

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Media

Teori media adalah teori- teori yang berkaitan dengan media yang dapat menjadi landasan untuk media yang akan dirancang dalam perancangan.

2.1.1 Dongeng

Menurut Sugihastuti dalam Tentang Cerita Anak (2013) dongeng adalah menceritakan secara lisan sebuah cerita yang biasanya bersifat khayal atau imajinatif dalam perkembangannya sendiri dapat berupa cerita yang benar-benar terjadi misalkan mengenai tumbuhan ataupun hewan dengan dipersonifikasi ke kehidupan manusia. Bahan dongeng sendiri dapat diperoleh melalui tulisan seperti buku. Saat proses mendongeng terjadi emosi anak dalam keadaan tergerak hal ini dikarenakan terpengaruh oleh tema dan masalah dongeng yang diceritakan. misalkan ketika pendongeng mengisahkan sesuatu yang menyenangkan anak akan ikut merasa senang begitupun jika cerita yang didongengkan sedih anak pun akan ikut merasa sedih. Perasaan anak sebagai pendengar biasanya dibangkitkan oleh segala sesuatu hal dalam dongeng tersebut, misalnya sifat dan perilaku tokoh yang dapat memperkuat dan mempertajam imajinasinya. disinilah letak peran pendongeng untuk dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam dongeng. Unsur mendidik biasanya menjadi pesan utama yang ingin disampaikan.

Menurut Murti Bunanta, pendiri Kelompok Pecinta Bacaan Anak (KPBA) dalam artikel di suara.com (2016) menuturkan bahwa ada dua cara mendongeng yang bisa dilakukan orangtua, yaitu mendongeng dengan membacakan buku, serta mengolah dan mengembangkan cerita dari buku menjadi cerita sendiri. Jika mendongeng yang sumbernya dari buku, semua cerita cocok untuk anak usia berapapun hanya saja orang tua harus dapat memilah cerita anak yang cocok untuk anak diusinya. Sedangkan untuk cara

kedua, di mana orangtua mengolah dan mengembangkan cerita dari buku, menjadi cerita sendiri., Ada hal yang harus diperhatikan yaitu pemilihan kata karena tidak semua kata dapat dimengerti oleh anak. Selain itu, pula pemakaian kata yang bersifat negatif seperti kata-kata mengumpat yang kasar. Dari penuturannya dapat disimpulkan terdapat dua cara dalam mendongeng yaitu dengan menggunakan buku dan dan mendongeng secara langsung dengan mengembangkan cerita dari buku menjadi cerita sendiri. Tetapi apapun pilihan cara mendongengnya Meskipun tidak secara langsung dapat disimpulkan tetapi diketahui buku dapat mempermudah orang tua dalam mendongeng dengan memberikan patokan/panduan ataupun referensi bagi orang tua untuk mendongeng.

Menurut Kak Bimo salah seorang pendongeng nasional dalam bukunya yang berjudul Mahir mendongeng (2011) mengungkapkan jika bercerita atau mendongeng dapat menjadi alternatif media dalam menyampaikan pembelajaran baik pelajaran berupa agama, pendidikan imajinatif, pendidikan emosional, Membantu proses identifikasi diri melalui perbuatan dan lain sebagainya. Disinilah kesempatan bagi orang tua untuk dapat menanamkan pembelajaran mengenai kehidupan dengan lebih mudah karena penyampaian dongeng yang menarik mampu membuat anak lebih memperhatikan dan lambat laun mulai terpengaruh oleh dongeng itu sendiri.

2.1.2 Cerita Anak

Cerita anak merupakan karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, kejadian dan sebagainya yang ditujukan kepada anak yang biasanya berupa cerita sederhana namun kompleks dan komunikatif serta mengandung nilai moral bagi anak dan cocok dikonsumsi oleh anak-anak.

Riris K. Toha-Sarumpaet (1976: 29-32) dalam dokumen.tips mengungkapkan secara khusus ada 3 ciri yang dapat membedakan cerita anak-anak dengan cerita dewasa. 3 ciri itu yaitu:

1. Unsur Pantangan

Unsur pantangan merupakan unsur yang berhubungan dengan isi cerita yang bersifat negatif yang tidak pantas untuk diketahui anak karena unsur-unsur

tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak kearah yang tidak baik. Hal atau unsur-unsur yang harus dihindari itu menyangkut persoalan-persoalan yang menyangkut masalah seks, cinta yang erotis, kekerasan atau kekejaman, kecurangan atau kelicikan, dan dendam yang menimbulkan kebencian. Apabila ada hal-hal buruk dalam kehidupan yang terpaksa harus diangkat dalam cerita anak-anak, misalnya tentang kemiskinan, kekejaman ibu tiri, dan perlakuan tidak adil pada tokoh protagonis, biasanya amanat lebih disederhanakan dengan cara memberikan kebahagiaan diakhir cerita.

2.Penyajian

Cerita anak harus disajikan secara langsung, tidak berbelit-belit. Dialog dalam cerita anak-anak sangat diperlukan karena dapat membantu pemahaman anak terhadap cerita yang disajikan. Dialog yang diucapkan atau dilakukan para tokoh cerita harus wajar dan hidup. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan harus singkat dan lugas, tidak menggunakan gaya bahasa yang biasa digunakan oleh orang dewasa. Perwatakan para tokoh digambarkan secara hitam putih. Artinya, setiap tokoh yang dihadirkan hanya mempunyai satu sifat utama, yaitu tokoh baik ataupun buruk.

3.Fungsi terapan

Cerita anak-anak pada umumnya memiliki fungsi terapan. Artinya, cerita anak-anak disusun dengan mempunyai misi pendidikan, pengetahuan, pertumbuhan anak, dan pengalaman tentang kehidupan.

Cerita anak mempunyai andil yang besar dalam perkembangan aspek-aspek kejiwaan anak-anak selain dari sisi sebagai penghibur karena anak yang sering membaca ataupun diceritakan cerita anak akan sering bertemu dengan beraneka watak dengan aneka cerita kehidupannya membuat anak merasakan berbagai perasaan yang lambat laun mampu mengembangkan aspek kejiwaanya (Sugihastuti, 2013 dalam Tentang cerita anak).

2.1.3 Jenis-jenis buku Cerita Anak

Pada dasarnya buku cerita anak biasanya memiliki tampilan berupa buku bergambar perwujudannya sendiri biasanya berupa teks dan gambar agar anak lebih tertarik dan memahami isi buku. Menurut Tim Riset 1001 buku dalam 1001buku.org ada beberapa jenis buku bergambar antara lain sebagai berikut:

Baby Books (Buku untuk Bayi). Buku seperti ini dirancang agar simpel, menggunakan warna yang mencolok, dan menggunakan bahan yang tahan lama (kain, karton tebal, kayu dan sejenisnya). Detail pembuatan buku-buku seperti ini cukup penting, seperti penggunaan material yang tidak berbahaya, ujung yang bulat/tidak tajam, dapat dicuci, dan tidak ada komponen yang mudah terlepas. Kontennya harus mengakomodasi dialog antara bayi dan pengasuhnya.

Interactive Books (Buku Interaktif). Buku jenis ini ditujukan untuk menstimulasi anak secara verbal dan memancing partisipasi anak saat dibaca, seperti pertanyaan, perintah untuk mengulang sebuah kalimat, menirukan suara, menggerakkan objek, atau bahkan meminta anak untuk menyentuh permukaan buku.

Wordless Books (Buku Minim Kata). Buku-buku ini disajikan dengan urutan ilustrasi untuk menampilkan cerita. Buku ini tidak, atau sedikit sekali, menampilkan tulisan; dan ditujukan terutama untuk usia anak sebelum dapat membaca, yaitu 4-6 tahun. Anak-anak dapat menggunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa verbal dan bercerita, memahami bagaimana membolak-balik buku dari awal hingga akhir sesuai urutan cerita, dan yang paling penting memahami bahwa mereka bisa menginterpretasikan cerita, bukan hanya yang diceritakan, tetapi tergantung pada mereka sendiri.

Movable Books. Secara umum, buku yang memiliki ilustrasi tiga dimensi (seperti *popup books*), dapat digerakkan, diubah, ditarik, dan bentuk-bentuk lain akan sangat menarik bagi kebanyakan anak-anak usia muda. Pengerjaannya sangat

memakan waktu, namun akan menarik antusiasme anak-anak (dan bahkan orang dewasa) untuk menyukai aktivitas membaca.

Concept Books. Cukup banyak orang Indonesia yang menganggap bahwa buku hanya digunakan sebagai sumber ilmu, sehingga buku-buku anak yang bertujuan agar anak dapat membaca dan berhitung menjadi sangat populer, bahkan bagi anak-anak usia dini/taman kanak-kanak. Buku alfabet tersedia untuk mengajarkan huruf-huruf kepada anak, baik secara langsung maupun dengan berbagai trik kreatif seperti permainan kata sambil mengajarkan kosa kata baru bagi anak, cara pengucapan dengan suara/musik, dll.

Picture Storybooks. Buku cerita bergambar sangat digemari oleh anak. Di usia awal membaca, yaitu usia 5-7 tahun, buku-buku jenis ini akan membantu anak untuk memahami cerita dan membaca kata yang sulit baginya. Pengasuh dapat membaca nyaring (*read aloud*) sehingga kata-kata sulit dapat ditangkap oleh anak. Porsi teks biasanya tidak terlalu banyak dibandingkan dengan gambarnya. Saat anak beranjak dewasa, seharusnya *picture storybooks* tidak lagi ditampilkan untuk anak. Anak perlu diberikan tantangan membaca yang lebih, dan tidak lagi tergantung pada gambar untuk memahami makna cerita.

Graphic Novels (Komik). Tak pelak lagi, komik merupakan jenis buku yang populer di tanah air. Tiap percakapan biasanya ditunjukkan dengan dengan kotak percakapan, dengan teks yang menceritakan ilustrasi yang ditampilkan. Komik dapat menarik perhatian anak dengan ekspresi kejenakaannya dan membantu anak untuk membayangkan detail dari sebuah cerita. Perlu diwaspadai bahwa industri komik bukan hanya ditujukan bagi anak-anak; pengelola taman baca perlu melihat isi sebuah komik sebelum mengkategorikannya sebagai buku anak.

Transitional Books. Jenis buku ini adalah buku transisi untuk anak-anak yang baru belajar membaca namun belum lancar. Buku ini tidak bisa disebut sebagai buku bergambar, namun juga belum seperti buku novel penuh tak bergambar. Ilustrasi akan tampil sesekali, terutama untuk membantu pemahaman di daerah-daerah

yang sulit. Buku-buku seperti ini biasanya dirancang secara teliti untuk menyeimbangkan antara cerita yang berkualitas dan mulai kompleks, kesulitan membaca, dan gambar seperti apa yang sebaiknya ditampilkan tanpa merusak imajinasi anak.

2.1.4 Buku Dongeng Interaktif

Bruno Bettlheim, guru besar Emeritus pada jurusan Psikologi dan Psikiatri Universitas Chicago, Amerika Serikat, berpendapat bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak. Misalnya saja, dongeng-dongeng yang merefleksikan pandangan anak tentang dunia. (Artikel *Children need fairy tales*, Bruno Bettlheim) Buku cerita merupakan salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama yang memiliki ilustrasi dan sedikit permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak, maka anak akan merasa berada dalam cerita.

Beberapa kelebihan Buku dongeng interaktif yaitu:

1. Dapat Disentuh

Buku adalah salah satu benda yang memberikan informasi dalam bentuk nyata yang dapat disentuh serta dalam lingkungan buku sendiri dapat berupa hiasan yang menghias suatu ruangan.

2. Sumber Referensi Terpercaya

Memang tidak semua Referensi dalam buku dapat dipercaya, akan tetapi dalam membuat kajian pustaka, buku memegang salah satu peranan penting dalam memberikan tambahan bahan dalam penulisannya.

3. Hemat

Dalam memiliki buku seseorang juga dapat berhemat karena dalam menggunakan buku seseorang tidak perlu membayar listrik untuk mencari sebuah informasi.

4. Adanya Interaksi

Dalam buku, khususnya buku Interaktif terdapat interaksi-interaksi sederhana yang melibatkan si pembaca sehingga dapat menambah keseruan dan daya imajinasi anak.

2.1.5 Buku Dongeng sebagai Media Belajar untuk Penanaman Moral

Media pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyalurkan pesan dalam hal ini bahan pembelajaran penanaman moral sehingga dapat merangsang perhatian, minat hingga perasaan dan dalam pembelajaran mengenai nilai-nilai positif kehidupan untuk anak buku cerita yang didongengkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajarannya. Anak usia prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain karena waktunya diisi dengan bermain. Yang dimaksud dengan bermain disini adalah kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Terdapat berbagai permainan anak dan salah satunya adalah permainan Reseptif atau apresiatif seperti mendengar cerita ataupun dongeng. (Abu ahmadi dalam Psikologi perkembangan anak dan Remaja, 2016). Permainan seperti mendengar dongeng ini mampu menstimulus anak untuk mengenal berbagai macam watak, peristiwa, sikap dan emosional yang mampu untuk meningkatkan aspek perkembangan kejiwaan anak.

2.2 Teori Desain Komunikasi Visual

Teori desain komunikasi visual adalah teori yang berkaitan dengan keilmuan desain komunikasi visual yang dipakai dalam perancangan.

2.2.1 Ilustrasi

Menurut KBBI (Kamus besar bahasa Indonesia) Ilustrasi adalah Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau untuk mengisi sesuatu. Ilustrasi sendiri memiliki fungsi seperti untuk memberikan gambaran pada tokoh, menampilkan ikon dari teks atau sekedar untuk mempercantik bagian dari suatu objek (Kusrianto Adi, Pengantar desain Komunikasi Visual, 2009).

- Ilustrasi anak

Gaya ilustrasi yang sangat cocok untuk anak-anak adalah ilustrasi yang dapat membuat anak fokus dalam membaca buku. Salah satunya adalah gaya Ilustrasi deformasi adalah gaya yang memiliki kesan lucu, penuh warna dan menarik untuk dilihat dan biasanya gaya ilustrasi ini menyederhanakan bentuk objek dari bentuk aslinya. Anak-anak sendiri membutuhkan bahasa visual karena dengan adanya teks dan gambar akan mampu mengeksplorasi daya imajinasi mereka. Gambar juga mampu membantu anak dalam memvisualisasikan isi cerita karena jika mereka tidak memahami kata maka dengan melihat gambarnya anak akan mampu mengerti maksud cerita tersebut (Aulia Darmawan 2016, Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Pikat Nokturna Indonesia).

2.2.2 Layout (Tata letak)

Dalam *layout* semua serba relatif, artinya sarana ataupun teknik dalam suatu karya yang berhasil belum tentu kembali berhasil di karya lainnya. Dan kemudahan seseorang untuk menerima atau menyerap isi pesan dari *layout* yang disampaikan menjadi penting dengan harapan akan dibaca berulang kali, jika pesan disampaikan dalam format yang buruk orang akan enggan melihatnya kembali. Ada beberapa prinsip dalam *layout* yang dikemukakan Kusrianto Adi antara lain Proporsi merupakan kesesuaian antara ukuran halaman dan isinya. Keseimbangan yaitu suatu penempatan agar elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang, Kontras atau fokus masing-masing elemen di halaman harus ada yang dominan karena jika semua elemen sama menonjolnya maka akan berebut mencari perhatian atau lebih tepatnya dibutuhkan fokus perhatian. Lalu ada irama atau pola perulangan yang menimbulkan suatu irama yang enak dilihat. Serta kesatuan adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri menjadi satu kesatuan.

2.2.3 Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak, menyusun disini dapat diartikan sebagai merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh efek visual yang diinginkan. Untuk judul utama tentu harus semenarik mungkin, dengan kontras yang kuat bahkan menggunakan huruf besar, bentuk *font* yang sesuai, serta susunan huruf yang menarik. Menurut Lazlo Moholy tipografi adalah alat komunikasi dan harus dapat berkomunikasi dengan bentuk yang kuat, jelas, dan terbaca. Pemilihannya sendiri disesuaikan dengan citra yang ingin diungkapkan (Kusrianto Adi, Pengantar desain Komunikasi Visual, 2009). Fungsi utama dari tipografi itu sendiri adalah membuat teks menjadi berguna dan mudah digunakan sehingga bisa membuat pembaca semakin nyaman.

Ada dua fungsi yang terdapat dalam tipografi yaitu Readibilitas atau dapat dibaca dengan baik yang menjadi dasarnya berupa jenis *font*, ukuran dan pengaturan lainnya. Serta legabilitas berupa kerumitan desain huruf, penggunaan warna dan seringnya pengamatan *font* dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tipografi yang cocok digunakan kepada anak adalah tipografi yang memiliki tingkat pembacaan yang baik. Biasanya berupa sans serif. Jika diperlukan warna-warna yang cerah dapat menarik perhatian si anak.

2.2.4 Studi Karakter

Studi Karakter adalah pendekatan untuk meneliti suatu karakter. Karakter sendiri umumnya dibagi dua, yaitu protagonis dan antagonis. Peran protagonis selalu digambarkan dengan sosok karakter yang bersahaja, berwibawa dan berperilaku baik serta beberapa hal baik yang melekat padanya. Sedangkan peran antagonis selalu digambarkan sebagai sosok yang kejam dan berbagai sifat negatif lainnya seperti sombong. Dalam penggambaran karakter sendiri ada beberapa jenis penggambaran seperti realis, semi realis dan lain sebagainya. ada sebuah teknis desain karakter yang disebut deformasi teknik ini bertujuan untuk melebih-lebihkan bentuk karakter dari proporsi normalnya. Di jepang teknik ini biasa dipakai untuk anime atau manga jepang yang biasa disebut chibi dengan tingkat

ukuran proporsi tubuh yang berbeda-beda namun sama-sama memiliki ukuran kepala yang besar, bahkan terkadang melebihi ukuran badan karakter itu sendiri (Soeherman Bonnie, Wirawan R Adhicipta, Mastering chibi character, 2009).

2.2.5 Warna

Warna merupakan unsur visual yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa. Warna memengaruhi citra orang yang melihatnya. Dalam seni rupa warna dapat menjadi alat berekspresi. (Kusrianto Adi, Pengantar desain Komunikasi Visual, 2009). umumnya warna yang cocok untuk anak-anak adalah warna-warna yang memiliki nuansa cerah karena dunia anak tidak pernah lepas dari bermain dan keceriaan. mengenalkan dan mengajarkan macam-macam warna sejak usia balita adalah salah satu bagian penting dalam pembelajaran anak-anak. Warna adalah simbol kuat yang bisa digunakan untuk mengajarkan kepada anak tentang hal-hal yang ada di sekitar mereka. Pengenalan warna kepada anak yang berusia di bawah 3 tahun adalah proses untuk mempelajari tentang *Auditory* (pendengaran), *Gambar* dan *Memory* (ingatan) di mana ketiga aspek ini berhubungan dengan perkembangan intelektual anak. Daya imajinasinya lebih berkembang, ia akan mampu mengenali suatu warna dari benda-benda di sekitar yang dilihatnya. Lukisan, foto, gambar dan pemandangan alam adalah beberapa media yang bisa digunakan untuk melatih anak mengenal perpaduan warna yang serasi, dengan jiwa seni yang dikembangkan sejak kecil ia akan lebih mengapresiasi warna dan karya seni saat dewasa nanti. Dengan mengajarkan berbagai ragam warna sejak dini, secara otomatis anak akan mendapatkan stimulasi mengenai tata warna sehingga dapat meningkatkan daya imajinatif serta artistiknya. Dalam pengertian lain adalah mengasah bakat dan kemampuan di bidang seni.

2.3 Teori Pendukung

Teori pendukung adalah teori yang berkaitan dengan teori-teori yang dapat mendukung kegiatan proses perancangan.

2.3.1 Perkembangan Anak

Menurut piaget pendekatan kognitif dapat dilihat dari fungsi dan struktur atau lebih tepatnya fungsi merupakan bentuk bawaan yang sama bagi semua individu serta stuktur atau skema yang merupakan sesuatu yang harus didapatkan bukan serta merta telah dimiliki si anak. menyampaikan tahapan perkembangan kognitif , untuk tahapan usia 2-6 tahun disebut tahapan praoperasional. Pada tahapan ini anak mulai menggunakan simbol sebagai penerjemah mereka akan lingkungan sekitar seperti bilangan ,peristiwa, objek dan lainnya atau bisa dikatakan mereka melihat secara visual dan mempraktekannya menjadi lebih sederhana Perkembangan diartikan sebagai perubahan yang berkesinambungan dari diri seseorang lahir sampai mati. Menurut Yelon dan Weinsten (1997) arah tahapan perkembangan anak mulai dari menginjak tahun kedua anak sudah pandai berjalan dan berlari, dan tahu mengenai identitasnya seperti namanya. Tahun ketiga si anak berbicara dengan kalimat, tahun keempat si anak akan banyak bertanya, dan tahun kelimanya si anak tlah menguasai gerak motorisnya seperti melompa, bercerita agak lebih panjang, lebih suka bermain ataupun berteman.Salah satu fungsi keluarga adalah fungsi edukatif atau pendidikan keluarga sendiri merupakan pendidikan pertama yang diterima si anak dengan memberikan keyakinan agama,moral serta keterampilan dalam UU No.2 tahun 1989 Bab IV pasal 10 ayat 4 (Prof.Dr.M, Dahlan Djawad. 2016.hlm 39). Adapun tugas perkembangan anak anak dari usia 0-6 tahun atau disebut usia bayi dan kanak-kanak yaitu belajar berjalan, biasanya tugas ini dilakukan antara usia 9-15 bulan pada masa ini ototnya telah matang untuk belajar berjalan, belajar memakan makanan padat bisanya dilakukan pada tahun kedua pada masa ini alat alat pengunyah telah matang, belajar berbicara yaitu mengeluarkan suara untuk menyampaikannya kepada orang lain diperlukan kematangan otot-otot dan syaraf dari alat-alat bicara. Belajar buang air kecil dan air besar tugas ini dilakukan di waktu dan norma yang ada di masyarakat. Biasanya anak di bawah usia 4 tahun belum bisa menahan mengompol karena perkembangan syarafnya belum sempurna untuk itu diperlukan pembiasaan. Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin melalui pengamatan anak dapat membedakan bentuk fisik, tingkah laku,

pakaian yang berbeda dan lainnya dengan hal tersebut anak dapat secara otomatis membedakan pria dan wanita agar pengenalan terhadap jenis kelamin ini berjalan normal maka orang tua perlu untuk memberikan pakaian, mainan dan aspek lain sesuai jenis kelaminnya. Mencapai kestabilan jasmaniah fisiologis anak cepat sekali merasakan perubahan suhu, diperlukan waktu sampai usia 5 tahun. Orang tua perlu untuk memberikan perawatan intensif. Membentuk pengertian sederhana anak belajar bahwa benda-benda khusus dapat dikelompokkan dalam suatu kelompok misal kucing, anjing, ayam dapat disebut binatang. Hubungan emosional orang tua dan anak yaitu anak mengadakan hubungan dengan orang-orang disekitarnya. Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk, anak cenderung merasa kenikmatan dianggapnya baik sedangkan penderitaan dianggapnya buruk hal ini dipengaruhi oleh pendidikan yang didapatnya anak juga mempelajarinya dari pengalaman selanjutnya melalui nasihat, buku bacaan dan bimbingan. Perkembangan bermain usia anak prasekolah waktunya diisi dengan kegiatan bermain atau kegiatan yang diisi kebebasan untuk memperoleh kesenangan. Menurut Abu ahmadi, 1977 ada beberapa macam permainan seperti permainan fungsi seperti berlompat dan berlarian, permainan fiksi seperti menjadikan kursi sebagai kuda main rumah-rumahan dan lainnya. Permainan respektif atau apresiatif seperti mendengarkan cerita ataupun dongeng, melihat gambar dan lainnya. Permainan membentuk seperti membuat kue, membuat kapal-kapalan dan lainnya. Dan terakhir permainan prestasi seperti sepak bola, basket dan lainnya (Prof.Dr.M, Dahlan Djawad.2016.).

2.3.2 Usia 3,5 - 6 tahun

Usia 3,5 - 6 tahun ini menurut piaget masuk dalam usia anak pra sekolah dalam kategori anak usia 2-6 tahun disebut sebagai praoperasioal yaitu usia dimana anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan sesuatu pada usia itu masuk dalam usia pra sekolah yang dimana pada masa ini terdapat masa estetik. Pada masa estetik ini dianggap sebagai masa perkembangan aspek keindahan terutama pada fungsi panca inderanya, karena pada masa ini indera masih peka dan sedang berkembang pesat maka pada usia pra sekolah inilah saat yang tepat untuk anak belajar melalui berbagai macam permainan-permainan yang mampu

membantu mengembangkan motorik kasar berupa kegiatan yang melibatkan fisik seperti sepak bola, melompat dan lain –lain ataupun motorik halus berupa pelatihan emosi ataupun otak (Prof.Dr.M, Dahlan Djawad. 2016). Usia pra sekolah merupakan usia dimana anak umumnya belum bersekolah atau mengenyam pendidikan formal. Dalam perkembangannya usia anak pra sekolah sekarang sudah masuk dalam pendidikan taman kanak-kanak.

Dalam sebuah artikel di kompas.com (2018) bersama Psikolog anak, Efrie Indriane, MPsi, mengungkapkan. menstimulasi otak anak melalui dongeng akan berjalan efektif ketika anak memasuki usia 3,5 tahun. Di usia ini, anak akan lebih banyak menstimulasi pendengaran mereka, sehingga dongeng membantu mereka berpikir lebih terarah. anak pada usia ini masih memiliki pola pikir yang abstrak sehingga lebih sulit untuk menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui dongeng, anak akan dibantu untuk menyerap nilai-nilai positif yang diajarkan tersebut. Ketika anak banyak mendapat stimulasi melalui dongeng, mereka akan memiliki kemampuan menyerap informasi lebih banyak dibandingkan anak yang tidak mendapat stimulasi yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa Sebaiknya anak diperkenalkan dongeng dari usia 3,5 tahun karena dalam usia ini anak masih berpikir abstrak jadi sangat sulit untuk memahami nilai positif yang ada di kehidupan sehari-hari dan dongeng menjadi salah satu tempat untuk menanamkan nilai positif tersebut agar lebih mudah dicerna oleh anak usia dini.