

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Sebuah pesan atau informasi dapat disampaikan kepada audiens melalui desain grafis, salah satu bentuk komunikasi visual (Landa, 2013). Sebuah solusi desain grafis harus dapat mentransmisikan banyak makna sekaligus membujuk, menginformasikan, memotivasi, meningkatkan, dan melibatkan audiensnya.

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2013, hlm. 19) mengidentifikasi elemen-elemen dasar pada desain grafis, sebagai berikut.

1) Garis

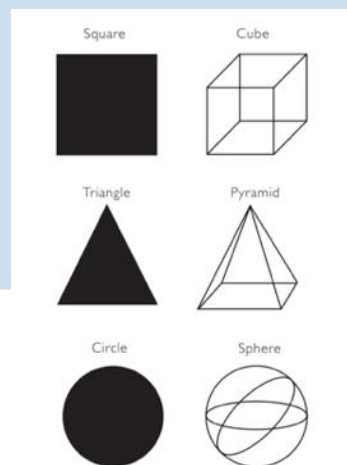
Garis merupakan tanda yang dibuat pada permukaan yang memiliki panjang dan arah, dapat berupa lurus, melengkung, maupun bersudut dengan variasi garis dapat berupa halus, patah-patah, tebal, tipis, konsisten, atau berubah-ubah. Menurut Landa (2013), fungsi dasar dari garis adalah menentukan bentuk dan tepi; membuat gambar, huruf, dan pola; menggambarkan batas dan menentukan area dalam sebuah komposisi; mengatur komposisi secara visual; membantu dalam membentuk *line of vision*; dan membentuk sebuah mode linear.



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2013)

2) Bentuk

Bentuk merupakan sebuah garis besar yang dapat dibuat dengan garis, *tone*, warna, maupun tekstur. Bentuk pada dasarnya datar, namun dapat dibagi lagi menjadi tiga, antara lain persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk memiliki beberapa jenis lainnya, antara lain seperti: bentuk geometris, bentuk lengkung atau biomorfik, bentuk bujur sangkar, bentuk *irregular* atau tidak beraturan, bentuk tidak disengaja seperti noda atau hasil gesekan, bentuk non objektif, bentuk abstrak, dan bentuk representasional (Landa, 2013).

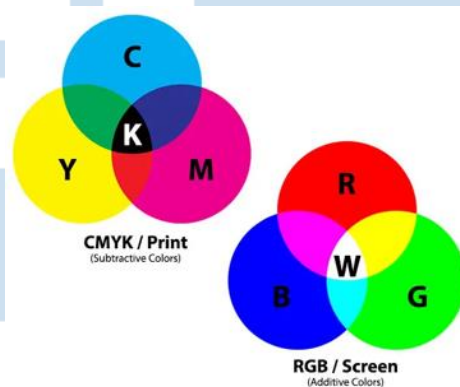


Gambar 2.2 Variasi Bentuk Dasar
Sumber: Landa (2013)

3) Warna

Warna menjadi salah satu elemen desain yang kuat karena dapat menentukan suasana, kontras, dan harmoni. Menurut Landa (2013, hlm. 23), warna terbagi menjadi *subtractive color* dan *additive color*. *Subtractive* atau *reflected color* merupakan warna yang dilihat pada permukaan benda di sekitar akibat pantulan cahaya. Sedangkan, *additive color* merupakan warna digital yang dilihat pada layar seperti ponsel atau laptop. Selain itu, ada warna primer dan sekunder. Warna primer tidak bisa

didapatkan dari hasil campuran warna lain, tetapi warna primer dapat dicampur dan menghasilkan warna lain. Warna lain yang dihasilkan dari warna primer tersebut dikenal sebagai warna sekunder, seperti oranye, hijau, dan violet. Dalam media digital, warna primer yang digunakan terdiri dari *Red*, *Green*, dan *Blue* (RGB). Sedangkan dalam media cetak, warna primer terdiri dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* (CMYK).



Gambar 2.3 Warna RGB dan CMYK

Sumber: <https://cdn.firespring.com/images/1bc97d7d-1c72-4e08-9c54-f7e5d38d8d48.jpg>

Warna dikategorikan menjadi tiga, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* terdiri dari warna merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* mengacu pada terang atau gelap suatu warna, misalnya merah tua, atau biru muda. Lalu, *saturation* mengacu pada cerah dan redup sebuah warna, misalnya biru cerah. Lebih lanjut, ketika membuat sebuah desain, Landa (2013) menyarankan untuk melihat harmonisasi dengan mempertimbangkan *hue*, *value*, dan *saturation*. Selain itu, mempertimbangkan bagaimana sebuah warna akan muncul pada layar digital dan media cetak karena kedua hal tersebut akan menghasilkan warna berbeda.

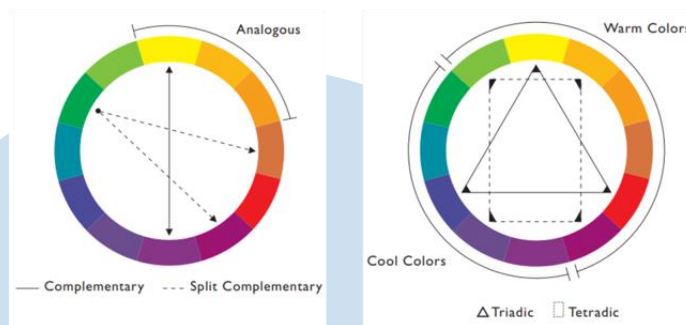


Gambar 2.4 *Hue, Value, dan Saturation*

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

Landa (2013) mengidentifikasi beberapa skema warna yang dapat digunakan desainer untuk membuat desain yang efektif, meliputi:

- a) Monokromatik, menggunakan skema variasi satu warna.
- b) Analog, menggunakan warna yang berdekatan satu sama lain pada roda warna. Skema warna analog menciptakan desain yang harmonis dan seimbang, namun tetap bervariasi dibandingkan skema monokrom.
- c) Komplementer, menggunakan warna yang berlawanan satu sama lain pada roda warna untuk membuat desain yang kontras namun menarik.
- d) Komplementer terpisah, menggunakan satu warna dan dua warna yang bersebelahan dengan warna komplementernya untuk membuat desain yang seimbang yang memiliki lebih bervariasi.
- e) Triadik, menggunakan tiga warna yang memiliki jarak yang sama pada roda warna.
- f) Tetradik, menggunakan empat warna yang berjarak sama pada roda warna. Skema warna ini sulit untuk diharmonisasikan, kecuali salah satu warna memiliki *hue* yang dominan dan warna lainnya menjadi pendukung.



Gambar 2.5 Skema Warna
Sumber: Landa (2013)

Warna dalam sebuah media informasi bisa digunakan untuk membuat titik fokus, membedakan elemen grafis dari yang lain dalam sebuah komposisi, menciptakan gradasi ilusi ruang tiga dimensi, meningkatkan atau mengurangi daya baca baik untuk media cetak maupun layar, dan menentukan *section* dari sebuah *website* atau publikasi.

4) **Tekstur**

Tekstur merupakan kualitas permukaan dalam elemen desain. Tekstur dikategorikan menjadi tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil dapat disentuh dan dirasakan secara langsung, misalnya tekstur kertas atau pada percetakan menggunakan teknik tertentu untuk menghasilkan tekstur taktil seperti *emboss*, *deboss*, *stamping*, *engraving*, dan lain-lain. Tekstur visual merupakan tekstur ilusi yang dibuat dengan tangan melalui teknik desain grafis, misalnya dengan menggambar, melukis, fotografi, dan media menggambar lainnya.



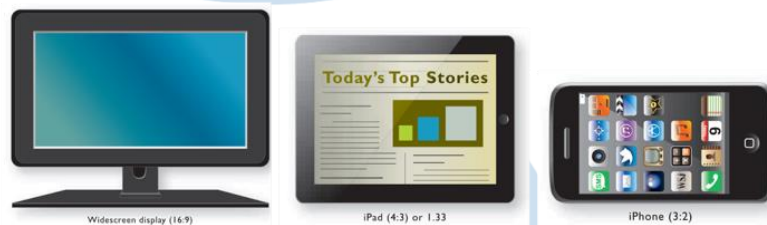
Gambar 2.6 Contoh Tekstur Taktil dan Tekstur Visual
Sumber: <https://www.tes.com/teaching-resource/ks3-visual-and-tactile-texture-worksheet-12728179>

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution 5th ed.*, Robin Landa (2013) menjelaskan bahwa setiap proyek desain perlu menerapkan prinsip-prinsip desain dalam membentuk elemen dasar hingga konsep. Prinsip-prinsip desain terdiri dari sebagai berikut.

1) Format

Menurut Landa (2013, hlm. 29), Format dapat didefinisikan dalam berbagai arti. Format dapat disebut sebagai garis keliling yang ditentukan serta bidang yang dilingkupinya baik itu tepi luar atau batas dari suatu desain. Format juga dapat mengacu pada bidang seperti selembar kertas, layar ponsel, *billboard*, dll. Seorang *graphic designer* menggunakan istilah format untuk mendeskripsikan jenis proyek desain seperti poster, sampul CD, iklan seluler, dan sebagainya.



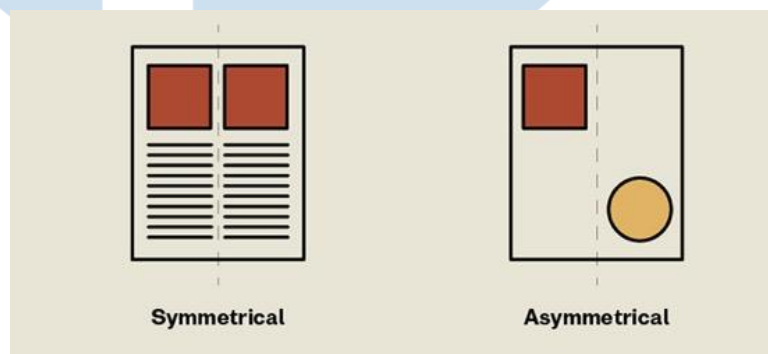
Gambar 2.7 Aspek Rasio
Sumber: Landa (2013)

Format memiliki bentuk yang bervariasi, tetapi beberapa format memiliki standar rasio ukuran tertentu. Misalnya, sampul CD biasanya berukuran kotak dengan standar ukuran yang sama, layar ponsel dan laptop memiliki dimensi ukuran yang berbeda, dan seterusnya. Ukuran biasanya ditentukan sesuai kebutuhan dari fungsi dan tujuan desain, serta mempertimbangkan biaya yang dikeluarkan.

2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan penataan elemen visual secara merata untuk membuat visual yang harmonis dan stabil. Desain yang seimbang akan menciptakan harmoni dan memengaruhi orang yang melihatnya, oleh sebab itu keseimbangan menjadi prinsip dalam komposisi. Landa (2013) mengidentifikasi tiga jenis keseimbangan dalam desain, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris, dengan menempatkan elemen visual yang identik pada kedua sisi sumbu tengah imajiner.
- b) Keseimbangan asimetris, dengan menempatkan elemen visual yang berbeda dalam komposisi untuk menciptakan bobot visual yang sama.
- c) Keseimbangan radial, dengan menempatkan elemen visual dalam pola melingkar atau spiral.



Gambar 2.8 Keseimbangan Simetris dan Asimetris

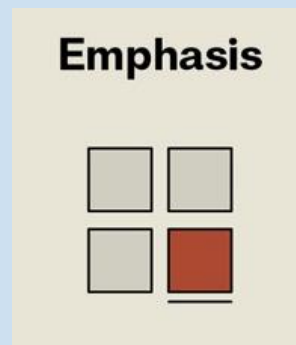
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>

Selain itu, keseimbangan juga melibatkan pemilihan warna, bentuk, tekstur, dan elemen desain lainnya yang cermat yang bekerja sama untuk menciptakan komposisi yang bersatu padu.

3) Hierarki Visual

Menyampaikan sebuah informasi menjadi salah satu tujuan utama desain grafis, dan hierarki visual menjadi prinsip utama dalam mengatur informasi tersebut. Hierarki visual melibatkan

emphasis atau penekanan elemen visual dengan memprioritaskan informasi yang paling penting. Seorang *graphic designer* akan menentukan elemen mana yang akan lebih dulu dilihat, dan seterusnya. Langkah-langkah menetapkan hierarki visual dapat dilakukan dengan memutuskan mana elemen yang paling penting dalam sebuah desain.



Gambar 2.9 *Emphasis* dalam Hierarki Visual

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>

Landa (2013, hlm. 34) menyarankan beberapa cara untuk menetapkan hierarki visual, sebagai berikut.

- a) Penekanan melalui isolasi, membuat perhatian yang terfokus dengan mengisolasi sebuah bentuk.
- b) Penekanan melalui penempatan, menempatkan elemen secara strategis dengan tujuan memandu perhatian.
- c) Penekanan melalui ukuran, membuat elemen penting lebih besar menarik perhatian.
- d) Penekanan melalui kontras, membuat elemen penting terlihat lebih kontras daripada elemen lainnya.
- e) Penekanan melalui petunjuk, membuat elemen sebagai pengarah misalnya dengan menempatkan panah untuk mengarahkan perhatian pada elemen yang paling penting.
- f) Penekanan melalui struktur yang terbagi menjadi:
 - (1) Struktur pohon, menempatkan elemen paling penting pada bagian atas;

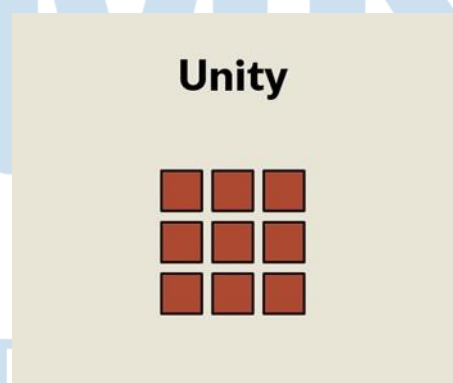
- (2) Struktur sarang, menempatkan elemen dengan metode *layering* di mana elemen paling penting terletak pada *layer* paling pertama;
- (3) Struktur tangga, menempatkan elemen utama di bagian atas dan elemen lainnya di bawah seperti sebuah tangga.

4) Ritme

Ritme dalam desain melibatkan pengulangan elemen desain dengan pola atau cara tertentu untuk menciptakan sebuah pergerakan mata sesuai yang diinginkan seorang *graphic designer*. Landa (2013, hlm. 36) menyarankan repetisi dan variasi untuk menciptakan ritme dalam sebuah desain. Repetisi dapat dilakukan dengan secara konsisten mengulang satu atau beberapa elemen visual, sedangkan variasi dapat dilakukan dengan memodifikasi warna, bentuk, posisi, bobot, atau jarak sebuah elemen untuk memberikan kesan atau ketertarikan pada sebuah visual.

5) Kesatuan

Unity atau kesatuan menurut Landa (2013, hlm. 36) merupakan posisi di mana semua elemen dalam sebuah desain saling terkait satu sama lain sehingga tampak saling berkaitan dan menyatu.



Gambar 2.10 Prinsip Kesatuan dalam Desain

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>

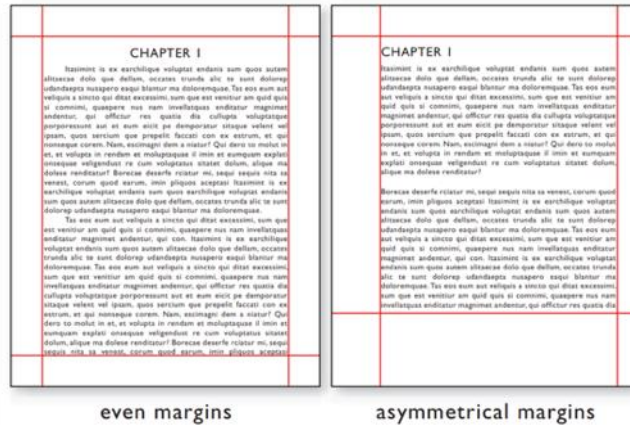
2.1.3 *Layout dan Grid*

Layout atau tata letak menurut Ambrose & Harris (2005) adalah penataan elemen-elemen desain dalam kaitannya dengan ruang yang ditempatinya dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan. Tujuannya untuk menyajikan elemen visual dan teks yang akan dikomunikasikan dengan efektif untuk pembaca. Dengan *layout* yang baik pembaca dapat dinavigasi melalui informasi yang cukup kompleks, baik di media cetak maupun elektronik. Hanya ada satu aturan umum untuk membuat *layout*, yaitu isi konten harus diprioritaskan daripada apapun.

Grid merupakan kerangka yang digunakan oleh seorang *graphic designer* untuk membantu menempatkan elemen visual secara teratur dan konsisten. *Grid* membantu mengatur *layout* teks, gambar, dan elemen desain lain agar terlihat seimbang dan mudah dipahami (Landa, 2013) Penggunaan *grid* contohnya pada desain majalah yang memiliki banyak halaman, *grid* memastikan desainer meletakkan teks, gambar, dan elemen lain secara tertata pada tiap halaman. Landa (2013) membagi jenis *grid* menjadi *single-column grid*, *multicolumn grids*, dan *modular grids*.

1) *Single-Column Grid*

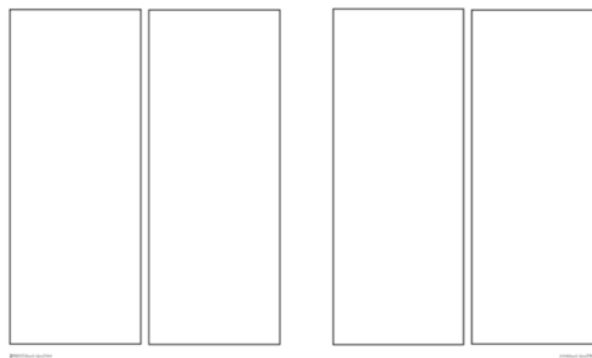
Single-column grid atau margin biasanya sering dilihat pada halaman seperti pada buku atau novel. Jenis *grid* ini terdiri dari satu kolom yang dikelilingi margin berupa ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas dan bawah halaman. Margin berfungsi sebagai bingkai yang proporsional. Biasanya margin membantu memastikan konten di dalamnya tetap aman dan tidak terpotong.



Gambar 2.11 *Single-column Grid* atau *Margin*
Sumber: Landa (2013)

2) *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids merupakan jenis *grid* dengan membagi halaman menjadi beberapa kolom. Ukuran dan jumlah kolom biasanya tergantung pada seorang *graphic designer*, serta harus ditentukan secara proporsional dan tetap mampu dipahami dengan mudah.

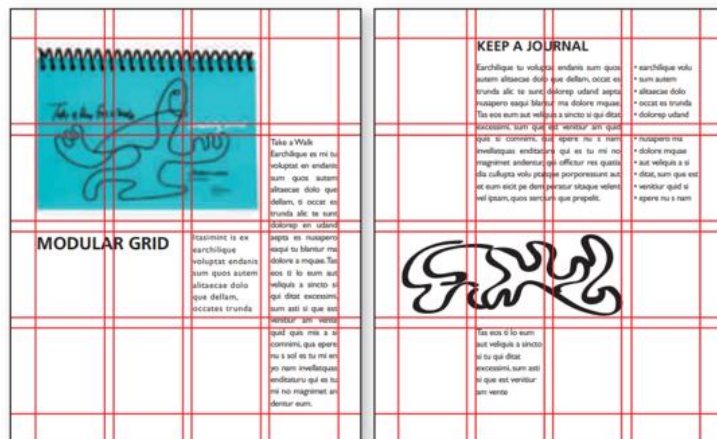


Gambar 2.12 Contoh *Multicolumn Grids*
Sumber: Landa (2013)

3) *Modular Grids*

Modular grids adalah jenis *grid* yang tata letak halamannya dibagi menjadi beberapa modul atau blok dengan ukuran yang

sama. Menurut Landa (2013, hlm. 181) banyak desainer percaya jenis *grid* ini merupakan jenis yang paling fleksibel dan memungkinkan banyak variasi.



Gambar 2.13 Contoh *Modular Grids*
Sumber: Landa (2013)

2.1.4 Tipografi

Dalam bukunya yang berjudul *The Fundamentals of Typography*, Ambrose & Harris (2006) mengemukakan bahwa tipografi telah menjadi hal yang mendasar dari hidup manusia pada saat ini. Setelah perkembangan selama berabad-abad, huruf yang menyusun kata-kata tertulis berevolusi menjadi alfabet yang umum digunakan sekarang. Teknologi berperan besar dalam perkembangan ini, melalui perkembangan industri percetakan, teknologi melahirkan konsep tipografi, yaitu banyaknya penyajian yang berbeda dari rangkaian karakter yang sama.

1) *Type Classification*

Landa (2013, hlm. 47) menjelaskan hingga saat ini sudah banyak tipografi yang tersedia. Namun, ada beberapa klasifikasi utama berdasarkan gaya dan sejarah, seperti sebagai berikut.

a) *Old style* atau *Humanist*

Tipografi roman yang diperkenalkan pada akhir abad ke-15, sebagian besar diturunkan langsung dalam bentuk huruf yang digambar dengan pena bermata lebar. Gaya ini biasanya ditandai dengan *serif* bersudut dan bertanda kurung serta tekanan bias. Contohnya *old style* seperti Caslon, Garamond, Teks Hoefler, dan Times New Roman.

b) *Transitional*

Tipografi *serif* yang ada sejak abad ke-18 dan merepresentasikan transisi dari *old style* ke modern. Contoh tipografi transisional seperti Baskerville dan Century.

c) *Modern*

Tipografi *serif* yang dikembangkan sekitar akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Karakteristik tipografi ini ditandai dengan kontras guratan tebal-tipis dan tekanan vertikal. Contoh tipografi modern seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum.

d) *Slab Serif*

Tipografi *serif* yang berkarakteristik berat seperti lempengan, diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh tipografi *slab serif* seperti American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

e) *Sans Serif*

Tipografi ini memiliki karakteristik tidak memiliki *serif* dan dikembangkan sekitar awal abad ke-19. Contoh tipografi ini seperti Futura, Helvetica, dan Univers.

f) *Blackletter*

Jenis tipografi yang sering disebut juga sebagai *gothic*. Karakteristiknya pada guratan tebal dengan sedikit lengkungan. Contoh tipografi ini seperti Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

g) *Script*

Jenis tipografi ini menyerupai tulisan tangan. *Script* dapat meniru bentuk yang ditulis dengan pena berujung pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil, atau kuas. Contoh tipografi ini seperti Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

h) *Display*

Jenis tipografi yang didesain untuk penggunaan yang besar seperti untuk penulisan *headline* dan judul, apabila digunakan pada ukuran tulisan biasa akan sulit dibaca.



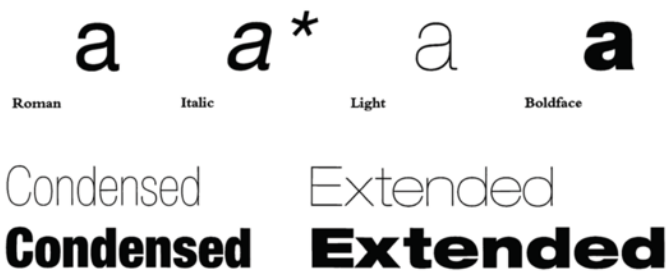
Gambar 2.14 *Type Classification*
Sumber: Landa (2013)

2) *Type Family*

Type family adalah kumpulan variasi dari jenis huruf atau *font* tertentu yang lengkap mencakup semuanya mulai dari berat, lebar, dan tingkat kemiringan yang berbeda. *Type family* menjadi sebuah alat desain yang efektif dengan memberikan serangkaian variasi jenis tulisan yang menyatu dengan baik dan konsisten. Biasanya desainer hanya membatasi penggunaan dua *font family* saja agar mendapatkan hasil desain yang jelas dan seragam. Berikut adalah pembagian *type family* menurut Ambrose & Harris (2006):

- a) Roman, jenis huruf yang paling dasar. Roman terkadang disebut *book*, walaupun *book* terkadang juga diartikan sebagai versi Roman yang lebih tipis.

- b) *Italic*, jenis huruf yang digambar dengan sumbu miring. Biasanya dibuat untuk tipografi serif. Versi miring dari sans serif disebut *oblique*.
- c) *Light*, versi yang lebih ringan atau lebih tipis daripada Roman.
- d) *Boldface*, istilah *bold*, *boldface*, *medium*, *semibold*, *black*, *super* atau *poster* semuanya mengacu pada jenis huruf dengan *stroke* yang lebih lebar daripada Roman.
- e) *Condensed* dan *Extended*, *condensed types* jarak antar hurufnya lebih sempit daripada Roman dan biasanya berguna untuk mengatasi ruang yang sempit. Sedangkan *extended* adalah versi Roman yang lebih luas, biasanya digunakan dalam penulisan judul untuk mengisi ruang. Kedua versi ini bisa bervariasi lagi beratnya, dari *light* ke *black*.



Gambar 2.15 *Type Family*
 Sumber: Ambrose & Harris (2006)

3) *Spacing*

Spacing merupakan Interval spasial yang terjadi antara huruf, antara kata, dan antara dua baris jenis. *Spacing* dapat berguna untuk meningkatkan pemahaman pembaca atau memperkaya pengalaman pembaca. Sangat memungkinkan bagi pembaca untuk kehilangan minat membaca apabila informasi sulit dipahami karena *spacing* yang terlalu dekat atau terlalu jauh. *Spacing* berkaitan dengan transisi dari huruf ke huruf, kata ke

kata, baris ke baris, paragraf ke paragraf, halaman ke halaman, dan layar ke layar. Landa (2013) membedakan spasi menjadi tiga jenis, antara lain sebagai berikut.

- a) *Letterspacing*, interval spasial antar huruf. Pengaturan *letterspacing* disebut *kerning*.
- b) *Wordspacing*, interval spasial antar kata.
- c) *Linespacing*, interval spasial antara dua garis atau sering disebut juga sebagai *leading*.



Gambar 2.16 Contoh Penggambaran *Kerning*, *Leading*, dan *Tracking*
Sumber: <https://dribbble.com/stories/2020/08/26/kerning-tips-to-improve-typography>

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Landa (2013), ilustrasi adalah gambar buatan tangan yang melengkapi dan memperjelas teks dalam media cetak, digital, atau lisan. Seorang ilustrator bisa bekerja di berbagai media dan seringkali mempunyai gaya gambar unik yang dapat dikenali sebagai ciri khasnya sendiri. Beberapa *graphic designer* juga adalah *illustrator*. Setiap *illustrator* membawa perspektif, visi, dan ide yang berbeda untuk dimainkan, sehingga jika digabungkan dengan desain yang hebat maka akan menjadi suatu bentuk seni yang orisinal.

1) Jenis Ilustrasi

Zeegen (2005) berpendapat ilustrasi memiliki kekuatan menangkap kepribadian dan sudut pandang. Ilustrasi dapat merangkum suasana hati atau momen, dan menceritakan sebuah

kisah. Lebih lanjut, Zeegen menjelaskan jenis-jenis ilustrasi, antara lain sebagai berikut.

- a) Ilustrasi editorial, jenis ilustrasi yang sering dibuat untuk publikasi seperti surat kabar, majalah, atau buku. Ilustrasi jenis ini biasanya digunakan untuk menggambarkan pandangan atau komentar pada suatu isu.
- b) Ilustrasi buku anak-anak, jenis ilustrasi dalam buku anak untuk menggambarkan karakter dan mengilustrasikan cerita anak-anak, dsb.
- c) Ilustrasi *fashion*, jenis ilustrasi yang digunakan dalam dunia *fashion* untuk menggambarkan busana, aksesoris, atau produk-produk *fashion* lainnya.
- d) Ilustrasi *advertising*, jenis ilustrasi yang digunakan dalam iklan cetak, televisi, maupun *online*.
- e) Ilustrasi musik, jenis ilustrasi untuk menggambarkan visual sebuah musik. Misalnya ilustrasi pada album, poster, *merchandise*, dsb.
- f) *Graphic design studio*, jenis ilustrasi untuk proyek-proyek desain komisioner, seperti membuat desain logo, ilustrasi pada laporan tahunan, dan lain-lain.
- g) *Self-initiated*, jenis ilustrasi yang dibuat berdasarkan minat pribadi seorang ilustrator.

2) Gaya Ilustrasi

Setiap ilustrator mempunyai karakter dan gaya visualnya masing-masing (Male, 2017). Namun, jika dikategorikan, maka gaya ilustrasi terbagi menjadi dua kelompok besar, yakni:

a) Ilustrasi literal

Ilustrasi literal artinya mempresentasikan objek sesuai dengan konteks realita yang sesungguhnya. Berikut tiga gaya yang termasuk dalam ilustrasi literal.

- (1) *Realism*, penggambaran sesuatu dengan akurat sesuai dengan bentuk objek aslinya.
- (2) *Hyperrealism*, penggambaran dengan kesan yang berlebihan daripada kejadian nyata.
- (3) *Sequential Imagery*, penggambaran suatu peristiwa-peristiwa yang disusun secara berurutan.

b) Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual dalam Male (2017) adalah penggambaran objek yang penuh dengan metafora dan pesan yang tersirat. Konseptual terbagi lagi menjadi tiga, yaitu:

- (1) *Surrealism*, penggambaran objek realis yang menjadi tidak nyata karena imajinasi yang ekspresif.
- (2) Diagram, penggambaran objek dalam sistem yang lebih besar.
- (3) Abstrak, penggambaran sesuatu yang sama sekali tidak merepresentasikan objek nyata.

2.2 Media Informasi

Desain informasi telah ada sejak lama, tetapi bidang tersebut baru-baru menjadi bahan perdebatan dalam komunitas desain karena saat ini menjadi aspek yang sangat penting bagi setiap desainer. Baer & Vizcarra (2008) menyatakan bahwa definisi desain media informasi adalah menggambar sebagai penerjemahan dari data yang kompleks, tidak terorganisir, atau tidak terstruktur menjadi informasi yang berharga dan bermakna. Ketika membuat sebuah komunikasi visual, seorang *graphic designer* menggunakan kata-kata dan gambar. Namun, jika dalam desain informasi, *graphic designer* membuat keputusan estetika dan kognitif secara sadar sambil memanfaatkan warna, simbol, jenis, dan gambar untuk menghasilkan komunikasi yang efektif.

2.2.1 Desain Informasi yang Baik

Menurut Baer & Vizcarra (2008, hlm. 22), desain informasi yang baik mampu membuat informasi paling kompleks terlihat sederhana. Baer &

Vizcarra juga menjelaskan hal apa saja yang membantu membuat desain informasi yang baik, antara lain sebagai berikut.

- 1) *Content-focused*, memahami bagian esensial dari sebuah informasi, sehingga sebuah pesan dapat diterjemahkan dengan baik dan benar.
- 2) *User-centric*, tidak hanya berfokus pada tujuan komunikasi klien, tetapi juga mengetahui cara audiens dalam memahami sebuah informasi.
- 3) *Tools of the trade*, pemahaman mendalam terkait dasar-dasar sebuah desain guna menciptakan desain informasi yang *solid*.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Media informasi bisa berupa apa saja yang berguna dalam menyampaikan pesan. Baer & Vizcarra (2008) mengelompokkan media informasi menjadi empat, yaitu:

1) Media Cetak

Salah satu jenis media informasi adalah media cetak. Buku dan majalah adalah contoh media cetak. Diperlukan penyampaian pesan informasi yang jelas untuk menarik perhatian pembaca media cetak.

2) Media Grafis

Jenis media informasi grafis dibuat untuk menjelaskan kumpulan data atau informasi yang luas kepada pengguna dalam sebuah desain yang sederhana. Contohnya seperti desain peta, tabel, dan diagram.

3) Media Grafis Interaktif

Media interaktif biasanya menggunakan *platform* digital atau *screen-based*, guna memberikan audiens variasi mengeksplor konten. Contoh media interaktif adalah *website*.

4) **Media Environment**

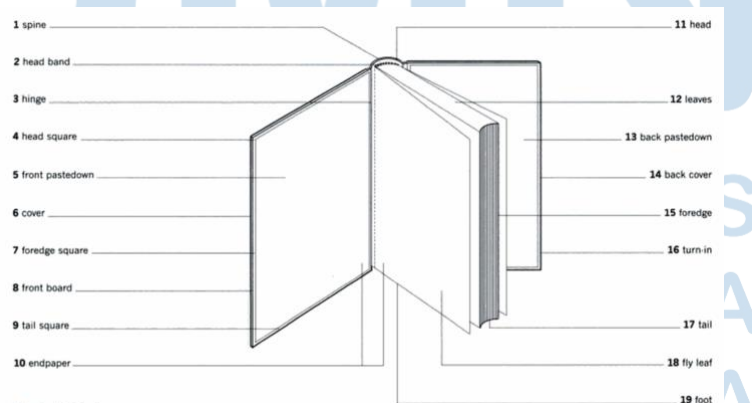
Media ini berisi informasi yang menunjukkan arah pada suatu lokasi tertentu. Contoh media informasi *environmental* adalah *signage*. Dalam merancang jenis media informasi ini, harus memperhatikan jumlah informasi yang ingin disampaikan dan cara audiens melihat media ini sehingga mampu melibatkan audiens bergerak pada ruang tertentu dalam desain.

2.3 **Buku**

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku adalah sebuah wadah dokumentasi berupa rangkaian halaman yang dicetak dan dijilid untuk menyimpan seluruh pengetahuan, ide, dan keyakinan di dunia kepada pembaca melintasi ruang dan waktu. Menurut Haslam, buku cetak menjadi salah satu cara paling ampuh untuk menyebarkan ide-ide. Seiring majunya teknologi internet, buku telah berevolusi dan berkembang menuju pasar digital. Namun, suasana membaca melalui layar digital berbeda dari membaca halaman cetak, sehingga buku digital yang bisa menawarkan lebih banyak fitur masih belum bisa menggantikan buku cetak sepenuhnya.

2.3.1 **Anatomi buku**

Dalam sebuah buku, terdapat berbagai bagian tertentu dengan nama khusus yang digunakan selama penerbitan. Haslam mengelompokkan bagian dasar buku menjadi tiga, yakni:

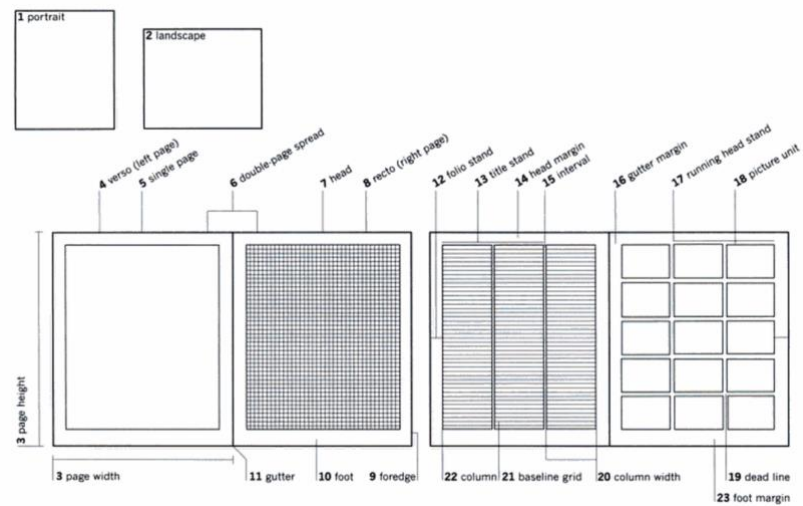


Gambar 2.17 *The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

1) **The Book Block**

- a) *Spine*, bagian sampul buku yang menutupi tepi jilid buku.
- b) *Head band*, pita dari benang yang diikatkan pada bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi pengikat penutup.
- c) *Hinge*, Lipatan di ujung kertas antara *pastedown* dan *flyleaf*.
- d) *Head square*, pinggiran sebagai pelindung kecil yang berada di bagian atas buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
- e) *Front pastedown*, lapisan *endpaper* yang menempel dan melindungi bagian dalam sampul buku.
- f) *Cover*, kertas atau papan tebal yang menempel dan digunakan sebagai pelindung buku.
- g) *Foreedge square*, lapisan pelindung kecil pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan dan belakang buku.
- h) *Front board*, papan sampul pada bagian depan buku.
- i) *Tail square*, pelindung kecil yang berada di bagian bawah buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
- j) *Endpaper*, lapisan kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian sampul papan sebagai penahan punggung buku.
- k) *Head*, bagian atas pada sebuah buku.
- l) *Leaves*, kertas yang memiliki dua sisi atau halaman dan saling mengikat pada bagian dalam buku.
- m) *Back pastedown*, lapisan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam papan belakang buku.
- n) *Back cover*, lapisan sampul pada bagian belakang buku.
- o) *Foreedge*, sisi depan sebuah buku.
- p) *Turn-in*, tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam pada sampul buku.
- q) *Tail*, bagian bawah pada sebuah buku.
- r) *Fly leaf*, halaman balik pada *endpaper*.
- s) *Foot*, bagian bawah pada halaman buku.

- t) *Signature*, lembaran kertas terlipat yang dijilid secara berurutan untuk membentuk blok buku.



Gambar 2.18 *The Page dan The Grid*
Sumber: Haslam (2006)

2) *The Page*

- a) *Portrait*, format halaman di mana tinggi halaman lebih besar dari lebar halaman.
- b) *Landscape*, format halaman di mana tinggi halaman lebih kecil dari dibanding lebar halaman.
- c) *Page height and width*, ukuran dari sebuah halaman
- d) *Verso*, halaman sebelah kiri buku, biasanya diidentifikasi dengan nomor halaman genap.
- e) *Single page*, lembaran buku yang berada di sebelah kiri.
- f) *Double-page spread*, dua halaman yang isinya berkesinambungan, melewati gutter, dan didesain seakan-akan satu halaman.
- g) *Head*, bagian atas buku.
- h) *Recto*, halaman sebelah kanan buku, biasanya diidentifikasi dengan nomor halaman ganjil.

- i) *Foredge*, sisi depan buku.
- j) *Foot*, bagian bawah buku.
- k) *Gutter*, margin untuk menjilid buku

3) **The Grid**

- a) *Folio stand*, garis yang menentukan posisi folio.
- b) *Title stand*, garis yang ada di judul.
- c) *Head margin*, margin yang terletak di atas halaman.
- d) *Interval/column gutter*, ruang vertikal untuk membagi kolom.
- e) *Gutter/binding margin*, margin di bagian dalam yang dekat dengan ikatan buku.
- f) *Running head stand*, garis yang menentukan posisi grid dari *running head*.
- g) *Picture unit*, garis yang membagikan *dead line* dan kolom.
- h) *Dead line*, garis yang membentuk ruang antara *picture unit*.
- i) *Column width/measure*, lebar kolom yang menentukan panjang garis pada buku.
- j) *Baseline*, baris yang tulisannya berbeda.
- k) *Column*, ruang kotak persegi panjang yang berfungsi untuk membuat jarak. Ukuran kolom bervariasi tergantung *layout*.
- l) *Foot margin*, margin yang berada di bawah halaman.
- m) *Shoulder*, margin yang ada di bagian tepi halaman.
- n) *Column depth*, tinggi kolom yang ditentukan dalam titik, millimeter, atau jumlah garis.
- o) *Characters per line*, rata-rata karakter yang diatur per baris.
- p) *Gatefold/throwout*, halaman dengan tambahan yang dilipat.

2.3.2 **Komponen Buku**

Sebuah buku tidak lengkap tanpa adanya komponen-komponen utama dalam desain buku yang dijabarkan oleh Guan (2012) berikut ini.

1) *Cover*

Sampul buku sama seperti kemasan produk. Keduanya merupakan ekspresi atau wajah yang mencerminkan isi dari buku atau produk itu sendiri. Sampul adalah komponen yang vital karena menjadi salah satu kunci kesuksesan sebuah buku yang bisa mempengaruhi reaksi positif maupun negatif dari buku dan menjadi komponen yang vital.

Sampul tidak hanya mencerminkan isi, sifat, tetapi juga memberikan estetika kepada pembaca, dan melindungi buku dengan baik. Desain sampul meliputi desain judul, nama penulis dan penerbit serta gambar dan warna dekoratif. Bagaimana membuat sampul mencerminkan isi buku dan bagaimana membuatnya memengaruhi pikiran pembaca adalah bagian terpenting dalam desain sampul.

Sampul yang inovatif membutuhkan perancang untuk menguasai berbagai pengetahuan. Pengetahuan tentang arsitektur, musik, drama, sastra film dan sebagainya dapat memberikan inspirasi yang kaya dan segar bagi para desainer. Desainer dalam mendesain sampul harus memiliki dasar yang kuat dan ruang imajinasi tertentu agar memiliki kemampuan untuk mengekspresikan bentuk, warna dan tekstur buku secara utuh untuk menyentuh perasaan pembaca.

2) *Book Spine*

Dalam bahasa visual, punggung buku merupakan hal terpenting kedua. Dalam buku "*Developing of the Books Art*", Hans Pitt Virbo menyebutkan bahwa punggung buku menggambarkan 90% dari keseluruhan isi buku. Pada umumnya, buku yang dijual pada toko buku tertata dalam rak buku sehingga kita tidak dapat melihat tampilan buku tersebut secara utuh. Hal ini

tentunya membuat punggung buku menjadi hal pertama dan penting untuk menunjukkan tampilan visual dari sebuah buku. Ketika mendesain punggung buku, tentunya membutuhkan keterampilan yang baik dalam menyusun *layout* dan elemen pada satu wilayah yang cukup sempit. Komposisi punggung buku diselaraskan dengan gaya dan isi buku secara keseluruhan agar dapat menarik perhatian dan memberikan ketertarikan visual yang kuat.

3) *Fly Page*

Fly page adalah jembatan atau perantara antara *cover* dengan isi buku. *Fly page* terdiri dari *expansion page*, *blank page*, *like page*, dan lainnya. Adanya peningkatan estetika yang terus berkembang membuat *fly page* dikembangkan dengan lebih baik dimana *fly page* dikreasikan dengan kertas khusus atau dengan aroma tertentu, selain itu ada juga yang berisikan *pattern* ataupun ilustrasi dekoratif sesuai dengan isi buku, dan jenis material percetakan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat desain buku yang lebih inovatif. *Fly page* dapat menjadi salah satu aspek yang dapat meningkatkan nilai estetika untuk menarik perhatian pembeli. Sama halnya seperti halaman *cover*, *fly page* juga menjadi gambaran isi buku sehingga harus didesain sebaik mungkin dengan mencantumkan ilustrasi, fotografi, kaligrafi, atau visual seni lainnya.

4) *Contents*

Sebagai seorang desainer yang baik, sebaiknya jangan menyalahgunakan warna dan jenis font yang terlalu padat dalam menyusun konten agar dapat mudah dibaca. Jika konsep desain dari buku memerlukan warna yang beragam, desainer dapat memanfaatkan komposisi dan penerapan bidang kosong dalam mendesain agar hasilnya tetap menarik dan tidak padat. Semakin

penting sebuah konten maka semakin besar bidang kosong yang dapat diberikan dengan tujuan untuk memberi penekanan dari konten yang penting itu sendiri.

5) *Layout*

Layout mengacu pada desain penataan teks ataupun konten lainnya yang harus dibuat sebaik mungkin untuk menyelaraskan isi konten dari buku itu sendiri. Desain *layout* harus asli, indah, sederhana, dan populer agar dapat berjalan harmonis dengan isi buku. Penataan *layout* dari elemen visual dan teks memberikan dampak yang kuat bagi para pembaca sehingga harus ditata dengan baik, tidak terlalu kaku namun juga tidak terlalu dinamis sehingga pembaca nyaman dalam membaca konten dari buku tersebut.

6) *Copyright Page*

Halaman *copyright* berisikan judul buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, tempat terbit, nama percetakan, nomor buku, format buku, jumlah halaman, dan kata yang terdapat dalam buku. Desainer dapat mengurutkan isi dari halaman *copyright* berdasarkan klasifikasi informasi yang diberikan ataupun ditata dalam bentuk kolom dengan penambahan elemen dekoratif untuk meningkatkan nilai estetika tampilan visual dari halaman *copyright* sendiri.

2.4 Cerita Rakyat

Berdasarkan kajian Kanzunudin (2015), definisi cerita rakyat yang telah disimpulkan dari berbagai teori adalah suatu bagian kebudayaan yang berisi nilai-nilai kehidupan dan diwariskan secara turun temurun oleh leluhur kepada generasi penerusnya melalui budaya lisan maupun tulis. Endraswara (2013) mengutarakan bahwa cerita rakyat termasuk salah satu bentuk folklor kebudayaan kolektif yang

tersebar secara tradisional dalam berbagai variasi media, seperti prosa dalam dongeng, mite, atau legenda; puisi rakyat, termasuk pantun, gurindam, dan syair; teka teki; tembang; bahasa rakyat; adat istiadat; kepercayaan rakyat; bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, seperti kentongan, genderang; pakaian tradisional, dan musik rakyat. Dalam cerita rakyat terkandung kearifan lokal masyarakat pemiliknya. Susanti dalam Trinasasti (2020) mengartikan kearifan lokal sebagai gagasan, nilai-nilai, serta pandangan setempat yang tertanam dan diikuti oleh masyarakatnya karena bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik.

2.4.1 Ciri Cerita Rakyat

Sebuah peristiwa atau karangan dapat dikategorikan sebagai cerita rakyat jika memenuhi beberapa kriteria. Berikut ini adalah ciri-ciri cerita rakyat menurut Rukayah (2018):

- 1) Diteruskan secara turun temurun
- 2) Disampaikan dari mulut ke mulut secara lisan
- 3) Penutur yang pertama kali membuat ceritanya anonim dan namanya tidak diketahui
- 4) Sifatnya tradisional
- 5) Kaya terhadap nilai-nilai luhur
- 6) Versi ceritanya banyak dan bervariasi
- 7) Susunan atau cara pengungkapannya klise

2.4.2 Jenis Cerita Rakyat

William Bascom (Danandjaya, 2007) membagi jenis cerita rakyat ke dalam tiga kelompok utama, yaitu:

1) Mitos

Mitos atau mite berasal dari kata *mythos* dalam bahasa Yunani yang berarti kata atau perkataan. Menurut Danandjaya (2007), mitos adalah salah satu prosa rakyat yang umumnya menceritakan peristiwa-peristiwa masa lampau yang terjadi di dunia lain, seperti asal usul terbentuknya alam semesta dan

kisah kehidupan para dewa atau makhluk setengah dewa. Mitos dianggap suci dan benar-benar terjadi oleh manusia sejak zaman dahulu. Manusia merasa seolah-olah berpartisipasi dalam peristiwa dalam cerita serta menanggapi kekuatan alam melalui mitos. Tokoh-tokoh dewa yang berperan dalam cerita mitos kerap disanjung selayaknya pahlawan dan dilihat sebagai panutan. Mitos seringkali dijadikan sebagai pedoman dari suatu ajaran kebijaksanaan bagi manusia.

2) **Legenda**

Legenda yang berasal dari bahasa latin yaitu *legere* adalah sebuah cerita rakyat yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi oleh masyarakat sekitar dan disebutkan sebagai sejarah kolektif (*folk history*). Namun, tidak adanya dokumentasi yang tertulis seringkali mengakibatkan legenda jauh berbeda dengan cerita aslinya karena telah terdistorsi. Maka, apabila sebuah legenda akan digunakan sebagai materi untuk merekonstruksi sejarah, bagian-bagian yang mengandung sifat folklor dalam legenda tersebut harus dipilah terlebih dahulu (Rukayah, 2018). Cerita dalam legenda dan mitos sama-sama dipercaya pernah terjadi, tetapi legenda tidak dianggap suci seperti mitos. Perbedaan legenda dan mitos adalah pada tokoh ceritanya. Tokoh dalam legenda adalah manusia, walaupun terkadang sifat-sifat dari tokoh tersebut sangat luar biasa dan tokoh tersebut seringkali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Legenda terjadi di dunia tempat tinggal manusia dan latar waktu terjadinya belum terlalu lama. Danandjaya (2007) mengemukakan bahwa terdapat empat kelompok besar dalam legenda, yaitu:

a) Legenda keagamaan

Legenda keagamaan akan dijumpai dalam cerita yang berkaitan dengan suatu agama secara spesifik, seperti kisah-kisah wali penyebar agama Islam.

b) Legenda kegaiban

Legenda kegaiban menyampaikan kisah tentang kepercayaan rakyat terhadap alam gaib dan hal-hal yang berbau mistis dalam dimensi yang berbeda dari manusia.

c) Legenda perseorangan

Legenda perseorangan mengisahkan seorang tokoh tertentu yang dianggap pernah ada dan benar-benar terjadi oleh masyarakat dalam daerah setempat.

d) Legenda lokal

Legenda lokal menceritakan situasi yang berkaitan dengan nama tempat terjadinya suatu kekayaan alam, seperti gunung, bukit, danau, dan sebagainya.

3) Dongeng

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dongeng memiliki arti sebagai cerita yang tidak sesuai dengan faktanya, atau cerita yang tidak terjadi di dunia nyata. Asal mula dongeng berawal dari bangsa Thai di Yunan, kemudian tersebar di Asia Tenggara hingga sampai ke Indonesia dan mulai berkembang dari Aceh sampai Maluku Tenggara. Dongeng dianggap sebagai tempat manusia mengungkapkan diri dan tempat mencari hiburan (Rukayah, 2018). Sebagian besar dongeng tidak memiliki nama pengarang dan sisanya hanya diketahui nama pengumpulnya. Menurut Aarne dan Thompson (Danandjaya, 2007), jenis dongeng terbagi menjadi empat golongan, yakni:

a) Dongeng binatang

Dongeng dengan tokoh utama yang digambarkan sebagai hewan dan dapat berbicara dan berperilaku selayaknya manusia. Dongeng binatang sering pula disebut dengan fabel dalam Bahasa Indonesia.

b) Dongeng biasa

Dongeng ini mengisahkan suka duka seseorang yang tokoh utamanya adalah manusia. Di Indonesia, ada beberapa tipikal dongeng biasa, seperti dongeng bertipe *Cinderella* yang mana tokohnya digambarkan sebagai seseorang yang tidak mempunyai harapan dalam hidupnya; tipe dongeng “Oedipus” yang memuat unsur ramalan, pembunuhan, serta perkawinan tidak sah; dan tipe “*Swan Maiden*” yang menceritakan putri bidadari yang terpaksa menjadi manusia dan baru bisa kembali ke khayangan dalam akhir cerita.

c) Dongeng anekdot dan lelucon

Dongeng-dongeng yang mampu membuat hati menjadi geli dan mengundang orang yang mendengar cerita tertawa. Namun, tokoh sasaran dalam dongeng tersebut akan sakit hati. Anekdot mencakup cerita fiktif yang lucu dari tokoh yang benar-benar ada, sedangkan lelucon adalah cerita fiktif lucu dari kelompok suatu kolektif, seperti suku bangsa, golongan, dan ras.

d) Dongeng berumus

Struktur dongeng berumus terdiri dari pengulangan. Beberapa jenis dongeng berumus adalah dongeng berantai yang dibuat dengan menambahkan keterangan yang lebih detail dalam setiap pengulangannya, dongeng fiktif khusus untuk memperdayai pendengarnya, dan dongeng yang tiada akhirnya jika ceritanya tetap diteruskan.

2.4.3 Fungsi Cerita Rakyat

Menurut Izy Prasetya dalam Rukayah (2018), cerita rakyat yang hidup dalam masyarakat setidaknya mempunyai tiga fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi sarana hiburan

Pada saat mendengarkan cerita rakyat seperti dongeng, mitos, atau legenda, akan timbul rasa terhibur seolah-olah telah diajak untuk berjalan-jalan ke alam lain yang tidak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan karena salah satu fungsi cerita rakyat adalah sebagai sarana hiburan.

2) Fungsi sarana pendidikan

Pada dasarnya cerita rakyat menyalurkan pesan atau amanat kepada pendengarnya. Pesan atau amanat tersebut akan bermanfaat bagi pembentukan watak dan kepribadian para pendengar, sehingga secara tidak langsung cerita rakyat dapat menjadi salah satu media pendidikan.

3) Fungsi sarana penggalang rasa

Cerita rakyat sebagai sarana penggalang rasa kesetiakawanan dalam masyarakat yang menjadi pemilik cerita tersebut.

Rukayah (2018) juga menambahkan adanya fungsi lain cerita rakyat, yaitu untuk memperkuat nilai-nilai sosial budaya yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Cerita rakyat dapat dijadikan pedoman yang menuntun tingkah laku dan norma masyarakat melalui ajaran moral.

2.4.4 Penanaman Etika melalui Cerita Rakyat

Pada zaman dahulu, nenek moyang kita menggunakan tradisi lisan untuk menghibur dan mendidik anak-anaknya. Sebelum kegiatan menulis sudah menjadi kebiasaan yang umum, orang-orang di masa lalu memilih penuturan cerita rakyat untuk menanamkan etika kepada generasi muda, karena di dalamnya terkandung banyak nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pembelajaran dan pedoman hidup. Setiap cerita rakyat yang

berkembang di berbagai wilayah selalu mengandung nilai-nilai ajaran di dalamnya. Kristanto (2014) mengemukakan bahwa nilai-nilai yang tercermin dalam cerita rakyat antara lain sebagai berikut.

1) Nilai-nilai Karakter

Secara tidak langsung, cerita rakyat mencerminkan nilai karakter yang tidak terlepas dari etika dan moral. Ajaran tentang karakter tidak hanya penting untuk dipahami, melainkan juga perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap dan perilaku individu yang bermoral dan berlandaskan etika dapat mengasah karakter suatu bangsa. Belen dalam Kristanto (2014) menyatakan bahwa terdapat nilai-nilai pembangunan karakter yang perlu diutamakan dalam budaya, yakni nilai religi, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan peduli sosial.

2) Nilai-nilai Religi

Melalui cerita rakyat yang bertemakan religiusitas atau berkaitan dengan agama tertentu, ada nilai-nilai religi yang tersirat dalam inti ceritanya. Contohnya seperti penggambaran tokoh Syekh Jafar Sodiq dalam cerita Asal Usul Kota Kudus yang menanamkan keyakinan untuk percaya terhadap eksistensi Tuhan dan cerita Sunan Ampel yang mengajarkan untuk selalu bersyukur atas hikmah yang diberikan oleh Tuhan (Kristanto, 2014). Tujuan adanya penanaman nilai religi dalam cerita rakyat adalah mendorong masyarakat untuk bersikap dan berperilaku dengan baik. Menurut kajian Sulistyorini (Prayoga, Suwigyo & Harsiati, 2017) nilai religi yang umumnya terkandung dalam cerita rakyat adalah keyakinan bahwa Tuhan itu benar adanya,

percaya dengan kekuasaan Tuhan, bertawakal atau berserah diri kepada Tuhan, dan memohon ampun kepada Tuhan.

3) Nilai Kerja Sama, Tanggung Jawab, dan Kejujuran

Kisah dalam cerita rakyat biasanya berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari, maka terdapat pula nilai-nilai kehidupan yang berkesinambungan dengan etika manusia, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran yang tercermin di dalamnya. Menurut Kristanto (2014), adegan kerja sama tokoh dalam cerita rakyat dapat menumbuhkan kepedulian, kebersamaan, gotong royong, dan kekeluargaan. Penanaman nilai kerja sama sangat penting pada masa kini untuk menghindari pola pikir individualistis yang merasuki budaya modern. Selain itu, ajaran untuk kerja keras dalam mencapai suatu tujuan juga dibutuhkan sebagai upaya meningkatkan etika pada generasi penerus bangsa membutuhkan kerja keras selain kerja sama.

Etika yang baik tercermin pula dari adanya rasa tanggung jawab. Kristanto (2014) berpendapat bahwa setiap individu perlu mempunyai sikap tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain. Pengembangan karakter suatu bangsa akan menjadi lebih kokoh jika kesadaran terhadap tanggung jawab ditanamkan sejak dini. Tanggung jawab harus diiringi dengan nilai kejujuran di baliknya. Penanaman sikap dan perilaku jujur sebagai fondasi keberhasilan, kedamaian, dan kenyamanan sangat penting untuk keberlangsungan hidup setiap individu. Dengan adanya kejujuran, maka perilaku buruk seperti kebohongan dan kecurangan bisa teratasi. Pemupukan nilai-nilai tersebut dimaksudkan untuk membangun karakter dan etika masyarakat supaya bisa berkembang menjadi lebih baik ke arah yang positif.

2.5 Psikologis Anak

Menurut psikologi perkembangan, masa kanak-kanak merupakan fase awal dalam kehidupan manusia yang dimulai sejak lahir dan berakhir pada saat beranjak dewasa (Atabik, 2014). Oleh karena itu, masa kanak-kanak menjadi masa yang sangat menentukan arah kehidupan manusia selanjutnya. Menurut Suyadi dalam Subiyantoro (2012), pada masa kanak-kanak manusia mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan lebih luas daripada orang dewasa. Bahkan ketika anak-anak bermain peran dari tokoh dalam sebuah cerita, mereka bisa menghidupkan daya fantasinya, sehingga seolah benar-benar menjadi lakon yang diperankannya berkat kemampuan imajinernya yang tinggi.

2.5.1 Kemampuan Intelektual Anak

Perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan yang terjadi dalam kehidupan ketika manusia mulai memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Menurut Piaget (dalam Marinda, 2020), perkembangan kognitif anak melalui empat tahap, antara lain sebagai berikut.

- (1) Tahap sensori, perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia 0–2 tahun. Anak-anak pada usia ini belum dapat memisahkan diri dengan lingkungannya dan membangun pemahaman melalui pengalaman sensori.
- (2) Tahap pra operasional, perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia 2–7 tahun, di mana anak pada usia ini dapat merepresentasikan lingkungannya dengan kata-kata dan gambar.
- (3) Tahap operasi konkrit, perkembangan kognitif pada anak usia 7–11 tahun, di mana anak pada usia ini dapat berpikir secara logis terkait peristiwa konkrit yang terjadi. Selain itu, anak pada usia ini mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dapat memahami sebuah peristiwa dari sudut pandang orang lain, dan mulai belajar membedakan nilai mana yang baik dan buruk.

- (4) Tahap operasi formal, perkembangan kognitif pada anak usia 11 tahun hingga dewasa, atau dikenal dengan masa remaja. Pada masa ini, remaja dapat berpikir secara abstrak, logis, dan idealis. Mereka bisa mencari teori dan berhipotesa, memecahkan masalah, serta melakukan *self reflection*

Piaget (dalam Marinda, 2020) lebih lanjut berpendapat bahwa tiap tahap perkembangan merupakan perbaikan dari tahap sebelumnya. Maka, tiap individu mengalami perubahan secara tetap dan tidak melompat-lompat.

2.5.2 Pendidikan Karakter Anak

Pada masa kini pendidikan karakter tidak terlalu difokuskan dan mulai menurun akibat perubahan zaman dan kecanggihan teknologi. Padahal, jika dilihat dari teorinya, pendidikan berbasis karakter merupakan hal penting untuk diterapkan di sekolah dasar (Prayoga, Suwigyo, Harsiati, 2017). Bahkan, Kemendikbud Republik Indonesia telah menetapkan Penguatan Pendidikan Karakter (PKK) sebagai gerakan nasional secara khusus untuk tingkat SD dan SMP sejak tahun 2016. Pembangunan karakter sudah menjadi amanat dalam pendidikan dan menjadi kewajiban bersama demi mewujudkan Indonesia yang berakhlak, bermoral, dan beretika (Soelistyarini dalam Habsari, 2017). Karakter anak tidak bisa langsung berkembang dalam waktu yang singkat karena membutuhkan proses yang panjang. Pemahaman anak-anak terhadap suatu nilai tidak bisa dipaksakan tetapi harus menggunakan media yang tepat dan efektif (Rukayah, 2018). Anak-anak yang dipenuhi dengan suasana kasih sayang dan kegembiraan pada dasarnya akan meningkatkan potensi perkembangan kecerdasan dengan lebih optimal. Maka, pembelajaran yang efektif untuk anak bisa dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain yang aktif (Darmadi, 2017). Bahan ajar berupa sastra, termasuk cerita rakyat, merupakan media yang tepat digunakan sebagai sarana pembangunan karakter bagi anak karena karya sastra kaya akan nilai-nilai yang dapat bermanfaat dalam penanaman karakter dan budi pekerti anak (Abidin, 2013).