



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 Psikologi Perkembangan Anak

Masa anak-anak dibagi menjadi 3 masa, yaitu : (Hastati, 2012 : 17)

- a. Masa anak-anak Permulaan (Usia 1-6)
- b. Masa anak-anak pertengahan (Usia 7-9)
- c. Masa anak-anak akhir (Usia 6-7 sampai 12-13)

Pada masa anak permulaan, anak-anak akan mempunyai waktu aktifitas yang sangat banyak. Anak seakan hidup di dalam dunia yang membuatnya keheranan, sehingga sering menciptakan hal yang fantastik. Di masa-masa ini, anak-anak akan suka menjadi seekor kodok, kuda, atau bahkan mesin kebakaran. Anak-anak juga belum bisa membedakan hal yang nyata, selain itu, anak seusia ini akan dipenuhi dengan keingintahuan dan selalu bertanya “mengapa” dan “untuk apa”.

Pada fase ini, anak akan suka menirukan kata-kata yang bahkan dia tidak tahu artinya. Anak-anak ingin menghabiskan waktunya dalam sebuah permainan aktif dari bercanda, menikmati cerita-cerita dengan lagu-lagu dan memaksa untuk menceritakannya kembali. Anak-anak juga sangat mudah percaya kepada apa yang dikatakan orang tuanya dan teman-teman dekatnya.

Menurut Yusuf (2002) pada masa usia pra sekolah dapat dibagi lagi menjadi 2 masa yaitu :

a. Masa *vital*.

Pada masa ini, anak-anak akan menggunakan fungsi biologisnya untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Menurut Freud, pada tahun pertama kehidupan disebut juga sebagai masa oral (mulut), di sini anak-anak akan suka memasukkan segala sesuatu ke dalam mulutnya untuk melakukan eksplorasi (penelitian) dan belajar.

b. Masa estetik.

Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Perkembangan anak yang terutama adalah fungsi dari panca inderanya. Kegiatan eksplorasi dan belajar anak akan lebih menggunakan panca inderanya, untuk itu Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih panca inderanya.

Proses perkembangan anak merupakan proses yang tidak akan berhenti dan setiap perkembangan memiliki tahapan-tahapan yang akan disebut sebagai periodisasi perkembangan. Teori periodisasi perkembangan dapat digolongkan menjadi tiga bagian yaitu :

a. Periodisasi berdasarkan biologis.

Periodisasi biologis merupakan kondisi pada pertumbuhan biologis anak, karena pertumbuhan biologis ikut berpengaruh terhadap perkembangan kejiwaan seorang anak.

Berdasarkan teori Aristoteles, pada usia 0-7 tahun akan disebut sebagai masa anak kecil dan kegiatan pada fase ini hanya bermain. Sedangkan menurut Jesse Feiring William, anak usia 0-6 merupakan masa *nursery* dan *kindergarten*.

b. Periodisasi berdasarkan didaktis.

Periodisasi didaktis merupakan periodisasi yang berdasarkan pada segi keperluan/materi apa saja yang tepat diberikan untuk anak pada masa tertentu dan juga memikirkan tentang metode pengajaran yang efektif bagi anak usia tersebut.

Menurut Johann Amos Comenius (Komensky), pada usia 0-6, anak akan mengembangkan organ tubuh dan panca indra di bawah asuhan keluarga. Sedangkan menurut Maria Montessori, pada usia 0-7 merupakan fase di mana anak menerima dan mengatur rangsangan dari dunia luar melalui alat indera mereka.

c. Periodisasi berdasarkan psikologis.

Pada periodisasi psikologis ini, perkembangan psikologis murni hanya dilihat dari sudut pandang psikologis saja, tanpa dilihat dari biologis maupun didaktis. Sehingga para ahli murni meletakkan masalah kejiwaan anak dalam kedudukan yang murni.

Menurut Charlotte Buhler perkembangan anak terbagi menjadi 5 fase, yaitu :

- Fase I (0-1), fase ini merupakan fase perkembangan sikap subjektif menuju objektif.
- Fase II (1-4), dalam fase ini anak akan mulai mengenal dunia secara subjektif. Anak-anak akan mulai melakukan penelitian mengenai benda-benda di sekitarnya.
- Fase III (4-8), pada fase ini, anak-anak mulai belajar untuk berbaur dengan lingkungan sosialnya/masyarakat secara objektif.
- Fase IV (8-13), mulai muncul minat kepada dunia objek, dan dapat memisahkan diri dari orang lain dan sekitarnya secara sadar.
- Fase V (13-19), pada usia ini, individu mulai dapat menemukan diri sendiri baik secara subjektif maupun objektif.

Menurut Piaget, anak-anak usia 0-7 tahun itu melewati 2 tahap perkembangan anak. Tahap yang pertama yaitu tahap sensori motor (0-2), yang kedua yaitu tahap pra operasi (2-7).

a. Tahap sensori motor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, pengalaman didapat dari fisik (gerakan tubuh) dan sensori (koordinasi alat indera). Pengalaman pertama yang ditangkap yaitu suatu objek ada bila ada penglihatan. Pada fase ini anak akan berusaha mencari objek yang tadinya terlihat lalu menghilang namun disertai dengan perpindahan. Tahap akhir dari fase ini, anak-anak akan mulai mencari benda yang hilang tanpa diketahui perpindahannya. Kemudian anak-anak

akan mampu melambungkan objek fisik ke dalam simbol-simbol, misalnya mulai bisa berbicara meniru suara kendaraan, suara binatang, dll.

Kesimpulan dari tahap ini, yaitu bahwa setiap bayi mempunyai refleks bawaan yang lama-lama akan membentuk suatu tingkah laku yang lebih kompleks. Pada masa ini, anak-anak belum memiliki konsepsi yang tetap mengenai suatu objek, ia hanya dapat mengetahui objek dari hasil pengalaman panca inderanya saja.

b. Tahap Pra Operasi (2-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak lebih ke arah pengalaman konkret daripada pemikiran logis, sehingga apabila anak melihat objeknya berbeda maka ia akan mengatakan berbeda pula. Selain itu, ciri-ciri anak pada tahap ini yaitu anak pada tahap ini belum memahami dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan.

Kesimpulan pada tahap ini, yaitu anak mulai mengalami perkembangan kognitifnya, hanya saja masih terbatas pada hal-hal yang pernah dilihatnya saja.

Anak-anak usia dini tentunya juga memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, maupun moral. Pada masa ini merupakan masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Berikut ini akan diuraikan mengenai karakteristik anak usia dini :

a. Usia 0-1 tahun

- Mempelajari keterampilan motorik seperti berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- Mempelajari penggunaan panca indera, seperti melihat atau mengamati meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut.
- Mempelajari mengenai komunikasi sosial.

b. Usia 2-3 tahun

- Aktif melakukan kegiatan eksplorasi benda-benda yang ada sekitarnya.
- Mulai belajar mengembangkan kemampuan bahasa.
- Mulai belajar mengembangkan emosi.

c. Usia 4-6 tahun

- Mulai mengalami perkembangan fisik, di sini anak-anak akan aktif dalam melakukan berbagai kegiatan.
- Kemampuan berbahasa mulai berkembang dengan baik.
- Perkembangan mengenai daya pikir (kognitif) semakin pesat, hal ini ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.
- Sifat permainan anak masih bersifat individu bukan sosial.

Orang tua yang memiliki anak usia pra sekolah (0-6 tahun) tentunya memiliki beberapa tugas yang harus dilakukan kepada anak-anak mereka untuk membantu perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan pada usia 0-6 tahun adalah sebagai berikut : (Havighurst, 1961)

- a. Belajar berjalan.
- b. Belajar memakan makanan padat.
- c. Belajar berbicara.
- d. Belajar buang air kecil dan buang air besar.
- e. Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin.
- f. Mencapai kestabilan jasmaniah fisiologis.
- g. Membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana kenyataan sosial dan alam.
- h. Belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua, saudara/orang lain.
- i. Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk. (mengembangkan kata hati)

Sedangkan menurut Elizabeth Hurlock (1999) tugas-tugas perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut :

- a. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum.

- b. Membangun sikap yang sehat mengenal diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tubuh.
- c. Belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya.
- d. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.
- e. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- g. Mengembangkan hati nurani, pengertian moran dan tingkatan nilai.
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga – lembaga.
- i. Mencapai kebebasan pribadi.

2.2 Panduan Tidur Untuk Anak

Tidur merupakan salah aktivitas yang vital bagi setiap individu. Tentunya pada anak-anak usia awal (0-6 tahun) yang sering terbangun di saat malam hari ataupun susah tidur pada saat menjelang waktu tidur. Penanganan kebutuhan waktu tidur dan cara untuk menidurkan anak untuk usia 0-1 ½ tahun tentunya berbeda dengan anak-anak usia 2-6 tahun. Berikut tabel mengenai keperluan waktu tidur 0-6 tahun.

Usia	Total tidur (jam)	Tidur malam (jam)	Tidur siang (jam)
1 minggu	16 ½	8 ½	8 (4)
4 minggu	15 ½	8 ¾	6 ¾ (3)
3 bulan	15	10	5 (3)
6 bulan	14 ¼	11	3 ¼ (2)
9 bulan	14	11 ¼	2 ¾ (2)
12 bulan	13 ¾	11 ½	2 ¼ (2)
18 bulan	13 ½	11 ½	2 (1)
2 tahun	13	11 ½	1 ½
3 tahun	12	11	1
4 tahun	11 ½	11 ½	-
5-6 tahun	11	11	-

Sebuah penelitian menemukan bahwa 2/3 orang tua dari bayi usia 18 bulan terbangun pada malam hari secara teratur selama 12 bulan pertama. Satu dari lima keluarga biasanya terbangun lebih dari satu kali dalam semalam, sementara satu dari 14 keluarga terbangun tiga kali atau lebih dalam semalam.

Pada bayi usia 0 – 18 bulan, faktor-faktor yang mempengaruhi sehingga bayi susah tidur, yaitu :

a. Kolik.

Kondisi di mana bayi yang berusia 2 bulan tiba-tiba menjerit-jerit tiada henti setiap malam. Selain itu, kolik menyebabkan bayi tidak bisa tenang dan enggan menyusu. Namun, kolik ini biasanya hilang dalam waktu 2 bulan.

Solusi : Ada sebuah teori yang mengemukakan bahwa kolik disebabkan oleh menumpuknya angin sepanjang hari. Hal ini bisa diatasi dengan menyandarkannya pada bahu anda atau menengkurapkannya pada pangkuan anda.

b. Masa Tumbuh Gigi.

Gigi yang sedang tumbuh pada bayi anda bisa sangat sakit dan membutuhkan proses yang lama.

Solusi : Dapat memberikan parasetamol untuk menghilangkan rasa sakit pada bayi usia di atas 3 bulan. Kemudian dapat melakukan perawatan homeopathy yang efektif, apabila gigi depan tumbuh dapat diberi kamomil, bila gigi geraham pertama yang tumbuh dapat dengan memberikan podophyllum.

c. Penyakit jangka pendek.

Penyakit yang diderita oleh bayi dan anak kecil biasanya akan semakin memburuk menjelang malam hari.

Solusi : Menemani anak di samping tempat tidur, kalau anda merasa dia terlalu sakit untuk ditinggal sendiri, bawalah kasur anda ke kamarnya dan tidurlah di dekatnya.

d. Penyakit jangka panjang : Asma.

Jika anak anda menderita asma, batuk-batuk, atau bersin-bersin bisa menyebabkan kesulitan tidur nyenyak pada malam hari.

Solusi : meminimalisir produk perangkat lunak seperti sofa, kemudian menjauhkan hewan peliharaan dari anak, menggunakan alas tidur anti alergi, membersihkan kasurnya secara teratur dengan alat penyedot debu secara teratur.

e. Berpergian.

Saat berpergian, usahakan tetap menjalankan rutinitas waktu tidur anak.

Solusi : Menyiapkan tempat tidur untuk anak beserta dengan barang kesayangan yang bisa membuatnya nyaman.

Sedangkan untuk anak usia pra sekolah (2-6 tahun), prinsip dasar untuk mengajarkan mereka agar bisa tidur sepanjang malam, sebenarnya hampir sama dengan prinsip menidurkan bayi, yang perlu dilakukan oleh para orang tua yaitu memberikan pengertian kepada anak bahwa malam hari adalah waktu untuk tidur. Jangan membiarkan anak-anak melakukan aktifitas aktif seperti berlari-lari setelah dibaringkan di tempat tidur. Yang kedua, orang tua perlu membuat rutinitas tidur yang terstruktur dan positif untuk menenangkan anak Anda. Hal tersebut juga

berfungsi untuk menegaskan kepada anak bahwa tidur merupakan aktivitas yang tak terelakkan. Yang ketiga, orang tua hendaknya mengajarkan kepada anaknya untuk tidur sendiri.

Berdasarkan penelitian, sebagian besar anak-anak balita dan usia yang lebih tua menikmati kegiatan pembacaan dongeng sebagai rutinitas sebelum tidur. (Siobhan Stirling, 2003)

2.3 Keajaiban Dongeng Untuk Anak

2.3.1. Definisi dongeng

Mendongeng merupakan kegiatan yang sangat sederhana, mudah dan maknanya sangat luas, namun pada kenyataannya, tidak semua orang melakukannya karena mendongeng memerlukan tutur dan intonasi yang jelas. Pendongeng Kusumo Priyono atau Kak Kusumo menjelaskan bahwa kegiatan mendongeng sebenarnya tidak sekedar bersifat hiburan belaka, melainkan memiliki tujuan yang lebih luhur, yakni pengenalan alam dan lingkungan, budi pekerti dan mendorong anak berperilaku positif.

Antu Aarne dan Stith Thomson (2007) membagi dongeng dalam empat kategori, sebagai berikut.

- Dongeng Binatang

Dongeng binatang adalah dongeng dengan tokoh binatang peliharaan atau binatang liar. Biasanya dalam cerita ini tokoh binatang dapat berbicara dan berakal budi pekerti seperti manusia. Di negara-negara

Eropa binatang yang sering menjadi tokoh adalah rubah, di Amerika Serikat binatang kelinci, di Filipina binatang kera, sedangkan kancil adalah binatang yang terkenal menjadi tokoh di Indonesia. Semua tokoh biasanya mempunyai sifat cerdik, licik, dan jenaka.

- Dongeng Biasa

Yang termasuk jenis dongeng biasa yaitu dongeng dengan tokoh manusia yang biasanya menceritakan kisah suka duka seseorang, misalnya dongeng Malin Kundang, Joko Kendil, Joko Tarub, Bawang Merah dan Bawang Putih, Sangkuriang, dan Lutung Kasarung.

- Lelucon atau Anekdote

Lelucon atau anekdot merupakan dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya. Meskipun begitu, bagi masyarakat atau orang yang menjadi sasaran terkadang dapat menimbulkan rasa sakit hati.

- Dongeng Berumus

Dongeng berumus yaitu dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dibagi menjadi 3 macam, yaitu dongeng bertimbun banyak (*cumulative tales*), dongeng untuk mempermainkan orang (*catch tales*), dan dongeng yang tidak mempunyai akhir (*endless tales*).

2.3.2 Manfaat dongeng untuk anak

a. Merangsang kekuatan berpikir

Dongeng akan menggugah kekuatan berpikir anak karena semua dongeng memiliki alur yang baik, yang membawa pesan moral, berisi tentang harapan, cinta, dan cita-cita sehingga anak dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya.

b. Sebagai media yang efektif

Dongeng merupakan suatu media yang efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika kepada anak, bahkan untuk menumbuhkan rasa empati. Seperti misalnya, nilai-nilai kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, kerja keras, maupun kegiatan sehari-hari yang penting seperti misalnya berdoa di setiap aktivitas, makan sayur, buah, dll. Anak-anak juga diharapkan lebih mudah menyerap berbagai nilai dari dongeng karena dongeng tidak bersifat memerintah atau menggurui.

c. Merangsang kepekaan anak-anak terhadap bunyi-bunyian.

Pada saat anak-anak mendengarkan dongeng kepada anak, kita sekaligus mengasah pendengaran anak terhadap nuansa bunyi-bunyian dan akan dapat membedakan satu suara dengan suara yang lainnya.

d. Menumbuhkan minat baca

Pada saat anak-anak tertarik pada cerita yang dibacakan, otomatis minat baca anak pun meningkat. Diharapkan berawal dari membaca dongeng dapat meluas ke buku-buku pengetahuan, sains, dan agama.

e. Menumbuhkan rasa empati

Anak-anak akan terbiasa memahami tentang rasa empati melalui tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita dongeng tersebut. Mereka akan dapat membedakan mana tokoh yang baik dan jahat, tokoh yang baik untuk ditiru sedangkan yang jahat untuk dijauhi.

f. Menambahkan kecerdasan.

Mendongeng merupakan salah satu metode belajar yang efektif yang telah diperkenalkan oleh banyak ahli psikologi pendidikan. Pembuktian dari metode ini sudah cukup banyak digunakan oleh para guru atau orang tua untuk menyampaikan pesan utama dari sebuah topik pembelajaran.

g. Menumbuhkan rasa humor yang sehat

Dengan menceritakan dongeng kepada anak yang menarik, tentunya kita akan mengajak anak-anak tertawa dan akan membuat mereka mampu menceritakan kembali dongeng yang penuh humor kepada teman-temannya. Selain itu, ara peneliti sudah membuktikan bahwa humor, tersenyum dan tertawa sangat bagus untuk kesehatan, baik fisik maupun mental.

2.3.3 Mendongeng dan bercerita dengan menarik

a. Tips mendongeng dan bercerita

- Posisi atau tempat ketika berdongeng dan bercerita
- Suara

Suara harus lantang dan jelas agar dapat didengar oleh semua anak atau audiens lainnya dengan jelas.

- Penguasaan materi cerita

Mengetahui jalan cerita serta penokohan secara baik, sehingga dapat menyajikan cerita dengan baik dan menarik.

- Penjiwaan

Mengetahui kapan harus membesar atau memperkecil suara sehingga dapat menjiwai isi cerita.

- Gerakan

- Tangan tidak memegang apa-apa (kecuali peraga)

- Tidak memutus cerita dengan teguran

- Tidak tergesa-gesa

Jika cerita dilakukan dengan tergesa-gesa, maka pesan-pesan yang akan disampaikan tidak akan tercapai. Bahkan, kesan dongeng sebagai sebuah hiburan juga akan hilang dan alur cerita pun tidak akan sempurna. Sehingga, tujuan dongeng untuk mendidik, memberikan teladan, dan hiburan tidak akan tercapai dan tidak dapat dinikmati secara sempurna.

- Menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh anak/audiens

Untuk memudahkan anak-anak mengerti dan diharapkan mendapatkan manfaat dari cerita yang kita sampaikan, maka sebaiknya menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti. Hindari menggunakan istilah-istilah yang sulit.

b. Memilih dongeng dan cerita/kisah

Agar dongeng yang diceritakan dapat tepat sasaran dan dapat dicerna oleh anak, maka kita harus dapat mengetahui cerita seperti apa yang cocok untuk disampaikan. Menurut Kak Kusumo, dalam mendongeng, segala sesuatunya harus sesuai, baik materi ceritanya maupun visi dan misinya. Untuk itu, pilihlah dongeng yang sesuai dengan usia anak agar dongeng dapat diterima dengan baik dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- Usia 5 tahun ke bawah

Pada usia ini, umumnya anak-anak belum begitu mengerti tentang isi cerita, Jadi, akan lebih efektif apabila kegiatan bernyanyi dalam dongeng lebih diperbanyak. Pada kelompok usia ini, dongeng yang sesuai adalah cerita binatang yang terdapat di sekitar rumah, misalnya kucing, kodok, ayam, cicak, dan kambing.

Sebaiknya, dongeng dibuat sendiri, dan orang tua atau guru diharapkan mampu menirukan suara-suara binatang dalam cerita, memperagakannya, dan boleh mengulang-ulang cerita.

Selain binatang, cerita yang cocok untuk anak-anak usia balita yaitu cerita mengenai tumbuh-tumbuhan, misalnya tentang bunga mawar, melati, dan anggrek.

- Usia 6-9 tahun

Pada usia ini, anak-anak akan lebih cocok dengan dongeng misalnya tentang kisah nabi dan para rasul, kisah sahabat nabi, cerita rakyat, atau dongeng legenda. Pada usia ini, anak-anak akan menjadi lebih kritis dan sangat menyukai kisah dan dongeng yang menyenangkan. Selain itu, anak-anak usia ini mulai bisa menangkap sisi baik dan buruk dari setiap cerita yang disampaikan oleh pendongeng, orang tua atau guru di sekolah.

c. Cara dan trik aman saat mendongeng

Sebenarnya syarat utama yang harus dikuasai pendongeng adalah hafal dan menguasai cerita yang akan disampaikan. Berikut adalah hal yang harus diperhatikan dalam trik-trik mendongeng.

- Sabar
- Menguasai keadaan
- Menguasai materi
- Selalu tersenyum

- Menjaga keakraban dengan audiens

- Menjaga kesehatan

- Mampu menyelesaikan masalah

2.4 Psikologi Musik Untuk Anak

Menurut para ahli musik merupakan jendela hati dan bahasa universal. Lewat musik, orang dapat mengungkapkan isi hatinya, bahkan dapat mempengaruhi suasana hati seseorang. Kecerdasan ritmik-musikal adalah kemampuan seseorang untuk menyimpan nada di dalam benaknya, untuk mengingat irama, dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Menurut Plato, kecerdasan musikal adalah suatu alat yang potensial karena harmoni yang dapat merasuk ke dalam jiwa seseorang melalui tempat-tempat yang tersembunyi di dalam jiwa. (Hastuti, 2012)

Banyak pakar yang berpendapat bahwa kecerdasan musik merupakan kecerdasan pertama yang harus dikembangkan dilihat dari sudut pandang biologi (saraf) kekuatan musik, suara dan irama dapat menggeser pikiran, memberi ilham, dll.

Kecerdasan musical dapat memberikan manfaat bagi anak, karena :

- Meningkatkan daya kemampuan mengingat;
- Meningkatkan prestasi/kecerdasan;
- Meningkatkan kreativitas dan imajinasi.

Dari sebuah studi penelitian oleh May Lim (2008) ditunjukkan bahwa sekelompok siswa yang kepadanya diperdengarkan musik selama 8 bulan akan mengalami peningkatan IQ sebesar 46%. Dalam metode pembelajaran, mungkin kita sering

mendengar metode belajar auditory di mana orang akan lebih suka belajar dengan diperdengarkan musik.

Sedangkan dalam dunia desain, khususnya multimedia design, musik merupakan anak yang terlupakan, padahal musik merupakan suatu media yang sama pentingnya dengan visual. Musik merupakan sebuah media yang aktif, dan grafis merupakan tampilan pasifnya. Disebut sebagai media aktif karena user dapat memotong, memberhentikan, memperbesar dan memperkecil volume.

Musik merupakan media yang bersifat tidak teratur, sedangkan grafis merupakan media yang teratur. Musik digunakan untuk menarik perhatian user agar melihat ke suatu media. Musik itu bersifat sementara, dia hanya bermain satu kali dan kemudian menghilang, untuk menguatkan karakter dari musik sendiri yang harus kita tambahkan adalah karakter/visual yang menarik, serta repetisi dapat juga digunakan dalam hal ini. Musik itu bersifat dinamis. Terdapat bermacam-macam nada di dalamnya dan juga dapat menyebar dengan cepat di udara.

Macam-macam jenis musik/suara : (Lon Barfield, 2004)

- *Silence*

Dalam dunia grafis, *silence* itu dilambangkan seperti warna putih atau ruang kosong.

- *Noise*

Kadang suara berisik atau *noise* dibuat secara sengaja untuk menampilkan suatu konten yang memang diperlukan, namun sebagian bisa jadi merupakan suara *background* biasa yang masuk ke dalam media.

- *Pleasant Sounds*

Pleasant Sounds merupakan sekumpulan suara/musik yang enak untuk didengar, seperti misalnya suara alam (suara kicauan burung, deburan ombak) yang dapat menenangkan emosi dari para pendengarnya.

- *Physical Effects*

Physical effect merupakan suara yang sangat keras yang ditujukan untuk memberikan efek ekstrim kepada para pendengarnya.

- *Emotive sound*

Emotive sound merupakan bagian dari komunikasi yang dilakukan oleh orang yang sedang mengeluarkan emosional yang kuat seperti misalnya suara bayi menangis, atau seseorang yang sedang berteriak marah.

- *Sound with meaning*

Suara yang memiliki arti tertentu atau sebagai penanda suatu kejadian misalnya suara klakson mobil, suara alarm pemadam kebakaran.

- *Speech*

Speech merupakan kasus khusus di mana suara/musik yang terdengar memiliki makna yang pasti. Biasanya berbicara informasi yang banyak tentang sesuatu dan memiliki nada, pengucapan, serta emosi yang tepat dan dapat mempengaruhi para pendengar.

Di dalam dunia nyata, khususnya untuk anak-anak, suara musik yang keras sangatlah tidak cocok. Bahkan anak-anak juga mengenali cara identifikasi objek sesuai dengan bunyinya, seperti misalnya kucing, kadang-kadang anak-anak menyebutnya dengan “miaow”

2.5 Desain Untuk Umum

2.5.1 Prinsip-prinsip Dasar Desain

a. Bentuk

Macam-macam bentuk (form) adalah sebagai berikut.

- Titik

Titik merupakan bekas yang dihasilkan pada saat kita menyentuhkan alat gambar ataupun alat tulis pada bidang gambar. Sebesar apapun bentuknya, bekas yang dihasilkan dari ujung alat tulis atau alat gambar itu akan disebut titik apabila tidak mengalami pergeseran dari suatu alat tulis.

- Garis

Garis ini akan dihasilkan dari alat tulis atau alat gambar yang digoreskan pada bidang gambar. Besar kecilnya masih relatif, suatu elemen masih akan disebut garis apabila hasil goresan yang dihasilkan hanya memiliki dimensi panjang, tanpa dimensi lebar.

- Bidang

Bidang merupakan suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan.

- *Volume*

Volume adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan tebal, merupakan suatu bentuk tiga dimensi penuh yang dapat diraba.

- Tekstur

Setiap bentuk pasti memiliki permukaan atau raut, setiap permukaan memiliki nilai atau ciri khas yang dapat berupa kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya.

b. Prinsip dasar desain

Prinsip dasar desain dibagi menjadi :

- Irama/ritme

Irama/ritme adalah gerak perulangan atau gerak mengalir/aliran yang ajek, runtut, teratur, terus-menerus.

- Kesatuan/*unity*

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar dalam tata rupa, biasanya disebut juga dengan keutuhan. Sebuah karya seni/desain harus menyatu, utuh, dan tampak seperti menjadi satu kesatuan.

- Dominasi/penekanan

Dominasi memiliki arti sebagai keunggulan, keistimewaan, keunikan, kegantungan, kelainan/penyimpangan. Setiap karya harus memiliki prinsip dasar ini sebagai daya tariknya.

- Keseimbangan/*balance*

Sebuah karya desain harus memiliki keseimbangan agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan. Dalam bidang seni/desain sifatnya perasaan di mana semua bagian pada karya tidak ada yang lebih membebani.

- Proporsi/*proportion*

Proporsi/perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa untuk memperoleh keserasian. Tujuan pokok mempelajari proporsi yaitu untuk melatih ketajaman rasa, dan selanjutnya dengan feeling-nya seseorang secara cepat dapat mengatakan apakah objek/benda yang dihadapi tersebut serasi atau tidak.

- Kesederhanaan (*simplicity*) dan kejelasan (*clarity*)

Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambahkan terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang.

Prinsip kejelasan sesungguhnya lebih tepat untuk tujuan tata desain, karena desain adalah seni terapan yang ditujukan oleh orang lain, di mana desain harus dapat dimengerti. (Sajiman, 2009)

2.5.2 Psikologi Warna

a. Rasa terhadap warna

- Warna netral, merupakan warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna, atau biasa disebut juga bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, namun tidak dalam komposisi yang tepat sama.
- Warna kontras, merupakan warna yang terkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna ini didapat dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Contoh warna kontras merah-hijau, kuning-ungu, dan biru-jingga.
- Warna panas, merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Biasanya warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah, dll. Warna panas seakan mengesankan jarak yang dekat, tetapi justru kadang barang yang mempunyai warna panas ini radiasi panasnya kecil.

- Warna dingin, merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini biasanya digunakan menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman, dll. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh, tetapi justru warna dingin memiliki radiasi panasnya besar.

b. Makna budaya warna

Warna	Makna Positif	Makna Negatif
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, dll. Apabila warna merah dan hijau digabungkan maka akan memberi kesan natal, tetapi apabila warna merah dan putih mempunyai arti bahagia di budaya oriental.	Nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme.
Merah Muda (<i>Pink</i>)	Musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, keseharan, cinta, Juni, pernikahan, feminim, keremajaan..	Homoseksualitas, biseksualitas, naif, kelemahan, kekurangan.
Oranye	Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hinduisme, Budhisme, energi, keseimbangan,	Meminta, mencari perhatian agresi, kesombongan, berlebihan, terlalu emosi,

	panas api, antusiasme, kecerahan, keceriaan, musim gugur, keinginan, sagitarius, September.	peringatan, bahaya.
Kuning	Kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, bumi, optimisme, kecerdasan, ideliasme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, udara, liberalisme, feminine, keceriaan, persahabatan.	Cemburu, iri hati, tidak jujur, resiko, sakit, penakut, bahaya, ketidakjujuran, loba kelemahan.
Hijau	Stabil, alam, lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, bersemangat, dermawan, pergi, rumput, hidup abadi, udara, bumi, ketulusan, pengharapan, pembaruan, kelimpahan, pertumbuhan, kesehatan, keseimbangan, harmoni, stabilitas.	Cemburu, nasib buruk, iri, dengki, agresi, tak berpengalaman, iri hati, nasib malang, memalukan, sakit, tamak, korupsi.
Biru	Kepercayaan, awan, air, setia, damai, kesejukan, percaya diri, keamanan, laut langit, damai, harmoni, kelembutan, kehebatan,	Sedih, dingin, depresi.

	kepercayaan diri, loyalitas, persahabata, perdamaian, kebangsawanan, kebenaran, kasih, bumi, kekuatan.	
Ungu	Bangsawan, spiritual, kreativitas, kemakmuran, kebangsawanan, sensual, upacara kebijaksanaan, pencerahan, kecerahan, berlebihan, kebanggan, kenikmatan,.	Sombong, angkuh, kejam, kasar, duka cita, iri, sensual, misteri, kesombongan, berlebihan, perkabungan, kenajisan, kebingungan.
Cokelat	Tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedalaman, alamiah, kekayaan, kesederhanaa, stabilitas, tradisi, bumi, persahabatan, dapat diandalkan.	Tumpul, kotor, bosan, tak sesuai zaman, kekasaran, kebodohan, berat, kemiskinan.
Abu-abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kestabilan, ketajaman, kebijakan, emosi kuat, keseimbangan, kenetralan, formalitas.	Kesedihan, bosan, ketinggalan zaman, meluruh, debi, polusim emosi kuat, ketuarentaan, kebodohan.
Putih	Disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, pemujaan kemurnian, salju, damai, kepolosan,	Hampa, kematian, menyerah, penakut, tak berimajinasi.

	kebersihan, kemudahan, kesederhanaan, kerendahan hati, kekuatan, udara, pengharapan.	
Hitam	Kokoh, anggun, kuat, misteri, mewah, modern, kecanggihan, formalitas, kemakmuran, keseriusan.	Penyesalan, marah, kematian, setan, takut, pemberontakan, berkabung.

Pada budaya Asia, kuning memiliki makna warna kerajaan, sedangkan di dalam budaya barat simbol warna kerajaan yaitu ungu. Di Cina, warna merah dimaknai sebagai warna perayaan, keberuntungan, dan kemakmuran, sedangkan di Eropa warna merah sebagai simbol politik. Berdasarkan studi penelitian di bidang psikologi, warna merah menghasilkan dampak fisik pada seseorang yaitu meningkatkan denyut jantung, tekanan darah, juga dapat mengakibatkan seseorang menjadi lapar. (Eko Nugroho, 2008)

2.5.3 Grafis Berbasis Vektor

a. Definisi vektor

Vektor merupakan gambar yang tersusun oleh sekumpulan garis, kurva, dan bidang tertentu yang memiliki *fill* dan *stroke* di dalamnya. Tampilan vektor cenderung bersifat lebih kaku daripada bitmap, tetapi kualitas hasilnya tidak dipengaruhi oleh resolusi gambar. Gambar vektor tidak akan kehilangan detail dan ketajaman gambar, vektor ini juga merupakan solusi yang baik dalam

menampilkan gambar-gambar dalam ukuran dan ketajaman tertentu. *Software* yang sering digunakan dalam pembuatan grafis berbasis vektor yaitu *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia Freehand*. (Japar Sadiq, 2011)

b. Kelebihan dan kekurangan vektor

Kelebihan	Kekurangan
Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien.	Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap.
Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya.	
Dapat dicetak paa resolusi tertinggi di printer anda.	
Menggambar dengan menggunakan vektor cenderung lebih mudah dan menyenangkan.	

c. Perbedaan vektor dengan bitmap

Vektor	Bitmap
Gambar tetap jelas ketika diperbesar.	Gambar kurang jelas ketika diperbesar.

Tersusun oleh garis dan kurva.	Tersusun atas titik-titik/dot.
Ukuran file yang dihasilkan kecil.	Ukuran file yang dihasilkan besar.
Kualitas grafis tidak bergantung dari banyaknya pixel.	Kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel.

2.6 Desain Untuk Anak

Selera anak-anak dan orang dewasa pada umumnya tentunya mengalami sedikit perbedaan, baik dari segi warna maupun elemen desainnya. Untuk itu, agar suatu desain bisa menarik minat anak-anak, ada beberapa elemen dan prinsip desain yang perlu diperhatikan agar desain tersebut dapat tepat untuk sasaran anak-anak. (Louiz Lazaris, 2009)

a. Warna yang cerah

Warna yang cerah akan lebih mudah untuk menarik perhatian anak untuk beberapa saat. Bagi anak-anak, warna dapat menjadi suatu bentuk yang paling mempengaruhi minatnya terhadap sesuatu. Untuk itu pemilihan dan pengkombinasian warna tepat dan sesuai bagi anak tentunya sangat berpengaruh bagi keberhasilan desain itu sendiri. Desainer sebaiknya menciptakan kombinasi warna yang tidak hanya berwarna terang dan cerah, namun juga yang dapat menstimulasi anak agar tidak cepat bosan dan melupakannya begitu saja.

b. Suasana yang ceria

Anak-anak akan lebih mengingat suatu gambar yang memiliki nuansa yang ceria. Elemen-elemen yang ditambahkan sebaiknya mendukung suasana yang penuh semangat dan suasana yang positif.

c. Elemen dari alam

Anak-anak akan lebih mudah tertarik pada elemen-elemen yang mereka kenal. Karena pengalaman anak-anak masih terbatas, benda-benda yang mereka kenal biasanya ditemukan di alam sekitar mereka, seperti misalnya pohon, air, dan hewan-hewan bisa digunakan sebagai elemen-elemen pada desain kita.

d. Elemen desain yang besar

Elemen desain yang besar akan sangat efektif bagi anak-anak, seperti misalnya tulisan yang besar, button yang besar, dll. Karena anak-anak cenderung menyukai sesuatu yang simple, jelas, dan objek-objek yang dikenali oleh mereka.

- Karakter animasi (*Animated Character*)

Karakter yang disukai anak-anak biasanya karakter yang besar, bergerak, dan bisa berbicara.

- Kedalaman (*Depth in design*)

Anak-anak suka berimajinasi ke dalam dunia yang tampak seperti kenyataan. Suasana seperti ini bisa diwujudkan dengan memberikan kedalaman pada desain yang kita buat. Misalnya dengan menggunakan *effect extrude shapes*, *shadows*, *landscapes*, *beveled affects*, *shiny gradient*, ataupun *floating object*.

Semua efek-efek itu dikemas secara tampilan cartoon-like.

- Tombol navigasi dan perintah (*Navigation and call to call action*)

Dengan menggunakan tombol yang besar, anak-anak akan menjadi lebih mudah dalam memahami dan menjalankannya.

2.7 Dampak Perkembangan Teknologi Bagi Psikologi Anak

Menurut Dr. Paul Gunadi, pengaruh positif dan negatif teknologi bagi anak yaitu sebagai berikut :

Pengaruh Positif

- Kemajuan teknologi membuat anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi. Tentu saja ini berdampak baik karena dengan kemajuan ini membawa banyak kemudahan seperti kemudahan mendapatkan informasi dan kemudahan menjalin kontak.
- Kemajuan teknologi juga telah menciptakan kolam pergaulan lewat jalur maya, anak bisa mengenal dan menjalin hubungan dengan lebih banyak orang dari pelbagai belahan dunia.
- Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Pengaruh Negatif

- Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya.

- Oleh karena kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan, maka generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan.
- Kemajuan teknologi juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal.
- Kemajuan teknologi membuat anak-anak cenderung ketagihan dan pasif.

Menurut Didowardah, tips-tips sederhana yang dapat membantu orang tua dalam meminimalisir efek negatif dari teknologi, yaitu :

- Nilai-nilai Ketuhanan
Memberikan nilai keagamaan bukan berarti kita mendoktrin anak untuk fanatik terhadap agama tertentu, namun lebih memberikan pengertian pada anak bahwa hidup kita ini ada yang mengawasi, bukan sendiri, sehingga kita tidak bisa bertindak semaunya sendiri. Segala yang kita lakukan maupun kita katakan, sekecil apapun itu, akan dimintai pertanggungjawaban oleh yang di atas. Dengan demikian, anak-anak akan berpiki dua kali apabila hendak melakukan penyimpangan pada saat kita mengenalkannya pada teknologi. Selain itu, dengan memberikan nilai-nilai Ketuhanan pada anak, kita dapat sekaligus mempersiapkan bekal untuk anak dalam memilah-milah pergaulan dan cara memandang kehidupan ke depannya kelak.
- Pendidikan karakter
Menurut David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. (2004), pendidikan karakter dimakanai sebagai berikut : *“Character education is the deliberate effort to help people understand and care about the kind of character we want for our*

children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to right, even in the face of pressure from without and temptation from within.”

Yang dimaksudkan di sini, yaitu orang tua hendaknya melibatkan diri, memahami dan memberi perhatian penuh mendukung anak untuk bertindak dan berlaku berdasarkan nilai-nilai etika yang terkontrol dan bertanggung jawab. Mengarahkan mereka untuk bisa menilai mana yang benar, dan mampu konsisten dengan kebenaran itu sendiri walau banyak godaan dan terpaan dari budaya lokal yang terkontaminasi maupun budaya asing. Pendidikan karakter merupakan hal yang paling mendasar dalam mendidik anak, kontrol dari orang tua terhadap anak sangat penting dalam pembentukan karakter anak ke arah yang positif.

- *Rules : do's and don't's*

Do's

Orang tua hendaknya memberikan pengertian mengenai dampak positif dan negatif dari teknologi itu sendiri. Dalam sesi ini, hendaknya orang tua melihat mood anak, jangan sampai anak merasa tak nyaman dan dihakimi. Orang tua harus pandai dalam melihat waktu yang tepat untuk membicarakan hal tersebut.

Jika keadaan memungkinkan, sebaiknya orang tua memasang internet sendiri di rumah, karena akan lebih mudah mengawasi kegiatan anak. Buatlah

suasana keluarga senyaman mungkin, jadikan rumah sebagai space yang membuat mereka betah untuk tinggal berlama-lama.

Jadwalkan kegiatan anak dalam menggunakan internet dengan memberi batasan tertentu sehingga mereka tidak terpacu seharian di depan gadgetnya. Dengan begitu aktivitas dunia maya dan nyatanya menjadi seimbang dan pembentukan karakter mereka sebagai individu sosial tetap dapat terealisasi.

Don't's

Jangan pernah menggurui anak ataupun turut campur dengan aktifitas berselancar di dunia maya ataupun dalam penggunaan teknologi. Posisikan diri kita sebagai temannya ketimbang sebagai orang dewasa yang sok bijak dan sok tau di matanya. Apabila anak merasa nyaman, maka dia akan menjadi lebih terbuka, sehingga apabila mereka menghadapi masalah, mereka tidak akan sungkan untuk bercerita kepada kita.

Jangan menggunakan nada tinggi ketika mendapat mereka sudah terlanjur kecanduan teknologi, namun menggunakan nada netral, beri anak pengertian dengan singkat dan jelas.

Jangan memberi contoh negatif pada anak mengenai cara pemanfaatan internet yang salah.