



Hak cipta dan penggunaan kembali:

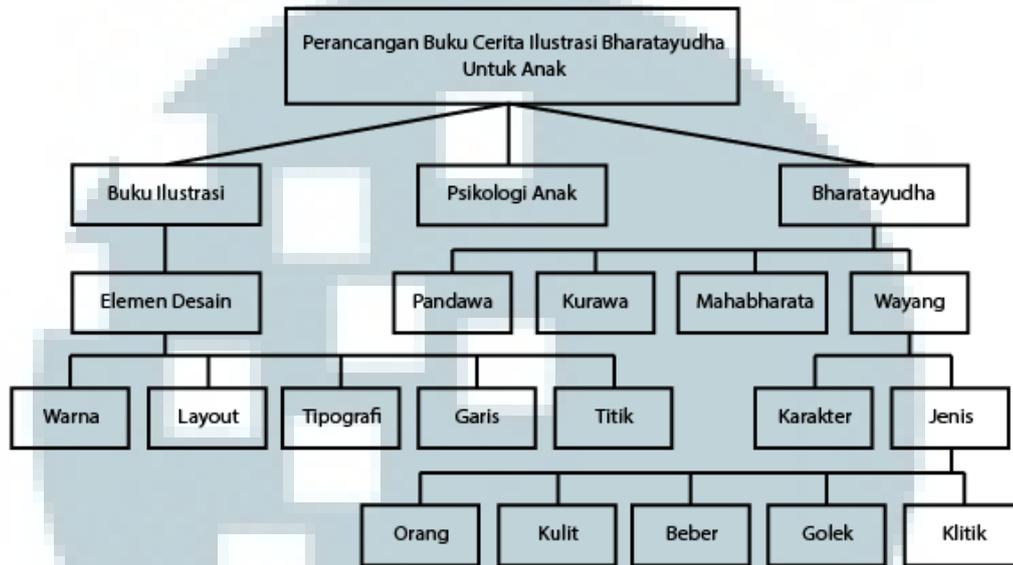
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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



Gambar 2.1. Kerangka Teori

2.1. Wayang

Achmad (2014) menyatakan dalam bukunya *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang* (hlm.14), wayang adalah boneka-boneka yang dibuat dari kulit kerbau. Melalui seorang dalang, wayang-wayang tersebut dimainkan dengan latar belakang kelir di panggung kehidupannya. Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2015), wayang merupakan boneka tiruan yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seorang yang disebut dalang.

Menurut Aizid (2012) melalui bukunya *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang* (hal.19), ada dua pendapat mengenai asal kata-kata wayang jika dilihat dari sudut pandang terminologi. Pertama, pendapat yang mengatakan bahwa wayang berasal dari kata *weyangan* atau *bayangan*, yang berarti sumber ilham. Yang dimaksud ilham di sini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Kedua, berbeda dari pendapat yang pertama, pendapat ini menyebutkan bahwa kata wayang berasal dari *wad* dan *hyang*, yang artinya adalah *leluhur*.

Berdasarkan sumber-sumber yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa wayang adalah bentuk pertunjukan tradisional yang terbuat dari kulit, kayu, dan bahan material lainnya yang digunakan untuk memerankan sebuah cerita atau lakon dan dimainkan oleh orang yang disebut dalang dengan cara menggerakannya dan menggunakan cahaya untuk memperlihatkan bayangan dari tokoh yang dimainkan oleh dalang tersebut.

2.2. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual menurut Richard Poulin (2011) dalam buku *The Language of Graphic Design* (hlm.10) desain grafis adalah kerangka kerja untuk menggunakan elemen dengan cara yang paling tepat dan efektif untuk menciptakan komunikasi visual yang bermakna dan di mengerti. Kita diajarkan sejak dini tentang prinsip-prinsip desain dan komunikasi baik lisan maupun tulisan. Namun, hal ini tidak dapat dikatakan untuk komunikasi *visual*. Kita juga dapat diajarkan dasar-dasar yang sama dari komunikasi *visual* melalui dasar-dasar ejaan, tata bahasa, dan sintaksis.

2.2.1. Elemen Desain

Elemen desain adalah suatu hal yang paling penting dalam desain grafis yang dapat menentukan prinsip desain, seperti sebuah tonggak yang menopang agar tetap kukuh. Menurut artikel Memahami Elemen-Elemen Dalam Desain yang dikutip dari situs idseduction.com (23 Maret 2015), elemen-elemen desain antara lain:

1. Garis (*Line*)

Garis merupakan sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan objek dua dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (*form*). Selain itu bentuk dapat digunakan untuk perantara sebuah ide.

3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai

corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah layout.

4. Ruang

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat beristirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

5. Ukuran

Ukuran adalah seberapa besar atau kecil suatu hal. Perbandingan ukuran salah satu bentuk dengan bentuk yang lainnya. Dengan menggunakan elemen ini, desainer dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) dalam obyek desain, sehingga orang akan tahu sisi menarik atau menonjol dari desain itu dan melihatnya terlebih dahulu.

6. Warna

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting. Nyatanya, warna dibagi ke dalam dua jenis, warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta (CMYK). Dengan warna desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan, atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

2.2.2. Prinsip Desain

Desain yang baik memperhatikan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip tersebut merupakan rumus yang perlu dipahami untuk mencapai desain yang baik. Empat prinsip dasar desain grafis menurut Supriyono (2010) dalam bukunya *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (hlm.21) adalah keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*), yang bertujuan untuk mencapai komposisi layout yang harmonis.

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara *visual* maupun optik. Komposisi sebuah desain dikatakan seimbang jika objek di bagian kanan dan kiri sama berat.

2. Tekanan

Suatu informasi yang penting harus di tonjalkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan objek ini dapat dilakukan dengan cara seperti menggunakan warna mencolok, ukuran yang lebih besar, menggunakan huruf dengan ukuran besar, membuat arah diagonal, dan membuat elemen informasi tersebut berbeda dengan elemen yang lain.

3. Irama

Irama merupakan pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen visual secara berulang yang dapat dilakukan secara repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten.

Variasi adalah pengulangan elemen *visual* disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. Irama dapat menimbulkan kesan nyaman bagi pembaca.

4. Kesatuan

Desain dapat dikatakan menyatu apabila seluruh elemen visual tampak harmonis antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur-unsur desain lainnya.

2.2.3. Teori Warna

Di dalam buku *Graphic Design Solution* (hlm.19) karya Landa (2010), disebutkan bahwa warna adalah properti cahaya. Warna muncul ketika benda menyerap atau memantulkan cahaya. Hembree (2008) dalam bukunya *The Complete Graphic Designer* (hlm.28) menyatakan bahwa warna memiliki kekuatan emosi yang kuat kepada penglihatnya, sehingga dapat menjadi alat komunikasi yang sangat efektif.

Menurut buku yang ditulis oleh Anne (2011) *Color Basic, Panduan Dasar Warna Untuk Desainer dan Industri Grafika* (hlm.29), setiap warna memiliki efek psikologis masing-masing:

1. Merah

Merah adalah warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya di gunakan untuk memberikan efek psikologi panas, berani, kuat, marah dan agresif.

2. Biru

Biru termasuk warna yang dingin. Memberikan kesan kepercayaan. Warna biru juga melambangkan kekuatan, ketenangan dan pilihan yang paling tepat untuk area yang membutuhkan konsentrasi.

3. Kuning

Kuning merupakan sebuah warna yang lebih menarik mata dibandingkan dengan warna lain. Kuning adalah warna matahari, sumber energi dan sumber cahaya alam di bumi. Sebagai salah satu warna primer, kuning adalah warna dengan warna yang kuat, sehingga secara psikologis warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi dan menaikkan mood.

4. Hijau

Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan, perdamaian juga melambangkan keteduhan. Warna daun dan rumput ini juga menyegarkan suasana hati di saat lelah. Hijau juga sangat berkaitan dengan ketenangan seperti warna hutan yang lebat. Sebaliknya warna hijau terang melambangkan kesuburan, warna ini melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna hijau melambangkan kesejukan dan kesuburan dari pepohonan.

5. Ungu

Warna ungu melambangkan kebangsawanan, ungu merupakan warna yang unik, karena karakternya berubah-ubah begitu drastis tergantung

intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua dengan intensitas penuh berkarakter misterius, mistis, dalam, dan angkuh. Sebaliknya, warna ungu muda pastel justru memiliki karakter yang lembut, ringan, dan menyenangkan. Dalam lingkaran warna, ungu merupakan kombinasi dua warna dengan karakter berseberangan, merah yang berani, dinamis, dominan, dan panas dengan biru yang tenang, statis, dan dingin.

6. Jingga

Jingga bukan warna yang serius, umumnya lebih disukai oleh orang-orang berkepribadian periang. Dalam lingkaran warna, jingga berada di tengah-tengah antara warna merah dan kuning. Jingga merupakan warna yang paling hangat karena memiliki energi dua warna merah yang panas dan kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan. Dalam kehidupan sehari-hari warna jingga juga diasosiasikan pada kehangatan alam. Dari sisi psikologi, jingga merupakan lambang persahabatan, dan dapat memecahkan kekakuan dan menciptakan rasa akrab. Pada otak manusia, jingga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta.

7. Merah Muda

Merah Muda identik dengan wanita, warna ini melambangkan romantisme, feminim, mempunyai sifat menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan, dan jenaka. Merah Muda terlihat sebagai warna yang enerjik dan menciptakan perasaan yang lembut dan bebas.

8. Coklat

Warna coklat dihubungkan dengan kesederhanaan yang abadi. Coklat sangat identik dengan warna tanah dan warna kayu, sehingga penggunaan warna coklat memberi perasaan dekat dengan lingkungan alam seperti halnya hijau. Namun berbeda dengan hijau yang sejuk, coklat lebih memiliki karakter yang hangat. Coklat juga merupakan salah satu warna netral, sehingga warna ini dapat dengan mudah diterapkan. Coklat juga warna yang mencerminkan tradisi dari segala sesuatu yang berbau kebudayaan, rempah-rempah, ukiran kayu yang cantik, kain batik yang klasik, dengan perhiasan emas dan keindahan latar bangunan tua adalah visualisasi dari warna ini.

9. Hitam

Hitam dapat menggambarkan keheningan, kematangan berfikir, dan kedalaman akal yang menghasilkan karya. Bagi penggemar mode, warna hitam adalah warna yang abadi, selalu terlihat modern dan gaya. Hitam juga sangat digemari, sekaligus menampilkan kesan elegan dan mewah.

10. Putih

Putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Karena itulah warna putih sering digunakan untuk acara-acara yang bersifat sakral seperti pernikahan, atau acara ibadah keagamaan. Secara psikologis, putih melambangkan kejujuran, ketulusan, dan keikhlasan. Warna ini juga mengasosiasikan kita terhadap rasa bersih atau higienis dan klinis. Ibarat kanvas, penggunaan warna putih cenderung seperti tanpa warna, sehingga setiap warna yang

berada di atas putih menjadi warna yang menonjol karena putih berperan sebagai latar belakangnya.

2.2.4. Teori Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin yang berarti *illustrate* yang artinya menerangkan sesuatu. Menurut Lawrence (2006) dalam bukunya *The Fundamental of Illustration* (hlm.12) ilustrasi menggabungkan ekspresi pribadi kedalam representasi bergambar yang bertujuan untuk menyampaikan suatu ide.

Secara garis besar gambar ilustrasi terdiri dari dua bentuk utama yaitu ilustrasi realis dan nonrealis.

Gambar ilustrasi realis yaitu bentuk gambar ilustrasi yang objeknya sesuai dengan bentuk yang sebenarnya. Kesesuaian tersebut meliputi bentuk visual, maupun proporsinya. Sedangkan gambar ilustrasi nonrealis adalah bentuk gambar ilustrasi yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya, namun tidak menyimpang dari objek yang diilustrasikannya. Penyimpangan bentuk tersebut dapat dilakukan dengan:

1. Mendistorsi Bentuk Objek

Mendistorsi bentuk objek yaitu menyimpangkan bentuk objek sehingga tidak sesuai, baik ukuran maupun proporsinya.

2. Menyederhanakan Bentuk Objek

Penyederhanaan bentuk objek dilakukan dengan menghilangkan bagian-bagian detil tanpa menghilangkan karakter asli objek tersebut. Dengan demikian gambar ilustrasi berbentuk garis besar gambar suatu objek.

Gambar ilustrasi non realis dengan teknik penyederhanaan ini banyak dijumpai pada gambar ilustrasi untuk anak. Hal ini diutarakan oleh Yoyok (2008) dalam bukunya *Pendidikan Seni Budaya* (hlm.35), maka dari itu penulis memilih teknik ini dalam *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Bharatayudha Untuk Anak*.

2.2.5. Layout

Pada dasarnya, *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain pada suatu media untuk mendukung konsep yang ditentukan. Hal ini diutarakan oleh Rustan (2009) dalam bukunya *Layout: dasar dan penerapannya* (hlm.0).

Dalam bukunya, Rustan (2009) menyampaikan bahwa layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membuat layout yang optimal, desainer perlu mengetahui peranan masing-masing layout tersebut. Elemen-elemen tersebut antara lain adalah:

1. Elemen Teks

Bagian-bagian yang termasuk dalam elemen teks antara lain: judul, deck, byline, bodytext, subjudul, pullquotes, caption, callouts, kickers, initial caps, indent, lead

line, spasi, header dan footer, running head, catatan kaki, nomor halaman, jumps, signature, nameplate, masthead.

2. Elemen Visual

Yang termasuk dalam kelompok elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu layout. Elemen tersebut antara lain adalah: foto, artworks, infografis, garis, kotak, inset, point.

3. Elemen Yang Tak Terlihat

Yang tergolong dalam elemen ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Selayaknya fondasi sebuah bangunan, elemen inilah yang dirancang terlebih dahulu oleh desainer, baru kemudian menyusul elemen teks dan visual. Sesuai namanya, elemen yang tak terlihat ini tidak akan terlihat pada hasil akhir produksi. Adapun yang termasuk dalam elemen ini adalah: margin, grid.

2.2.6. Tipografi

Tipografi menurut Rustan (2011) dalam bukunya *Huruf Font Tipografi* (hlm.-2) tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya.

Menurut Rustan dalam bukunya, huruf atau layout yang sudah didesain dengan perhitungan yang sangat akurat dan dibentuk dengan sangat indah belum

tentu menjamin efektifitasnya sebagai penyampai pesan. Maka dari itu dalam tipografi ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

1. Legibility

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. *Legibility* menyangkut desain/bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf / karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

2. Readability

Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah terbaca. *Readability* menyangkut keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi.

Rustan mengatakan ada beberapa klasifikasi *typeface* yang dapat dibedakan berdasarkan ciri fisik, alat yang digunakan untuk mendesain *typeface*, kegunaan, dan sejarah kebudayaan, yaitu :

1. *Black Letter*, desain huruf yang populer pada abad pertengahan di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic), dibuat dengan tulisan tangan menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat serta berdempetan sehingga menimbulkan kesan gelap, berat, dan hitam.

2. *Humanist*, desain huruf yang memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan dan tampak lebih terang dan ringan karena menggunakan gaya romawi kuno yang memiliki *negative-space* cukup banyak.
3. *Old Style*, desain huruf abad 15 yang memiliki bentuk lebih presisi, lancip, kontras, berkesan lebih ringan dan menjauhi bentuk tulisan tangan.
4. *Transitional*, desain huruf yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika sehingga menjauhi gaya tulisan tangan.
5. *Modern*, desain huruf pada akhir abad 17 yang hampir terlepas dari gaya tulisan tangan.
6. *Slab Serif*, desain huruf sekitar abad 19 yang pada awalnya digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan , flier, dan memiliki bentuk yang terkesan berat dan horizontal.
7. *Sans Serif*, desain huruf pada tahun 1816 yang pada awalnya dianggap tidak trendi tetapi menjadi populer pada abad 20 karena desainer mencari bentuk ekspresi baru untuk mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama.
8. *Script* dan *cursive*, desain huruf dengan bentuk tulisan tangan yang digunakan dalam teks dengan memadukan huruf besar dan kecil.
9. *Display*, desain huruf pada abad 19 yang memiliki ornamen untuk memprioritaskan keindahannya dan banyak digunakan pada dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca.

2.3. Buku

Buku menurut Haslam (2006) dalam bukunya *Book Design* (hlm.9) adalah wadah portabel yang terdiri dari halaman yang dicetak dan dijid yang mengumumkan, menguraikan, dan memberikan pengetahuan kepada semua pembaca lintas ruang dan waktu. Fungsi buku menurut Rustan (2010) dalam bukunya *Layout: Dasar dan Penerapannya* (hlm.122) adalah sebagai media informasi dalam bentuk buku cerita, novel, majalah, ensiklopedi, dan lain lain.

Rustan menyebutkan berdasarkan fungsinya, buku memiliki tiga bagian, bagian tersebut antara lain adalah bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang.

Bagian depan buku terdiri dari *cover*, judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, *dedication* atau ucapan terima kasih, kata pengantar dari pengarang, kata sambutan dari pihak lain, dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

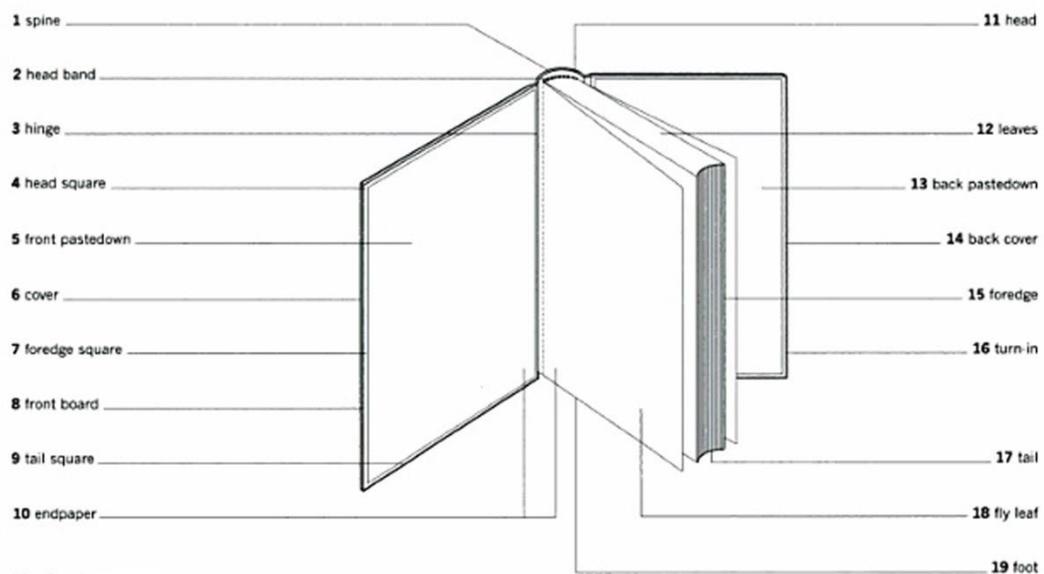
Bagian belakang buku meliputi daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, serta cover belakang yang berisi gambaran singkat mengenai isi buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual, ataupun teks lainnya.

Komponen buku menurut Haslam (2006) dalam bukunya *Book Design* (hlm.20):

1. *Spine*, lapisan paling luar yang digunakan untuk membungkus bagian dalam buku.
2. *Head band*, lapisan yang digunakan untuk mengikat bagian jilid buku.

3. *Hinge*, lipatan pada *endpaper* yang berada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*, pelindung kecil yang berada di bagian atas buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
5. *Front pastedown*, lapisan *endpaper* yang menempel dan melindungi bagian dalam sampul buku.
6. *Cover*, kertas atau papan tebal yang menempel dan digunakan untuk melindungi buku.
7. *Foredge square*, lapisan pelindung kecil pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan dan belakang buku.
8. *Front board*, papan sampul yang terletak pada bagian depan buku.
9. *Tail square*, pelindung kecil yang berada di bagian bawah buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*, lapisan kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian sampul papan sebagai penahan punggung buku.
11. *Head*, bagian atas pada sebuah buku.
12. *Leaves*, kertas yang memiliki dua sisi atau halaman dan saling mengikat pada bagian dalam buku.
13. *Back pastedown*, lapisan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam papan belakang buku.
14. *Back cover*, lapisan sampul pada bagian belakang buku.
15. *Foredge*, sisi depan sebuah buku.

16. *Turn-in*, tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam pada sampul buku.
17. *Tail*, bagian bawah pada sebuah buku.
18. *Fly leaf*, halaman balik pada *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah pada halaman buku.
20. *Signature*, lipatan lembaran dari kertas cetak yang terikat secara berurutan yang membentuk blok buku.



Gambar 2.2. Komponen Buku
(sumber: *Book Design*, Haslam, 2006)

2.4. Teori Perkembangan Anak

2.4.1. Teori Perkembangan Jean Piaget

Piaget (2007) menjelaskan dalam bukunya *International Library of Psychology The Construction Of Reality In The Child-Routledge* (hlm. 219) ada empat faktor yang mempengaruhi transisi tahap perkembangan anak, yaitu:

- Kematangan
- Pengalaman fisik / lingkungan
- Transisi sosial
- *Equilibrium*

Berdasarkan hasil penelitiannya, Piaget mengemukakan ada empat tahap perkembangan kognitif dari setiap individu:

- Tahap sensori motor: 0 - 2 tahun

Bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra).

Pada tahap ini bayi lahir dengan refleks bawaan, skema dimodifikasi dan digabungkan untuk membentuk tingkah laku yang lebih kompleks. Pada masa kanak-kanak ini, anak belum mempunyai konsep tentang objek yang tetap. Ia hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan indranya.

- Tahap pra operasi: 2 – 7 tahun

Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit. Istilah operasi yang digunakan Piaget disini adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak benda-benda menurut urutan tertentu, dan menghitung. Pada tahap

ini pemikiran anak-anak lebih berdasarkan pengalaman konkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatan berbeda, maka ia mengatakannya berbeda pula.

Kesimpulan pada tahap ini adalah anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dijumpai (dilihat) di dalam lingkungan saja.

- Tahap operasi konkrit: 7 – 11 tahun

Anak-anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada disekolah dasar, dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit.

Anak-anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya pada objek fisik yang ada saat itu. Namun, tanpa adanya objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

- Tahap operasi formal: 11 keatas

Tahap operasi formal adalah tahap terakhir dari perkembangan kognitif secara kualitatif. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Pada tahap operasional formal, anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen.

Tahap ini mengartikan bahwa anak-anak telah memaasuki tahap baru dengan logika orang dewasa, yaitu mampu melakukan penalaran abstrak. Sama halnya dengan penalaran sistematis, operasi-

operasi formal memungkinkan berkembangnya sistem nilai dan ideal, serta pemahaman untuk masalah filosofis.

2.4.2. Karakteristik Perkembangan Anak

Secara rinci dapat dijelaskan bahwa perkembangan anak, yaitu umur 2 hingga 12 tahun dapat dilihat dari makin berkembangnya fungsi-fungsi indera anak untuk mengadakan pengamatan. Perkembangan fungsi ini memperkuat perkembangan fungsi pengamatan pada anak. Maka dari itu umur 2 hingga 12 tahun adalah saat yang tepat memperkenalkan sesuatu kepada anak-anak, hal ini disampaikan oleh Dalyono (2006) dalam bukunya *Psikologi Pendidikan* (hlm.67).

Menurut Andar (2008) dalam bukunya *Seni Bercerita, Cara Bercerita Efektif* (hlm.68) , anak-anak usia 8 hingga 10 tahun menyukai aksi gerak, serta ketegangan dalam cerita. Mereka menyukai cerita yang mengemukakan konflik dan perjuangan. Karena itu, anak-anak usia ini menyukai cerita-cerita mengenai kepahlawanan seorang tokoh. Dalam cerita mengenai kepahlawanan, masalah dan konflik akhirnya dapat teratasi berkat perjuangan gigih sang tokoh.

UMMN