



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu ilmu yang mempelajari perpaduan antara bentuk komunikasi secara visual dengan ide yang berdasar oleh hasil kreasi dari elemen-elemen visual, dengan tujuan memberikan solusi agar pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada para audiens. Sebuah solusi yang diberikan ilmu Desain Komunikasi Visual sendiri dapat dikatakan berjalan dengan efektif jika dapat membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, hingga mempengaruhi perilaku audiens (dalam Landa, 2011, hlm.2).

##### 2.1.1 Prinsip Desain

Saat membuat karya desain komunikasi visual, prinsip-prinsip desain sangat penting untuk diterapkan dan dimanfaatkan. Keseluruhan prinsip desain saling terkait satu sama lain, yang akhirnya akan menciptakan suatu kesatuan dan keseimbangan dalam komposisi desain. Menurut Landa (2011), sangatlah penting untuk memperhatikan bagian-bagian dari prinsip desain berikut ketika memulai sebuah karya:

###### 2.1.1.1 *Format*

*Format* adalah bidang dasar atau bentuk ukuran standar yang digunakan pada semua karya desain untuk mengatur keseimbangan posisi setiap komposisi elemen desain. Istilah format sering dikaitkan untuk mendeskripsikan berbagai jenis aplikasi seperti selebar kertas, layar ponsel, billboard, situs web dan masih banyak lainnya (hlm. 24).

###### 2.1.1.2 *Balance*

*Balance* atau keseimbangan adalah titik dimana suatu stabilitas timbul yang diciptakan oleh bobot dan komposisi elemen visual terbagi secara

merata sehingga menciptakan keharmonisan dalam karya desain. Keseimbangan dalam karya desain terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

**A. *Symmetric Balance* (Keseimbangan Simetris)**

*Symmetric Balance* dideskripsikan sebagai pencerminan atau pembagian elemen desain yang merata, setara dan seimbang yang titik keseimbangannya terletak di tengah komposisi sehingga mengkomunikasikan stabilitas dan keharmonisan dalam suatu karya desain.

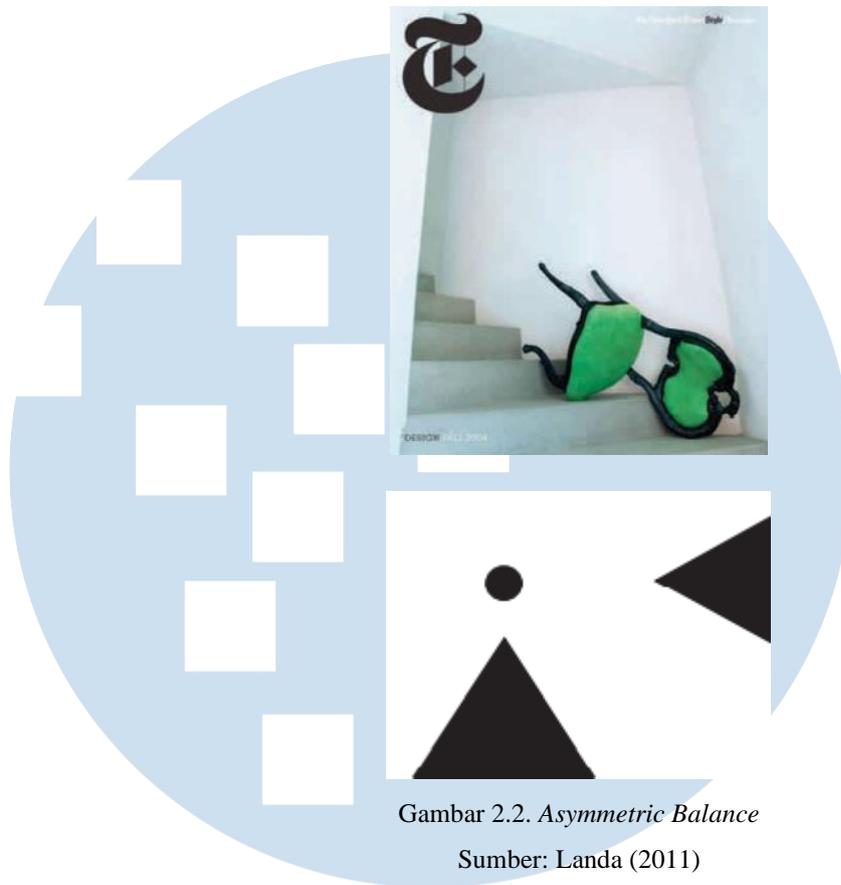


Gambar 2.1. *Symmetric Balance*

Sumber: Landa (2011)

**B. *Asymmetric Balance* (Keseimbangan Asimetris)**

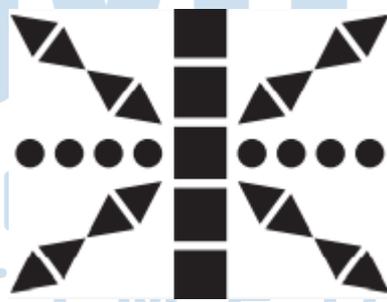
*Asymmetric Balance* dideskripsikan sebagai pembagian elemen desain yang merata dan setara, namun titik keseimbangannya tidak terletak di tengah komposisi. Diperlukan kontribusi posisi dan elemen ukuran, warna dan bentuk untuk mencapai stabilitas dan keharmonisan dari *Asymmetric Balance*.



Gambar 2.2. *Asymmetric Balance*  
 Sumber: Landa (2011)

**C. Radial Balance (Keseimbangan Radial)**

*Radial Balance* dideskripsikan sebagai pembagian elemen desain melalui kombinasi simetri horizontal dan vertikal. Elemen desain dalam *Radial Balance* seolah-olah memancar keluar dari titik tengah komposisi atau terdapat pengulangan beberapa elemen untuk mencapai titik stabilitasnya.



Gambar 2.3. *Radial Balance*  
 Sumber: Landa (2011)

### **2.1.1.3 *Visual Hierarchy***

Hirarki Visual adalah penataan dan penekanan elemen desain berdasarkan tingkat kepentingan dalam penyampaian informasi yang ditampilkan. Hirarki Visual membantu para audiens menetapkan titik fokus mereka saat melihat sebuah karya desain, seperti apa yang akan mereka lihat pertama, kedua, ketiga dan selanjutnya (hlm. 28).

### **2.1.1.4 *Emphasis***

*Emphasis* adalah penekanan komponen elemen grafis yang disusun berdasarkan tingkat kepentingannya untuk menetapkan hirarki visual. Terdapat beberapa tahap untuk menekankan tingkat kepentingan elemen grafis:

#### **A. *Emphasis by Placement***

Dalam tahap ini, elemen visual ditempatkan pada posisi tertentu dalam komposisi, seperti pojok kiri atau kanan atas atau tengah halaman.

#### **B. *Emphasis through Scale***

Dalam tahap ini, ukuran elemen visual dimainkan sehingga menunjukkan kedalaman tertentu dengan bentuk-bentuk berbeda yang menarik perhatian.

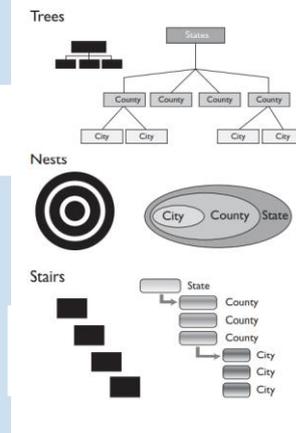
#### **C. *Emphasis through Contrast***

Dalam tahap ini, kontras dari elemen visual dimainkan sehingga menunjukkan terang atau gelap, kasar atau lembut, dan lainnya yang dapat menjadi titik fokus.

#### **D. *Emphasis through Direction and Pointers***

Dalam tahap ini, elemen visual berbentuk panah atau diagonal dapat mempengaruhi pergerakan mata audiens sehingga menimbulkan keunikan tersendiri.

## E. *Emphasis through Diagrammatic Structures*



Gambar 2.4. *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Sumber: Landa (2011)

### 1. *Tree Structure*

Dalam tahap ini, elemen visual diposisikan sebagai elemen utama paling atas lalu membentuk kelompok cabang kecil dibawahnya dalam urutan menurun. Elemen bawah muncul dari elemen utama melalui sebuah garis dan cabang.

#### a) *Nest Structure*

Dalam tahap ini, elemen visual membentuk sebuah layering dan diposisikan sebagai lapisan pertama lalu diikuti dengan lapisan lainnya. Tahap ini biasanya digunakan untuk menata informasi dalam situs web.

#### b) *Stair Structure*

Dalam tahap ini, elemen visual membentuk sebuah tumpukkan dengan elemen utama di bagian atas lalu dilanjutkan dengan elemen bawah seperti anak tangga.

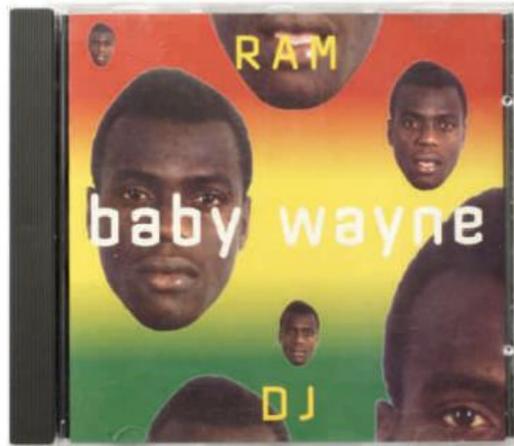
### 2.1.1.5 *Rhythm*

*Rhythm* atau ritme adalah pengulangan elemen desain yang konsisten sehingga menciptakan kesatuan alur stabilitas yang baik dan kuat bagi para audiens. Seperti dalam musik, pola ritme dalam desain dapat

dibentuk seperti dipercepat atau diperlambat menggunakan jarak interval posisi elemen. Ritme visual sangat penting untuk digunakan dalam desain buku, situs web dan lainnya dengan penggunaan elemen desain seperti tanda baca, warna, gambar, *emphasis* visual dan lainnya (hlm. 30). Ritme visual terbagi menjadi dua yaitu:

#### **A. Repetisi / Pengulangan**

Elemen visual mengalami pengulangan (repetisi) beberapa kali untuk menciptakan ritme visual. Dalam contoh cover CD berikut, tercipta ritme yang diakibatkan oleh pengulangan elemen desain berupa gambar kepala yang menciptakan jarak interval antar gambar sehingga seolah-olah mata para audiens bergerak dari kepala ke kepala mengikuti ritme yang ada.



Gambar 2.5. *Repetition Rythm*

Sumber: Landa (2011)

#### **B. Variasi**

Variasi adalah proses modifikasi atau perubahan elemen desain seperti warna, ukuran, gambar dan lainnya untuk menciptakan kejutan berupa perbedaan yang unik untuk para audiens. Namun, variasi yang terlalu banyak akan menghilangkan ritme dari karya desain itu sendiri.

### 2.1.1.6 Unity

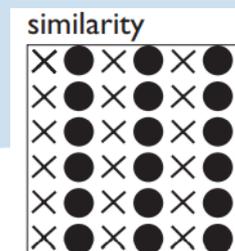
Unity adalah persatuan elemen desain dimana semua elemen dalam sebuah karya desain saling terkait satu sama lain secara keseluruhan desain (hlm. 31).

### 2.1.1.7 Laws of Perceptual Organization

*Laws of Perceptual Organization* adalah pendekatan yang digunakan untuk menetapkan kesatuan (unity) dalam komposisi keseluruhan sebuah desain. Berikut pendekatan yang digunakan untuk menyusun kesatuan dalam desain:

#### A. Similarity

*Similarity* adalah pendekatan elemen desain yang memiliki karakteristik yang sama, seperti kesamaan dalam bentuk, tekstur dan warna.

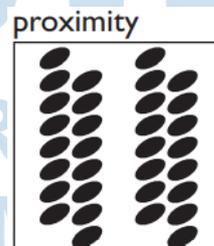


Gambar 2.6. *Similarity*

Sumber: Landa (2011)

#### B. Proximity

*Proximity* adalah pendekatan elemen desain yang saling berdekatan.



Gambar 2.7. *Proximity*

Sumber: Landa (2011)

### C. *Continuity*

*Continuity* adalah pendekatan elemen desain yang saling terkait dan merupakan sebuah kelanjutan dari elemen sebelumnya maupun selanjutnya.

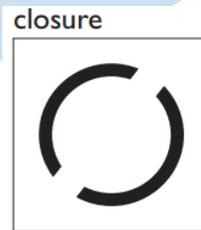


Gambar 2.8. *Continuity*

Sumber: Landa (2011)

### D. *Closure*

*Closure* adalah pendekatan elemen desain yang berbeda dengan elemen desain lain untuk membuat kelanjutan menjadi bentuk atau *pattern* yang sama.



Gambar 2.9. *Closure*

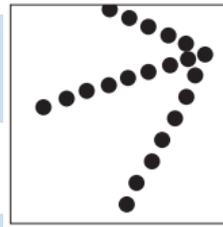
Sumber: Landa (2011)

### E. *Common Fate*

*Common Fate* adalah pendekatan elemen desain yang cenderung sama karena menunjukkan alur ritme yang sama.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

common fate



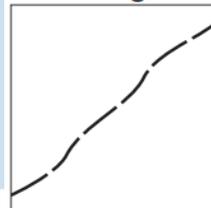
Gambar 2.10. *Common Fate*

Sumber: Landa (2011)

## F. *Continuing Line*

*Continuing Line* adalah pendekatan elemen desain yang selalu dianggap sederhana dan sama. Ketika terdapat garis terputus-putus, audiens akan menangkap bahwa elemen desain tersebut masih tetap dalam kesatuan garis.

continuing line



Gambar 2.11. *Continuing Line*

Sumber: Landa (2011)

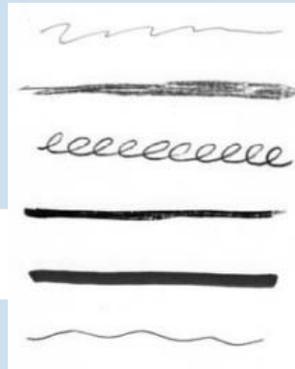
## 2.1.2 Elemen Desain

Saat membuat karya desain komunikasi visual, elemen-elemen desain sangat penting untuk diterapkan dan dimanfaatkan sebagai unsur dalam mewujudkan prinsip desain. Menurut Landa (2011), sangatlah penting untuk memperhatikan bagian-bagian dari elemen desain berikut ketika memulai sebuah karya:

### 2.1.2.1 *Line*

*Line* atau garis adalah elemen desain yang terbentuk dari hubungan titik ke titik, dan membentuk sebuah bentuk. Garis memiliki peran yaitu membantu penataan komposisi dan penyampaian komunikasi. Garis memiliki

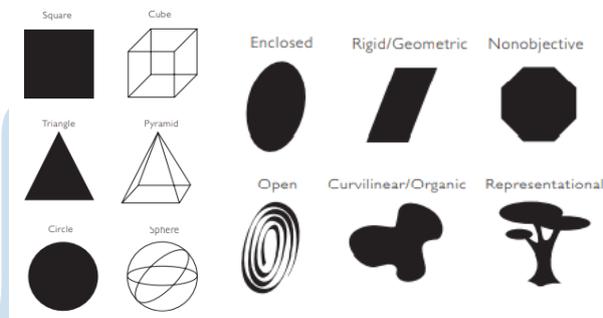
bentuk dan ketebalan yang berbeda-beda tetapi tetap bisa menuntun mata audiens menuju ke suatu arah yang berkualitas (hlm. 16).



Gambar 2.12. *Line*  
Sumber: Landa (2011)

### 2.1.2.2 *Shape*

*Shape* atau bentuk adalah elemen desain yang terbentuk dari hubungan garis yang berkumpul menjadi satu dan membuat beberapa macam bentuk yang berbeda-beda pada ruang dua dimensional.



Gambar 2.13. *Shapes*  
Sumber: Landa (2011)

### 2.1.2.3 *Figure and Ground*

*Figure and Ground* atau disebut juga sebagai ruang positif dan negative dalam karya desain. *Figure* atau disebut juga ruang positif merupakan bentuk, sedangkan *Ground* atau disebut juga ruang negative

merupakan latar belakangnya. Kedua elemen ini saling berhubungan pada ruang dua dimensional.

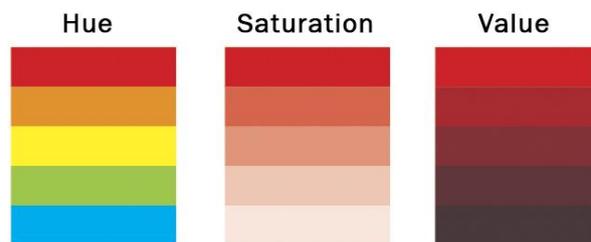


Gambar 2.14. *Figure and Ground*

Sumber: Landa (2011)

#### 2.1.2.4 Color

*Color* atau warna merupakan elemen desain yang berbentuk energi dari cahaya yang dipantulkan. Elemen warna dapat dibagi menjadi tiga bagian:



Gambar 2.15. *Hue, Value, Saturation*

Sumber: <https://arkon.id/blog/skema-warna-strategi-memilih-warna-interior-yang-serasi>

##### A. *Hue*

*Hue* merupakan nama dari warna-warna. *Hue* terdiri dari merah, kuning, hijau dan biru.

##### B. *Value*

*Value* merupakan tingkat terang dan gelap dari suatu warna. Perpaduan warna hitam dan putih akan membantu menentukan *value* dari suatu warna.

##### C. *Saturation*

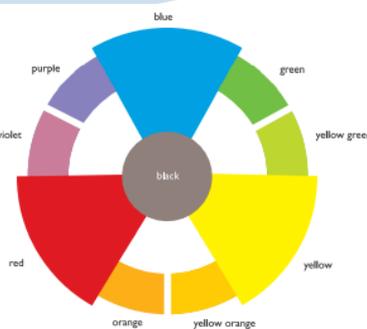
Saturation merupakan tingkat terang atau redup dari suatu warna.

Selain tiga bagian tersebut, warna memiliki dua gabungan warna utama yang berbeda ketika digunakan sebagai warna utama secara digital dan tradisional. Untuk digital, digunakan warna RGB yaitu Red, Green, Blue.



Gambar 2.16. RGB  
Sumber: Landa (2011)

Sedangkan untuk tradisional, digunakan warna CMYK yaitu Cyan, Magenta, Yellow dan Plus Black.



Gambar 2.17. CMYK  
Sumber: Landa (2011)

### 2.1.2.5 Texture

*Texture* adalah elemen desain yang terbentuk dari representasi maupun sentuhan sebenarnya dari kualitas suatu permukaan. *Texture* terbagi menjadi dua yaitu, *tactil* dan visual. *Texture tactil* merupakan sentuhan dari kualitas suatu permukaan yang sebenarnya, secara fisik dapat disentuh dan

dirasakan. Sedangkan, *texture* visual dibuat sebagai representasi atau contoh dari kualitas suatu permukaan yang sebenarnya.



Gambar 2.18. *Texture*

Sumber: Landa (2011)

### 2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan jenis dan bentuk huruf yang di desain serta di atur yang bersifat dua dimensi seperti media cetak dan layar maupun tiga dimensi seperti media interaktif yang bergerak (dalam Landa, 2011, hlm. 47). Jenis huruf dalam tipografi termasuk huruf, angka, symbol, tanda, tanda baca serta tanda aksen juga disatukan menjadi satu set karakter dengan visual yang konsisten. Hal ini membuat setiap jenis huruf memiliki karakternya masing-masing yang akan tetap dikenali dalam sebuah desain, bahkan jika jenis huruf tersebut dimodifikasi.

Jenis huruf dalam tipografi yang bersifat dominan, besar atau tebal biasanya digunakan sebagai judul dan subjudul. Sedangkan jenis huruf dalam tipografi yang lebih kecil atau tipis biasanya digunakan sebagai konten tertulis atau sebuah paragraf. Menurut Landa (2014), tipografi menggunakan dua unit dasar berupa *point* dan *pica* sebagai pengukurannya.

Dalam menentukan tipografi, *readability* dan *legibility* juga berperan sangat penting. Kedua hal ini perlu diperhatikan agar penyampaian informasi kepada audiens dapat tersampaikan dengan baik melalui jenis tipografi yang dipilih. *Readability* memastikan teks dalam sebuah media cetak atau media digital memiliki tingkat keterbacaan yang baik, dimulai dari penentuan jenis

huruf, ukuran huruf, margin, warna, posisi serta pemilihan kertas. Legibility memastikan jenis tipografi yang ditentukan dapat dikenali oleh para audiens (dalam Landa, 2011, hlm. 14).

Landa (2014) mendeskripsikan bahwa tipografi memiliki 8 klasifikasi utama berdasarkan gaya dan sejarahnya:

#### **2.1.3.1 *Old Style or Humanist***

*Old Style* atau *Humanist* merupakan jenis tipografi roman. Jenis tipografi ini diperkenalkan di akhir abad kelima belas yang terbentuk dari huruf-huruf kecil yang digambar dengan pena bermata lebar. *Old Style* atau *Humanist* ditandai dengan memiliki kaitan seperti Caslon, Garamond dan Times New Romans.

#### **2.1.3.2 *Transitional***

*Transitional* merupakan jenis tipografi serif. Jenis tipografi ini berasal dari abad kedelapan belas yang mewakili transisi dari gaya lama ke modern. *Transitional* sangat khas dengan gaya karakteristik keduanya, seperti Baskerville dan Century.

#### **2.1.3.3 *Modern***

*Modern* merupakan jenis tipografi serif. Jenis tipografi ini dikembangkan antara akhir kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. *Modern* memiliki bentuk geometris dengan sangat khas yang dibuat oleh pena bermata pahat. Ditandai dengan goresan tebal dan tipis serta goresan tegang secara vertikal yang simetris dari semua jenis tipografi romawi, seperti Bodoni dan Walbaum.

#### **2.1.3.4 *Slab Serif***

*Slab Serif* merupakan jenis tipografi serif. Jenis tipografi ini diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. *Slab Serif* khas dengan cirinya yang terkesan berat seperti American Typewriter dan Bookman.

#### **2.1.3.5 *Sans Serif***

*Sans Serif* merupakan tipografi yang tidak memiliki kaitan (serif). Jenis huruf ini diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Beberapa

contoh jenis tipografi Sans Serif seperti Futura, Helvetica dan Franklin Gothic.

#### **2.1.3.6 *Blackletter***

*Blackletter* atau disebut juga gothic merupakan bentuk huruf manuskrip yang dikenalkan pada abad ketiga belas sampai abad kelima belas. Jenis tipografi ini memiliki karakteristik yang khas yaitu memiliki garis atau stroke yang terkesan berat dengan sedikit kurva, seperti Fraktur dan Rotunda.

#### **2.1.3.7 *Script***

*Script* merupakan jenis huruf tipografi yang paling mirip dengan tulisan tangan. Jenis tipografi ini sangat khas dengan bentuknya yang biasanya miring dan disambung. Script biasanya tertera pada formulir, ditulis dengan pena runcing, pena fleksibel, pena bermata pahat, dan kuas seperti Brush Script dan Snell Roundhand Script.

#### **2.1.3.8 *Display***

*Display* merupakan jenis huruf tipografi yang dirancang untuk digunakan dalam ukuran yang lebih besar terutama pada judul suatu paragraf atau berita. Jenis tipografi ini juga khas dengan kerumitannya, hiasan dan tulisan tangan sehingga sulit untuk dibaca.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **2.2 Media Informasi sebagai Media Pembelajaran**

Media memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran anak-anak. Adanya media akan membantu anak-anak dalam mewujudkan manfaat positif dari belajar sehingga mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Menurut Arsyad (2016), kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” dan memiliki arti perantara. Media merupakan suatu perantara yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pada dasarnya, proses belajar mengajar anak-anak melibatkan komunikasi untuk menerima informasi dari sumber informasi yaitu guru atau orang tua. Dengan itu, media informasi disebut juga sebagai media pembelajaran (dalam Guslinda & Kurnia, 2018, hlm. 1).

### **2.2.1 Fungsi Media Informasi sebagai Media Pembelajaran**

Cara berpikir anak-anak tentunya sangat berbeda dengan cara berpikir orang dewasa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan pikiran anak-anak terhadap sesuatu. Menurut Levie & Lentz (1982), media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut (Guslinda & Kurnia, 2018):

#### **A. Fungsi Atensi**

Media pembelajaran dapat menarik perhatian murid pada apa yang dipelajari dengan bantuan media gambar sehingga anak-anak memiliki kemungkinan yang sangat besar untuk mengingat pelajaran.

#### **B. Fungsi Afektif**

Media pembelajaran yang disertai dengan teks dan gambar akan menggugah emosi dan sikap sang anak.

#### **C. Fungsi Kognitif**

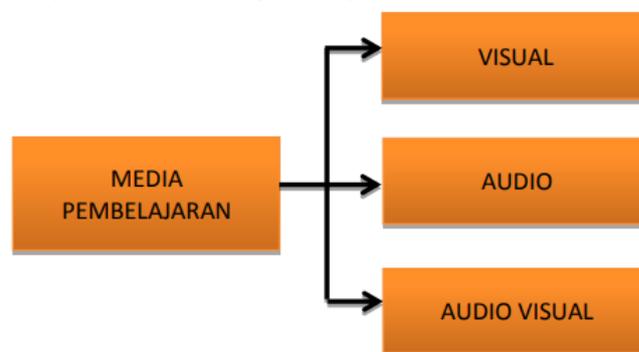
Media pembelajaran yang menunjukkan sebuah gambar juga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran yaitu mengerti dan meningat informasi yang terdapat dalamnya.

#### D. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran dapat menjadi alat bantuan untuk anak yang lambat dalam mengerti dan menerima pelajaran yang disediakan dengan teks.

#### 2.2.2 Pengelompokkan Media Informasi sebagai Media Pembelajaran

Semakin banyak hal-hal baru yang masuk ke dalam dunia pendidikan dikarenakan zaman yang sudah semakin berkembang dan maju. Hal-hal ini pun mendukung semakin baiknya proses pembelajaran anak.



Gambar 2.19. Pengelompokkan Media Informasi

Sumber: Guslinda dan Kurnia (2018)

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

##### A. Media Visual

Media visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui penglihatan anak-anak. Jenis media ini paling sering digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak, juga merupakan media yang paling cocok dan sesuai dengan sifat anak-anak. Media visual terdiri dari *projected* visual dan *non-projected* visual. *Projected* visual merupakan media yang dapat diproyeksikan, contohnya seperti Alat Permainan Edukatif (APE) berupa buku interaktif, papan bidang, kartu, dan lain-lain. Sedangkan *non-projected* visual merupakan media yang tidak dapat diproyeksikan, contohnya seperti buku ilustrasi dan buku teks.

## **B. Media Audio**

Media audio merupakan media yang menyampaikan informasi melalui pendengaran anak-anak. Jenis media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan dan perhatian anak untuk mempelajari sesuatu. Contoh media audio ialah lagu-lagu.

## **C. Media Audio Visual**

Media audio visual merupakan media kombinasi antara media audio dan visual. Dengan adanya media audio visual, penyampaian pembelajaran kepada anak-anak akan semakin optimal dan minat belajar anak-anak akan semakin tinggi, apalagi kalau media ini dikemas dengan lengkap dalam bentuk cerita yang menarik. Contoh media audio visual adalah media yang bergerak, contohnya adalah video animasi, alat permainan edukatif dengan musik, dan lain-lain.

### **2.2.3 Hubungan Media Konvensional dengan Media Digital**

Ketiga klasifikasi media pembelajaran untuk anak-anak diatas merupakan kombinasi antara media konvensional dan media digital. Media konvensional sampai saat ini masih menjadi media terbaik dalam proses pembelajaran untuk anak-anak, lalu media digital datang untuk lebih menghidupkan pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak-anak. Media konvensional memberikan peluang bagi media digital untuk bergerak, terlibat dan membantu media konvensional untuk meningkatkan proses pembelajaran anak-anak dalam seni (dalam Macdonald, 2016, hlm. 16). Hal ini dikarenakan kualitas proses pembelajaran beberapa pendidikan dalam seluruh dunia terancam menurun jika tidak adanya eksplorasi dalam bidang teknologi. Teknologi digital yang semakin berkembang seakan-akan memberi dimensi baru bagi dunia pendidikan. Walaupun umumnya penggunaan teknologi terkesan sebagai ‘kegagalan’ bagi seorang ibu dalam merawat anak, tetapi jika digunakan dengan baik, teknologi dapat membantu anak-anak meningkatkan potensi imajinatif mereka (Macdonald, 2016).

## 2.3 Buku

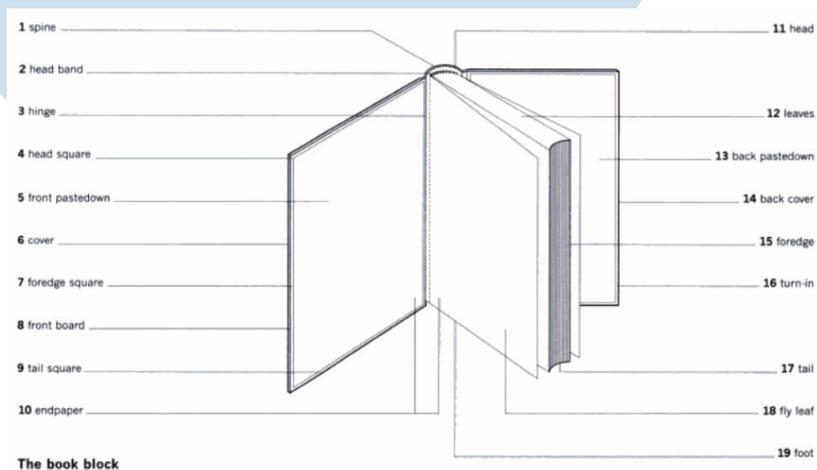
Haslam (2006) mendeskripsikan buku sebagai salah satu obyek yang sangat berdampak dalam penyebaran ide-ide yang dikembangkan menjadi sebuah rangkaian tulisan yang baik. Selain itu buku bukan hanya sebuah obyek yang terdiri dari sekantong kata-kata, tetapi buku mempunyai banyak hal seperti cerita dan informasi untuk disampaikan kepada para pembacanya (Madrigal, 2014).

### 2.3.1 Anatomi Buku

Haslam (2006, hlm. 20-21) mendeskripsikan bahwa buku memiliki komponen dasar yang dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu:

#### 2.3.1.1 The Book Block

Bagian keseluruhan buku terdiri dari 19 komponen diantara lain sebagai berikut (dlm Haslam, 2006, hlm. 20).



Gambar 2.20. *The Book Block*

Sumber: Haslam (2006)

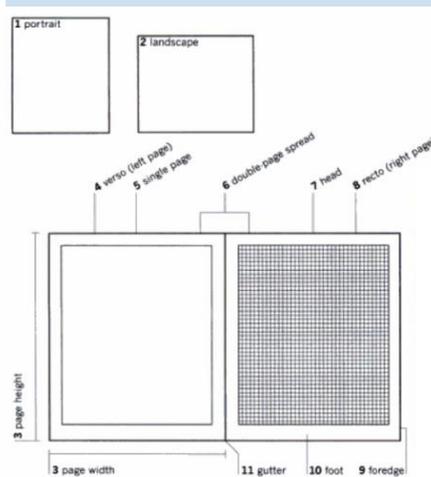
- 1) *Spine* merupakan lapisan luar punggung buku yang berfungsi melindungi dan melapisi bagian dalam buku.
- 2) *Headband* merupakan kumpulan lapisan benang yang diikatkan pada punggung buku untuk melengkapi jilid buku dan seringkali diwarnai sesuai dengan warna buku.

- 3) *Hinge* merupakan lapisan lipatan pada daerah *endpaper* yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf* untuk mengeratkan halaman buku.
- 4) *Headsquare* merupakan lapisan pelindung paling luar dari bagian atas buku dan terletak di belakang *cover* dan papan belakang dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran isi buku.
- 5) *Front pastedown* merupakan lapisan *endpaper* yang menempel pada daerah *cover* buku.
- 6) *Cover* merupakan lapisan yang paling tebal dan paling depan untuk melindungi bagian depan buku beserta isinya.
- 7) *Foredge square* merupakan lapisan pelindung bagian depan buku yang di bentuk oleh bagian depan buku dan bagian belakang buku.
- 8) *Front board* merupakan papan sampul pada bagian depan buku yang terletak di belakang *cover* buku.
- 9) *Tail square* merupakan lapisan pelindung dari bagian bawah buku dan terletak di belakang *cover* dan papan belakang dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran isi buku.
- 10) *Endpaper* merupakan lapisan yang berfungsi untuk melindungi dan melapisi bagian dalam *cover* buku dan membantu menopang isi buku yang tebal.
- 11) *Head* merupakan bagian paling atas buku yang berada di daerah punggung buku.
- 12) *Leaves* merupakan kumpulan lembaran kertas secara individu yang terkait dengan dua sisi yaitu bagian depan buku dan bagian belakang buku.
- 13) *Back pastedown* merupakan lapisan *endpaper* terakhir yang berada di paling belakang bagian dalam buku.
- 14) *Back cover* merupakan lapisan yang paling tebal dan paling belakang untuk melindungi bagian belakang buku beserta isinya.
- 15) *Foredge* merupakan lapisan tepi depan dari kumpulan lembaran isi buku.

- 16) *Turn-in* merupakan lapisan kertas atau kain yang dilipat dari bagian luar ke dalam bagian *cover* buku.
- 17) *Tail* merupakan bagian paling bawah buku yang berada di daerah *leaves*.
- 18) *Fly leaf* merupakan halaman kosong pada paling depan maupun paling akhir buku yang digunakan untuk memudahkan proses membalik halaman dalam bagian *endpaper*.
- 19) *Foot* merupakan bagian paling bawah halaman isi buku.

### 2.3.1.2 The Page

Bagian halaman buku terdiri dari 11 komponen diantara lain sebagai berikut (dlm Haslam, 2006, hlm. 21).



Gambar 2.21. *The Page*

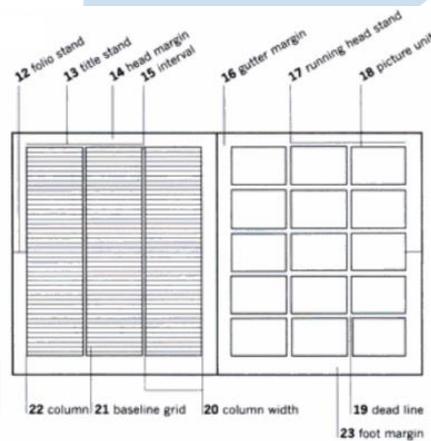
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Portrait* merupakan suatu komposisi dimana tinggi suatu halaman lebih besar dari lebar halaman.
- 2) *Landscape* merupakan suatu komposisi dimana lebar suatu halaman lebih besar dari tinggi halaman.
- 3) *Page height and width* merupakan ukuran dari suatu halaman.
- 4) *Verso* merupakan sisi dari halaman kiri buku yang biasanya diidentifikasi dengan nomor ganjil.
- 5) *Single page* merupakan halaman tunggal yang berada di bagian kiri buku.

- 6) *Double-page spread* merupakan dua halaman terikat yang saling berhadapan dan merupakan satu kesatuan seolah-olah menjadi satu halaman.
- 7) *Head* merupakan bagian paling atas buku.
- 8) *Recto* merupakan sisi dari halaman kanan buku yang biasanya diidentifikasi dengan nomor genap.
- 9) *Foredge* merupakan lapisan tepi depan dari kumpulan lembaran isi buku.
- 10) *Foot* merupakan bagian paling bawah buku.
- 11) *Gutter* merupakan sisi margin yang berfungsi untuk mengikat buku menjadi satu kesatuan.

### 2.3.1.3 The Grid

Bagian grid buku terdiri dari 12 komponen diantara lain sebagai berikut (dlm Haslam, 2006, hlm. 21).



Gambar 2.22. *The Grid*

Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Folio stand* merupakan suatu garis yang menentukan posisi dari nomor halaman.
- 2) *Title stand* merupakan suatu garis yang menentukan posisi judul berdasarkan posisi grid yang tersusun.
- 3) *Head margin* merupakan batas posisi grid dengan bagian paling atas halaman

- 4) *Interval / column gutter* merupakan area kosong pada posisi vertikal yang membagi satu kolom dengan kolom lainnya.
- 5) *Gutter margin / binding margin* merupakan batas posisi grid dalam halaman yang dekat dengan posisi jilid.
- 6) *Running head stand* merupakan suatu garis yang menentukan posisi judul bab berdasarkan posisi grid yang tersusun.
- 7) *Picture unit* merupakan pembagian dan pemisahan antara beberapa kolom grid oleh suatu garis mati.
- 8) *Dead line* merupakan suatu garis pembagi antar picture unit.
- 9) *Column width / measure* merupakan ukuran lebar kolom grid yang menentukan panjang dari masing-masing garis.
- 10) *Baseline* merupakan suatu garis dalam kolom grid yang disediakan untuk posisi teks.
- 11) *Column* merupakan suatu kotak yang dibantu oleh garis dalam sebuah grid dan digunakan untuk mengatur posisi tulisan.
- 12) *Foot margin* merupakan batas posisi grid dengan bagian paling bawah halaman.

### **2.3.2 Layout Buku**

Haslam (2006) menyatakan bahwa pengaturan layout dalam buku melibatkan para desainer untuk membuat keputusan mengenai letak posisi semua elemen desain dalam masing-masing halaman. Layout buku menjadi salah satu perhatian atas kesan pertama seseorang ketika melihat buku (dalam Haslam, 2006, hlm. 140 – 148). Hal-hal yang perlu diperhatikan saat mengatur layout konten dalam buku sebagai berikut:

#### **2.3.2.1 Mempersiapkan konten untuk di layout**

Sebelum memulai layout, sangat penting untuk mempersiapkan dan menentukan konten berupa tulisan ataupun gambar yang akan di susun ke dalam buku. Hal ini akan memudahkan para desainer untuk menentukan

### **2.3.2.2 Mengorganisir konten layout**

Setelah menentukan konten yang akan disusun, dibuat flatplan untuk membantu penyusunan masing-masing halaman buku agar sesuai dan tidak ada halaman yang melewati batas. Flatplan merupakan suatu diagram perencanaan awal yang terdiri dari semua halaman dalam bentuk spread. Dalam flatplan, masing-masing halaman diberi nomor halaman dan penentuan warna.

### **2.3.2.3 Membuat storyboard**

Storyboard memiliki penjelasan lebih detail dibandingkan flatplan. Storyboard merupakan suatu diagram yang menyiapkan dan menyesuaikan gambar yang berkaitan dengan tulisan kedalam halaman buku.

### **2.3.2.4 Mengatur layout berdasarkan tulisan**

Sebuah layout yang baik menjadi salah satu aspek fungsional yang penting dalam sebuah buku. Terutama layout tersebut dapat mengarahkan dan membantu audiens untuk mendapatkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis.

### **2.3.2.5 Pendekatan pengaturan layout: buku berbasis teks**

Dalam pendekatan pengaturan layout ini, akan lebih mudah untuk memulai beberapa halaman yang memiliki elemen yang sedikit seperti tulisan pada kolom tunggal yang pelan-pelan berkembang menjadi skema yang lebih kompleks. Prinsip pedoman pada penyusunan layout dalam halaman adalah keseimbangan antara urutan membaca dengan pertimbangan komposisi dari gambar sehingga dapat memudahkan pembaca untuk mengakses informasi secara cepat.

### **2.3.2.6 Pendekatan pengaturan layout: buku berbasis gambar**

Buku berbasis gambar memiliki banyak elemen. Tingkat kompleksitas dan susunan pada spread buku ditentukan oleh desainer dengan banyak spread halaman berbasis tulisan. Desainer mencoba untuk menciptakan focus point secara visual yang dapat membantu pembaca seolah-olah sedang melihat sebuah lukisan.

### **2.3.2.7 Mengatur layout dengan gambar pada halaman**

Pengaturan layout tulisan pada sebuah halaman didesain untuk dibaca sesuai arah dengan garis linear yaitu dari paling atas sebelah kiri menuju ke paling bawah sebelah kanan. Pengaturan layout pada halaman yang memuat gambar didesain agar audiens benar-benar melihat gambar apa yang sedang dilihat. Tulisan juga perlu dipertimbangkan untuk mendukung keseimbangan dari layout halaman tersebut.

### **2.3.2.8 Memperluas halaman**

Pada sebagian besar publikasi buku, format dan jumlah halaman dalam buku tetap sama sesuai dengan layout yang telah disusun. Tetapi terdapat perubahan proporsi format halaman untuk mengejutkan audiens yang akan membawa dampak besar yaitu suatu lipatan kertas panjang atau pendek dalam sebuah halaman yang melibatkan audiens untuk berinteraksi dengan halaman tersebut.

### **2.3.2.9 Menyusun integrasi antara tulisan dan gambar**

Mempertimbangkan komposisi elemen antara hubungan halaman dengan grid sudah menjadi prinsip tersendiri selama pembahasan layout buku. Seiring berjalannya waktu, para desainer mulai untuk mengembangkan layout dengan ide-ide mereka sehingga layout buku kurang sesuai dengan penyusunan layout yang seharusnya dan didasarkan menjadi aturan internal yang sistematis. Oleh karena itu, harus hati-hati dalam bekerja dengan aturan sendiri karena hubungan antara aturan internal dengan konten layout sangat penting.

### **2.3.2.10 Memberikan kesan kedalaman**

Dengan pengaturan tonal value halaman secara cermat, tulisan dan gambar saling menimpa. Kedua elemen dalam kolase ini dapat menciptakan layer dan memberikan kesan kedalaman.

## **2.4 Ilustrasi**

Male (2007) mendefinisikan ilustrasi tentang mengkomunikasikan pesan menggunakan konsep serta karya visual tertentu kepada audiens. Pada zaman dahulu, banyak orang mengagumi lukisan sebagai gambaran dari opini atau apa yang mereka rasakan sehingga lukisan memberi pengaruh yang sangat besar bagi banyak orang. Sebuah gambar ataupun lukisan dapat menjadi representasi suatu hal, sehingga penyampaian ide ataupun informasi dapat lebih terbantu berjalan dengan baik. Begitupun dengan zaman sekarang, lukisan atau ilustrasi dapat diterima semua orang dan sudah ada dimana-mana. Oleh karena itu, ilustrasi memiliki sifat yang tak terbatas. Setiap ilustrasi tidak harus dibatasi oleh sesuatu yang benar-benar terjadi maupun sebaliknya, sehingga kenyataan ataupun imajinasi seseorang menjadi tidak terkekang (dalam Male, 2007, hlm. 10).

### **2.4.1 Ilustrasi pada Buku Anak**

Buku ilustrasi anak telah berkembang sejak 20 tahun lalu sampai sekarang. Haslam (2006) menyatakan bahwa buku ilustrasi anak dapat menciptakan suatu dunia fantasi baru yang didalamnya berisi karakter dengan kekuatan yang hebat sampai ke hewan yang diibaratkan hidup seperti manusia. Suatu kombinasi dari sebuah gambar ilustrasi yang menarik dengan tulisan harus dapat membuat anak-anak menciptakan imajinasi yang indah. Banyak cerita dalam buku ilustrasi anak yang menceritakan mengenai cerita moral dan pengetahuan.

### **2.4.2 Peran Ilustrasi pada Buku Anak**

Menurut Hladikova (2004), ilustrasi bertujuan untuk memperluas, menjelaskan, memperindah serta menafsirkan dari sebuah kumpulan tulisan atau cerita. Berikut peran ilustrasi yang berkaitan dengan tulisan dalam buku anak:

#### **2.4.2.1 Membangun suasana**

Ilustrasi dapat membangun suasana yang sangat efektif anak-anak melalui tulisan, gambar lokasi cerita, waktu, sejarah dan masih banyak lainnya yang pastinya akan menarik perhatian anak-anak.

#### **2.4.2.2 Menentukan dan mengembangkan karakter**

Ilustrasi karakter yang dibuat dalam buku harus memiliki ciri-ciri yang khusus, unik dan spesifik sehingga membuatnya menarik. Karena dengan cerita pendek yang memuat tulisan secukupnya, maka ilustrasi dapat membantu mengembangkan karakter dengan penggambaran situasi, emosi, karakter, ekspresi dan kehidupan sekitarnya yang dikenali oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.4.2.3 Memperluas atau mengembangkan plot**

Tulisan yang singkat seringkali menghambat perkembangan plot cerita. Oleh karena itu, ilustrasi membantu dan menemani tulisan untuk memperluas serta mengembangkan plot cerita agar pesan cerita berhasil disampaikan kepada pembaca.

#### **2.4.2.4 Memberikan sudut pandang yang berbeda**

Ilustrasi dalam cerita seringkali bersifat sedikit berbeda atau sedikit lebih kontradiktif dari tulisan. Banyak ilustrasi dalam cerita yang melampaui kenyataan dan imajinasi yang dibayangkan. Hal ini merupakan salah satu pembelajaran untuk anak-anak dalam menangkap informasi untuk melihat sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda.

#### **2.4.2.5 Berdasar pada koherensi tulisan**

Ilustrasi dapat dibantu melewati kontribusi koherensi tulisan. Koherensi mengacu pada pengurutan tulisan dalam sebuah teks dan bahasa yang digunakan untuk mempresentasikan ide-ide tersebut. Hal ini menjadi sebuah dasar agar tulisan dapat membantu ilustrasi untuk menyampaikan cerita dengan jelas.

#### **2.4.2.6 Memperkuat tulisan**

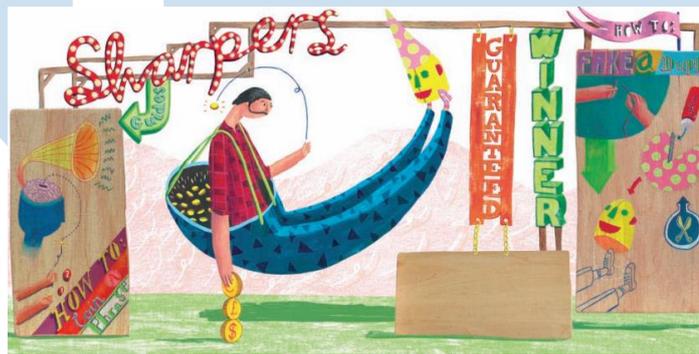
Ilustrasi mempunyai fungsi utama yaitu untuk memperkuat tulisan dan cerita. Ilustrasi memberikan pernyataan ulang secara visual dari tulisan tersebut serta menggambarkan situasi yang benar-benar terjadi dari cerita yang disampaikan sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami cerita.

### 2.4.3 Jenis Penyampaian Ilustrasi

Terdapat beberapa jenis penyampaian ilustrasi yang didasarkan oleh komponen sifat suatu gambar (dalam Male, 2007, hlm. 50 – 83).

#### 2.4.3.1 Bahasa Visual

Bahasa visual merupakan jenis penyampaian ilustrasi yang didasarkan oleh gaya khas sang ilustrator dalam membuat suatu visual. Hal itu membantu membedakan dan mengidentifikasi antara satu visual dengan yang lainnya. Tetapi harus tetap disesuaikan dengan tema penyampaian dari ilustrasi tersebut. Pilihan warna, komposisi dan konseptual elemen, penempatan subyek dan obyek menjadi salah satu pertimbangan untuk suatu kecerdasan visual diakui dan dikaitkan dalam tema gambar.



Gambar 2.23. Jenis Style Ilustrasi

Sumber: Male (2007)

#### 2.4.3.2 Metafora Visual

Metafora visual dideskripsikan sebagai gambar yang imajinatif, namun tidak secara harafiah. Biasanya metafora visual ini menyirat ke sesuatu yang konseptual dan memanfaatkan metode komunikasi serta ilusi. Oleh karena itu, diperlukan pengamatan yang mendalam untuk visual jenis ini agar pembaca tidak salah tafsir makna dari visual tersebut. Citra visual ini tidak bergantung pada aktualitas gambar. Contoh gaya ilustrasi dari metafora visual adalah abstract, expressionism, cubism dan surrealism.



Gambar 2.24. Contoh Lukisan Surrealism  
Sumber: Male (2007)

### 2.4.3.3 Gambar Nyata

Jenis penyampaian ilustrasi ini termasuk dalam kategori representasi visual secara literal atau langsung. Visual disampaikan secara realitas, nyata dan sama seperti aslinya tanpa adanya penekanan berlebihan pada konseptual atau metafora visual. Contoh gaya ilustrasi dari gambar nyata adalah hyperrealism, styled realism dan sequential imagery.



Gambar 2.25. Contoh Gambar Realis  
Sumber: Male (2007)

### 2.4.3.4 Estetika dan Non-estetika

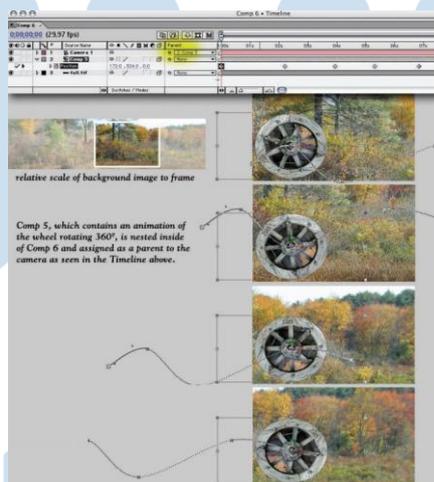
Tren dalam jenis penyampaian ilustrasi terus dan selalu berkembang melewati batasnya. Sesuai berkembangnya tren, bahasa visual dapat dipertimbangkan dan dipandang berdasarkan nilai estetika dan non-estetika dalam sebuah gambar. Dalam jenis penyampaian ini, banyak ilustrasi yang hanya bertujuan untuk menuangkan ide dan tidak bertujuan untuk menyampaikan komunikasi atau informasi secara visual.



Gambar 2.26. Tren Ilustrasi  
Sumber: Male (2007)

## 2.5 Video Animasi

Sampai saat ini, buku masih terus dipakai untuk menyampaikan informasi. Sebagai media informasi yang satu arah, buku memberi kesan kontinuitas dari awal hingga akhir. Sebaliknya, video animasi merupakan media informasi berupa suatu kumpulan gambar yang bergerak dan memberikan kesan baru yang pelan-pelan mengubah penerima informasi yang pasif menjadi aktif (dalam Krasner, 2008, hlm. 75). Video animasi dapat meningkatkan sensori anak jika dibuat dengan baik dan berjalan sesuai logika. Dengan interaktivitas yang kompleks, video animasi juga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menghibur anak ketika sedang menyampaikan informasi.



Gambar 2.27. Proses Pembuatan Animasi  
Sumber: Krasner (2008)

Oleh karena itu, untuk mendukung media pembelajaran, video animasi hadir sebagai media digital dengan media konvensional yang dapat membantu menyampaikan informasi kepada anak-anak. Video animasi dapat dibuat dengan keterampilan yang baik dan memiliki estetika, tetapi harus memiliki pengembangan pendekatan dalam memecahkan masalah desain.

## **2.6 Edukasi Moral**

Moral merupakan pemandu hidup seseorang berupa ajaran mengenai kewajiban dan keharusan untuk memiliki perilaku serta nilai-nilai yang benar dan selanjutnya akan membentuk karakter seseorang dalam hubungan bermasyarakat (dalam Sagala, 2013, hlm. 1). Jika diartikan secara etimologis, kata ‘moral’ berasal dari kata *mos* dalam Bahasa Latin yang memiliki arti tata cara atau adat istiadat (Sendari, 2021).

Di Indonesia, edukasi moral terintegrasi dengan dua mata pelajaran yaitu pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan. Memberi edukasi kepada anak untuk hidup tertib, ramah dan dapat bersosialisasi dengan orang lain, menanamkan sikap toleransi dan sopan santun, melatih untuk control emosi, melatih bertanggung jawab dan mandiri, serta masih banyak hal lainnya. Dua mata pelajaran ini mengenalkan anak-anak kepada nilai-nilai positif yang harus dilakukan sesuai dengan hukum agama dan hukum negara yang akhirnya menjadikan nilai-nilai positif itu menjadi sebuah kebiasaan. Anak-anak belajar bagaimana menjadi anak yang baik dan berperilaku benar tetapi terkadang, mereka tidak tau alasan mengapa mereka harus melakukannya. Mereka tahu mereka harus menjadi baik karena hal ini tertulis pada kitab suci atau peraturan negara. Hal ini menjadikan konsep nilai moral dan moralitas menjadi konsep yang abu-abu karena anak-anak melakukan tanpa berpikir jauh tentangnya, padahal mereka seharusnya tahu apa yang harus dilakukan, bagaimana cara melakukannya dan mengapa mereka melakukannya (Rahim & Rahiem, 2012).

Menurut Vopat (2015), Moralitas memiliki hubungan yang sangat berkaitan dengan Moral. Jika moral merupakan ajaran atau standar perilaku yang ditetapkan

untuk menilai hal yang benar dan salah, maka moralitas merupakan istilah kualitas perbuatan seseorang yang menunjukkan bahwa perbuatan itu benar atau salah. Menurut Nucci, Narvaez dan Krettenauer (2014), moral dan moralitas sama seperti tubuh manusia. Karena mereka sama-sama memiliki dua bagian sisi luar dan bagian sisi dalam. Dari bagian sisi luar, moral dan moralitas menyediakan cara untuk berperilaku yang baik dan benar terhadap seseorang. Sedangkan dari bagian sisi dalam, moral dan moralitas menyediakan cara untuk berperilaku yang baik dan benar terhadap diri sendiri.

Menurut Dewantara (2017), moral memiliki suatu esensi yang berkaitan dengan suatu tindakan yang menyentuh nilai moral tersebut (Dewantara, 2017). Esensi nilai moral mengarahkan apakah nilai moral berkaitan langsung dengan perbuatan dari dalam manusia sendiri atau mengalir dari penyesuaian norma masyarakat. Berikut beberapa pengertian dan pendekatan yang berkaitan langsung dengan esensi nilai moral:

#### A. Moral Ekstrinsik

Moral Ekstrinsik merupakan penilaian baik atau buruknya tindakan manusia yang didasarkan berdasarkan komformitas atas kesesuaian dengan hukum norma yang sudah ditetapkan masyarakat. Hal ini membuat kenyataan bahwa ketaatan terhadap hukum merupakan suatu hal yang selaras dengan kewajiban dan kodrat manusia. Tetapi tidak semua hukum mengalirkan nilai moral yang baik dan benar. Ketaatan terhadap hukum hanya memiliki nilai moral jika hukum tersebut adalah hukum yang adil. Jika tidak adil, ketidaktaatan terhadap hukum tersebut tidak bisa dikatakan sebagai tindakan yang melangkahi nilai moral.

#### B. Moral Intrinsik

Moral Intrinsik merupakan penilaian baik atau buruknya tindakan manusia yang bukan ditentukan oleh norma yang sudah ditetapkan masyarakat ataupun instansi yang berkuasa, melainkan didasarkan oleh kesadaran yang sedalam-dalamnya sebagai manusia.

Kedua esensi nilai moral ini juga dipengaruhi oleh tatanan moral subjektif dan tatanan moral objektif. Tatanan moral subjektif ialah penilaian baik atau buruk dari suatu tindakan dan perbuatan manusia yang dinilai secara subjektivitas dari masing-masing individu. Jika tatanan moral subjektif berkaitan dengan masing-masing individu, tatanan moral objektif berkaitan dengan paradigma kebersamaan yang mengarahkan manusia pada sistem nilai moral saat hidup bersama (dalam Dewantara, 2017, hlm. 17).

Selama manusia masih hidup, nilai-nilai moral akan terus menjadi landasan hidup dari masing-masing individu karena kesadaran akan nilai moral yang baik atau buruk sudah menjadi ciri khas manusia. Kesadaran akan hal ini akan terus menciptakan pemahaman tersendiri terhadap nilai moral bagi manusia. Maka dari itu, moral dan moralitas sangat diperlukan dan sangat penting untuk diedukasikan terutama kepada anak-anak karena kedua bagian ini saling menopang untuk membentuk karakter anak yang lebih baik (Dewantara, 2017).

### **2.6.1 Tahap Perkembangan Moral**

Lawrence Kohlberg merupakan psikolog yang berasal dari Amerika dan berhasil membuat topik moralitas menjadi pusat perhatian utama dalam bidang Psikologi. Kohlberg pun diidentifikasi sebagai satu-satunya tokoh pendiri psikologi moral, termasuk tahap perkembangan moral dan edukasi moral. Kohlberg juga menciptakan suatu kerangka kerja tetap atau teori yang dapat dipakai untuk proses penanaman pendidikan moral pada anak-anak dari tahun ke tahun. Teori yang dikembangkan dan dilengkapi oleh Kohlberg berdasar pada teori Jean Piaget (1896 – 1980) yang dinamakan Edukasi Moral dan Emile Durkheim (1858 – 1917) yang dinamakan Pendidikan Karakter (dalam Nucci, Narvaez & Krettenauer, 2014, hlm. 61).

#### **2.6.1.1 Pendekatan Perkembangan Kognitif oleh Piaget**

Menurut Snary & Samuelson (2014), Piaget memandang perkembangan moralitas dari teori perkembangan kognitif anak-anak. Dalam pandangan ini, serangkaian struktur kognitif yang terorganisir mengatur pikiran dan tindakan anak-anak, yang kemudian ditransformasikan dalam

urutan yang teratur saat anak sedang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam bukunya yaitu *The Moral Judgement of The Child*, Piaget (1932) membedakan dua alasan moral yang masing-masing menunjukkan pengertian yang berbeda-beda:

A. *Heteronomous Morality*

Moralitas didasari oleh penghormatan secara sepihak terhadap otoritas dan aturan yang ditetapkan. Keadilan dipahami sebagai kepatuhan terhadap otoritas yang disesuaikan dengan aturan yang “suci”; konsekuensi dipahami sebagai sesuatu yang konkrit, nyata, dan objektif. Hukuman penebusan dianggap sebagai cara yang pantas dan benar untuk menebus kesalahan.

B. *Autonomous Morality*

Moralitas didasari oleh penghormatan secara dua pihak atau saling menghormati, adanya timbal balik dan kesetaraan di antara suatu kelompok masyarakat. Keadilan dipahami sebagai kerjasama yang disepakati bersama yang disesuaikan dengan tindakan timbal balik. Intensionalitas atau kesadaran akan sesuatu dipahami sebagai sesuatu yang relevan; baik memiliki niat atau sebagai konsekuensi. Hukuman yang sesuai dengan tindakannya dianggap pantas.

### **2.6.1.2 Pendekatan Sosialisasi Budaya oleh Durkheim**

Dalam bukunya yaitu *A Study in the Theory and Application of the Sociology of Education*, Durkheim (1925) menyatakan bahwa pendekatan sosialisasi budaya berupa norma-norma dalam kelompok masyarakat berasal dari perintah dan penjelasan kelompok masyarakat yang saling menguatkan dan memiliki solidaritas yang kuat (Snary & Samuelson, 2014). Durkheim mengajukan tiga elemen moralitas:

A. *Spirit of Discipline*

Moralitas membutuhkan rasa hormat terhadap norma-norma sosial berdasar pada otoritas sosial dan perilaku yang konsisten.

## B. *Spirit of Altruism*

Moralitas mengharuskan seseorang terikat dan dapat diidentifikasi dalam kelompok sosial.

## C. *Autonomy of Self-Determination*

Walaupun lingkungan sosial atau masyarakat merupakan otoritas terakhir bagi sang anak, sang anak tetap harus bebas memilih apakah ia akan mengikuti aturan masyarakat atau tidak.

### **2.6.1.3 Pendekatan Tahap Perkembangan Moral oleh Kohlberg**

Teori Kohlberg merupakan penyempurnaan dari teori Piaget dan teori Durkheim yang terdiri dari tiga level utama yang mengandung dua tahap dalam masing-masing level (dalam Snary & Samuelson, 2014, hlm.65 – 73).

#### A. *Level 1: Preconventional Morality*

Level ini merupakan level paling awal dalam tahap perkembangan moral dan berlangsung sampai anak berusia 9 tahun. Pada level ini, moralitas anak berorientasi kepada rasa patuh pada pemberi otoritas. Sikap moral anak dikendalikan oleh faktor eksternal, pada hal-hal yang diperintahkan, dilarang dan juga terdapat konsekuensi jika melakukan kesalahan. Terdapat dua tahap dalam level ini:

##### 1) *Obedience and Punishment*

Dalam tahap pertama level ini, anak-anak berorientasi pada kepatuhan dan hukuman dan moralitas suatu tindakan dinilai atas dasar akibat fisiknya. Kepatuhan anak ditujukan kepada otoritas, bukan berdasar atas dirinya sendiri. Menurut Kohlberg, anak-anak pada tahap ini melihat aturan sebagai sesuatu yang tetap dan mutlak sehingga mematuhi peraturan sangatlah penting untuk menghindari hukuman. Anak-anak menganggap perbuatannya baik jika ia tidak mendapatkan hukuman.

## 2) *Individualism and Exchange*

Dalam tahap kedua level ini, anak-anak mulai memperhitungkan sudut pandang mereka secara individu dan menilai tindakan berdasarkan kebutuhan dan kepentingan individu mereka. Tindakan pada tahap ini dapat dikatakan benar jika memuaskan diri sendiri dan juga orang lain. Berbeda dengan tahap pertama yang fokus kepada otoritas, kepatuhan dan hukuman, anak-anak pada tahap kedua ini dapat mulai menentukan apa yang baik dan tidak baik namun tidak sepenuhnya bergantung kepada pihak otoritas lagi melainkan sudah mulai dari dalam diri sendiri.

### B. *Level 2: Conventional Morality*

Level ini ditandai dengan suatu tindakan yang diterima dan dianggap baik apabila memenuhi harapan orang lain atau aturan-aturan sosial mengenai apa yang baik. Level ini berlangsung pada remaja dan dewasa. Level ini fokus pada penyesuaian dengan norma-norma kelompok masyarakat serta sikap ingin mengidentifikasikan diri dengan suatu kelompok masyarakat. Terdapat dua tahap dalam level ini:

## 3) *Developing Good Interpersonal Relationships*

Dalam tahap ketiga level ini, anak-anak fokus kepada memenuhi harapan dan peran sosial. Maka dari itu, anak-anak mulai menunjukkan sikap moralitas yang baik dan menyesuaikan diri mereka dengan peraturan atau norma sosial untuk mendapatkan persetujuan orang lain serta mempertahankan hubungan baik dengan suatu kelompok sosial. Mereka berusaha untuk bersikap “baik” dan pilihan itu mempengaruhi hubungan mereka dengan suatu kelompok sosial. Untuk itu, anak-anak mulai bertingkah laku sesuai dengan tuntutan kelompok dan memenuhi harapan suatu kelompok. Pada tahap ini, anak-anak mulai menyadari bahwa ada suatu nilai dalam sebuah kelompok.

#### 4) *Maintaining Social Order*

Dalam tahap keempat level ini, anak-anak fokus kepada hubungan dan tatanan sosial mereka agar terus terjaga dengan baik. Anak-anak menjunjung tinggi aturan yang disetujui atau merupakan keputusan bersama. Mereka mulai merasa apabila suatu kelompok sosial menggunakan peraturan yang sama dan sesuai bagi seluruh anggota kelompok, maka mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan tersebut agar terhindar dari masalah sosial seperti ketidaksetujuan atau kecemasan sosial. Tahap ini fokus kepada melaksanakan kewajiban dengan baik seperti menjaga hukum atau aturan, menjaga ketertiban, menghormati sesama serta bersikap loyal kepada orang lain.

#### C. *Level 3: Postconventional Morality*

Level terakhir ini ditandai dengan prinsip moralitas yang terlepas dari otoritas dan kelompok sosial, melainkan berdasarkan dari diri sendiri. Level ini berlangsung pada orang dewasa yang biasanya sudah lewat dari usia 24 tahun. Terdapat dua tahap dalam level ini:

#### 5) *Social Contract and Individual Rights*

Dalam tahap kelima level ini, seseorang mulai memperoleh kebenaran melalui pertimbangan hak-hak secara individu dan telah dikaji oleh masyarakat secara kritis. Aturan hukum atau legalitas diutamakan, namun tidak berpegang erat kepada peraturan sosial seperti pada tahap keempat. Dalam tahap ini pun masyarakat percaya bahwa setiap individu dapat merubah peraturan demi kesejahteraan masyarakat karena mereka mulai menyadari bahwa terdapat perbedaan pendapat antar sesama, namun anggota masyarakat tetap harus menyetujui standar-standar peraturan ini secara keseluruhan. Beberapa nilai dan hak harus tetap diprioritaskan dan dijunjung tinggi walau tidak mendapatkan dukungan dari mayoritas.

#### 6) *Universal Principles*

Dalam tahap terakhir level ini, masing-masing individu sudah mulai merasakan kebenaran yang didasari oleh kata hati tersendiri, biasanya mengandung konsistensi, prinsip universal seperti keadilan, persamaan hak-hak asasi manusia dan penghormatan antar sesama manusia. Dikarenakan seseorang sudah mengikuti prinsip tersendiri, maka ia akan tetap berpegang teguh dan bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip yang ia percaya walaupun melanggar secara hukum. Prinsip ini disebut keadilan hak manusia sebagai individu yang bebas memilih dan merupakan pribadi tersendiri secara sepenuhnya. Dalam tahap ini, seseorang masih menyesuaikan dengan standar sosial untuk menghindari kecaman sosial yang mengakibatkan rasa tidak puas dengan diri sendiri.

#### **2.6.2 Tata Krama dan Sopan Santun**

Menurut KBBI, moralitas merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan adat sopan santun. Tata krama terdiri dari dua kata, yaitu tata yang artinya aturan dan norma, serta krama yang berarti sopan santun dan perbuatan. Disimpulkan dari kedua arti kata tersebut, tata krama merupakan kebiasaan sopan santun. Maka dari itu, adat sopan santun atau tata krama sangat berkaitan dengan nilai moral. Menurut Dewantara (2017), tata krama atau sopan santun merupakan perilaku normatif dalam hubungan antar individu dalam masyarakat yang menjunjung tinggi keteraturan serta tindakan yang benar dalam masyarakat.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.28. Pengajaran Sopan Santun pada Anak

Sumber: <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/jemima/cara-agar-anak-memiliki-sopan-santun-dan-etika-yang-baik>

### 2.3.1.1 Tujuan dan Manfaat Tata Krama atau Sopan Santun

Tata krama atau sopan santun memiliki tujuan dan manfaat yang baik dalam kehidupan sosial. Tujuan dari tata krama atau sopan santun ialah menciptakan generasi masa depan bangsa yang memiliki kepribadian dan karakter yang baik (dalam Levine, 2012, hlm 76). Tata krama atau sopan santun akan mengajarkan anak-anak untuk memiliki kepribadian yang baik serta menghargai orang lain, dan juga menghargai diri sendiri. Melakukan tindakan yang baik akan membantu menciptakan ketertiban, kedamaian, keselarasan, kerukunan, keamanan, serta rasa tenang dan tenteram dalam kehidupan bermasyarakat. Hal-hal ini akan membuat orang lain dan diri kita sendiripun merasa nyaman sehingga memudahkan untuk menjalin hubungan antar individu dalam masyarakat. Suasana yang tercipta tersebut akan meminimalisir terjadinya konflik dalam masyarakat. Karakter yang sudah dibangun secara kuat dengan penanaman pendidikan tata krama dan sopan santun yang baik sejak dini dapat membantu seseorang ketika menghadapi masalah di masa depan. Mereka akan lebih kuat dalam menghadapi persoalan hidup yang terjadi karena sudah mempunyai pondasi yang kuat dan mempunyai integrasi. Tata krama atau sopan santun juga dapat mendorong seseorang untuk memiliki lingkungan dan hubungan sekolah atau kerja yang positif dan saling mendukung (Levine, 2012).

Menurut Mayne (2019), suatu tindakan yang baik dan positif sesuai nilai tata krama atau sopan santun dapat menjadi contoh dan membawa dampak bagi lingkungan sekitar. Hal ini akan mendorong lingkungan sekitar untuk melakukan tindakan yang baik dan positif juga. Selain itu, melakukan tindakan yang baik sampai menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu menciptakan kepercayaan diri pada seseorang. Kepercayaan diri muncul dari diri seseorang karena ia percaya bahwa ia sudah melakukan hal yang benar.

#### **2.6.2.2 Spesifikasi (Macam-macam) Tata Krama atau Sopan Santun**

Menurut Levine (2012), Tata krama atau sopan santun selalu diterapkan saat menjalani kehidupan sehari-hari, baik dalam hal komunikasi, penampilan dan masih banyak lagi. Berikut spesifikasi tata krama atau sopan santun yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari:

##### **A. Tata Krama Berbicara**

Berbicara merupakan kegiatan yang dilakukan setiap hari, bahkan setiap waktu. Dari cara berbicara dan kata-kata yang keluar dari mulut seseorang, dapat menunjukkan kualitas kepribadian seseorang. Dalam berbicara terdapat tata krama yang mengharuskan manusia menggunakan bahasa yang sopan, intonasi bicara yang sopan, menghindari kata-kata kasar, membiarkan orang lain mengutarakan pendapat serta menggunakan kata-kata seperti maaf, tolong dan terima kasih. Selain itu, hindari menyela atau berbicara belum pada gilirannya. Hal ini akan menciptakan suasana yang tidak nyaman karena memberhentikan orang saat berbicara.

##### **B. Tata Krama Makan**

Makan merupakan kebutuhan dasar setiap individu karena memberikan gizi dan nutrisi yang baik untuk pertumbuhan tubuh kita. Saat makan, terdapat tata krama atau sopan santun yang harus dijaga terutama saat sedang makan bersama orang lain. Tata krama makan dapat diterapkan dengan cara-cara seperti duduk pada posisi duduk yang sopan, mengunyah makanan dengan tenang dan tidak mengeluarkan suara, tidak berantakan saat mengunyah dan

keadaan sekitar meja tetap bersih, tidak mencela makanan dan menghargai masakan orang lain dengan memuji serta menghabiskan makanannya. Setelah makanan selesai dihabiskan, piring dan sendok dapat ditaruh secara terbalik diatas piring dengan rapi menunjukkan bahwa sudah selesai menghabiskan makanan.

#### C. Tata Krama Bertamu

Saat bertamu, tata krama atau sopan santun harus dijaga. Hal-hal seperti membiasakan salam saat bertemu orang, tidak memakai alas kaki yang kotor saat masuk ke dalam rumah, tidak terlalu lama bertamu sehingga mengganggu aktivitas yang memiliki rumah, tidak masuk ke tempat pribadi tanpa meminta izin serta menunjukkan rasa terima kasih atas ketersediaannya dalam menjamu akan menunjukkan bahwa seseorang tidak seenaknya saat bertamu.

#### D. Tata Krama Penampilan

Penampilan merupakan hal pertama yang dilihat saat manusia bertemu seseorang, oleh karena itu penampilan pun harus dijaga dan diperhatikan. Tidak harus memakai pakaian yang mewah dan mahal, melainkan harus memakai pakaian yang sopan, rapi, bersih dan sesuai acara. Contohnya seperti memakai seragam rapi dan sopan saat sekolah dan kuliah, memakai baju olahraga saat kegiatan berolahraga, dan lain-lainnya. Menjaga penampilan dengan rapi akan menunjukkan tata krama manusia sebagai manusia yang sopan santun karena mengerti akan acara yang dihadiri dan menunjukkan citra yang baik.

#### E. Tata Krama Pergaulan

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri dan harus bergaul dengan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Bergaul juga memiliki tata krama yang mengharuskan manusia untuk bersikap sopan antar sesama dan menjaga hubungan sosial agar selalu baik dan harmonis. Hal-hal seperti bersikap ramah terhadap orang lain, memiliki sifat toleransi, tidak bersifat rasis, mau membantu teman yang kesulitan, menjaga sikap perilaku

agar tidak menyinggung atau menyakiti perasaan sekitar, menjadi pendengar yang baik, tidak merendahkan orang lain dan saling menghargai menjadi tindakan-tindakan yang membentuk karakter manusia dalam bersosialisasi sangat baik.

#### F. Tata Krama Pada Usia Berbeda

Dalam berhubungan dengan orang lain yang memiliki usia berbeda, tata krama pada usia berbeda harus diterapkan. Usia seseorang yang lebih muda atau sebaya dengan diri kita dan usia seseorang yang lebih tua dari diri kita menerima perlakuan sikap yang berbeda. Untuk menghormati usia seseorang yang lebih tua, berbicaralah dengan sopan, ramah dan lemah lembut kepada mereka. Untuk usia yang lebih muda atau sebaya dengan diri kita, diperbolehkan untuk berbicara dengan intonasi nada yang lebih kasual dan dapat menggunakan bahasa gaul namun tetap harus memperhatikan Batasan untuk saling menghormati. Namun saat berbicara dengan yang lebih kecil dari diri kita, tidak boleh seenaknya dalam berbicara. Seseorang harus menjadi contoh teladan dan membawa dampak yang baik bagi mereka yang usianya lebih muda.

#### G. Tata Krama Bekerja

Tata krama mempengaruhi kesuksesan pekerjaan seseorang. Karena hasil pekerjaan yang baik juga dipengaruhi oleh tindakan dan perbuatan kita dalam bekerja. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengamalkan sikap sopan santun di lingkungan kerja, diantaranya adalah menghormati sesama rekan dan atasan kerja, menyelesaikan pekerjaan sebaik mungkin, tidak mencampuri urusan pekerjaan orang lain jika tidak diminta, tidak bersikap asal-asalan saat bekerja serta tidak peduli akan lingkungan kerja. Hal ini akan menjadikan manusia lebih menghargai pekerjaan yang mereka lakukan.

#### H. Tata Krama Meminta Bantuan

Saat meminta bantuan, biasakan diri dan pikiran kita untuk selalu memulai percakapan dengan orang lain menggunakan kata 'tolong' dan

‘maaf’. Dalam meminta tolong, tidak boleh adanya paksaan dan membuat orang yang dipintai tolong merasa terganggu.

#### I. Tata Krama Menerima Sesuatu

Setelah menerima pertolongan, tunjukkanlah rasa ‘terima kasih’ dan menunjukkan bahwa diri kita sangat menghargai apa yang telah dilakukan oleh sesama. Berbalik menolong orang lain saat nanti mereka merasa kesulitan juga merupakan hal yang baik dalam menjaga tata krama dalam menerima sesuatu.

#### J. Tata Krama Menggunakan Fasilitas Umum

Dalam menggunakan fasilitas umum, tata krama atau sopan santun juga harus diperhatikan. Karena fasilitas umum adalah milik masyarakat bersama, maka harus dijaga dengan baik agar tidak cepat rusak. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk menjaga tata krama dalam menggunakan fasilitas umum adalah membuang sampah pada tempatnya, mengendarai kendaraan sesuai aturan, memberikan tempat duduk kepada ibu hamil atau lansia saat bepergian naik bus, membantu membukakan pintu untuk orang yang membutuhkan, dan masih banyak hal lainnya.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA