierarchial Grids*
(Tondreau, 2009)

2.1.4. Tipografi

Menurut Poulin (2011, hlm. 247), tipografi adalah teknik mendesain dengan menggunakan huruf untuk mengomunikasikan informasi secara visual.

2.1.4.1. Klasifikasi Huruf



Gambar 2.7. Klasifikasi Huruf
(Joubert, 2010)

Poulin menjelaskan, bahwa terdapat 6 klasifikasi huruf, yaitu:

1. *Old Style*

Jenis huruf *old style* memiliki kontras yang rendah pada ketebalan *stroke* suatu huruf (hlm. 253).

2. *Transitional*

Jenis huruf *Transitional* memiliki *stroke* yang lebih kuat dibandingkan dengan *Old Style*, dan memiliki bentuk *serif* yang kecil dan tajam (hlm. 253).

3. *Modern*

Jenis huruf *Modern* memiliki kontras yang ekstrim pada bagian *stroke*, dan memiliki *serif* yang tipis dan datar (hlm. 254).

4. *Sans Serif*

Jenis huruf *Sans Serif* tidak memiliki *serif*, dan memiliki ketebalan *stroke* yang seimbang (hlm. 254).

5. *Slab Serif*

Jenis huruf *Slab Serif* memiliki *stroke* yang sangat tebal. Jenis huruf ini memiliki ukuran *serif* yang sama dengan batang huruf (hlm. 254).

6. *Graphic*

Graphic memiliki karakteristik grafis dan ilustratif pada tipografinya, seperti *script*, *cursive*, *brush*, *display*, *decorative*, dan *blackletter*. *Graphic* memberikan kesan visual dan makna yang kuat, dan harus disesuaikan dengan konten dari informasi yang akan disampaikan (hlm. 254)

2.1.4.2. Penggunaan Huruf

Menurut Sihombing (2015), penggunaan huruf atau tipografi perlu diperhatikan. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. *Legibility*: Keterbacaan tipografi berdasarkan anatomi huruf.
2. *Readability*: Kenyamanan keterbacaan suatu tipografi berdasarkan tata letaknya pada suatu desain

2.1.4.3. Tipografi untuk Buku Anak

Salisbury (2004, hlm. 118) mengungkapkan bahwa teks pada buku anak dapat dibuat menjadi visual dengan menjadikan teks tersebut sebagai tipografi. Tipografi bukan bagian yang paling menarik perhatian anak-anak, namun tetap merupakan bagian yang paling penting dalam suatu desain buku anak-anak (Story, M. (2017). The best fonts for children's books. Diambil dari <http://marie-story.com/the-best-fonts-for-childrens-books/>, diakses pada 14 September 2018 pukul 15:30).

Dalam penggunaan jenis *font*, pembaca anak-anak membutuhkan *font* yang jelas dan mudah dibaca. Story merekomendasikan beberapa *typeface* yang cocok untuk buku anak-anak, seperti *Helvetica Textbook*, *Plantin Infant*, *Sassoon Primary* dan *Tuffy Infant*. Berikut adalah beberapa hal yang harus diperhatikan menurut Story dalam pemilihan *font* untuk buku anak:

1. *Simple Shapes*

Font yang dipilih harus sederhana dan mudah dibaca. Pilihlah *font* yang dapat disalin oleh anak-anak. Contoh *typeface* yang memiliki bentuk sederhana dan dirancang khusus untuk anak-anak adalah

Tuffy Infant.



Gambar 2.8. *Typeface Tuffy Infant*

(<http://marie-story.com/the-best-fonts-for-childrens-books/>, 2017)

2. *Avoid Extremes*

Font utama lebih baik menggunakan *font* dengan versi standar, seperti *book* dan *medium weight*. Selain itu, *font* dengan klasifikasi huruf *sans serif* sangat disarankan. *Serif* dapat digunakan apabila bentuknya tidak ekstrim dan membingungkan pembaca anak-anak.



serif sans serif

Gambar 2.9. Contoh *Font* Tidak Ekstrim

(<http://marie-story.com/the-best-fonts-for-childrens-books/>, 2017)

3. *Go Big*

Ukuran *font* disesuaikan dengan target pembaca. *Font* untuk anak-anak umumnya berukuran 15-20 pt. Sediakan ruang untuk ilustrasi.

4. *Keep It Clear*

Jangan menaruh terlalu banyak teks pada suatu halaman, karena, teks yang padat tampak mengintimidasi. Perhatikan kontras antara teks dengan ilustrasi. Jangan meletakkan teks di atas ilustrasi yang ramai, karena akan mengganggu keterbacaan.

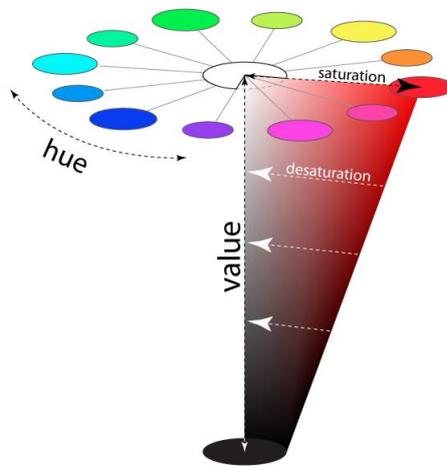
2.1.5. Teori Warna

Warna menurut Poulin (2011, hlm. 59-60) merupakan elemen yang sangat memengaruhi visual untuk menarik perhatian, membedakan elemen, memperkuat makna, memberikan emosi, dan menyampaikan pesan.

2.1.5.1. Elemen Warna

Warna memiliki tiga kategori elemen menurut Poulin (hlm. 62), yaitu:

1. *Hue*: Nama yang mengidentifikasi suatu warna, seperti nama hijau, kuning, biru, dan lain sebagainya
2. *Value*: Tingkat luminositas atau terang gelap dari suatu warna. *Shade, tone* dan *tint* merupakan bagian dari *value*.
3. *Saturation*: Intensitas cahaya berdasarkan tingkat saturasinya. Warna yang disaturasi menciptakan warna yang terlihat terang, *vibrant* dan intens. Sedangkan warna yang didesaturasi menciptakan warna yang terlihat muram.



Gambar 2.10. Elemen Warna

(<http://learn.leighcotnoir.com/artspk/elements-color/hue-value-saturation/>, n.d.)

2.1.5.2. Psikologi Warna

Warna dan simbolisnya saling berhubungan. Menurut studi yang dilakukan oleh Shinsha (dalam Morioka & Stone, 2006, hlm. 71), tiap negara memiliki makna yang berbeda-beda mengenai suatu warna. Oleh

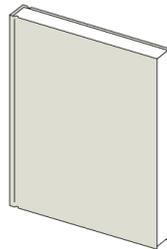
karena itu, desainer perlu mengetahui makna dari suatu warna yang digunakan. Morioka dan Stone (hlm. 24-31) mengungkapkan bahwa warna memiliki makna psikologis tersendiri, yaitu:

1. Merah: cinta, energi, kekuatan, kemarahan, berani.
2. Kuning: optimism, keceriaan, semangat, harapan.
3. Biru: pengetahuan, bersih, teknologi, keadilan, depresi, kesedihan.
4. Hijau: kesuburan, kesehatan, alam, muda, kejujuran, serakah, racun.
5. Ungu: imajinasi, inspirasi, mistik, kekayaan, berlebih-lebihan.
6. Jingga: kreativitas, keramahan, energi, aktivitas, kebisingan.
7. Hitam: kekuatan, elegan, ketakutan, kesendirian, negativitas.
8. Putih: kesempurnaan, kepolosan, kemurnian, spiritual, kejujuran.
9. Abu-abu: keseimbangan, keamanan, kedewasaan, kejemuan, kesedihan.

2.1.6. Penjilidan

Menurut Lupton (2008, hlm. 120-121), terdapat beberapa cara dalam teknik penjilidan buku, yaitu sebagai berikut:

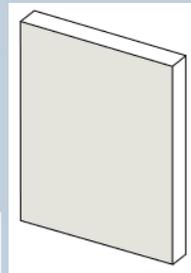
2.1.6.1. Case (*Hardcover*)



Gambar 2.11. *Case Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *case* dilakukan dengan cara menjahit lembaran-lembaran halaman menjadi satu kumpulan, menempelkan kumpulan halaman tersebut dengan *linen tape* untuk fleksibilitas dan ketahanan, kemudian dipotong, dan ditempel menjadi satu dengan *casenya* (*cover* depan, *spine* dan *cover* belakang).

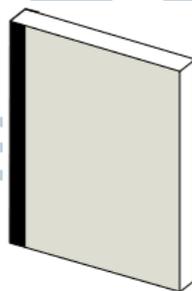
2.1.6.2. *Perfect*



Gambar 2.12. *Perfect Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *perfect* dilakukan dengan cara langsung menempelkan lembaran-lembaran halaman menjadi satu kumpulan, kemudian ditempelkan pada *cover*.

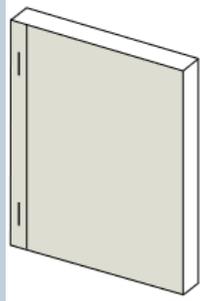
2.1.6.3. *Tape*



Gambar 2.13. *Tape Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *tape* dilakukan dengan cara menyusun lembaran-lembaran halaman dan kedua *cover* menjadi satu, kemudian dijilid dengan menggunakan lakban panas pada sisinya.

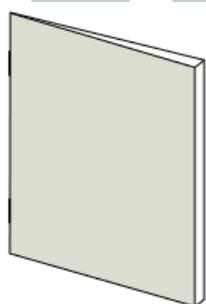
2.1.6.4. *Side Stitch*



Gambar 2.14. *Side Stitch Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *side stitch* dilakukan dengan cara menyusun lembaran-lembaran halaman dan kedua *cover* menjadi satu, kemudian dijilid dengan menggunakan staples.

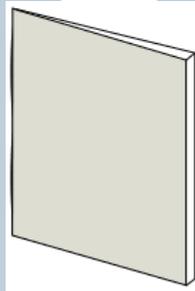
2.1.6.5. *Saddle Stitch*



Gambar 2.15. *Saddle Stitch Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *saddle stitch* dilakukan dengan cara mencetak *cover* dan lembaran-lembaran halaman dengan format *spread*, disusun, kemudian dilipat, dan dijilid menggunakan staples.

2.1.6.6. *Pamphlet Stitch*

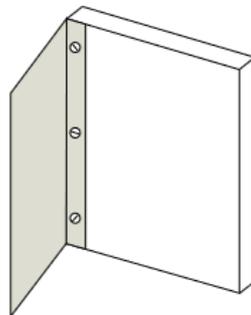


Gambar 2.16. *Pamphlet Stitch Binding*

(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *pamphlet stitch* mirip dengan *saddle stitch*. Namun, setelah dilipat, halaman dijahit menjadi satu dengan benang. Teknik ini memiliki batas maksimal 36 halaman.

2.1.6.7. *Screw and Post*

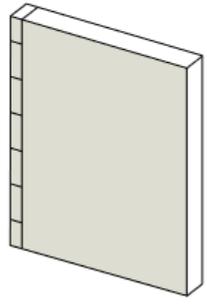


Gambar 2.17. *Screw and Post Binding*

(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *screw and post* dilakukan dengan cara menyusun lembaran-lembaran halaman dengan *cover*, kemudian sisinya dibor, dan diikat dengan sekrup.

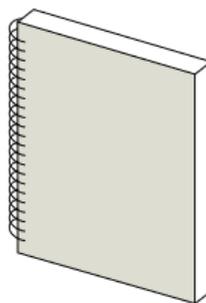
2.1.6.8. *Stab*



Gambar 2.18. *Stab Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *stab* atau *Japanese binding* dilakukan dengan cara menyusun lembaran-lembaran halaman dengan *cover*, kemudian sisinya dijahit.

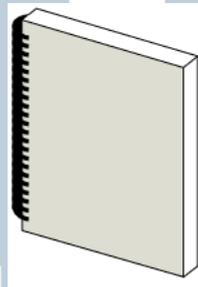
2.1.6.9. *Spiral*



Gambar 2.19. *Spiral Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *spiral* dilakukan dengan cara menyusun lembaran-lembaran halaman dengan *cover*, kemudian sisinya dilubangi menggunakan mesin, lalu dijilid menggunakan kawat.

2.1.6.10. Plastic Comb



Gambar 2.20. *Plastic Comb Binding*
(Lupton, 2008)

Teknik penjilidan *plastic comb* mirip dengan *spiral*. Namun dijilid dengan menggunakan plastik.

2.2. Ilustrasi

Menurut Male (2007, hlm. 10), ilustrasi adalah seni yang dapat secara visual mengomunikasikan suatu konteks kepada masyarakat. Ilustrasi memberikan opini, dan dapat memengaruhi pola pikir seseorang.

2.2.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2007, hlm. 112) menjelaskan bahwa terdapat 5 fungsi ilustrasi, yaitu sebagai berikut:

2.2.1.1. Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Pada jenis ini, ilustrasi digunakan untuk menjelaskan suatu informasi. Ilustrasi yang bertujuan sebagai dokumentasi, referensi, edukasi, dan instruksi dapat menggunakan teknik menggambar yang disesuaikan dengan tema dan targetnya. Biasanya, gaya ilustrasi sebagai informasi dapat berupa bentuk penggambaran yang literal, tiruan foto, gambar berurutan, sederhana, konseptual, dan diagram.



Gambar 2.21. Ilustrasi Dokumentasi Sejarah
(Male, 2007)

Ilustrasi sebagai media penyampaian informasi dapat memudahkan seseorang dalam memahami suatu instruksi, menjelaskan secara mudah konteks nonfiksi kepada anak-anak, memberikan gambaran akan sejarah, hingga membantu memperjelas detail-detail yang rumit pada suatu konteks sains, kedokteran, dan kerangka teknik yang sulit untuk dipahami hanya dengan teks.

2.2.1.2. Komentar

Ilustrasi sebagai komentar adalah ilustrasi editorial yang digunakan pada bidang jurnalistik, seperti koran ataupun majalah. Ilustrasi ini biasanya memberikan opini mengenai isu politik dalam bentuk karikatur dan juga gaya hidup.



Gambar 2.22. Ilustrasi Komentar

(Male, 2007)

2.2.1.3. *Story Telling*

Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan kisah pada suatu cerita fiktif. Jenis ilustrasi ini lebih dominan digunakan pada cerita fiksi anak-anak, dibandingkan dengan orang dewasa.



Gambar 2.23. Ilustrasi *Story Telling*

(Male, 2007)

2.2.1.4. Persuasi

Ilustrasi sebagai persuasi digunakan untuk memengaruhi seseorang melakukan sesuatu. Biasanya digunakan untuk iklan dan kampanye.



Gambar 2.24. Ilustrasi Persuasi
(Male, 2007)

2.2.1.5. Identitas

Ilustrasi sebagai identitas biasanya digunakan untuk identitas visual suatu *brand*. Tujuannya agar *brand* tersebut tampak berbeda, dan lebih mudah dikenali oleh masyarakat. Contoh penerapannya ada pada logo.

Selain pada identitas visual, identitas juga dapat diterapkan pada jaket dan *cover* suatu buku. Ilustrator harus dapat mendesain *cover* yang memberikan identitas dan *point of sale* buku tersebut. Desain dan tipografi adalah hal yang paling memengaruhi bagus atau tidaknya *cover* buku.



Gambar 2.25. Ilustrasi Identitas
(Male, 2007)

2.2.2. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007, hlm. 61), gaya ilustrasi adalah gaya khas yang dimiliki oleh ilustrator dalam menggambarkan ilustrasinya. Gaya ilustrasi dibagi menjadi dua, yaitu:

2.2.2.1. Konseptual



Gambar 2.26. Gaya Konseptual
(Male, 2007)

Gaya konseptual adalah gaya ilustrasi yang menggambarkan sebuah bentuk secara imajinatif dan berbeda dari bentuk asli. Gaya ini tidak bergantung pada bentuk di kenyataan, dan dibuat berdasarkan ide. Contohnya seperti konsep diagram, surealisme dan abstrak (hlm. 67-79)

2.2.2.2. Literal

Gaya literal (hlm. 80-93) adalah gaya yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu secara realistis untuk menciptakan kesan yang tampak nyata. Gaya ini biasanya dipakai dalam cerita fiksi agar cerita tampak realistis, namun juga bisa diterapkan pada buku nonfiksi untuk menggambarkan suatu informasi sesuai dengan faktanya.

Gaya ini terbagi menjadi dua, yaitu *hyperrealism* dan *stylized realism*. *Hyperrealism* adalah gaya ilustrasi yang sangat realistis dan sesuai dengan kenyataan, baik dari segi teknis ukuran, perspektif, warna, proporsi, gerakan, dan lain-lain. Sedangkan *stylized realism* merupakan gaya ilustrasi yang realistis, namun lebih ekspresif dari segi teknis.



Gambar 2.27. Gaya Literal
(Male, 2007)

Stylized realism dipengaruhi oleh ekspresionisme, yaitu gerakan yang memiliki gaya berlebihan, ukuran yang distortif, dan memiliki intensitas warna terang. Gaya *stylized realism* tepat untuk diterapkan pada buku ilustrasi anak-anak, baik untuk buku fiksi ataupun nonfiksi. Gaya ini menggambarkan fisik ataupun kepribadian suatu karakter secara berlebihan sebagai hiburan, ataupun memang ingin menonjolkan kelebihan dari fisik ataupun kepribadian karakter tersebut. Salisbury (2004, hlm. 66)

juga mengungkapkan bahwa pendekatan ilustrasi literal ini tepat untuk ditujukan pada anak-anak.

2.2.3. Ilustrasi untuk Buku Nonfiksi Anak

Male (2007, hlm. 119-124) mengungkapkan bahwa ilustrasi yang disajikan pada buku nonfiksi anak harus dapat menggambarkan dan menyajikan fakta. Ilustrator harus berempati, dan mengikutsertakan dirinya melalui riset, untuk mengetahui lebih dalam mengenai topik yang dibahas pada buku. Ilustrasi pada buku nonfiksi memang bertujuan untuk mengedukasi, namun juga disarankan untuk menambah beberapa ilustrasi hiburan dan interaktivitas untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

Salisbury (2004, hlm. 108-115) juga mengungkapkan bahwa ilustrasi nonfiksi harus dapat menyampaikan suatu informasi dengan visual yang menghibur. Ilustrasi nonfiksi membuat proses pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan. Ilustrasi pada buku nonfiksi anak berfungsi untuk menunjukkan pengandaian suatu kejadian cerita, mempermudah penjelasan suatu teks informasi dengan bentuk visual, dan membuat anak-anak menjadi lebih akrab dengan suatu pembelajaran melalui ilustrasi yang sesuai dengan kehidupan nyata.

Kesimpulannya, ilustrasi yang dibuat untuk buku nonfiksi anak harus dapat menyampaikan informasi atau suatu makna secara akurat, dapat mendidik anak dengan hiburan dan tambahan unsur naratif, serta ilustrasi yang digambarkan harus berhubungan dan melengkapi suatu teks.

2.2.4. Karakter pada Ilustrasi Anak

Pembuatan karakter pada ilustrasi anak juga memiliki beberapa poin penting yang harus diperhatikan oleh ilustrator. Berikut adalah poin penting dalam pembuatan karakter ilustrasi anak menurut Salisbury (2004):

2.2.4.1. Fisik

Quentin Blake (seperti dikutip dalam Salisbury, 2004, hlm. 64) mengungkapkan bahwa untuk membuat fisik sebuah karakter, ilustrator harus secara fisik menganggap dirinya adalah karakter tersebut. Karakter yang menarik dan meyakinkan merupakan dasar dari kesuksesan sebuah naratif visual (hlm. 62). Selain itu, menurut McCloud (2006, hlm. 70), visual fisik dari suatu karakter berfungsi untuk membedakan karakter tersebut dengan karakter-karakter lainnya (hlm. 70). Hal ini dapat dibedakan dengan adanya perbedaan tinggi, berat, bentuk hidung, bentuk tubuh, ataupun penambahan detail seperti kumis (hlm. 71).



Gambar 2.28. Perbedaan Fisik

(<https://yourartpath.com/100-character-design-sheets>, n.d.)

Salisbury (2004, hlm. 66) mengungkapkan bahwa karakter yang dibuat juga harus memiliki fisik yang ramah walaupun mengalami distorsi.

Desain fisik karakter dengan gaya gambar dan distorsi yang terlalu berlebihan, serta menyeramkan, dapat membuat minat anak untuk melihat ilustrasi menjadi berkurang karena menakutkan, atau terlalu jelek.

2.2.4.2. Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh atau gerakan pada suatu karakter sama pentingnya dengan membuat fisik pada karakter. Setiap manusia bergerak dengan cara yang berbeda-beda. Bahasa tubuh berfungsi untuk merefleksikan kepribadian dan perasaan suatu karakter yang dapat memberikan pesan atau impresi pada pembaca (Salisbury, 2004, hlm. 64).

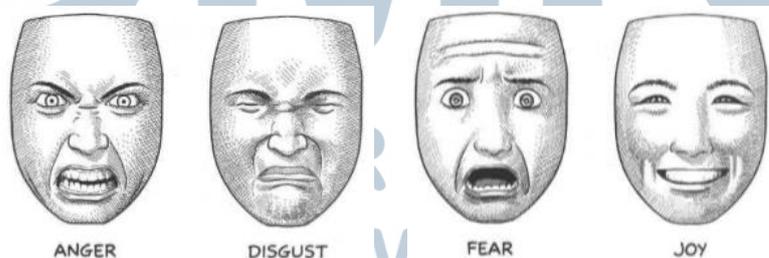


Gambar 2.29. Bahasa Tubuh
(Salisbury, 2004)

2.2.4.3. Konsistensi

Ilustrator harus dapat mengatur dan mempertahankan konsistensi karakter walaupun karakter tersebut ditempatkan pada situasi, emosi, dan gerakan yang berbeda (Salisbury, 2004, hlm. 64-65)

2.2.4.4. Ekspresi Wajah



Gambar 2.30. Ekspresi Wajah
(McCloud, 2006)

Ekspresi wajah dibuat berdasarkan ekspresi manusia pada umumnya. Perubahan posisi dan ukuran pada mata, serta alis ataupun mulut dapat menunjukkan adanya perubahan emosi dan perasaan dari suatu karakter (Salisbury, 2004, hlm. 65). Menurut McCloud (2006, hlm 80), ekspresi wajah merupakan suatu hal yang tidak dapat ditunjukkan dengan mudah hanya dengan teks. Oleh karena itu, diperlukan bentuk visual untuk mengomunikasikan suasana hati dari suatu karakter. McCloud (hlm. 83) mengungkapkan bahwa terdapat 6 emosi dasar manusia, yaitu marah, jijik, takut, senang, sedih dan terkejut. Emosi yang lainnya dibuat berdasarkan campuran dari emosi dasar tersebut.

2.2.5. Teknik Ilustrasi Anak

Menurut Salisbury (2004, hlm. 58) teknik digital untuk ilustrasi anak lebih praktis dan inovatif dibandingkan dengan teknik tradisional seperti cat warna, akrilik, krayon, dan lain sebagainya. Teknik digital berperan penting dalam dunia ilustrasi anak karena dapat menghasilkan karya yang tidak terbatas dengan inovasi yang beragam.

Teknik digital memudahkan ilustrator dalam pembuatan dan pengaturan gambar, contohnya dalam mengatur warna objek, ilustrator dapat langsung memilih warna dari palet yang disediakan tanpa perlu mencampurkan beberapa warna terlebih dahulu. Selain itu dalam penambahan tekstur pada karya yang bisa langsung diletakkan pada karya begitu saja tanpa melalui proses teknik yang terlalu lama (hlm. 61). McCloud (2006, hlm. 197) juga mengungkapkan hal yang sama, bahwa teknik digital sangat praktis karena karya dapat lebih mudah

dikoreksi jika terjadi kesalahan. Teknik digital juga mempermudah ilustrator untuk mengubah jenis, ukuran dan ketebalan *brush*, mengubah ukuran suatu objek, mengubah atau memindahkan *layer*, dan juga mengubah atau menambahkan warna pada karya (hal. 198).

2.3. Komik

Menurut McCloud (2006, hlm. 1), komik adalah kumpulan gambar berurutan dan memiliki cerita yang disampaikan. Komik memberikan pengandaian dan menciptakan imajinasi pada pembaca, mempermudah pembaca dalam memahami cerita ataupun informasi yang disampaikan, dan dapat membuat pembaca tetap bertahan untuk terus membaca buku tersebut sampai akhir (hlm. 8). Komik juga dapat memengaruhi pembaca untuk terus memikirkan dan mengingat cerita atau informasi dalam rentang waktu yang cukup lama.

2.3.1. Bagian Dasar Komik

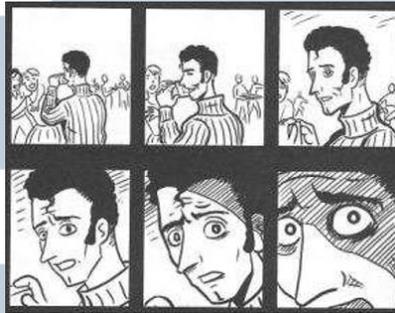
McCloud (2006, hlm. 10) mengungkapkan bahwa terdapat 5 bagian dasar komik yang harus diperhatikan, yaitu: *choice of moment*, *choice of frame*, *choice of image*, *choice of word* dan *choice of flow*.

2.3.1.1. Choice of Moment

Pada bagian ini, McCloud (2006, hlm. 11-25) menjelaskan bahwa pembuat komik memutuskan momen apa yang pas untuk dimasukkan ke dalam cerita komik. Pilihan momen ini disebut sebagai panel. Satu panel terdiri dari satu bagian plot, yang jika digabungkan, akan menciptakan cerita berkelanjutan. Terdapat 6 jenis peralihan panel (hlm. 16-17):

1. *Moment to Moment*

Satu gerakan yang digambarkan dalam beberapa momen untuk memperlambat gerakan, dan meningkatkan ketegangan.



Gambar 2.31 *Moment to Moment*
(McCloud, 2006)

2. *Action to Action*

Satu subjek/objek yang digambarkan dalam beberapa gerakan untuk meneruskan alur cerita pada suatu momen.



Gambar 2.32 *Action to Action*
(McCloud, 2006)

3. *Subject to Subject*

Perubahan subjek dalam suatu *scene* untuk meneruskan cerita, namun mengubah sudut pandang dari satu subjek ke subjek lainnya.



Gambar 2.33 *Subject to Subject*
(McCloud, 2006)

4. *Scene to Scene*

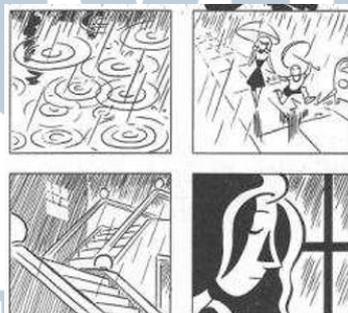
Mempercepat cerita dengan mengubah jarak waktu ataupun lokasi.



Gambar 2.34 *Scene to Scene*
(McCloud, 2006)

5. *Aspect to Aspect*

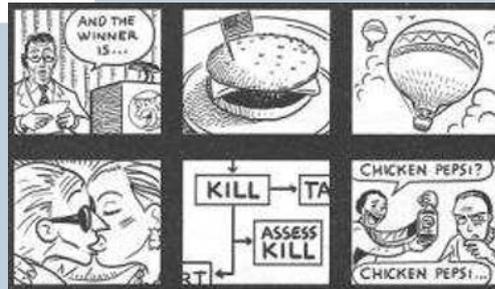
Seakan menghentikan waktu, namun menunjukkan suasana panel.



Gambar 2.35 *Aspect to Aspect*
(McCloud, 2006)

6. *Non Sequitur*

Peralihan panel yang tidak berhubungan antara satu panel dengan panel lainnya.



Gambar 2.36 *Non Sequitur*
(McCloud, 2006)

2.3.1.2. *Choice of Frame*

Menentukan seberapa dekat *frame* dari suatu aksi berdasarkan *cropping*, *balance* dan *tilt* untuk menunjukkan suatu detail atau lokasi kepada pembaca, dan seakan-akan membuat pembaca merasa berada di situasi tersebut (McCloud, 2006, hlm. 19).

2.3.1.3. *Choice of Image*

Membuat visual gambar untuk mengisi *frame*, dan menyampaikan cerita atau pesan melalui visual gambar tersebut secara cepat, jelas, dan menarik untuk pembaca (McCloud, 2006, hlm. 26).

2.3.1.4. *Choice of Word*

Menentukan kata-kata pada komik untuk menyampaikan pesan melalui percakapan atau penjelasan, mengekspresikan sesuatu, dan mempersingkat suatu cerita. (McCloud, 2006, hlm. 30).

2.3.1.5. *Choice of Flow*

Menurut McCloud (2016, hlm. 32-36), *choice of flow* berfungsi untuk memandu pembaca dari awal hingga akhir. *Choice of flow* dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Between Panels*

Alur baca sesuai arah baca suatu negara. Alur baca yang digunakan secara umum adalah kiri ke kanan, dan atas ke bawah.

2. *Within Each Panel*

Alur baca, namun melalui *caption* dan balon teks pada komik.

2.3.2. Teks

McCloud (2006, hlm. 128) mengungkapkan bahwa teks yang dikombinasikan dengan gambar dapat menciptakan kesan membaca yang lebih hidup dibandingkan dengan hanya teks saja. Teks dapat digunakan sebagai penjelasan dalam *caption*, bentuk visual dari efek suara, dan juga percakapan dalam balon kata.

2.3.3. *Background*

Menurut McCloud (2006, hlm. 158), *background* merupakan lokasi lingkungan yang berada di sekitar karakter, atau lokasi pada suatu cerita dalam dunia komik.

2.4. *Obsessive Compulsive Disorder*

Obsessive Compulsive Disorder atau OCD merupakan kelainan psikologis yang ditandai dengan keinginan untuk melakukan suatu hal secara repetitif, seperti dorongan untuk terus mencuci tangan, membersihkan sesuatu, mengatur benda

pada urutan dan ukuran tertentu, ataupun memeriksa suatu hal berulang kali karena merasa khawatir (Waite & Williams, 2009, hlm. 2). OCD terdiri dari dua kata kunci, yaitu obsesif dan kompulsif.

Menurut *American Psychiatric Association* (dalam Waite & Williams, 2009, hlm. 1-2), obsesif adalah pikiran, gambaran, ataupun dorongan yang muncul secara terus-menerus pada waktu tertentu. Pikiran tersebut sangat mengganggu dan menyulitkan, sehingga menimbulkan rasa cemas pada seseorang yang mengalaminya. Akibatnya, orang tersebut berusaha untuk menekan atau mengurangi obsesinya melalui tindakan lain. Kompulsif adalah perilaku berulang (misalnya mencuci tangan, mengatur, memeriksa sesuatu) atau tindakan mental (misalnya berdoa, menghitung, mengulangi suatu kata secara diam-diam) untuk menanggapi obsesinya dengan aturan tertentu yang harus diterapkan. Tujuan kompulsif untuk mengurangi tekanan pikiran, dan mencegah hal-hal buruk yang mereka takuti. Namun, tindakan mencegah tersebut tidak realistis karena dilakukan secara berlebihan.

2.4.1. OCD pada Anak-Anak

Menurut Waite dan Williams (2009, hlm. 4), gejala OCD sering kali muncul pada usia pubertas dan anak-anak, dan berkembang menjadi semakin parah jika dibiarkan hingga dewasa. *American Psychiatric Association* (1994, dalam Waite & Williams, 2009, hlm. 2) mengungkapkan bahwa orang-orang yang berada di sekitar penderita OCD anak-anak pasti menyadari adanya obsesi dan kompulsi yang tidak masuk akal pada penderita. Namun mereka menganggap hal tersebut tidak memerlukan penanganan serius.

Rasa takut dan malu juga menjadi salah satu kendala pada diri penderita anak-anak untuk mencari bantuan. Mereka khawatir akan pendapat orang lain, dan merasa malu untuk melaporkan gejala yang mereka alami kepada psikolog/psikiater (hlm. 5). Akibatnya, obsesi dan kompulsi tersebut menjadi semakin berkembang dan menyebabkan penderita mengalami tekanan yang berlebih, dan membuat penderita menghabiskan waktu cukup lama untuk melakukan suatu hal, bahkan hingga lebih dari satu jam sehari. Selain itu, OCD juga memengaruhi kualitas hidup penderita karena mengganggu rutinitas, kegiatan akademik, aktivitas, dan hubungan sosial penderita (hlm. 2).

2.4.2. Jenis OCD

Bream et al. (2017, hlm. 7-9) mengungkapkan bahwa terdapat 3 jenis OCD yang paling umum terjadi di dunia, yaitu sebagai berikut:

2.4.2.1. *Contamination Fears*

Menurut Bream et al. (2017), ketakutan akan terkontaminasi merupakan jenis OCD yang paling umum. Perilaku yang jelas dari jenis OCD ini adalah terlalu sering membersihkan dan menghindari sesuatu. Ketakutan akan terkontaminasi ini dapat terjadi karena dipengaruhi oleh kebiasaan, situasi, ataupun ajaran turun-temurun secara historis dari lingkungan terdekat (hlm. 7). Jenis OCD ini biasanya sangat berdampak pada keluarga atau orang-orang yang tinggal bersama penderita. Orang-orang tersebut akan diminta untuk mengikuti standar kebersihan si penderita yang dapat menyebabkan konflik (Albert et al., 2010).

2.4.2.2. *Checking*

Tujuan dari memeriksa adalah memastikan sesuatu terjadi atau tidak terjadi. *Checking* adalah jenis OCD selanjutnya yang paling umum setelah ketakutan akan terkontaminasi. Seseorang yang menderita OCD jenis ini biasanya akan sering melihat objek, memeriksa, dan mengulangi tindakan memeriksa tersebut untuk mencari kepastian sampai penderita benar-benar yakin (Bream et al., 2017, hlm. 8).

2.4.2.3. *Symmetry and Ordering*

Simetris dan mengurutkan adalah jenis OCD yang secara fisik mengatur suatu barang secara simetris, ataupun harus dengan urutan atau jumlah tertentu. Contohnya adalah penderita yang diam-diam menghitung jumlah jendela pada suatu ruangan. Penderita OCD ini berusaha untuk sepenuhnya yakin bahwa semuanya aman dan lengkap walaupun dengan cara yang kontraproduktif (Bream et al., 2017, hlm. 9).

2.4.3. Penyebab OCD

Sampai saat ini, belum diketahui penyebab yang pasti dari munculnya OCD. Namun, Salkovskis et al. (1999, dalam Waite & Williams, 2009, hlm. 12) menyatakan bahwa terdapat 5 hal yang dapat mengembangkan OCD pada diri seseorang, yaitu sebagai berikut:

1. Orang tersebut diberikan tanggung jawab terlalu banyak.
2. Orang tersebut terlalu sedikit diberikan tanggung jawab.
3. Orang tersebut terlalu diajarkan perilaku yang kaku.

4. Peristiwa di mana perilaku orang tersebut menimbulkan suatu kerugian yang fatal.
5. Peristiwa di mana orang tersebut memiliki pribadi yang rentan, dan merasa bahwa pikiran, tindakan, atau kekurangannya dapat menyebabkan sesuatu yang sangat merugikan.

2.4.4. Dampak OCD

Menurut Bream et al. (2017, hlm. 11) OCD dapat memberikan dampak pada orang-orang terdekat, seperti keluarga ataupun teman. Dampak pada orang-orang terdekat dapat bersifat langsung dan tidak langsung. Bersifat langsung, terjadi ketika orang-orang terdekat harus mengikuti arahan penderita karena obsesinya. Sedangkan bersifat tidak langsung, terjadi ketika orang-orang terdekat menjadi khawatir akan penderita, dan penderita juga merasa khawatir takut kehilangan orang-orang terdekatnya.

Selain berdampak pada orang-orang terdekat, OCD juga berdampak buruk bagi penderitanya. OCD dapat menurunkan kualitas hidup penderita dan menghambat penderita dalam mencapai keinginannya (Bream et al., 2017, hlm. 10-11). Penderita OCD cenderung tidak menikah, menganggur, hidup dengan pendapatan yang sangat rendah, memiliki status pekerjaan rendah, dan bermasalah dalam bersosialisasi (Bebbington et al., 2006).

2.4.5. Penanganan OCD

OCD dapat ditangani dengan dua metode, yaitu menggunakan obat medis dan dengan melakukan *cognitive behavioral therapy*.

2.4.5.1. Penggunaan Obat Medis

Metode penyembuhan ini dapat dicapai dengan menemui psikiater. Obat-obatan yang diberikan oleh psikiater adalah obat antidepresan bernama SSRI, dan dapat dikonsumsi jika penderita sudah mengalami tingkat OCD menengah atau tinggi (Bream et al., 2017).

Penggunaan SSRI membutuhkan waktu 2-4 minggu untuk berpengaruh, dan dilanjutkan paling sedikit hingga selama 12 bulan (dikutip dalam NHS Choices. (2016). Obsessive compulsive disorder (ocd): Treatment. Diambil dari <https://www.nhs.uk/conditions/obsessive-compulsive-disorder-ocd/treatment/>, diakses pada 3 Juli 2018 pukul 11:00).

2.4.5.2. Cognitive Behavioral Therapy

Menurut Waite dan Williams (2009, hlm. 16), *cognitive behavioral therapy* (CBT) atau terapi perilaku kognitif adalah metode pemulihan dengan memberikan pengetahuan dan latihan perilaku kepada penderita. CBT membimbing penderita untuk mengenal, menghadapi, mengendalikan, dan mengurangi kecemasan berlebihan. Dengan CBT, penderita berlatih untuk memahami dan mempelajari bahwa permasalahan utama berada pada pola pikir kekhawatiran penderita, dan bukan dari bahaya yang sebenarnya. Penderita juga akan melakukan latihan untuk membentuk perilaku baru yang positif, dan mengurangi tindakan kompulsinya.

Bream et al. (2017, hlm. 31-35) mengungkapkan bahwa CBT terbukti lebih baik dan efektif dalam mengurangi gejala OCD, dibandingkan dengan penggunaan obat-obatan antidepresan. Penambahan obat-obatan antidepresan tidak mempotensiasi efek dari CBT (hlm. 34-35).

Greene, Nevid dan Rathus (2005) menyebutkan bahwa CBT untuk penanganan OCD merupakan kombinasi dari 2 terapi, yaitu terapi perilaku *Exposure and Ritual Prevention* dengan terapi kognitif.

1. *Exposure and Ritual Prevention*

Menurut Meyer (dalam Waite & Williams, 2009, hlm. 13), *Exposure and Ritual Prevention* (ERP) atau terapi pencegahan paparan dan ritual adalah psikoterapi yang dikhususkan untuk menangani OCD. Terapi perilaku ini mendorong penderita untuk menghadapi langsung pikiran, situasi, dan kegiatan yang dapat menyebabkan mereka cemas. Penderita melatih dirinya untuk mengatasi kecemasan atau ketidaknyamanannya secara konsisten, hingga menjadi suatu kebiasaan. Seiring berjalannya waktu, kecemasan dapat berkurang, dan mereka akan yakin bahwa hal yang mereka takuti selama ini tidak akan terjadi.

Greene, Nevid dan Rathus (2005) mengungkapkan bahwa ERP memiliki keterbatasan, karena hanya mengharuskan penderita untuk berlatih melawan kompulsi tanpa memperbaiki pola pikirnya. Hal tersebut memberikan kesan keterpaksaan yang menyebabkan penderita melakukan penolakan, mengakhiri terapi, dan

menimbulkan risiko kambuhnya OCD. Oleh karena itu, untuk menciptakan hasil yang lebih efektif, terapi ERP harus dikombinasikan dengan terapi kognitif.

2. Terapi Kognitif

Terapi kognitif adalah terapi yang berfungsi untuk memperbaiki kognitif/pola pikir obsesif penderita yang berlebihan (Greene, Nevid, & Rathus, 2005). Penderita berupaya untuk menekan, menetralkan dan menyingkirkan pikiran obsesi mereka untuk mengurangi kompulsinya (Waite & Williams, 2009, hlm. 14).

2.4.5.3. CBT pada Anak

De Haan et al. (dalam Waite & Williams, 2009, hlm. 16) mengungkapkan bahwa CBT efektif untuk mengendalikan gejala OCD pada anak. CBT melatih anak untuk mengelola kecemasannya. Pada penderita OCD usia anak-anak, pola pikir merupakan masalah yang paling utama dibandingkan perilaku yang mereka perbuat. Namun, permasalahan pada perilaku berkembang seiring bertambahnya usia. Peran orangtua sebagai fasilitator dan *co-therapist* juga dibutuhkan, karena peran dan dukungan mereka sangat berpengaruh dalam kesembuhan anak (hlm. 31).

2.4.5.4. Tahapan CBT

Waite & Williams (2009, hlm. 23-29) menjelaskan bahwa terdapat 5 tahapan CBT, yaitu adalah sebagai berikut:

1. *Developing a joint formulation*

Memahami permasalahan yang dialami oleh anak.

2. *Psychoeducation*

Psikoedukasi mengenalkan anak mengenai OCD, hal yang membuat OCD tersebut masih bertahan pada dirinya, dan peran pola pikir dalam memengaruhi perasaan dan tindakan. Tujuannya agar anak memahami apa yang terjadi pada dirinya. Selain itu, penting untuk menjelaskan pada anak bahwa hal yang mereka alami juga dialami oleh banyak orang. Orang tua juga harus diberikan psikoedukasi mengenai OCD agar lebih terbuka, dan memahami apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh anak.

Teknik pengandaian juga sangat disarankan, dan dapat membuat anak menjadi kreatif pada proses terapi. Penggunaan ilustrasi pengandaian untuk menggambarkan suatu skenario juga dapat memengaruhi reaksi anak tersebut.

3. *Guided discovery using Socratic questioning*

Tahapan ini merupakan proses dalam menolong anak untuk mempertimbangkan sudut pandang/pola pikir lain dan menempatkan pandangan alternatif tersebut ke dalam pertanyaan-pertanyaan *Socratic* untuk anak. Pertanyaan *Socratic* mendorong anak untuk membandingkan pola pikir lamanya dengan pola pikir alternatif yang lebih logis.

4. *Guided discovery using behavioral experiments*

Tahapan ini merupakan tahapan yang paling penting karena digunakan untuk menguji pola pikir dan keyakinan anak mengenai

pandangan alternatif. Eksperimen ini mengajak anak untuk menghadapi ketakutannya dengan melakukan pandangan alternatif. Eksperimen perilaku ini dapat dilakukan secara langsung, baik anak berlatih sendiri, atau dengan bantuan terapis/pendamping.

5. *Relapse prevention*

Pada tahapan akhir, penting untuk menyemangati anak dalam melawan OCDnya. Anak juga harus diperingati bahwa kemungkinan gejala dapat muncul kembali ketika mereka stres atau sakit, agar anak tersebut dapat berjaga-jaga dan mengendalikannya ketika pikiran obsesi muncul.

2.5. Biblioterapi

Biblioterapi didefinisikan sebagai terapi penggunaan buku untuk membantu seseorang dalam memecahkan masalah (Shechtman, 2009). Biblioterapi sudah ada sejak zaman Yunani, dan dulu pernah digunakan sebagai media terapi oleh para tentara Perang Dunia I dan II yang mengalami trauma paska perang. Biblioterapi kemudian diakui sebagai media terapi yang efektif dan hemat biaya (hlm. 21).

Floyd, McKendree-Smith dan Scogin (dalam Herlina, 2013) menjelaskan bahwa biblioterapi berbeda dengan buku *self-help* biasa. Buku dapat disebut biblioterapi ketika materi pada buku tersebut memiliki program terapi spesifik dengan tujuan untuk penyembuhan.

2.5.1. Jenis Biblioterapi

Biblioterapi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu biblioterapi kognitif dan biblioterapi afektif.

2.5.1.1. Biblioterapi Kognitif

Glasgow dan Rosen (dalam Herlina, 2013) mengungkapkan bahwa biblioterapi kognitif merupakan proses belajar berupa media panduan tertulis untuk memperoleh manfaat terapeutik. Biblioterapi kognitif melibatkan kerjasama ahli kejiwaan dengan penulis untuk membantu penderita dalam mengatasi masalah psikologis tanpa atau dengan sedikit keterlibatan terapis. Buku tersebut memiliki topik yang disesuaikan dengan kesulitan psikologis tertentu, dengan asumsi bahwa pembaca akan belajar dari proses membaca buku tersebut, dan menerapkan ajarannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.5.1.2. Biblioterapi Afektif

Biblioterapi afektif adalah penggunaan buku fiksi dan literatur untuk membantu pembaca mengatasi permasalahan emosionalnya melalui proses identifikasi. Cerita sangat membantu dalam proses terapi ini.

Biblioterapi afektif ini biasanya digunakan untuk terapi emosi. Proses identifikasi, eksplorasi dan refleksi cerita terhadap emosi merupakan komponen penting dari proses terapeutik (Greenberg dalam Herlina, 2013). Penderita mengidentifikasikan dan menghubungkan masalah dalam literatur tersebut dengan kehidupan mereka sendiri. Penderita dapat belajar melalui cerita fiksi, dan menerapkannya ke dalam kehidupan mereka.

2.5.2. Biblioterapi Metode CBT

Herlina (2013) dalam bukunya yang berjudul “Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku” menjelaskan bahwa metode CBT untuk anak dapat dilakukan melalui biblioterapi kognitif dalam bentuk media buku ajaran.

Tujuan utama dari biblioterapi kognitif adalah agar anak dapat menguasai informasi, dan mengendalikan pola pikirnya. Hal tersebut sesuai dengan metode CBT yang menunjukkan bahwa suatu perilaku manusia merupakan hasil dari informasi yang mereka pelajari dan masukkan ke dalam pikiran mereka selama ini. Informasi tersebut dapat dipelajari kembali dengan bimbingan yang tepat melalui biblioterapi kognitif.

2.5.3. Aktivitas sebagai Terapi

Pardeck dan Pardeck (1993, dalam Herlina, 2013) mengungkapkan bahwa buku yang ditujukan untuk terapi anak harus disertai dengan aktivitas dan diskusi yang disebut sebagai “Strategi tindak lanjut”. Strategi ini dilakukan agar anak dapat lebih paham dalam mengidentifikasi masalah, dan mengenali pemecahannya. Strategi menurut Pardeck dan Pardeck mencakup menulis kreatif, aktivitas seni, diskusi, ataupun bermain peran.

2.5.3.1. Menulis Kreatif

Aktivitas menulis kreatif yang dimaksud seperti menulis refleksi, membuat jadwal harian, menulis buku harian, menulis surat, dan lain-lain.

Aktivitas menulis merupakan aktivitas yang selalu digunakan dan diutamakan dalam terapi metode CBT sebagai catatan perkembangan.

2.5.3.2. Aktivitas Seni

Aktivitas seni merupakan aktivitas terapi dengan kegiatan artistik, seperti menggambar, membuat prakarya, membuat model lilin, dan lain-lain. Aktivitas seni merupakan bagian dari terapi emosi, dan merupakan wadah bagi anak untuk mengungkapkan emosinya dalam bentuk karya seni.

2.5.3.3. Diskusi dan Bermain Peran

Membahas kembali isi buku atau bab tertentu yang telah dibaca, memainkan sebuah peran yang berkaitan dengan permasalahan, dan mendiskusikan titik kekuatan dan kelemahan untuk identifikasi diri anak.

2.6. Psikologi Anak

Piaget (dalam Santrock, 2011) menjelaskan bahwa terdapat 4 tahapan perkembangan pada usia anak-anak, yaitu adalah sebagai berikut:

2.6.1. *Sensorimotor Stage*

Anak berada di usia 0-2 tahun. Pada usia ini, anak-anak baru mempelajari mengenai dunia dengan sentuhan dan gerakan fisik. Emosi yang terdapat pada anak di usia ini biasanya diluapkan dengan tangisan untuk mewakili perasaan yang mereka tidak sukai.

2.6.2. *Preoperational Stage*

Anak berada di usia 2-7 tahun. Pada usia ini, anak sudah dapat berpikir secara simbolik, dan dapat terlihat ketika mereka menyusun suatu kata dan gambar. Kemampuan membaca anak sudah mulai berkembang pada usia ini. Anak sudah dapat mengetahui urutan dalam membaca, mengidentifikasi alfabet, dan

menulis nama mereka. Mereka akan membaca dengan menyuarakan kata-kata. Pada usia ini, anak dapat memahami bahwa suatu situasi dapat memicu suatu emosi tertentu, dan emosinya tersebut diluapkan dengan tindakan.

2.6.3. *Concrete Operational Stage*

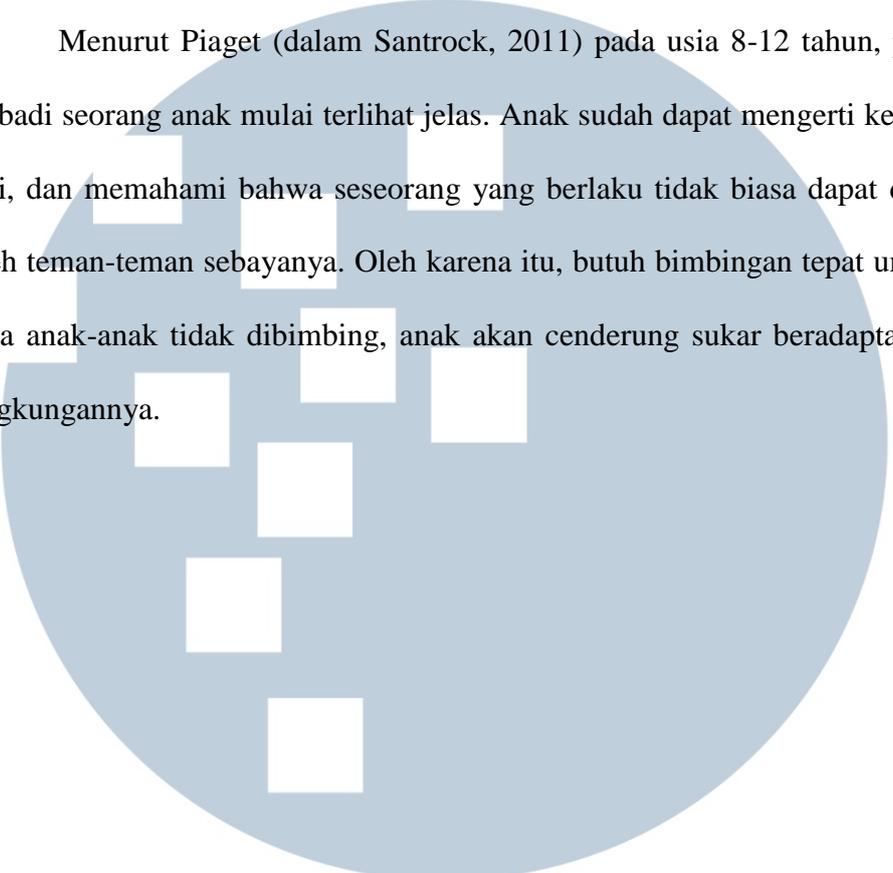
Anak berada di usia 7-11 tahun. Pada usia ini, anak sudah bisa beralasan secara logis mengenai suatu peristiwa. Mereka juga sudah dapat memahami aspek dari dunia orang dewasa, membedakan, dan mengurutkan suatu hal secara teratur. Pada usia ini, anak sudah dapat membedakan kepentingannya, memahami perspektif lain, dan dapat memecahkan masalah. Anak pada usia ini mulai aktif melakukan berbagai kegiatan, selain itu juga sudah mahir membaca dan menerima informasi dalam bentuk teks paragraf, namun dapat mengalami kesulitan jika membaca suatu cerita yang melibatkan berbagai sudut pandang.

Anak dapat memahami dan mengendalikan emosinya, namun hal itu akan sangat sulit ketika mereka mengalami stres. Saarni et al. (2006, dalam Santrock, 2011, hlm. 298) mengungkapkan bahwa anak pada usia ini akan berusaha mencari solusi untuk mengatur pola pikirnya, demi mengurangi stress yang mereka rasakan.

2.6.4. *Formal Operational Stage*

Anak berada di usia 11 tahun ke atas. Pada usia pra-remaja ini, anak sudah dapat berpikir, dan beralasan secara abstrak dan logis. Anak sudah dapat membaca dengan sangat baik, dan dapat membaca suatu cerita yang melibatkan berbagai sudut pandang. Anak pada usia ini juga sudah dapat mengendalikan emosi dan stresnya dengan sangat baik.

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2011) pada usia 8-12 tahun, perbedaan pribadi seorang anak mulai terlihat jelas. Anak sudah dapat mengerti keterbatasan diri, dan memahami bahwa seseorang yang berlaku tidak biasa dapat dikucilkan oleh teman-teman sebayanya. Oleh karena itu, butuh bimbingan tepat untuk anak. Jika anak-anak tidak dibimbing, anak akan cenderung sukar beradaptasi dengan lingkungannya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA