



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

Menurut KBBI, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut Haslam (2006), buku adalah sebuah wadah berupa kumpulan kertas untuk menyampaikan dan menguraikan informasi yang dicetak dan dijilid, bisa diakses kapan saja dan dimana saja (hlm.9).

2.1.1. Fungsi buku

Menurut Haslam (2006), buku dapat dijadikan media penyimpanan ilmu pengetahuan dunia, ide-ide dan kepercayaan. Menurut hasil wawancara penulis dengan psikolog Luisa Munster, selain untuk menyampaikan informasi, buku dalam masa perkembangan anak sangatlah penting, antara lain:

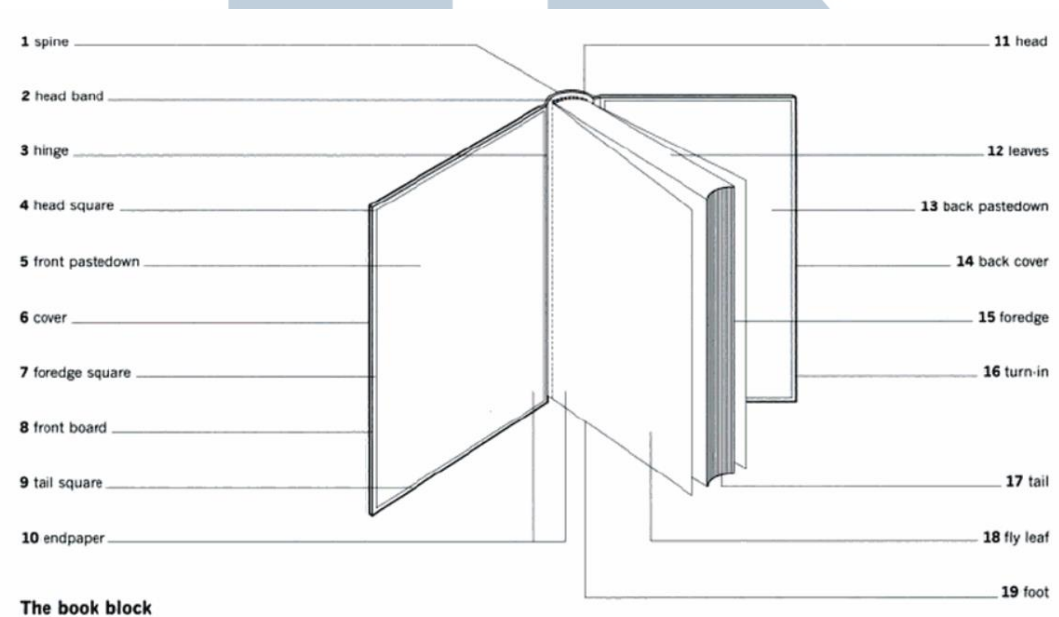
1. Mengajarkan dan menumbuhkan minat baca anak
2. Meningkatkan kemampuan analisa dan *problem solving*. Ketika anak menginginkan sebuah buku, anak akan mencari tahu bagaimana cara memperolehnya dan tahu kesulitan apa yang dilalui untuk mendapatkan buku itu seperti harus menabung dan mengeluarkan uang.
3. Belajar menghargai. Saat anak sudah mengetahui sulitnya mendapatkan buku itu, anak akan menjaga dan menghargai buku agar tidak rusak dan kotor.

2.1.2. Komponen buku

Menurut Haslam (2006), buku dibagi menjadi tiga komponen yaitu : *book block*, halaman dan grid.

2.1.2.1. *Book Block*

Book block memiliki beberapa bagian, antara lain:



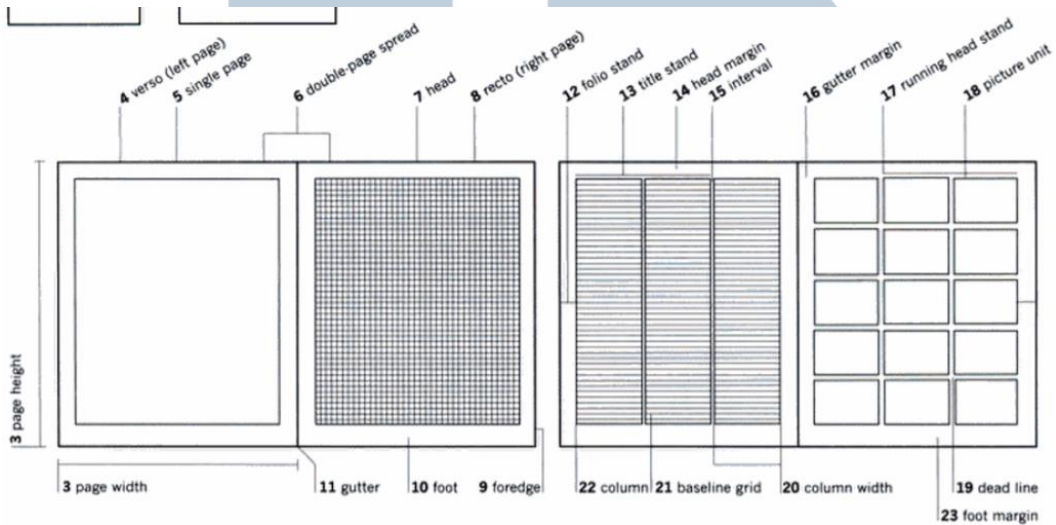
Gambar 2.1. *Book Block*
(Book Design, hlm. 20)

1. *Spine* : bagian *cover* buku yang menutupi bagian tepi buku.
2. *Head band* : benang yang biasanya berwarna, untuk menutupi bagian buku yang diikat
3. *Hinge* : lipatan bagian dalam kertas antara *pasted down* dengan *front board*.
4. *Head square* : bagian pelindung buku yang berukuran lebih besar dari halaman buku.
5. *Front pastedown*: bagian kertas terakhir yang menempel ke bagian papan *cover* depan.
6. *Cover* : kertas tebal atau papan untuk melindungi buku agar dapat menyatu.

7. *Foredge square* : pelindung sisi buku yang terbuat dari sampul dan bagian dalamnya.
8. *Front board* : papan sampul yang berada dibagian depan buku.
9. *Tail square* : pelindung bawah, terbuat dari sampul dan papan (lebih besar dari *leaves*).
10. *Endpaper* : kertas tebal yang ada pada bagian depan buku dan menguatkan engsel buku.
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : kertas atau lembaran dua sisi yang terikat pada buku.
13. *Back pastedown* : bagian kertas terakhir yang menempel kebagian papan *cover* belakang.
14. *Back cover* : papan sampul bagian belakang.
15. *Foredge* : bagian sisi depan buku.
16. *Turn-in* : bagian kertas *cover* yang dilipat kebagian dalam *cover*.
17. *Tail* : bagian bawah buku
18. *Fly leaf* : halaman belakang dari *endpaper*.
19. *Foot*: bagian bawah halaman

2.1.2.2. Halaman

Halaman pada buku dibagi menjadi beberapa bagian antara lain :



Gambar 2.2. Halaman
(Book Design, hlm. 21)

1. *Potrait* : format dengan tinggi halaman lebih tinggi dibanding lebar.
2. *Landscape* : format dengan tinggi halaman lebih pendek dari lebar.
3. *Page height and width* : ukuran halaman.
4. *Verso* : bagian kiri halaman.
5. *Single page* : satu lembar halaman.
6. *Double-page spread* : dua lembar halaman yang menyambung.
7. *Head* : bagian atas buku.
8. *Recto* : bagian kanan halaman.
9. *Foredge* : bagian depan buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : *margin* untuk binding buku.
12. *Folio stand* : garis yang membagi posisi folio.
13. *Title stand* : garis yang membagi *grid* untuk judul.

14. *Head margin* : *margin* atas dalam halaman.
15. *Interval/ colomn gutter* : jarak kosong secara vertikal antar kolom.
16. *Gutter margin* : *margin* bagian dalam untuk keperluan *binding*.
17. *Running head stand* : garis yang membagi *grid* untuk *running head*.
18. *Picture unit* : bagian dari kolom *grid* yang dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line* atau garis tidak terpakai.
19. *Dead line* : bagian yang terletak antara *picture units*.
20. *Column width / measure* : lebar masing-masing kolom.
21. *Baseline* : garis terbawah halaman.
22. *Column* : kotak untuk mengatur teks dan halaman.
23. *Foot margin* : *margin* bagian bawah halaman.

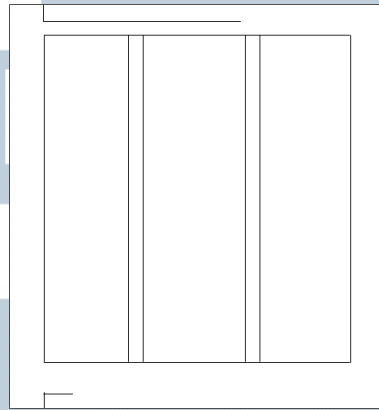
2.1.2.3. Grid

Grid adalah garis yang membantu dalam menempatkan elemen-elemen yang ada disebuah halaman buku sehingga proporsi lebih tepat dan mudah tersampaikan.

Menurut Tondreau (2009), ada 4 struktur dasar grid antara lain :

1. *Manuscript grid* : biasanya digunakan untuk halaman yang dominan menggunakan teks.
2. *Multicolumns Grid* : dipakai untuk desain konten yang rumit seperti pada koran dan grafik.
3. *Hierarchical Grid* : membagi halaman menjadi beberapa bagian secara horizontal.

4. *Column Grid* : membagi konten ke dalam beberapa kolom terpisah dengan besar kolom yang tidak harus sama. *Column grid* cocok untuk menyajikan informasi yang terputus.



Gambar 2.3. *Column Grid*

(<https://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png>)

2.1.3. Komponen Desain Buku

Buku memiliki beberapa komponen desain antara lain :

2.1.3.1. *Cover*

Menurut Guan (2012), *cover* adalah bagian vital dari produk karena mempengaruhi minat pembaca. *Cover* adalah ekspresi dari buku yang menentukan kesuksesan buku. Pada *cover* terdapat desain judul, nama penulis, dan *publisher* dan tentunya ilustrasi lainnya. Warna juga berpengaruh untuk karakteristik, untuk buku anak yang biasa dipakai adalah warna-warna terang.

2.1.3.2. *Punggung Buku*

Punggung buku adalah bagian terpenting kedua setelah *cover*. *Punggung buku* biasanya kecil dan sempit, oleh karena itu harus memakai warna yang menarik

perhatian sebagai *visual impact*, tetapi tetap harus harmonis dengan keseluruhan buku. Pada bagian ini terdapat judul buku, nama penulis dan juga penerbit.

2.1.3.3. Konten

Dalam penyusunan konten diperlukan *layout* yang tertata dengan baik. Adanya ruang kosong membuat pembaca tidak lelah dan lebih mudah menyerap informasi

2.1.3.4. Hak Cipta

Halaman hak cipta berisi judul buku, nama penulis, editor, penerbit, lokasi, tahun, dan tanggal publikasi.

2.2. Ilustrasi

Definisi ilustrasi menurut KBBI adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Menurut Zeegen (2009), ilustrasi dapat dipahami sebagai seni grafis yang menjadi bentuk pengarah audien dengan komunikasi visual. Posisi sebuah ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis.

2.2.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009), ilustrasi membantu manusia memahami dunia, mengingat, menjelaskan dan mengkomunikasikan seluk beluk kehidupan. Ilustrasi dapat memunculkan ikatan emosi audien dengan pengalaman hidupnya (hlm.24).

Menurut Male (2007) ilustrasi mempengaruhi cara kita mengelola informasi, ilustrasi dapat memberikan kita pendapat berbeda, saran, hiburan dan menceritakan sebuah cerita.

2.2.2. Jenis ilustrasi

Gumelar (2012) membagi gaya ilustrasi dalam 4 kelompok, antara lain :

1. *Realism*: ilustrasi yang terlihat nyata seperti bentuk aslinya
2. *Cartoonism*: gaya gambar yang terlihat lucu dan sederhana, contoh karya: Sin Chan, Doraemon, Donal Duck
3. *Semi Cartoon-realis*: merupakan kombinasi gaya gambar lucu dan gaya gambar realis, contoh: sawung kampret, Naruto, dan kebanyakan komik marvel.
4. *Fine Art*: gaya yang lebih tertuju kepada kebebasan berekspresi ilustrator, bisa juga dikenal dengan seni abstrak

2.3. Buku Ilustrasi Anak

Buku ilustrasi untuk anak umur 8-12 tahun terdiri dari 48-100 halaman, termasuk judul halaman, informasi penerbit dan daftar isi.

2.3.1. *Early Chapter Books*

Menurut Seuling (1984, hlm 83), buku untuk anak umur 8-12 tahun adalah buku bab awal yang merupakan transisi dari *picture books* pada umumnya ke cerita yang lebih kompleks untuk pembaca muda yang kemampuan bacanya sudah meningkat

1. Cerita yang berisi

Pembaca dalam rentang usia ini telah menguasai pembacaan dasar mereka, dan cenderung ingin membaca kisah yang lebih berisi, lebih lama dan

menantang, akan tetapi belum sampai ke cerita yang lebih panjang dengan plot yang rumit. Subjek bisa banyak, hubungan dapat diesplorasi pada

banyak level tanpa mempengaruhi plot yang *simple*.

2. *Single Idea*

Cerita pada umumnya berkisar pada suatu ide yang dibangun dengan banyak aksi dan drama.

3. *Measuring the world*

Pembaca mengharapkan banyak aksi dan dialog, seperti pengalaman sehari-hari yang mengisi kehidupan mereka. Orang dewasa masih memainkan peran utama dalam cerita, seperti orang tua, guru, tetangga, kakek, nenek maupun *babysitter*.

4. Bahasa

Tidak hanya jumlah kata yang harus diperhatikan, tetapi bahasa dalam buku anak harus menyenangkan (*playful and fun*). Kata-kata yang digunakan seharusnya mengandung makna dan *excitement*, membangkitkan imajinasi dan juga memperhatikan tingkat pemahaman anak.

5. *Keep the story simple*

Menurut Seuling (hlm 65) *picture book* berhadapan dengan satu situasi yang melibatkan beberapa tindakan oleh karakter utama. Tidak perlu bercerita tentang petualangan yang rumit. Situasi dari kehidupan sehari-hari anak saja memiliki banyak kemungkinan hal dramatis di dalamnya.

2.3.2. Elemen Cerita Anak

Menurut Seuling (1984), ada beberapa elemen cerita pada buku anak yang harus diperhatikan ketika menulis cerita

1. Karakter yang unik dan mudah diingat

Ketika seorang anak menyukai karakter, mereka dapat menikmati cerita apapun yang menampilkan karakter itu. Karakter bisa dipakai untuk

beberapa rangkaian cerita atau buku. Menurut Male (hlm 154), apapun visual yang digunakan, karikatur, distorsi, atau representasionalisme, setiap karakter harus memiliki bahasa tubuh, isyarat, ekspresi, gerakan, dan keistimewaan yang terlihat jelas dan meyakinkan agar suasana dan rasa direpresentasikan dengan tepat.

2. Aksi dan ketegangan

Aksi dan ketegangan membuat anak tidak bosan dan mau untuknya membacanya berulang.

3. Percakapan

Untuk menghindari pemakaian kosa kata yang terlalu dewasa, habiskan waktu dengan anak-anak untuk mengetahui cara mereka berdialog dan kosa kata apa saja yang mereka pakai. Pemilihan kata yang sesuai dengan umur anak akan mempermudah pemahaman mereka.

4. Plot dan *ending*

Dalam *chapter book* diperlukan *hook* untuk menjaga ketertarikan anak terhadap bacaan. Salah satu caranya adalah menciptakan masalah di awal yang harus diselesaikan. Masalah yang dituangkan tidak terlalu gelap dan menyedihkan, lalu dalam beberapa situasi akan diselesaikan oleh karakter.

5. Subplot

Menurut Seuling (hlm 90), subplot merupakan alur cerita terpisah yang berjalan secara paralel untuk membantu meningkatkan plot utama.

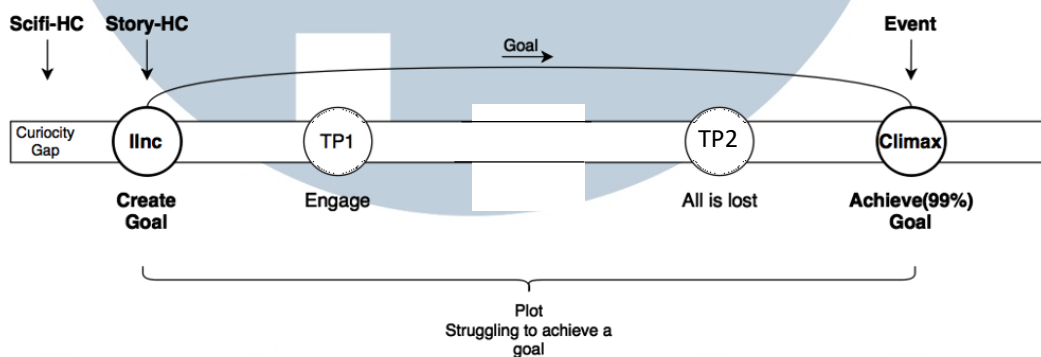
6. *Background*

Untuk melengkapi karakter, dibutuhkan latar belakang untuk memberitahukan pembaca apa yang harus mereka ketahui tentang karakter

dan situasinya ketika mulai membaca. *Background* dapat mencerminkan gaya dan sejarah keluarga dari karakter, yang bisa terlihat pada agama, jalanan, rumah, dan ruangan serta furniture yang tersusun di dalamnya.

2.3.3. Struktur Cerita

Cerita dibuat dari serangkaian *events*. Urutan semua *events* disebut plot. *Event* adalah perubahan dalam kehidupan karakter yang terjadi selama cerita. Dalam cerita, karakter utama melewati serangkaian kejadian yang membawanya lebih dekat atau jauh dari tujuannya.



Gambar 2.4. Struktur Cerita

(<https://writingcooperative.com/fundamentals-of-story-structure-e199f131a891>)

Cerita dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. *The first act*

Bagian ini berisi tentang kehidupan karakter utama yang terganggu suatu peristiwa, disebut *inciting incident* (IInc). IInc adalah alasan utama kenapa kisah dapat terjadi yang mengarah pada klimaks. IInc memberikan tantangan kepada karakter utama untuk membuat tujuan yang akan dicapai pada cerita selanjutnya, yang biasanya merupakan hasil perbuatan antagonis. *The first act* berujung di *first turning point* (TP1). TP1 adalah

momen ketika karakter utama memutuskan mengambil tindakan untuk mencapai tujuannya.

2. *Second act*

Bagian ini berisi serangkaian peristiwa (keberhasilan dan kegagalan) yang terjadi ketika karakter utama berjuang mencapai tujuannya. Karakter utama mengatasi masalah yang dibuat oleh antagonis dan berusaha belajar dari keberhasilan dan kesalahannya. *Second act* berujung di *second turning point* (TP2) saat upaya terbesar karakter utama gagal dan antagonis tampaknya menang.

3. *Third act*

Bagian ketiga adalah pertempuran terakhir dan hasilnya. Karakter utama yang telah kalah di babak sebelumnya belajar dari kegagalannya, melihat kebenaran, memahami kesalahan, dan mendapatkan solusi.

2.3.4. Karakter

Menurut Middleton (2012), dalam pembuatan karakter ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Karakter terbaik adalah karakter yang diambil dari pengalaman pribadi. Menggabungkan karakter dengan emosional pengalaman pribadi menjadikan karakter mudah diidentifikasi oleh banyak pembaca, sehingga dapat memperoleh respon emosional yang diinginkan dari pembaca.
2. Melihat orang lain disekitar kita untuk mendapat karakter lainnya yang berkesan. Akan tetapi yang diambil hanyalah inti/esensi dari orang tersebut dan mengolahnya ke karakter fiksi.

3. Terapkan kondisi yang akan ada pada karakter ke diri sendiri, misalnya ketika karakter memiliki kehidupan yang susah, kita dapat memikirkan ketika kita tidak memiliki sarana yang cukup dan menggambarkan perasaan yang dirasakan pada saat itu.
4. Cari tahu apa yang ingin karakter ceritakan, bukan berdasarkan dialog, akan tetapi keseluruhan pesan yang ingin disampaikan pada buku

Ada tiga hal penting yang harus dieksplorasi dalam keseluruhan narasi yang dibuat tentang karakter utama, antara lain:

1. Tujuan karakter yang harus dicapai, apa yang dikejar oleh karakter.
2. Elemen yang digunakan untuk mencegah karakter mencapai tujuan
3. Bagaimana karakter menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan

Menurut Egri (2009), karakter memiliki unsur tiga dimensi agar dapat menilai karakter yang harus dibangun. Unsur-unsur ini disebut *tridimensional-character*, yaitu antara lain:

1. Fisiologi

Karakter dapat dilihat secara fisik. Fisik memberikan cara pandang yang berbeda dan memperlihatkan kepribadian karakter. Aspek-aspek fisiologi antara lain: jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, warna rambut, mata, kulit, postur tubuh, dan keturunan/ras/suku.

2. Sosiologi

Karakter memiliki pola pikir dan reaksi yang berbeda berdasarkan lingkungan karakter itu tinggal. Aspek-aspek sosiologi anatara lain: kelas

sosial, pekerjaan, pendidikan, keluarga dan pertemanan, agama, ras, posisi di komunitas, dan hobi.

3. Psikologi

Psikologi merupakan hasil dari dua dimensi sebelumnya. Aspek-aspek psikologi antara lain: ambisi, watak, dan kemampuan.

2.4. Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *layout* adalah penempatan elemen teks dan gambar dalam desain. *Layout* mempengaruhi bagaimana konten dilihat, diterima, dan juga reaksi emosional pembaca terhadapnya.

2.4.1. Kolom

Kolom adalah area untuk meletakkan teks sehingga teks terlihat rapih. Lebar kolom dapat memunculkan efek dramatis dari penampilan teks. Kolom dapat dijadikan desain statis apabila diberikan variasi (hlm.32).

2.4.2. Teks

Teks dengan rata kiri akan mempermudah anak membaca. Peletakkan teks juga mengikuti arah baca, dari kiri ke kanan, atas ke bawah dan zig zag.

2.4.3. Margin

Margin adalah ruang kosong yang mengelilingi blok teks. Margin atas adalah ruang bagian atas halaman, pada umumnya untuk meletakkan judul. Margin dalam biasanya adalah yang tersempit dan margin bawah yang terlebar. Sekarang ini, margin luar juga dibuat lebih sempit.

2.4.4. Hirarki

Hirarki adalah membedakan jenis dan ukuran font untuk menunjukkan berbagai tingkat kepentingan.

2.4.5. Gambar

Gambar diletakan sejauh tinggi x dari garis blok teks dan dapat diperbesar selebar beberapa kolom teks untuk menciptakan harmoni.

2.4.6. Nomor halaman

Pada awalnya, nomor halaman diletakan di sisi luar bagian bawah margin dimana mempermudah kita untuk mencari lokasi. Akan tetapi, semakin lama semakin umum untuk meletakkan nomor halaman pada bagian dalam margin, di atas maupun di bawah halaman, atau terkadang ada di luar margin bagian tengah. Meletakkan nomor halaman pada bagian tengah blok teks menambahkan keharmonisan, sementara meletakkannya pada sisi luar menambahkan dinamisme.

2.5. Prinsip Desain

Menurut Lauer (2005), ada lima prinsip desain antara lain:

1. Unity

Elemen-elemen desain secara visualisasi saling terhubung. Unity dapat terlihat dengan cara:

a. Proximity

Elemen-elemen desain yang ada diletakkan secara berdekatan sehingga pembaca dapat melihat visual saling berhubungan

b. Repetition

Pengulangan elemen-elemen sehingga terlihat berhubungan satu sama lain

c. Continuation

Visual yang ada terlihat berlanjut dari satu elemen ke elemen lain sehingga pembaca memiliki arah dan alur untuk melihat lebih lancar

2. *Emphasis*

Penekanan pada satu visual penting untuk menarik pembaca, untuk menyampaikan informasi penting atau memang sebagai focal point.

Emphasis dapat dicapai dengan cara :

a. *Contrast*

Membedakan *focal point* dengan elemen lain disekitarnya, misalnya jika focal point di buat dengan warna terang, elemen lain disekitarnya dibuat dengan warna terang

b. *Isolation*

Membuat perbedaan penempatan secara kontras, dimana visual yang di emphasis berada sendiri pada tempat yang menarik perhatian.

c. *Placement*

Menempatkan visual-visual lain mengarah ke visual yang dijadikan emphasis

3. *Scale and Proportion*

Adanya ukuran besar kecil atau proporsi sehubungan dengan ukuran, jumlah dan hubungannya dengan keseluruhan visual.

4. *Balance*

Seimbangya distribusi visual dalam sebuah komposisi

5. *Rhythm*

Ritme pada visual buku mengacu pada gerakan mata pembaca yang didapatkan dari susunan bentuk dan repetisi.

2.6. Elemen Desain

Lauer (2005) juga membagi elemen desain menjadi 5, antara lain :

1. Garis : dapat mengarahkan *mood* pembaca, garis melengkung, melingkar, atau bergelombang dapat memberikan perasaan senang dan tenang.
2. Bentuk dan volume : area yang dibuat dari garis.
3. Tekstur : penggunaan tekstur dapat membangun kontras untuk membuat *visual interest*.
4. Ilusi Ruang : visual yang berbentuk 2D dapat diberikan ilusi adanya kedalaman dalam ruang yang dapat dibuat dengan memperhatikan ukuran elemen dan perspektif sehingga pembaca bisa menambah imajinasi dan bisa merasakan sensasi bentuk 3D.
5. Ilusi Gerakan : mengambil momen gerakan yang paling menceritakan isi dan menggambarannya seperti kejadian yang di foto, walaupun cepat akan tetapi masih tertangkap, sehingga pembaca memiliki gambaran pergerakan.
6. *Value* : terang dan gelap pada ilustrasi untuk memperlihatkan sisi dramatisasi.

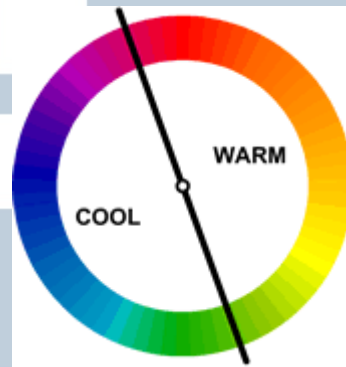
2.7. Tipografi

Menurut Ambrose dan Harris, tipografi adalah salah satu elemen yang paling berpengaruh pada karakter dan kualitas emosional desain. Menurut Cullen (2005) *legibility* dan *readibility* merupakan poin penting untuk keberhasilan penyampaian pesan juga untuk kenyamanan audien saat membaca.

2.8. Warna

Warna adalah bentuk komunikasi non-verbal yang paling cepat kita tanggap karena kita terus bertumbuh dan berkembang dengan pemahaman tertentu tentang warna.

Warna dapat menggambarkan serta mempresentasikan pikiran dan emosi dengan cara yang tidak dapat dilakukan elemen desain lain. Warna juga menjadi pusat perhatian pada desain. Warna memiliki 3 atribut dasar: *hue, value dan saturation*. Warna juga diklasifikasikan berdasarkan suhunya.



Gambar 2.5. *Warm and Cool Color*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/images/warm-cool.gif>)

Menurut Olesen (2014) warna dapat mempengaruhi cara belajar dan ingatan anak-anak, beberapa makna dari warna antara lain :

1. Merah : warna gairah, perasaan terancam yang kuat, cinta, atau stimulus berlebih. Dalam ruangan belajar, jika warna merah dikombinasikan dengan warna lain akan dapat membantu anak dalam mengerjakan tugas yang berulang.
2. Biru : meningkatkan kreativitas, rasa sejuk dan santai, jika digunakan secara berlebihan dapat juga memicu perasaan sedih.
3. Kuning : warna dari kebahagiaan, menstimulasi kecerdasan dan baik untuk selalu dilihat anak tetapi tidak berlebihan karena membuat anak-anak merasa stres.

4. Hijau : warna yang membuat anak santai dan bisa beristirahat, berkontribusi baik pada kesehatan anak
5. Orange : meningkatkan pemikiran kritis dan daya ingat anak.
6. Pink : warna yang menurunkan detak jantung
7. Ungu : warna ideal untuk menarik perhatian anak.

Menurut Mahnke (1996) dalam memberikan informasi berdasarkan umur, ada beberapa pembagian warna antara lain :

1. *Pre-school and elementary school* : warna-warna warm dan terang
2. *Upper grade and secondary* : warna dingin untuk meningkatkan konsentrasi
3. *Hallways* : Berbagai warna dapat digunakan untuk memberikan kepribadian yang berbeda
4. *Libraries* : hijau yang dingin atau hijau pucat yang juga untuk meningkatkan konsentrasi.

2.9. Anak

Anak usia sekolah dasar merupakan individu yang sedang dalam tahap perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja (Hidayat, 2005, hlm. 6) Pada periode ini, lingkungan sekolah memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan anak. Anak mulai tergabung dalam grup seusianya dan bertukar pikiran. Hubungan ini merupakan hubungan dekat pertama setelah keluarga. Pada usia sekolah, anak berusaha mencapai yang diinginkan, apabila harapan tidak tercapai kemungkinan besar akan merasa rendah diri

2.9.1. Psikologi anak

Menurut Rianti (2015), melanjutkan masa perkembangan sebelumnya, anak umur 8-12 tahun sangat aktif untuk mempelajari apa saja yang ada disekitarnya. Pada tahap ini lingkungan sosial anak semakin luas, dari lingkungan keluarga ke sekolah.

2.9.2. Perkembangan kognitif anak

Menurut Brady (1991), anak pada usia 8-11 tahun memasuki tahap operasional konkret dimana anak mampu menalar dan menyelesaikan masalah yang aktual akan tetapi kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi yang nyata.

2.9.3. Intelektual Anak

Anak berusia 8-12 tahun memiliki logika yang lebih stabil, karakteristik anak pada tahap ini antara lain :

1. Anak dapat mengklasifikasikan objek, warna, karakter tertentu berdasarkan sifat umum.
2. Anak dapat mengurutkan abjad, angka, besar – kecil secara umum.
3. Anak mulai bisa mengimajinasikan masa lalu dan masa depan dan mulai bisa mengidentifikasi dari sudut pandang yang berbeda
4. Anak mulai bisa memecahkan masalah sederhana, berargumen dan cenderung memperoleh ide dari orang dewasa.
5. Pemikiran anak masih terbatas pada situasi yang konkret

Buku bacaan pada tahap perkembangan intelektual diatas memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Buku narasi atau eksplanasi yang memiliki urutan logis, dari sederhana ke yang lebih kompleks.
2. Kisah, cara pengisahan dan tokoh yang terlibat ditampilkan secara sederhana.
3. Menampilkan banyak objek gambar yang bervariasi
4. Cerita dapat membantu anak mengimajinasikan dirinya ke waktu dan tempat lain. Anak bisa terlibat dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan tokoh protagonis dan memprediksikan kelanjutan cerita.

2.9.4. Konsep diri anak

Di dalam perkembangan, kepribadian dibentuk pada masa kanak-kanak. Hal-hal yang terjadi pada anak selama masa perkembangan sedikit demi sedikit memungkinkan ia tumbuh menjadi manusia dewasa dengan karakter yang ia bangun seperti itu. (Gunarsa & Singgih, 2008, hlm3).

Banyak faktor yang mengganggu pertumbuhan anak, salah satunya konsep diri yang jelek. Menurut Stuart Sundeen (1991), konsep diri terdiri dari lima komponen, antara lain :

1. Citra diri/ *body image* : Sikap seseorang terhadap tubuhnya sadar maupun tidak sadar.
2. Ideal diri : persepsi individu tentang bagaimana ia harus berperilaku sesuai dengan standar pribadi
3. Harga diri : Penilaian pribadi terhadap apa yang sudah dicapai, dengan menganalisa sejauh apa perilaku memenuhi ideal diri

4. Peran diri : Pola sikap, perilaku dan tujuan yang diharapkan berdasarkan posisinya di masyarakat.
5. Identitas diri : kesadaran akan diri sendiri yang bersumber dari observasi dan penilaian dari semua konsep diri sebagai kesatuan.

2.10. *Body image*

Body image adalah persepsi individu dan evaluasi penampilan fisik dan fungsi tubuh (Cash, 2011). *Body image* juga diartikan sebagai kepuasan atau ketidakpuasan tubuh, menurut penelitian hal ini lebih mengarah ke wajah (Hunt et al., 2005). Menurut Crisp (2005), proses terbentuknya *body image* muncul dari persepsi kita tentang tubuh dan persepsi orang lain terhadap kita. Selain itu, nilai kultural yang berkembang di masyarakat sekitar kita juga turut mempengaruhi.

2.10.1. Faktor yang Mempengaruhi *Body Image*

Menurut Cash dan Pruzinsky (2002), faktor-faktor yang mempengaruhi *body image* antara lain :

1. Jenis kelamin

Laki-laki dan perempuan keduanya memiliki kekhawatiran soal penampilan mereka, akan tetapi perempuan lebih besar persentasenya. Hal ini dikarenakan sikap dasar laki-laki dan perempuan yang memang berbeda.

2. Usia

Pada usia remaja, atau saat memasuki masa pubertas akan terjadi kenaikan berat badan secara normal yang memacu ketidakpuasan terhadap gambaran tubuhnya.

3. Media

Media menampilkan perempuan dan laki-laki yang ideal menurut persepsi masyarakat di berbagai macam film, promosi, produk dan lainnya. Orang cenderung melakukan *social comparison*, yakni membandingkan dirinya dengan pandangan masyarakat. Adanya perbandingan sosial membuat masyarakat memiliki patokan tubuh yang ideal.

4. Keluarga

Orang tua merupakan model utama dalam pembelajaran anak-anaknya. Anak-anak perlu memenuhi kebutuhan emosionalnya dengan mendapatkan kasih sayang dan pengertian sejak kecil agar harga dirinya terpenuhi.

5. Hubungan Interpersonal

Hubungan interpersonal merupakan hubungan yang membandingkan dirinya dengan orang lain serta dampak yang diterima dapat mempengaruhi konsep diri termasuk perasaan terhadap penampilan fisik. Hal ini membuat seseorang merasa cemas terhadap penampilan dan gugup saat orang lain melakukan evaluasi terhadap dirinya.

2.10.2. Respon Body Image

Menurut Tadabbur (2008) *body image* memiliki respon yang berbeda, antara lain :

2.10.2.1. Body Image Positif

Dasar dari *body image* positif adalah *self-acceptance*, jika seseorang bisa menerima dirinya seperti yang sudah ada, berarti orang itu juga sudah mengenali dirinya dengan baik. Ciri-ciri dari orang yang memiliki *body image* positif antara lain :

1. Dapat menerima dan memilah komentar positif maupun negatif tentang dirinya
2. Memiliki kepercayaan diri, optimis saat menghadapi masalah, berusaha meraih tujuan hidup
3. Berpikiran positif, tidak larut dalam kesedihan maupun permasalahan

2.10.2.2. Body Image Negatif

Body image negatif merupakan anggapan negatif tentang tubuh karena pengalaman atau pemikiran yang telah tertanam pada orang itu. Menurut Cash (2002) *body image* dapat berdampak mengakibatkan disfungsi dan kelainan antara lain :

1. Hubungan sosial

Body image dapat mempengaruhi kepercayaan diri dan kecemasan sehingga berakibat pada hubungan interaksi.

2. Fungsi seksual

3. Anoreksia nervosa

Anoreksia nervosa merupakan gangguan pola makan dan mental yang tidak sehat, ditandai dengan berat badan yang terlalu rendah dan memiliki ketakutan besar terhadap kenaikan berat badan.

4. Bulimia nervosa

Bulimia nervosa merupakan kelainan cara makan terus menerus yang diakhiri dengan mengeluarkan kembali makanan yang sudah dimakannya.

5. *Body dysmorphic disorder* (BDD)

BDD merupakan penyakit mental dimana penderita tidak dapat berhenti memikirkan bentuk tubuh, selalu menganggap tubuhnya cacat walaupun cacat tersebut hal yang minor.

6. *Psychotic disorder*

Penderita kesulitan untuk membedakan kenyataan dengan imajinasi.

7. *Cosmetic surgery*

Menurut perhimpunan dokter spesialis bedah plastik rekonstruksi dan estetik indonesia (PERAPI), permintaan bedah plastik di Indonesia semakin meningkat baik untuk alasan kesehatan maupun kecantikan.

Ciri-ciri dari orang yang memiliki *body image* negatif antara lain :

1. Merasa keberadaannya tidak berarti dan tidak diinginkan oleh masyarakat
2. Merasa lebih rendah, tidak disukai dan tidak pantas dimanapun.
3. Tingkat kecemasan tinggi tentang apapun yang akan dia lakukan.

2.10.3. Aspek - Aspek *Body Image*

Menurut Cash (2002), *body image* bisa dilihat dari beberapa aspek, antara lain :

1. *Physical attractiveness* : tanggapan orang tentang bagian tubuh mereka
2. *Body image satisfaction* : rasa kepuasan terhadap ukuran tubuh, bentuk tubuh, dan berat tubuh
3. *Body image importance* : nilai atau peringkat kepentingan *body image* dibandingkan dengan nilai aspek hidup lainnya

4. *Body concealment* : upaya menyembunyikan bagian tubuhnya yang menurut pandangan orang lain kurang atau tidak menarik
5. *Body improvement* : usaha merubah penampilan bentuk fisik sekarang
6. *Social physique anxiety* : perasaan cemas akan pandangan orang lain tentang tubuh kita.
7. *Appreance comparison* : membanding-bandingkan bentuk tubuh sendiri dengan bentuk tubuh orang lain.

2.10.4. Pengukuran citra diri

Menurut Cash (2002) pengukuran mengenai citra tubuh pada umumnya dibagi menjadi lima dimensi, antara lain :

1. *Appearance Evaluation* : evaluasi penampilan keseluruhan tubuh, menarik atau tidak menarik, memuaskan atau tidak memuaskan
2. *Appearance Orientation* : tingkat kepedulian seseorang terhadap penampilannya dan usaha untuk memperbaiki penampilan dirinya
3. *Body Area Satisfaction* : tingkat kepuasan terhadap bagian tubuh tertentu, bagian tubuh atas, tengah, bawah, maupun keseluruhan
4. *Overweight Preoccupation* : kewaspadaan, kecemasan seseorang terhadap berat badannya yang cenderung selalu ingin melakukan diet sehingga melakukan upaya menjaga berat badan
5. *Self-Classified Weight* : pengkategorian berat badan, misalnya sangat kurus dan sangat gemuk.