

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

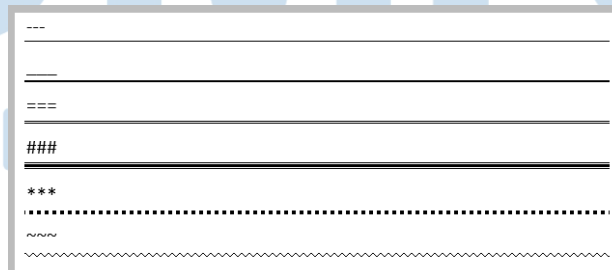
Dikutip dari buku “Design Basics” oleh Pentak & Lauer (2014), desain berarti untuk mengatur atau merencanakan. Buku tersebut juga menyebutkan bahwa dalam membuat suatu desain, desainer akan melakukan berbagai persiapan yang nantinya akan dilakukan, sehingga terdapat suatu proses di dalam suatu perancangan. Desain atau perancangan dapat dipenuhi melalui beberapa aspek.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain adalah komponen-komponen yang digunakan seorang desainer untuk membuat suatu perancangan (Landa, 2014, p. 19). Desain terdiri dari berbagai ragam elemen yang dikombinasikan sehingga membentuk desain yang sedemikian rupa. Berikut adalah elemen-elemen desain:

2.1.1.1 Garis

Titik yang dibentuk atau digerakkan sehingga memiliki tinggi atau lebar disebut sebagai garis (Pentak & Lauer, 2014, p. 128). Garis merupakan elemen yang dibentuk menggunakan alat-alat penanda secara digital maupun tradisional seperti pensil, kuas, dan alat-alat lainnya dengan membuat pergerakan di atas permukaan (Landa, 2014, p. 19). Garis adalah elemen desain paling dasar yang mampu membentuk suatu gambar, pola, serta tulisan (Landa, 2014, p. 21).



Gambar 2. 1 Garis

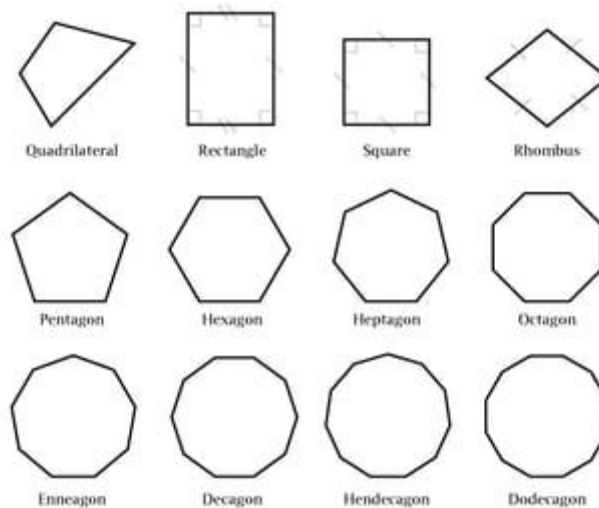
(Sumber: <https://www.sipitek.com/wp-content/uploads/2017/08/Garis-Auto-Format-Word.png>)

2.1.1.2 Bentuk

Garis, warna, atau nilai yang membentuk suatu jalur hingga tertutup disebut sebagai bentuk (Pentak & Lauer, 2014, p. 152). Bentuk adalah elemen yang dapat diukur menggunakan satuan panjang dan lebar. Penggambaran dasar yang dapat dibuat menggunakan bentuk adalah persegi, segitiga, dan juga lingkaran. Penggambaran dasar dari bentuk tersebut dapat dikembangkan ke dalam dimensi volume menjadi kubus, piramida, serta bola (Landa, 2014, p. 20).

Bentuk dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi beberapa jenis. Jenis-jenis bentuk diantara lain adalah:

- 1) Bentuk geometris dibentuk menggunakan sudut, tepian lurus, serta sudut yang tepat



Gambar 2. 2 Bentuk Geometris

(Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=360/uploads/users/110/posts/22346/image/termin3.png>)

- 2) Bentuk organik merupakan bentuk natural yang dibentuk menggunakan lekukan dan tepian.



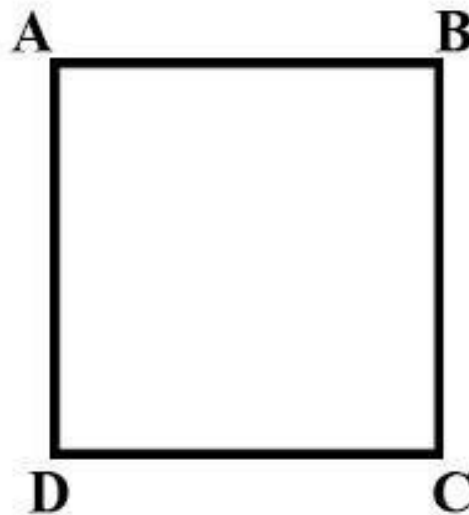
Gambar 2. 3 Bentuk Organik

(Sumber:

https://t3.ftcdn.net/jpg/04/39/79/50/360_F_439795066_kzU4IKpdDJhB7n8XxcL

[AuV20FupGAMCk.jpg](https://t3.ftcdn.net/jpg/04/39/79/50/360_F_439795066_kzU4IKpdDJhB7n8XxcL))

3) Bentuk bujursangkar dibuat dari garis lurus dan sudut



Gambar 2. 3 Bentuk Bujur Sangkar

(Sumber: [https://id-static.z-](https://id-static.z-dn.net/files/d1d/54613dc73f65dd9209418728ee415aa8.png)

[dn.net/files/d1d/54613dc73f65dd9209418728ee415aa8.png](https://id-static.z-dn.net/files/d1d/54613dc73f65dd9209418728ee415aa8.png))

4) Bentuk non-objektif atau non-representatif merupakan bentuk baru yang secara murni ditemukan tanpa adanya hubungan apapun dengan objek, individu, dan tempat yang telah ada di alam.

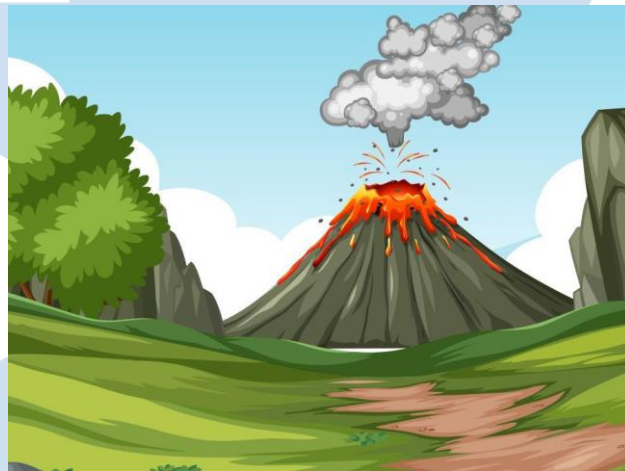
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 4 Bentuk Non-objektif

(Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQFaymBJjIN7YX5iK2mVellm5-ICLpGC94hsQRIsPuJ2sKGeUz3zDNwoBZQ_ZQ6rEVPLgk&usqp=CAU)

- 5) Bentuk representative merupakan bentuk yang terinspirasi serta mengingatkan pelihat karya terhadap objek-objek nyata.



Gambar 2. 5 Bentuk Representatif

(Sumber: <https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x465/photo/2021/12/28/erupsi-gunungjpg-20211228115822.jpg>)

Persepsi visual seseorang terhadap susunan bentuk ditentukan dengan cara mengidentifikasi *figure/ground*. *Figure* merupakan objek atau latar depan yang terlihat jelas, sedangkan *ground* merupakan ruang yang memisahkan *figure* (Pentak & Lauer, 2014, p. 152). *Figure* disebut juga sebagai bentuk positif, sedangkan *ground* merupakan bentuk negatif (Landa, 2014, p. 21).

2.1.1.3 Warna

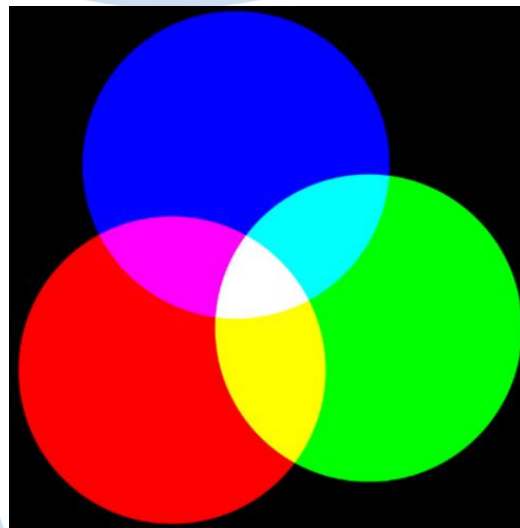
Warna dapat dilihat melalui penyinaran cahaya yang menyentuh suatu permukaan. Permukaan suatu objek menyerap cahaya dan menghasilkan warna sesuai dengan pigmen yang dimiliki suatu objek. Pigmen merupakan senyawa kimia natural yang dimiliki suatu objek (Landa, 2014, p. 23).

1) Sistem Warna

Terdapat beberapa jenis sistem warna. Sistem warna diidentifikasi berdasarkan sumber warna baik dari warna cahaya maupun warna pigmen. Sistem warna diidentifikasi menjadi:

a. Sistem Warna Aditif

Warna dari cahaya yang bergabung disebut juga sebagai aditif, dimana kondisi tersebut menghasilkan sensasi visual baru (Pentak & Lauer, 2014, p. 256). Terdapat 3 warna aditif yaitu merah, hijau, dan biru atau yang biasa dikenal sebagai *red, green, and blue* (RGB).

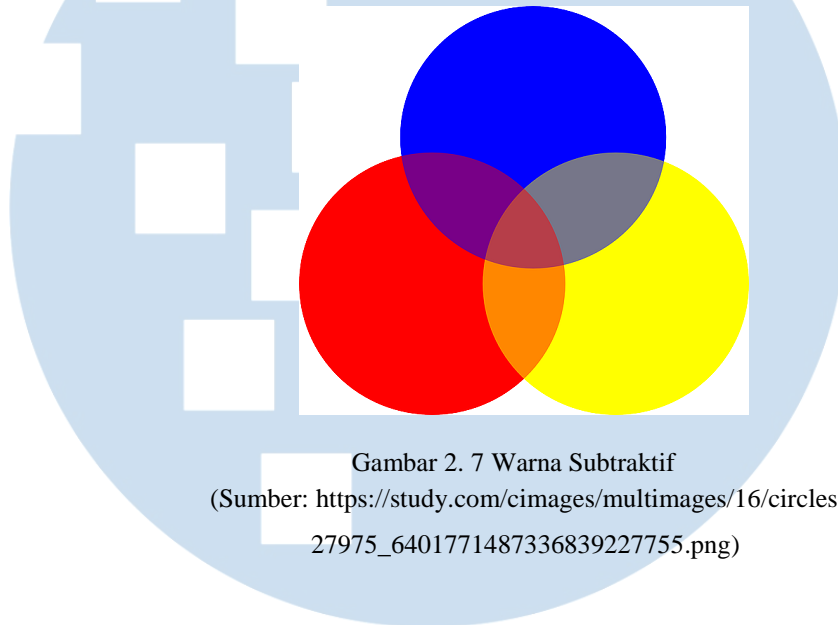


Gambar 2. 6 Warna Aditif
(Sumber: <https://images.squarespace->

[cdn.com/content/v1/5d5d5bbe2cc2d000018127a9/1583101387081-TSV6CJL878ZFIVV6V8I6/2020-03-01_1602.png](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5d5d5bbe2cc2d000018127a9/1583101387081-TSV6CJL878ZFIVV6V8I6/2020-03-01_1602.png))

b. Sistem Warna Subtraktif

Warna subtraktif adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi pigmen. Warna subtraktif dibagi menjadi tiga yaitu warna merah, kuning, dan biru (Landa, 2014, p. 23-24)

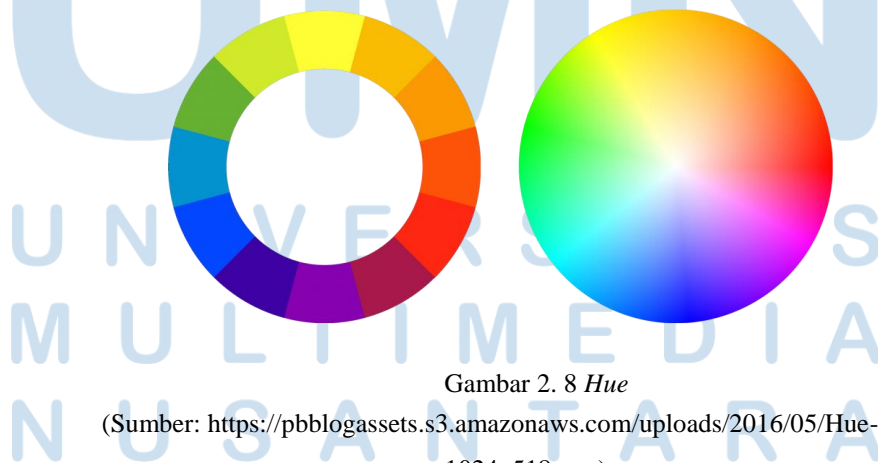


Gambar 2. 7 Warna Subtraktif
(Sumber: https://study.com/cimages/multimages/16/circles-27975_6401771487336839227755.png)

2) Properti warna

a. *Hue*

Warna-warna yang dihasilkan akibat pantulan cahaya disebut juga sebagai *hue*. Melalui hue, banyak ragam warna yang dapat terdefiniskan (Pentak & Lauer, 2014, p. 260).



Gambar 2. 8 *Hue*
(Sumber: <https://pblogassets.s3.amazonaws.com/uploads/2016/05/Hue-Wheel-1024x518.png>)

b. *Saturation*

Intensitas atau *chroma* disebut juga sebagai saturasi warna, dimana saturasi warna mendeskripsikan tingkat cerah atau pudarnya suatu warna (Pentak & Lauer, 2014, p. 264).

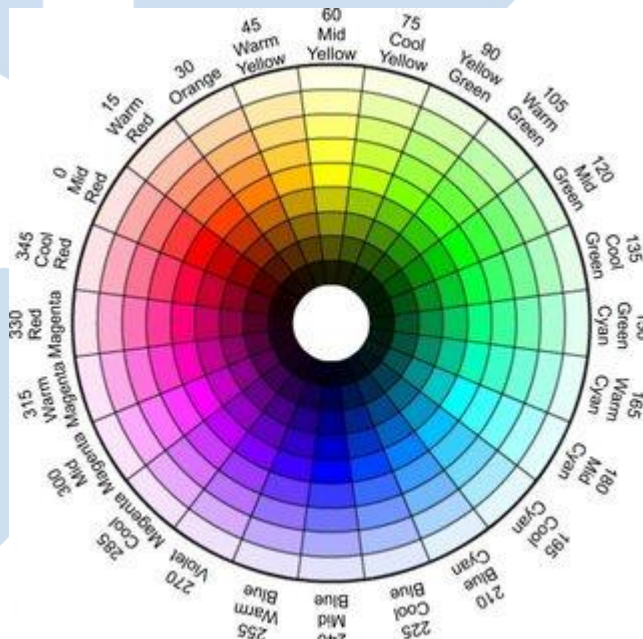


Gambar 2.9 *Saturation*

(Sumber: <https://drawpaintacademy.com/wp-content/uploads/2019/10/Color-Saturation-Scale.jpg>)

c. *Value*

Value merupakan gelap atau terangnya suatu warna atau *hue*. *Hue* yang dicampur dengan warna putih akan menghasilkan *tint* (urna) sedangkan bila *hue* dicampur dengan warna hitam maka akan menghasilkan *shade* (corak) (Pentak & Lauer, 2014, p. 262).



Gambar 2. 10 *Value*

(Sumber: <https://i.stack.imgur.com/pSUUV.jpg>)

3) Perpaduan Warna

Warna diidentifikasi kedalam 3 kelompok berdasarkan jenisnya. Johannes Itten pada abad ke-20 mengembangkan roda warna yang

sebelumnya telah dibuat pada abad ke-18. Johannes Itten membagi warna-warna tersebut menggunakan diagram yang disebut juga sebagai roda warna (Pentak & Lauer, 2014, p. 260). Jenis-jenis warna diantara lain adalah:

a. Warna Primer

Warna dasar yang bisa dikombinasikan menjadi warna lainnya. Warna primer diantaranya adalah merah, kuning, dan biru.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan kombinasi dari 2 warna primer dan menghasilkan warna baru. Warna sekunder diantaranya adalah oranye (gabungan warna merah dan kuning), hijau (gabungan warna kuning dan biru), dan ungu (gabungan antara warna merah dan biru).

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah gabungan antara 1 warna primer dan 1 warna sekunder. Terdapat 12 kombinasi warna tersier yang dapat dihasilkan dari gabungan warna tersebut.

4) Skema Warna

Skema warna merupakan suatu relasi antara warna-warna yang menciptakan suatu kombinasi. Kombinasi dari warna tersebut menghasilkan kondisi yang disebut sebagai keharmonisan (Pentak & Lauer, 2014, p. 278). Terdapat beberapa jenis skema warna, diantaranya adalah:

a. Skema *Monochromatic*

Skema *monochromatic* adalah penggunaan hanya 1 warna yang dipadukan dengan nilai atau *value*. Kondisi tersebut menghasilkan skema warna yang memainkan gelap dan terang dari satu *hue* (Pentak & Lauer, 2014, p. 278).

b. Skema *Analogous*

Skema warna *Analogous* adalah kondisi dimana 2 warna yang terletak bersebelahan di *color wheel* digabungkan. Gabungan dari kedua warna tersebut menghasilkan keharmonisan karena adanya relasi atau kemiripan diantara keduanya (Pentak & Lauer, 2014, p. 279).

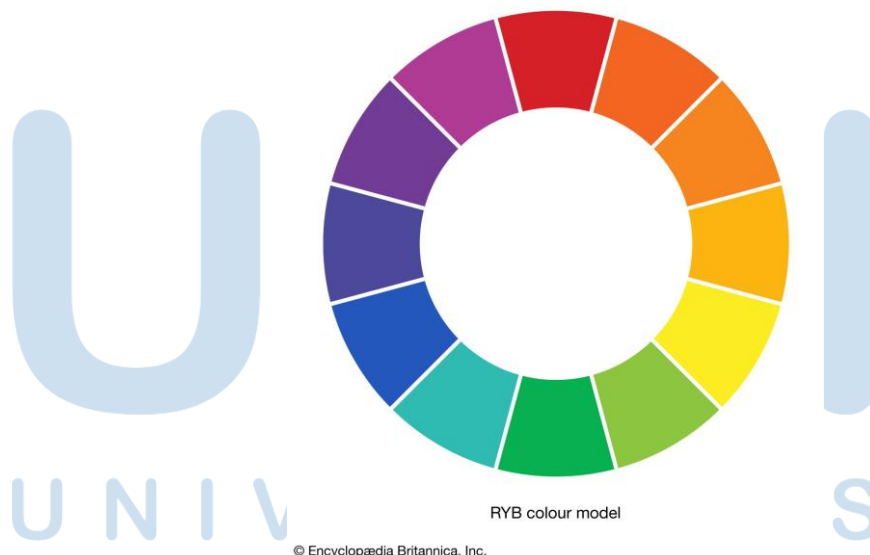
c. Skema *Triadic*

Skema *triadic* terjadi akibat gabungan 3 buah warna atau *hue* secara merata. Warna umum digunakan pada skema *triadic* adalah warna merah, kuning, dan biru. Kombinasi warna tersebut menghasilkan keseimbangan (Pentak & Lauer, 2014, p. 280).

d. Skema *Complementary*

Skema *complementary* merupakan kondisi dimana terjadi kombinasi pada sebuah warna di *color wheel* dengan warna yang terletak di seberangnya. Letak yang bersebrangan di *color wheel* menghasilkan sensasi kontras yang tinggi (Pentak & Lauer, 2014, p. 280).

Colour wheel



Gambar 2. 11 *Colorwheel*

(Sumber: <https://cdn.britannica.com/62/234462-050-7D5808C6/color-wheels-RYB-RGB.jpg>)

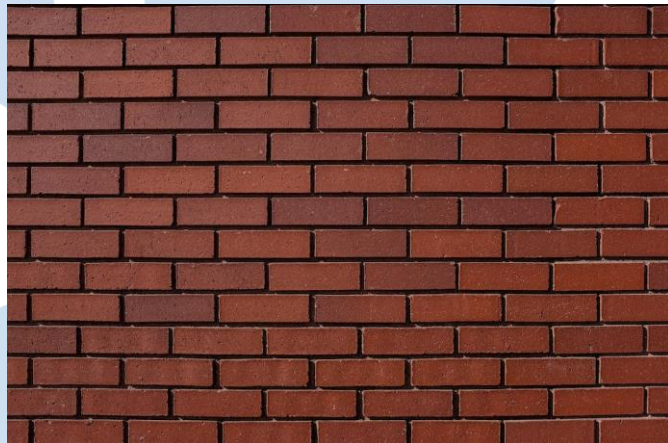
2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan elemen pada permukaan suatu objek yang memberikan sensasi terhadap sensor perabaan serta pengelihatian. Setiap objek atau benda memiliki tekstur yang berbeda, sehingga reaksi mata saat melihat tekstur pada objek tersebut memiliki pola terang dan gelap yang berbeda (Pentak & Lauer, 2014, p. 186).

Dunia seni membagi tekstur berdasarkan pengimplementasian dan fungsinya. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu:

1) Tekstur Taktil

Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat dirasakan menggunakan indra peraba (Pentak & Lauer, 2014, p. 186-187). Contoh dari pengimplementasian tesktur taktil adalah pada proses pemahatan serta arsitektur.



Gambar 2. 12 Tektur Taktil

(Sumber: <https://images.unsplash.com/photo-1495578942200-c5f5d2137def?>)

2) Tekstur Visual

Tekstur visual merupakan pengimplementasian tekstur dari objek asli ke dalam permukaan atau *surface*. Tekstur visual tidak dapat dirasakan menggunakan indra peraba namun dapat dirasakan secara visual seakan-akan objek tersebut memiliki tesktur (Pentak & Lauer, 2014, p. 192). Contoh dari tekstur visual adalah foto dari pohon, di mana foto tersebut dapat menunjukkan terktur kayu namun foto tersebut tidak dapat memberikan sensasi sensor raba.



Gambar 2. 13 Tektur Visual

(Sumber: https://img.freepik.com/free-vector/cartoon-style-wood-texture_1110-882.jpg?)

2.1.2 Prinsip Desain

Dikutip dari buku “Design Basics” oleh Pentak & Lauer (2014), desain berarti untuk mengatur atau merencanakan. Buku tersebut juga menyebutkan bahwa dalam membuat suatu desain, desainer akan melakukan berbagai persiapan yang nantinya akan dilakukan, sehingga terdapat suatu proses di dalam suatu perancangan.

2.1.2.1 Unity

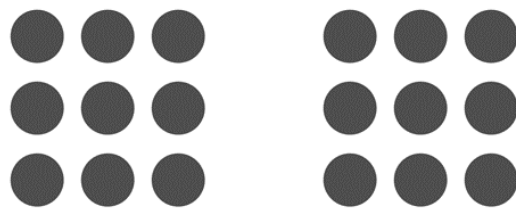
Unity atau Kesatuan merupakan suatu kondisi dimana terdapat suatu keselarasan dalam suatu desain (Pentak & Lauer, 2014, p. 28). *Unity* terjadi melalui kombinasi berbagai elemen desain yang membuat suatu komposisi tertentu. *Unity* tercapai melalui beberapa proses dan kondisi. Kondisi tersebut juga disebut sebagai harmoni. Fungsi kesatuan visual adalah untuk mempermudah *audience* untuk melihat desain melalui gabungan elemen yang terorganisir (Pentak & Lauer, 2014, p. 32).

2.1.2.2 Teori Gestalt

Teori Gestalt atau yang biasa dikenal dengan teori psikologis visual adalah teori yang mempelajari persepsi visual. Teori Gestalt memiliki tujuan untuk membuat *audience* mudah untuk memahami konten desain (Pentak & Lauer, 2014, p. 33). Prinsip desain berdasarkan hukum Gestalt meliputi:

1) Proximity

Proximity atau kedekatan merupakan salah satu metode untuk mencapai unity. *Proximity* dapat tercapai dengan cara mendekatkan elemen-elemen visual, sehingga akan terlihat sebagai satu kelompok yang terpisah oleh jarak antar elemen atau yang biasa disebut juga sebagai elemen negatif (Pentak & Lauer, 2014, p. 34-35).



Gambar 2. 14 *Proximity*

(Sumber: <https://xd.adobe.com/ideas/wp-content/uploads/2021/07/Proximity-in-Design-1.png.webp>)

2) Repetition

Repetition atau repetisi adalah proses pengulangan elemen visual menjadi pola tertentu, sehingga membentuk suatu kesatuan. Repetisi tidak dibatasi oleh bentuk geometri apapun dan dapat menggunakan hampir semua macam elemen (Pentak & Lauer, 2014, p. 36).

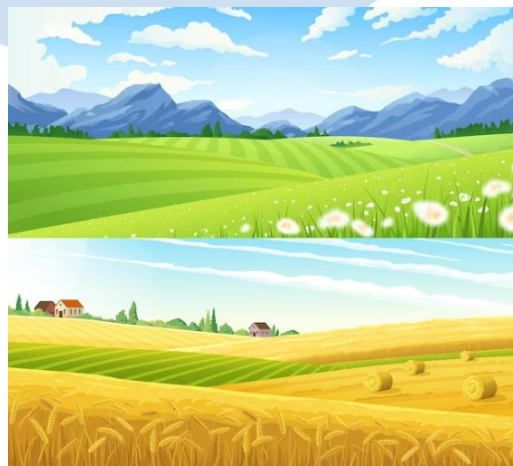


Gambar 2. 15 *Repetition*

(Sumber: https://s3.ap-southeast-amazonaws.com/assets.graphicszoo.com/gz_blog/Repetition+in+design+trends.jpg)

3) Continuation

Continuation atau kontinuitas merupakan kondisi dimana elemen yang berdekatan akan tersusun dalam pola yang berkelanjutan. Melalui kontinuitas, desain dapat memiliki kesan 3 dimensi serta terlihat bergerak dengan memanfaatkan garis, tepian, serta sudut (Pentak & Lauer, 2014, p. 37).



Gambar 2. 16 *Continuation*

(Sumber: https://img.freepik.com/free-vector/farm-scene-summer-rural-landscape-set-two-horizontal-banners-with-panoramic-scenery-wheat-lands-vector-illustration_1284-70625.jpg)

2.1.2.3 Emphasis and Focal Point

Empasis atau *focal point* merupakan metode yang digunakan seorang desainer untuk menarik perhatian *audience*. Fungsi dari

emphasis adalah untuk menarik perhatian serta membuat audience memiliki suatu keinginan untuk melihat lebih dekat karya atau desain (Pentak & Lauer, 2014, p. 56). Terdapat beberapa cara untuk mencapai kondisi emphasis dalam suatu karya atau desain, diantaranya adalah:

1) Kontras

Kondisi emphasis dapat dicapai dengan cara membuat suatu elemen desain tertentu lebih menonjol dibandingkan lainnya, sehingga terdapat unsur kontras (Pentak & Lauer, 2014, p. 58).



Gambar 2. 17 *Contrast*

(Sumber: <https://static.demilked.com/wp-content/uploads/2015/09/animal-illustration-art-children-nidhi-chanani-7.jpg>)

2) Isolasi

Kondisi emphasis tercapai dengan menyusun elemen-elemen visual yang digabungkan dan membentuk makna-makna tertentu (Pentak & Lauer, 2014, p. 60).

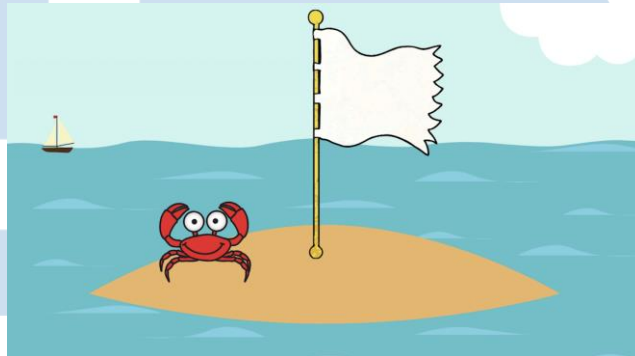


Gambar 2. 18 *Isolasi*

(Sumber: <https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/18061953/Children-Book-Illustration-peter-pan.jpg>)

3) Penempatan

Kondisi empasis dimana objek atau elemen utama dari suatu desain ditempatkan di posisi tengah karya, sehingga kondisi tersebut menyebabkan *audience* melihat ke arah tersebut (Pentak & Lauer, 2014, p. 62).



Gambar 2. 19 *Placement*

(Sumber: https://media.baamboozle.com/uploads/images/458600/1648298852_488330.png)

2.1.2.5 Scale and Proportion

Skala merupakan cara mengukur suatu objek dengan menggunakan perbandingan ukuran objek tersebut dengan objek lain. Contoh dari penerapan skala adalah perbandingan seekor anjing besar dengan anjing berukuran sedang atau biasa. Anjing berukuran besar dianggap besar bila dibandingkan dengan anjing yang berukuran sedang. Sebaliknya anjing berukuran sedang dianggap kecil bila dibandingkan dengan anjing berukuran besar. Proporsi adalah perbandingan ukuran yang dapat diukur menggunakan media yang berbeda. Keduanya sangat erat dihubungkan dengan satuan ukuran serta sering dikaitkan dengan empasis dan titik fokus (Pentak & Lauer, 2014, p. 70).

2.1.2.6 Balance

Kondisi seimbang tercapai dengan melihat sumbu atau axis yang digunakan sebagai acuan. Sumbu tersebut ditempatkan sebagai

titik tumpu untuk melihat kedua sisi di antara sumbu tersebut, sehingga *audience* atau pun desainer dapat menemukan adanya rasa keseimbangan atau biasa disebut sebagai ekuilibrium. Melalui ekuilibrium, *audience* dapat menikmati atau lebih nyaman melihat karya (Pentak & Lauer, 2014, p. 88). Steven Pentak dan David A. Lauer membagi keseimbangan menjadi 3 yaitu:

1) Keseimbangan Simetris/ Bilateral

Keseimbangan simetris atau keseimbangan bilateral adalah kondisi dimana 2 buah bentuk diulang atau ditempatkan di posisi yang sama berdasarkan letak sumbu vertikal di tengah-tengah kedua bentuk tersebut. Keseimbangan simetris atau bilateral dapat disimpulkan sebagai bentuk refleksi dari sumbu vertikal sehingga menghasilkan wujud yang serupa dengan sisi lainnya (Pentak & Lauer, 2014, p. 92).



Gambar 2. 20 Keseimbangan Simetris/ Bilateral
(Sumber: <http://www.housingaforest.com/wp-content/uploads/2011/07/IMG3843-1024x6841.jpg>)

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris merupakan kondisi dimana keseimbangan terjadi akibat 2 buah objek yang berbeda memiliki bobot atau beban visual yang sama saat dipandang oleh mata. Keseimbangan asimetris dapat dipertahankan melalui penempatan empasis yang sama pada kedua sisi berdasarkan sumbu vertikal (Pentak & Lauer, 2014, p. 96).

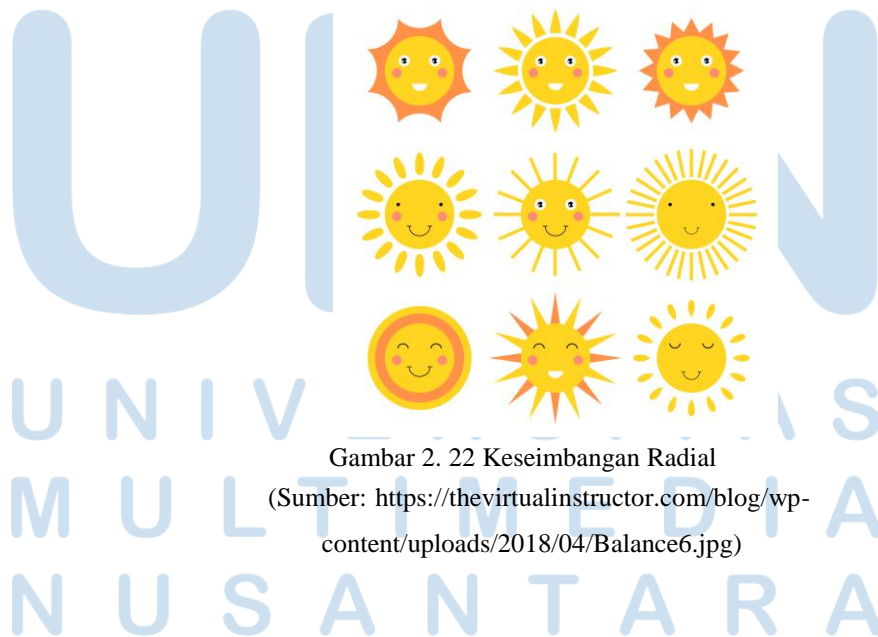


Gambar 2. 21 Keseimbangan Asimetris

(Sumber: <https://bloximages.chicago2.vip.townnews.com/pasadenaweekly.com/content/tncms/assets/v3/editorial/1/9e/19e3974c-4511-5d2f-92b9-c0e1e4d5665c/61aa3cb9a193b.image.jpg>)

3) Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial dicapai melalui penyusunan elemen-elemen desain yang membentuk formasi melingkar atau mengelilingi sesuatu. Keseimbangan radial tidak bergantung kepada unsur keseimbangan simetris maupun asimetris, namun berfokus kepada titik pusat (Pentak & Lauer, 2014, p. 106).



Gambar 2. 22 Keseimbangan Radial

(Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/blog/wp-content/uploads/2018/04/Balance6.jpg>)

4) Keseimbangan Kristalografi

Keseimbangan kristalografi adalah kondisi dimana terdapat banyak empasis di seluruh permukaan yang menyebabkan terjadinya suatu keseimbangan atau ekuilibrium. Keseimbangan kristalografi juga disebut sebagai pola allover (Pentak & Lauer, 2014, p. 108).



Gambar 2. 23 Keseimbangan Kristalografi

(Sumber:https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/009/742/752/n_on_2x/puzzle-jigsaw-in-rainbow-color-set-of-9-with-missing-piece-in-the-middle-design-flat-illustration-free-editable-for-element-content-template-free-vector.jpg)

2.1.2.6 Rhythm

Ritme atau irama adalah merupakan prinsip desain yang berdasar kepada unsur repetitif dan terbentuk dari kesatuan visual. Ritme memanipulasi elemen visual sehingga menghasilkan kondisi dimana mata dapat melihat suatu pergerakan di dalam suatu karya atau desain. Kondisi tersebut tercapai dengan memanfaatkan pola yang dapat diimplementasikan kepada bentuk, warna, dan elemen desain lainnya. Ritme yang memanfaatkan repetisi dari suatu pola disebut juga sebagai ritme progresif (Pentak & Lauer, 2014, p. 112, 117, & 119-120).

2.2 Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang memiliki interaksi dari suatu media dengan audience. Media interaktif berfungsi untuk memberikan proses timbal balik atau reaksi terhadap *audience* (Sharp, Rogers, dan Preece, 2019, p. 3). Hal tersebut merupakan hal yang membedakan media interaktif dengan media lainnya seperti gambar, video, dan lain-lain.

2.2.1 Desain Interaktif

Buku Interaction Design Edisi ke-5 oleh Sharp, Rogers, dan Preece (2019) menyatakan bahwa desain interaktif merupakan perancangan produk yang membantu manusia berkomunikasi serta berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Desain interaktif dibentuk melalui beberapa aspek, diantaranya adalah:

2.2.1.1 Interaksi Konseptual

Interaksi konseptual dilakukan saat menciptakan suatu konsep dalam perancangan interaktif. Interaksi konseptual meneliti hal-hal yang secara realita dapat direalisasikan serta memacu desainer atau perancang untuk menghasilkan user experience (UX) untuk membantu dan mempermudah audience memahami fungsi interaktif tersebut (Sharp, Rogers, dan Preece, 2019, p. 69).

2.2.1.2 Aspek Kognitif

Sharp, Rogers, dan Preece (2019) membagi kognisi menjadi 2 model, kedua model tersebut adalah:

2.2.2.1 Kognisi Pengalaman

Kognisi pengalaman adalah berasal dari kejadian-kejadian yang dilihat, dirasakan, atau dialami seseorang dalam kehidupan sehari-hari (Sharp, Rogers, dan Preece, 2019, p. 102).

2.2.2.2 Kognisi Reflektif

Kognisi reflektif adalah kondisi dimana seseorang diarahkan kepada suatu hal yang baru sehingga berkaitan dengan kreativitas dan ide-ide baru. Pengambilan keputusan, nilai-nilai, serta mental

seseorang adalah aspek-aspek yang mempengaruhi kognisi reflektif seseorang (Sharp, Rogers, dan Preece, 2019, p. 102).

2.2.2.3 Interaksi Emosi

Interaksi emosi adalah proses interaksi yang melibatkan emosi seseorang. Interaksi tersebut dapat menghasilkan atau memacu rasa bahagia, marah, sedih, dan emosi lainnya. Interaksi emosi dapat diaplikasikan menggunakan suatu media. Media tersebut dapat membantu meningkatkan atau bahkan mengurangi emosi seseorang sesuai fungsi dari medianya (Sharp, Rogers, dan Preece, 2019, p. 165-166).

2.2.2.4 Interaksi Sosial

Intraksi sosial adalah kondisi dimana terjadi relasi atau hubungan seseorang dengan orang lainnya. Interaksi sosial dapat berupa bermain, belajar, bekerja, berbicara bersama dengan orang lain (Sharp, Rogers, dan Preece, 2019, p. 135). Sebab itu, interaksi sosial merupakan aspek penting yang terjadi di kehidupan manusia sehari-hari.

2.2.2 Cerita Interaktif

Cerita merupakan aspek penting di dalam kehidupan manusia. Cerita mampu memandu manusia ke dalam imajinasi serta digunakan sebagai media pembelajaran (Miller, 2020, p. 3-4). Perbedaan cerita biasa dengan cerita interaktif adalah cerita biasa hanya mengikuti alur yang telah diciptakan oleh penulis, sedangkan cerita interaktif memiliki kondisi dimana pembaca dapat menentukan alur ceritanya sendiri (Miller, 2020, p. 7-8). Dalam perancangan cerita interaktif, terdapat beberapa komponen interaksi. Berikut adalah komponen-komponen interaksi di dalam cerita interaktif:

2.2.2.1 Stimulus dan Respon

Stimulus dan respon merupakan suatu aksi dan reaksi antara program interaktif dengan pengguna. Stimulus dan respon merupakan komponen yang terdapat di semua media interaktif. Contoh dari stimulus dan respon adalah saat pengguna menyelesaikan suatu tugas,

maka akan terdapat suatu bentuk hadiah yang diberikan. Setelah menerima hadiah tersebut, pengguna akan mengeuarkan suatu respon seperti bahagia karena menerima hadiah (Miller, 2020, p. 82-83).

2.2.2.2 Navigasi

Navigasi merupakan hal-hal yang dapat dilakukan oleh pengguna sesuai dengan opsi yang diberikan. Navigasi merupakan komponen yang terdapat di semua media interaktif. Contohnya navigasi adalah menu-menu pada website yang membatasi pengguna sesuai dengan opsi yang tersedia di dalam website tersebut (Miller, 2020, p. 83).

2.2.2.3 Kontrol Terhadap Objek

Kontrol terhadap objek merupakan bentuk interaksi pengguna terhadap objek-objek yang terdapat pada media cerita interaktif. Tidak semua komponen kontrol terhadap objek dapat digunakan secara di semua media interaktif (Miller, 2020, p. 83). Contoh dari kontrol terhadap objek adalah saat pengguna membuka laci, menyalakan lampu, dan lain-lain.

2.2.2.4 Komunikasi

Komunikasi merupakan proses percakapan dengan karakter lain dalam berbagai bentuk. Komunikasi berlangsung 2 arah antara pengguna dengan karakter lain. Namun komunikasi juga tidak bersifat universal atau ada di setiap media interaktif (Miller, 2020, p. 83). Contoh dari komunikasi adalah perbincangan dengan karakter lain melalui fitur *chat*, pemilihan opsi-opsi pada dialog, dan lain-lain.

2.2.2.5 Pertukaran Informasi

Pertukaran informasi dapat dilakukan oleh 1 pengguna ke pengguna lainnya melalui suatu platform atau forum di media online. Pertukaran informasi dalam media interaktif merupakan kondisi yang hanya dapat terjadi dengan adanya koneksi internet. Contoh dari pertukaran informasi adalah melakukan komentar di forum atau pun di kolom komentar YouTube (Miller, 2020, p. 83).

2.2.2.6 Akuisisi

Akuisisi merupakan proses dimana terjadi interaksi berupa proses penerimaan informasi atau objek. Pengguna biasa menerima hal-hal tersebut melalui proses transaksi atau pun penyelesaian pekerjaan. Akuisisi umumnya dapat berlangsung dengan adanya koneksi internet. Contoh dari akuisisi adalah pembelian pakaian untuk karakter virtual di dalam sebuah game (Miller, 2020, p. 83).

2.3 Buku Cerita Ilustrasi

Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan bahwa ilustrasi berarti gambar, lukisan, desain, foto, diagram, serta penjelasan tambahan. Ilustrasi sering disebut juga sebagai grafika. Namun mengikuti perkembangan zaman, ilustrasi sekarang memiliki makna sebagai gambar yang mengandung unsur cerita di dalamnya. Ilustrasi banyak digunakan untuk mengiluminasi audience terhadap suatu pesan atau teks melalui penggunaan gambar. Salah satu media yang sangat memanfaatkan ilustrasi adalah buku cerita anak (Ghozali, 2020, p. 11).

2.3.1 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak merupakan buku cerita bergambar yang memiliki relevansi atau relasi dengan sang anak. Cerita yang terdapat pada buku cerita anak merupakan cerita-cerita yang dipenuhi dengan imajinasi namun memiliki korelasi dengan kehidupan sang anak pada umumnya. Buku cerita anak umumnya memiliki tulisan dengan ukuran yang besar dan didominasi oleh penggunaan gambar-gambar atau ilustrasi yang menarik (Krissandi, 2017, p. 21-22). Buku cerita anak memiliki 2 macam jenis atau bentuk. 2 jenis buku cerita anak adalah:

a) *Storybook*

Storybook biasanya disebut juga sebagai buku cerita. Buku cerita memiliki gambar-gambar yang fungsinya hanya sebatas menjadi hiasan, pemberi makna kepada cerita, atau memberikan penjelasan terhadap kata-kata yang tercantum di dalam bukunya. Kata-kata yang terdapat pada buku cerita bersifat sederhana dan mudah dipahami (Ghozali, 2020, p. 11).

b) *Picture book*

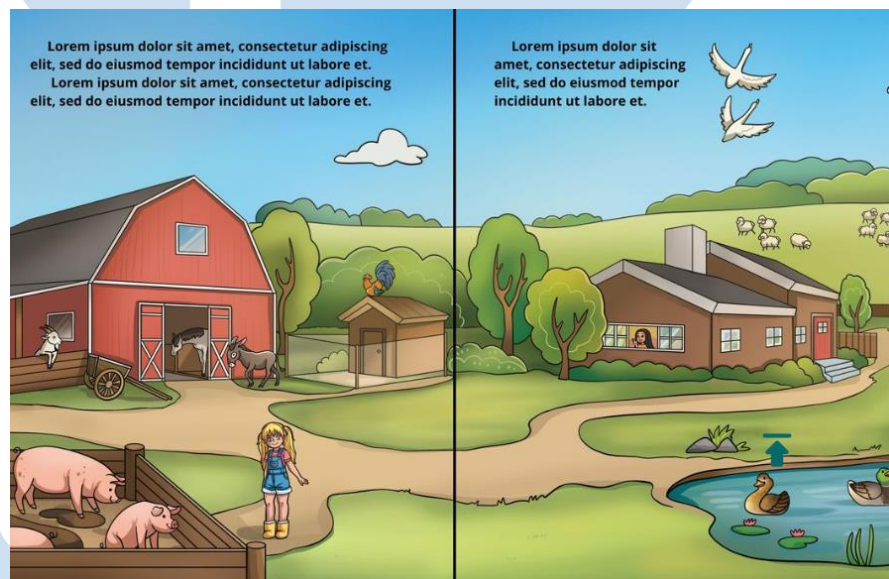
Picture book adalah buku cerita yang memanfaatkan teks dan juga gambar untuk menyampaikan suatu pesan atau makna secara bersamaan. Kedua teks maupun gambar saling melengkapi dan tidak dapat dipisah (Ghozali, 2020, p. 13).

2.3.2 Kategori Buku Ilustrasi

Ilustrasi dibagi ke dalam beberapa bentuk dasar berdasarkan fungsinya. Bentuk dasar ilustrasi dikategorikan menjadi:

2.3.2.1 Tebaran/ *Spread*

Ilustrasi tebaran atau *spread* digunakan untuk mengfokuskan anak terhadap ilustrasi yang terdapat pada buku tersebut. Ilustrasi *spread* dibuat dengan menempatkan ilustrasi yang mengisi 2 halaman yaitu bagian kiri dan kanan halaman (Ghozali, 2020, p. 16).



Gambar 2. 24 Tebaran/ *Spread*

(Sumber: <https://storage.googleapis.com/brookes-workshop.appspot.com/images/42d231d0-4ab6-4650-a911-65fdc7c397a2/full-bleed-spread-example/1080w-full-bleed-spread-example.jpg>)

2.3.2.2 Satu Halaman/ *Single*

Ilustrasi satu halaman atau *single* memanfaatkan 1 halaman yang secara dominan diisi dengan ilustrasi. Ilustrasi tersebut dapat

diisi hingga ke tepian halaman atau pun dibatasi dengan bingkai atau *frame*. Umumnya digunakan untuk percetakan buku konvensional.



Gambar 2. 25 Satu Halaman/ *Single*

(Sumber: <https://storage.googleapis.com/brookes-workshop.appspot.com/images/59888f0a-786e-45f7-a58a-49026e0760d6/full-page-with-vignette/1080w-full-page-with-vignette.jpg>)

2.3.2.3 Lepasn/ *Spot*

Ilustrasi lepasan atau *spot* bersifat dinamis. Terdapat beberapa ilustrasi dalam satu halaman yang menggambarkan suatu aktivitas atau kejadian secara bertahap. Ilustrasi lepasan identik dengan tidak banyak menggunakan latar belakang atau background pada ilustrasinya untuk memfokuskan *audience* kepada aktivitas atau kejadian yang coba ditampilkan.

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. 26 Lepasn/ *Spread*

(Sumber: <https://storage.googleapis.com/brookes-workshop.appspot.com/images/c8fdef2b-15c9-4a0d-be6b-acbd275cdd31/full-page-with-spot-art-layout/1080w-full-page-with-spot-art-layout.jpg>)

2.3.3 Komponen Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi dibuat dengan menggunakan beberapa elemen di dalamnya. Setiap elemen yang memiliki peran penting di dalam perancangan buku ilustrasi. Komponen buku Ilustrasi dibagi menjadi:

2.3.3.1 Karakter

Karakter adalah aspek yang penting dalam pembuatan buku cerita ilustrasi. Karakter harus dibuat dengan latar belakang yang kuat sebelum divisualisasikan (Ghozali, 2020, p. 32-33). Terdapat hal-hal yang perlu dipertimbangkan saat mendesain sebuah karakter, terutama dalam segi penampilan fisik. Hal-hal tersebut diantaranya lain adalah:

a) Jenis Karakter

Jenis karakter melihat apakah karakter tersebut merupakan hewan, manusia, robot, dan lain-lain

b) Jenis Kelamin

Jenis kelamin diidentifikasi sesuai dengan jenis karakternya, terutama makhluk hidup yang memiliki alat kelamin.

c) Umur Karakter

Umur karakter dapat diidentifikasi berdasarkan latar waktu

d) Latar Karakter

Latar waktu, budaya, dan lokasi atau tempat asal karakter, dan antropologi membentuk cerita kepada karakter

e) Sifat Karakter

Sifat karakter diberikan kepada karakter untuk membuat karakter terlihat hidup

f) Kebiasaan Karakter

Kebiasaan karakter dibentuk untuk menunjukkan keseharian atau hal-hal yang biasa dilakukan oleh karakter

Karakter dibuat dengan memperhatikan memperhatikan 4 aspek visual (Ghozali, 2020, p. 34-35). Keempat aspek visual tersebut di antara lain adalah:

a) Bermain Bentuk

Bentuk karakter mempengaruhi penampilan karakter serta melihat betapa seriusnya suatu karakter sesuai dengan gaya ceritanya.

Bentuk geometris karakter dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Bulat

Bentuk bulat secara psikologis memiliki makna yang ramah, kekanak-kanakan, lembut, dan suka bermain. Umumnya karakter yang identik dibuat menggunakan bentuk bulat adalah karakter anak-anak yang ramah atau ibu yang lembut.

2. Persegi

Bentuk persegi secara psikologis merepresentasikan ketenangan, kaku, kuat, dan stabil. Karakter yang dibuat dengan bentuk persegi identik dengan karakter yang memiliki nilai-nilai kehidupan seperti orang tua.

3. Segitiga

Bentuk segitiga secara psikologis merepresentasikan suatu kelicikan, jahat, dan sebaiknya dihindari. Bentuk segitiga identik dengan sudut-sudutnya yang tajam seperti pisau atau benda-benda tajam lainnya. Namun segitiga sama sisi dapat memberi makna lain karena sisi-sisinya seimbang, maka dapat merepresentasikan suatu kestabilan.

b) Ciri Khas Karakter

Ciri khas diperlukan untuk membuat karakter tertentu dapat dibedakan dan terlihat lebih dominan atau *standout*. Contoh karakter yang memerlukan ciri khas adalah karakter utama sebagai sorotan utama suatu cerita.

c) Sketsa Emosi dan Posisi

Sketsa digunakan untuk memberikan emosi terhadap kondisi karakter. Hal tersebut berlaku juga saat ilustrator menempatkan sebuah karakter diposisi tertentu. Sketsa emosi dan posisi memberikan kesan bahwa karakter tersebut hidup.

d) Permainan Gaya Gambar dan Warna

Proses penggambaran karakter dibuat dengan menggunakan gaya dan warna yang cocok dengan ceritanya. Penggunaan gaya gambar dan warna yang tepat dengan kategori cerita dapat meningkatkan keselarasan serta nada pada cerita.

2.3.3.2 *Typography*

Tipografi adalah elemen desain berupa teks atau pesan serta memiliki peran yang sangat penting dalam penyampaian informasi. Tipografi digunakan untuk mempermudah seseorang membaca dan memahami sesuatu. Tipografi berkomunikasi tidak hanya dengan cara menampilkan teks, melainkan juga memberikan suatu kesan atau emosi terhadap pembaca melalui pemanfaatan variasi gaya *typeface*. *Typeface* terdiri dari kumpulan karakter atau font yang secara umum dipersatukan di dalam suatu desain. *Typeface* dapat diukur melalui

bobot dan ukurannya (Griffey, 2020, p. 121-122). *Typeface* sendiri dibagi menjadi 2 kategori, yaitu:

a) Serif

Serif berasal dari bahasa Belanda yang artinya garis. Ciri-ciri *typeface* serif adalah terdapat garis yang di setiap bagian ujung dari hurufnya. Garis tersebut memiliki fungsi seperti membatasi atau menandakan bagian akhir dari penulisan huruf. *Typeface* serif biasanya digunakan untuk menampilkan sesuatu yang bersifat tradisional (Griffey, 2020, p. 123).

b) Sans Serif

Kata “Sans” dalam bahasa Belanda berarti “tanpa”, sehingga *typeface* sans serif tidak memiliki garis pada tepian atau ujung hurufnya. *Typeface* sans serif diciptakan di sekolah desain Bauhaus pada tahun 1920, karena itu *typeface* sans serif cenderung digunakan untuk menampilkan sesuatu yang bersifat modern (Griffey, 2020, p. 123).



Gambar 2. 27 Font Serif dan Sans Serif

(Sumber: https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=850/uploads/users/48/posts/40414/image-upload/types_of_serif_fonts.jpg)

2.3.3.3 Sudut Pandang

Sudut pandang dalam sebuah ilustrasi membuat pembaca merasakan emosi atau kondisi tertentu. Melalui sudut pandang, pembaca dapat melihat berbagai perbedaan ukuran objek berdasarkan jarak pengelihatan (Ghozali, 2020, p. 50-51). Sudut pandang dibagi

menjadi 5 macam berdasarkan jaraknya. Berikut adalah kelima sudut pandang tersebut:

a) Mata Burung

Sudut pandang mata burung adalah sudut pandang yang digunakan untuk menangkap momen yang luas. Sudut pandang burung menangkap momen yang luas tersebut dari sudut atas.

b) Mata Semut

Umumnya sudut pandang mata semut digunakan untuk membuat sosok yang melihat objek lainnya terasa kecil. Sudut pandang mata semut membuat objek-objek disekitarnya terlihat besar, megah, dan menantang.

c) Sejajar atau Frontal

Sudut pandang sejajar atau frontal membuat pembaca seperti objek yang terdapat pada latar. Semua hal yang terlihat sangat normal dan apa adanya.

d) Fokus/ *Zoom In*

Sudut pandang fokus memiliki tujuan untuk memperlihatkan pembaca terhadap hal-hal yang perlu diperhatikan. Sudut pandang fokus mendekatkan pemandangan yang tertuju kepada objek-objek atau kejadian yang bersifat penting.

e) Jauh/ *Zoom Out*

Sudut pandang *zoom out* atau jauh digunakan untuk memperlihatkan pemandangan yang luas kepada pembaca. Sudut pandang jauh dapat dibuat di berbagai sudut seperti pada mata burung, mata semut, maupun sejajar.

2.3.3.4 Alur Baca

Alur baca berfungsi untuk mengarahkan pembaca saat sedang membaca buku cerita. Pada umumnya di Indonesia, alur membaca dimulai dari atas ke bawah, dan dari kiri ke kanan. Ilustrasi dan teks harus menyesuaikan alur membaca agar pembaca nyaman dan mudah mengikuti alur cerita yang coba disampaikan (Ghozali, 2020, p. 69).

2.3.3.5 Permainan Nuansa/ Tone

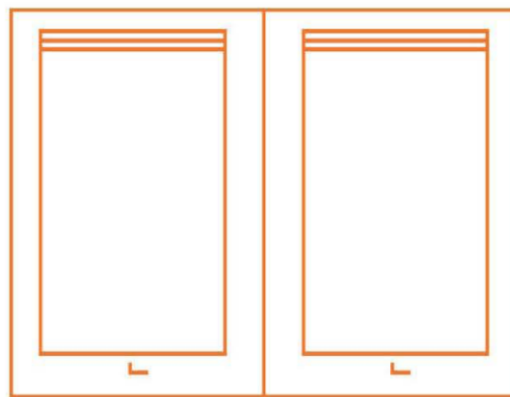
Peran pencahayaan sangatlah penting untuk membuat suatu suasana. Permainan nuansa atau tone membentuk suatu emosi dengan memainkan gelap terang suatu lokasi, kondisi kebersihan, serta kondisi-kondisi lainnya. Contohnya seperti penggunaan warna gelap untuk memberikan nuansa misterius atau menyeramkan.

2.3.3.6 Grid

Grid adalah garis panduan vertikal dan horizontal. Grid digunakan untuk membatasi berbagai media seperti buku, majalah, website, aplikasi, dan media lainnya. Garis vertikal dan horizontal tersebut menghasilkan kolom dan juga margin. Fungsi utama dari penggunaan grid adalah untuk membuat susunan gambar serta teks menjadi rapih. Buku *Graphic Design Solution* edisi ke-5 oleh Robin Landa (2016) membagi grid menjadi 3 macam, yaitu:

a) *Single Column Grid*

Single Column Grid adalah grid yang dikelilingi oleh *margin*. *Margin* memiliki fungsi untuk menyeimbangkan ruang kosong pada bagian atas, kiri, kanan, dan bawah halaman, serta memberikan penataan pada teks atau konten-konten lainnya.

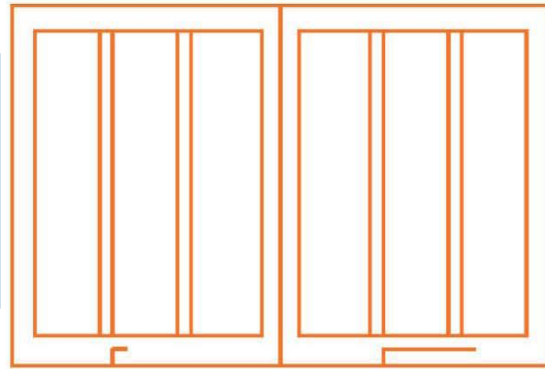


Gambar 2. 28 *Single Column Grid*

(Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-87.png>)

b) *Multi Column Grid*

Multi Column Grid adalah *grid* yang digunakan untuk menjaga teks atau isi konten lainnya berada di kolomnya masing-masing. *Multi column grid* dipisahkan oleh *gutter*. *Gutter* sendiri memiliki fungsi untuk memisahkan baik *column* atau pun *baris*.

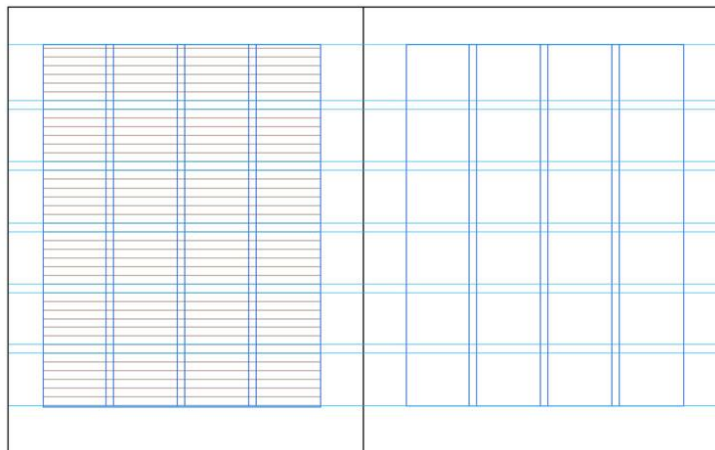


Gambar 2. 29 *Multi Column Grid*

(Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-90.png>)

c) *Modular Grid*

Modular Grid memisahkan berbagai konten sesuai letak modul. Baik gambar maupun teks dapat terletak di area yang berbeda selama berada di dalam modul.



Gambar 2. 30 *Modular Grid*

(Sumber: <https://www.bookdesignmadesimple.com/wp-content/uploads/2018/10/ModularGrid.jpg>)

2.4 Korupsi

Korupsi adalah tindakan tidak bermoral yang menentang peraturan, menyalahgunakan wewenang, dan kekuasaan. Korupsi dapat dilakukan oleh siapa pun untuk memperoleh keuntungan bagi diri sendiri, orang lain, atau kelompok (Handoyo, 2013). Korupsi merupakan suatu hal yang terjadi hampir setiap hari. Tidak hanya di kalangan petinggi-petinggi negara, namun korupsi juga dilakukan oleh masyarakat kalangan menengah bahkan kebawah (Handoyo, 2013, p. 1). Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan korupsi sebagai sesuatu yang buruk, busuk, rusak, penyalahgunaan kuasa. Korupsi juga kerap disamakan dengan tindakan curang atau penipuan (Handoyo, 2013, p. 26).

2.4.1 Bentuk Korupsi

Undang-undang Negara Republik Indonesia telah menyatakan bentuk-bentuk korupsi dalam UU nomor 31 tahun 1999 dan UU nomor 20 tahun 2001. Tindakan-tindakan yang menyebabkan kerugian terhadap keuangan atau perekonomian negara dihitung sebagai tindak pidana korupsi. Bentuk-bentuk korupsi menurut undang-undang adalah sebagai berikut:

- 1) Kerugian keuangan negara: pasal 2 dan 3.
- 2) Suap menyuap: pasal 5 ayat (1) huruf a, pasal 5 ayat (1) huruf b, pasal 5 ayat (2), pasal 6 ayat (1) huruf a, pasal 6 ayat (1) huruf b, pasal 6 ayat (2), pasal 11, pasal 12 huruf a, pasal 12 huruf b, pasal 12 huruf c, pasal 12 huruf d dan pasal 13
- 3) Penggelapan dalam jabatan: pasal 8, pasal 9, pasal 10 huruf a, pasal 10 huruf b, dan pasal 10 huruf c.
- 4) Pemasaran: pasal 12 huruf e, pasal 12 huruf f, pasal 12 huruf g.
- 5) Perbuatan curang: pasal 7 ayat (1) huruf a, pasal 7 ayat (1) huruf b, pasal 7 ayat (1) huruf c, pasal 7 ayat (1) huruf d, pasal 7 ayat (2) dan pasal 12 huruf h.
- 6) Benturan-benturan dalam pengadaan: pasal 12 huruf i.
- 7) Gratifikasi: pasal 12 B jo pasal 12 C (KPK, 2006: 4-5).

Berdasarkan sifatnya, korupsi dibagi menjadi 3 macam kategori. Ketiga kategori tersebut melihat jenis pelaku korupsi serta wujud atau

tindakan korupsi yang dilakukan (Handoyo, 2013, p. 73-74). Berikut adalah 3 jenis korupsi berdasarkan sifatnya:

1) Korupsi Individual

Korupsi yang dilakukan karena adanya keinginan untuk memiliki harta yang lebih (*greedy*). Korupsi individual juga dapat terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi, sehingga jalan yang harus diambil adalah dengan melakukan korupsi.

2) Korupsi Terlembagakan

Korupsi terlembagakan terjadi di suatu birokrasi, dimana system korupsi telah menjadi sistmatis dan berlangsung dalam proses yang lama atau dari tahun ke tahun. Akibat dari kondisi tersebut adalah munculnya sikap toleransi dan normalisasi atas perilaku atau tindakan korupsi.

3) Korupsi Politis

Korupsi Politis terjadi karena adanya sikap tidak acuh terhadap tindak korupsi di lingkungan politik. Korupsi politis juga terjadi akibat adanya campur tangan kalangan pemegang otoritas dengan pihak pengambil keputusan dan penegak hukum terhadap praktik kolusi dan konspirasi.

2.4.2 Faktor/ Penyebab Korupsi

Korupsi terjadi karena beberapa faktor. Menurut Albrecht dan Cha O. Albrecht (2003), terdapat 3 faktor atau 3 penyangga kecurangan yang memicu seseorang memiliki dorongan untuk melakukakn tindakan korupsi. Ketiga faktor tersebut adalah kesempatan, tekanan, dan rasionalisasi (Handoyo, 2013, p. 26). Marshal (2011) menyatakan bahwa terdapat faktor atau penyebab terjadinya korupsi (Handoyo, 2013, p. 82-83). Berikut adalah 6 penyebab mengapa korupsi dapat berlangsung:

- 1) Meningkatkan penghasilan karena upah yang diterima rendah menyebabkan seseorang termotivasi untuk mengambil jalan yang cenderung ekstrim

- 2) Penyalahgunaan regulasi atau aturan yang banyak memberikan kesempatan untuk melakukan tindakan korupsi
- 3) Sistem atau lembaga legislatif dan peradilan yang lemah
- 4) Kurangnya sumber daya alam yang melimpah di pemukiman atau daerah tertentu
- 5) Kurang atau lemahnya peran hukum, moral, prinsip etik, dan norma
- 6) Politik yang tidak stabil

2.4.3 Dampak Korupsi

Financial Action Task Force (FATF) dan *Organization for Economics Cooperation and Development* (OECD) menyimpulkan bahwa korupsi menyebabkan banyak sekali kerugian terutama di bidang ekonomi. ICHRP dan *Transparency International* bahkan menyebutkan bahwa korupsi merupakan tindakan yang melanggar Hak Asasi Manusia (HAM) terutama pada anak. Akibat tindak korupsi, banyak sekali anak-anak yang tidak dapat menerima pendidikan dan juga layanan kesehatan, fatalnya dapat berakibat terhadap nyawa sang anak sendiri. Mashal (2011) mengungkapkan bahwa korupsi menyebabkan 6 hal (Handoyo, 2013, p. 89-90). 6 dampak korupsi diantara lain adalah:

- 1) Rendahnya investasi
- 2) Pertumbuhan ekonomi terhambat dan berkurang
- 3) Komposisi belanja pemerintah menjadi tidak produktif
- 4) Ketidaksetaraan perkonomian, angka kemiskinan tinggi.
- 5) Kurang efisiensi bantuan negara kepada masyarakat
- 6) Krisis di negara

2.4.4 Pendidikan Anti Korupsi

Anti korupsi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mencegah korupsi (Handoyo, 2013, p. 32). Pendidikan korupsi sangatlah diperlukan dalam upaya untuk mencegah tindak korupsi. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berperan besar dalam menciptakan budaya anti korupsi. Pendidikan anti korupsi akan lebih baik bila ditanamkan kepada

anak, bahkan sudah dapat dimulai ditanamkan kepada anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar (Handoyo, 2013, p. 9).

2.4.4.1 Urgensi Pendidikan Anti Korupsi di Pendidikan Dasar

Sekolah dasar merupakan masa-masa dimana anak sudah mulai berpikir secara konkret. Anak-anak usia 7-12 tahun mulai memahami perpindahan benda, sebab akibat dari sesuatu, serta hal-hal yang baik dan tidak baik. Namun terdapat beberapa alasan mengapa pendidikan sangat perlu ditanamkan kepada anak-anak yang duduk di bangku pendidikan sekolah dasar, diantaranya adalah (Handoyo, 2013, p. 9-11):

- 1) Siswa-siswi sekolah dasar belum pernah menerima materi-materi seputar pendidikan anti korupsi
- 2) Kurangnya peran teladan atau role model di lingkungan sekolah.
- 3) Terdapat persaingan yang tidak sehat di lingkungan sekolah. Beberapa kalangan siswa suka memamerkan kelebihan yang dipunyainya. Hal tersebut dapat menyebabkan adanya suatu persaingan terhadap siswa-siswi lainnya.
- 4) Kurang jelasnya aturan atau hukum yang terdapat di sekolah. Hukum atau aturan yang dilanggar perlu dipertanggungjawabkan dengan adanya suatu konsekuensi.
- 5) Mayoritas materi pembelajaran bersifat kognitif atau mata pelajaran pokok ketimbang pendidikan karakter.

Korupsi sendiri memiliki beberapa bentuk yang biasa diterapkan di lingkungan sekolah. Bentuk korupsi yang dilakukan oleh anak-anak sangat perlu diwaspadai sekecil apapun dampaknya.

Berikut adalah beberapa contoh tindakan korupsi yang dilakukan oleh anak-anak di sekolah (ACLK KPK):

- 1) Menyontek saat ujian merupakan bentuk ketidak tanggung jawaban serta ketidak jujuran seorang murid.

- 2) Tidak hadir di sekolah atau bolos sekolah serta terlambat hadir di sekolah merupakan bentuk ketidak tanggung jawaban seorang murid di sekolah.
- 3) Menyontek atau menyalin tugas milik teman merupakan tindakan tidak bertanggung jawab, ketidak jujur, serta ketidakadilan.
- 4) Memberikan hadiah kepada guru dalam bentuk gratifikasi merupakan bentuk ketidakadilan dimana murid dapat memanfaatkan momen tersebut untuk menerima sesuatu dari guru sebagai suatu timbal balik. Sebab itu guru perlu menjadi sosok teladan dengan bersikap objektif kepada murid-murid.
- 5) Memalsukan raport merupakan tindakan ketidak jujur, ketidakadilan, dan ketidak bertanggung jawaban seorang murid. Umumnya dilakukan karena tidak ingin dimarahi oleh orang tua.

2.4.4.2 Nilai-nilai Anti Korupsi

Nilai-nilai anti korupsi adalah nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan dalam upaya menjaga sikap atau perilaku seseorang dalam menghadapi godaan terhadap korupsi. Nilai-nilai korupsi dibagi menjadi 9 nilai. Berikut adalah kesembilan nilai anti korupsi oleh KPK (Handoyo, 2013, p. 35-43:

1) Kejujuran

Kejujuran merupakan sikap yang mengungkapkan sesuatu apa adanya. Sikap jujur di dunia pendidikan dapat berupa tidak berbohong atau tidak mencontek saat melaksanakan ujian

2) Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab berarti memiliki suatu keberanian dalam menghadapi sesuatu yang diketahui risikonya. Tanggung jawab juga dapat berarti menyelesaikan apa yang telah dimulai.

3) Keberanian

Keberanian merupakan nilai yang penting terutama saat menghadapi suatu rintangan atau fakta. Seseorang yang berani

mampu menghadapi sesuatu dan tetap percaya diri, fokus, dan tidak patah semangat

4) Keadilan

Keadilan artinya netral atau tidak memihak. Adanya nilai keadilan menghasilkan suatu keseimbangan terhadap banyak hal. Dalam dunia pendidikan, nilai keadilan dapat berupa menerima orang lain tanpa memandang status dan memperlakukannya secara adil sama seperti orang lain

5) Keterbukaan

Keterbukaan memiliki berani menampilkan sesuatu apa adanya tanpa menyembunyikan sesuatu. Keterbukaan di kehidupan sekolah dapat berupa tindakan seperti melakukan tindakan sesuai ucapan dan tidak disembunyi-bunyikan atau sesuai

6) Kedisiplinan

Disiplin mempunyai makna yang erat dengan kata taat. Seseorang dengan nilai disiplin melakukan komitmen dan taat untuk mengerjakan hal-hal yang perlu dikerjakan. Contoh dari sikap disiplin di kehidupan sekolah adalah menyelesaikan tugas atau pun pekerjaan yang diberikan tepat waktu.

7) Kesederhanaan

Kesederhanaan memiliki makna untuk menggunakan sesuatu hanya sebatas fungsi dan keperluannya saja. Kesederhanaan dalam kehidupan sekolah dapat berupa tidak boros atau tidak konsumtif dalam menggunakan sesuatu.

8) Kerja Keras

Kerja keras merupakan definisi gigih dalam mengerjakan sesuatu. Bentuk kerja keras di kehidupan sekolah adalah terus berjuang sekuat tenaga dalam mencapai prestasi dan tidak menyerah walaupun gagal, namun terus berusaha untuk mencapai tujuan.

9) Kepedulian

Kepedulian berarti memperhatikan sekitar dan melakukan tindakan untuk membantu lingkungan atau orang lain. Bentuk kepedulian di lingkungan sekolah adalah seperti melihat sampah yang berserakan di lantai, lalu orang tersebut berinisiatif membuang sampah tersebut di tempat sampah.

2.4.4.3 Pendekatan Pembelajaran Kurikulum Waldorf

Sekolah Waldorf merupakan sekolah yang didirikan oleh Rudolf Steiner pada tahun 1861. Sekolah Waldorf memiliki metode pembelajaran yang lain dibandingkan dengan sekolah pada umumnya. Rudolf Steiner melakukan metode pembelajaran non akademik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak. Rudolf Steiner menyimpulkan bahwa terdapat 3 poros yang dimiliki dan harus dikembangkan oleh manusia (Agustin, Galuh, Hanifah, Khatimah, Nurjannah, Oktaviana, Rahma, & Widyastuti, 2021), yaitu:

- 1) Hati, dimana perasaan manusia berasal;
- 2) Kepala atau poros atas, dimana manusia berpikir;
- 3) dan tangan dan kaki atau poros bawah, dimana manusia melakukan aktivitas secara terorganisir.

Rudolf Steiner juga membuat suatu metode pembelajaran kepada anak-anak sebagai bentuk pendekatan. Berdasarkan pendekatan pembelajaran Wardolf untuk anak sekolah dasar, terdapat 4 kriteria di dalamnya. Kriteria tersebut diantara lain adalah:

- 1) Anak berusia 7 tahun
- 2) Metode pembelajaran abstrak
- 3) Materi pembelajaran akademik mulai diterapkan (subjek matematika, geografi, dan lain-lain)
- 4) Guru harus mampu melakukan metode komunikasi yang baik agar materi pembelajaran tersampaikan kepada anak-anak

Selain pendekatan metode pembelajaran, Rudolf Steiner dalam metode Wardolf juga membuat pendekatan melalui perkembangan

anak. Pendekatan perkembangan anak memiliki tujuan mengembangkan potensi anak tanpa memberikan tekanan kurikulum. Metode ini dapat meningkatkan nilai kejujuran dan disiplin anak. Anak usia sekolah dasar termasuk ke dalam kategori kedua dalam pendekatan perkembangan anak yaitu usia 7-14 tahun. Pendekatan tersebut dipecah menjadi 2 yaitu:

- 1) Menghasilkan suatu estetika atau keindahan melalui perkembangan imajinasi serta artistik anak-anak
- 2) Kurikulum yang diiringi dengan cerita, musik, variasi warna, drama, dan aktivitas yang dinamis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA