

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Desain berasal dari kata dalam bahasa Inggris “*Design*”. Menurut kamus Oxford, desain merupakan proses seni untuk menentukan bagaimana sesuatu akan bekerja, terlihat dan sebagainya. Desain biasanya berperan besar dalam sebuah perancangan atau pengembangan sebuah produk, inovasi, tampilan atau kreasi baru. Yasraf menuturkan bahwa desain merupakan hubungan kreatif-progresif sebuah produk, dari produk tersebut terjadi pembaruan, inovasi dan keunikan berbeda dengan produk lainnya. (Piliang, 2008, hlm.384).

Sedangkan grafis sendiri berasal dari Bahasa Inggris “*graphic*” yang memiliki arti sesuatu yang berkaitan dengan seni visual, terutama yang berkaitan dengan gambar, ukir atau tulisan. Kata “*graphics*” sendiri diambil dari Bahasa Yunani “*grafikos*” yang berarti gambar dan tulisan. Desain grafis menurut Suyanto (2004) didefinisikan sebagai bentuk pengaplikasian seni dan komunikasi yang berguna untuk menopang bisnis dan industri, biasanya disebut juga dengan istilah seni komersil. Desain grafis sendiri dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk produk visual, seperti ;

1. Brosur/poster
2. Layout Majalah
3. Cover Buku
4. Logo
5. Desain Kemasan
6. Buku Ilustrasi
7. Layout Website
8. Desain aplikasi ponsel dan sebagainya.

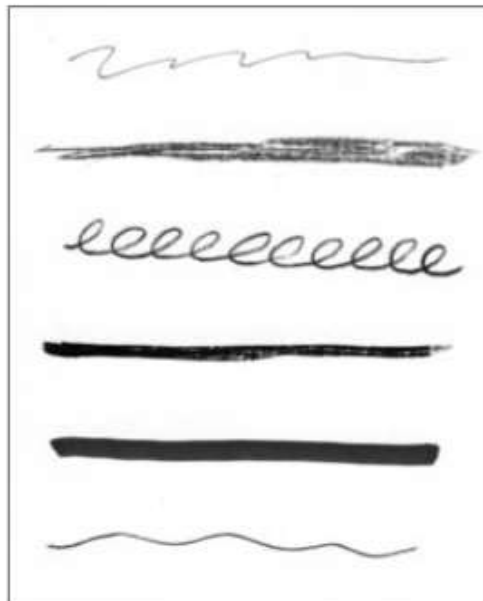
Produk visual memiliki berbagai manfaat bukan hanya untuk produk komersil, tapi juga informasi dan edukasi. Berbagai bentuk visual juga dapat dijumpai dimanapun dan kapanpun dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain adalah hal-hal dasar yang harus diperhatikan dan dipahami dalam membuat sebuah desain. Menurut Robin Landa pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2011) terdapat 4 elemen formal dalam desain, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur (hlm.16).

#### 2.1.1.1 Garis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), garis adalah deretan titik-titik yang saling berhubungan. Dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat melihat bagaimana garis memiliki peran permanen dan mutlak yang mengarahkan mata kita melalui komposisi (Lauer, 2015, hlm.136). Garis dapat dibentuk dengan berbagai alat seperti pensil, kuas, perangkat lunak, atau segala benda yang dapat membuat tanda.

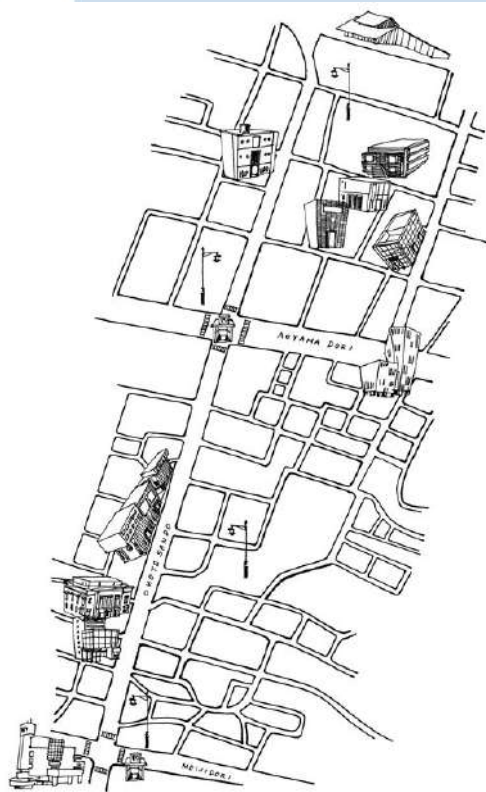


Gambar 2.1. macam-macam bentuk garis

Sumber : Landa (2011)

Garis merupakan bagian dari elemen formal desain karena garis berperan banyak dalam segi komposisi dan komunikasi. Sebuah garis bisa memiliki rupa dan kualitas tertentu, bisa halus, tebal, tipis, teratur, patah, dan sebagainya (Landa, 2011, hlm.16).

Hampir semua desain baik dalam kemasan, buku cerita, ilustrasi dan sebagainya menggunakan garis sebagai elemen utamanya. Garis dapat digunakan untuk menyatukan komposisi, menggambarkan bentuk dan berbagai macam bentuk dalam desain sehingga sering digunakan (Landa, 2011, hlm.17).

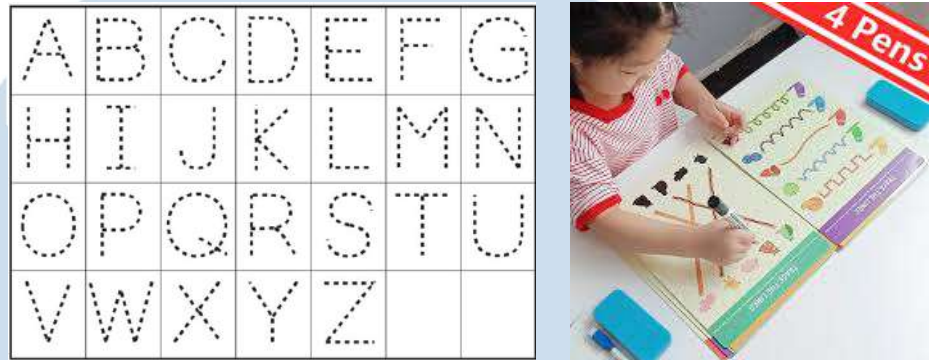


Gambar 2.2 Contoh Penerapan Garis

Sumber : <https://www.asterisk-agency.com/blog/?p=3808>

Dalam penerapannya, garis dapat digunakan untuk membantu anak-anak belajar menulis dan menggambar melalui kegiatan *tracing line*. Kegiatan *tracing line* menggunakan garis patah-patah yang

nantinya anak-anak dapat mengikuti pola garis patah tersebut hingga membentuk huruf atau gambar.



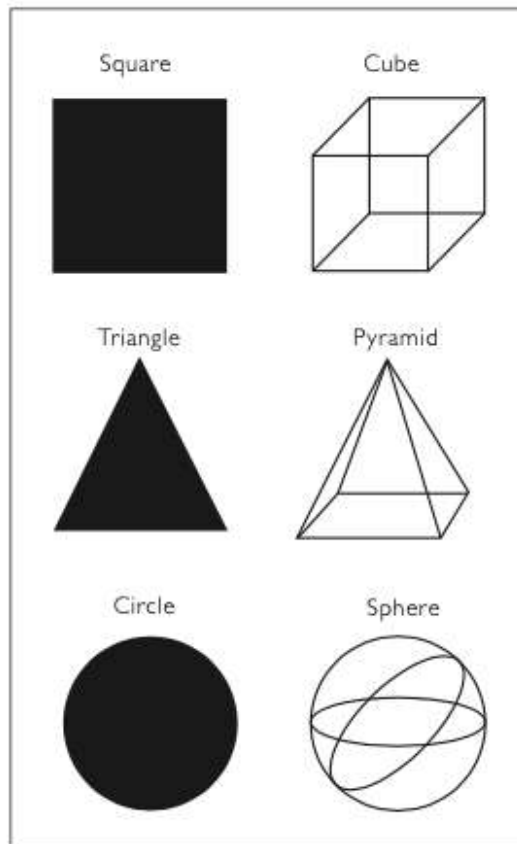
Gambar 2.3. Kegiatan *Tracing Line*

Teknik belajar *tracing line* disebut juga sebagai senam menulis. Kegiatan ini dapat memberikan berbagai manfaat antara lain, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, keterampilan tulisan tangan, keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi dan percaya diri anak.

### 2.1.1.2 Bentuk

David A. Laurer mendefinisikan bentuk sebagai area yang dapat dirasakan secara visual. Bentuk dapat dibuat oleh garis penutup, warna, garis tepi atau garis luar. Bentuk juga biasa disebut sebagai wujud (Laurer, 2015, hlm.152).

Hampir semua bentuk berasal dari bentuk turunan 3 bentuk dasar, yaitu persegi, lingkaran dan segitiga. Bentuk dasar juga memiliki bentuk volumetric atau bentuk padatnya masing-masing. Bentuk-bentuk padat tersebut antara lain, kubus bentuk dari persegi, piramida dari segitiga dan bola dari lingkaran.



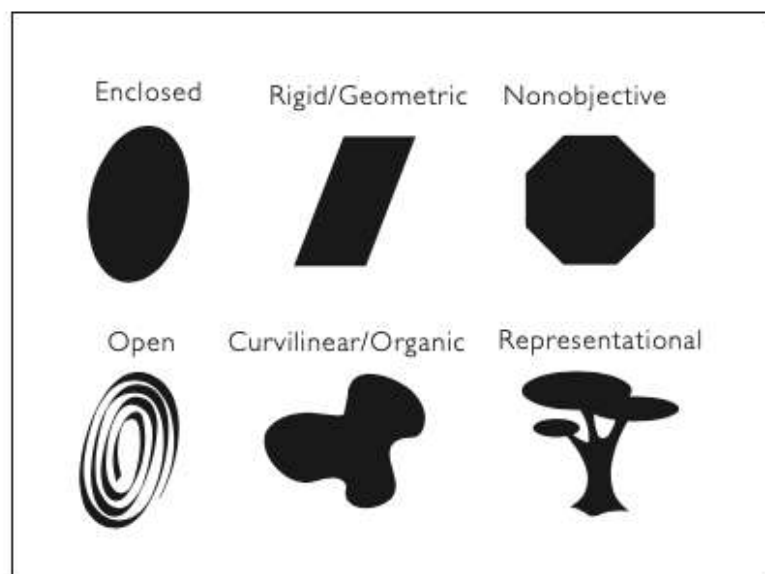
Gambar 2.4. Jenis-jenis Bentuk

Sumber: Laurer (2015)

Bentuk juga memiliki berbagai macam jenis sesuai dengan komponen dan cara pembuatannya. Jenis-jenis bentuk sebagai berikut;

1. Bentuk geometris : bentuk ini dibuat dengan tepi lurus, kurva presisi dan sudut terukur atau disebut sudut kaku.
2. Bentuk organik : bersifat biomorfik atau abstrak dan tampak memiliki nuansa naturalistik.
3. Bentuk bujursangkar: bentuk yang memiliki sama sisi dan sama sudut (90 derajat).
4. Bentuk lengkung : bentuk yang terbentuk dari kurva pada bagian tepi dan berlanjut.
5. Bentuk tidak beraturan: perpaduan antara garis lengkung dan lurus.

6. Bentuk tak disengaja: bentuk ini merupakan hasil dari proses tertentu, baik berupa bercak atau tergores. Bentuk ini bisa juga berasal dari ketidaksengajaan, seperti kertas yang tertumpah tinta.
7. Bentuk nonobjektif atau nonrepresentasional : bentuk yang tercipta secara murni dan tidak berasal dari apa pun yang dirasakan secara visual. Biasanya tidak berhubungan dengan objek apa pun di alam. Biasanya mewakili orang, tempat atau benda.
8. Bentuk abstrak : bentuk yang berbeda jauh dan menyimpang dari wujud aslinya. Umumnya bentuk ini terjadi karena adanya perubahan besar atau distorsi sebagai pembeda gaya atau karena adanya tujuan komunikasi tertentu.
9. Bentuk representasional: bentuk mudah dikenali dan dapat meningkatkan audiens akan objek nyata di alam atau disebut juga bentuk figurative.



Gambar 2.5 Jenis - jenis Bentuk

Sumber : Laurer (2015)

Bentuk sangat berpengaruh dalam proses belajar untuk perkembangan anak. Mayoritas anak-anak lebih tertarik belajar melalui bentuk visual. Anak-anak juga lebih mudah memahami sebuah cerita atau topik dalam bentuk gambar, karena mereka menjadi lebih mudah mencerna dan membayangkan bentuk dalam kehidupan

asli. Materi yang disampaikan dalam bentuk gambar juga dapat mencegah anak dari kejenuhan dalam proses belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

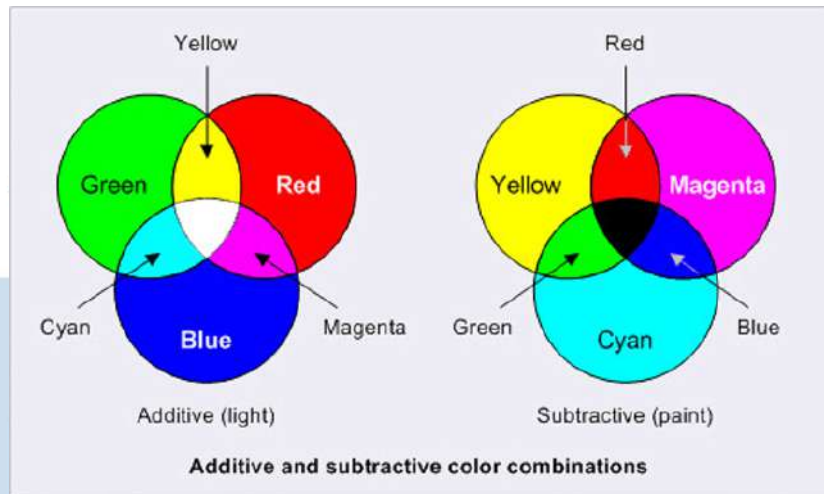


Gambar 2.6 Penerapan Bentuk dalam Buku Cerita

### 2.1.1.3 Warna

Ali Nugraha mendefinisikan warna adalah hasil yang ditangkap oleh mata yang merupakan hasil pantulan cahaya terhadap benda yang dikenainya (2008, hlm.34). Misalnya, tomat menyerap semua cahaya kecuali cahaya merah. Oleh karena itu, merah adalah cahaya yang dipantulkan.

Hasil warna yang dihasilkan dari pantulan cahaya disebut warna subtraktif. Setiap benda memiliki pigmen pada permukaan yang dihasilkan secara alami maupun komersil sebagai hasil dari pantulan cahaya. Sedangkan, warna pada layar komputer merupakan cahaya yang memiliki gelombang Panjang atau bisa kita sebut sebagai warna digital (Landa, 2011, hlm.19).



Gambar 2.7 Warna Additive dan Subtractive

Sumber : <https://id.quora.com/Mengapa-cahaya-merah-hijau-dan-biru-RGB-bercampur-menjadi-warna-putih-namun-cat-warna-merah-hijau-dan-biru-dicampur-malah-menjadi-hitam> (2020)

Warna dibagi lagi menjadi dua macam yaitu warna *additive* (primer) dan warna *subtractive* (sekunder). Warna *additive* atau bisa juga disebut warna primer merupakan hasil dari cahaya alami. Warna yang termasuk jenis ini adalah merah (*red*), hijau (*green*) dan biru (*blue*). Dalam dunia desain dan digital ketiga warna *additive* disebut juga RGB.

Hasil percampuran 3 warna primer tersebut dapat menghasilkan warna putih. Sedangkan, warna *subtractive* (sekunder) merupakan hasil penggabungan dari dua warna primer.

Warna sekunder yang dihasilkan adalah *cyan* (biru kehijauan) yang merupakan hasil penggabungan biru dan hijau, *magenta* (merah keunguan) hasil dari warna biru dan merah, *yellow* (kuning) yang merupakan gabungan dari warna hijau dan merah, serta warna *key* atau hitam yang merupakan penggabungan dari ketiga warna primer. Warna *subtractive* juga biasa disebut CMYK pada media digital.

Dalam pengaplikasian kehidupan sehari-hari, warna mampu menarik minat dan perhatian anak dalam melihat dan

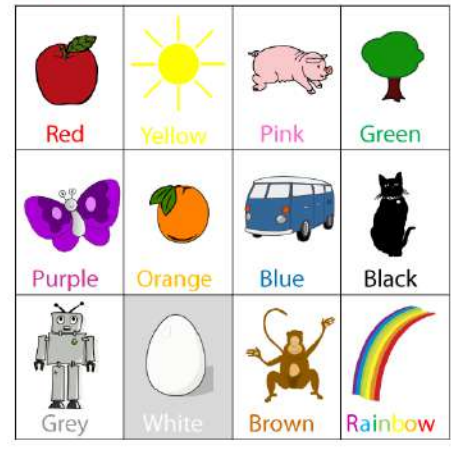


memelajari sebuah topik atau cerita dalam bentuk ilustrasi. Pada usia pra sekolah yaitu 3-6 tahun, anak-anak biasanya mulai memasuki fase perkembangan dalam pemahaman warna (*Center for Disease Control and Prevention, 2020*). Dalam fase ini, warna menjadi salah satu penanda perkembangan kognitif pada anak. Anak yang mengalami perkembangan kognitif akan memiliki kemampuan untuk mengikuti pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Proses mempelajari warna untuk anak memiliki banyak manfaat. Selain untuk perkembangan kognitif, warna juga melatih cara berpikir logika anak dengan interaksi, observasi dan eksplorasi warna-warna yang ada di sekitar mereka. Belajar warna juga menambah pembendaharaan kata dan melatih komunikasi secara verbal dengan memahami kata yang mereka ucapkan. Dalam proses pengenalan warna, orang tua juga tidak boleh terburu-buru untuk menilai anak buta warna ketika mereka mengalami kesulitan karena pada usia tersebut, anak masih menganggap bahwa belajar warna adalah konsep abstrak (Burgert 2013). Dibawah ini adalah contoh pembelajaran warna dengan bentuk-bentuk objek.



## ★ Color Chart



Gambar 2.8 Penerapan warna

Sumber : <http://www.guruparents.com/preschool-color-chart/>

### 2.1.1.3.1 Psikologi Warna

Psikologi warna termasuk dalam salah satu cabang ilmu psikologi yang mempelajari perasaan, emosi, suara hati dan kepribadian melalui warna. Psikologi warna sudah muncul sejak ratusan tahun lalu. Johann Wolfgang dalam bukunya berjudul *Theory of Colours* (1810) menyatakan bahwa setiap warna memiliki kesan positif dan negatifnya sendiri yang mampu memengaruhi emosi dan psikis manusia. Setiap warna dapat memengaruhi psikologi manusia dengan cara yang berbeda, karena setiap warna memiliki gelombang energi masing-masing. Efek yang diberikan jika kita melihat warna secara langsung akan mengarah ke sistem saraf otonom, dimana sistem ini menggerakkan saraf secara tidak sadar. Hal ini dapat terjadi karena adanya gelombang warna yang terdapat aliran impuls listrik didalamnya dan akhirnya mengaktifkan fotoreseptor. Fotoreseptor merupakan sel

mata yang bertugas menangkap cahaya dan mengirim sinyal ke sel dalam otak. Hipotalamus dalam sel otak akan mengirim impuls ke sumsum tulang belakang yang memicu kerja saraf simpatik. Darisiniilah muncul reaksi dalam bentuk peningkatan dan penurunan denyut jantung. Efek fisiologis ini dihubungkan menjadi reaksi psikologis ketika melihat warna. Contohnya, ketika kita melihat warna merah dapat menimbulkan peningkatan denyut jantung. Sedangkan, ketika melihat warna biru dapat memicu zat melatonin dilepaskan ke aliran darah dan membuat kita menjadi lebih tenang. Berikut ini penjelasan psikologis pada setiap warna ;



Gambar 2.9 Psikologi Warna

Sumber:  
<https://www.kompasiana.com/reza65990/5c07414612ae9455086c85c4/pentingnya-psikologi-warna-dalam-hal-branding-dan-marketing>

### 1. Merah

Warna merah melambangkan kekuatan, keberanian, energi dan gairah dalam beraktivitas. Warna merah juga dilambangkan sebagai kegembiraan. Warna merah juga digunakan sebagai tanda peringatan darurat atau adanya bencana alam. Karena ada saatnya, warna merah bisa membangkitkan perasaan waspada, takut ataupun cemas. Warna ini juga melambangkan kehidupan, yakni warna merah darah dan merah hangat. Warna merah juga melambangkan kehebatan dalam dunia kekuasaan. Disatu sisi, warna merah juga memiliki makna negatif yang identik dengan kekerasan.

### 2. Hitam

Warna hitam memiliki arti keanggunan, kemakmuran, kecanggihan dan misteri. Seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap warna hitam cenderung berani, misterius, tenang, mendominasi, memiliki kekuatan dan cenderung membenci kepalsuan.

### 3. Kuning

Warna kuning mampu mewakili perasaan Bahagia jika diartikan secara psikologi. Kuning juga dianggap memiliki makna kehangatan, semangat, ceria dan optimisme. Warna ini juga identik dengan orang yang suka mendapatkan perhatian melalui kepercayaan diri ataupun tampil didepan umum.

### 4. Biru

Warna biru mampu memberikan efek ketenangan, sehingga disebut bisa membantu meringankan insomnia, migrain, kecemasan dan juga tekanan darah tinggi. Dalam bisnis, warna biru memberikan kesan profesional dan kepercayaan. Disatu sisi, biru juga bisa bersifat

melankolis. Warna biru tua melambangkan ketenangan, sedangkan biru cerah melambangkan kesedihan, sunyi dan kesendirian.

#### 5. Hijau

Warna hijau sering disebut melambangkan warna alam. Dalam bidang psikologi, warna hijau biasanya digunakan untuk menyeimbangkan emosi serta mampu melatih keterbukaan dalam komunikasi. Hijau juga disebut bisa memberikan efek rileks dan tenang bagi audiens. Warna ini mewakili kepribadian olegmatis, yaitu orang yang mencintai kedamaian.

#### 6. Ungu

Warna ungu biasanya mewakili kemewahan, keagungan dan kebijaksanaan. Warna ini digunakan untuk melambangkan kesenangan individu dalam kehidupan.

#### 7. Putih

Warna putih mewakili makna suci bersih. Warna ini juga disebut memiliki arti keterbukaan dan kebebasan. Warna putih juga sering digunakan dalam bidang Kesehatan, dimana memberikan kesan steril dan murni. Warna ini juga digunakan untuk terapi dalam mengurangi rasa sakit kepala, mata lelah dan nyeri.

#### 8. Pink

Warna pink atau dalam Bahasa Indonesia disebut merah muda merupakan hasil campuran dari warna merah dan putih. Warna pink sering dianggap mewakili feminisme dan memberikan kesan lemah lembut, romantic dan kepedulian.

#### 9. Cokelat

Warna ini memiliki unsur tanah atau juga bumi. Warna ini memiliki kesan kehangatan, nyaman dan rasa aman. Dalam hal psikologis, warna coklat memiliki makna kekuatan dan dapat diandalkan karena warn aini dilambangkan sebagai pondasi hidup.

#### 10. Orange

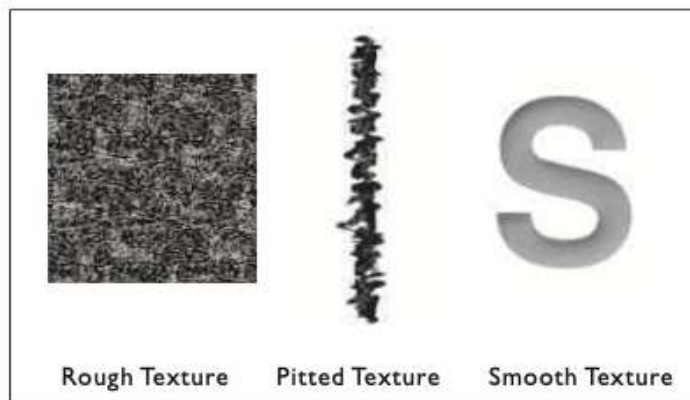
Warna orange atau jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning. Warna ini memberikan kesan hangat dan memberikan semangat. Warna ini melambangkan jiwa petualang, optimism dan kepercayaan diri. Warn aini juga memberikan efek ketenangan dalam hal hubungan.

#### 2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan bentuk permukaan suatu benda yang dapat diraba, baik dalam bentuk nyata dan juga bentuk semu. Sidik dan Prayitno mengungkapkan bahwa permukaan benda dapat kasar, halus, licin, keras ataupun lunak (1979, hlm.26).

Menurut landa (2011), tekstur visual merupakan tekstur yang tidak alami atau sengaja dibuat dengan tangan berdasarkan tekstur sebenarnya atau tekstur yang tertangkap pada foto. Dibawah ini merupakan contoh ilusi buatan yang disesuaikan dengan tekstur nyata;

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 2.10 Jenis Tekstur

Sumber : Landa (2011)

Pembuatan tekstur bisa memanfaatkan kemampuan dan ketrampilan gambar, melukis, fotografi maupun kemampuan menggambar secara digital, biasanya seorang desainer dapat membuat berbagai macam tekstur (Landa, 2011, hlm.23).

Penggunaan tekstur dalam kehidupan sehari-hari digunakan untuk *sensory play* atau melatih sensorik anak untuk mengembangkan sensor motorik halus dan kasar pada anak. Tidak hanya dalam wujud nyata, tekstur juga dipelajari melalui buku edukasi ataupun buku cerita anak yang memudahkan anak-anak untuk mengetahui tekstur benda tersebut di dunia nyata. Contohnya pada gambar ilustrasi buku cerita dibawah ini, digambarkan tekstur rerumputan dan juga air sungai yang menyerupai wujud asli di dunia nyata. Hal ini dapat meningkatkan imajinasi anak.





Gambar 2.11 Penerapan Tekstur

## 2.1.2 Prinsip Desain

Dalam proses perancangan dan pembuatan desain harus didasari oleh prinsip-prinsip desain. Landa (2011) menuturkan dalam proses menciptakan desain seharusnya mengikuti prinsip dasar agar dapat menghasilkan desain yang baik dalam hal format, keseimbangan, irama, penekanan dan kesatuan.

### 2.1.2.1 Format

Format merupakan dua hal yang saling berhubungan, biasanya format merupakan batas tepi terluar lingkup dalam bidangnya. Contoh bentuk format dalam desain grafis adalah secarik kertas, layer handphone, poster, cover cd, billboard dan sebagainya. Ada dua macam format yaitu *single format* dan *multiple format*. *Single format* biasanya hanya dapat digunakan pada satu ukuran lembar kerja, seperti poster, kartu nama, *billboard* dan *web banner*.

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 2.12 Penerapan Format

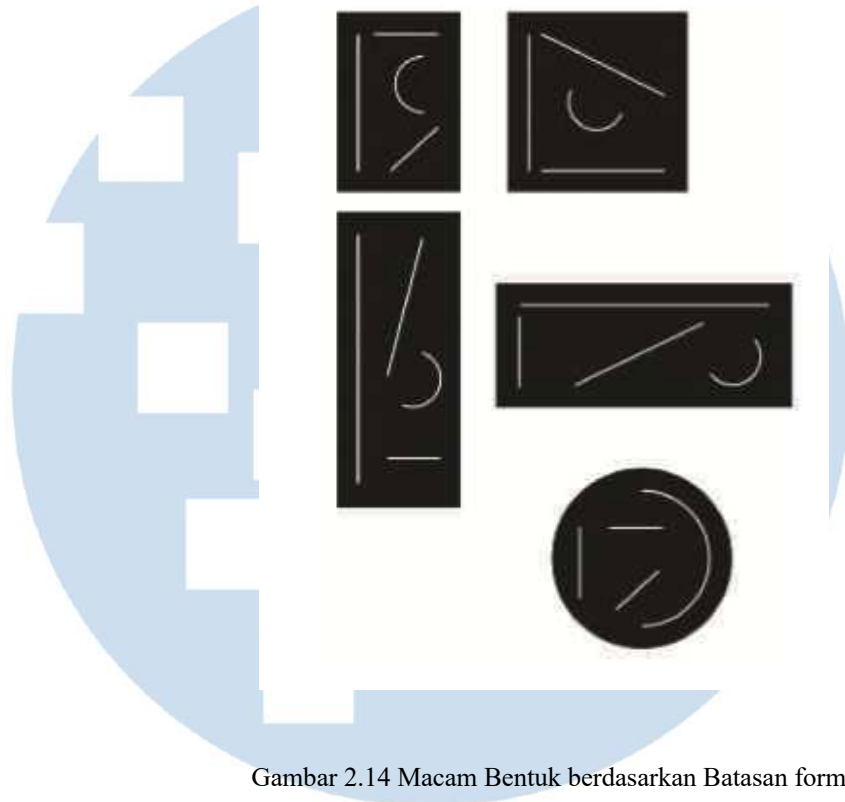
Sedangkan *multiple format* tidak hanya berpatok pada satu ukuran kertas, biasanya bidang dapat dilipat atau menggunakan beberapa format bidang sekaligus. Contoh penerapan *multiple format* adalah brosur, majalah, CD Cover dan *website*.



Gambar 2.13 Penerapan *Multiple Format*

Sumber : Landa (2011)

Bentuk bidang bisa berbagai macam bentuk selama setiap komposisi masih mengikuti batasan format yang ada.



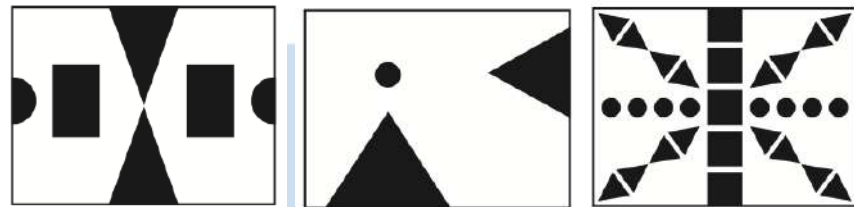
Gambar 2.14 Macam Bentuk berdasarkan Batasan format

Sumber : Landa (2011)

### 2.1.2.2 *Balance* (Keseimbangan)

*Balance* atau keseimbangan dalam Bahasa Indonesia merupakan distribusi bobot visual yang merata atau sama. *Balance* dapat dipengaruhi oleh beberapa hal termasuk orientasi sebuah elemen dengan format, ukuran, warna, jumlah, pengelompokan, isolasi dan penekanan elemen pada komposisi dan pergerakan seperti media berbasis waktu dan *motion graphic*. Tujuan utama dari keseimbangan adalah agar karya lebih teratur dan membuat audiens mudah memahami maksud dari desain media yang dibuat. *Balance* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu simetris (*symmetrical*), asimetri (*asymmetrical*) dan memancar (*radial*). Keseimbangan simetris adalah keseimbangan antar ruang pada bagian. Keseimbangan asimetris merupakan bentuk yang setiap sisi antar ruang dan bagian

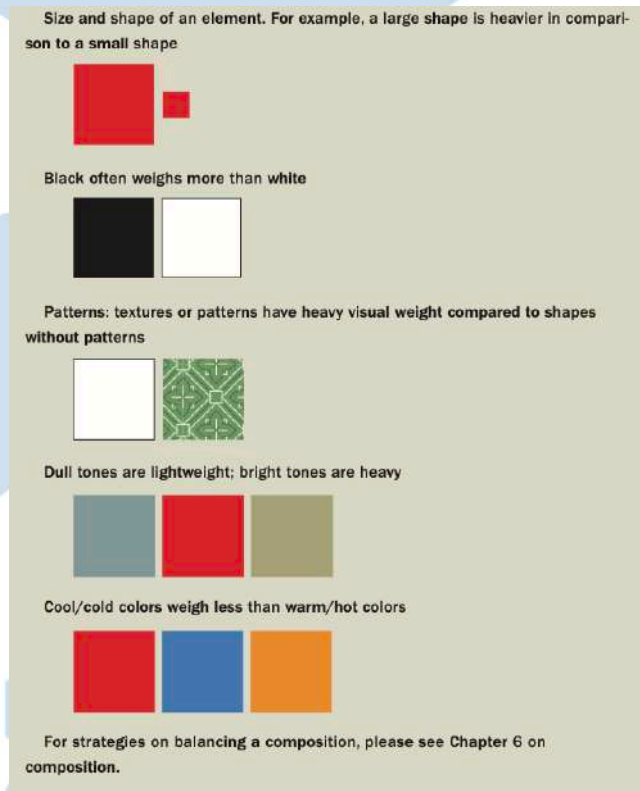
berbeda namun tetap terlihat seimbang. Keseimbangan radial adalah keseimbangan melalui unsur yang relative sama dari tengah ke sisi tepi.



Gambar 2.15 Jenis *Balance*

Sumber : Landa (2011)

Bila terdapat sebuah keseimbangan dalam desain, maka terciptalah desain yang baik dan mudah dipahami. Dalam 2 dimensi jenis keseimbangan dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti warna, ukuran dan sebagainya.

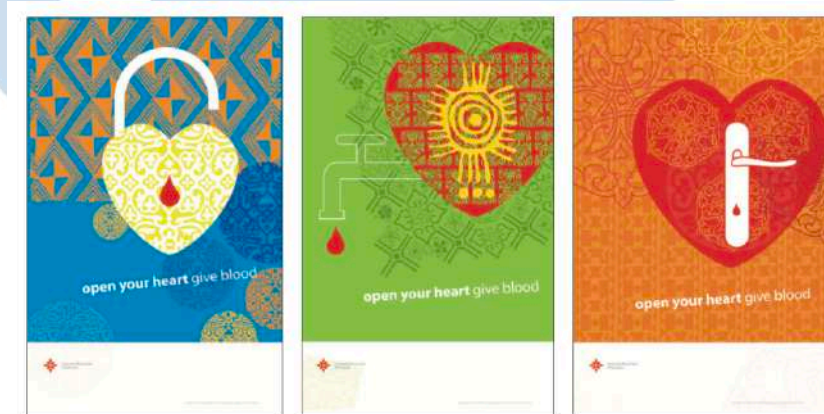


Gambar 2.16 Faktor yang Memengaruhi Keseimbangan

Sumber : Landa (2011)

### 2.1.2.3 Rhythm

*Rhythm* atau ritme dalam desain membantu terbentuknya stabilitas sama seperti ritme dalam musik. Contoh penerapan ritme adalah *motion graphic*, aplikasi *multi window*, desain majalah, desain buku, desain situs web dan sebagainya. Sangat penting memperhatikan ritme dalam media desain diatas karena harus menciptakan ritme yang berkolerasi antar halaman satu dengan halaman lainnya. Faktor-faktor yang membangun ritme antara lain warna, tekstur, gambar dan hubungan antara penekanan dan keseimbangan.



Gambar 2.17 Contoh Ritme

Sumber : Landa (2011)

### 2.1.3.4 Penekanan (*Emphasis*)

Dalam hasil karya desain dan seni harus selalu memiliki poin penekanan yang menjadi keunggulan dan keunikan dalam desain tersebut. Penekanan ini harus mampu membuat karya memiliki nilai menarik dan istimewa yang berbeda dari desain lainnya sehingga mampu menentukan posisi hierarki visual dalam hasil desain. Desainer harus mampu membuat audiens terarah pada pesan yang

ingin disampaikan. Penekanan ini dapat dilihat dari penempatan, ukuran, warna, kontras dan struktur desain.

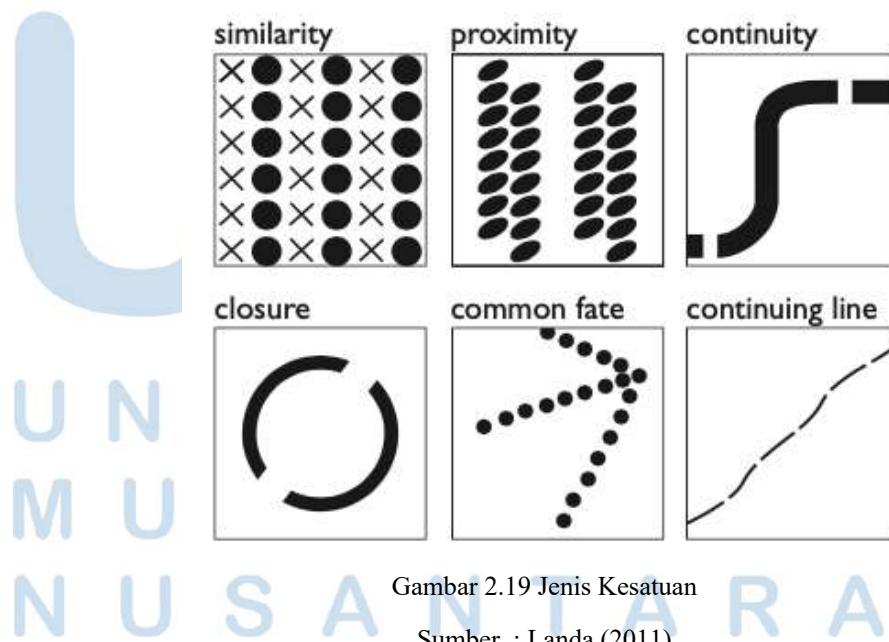


Gambar 2.18 Contoh Penekanan

Sumber : Landa (2011)

#### 2.1.2.4 Unity (Kesatuan)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip desain yang dimana setiap unsur saling melengkapi dan membentuk satu kesatuan. Jika tidak ada keselerasan unsur dan tidak terlihat kesatuan, desain akan terlihat tidak beraturan. Menurut Landa (2011), kesatuan dibagi menjadi 6 jenis yaitu ;



Gambar 2.19 Jenis Kesatuan

Sumber : Landa (2011)

1. *Similarity*

Pengaturan desain yang membuat desain satu dengan lain terlihat sama jika bersamaan.

2. *Proximity*

Desain satu dan desain lainnya diatur oleh jarak yang dapat menarik audiens.

3. *Continuity*

Pengaturan desain yang saling berhubungan dan berkelanjutan dimata audiens.

4. *Closure*

Kecenderungan pemikiran dalam menghubungkan setiap elemen dan menghasilkan bentuk, unit dan pola yang lengkap.

5. *Common fate*

Elemen yang dapat dirasakan sebagai sebuah grup atau kesatuan jika mereka bergerak kearah yang sama.

6. *Continue Lines*

Garis pada umumnya akan mengikuti alur jalan yang paling sederhana. Jika dua garis terputus, orang akan melihat keseluruhan gerakan garis daripada jeda. Biasanya disebut *implied line* atau garis tersirat.

Jenis-jenis bentuk kesatuan dalam desain mampu membuat desain satu dengan lainnya terlihat lebih seirama dan rapi. Audiens akan lebih mudah untuk memahami maksud dari desain tersebut

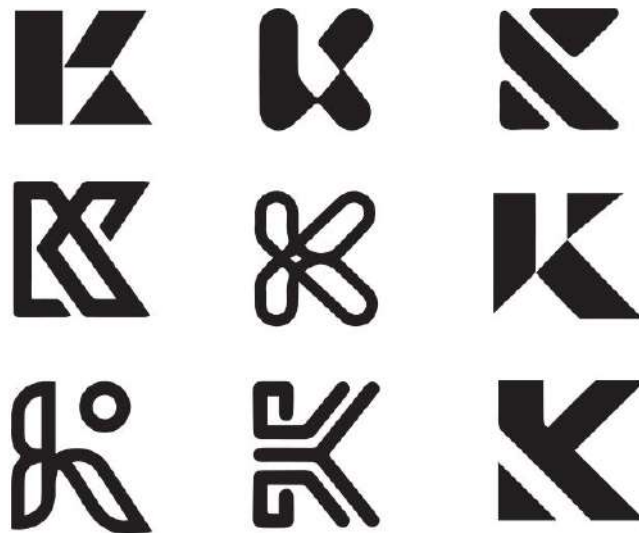
### **2.1.3 Tipografi**

Menurut Danton Sihombing (2011, hlm.58), seorang anggota Desain Grafis Indonesia mendefinisikan tipografi sebagai representasi visual dari bentuk komunikasi yang bersifat verbal dan efektif. Sedangkan, menurut Dendi Sudiana(2001) dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Tipografi” menuturkan bahwa tipografi adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Melalui kata yang tersusun dari huruf, tipografi dapat membantu

meningkatkan penyampaian dan pemahaman pesan kepada pembaca (Sudiana, 2001, hlm.1).

Menurut Landa (2011), saat ini terdapat beberapa jenis tipografi berdasarkan kegunaannya.

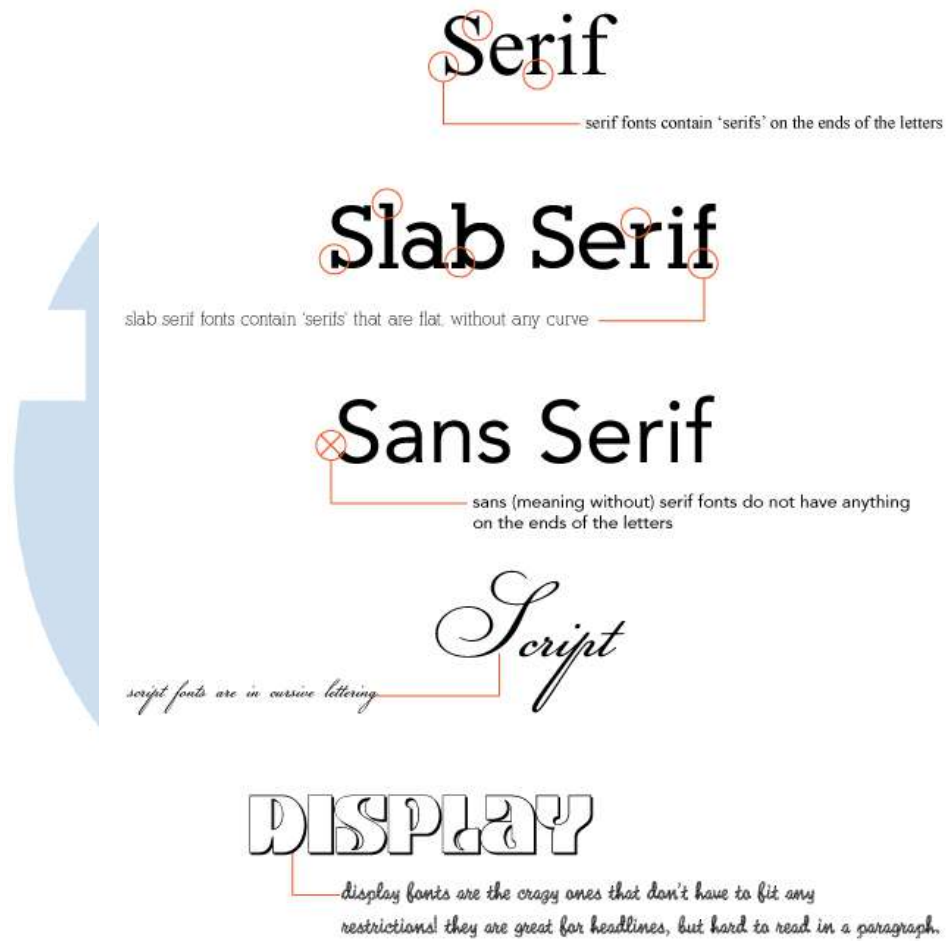
1. *Letterform* : bentuk dan gaya dari tiap alfabet yang memiliki karakteristik tersendiri yang mewakili simbol dan makna yang ingin disampaikan.



Gambar 2.20 letterform

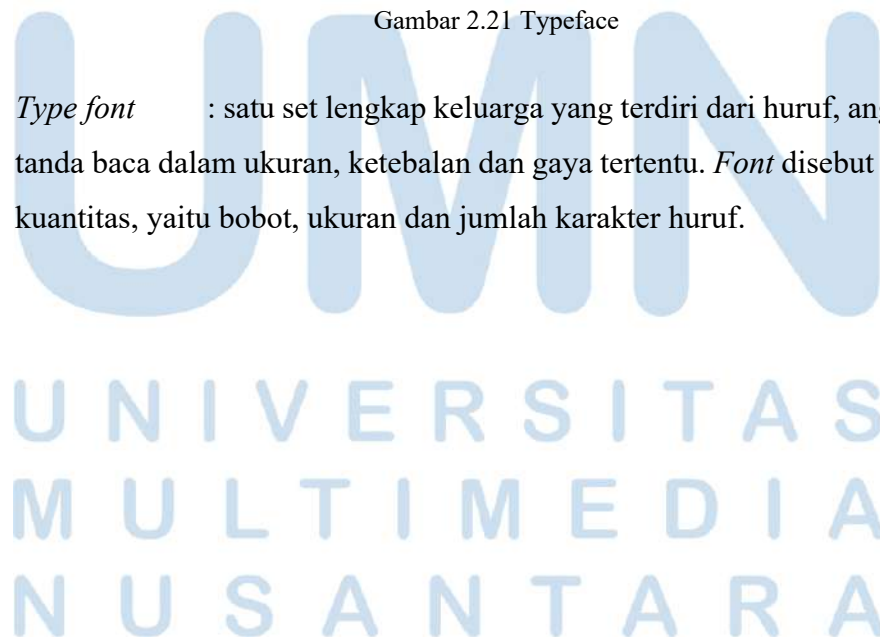
2. *Typeface* : satu set atau satu keluarga yang berisi huruf, angka dan juga tanda baca yang memiliki karakter esensial yang membedakan dengan rangkaian huruf lainnya. *Typeface* disebut dengan entitas yakni wajah, karakteristik, keunikan dan perbedaan dalam tiap rancangan huruf.

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 2.21 Typeface

3. *Type font* : satu set lengkap keluarga yang terdiri dari huruf, angka dan tanda baca dalam ukuran, ketebalan dan gaya tertentu. *Font* disebut sebagai kuantitas, yaitu bobot, ukuran dan jumlah karakter huruf.





<b>Aachen</b>	<i>Embassy</i>	Palatino
<b>Ad Lib</b>	Flareserif	Playbill
Agency	<b>Formal Script</b>	<b>PRINCETON S.</b>
Airstream	<b>Fritz</b>	PRINCETON D.
<b>ardagh</b>	Futura	<b>Revie</b>
ATHLETIC	<b>Futura X-Blk</b>	<b>Revue</b>
Avant Garde	<b>Futura Black</b>	<b>Serpentine</b>
<b>BALLOON</b>	Garamond	<b>Souvenir</b>
<b>Bastion</b>	<b>GeoSlab Bold</b>	<b>Square Blk.</b>
<b>Bauhaus Bold</b>	Goudy Old Style	<i>Staccato</i>
<i>Bernhard Tango</i>	<b>GOUDY STOUT</b>	<b>STENCIL</b>
<i>Bible Script</i>	<b>Hobo</b>	<b>Swiss Blk.</b>
Bookman	<b>Incised Cpt.</b>	Swiss Lt.
<b>Broadway</b>	Jester	<b>Swiss Extra Compact</b>
<i>Brody Script</i>	<b>Kabel Demi</b>	Tekton
<i>Brush Script</i>	Kids	<b>Tiffany Hvy.</b>
Calligraphic 421	LATIN CONDENSED	Times Roman
<b>Chatten</b>	<b>Latin W.</b>	TRAJAN PRO
<b>City Bold</b>	<i>Lucida Blackletter</i>	<b>Tuscan</b>
<b>Clarendon Blk.</b>	<i>Lucia</i>	UMBRA
<i>Commercial Script</i>	<b>MACHINE</b>	<b>Univers Black</b>
<b>Cooper Black</b>	<b>Microgram</b>	Univers Lt. Extra Condensed
COPPERPLATE	<i>Monotype Corsiva</i>	<b>YEARBOOK SOLID</b>
<b>Cracked</b>	<b>Normande</b>	<b>YEARBOOK OUTLINE</b>
Dom Casual	<i>Old English</i>	<b>Zapf Chancery</b>

Gambar 2.22 Typefont

4. *Type family* : satu rangkaian keluarga huruf, angka dan tanda baca yang memberikan kontribusi variasi gaya tulisan berdasarkan ketebalan dan kemiringan masing-masing.

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

# Serif Sans-serif

DECORATIVE

Gambar 2.23 *Type Family*

5. *Italics* : Alfabet yang membentuk arah miring ke kanan. Penulisan miring ini terinspirasi dari tulisan tangan dalam kehidupan nyata.

*lorem ipsum agit*

FAUX ITALIC

*lorem ipsum agit*

ITALIC

Gambar 2.24 *Italic Font*

6. *Type Style* : modifikasi pada tipografi yang menciptakan variasi desain dengan tetap mempertahankan karakter visual utama.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# Typestyles

<b>Arial Black</b>	<b>Comic Sans</b>	<i>Murray Text</i>
<b>American Text</b>	<b>INFORMAL</b>	<b>Old English</b>
<b>BALLOON EB</b>	<b>Cooper Black</b>	<i>Park Avenue</i>
<b>Bauhaus Bold</b>	<b>COPPERPLATE</b>	<i>Staccato 222</i>
<b>Broadway</b>	<b>DAVIDA</b>	<i>Staccato 555</i>
<b>Brody Script</b>	<b>Dom Casual BD</b>	<b>Tango BT</b>
<i>Brush Script</i>	<i>Freehand 521</i>	<i>Zapf Chancery</i>
<b>CG Bodoni B</b>	<b>Hobo Bd</b>	<b>Times New Bd</b>

Gambar 2.25 Typestyle

7. *Stroke* : garis lurus ataupun lengkung yang membentuk huruf.
8. *Serif* : elemen yang ditambahkan pada ujung atas dan bawah berupa coretan kecil.
9. *Sans serif* : bentuk kebalikan dari serif dimana tidak memiliki coretan pada ujung atas dan bawah.



Times New Roman  
serif font

Helvetica  
sans serif font

Gambar 2.26 Serif dan Sans Serif

10. *Weight* : ketebalan font dalam penulisan. Biasanya tertulis *light*, *medium*, *bold* dan *black*.



ITC Cheltenham Light  
ITC Cheltenham Book  
**ITC Cheltenham Bold**  
**ITC Cheltenham Ultra**

Gill Sans Light  
Gill Sans Book  
Gill Sans Medium  
**Gill Sans Bold**  
**Gill Sans Heavy**

Gambar 2.27 *Weights* pada Font

Penerapan tipografi yang tepat dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi anak-anak dapat memunculkan minat membaca anak. Tipografi yang digunakan harus sesuai dengan topik yang dibicarakan dan juga memperhatikan kemudahan baca. Anak-anak juga biasanya mulai mengeja huruf, sehingga pemilihan teks yang digunakan harus dipastikan mudah dieja dan dapat menarik perhatian mereka.



Gambar 2.28 Penerapan Font

#### 2.1.4 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari Bahasa latin “*Illustrare*” yang memiliki arti menjelaskan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi merupakan gambar bisa berupa foto ataupun lukisan yang membantu menyampaikan atau memperjelas isi buku, paparan dan informasi yang dapat disampaikan. Ilustrasi juga bisa diartikan sebagai sebuah karya seni yang terinspirasi dari apa yang dilihat untuk menjadi penghias atau menjelaskan peristiwa yang terjadi (Sofyan, 1994 : 171).

Ilustrasi sangatlah umum dan sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai media. Ilustrasi sendiri memiliki berbagai fungsi, antara lain

- a. Memudahkan dalam memahami suatu informasi, keterangan dan penjelasan dalam bentuk tulisan.
- b. Ilustrasi dapat menjadi daya tarik orang dalam memilih buku atau majalah.
- c. Memberikan gambaran singkat mengenai cerita atau isi yang akan disampaikan.
- d. Memberikan nilai keindahan
- e. Sarana dalam mengungkapkan atau menyampaikan sebuah pengalaman, perasaan dan pesan melalui sebuah gambar.

Hal diatas menunjukkan bahwa gambar dapat memiliki sifak komunikatif dengan pembaca. Beberapa ilustrasi mementingkan citra dan makna dalam sebuah kehidupan. Sehingga ilustrasi juga dapat menjadi media yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran ke dalam bentuk dua dimensi. Berikut ini adalah beberapa jenis ilustrasi;

- a. Karikatur : karikatur memiliki makna sebuah bentuk representasi dari sesuatu yang pasti, namun dibuat dengan menonjolkan keunggulan dari objek yang dibuat. Karikatur memiliki sifat lucu, unik dan menjadi penyampai pesan baik itu pujian atau sebuah kritik dalam suatu kejadian.
- b. Komik : media yang menggabungkan gambar dan teks menjadi sebuah cerita bergambar yang menyampaikan cerita, informasi dan pesan. Komik memiliki alur cerita yang tersusun dalam gambar yang konsisten dalam bentuk buku dan lembaran.
- c. Kartun : bentuk ini biasanya disajikan dalam bentuk yang menarik dan dapat ditemukan dalam buku cerita. Kartun tidak hanya bertugas sebagai penarik minat pembaca, tetapi memiliki arti, makna dan tujuan untuk menyampaikan pesan yang tersirat.
- d. Vignette : gambar yang disisipkan untuk membuat makna lebih pada narasi. Biasanya jenis ini digunakan untuk mengisi ruang kosong di kertas yang berisikan narasi.
- e. Buku pelajaran : bentuk dari lukisan teladan yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan teks dan peristiwa. Baik dalam bentuk ilmiah maupun gambar parsial. Biasanya jenis gambar yang digunakan adalah gambar alam, foto dan bagan.
- f. Karya sastra : gambar yang digunakan sebagai media pelengkap untuk menekankan makna dan pesan penting dalam karya sastra. Penggunaan gambar dalam karya sastra juga membangkitkan minat para pembaca.
- g. Khayalan : bentuk khayalan memiliki citra keteladanan dan ketrampilan yang dihasilkan dari daya khayal, kreasi dan imajinasi. Jenis gambar ini biasanya terdapat pada ilustrasi cerita, novel, kartun dan roman

Penerapan ilustrasi dalam proses pembelajaran anak sangatlah efektif dan cermat. Melalui gambar dalam buku anak-anak dapat merasakan bahwa buku tersebut diciptakan untuk mereka. Anak-anak juga memiliki tingkat pemahaman lebih baik jika menerima pesan dalam bentuk gambar. Melalui gambar, mereka dapat belajar dengan cermat dan menangkap alur dengan mudah. Sehingga literasi visual, tidak hanya menjadi pembelajaran namun juga bisa membangun komunikasi dan literasi dalam buku itu

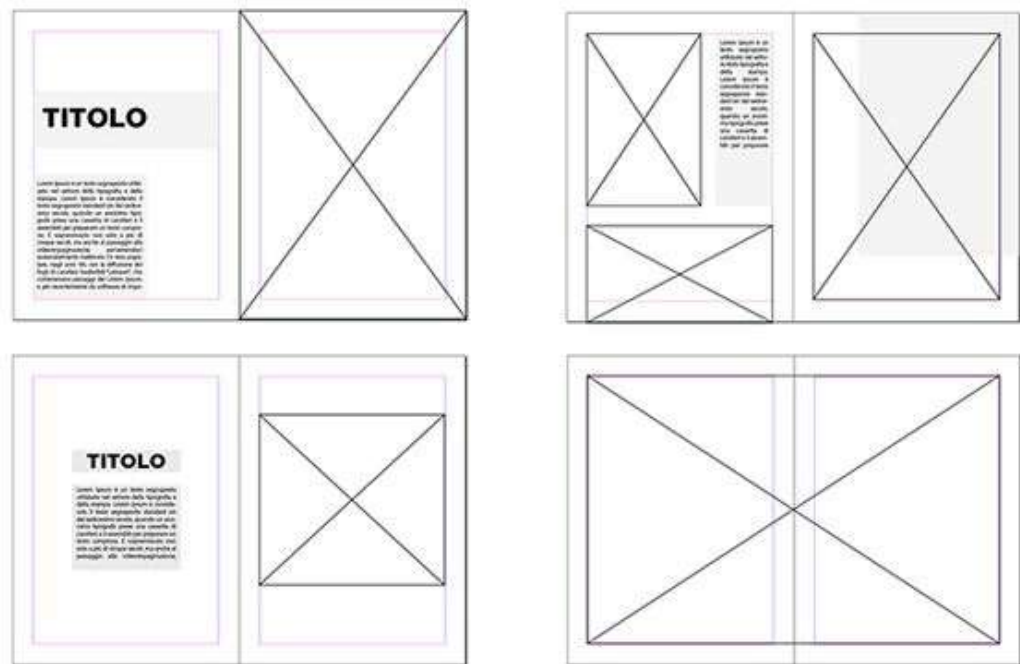
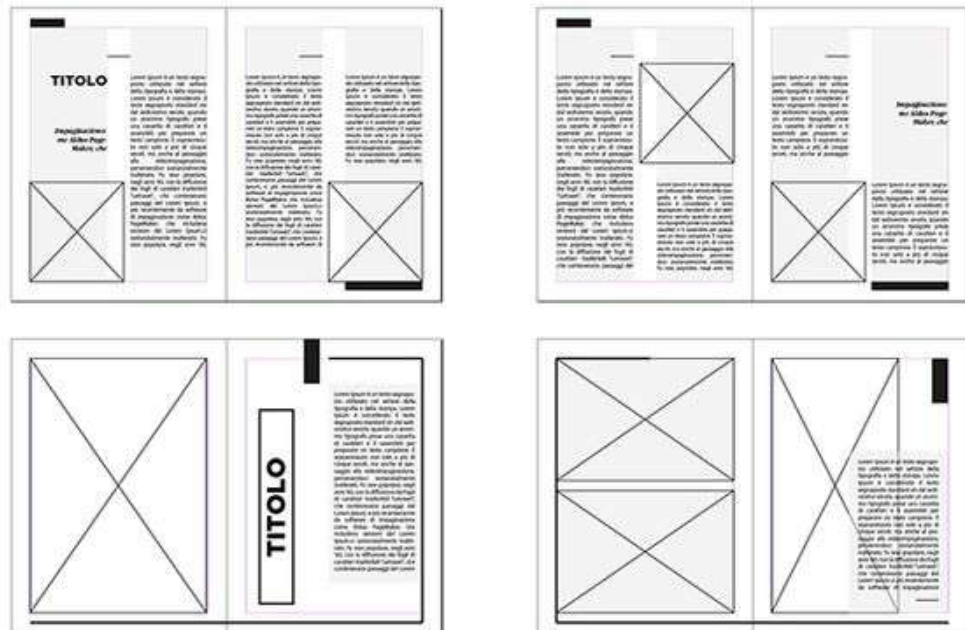


Gambar 2.29 ilustrasi untuk anak

### 2.1.5 *Layout*

Secara garis besar, layout adalah desain tata letak. Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout: Dasar dan Penerapannya* (2009) menyampaikan bahwa layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain pada suatu bidang di media tertentu yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan yang ingin dibuat.

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



MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 2.30 Macam Bentuk *Layout*

*Layout* memiliki tujuan untuk menampilkan elemen desain dalam bentuk teks dan gambar secara sederhana, menarik dan nyaman untuk dibaca



sehingga informasi yang disampaikan dapat ditangkap dengan mudah oleh pembaca. Layout biasanya disusun secara sistematis sesuai dengan tingkat pentingnya informasi yang dimuat. Layout sendiri memiliki 5 elemen, yaitu;

1. Teks : elemen yang masuk dalam teks adalah judul, heading dan paragraph. Penggunaan teks juga harus disesuaikan antar elemen. Misalnya, jika menggunakan *heavy text* maka elemen lainnya harus ditata secara intuitif agar tetap mudah dibaca.
2. Gambar : foto atau bentuk visual lainnya yang dapat menggantikan teks dalam mengkomunikasikan pesan atau informasi. Gambar sangat efektif bagi pembaca agar mudah menangkap emosi dan pesan yang disampaikan.
3. Garis : elemen garis digunakan sebagai pembagi beberapa bagian dalam bidang. Garis juga bisa digunakan sebagai tanda penekanan dalam teks.
4. Bentuk : bentuk mampu memberikan kepribadian dan ciri khas pada tata letak atau layout. Bentuk yang paling umum digunakan adalah persegi panjang dan lingkaran. Namun, tetap bisa menggunakan bentuk lainnya dalam layout.
5. Ruang (*White Space*) : dengan memberikan ruang dalam bagian-bagian layout dapat memudahkan pembaca dalam membaca dan melihat. Pemberian *white space* juga dapat mencegah pengguna bosan dan lelah saat melihat hasil desain.

Pembuatan *layout* harus diperhatikan agar tidak salah dan mampu memenuhi manfaat dari *layout* itu sendiri yaitu mendukung penataan elemen-elemen desain sehingga hasil tampilan menjadi komunikatif dan pesan dapat tersampaikan dengan mudah.

Prinsip layout menurut Rustan (2000, hlm.30) dibagi menjadi empat bagian, yaitu;

- 1) *Balance* (Keseimbangan)

*Balance* dijadikan porsi untuk mengukur setiap bagian pada layout pada bidang desain. Ukuran ini dibuat sama agar terlihat seimbang dan akan membantu pembaca nyaman untuk melihat dan mudah memahami pesan yang disampaikan. *Balance* sendiri terdapat 3 jenis, yaitu simetris, asimetris dan radial.

2) *Rhythm* (Irama)

Irama merupakan varian elemen berulang secara konsisten dan rapi. Penyusunan elemen ini bisa dibuat variatif sehingga memiliki nilai visual tersendiri yang mampu menarik minat audiens dan tidak membosankan

3) *Emphasis* (Penekanan)

Desain harus bersifat persuasif dengan memiliki titik berat atau penekanan pada bagian tertentu. Tujuannya agar memiliki daya tarik tersendiri ketika audiens melihat karya tersebut.

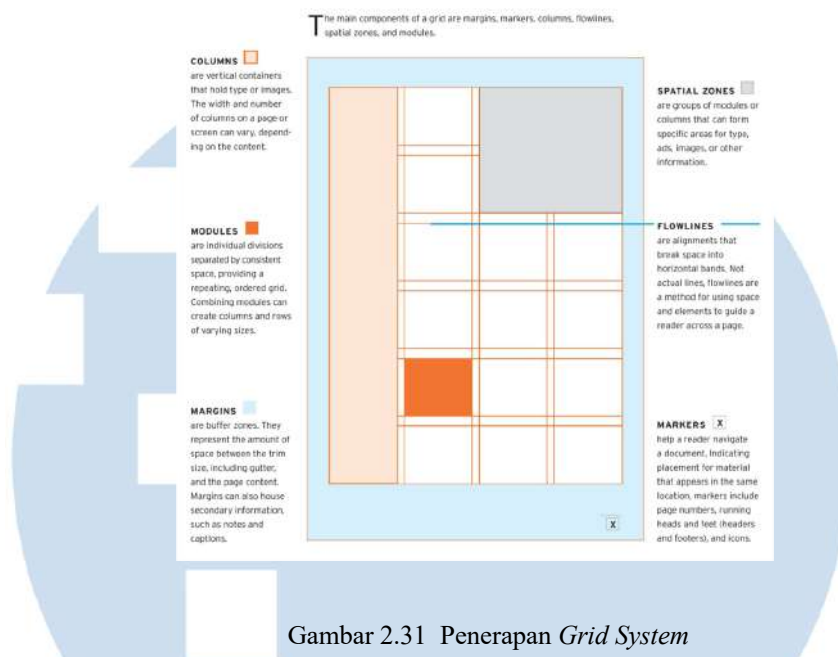
4) *Unity* (Kesatuan)

*Unity* atau kesatuan merupakan bentuk keselarasan seluruh elemen pada layout yang membentuk satu kesatuan. Elemen satu dengan lainnya harus memiliki hubungan yang selaras.

Selain itu, unsur layout yang penting adalah *grid system*. Graver & Jura (2012, hlm.12) mengatakan bahwa grid sangat bervariasi dan dapat digunakan tanpa batas. Desainer harus memahami elemen-elemen di atas agar dapat menciptakan *layout* yang menyatu dan utuh dalam karya visual.

### **2.1.5 Grid System**

*Grid system* dalam desain grafis adalah kerangka kerja berbentuk dua dimensi yang digunakan untuk menyelaraskan dan menata elemen desain agar teratur dan rapi. *Grid system* membantu memposisikan komponen dengan tertata rapi dan dapat menarik perhatian audiens dan memudahkan audiens menangkap informasi melalui visual yang menarik.



Gambar 2.31 Penerapan *Grid System*

Berikut ini yang merupakan bagian dari *grid system*, antara lain;

1) *Margins*

*Margin* merupakan area negatif yang berada pada bagian ujung atau tepi kertas. *Margins* menjadi batas isi atau konten dalam lembar kerja desain (Graver & Jura, 2012, hlm.20). Area ini berguna untuk memfokuskan informasi dalam lembar kerja area yang sudah dibatasi agar perhatian audiens terfokus dengan tepat

2) *Flowlines*

*Flowlines* merupakan garis horizontal yang melintang pada bagian kertas atau lembar kerja dari sisi kiri ke kanan. *Flowlines* biasanya digunakan untuk menjadi pemisah antar informasi yang berada dalam satu halaman (Graver & Jura, 2012, hlm.20).

3) *Columns*

*Columns* adalah garis vertical yang membagi rata kertas. Ukuran *columns* sangat bervariasi, ada yang sama dan adapula yang berbeda (Graver & Jura, 2012, hlm.20).

4) *Modules*

*Modules* adalah bidang yang tercipta dari pertemuan garis horizontal dan vertikal (Graver & Jura, 2012, hlm.21).

5) *Spatial Zone*

*Spatial zone* merupakan gabungan dari beberapa *modules* menjadi kesatuan yang baru (Graver & Jura, 2012, hlm.21).

6) *Markers*

*Markers* adalah area tulisan yang berisikan informasi secara konsisten, contohnya folio, ikon dan *running head* (Graver & Jura, 2012, hlm.21).

Timoti Samara dalam bukunya yang berjudul “*Making and Breaking The Grid*” menyampaikan bahwa *grid system* memiliki berbagai jenis, yaitu;

1) *Baseline Grid*

*Baseline grid* merupakan garis tebal horizontal dengan jarak yang sama untuk menentukan letak teks. *Baseline grid* sering digunakan dalam bentuk kombinasi *grid* yang memastikan seluruh teks pada kolom tersusun sejajar dan rata.

2) *Coloumn Grid*

*Coloumn Grid* biasanya digunakan untuk membagi halaman menjadi bentuk kolom. *Coloumn grid* juga menjadi salah satu jenis *grid* yang sering digunakan oleh desainer.

3) *Modular Grid*

*Modular grid* merupakan bagian kolom yang memiliki tempat untuk sumbu-x kolom dan baris pada penempatan sumbu-y. Baris dan kolom bersilangan membentuk modul yang kemudian digunakan untuk mengatur tata letak.

4) *Manuscript Grid*

*Manuscript grid* adalah kisi kolom yang berguna untuk menentukan letak teks dalam bidang kerja.

5) *Pixel Grid*

*Pixel grid* umumnya digunakan ketika memperbesar untuk mendekatkan dokumen pada lembar kerja aplikasi desain

#### 6) *Hierarchical Grid*

*Hierarchical grid* biasanya memiliki jarak yang berbeda antar modul atau elemen. Grid ini bersifat bebas sepenuhnya.

## 2.2 Media Edukasi

Media berasal dari Bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah atau perantara. Menurut KBBI, media memiliki arti alat (sarana) komunikasi yang menghubungkan dua arah atau dua pihak. Sedangkan, Sadiman (2002, hlm.6) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang memiliki kegunaan untuk menyalurkan pesan. Sadiman memberikan media melalui proses belajar mengajar disekolah yang dapat terjadi karena adanya perhatian dari siswa. Media bisa dalam berbagai macam bentuk, yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

Fitriani (2011) memaparkan bahwa edukasi merupakan pendidikan yang didapat melalui proses belajar, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak tahu cara menyelesaikan suatu permasalahan menjadi tahu solusi yang tepat. Sehingga media edukasi memiliki arti berbagai bentuk sarana komunikasi yang menyampaikan sebuah informasi atau pesan yang efektif untuk proses belajar. Media edukasi juga biasa disebut media pembelajaran. Latuheru menyatakan bahwa media edukasi atau pembelajaran sangat berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi atau topik yang disampaikan dalam proses belajar. Melalui media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman anak didik dalam menerima ilmu yang diberikan.

Media pembelajaran terdiri dari 6 macam yaitu sebaga berikut;

### 1. Media Audio

Media ini berfungsi menyampaikan pesan verbal maupun non-verbal melalui audio dari narasumber ke penerima pesan. Media ini menggunakan indera pendengaran. Contoh bentuk audio adalah radio, telepon, tape recorder dan lainnya. Media audio ini awalnya muncul karena adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam menyampaikan pesan. Dengan adanya media audio, pesan dapat disampaikan dimana saja dan kapan saja.

## 2. Media Visual

Daryanto (1993, hlm.27) menyampaikan bahwa media visual merupakan alat dalam kegiatan belajar yang dapat dipelajari dan dilihat melalui panca indera mata. Media visual juga efektif untuk mempermudah pemahaman dan mampu menjadi penguat ingatan akan materi yang disampaikan. Bentuk visual biasanya akan lebih menarik perhatian dan peminat audiens dalam memahami materi. Media ini mampu menyampaikan hubungan materi dengan bentuk dalam kehidupan nyata. Media Visual sendiri memiliki dua jenis, yaitu;

### a. Media visual diam

Media visual diam hanya mengandalkan indera penglihatan dari audiens dalam melihat gambar diam. Bentuk media visual diam berupa gambar, foto, *flash card*, ilustrasi, film bingkai, poster, peta, grafik dan sebagainya.

### b. Media Visual Gerak

Media ini menyampaikan pesan atau materi melalui gambar bergerak namun tidak mengeluarkan suara. Bentuk yang termasuk dalam media visual gerak adalah film bisu.

## 3. Media Audio Visual

Wina Sanjaya dalam bukunya yang berjudul Penelitian Tindakan Kelas (2014, hlm.118) menjelaskan bahwa media audio visual adalah media yang memanfaatkan visual dan suara. Bentuk media yang termasuk dalam media audio visual, antara lain video, film, animasi, slide dengan suara dan sebagainya. Media audio visual sangat efektif dalam proses pembelajaran karena melalui gambar mampu menggambarkan materi dengan jelas dan ditambahkan dengan audio yang dapat menjelaskan lebih detail sehingga akan lebih mudah dipahami dan diingat. Media ini juga efektif dalam pembelajaran online yang dilakukan dalam 2 tahun terakhir selama pandemic COVID-19. Media audio visual juga memiliki 2 macam jenis yaitu;

#### a. Media Audiovisual Diam

Media audiovisual diam menggunakan gambar yang tidak bergerak namun memiliki suara untuk menjelaskan atau dalam bentuk percakapan. Bentuk media audiovisual diam berupa televisi diam, buku bersuara, film rangkai bersuara dan sebagainya.

#### b. Media Audiovisual Gerak

Media ini memiliki gambar bergerak ditambahkan dengan suara dalam penyampaian informasi atau pesan. Media ini paling banyak kita jumpai sehari-hari yaitu film, film televisi, gambar bersuara dan masih banyak lagi.

#### 4. Media Serbaneka

Media ini merupakan media yang menyesuaikan potensi dan situasi pada suatu daerah tertentu, lingkungan, sekolah atau tempat dimana media itu digunakan. Sehingga, media ini bersifat fleksibel karena bentuknya menyesuaikan keadaan dimana media itu digunakan. Contoh media serbaneka adalah papan tulis, media tiga dimensi dan berbagai sumber belajar masyarakat.

#### 5. Fotografi

Menurut Sudarma dalam bukunya yang berjudul fotografi mengungkapkan bahwa fotografi adalah media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam menyampaikan pesan ataupun informasi kepada audiens melalui gambar foto (2014, hlm.2). Pada zaman sekarang, banyak guru yang menggunakan media fotografi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media fotografi lebih murah dan mudah didapatkan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Media fotografi juga mampu menerjemahkan gagasan abstrak. Contohnya adalah surat kabar, ilustrasi Ada beberapa syarat agar media fotografi dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain;

- a. Gambar fotografi harus memenuhi standar yang sesuai.
- b. Gambar harus memiliki kualitas yang baik dan jelas.

- c. Gambar harus memiliki validitas.
  - d. Gambar harus berisikan makna dan mampu mewakili materi yang bermutu.
  - e. Gambar harus mampu menarik minat dan perhatian siswa
6. Peta dan Globe

Peta dan globe berfungsi untuk menyampaikan data-data dan titik lokasi dengan lebih detail, misalnya permukaan bumi, letak sungai, gunung dan sebagainya). Pada media ini juga menyampaikan arah dan jarak suatu lokasi atau daerah.

### **2.2.1 Media Pembelajaran Anak**

Pembelajaran bagi anak di usia dini diutamakan karena mengajarkan nilai-nilai dan wawasan dasar sebagai pondasi awal anak. Media pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengetahuan praktis mengenai proses dan cara merancang, pembuatan, pemilihan dan penggunaan alat peraga beserta aturannya. Hal ini merupakan peran dan tugas guru, khususnya guru taman kanak-kanak. Pada tingkat ini, anak-anak baru mulai memasuki lingkungan baru dan masih asing dengan system pembelajaran disekolah. Anak-anak masih mengalami kesulitan untuk fokus dalam kelas. Sehingga, tugas guru untuk menemukan media yang tepat dan mampu menarik minat dari murid. Media pembelajaran yang tepat untuk usia 5-7 tahun yang biasanya masih duduk di taman kanak-kanak adalah dalam bentuk yang bermacam-macam agar mereka tidak bosan dan jenuh. Contohnya media gambar, media grafik, media papan tulis, media audiovisual, media relia dan poster. Biasanya dalam penyampaian materi yang diberikan harus diselipkan permainan dan kegiatan yang mengaitkan hubungan materi dan kehidupan nyata. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan antara lain aktivitas menggambar, menciptakan lagu yang berkaitan dengan materi, mengajak anak untuk bercerita atau berdialog, memainkan karakter dalam menjelaskan materi dan mengijinkan anak berkespresi melalui permainan.





Gambar 2.32 Contoh Media Pembelajaran Anak

### 2.3 *Self-esteem*

Buss (1973) dalam bukunya yang berjudul *Man in Perfective* menjelaskan bahwa *self-esteem* atau harga diri merupakan penilaian individu terhadap dirinya sendiri. Penilaian ini bersifat implisit dan private karena tidak diverbalisasikan. Brown and Marshall (2022, hlm.2) mengatakan bahwa *self-esteem* sudah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari dan setiap orang sudah memahami apa itu harga diri secara alami. Namun kenyataannya, setiap orang memiliki definisi berbeda mengenai harga diri. Pembentukan *self-esteem* harus diperhatikan agar terbentuknya *healthy self-esteem* atau harga diri yang sehat. Proses pembentukan *self-esteem* dipengaruhi oleh faktor didikan keluarga, lingkungan tempat tinggal, latar belakang sosial, karakteristik subjek, riwayat dan pengalaman hidup (Coppersmith, 1967). *Self-esteem* dapat diturunkan dari orang tua. Ibu yang memiliki *self-esteem* tinggi maka anaknya juga bisa memiliki *self-esteem* yang tinggi pula. Ada beberapa elemen kunci yang berperan penting dalam *self-esteem*, antara lain;

#### 1. *Self Confidence*

*Self-confidence* atau rasa percaya diri adalah sikap positif seorang individu yang merasa memiliki kompetensi atau kemampuan untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap dirinya maupun lingkungan (Jacinta, 2002).

## 2. *Feelings of Security*

Maslow menjelaskan arti dari rasa aman dalam bukunya Potter & Perry (2006) sebagai sesuatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian dan keteraturan dari keadaan lingkungannya yang mereka tempati.

## 3. *Identity*

Bernstein (1994) mendefinisikan *identity* sebagai sebuah penilaian integritas seorang individu dengan citra dirinya sendiri sebagai pribadi yang unik dan membedakan dirinya dengan orang lain.

## 4. *Sense of belongings*

*Sense of belongings* merupakan perasaan yang ada dalam diri anggota suatu kelompok atau organisasi, yang mana mereka memiliki rasa memiliki dalam kelompok atau organisasi tersebut. *Sense of belongings* sendiri menjadi suatu kebutuhan dasar yang perlu dimiliki manusia, karena *sense of belongings* terkait dengan keadaan psikologis dan kesehatan mental, bahkan juga kesehatan fisik seseorang.

## 5. *Feeling of competences*

*Feelings of competences* adalah rasa individu bahwa mereka mampu mengerjakan dan menyelesaikan permasalahannya sendiri sesuai kompetensinya.

Dalam kehidupan manusia mampu memiliki *self-esteem* yang sehat dan *self-esteem* rendah. Berikut merupakan ciri-ciri dari *self-esteem* yang sehat ;

1. Memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi.
2. Pandangan hidupnya positif.

3. Menghargai diri sendiri.
4. Mencintai diri sendiri.
5. Menerima kekurangan dan kelebihan diri sendiri
6. mengekspresikan apa yang dia butuhkan.
7. Tidak terus-menerus tenggelam dalam pengalaman buruk di masa lalu.
8. Berani untuk menolak permintaan orang lain.

Ketika kita memiliki *self-esteem* sehat kita benar-benar mengenal diri kita sendiri. Pada umumnya, kita sudah mengetahui hal yang baik dan buruk untuk kita. Orang yang memiliki *self-esteem* tinggi juga tidak akan terpengaruh orang lain dan konsisten. Sedangkan, orang yang memiliki *self-esteem* rendah akan merasa rendah diri Hal ini membuat mereka sulit bersosialisasi dan sulit menentukan tujuan hidup mereka. Berikut ini merupakan ciri-ciri orang yang memiliki *self-esteem* rendah ;

1. Tidak percaya diri.
2. Lebih memilih mempercayai bahwa orang lain lebih baik dari dirinya.
3. Selalu membandingkan diri sendiri dengan orang lain.
4. Terlalu terpaku pada kelemahan diri.
5. Sulit untuk menerima pujian dari orang lain.
6. Selalu mendahulukan orang lain, tapi lupa dengan diri sendiri.
7. Takut gagal ketika mencoba sesuatu yang baru
8. Tidak bisa menolak permintaan orang lain, walau dirinya tidak ingin melakukannya.

*Self-esteem* bagaikan benteng diri kita sendiri, semakin sehat *self-esteem* seseorang maka orang tidak akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan. Sekalipun mereka menghadapi masalah atau tantangan, orang tersebut sudah tau cara mengatasi yang sesuai dengan kemampuannya. *Self-esteem* berada dititik terendah Ketika anak-anak dan akan terus berkembang hingga dewasa, maka dari itu fase pembentukan *self-esteem* berada pada usia anak-anak.

#### **2.4 Anak Usia 5-7 Tahun**

Anak-anak usia 5-7 tahun umumnya berada dalam tingkat Taman Kanak-kanak Besar dan akan beralih ke Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Lea Lis (2019) memaparkan bahwa *self-esteem* anak-anak mulai berkembang pada usia 5 tahun. Pada fase ini, otak mulai membentuk pola kebiasaan dan pemikiran yang berasal dari apa yang mereka serap dan tampak dari lingkungan dan orang-orang sekitarnya dan akan tersimpan dalam waktu yang lama. Bahkan bisa tersimpan hingga mereka dewasa.

#### **2.4.1 *Self-esteem* Anak 5-7 Tahun**

Pembentukan *self-esteem* bisa berasal dari pengalaman dan tanggapan yang didengar oleh mereka yang nantinya akan menjadi mindset mereka dalam melakukan kegiatan atau tantangan baru. Pemikiran seperti “aku mampu”, “aku pintar” dan “aku baik” adalah contoh pemikiran positif yang dapat ditangkap oleh anak. Tapi, jika orang tua dan lingkungan sekitarnya tidak mendukung atau lebih banyak melontarkan kalimat negatif yang terjadi akan sebaliknya. Bukan berarti *self-esteem* terbentuk dari pujian, namun dari tanggapan yang tepat sesuai dengan apa yang dilakukan anak. Tanggapan harus berbentuk apresiasi dan motivasi, jangan sampai menjadi tekanan bagi mereka.

Harga diri juga sering dikaitkan dengan narsisme. Lis (2019) menjelaskan bahwa harga diri yang mengarah pada narsisme merupakan respon psikologis terhadap harga diri yang rendah. Narsisis hanya mendapatkan nilai dari kemenangan mereka dan membutuhkan pujian terus-menerus untuk menjaga ego mereka yang besar dan rapuh agar tidak runtuh. Dengan kata lain, pujian bukanlah inti dari narsisme. Anak-anak tangguh tidak akan bergantung pada pujian, bagaimanapun hasil akhirnya. Psikoterapis John Mathews menyampaikan bahwa daripada membesarkan anak yang dianggap hebat, lebih baik membesarkan anak yang mengerti dan memiliki tujuan dan makna dalam hidupnya.

Salah satu lingkungan yang juga menjadi faktor pembentukan *self-esteem* anak adalah sekolah. Ketika di sekolah, mereka mengenal lebih banyak

hal, mempelajari ketrampilan baru dan bersosialisasi dengan teman. Sama seperti peran orang tua di rumah, guru juga memegang peranan kunci dalam pengembangan *self-esteem* anak-anak di sekolah. Guru harus memilih kata yang tepat, contohnya untuk larangan sebaiknya jangan menggunakan kata tidak dan jangan (Palupi, 2021). Hal ini berpengaruh kepada *self-esteem* anak, mereka menjadi ragu-ragu dengan apa yang akan mereka lakukan.

Anak-anak yang memiliki *self-esteem* rendah akan menilai rendah diri mereka. Hal ini juga dapat memicu bullying. Anak-anak yang menjadi korban *bullying*, biasanya memiliki kemampuan bersosialisasi yang rendah dan menerima apapun yang dilakukan oleh temannya, karena tidak bisa membedakan mana yang baik dan buruk untuk dirinya. Namun, pelaku *bullying* juga memiliki *self-esteem* rendah, biasanya mereka memiliki narsisme yang merasa diri mereka bisa segalanya ataupun karena mereka merasa tidak dihargai oleh lingkungan keluarganya sehingga mereka memberontak dan melampiaskan kepada temannya.

#### **2.4.2 Cara Membangun *Self-esteem* Anak**

Dr. Lea Lis (2019), psikiatris dari *Hampton Institute New York* menggambarkan *self-esteem* anak seperti perabotan IKEA, dimana orang tua harus tau cara merangkai dan mengerti resiko yang akan terjadi dalam prosesnya. Menurut buku “*501 ways to boost your children’s self-esteem*” oleh Robert Ramsey (1995) ada berbagai cara untuk mengembangkan *self-esteem* anak, berikut adalah beberapa cara sederhana dalam mengembangkan *self-esteem* anak.

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 2.33 Ilustrasi Aktivitas Anak dengan Orang Tua

1. Berikan Anak Pilihan

Anak akan merasa dianggap dan dipercaya ketika orang tua memercayakan anak dalam memilih suatu hal. Hal ini bisa dimulai dari hal sederhana, contohnya memilih menu makan siang dan memilih baju yang akan digunakan. Melatih anak memberi pilihan sejak kecil akan melatih mereka ketika dihadapkan pilihan yang jauh lebih sulit di masa mendatang.

2. Membiarkan anak melakukan pekerjaan

Dengan membiasakan anak melakukan pekerjaan dapat melatih kemampuan mereka. Hal ini dapat membantu meningkatkan *self-esteem*. Anak akan belajar tanggung jawab dan menghadapi kesulitan dalam melakukan pekerjaannya. Walaupun akan terasa lama dan mungkin sedikit berantakan di awal, tetapi orang tua harus membiarkannya saja agar anak menjadi terlatih. Anak juga akan memiliki kepercayaan diri dalam melakukan suatu hal atau mempelajari keterampilan baru. Hal ini mampu membuat anak menjadi pribadi yang percaya diri dan kompeten dimasa mendatang

3. Mengingatkan anak bahwa tidak ada manusia sempurna

Mindset ini perlu diterapkan kepada anak agar mereka tidak merasa putus asa dan rendah diri ketika melakukan kesalahan. Sebagai orang tua, juga harus memiliki sikap mengerti ketika anak melakukan kesalahan atau mengalami kegagalan. Setiap anak, memiliki kemampuan dan berproses yang berbeda satu sama lain, sehingga jangan disama ratakan.

4. Jangan memberikan pujian secara tidak tulus

Anak-anak sudah bisa membedakan mana yang tulus dan tidak walaupun mereka tidak mengungkapkan. Orang tua dan guru harus berhati-hati dalam memberikan pujian dan apresiasi. Orang tua harus memahami bagaimana cara memberikan apresiasi yang tepat dan tidak berlebihan. Dari apresiasi yang tepat, anak akan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan ketrampilan dan potensi dalam diri mereka. Perlu ditekankan pula bahwa anak-anak jangan diberikan pujian yang berlebihan, karena mampu membentuk *self-esteem* tinggi dan membuat anak menjadikan pujian sebagai tolak ukur keberhasilannya.

5. Luangkan waktu untuk berkegiatan bersama anak

Sesibuk apapun orang tua harus selalu menyiapkan waktu untuk berkegiatan bersama anak. Mengajak berbicara dan bertanya kegiatan anak-anak pada hari itu adalah hal sederhana namun akan membawa dampak besar. Orang tua juga harus menyediakan setidaknya satu hari kosong untuk anak setiap minggunya untuk beraktivitas bersama anak seharian penuh. Hal sederhana ini mampu membangun ikatan kuat antar anak dan orangtua, serta memahami diri anak.

Kegiatan dan cara-cara diatas tidak akan efektif jika hanya dilakukan sesekali saja, untuk mampu membentuk *self-esteem* baik pada anak untuk jangka waktu yang lama harus konsisten dan sabar.

## 2.5 Art Therapy

*The American Art Therapy Association* menjelaskan bahwa *art therapy* adalah salah satu proses penyembuhan melalui pembuatan karya seni yang menggunakan kreatifitas. Bukan hanya sebagai proses penyembuhan, namun *art therapy* mampu meningkatkan kualitas hidup manusia.

Malchiodi dalam bukunya *Handbook of Art Therapy* (2003) menjelaskan ruang lingkup *art therapy* dalam mengatasi masalah kesehatan mental memiliki beberapa aturan. Dimana *art therapy* sendiri sebagai bentuk intervensi. Seiring dengan berkembangnya waktu, *art therapy* juga memiliki fungsi preventif dimana dapat mengembangkan sikap yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia.

Benson menyatakan gambar bisa membuat dan menimbulkan sensasi senang, tetapi juga ketakutan, kecemasan dan ketenangan (2003). Vija Lusebrink, seorang terapis seni dalam Melchiodi melakukan pengamatan dengan hasil bahwa gambar mampu menjembatani tubuh dan pikiran antara kesadaran dalam mengolah informasi dan perubahan fisik dalam tubuh individu. Melalui gambar mampu menjadi pemandu proses pengalaman dan citra seseorang dengan relaksasi menggunakan gambar tertentu. Hal ini bisa membantu mengurangi gejala, perubahan suasana hati dan membantu penyembuhan tubuh.

Berdasarkan buku *Handbook of Art Therapy*, *art therapy* sendiri memiliki manfaat antara lain;

1. Menyampaikan informasi bernilai tinggi melalui proses terapi dengan menyediakan karya seni yang digunakan sebagai dasar penilaian dalam proses konseling.
2. Sarana dalam proses pelepasan emosi yang termasuk dalam pengalaman yang menyakitkan dan mengganggu.
3. Dapat mengurangi tingkat stress dengan mengiduksi respon melalui relaksasi, fisiologis dan suasana hati.
4. Menambah wawasan mengenai hubungan kompleks antara psikis dan fisiologis sebagai bentuk intervensi.



Menurut Nordqvist dalam Fastari (2009) menyatakan bahwa *art therapy* bisa dibedakan sesuai dengan jenisnya, yaitu *music therapy*, *poetry therapy*, *drama therapy* dan seni kriya.

Menurut Nordqvist dalam Fastari (2009) art terapi bisa dibedakan sesuai dengan jenis-jenisnya yaitu *music therapy*, *poetry therapy*, *dance therapy*, *drama therapy* dan seni kriya.



Gambar 2.35 Bentuk *Art Therapy* : *Dance Therapy*

### 2.5.1 Art Therapy untuk Anak

*Art Therapy* yang dilakukan dalam bentuk karya seni mampu memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi dan berkreasi sesuai imajinasi mereka. Melalui kegiatan ini, anak-anak mampu mengenal diri dan potensi mereka. Kerangka kerja yang bersifat bebas dalam kegiatan ini adalah cara berfikir yang memfasilitasi kondisi dalam pertumbuhan. Hal yang dianggap perlu untuk mengaktualisasikan potensi kreatif dalam batin manusia. Kegiatan ini bermanfaat untuk pengolahan diri dalam bentuk fisik maupun psikologis yang dapat memungkinkan setiap anak mampu menjadi dirinya sendiri. Untuk mencapai hal tersebut, perlu pemikiran dan persiapan yang matang melalui materi, ruang dan waktu. Dalam proses membantu individu menemukan gaya dan diri mereka sendiri, kita harus menerima dan

menghargai apa pun yang mereka lakukan atau katakan yang benar-benar milik mereka. Dengan demikian, individualitas, keunikan, dan orisinalitas harus ditegaskan (Rubin, 2055, hlm.29).



Gambar 2.36 Kegiatan Art Therapy pada Anak

Cara efektif dalam mengatasi pengembangan *self-esteem* dengan melakukan pendekatan melalui seni atau *art therapy*. *Art therapy* menjadi bagian dari proses terapeutik yang memanfaatkan media dan kegiatan seni sebagai alat utama. Aktivitas seni digunakan untuk terapi dalam bentuk komunikasi yang paling diminati oleh anak. Melalui media seni, anak juga mampu mengekspresikan dan menyalurkan pikiran, imajinasi dan perasaannya. (Malchoidi, 2003).

Alavinezhad Mousavi dan Sohrabi (2014) melakukan penelitian bahwa *art therapy* mampu meningkatkan *self-esteem* pada anak. Penelitian juga dilakukan oleh Tripathi pada 2015 juga menghasilkan bahwa *art therapy* merupakan salah satu terapi paling efektif untuk meningkatkan *self-esteem* pada segala usia.