

Bab II

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan *pop-up book* yang mengajarkan tentang pengendalian diri kepada anak usia 5-6 tahun, dibutuhkan tinjauan dari beberapa artikel yang berhubungan dengan topik yang diambil. Artikel-artikel yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan tinjauan ini adalah perancangan buku cerita untuk anak, *pop-up book* sebagai media pembelajaran, serta pentingnya pengendalian diri untuk diajarkan sejak usia dini.

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu dilakukan terhadap artikel yang diterbitkan selama kurang lebih 10 tahun terakhir, untuk memastikan kebaruan dan juga originalitas perancangan yang akan dilakukan. Berkaitan dengan objek formal yang diambil, pertama-tama penulis meninjau jurnal berjudul “Penggunaan Media *Pop-Up Book* dalam Menanamkan Pendidikan Moral pada Anak Usia Dini” yang ditulis oleh Devi Dwi Cahyani dan Maya Mustika Kartika Sari pada tahun 2020. Jurnal ini meninjau mengenai keefektifan media *pop-up book* dalam menanamkan pendidikan moral bagi anak usia dini. Dengan menggunakan teknik analisis data dan pengecekan ulang terhadap pustaka yang dikutip, didapatkan hasil bahwa media *pop-up book* banyak digemari oleh pendidik karena dapat meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar peserta didik. Melalui jurnal ini didapatkan informasi dan penguatan latar belakang bagi penulis untuk memilih *pop-up book* sebagai media utama yang akan dihasilkan.

Jurnal kedua yang ditinjau berjudul “Perancangan Buku Cergam tentang Pengendalian Diri untuk Anak Usia 6-8 Tahun” karya Leonard dkk. (2018). Pokok permasalahan yang melatarbelakangi jurnal ini adalah perilaku kurang sopan anak-anak terhadap orang tua apabila keinginannya tidak dituruti. Dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, serta kuesioner, dihasilkan luaran berupa media pembelajaran buku cerita bergambar yang bertujuan membangun karakter dan perilaku baik bagi anak-anak. Jurnal ini memberikan informasi

mengenai perancangan media serupa serta langkah-langkah yang dapat diadaptasi penulis untuk mencapai tujuan perancangan.

Selanjutnya juga ditinjau artikel ilmiah yang disusun oleh Ashiong Parhehean Munthe dan Dellya Halim pada tahun 2019 dengan judul “Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar”. Pada hasil wawancara yang dilakukan penulis di TK Theresia Jakarta, didapatkan fakta bahwa jarang ditemukan buku cerita yang menarik dan dapat mengajarkan pembelajaran moral bagi anak. Melalui metode analisis deskriptif didapatkan hasil bahwa sebaiknya dibuat buku cerita bergambar yang memperhatikan segi desain sehingga menarik dan mendorong imajinasi anak. Melalui jurnal ini didapatkan informasi terkait bagaimana buku cerita bergambar memiliki pengaruh besar bagi motivasi belajar anak TK, baik dari segi teladan tokoh cerita maupun desain yang digunakan.

Selanjutnya juga diamati artikel berjudul *“Self-Control in Childhood: A Synthesis of Perspectives and Focus on Early Development”* yang ditulis oleh Jeffrey R. Gagne pada tahun 2017. Secara garis besar, artikel ini membahas mengenai pentingnya pembelajaran pengendalian diri serta hubungannya dengan kemunculan moralitas dalam diri masing-masing anak. Pada jurnal ini disebutkan permasalahan terkait bagaimana kurangnya pengendalian diri dapat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu dirancang jurnal yang menjelaskan kondisi yang terjadi di masyarakat dengan mengumpulkan data melalui tinjauan teoritis, kuesioner, serta observasi perilaku anak terhadap variabel yang diamati. Data yang didapatkan melalui jurnal ini adalah penguatan urgensi mengenai topik yang diangkat serta aspek-aspek yang dapat ditinjau untuk mewujudkan hasil karya yang diinginkan, khususnya dari sudut psikologis.

Dan yang terakhir, tinjauan juga dilakukan kepada jurnal berjudul “Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0” yang disusun oleh Kuswara dan Yena Sumayana pada tahun 2021. Jurnal ini berangkat dari permasalahan mengenai era perkembangan teknologi yang kurang diimbangi oleh revolusi mental, sehingga diperlukan cara untuk mengembangkan moral bagi anak. Dengan metode kualitatif deskriptif, rancangan ini menuliskan tentang bagaimana suatu cerita dapat menjadi metode pengajaran yang berdampak baik anak-anak. Sehingga kesimpulan yang didapat

adalah rincian mengenai bagaimana sebuah cerita dapat mengajarkan berbagai kemampuan. Jurnal ini memberikan sumbangsih berupa pentingnya pembelajaran sastra khususnya cerita dalam mengatasi permasalahan karakter siswa saat ini.

Artikel-artikel yang telah ditinjau memiliki sumbangsih dengan bobot yang berbeda-beda terhadap penelitian yang disusun. Beberapa bagian dari artikel yang telah ditinjau memiliki objek formal dan material yang menyerupai penyusunan yang sedang dilakukan, namun tidak ditemukan jurnal yang memiliki objek formal dan material yang sama persis dengan penyusunan yang mencakup pembuatan *pop-up book* dengan cerita yang mengajarkan pengendalian diri bagi anak usia dini. Sehingga orisinalitas penyusunan masih dapat dibuktikan dengan baik.

2.1.2 Referensi

Buku pertama yang menjadi acuan perancangan adalah buku “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional” karya Ghozalli (2020). Buku ini menjadi acuan yang lengkap bagi penulis, mulai dari definisi buku ilustrasi, jenis ilustrasi yang cocok untuk anak, elemen-elemen ilustrasi, tahapan perancangan buku ilustrasi, hingga penjelasan mengenai pencetakan hasil akhir dari buku itu sendiri. Buku ini juga dapat membantu penulis agar buku yang dibuat bisa menarik perhatian anak menuju dunia literasi.

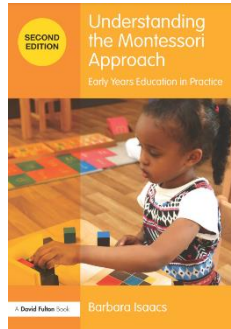


Gambar 2.1 Cover Buku Panduan Mengilustrasi & Mendesain Cerita Anak untuk Profesional

Sumber: Ghozalli (2020)

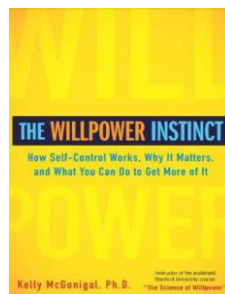
Buku kedua yang digunakan sebagai acuan adalah “*Understanding the Montessori Approach*” oleh Isaacs (2018). *Montessori Approach* adalah sebuah pendekatan pendidikan yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori pada awal abad ke-20. Pendekatan ini menekankan pada pendidikan yang terpusat pada anak dan mempromosikan pembelajaran yang aktif, eksploratif, dan mandiri dengan

memfasilitasi lingkungan yang merangsang, memotivasi, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Buku ini tidak berkaitan langsung dengan perancangan yang dibuat, namun sumbangsih yang diberikan oleh buku ini adalah cara mengajar bagi anak.



Gambar 2.2 Cover Buku *Understanding the Montessori Approach*
Sumber: Isaacs (2018)

Buku terakhir yang menjadi acuan adalah “*The Willpower Instinct*” karya McGonigal (2013) yang membahas mengenai bagaimana cara kerja pengendalian diri, mengapa penting untuk belajar pengendalian diri, dan manfaat yang bisa didapat dari pembelajaran pengendalian diri. Pembahasan yang dituliskan dalam buku ini berdasarkan atas fakta psikologis dan didukung oleh *neuroscience* mengenai bagaimana perhatian, emosi, dan keinginan dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupan kita.

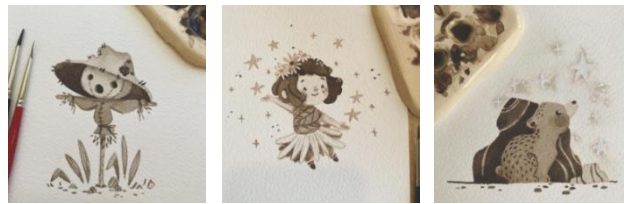


Gambar 2.3 Cover Buku *The Willpower Instinct*
Sumber: McGonigal (2013)

2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Dalam penyusunan ini perlu ditetapkan standar sebagai acuan hasil akhir yang akan dibuat, tinjauan dan eksplorasi karya milik orang lain sangat diperlukan untuk memaksimalkan hasil visualisasi penelitian. Seperti buku ilustrasi lainnya, diperlukan standar dan gambaran *style* ilustrasi karakter yang akan digunakan, sehingga karya bisa terlihat konsisten dari awal hingga akhir. Acuan *style* gambar

dalam perancangan ini adalah Anita Schmidt, seorang wanita asal Jerman yang berprofesi sebagai ilustrator buku anak dengan *style* kartun.



Gambar 2.4 Acuan Style Ilustrasi yang Digunakan
Sumber: https://www.instagram.com/doodle_anni/

Acuan kedua yang diambil adalah *tone* warna yang digunakan, yaitu dari karya yang dipublikasikan oleh Trung Nguyen. *Tone* warna dalam karya Nguyen sangat khas dan tergolong sebagai *whimsical art*, yaitu seni yang sering digunakan pada buku ilustrasi anak dan buku dongeng. *Whimsical art* memiliki ciri khas warna yang *vibrant* (*bright, colorful, fun*), *carefree*, dan *childlike* sehingga dapat membangkitkan *spirit* dan membuat anak merasa tertarik ketika melihatnya.



Gambar 2.5 Acuan Warna Whimsical yang Digunakan
Sumber: https://www.instagram.com/truong_art/

Komponen selanjutnya yang sangat penting untuk ditinjau adalah jenis buku itu sendiri. Buku yang akan dicetak adalah buku *hardcover*, oleh karena itu digunakan acuan konsep *pop-up book* dengan cerita klasik “*Sleeping Beauty*” karya Susanna Davidson yang dirilis oleh perusahaan Usborne dan diilustrasikan oleh George Ermos. *Output* yang akan didapat dari hasil perancangan ini kurang lebih akan menyerupai karya ini, yaitu menggunakan buku format kotak dengan ukuran 19 x 19 cm. Sehubungan dengan tujuan perancangan yang merupakan anak-anak, maka cerita yang digunakan dan jumlah halaman tidak boleh terlalu banyak.



Gambar 2.6 Contoh Pop-Up Book
Sumber: <https://usborne.com/row/pop-up-sleeping-beauty-9781474939560>

2.2 Landasan Teori

Untuk menguatkan dasar penelitian yang akan dilakukan, diperlukan teori-teori yang relevan dan bisa menjelaskan setiap variabel yang terlibat didalam perancangan ini. Berikut adalah penjelasan dari beberapa teori dan konsep dasar yang akan menjadi kerangka pemikiran dari penelitian yang disusun.

2.2.1 Ilustrasi

1. Pengertian Ilustrasi



Ilustrasi adalah visualisasi yang dibuat oleh seorang seniman, yang mana visualisasi tersebut dapat berupa lukisan, kolase, ukiran, maupun foto yang menjelaskan sesuatu. Yang perlu digarisbawahi disini, jika suatu gambar tidak menjelaskan sesuatu, itu adalah karya seni, bukan ilustrasi. Sebuah ilustrasi dapat menjelaskan sebuah ide bahkan tanpa teks di dekatnya. Orang yang melihat ilustrasi harus dapat melihat ceritanya, ‘membacanya’ seakan-akan ada teks yang menjelaskannya gambar tersebut. Bercerita dengan ilustrasi berarti menyampaikan suatu makna, menjelaskan konteks tertentu hanya dengan bantuan gambar (Akimova, 2022).

2. Jenis-Jenis Ilustrasi

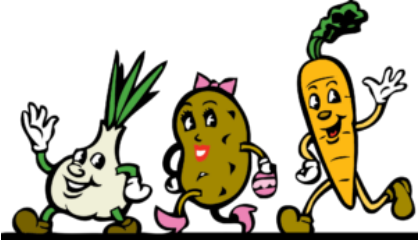




Menurut Ricky (2021) berdasarkan gaya dan tujuan penggunaannya, terdapat beberapa macam ilustrasi. Jenis-jenis ilustrasi tersebut dapat dibagi seperti yang dijelaskan dalam tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Sumber: Pixabay

1	Ilustrasi Naturalis	
	Deskripsi: Jenis gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sangat mendekati kenyataan yang ada di alam	
2	Ilustrasi Dekoratif	
	Deskripsi: Jenis gambar yang memiliki fungsi utama sebagai penghias dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan	

Tabel 2.1 (Lanjutan)

3	<p>Kartun</p> <p>Deskripsi: Jenis gambar ilustrasi yang dibuat lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak digunakan dalam buku anak-anak, seperti majalah, maupun buku cerita bergambar</p>	
4	<p>Karikatur</p> <p>Deskripsi: Jenis gambar yang bentuknya dibuat menyimpang dari bentuk proporsi tubuh sebagai bentuk kritikan atau sindiran</p>	
5	<p>Cerita Bergambar / Komik</p> <p>Deskripsi: Jenis gambar yang umumnya digunakan untuk menyampaikan cerita dengan menggabungkan gambar dan balon teks karakter</p>	
6	<p>Ilustrasi Buku Pelajaran</p> <p>Deskripsi: Jenis gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagan, umumnya ditemui pada buku pelajaran</p>	
7	<p>Ilustrasi Khayalan</p> <p>Deskripsi: Jenis gambar ilustrasi yang diciptakan dari hasil pengolahan daya cipta imajinatif</p>	

3. Tahapan Pengilustrasian

Menurut Ghozalli (2020) terdapat beberapa tahap pengilustrasian yakni

a. Prasketsa

Dalam tahapan ini penulis harus memiliki naskah dan *plot final*, sehingga masih menyisakan ruang untuk modifikasi jika diperlukan dalam proses. Kemudian dalam proses ini, ilustrator juga harus mulai meriset referensi, mengidentifikasi nada yang akan dibawakan, menyusun konsep dan gaya ilustrasi yang cocok dengan konten, serta jenis buku, target pembaca, serta *thumbnail*.



Gambar 2.7 Tahapan Prasketsa

Sumber: Ghozalli (2020)

b. Pembuatan Sketsa

Mengolah dan menggali karakter utama yang akan digunakan sehingga cerita bisa berkesan dan hidup. Yang perlu dilakukan adalah mengembangkan karakter secara visual, dan merencanakan karakter secara 3 dimensi. Proses ini dapat dilakukan dengan riset karakter, mulai dari aspek visual karakter, ciri khas karakter, sketsa emosi dan posisi, permainan gaya gambar dan warna. Setelah itu juga dibuat *storyboard* yang mempertimbangkan *angle*, komposisi, ruang bernapas, alur baca, titik fokus, serta permainan nuansa yang akan digunakan.



Gambar 2.8 Tahapan Pembuatan Sketsa

Sumber: Ghozalli (2020)

c. Pengerjaan Ilustrasi

Setelah seluruh sketsa telah disetujui, maka ilustrator dapat masuk ke tahap eksekusi pengerjaan, atau juga disebut sebagai tahap pewarnaan. Tahap

ini biasanya berlangsung dalam urutan perapian bentuk, pewarnaan kasar, serta pewarnaan detail. Pemilihan warna yang digunakan juga harus sesuai dengan elemen emosi dan suasana yang ingin dibawakan dalam cerita.



Gambar 2.9 Tahapan Pengerjaan Ilustrasi

Sumber: Ghozalli (2020)

d. Penyelesaian / Finalisasi

Selanjutnya adalah tahap finalisasi, yang biasanya di tahap ini tidak banyak lagi revisi mayor yang diberikan. Setelah tahap ini selesai, dan seluruh pengecekan telah selesai dilakukan, maka ilustrator dapat menyerahkan berkas ilustrasi (jika ada klien), atau langsung memulai proses pencetakan. Berkas yang diberikan umumnya berkas digital, dengan resolusi tinggi dan memadai untuk proses pencetakan.

2.2.2 Buku Ilustrasi sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Jennah (2009), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan.

1. Buku Ilustrasi

a. Pengertian Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi menurut Rothlein (1991, *cit.* Santoso, 2008) adalah buku yang disajikan dengan menggunakan gambar ilustrasi dan teks. Untuk anak usia dini, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis, sebab dapat memotivasi untuk belajar. Menurut Stewing (1980;97, *cit.* Santoso, 2008) buku ilustrasi dapat dimaksudkan untuk mendorong anak kearah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Elemen pada buku ilustrasi harus hidup dan komunikatif sehingga dapat memberi anak hiburan dan pengalaman estetik.

b. Jenis-Jenis Buku Bergambar (*Picture Book*)

Picture book merupakan karya inovatif yang dibuat oleh Caldecott (1880, *cit.* Ghazalli, 2020), dengan menyusun buku cerita anak dengan ilustrasi dan teks sebagai satu kesatuan dalam bercerita. Jika diamati, sebenarnya *picture book* lebih mendekati pertunjukan atau film, sebab visual ilustrasi memiliki peran yang sama besar dengan teks, bahkan lebih. Menurut Rothlein dan Meinbach (1991, *cit.* Santoso, 2008), *picture book* dapat dibagi menjadi 6 macam yakni

Tabel 2.2 Jenis-Jenis Buku Bergambar
Sumber: amazon.com

1	<p><i>Alphabet Book</i></p> <p>Definisi: Buku yang mengajarkan tentang masing-masing huruf abjad</p>	
2	<p><i>Toys Book</i></p> <p>Definisi: Buku anak yang bertujuan untuk membantu mengembangkan keterampilan kognitif & berbahasa</p>	
3	<p><i>Concept Book</i></p> <p>Definisi: Buku yang menyajikan contoh-contoh sederhana mengenai konsep yang dikembangkan</p>	
4	<p><i>Wordless Picture Book</i></p> <p>Definisi: Buku anak yang menyampaikan cerita melalui ilustrasi saja</p>	
5	<p><i>Storybook</i></p> <p>Definisi: Buku anak yang lebih didominasi oleh teks daripada ilustrasi, sehingga peran ilustrasi hanya sekedar untuk memvisualisasikan</p>	

Tabel 2.2 (Lanjutan)

6	Pop-Up Book	
	Definisi: Jenis buku anak yang dilengkapi oleh gambar 2D dari kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga berbentuk 3D	

c. *Pop-Up Book*

Menurut Joko Muktiono (2003, *cit.* Cahyani & Sari, 2020), *pop-up book* atau buku *pop-up* adalah jenis buku anak-anak yang dilengkapi dengan gambar tiga dimensi yang muncul secara otomatis ketika buku tersebut dibuka. Gambar-gambar tiga dimensi tersebut biasanya terbuat dari kertas atau karton yang di lipat secara rumit dan terstruktur sehingga bisa muncul menjadi bentuk 3D ketika buku dibuka. *Pop-up book* biasanya terdiri dari beberapa halaman yang memperlihatkan gambar tiga dimensi yang berbeda dan bisa diubah-ubah. Ada juga buku *pop-up* yang memiliki mekanisme sederhana, seperti roda gigi atau tuas yang dapat digerakkan untuk memunculkan efek gerak pada gambar tiga dimensi. *Pop-up book* biasanya digunakan untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif bagi anak-anak. Anak-anak dapat merasakan sensasi buku yang hidup dan bergerak di depan mata, sehingga dapat menambah daya tarik dan minat anak untuk membaca dan belajar.

2. Elemen *Pop-Up Book*

Selain komponen utama ilustrasi, menurut Ghozalli (2020) terdapat beberapa aspek penting dalam perancangan buku ilustrasi yaitu

a. Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai seni dan teknik menciptakan, mengatur, menampilkan huruf, angka, dan simbol dengan cara yang efektif, baik secara visual maupun komunikatif. Tipografi dalam pembuatan buku ilustrasi bagi anak memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan: 1) jenis huruf yang tergantung pada perjenjangan buku serta tingkat keterbacaan,

umumnya buku cerita anak mengemas bukunya dengan jenis tipografi yang mirip dengan tulisan tangan; 2) *Kerning* yaitu jarak antara teks huruf serta *leading* yang merupakan jarak spasi antar baris, kedua hal ini perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan ketidaknyamanan dalam membaca; 3) ukuran huruf yang umumnya menggunakan ukuran yang besar sekitar 23-26 pt tergantung ukuran buku dan variasi huruf.



Gambar 2.10 Contoh Tipografi Buku Cerita Anak

Sumber: <https://reallygooddesigns.com/>

b. Warna

Pemilihan warna yang tepat sangat penting dalam perancangan buku ilustrasi anak, karena warna dapat mempengaruhi suasana hati dan perasaan anak ketika membaca buku. Namun, penting untuk diingat bahwa pemilihan warna juga harus disesuaikan dengan tema dan konten buku. Jangan terlalu banyak menggunakan warna yang terlalu cerah atau terlalu gelap, sehingga sulit dibaca atau menimbulkan kebingungan pada anak.



Gambar 2.11 Contoh Pewarnaan Buku Cerita Anak

Sumber: <https://graphicmama.com/blog/>

c. *Layout*

Layout adalah tata letak atau susunan elemen visual seperti teks, gambar, dan grafik pada sebuah desain. Dalam *layout*, elemen-elemen tersebut ditempatkan dengan cara yang menarik dan efektif untuk memudahkan pembaca dalam menemukan informasi yang penting. Dalam penciptaan buku ilustrasi perlu diperhatikan 1) komposisi yang memperhatikan mengenai penempatan teks dan ilustrasi, dengan aturan krusial bahwa teks tidak bertubrukan dengan elemen grafik manapun sehingga tidak mengganggu tingkat keterbacaannya; 2) *grid* atau garis

panduan untuk menata elemen grafik sehingga menghasilkan desain yang rapi; 3) *margin* sebagai batas terluar elemen grafik dalam halaman, dengan batas paling aman adalah 1,5 cm keliling sisi luar dan 2 cm sisi dalam; dan yang terakhir adalah 4) *bleed* yaitu lebih area cetak untuk menjaga keamanan area cetak dalam proses penjilidan.



Gambar 2.12 Contoh *Layout* Buku Cerita Anak

Sumber: <https://brookevitale.com/>

d. *Pop-Up / Paper Engineering*

Pop-up atau juga dikenal sebagai *paper engineering* adalah seni dan teknik mengubah kertas menjadi karya seni tiga dimensi yang interaktif, seperti *pop-up book*, kartu ucapan, dan karya seni lainnya. *Paper engineering* melibatkan pemilihan kertas yang tepat, teknik cetak yang sesuai, dan teknik lipatan, potongan, serta perekatan untuk menciptakan karya tiga dimensi yang menarik dan interaktif (Yusuf dkk., 2021).



Gambar 2.13 Contoh *Paper Engineering* pada *Pop-Up Book*

Sumber: <https://babyology.com.au/>

3. Perjenjangan Buku

Perjenjangan buku adalah penentuan kesepadanan buku dengan tingkat kemampuan baca sesuai dengan umurnya. Dengan perjenjangan buku, maka dapat mempermudah orang tua dalam memilih bacaan yang tepat bagi anak-anaknya. Dalam bukunya, Ghozalli (2020) memberikan tabel yang berisi penyajian desain dan grafika bagi buku yang telah disesuaikan dengan umur pembacanya. Jenjang yang akan ditinjau dalam penelitian ini adalah jenjang prabaca 2 yang setara PAUD tingkat lanjut, atau anak antara usia 4-6 tahun. Pada jenjang ini anak mulai mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui

bimbingan orang dewasa. Pengetahuan yang telah anak-anak di jenjang ini adalah ragam hewan, tumbuhan, benda di sekitar, konsep diri (manusia), pengenalan literasi dasar berupa aksara dan angka, fabel, serta cerita fantasi. Penyajian yang paling cocok bagi anak usia 4-6 tahun adalah buku bergambar yang berjumlah 8-16 halaman (durasi baca 30 menit) dengan proporsi gambar 90% per halamannya. Jenis *font* yang paling cocok bagi jenjang ini adalah *font* tak berkait atau sans serif dengan ukuran huruf minimal 28pt.

4. Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Yaumi (2013, *cit.* Nuraeni, 2014), definisi metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat dicapai secara optimal. Salah satu metode pembelajaran yang saat ini populer adalah metode Montessori. Kesuksesan metode Montessori didasari oleh pengalaman dan pengamatan Maria Montessori –sebagai pencipta metode tersebut. Dalam observasinya, Maria menemukan beberapa esensi pembelajaran anak yaitu 1) *The absorbent mind* (0-6 tahun) yang berarti pikiran yang mudah menyerap dan didasarkan oleh pikiran bawah sadar; 2) *The conscious mind* (3-6 tahun) dimana anak mulai sadar dan memiliki keinginan untuk mengeksplorasi lingkungannya; 3) *The sensitive periods* yaitu masa peka anak terhadap keteraturan, berbahasa, berjalan, aspek sosial, serta objek dan rangsangan sekitar; 4) *Children want to learn* yaitu hasrat anak untuk belajar dan bekerja, bersamaan dengan keinginan untuk mendapatkan kesenangan; dilanjutkan dengan 5) *Learning through play* yakni menggunakan objek pembelajaran yang membawa kesenangan bagi anak; dan yang terakhir adalah 6) *Encouraging independence* yaitu mendorong kemandirian anak dengan cara bebas bereksplorasi tanpa bantuan orang tua (Isaacs, 2018).

b. Buku Cerita sebagai Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa pesan kepada anak. Buku cerita bergambar dapat digunakan untuk membantu anak

dalam mengenal lingkungan atau situasi yang berbeda dengan lingkungan tempat tinggal. Buku cerita bergambar juga dapat memperkenalkan karakteristik tokoh, latar waktu, tempat, ataupun situasi terjadinya cerita. Disamping itu beberapa manfaat buku bergambar yakni memberikan *input* bahasa, *input* visual, serta menstimulasi kemampuan verbal anak. Manfaat buku cerita bergambar ini dibuktikan juga dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Damayanti (2014, *cit.* Ngura dkk., 2020) yang menemukan bahwa media buku cerita bergambar dinilai sangat berpengaruh dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar, dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, membantu anak belajar tentang berbagai hal di dunia, belajar tentang orang lain, hubungan yang terjalin dan pengembangan perasaan, bahkan menarik perhatian karena pada umumnya setiap individu tertarik melihat gambar. Selain itu, salah satu cara yang dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak adalah dengan memberikan buku-buku bergambar, karena buku bergambar mempunyai efek visualisasi yang dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami teks yang menjelaskan gambar. Buku cerita bergambar yang dikemas dengan menarik mampu menarik perhatian anak dan memotivasi anak untuk lebih memahami materi pembelajaran.

2.2.3 Pengendalian Diri

Menurut Chaplin (2002, *cit.* Leonard dkk., 2018) pengendalian diri adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri dan kemampuan untuk menekan dorongan yang ada. Pengendalian diri merupakan hal yang penting untuk dipelajari karena dapat mengurangi akar gejala kenakalan seperti keinginan egois yang kuat, standar moral yang lemah, serta motivasi yang rendah dalam mewujudkan keinginan. Dengan adanya pendidikan karakter berupa pengendalian diri, beberapa aspek karakter yang baik dapat dipelajari seperti rasa peduli, kejujuran, serta kesetiaan yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Untuk anak-anak, pengendalian diri berkaitan dengan pengembangan keterampilan sosial, emosi, dan kognitif yang saling terkait satu sama lain (Gagne, 2017).

1. Pengendalian Diri dalam Ilmu Psikologi Anak

Dalam ilmu psikologi anak, pengendalian diri merujuk pada kemampuan anak dalam mengontrol emosi, perilaku, dan keinginan diri sendiri. Menurut Dr. Damanhuri Rosali dalam Asmani (2009, *cit.* Leonard dkk., 2018) pada masa *golden age*, anak - anak mengalami perkembangan sel syaraf neuron yang pesat, maka itu diperlukan rangsangan pendidikan mengenai pembelajaran pengendalian diri karena neuron yang tidak dirangsang akan hilang secara alami, proses ini akan terus berlangsung sampai remaja. Kemampuan ini berkembang secara bertahap seiring pertumbuhan dan perkembangan anak, dan sangat penting untuk keberhasilan akademik, sosial, dan emosional di masa depan. Apabila *golden age* terlewati, maka fase pembelajaran ini tidak dapat kembali.

2. Cerita “*Even Heroes Need Self-Control*”

Cerita yang akan diangkat untuk buku ini berjudul “*Even Heroes Need Self-Control*” yang merupakan hasil sintesis penulis dari beberapa cerita mengenai pengendalian diri yang telah beredar di masyarakat. Jalan dan alur cerita yang diangkat merupakan cerita yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak. Cerita ini membahas mengenai seorang anak super yang mulai bersekolah di akademi manusia super. Dalam setiap mata pelajaran yang tokoh utama terima, terdapat berbagai hal yang dapat dipelajari. Cerita ini mengajarkan mengenai bagaimana anak harus bisa mengendalikan diri, berusaha mengontrol emosi, serta bagaimana harus bersikap terhadap orang-orang disekitarnya.