

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1 Media Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan melalui saluran atau media kepada penerima pesan yang akan di komunikasikan biasanya berisikan ajaran ataupun didikan. Dalam sebuah proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu serta memudahkan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Manfaat dari adanya media pembelajaran untuk anak salah satunya yaitu Pesan atau informasi yang akan disampaikan akan lebih jelas, menarik dan tidak hanya bentuk kata – kata tertulis atau lisan.

#### **2.2.1 Buku Cerita Anak Bergambar**

Cerita anak merupakan suatu karangan yang menceritakan tentang pengalaman, kejadian, perbuatan yang ditujukan untuk anak yang biasanya sederhana namun memiliki moral serta makna dalam isi ceritanya. Cerita untuk anak memiliki peran yang sangat baik dalam perkembangan tumbuh kembangnya anak, selain sebagai pengantar tidur atau penghibur membacakan cerita atau sering bercerita .

Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat pada anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar.

Menurut *Hurlock* (2009), mengatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa anak – anak pada usia sekolah menyukai cerita bergambar, karena: (1) lewat cerita anak bisa mendapat kesempatan untuk mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal tersebut akan membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya; (2) cerita bergambar menuntun imajinasi dan menarik rasa keingintahuan pada anak; (3) mudah dibaca dan dipahami oleh anak, karena anak yang belum bisa membaca, dapat memanfaatkan gambar untuk memahami bagaimana isi ceritanya; (4) buku cerita bergambar mudah untuk ditemukan; (5) buku cerita menstimulus anak untuk mau membaca; (6) cerita bisa dibuat berbentuk serial, sehingga mendorong rasa penasaran anak untuk terus membaca; (7) tokoh dalam cerita sering menunjukkan perilaku yang membuat anak-anak berpikir langkah berikutnya dari cerita; (8) karakter tokoh dalam cerita bisa dibuat berwatak dan karakter yang bisa dijadikan contoh atau tokoh andalan anak; (9) gambar dalam cerita penuh dengan warna tetapi tetap sederhana agar anak bisa mudah memahami isi dalam ceritanya.

### **2.2.2 Fungsi Cerita Bergambar :**

#### **a. Komersial**

Sebagai media Komersial secara personal bertujuan untuk mencari keuntungan atau sebuah provit, tetapi penggunaan komersial biasanya dapat memenuhi kebutuhan hiburan yang menyediakan humor kasar yang dimana menggunakan bahasa percakapan bagi masyarakat.

#### **b. Pendidikan**

Pada pemilihan Pendidikan biasanya sebagai media untuk menyampaikan pesan yang bersifat mendidik atau memberikan contoh yang

baik. Pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, maupun lembaga non-provit. Pendekatan yang digunakan diharapkan lebih kritis agar pesan yang disampaikan dapat berfungsi sebagai media pendidikan.

### **2.2.3 Manfaat Dan Tujuan Bercerita Pada Anak**

Pemilihan metode pembelajaran pada anak dengan menggunakan teknik bercerita bertujuan untuk membantu menstimulus perkembangan moral pada anak, biasanya isi cerita mampu mempengaruhi pola pikir anak untuk lebih berkualitas dan memiliki fungsi pesan bagi perkembangan jiwa anak. Musfiroh dalam Maimunah, (2013:7) bercerita digunakan sebagai upaya untuk menanamkan suatu karakter yang baik dalam menstimulasi enam aspek perkembangan anak, diantaranya adalah perkembangan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, motorik dan seni. Dengan bercerita atau membacakan buku membantu anak untuk mengembangkan kosa kata baru dan melalui bercerita akan memudahkan anak untuk memahami yang diajarkan sesuai dengan kegiatan sehari-harinya.

### **2.2.4 Unsur – Unsur dalam Cerita Bergambar :**

#### **1. Ilustrasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Ilustrasi menurut definisi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi bukan hanya sebagai media pendukung sebuah cerita tetapi elemen yang paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Biasanya penggunaan ilustrasi dalam buku menggunakan gambar kartun sebagai media atau gambar yang akan memberikan penjelasan dalam ceritanya atau

memperindah secara tampilan dan visual kedalam bentuk individu, baik warna maupun hitam putih, dapat membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan, serta mengundang opini dan perdebatan yang terkadang muncul dengan suatu aksi atau tindakan. (*Robert Ross, 1963*). Menurut Arifin dan Kusrianto (2009) mengatakan bahwa fungsi dari ilustrasi sebagai informasi untuk menyampaikan pesan agar dapat tersampaikan dengan jelas dan memudahkan konsep dan gagasan melalui ilustrasi.

#### **a) Ilustrasi Untuk Anak**

Menurut Martin Salisbury dalam buku “*Illustrating Children’s Book*” dalam (Triwulandari, 2014:22), mengatakan bahwa ilustrasi yang efektif untuk anak itu adalah ilustrasi yang bisa membuat anak berinteraksi dengan buku dan yang dapat memberikan sebuah informasi yang bersifat mendidik. Tidak hanya bersifat menarik tetapi penggunaan tokoh seperti manusia atau binatang bisa membuat buku ilustrasi itu disukai anak karena memberikan sebuah kejutan dan membuatnya berimajinasi dengan gambar yang dibuat dengan ukuran besar.

#### **b) Tujuan Penggunaan Ilustrasi**

Menurut Putra dan Lakro (2012:2), menyebutkan bahwa penggunaan ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan suatu cerita dan menghiasi dengan informasi tertulis lainnya yang diharapkan dengan bantuan visual, tulisan akan mudah dipahami. Sedangkan Penggunaan ilustrasi dalam sebuah media selain untuk memperjelas suatu pesan dan informasi,

dimaksudkan untuk menarik pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan akan mudah dimengerti.

## **2. Warna**

Pengertian dari warna sendiri memberikan kesan yang diperoleh oleh indra penglihatan yang dipantulkan dari cahaya kepada sebuah benda yang dipantulkan cahaya bisa sebagian ataupun seluruh warna. Menurut Sulasmi Darmaprawira, mengatakan bahwa warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur visual lain dan menyebutkan jika warna adalah sebuah alat ekspresi pada manusia. Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya, mempengaruhi kejiwaan dan merupakan unsur yang sangat tajam yang bisa menyentuh penglihatan sehingga warna dapat merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, atau semangat.

### **Warna Untuk Anak**

Warna pada anak berpengaruh terhadap emosional anak dan terkadang daya tangkap warna anak dan orang dewasa berbeda, Menurut *Heinich* (2005) daya tangkap warna setiap anak berbeda dan respons anak terhadap warna panas dan dingin berbeda tiap usia. Anak – anak cenderung lebih tertarik terhadap warna yang panas seperti merah, jingga, dan kuning. Terkadang tertarik pada warna kombinasi warna kuat dan bersemangat dibandingkan orang dewasa.

### 3. Teks

Teks dalam cerita atau disebut sebagai Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol), terutama dalam mengaplikasikan pada media komunikasi visual dengan metode penataan *layout*, bentuk, ukuran, dan sifatnya. Di dalam desain grafis Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun meliputi perancangan bentuk huruf dengan tujuan komunikasi yang akan disampaikan dengan baik dan memperhatikan tentang kemudahan membaca. Sebagai suatu elemen pendukung desain, Tipografi juga dapat membawa emosi atau ekspresi *Frank Jefkins* (1997:248) menyebutkan bahwa tipografi yang baik harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik pula serta terlihat menarik.

Secara modern tipografi berkaitan dengan penataan huruf pada media elektronik, baik dari segi tampilan maupun *output* dalam media cetak. Sedangkan secara tradisional, tipografi berkaitan dengan penataan huruf melalui media manual. seperti tinta, lempeng baja yang timbul atau karet stempel yang akan dituangkan pada permukaan kertas.

### 4. Balon Kata

Menurut Maharsi (2011), mengatakan bahwa balon kata dapat dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu balon kata bentuk ucapan, bentuk pikiran dan balon kata dengan bentuk *captions*. Balon Kata atau *Speech bubble* yaitu wadah atau tempat menulis dialog tokoh dan narasi. Balon kata juga disebut sebagai Ungkapan atau monolog batin dari keadaan yang sedang

terjadi atau adegan yang digambarkan pada panel. Sedangkan gambar untuk memperjelas penggambaran dari ilustrasi.

Balon ucapan dipergunakan untuk mewakili pembicaraan dialog tokoh, sedangkan untuk balon pikiran merupakan balon yang digunakan untuk mempresentasikan pemikiran tokoh dan Balon kata *captions* digunakan untuk pengisahan atau memberikan penjelasan naratif non dialog.



Gambar 2.1 Balon Kata  
(sumber: Senibudayaku.com)

a) ***Basic Bubble***

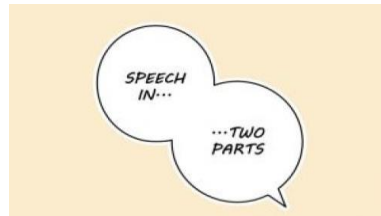
Jenis balon kata berbentuk Oval dengan posisi horizontal serta terdapat ekor diujungnya yang mengarah pada mulut atau pada tokoh yang sedang berbicara. Biasanya penggunaan balok kata ini digunakan pada adegan dialog yang normal.



Gambar 2.2 Basic Bubble  
(sumber: animeoutline.com)

**b) *Multi – Bubble***

Sesuai dengan namanya *Multi – Bubble* ini gabungan dua gelembung atau membagi dialog menjadi dua bagian yang terdapat satu buah ekor yang merangah pada tokoh atau mulut yang sedang melakukan percakapan. Posisinya biasanya tergantung pada ruang kosong yang tersedia dalam gambar dan berbentuk horizontal maupun vertikal.



Gambar 2.3 *Multi – Bubble*  
(sumber: animeoutline.com)

**c) *Jagged Edges Bubble***

Pada jenis balon kata ini digunakan pada adegan tokoh yang berbicara dengan keras, berteriak nyaring atau lantang.

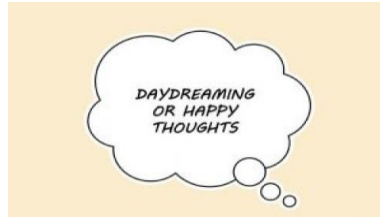


Gambar 2.4 *Jagged Edges Bubble*  
(sumber: animeoutline.com)

**d) *Cloud Like Bubble***

Balon kata berbentuk awan pada cerita digunakan untuk menggambarkan pikiran atau tokoh yang sedang bermimpi atau membayangkan sesuatu.





Gambar 2.5 *Cloud Like Bubble*  
(sumber: animeoutline.com)

e) ***Rectangular Bubble***

Bentuk persegi tanpa ekor ini digunakan untuk menuliskan narasi atau untuk menjelaskan situasi, latar tempat kejadian, maupun latar waktu dalam cerita.



Gambar 2.6 *Rectangular Bubble*  
(sumber: animeoutline.com)

## 5. **Efek Visual**

Visual effect biasanya digunakan untuk mendramatisir sebuah gambar agar terlihat lebih hidup atau meyakinkan, seperti suara yang ingin diberikan kepada pembaca. Ucapan yang ingin dikeluarkan oleh objek diekspresikan secara visual dalam bentuk tipografi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mencitrakan ekspresi maksimal. Dengan adanya tampilan efek visual pembaca akan menikmati sebagai bagian dari kesatuan elemen cerita.

## 6. Sudut Pandang

Dalam penggambaran sebuah cerita terdapat Sudut Pandang (*view*) yang pembuatannya hampir sama dengan *storyboard* pada film *live* atau film animasi. Tujuannya untuk mengarahkan pandangan mata untuk melihat dan menampilkan kejadian atau objek adegan.



Gambar 2.7 Sudut Pandang  
(sumber: Senibudayaku.com)

### a) *Bird Eye* (Mata Burung)

Pengambilan sudut pandang ini diarahkan pada posisi ketinggian di atas objek, sehingga dapat dijelaskan lingkungan yang luas atau mendefinisikan situasi yang menceritakan kekuasaan serta rekonstruksi utuh kondisi sebuah lingkungan.

### b) *Higt Angle View*

Pengambilan sudut pandang ini diarahkan pada posisi mata di atas lebih tinggi dari objek atau mengambil objek bagian atas terlihat menjadi lebih besar. Sudut pandang ini mencitrakan konteks rahasia ataupun kekalahan.

### c) *Low Angle View*

Pengambilan untuk sudut pandang ini dapat dilihat secara distorsi yang menampilkan kondisi bawah lebih besar daripada kontruksi atas. Gambar lebih mengesankan semangat, keagungan, atau kondisi konstruksi bangunan yang megah.

**d) *Eye Level***

Dalam penggambaran sudut pandang ini dibuat sejajar dengan tatapan pandangan mata yang dilihat, penggunaan sudut *eye level* ini agar pembaca dapat mengidentifikasi secara benar komposisi aslinya atau terlihat standar dengan ketinggian bentuk ideal jika disejajarkan dengan objek pada gambar.

**e) *Worm's Eye***

Sudut gambar ini membawa para pembaca untuk melihat adegan atau objek dari sudut pandang terendah agar terlihat kesan estetis serta dimensi dan perbesaran dari sebuah objek.

## **7. Ukuran Gambar**

Panel yang terdapat dalam sebuah cerita terdapat tampilan gambar yang dikemas kedalam beberapa ukuran. Pada umumnya ukuran pada panel disesuaikan dengan arah pandang mata. Terdapat beberapa ukuran gambar dalam sebuah cerita:

**a) *Extreme Long Shoot***

*Extreme Long Shoot* menampilkan objek dari jarak jauh untuk menunjukkan kondisi terlihat utuh dan luas. Penggunaannya sering digunakan untuk menampilkan gambar lingkungan seperti kejadian, lokasi alam, atau untuk meng-*cover* seluruh kejadian.

**b) *Long Shoot***

*Long Shoot* menampilkan gambar objek secara utuh atau lebar dari atas ke bawah sehingga dengan mudah pembaca dapat mengidentifikasi komposisi dan ukuran objek. Untuk mengidentifikasi jumlah serta lokasi dan keberadaan tokoh dapat menggunakan ukuran gambar ini.

c) *Medium Shoot*

Dalam penggunaan *Medium Shoot* gambar menampilkan ukuran objek setengah dari ukuran sesungguhnya. Pemilihan *Medium Shoot* sangat efektif digunakan untuk mengidentifikasi gerakan serta detail atribut yang digunakan oleh tokoh manusia. Selain itu *Medium Shoot* dapat memperlihatkan background dan lokasi tokoh.

d) *Close Up*

Ukuran gambar *Close Up* merupakan pembesaran yang menampilkan detail dari objek. Biasanya penggunaan *Close Up* digunakan untuk menunjukkan ekspresi tokoh agar terlihat lebih jelas.

e) *Extreme Close Up*

Ukuran gambar pada *Extreme Close Up* dibuat dengan sudut pandang pembesaran yang sangat besar dengan mengabaikan unsur lainnya namun tetap memperhatikan citra gambarnya dengan detail yang ditampilkan.

## 2.2 Berbagi

Berbagi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan dengan memberi atau menerima sesuatu dari barang, cerita, kisah, uang, makanan, dan segala hal yang penting bagi hidup kita. Terdapat istilah yang sering terdengar bahwa tangan diatas lebih baik daripada tangan dibawah. Berbagi dengan sesama akan membuat orang menjadi lebih bahagia. Termasuk saat mereka menerima pemberiannya, Sikap senang berbagi akan membuat orang menjadi lebih dihargai hal tersebut biasanya datang dari lingkungan sekitarnya. Namun pada dasarnya berbagi bukan untuk mendapatkan rasa hormat, tetapi memberikan kebaikan pada

orang lain. Itu yang harus diajarkan kepada anak sejak dini. Tetapi untuk anak usia dini terdapat batasan dalam berbagi atau dalam memberikan sesuatu pada orang lain, biasanya untuk anak usia 5-6 tahun hal yang bisa dibaginya adalah mainan, makanan, minuman, dan berbagi barang yang mereka miliki. Seperti pensil, pensil warna, penghapus ataupun krayonnya. Berbagi pinjam termasuk dalam konsep berbagi, Altruisme atau perilaku mendahulukan kepentingan orang lain salah satu nilai baik yang dapat diajarkan. Dalam berbagi terkandung empat makna yang bisa menambah semangat dalam menyebarkan kebaikan yaitu :

**a. Berbagi adalah tentang keikhlasan dan Membangkitkan Rasa Syukur**

Meski orang yang memberikan dan membagi dianggap lebih mulia, tetapi aktivitas memberi dan menerima ini sama – sama membuat rasa bahagia dan membangkitkan rasa syukur. Serta bagaimana kita mampu membagikan apa yang kita miliki tanpa ada rasa menyesal atau menggerutu kepada orang lain adalah bentuk dari keikhlasan.

**b. Berbagi adalah tentang Berbuat sesuatu**

Membagikan tenaga dan pikiran atau membagikan hal yang dapat membantu memberikan manfaat bagi orang lain

**c. Berbagi adalah tentang Kebahagiaan yang Sejati dan Mudah Menular**

Ketika mampu melihat tawa bahagia dan senyum orang lain yang membuat kita bersyukur karena dapat membantu, maka itu adalah sebuah esensi kebahagiaan sejati. Maka ketika berbagi, kita bukan hanya membantu membahagikan mereka secara langsung tetapi menerima kebaikan kita. Dengan menginspirasi perilaku berbagi altruisme atau perilaku mementingkan orang lain

dapat menyebar hingga tiga lapis komunitas disekitar orang pertama yang melakukan kegiatan berbagi.

#### **d. Berbagi adalah tentang Meningkatkan Kerjasama dan Hubungan Sosial**

Ketika membagikan sesuatu sebenarnya kita sedang menerima. Kebaikan adalah sebuah lingkaran, maka lewat berbagi itu akan kembali lagi pada kita meski dalam bentuk dan mungkin dari orang lain. Pertukaran kebaikan ini akan menguatkan ikatan kita dengan orang lain.

Berbagi menurut *Hurlock* (1999:118) mengungkapkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Tetapi di sisi lain *Wenzel* (2015) menyebutkan bahwa perilaku prososial berupa perilaku berbagi, bekerja sama, dan saling menolong.

### **2.3 Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia taman kanak-kanak berada pada rentang usia 4-6 tahun. Pada masa ini juga sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Anak usia taman kanak-kanak digolongkan pada tahap pra-operasional, dimana anak belum dapat berpikir logis. Perkembangan anak juga berlangsung secara bertahap, termasuk perkembangan emosinya. Dalam hal ini peran orang tua adalah membimbing anak menyelesaikan satu tahap dan mempersiapkan diri menuju tahap berikutnya hingga anak tumbuh dewasa dan mampu mandiri dalam mengembangkan diri. *Vygotsky* menyebutkan bahwa sistem sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Orang tua, guru, dan teman saling berinteraksi dengan anak dan berkolaborasi

untuk mengembangkan suatu pengertian. Muncul istilah *Zone of Proximal Development (ZPD)*, (Solso Robert L *et al*, 2005:391). ZPD diartikan sebagai daerah potensial seorang anak untuk belajar, atau suatu tahap dimana kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan bantuan orang lain yang lebih dewasa. Ini merupakan jarak antara tahap perkembangan aktual anak yaitu ditandai dengan kemampuan mengatasi permasalahan sendiri batas perkembangan potensial dimana kemampuan pemecahan masalah anak melalui bantuan orang lain yang mampu. Sebagai contoh anak usia 5 tahun belajar menggambar dengan bantuan pengarahan dari orang tua atau guru dengan cara bertahap, maka sedikit demi sedikit bantuan akan berkurang sampai ZPD berubah menjadi tahap perkembangan aktual saat anak dapat menggambar sendiri. Pengembangan setiap kemampuan anak perlu diperlukan *scaffolding* atau bantuan arahan agar anak pada akhirnya menguasai keterampilan tersebut secara independen (Santrock *et al* 1997:187).