

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Manner/Etika*

Fadhli (2018) mengatakan bahwa etika berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*ethos*” yang berarti adat istiadat atau kebiasaan. Dalam bahasa Perancis kuno, etika berarti sejumlah prinsip moral. Sedangkan etiket berarti *list of ceremonial; the rule of conduct; the customary code of polite behavior of society*; aturan tingkah laku yang berasal dari kata “*etiquette*”.

Mempraktikkan tata krama yang baik dalam kehidupan sehari-hari dimulai dari penerapan kebiasaan serta pemahaman mengenai tata krama sendiri sedini mungkin. Orang dewasa pada umumnya telah memahami tentang tata krama dan alasan mengapa tata krama itu diterapkan dalam kehidupan mereka, berbeda dengan anak-anak yang belum memahami hal tersebut.

Untuk mengajarkan tata krama pada anak-anak, dapat dimulai dengan menanamkan kebiasaan untuk bertingkah laku. Kebanyakan anak tetap melakukan kebiasaan baik yang akan berkembang untuk membentuk tutur dan sikap yang baik pula, kemudian akan memahami pentingnya tata krama saat mereka sudah cukup dewasa untuk memahami alasannya.

Dalam penerapan Emerson (2014), tata krama dimulai dengan kesadaran akan keinginan dan kebutuhan orang lain di sekitar kita. Rasa ingin berbagi, ingin membantu dan peduli terhadap satu sama lain membantu anak untuk dapat

memahami sekaligus menerapkan tata krama yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Apabila orang tua yang memegang peranan penting dalam perkembangan anak gagal memahami konsep tersebut, maka anak akan kesulitan menerapkan kebiasaan baik dalam kehidupan sosialnya. Hal itu akan memberikan dampak negatif pada proses perkembangan anak tersebut.

### **2.1.1. *Table Manners***

*Table manner* pada umumnya berarti tata cara atau etika bersopan santun seseorang saat berada di meja makan. *Table manner* juga berarti aturan-aturan yang harus ditaati saat berada di meja makan dan bersantap bersama orang lain.

*Table manner* tidak selalu berarti cara menggunakan alat makan dengan benar yang bergaya barat. *Table manner* pada awalnya bermula dari negara Perancis pada masa pemerintahan raja Louis XIV yang sering mengadakan jamuan makan malam untuk menghormati orang-orang berpangkat lainnya. Dari sanalah *table manner* mulai digunakan untuk memahami tata cara yang berlaku saat berada di meja makan. (Fadhli, 2018)

#### **2.1.1.1. Pentingnya *Table Manners***

*Table manner* atau tata cara bersantap secara tidak langsung menunjukkan tingkat edukasi dan intelektual seseorang. Pengetahuan *table manner* harus diajarkan sejak usia anak-anak karena hal ini merupakan suatu kebiasaan yang tidak bisa dibentuk secara langsung.

Walaupun setiap negara memiliki tata cara yang berbeda, tetapi ada standar etika yang bisa dijadikan acuan dan diajarkan sejak anak-anak.

(Fadhli, 2018)

## **2.2. Kebudayaan Sunda**

Indonesia merupakan negara dengan beragam budaya yang kaya akan latar belakang, masih hidup dan mewarnai keragaman latar belakang keluarga yang ada di negara ini. Asal kata kebudayaan sendiri berasal dari kata Sanskerta *budhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *budhi* yang berarti “budi” atau “akal” menurut Koentjaraningrat (Sulaeman, 2015). Berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-III, “*kebudayaan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat*”.

Dalam disiplin antropologi budaya, makna kata budaya dan kebudayaan memiliki makna yang sama namun saling berkaitan (Sulaeman, 2015). Dalam pemahaman luasnya, budaya dapat diartikan sebagai sumber kebudayaan itu sendiri dan kebudayaan menjadi ekstensi dari budaya yang memiliki nilai-nilai dalam prakteknya. Dalam laporan ini, contoh kebudayaan yang digunakan adalah kebudayaan Sunda.

Kebudayaan Sunda merupakan salah satu kebudayaan yang paling dikenal oleh masyarakat luas Indonesia. Suku etnis Sunda sendiri merupakan masyarakat penganut budaya Sunda, dan menurut sejarah istilah Sunda sendiri telah ada sejak prasasti abad ke-sembilan. Pada masa itu, Kebon Kopi di Bogor menggunakan

aksara Jawa Kuno dan berbincang menggunakan bahasa Melayu Kuno. dalam prasasti tersebut, Sunda merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan segala aktivitas kehidupan yang berlangsung di wilayah Barat di pulau Jawa. terdapat pula penjelasan bahwa terjadinya pengembalian kekuasaan prahajyan Sunda pada tahun 854 Masehi (Bosch, 1941).

Sejarah penamaan istilah ‘Sunda’ sendiri tidak lepas dari pengaruh kerajaan Hindu, yaitu Kerajaan Tarumanegara di pulau Jawa. Awal masuknya kerajaan Hindu ke Indonesia berlangsung sejak awal abad pertama Masehi menurut Kartodirjo (Ekadjati, 2014). Namun, menurut Ayatrohaedi (1964), terdapat bukti bahwa terdapat prasasti-prasasti yang ditemukan di Jawa Barat yang berasal dari abad ke lima dari zaman Kerajaan Tarumanegara yang menggunakan bahasa Sansekerta dan huruf Pallawa. Aksara dan bahasa tersebut merupakan media komunikasi utama kebudayaan Hindu.

Munculnya istilah Sunda adalah karena didirikannya Kerajaan Sunda oleh Maharaja Tarusbawa, menurut sumber sekunder yang berbahasa Sunda Kuna (Pleyte, 1914; dikutip oleh Ekadjati, 2014). Raja Tarusbawa mendirikan Kerajaan Sunda sebagai penerus raja-raja Kerajaan Tarumanegara, yang pada akhirnya diperkirakan runtuh pada tahun 1579 (Atja dan Ayatrohaedi, 1986). Disamping itu, istilah Urang Sunda digunakan untuk mengidentifikasi identitas mereka yang mengaku sebagai orang Sunda. Baik diakui oleh diri sendiri atau oleh orang lain, definisi tersebut dapat digolongkan berdasarkan keturunan dan faktor sosial budaya (Warnaen et. al., 1987; dikutip oleh Ekadjati, 2014). Kriteria yang memenuhi definisi tersebut adalah sebagai berikut menurut Ekadjati (2014):

- Jika seseorang atau sekelompok orang memiliki salah satu dari kedua orang tuanya yang merupakan orang Sunda, tanpa melihat dimana mereka dibesarkan.
- Jika seseorang atau sekelompok orang dibesarkan dalam lingkungan sosial yang menggunakan nilai-nilai yang didasari oleh kebudayaan dan norma-norma budaya Sunda, serta menggunakan nilai-nilai tersebut sebagai dasar moral kehidupannya.

Maka dapat disimpulkan dari informasi yang diterangkan sebelumnya bahwa istilah Sunda sendiri merupakan penamaan kehidupan kebudayaan yang berada pada Pulau Jawa bagian Barat. Istilah Urang Sunda digunakan untuk mengidentifikasi orang Sunda baik melalui keturunan darah maupun pembesaran lingkungan sosial budaya yang dialami seseorang atau sekelompok orang tersebut. Selama mereka mengaku dan diakui sebagai orang Sunda, maka mereka menganut penggunaan bahasa, adat, kebiasaan, tempat tinggal dan aspek kebudayaan lainnya yang mengikuti budaya Sunda.

Walau dipercaya muncul pada bagian Barat Pulau Jawa beserta bukti-bukti adanya kehidupan orang Sunda pada wilayah tersebut, etnisitas suku Sunda sendiri tersebar ke banyak wilayah di Indonesia. Kebudayaan Sunda sendiri berpusat tetap pada bagian barat Pulau Jawa, yakni pada wilayah provinsi Jawa Barat dan Banten. Secara geografis, suku Sunda berkembang terutama di bagian tengah provinsi Jawa Barat menurut Ekadjati (2014). Wilayah yang mencakup peradaban suku Sunda diperkirakan berada pada 106 km dari Tasikmalaya, 129

km dari Bogor, 130 km dari Cirebon, 187 km dari Jakarta, 259 km dari Cilacap, 277 km dari Serang, 367 km dari Semarang, 428 km dari Yogyakarta, 675 km dari Surabaya dan 964 km dari Banyuwangi di ujung timur Pulau Jawa.

Bagian dari cara kehidupan orang Sunda adalah dengan menganut sistem *huma*, yang berarti masyarakat Sunda bercocok tanam di wilayah yang kering dan menunggu hujan sebagai sumber air utamanya. Oleh karena itu, hutan dan gunung dianggap rumah atau *umah* bagi orang Sunda. Terdapat tiga tingkatan hutan pada pegunungan menurut orang Sunda. Yang pertama adalah hutan larangan yang berada pada puncak gunung, tingkat kedua merupakan hutan produksi yang berada pada sekitar bagian tengah gunung dimana hasil tani atau lainnya dapat diambil, serta hutan hunian yang berlokasi pada kaki gunung yang menjadi wilayah untuk menetap atau menjadi tempat tinggal. Ketergantungan orang Sunda terhadap hasil alam dan pegunungan merupakan bagian dari kebudayaan Sunda itu sendiri.

### **2.2.1. Tata Krama Makan Budaya Sunda**

Tata krama dapat didefinisikan sebagai adat sopan santun. Sebagaimana layaknya sebuah kebudayaan, tentu memiliki nilai dan norma yang dianut. Nilai dan norma tersebut dikenal juga sebagai idealisme, dimana dalam melakukan kebaikan dipercaya akan mendapat imbalan dan ketika melakukan keburukan akan menerima hukuman.

Beberapa restoran, bukan hanya di Jawa Barat, masih menerapkan sistem lesehan. Biasanya tempat-tempat ini memiliki meja yang besar dan panjang yang

biasanya digunakan untuk makan-makan bersama keluarga besar, rekan-rekan kerja, dll. Etika makan untuk anak, terutama jika anak tersebut berdarah sunda dan sedang berkumpul dengan keluarga besar sangatlah diperlukan, karena berkaitan dengan kesopanan dan tata krama. Etika makan sunda juga sangat berkaitan erat dengan tata cara makan menggunakan tangan. Tentu saja masyarakat luas mengenal etika cuci tangan sebelum makan demi kebersihan, tapi detail-detail lainnya seperti posisi tangan dan jari, dimana kita tidak boleh menggunakan ke 5 jari sekaligus dan posisi mulut dimana kita tidak boleh menganga terlalu besar dapat berguna juga bagi anak-anak lainnya yang baru belajar makan. Kebanyakan anak belum menyadari hal tersebut dan dampaknya adalah makanan bisa berceceran keluar dari piring sehingga anak makan dengan tidak tertib.

Ada hal yang dapat dibanggakan dengan makan dengan tangan dibandingkan sendok dan garpu. Makan dengan tangan dinilai lebih bersih, tentu saja jika mencuci tangan terlebih dahulu dengan sabun. Dibandingkan dengan menggunakan sendok dan garpu yang dipakai oleh banyak orang terutama jika anda makan di restoran. Makan dengan tangan apalagi di kondisi pandemi seperti sekarang ini lebih menyehatkan. Terlebih lagi, jika anak makan dengan menggunakan tangan, jika dengan cara yang benar dan tertib, anak dapat lebih mampu mengontrol porsi makannya sehingga mencegah terjadinya tersedak karena makanan akibat menyuapkan makanan terlalu banyak sekaligus. Makan dengan menggunakan tangan juga dapat melatih motorik anak, yaitu dengan

koordinasi jari. Nantinya hal tersebut akan berguna juga untuk anak belajar memegang pensil, untuk menulis, menggambar, dan sebagainya.

Tata krama budaya Sunda meliputi banyak hal, dan tentunya tidak terlepas dari etika kesopanan di meja makan. Menurut adat Sunda, tata krama makan dalam kebudayaannya dibagi menjadi tiga tahap yang masing-masing meliputi sejumlah norma kesopanan, yaitu sebagai berikut:

#### Persiapan Makan

1. *Ngadu'a samemeh dahar/neda* (Berdo'a sebelum makan)
2. Menyapa ringan antar anggota keluarga sebelum berdo'a atau makan dimulai
3. *Sangu kudu ngebul bari geus diakeul ambeh/supados pulen* (Nasi harus hangat/panas/*ngepul* sambil diakeul agar pulen/nikmat berasa)
4. Posisi boboko diletakkan di pinggir lauk-pauk atau di pinggir meja, agar boboko tersebut mudah dikelilingkan dalam mengambil atau menambah nasi
5. *Rencang/deungeun sangu kudu aya atawa tiasa wae lengkep* (lauk-pauk harus ada atau bisa saja lengkap)
6. *Wawasuh/kukumbah panangan/leungeun heula samemeh dahar/neda* (cuci tangan dulu sebelum makan)

#### Saat Makan

1. *Teu meunang balakecrakan ari babarengan dahar/neda* (tidak boleh berbicara sambil ramai sekali bersama-sama melebihi ceplak)

saat makan) – biasanya kalau makan bersama-sama ini sering terjadi

2. *Teu meunang ngelencring rame piring jeung sendokna diadu/paadu* (tidak boleh ramai menyuarakan piring dan sendok dengan cara di adu-adukan)
3. *Teu menang awur-awuran ngahuap kadaharan kudu tartib* (tidak boleh berantakan saat menyuapkan makanan harus tertib)
4. *Mun aya angeun, kudu daharna make sendok* (jika ada sayur, makan harus menggunakan sendok)
5. *Teu meunang ngahuapkeun kadaharan bari calawak* (tidak boleh menyuapkan makanan sambil menganga(terlalu besar))
6. *Lamun aya sesa kadaharan dina ramo, kudu beresih diletakan/dibeakkeun* (jika ada sisa makanan di jari tangan, harus dijilat/dihabiskan dengan bersih)
7. *Lamun bersin atawa batuk, lambey kudu ditutupan ku pangangan/leungeun* (jika bersin atau batuk, mulut harus di tutupi dengan tangan)
8. *Teu meunang ngangkat/numpangkeun hiji suku bari dahar/neda* (seperti di warteg atau lesehan) (tidak boleh mengangkat/menumpang kaki ketika makan)
9. *Keur dahar teu meunang ngacak kadaharan dina piring sorangan, kudu tartib meakeun kadaharana* (ketika makan tidak boleh

mengacak makanan di piring sendiri, harus tertib memakan makanan)

10. *Dahar sacukupna teu meunang kamerkaan* (makan secukupnya tidak boleh terlalu kenyang)
11. *Teu meunang hitut sabari dahar/neda bisi meledek bau ngaganggu salera atawa kirang sopan* (dilarang buang angin ketika makan karena dapat menimbulkan bau yang mengganggu selera makan atau kurang sopan)
12. *Teu meunang ngabeakeun ku sorangan deungeun kadaharan nu aya, bisi batur teu kabagean atawa acan ngasaan/ngaraosan* (tidak boleh menghabiskan lauk makanan yang ada sendirian, ditakutkan orang lain tidak kebagian atau belum mencicipi)
13. *Pami mawa deungeun ti nu piring deungeun (lauk-pauk), teu meunang diacak, kudu tartib* (ketika mengambil lauk dari piring lauknya, tidak boleh berantakan, harus tertib)
14. *Kudu khusyuk dahar/neda, teu meunang bari nongton atawa ngagawekeun urusan sanes* (harus fokus makan, tidak boleh sambil nonton atau mengerjakan urusan yang lain)
15. *Teu meunang rurusuhan dahar/neda bisi kabuhulan/melag hese neureuy* (tidak boleh makan dengan terburu-buru takutnya tersedak dan susah menelan)
16. *Nu saena mah nginumna sanggeus beak dahar/neda* (bagusnya minum setelah makanan habis)

Setelah makan

1. *Sayogi cuci mulut sapertos bubuahan jeung sajabina* (mencuci mulu dengan buah-buahnya dan sebagainya)
2. *Kekemes saparantos dahar/neda* (berkumur setelah makan)
3. *Wawasuh/kukumbah panganan/leungeun saparantos dahar/neda* (mencuci tangan setelah makan)
4. *Teu meunang teurab saparantos dahar/neda* (tidak boleh bersendawa setelah makan)
5. *Teu meunang jol sare saparantos dahar/neda* (tidak boleh langsung tidur setelah makan)

### **2.3. Psikologi**

Menurut Batson (dalam Sanderson, 2011), psikologi adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang jiwa dan perilaku seseorang. Ilmu psikologi menjadi populer di kalangan mahasiswa sejak adanya serial televisi yang berjudul “*Lie to Me*” yang menggunakan salah satu ilmu psikologi untuk melihat ekspresi wajah dalam serialnya tersebut.

Seperti yang seringkali dikira orang awam, psikologi memang terkadang menggunakan peramalan, tetapi yang bersifat ilmiah yang berdasarkan pengamatan dan riset yang objektif. Tetapi peramalan yang digunakan membutuhkan kompetensi yang baik dari sang ilmuwan.

Pada awalnya, psikologi hanya berfokus pada abnormalitas atau penyimpangan yang dilakukan oleh manusia, dan juga trauma yang

mempengaruhi manusia. Sesuai dengan perkembangan zaman, psikologi tidak hanya berfokus pada abnormalitas, tetapi juga mempelajari tentang perilaku manusia, alasan mengapa seseorang bertindak seperti itu, bagaimana pikiran dapat mempengaruhi tingkah laku, bagaimana manusia menentukan pilihan serta mempelajari juga tentang interaksi manusia dengan manusia lain maupun objek lain.

### **2.3.1. Psikologi Anak**

Anak-anak membutuhkan keberadaan orang tua dalam proses pertumbuhan mereka untuk memberikan perhatian, makanan, perlindungan dan juga tempat tinggal, yang sangat mempengaruhi perkembangan psikologi mereka (Weeks, 2014).

John B. Watson (dalam Weeks, 2014) mengatakan bahwa anak-anak adalah “*blank state*” yang berarti mereka lahir tanpa mengetahui apapun dan bisa diajarkan suatu pengetahuan. Para *behaviorist* mengusulkan cara belajar melalui pengalaman dimana jika kita diberi penghargaan setelah kita melakukan sesuatu dengan benar, kita akan mengingat dan mengulangnya.

Beberapa *behaviorist* juga menekankan pentingnya belajar dengan pengulangan, sehingga apa yang kita pelajari dapat diingat dengan baik.

Jerome Bruner (dalam Weeks, 2014) mengatakan bahwa manusia melakukan proses berpikir dan memberikan alasan pada gagasan tersebut untuk mempelajari suatu informasi, sehingga untuk mempelajari sesuatu harus dipahami terlebih dahulu.

Jean Piaget (dalam Weeks, 2014) mengatakan jika anak harus mempelajari sesuatu secara mandiri, bereksplorasi sendiri dan berpikir secara kreatif untuk mempelajari dunia di sekitar mereka.

Beberapa psikolog mengatakan bahwa cara berperilaku seseorang terbentuk dari bagaimana orang lain menerima atau menolak perilaku kita. Ahli psikolog lainnya juga mengatakan perilaku seseorang terbentuk dengan mencontoh perilaku orang lain. Manusia mengingat sikap seseorang saat berada dalam suatu situasi dan mempraktekkan sikap itu saat berada di situasi yang sama.

Emerson (2014) menyatakan bahwa pendidikan anak paling baik dilakukan saat anak sedang mengalami proses tumbuh kembang. Proses ini melibatkan partisipasi dari orang tua dan juga tenaga pendidik untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan pada diri si anak.

Pembinaan karakter anak dapat dimulai sedini mungkin sejak anak memasuki tingkat TK, dimana anak membutuhkan rangsangan dari luar selama masa sensitifnya agar karakter dan kemampuan berbahasanya dapat berkembang. Pada tahapan ini anak akan berkembang secara pesat dan perilakunya akan menjadi dasar bagi tahap perkembangan selanjutnya.

Selain masa sensitif, perkembangan anak juga anak melalui suatu tahap inisiatif. Pada tahap ini rasa percaya diri dan mandiri dari seorang anak akan didorong, terlihat dari perilaku dan kreativitasnya. Inisiatif seorang anak dapat tumbuh apabila pengajar membiarkan anak melakukan pengerjaannya sendiri dan memberinya kesempatan untuk belajar dari kesalahannya.

## **2.4. Ilustrasi**

Menurut Fleishmen (dalam Maharsi, 2016), ilustrasi merupakan sebuah visual yang dapat membawakan arti/cerita dari sebuah naskah. Dalam bentuk apapun yang digunakan pada ilustrasi, bagian yang terpenting adalah memiliki visual yang dapat dilihat oleh mata manusia. Dan menurut Fleishmen, ilustrasi yang menarik adalah yang dapat mempengaruhi audiens.

### **2.4.1. Jenis Ilustrasi**

#### **1. Ilustrasi Karikatur**

Karikatur dikenal dengan penggambaran suatu objek secara berlebihan atau menggambarkan proporsi tubuh yang tidak sesuai agar terlihat ciri khas dari objek tersebut. Hal tersebut dikarenakan untuk memperlihatkan sisi humor yang digambarkan oleh ilustrator tersebut.

#### **2. Ilustrasi Editorial**

Ilustrasi editorial biasanya menggambarkan tentang isu-isu politik yang berupa komik untuk menyindir para tokoh penting. Walaupun terdengar asing, ilustrasi editorial ini sering kami jumpai di koran ataupun majalah.

#### **3. Ilustrasi Buku Anak**

Seperti namanya, ilustrasi buku anak adalah ilustrasi yang digunakan pada buku anak. Menggunakan karakter yang unik untuk menarik perhatian

target. Anak-anak pada usia tertentu mudah bosan, sehingga jika menggunakan ilustrasi pada buku, anak akan lebih tertarik untuk membacanya.

## **2.5. Buku**

Menurut Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, buku adalah sebuah bentuk dokumentasi yang paling tua dan juga sebuah wadah yang menampung ilmu dan informasi berbentuk tulisan yang kemudian diceritakan melaluinya kepada pembaca.

### **2.5.1. Anatomi Buku**

Buku terdiri dari lima bagian, yaitu:

#### **1. Sampul Depan**

Sampul depan dari sebuah buku merupakan identitas dari buku tersebut. Sampul depan juga disebut dengan muka buku karena sampul depan adalah hal yang pertama dilihat saat melihat atau memilih sebuah buku. Sehingga pemilihan desain sampul sangat penting agar dapat menarik perhatian dan dapat diingat oleh konsumen.

#### **2. Sampul Belakang**

Sampul belakang setiap buku memiliki isi yang berbeda sesuai dengan keinginan penulis, pada umumnya sampul belakang terdapat sebagian dari isi buku, sinopsis, review dari orang lain atau bahkan tentang penulis.

### 3. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku dan nama pengarang jika buku tersebut cukup tebal.

### 4. Pendahuluan

Pendahuluan pada suatu buku berisi pembukaan yang merupakan prakata, kata pengantar, tujuan dari pembuatan buku tersebut dan sebagainya.

### 5. Isi

Pada bagian isi sebuah buku terdapat konten yang pembaca cari dan merupakan bagian terpenting dalam sebuah buku karena itulah tujuan pembaca membaca buku tersebut.

### 6. Penutup

Dalam bagian penutup berisi kata-kata penutupan yang merupakan akhir dari sebuah buku.

#### **2.5.2. Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi anak adalah buku yang berisi tulisan dan dilengkapi dengan adanya ilustrasi di dalamnya. Untuk mengembangkan pengetahuan anak dan membantu proses pembelajaran anak dibutuhkan ilustrasi. Menurut Rothlein (dalam Santoso, 2011), buku ilustrasi dapat menambah pelajaran berupa pengalaman dalam kehidupan sosial.

Buku ilustrasi pada awalnya dibuat dengan teknik pencetakan dengan papan kayu pada abad ke-15. Pada awalnya, percetakan buku digunakan untuk menyebarkan ajaran agama dan yang dapat mengakses dan membaca buku-buku tersebut hanyalah masyarakat yang berada di kalangan atas. Buku-buku tersebut tidak hanya berisi tulisan tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar-gambar. Seiring dengan perkembangan zaman percetakan buku juga semakin maju, disanalah jumlah peminat dan percetakan mulai meningkat.

Millennials pada saat ini sangat menggemarkan buku-buku yang terdapat kata-kata “Best Seller”. Buku-buku Best Seller juga terdapat banyak ilustrasi pada isinya. Dalam hasil penelitian 3M Corporation, dinyatakan bahwa otak manusia dapat menerima informasi 60.000 kali lebih cepat jika terdapat ilustrasi, hal itu merupakan salah satu alasan mengapa buku ilustrasi banyak peminatnya. Dengan adanya visual, manusia dapat mendapatkan kesan yang lebih kuat dibandingkan dengan bacaan yang tidak ada gambar ataupun ilustrasinya (Santoso, 2011).

#### **2.4.2.1. Jenis Buku Ilustrasi**

Menurut komunitas buku yang bernama *1001 Books*, ada beberapa jenis buku ilustrasi, yaitu:

##### *1. Baby Book*

*Baby book* adalah buku yang ditujukan untuk anak bayi. Buku ini pada umumnya didesain dengan simpel dan menggunakan warna yang

mencolok dengan bahan-bahan yang aman untuk bayi seperti mudah dicuci, tidak tajam, dan tidak ada bagian-bagian dari buku yang bisa copot atau lepas sehingga tidak tertelan oleh anak-anak.

## 2. *Interactive Books*

*Interactive books* atau buku interaktif dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan dan memancing partisipasi anak saat mereka dibacakan buku tersebut, seperti adanya pertanyaan, aktivitas untuk menyentuh tekstur yang ada di dalam buku, bahkan terkadang terdapat suara yang dapat dikeluarkan dari buku.

## 3. *Wordless Books*

*Wordless book* adalah buku yang menampilkan ceritanya dengan ilustrasi, biasanya tidak terdapat atau sedikit tulisan karena buku ini pada umumnya ditujukan untuk anak-anak yang belum dapat membaca yaitu sekitar usia 4-6 tahun. Dengan tidak adanya tulisan, anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa verbal dan bercerita, menginterpretasikan cerita tidak hanya dari yang diceritakan tetapi dengan kreativitasan mereka sendiri.

## 4. *Movable Books*

*Movable books* adalah buku yang memiliki ilustrasi tiga dimensi seperti *pop-up book* yang dapat digerakkan, ditarik, dan dapat menjadi bentuk-bentuk lainnya. Buku ini tidak hanya untuk menarik antusiasme

anak-anak, tetapi banyak orang dewasa yang juga menikmati buku seperti ini walaupun pengerjaannya sangat memakan waktu dan sulit.

#### 5. *Picture Story Books*

Saat seorang anak sudah beranjak ke dewasa, ada perlu anak diberikan tantangan untuk membaca buku yang berisi kata-kata yang lebih sulit dan menantang baginya. Sehingga dengan adanya *picture story book*, anak akan mencoba untuk mengerti kata-kata sulit dengan memahami cerita dan membaca kata yang sulit dengan adanya panduan orang tua yang membantu untuk membaca.

#### **2.5.2.1. Manfaat Buku Ilustrasi Anak**

Buku ilustrasi menjadi salah satu media yang pertama dikenalkan pada seorang anak. Mudah dicerna dengan bacaan yang ringan, orang tua dapat dengan mudah menggunakan media buku ilustrasi untuk memperkenalkan banyak hal kepada anak mereka. Berikut merupakan manfaat buku ilustrasi berdasarkan studi Bolton dan Wait (2007), yakni:

##### 1. *To Teach*

Seperti yang telah diungkit, anak dapat dikenalkan berbagai hal melalui buku ilustrasi. Dengan tingginya rasa penasaran yang dimiliki serta daya interaksi yang mendorong imajinasi mereka, anak-anak dapat belajar untuk mengobservasi lingkungannya dengan rasa penasaran ini. Buku ilustrasi dapat digunakan untuk menggiatkan eksplorasi imajinasi anak

untuk terus memiliki rasa penasaran yang tinggi, serta memperluas pengetahuan anak secara umum. Topik yang dapat diajarkan melalui buku ilustrasi anak beragam; mulai dari moral, sains, filsafat, maupun hal-hal lainnya. Dengan demikian, anak dapat belajar hal-hal baru seperti kosakata baru, situasi-situasi dan lingkungan baru dalam imajinasi, dan banyak kemungkinan lainnya melalui pembelajaran.

## 2. *To Entertain*

Selain belajar, anak-anak memiliki kebutuhan untuk bermain. Dengan adanya ilustrasi dan kisah-kisah yang menarik, anak dapat terhibur dengan variasi buku ilustrasi yang beragam. Ketertarikan anak terhadap buku juga dapat dengan mudah diobservasi melalui sikap jujur yang dimiliki oleh anak kecil secara alami. Dinamika hiburan yang menarik pada buku ilustrasi dapat mendorong kreativitas anak pada masa yang akan sebab kebutuhan mereka untuk dihibur terpenuhi melalui adanya media ini.

## 3. *Other Benefits*

Kreativitas yang dihasilkan melalui pembelajaran yang tidak membosankan bagi anak dapat menunjang minat membaca dan/atau belajar anak pada saat ia bertumbuh besar. Selain kecerdasan dan luasnya wawasan sang anak, pada masa yang akan datang, rasa penasaran yang diabadikan ini dapat menjadi fondasi yang kuat bagi berbagai situasi yang

mungkin dihadapi dalam masa depan sang anak. Mulai dari pemikiran kritis, pemecahan masalah dan pencarian solusi yang diplomatis hingga kecerdasan emosional, semua ini dapat dibentuk melalui media yang diberikan oleh orang tua sang anak.

Terutama dengan kebutuhan eksplorasi dan hiburan yang dapat dipenuhi melalui penggunaan buku ilustrasi anak, hal-hal tersebut sekiranya dapat diimplementasikan dalam hidup sang anak. Dengan banyaknya orang tua yang dapat memanfaatkan teknis parenting yang tepat, sekiranya kreativitas buku ilustrasi anak dapat berkontribusi pada generasi baru yang lebih cemerlang lagi.

## **2.6. Elemen Desain**

Desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada suatu audiens tertentu. Sebagai ilustrasi atau cerminan dari pemikiran pencipta karya, representasi visual dalam desain grafis ditampilkan melalui pemilihan, organisasi, serta penciptaan elemen visual tersebut. (Landa, 2014) Elemen-elemen tersebut digunakan untuk memastikan keselarasan karya tersebut secara utuh, maupun ketika elemen-elemen itu terpisahkan secara individual. Dengan demikian, karya akhir pencipta dapat menjadi lebih rapi dan memuaskan secara estetis.

Menurut Lauer, D. A. dan Pentak, S. (2016), elemen desain meliputi garis, bentuk, pola dan tekstur, ilustrasi ruang, nilai, dan warna. Dalam laporan ini, elemen yang digarisbawahi adalah sebagai berikut:

### 1. Garis

Garis, atau *line*, merupakan hasil dari pergerakan sebuah titik dan adalah elemen yang paling sering dijumpai dalam keseharian manusia, bahkan di luar konteks desain. Misalnya, dalam menulis, menggambar, melukis, dan lainnya. Perlu juga dicatat bahwa garis adalah turunan dari elemen abstrak. Sehingga, seringkali garis digunakan sebagai ekspresi perasaan mereka melalui bidang, objek, dan dimensi.

### 2. Bentuk

Dari garis yang nyata dengan warna, bentuk atau *shape* dapat terbentuk. Bentuk merupakan objek utama dalam desain, dan proses pembentukan atau penataannya secara luas merupakan definisi dari desain itu sendiri. Bentuk dalam desain dapat berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi; namun warna, tekstur dan makna dari bentuk itu sendirilah bagian terpenting dalam sebuah karya.

### 3. Pola dan Tekstur

Pola, yang dikenal juga sebagai *pattern*, merupakan pengulangan motif desain. *Texture* mengacu pada kualitas permukaan dengan memberikan kesan timbul pada dimensinya, yang dapat

menghasilkan reaksi sensorik bagi mata yang melihatnya, walau secara fisik tidak disentuh. Reaksi yang serupa dapat dirasakan juga melalui elemen pattern, menarik perhatian mata yang melihat karya tersebut. Perbedaan utama dari kedua elemen ini adalah sebagai demikian.

#### 4. Warna

Identik dengan cahaya, warna memiliki kekuatan yang luar biasa bagi mata yang melihatnya. Sejak terlahir dengan mata yang sehat, manusia mengalami reaksi psikologis melalui elemen warna yang ada disekitarnya. Secara psikologis, persepsi perasaan dapat bergantung pada *tone* warna yang ada; yakni warna hangat dan warna dingin. Spektrum warna oranye, merah, dan kuning merupakan warna yang tergolong hangat atau *warm* dikarenakan warna-warna tersebut identik dengan rasa panas dan hangat. Pada sisi lain, warna yang tergolong dingin atau *cold* berada pada spektrum kebiruan hingga keunguan (Tillman, B., 2011).

Sedangkan, Munsell mengklasifikasikan bagian warna menjadi tiga jenis, yaitu *hue*, *value*, dan *intensity*. *Hue* adalah warna yang berada dalam *color wheel*, *value* menentukan tingkat cerah atau gelapnya warna tersebut, dan *intensity* atau chroma

adalah relasi warna dengan tingkat saturasinya (Lauer, D. A. dan Pentak, S., 2016).

## **2.7. Tipografi**

Menurut Cullen K. (2012), tipografi merupakan proses kerajinan yang membuat aksara bahasa terlihat lebih berstruktur. Dengan adanya ekspresi tekstur, tipografi, atau *typeface*, memberikan hidup dan emosi pada aksara tersebut. Sedangkan menurut Landa (2014), *typeface* merupakan sekumpulan huruf yang memiliki sifat-sifat visual yang konsisten. Karakter pada *typeface* tersebut dapat dikenali walaupun mengalami modifikasi, karena gaya dari konsistensi sifat visual tersebut.

*Typeface* dibagi menjadi dua kategori, yaitu *serif* dan *sans serif*. *Serif* adalah bentuk huruf yang memiliki akhiran gores pada setiap ujung hurufnya, sedangkan *sans serif* tidak. Oleh karena itu, serif dianggap lebih kaku dan formal (Cullen, K., 2012).

## **2.8. Prinsip Layout**

Menurut Rustan (2014), komponen dari prinsip layout yang menjadi dasar dari prinsip desain grafis adalah sebagai berikut:

### 1. *Sequence*

*Sequence*, atau urutan dalam Bahasa Indonesia, merupakan komponen utama dalam prinsip layout. Dengan memperhatikan prioritas urutan informasi, pembaca dapat dengan lebih mudah memahami konten yang hendak ia cerna. Urutan konten dapat disamakan dengan model segitiga terbalik dalam menulis secara umum. Dibuka dengan informasi yang paling penting, menurun pada informasi yang mendukung, dan ditutup dengan konten yang dianggap kurang relevan atau penting dengan inti pembahasan sebagai penguat argumentasi konten.

### 2. *Emphasis*

Langkah ini dalam prinsip layout digunakan sebagai pendukung *sequence* untuk menekan bagian konten yang menjadi garis besar atau inti konten. Penekanan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti adanya perubahan gaya desain, peletakan, ukuran, ataupun warna untuk membedakannya.

### 3. *Balance*

Adanya keseimbangan dalam prinsip desain dapat menghasilkan kesan yang lebih menonjol dan stabil sekaligus. Misalnya, dengan memperhatikan peletakan serta elemen yang dibutuhkan dalam karya. Dalam hal ini, keseimbangan dapat diperoleh dengan memperhatikan distribusi beban visual agar hasil akhir karya menjadi lebih rapi.

#### 4. *Unity*

Prinsip *unity* memastikan bahwa setiap elemen dari sebuah karya dapat *coexist* dengan individualitas mereka sebagai elemen dan sebagai kesatuan dalam hasil akhir. Cara untuk memastikan prinsip ini dapat diterapkan adalah untuk menyusun elemen-elemen seperti gambar, warna, font, posisi, *style* dan lainnya selaras. Ketika setiap elemen tersebut saling berkaitan secara visual atau fisik, harus dipastikan juga bahwa pesan yang tersirat linear.

### **2.9. Basic Structures**

Struktur dasar dari sebuah grid dibagi menjadi lima jenis menurut Tondreau (2009), yakni:

#### 1. *Single Column Grid*

Bentuk *grid* yang seperti ini biasa digunakan dalam teks yang memanjang layaknya sebuah laporan maupun karya literasi lainnya. Pembagian *grid* seperti ini dapat mempermudah penyampaian pesan atau teks pada sebuah halaman.

#### 2. *Two-Column Grid*

Bentuk *grid* dengan dua kolom digunakan untuk memudahkan distribusi teks yang berkuantitas lebih tinggi dan/atau menyampaikan informasi yang beragam. Distribusi kolom seperti ini juga dapat dibuat menggunakan

ukuran lebar yang linear maupun tidak. Secara umum, proporsi ideal pada *two-column grid* adalah dengan ukuran kolom yang lebih besar memiliki jangkauan lebar dua kali lipat dari ukuran kolom yang lebih kecil.

### 3. *Multi Column Grid*

Jenis *grid* yang satu ini memiliki fleksibilitas yang lebih dibandingkan dengan pembagian pada *single column grid* dan *two-column grid*. Bentuk *multi column grids* terdiri dari beberapa kolom dengan ukuran yang berbeda-beda; sehingga, biasanya format grid seperti ini digunakan untuk tampilan desain situs web ataupun majalah.

### 4. *Modular Grid*

Teknik pembentukan modular grids menggabungkan kolom horizontal dan vertikal. Metode ini biasa digunakan untuk mendistribusikan informasi yang bersifat rumit atau banyak, seperti pada kalender, bagan, koran, serta tabel.

### 5. *Hierarchical Grid*

*Hierarchical grids* biasanya membagi tampilan halaman dalam beberapa bagian kolom. Bentuk komposisi pada jenis *grid* yang ini biasanya terdiri dari kolom-kolom yang berbentuk horizontal.