

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Menurut Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solution* (2013), desain grafis adalah penyampaian pesan atau informasi kepada suatu *audiens* yang berbentuk komunikasi visual. Desain grafis memiliki berbagai solusi yang dapat mengidentifikasi, membujuk, menginformasikan, dan memotivasi *audiensnya* dalam berperilaku.

Desain adalah hal yang penting atau berarti, Landa menambahkan bahwa desain grafis memiliki fungsi lain yakni memberi tahu *audiens* akan masalah sosial dan politik yang ada dan mempromosikannya untuk tujuan baik. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab dalam pekerjaannya untuk dilakukan secara etis. Setiap masalah yang ditemukan memiliki berbagai solusi, begitu juga setiap solusi memiliki berbagai manfaat serta efek ekonomi dan sosial yang beragam.

Didefinisikan oleh AIGA, desain informasi adalah bidang desain yang khusus melibatkan sejumlah informasi kompleks menjadi lebih jelas dan padat, serta dapat diakses oleh audiens dalam jumlah banyak. Desain informasi ini dapat dicapai dengan membuat informasi yang mudah diakses, memperkaya informasi untuk pemahaman *audiens*, dan berkomunikasi dengan jelas. Hasil akhir desain meliputi pameran, bagan, situs web, *pictogram*, buku instruksi, peta dan poster.

2.1.1. Elemen Desain

Tujuan dari memahami elemen desain adalah untuk meninjau dan mengeksplorasi setiap potensi elemen untuk dapat digunakan sebagai bentuk komunikasi dan ekspresi. Menurut Landa (2014), desain grafis memiliki empat elemen dasar.

1. Garis

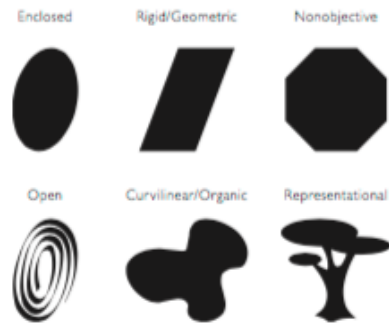
Garis adalah titik yang memanjang sebagai jalur bergerak. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, atau sudut dengan panjang dan ketebalan yang menuju ke suatu arah. Garis memiliki kualitas halus, rusak, teratur, berubah-ubah, dan sebagainya.



Gambar 2.1. Elemen Desain Garis
(Robin Landa, 2013)

2. Bentuk

Definisi bentuk adalah suatu area yang tertutup. Area ini dikonfigurasi oleh garis atau warna pada suatu bidang dua dimensi. Hasilnya adalah bentuk geometris dengan sudut dan tepi terukur atau bentuk abstrak yang memiliki distorsi.



Gambar 2.2. Elemen Desain Bentuk
(Robin Landa, 2013)

3. *Figure/ Ground*

Figure/ ground dapat disebut ruang positif dan negatif. Ruang-ruang tersebut bila disatukan dapat membentuk suatu keseluruhan ruang yang utuh. Hubungan *figure/ ground* dicari dengan menganalisis isyarat visual untuk membedakan interpretasi bentuk.



Gambar 2.3. Elemen Desain Figure/Ground
(Robin Landa, 2013)

4. Warna

Cahaya yang dipantulkan pada suatu permukaan benda adalah apa yang kita lihat sebagai definisi warna. Warna memiliki daya tarik kuat yang bersifat provokatif. Warna terbagi menjadi tiga kategori:

A. *Hue*

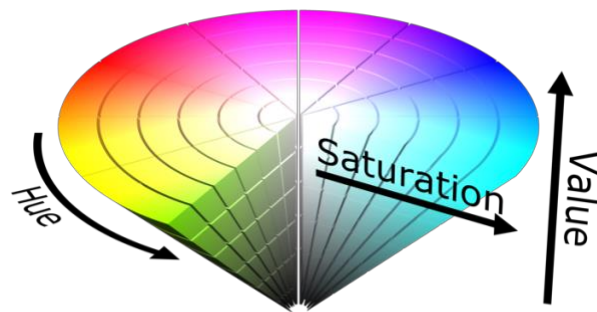
Hue adalah nama dari warna itu sendiri seperti warna merah, kuning, dan biru. Landa membaginya kembali menjadi warna primer dan warna primer subtraktif. Warna primer terdiri dari warna merah, hijau, dan biru (RGB) dalam penggunaan warna komputer, sedangkan warna primer subtraktif terdiri dari warna *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam (CMYK) dalam percetakan *offset*.

B. *Value*

Value adalah tingkat terang atau gelap pada warna. Warna netral seperti hitam dan putih dipakai untuk menyesuaikan tingkat *value* warna.

C. *Saturation*

Saturation adalah tingkat cerah dan pudar pada warna. Titik maksimal dari *saturation* tidak mengandung warna netral seperti hitam dan putih, warna netral tersebut dapat menumpulkan intensitas warna.



Gambar 2.4. Contoh *Colour Properties*
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HSV_color_solid_cylinder_saturation_gray.png)

5. Tekstur

Tekstur adalah simulasi atau representasi kualitas permukaan yang dapat dirasakan secara fisik.



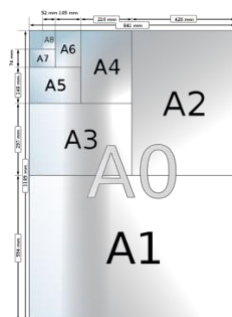
Gambar 2.5. Elemen Desain Tekstur (Kasar)
(<https://pixabay.com/id/photos/tekstur-dinding-tembok-lama-tuscany-1184496/>)

2.1.2. Prinsip Desain

Dalam penerapannya, prinsip dan elemen desain dikombinasikan secara bersamaan untuk membuat sebuah desain. Prinsip-prinsip ini saling bergantung, Landa (2013) membagi prinsip tersebut menjadi enam kategori:

1. *Format*

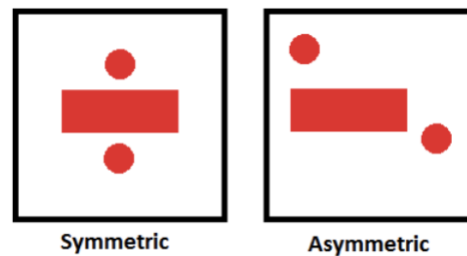
Format adalah ukuran batasan yang ditentukan bidang (selembar kertas, layar ponsel, papan iklan, DLL) sesuai fungsi dan kebutuhan yang melingkupinya.



Gambar 2.6. Prinsip Desain Format (Kertas)
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_size_illustration.svg)

2. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah stabilitas distribusi berat di antara seluruh komposisi desain. *Balance* terbagi secara simetris dan asimetris yang akan menghasilkan suatu keharmonisan. Komposisi yang simetris cenderung setara dan memiliki sumbu pusat, sedangkan komposisi asimetris menggunakan penyeimbang salah satu elemen tanpa kesetaraan pada sumbu pusat.



Gambar 2.7. Prinsip Desain *Balance* Simetris dan Asimetris
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Artistic_balance.png)

3. *Emphasis*

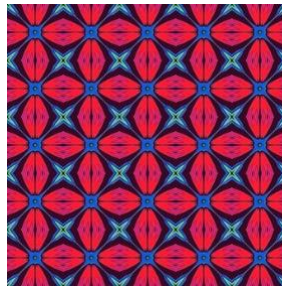
Emphasis adalah penekanan dalam pengaturan elemen yang disesuaikan dengan susunan kepentingan atau hierarki informasi. *Emphasis* dapat dicapai dengan memisahkan elemen, menempatkan elemen, mengukur elemen, memberi kontras serta arah dari suatu elemen.



Gambar 2.8. Prinsip Desain *Emphasis*
(<https://lemons.ge/en/blog/50-logo/302-the-principles-of-design>)

4. *Rhythm*

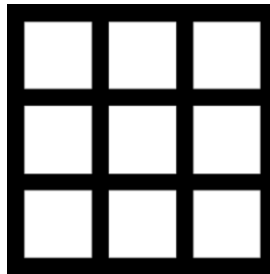
Dalam desain grafis, *rhythm* atau ritme mengatur repetisi yang kuat dan konsisten pada suatu pola elemen. Faktor-faktor yang dapat membangun ritme antara lain warna, *teksture*, *figure/ ground*, *emphasis* dan *balance*.



Gambar 2.9. Prinsip Desain *Rhythm*
(<https://pixabay.com/id/illustrations/search/rhythm%20pattern/>)

5. *Unity*

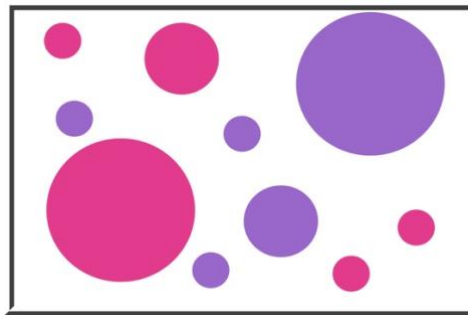
Unity membentuk keutuhan dan kesatuan persepsi elemen desain dengan mengombinasikan warna, bentuk dan *format*.



Gambar 2.10. Prinsip Desain *Unity*
(<https://www.onlinewebfonts.com/icon/56198>)

6. *Scale*

Scale atau skala adalah ukuran dari suatu elemen yang saling berkaitan dengan proporsional elemen lainnya.



Gambar 2.11. Prinsip Desain *Scale*
(<https://pixy.org/840309/>)

2.1.3. Tinjauan Tipografi

Sihombing (dalam Jayadi, 2018) mendefinisikan tipografi sebagai bentuk komunikasi verbal yang direpresentasi secara visual. Setiautami (2011) dalam jurnal Eksperimen Tipografi untuk Anak menyebutkan *Legibility* sebagai faktor penentu yang perlu diperhatikan dalam membuat teks anak-anak. Hal ini diupayakan agar anak sebagai pembaca pemula lebih mudah mengenali huruf. Karakter tipografi yang ideal bagi anak antara lain bersahabat dan berbentuk huruf yang tidak tajam.



Gambar 2.12. Contoh Tipografi dalam Buku Anak
(<https://www.angelahuntbooks.com/books/bathtime-for-brandon/>)

2.1.4. Tinjauan Warna

Menurut Steven Bleicher (2012), warna memiliki peranan penting dalam menghubungkan elemen-elemen desain. Warna juga dapat mempertegas dan

memisahkan komposisi sehingga kesan pertama dapat tercipta sesuai ekspektasi. Dalam ruang lingkup anak-anak, Hurlock (dalam Wandira, 2011) berpendapat bahwa mereka lebih menyukai warna cerah dan mencolok, walau dengan bertambahnya usia preferensi mereka akan berubah.



Gambar 2.13. Contoh Penggunaan Warna Cerah dalam Buku Anak (<https://pixabay.com/photos/search/childrens%20books/>)

2.1.5. Tinjauan *Layout*

Menurut Tondreau (2009) dalam buku *100 Design Principles for Using Grids*, *layout* memiliki fungsi sebagai pengatur agar informasi yang diberikan dapat lebih mudah dimengerti pembacanya. Tondreau juga membahas *grid* yang memiliki korelasi dengan gambar, tipografi, teks dan elemen-elemen desain lainnya. *Layout* penempatan konten untuk anak yang baik adalah dengan memastikan anak tidak harus berpikir terlalu keras akan keberadaan sesuatu (Trythall, 2015).



Gambar 2.14. Contoh Penggunaan Layout dalam Buku Anak (<https://www.wordsworth.com/books/childrens-book-design-service>)

2.2. Buku

Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, mendefinisikan buku sebagai suatu bentuk dokumentasi portabel, terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid untuk menyimpan serta mengirimkan pengetahuan, ide, juga kepercayaan kepada pembacanya.

2.2.1. Anatomi Buku

Buku memiliki bagian-bagian dengan nama teknis yang istilahnya dipakai dalam dunia penerbitan. Haslam (2006) membagi bagian-bagian tersebut menjadi tiga kelompok, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*. Berikut adalah pembagiannya:

1. *The Book Block*

a) *Spine*

Bagian belakang buku untuk melindungi buku.

b) *Head Band*

Benang yang melilit bagian-bagian buku.

c) *Hinge*

Lipatan kertas antara *cover* dan halaman depan.

d) *Head Square*

Penghubung tepi atas untuk melindungi buku.

e) *Front Pastedown*

Kertas *cover* bagian belakang yang terhubung bagian depan buku.

f) *Cover*

Kertas atau papan yang melindungi buku.

g) *Foredge Square*

Penghubung pada tepi depan yang terbuat dari bagian depan dan belakang *cover*.

h) *Front Board*

Cover papan pada bagian depan buku.

i) *Tail Square*

Penghubung pada bagian bawah buku yang terbuat dari bagian depan dan belakang papan.

j) *Endpaper*

Kertas tebal untuk menutupi bagian dalam *cover* papan sekaligus melindungi engsel.

k) *Head*

Bagian atas buku.

l) *Leaves*

Kertas jilid atau lembaran *vellum* individual dari dua sisi halaman.

m) *Back Pastedown*

Kertas yang ditempel di bagian dalam belakang papan.

n) *Back Cover*

Sampul papan di bagian belakang.

o) *Foredge*

Tepi depan buku.

p) *Turn-in*

Kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam *cover*.

q) *Tail*

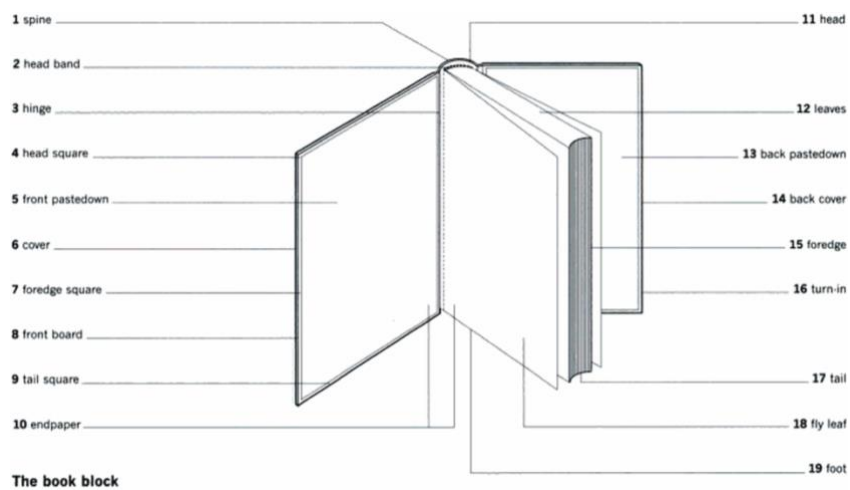
Bagian bawah buku.

r) *Fly Leaf*

Balik halaman pada akhir kertas.

s) *Foot*

Bagian bawah halaman.



Gambar 2.15. *The Book Block*
(Book Design, 2006)

2. *The Page*

a) *Portrait*

Sebuah bentuk yang tingginya lebih besar dari pada lebarnya.

b) *Landscape*

Sebuah bentuk yang tingginya lebih kecil dari pada lebarnya.

c) *Page Height and Width*

Ukuran dari halaman.

d) *Verso*

Bagian kiri halaman yang biasanya diisi dengan nomor genap.

e) *Singe Page*

Halaman satuan.

f) *Double-Page Spread*

Halaman yang saling berhadapan.

g) *Head*

Bagian atas buku.

h) *Recto*

Bagian kanan halaman yang biasanya diisi dengan nomor ganjil.

i) *Foreedge*

Sisi bagian samping buku.

j) *Foot*

Bagian bawah buku.

k) *Gutter*

Batasan jilid buku.

3. *The Grid*

a) *Folio Stand*

Garis yang menentukan posisi nomor halaman.

b) *Title Stand*

Garis yang menentukan posisi grid judul.

c) *Head Margin*

Batasan halaman bagian atas.

d) *Interval/Column Gutter*

Ruang vertikal yang membagi kolom-kolom.

e) *Gutter Margin/Binding Margin*

Bagian dalam batasan kertas yang dekat dengan jilid.

f) *Running Head Stand*

Garis yang menentukan posisi *grid* bagian atas.

g) *Picture Unit*

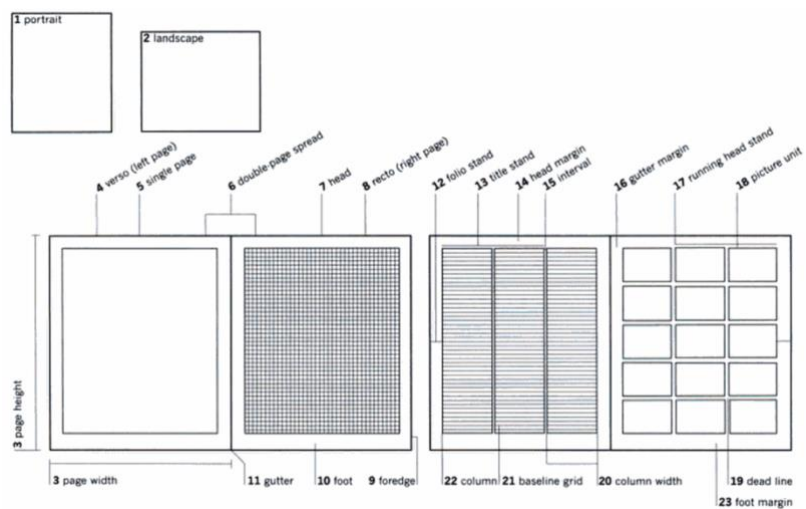
Divisi kolom *grid* yang terpisah-pisahkan.

h) *Deadline*

Ruang di antara *picture unit*.

i) *Column Width/Measure*

Lebar kolom yang menentukan panjang garis secara individual.



Gambar 2.16. *The Page and The Grid*
(Book Design, 2006)

2.2.2. Struktur Buku

Selain anatomi buku, Haslam (2006) juga menguraikan struktur buku menjadi tiga kelompok, yaitu *front cover*, *back cover*, dan *spine*. Tujuannya adalah untuk

mengidentifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan sebelum mendesain. Berikut adalah uraiannya:

1. *Cover*

- a) Gambar.
- b) Nama lengkap penulis.
- c) Judul dan anak judul bila diperlukan.
- d) Tambahan teks pada *cover*.
- e) Format dan ukuran, *spine*, panjang flap, dan permukaan lain yang dapat dicetak.
- f) Ketentuan cetak.

2. *Spine*

- a) Nama lengkap penulis.
- b) Judul dan anak judul bila diperlukan.
- c) Logo penerbit.

3. *Back Cover*

- a) ISBN/*barcode*.
- b) Harga.
- c) Deskripsi buku.
- d) Isu yang dibahas.
- e) Kutipan pembaca.
- f) Biografi penulis.
- g) Daftar publikasi sebelumnya.

4. *Flaps*

- a) Harga.
- b) Deskripsi buku.
- c) Isu yang dibahas.
- d) Kutipan pembaca.
- e) Biografi penulis
- f) Daftar publikasi sebelumnya.

5. ISBN

Nomor ini terdapat pada bagian belakang buku sebagai *barcode* dan digunakan sebagai ketentuan reproduksi.

6. *Barcode*

- a) Harus terlihat jelas pada bagian belakang buku.
- b) Harus direproduksi pada ukuran antara 85% dan 120% dari ukuran asli.
- c) Harus dicetak dengan warna gelap pada *background* putih, atau memiliki bingkai tanpa warna sebesar 2mm dari ujung kode.

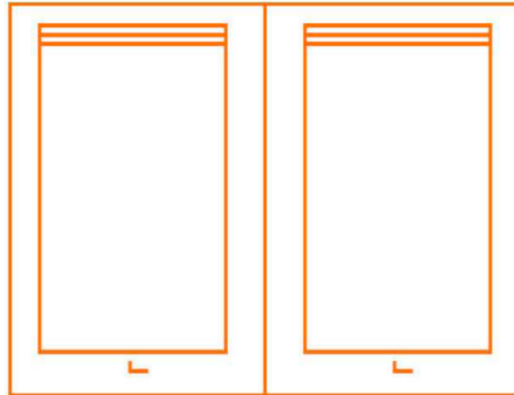
2.2.3. *Grid*

Tondreau (2009) menyatakan kegunaan *grid* sebagai pengatur ruang dan informasi bagi pembaca. *Grid* juga menjaga informasi agar tetap tertata rapi. Berikut adalah pembagian strukturnya:

1. *Single-Column Grid*

Grid ini digunakan untuk teks berkelanjutan seperti esai, laporan, atau buku.

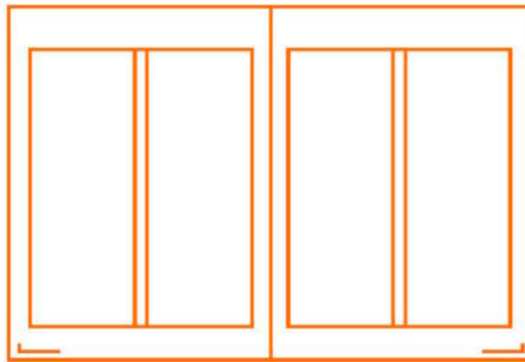
Fungsi utamanya adalah penyebara teks secara keseluruhan.



Gambar 2.17. *Single-Column Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

2. *Two-Column Grid*

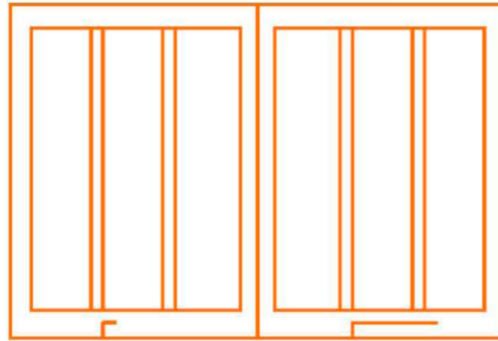
Grid ini digunakan untuk mengontrol banyak teks dalam dua kolom terpisah.



Gambar 2.18. *Two-Column Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

3. *Multicolumn Grids*

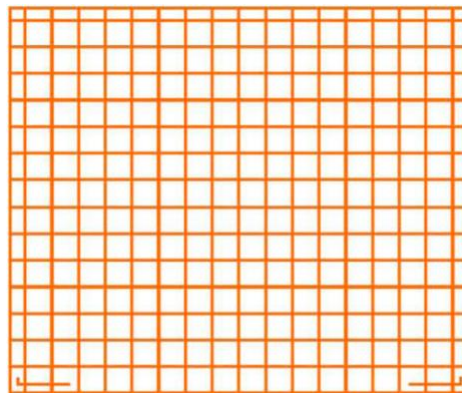
Grid ini memberikan fleksibilitas tinggi yang biasanya dipakai pada majalah dan situs web. Kolom-kolom digabungkan dan diatur dengan lebar yang bervariasi.



Gambar 2.19. *Multicolumn Grids*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

4. *Modular Grids*

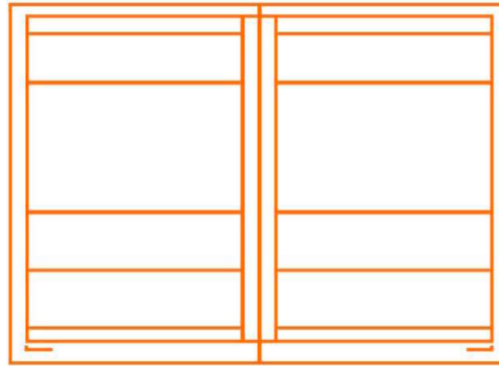
Grid ini mengontrol informasi yang kompleks, biasanya ditemukan pada surat kabar, kalender, bagan, dan tabel. Kolom vertikal dan horizontal digabungkan untuk mengatur ruang-ruang yang lebih kecil.



Gambar 2.20. *Modular Grids*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

5. *Hierarchical Grids*

Grid ini membagi halaman menjadi beberapa area yang terdiri dari hierarki secara horizontal.



Gambar 2.21. *Hierarchical Grids*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

2.3. Ilustrasi

Menurut Rohidi (dalam Kurniawan 2020), ilustrasi merupakan suatu bentuk seni rupa yang menggambarkan sesuatu dengan tujuan memperjelas, menerangkan atau memperindah sebuah teks supaya pembacanya dapat ikut merasakan langsung. Zeegen (2014) dalam buku *The Fundamentals of Illustrations* menerangkan kekuatan ilustrasi sebagai sarana komunikasi adalah mustahil tanpa adanya desain grafis. Hal ini dikarenakan peranan desain grafis untuk mengomunikasikan, membujuk, menginformasi, dan mengedukasi *target audiens*.

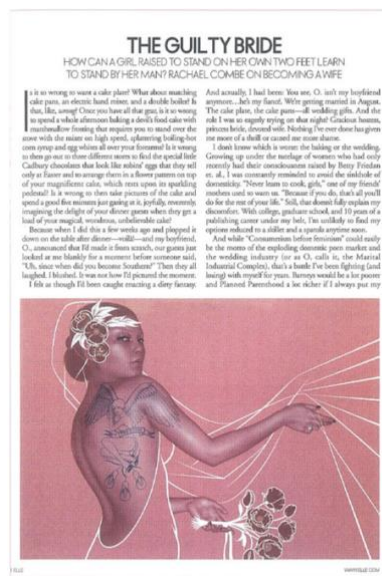
Adanya ilustrasi dapat memperkaya narasi dan menambah pengalaman membaca buku. Hanisha dkk (2018) dalam jurnalnya mengutip Yassin, bahwa Ilustrasi dapat membuat anak terpacu untuk lebih membayangkan sebuah cerita sehingga isinya lebih mudah dimengerti. Ilustrasi bagi anak harus ditinjau dari warna, bentuk dan gaya visual yang dapat memberi mereka ruang imajinasi (Salisbury dalam Hanisha dkk, 2018).

2.3.1. Jenis Ilustrasi

Zeegen (2014) menyebutkan jenis-jenis ilustrasi sebagai berikut:

1. Editorial Illustration

Ilustrasi dapat dijadikan aset dalam dunia koran dan majalah. Dengan bantuan fotografi, ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan sudut pandang pribadi atau sebuah ide.



Gambar 2.22. *Editorial Illustration*
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

2. Book Publishing

Saat ini buku anak adalah genre yang paling sering dikomisikan kepada ilustrator. Elemen visual dari ilustrasi dibuat terperinci dan berdasar pada karakter utama buku.



Gambar 2.23. *Book Publishing*
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

3. *Fashion Illustration*

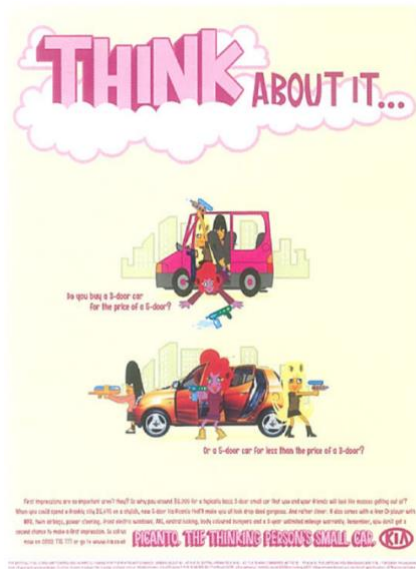
Ilustrasi mode tidak hanya berbentuk karya busana untuk majalah. Ilustrasi digunakan untuk menciptakan interpretasi yang membarukan dan personal terhadap tren dan musim yang ada.



Gambar 2.24. *Fashion Illustration*
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

4. Advertising Illustration

Kampanye periklanan yang sukses akan membuat *target audiens* menyatu dengan produk atau layanan tersebut. Ilustrasi harus mampu menyajikan suatu ide agar produk atau layanan tersebut dapat langsung dikenali dan menciptakan *brand awareness*.



Gambar 2.25. Advertising Illustration
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

5. Music Industry Illustration

Ilustrasi musik memiliki peranan penting dalam membentuk sudut pandang target audiens dalam merelasikannya dengan musik yang didengar. Mediana dapat berupa sampul CD, *merchandise*, latar musik, panggung, hingga animasi video.



Gambar 2.26. *Music Industry Illustration*
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

6. *Graphic Design Studio Collaboration*

Saat ini, studio dan perusahaan independen desain grafis sudah semakin berkembang dengan banyaknya sumber daya ilustrator. Kontrak kolaborasi di antara ilustrator dan perusahaan juga harus dipastikan dengan baik. Beberapa contoh komisinya adalah membuat gambar untuk laporan tahunan, laporan finansial, logo, dan poster teater.



Gambar 2.27. *Graphic Design Studio Collaboration*
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

7. *Self-initiated Illustration*

Ilustrasi jenis ini membebaskan ilustrator untuk membuat karya sesuai dengan keinginannya. Biasanya, proses ilustrasi dimulai dengan melakukan riset dan mengeksplorasi cara baru untuk memvisualisasikan bentuk-bentuk ekspresi.



Gambar 2.28. *Self-initiated Illustration*
(The Fundamentals of Illustrations, 2014)

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Secara umum, Ibeng (2020) menjabarkan beberapa fungsi ilustrasi sebagai berikut:

1. Fungsi Deskriptif

Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan suatu uraian teks atau narasi agar *target audiens* lebih mudah memahaminya.

2. Fungsi Ekspresif

Suatu konsep abstrak berupa gagasan, perasaan, atau situasi yang diekspresikan melalui ilustrasi.

3. Fungsi Analitis atau Struktural

Kemampuan ilustrasi dalam menyimpulkan gambar detail agar *target audiens* dapat menganalisisnya dengan cermat.

4. Fungsi Kualitatif

Rujukan data statistik berupa ilustrasi agar target audiens lebih mudah mencernanya. Data kualitatif ini dapat berupa survei, observasi, dan eksperimen yang diubah ke dalam bentuk diagram, tabel, dan foto.

2.3.3. Peran dalam *Storytelling*

Male (2017) dalam buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* menerangkan peranan ilustrasi dalam hal *storytelling*. Bahwa ilustrasi dapat memberikan representasi visual dari sebuah fiksi naratif. Esensi utama dari suatu cerita perlu didukung secara signifikan oleh keseimbangan teks dan gambar.

2.4. Media Informasi

Degeng (dalam Pradipta, 2011) berpendapat bahwa media informasi adalah komponen strategi penyampaian pesan kepada *audiens* yang dapat berupa alat, bahan, dan orang. Agar pesan dapat efektif tersampaikan, media informasi perlu menyesuaikan kepentingan dan teknik penyampaiannya dengan *target audiens*. Setyowati (dalam Kusuma, 2017) membagi jenis media informasi menjadi dua, yaitu:

1. Media Cetak

Media cetak menggunakan bahan dasar kertas atau kain yang disampaikan informasinya secara tertulis. Unsur-unsurnya adalah tulisan, gambar, atau kombinasi dari keduanya. Media ini memiliki fungsi sebagai bahan referensi, media pendidikan, media instruksional, media komunikasi perhatian dan peringatan, media kampanye, media ekspresi bahkan karya personal. Keunggulan dari media cetak adalah pemaparan informasinya

yang detail dan terperinci. Contoh medianya antara lain papan reklame, poster, brosur, buku, dan lain-lain.



Gambar 2.29. Contoh Media Cetak
(https://doschdesign.com/products/3d/Printed_Media.html)

2. Media Non Cetak

Media non cetak dapat disebut juga sebagai media elektronik. Media ini disampaikan menggunakan suatu bentuk alat komunikasi elektronik. Media elektronik memiliki keunggulan yang meliputi kecepatan penyampaian informasi kepada *audiens*. Yang termasuk ke dalam media ini antara lain televisi, radio, komputer, telepon seluler dan lain-lain.



Gambar 2.30. Contoh Media Non Cetak
(<https://www.primemedia.pk/electronic-media.php>)

2.5. Kepribadian Introver

Kepribadian introver sering disalahartikan oleh orang awam sebagai orang yang selalu menutup diri dan cenderung pemalu. Jung berpendapat, orientasi kepribadian introvert tertuju ke dalam dirinya sendiri, sehingga dunianya dipengaruhi oleh pengamatan yang subjektif. Orang-orang introver senang melakukan banyak renungan dan kontemplasi untuk mencoba memahami dirinya sendiri. Tipe kepribadian ini menyukai kehidupan teratur, sederhana, terkendali dan hal-hal lainnya yang bersifat tenang.

Rata-rata orang introver lebih suka menghabiskan waktunya sendiri, mereka mendapatkan energinya di saat mereka sedang kontemplasi, dan mudah merasa lelah saat mereka harus berhadapan dengan individu lain. Ruang lingkup pertemanannya pun sangat eksklusif, mereka lebih menghargai kualitas dibanding kuantitas, kedekatan, dan kepadatan layaknya buku.

2.5.1. Faktor Kepribadian Introver

Kepribadian seorang individu dapat dilihat dari bentuk reaksi dan interaksi mereka dengan individu lainnya. Sementara itu, Jung juga menyebutkan beberapa faktor yang dapat membentuk kepribadian seseorang, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor genetik

Faktor genetik atau faktor keturunan diturunkan dari leluhur. Materi genetik membawa informasi dalam kromosom yang akan diteruskan ke generasi selanjutnya. Faktor ini merujuk pada bentuk fisik, gender, komposisi otot, hingga tingkat energi yang dimiliki seseorang karena pengaruh keturunannya. Psikolog anak dan keluarga, Gustiana menetapkan, anak

introver memiliki faktor genetik yang absolut dibawa dari sifat kedua orang tuanya.

2. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan disebut juga sebagai faktor eksternal. Faktor merujuk pada lingkungan tempat individu tumbuh dan berkembang, sehingga pengaruh yang dibawanya cukup signifikan terhadap perkembangan karakter individu tersebut. Betariko (2019) menyebutkan, faktor ini juga dapat berupa peristiwa yang membuat anak trauma hingga menutup dirinya. Seiring berjalannya waktu, kepribadian tersebut akan menetap dan menjadi bagian dari diri individu tersebut.

2.5.2. Karakteristik Kepribadian Introver pada Anak

Dikemukakan oleh Stahl (dalam Titania, n.d.), terdapat tujuh karakteristik yang dapat mengindikasikan seorang anak termasuk ke dalam kepribadian introver, yaitu sebagai berikut:

1. Menghindari kontak mata dalam berinteraksi dengan orang baru

Menghindari kontak mata dapat menjadi bagian dari upaya melindungi diri anak introver. Lingkungan baru dapat menjadi hal yang mengintimidasi anak introver, maka insting mereka adalah untuk menghindarinya.

2. Mudah emosi bila merasa lelah

Kegiatan yang melibatkan banyak interaksi sosial dengan orang baru akan menguras energi anak introver.

3. Senang berbicara dengan diri sendiri atau mainan

Anak introver lebih memilih melakukan refleksi pada dirinya sendiri untuk menilik perasaan dan pengalaman baru yang mereka alami.

4. Senang bermain sendiri

Anak introver lebih senang mengarungi dunia imajinasinya sendiri dibanding berinteraksi dengan orang lain.

5. Merasa nyaman dengan teman yang sudah dipercaya

Introver adalah pribadi yang sangat eksklusif dalam memilih teman, mereka lebih memilih bermain dengan teman yang sudah lama dipercaya.

6. Enggan mencoba hal baru

Karena pengalaman baru melibatkan interaksi dengan orang dan lingkungan yang baru juga, anak introver kerap merasa keberatan dengan perubahan tersebut yang bertentangan dengan zona nyamannya.

7. Sulit mengekspresikan emosi

Menyampaikan perasaan mereka kepada orang lain adalah tantangan yang sulit untuk diproses oleh anak introver, melihat kecenderungan mereka yang lebih memilih untuk memendam perasaannya.

2.5.3. Perkembangan Anak Introver Usia 8-12 Tahun

Pada usia 8-12 Tahun atau setara dengan kelas 4-6 SD, Kartono (2007) dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Anak* mendeskripsikannya sebagai pribadi yang senang mencoba hal-hal baru. Koordinasi otot mereka semakin membaik, senang berkelompok, aktif, mampu membedakan persepsi dengan logika, memahami aturan, dan sudah dapat menunjukkan minat terhadap hal-hal yang disukainya.

Terlebih anak introver, mereka juga gemar merefleksikan dirinya atas persepsi orang lain.

2.5.4. Potensi Kepribadian Introver pada Anak

Donna (2018) menyebutkan beberapa potensi yang dimiliki dari anak introver sebagai berikut:

1. Menyukai berpikir dibanding berbicara

Anak introver menggunakan waktu sendirinya untuk berpikir dan menggali potensi dari dalam dirinya. Mereka bijaksana dalam memberi solusi. Ia juga mampu berpikir optimis untuk memanfaatkan potensinya tersebut menjadi pribadi yang lebih baik.

2. Peka terhadap lingkungannya

Sifat pengamat adalah sifat natural yang dimiliki anak introver. Mereka mengamati segala peristiwa di sekitarnya dengan saksama. Setelah itu, mereka akan dapat mengambil keputusan dengan menemukan akar-akar masalahnya. Hal ini membuat mereka lebih peka terhadap lingkungannya

3. Rendah hati

Kerendahan hati seorang introver dapat dibuktikan dari sifatnya yang lebih memilih untuk diam dibanding berbicara. Potensi ini juga merupakan hasil pola pikir dirinya tentang penerimaan lingkungan sekitar, membuat anak introver menjadi pribadi yang lebih mampu menghargai perbedaan.

2.5.5. Peranan Orang Tua dalam Pengembangan Potensi Anak Introver

Sebagaimana guru, pendidikan diberikan oleh orang dewasa terhadap orang yang belum dewasa. Dalam konteks ini, orang tua sebagai pendidik primer memiliki

peranan penting dalam memotivasi dan menunjang potensi anak. Bahwa pada dasarnya, seorang anak memerlukan pendidikan dan tidak dapat berkembang tanpa bantuan orang lain (Mudhayardlo, dalam Bilqis, 2017). Orang tua perlu mengetahui dan menerima kecenderungan introver pada anaknya, sehingga pola asuh yang diberikan pun tidak salah sasaran dan potensi anak dapat tercapai dengan maksimal.

2.5.6. Media Informasi sebagai Solusi Metode Pembelajaran Anak Introver

Kecenderungan dalam bersikap reflektif pada diri sendiri, menjadikan media informasi sebagai metode pembelajaran yang tepat untuk memudahkan anak introver lebih mengenal dan mengeksplorasi potensinya. Dalam menyampaikan informasi atau pesan, ilustrasi merupakan alternatif yang efektif dibanding komunikasi verbal. Soedarso (dalam Kurniawan, 2020), mendefinisikan ilustrasi sebagai seni lukis yang dapat menafsirkan suatu pemahaman untuk dapat mencapai kepentingan tertentu. Karena sumber energinya berasal dari dirinya sendiri, waktu yang dihabiskan dalam kesendiriannya pun dapat menjadi hal produktif dalam fokus projek yang sedang ditekuninya. Foseca (2013) menuliskan aseltikolin merupakan penawar yang cocok bagi orang introver sebagai fungsi *neuotransmeter*. Mirip seperti *dopamine*, *aseltikolin* memberikan rasa puas ketika seseorang mencari energi dari dalam dirinya seperti dengan berpikir intens dan refleksi.

Buku yang memiliki konten interaksi di dalamnya dapat menjadi media informasi yang tepat bagi anak introver. Terlebih interaksi buku juga dapat memacu aseltikolin sebagai neurotransmitter yang ideal dengan memanfaatkan peranan otot dan otak. Seperti halnya menggambar dan menulis yang memanfaatkan otot motorik tangan dan menerima informasi-informasi buku yang memanfaatkan

kinerja otak. Selain itu, asetikolin juga dapat diperoleh dari merefleksikan diri yang pembahasannya terdapat dalam buku.