

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Buku Anak

Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Buku secara khusus ditulis dan diberi ilustrasi untuk anak hingga berusia 12-13 tahun. Termasuk ke dalam kategori ini adalah buku nonfiksi dan novel untuk remaja, buku karton tebal (*board book*), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture book*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*). Bruno Bettheim (2011), menyebutkan 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.

Target *audience* yang dipilih dalam penelitian ini yaitu anak-anak, sehingga peneliti membuat sebuah buku cerita interaktif untuk anak. Digunakannya media buku dalam pembuatan karya ini yaitu agar anak tidak lagi menganggap buku sebagai sesuatu yang membosankan untuk dilihat. Selain itu, dibuatnya buku ini juga diharapkan agar anak tidak hanya focus dengan bermain gadget saja tetapi ia juga bias mendapatkan hiburan melalui buku cerita.

2.1.1 Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mem-pengaruhi; antarhubungan. Maka berdasarkan pengertian tersebut bahwa media yang digunakan sebagai media pembelajaran bisa berupa media interaktif, yaitu media yang memiliki konsep interaksi atau hubungan atau kegiatan yang melibatkan pengguna dalam memahami informasi atau pesan didalamnya. Media yang bersifat interaktif sebagai media belajar yang dirasa sesuai adalah buku interaktif. Buku dianggap cocok untuk dij

adikan media yang bersifat interaktif karena buku termasuk media yang berbasis cetak dan visual seperti penjelasan pada media pembelajaran.

Dalam pembuatan karya ini buku interaktif dipilih karena media tersebut dapat meningkatkan ketertarikan anak, karena selain berisi cerita berupa tulisan, gambar dalam buku interaktif juga dapat digerakan sehingga hal tersebut bisa memancing ketertarikan anak dalam membaca.

A. Jenis-jenis Buku Interaktif

Menurut Dwicahya wibowo (2017), jenis-jenis buku interaktif antara lain :

1. Buku interaktif pop up merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. Buku interaktif peek a book
3. Buku interaktif pull tab
4. Buku interaktif hidden objects
5. Buku interaktif games
6. Buku interaktif participation

B. Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif

Berikut adalah kelemahan/kekurangan dan kelebihan media interaktif berdasarkan pemaparan para ahli, Menurut Puspita (2010), media interaktif memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

1. Media yang dihadirkan hanya berupa tulisan dan gambar saja.
2. Media interaktif seperti buku biasanya memiliki ukuran yang cukup besar sehingga tidak praktis
3. Selain memiliki ukuran yang besar, media interaktif berupa buku juga mudah rusak karna terbuat dari bahan dasar kertas.

Sedangkan Menurut Daryanto (2010) Terdapat keunggulan dari sebuah media pembelajaran interaktif, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti bakteri.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.

3. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
4. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2.1.2 Cerita/Dongeng

Dongeng adalah menceritakan secara lisan sebuah cerita yang biasanya bersifat khayal atau imajinatif dalam perkembangan sendiri dapat berupa cerita yang benar-benar terjadi misalkan mengenai tumbuhan ataupun hewan dengan dipersonifikasi kedalam kehidupan manusia (Sugihastuti,2013). Cerita atau bahan untuk mendongeng sendiri dapat ditemukan di buku cerita, internet, maupun tulisan. Saat mendongeng atau menceritakan dongeng pada anak, biasanya anak akan menyimak dan merasakan emosi yang ada pada cerita yang dibacakan, hal tersebut karena cerita-cerita dongeng biasanya menarik untuk anak sehingga anak antusias untuk menyimak cerita. Selain cerita yang menarik, penokohan pada dongeng yang biasanya menggambarkan tokoh utama memiliki pengalaman yang bisa terjadi di luar akal sehat juga membuat anak bisa mengaktifkan imajinasinya.

Peran pendongeng selain membacakan cerita dongeng adalah menyampaikan pesan moral yang terdapat pada dongeng tersebut, sehingga dongeng tidak sekedar untuk hiburan anak semata. Unsur mendidik biasanya menjadi pesan utama yang ingin disampaikan. Menurut Murti Bunanta pada suara.com (2016), ia 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, maka semua cerita cocok untuk anak usia berapapun, hanya saja orang tua harus dapat memilah cerita anak yang cocok untuk anak diusianya, sedangkan untuk cara kedua atau mengembangkan cerita dari buku ada hal yang perlu diperhatikan yaitu pemilihan kata, karena tidak semua kata dapat dimengerti oleh anak. Selain itu pemakaian kata yang bersifat negative seperti kata-kata mengumpat dan kasar harus dihindari.

Dalam pembuatan karya ini, penulis membuat sebuah buku cerita interaktif yang mana cerita yang disuguhkan dalam buku tersebut merupakan dongeng tentang si pahit lidah.

2.1.3 Cerita Anak

Menurut Lukens, (2009) cerita anak adalah cerita yang menceritakan tentang gambar-gambar dan binatang-binatang maupun manusia dengan lingkungan. Cerita anak memiliki banyak gambar yang menarik agar anak tertarik untuk membacanya. Pada cerita anak biasanya terdapat penuturan yang menuturkan pengalaman, kejadian dan sebagainya yang dikemas dalam bentuk cerita sederhana. Cerita mampu menggelitik imajinasi anak saat mereka berupura-pura menjadi tokoh-tokoh dan menceritakan kembali ceritanya. Cerita juga dapat membantu anak memahami bahwa banyak hal yang terjadi secara berurutan, atau serangkaian. Menyadarkan mereka bahwa cerita memiliki awalan, pertengahan, dan akhiran merupakan hal penting. Agar mereka memahaminya, beberapa ahli berpendapat bahwa saat anda membacakan cerita kepada anak, penting untuk selalu menyelesaikannya hingga akhir cerita. Permainan berdasarkan cerita yang meminta anak menyusun sesuatu secara berurutan biasanya juga efektif (Carroline Young, 2010).

Si pahit lidah merupakan cerita dongeng yang berasal dari provinsi Sumatra selatan, di daerah tersebut cerita ini diceritakan secara turun temurun di setiap generasi, cerita ini lebih banyak diceritakan kepada anak-anak sehingga cerita ini dapat dikategorikan sebagai cerita anak.

A. Jenis Cerita Anak

Cerita anak terdiri dari beberapa jenis, menurut Yusi Rosdiana (2013), jenis-jenis cerita anak dapat dikelompokkan menjadi cerita jenaka, dongeng, fabel, legenda, dan mite atau mitos, berikut penjelasannya :

1. Cerita Jenaka
2. Dongeng
3. Fabel
4. Legenda
5. Mite/Mitos

B. Legenda

Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang mirip dengan mite yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci dan oleh yang empunya

cerita sebagai suatu yang benar-benar terjadi dan juga telah dibumbui dengan keajaiban, kesaktian dan keistimewaan tokohnya. Legenda di tokohi oleh manusia ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering kali juga dihubungkan dengan makhluk ajaib. Peristiwa bersifat sekuler (keduniawian) dan sering dipandang sebagai sejarah kolektif. Oleh karena itu legenda sering kali dipandang sebagai “ sejarah ” kolektif (folkstory).

2.1.4 Pengertian Pop-up

Pop-up merupakan sebuah pola mekanik kertas yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas pop-up hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan pop-up lebih cenderung pada pembuatan dan pola mekanik kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin (Indrawati, 2013:4).

Volvelle or wheel merupakan jenis Pop-up yang berupa karya ilustrasi yang terdapat piringan atau lingkaran yang menempel pada bagian sebuah halaman atau bagian cover halaman dengan menggunakan benang, kertas atau bahan lainnya disekitar pusat perputarannya dan ketika piringan kertas tersebut diputar, teks dan gambar atau ilustrasi akan sejajar. Penggunaan buku pop-up bermula dari abad ke-13, pada awalnya pop-up digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak (Dzuanda, 2009:1).

Jenis pop-up ada bermacam-macam seperti pop-ups, transformations, tunnel books, volvelles, flaps, pull-tabs, pop-outs, pull-downs dan sebagainya. Pencipta dan pendesain buku seperti ini dikenal dengan sebutan paper engineering dikutip dari (<http://wp.robertsabuda.com/pop-up-questions/>).

A. Kelebihan Pop-up

Pop-up dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati (Dzuanda, 2009:2). Hal lain yang membuat buku pop-up menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika mereka membuka halaman buku hal ini memancing antusias membaca dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya Pop-up mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan (Dzuanda, 2009:2). Menurut Robert Sabuda yang merupakan seniman pop-up dalam ada beberapa hal yang menyebabkan buku pop-up digemari dan disukai setiap kalangan, antara lain:

1. Berbentuk tiga dimensi.
2. Dapat bergerak sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan kagum.
3. Interaktif dan melibatkan pembaca dalam proses terjadinya kejutan sehingga pembaca ingin terus membalik halaman demi halaman.
4. Memberikan ilustrasi serta visual yang lebih terperinci dibandingkan buku bergambar biasa.
5. Memiliki tingkat kedalaman dan perspektif.
6. Melibatkan indera tubuh yang lebih banyak dibandingkan buku bergambar
7. Mengajarkan dengan cara yang unik, membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan mudah di ingat.

Penggunaan ilustrasi pop-up memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, seperti: lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku pop-up memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak), dapat mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

2.1.5 Teori Ilustrasi

A. Ilustrasi

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

Menurut Etimologinya, definisi ilustrasi merupakan dari bahasa Latin *Illustrate* yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Sedangkan menurut terminologinya definisi ilustrasi yaitu suatu gambar yang mempunyai sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu kejadian. Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang artinya sebagai hiasan dengan gambar atau penciptaan sesuatu yang jelas. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang berfungsi sebagai sarana/media untuk memperjelas sebuah kejadian. Menurut para ahli (Soedarso, 1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan/menggambarkan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen.

Menurut Para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984).

A. Manfaat Ilustrasi

Sebuah ilustrasi memiliki banyak arti dan makna. Ia membantu kita dalam memahami makna tersirat dalam suatu tulisan melalui gambar. Berikut ini adalah fungsi dari ilustrasi yang akan dikaji secara mendalam:

1. Menarik perhatian pembaca. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberi gambaran lengkap mengenai isi sebuah karya. Salah satu contohnya adalah pada majalah atau buku. Sebuah ilustrasi sangatlah bagus untuk membuat para pembaca penasaran dan membuat mereka ketagihan untuk membacanya lebih lanjut.
2. Memudahkan dalam memahami suatu tulisan. Adanya ilustrasi membantu kita menemukan makna dari sebuah tulisan yang kita baca secara menyeluruh.
3. Sebagai sarana mengekspresikan ide atau pikiran melalui sebuah gambar. Banyak diantara mereka yang gemar menggambar untuk mengekspresikan apa yang ia rasakan, menyalurkan hobi, mengungkapkan curahan hati dan lain – lain.
4. Menjelaskan secara singkat sebuah tulisan atau cerita.
5. Meningkatkan nilai estetika sebuah gambar atau tulisan. danya ilustrasi menjadikan seseorang lebih mudah dalam memaknai sebuah pesan yang ingin disampaikan.
6. Sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada umumnya sebuah gambar dapat mendeskripsikan sebuah tulisan.
7. Memberikan hiburan sehingga pembaca tidak bosan saat membaca sebuah tulisan.
8. Menjelaskan sebuah konsep melalui gambar.

B. Fungsi Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambar Ilustrasi Buku

Secara umum ilustrasi mempunyai fungsi sebagai media untuk memperjelas atau memaparkan konsep, ide atau cerita. Fungsi ilustrasi secara rinci dijelaskan oleh Kusmiyati (dalam Muharrar, 2003:3) yang menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subjek dengan tujuan:

1. Menggambarkan suatu produk atau ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil.
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik.
6. Menggambarkan sesuatu secara rinci.
7. Membuat corak tertentu pada tulisan yang menggambarkan masa atau zaman.

Fungsi ilustrasi menurut Muharrar (2003:3) untuk menyajikan gambaran dari suatu objek. Tugas ilustrator untuk menjalankan fungsi tersebut sehingga ilustrasi dapat dipahami dan dalam bentuk yang artistik.

C. Pengertian Ilustrasi Visual

Ilustrasi visual adalah penggambaran objek dengan menggunakan media visual seperti gambar, foto atau lukisan untuk memperjelas, menerangkan, memberikan bayangan, dan mengkomunikasikan objek, cerita, dan konsep. Menurut Kusmiyati (1999:46) ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan dan secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Gambar ilustrasi adalah gambar

atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan.

Dengan demikian, gambar ilustrasi merupakan gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut. Sedangkan menurut Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi visual sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas. Masih menurut Muharrar (2003:44) gambar ilustrasi selain sebagai perwajahan juga berfungsi sebagai daya tarik, hiasan, memperdalam makna, dan memperjelas isi. Sedangkan jenis-jenis gambar ilustrasi buku dibagi menjadi empat. Berikut jenis-jenis gambar ilustrasi buku menurut Muharrar (2003:1123):

1. Ilustrasi buku ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah merupakan ilustrasi yang digunakan untuk menjelaskan teks buku ilmu hayat, ilmu bumi, ilmu purbakala, ilmu teknik dan sebagainya. Ilustrasi buku ilmiah bermaksud memberikan informasi yang berdasarkan pendekatan ilmiah yang digarap dengan kehati-hatian seperti misalnya gambar karang laut, mesin, atau berupa cara kerja suatu sistem.

2. Ilustrasi buku kesusasteraan

Ilustrasi buku kesusasteraan merupakan ilustrasi yang berhubungan dengan subjek yang bersifat imajinatif seperti puisi, cerpen atau novel. Gambar ilustrasi diharapkan membentuk suasana, gambaran yang mengurai cerita sehingga berkesan dramatis.

3. Ilustrasi buku anak-anak

Ilustrasi buku anak-anak merupakan gambar ilustrasi pada buku yang khusus dibuat untuk anak-anak. Gambar ilustrasi bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistik anak. Penerapan gaya personifikasi, fantasi, dan transformasi dengan pendekatan kreatif dan segar.

2.1.6 Gaya Gambar Chibi

Dalam Bahasa Jepang, Chibi diartikan orang bertubuh pendek atau kecil. Karakter bergaya Chibi umumnya memiliki ukuran kepala berlebihan, lebih besar dari ukuran normal, bahkan lebih besar daripada tubuhnya. Chibi dapat berupa gambaran mungil dari sebuah karakter dengan mata besar, tubuh kerdil, dan mengutamakan bentuk kesederhanaan.

Istilah hibi digunakan bergantian dengan kata super Deform (SD), melebih-lebihkan dari proporsi normal. Bagaimanapun juga karakter Chibi pasti digambarkan dalam bentuk format deform. Chibi atau SD bertujuan untuk menggambarkan sesuatu yang lucu, imut dan ekspresif. Dalam literature tertentu, kedua kata ini benar-benar dibedakan. Chibi digunakan untuk jenis karakter yang memang didesain dengan ukuran kepala besar dengan tubuh kecil. Sedangkan istilah SD lebih banyak digunakan untuk menunjukkan gambar karakter dalam ekspresi tertentu yang berlebihan, misalnya tiba-tiba anggota tubuh (kepala, mulut, atau mata) digambar lebih besar untuk menunjukkan karakter (tokoh) dengan ekspresi tertentu. Seiring perkembangannya, Chibi tidak sekedar digunakan untuk menggambarkan manusia, namun juga untuk menggambarkan objek lain seperti binatang, monster bahkan robot dan sebagainya.

2.1.7 *Layout* pada buku

Dalam *layout* semua serba relative, 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, proporsi merupakan kesesuaian antara ukuran halaman dan isinya. Keseimbangan yaitu suatu penempatan agar elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang, kontras atau focus masing-masing elemen di halaman harus ada yang dominan karena jika semua elemen sama menonjolnya maka akan berebut mencari perhatian atau lebih tepatnya dibutuhkan focus 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.

2.1.8 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. Pada buku dongeng interaktif, 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. 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, 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 readability 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.

2.1.9 Studi Karakter

Studi karakter adalah pendekatan untuk meneliti suatu karakter. Karakter sendiri umumnya dibagi dua, yaitu protagonist dan antagonis. Peran protagonist selalu digambarkan dengan sosok karakter yang bersahaja, berwibawa dan berperilaku baik serta beberapa hal baik yang melekat kepadanya. Sedangkan peran antagonis selalu digambarkan sebagai sosok yang kejam dan berbagai sifat negative 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 (Soeherman Bonnie, 2009).

2.1.10 Warna

Warna merupakan unsur visual yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa. Warna mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Dalam seni rupa warna dapat menjadi alat berekspresi (Kusrianto Adi, 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. Dengan mengajarkan berbagai ragam warna sejak dini, secara otomatis anak akan mendapatkan stimulasi mengenai tata warna sehingga dapat meningkatkan daya imajinatif serta artistiknyanya. Dalam pengertian lain adalah mengasah bakat dan kemampuan di bidang seni.

2.1.11 Media Gambar

Menurut Sudirman (1992) menyatakan bahwa: Media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Media adalah bentukbentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak sekolah dasar. Sehingga tidak tergantung pada gambar dalam buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi senang belajar media Inggris. Media digunakan untuk membawa pesan dengan suatu tujuan. Jadilah kelebihan alat peraga visual khususnya sebagai salah satu dari media pembelajaran yang efektif. Berikut adalah

pengertian media gambar menurut (Hamalik, 2000) Sebagai alat pembantu pembelajaran :

1. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor".
2. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja".

2.1.12 Cat Air

Cat adalah suatu cairan yang dipakai untuk melapisi permukaan suatu bahan dengan tujuan memperindah, memperkuat, atau melindungi bahan tersebut. Setelah dikenakan pada permukaan dan mengering, cat akan membentuk lapisan tipis yang melekat kuat pada permukaan tersebut. Pelekatan cat ke permukaan dapat dilakukan dengan banyak cara : diusapkan, dilumurkan, dikuas, diseprotkan, dsb. (Fajar Anugerah, 2009). Emulsi merupakan suatu jenis koloid dengan fase terdispersi berupa zat cair dalam medium pendispersi padat, cair, dan gas. Cat tembok water based disebut juga cat emulsi, dimana terdapat emulsi antara air dan minyak dalam formulasinya. Dalam emulsi pada masing-masing komponen pembentuknya sudah terdapat emulsifer berupa surfactan. Komponen atau bahan penyusun dari cat terdiri dari binder (resin), pigmen, solvent dan additive. (Fajar Anugerah, 2009).

2.2 Pendidikan Karakter

Menurut Prasetyo (2013) Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Raharjo (2010) berpendapat pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan yang holistic yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas yang mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

2.2.1 Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Mengembangkan karakter harus berjalan seiring dengan proses penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, agar anak dapat mengendalikan prilaku secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya, orang dewasa, serta dapat menolong dirinya dalam rangka kecakapan hidup. Peran orang tua dan guru tentu menjadi sangat penting. Terutama dalam menentukan dan merancang apa saja hal-hal yang harus diciptakan dalam rangka membentuk lingkungan pembentuk emosi anakanak yang nantinya dari emosi tersebut akan membentuk prilaku yang akan direpresentasikan dalam lingkungan sosial tempat mereka berada.

Untuk mengetahui lingkungan seperti apa yang harus diciptakan oleh guru dan orang tua, akan lebih baik jika mengetahui terlebih dahulu tentang karakteristik anak itu sendiri secara umum dan secara khusus berdasarkan rentang usianya. Pandangan para ahli yang hingga saat ini masih berubah dari waktu ke waktu bahwa, ada yang memandang bahwa anak sebagai makhluk yang dibentuk oleh lingkungannya. Ada yang menganggap anak sebagai miniatur orang dewasa, ada pula yang memandang anak sebagai individu yang berbeda.

Menurut pusat penelitian dan pelayanan pendidikan Universitas Sanata Darma (2009) dalam artikel onlinya bahwasanya, pembelajaran holistik (*holistic learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman informasi dan mengkaitkannya dengan topik-topik lain sehingga terbangun kerangka pengetahuan. Dalam pembelajaran holistik, diterapkan prinsip bahwa siswa akan belajar lebih efektif jika semua aspek pribadinya (pikiran, tubuh dan jiwa) dilibatkan dalam pengalaman siswa.

2.2.2 Moral

Menurut Hurlock (2009), moral didefinisikan sebagai perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Moral sendiri berarti tata cara, kebiasaan, dan adat. Perilaku moral dikendalikan konsep konsep moral atau peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya. Pendidikan moral di Indonesia dimaksudkan agar manusia belajar menjadi bermoral, dan bukannya pendidikan tentang moral yang akan mengutamakan

penalaran moral dan pertumbuhan inteligensi sehingga seseorang bisa melakukan pilihan dan penilaian moral yang paling tepat (Zuriah, 2011: 21). Di Indonesia pendidikan moral lebih tertuju bagaimana dapat menanamkan nilai-nilai moral dan membentuk sikap moral seseorang.

Buku interaktif ini diharapkan dapat memberi pengetahuan tentang legenda si pahit lidah kepada anak, selain itu buku ini juga diharapkan dapat memberikan pesan moral yang mendalam kepada anak.

2.2.3 Dongeng Sebagai Media Penanaman Moral Anak

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan 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 alternative media pembelajarannya. Upaya untuk membantu perkembangan pribadi dan potensi anak usia dini dalam menanamkan pendidikan karakter, dapat melalui sebuah media lisan yakni dengan media dongeng atau bercerita serta dibarengi dengan media bermain untuk anak usia dini. Menurut beberapa survey oleh ahli anak mengatakan bahwa dalam masa perkembangannya anak paling banyak belajar melalui mendengar dan melihat kemudian mempraktekkannya.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan pendidikan berbasis budaya lokal yang positif. Salah satunya caranya adalah dengan mengenalkan dan membiasakan anak untuk mendengarkan, membaca cerita-cerita rakyat yang ada di daerahnya. Menurut pandangan Sulistyorini (2009) yang mengatakan bahwa penyadaran nilai moral anak sangat tepat jika dilakukan melalui cerita atau dongeng sebab cerita atau dongeng merupakan media efektif untuk menanamkan nilai dan estetika kepada anak. Tujuan dari hal tersebut yakni melalui cerita dongeng juga, anak diajarkan untuk mengambil hikmah, kesimpulan dan pesan moral yang berbudi luhur tanpa merasa digurui, karena sebuah cerita lebih berkesan daripada sebuah nasehat murni atau tutur kata yang secara langsung disampaikan.

Cerita yang indah akan masuk dalam jiwa dan membentuk karakter yang indah pula, mendongeng sangat penting diberikan kepada anak-anak baik di rumah

maupun di sekolah, sebab melalui dongeng guru atau orang tua bisa menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak secara menyenangkan sekaligus membuat anak merasa terhibur. Selain itu juga beberapa manfaat dari mendongeng adalah dapat meningkatkan kecerdasan anak karena setiap anak dapat berimajinasi, meningkatkan kecerdasan, mempererat hubungan, menanamkan cinta, ada pesan moral dan pengetahuan baru sebagai sarana untuk menanamkan karakter pada anak.

2.2.3 Perkembangan Anak

Menurut Peaget pendekatan kognitif dapat dilihat dari fungsi dan struktur atau lebih tepatnya fungsi merupakan bentuk bawaan yang sama bagi semua individu serta struktur atau skema yang merupakan sesuatu yang harus didapatkan bukan serta merta telah dimiliki si anak. Menurut Yelon dan Weinsten (1997) arah tahapan perkembangan anak dimulai dari menginjak tahun kedua anak sudah pandai berjalan dan berlari, dan tahu mengenai identitas seperti namanya. Tahun ketiga si anak berbicara dengan kalimat, tahun keempat si anak akan banyak bertanya, dan tahun kelimanya si anak telah menguasai gerak motorisnya seperti melompat, dan ia juga mulai bercerita agak lebih panjang. 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. Adapaun 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 biasanya 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 syaraf dari alat bicara. Belajar buang air kecil dan buang air besar tugas ini dilakukan di waktu dan norma yang ada di masyarakat. Biasanya anak dibawah 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, 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.