

## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Buku *Table Talks: A Book about Table Manners* oleh Julia Cook, 2016 membahas tentang etika makan di meja dengan pendekatan yang unik, melalui sudut pandang karakter yang disampaikan melalui ilustrasi dan pesan yang menghibur. Dalam buku ini, penulis menggambarkan dengan lucu dan menarik mengenai pentingnya tata krama yang baik di meja makan. Buku ini diperuntukan bukan hanya pada anak-anak tetapi juga berlaku untuk orang dewasa. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai panduan praktis untuk membentuk keterampilan sosial yang penting, terutama dalam konteks meja makan. Dengan menyampaikan pesan melalui karakter, buku ini memberikan pemahaman tentang tata krama makan yang baik dan pentingnya keterampilan sosial ini dalam kehidupan sehari-hari.

Buku *Table Manners Workbook for Kids 4-12, 2023* oleh J.Hines ini memperkenalkan konsep dasar tata krama meja, seperti mengatur meja, menggunakan peralatan dan serbet, dan memahami cara makan makanan. Kemudian berlanjut dengan topik yang lebih maju, seperti cara menggunakan peralatan makan, membuat percakapan di meja, dan berperilaku dalam situasi makan formal. Buku kerja dirancang agar menyenangkan dan mendidik, dengan ilustrasi penuh warna dan instruksi yang mudah diikuti. Buku ini ditulis dalam bahasa yang mudah dimengerti untuk anak-anak, cocok untuk penggunaan di rumah dan kelas. Ini adalah alat yang hebat bagi orang tua dan guru untuk digunakan sebagai bagian dari kurikulum komprehensif tentang tata krama dan etika. Ini akan membantu anak-anak mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk tampil dalam situasi makan apa pun dengan percaya diri dan anggun. Buku kegiatan ini akan membantu anak-anak belajar tata krama meja dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Jurnal “Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini” yang ditulis oleh Sultan Nazmi Chairul Islam, Jaaka Yarfa Alhaqqa, Supriyono ini dapat disimpulkan bahwa Tata krama dan moral memegang peranan krusial dalam kehidupan sehari-hari. Kedua komponen ini sangat penting untuk mendapatkan pengakuan di masyarakat atau lingkungan sosial. Pengajaran tata krama pada anak-anak sejak dini sangat penting agar kebiasaan dan karakter tersebut dapat terinternalisasi dengan baik hingga dewasa. Meskipun moral menurun, beberapa anak dan siswa masih melakukan beberapa kebiasaan baik. Ini menunjukkan bahwa pengajaran tata krama tidak sepenuhnya dihapus, tetapi perlu diperhatikan agar moral anak tetap baik. Sangat penting bahwa peran orang tua, guru, lingkungan, dan pemerintah memainkan peran yang signifikan dalam membangun moral anak-anak. Orang tua, guru, lingkungan sosial, dan pemerintah semua harus berpartisipasi dalam menangani degradasi moral anak-anak. Diharapkan masalah ini akan diperbaiki dan generasi penerus Indonesia akan memiliki budi pekerti serta kepribadian yang berkualitas.

Jurnal Dellya Halim dan Ashiong Parhehean Munthem berjudul "Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini" mengangkat pentingnya buku cerita bergambar untuk perkembangan anak usia dini. Mengembangkan buku cerita bergambar ini dapat mencakup beberapa elemen penting, seperti alur, tokoh, dan isi cerita, yang harus disusun dengan benar agar anak usia dini dapat memahaminya. Pemilihan diksi dan penggunaan bahasa dalam cerita bergambar juga harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Pengembang harus memastikan komposisi warna yang digunakan menarik perhatian anak-anak selama proses membuat buku cerita bergambar. Ilustrasi yang digunakan harus mendorong imajinasi anak, memberikan pengalaman visual yang menarik, dan mendukung pemahaman mereka tentang cerita.

Jurnal yang ditulis oleh Nanda Maghfirotus Hasanah berjudul "Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah" membahas tentang bagaimana anak-anak tumbuh dengan cepat dalam hal fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial pada tahap awal perkembangan

mereka. Salah satu cara untuk mendidik anak usia dini adalah dengan melibatkan mereka dalam kegiatan cerita atau membaca buku cerita. Keterampilan ini meningkatkan rasa ingin tahu, kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, dan keinginan untuk mengeksplorasi dunia luar. Dengan kata lain, teknik ini dapat meningkatkan kecerdasan emosional, spiritual, dan mental anak. Penyampaian nilai-nilai tata krama sangat penting dalam pendidikan anak usia prasekolah. Selain itu, buku cerita bergambar adalah metode pembelajaran yang sangat bermanfaat. Ini dapat digunakan baik di rumah maupun di lembaga prasekolah.

## **2.2 Tinjauan Teori**

### **2.2.1 Anak Usia Dini**

Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini didefinisikan sebagai mereka yang berusia antara 0 dan 6 tahun, atau antara 0 dan 8 tahun menurut pakar pendidikan anak. Menurut (Mansur, Pustaka Belajar, 2005) Anak-anak dalam kelompok ini mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda, termasuk perkembangan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing. Ini juga berlaku untuk anak-anak berusia 3 hingga 5 tahun yang sedang berada pada periode perkembangan yang signifikan dalam hal fisik, kognitif, dan sosial-emosional.

### **2.2.2 Psikologi Perkembangan Anak**

Menurut Piaget, anak-anak usia dini memiliki pikiran yang bersifat pra-operasional, yang memungkinkan mereka mengembangkan tindakan terstruktur untuk menangani keadaan yang mereka hadapi. Ini adalah waktu ketika anak-anak mulai memahami simbol-simbol yang terkait dengan objek tertentu (Patilima, 2015). Dalam perspektif perkembangan anak menurut Piaget, proses ini dianggap sebagai perjalanan genetik yang menjadi dasar bagi mekanisme biologis dalam pengembangan struktur syaraf.

### **2.2.3 Etika Makan**

Etika makan merupakan serangkaian norma yang harus diikuti ketika seseorang makan di meja. Aturan etika makan, yang diperkenalkan oleh masyarakat Eropa, menjadi standar yang umum diikuti oleh setiap individu saat bersantap, baik itu di rumah, restoran, atau acara resmi. Meskipun setiap budaya memiliki aturan dan norma khususnya, etika meja ini tetap penting sebagai pedoman untuk mengajarkan etika makan. Pendidikan anak mengenai perilaku yang sopan tidak harus menunggu sampai mereka mulai bersekolah; sebaliknya, sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak untuk dengan mudah mengingat dan membawa pelajaran tersebut hingga dewasa. Ada banyak aspek sopan santun yang dapat diajarkan kepada anak, salah satunya adalah etika makan (Nurmaya Husnaeni Pane, 2016).

### **2.2.4 Kebiasaan Makan Suku Sunda**

Masyarakat suku Sunda memiliki kebiasaan khas terkait budaya makan dan kesehatan. Mereka cenderung menyukai makanan sayur mentah yang disebut "lalapan". Lalapan yang mereka makan biasanya terdiri dari daun kemangi, kacang panjang, timun, dan daun singkong. Bagi mereka, makan tanpa lalapan akan terasa kurang nikmat. Kebiasaan mengonsumsi lalapan ini telah turun-temurun dan salah satu alasannya adalah karena tanah di wilayah Sunda melimpah hasil sayurannya, sehingga mudah didapat.

Meskipun masyarakat Sunda gemar menyantap sayuran mentah, mereka juga tidak meninggalkan sayuran yang dimasak. Mereka percaya bahwa sayuran memiliki sangat banyak manfaat bagi kesehatan tubuh, seperti vitamin yang terkandung di dalamnya yang dapat menjaga kesehatan tubuh, meningkatkan kehalusan dan kebersihan kulit, serta meningkatkan pencernaan. Menurut keyakinan mereka, rutin mengonsumsi sayuran juga dapat mengurangi bau tubuh (Kusumaningtyas, 2016)S

### 2.2.5 Buku Anak

Buku anak mencakup berbagai kategori buku yang khusus dirancang untuk anak-anak, termasuk buku cerita, buku pelajaran, buku aktivitas, dan panduan. Sesuai dengan definisi Menurut *American Library Association*, buku anak adalah buku yang sesuai dengan kemampuan membaca anak-anak dan minat anak-anak dalam rentang usia atau tingkat pendidikan tertentu. mulai dari prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Nancy Anderson dalam (Laila & Yati, 2015) Buku bacaan anak termasuk dalam Buku bergambar termasuk dalam enam kategori: buku tanpa kata; buku yang membahas konsep seperti huruf, angka, dan warna; sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, dan sajak); fiksi (fantasi, modern, dan sejarah); biografi dan autobiografi; dan buku pengetahuan. Syair dan puisi juga masuk ke dalam kategori ini.

Menurut (Aura, 2019) berikut buku anak berdasarkan jenis dari bahannya pembuatannya bisa digolongkan menjadi tiga, yaitu:

- a. *Soft Book*
- b. *Hard Book/Board Book*
- c. *Paper Book*

#### 1. Buku Anak Berdasarkan Isi dan Bentuk

Menurut (Aura, 2019) berikut adalah jenis-jenis buku anak berdasarkan jenis isi dan bentuknya diantaranya, yaitu:

- a. *Pop up book*
- b. *Cube book*
- c. *Lift the flap book*
- d. *Slide out book*
- e. *Books with shoelace*
- f. *Puzzle book*
- g. *Foam book*
- h. *Mini board book*
- i. *Fold book*
- j. *Spin & find book*
- k. *Encyclopedia Book*

- l. *Dictionary book*
- m. *Atlas book*
- n. *Book set*
- o. *Comic book*
- p. *Picture story book*
- q. *Activity book*
- r. *Augmented reality book*

### 2.2.6 Buku Interaktif

Menurut (Chairil Hidayat, 2020), Buku interaktif memungkinkan interaksi dua arah antara pembaca dan kontennya. Pembaca dapat berinteraksi dengan buku dengan mewarnainya, melipatnya, mencari sesuatu yang hilang, merangkainya, atau mendengarkan suara yang ada di dalamnya. Buku interaktif memungkinkan pembaca terlibat aktif dengan isi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, "interaktif" didefinisikan sebagai adanya aksi timbal balik, hubungan antaraksi, dan keaktifan bersama. Secara harfiah, buku interaktif dapat didefinisikan sebagai kumpulan informasi dan pengetahuan yang aktif atau terlibat dalam aksi timbal balik. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Wiliyanto dalam (Chairil Hidayat, 2020) terdapat delapan jenis buku interaktif, antara lain: tab:

- a. Buku interaktif *pull tab* :  
Buku interaktif menggunakan kertas yang ditarik unruk menunjukkan halaman berikutnya.
- b. Buku interaktif *touch and feel* :  
Buku interaktif ini ditujukan untuk anak-anak usia prasekolah dan dimaksudkan untuk menumbuhkan minat mereka dalam mengenali berbagai tekstur, seperti yang ditunjukkan oleh bulu halus pada gambar burung.
- c. Buku interaktif *play-a-song* :  
Jenis buku interaktif yang memiliki tombol yang dapat ditekan untuk mengeluarkan musik atau suara yang sesuai dengan ceritanya.
- d. Buku interaktif *pop-up*:

Merupakan buku interaktif yang berisi gambar-gambar tiga dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.

e. Buku interaktif *lift-the flap*:

Merupakan buku interaktif yang berisi gambar-gambar tiga dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.

f. Buku interaktif *hidden object book*:

Jenis buku interaktif yang mengajak anak-anak untuk menemukan objek yang tersembunyi pada halaman.

### 2.2.7 Ilustrasi

Menurut definisi kamus, ilustrasi merujuk pada gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menggambarkan atau memperindah sesuatu, khususnya bagian tulisan dalam suatu karya cetak seperti buku. Fungsinya adalah untuk memberikan kejelasan atau penjelasan terhadap suatu hal. Adapun jenis-jenis ilustrasi menurut (Nafisah, 2022) diantaranya yaitu:

a. Kartun

Tokoh kartun dapat berupa hewan, manusia, atau keduanya dalam cerita komedi yang menghibur.

b. Ilustrasi Karya Sastra

Karya sastra dapat berupa cerita pendek, puisi, atau sajak.

c. Karikatur

Karikatur karakter yang dikarikaturkan lucu, unik, dan kadang-kadang kritis. Tokoh karikatur dapat berupa manusia atau hewan.

d. Vignette

*Vignette* adalah gambar ilustrasi dekoratif yang digunakan untuk mengisi area kosong pada kertas cerita.

e. Komik

Komik dapat berbentuk buku atau lembaran gambar singkat.

### 2.2.8 Warna

Menurut artikel "8 Psikologi Warna yang Menarik untuk Kamu Ketahui" di halodoc pada tanggal 27 Juni 2023, warna dapat dikaji melalui perspektif psikologi

pada keadaan mental seseorang. Proses transformasi panjang gelombang cahaya yang mencapai retina menjadi sinyal listrik sebelum mencapai otak memiliki pengaruh pada emosi, suasana hati, dan perilaku seseorang (Fadli, 2023)

Dikutip dari website Media Indonesia dengan judul "Pengertian Warna, Makna, Jenis, dan Skemanya dalam Desain Grafis" oleh Subari (2022), beberapa fungsi warna dalam desain grafis meliputi:

- a. Fungsi estetika: Warna memiliki kemampuan untuk membuat seseorang merasa indah.
- b. Fungsi isyarat: Warna dapat memberikan petunjuk tentang sifat dan kondisi tertentu, seperti merah yang menarik perhatian.
- c. Fungsi psikologis: Warna dapat memberikan kesan perasaan tertentu, seperti warna abu-abu atau hijau dapat membuat seseorang merasa tenang.
- d. Fungsi alamiah: Warna merupakan sifat alami dari suatu objek dan mencerminkan sifat dengan nyata.
- e. Fungsi identitas atau pengenal : Warna membantu orang membedakan kelompok, organisasi, atau perusahaan satu sama lain. Warna seragam, bendera, dan logo perusahaan adalah contohnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di TK Indah Bintaro pada Jum'at, 08 Desember 2023 Oleh Ibu Anna Susiana Darmawati yang merupakan seorang guru, kepala sekolah, sekaligus *founder* dari TK Indah Bintaro, mengatakan bahwa tidak ada patokan *tone* warna tertentu yang di khususkan untuk anak. Karena setiap anak memiliki ketertarikan warna yang berbeda-beda akan tetapi utamakan penggunaan warna-warna pastel.

Anak-anak memiliki sumber daya terbatas atau kepekaan sensorik mungkin terlalu mudah terstimulasi oleh warna-warna cerah atau kontras yang kuat. Warna-warna pastel dapat membantu mengurangi risiko overstimulasi karena kelembutannya.

Oleh sebab itu warna pastel akan digunakan dalam Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun.

### 2.2.9 Tipografi

Dikutip dari (Sihombing, Tipografi Dalam Desain Grafis, 2001) dalam bukunya "Tipografi dalam Desain Grafis" Tipografi dipandang sebagai representasi visual dari berbagai cara komunikasi verbal. Ini dianggap sebagai komponen visual utama yang efektif. Huruf memiliki kemampuan untuk menyampaikan ekspresi yang tersirat dalam desain tipografi melalui nilai emosional dan estetikanya. Dengan alasan ini, tipografi sangat penting sebagai bagian tambahan dari desain, membantu menjelaskan konsep desain dan mengkomunikasikan ide bersama dengan elemen lain seperti ilustrasi. (Salmaa, 2022) menyebutkan bahwa terdapat 11 jenis *font*/huruf untuk pilihan desain & buku diantaranya yaitu:

- a. Font Serif
- b. Font San-Serif
- c. Font Script
- d. Font Slab
- e. Font Comic
- f. Font Blackletter
- g. Font Typewriter dan Dekoratif
- h. Font Stencil
- i. Font Retro
- j. Font Dingbat
- k. Font Pixel

### 2.2.10 Layout

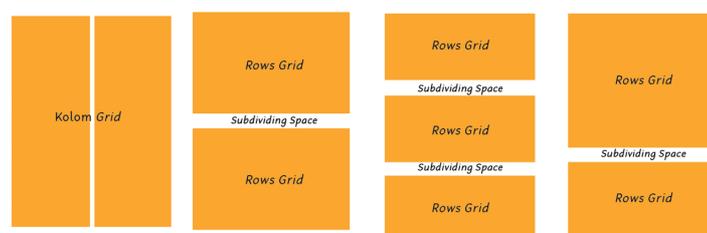
Gavin Amborse & Paul Haris menjelaskan bahwa layout adalah susunan elemen desain dalam suatu bidang untuk menciptakan tampilan artistik. *Layout* juga dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang, dengan tujuan utama untuk menjadikan elemen gambar dan teks komunikatif agar pembaca dapat dengan mudah menerima informasi.

Surianto Rustan, dalam bukunya "*Layout, Dasar & Penerapannya*," mendefinisikan *layout* sebagai cara mengorganisasikan komponen desain dalam media tertentu untuk mendukung ide atau pesan yang dibawa. Prinsip-prinsip *layout*, seperti urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi, dianggap sebagai formula untuk menciptakan *layout* yang baik.

Frank Jefkins menambahkan bahwa *layout* yang baik membutuhkan kesatuan, variasi, keseimbangan, irama, harmoni, proporsi, dan kontras. Kesemua prinsip tersebut diarahkan untuk mencapai tampilan yang estetis dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada pembaca.

Pemilihan susunan atau struktur tata letak menggunakan *grid*, yang terdiri dari kolom dan baris, bertujuan untuk menciptakan tampilan yang lebih teratur dan terstruktur. Meskipun begitu, menurut penelitian yang mengacu pada buku anak yang telah diselidiki, tidak ditemukan aturan khusus terkait penggunaan *grid* pada buku anak. Oleh karena itu, yang paling penting dalam merancang buku anak adalah memastikan agar pembaca dapat dengan mudah mengikuti urutan bacaan dan tata letak yang menyenangkan bagi mata.

Buku interaktif ini memiliki urutan pembacaan yang berjalan dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, sebagaimana umumnya buku anak. Selain menggunakan sistem *grid*, buku interaktif ini juga memperhatikan jarak antara *grid* yang diterapkan, yang disebut *Subdividing Space*, untuk memberikan ruang tambahan bagi tulisan atau informasi cerita.

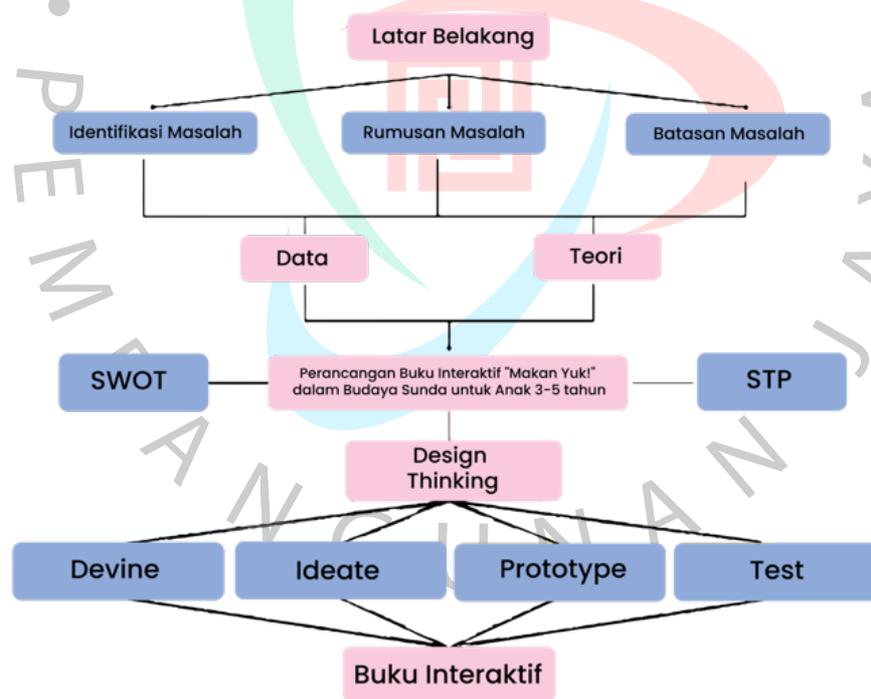


Gambar 2. 1 Layout Buku Interaktif

### 2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2013), kerangka berpikir adalah rangkaian berpikir atau pola penelitian yang menjadi landasan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian terhadap objek yang dituju. Dengan kata lain, kerangka berpikir merupakan pola berpikir yang digunakan oleh peneliti untuk mengarahkan penelitian terhadap suatu objek dengan tujuan memecahkan permasalahan yang diidentifikasi dan mencapai tujuan penelitian.

Berdasarkan perspektif di atas, implementasi data tersebut dapat dijelaskan melalui kerangka berpikir dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

Pengajaran etika anak usia dini pada meja makan sangatlah penting. Ajeng Raviando pada website cantik.tempo.co pada artikel berjudul “Manfaat Ajari Anak

Etika Makan Sejak Dini” pada tanggal 23 Mei 2016 mengatakan bahwa anak-anak harus diajarkan cara menjaga kesehatan makanan sejak usia dini. Ini idealnya terjadi saat anak memasuki usia dasar. Namun, ada baiknya mulai mengajarkan anak-anak hal-hal dasar, seperti makan di kursi makan bayi, memakai sendok garpu, memegang sendok, duduk dengan benar, dan makan dengan benar, saat mereka menginjak usia balita. Dengan mengajarkan kebiasaan makan yang baik pada anak-anak, akan ada banyak keuntungan.

Buku cerita bergambar, yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk visualisasi, merupakan metode yang dapat terus ditingkatkan dalam pengembangan anak. Buku cerita bergambar dapat memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini. Buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang dunia sekitar karena memengaruhi aspek kehidupan sehari-hari (Hsiao, 2015).

Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan perilaku yang baik sejak dini. Komponen interaktif memainkan peran penting dalam perancangan buku ini karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Buku interaktif ini dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk mempelajari konsep tata krama dengan cara yang lebih menyenangkan melalui permainan interaktif dan pertanyaan yang melibatkan pembaca. Dengan menggunakan elemen visual yang menarik dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, buku ini dapat membantu anak-anak belajar tentang norma sosial dan tata krama yang baik.