

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut (Suharso & Dra. Retnoningsih, 2018) dalam KBBI buku sendiri memiliki arti rangkaian kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan dan isinya berupa tulisan, gambar, kosongan, cetakan yang berguna untuk membaca, panduan, pembelajaran, referensi, maupun catatan. Buku oleh (Good, 1973) juga dianggap sebagai informasi tertulis yang sudah tersusun dan menjadi sebuah jilidan. Disimpulkan oleh (Soekanto, 2017) bahwa buku berisikan kertas-kertas yang dikumpul kemudian diikat dan direkatkan dan akan membentuk suatu tempat informasi atau pengetahuan.

Menurut (Kusrianto, 2007) setiap buku memiliki keunikanya masing masing melalui isi maupun fisik dari buku tersebut sehingga orang tertarik dalam membaca karya yang dipublikasikan ini. Menurut (Haslam, 2006) buku dianggap sebagai dokumentasi paling kuno yang menjadi wadah dalam menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Buku sendiri menjadi sarana bagi pembaca untuk menambah ilmu dan juga sarana untuk *healing* yang dihiasi dengan gambar maupun tulisan dengan keunikan masing-masing dari buku yang dirancang.

2.1.1 Jenis Jenis buku

Buku telah diklasifikasikan menjadi 2 yaitu, klasifikasi *Dewey Demical* dan berdasarkan isi (Hendriyana, 2012). Sistem klasifikasi Dewey Demical Classification (DDC) menggunakan prinsip desimal dalam melakukan pembagian untuk buku pengetahuan, terdapat 10 kategori utama, yaitu:

1. Umum, ensiklopedia, buku referensi, karya umum tentang komputer, media informasi maupun perpustakaan.
2. Filsafat Psikologi, Buku berisikan etika, teori psikologi, dan pemikiran filosofis.
3. Agama, Berisikan mengenai agama dan teologi melalui kepercayaan yang berbeda-beda.

4. Ilmu Sosial, Berisi tentang hukum, pendidikan, ekonomi, politik, dan sosiologi.
5. Bahasa, Buku mengenai *linguistic* dan bahasa, kamus dan tata bahasa masuk di dalamnya.
6. Sains, Ilmu pengetahuan seperti matematika, astronomi, biologi, fisika, dan kimia.
7. Teknologi, kedokteran, teknik, teknologi, dan ilmu terapan.
8. Seni, berisi karya seni rupa, musik, fotografi, olahraga, dan Kesehatan.
9. Sastra, Berisi buku puisi, drama, esai, sastra.
10. Sejarah dan Geografi, berisi buku geografi, biografi, *journey*, dan sejarah umum.

Sehingga pembagian kode buku ini memudahkan pembaca dalam mencari buku sesuai dengan topik yang diinginkan.

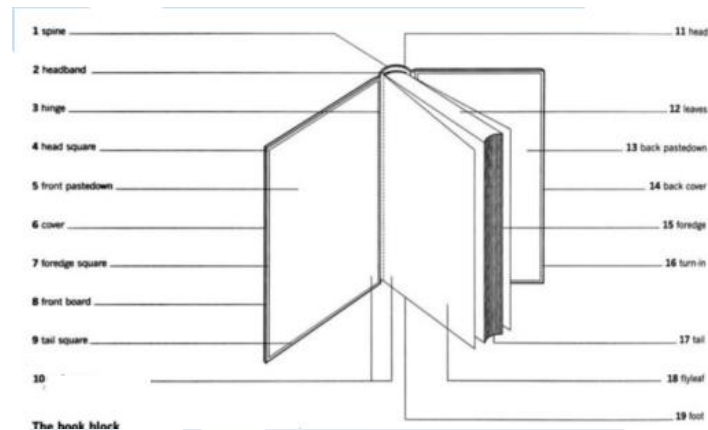
2.1.2 Berdasarkan Isi

Dikatakan oleh (Hendriyana, 2012) buku terbagi menjadi dua, yaitu fiksi dan non-fiksi. Disetujui oleh (Karimi & Ahmad, 2012) bahwa buku fiksi berisikan cerita tidak nyata yang diciptakan oleh penulis, seperti novel, prosa, puisi, dan cerpen. Melalui buku yang ditulis, penulis dapat menuangkan kisah tentang dirinya dan lingkungannya (h.24). Buku non-fiksi berisikan pengetahuan bertema layaknya literatur, buku panduan, keterampilan, pengembangan diri dan lainnya.

Buku juga diklasifikasikan oleh (Darnomo, 2007) berdasarkan jenisnya. Buku fiksi berisikan buku yang populer dan berpengetahuan umum, sedangkan buku non-fiksi berisi buku wajib atau buku teks yang biasanya dirancang oleh pemerintah. Buku juga berfungsi sebagai referensi untuk pembacanya, seperti kamus, direktori, ensiklopedi, koran, tabloid, majalah, dan koran yang terbit dengan waktu tertentu (h.66). Melalui penelitian ini, penulis akan menggunakan buku ilustrasi sebagai perancangannya.

2.1.3 Anatomi Buku

Dalam buku ‘*Book Design*’ oleh (Haslam, 2006) buku dilekompokkan menjadi 3 komponen dasar, yaitu blok buku, halaman, dan *grid*.

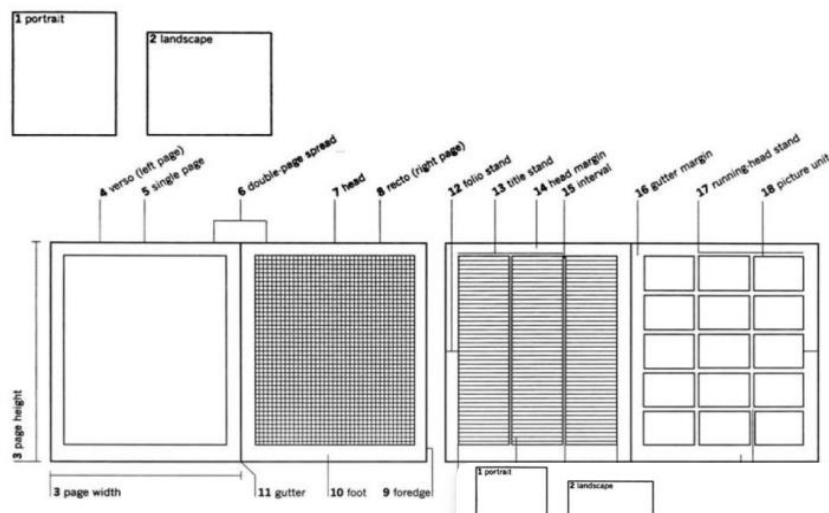


Gambar 2.1 Anatomi Blok Buku
Sumber: (Haslam, 2006)

1. *Spine*: Bagian dari sampul buku yang menutupi sisi punggung yang tiap lembaran buku direkatkan bersama.
2. *Headband*: Benang yang mengikat blok buku, terletak dibagian atas dan bawah rusuk buku yang telah direkat.
3. *Hinge*: Lipatan kertas tebal (*endpaper*) pada bagian depan dan belakang buku yang menjadi *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square*: Rusuk sampul buku yang beradaa di sisi atas.
5. *Front Pasedown*: Lipatan kertas tebal dan menempel pada bagian dalam sampul buku sisi depan.
6. *Cover*: Pelindung blok buku, berasal dari papan atau kertas tebak dan direkatkan dengan blok buku.
7. *Foreedge*: terletak di sisi samping depan yang bernama rusuk sampul buku.
8. *Fronnd Board*: papan atau kertas tebal berbentuk sampul di sisi depan buku.
9. *Tail Square*: Rusuk sampul buku yang berada pada bagian bawah.

10. *Endpaper*: Kertas tebal dibagi menjadi dua lipatan; satu sisi menempel pada papan sampul (*pastedown*) dan lainnya dibiarkan bebas (*fly leaf*).
11. *Head*: Bagian atas buku.
12. *Leaves*: lembaran kertas tiap blok dalam buku.
13. *Back Pastedown*: Lapisan kertas tebal dan menempel di bagian dalam sampul buku sisi depan.
14. *Back Cover*: Papan sampul buku pada bagian belakang.
15. *Foredge*: Sisi samping depan buku.
16. *Turn-in*: Lipatan kertas tebal melingkupi papan sampul dari sisi luar ke dalam.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: Lipatan kertas tebal yang terpisah pada papan sampul.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman.

Sedangkan pada bagian halaman terbagi menjadi berbagai bagian yang terdiri dari:



Gambar 2.2 Anatomi Halaman Buku dan *Grid*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Potrait*: Format ukuran lebar halaman lebih kecil dibanding ukuran tinggi.

2. *Landscape*: Format ukuran lebar lebih panjang/besar dibanding ukuran tinggi.
3. *Page Height & Width*: Ukuran tinggi dan lebar dari halaman.
4. *Verso*: Sisi kiri halaman dan bernomor genap.
5. *Single Page*: satuan lembar dalam halaman.
6. *Double page Spread*: Dua halaman saling berhadapan.
7. *Head*: Bagian atas buku.
8. *Recto*: Sisi kanan halaman dan bernomor ganjil.
9. *Foredge*: Bagian samping pada buku depan.
10. *Foot*: Bagian bawah buku
11. *Gutter*: area kosong diantara dua halaman.
12. *Folio Stand*: Garis tegas pada nomor folio.
13. *Title Stand*: Garis tegas dalam *grid* pada judul buku.
14. *Head Margin: Blank space* bagian atas halaman.
15. *Interval/Column gutter*: pemisah kolom.
16. *Gutter Margin/Binding Margin: Blank space* pada setiap halaman dekat dengan perekat blok buku.
17. *Running-head Stand*: Garis tegas untuk posisi *grid* dan diisi judul bab
18. *Picture unit*: Kolom dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dengan garis pembatas antar kotak.
19. *Deadline*: *Blank space* di antara *picture units*.
20. *Column Width/Measure*: Besar kolom.
21. *Baseline*: Garis yang diisi oleh teks.
22. *Column*: Area panjang berbentuk *portrait* pada *grid*.
23. *Foot Margin: Blank space* pada halaman bagian bawah.

Diklasifikasikan lebih lanjut oleh (Masterson, 2007) anatomi buku pembagiannya didasari oleh bagian fisik dari buku. Bagian depan buku/ *front matter* diisi dengan *half title page*, *title page*, *copyright page*, *dedication*, *acknowledgement*, *epigraph*, *table of content*, *list of illustration*, *list of tables*, *foreword preface*, *introduction*, *list of abbreviations*, *editorial method*, *list of*

contributors, chronology, dan list of character. Dilanjutkan bagian isi berupa isi teks buku dan bagian *chapter* dari sebuah buku. Pada bagian akhir buku, diisi dengan *appendix, notes, glossary, bibliography, index, about the author, colophon, order form.* Kedua penjelasan dibedakan dari Haslam yang menerangkan buku melalui sisi desain sedangkan Materson menjelaskan berdasarkan fisik buku.

2.1.4 Layout

Dalam buku ilustrasi layout memiliki 2 jenis yang dinyatakan oleh (Matulka, 2008), yaitu:

1. *Double page Spread*

Dalam buku kedua halaman digunakan, penggunaannya biasanya berisikan ilustrasi dengan *landscape* dengan ukuran besar. Berisikan sedikit teks dan didominasi oleh ilustrasi dengan guna memanjakan mata pembaca dan menikmati momen dalam cerita (h.45).



Gambar 2.3 Contoh *Double Page Spread*
Sumber: blogspot.com

2. *Single-page Spread*

Ilustrasi yang terdapat hanya di satu halaman, halaman lainnya berisikan teks dengan ukuran besar. Biasanya digunakan dengan bugu cerita bergambar dengan teks seperti dongeng, dengan cerita yang panjang dan elemen dekoratif menyelimuti buku tersebut guna penyeimbangan teks dengan ilustrasi pada halaman (h. 46).



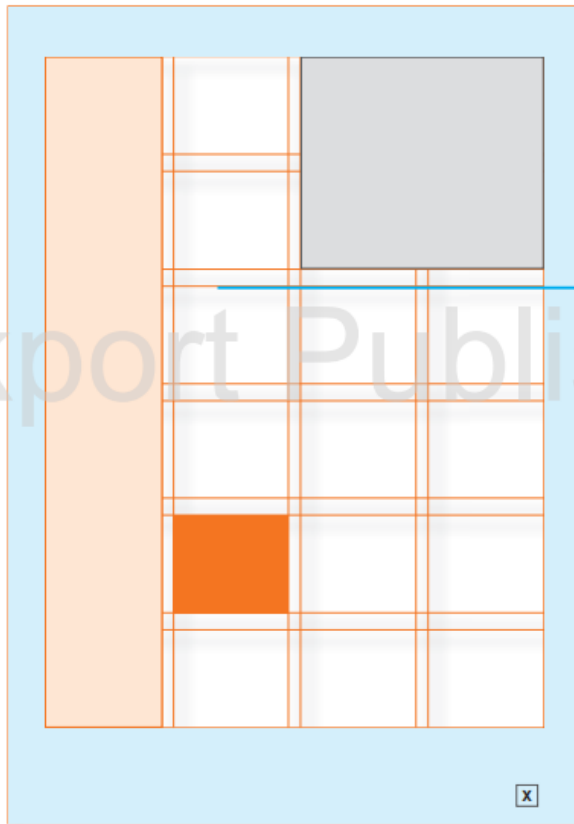
Gambar 2. 4 Contoh *Single Page Spread*
Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/fuet>

2.1.5 *Grid*

Dinyatakan oleh (Tondreu, 2019) *grid* memberikan pengaturan dalam ruang dan mendukung isi dengan tujuan komunikasi. *Grid* digunakan sebagai alat bagi pemula maupun professional untuk merapikan data maupun gambar yang bergerak cepat di berbagai *platform* (h.10). Ditambahkan oleh (Lupton, 2014) bahwa *grid* dijadikan sebagai panduan untuk memastikan bahwa penempatan letak yang rapi dan seimbang dalam setiap elemen serta memberikan navigasi visual (h.113).

2.1.5.1 *Anatomi Grid*

Grid menurut (Tondreu, 2019) struktur yang menyatukan seluruh elemen visual. Terdapat elemen *grid* (h.10), seperti:



Gambar 2.5 Anatomi *Grid*
Sumber: (Sherin, 2012)

1. *Columns*

Kolom berisikan teks maupun gambar dengan wadah vertikal. Memiliki variasi ukuran dan jumlah kolom, bergantung pada isi konten yang ditampilkan.

2. *Modules*

Modul memiliki bagian individu terpisah yang dipisahkan oleh jarak yang konsisten, sehingga terbentuk sebuah *grid* yang mengulang dan teratur. Modul-modul yang digabungkan akan tercipta kolom dan baris dengan variasi ukuran yang berbeda.

3. *Margins*

Margin merupakan wilayah penyangga yang mempunyai jarak antar ukuran trim. *Gutter* dan konten halaman juga tergolong di dalamnya yang juga digunakan dalam menyampaikan informasi seperti keterangan atau catatan.

4. *Spatial Zones*

Zona merupakan area yang diciptakan berdasarkan sekelompok kolom untuk diisi oleh teks, gambar, iklan, dan informasi yang dibutuhkan lainnya.

5. *Flowlines*

Flowlines adalah keharmonisan dalam pembagian ruang menjadi garis horizontal namun tidak nyata. Memiliki fungsi dalam membantu pembaca untuk membaca per halamannya dengan memanfaatkan ruang dan elemen.

6. *Markers*

Pembaca terbantu oleh arahan dokumen melalui *markers*. *Markers* akan mengarahkan tempat untuk nomor halaman, judul pada bagian *header* dan *footer*, dan juga ikon sebagai penanda.

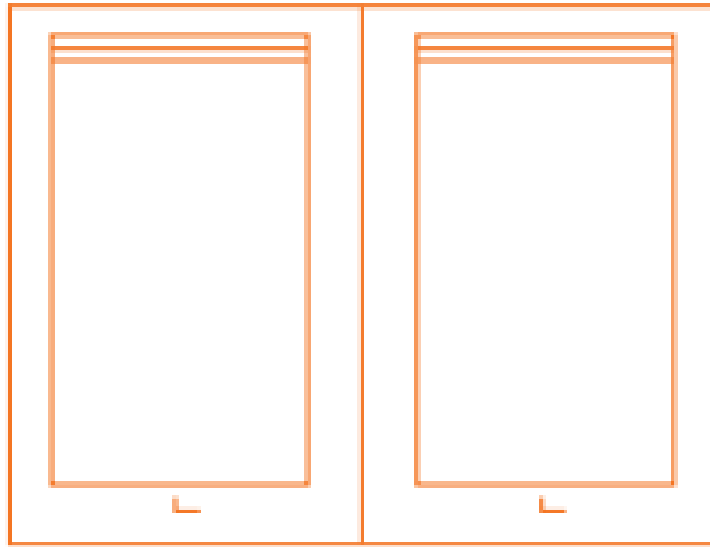
Komponen-komponen ini berkesinambungan dan menjadi satu kesatuan untuk membentuk *grid* dalam pembentukan sebuah buku.

2.1.5.2 Struktur Dasar *Grid*

Menurut (Carter et al., 2012) yang juga sesuai dengan (Tondreu, 2019) bahwa pada dasarnya, *grid* memiliki dasar-dasar yang dapat digunakan dalam merancang sebuah buku, seperti:

1. *Single Column Grid*

Digunakan pada halaman yang didominasi dengan teks, seperti laporan, buku, atau esai. Fungsi utama pada halaman adalah blok teks (h.71).



Gambar 2.6 *Single Column Grid*
Sumber: (Sherin, 2012)

2. *Two Column Grid*

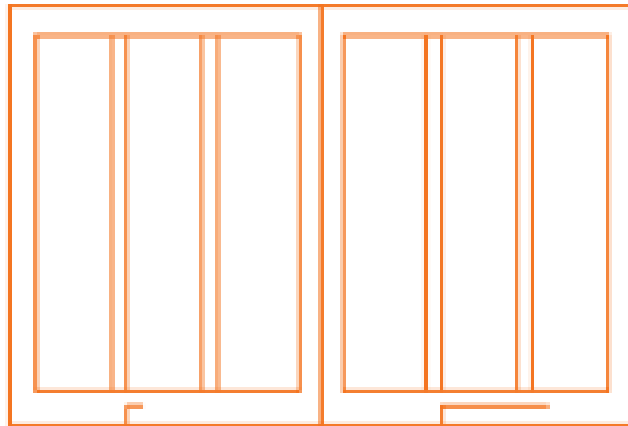
Biasanya digunakan dalam membatasi dengan melakukan pemisahan dalam satu halaman dari berbagai jenis informasi dan penggunaannya dapat disesuaikan. Namun dengan proporsi yang ideal, satu kolom akan lebih lebar dua kali lipat dibanding kolom yang lebih kecil (h.72).



Gambar 2.7 *Two Column Grid*
Sumber: (Sherin, 2012)

3. *Multicolumn Ground*

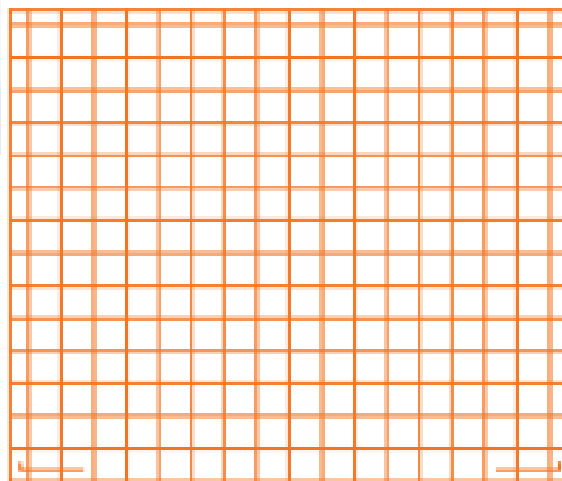
Mehidangkan fleksibilitas dengan pengelompokkan dari kolom-kolom yang bervariasi dan fungsional penggunaanya dalam situs web dan majalah (h.74).



Gambar 2.8 *Multi Column Grid*
Sumber: (Sherin, 2012)

4. *Modular Grids*

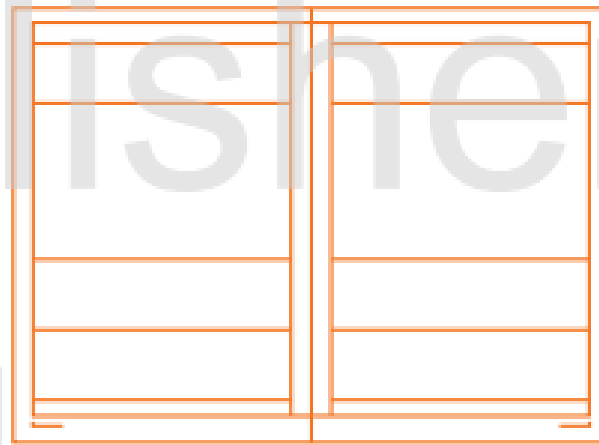
Biasanya cocok penggunaannya dalam informasi yang rumit seperti kalender, koran, table, dan grafik. *Grid* ini campuran antara kolom vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi ruang-ruang kecil (h.78).



Gambar 2.9 *Modular Grid*
Sumber: (Sherin, 2012)

5. *Hierarchical*

Hirarki adalah wilayah-wilayah yang dibagi dari halaman. Biasanya didominasi dengan kolom horizontal.



Gambar 2.10 *Hierarchical*
Sumber: (Sherin, 2012)

Grid ini akan membantu penulis dalam perancangan buku pada setiap halamannya. Dengan adanya *guidelines* yang jelas, buku akan terancang lebih rapi dan memiliki bentuk yang sama setiap halamannya.

2.1.6 Tipografi

Menurut (Ambrose & Paul, 2020) Tipografi telah ada dan selalu berkembang lebih dari 600 tahun melalui proses percetakan, dengan konteks yang lebih luas melalui seni (h.9). Menurut (Carter et al., 2012) tipografi adalah seni dan teknik pengaturan huruf dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif. Tipografi tidak hanya tentang jenis huruf, namun bagaimana huruf-huruf disusun dalam ruang untuk memberikan pesan dengan jelas dan indah (h.35). Tipografi merupakan pencampuran dari elemen-elemen ukuran huruf, spasi antar huruf (*kerning*), spasi antar baris (*leading*), dan hierarki visual yang berperan dalam daya tarik visual dan kemudahan baca (h.32).

2.1.6.1 Komponen Utama Huruf

Dalam bentuk dari huruf terdapat istilah-istilah yang telah dikembangkan agar memberikan kemudahan pada desainer dalam menambah pemahaman dan keperkaan mereka terhadap harmoni visual

dan kerumitan alfabet (h.32). Untuk menciptakan konsistensi dalam tipografi terdapat garis panduan imajiner yang tiap karakternya diatur secara optic sejajar dengan garis dasar. Tinggi huruf kecil sejajar secara optic pada garis *x-height* dan puncak huruf kapital sejajar pada *capline* guna mendapatkan keselarasan yang akurat (h.32).



Gambar 2.11Garis Imajiner
Sumber: (Carter et al., 2012)

Berikut merupakan karakter garis panduan imajiner dalam tipografi (h.32):

1. *Capline*: garis imajiner yang menunjukkan puncak huruf kapital dan bagian atas *ascender* pada huruf kecil.
2. *Meanline*: Garis imajiner yang menaksirkan tinggi utama dari huruf kecil.
3. *X-height*: Tinggi yang di tafsir dari garis dasar hingga *meanline*, biasanya mencerminkan tinggi huruf kecil (khususnya pada huruf 'x').
4. *Baseline*: Garis imajiner yang menjadi tempat huruf kapital bertumpu.
5. *Beard line*: Garis imajiner yang menunjukkan posisi bagian bawah *descender* huruf kecil.

2.1.6.2 Karakter Tipografi

Dalam tipografi dapat dikatakan baik jika membentuk sebuah kesatuan bentuk dengan karakternya memiliki hubungan visual yang serasi dan seimbang (h.35). Berikut karakter font:

1. Huruf kecil (*Lowercase*): Huruf-huruf yang berukuran kecil dengan penyusunan huruf logam, disimpan di bagian bawah kotak huruf.
2. Huruf kapital (*Capitals*): Penggunaannya untuk awal kalimat dan nama dengan huruf besar.
3. Huruf kapital kecil (*small caps*): Huruf-huruf kapital yang tingginya sama dengan *x-height* huruf kecil. Sering digunakan dalam singkatan, referensi silang, dan penekanan.
4. Angka sejajar (*lining figures*): Sekumpulan angka yang memiliki tinggi sama dengan huruf kapital dan berada di atas *baseline*.
5. Angka gaya lama (*old style figures*): Kumpulan angka huruf kecil seperti 1,2,0 sejajar dengan *z-height*, dan angka 6 dan 8 memiliki *ascender*, angka 3,4,5,7, dan 9 memiliki *descender*.
6. Angka *superior* dan *inferior*: Angka kecil yang lebih kecil dari *x-height*, penggunaannya saat catatan kaki dan pecahan, angka superior biasanya terletak di atas *capline*. *Inferior* terletak di atas garis dasar.
7. Pecahan (*fractions*): Ekspresi matematis umum yang berisikan angka superior, inferior dan garis miring, disusun sebagai satu karakter.
8. Ligatur: Penggabungan dua atau lebih karakter menjadi satu unit contohnya ‘ff’.
9. Digraf; Ligatur yang berisikan dua vocal, guna mewakili difting (bunyi dalam Bahasa monosilabik).
10. Tanda matematika; dipakai untuk mencatat proses dasar dalam matematika.
11. Tanda baca (*punctuation*): Sistem tanda standar yang gunanya memberikan penyusunan, pemisahan unit, dan memperjelas makna dalam tulisan.

12. Karakter beraksen: karakter yang memiliki aksen untuk penataan huruf dalam bahasa asing/menunjukkan cara pengucapan.
13. *Dingbats*: Tanda, symbol, referensi, dan *ornament* yang dirancang untuk digunakan dengan jenis huruf.
14. Simbol mata uang (Monetary symbols): logogram yang menandakan sistem moneter (simbol mata uang).

2.1.7 Warna

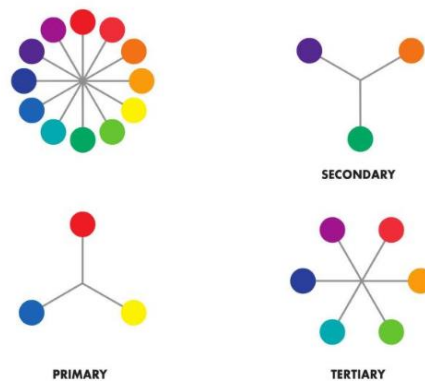
Menurut (Eiseman, 2017; Sutton & Whelan, 2004) warna menjelaskan suasana hati dan persepsi. Warna perlu dipilih agar membentuk sebuah daya Tarik visual. Warna dalam buku juga mempertegas visual buku dan keunikan buku tersebut. Dijelaskan oleh (Sherin, 2012) salah satu elemen desain penting adalah warna dengan keefektifan dan penting serta mempengaruhi pembacanya. Ditambahkan oleh (Haller, 2019) bahwa warna berperan penting untuk memberi *first impression* dan membawa perasaan pembaca dalam buku tersebut. Buku juga dapat membantu memberikan keunikan dan pembedaan dengan buku lainnya (h.218). Terdapat tiga elemen pada warna yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Warna dikelompokkan menjadi dua yaitu RGB dan CMYK. Warna sendiri terbentuk saat suatu pancaran cahaya menyinari suatu benda, cahaya akan terbagi penyerapan warna dari benda tersebut.

2.1.7.1 Roda Warna

Warna memiliki 4 elemen dasar yang dinyatakan oleh (Sherin, 2012), Seperti:

1. ***Hue***

Hue menunjukkan warna primer yaitu merah, biru, dan kuning yang tercipta oleh cahaya jika diubah, terciptanya warna baru. Semakin tinggi intensitas cahaya, warna akan meningkat dan cahaya lemah meredam. Beberapa warna akan tidak terlihat saat cahaya gelap dan kemungkinan kesulitan dalam melihat perbedaan dalam warna (h.11).

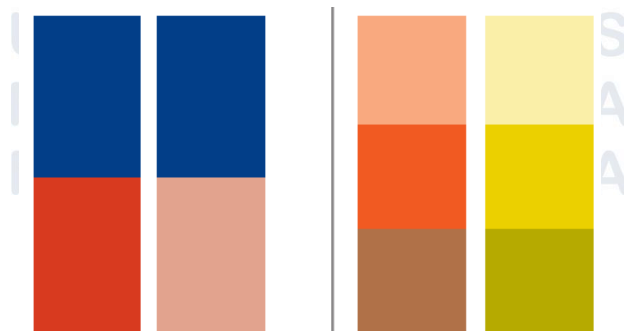


Gambar 2.12 *Primary, secondary, dan tertiary hue*
 Sumber: (Eiseman, 2017)

Menurut (Eiseman, 2017) *hue* sendiri terdapat *primary hue, secondary hue, dan tertiary hue* yang memiliki spesifik warna dalam masing masing *segment* (h.10). *Hue* akan mempengaruhi warna melalui cahaya.

2. *Saturation*

Saturasi dijelaskan oleh (Eiseman, 2017) atau kejenuhan mendefinisikan seberapa kuat atau suci sebuah warna jika disetarakan dengan warna abu atau pudar. Saturasi mengarah pada intensitas atau cerah nya sebuah warna. Pembaca dapat dipengaruhi emosional nya melalui pemilihan tingkat saturasi, dengan saturasi tinggi warna akan lebih pekat dan dinamis, sedangkan saat warna saturasi rendah warna akan lebih netral dan damai (h.11).



Gambar 2.13 *Color Saturation*
 Sumber: (Sherin, 2012)

3. *Temperature*

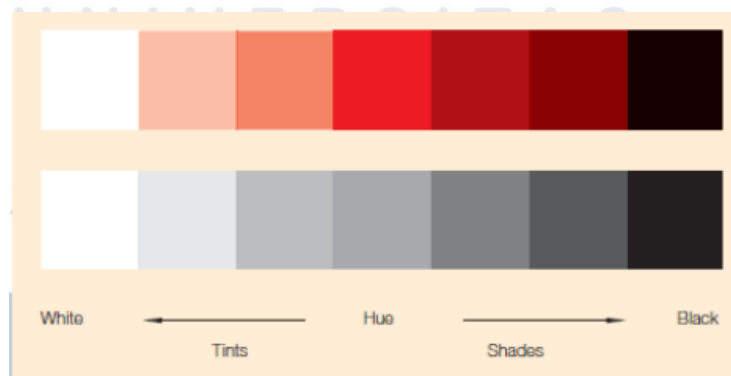
Temperatur warna menggunakan satuan derajat kelvin yang digunakan untuk pengurukan intensitas cahaya tertentu dan dapat mempengaruhi seluruh warna dalam komposisi gambar. Pengaturan warna penting dalam dunia fotografi maupun proses *digitalisasi* (h.12)



Gambar 2.14 *Temperature*
Sumber: (Sherin, 2012)

4. *Value*

Value dipengaruhi oleh tingkat cerah gelapnya suatu warna dan elemen penting untuk menciptakan hierarki visual dalam sebuah komposisi.



Gambar 2.15 *Value*
Sumber: (Sherin, 2012)

Sehingga 4 elemen dasar warna ini akan membentuk suatu warna dan saling berkesinambungan dalam menciptakan sebuah warna.

2.1.7.2 Sistem Warna

Warna disebutkan oleh (Sherin, 2012) berhubungan dengan warna yang dilihat dan hasil akhir bagaimana karya dikomunikasikan. Dalam desain warna memiliki 3 sistem yang dapat digunakan, yaitu:

1. *CMYK*

CMYK memiliki empat warna yang subtraktif yaitu kuning, hitam, cyan, dan magenta. *CMYK* umumnya digunakan dalam percetakan (h.39)



Gambar 2.16 *CMYK color*
Sumber: (Sherin, 2012)

2. *Pantone Color*

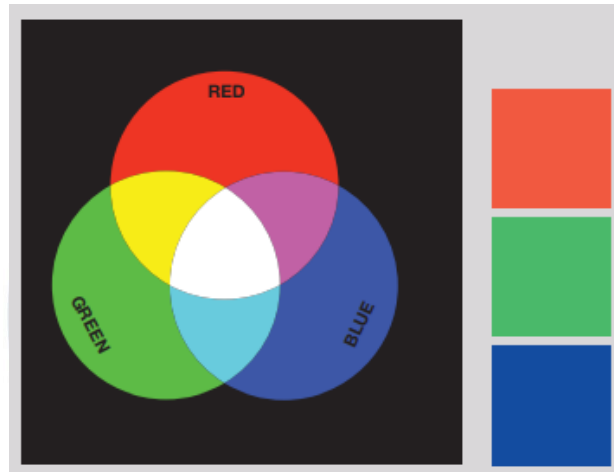
Biasanya *pantone* digunakan dalam percetakan dengan warna eksklusif sehingga desainer dapat menuangkan komunikasinya dengan warna yang akurat. Sistem *pantone* sendiri akan dilakukan pencocokan warna dengan mesin printer komersial.



Gambar 2.17 *Pantone color*
Sumber: (Sherin, 2012)

3. **RGB**

RGB memiliki warna primer seperti merah, hijau dan biru yang memiliki sistem warna aditif dalam menghasilkan perbedaan warna. RGB digunakan dalam media *digital* dan printer dengan sistem *rendering* (h.41).



Gambar 2.18 *RGB*
Sumber: (Sherin, 2012)

2.2 Ilustrasi

Menurut (Nurhadiat, 2004) Ilustrasi atau *illustrative* dalam Bahasa Belanda merupakan karya yang dibentuk untuk menambah keindahan dengan bentuk gambar atau bentuk yang jelas, biasanya ilustrasi digunakan dalam buku dengan gambar kartun. Ditambahkan oleh (McCloud, 2020) bahwa ilustrasi ialah karya yang tidak hanya memperindah, namun fungsional dalam komunikasi. Ilustrasi dapat mendeskripsikan sebuah konsep, cerita, maupun ide dengan mudah melalui visual. Didefinisikan oleh (Macaulay & Ardley, 2016) bahwa ilustrasi merupakan alat bantu pemahaman melalui visualisasi tentang bagaimana suatu hal bekerja. Memiliki fungsi sarana untuk penyampaian suatu proses, objek, maupun sistem dengan lebih mudah dimengerti. Tak hanya sebagai gambar (Soedarso, 2014) menjelaskan ilustrasi juga dapat memberikan informasi secara indah, tegas, dan jelas yang tersajikan dalam teks, baik itu narasi, deskripsi hingga abstrak yang mampu memberi makna yang lebih dalam bagi pembacanya.

Tujuan Ilustrasi menurut (Arifin & Kusrianto, 2009) terbentuk dengan maksud memberi variasi agar lebih menarik, komunikatif dan mempermudah pembaca dalam memahami dan mengingat konsep informasi yang ingin disampaikan melalui ilustrasi. Selain itu, pemakaian ilustrasi digunakan untuk mendefinisikan sesuatu yang sulit dijelaskan melalui kata-kata. Menurut (Soedarso, 2014) ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan sebuah pesan yang sulit dijelaskan dengan kata-kata dan memperkuat narasi yang dimiliki. Ilustrasi ini nantinya akan menjadi informan dalam sebuah media untuk menjelaskan kepada pembaca dan mengartikan maksud dari sebuah ilustrasi itu sendiri.

2.2.1 Jenis Ilustrasi

Menurut (Soedarso, 2014) bahwa ilustrasi sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu;

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi yang digambar sesuai atau mirip dengan bentuk aslinya melalui bentuk maupun warna tanpa adanya penambahan maupun pengurangan.



Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://bobo.grid.id/read/082746585/pengertian-berbagai-corak-gambar-cerita-atau-ilustrasi-realis-hingga-dekoratif?page=all>

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi yang tujuannya untuk memperindah suatu lukisan yang bentuknya disederhanakan maupun dlebih-lebihkan (memiliki berbagai gaya sebagai *style*).



Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://www.kikimakes.com/shop>

3. Ilustrasi Kartun

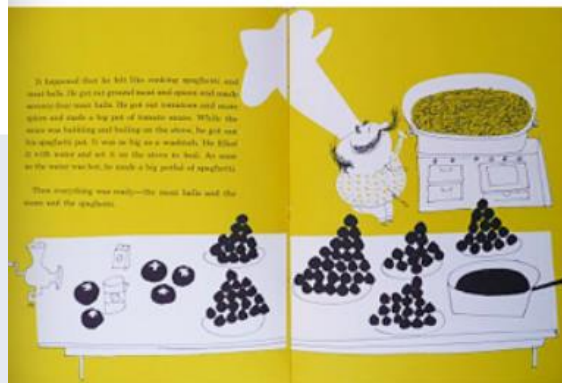
Ilustrasi yang memiliki ciri khas unik dan bentuk yang terkesan lucu, biasanya ilustrasi ini akan menghiasi melalui buku komik, cerita bergambar, dan majalah anak-anak.



Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://grandmatter.com/work/alecdoherty>

4. Ilustrasi Bergambar

Umumnya disebut juga dengan cegram atau cerita bergambar merupakan gambar yang diringi dengan teks. Ilustrasi dirancang berdasarkan sudut pandang penggambar yang berbeda-beda dan menarik.



Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi Bergambar

Sumber: <https://fishinkblog.com/2012/05/28/abner-graboff-quirky-childrens-illustrator/>

5. Ilustrasi Karikatur

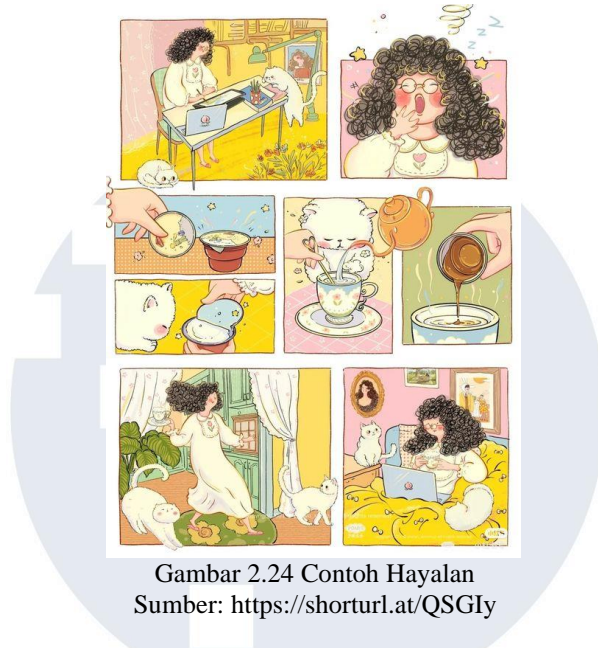
Ilustrasi ini umumnya ilustrasi yang menyampaikan sindiran sehingga dirancang menyimpang dari proporsi tubuh biasanya. Ilustrasi ini biasanya terdapat pada majalah atau koran.



Gambar 2.23 Contoh Karikatur
Sumber: <https://shorturl.at/gCyFE>

6. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi terancang didasari oleh khayalan yang diciptakan, biasanya karya ini dapat ditemukan dalam buku novel, cerita, dan komik.



Gambar 2.24 Contoh Hayalan
Sumber: <https://shorturl.at/QSGIy>

7. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi ini dirancang untuk menjelaskan sebuah teks atau keterangan sesuatu dalam ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya dapat berupa gambar natural, foto, maupun began.



Gambar 2.25 Contoh Pelajaran
Sumber: <https://www.ah-studio.com/>

2.3 Buku Ilustrasi

Menurut Effendi dalam jurnal (Sa'Idah, 2022) menjelaskan buku ilustrasi memiliki visual yang dilengkapi dengan Teknik *drawing*, fotografi, maupun karya seni lainnya. Buku ilustrasi akan melewati proses ide perancangan melalui verbal hingga visual dengan proses digitalisasi melalui berbagai media seperti kertas. Ifandi dan Siswanto menambahkan melalui jurnal (Firdhiana & Anggapuspa, 2021) buku ilustrasi lebih merujuk pada isi yang ingin disampaikan daripada tampilan. Selain dari isi cerita yang menarik, diperlukannya visualisasi agar pembaca memiliki pemahaman lebih dalam terkait isi yang ingin disampaikan (h.73).

2.4 Gadget

Gadget yang sering kita gunakan dinyatakan oleh (Raymond, 2017) merupakan benda yang dirancang khusus di era sekarang bertujuan dalam mempermudah segala sesuatu untuk melewati teknologi-teknologi sebelumnya. Contohnya laptop, *iPad*, *Smartphone* yang dalamnya diisi dengan berbagai macam aplikasi dan informasi di dunia. *Gadget* disebutkan oleh (Rahmawati, 2020) sebagai perangkat digital yang fungsional dalam berbagai hal, terutama membantu pekerjaan manusia. Disetujui oleh (Watini, 2021) *Gadget* merupakan alat elektronik yang berdampak besar bagi perkembangan anak, mengerucut kepada sosial dan emosional anak. Saat anak usia dini menggunakan *Gadget* tanpa adanya pengawasan yang tepat, perilaku dan sosial anak akan terpengaruh. *Gadget* juga berdampak pada kedisiplinan seorang anak dalam waktu maupun prioritas yang dimiliki anak yang kian terganggu karena *addict* terhadap *Gadget* itu sendiri.

2.4.1 Pemakaian *Gadget* Anak

Gadget tidak digunakan oleh orang dewasa, namun anak juga menggunakan *Gadget* sebagai alat belajar maupun bermain. Tentunya melalui (Christakis, 2009) dalam penggunaan *Gadget* akan mempengaruhi perkembangan Bahasa, sosial, dan kognisi. Kondisi ini perlu dibatasi agar tetap terjalinnya interaksi langsung dengan orang tua maupun lingkungan sekitar. Disetujui oleh (Radesky, 2015) yang memberikan saran bahwa penggunaan

Gadget untuk anak harus dikendalikan dengan pendampingan orang tua. Jika anak terlalu terpapar oleh *Gadget* akan mempengaruhi perkembangan sosial dan keterampilan komunikasi anak. Bagi (Wartella, 2017) perlunya fokus orang tua dalam batasan *Gadget* dan konten yang dikonsumsi anak sesuai usia dan berkualitas dan melihat bimbingan dan dampingan orang tua di dalamnya agar komunikasi tetap terjaga.

2.4.2 Dampak Pemakaian *Gadget*

Gadget akan selalu berinovasi karena alat elektronik ini sangat mempengaruhi manusia di zaman sekarang. Tentunya terdapat dampak dari pemakaian *Gadget* itu sendiri. Dinyatakan oleh (Liliweri, 2011) terdapat dampak positif dari pemakaian *Gadget*, yaitu:

1. Kemudahan dalam berkomunikasi

Gadget membantu kita dalam berkomunikasi dengan belahan dunia lainnya. Dengan begitu kita akan dengan mudah berinteraksi dengan orang luar dan belajar berbagai macam budaya luar lainnya melalui fitur yang dimiliki *Gadget*. Kita juga dapat dengan mudah menambah teman melalui *Gadget* ini sendiri.

2. Menambah ilmu

Dengan kemudahan akses yang kita miliki, kita akan dengan mudah mencari informasi dan secara tidak langsung *Gadget* sendiri membantu kita menambah ilmu melalui aplikasi atau website yang kita akses.

3. Metode pembelajaran baru

Melalui *Gadget*, ditemukannya metode pembelajaran baru dengan menggunakan *Gadget* sebagai alat bantu dan perantara dalam memberikan tugas maupun informasi sehingga pelajar dari segala usia mampu memahami materi yang diberikan. Disini pelajar juga dibantu dalam pengerjaan tugasnya, tugas dapat dikerjakan dengan cepat dan efisien.

4. Pengguna *Gadget* yang lebih kreatif

Majunya teknologi, banyak aplikasi yang dirancang dengan menarik dan kreatif serta edukatif. Secara tidak langsung mengangkat anak-anak untuk berkreasi dan belajar melalui permainan atau aplikasi yang tersedia.

Selain dampak positif, dikatakan oleh (Liliweri, 2011) *Gadget* juga memiliki dampak negatif, seperti:

1. Bergantung/*Addictive*

Saat seseorang sudah nyaman dalam penggunaan *Gadget* itu sendiri, dunia akan terasa menjadi milik sendiri dan sulit keluar dari rasa *addictive* itu sendiri. Hal ini berdampak pada hubungan sosial terhadap lingkungan sekitar secara *face to face* akan berkurang. Menurut (Block, 2008) kondisi ini dapat menjadi gangguan klinis yang terus meningkat jumlahnya. Hal ini karena berkurangnya komunikasi dan interaksi antar keluarga atau teman dan *addict* terhadap *game* dan pornografi di internet.

2. *Violence and Gore*

Dengan berkembangnya *Gadget* dengan jaringan internet yang mempermudah akses seseorang, sehingga banyak orang yang menyalahgunakan dengan merancang situs yang menampilkan kesadisan kan kekejaman yang kebanyakan terdapat di aplikasi *game*. Biasanya anak-anak dan remaja akan mudah terpengaruh yang kemudian menurunkan *sensitivitas* anak terhadap lingkungan, perilaku yang agresif, hingga mendorong sikap kriminal melalui *game* yang dimainkan.

3. *Antisocial behavior*

Antisocial behaviour ini disebabkan oleh penyalahgunaan *Gadget*, dimana seseorang bergantung pada *Gadget* dan melupakan lingkungan sekitar. Rasa tidak peduli yang tinggi, dan hanya tertarik pada *Gadget*. Sehingga seseorang akan menolak untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat emosional maupun

interpersonal diri. Seseorang akan kesulitan dalam bersosialisasi dan menjadi hubungan dengan lingkungan di sekitarnya.

4. *Deindividualize*

Jika terus menerus bergantung pada *Gadget* perilaku deindividuasi akan muncul dan dapat membahayakan orang sekitar. Seseorang yang *addict* dapat menyakiti orang lain dan bersikap agresif, lebih parahnya lagi mereka dapat menjadi profokator untuk menyakiti diri sendiri maupun orang lain.

Dampak-dampak positif maupun negatif ini kedepannya akan mempengaruhi pemakainya, tentunya perlunya edukasi maupun dampingan yang baik agar menghindari dampak negatif yang terdapat dalam penggunaan *Gadget* ini sendiri.

2.4.3 Durasi Pemakaian *Gadget*

Durasi pemakaian *Gadget* perlu diperhatikan oleh orang tua, dinyatakan oleh ((APP), 2011) bahwa perlunya batasan terkait penggunaan *Gadget* dengan maksimal pemakaian satu hingga dua jam untuk anak diatas 6 tahun. Terlebih pada anak umur 3-5 tahun, dinyatakan oleh ((AAP), 2013) bahwa harus dibatasi penggunaannya maksimal satu jam perhari dengan memberikan tontonan berkualitas dengan dampingan orang tua untuk pemahaman konten yang diberikan. Menurut (Goh, 2015) di Singapura anak diberikan batas pemakaian *game* di komputer 5 menit hingga 5 jam dalam sehari. Waktu rata-rata anak dalam menggunakan *Gadget* terlalu tinggi, dengan usia 2-4 tahun memiliki rata-rata 2 jam penggunaan dan 2 jam 20 menit pada usia 5-8 tahun. Memiliki 3 kriteria dalam tingkat penggunaan *Gadget*, yaitu:

1. Rendah, perharinya memiliki durasi 1-30 menit dan 1-3 hari/minggu.
2. Sedang, perharinya memiliki durasi 31-60 menit dan 4-6 hari/minggu.
3. Rendah, lebih dari 60 menit dan setiap hari dalam penggunaannya.

Sehingga penggunaan *Gadget* baiknya didampingi oleh orang tua dengan durasi penggunaan yang dibatasi untuk anak masih umur dini.

2.5 Generasi *Alpha*

Anak dari Generasi *Millennial* seringkali disebut dengan Generasi *Alpha*. Gen *Alpha* diciptakan oleh (McCrindle & Wolfinger, 2014) dengan alfabet Yunani karena keterbalikan dengan generasi sebelumnya yaitu Generasi Z. Generasi *Alpha* sendiri lahir setelah tahun 2010 saat *Ipad* pertama kali diluncurkan. Kelahiran Genrasi *Alpha* ini diiringi dengan teknologi yang berkembang pesat dan dapat disentuh serta berbicara. Sehingga teknologi menjadi media dalam berkomunikasi maupun pegangan dalam mencari informasi.

Generasi *Alpha* sendiri diprediksi oleh (McCrindle & Wolfinger, 2014) memiliki gaya hidup yang individualis karena tidak lepas dari *Gadget*, kemudian dianggap kurang menghargai proses dan menginginkan hal yang instant. Namun menurut (Fadlurrohimi et al., 2020) Gen *Alpha* akan mendapatkan akses mudah dalam pendidikan karena kesempatan sekolah yang tinggi di era sekarang, generasi yang paling sejahtera dengan keakrabannya dengan teknologi dan memiliki jarak umur terjauh dengan generasi sebelumnya (*baby boomer*-generasi X).

2.6 Generasi *Millennial*

Menurut (McCrindle & Wolfinger, 2014) Generasi *Millennial* dikenal dengan gaya hidup yang dinamis dan merupakan generasi yang lahir antara tahun 1980-1994 dan memikirkan flaksibilitas pekerjaan, melek terhadap teknologi dan isu lingkungan maupun sosial. (Center, 2015) juga menyetujui bahwa Orang tua Generasi *Millennial* atau Generasi Y yang menggunakan teknologi dalam pengasuhan anak, terbuka terhadap isu sosial, memikirkan keseimbangan kerja, dan lebih fleksibel dalam pengasuhan. Tak hanya itu menurut (Survey, 2016) tak hanya itu teknologi juga digunakan dalam Pendidikan hingga tempat untuk memantau anak.

2.6.1 Karakteristik *Millennial*

Generasi *Millennial* dalam (Notter & Grant, 2015) memiliki 4 faktor yang mempengaruhi, yaitu:

1. Media

Generasi *Milennial* dihidupi dengan teknologi yang mempermudah dalam mencari informasi, tentunya hal ini berdampak dalam berbagai lingkungan seperti kerja, keluarga, maupun sosial. Dampak yang ditimbulkan seperti kecemasan terkait tindakan pribadi yang terhambat mengiringi orang-orang lain yang ada dalam garis.

2. Kemudahan

Kemudahan generasi *Milennial* dapat kita cerna melalui ekonomi dunia yang mulai membaik. Dengan kelimpahan materi dan informasi yang dikombinasi tentunya menjadi standar baru bagi Generasi *Milennial* untuk memenuhi kebutuhan. Dengan kemudahan ini, Generasi *Milennial* diharapkan memiliki cara pikir yang lebih kreatif dan unik. Sehingga dalam lingkup kerja, keluarga, maupun sosial, akan melakukan inovasi baru dan mulai meninggalkan cara lama dalam melakukan aktivitasnya.

3. Perbedaan

Hidup dengan berbagai perbedaan, baik dalam gender maupun teknologi. Memberikan kemudahan bagi Generasi *Milennial* dalam melihat keragaman Bahasa, makanan, selera musik, hingga cara bersosialisasi. Dengan keberagaman ini, Generasi *Milennial* lebih mudah menjangkau dan memperluas sosial mereka. Generasi *Milennial* akan mencoba melakukan *mash-up* atau kombinasi.

Kombinasi yang dimaksud adalah, Generasi *Milennial* akan mencoba menciptakan warna baru di dalam lingkungannya apalagi saat dihadapi dengan kata “kami dari dulu sudah seperti ini”. Tantangan baru bagi Generasi *Milennial* yang telah menghadapi perubahan, sehingga akan merasa kesulitan dalam mengerjakan sesuatu dengan pola yang terus berulang.

4. Tingkat kedudukan anak

Cara Generasi *Milennial* dalam mendidik anak juga berpengaruh, dimana cara pandang baru dimiliki oleh orang tua Generasi *Milennial*, yang tumbuh dalam lingkungan bahwa peran orang tua sangat berpengaruh dalam tiap momen hidupnya dan akan berdampak pada perkembangan psikologi dan kedekatan orang tua dan anak menjadi bagian terpenting dalam pertumbuhan Generasi *Milennial*. Generasi *Milennial* akan membawa anak dekat menjadi seperti seorang teman. Sehingga saat masuk pada dunia kerja maupun lingkungan sosial lainnya, generasi di atasnya akan binggung mengenai *bounderis* dan etis yang terlihat kurang sopan. Ditambah Generasi *Milennial* tidak terbiasa dalam aturan yang berpola dan mengikat karena tumbuh dalam kemudahan.

Generasi *Milennial* sendiri hidup dalam dunia yang memberikan kemudahan melalui media teknologi yang canggih dan luas. Di dalamnya, generasi *Milennial* menghadapi berbagai perbedaan dari sosial maupun dengan generasi sebelumnya. Perbedaan ini nantinya akan mempengaruhi cara komunikasi orang tua *Milennial* dengan anaknya.

2.7 Keluarga

Menurut (Friedman M. M., 2010) keluarga terdiri dari dua orang atau lebih yang terikat dengan hubungan dan kedekatan emosional, dalam perkawinan, tidak berhubungan darah, maupun adopsi, dan tanpa Batasan keanggotaan dalam keluarga. Seperti yang diungkapkan oleh (Helmawati, Pendidikan Keluarga, 2014), keluarga ialah kelompok kecil berisikan pemimpin dan anggotanya dengan pembagian tugas, hak dan kewajiban pada setiap anggotanya. Dalam keluarga diawali dengan ikatan perkawinan. Perkawinan sendiri merupakan syarat mutlak terbentuknya keluarga. Tanpa adanya proses perkawinan, dua individu berbeda jenis yang tinggal Bersama tidak dapat dikatakan sebagai keluarga (Ahmadi, 2002). Sehingga sebuah keluarga dapat dikatakan sebagai keluarga jika telah terjadinya

ikatan pernikahan yang tidak berhubungan darah dan memiliki anak baik kandung maupun adopsi.

2.7.1 Tipe Keluarga

Menurut (Friedman M. M., 2010) keluarga memiliki tiga tipe, yaitu:

1. Keluarga Inti (suami-istri) terlahir melalui ikatan perkawinan dan terdiri dari suami, istri dan anak-anak yang berasal dari perkawinan maupun melalui adopsi.
2. Keluarga Orientasi (keluarga asal) tempat keluarga pertama seorang anak dilahirkan.
3. Keluarga Besar berisikan keluarga inti dan seseorang yang berhubungan darah seperti kakek-nenek, bibi-paman, sepupu, dan keponakan.

Keluarga didefinisikan oleh Harnilawati 2013 terdiri dari dua tipe, yaitu tradisional dan modern, yaitu:

1. Keluarga tradisional di dalamnya memiliki 2 tipe, yaitu:
 - a. *Nuclear family* yang berisi ayah-ibu dan anak melalui perkawinan maupun adopsi.
 - b. *Extended family* dimana penambahan dari keluarga inti dengan anggota keluarga yang memiliki hubungan darah seperti kakek-nenek, bibi-paman, sepupu, dan keponakan.
2. Keluarga modern sendiri tercipta oleh perkembangan tiap individu yang memiliki sara individualism yang meningkat dan menjadi beberapa tipe keluarga seperti:
 - a. *Traditional nuclear*, keluarga *nuclear family* dan satu atau keduanya bekerja diluar.
 - b. *Reconstituted nuclear*, keluarga yang membentuk keluarga baru melalui perkawinan, keluarga inti berisikan anak-anak melalui hasil dari pernikahan sebelumnya/baru yang salah satu maupun keduanya bekerja di luar.

- c. *Middle age/aging couple*, yaitu saat anak sudah keluar dari rumah untuk sekolah/berkarir, maupun menikah. Sedangkan ayah bekerja dan ibu sebagai ibu rumah tangga.
- d. *Dyadic nuclear*, pernikahan lama oleh sepasang suami istri yang tidak ada keturunan dan satu atau keduanya bekerja di rumah.
- e. *Single parent*, Dalam keluarga inti hanya berisikan orang tua tunggal dikarenakan cerai atau wafat, dan anak tinggal serumah atau tidak serumah.
- f. *Dual carries*, sepasang suami istri yang keduanya bekerja diluar rumah dan tidak memiliki keturunan.
- g. *Commuter married*, sepasang suami istri kerja diluar rumah dan tinggal serumah, namun bertemu dalam waktu tertentu.
- h. *Single adult*, seseorang memutuskan tinggal sendiri dan tidak menikah.
- i. *Three generation*, di dalamnya terdapat tiga generasi tinggal Bersama.
- j. *Institutional*, seorang anak atau orang dewasa yang tinggal di panti.
- k. *Communal*, beberapa pasangan yang tinggal serumah bersama anak dengan monogami dan menyediakan fasilitas bersama.
- l. *Group marriage*, di dalamnya terdapat beberapa keluarga satu keturunan yang sudah menikah.
- m. *Unmarried parent and child*, di dalamnya keluarga yang hanya berisikan seorang ibu dan anak adopsi.
- n. *Cohibing couple*, terdiri dari satu atau beberapa pasangan yang tinggal Bersama namun tidak terikat perkawinan.
- o. *Gay and lesbian family*, di dalam keluarga inti pasangan memiliki satu jenis kelamin.

Tipe-tipe keluarga didunia sudah berkembang yang tentunya komunikasi di dalamnya juga akan berbeda-beda tergantung dari tipe keluarga di dalamnya.

2.7.2 Fungsi Keluarga

Menurut (Friedman M. M., 2010) keluarga secara umum memiliki fungsi pokok, yaitu:

1. Fungsi afektif, fungsi utama dalam memberikan pengajaran tentang segala hal untuk kesiapan tiap anggota dalam keluarga untuk bersosialisasi.
2. Fungsi sosialisasi, fungsinya memberikan pengajaran dan pengembangan bagi anak untuk kedepannya dalam kehidupan bersosialisasi diluar rumah dan sebelum meninggalkan rumah.
3. Fungsi reproduksi, disini untuk menambah keturunan atau generasi dan keberlangsungan berkeluarga.
4. Fungsi ekonomi, di dalamnya keluarga memenuhi kebutuhan ekonomi dan mengembangkan keahlian setiap individu dalam meningkatkan penghasilan.
5. Fungsi perawatan, fungsi yang di dalamnya menjaga Kesehatan keluarga dan tetap produktif.

Sehingga bila fungsi diatas terjalin dengan baik, hubungan antara orang tua dan anak dalam sebuah keluarga dapat dikatakan utuh. Karena kewajiban, hak, maupun kebutuhan telah terpenuhi dan diajarkan dalam keluarga.

2.7.3 Struktur Keluarga

Menurut (Friedman M. M., 2010) keluarga secara umum memiliki struktur, yaitu:

1. Struktur Komunikasi

Komunikasi dapat dikatakan terjadi bila dilaksanakan dengan terbuka, jujur, melibatkan emosional, konflik selesai, dan ada *hirarki* kekuatan. Bagi pengirim pesan, pesan harus disampaikan dengan baik agar penerima dapat menerima pesan yang valid.

2. Struktur Peran

Mengacu pada Serangkaian perilaku dijalani dengan tugas menyesuaikan dengan tanggung jawab yang dimiliki dan struktur ini bersifat resmi maupun tidak resmi.

3. Struktur Kekuatan

Kemampuan tiap seseorang dalam menjaga, mengubah/mempengaruhi kebiasaan seseorang, seperti hak, keahlian, hadiah, paksa, dan *affective power*.

4. Struktur Nilai dan Norma

Nilai ialah suatu sistem yang dirancang melalui ide dan bersifat mengikat pada setiap anggota keluarga dengan budaya tertentu. Norma sendiri merupakan pola perilaku yang diberlakukan dalam lingkungan sosial keluarga maupun masyarakat di sekitar keluarga.

Struktur keluarga didasari melalui sistem. Sistem ini sendiri pula yang akan membentuk sebuah keluarga dengan di iringi dengan nilai dan norma, komunikasi antar orang tua dan anak, hak setiap anak maupun orang tua, dan peran orang tua anak di dalamnya.

2.8 Pola Komunikasi

Komunikasi diperlukan oleh setiap manusia, karena manusia tidak dapat hidup sendiri untuk bertahan hidup. (Rismawaty et al., 2014) baginya komunikasi dibutuhkan untuk kebutuhan biologis dan psikologis, untuk menyejahterakan mental dan juga emosional pribadi. Manusia juga akan merasakan berbagai kualitas perasaan dan melakukan perbandingan terkait perasaan yang dirasakan.

Menurut (Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008) Pola merupakan sistem, (Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002) menjelaskan bahwa sistem sendiri merupakan unsur-unsur yang saling berkaitan dan menghasilkan suatu hal. Pola juga dianggap sebagai bentuk maupun sistem, cara yang benar dan diartikan pola sebagai contoh maupun cetakan. Sedangkan komunikasi dijelaskan oleh (Sanjaya, 2012) sebagai suatu proses sumber menyampaikan pesan ke penerima dengan tujuan mempengaruhi penerima pesan.

Melalui (Karlinawati, 2010) Komunikasi berarti “Bersama/dimiliki secara kolekti” yang berasal dari Bahasa latin “*communis*”, diartikan sebagai proses dalam menyebarkan informasi sehingga memiliki pemahaman yang sama.

Menurut (Helmawati, Pendidikan Keluarga, 2014) proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh pengirim pesan ke penerima pesan juga adalah sebuah komunikasi. Sehingga, komunikasi memiliki tiga dasar, yaitu:

1. *Sender* (Pengirim pesan atau komunikator)

Sender atau komunikator awalnya akan memberikan sinyal komunikasi berbentuk penyampaian sebuah pesan. Seluruh anggota keluarga dapat menjadi *sender*, *sender* dalam keluarga merupakan orang tua yang menjadi pendidik pertama dan utama dalam menyampaikan pesan.

2. *Message* (Pesan)

Message atau pesan adalah isi yang ingin disampaikan oleh *sender* kepada *descender*. *Message* sendiri berfungsi dalam memberikan nasihat, pemahaman, harapan, keinginan, ide maupun gagasan, serta perasaan hati seperti: rasa sayang, benci, kecewa, Bahagia, sedih, senang, dan lainnya. Pesan dapat disampaikan melalui verbal maupun non-verbal.

3. *Descender* (Penerima pesan/Komunikan)

Descender berarti penerima pesan. Penerima pesan dalam keluarga akan didominasi oleh anak maupun orang tua itu sendiri dan anggota keluarga lainnya yang terdapat di dalam keluarga tersebut. Dalam menerima pesan, *descender* harus mampu dalam menerima isi pesan dengan tepat.

Melalui berbagai penjelasan di atas, disimpulkan komunikasi ialah proses berbagi informasi, gagasan/ide, hingga perasaan yang bertujuan melahirkan pemahaman melalui verbal maupun non-verbal yang didukung dengan tiga dasar pendukung, yaitu *sender*, *message*, dan *descender*.

2.8.1 Pola Komunikasi Orang Tua

Bentuk komunikasi menurut (Friedman M. M., 2010) dalam buku ajar keperawatan keluarga (Lukman, 2024) komunikasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Pola Komunikasi Fungsional

Komunikasi fungsional digunakan demi membangun sebuah hubungan timbal balik yang berguna, dan dilakukan secara dua arah serta dinamis. Pola-pola komunikasi fungsional memperlihatkan terdapatnya penyambutan terhadap perbedaan pendapat, kritik, dan saran melalui setiap anggota keluarga. Dalam mencapai komunikasi ini diperlukannya pengirim pesan yang jelas dan tegas dalam menyampaikan pesan, memberikan sebuah komentar dan juga meminta komentar. Penerima pesan juga perlu mampu dalam menangkap pesan yang diberikan dengan memberikan komentar dan validasi Kembali terhadap pesan yang diterima (Friedman M. M., 2010).

2. Pola komunikasi *disfungsional*

Dalam pola komunikasi *disfungsional*, terjadinya ketidakseimbangan terkait isi dan perintah dari pesan, sehingga baik dari pengirim dan penerima pesan tidak mendapat tujuan yang sama. Faktor yang mempengaruhi terjadinya disfungsi pada komunikasi menurut (Friedman M. M., 2010), yaitu:

- Harga diri rendah
- Kurangnya empati antar keluarga
- Pengirim pesan disfungsi
- Penerima pesan disfungsi

Komunikasi orang tua dan anak haruslah dilakukan dengan dua arah, orang tua dan anak harus saling memberikan timbal balik yang baik guna terjadinya komunikasi yang benar. Penyampaian kritik, masukan yang dilakukan oleh pengirim pesan harus secara jelas dan tegas agar penerima pesan dapat menangkap pesan dengan cara yang baik pula. Jika pesan dikirim

dengan penyampaian yang kurang baik, terjadinya *disfungsional* dan terjadinya ketidakseimbangan antara orang tua dan anak. Kurangnya empati terhadap sesama ditambah dengan pengirim dan penerima memiliki kesalahpahaman.

2.8.2 Tanda Komunikasi Orang Tua

Disebutkan oleh (Walgito, 2007), terdapat lima tanda komunikasi dikatakan efektif secara umum, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesamaan. (Wijaya, 1987) juga sependapat dan menyatakan bahwa tanda-tanda komunikasi dalam keluarga sebagai berikut:

1. Keterbukaan (*Openness*)

Openness merupakan bagaimana seseorang mengutarakan diri untuk dapat berinteraksi dengan tiap orang demi mendapatkan informasi dari orang tersebut. Keterbukaan saat komunikasi terjadi memungkinkan perilakunya menyalurkan tanggapan secara tepat dalam segala perasaan dan pikiran yang sedang diutarakan.

Saat komunikasi dengan keterbukaan berlangsung, timbul rasa tanggung jawab terkait komunikasi yang dilakukan. Keterbukaan dalam keluarga memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk dapat memberikan pendapat kepada anggota lainnya dengan sederajat. Setiap anggota keluarga dapat berbicara, akrab, dan menyatakan pendapat, sehingga kebutuhan setiap orang di dalam keluarga terpenuhi.

2. Empati (*Empathy*)

Empati sendiri merupakan saat seseorang merasakan hal yang dialami oleh seseorang tanpa menghilangkan identitas diri. Contohnya, saat individu lain sedang kesulitan karena terkena musibah atau merasa kehilangan, kesedihan akan dirasakan oleh individu lain sebagai bentuk empati. Empati tinggi yang dimiliki oleh seseorang akan lebih tidak sembrono dalam menyampaikan perkataannya.

3. Dukungan (*Supportiveness*)

Dukungan merupakan komunikasi positif kepada orang lain, pernyataan dukungan ini dapat diberikan saat setelah dilakukannya evaluasi dengan memberikan dukungan semangat dan hal positif untuk

membangkitkan semangat terhadap seseorang. Dukungan diharapkan melalui orang terdekat seperti keluarga.

4. Sikap Positif (*Positiveness*)

Sikap positif diartikan sebagai seorang yang pandai dalam menciptakan situasi yang komunikatif dan efektif. memiliki pemikiran yang positif terhadap diri sendiri maupun orang di sekitarnya, memahami situasi dan perasaan orang lain dan dirinya sendiri. Sikap positif ini muncul karena terdapat ketertarikan di dalam komunikasi yang diikuti dengan Gerakan tubuh seperti senyuman maupun tepukan bahu.

5. Kesamaan (*Equality*)

Komunikasi antara orang tua dan anak yang setara akan lebih efektif, maksudnya melalui kedua belah pihak diperlukannya saling menghargai, menjaga batasan/privasi masing-masing anggota keluarga, dan terasa berguna. Tentunya kesetaraan ini memerlukan komunikasi yang baik antar orang tua dan anak yang dapat mendekatkan dan mengakrabkan mereka kedepannya.

Komunikasi di dalam keluarga dikatakan efektif bila adanya keterbukaan, sikap positif, empati tiap anggota keluarga, selalu memberikan dukungan, dan kesamaan pemikiran atau kesetaraan. Kesetaraan yang dimaksud adalah orang tua dan anak saling menghargai sehingga kedekatan tetap terjalin di dalamnya.

2.8.3 Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Orang Tua dan Anak

Menurut (Devito, 2011) melalui jurnal kampanye sosial komunikasi orang tua dan anak (Phasa, 2015) pola komunikasi memiliki lima faktor yang berpengaruh saat interaksi terjadi (h.14).

1. Asal-usul Budaya Keluarga

Setiap keluarga memiliki dasar dalam keyakinan dan pola perilaku yang dipengaruhi oleh budaya dan terbentuk komunikasi itu sendiri. Tiga aspek entitas yang membentuk cara berkomunikasi dalam

keluarga yaitu, ekspresi emosi, toleransi dengan konflik, dan cara bicara (keterbukaan informasi dan keluasan informasi).

2. Fase Perkembangan Keluarga

Fase perkembangan keluarga dan bertambahnya usia tiap individu dalam keluarga akan di iringi dengan komunikasi yang berbeda dalam keluarga. Salah satu perubahannya dapat dilihat dari keterbukaan dan keluasan di keluarga dalam berbicara. Orang tua mungkin memiliki tantangan tersendiri saat berhadapan dengan anaknya, apalagi dalam membimbing anak melalui Pendidikan dan persiapan diri untuk masa depan anak. Komunikasi orang tua dan anak menjadi tegang karena adanya tuntutan dari orang tua agar anak menjadi mandiri dan menguasai aspek kehidupan.

3. Diskrepansi Gender

Terdapat perbedaan dalam berkomunikasi dan interaksi antara laki laki dan perempuan. Perbedaan mencakup sikap setiap individu dalam percakapan, mengambil keputusan, dan cara dalam penyelesaian masalah. Perempuan lebih berkomunikasi dengan berbicara dalam membangun relasi dan kedekatan, sedangkan laki-laki melakukan percakapan bertujuan untuk mendapatkan informasi dan menunjukkan status.

4. Tipe Keluarga

Tipe keluarga di zaman sekarang sudah semakin berkembang, mulai dari tradisional yang diisi oleh ayah-ibu, tentunya pola komunikasi dalam orang tua dan akan juga akan dipengaruhi dri tipe keluarga.

5. Karakteristik Individu

Pola komunikasi dalam keluarga, jika disampaikan dengan konsisten, memperlihatkan minibudidaya unik yang keluarga tersebut ciptakan. Kebudayaan tradisional terkait etnis memberikan cerminan terkait cara pandang dan nilai hidup,

Sehingga Dari kelima faktor diatas, komunikasi orang tua dan anak akan dipengaruhi melalui faktor tersebut. Keterbukaan orang tua dan anak,

perbedaan generasi yang membedakan antara orang tua dan anak, gender yang membedakan watak laki-laki maupun perempuan, dan zaman yang semakin berkembang menjadi tolak ukur dalam komunikasi yang berlangsung antara orang tua dan anak apalagi ditambah dengan setiap keluarga yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan dipersatukan menjadi sebuah keluarga.

2.9 Penelitian yang Relevan

Dengan tujuan mempertegas/memperkuat landasan penelitian dan kebaruan penelitian ini, Penulis akan mengulas Kembali beberapa penelitian terdahulu secara signifikan mengenai pemahaman pola komunikasi antara orang tua dan anak di Indonesia. Penelitian-penelitian ini akan di analisa menyesuaikan dengan tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku bergambar Sebagai Media Edukasi Sopan Santun Anak	Juliana Laurensia Lemong, Elisabeth Christine, dan Vanessa Yusuf	Perancangan buku bergambar yang diharapkan menjadi media edukasi yang disenangi anak. Diharapkan juga menjadi kebiasaan baru yang baik dan belajar tentang sopan santun melalui cerita dan dapat di praktikan dalam kehidupan sehari-hari.	a. Konteks Geografis spesifik: Berfokus pada geografis di daerah Surabaya. Penelitian ini berfokus mengedukasikan sopan santun untuk anak melalui rancangan buku bergambar. b. Target usia dan pendidikan: Penelitian ini

				ditujukan untuk anak dengan kisaran usia 6-8 tahun dan orang tua dari anak tentang pemahaman mengenai sopan santun di zaman sekarang.
2.	Perancangan Kampanye Sosial Komunikasi Orang Tua dan Anak	Sandri Nur Pasha	Perancangan solusi kreatif yaitu kampanye sosial yang mendukung orang tua terkait komunikasinya dengan anak.	a. Konteks geografis spesifik: Berfokus pada geografis di daerah Bandung. Penelitian ini mengembangkan sebuah kampanye yang memberikan pemahaman untuk orang tua terkait komunikasi dengan anak, apalagi orang tua yang sibuk bekerja sehingga memfasilitasi anak dengan

				<p>internet dan <i>Gadget</i>.</p> <p>b. Target usia dan pendidikan: Penelitian ini ditunjukkan kepada orang tua yang berusia 30-50 tahun yang telah memiliki anak. Orang tua yang memiliki minat dalam meningkatkan komunikasi dengan anak dengan ikut berpartisipasi melalui kampanye yang dirancang.</p>
3.	Perancangan Buku Interaktif tentang <i>Quality Time</i> Orang tua dengan Anak Remaja	Daniel Adi Surya Susanto, Drs. Bramantya, M.Sn., Ryan Pratama S., S.Sn., M.Med.Kom	Perancangan buku interaktif tentang <i>Quality Time</i> antara orang tua dan anak remaja yang kini kian menurun intensitas nya. Diharapkan	a.Konteks geografis spesifik: Berfokus pada geografis di kota-kota besar yang kecenderungan orang tua yang sibuk terhadap tuntunan dunia kerja. Penelitian

			<p>menjadi media interaktif yang dapat membangun komunikasi positif antara anak dan orang tua untuk memperoleh jati diri.</p>	<p>ini berfokus pada kurangnya <i>quality time</i> terhadap anak dan orang tua yang cenderung sibuk dan kurang memperhatikan waktu bersama keluarga.</p> <p>b. Target usia dan pendidikan: Target dituju kepada orang tua yang berusia 32-45 tahun dan sudah memiliki anak remaja dan memiliki pekerjaan tetap. Orang tua yang peduli dan sayang keluarga dan memiliki dasar kebutuhan yang dipenuhi akan membahagiakan anak. Buku interaktif ini diharapkan dapat mendekatkan</p>
--	--	--	---	--

				anak dengan orang tua serta menghabiskan waktu Bersama.
--	--	--	--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA