

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. Tinjauan Buku Cerita Bergambar

2.1.1.1. Pengertian Perancangan Buku Cerita Bergambar

Perancangan menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (725) adalah proses, cara, perbuatan merancang.

Buku menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (133) adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab.

Cerita menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (165) adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (karangan yang menuturkan peristiwa, kejadian, perbuatan, pengalaman, dan sebagainya).

Bergambar menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (250) adalah dihiasi dengan gambar; ada gambarnya.

Perancangan buku cerita bergambar adalah perangkaian peristiwa dalam bentuk gambar yang tersusun dalam sebuah buku berisi cerita yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau kejadian, dan sebagainya, yang menggunakan karakter manusia, hewan, dan sebagainya sebagai obyek cerita, yang disertai dengan gambar.

2.1.1.2. Sejarah Perkembangan Buku Cerita Bergambar

a. Sejarah Perkembangan Buku Cerita Bergambar di Dunia

Sejarah buku bergambar berawal dari Perancis, yang bermula pada masa prasejarah di gua Lascaux, Perancis Selatan, ditemukan goresan berupa gambar-gambar bison, binatang sejenis banteng atau kerbau Amerika. Gambar-gambar ini belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan "pesan" sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno (Angkat, par. 2).

Pada tahun 3500 SM, bangsa Mesir telah memanfaatkan tanaman papyrus (nama ilmiah: *Cyperus papyrus*), sejenis tanaman air yang dikenal sebagai bahan untuk membuat kertas pada zaman kuno. Pada zaman yang lebih maju,

pembuatan gambar bukan lagi di atas papirus, namun beralih ke bentuk mozaik (susunan lempeng batu berwarna). Di Yunani karya ini berlangsung hingga abad empat Masehi. Pada zaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar ke seluruh Eropa (Angkat, par. 3).

Karya Ulrich Boner, *Der Edelstein* (1461), yang dicetak oleh Albrecht Pfister dari Bamberg, merupakan buku bergambar yang pertama kali dicetak. Di Eropa, buku cerita bergambar anak-anak dibuat oleh John Amos Comenius pada 1659 dengan karya *Orbis Sensualium Pictus*. John Amos Comenius merupakan orang pertama yang mulai mengikutsertakan gambar-gambar sebagai ilustrasi dalam buku teks (Angkat, par. 4).

Awal abad 19 di Inggris merupakan puncak periode buku ilustrasi untuk anak-anak. Pada tahun 1960 mulai menggunakan ilustrasi yang imajinatif pada buku cerita anak-anak. Gambar telah dibebaskan dari batasan penyajian sesuatu yang realis, sebagai gantinya banyak fantasi-fantasi bermunculan. Teknik fotografi memperkaya teks dalam buku cerita anak. Banyak buku cerita anak-anak pada masa itu seperti *The Snowy Day* (1962) oleh Ezra Jack Keats, *Inch by Inch* (1960) oleh Leo Lionni. Lalu muncul cerita-cerita dongeng seperti *Shoemaker and the Elves* (1960) karangan Adrienne Adams dan *Tom Tit Tot* (1965) karangan Evaline Ness. Buku cerita yang menggambarkan tentang makhluk hidup muncul sesudahnya seperti *Where the Wild Thing Are* (1963) karangan Maurice Sendak, dan masih banyak lagi (Angkat, par. 5).

Pada pertengahan tahun 1960, muncul jenis terbaru dari buku bergambar dimana ilustrasi tidak lagi memperkaya namun justru mendominasi teks dalam buku, seperti *Cinderella* (1965), *The Magic Flute* (1966), *Snow White and the Seven Dwarfs* (1972) karya Stephen Spender.

Di tahun 1970, buku cerita bergambar untuk anak-anak telah berkembang menjadi karya yang artistik, berbagai macam variasi, bentuk kreativitas, imajinasi dan ekspresi dari pembuatnya. Kemudian pada tahun 1980-1990 muncul banyak ilustrator berbakat seperti Chris van Allsburg, Barry Moser, Jerry Pinkney, Alice and Martin Provensen, Trina Schart Hyman, Susan Jeffers, dan Jeanette Winter (Angkat, par. 6).

b. Sejarah Perkembangan Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Menurut pengamat budaya, Arswendo Atmowiloto menyebutkan bahwa lahirnya akronim 'Tjergam' yang menjadi istilah komik klasik di Indonesia berasal dari 'Tjerita berGambar', yang dikreasikan untuk 'menghaluskan' istilah serapan 'komik' (*comics*) dari bahasa asing, yang pada masa itu mempunyai reputasi buruk karena banyak mengandung unsur pornografi dan pornoaksi (Karna, par. 6).

Karna (par. 14) juga menegaskan bahwa istilah komik klasik Indonesia yaitu cerita bergambar, cerita tak lagi harus dibatasi dengan teks tertulis (verbal), tapi dapat juga didekatkan kepada narasi atau bercerita.

Di Indonesia cikal bakal komik sendiri banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Indikasi ditemukannya gua leang-leng, Sulawesi Selatan, temuan ini berupa gambar babi hutan juga candi-candi sekitar abad ke-18 juga didapati gambar-gambar kuno di atas kertas dengan tinta berwarna, gambar menyerupai komik karena disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang dipakai dalam penyebaran agama Islam (Angkat, par. 5).

Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media masa berbahasa Melayu Cina di masa pendudukan Belanda. Cerita Bergambar *Put On* karya Kho Wan Gie tahun 1930 di Harian Sin Po, menceritakan sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil bercerita Indonesia sebagai tanah kelahirannya. Komik ini sangat populer masa itu, sedangkan nama *Put on* adalah jenis cerita bergambar yang bercorak humor berbentuk kartun (Angkat, par.7).

Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasoen As sejak tahun 1939. Bonnet menempatkan awal Perang Dunia I sebagai masa pertumbuhan awal komik Indonesia, komik pertama dalam khasanah sastra Indonesia ialah Mencari Putri Hijau (Nasroen As) dimuat dalam Harian Ratoe Timoer. Pada masa pendudukan Jepang tahun 1942 muncul cerita legenda Roro Mendut karya B. Margono, di Harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka Harian Kedaulatan Rakyat memuat komik Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir. Pada tahun 1948 muncul juga cerita kependudukan Jepang oleh Abdul Salam. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah-kisah kepahlawanan/ heroisme yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan

situasi politik cukup marak pada masa itu. Buku komik jenis ini banyak muncul pada tahun 1952, misalnya Sri Asih (1952) karya R.A Kosasih, Kapten Jani, Panglima Najan/ Tino Sidin dan sebagainya (Angkat, par.8).

2.1.1.3. Jenis Buku Cerita Bergambar Anak-anak

Buku cerita bergambar kini semakin berkembang dan memiliki banyak jenis. Menurut Ciptanti Putri (par. 2), buku bergambar anak-anak dibagi menjadi beberapa jenis menurut usianya:

a. *Baby Books*

Untuk bayi dan balita (di bawah tiga tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali, sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan balita untuk berimajinasi. Panjang cerita dan format beragam, disesuaikan dengan isi materi. Buku-buku untuk balita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata.

Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dll. Jumlah halaman sekitar 12 dan berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift the flaps* atau buku-buku khusus seperti yang dapat bersuara dan memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu.

b. *Picture Books*

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak yang berusia 4-8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1500 kata, namun rata-rata hanya mencapai 1000 kata. Alur ceritanya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi serta pola pikir anak. Cerita non fiksi dalam format ini dapat menjangkau hingga usia 10 tahun, dengan tebal mencapai 40 halaman, dan berisi teks hingga 2000 kata.

c. *Early Picture Books*

Sebentuk dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia sebatas 4-8 tahun. Banyak buku jenis ini yang dicetak ulang dalam format *board books* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

d. *Easy Readers*

Buku dengan jenis ini biasanya diperuntukkan bagi anak-anak yang baru belajar membaca sendiri, yaitu sekitar usia 6-8 tahun, sehingga dikenal dengan sebutan *easy to read*. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-1500 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interkatif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Umumnya ada 2-5 kalimat di setiap halamannya.

e. *Transition Books*

Disebut juga sebagai "Chapter books tahap awal", diperuntukkan bagi anak-anak usia 6-9 tahun. Gaya penulisannya sama dengan *easy readers*, namun lebih panjang (naskah sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab), serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih di beberapa halaman.

f. *Chapter Books*

Untuk usia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah tebal 45-60 halaman yang dibagi dalam 3-4 halaman per bab. Kisahnya lebih padat jika dibandingkan dengan jenis *transition books*, walaupun tetap memakai unsur cerita petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tetapi paragraf yang dipakai pendek (rata-rata 2-4 kalimat). Tipikal dari jenis ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

g. *Middle Grade*

Untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang (60-150 halaman), ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-temanya cukup modern. Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal ini menjelaskan keberhasilan seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi sejarah, hingga *science-fiction* atau petualangan fantasi. Sementara yang masuk kelompok non fiksi antara lain biografi, iptek, dan topik-topik multi budaya.

h. *Young Adult*

Naskahnya antara 130-200 halaman, jenis ini untuk usia anak 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat "ruwet" dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringkali relevan dengan kehidupan remaja saat ini.

2.1.1.4. Bentuk Gambar Buku Cerita Bergambar Anak-anak

a. Komik

Komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 452).

b. Kartun

Secara historis, kartun merupakan tingkat terakhir dari rangkaian persiapan menggambar (melukis) dalam studio tradisional pada masa renaissance. Pada tahun 1840, ketika praktek di studio jumlahnya makin sedikit, kartun muncul sebagai karya satire yang mempertajam pandangan publik terhadap setiap kejadian atau peristiwa ("Kartun", par. 6).

Kata kartun sendiri berasal dari bahasa latin, "*cartoone*" yang berarti gambar lucu. Hal ini sudah sangat menjelaskan secara jelas sekali apa itu pengertian kartun secara umum ("Kartun", par.7).

c. Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Latin "*caricare*" dan "*caratere*". *Caricare* berarti memuat (secara berlebihan) dan *caratere* berarti karakter. Kemudian gabungan kata tersebut dikuatkan oleh kata "cara" yang berasal dari Spanyol yang berarti wajah. Dari sini karikatur dapat disimpulkan sebagai sebuah penggambaran karakter secara berlebihan ("Kartun", par. 3).

2.1.1.5. Unsur-unsur Pokok Buku Cerita Bergambar

a. Tema

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1974); tema adalah pokok pikiran, dasar cerita yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb.

b. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau versi yang sangat pendek dari sebuah cerita, tanpa adanya detail dan hanya garis besar cerita (Effendy 152).

c. *Storyline*

Storyline dapat dikatakan sebagai alur cerita. Macamnya adalah runtutan, kilas balik atau gabungan keduanya. *Storyline* bisa mengembangkan tema dongeng, legenda, otobiografi, drama, roman, roman sejarah, fiksi ilmiah, pendidikan, petualangan, misteri, mistis (Zacky 16).

2.1.1.6. Potensi Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Buku merupakan salah satu sumber informasi serta pengetahuan yang umum digunakan di seluruh dunia baik itu sebagai panduan dan pedoman belajar mengajar di sekolah maupun universitas. Di samping itu, buku juga banyak digunakan oleh masyarakat untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan serta informasi. Di lain pihak, membaca buku merupakan kegemaran sebagai pengisi waktu luang. Sebagai sumber informasi, buku dapat memberikan akses dan informasi tentang segala sesuatu dengan biaya yang relatif terjangkau. Melalui buku, seseorang dapat belajar dan berkembang sehingga seringkali buku disebut sebagai guru sepanjang masa karena dapat dibaca setiap saat, kapan saja, dan dimana saja.

Manfaat menjadi pecinta buku sudah tidak diragukan lagi, karena mampu membuat anak menjelajahi dunia dan meningkatkan imajinasi serta membuka jendela pengetahuan.

Potensi buku cerita bergambar di Indonesia berkaitan dengan minat baca warga Indonesia. Saat ini, minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara maju lainnya. Dibandingkan dengan negara tetangga, dunia perbukuan anak-anak Indonesia tertinggal dari segi kualitas dan kuantitas.

Sebagai contoh pada dekade 80, Malaysia telah menerbitkan buku cerita bergambar anak-anak sebanyak 628 judul tidak termasuk buku paket pelajaran (Hartati, par. 11).

Minat baca sebagian masyarakat Indonesia yang rendah, semakin diperparah oleh terpaan krisis. Harga buku yang melambung sehingga semakin tidak terjangkau oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan harga kertas dan ongkos cetak naik berlipat-lipat kali akibat krisis. Situasi ini justru menggerakkan sebagian komponen masyarakat, baik itu perorangan maupun lembaga, untuk terjun membantu meringankan persoalan tersebut dengan membuat berbagai program. Program-program tersebut diantaranya adalah pemberian sumbangan buku, pengumpulan buku, pendirian taman bacaan, perpustakaan keliling, dan kegiatan-kegiatan lain yang bertujuan mendorong minat baca masyarakat ("Pelaku Bisnis", par. 2).

Pengadaan program-program tersebut menumbuhkan harapan akan adanya perkembangan dalam minat baca masyarakat Indonesia. Sehingga dapat memberi pengaruh besar bagi potensi buku cerita bergambar di Indonesia.

2.1.1.7. Buku Cerita Bergambar Anak-anak yang Populer di Indonesia

Berikut ini beberapa judul buku cerita bergambar anak-anak yang cukup populer di Indonesia yang diperoleh dari daftar katalog Gramedia Pustaka Utama:

a.  	Judul	Ratatouille: Koki Hebat-The Big Cheese
	Harga	Rp 23.000, 00
	Penulis	Disney
	Penerbit	Gramedia Pustaka Utama
	Tanggal terbit	Juli 2007
	Jumlah Halaman	32
	Dimensi (L x P)	15 x 23 cm
	Kategori	Anak-Anak
	Text Bahasa	Indonesia



Judul	Pesta Kostum Tengah Malam
Harga	Rp 27.000, 00
Penulis	Clara Ng
Penerbit	Gramedia Pustaka Utama
Tanggal terbit	Juni 2006
Jumlah Halaman	24
Dimensi (L x P)	21 x 21 cm
Kategori	Anak-Anak
Text Bahasa	Indonesia



Judul	Lily Kecil di Negeri Bunga - Little Lily at Flowerland
Harga	Rp 24.000, 00
Penulis	Arleen A
Penerbit	Gramedia Pustaka Utama
Tanggal terbit	Juni 2007
Jumlah Halaman	24
Dimensi (L x P)	20 x 20 cm
Kategori	Anak-Anak
Text Bahasa	Indonesia



Judul	Enchanted: Before The Fall
Harga	Rp 29.000, 00
Penulis	Disney
Penerbit	Gramedia Pustaka Utama
Tanggal terbit	November 2007
Jumlah Halaman	24
Dimensi (L x P)	20 x 20 cm
Kategori	Anak-Anak
Text Bahasa	Indonesia



Judul	Seri Ibu dan Balita: Bad Habit - Lila Mogok Sekolah
Harga	Rp 19.000, 00
Penulis	Vina Damayanti
Penerbit	Gramedia Pustaka Utama
Tanggal terbit	Juni 2007
Jumlah Halaman	24
Dimensi (L x P)	20 x 20 cm
Kategori	Anak-Anak
Text Bahasa	Indonesia



Judul	Fairy Tales : Goldilocks Dan Serigala dan Ibu Kambing
Harga	Rp 25.000, 00
Penulis	Alain Just, Maria Duval
Penerbit	Gramedia Pustaka Utama
Tanggal terbit	Agustus 2006
Jumlah Halaman	32
Dimensi (L x P)	21 x 27.5 cm
Kategori	Anak-Anak
Text Bahasa	Indonesia

2.1.2. Tinjauan Ilustrasi

2.1.2.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, ilustrasi berasal dari kata latin *illustratre*, yang berarti menerangi atau menghias, sebagai pengiring atau pendukung, selain penghias guna membantu proses pemahaman suatu obyek (7: 35-36). Gambar ilustrasi bukan hanya yang berbentuk gambar coretan tangan, tetapi dapat juga hasil dari fotografi maupun komposisi tipografi.

Sebuah ilustrasi adalah sebuah visualisasi seperti gambar, lukisan, foto atau kesenian lainnya yang membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb. Tujuan dari sebuah ilustrasi adalah untuk memperjelas atau sebuah dekorasi cerita, puisi atau sepenggal informasi yang berbentuk teks (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 325).

2.1.2.2. Sejarah Ilustrasi Indonesia

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan *hieroglif*. Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat itu banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang muncul adalah aspirasi bangsa Amerika pada saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti *Adobe Illustrator*, *Photoshop*, *CorelDraw*, dan *CAD*. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap mempunyai nilai yang tinggi.

Gambar ilustrasi di Indonesia berkembang sejak masa klasik yaitu tahun 1970, dimana banyak bermunculan buku-buku cerita yang menggunakan ilustrasi. Hal ini melahirkan banyak ilustrator-ilustrator baru di Indonesia pada masa itu (*Ensiklopedia Nasional Indonesia*, 7: 35-37).

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan (“Ilustrasi”, *Wikipedia*, par. 5).

2.1.2.3. Fungsi Ilustrasi

Menurut Wikipedia (par. 3), ilustrasi dapat digunakan untuk menampilkan permasalahan subyek yang memiliki arti luas dan yang memberikan beberapa macam fungsi yaitu:

- a. Memberikan gambaran tentang karakter di dalam cerita.
- b. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan dalam tulisan ilmiah.
- c. Memberikan bayangan langkah kerja.
- d. Mengkomunikasikan cerita.
- e. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- f. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

2.1.3. Tinjauan *Global Warming*

2.1.3.1. Sejarah *Global Warming*

Pemanasan bumi sebenarnya merupakan hal yang wajar, sebab planet bumi selalu terus-menerus menjadi hangat dan menjadi dingin berkali-kali selama 465 milyar tahun sejarahnya. Seperti yang diketahui, bumi memiliki lapisan atmosfer yang melindunginya dari dampak radiasi sinar matahari. Setiap hari, panas yang berasal dari matahari memasuki bumi dengan menembus lapisan atmosfer yang berupa radiasi gelombang pendek. Dimana sebagian dari radiasi ini diserap oleh bumi dan sisanya dipantulkan kembali ke angkasa sebagai radiasi gelombang panjang. Pada bagian lapisan atmosfer bumi, terdapat selimut gas yang biasanya disebut dengan gas rumah kaca. Gas rumah kaca ini berfungsi menahan panas matahari supaya tidak dilepas kembali seluruhnya ke angkasa, sehingga menjaga bumi tetap hangat. Selama bumi masih dalam temperatur yang "nyaman" bagi hewan, tumbuhan, dan manusia untuk bertahan hidup, yaitu 60F/ 16°C, pemanasan bumi adalah hal yang baik. Namun, ketika terjadi peningkatan konsentrasi gas rumah kaca yang melebihi dari batas normal, panas bumi akan terperangkap dan tidak mampu lagi dipantulkan ke angkasa, sehingga bumi menjadi semakin panas. Proses inilah yang menyebabkan terjadinya fenomena *global warming*. *Global warming* diartikan sebagai peristiwa meningkatnya temperatur rata-rata permukaan bumi akibat peningkatan jumlah emisi gas rumah kaca di atmosfer (Asian Energy Institute 42).

2.1.3.2. Gejala-gejala *Global Warming*

Terjadinya *global warming* disertai dengan gejala sebagai berikut:

- a. Pergantian musim yang tak menentu.
- b. Bencana alam terjadi lebih sering dan lebih dahsyat seperti hujan badai dan angin puting beliung yang memorakporandakan.
- c. Bertambahnya ketinggian air laut jika dibandingkan dengan 100 tahun yang lalu sehingga membuat gelombang laut tinggi menerjang.
- d. Banjir dan kekeringan terjadi pada waktu yang bersamaan mengakibatkan meningkatnya wabah penyakit (Marpaung 11).

2.1.3.3. Penyebab *Global Warming*

Salah satu penyebab utama yang cukup besar menimbulkan *global warming* adalah peningkatan jumlah gas rumah kaca di atmosfer bumi yang terdiri dari beragam jenis gas seperti karbondioksida (CO_2), metana (CH_4), dinitro oksida (N_2O), hidrofluorokarbon (HFC), perfluorokarbon (PFC), sulfurheksafluorida (SF_6). Meningkatnya gas rumah kaca ini sebagian besar akibat dari pembakaran bahan bakar fosil (seperti minyak bumi dan batu bara), terutama untuk menghasilkan listrik dan transportasi, penggundulan dan kebakaran hutan, dan juga pertanian (karena ternyata pemakaian pupuk kimia juga berpotensi menghasilkan gas metana). Sedangkan karbondioksida dihasilkan karena hasil pembakaran yang meliputi:

- 36% dari industri energi (pembangkit listrik),
- 27% dari sektor transportasi (kendaraan bermotor),
- 21% dari sektor industri,
- 15% dari sektor rumah tangga dan jasa,
- 1% dari sektor lain-lain.

Indonesia turut berperan dalam memperburuk kondisi *global warming*, terbukti dengan banyaknya kebakaran hutan di wilayah Indonesia menghilangkan fungsi "paru-paru" dunia dan melepaskan gas CO_2 ke atmosfer dalam jumlah yang membahayakan. Di samping itu, Indonesia telah menjadi negara dengan laju *deforestation* tercepat di dunia, dimana pada tahun 2005 laju kerusakan hutan Indonesia mencapai 2,8 juta hektar setiap tahunnya (The Body Shop).

2.1.3.4. Akibat *Global Warming*

The Body Shop menjelaskan beberapa akibat yang ditimbulkan oleh *global warming*, diantaranya:

- a. Air bersih semakin menjadi sulit untuk diperoleh (dimungkinkan hanya 1: 5 dari penduduk dunia yang dapat memperoleh air bersih), karena banyak sekali terjadi proses penggurunan (semakin banyak sumber air menjadi gurun).
- b. Badai semakin sering terjadi, bahkan kekuatan dan intensitasnya meningkat menjadi 50%, sebagai contoh badai Katrina yang menghantam New Orleans-Amerika Serikat di tahun 2005, negara adidaya pun menjadi tak berdaya menghadapi badai tersebut).
- c. Muncul penyakit baru dalam tahun-tahun terakhir ini seperti flu burung, dll.
- d. Bumi menjadi kehilangan lebih dari 1000 spesies dalam waktu yang singkat sehingga dapat mengancam rantai makanan.
- e. Mencairnya es daerah kutub sehingga mengakibatkan volume serta permukaan air laut meningkat.

2.1.3.5. Ancaman *Global Warming* di Indonesia

Beberapa ancaman yang membahayakan Indonesia yang disebabkan oleh *global warming* (The Body Shop), antara lain:

- a. Diperkirakan tahun 2022 permukaan air laut akan mengalami kenaikan sekitar satu meter dan menenggelamkan sekitar 2000 pulau di Indonesia jika *global warming* tidak segera diatasi mulai sekarang.
- b. Karena kenaikan temperatur air laut, terumbu karang di perairan Indonesia mengalami pemutihan, mengakibatkan berkurangnya jumlah ikan secara besar-besaran, diperparah oleh pencemaran dan penangkapan ikan yang tak terkendali.
- c. Terjadinya pergeseran iklim yang seharusnya memasuki musim kemarau menjadi musim hujan berkepanjangan yang menyebabkan Kalimantan dan Sumatra mengalami banjir besar.
- d. Kenaikan temperatur ekstrim di beberapa daerah (temperatur Kalimantan yang biasanya sekitar 35°C naik menjadi 39°C, sedang untuk Sumatra mengalami peningkatan dari 33-34°C menjadi 37°C, dan di Jakarta biasanya berkisar pada 32-34°C naik menjadi 36°C).

2.1.3.6. Pencegahan *Global Warming*

The Body Shop menjelaskan tiga cara efektif dalam mencegah serta mengurangi *global warming* yaitu:

- a. Mengurangi pemakaian energi secara berlebihan.

Cara ini dapat dilakukan misalnya dengan memilih alat elektronik yang hemat energi, mematikan listrik saat tidak digunakan (saat siang hari).

- b. Mengurangi pemakaian air secara berlebihan.

Misalnya dengan menutup keran air dengan rapat saat tidak diperlukan supaya air tidak terbuang dengan percuma.

- c. Mengurangi sampah.

Cara ini dapat dilakukan misalnya dengan meminimalkan pemakaian plastik, sterofoam dan kertas sebagai upaya mengurangi jumlah sampah yang dapat menimbulkan gas metana (CH₄) yang juga termasuk gas rumah kaca, sehingga sampah dapat didaur ulang secara maksimal.

- d. Melakukan gerakan penghijauan.

Misalnya dengan menanam banyak pohon yang dapat menyerap gas-gas berbahaya bagi lapisan atmosfer, contohnya tanaman *sansiviera*.

2.1.3.7. Topik yang Sesuai Untuk Buku Cerita Bergambar Anak-anak

Buku cerita bergambar mengambil topik seputar *global warming* yang dapat dimengerti oleh anak-anak usia 10-12 tahun. Dimana topik yang diangkat menitikberatkan kepada upaya yang dapat dilakukan anak-anak untuk menyelamatkan bumi dari ancaman *global warming*. Dengan demikian, anak-anak akan beranggapan bahwa merekalah pahlawan yang akan menyelamatkan bumi untuk generasi yang akan datang.

Sebagai contoh upaya yang dapat dilakukan oleh anak-anak untuk menjadi sang pahlawan bumi diantaranya:

- a. Dengan hemat listrik, misalnya memadamkan lampu yang tidak diperlukan terutama siang hari, jangan membiarkan televisi terus menyala sementara tidak ditonton.
- b. Dengan hemat bahan bakar, misalnya mengurangi jalan-jalan dengan mobil jika bepergian ke dekat rumah, tetapi bisa menggunakan sepeda atau jalan kaki.

- c. Dengan hemat sampah, misalnya membiasakan pemakaian sapu tangan (jangan tisu) serta mengurangi pemakaian kemasan dan kantong plastik.
- d. Mengusahakan minimal menanam satu pohon dalam satu bulan karena pohon mengambil karbondioksida dan mengubahnya menjadi oksigen.

2.1.4. Tinjauan Unsur Gambar

2.1.4.1. Garis

Menurut Daniel M. Mendelowitz (63) garis merupakan ekspresi gambar yang paling sederhana. Garis yang paling sederhana dapat menunjukkan arah, memisahkan ruang, menunjukkan panjang dan lebar, tekstur, serta menjelaskan bentuk.

Garis menciptakan arah, gerak, dan energi. Garis tegas umumnya digunakan untuk menggambarkan fenomena alam dan terkesan maskulin. Sedangkan garis lembut dapat menciptakan kesan feminim, melankolis ataupun keindahan (Mendelowitz 64).

Garis yang digunakan untuk membuat ilustrasi cerita bergambar anak-anak adalah goresan-goresan yang membentuk gambaran karakter atau tokoh dalam cerita dan gambar pendukung lainnya.

Daniel M. Mendelowitz (63) membagi garis menjadi dua macam, yaitu:

a. Garis Bentuk (*The Contour Line*)

Garis ini membatasi suatu bentuk, memisahkan tiap volume atau area yang satu dengan yang lainnya. Garis bentuk yang paling sederhana tidak memiliki ketebalan yang bervariasi, maupun kualitas terang gelap.

b. Garis dengan Ketebalan Berbeda (*The Outline of Varied Width*)

Garis dengan ketebalan berbeda digunakan untuk menegaskan perbedaan antar obyek, dengan demikian akan menonjolkan sebuah obyek dari yang lainnya. Perbedaan ketebalan garis dapat menunjukkan persepsi suatu bentuk, tepi yang saling bertumpukkan, serta cahaya dan bayangan.

Artini R. Kusmiati (3) membedakan bentuk garis menjadi empat karakter yang saling berbeda, yaitu:

- a. Garis lurus digunakan sebagai penunjukan yang disertai kualitas tertentu, misalnya: kekuatan, stabilitas, aspirasi, ketenangan, dll.

- b. Garis vertikal yaitu garis yang berdiri tegak lurus, memberi kesan kekuatan yang bergerak ke atas yaitu pada saat mata bergerak untuk melihat dari bawah ke atas dan dengan menggunakan garis-garis arah vertikal untuk membantu pemberian kesan ketinggian yang nyata.
- c. Garis horizontal yaitu garis mendatar sejajar dengan cakrawala atau horizon, dan memberi kesan ketenangan serta membuat mata seolah-olah digerakkan dari arah kiri ke kanan. Gunanya untuk memberi kesan dan mempertegas pentingnya judul atau kalimat bila diberi garis pada bagian bawahnya.
- d. Garis diagonal, arah garis bisa miring ke kiri atau ke kanan dan memberi kesan aman, gerakan, semangat, gelora, serta perlawanan.

2.1.4.2. Kualitas Terang Gelap

Kualitas terang gelap adalah dimensi mengenai terang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah "*brightness*" atau ke"terang"an warna. Kualitas terang gelap merupakan nilai terang gelap untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya. Kualitas terang gelap dapat disebut pula sebagai suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu obyek. Kualitas terang gelap adalah alat untuk mengukur derajat ke"terang"an suatu warna yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala atau tingkatan terang gelap: *tint, tone, shade* (Sanyoto 42).

- a. Terang (*tint*) karakternya: positif, bergairah, meriah, feminime, manis, ringan.
- b. Normal (*tone*) karakternya: tegas, jujur, jantan, murni, terbuka, kesan galak.
- c. Gelap (*shade*) karakternya: berat, dalam, muram, mengerikan, menakutkan.

Seni visual sering dihubungkan dengan kualitas terang gelap. Putih yang tertimpa cahaya merupakan kualitas yang paling terang, sedangkan hitam dalam bayangan adalah yang tergelap, dengan abu-abu sebagai rentang diantaranya. Hitam, putih, dan abu-abu jarang muncul dalam kehidupan alamiah, karena setiap hal mempunyai warnanya sendiri, yang juga tergantung pada pencahayaan yang didapat. Namun, setiap warna yang dimiliki suatu bentuk baik itu merah, kuning, maupun biru memiliki kualitas terang gelap tersendiri (Mendelowitz 72).

Garis dapat mendeskripsikan obyek gambar dengan baik, namun kualitas terang gelap menciptakan karakter dan suasana gambar yang tidak dapat diciptakan hanya dengan garis saja. Kualitas terang gelap dapat memperjelas dan memperkaya gambar dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Bentuk tiga dimensi dan hubungan antar bentuk serta ruang dapat dimunculkan dengan permainan cahaya dan bayangan.
- b. Terang gelap merupakan unsur penting dalam menggambarkan pola dan tekstur suatu permukaan.
- c. Suasana sebuah gambar yang gelap dan tidak menyenangkan, terang dan ceria dapat dimunculkan dengan penekanan pada tingkat terang gelap.
- d. Kontras pada kualitas terang gelap memiliki kekuatan dramatisasi, dimana kontras yang kuat antara terang gelap dapat digunakan untuk menciptakan titik fokus pada sebuah komposisi sehingga akan menarik perhatian pada area tertentu yang ingin diutamakan (Mendelowitz 96).

2.1.4.3. Bentuk dan Ruang

Setiap obyek memiliki karakter tiga dimensi yang terwujud ke dalam bentuk. Bentuk yang paling sederhana adalah bola, kubus, dan piramid. Karakter bentuk yang lebih kompleks dan unik dapat dengan mudah dikenali melalui pencahayaan dan bayangan yang ditimbulkannya.

Ruang terbentuk tidak hanya melalui *void* (kekosongan), namun juga melalui tampilan bentuk dan suasana atau lingkungan di sekeliling obyek gambar. Sebagai contoh ruang di dalam bangunan terbentuk tidak sebagai ruang kosong, tetapi diisi dengan bentuk-bentuk yang membatasi ruang tersebut (Kusmiati 8).

Untuk tampilan pada buku cerita bergambar anak-anak, tampilan bentuk dan ruang didesain tidak begitu rumit. Hal ini dimaksudkan supaya anak-anak dapat lebih mudah untuk memahami benda-benda atau apapun yang ditampilkan pada bentuk dan ruang tersebut (Mendelowitz 68).

2.1.4.4. Pola

Pola adalah bentuk atau model (atau lebih abstrak, suatu set peraturan) yang bisa dipakai untuk membuat atau menghasilkan bagian dari sesuatu. Pola

dihasilkan dari pengulangan bentuk, ukuran, warna, tekstur, terang gelap, arah, komposisi, dan orientasi dalam bentuk tunggal atau kombinasi. Dalam dua dimensi, komposisi gambar beserta atributnya seperti bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dapat dipilih serta diatur untuk menciptakan suatu pola tertentu. Variasi pola dalam karya seni yang ada sejak millennium I dan II SM hingga sekarang merupakan bukti sejarah bahwa manusia mempunyai kemampuan untuk menciptakan pola (Wallschlaeger 442).

Dalam mendekorasi sebuah cerita bergambar yang akan dibuat memiliki pola dekoratif yang ceria, dengan harapan akan dapat memberikan kesan menyenangkan dan menarik untuk dilihat.

2.1.4.5. Tekstur

Gambar tidak hanya mencakup bentuk, ruang, warna, terang gelap, tetapi mencakup kualitas permukaan atau tekstur obyek; apakah kasar atau halus, apakah keras atau lembut. Melalui penggunaan tekstur, sebuah gambar dapat menampilkan kesan tertentu, misalnya permukaan yang halus menunjukkan kemewahan, kebaikan, dan kesempurnaan; sedangkan permukaan yang kasar memberi kesan kekuatan, keteledoran, dan hasil akhir yang tidak sempurna (“Tekstur”, *Wikipedia*, par. 1).

Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan, seperti kasar, mengkilap, pudar atau kusam, yang dapat diaplikasikan secara kontras, serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain. Kualitas dan sifat permukaan yang disebut tekstur meliputi semua jenis permukaan bahan atau benda. Dalam penggunaan tekstur disusun secara serasi atau kontras, tetapi secara kontras hasilnya akan lebih menarik daripada kombinasi dengan tekstur yang serupa (Kusmiati 8).

2.1.4.6. Warna

a. Pengertian Warna

Dendi Suidiana (38) menjelaskan warna pada dasarnya adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu obyek ke mata manusia. Beberapa pengertian warna antara lain:

1. Warna merupakan gejala yang timbul karena suatu benda memantulkan cahaya yang mengenainya, cahaya tersebut sedikit banyak disebarkan yakni tergantung pada panjang gelombang dalam cahaya tersebut. Sedangkan sebagian cahaya tersebut diabsorsikan oleh benda tadi. Pada cahaya putih maka warna yang diabsorsikan bersifat komplementer terhadap cahaya yang dipantulkan (Eksiklopedia Indonesia 89).

2. Secara umum, warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan oleh suatu obyek ke mata manusia sehingga bisa membangkitkan perasaan manusia (Sudiana 38). Warna mempunyai peranan dalam mempengaruhi mata dan membangkitkan emosi.

b. Fungsi Warna

Warna memiliki fungsi penting bagi suatu perancangan. Pada perancangan buku cerita bergambar, warna berfungsi sebagai daya tarik. Beberapa fungsi warna menurut Dendi Sudiana (40) antara lain:

1. Fungsi Identifikasi

Warna dapat menjadi suatu tanda pengenal terhadap sesuatu. Misalnya warna biru identik dengan langit atau laut, warna merah identik dengan api, kuning identik dengan matahari, hijau identik dengan tumbuhan, dan lain sebagainya.

2. Fungsi Psikologis

Warna mampu mempengaruhi suasana, perasaan, dan kepribadian manusia. Warna tertentu dapat memberi pengaruh yang berbeda-beda. Misalnya warna biru atau hijau menimbulkan rasa tenang dan nyaman, warna kuning dan oranye menimbulkan kesan yang menyenangkan serta semangat, warna merah menimbulkan kesan berani.

3. Fungsi Isyarat

Warna tertentu yang berdiri sendiri maupun yang dikombinasikan memiliki fungsi yang telah disepakati sebagai suatu tanda, misalnya warna merah sebagai tanda larangan.

4. Fungsi Estetik

Warna memiliki nilai keindahan, dimana penggunaan warna yang tepat pada suatu benda mampu memberi nilai lebih pada benda tersebut.

5. Fungsi Alamiah

Warna diklasifikasikan menjadi tiga golongan warna yaitu *hue*, *value*, *chroma*. *Hue* adalah perbedaan warna yang satu dengan yang lain, dimana merah dikenal sebagai merah dan membedakannya dengan warna biru. *Value* biasanya digunakan untuk membedakan antara gelap dan terang. *Value* menunjukkan kesan cahaya yang ditimbulkan oleh warna yang diterima mata. *Value* dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu *high value*, *middle value*, dan *low value*. *Chroma* digunakan untuk menunjukkan cerah dan suramnya suatu warna. Perubahan dalam intensitas dapat dibuat dengan mencampurkan warna-warna komplementernya.

c. Jenis Warna

1. Warna Primer

Warna primer terdiri atas tiga warna yaitu merah (*magenta*), kuning (*yellow*) dan biru (*cyan*). Ketiga warna ini adalah warna-warna dasar bukan warna turunan (Sanyoto 19).

2. Warna Sekunder

Warna sekunder disebut sebagai warna kedua karena merupakan warna hasil campuran dari warna-warna primer; seperti warna oranye, hijau, dan ungu (Sanyoto 20).

3. Warna Tertier

Warna tertier merupakan warna yang berbeda dan yang merupakan turunan dari warna-warna sekunder.

4. Warna Komplementer

Warna yang merupakan campuran dari banyak warna sehingga menghasilkan warna netral seperti abu-abu.

d. Makna Warna

Berdasarkan maknanya (Prasetyo 2), warna dibagi menjadi:

1. Merah

Warna merah melambangkan keadaan psikologi yang mendorong makin cepatnya denyut nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat pernafasan. Warna ini mempunyai pengaruh produktivitas, perjuangan, persaingan, keaktifan, kekuatan serta keberanian.

2. Kuning

Warna kuning melambangkan kegembiraan, sifat leluasa dan santai, optimis, penuh harapan, dan semangat yang tinggi.

3. Biru

Warna biru melambangkan kebersihan, kepercayaan dan ketenangan yang sempurna. Warna ini juga memberikan kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas.

4. Hijau

Warna hijau melambangkan adanya suatu keinginan dan ketabahan hati. Di samping itu, warna hijau juga melambangkan pembaharuan, kealamian, serta keberuntungan.

5. Abu-abu

Warna abu-abu cenderung netral dan memberi kesan kesederhanaan, intelek, masa depan maupun kesedihan.

6. Hitam

Warna hitam melambangkan kehampaan, kematian, kegelapan, kerusakan, kepunahan dan misteri.

7. Putih

Warna putih merupakan warna yang memberi kesan kesucian, kebersihan, ketepatan juga kematian.

8. Coklat

Warna coklat melambangkan tanah/ bumi, kenyamanan dan daya tahan.

9. Ungu

Warna ungu memiliki ciri-ciri yang menampilkan misteri, erotis, kepekaan, spiritual, kebangsawanan, kekasaran dan keangkuhan.

2.1.4.7. Komposisi

Secara umum komposisi dibedakan menjadi dua yaitu horizontal dan vertikal. Komposisi horizontal digunakan untuk menggambarkan skematik atau pemandangan. Sedangkan komposisi vertikal digunakan untuk memberi penekanan pada unsur ketinggian, misalnya proporsi tubuh manusia saat berdiri tegak.

Komposisi kemudian berkembang tidak hanya melulu horizontal atau vertikal, namun juga dalam penataan miring atau bahkan obyek digambarkan di tepi atau pinggir media gambar. Demikian halnya dengan penggambaran wajah atau proporsi tubuh manusia, tidak lagi hanya digambarkan secara frontal, tetapi bisa juga digambarkan secara menyamping.

Menurut Daniel M. Mendelowitz (85), sebuah komposisi dengan dominasi terang gelap akan menciptakan kesan tertentu pada penampilan sebuah gambar.

2.1.5. Tinjauan Psikologi Anak Usia 10-12 Tahun

Usia 10-12 tahun merupakan usia dimana anak-anak mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang meliputi banyak aspek salah satunya yaitu aspek psikologi. Ardiana (26) menjabarkan beberapa tahap tumbuh kembang psikologi anak usia 10-12 tahun sebagai berikut:

- a. Anak mampu melakukan aktivitas menggambar, mengecat, dan melukis sendiri.
- b. Anak mulai membaca untuk kesenangan serta sangat tertarik pada bacaan dan ilmu pengetahuan.
- c. Anak mulai tertarik pada lawan jenis.
- d. Anak menganggap orang tua penting dalam memberi pengaruh pada kehidupannya.

Sedangkan menurut Setiawani (21), psikologi yang menonjol pada anak-anak usia 10-12 tahun adalah keberanian, memuja pahlawan, keinginan mencari pengalaman baru, haus buku bacaan dan keinginan membangun rasa tanggung jawab kepada orang lain serta lingkungan.

Dalam mengatasi *global warming*, anak-anak dituntut untuk memiliki sikap yang tepat di usia mereka, salah satunya ialah dengan membangun sikap tanggung jawab yang peka terhadap kondisi lingkungan di sekitar mereka. Tanggung jawab merupakan sikap yang penting untuk diajarkan kepada anak-anak untuk membangun psikologi anak yang baik.

Ketika menginjak usia 10 tahun, perlu ditanamkan suatu rasa tanggung jawab kepada anak-anak. Rasa tanggung jawab tidak nampak terlalu jelas pada

anak-anak yang masih kecil. Rasa itu akan berkembang bersama waktu, pengalaman, dan contoh yang diberikan oleh lingkungan mereka (Drouin 238).

Tanggung jawab dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang tepat tanpa perlu diperingatkan. Sebenarnya tanggung jawab tidak merupakan sifat yang dapat dirumuskan dengan tegas, akan tetapi tanggung jawab mencakup sifat memperhatikan atau mempertimbangkan orang lain, ketelitian, kecakapan, keseimbangan dan kesanggupan untuk mengorbankan keuntungan sementara demi tercapainya tujuan akhir (Univ/ IKIP Kristen 2).

Tujuan yang ingin dicapai dengan menanamkan serta membina sikap tanggung jawab ialah supaya anak-anak dapat memberi bantuan kepada masyarakat dan lingkungannya. Bertanggung jawab melatih anak-anak dalam menghadapi dan mengatasi persoalan yang terjadi. Dengan demikian, anak-anak dapat memperoleh kepuasan ketika mereka berhasil memecahkan persoalan tersebut. Sebagai contoh pada usia dua tahun anak akan menghadapi persoalan mengenai bagaimana cara melepaskan roda mobil mainan yang terjepit pada kaki kursi; dan ketika menginjak usia 11 tahun anak mungkin berhasil mengatur permainan yang diadakan pada pesta ulang tahun adiknya (Univ/ IKIP Kristen 3).

Anak belajar untuk dapat bertanggung jawab jauh sebelum mereka memahami arti kata itu. Dalam masa pertumbuhannya, anak belajar untuk dapat bertanggung jawab dengan cara meniru. Mereka meniru perbuatan dan sikap orang tuanya, akan tetapi hasil dari mencontoh ini belum tentu dapat langsung kelihatan. Sikap orang tua atau keluarga akan meresap dalam kalbu anak-anak. Anak-anak yang dibesarkan dalam lingkungan yang mengutamakan gotong royong untuk kepentingan bersama akan menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap keluarga dan lingkungannya (Univ/ IKIP Kristen 5).

Dari hasil penelitian ditegaskan bahwa seringkali anak-anak ingin menjadi bertanggung jawab seperti tokoh-tokoh yang digambarkan dalam buku cerita. Misalnya cerita yang mengisahkan bagaimana anak dapat bertanggung jawab bila orang tua sedang tidak ada. Rupanya cerita yang menceritakan ketegasan, keberanian dan ketabahan anak-anak dalam kehidupan rumah tangga sangat digemari. Anak-anak yang berusia 10-15 tahun akan lebih tekun membantu dalam

keadaan mendesak. Sedangkan bila kehidupan di rumah selalu menyenangkan, mereka nampaknya enggan untuk membantu (Univ/ IKIP Kristen 7).

Bertanggung jawab berhubungan dengan kebebasan untuk memilih dan mengambil keputusan. Kemampuan mengambil keputusan yang disertai tanggung jawab dapat dikembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak-anak untuk hadir dalam situasi dimana keluarga menentukan putusan dengan mempertimbangkan pendapat bersama. Dengan harapan agar kelak jika anak-anak disertai tanggung jawab menentukan pilihan, mereka akan lebih bijaksana dalam mempertimbangkan faktor-faktor dalam suatu situasi (Univ/ IKIP Kristen 17).

2.2. Analisis Data

2.2.1. Data Kuisisioner

Pembagian kuisisioner dilakukan secara langsung kepada 50 responden yaitu anak-anak yang berusia antara 10-12 tahun. Pembagian kuisisioner ini ditujukan guna mengetahui minat dan *trend* bacaan yang disukai anak-anak zaman sekarang sehingga dapat mendorong daya tarik khalayak sasaran untuk membeli dan membaca buku cerita bergambar ini.

Guna mempermudah anak-anak usia 10-12 tahun dalam menerima informasi verbal dengan baik, maka pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner berupa gambar-gambar yang dapat dipilih.

Data kuisisioner ini mencakup lima buah pertanyaan yang akan dijadikan acuan dalam merancang buku cerita bergambar "Jadilah Pahlawan Untuk Bumi Kita!", yang meliputi pertanyaan mengenai tampilan (*layout*) gambar, jenis pewarnaan, teknik pewarnaan, persepsi anak terhadap tokoh pahlawan, dan jenis huruf (*font*) yang umumnya disukai oleh anak-anak. Untuk lebih detail mengenai data kuisisioner dapat dilihat pada halaman lampiran.

Kuisisioner dibagikan kepada anak-anak Sekolah Minggu GPdI Rungkut Mapan Surabaya dan GPdI Sahabat Allah dengan maksud supaya data dan informasi yang diperoleh dapat mewakili berbagai pihak yang bersangkutan sehingga dapat diterapkan untuk menghasilkan sebuah buku cerita bergambar yang baik.

Data-data dan informasi tersebut berasal dari berbagai tingkatan; mulai dari tingkatan ekonomi (menengah ke bawah hingga menengah ke atas), tingkatan usia (10-12 tahun), serta asal sekolah yang berbeda-beda.

2.2.2. Analisis dan Hasil Kuisisioner

Dari kuisisioner yang telah dibagikan kepada 50 responden, sebanyak 12 orang responden yang berusia 10 tahun, 12 orang berusia 11 tahun, dan 26 orang berusia 12 tahun. Setelah mengajukan lima pertanyaan dalam kuisisioner, maka diperoleh data serta informasi yang kemudian dapat dianalisis sebagai berikut:

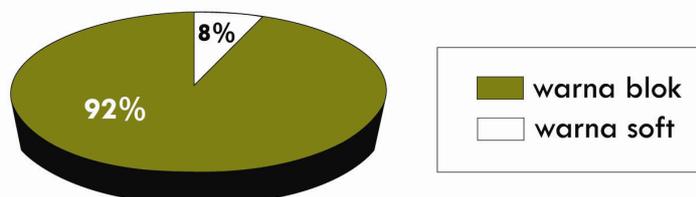
1. Gambar manakah yang kamu sukai?



Gambar 2.1. Diagram Full Colour dan White Space

Dari hasil perolehan kuisisioner yang dibagikan kepada 50 orang responden yaitu anak-anak usia 10-12 tahun, ditemukan bahwa sebanyak 40 anak menyukai tampilan *full colour* dan 10 anak menyukai tampilan *white space*. Presentase anak yang menyukai *full colour* lebih banyak dari anak yang menyukai *white space*, yaitu 80 % dan 20%. Jadi, anak-anak usia 10-12 tahun lebih banyak yang menyukai tampilan *full colour* daripada tampilan *white space* pada sebuah buku cerita bergambar.

2. Gambar mana yang warnanya paling bagus?

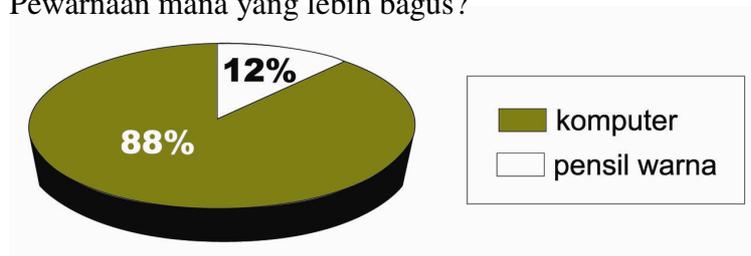


Gambar 2.2. Diagram Warna Soft dan Blok

Dari 50 orang responden, sebanyak 46 orang memilih pewarnaan secara blok dan 4 orang memilih pewarnaan yang soft. Presentase anak yang menyukai pewarnaan blok (92 %) lebih besar jika dibandingkan dengan presentase anak

yang menyukai pewarnaan soft (8 %). Jadi, anak-anak lebih banyak menyukai pewarnaan blok dibanding pewarnaan yang cenderung soft.

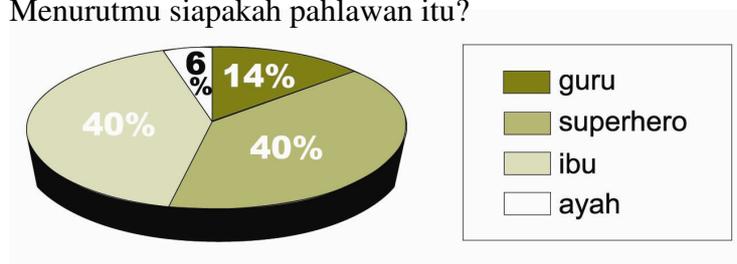
3. Pewarnaan mana yang lebih bagus?



Gambar 2.3. Diagram Warna Komputer dan Pensil Warna

Dari data yang diperoleh melalui kuisisioner yang dibagikan kepada 50 orang responden, sebanyak 44 anak memilih teknik pewarnaan dengan menggunakan komputer dan 6 anak lainnya memilih teknik pewarnaan dengan pensil warna. Presentase anak yang menyukai pewarnaan komputer lebih besar jika dibandingkan dengan presentase anak yang menyukai pewarnaan pensil, yaitu 88 % dan 12 %. Jadi, anak-anak lebih menyukai teknik pewarnaan komputer dalam buku cerita bergambar.

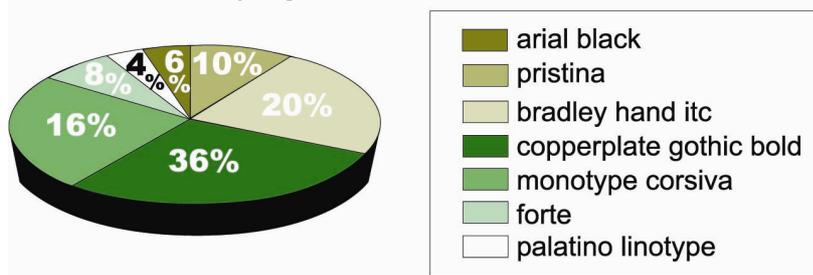
4. Menurutmu siapakah pahlawan itu?



Gambar 2.4. Diagram Karakter Pahlawan

Hasil jawaban dari 50 orang responden diperoleh bahwa sebanyak 7 anak menyukai sosok pahlawan dari seorang guru, 20 anak menyukai sosok superhero sebagai pahlawan, 20 anak memilih sosok pahlawan dalam karakter ibu, dan 3 lainnya memilih ayah sebagai pahlawannya. Dari hasil ini, diperoleh jumlah presentase yang seimbang antara karakter ibu dengan superhero yaitu sebanyak 40 %. Sedangkan untuk karakter guru memperoleh presentase sebanyak 14 %, dan karakter ayah sebanyak 6 %. Jadi, kebanyakan anak-anak usia 10-12 tahun beranggapan bahwa ibu maupun superhero adalah pahlawan mereka.

5. Jenis huruf mana yang menarik?



Gambar 2.5. Diagram Jenis Huruf

Dari data yang diperoleh, sebanyak 3 orang anak memilih font huruf Arial Black (6 %), 5 orang memilih font Pristina (10 %), 10 orang memilih font Bradley Hand ITC (20 %), 18 orang memilih font Copperplate Gothic Bold (36 %), 8 orang memilih font Monotype Corsiva (16 %), 4 orang memilih font Forte (8 %), dan 2 orang memilih Palatino Linotype (4 %). Jadi secara keseluruhan, maka jumlah presentase tertinggi ada pada font huruf Copperplate Gothic Bold yaitu sebesar 36 % karena paling banyak dipilih oleh 50 orang responden.

2.2.3. Sintesa

Anak-anak memiliki kapasitas berbeda dalam menerima informasi, sehingga perkembangan anak-anak usia 10-12 tahun perlu diketahui dan dipelajari untuk dapat merancang buku cerita bergambar yang baik serta sesuai dengan kapasitas mereka.

Dari hasil kuisisioner yang telah diperoleh, maka dapat dianalisis bahwa anak-anak cenderung menyukai gambar *full colour* pada tampilan buku cerita bergambar. Anak-anak juga menyukai pemakaian warna blok yang cerah dan kuat, dimana teknik pewarnaan yang menarik untuk kalangan anak-anak adalah dengan menggunakan komputer. Dari segi tipografi, anak-anak usia 10-12 tahun cenderung memilih jenis huruf yang kuat serta mudah dibaca. Ibu dan superhero merupakan sosok pahlawan yang melekat di benak mereka, sehingga nantinya akan dimunculkan karakter ibu dan superhero dalam buku cerita bergambar ini. Kriteria-kriteria tersebut akan dijadikan pedoman dalam membuat ilustrasi pada buku cerita bergambar "Jadilah Pahlawan Untuk Bumi Kita".