

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tipografi

Huruf cetak timah yang ditemukan oleh Johan Guttenberg pada tahun 1440 merupakan tonggak sejarah tipografi yang sangat berarti. Bahkan dikatakan bahwa Guttenberg adalah Bapak Desain Grafis. Setelah era tersebut, huruf-huruf latin yang kita pergunakan mulai diciptakan satu demi satu. Hingga kini telah ada jutaan jenis font digital. Tokoh-tokoh tipografi terkenal dalam sejarah yang perlu kita ketahui diantaranya adalah Didot, Herbert Bayer, Giambattista Bodoni, Aldus Manutius, William Caslon, Theodore Low De Vinne, Robert Estienne, Frederic William Goudy, El Markovich Lissitzky, William Morris, Eric Rowton Gill, dan Stanley Morrison (Kusrianto, 2007: 192).

Pengertian tipografi menurut (Rustan, 2011: 16) adalah segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya, namun pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya makin meluas. Pada prakteknya tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain. Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa ke masa yang bersentuhan dengan peradaban manusia. Karya-karya yang muncul senantiasa mewakili semangat

zaman dari aksi seorang desainer grafis dalam menyikapi setiap kebutuhan komunikasi visual melalui dimensi dan disiplin yang terdapat dalam tipografi.

1. Istilah Dalam Tipografi

a. Karakter (*Character*)

Komponen terkecil dalam bahasa tulisan. Huruf atau *letter*, angka-angka atau *numerals*, tanda baca atau *punctuations*, *ligatures* dan simbol-simbol lain termasuk dalam karakter.

b. Alfabet (*Alphabet*)

Alfabet adalah satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan. Alfabet pertama ada sekitar abad 17 sampai 15 SM. Alfabet latin seperti yang digunakan dalam bahasa Indonesia dan Inggris, menggunakan 26 huruf yang terdiri dari 21 *consonant* atau huruf mati dan 5 *vowels* atau huruf hidup.

c. Huruf (*Letter*)

Makna khusus huruf sebetulnya adalah satuan dalam alfabet (yang dalam bahasa latin terdiri dari 26 buah). Pada prakteknya, makna huruf meluas, tidak hanya mewakili 26 huruf dalam alfabet, tetapi juga menyangkut angka, tanda baca dan lain-lain.

d. *Lettering*

Menurut desainer-penulis Phil Baines dan Andrew Haslam, *lettering* berbeda dengan tipografi, *lettering* menggunakan tangan (*hand lettering*)

dan alat seperti pahat, pena atau kuas dan tidak dimaksudkan untuk diproduksi massal melainkan spesial untuk keperluan khusus.

e. *Tipografi (Typography)*

Istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya makin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.

f. *Typographer*

Typographer awalnya ditujukan untuk seseorang yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang tipografi serta pencetakannya. *Typographer* sering disamakan dengan *compositor* atau *typesetter*, ahli men-setting huruf untuk dicetak. Perkembangannya di jaman sekarang, seorang desainer grafis umumnya sekaligus berperan sebagai *typographer*, teknologi digital telah menumbangkan batasan-batasan profesi yang dulu pernah berlaku.

g. *Type designer*

Merupakan orang yang ahli mendesain *typeface*, biasanya *type designer* adalah seorang *typographer* juga. *Typedesigner* ada yang bekerja lepas, bekerja untuk *type foundry* tertentu, ataupun memiliki *type foundry* sendiri.

h. *Typeface*

Merupakan karakter-karakter yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten.

i. *Type foundry*

Perusahaan yang mendesain *typeface*, bisa juga sekaligus menjual dan mendistribusikannya dalam bentuk *font digital*.

j. *Font*

Font pada jaman dulu adalah satu set metal type dari suatu *type face* yang memiliki kesamaan ukuran dan *stylenya*.

k. *Uppercase & Lowercase*

Istilah ini muncul setelah jaman Gutenberg. Pada *type case*, umumnya huruf-huruf besar yang berupa metal type di letakkan di rak *uppercase*, sedangkan huruf kecil diletakkan di rak *lowercase*. Kini penyebutan istilah *uppercase* condong untuk menyebut huruf besar dan *lowercase* digunakan sebagai penyebutan huruf kecil.

l. *Serif & Sans Serif*

Serif adalah bentuk tambahan pada huruf berupa semacam kait, sedangkan *sans serif* adalah huruf yang tidak ada *serif* atau kaitnya.

m. Kontras (*Contrast*)

Istilah ini biasanya digunakan untuk menyatakan perbandingan tebal tipis huruf, atau perbandingan ketebalan *stem stroke* dengan *hairline stroke*.

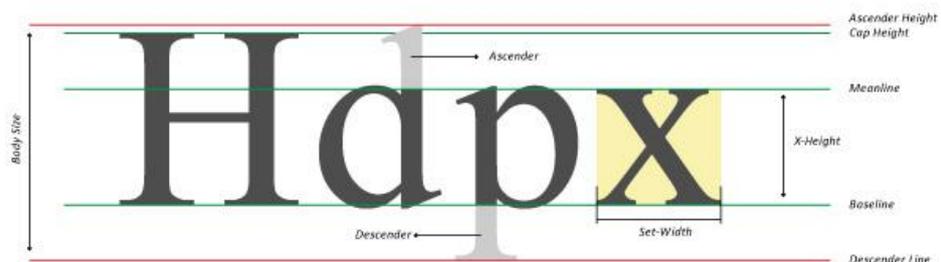
n. *Legibility & Readability*

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Sedangkan *readability* berkaitan dengan tingkat keterbacaan suatu teks.

o. Konotasi (*Connotation*)

Konotasi berkaitan dengan kandungan makna atau pengertian tambahan lain dalam sebuah *sign* (*sign* bisa berupa apa saja, huruf, kata, kalimat, gambar, objek, seseorang, dan lain-lain).

2. Anatomi Huruf



Gambar 2. Anatomi huruf (Sihombing, 2015: 128)

Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah memahami anatomi huruf secara seksama. Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang berbeda. Gabungan seluruh elemen dari sebuah bentuk huruf merupakan identitas visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu

dengan huruf yang lain. Tipografi sangat erat berkaitan dengan kaidah-kaidah persepsi visual yang tercakup dalam teori *gestalt*, mulai dari anatomi huruf hingga penciptaan desain tipografi. Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Salah satu kaidah *gestalt,figure-ground*, membuktikan bahwa keterbacaan dan estetika sebuah desain huruf terbentuk dari paduan bidang positif (*figure*) dan bidang negatif (*ground*). Istilah dalam tipografi menyebut *figure* sebagai *form* dan *ground* sebagai *counterform*.

Berikut ini adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan komponen-komponen yang terstruktur dalam anatomi huruf :

a. *Baseline*

Merupakan garis maya horisontal yang menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa *ascender* dan *descender*).

b. *Cap Height*

Garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar. Desain huruf umumnya memiliki tinggi *ascender* sedikit diatas *cap height*, oleh karenanya terdapat terminologi *ascender height* yang menjadi batas *ascender*.

c. *Meanline*

Garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf kecil.

d. *X-Height*

Tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*, *X-height* dimulai dari *baseline* hingga *meanline*. Cara yang termudah untuk melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil “x”.

e. *Ascender*

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas *meanline*.

f. *Descender*

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada di bawah *baseline*.

3. Klasifikasi Huruf

Alexander Lawson memperkenalkan klasifikasi yang dikelompokkan berdasarkan sejarah dan bentuk huruf. Klasifikasi ini cukup sederhana dan hingga saat ini menjadi klasifikasi yang paling umum digunakan orang. Berikut adalah pengelompokan klasifikasi huruf berdasarkan klasifikasi Alexander Lawson.

a. *Black Letter*

Black Letter

Gambar 3. Font Old English (Rustan, 2011: 47)

Desain karakter *black letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *gothic*) dan Irlandia (gaya *celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas atau kulit), karakter ditulis berdempet-dempetan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat dan hitam. Inilah awal mula istilah *black letter*. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Old English, Goudy Text, Celtic md, American Uncial*.

b. *Humanist*

Humanist

Gambar 4. Font Centaur (Rustan, 2011: 47)

Di Italia, orang tidak menggunakan *typeface* bergaya *black letter*, melainkan roman atau romawi kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karenanya gaya *humanist* mendapat julukan *white letter*. *Humanist* mulai muncul tahun 1469, kelompok *typeface* ini diberi nama demikian karena memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan. Disebut juga *venetian* karena huruf jenis *humanist* pertama dibuat di Venesia, Italia. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Centaur, Forum, Goudy Old Style, Californian*

c. *Old Style*

Old Style

Gambar 5. Font Garamond (Rustan, 2011: 47)

Kemahiran dan tingkat akurasi para pembuat huruf makin lama makin meningkat, buku cetakan makin banyak, kebutuhan akan bentuk huruf yang mirip dengan tulisan tangan makin berkurang. Faktor-faktor itu mendorong munculnya gaya baru di abad 15, yaitu *old style*. Karakter-karakter pada kelompok *typeface* ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis atau tulisan tangan. Gaya *old style* mendominasi industri pencetakan selama kurang lebih 200 tahun. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Caslon, Garamond, Palatino, Sabon*.

d. *Transitional*

Transitional

Gambar 6. Font Times New Roman (Rustan, 2011: 48)

Pada abad 17 muncul kelompok *typeface* dengan gaya baru yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, makin

menjauh dari sifat kaligrafis atau tulisan tangan. Gaya *transitional* pertama diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Phillip Grandjean, dinamakan *Roman du Roi* atau *typeface* Raja, karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok ini disebut *Transitional* karena berada diantara *old style* dan *Modern*. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Baskerville, Times New Roman, Century, Caledonia*.

e. *Modern*

Modern

Gambar 7. Font Bodoni (Rustan, 2011: 48)

Dinamakan *modern* karena kemunculan *typeface* ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*, sehingga diberi nama *modern*. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Bodoni, Linotype Didot, Electra, ITC Fenice*.

f. *Slab Serif*

Slab Serif

Gambar 8. Font Aleo (Rustan, 2011: 48)

Muncul sekitar abad 19, kelompok bergaya *slab serif* awalnya digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. Disebut juga *egyptian* karena bentuknya yang berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur mesir kuno. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Candida, Aleo, Clarendon, Egyptienne F, Glypha.*

g. *Sans Serif*

Sans Serif

Gambar 9. Font Arial (Rustan, 2011: 49)

Jenis huruf berciri *sans serif* (yang artinya: tanpa *serif*) mulai muncul tahun 1816 sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*, yang artinya lucu atau aneh. *Sans serif* mulai populer pada awal abad 20, saat para desainer mencari bentuk-bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama, yaitu penolakan masyarakat dalam kelas tertentu. Gerakan yang disebut dengan *Modern Art Movement* ini mulai menghapus dekorasi dan hiasan berlebihan pada desain, yang pada saat itu dianggap menjadi simbol bagi golongan kaya dan penguasa. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Helvetica, Futura, Gill Sans, Arial, Akzidenz-Grotesk.*

h. *Script* dan *Cursive*



Gambar 10. Font Brush Script (Rustan, 2011: 50)

Script dan *Cursive* bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Kalau *script* huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan *cursive* tidak. *Script* maupun *cursive* didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Brush Script*, *Linoscript*, *Lucida Calligraphy*, *Pelican*.

i. *Display* atau Dekoratif



Gambar 11. Font Rosewood (Rustan, 2011: 50)

Kelompok bergaya *display* pertama muncul sekitar abad 19 dan semakin banyak karena teknologi pembuatan huruf yang makin murah. Saat itu jenis huruf *display* sangat dibutuhkan oleh dunia periklanan untuk menarik minat pembaca. *Display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah.

Jenis huruf ini diprioritaskan bukan pada *legibility*-nya melainkan keindahannya. Kelompok *Display* atau Dekoratif ini juga memiliki segala typeface yang tidak termasuk ke dalam kategori yang lain, baik itu typeface lama maupun baru. Contoh dari jenis huruf ini diantaranya adalah : *Rosewood, Umbra, Grunge, Doodle.*

4. Huruf Sebagai Elemen Desain

Jaman sekarang, hampir semua produksi gambar dan tulisan dikerjakan sekaligus menggunakan komputer. Hal inilah yang membuat sebagian besar orang berpendapat bahwa tipografi adalah bagian dari desain grafis. Sementara itu beberapa kalangan masih tetap bersikukuh bahwa tipografi berdiri sendiri sebagai bidang yang menuntut keterampilan, teknologi dan seni tersendiri. Leslie Becker, seorang praktisi, penulis dan pengajar desain grafis, secara bijak memberi pandangan bahwa tipografi memang memiliki tiga sifat, yaitu :

a. Type As Text

Tipografi sebagai penyampai pesan sang penulisnya. Teks mendapat penanganan khusus dan memperhatikan faktor-faktor optis. Di sini *legibility* dan *readibility* menjadi hal yang sangat penting. Contohnya adalah penggunaan huruf sebagai *text* pada majalah, koran ataupun tabloid yang menuntut *legibility* dan *readibility* yang tinggi sehingga *text* memiliki tingkat keterbacaan yang pas.

b. *Type As Information Delivery*

Tipografi sebagai penyampai informasi, label, tanda pengenal dan penunjuk arah. Di sini *legibility* dan *readability* menjadi hal yang sangat penting. Contohnya adalah penggunaan huruf pada papan penunjuk arah.

c. *Type As Image*

Tipografi sebagai penyampai pandangan, sikap dan ekspresi kreatif. Di sini *legibility* dan *readability* tidak menjadi prioritas. Contohnya adalah ilustrasi wajah yang tersusun dari beberapa kombinasi huruf.

Cakrawala bidang keilmuan tipografi sangatlah luas, tipografi bisa saja beralih fungsi menjadi apa saja selain teks, apakah itu infografis, gambar, produk 3 dimensi, animasi dan lain-lain. Demikian pula sebaliknya: apa saja bisa menjadi tipografi. Tipografi tidak bisa dibatasi oleh media, bahkan tipografi sendiri bisa menjadi media.

Stroke pada karakter bisa digunakan sebagai garis atau kontur sebuah objek. Banyak karakter, baik huruf, angka maupun tanda baca yang bentuknya unik sehingga bisa digunakan untuk menggambarkan suatu objek, tinggal bagaimana kejelian seorang desainer dalam memanfaatkannya.

Huruf dan gambar juga bisa dibaurkan sehingga tercipta sebuah bentuk baru yang tak terduga sebelumnya. Contoh-contoh berikut hanyalah sebagian kecil yang dapat dilakukan oleh desainer dalam pengolahan tipografi, pada kenyataannya tidak ada batasan bagi ide-ide kreatif seseorang.

B. Ilustrasi

Sejarah telah mencatat bahwasannya pada periode *Paleolithicum* 40.000 hingga 10.000 tahun sebelum masehi, manusia prasejarah telah berkomunikasi dengan gambar melalui goresan-goresan pada dinding gua yang terbuat dari tulang, gading gajah, campuran antara lemak binatang dan tumbuhan yang di coretkan menggunakan buluh (bambu kecil) maupun ranting-ranting (Kusrianto, 2007: 101).



Gambar 12. Lukisan Gua Lascaux, Perancis (Kusrianto, 2007: 101)

Melalui sebuah gambar, sejarah mencatat bagaimana nenek moyang manusia berkomunikasi, kini di zaman modern gambar telah banyak mengalami perkembangan baik secara fungsi dan teknisnya. Salah satunya adalah gambar ilustrasi. Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi dalam desain grafis merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu. Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi antara lain untuk memberikan gambaran tokoh atau

karakter dalam cerita, untuk menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran, untuk memvisualkan langkah-demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik, atau dipergunakan untuk sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa (Kusrianto, 2007 :110 – 111).

Ilustrasi menurut Kusrianto adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Perkembangan ilustrasi secara lebih lanjut tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmaphingga* karya foto. Lebih lanjut Kusrianto mengungkapkan bahwa perkembangan ilustrasi pada awalnya tergolong dalam *Fine Arts*. Perbedaannya, seni gambar ilustrasi dihasilkan menggunakan pensil atau tinta hitam (tinta cina), sedangkan seni lukis menggunakan cat minyak maupun cat air (Kusrianto, 2007: 140). Perkembangan ilustrasi kini semakin maju dan berkembang, apabila dulu ilustrasi banyak dibuat secara manual, kini dengan perkembangan teknologi ilustrasi dapat mudah dibuat secara komputerisasi.

1. Computer Graphic

Computer Graphic atau grafika komputer terbagi menjadi dua, yaitu *rasteir* atau *bitmap* dan *vector*. *Raster* adalah grafis yang terdiri dari *picture element* yang disingkat *pixel*, yakni berupa titik-titik yang membentuk gambar. Sementara itu, *vector* adalah titik dan garis yang membentuk *line drawing* yang dibuat menggunakan perhitungan matematis (Kusrianto, 2007: 119). *Vector* mampu

membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil. Selama akhir dasawarsa 70-an, personal komputer telah memiliki kemampuan yang dipergunakan untuk menggambar bentuk-bentuk dasar hingga bentuk yang lebih rumit. Pada tahun 80-an, para seniman dan desainer yang bekerja di bidang grafis mulai memperhitungkan kehadiran teknologi komputer sebagai alat yang mampu menghemat waktu kerja serta dapat membuat gambar yang akurat dibandingkan metode lainnya. Dengan melibatkan komputer dalam menciptakan gambar ilustrasi membuat desainer semakin mudah untuk membuat dan mengeksplor gambar ilustrasi baik secara teknis maupun konseptualnya.

C. Prinsip Desain

Merupakan kaidah-kaidah yang digunakan untuk menghasilkan komposisi desain yang ideal serta komunikatif, terdapat beberapa prinsip dalam desain komunikasi visual, diantaranya adalah :

a. Kesatuan

Merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

b. Keseimbangan

Merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa.

Keseimbangan dapat dibagi menjadi :

1) Keseimbangan simetris dan asimetris.

2) Keseimbangan memusat dan menyebar.

c. Irama

Adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik.

d. Kontras

Merupakan suatu komposisi yang diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton.

e. Fokus

Merupakan pusat perhatian yang diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama.

f. Proporsi

Merupakan perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan.

D. Pengertian Anak Balita

Pengertian anak balita adalah anak dengan rentang usia dibawah lima tahun. Menurut Wiyani periode anak balita merupakan periode masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada periode itu anak berada pada periode sensitif (*sensitive periods*) dimana di masa inilah anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya (Wiyani, 2014: V). Lebih

lanjut Wiyani menuturkan jika setidaknya terdapat lima faktor yang dapat dijadikan sebuah acuan psikologi perkembangan anak, yaitu :

1. Pengaruh faktor biologis dan lingkungan
2. Perkembangan anak merupakan proses yang bertahap dan bersangsur angsur.
3. Pertumbuhan dan perkembangan memiliki pola tertentu.
4. Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan proses kumulatif dan simultan.
5. Perkembangan dan pertumbuhan anak dapat di modifikasi.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak terbagi menjadi tiga faktor, diantaranya adalah faktor biologis, faktor lingkungan dan faktor umum (Wiyani, 2014: 16).

Perkembangan bahasa pada anak usia balita adalah perubahan sistem lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak (Wiyani, 2014: 97). Dengan kemampuan bicarannya itu anak akan lebih bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Seiring dengan bertambahnya usia anak, kemampuan berbicara mereka akan berkembang. Untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa tersebut maka diperlukan pemberian stimulasi berupa pembelajaran bahasa bagi anak, terlebih lagi belajar bahasa yang sangat krusial terjadi sebelum anak berusia 6 tahun (Susanto, 2011: 74). Lebih lanjut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak, diantaranya adalah kematangan fisiologis, perkembangan system syaraf dalam otak, faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin dan hubungan keluarga.

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Balita

Menurut Wiyani pada bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, menyebutkan bahwa pengembangan kemampuan bahasa meliputi pengembangan aspek mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Berdasarkan karakteristik anak usia balita, aspek kemampuan bahasa yang paling utama dikembangkan adalah kemampuan mendengar dan berbicara. Dari segi rentang usianya, karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini berbeda-beda seperti berikut:

- a. Kemampuan bahasa pada anak usia 1 tahun – 18 bulan, yaitu :
 - 1) Menggunakan 5-50 kata.
 - 2) Menggunakan bahasa tubuh untuk mengekspresikan kebutuhannya.
 - 3) Hanya sekitar 25% dari apa yang dikatakannya bisa dimengerti.
 - 4) Bisa membuat kalimat yang terdiri atas dua kata.
 - 5) Mampu mengerti perintah sederhana.
- b. Kemampuan bahasa pada anak usia 18 bulan – 2 tahun, yaitu:
 - 1) Mengulang kata yang digunakan oleh orang lain.
 - 2) Menggunakan 50-300 kata.
 - 3) Menanyakan pertanyaan “apa” dan “mengapa”.
 - 4) Menggunakan kalimat yang terdiri atas dua sampai tiga kata.
- c. Kemampuan bahasa anak usia 3 tahun, yaitu :
 - 1) Mengetahui 300-1.000 kata.
 - 2) Suka mengajukan pertanyaan berulang-ulang.
 - 3) Suka berbicara sendiri.

- 4) Pembicaraannya sudah dapat dimengerti sekitar 80%.
- 5) Pengucapan katanya masih sederhana, mudah dipahami dan pendek. Kesederhanaan ini dipengaruhi oleh struktur kematangan kognitifnya yang belum kompleks.
- 6) Mampu memahami hubungan tata bahasa, meskipun tidak mampu diucapkannya secara langsung, yaitu dengan mengungkapkannya dalam bentuk kalimat sempurna. Susunan tata bahasa yang yang dipergunaan masih berpola subjek-predikat (S-P) atau predikat-objek (P-O) untuk kalimat dua kata.
- 7) Memahami arti kata-kata dengan diulang-ulang. Ini dikarenakan anak usia tiga tahun pertama masih mengalami kesulitan mengungkapkan kata-kata maupun kalimat yang sistematis, jelas artikulasinya, dan komprehensif. Penyebabnya adalah arena anak belum memiliki sistem syarah sehingga belum dapat mengatur organ-organ fisiologis pada lidah, tenggorokan dan pernafasannya.

d. Kemampuan bahasa pada anak usia 4 tahun, yaitu:

- 1) Menggunakan 1.000-2.500 kata.
- 2) Mulai bisa bercerita.
- 3) Menyalin huruf-huruf.
- 4) Menulis namanya sendiri.
- 5) Merangkai kata-kata.

- 6) Terjadi perkembangan yang begitu cepat dalam kemampuan bahasa pada anak. Anak telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
 - 7) Menguasai 90% dari fonem dan tata bahasa yang digunakannya.
 - 8) Mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan. Dalam hal ini, anak sudah dapat mendengar dengan baik saat orang lain berbicara dan dapat menanggapi pembicaraan tersebut.
- e. Kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun, yaitu :
- 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kata.
 - 2) Sudah dapat berkomunikasi dengan jelas.
 - 3) Mampu menjawab telepon dengan baik.
 - 4) Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut iwarna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (halus atau kasar).
 - 5) Mengenal banyak huruf
 - 6) Sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik (*good listener*).
 - 7) Mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan.
 - 8) Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya. Anak usia ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, bahkan berpuisi.

E. Evolusi Gambar Anak-Anak

Evolusi gambar yang dibuat anak berkaitan dengan perkembangan individu tersebut, terlepas dari kemampuan seni mereka. Di samping itu, gambar bisa saja dibuat asal dan tidak terampil. Meskipun bergitu bukan berarti terdapat kelemahan dalam diri anak. Sebagai contoh anak yang berusia 2 tahun tidak menggambar seperti anak usia 3 tahun. Setiap usia menandakan tahapan jenis gambar tertentu.

Terdapat beberapa evolusi sebuah gambar yang dibuat oleh anak, diantaranya adalah periode titik-titik, periode tulisan ceker ayam, periode coretan tidak beraturan, periode menggambar manusia kodok secara umum, tubuh yang terbagi-bagi, periode menggambar dirinya sendiri, periode menggambar berhadapan, periode gambar realisme visual (Davido, 2016: 9).

F. Bahasa Warna

Bahasa warna merupakan bagian dari simbol-simbol dasar yang jumlahnya sangat banyak dan meliputi area-area yang lebih bervariasi. Orang-orang dahulu telah menyepakati, secara empiris, makna psikologi tiap-tiap warna. Di masa sekarang ini, pengaruh warna sudah sangat dikenal. Tidak adanya warna dalam sebuah gambar atau hanya pada tema-tema tertentu menunjukkan perasaan hampa dan terkadang cenderung anti sosial. Warna digunakan dalam kualitas yang berbeda, meliputi intensitas, densitas, iradiasi jarak, warna nada dan elemen lain yang menampilkan bagian-bagian gambar (Davido, 2016: 29). Anak-anak membubuhkan warna-warna dengan dua cara, yakni pertama dengan meniru alam: langit diwarnai biru, tanaman diwarnai hijau, dan matahari diwarnai kuning;

kedua dengan mengikuti alam bawah sadarnya. Poin terakhir ini adalah yang paling mengungkapkan pemikiran dan kepribadiannya. Berikut menurut (David, 2016: 30-31) menjabarkan arti warna yang secara bawah sadar dipilih oleh anak dilihat dari sisi psikologi warnanya :

1. Merah

Penggunaan warna ini pada anak dengan usia dibawah 6 tahun adalah normal. Namun penggunaan warna ini pada anak di atas usia 6 tahun mengidentifikasikan kecenderungan adanya agresifitas dan buruknya kontrol emosional.

2. Biru

Anak-anak yang membubuhkan warna biru cenderung lebih dapat mengontrol emosinya dibandingkan dengan anak-anak yang lebih menyukai warna merah. Penggunaan warna ini secara eksklusif menandakan kemampuan kontrol diri yang sangat penting.

3. Hijau

Penggunaannya bisa dibandingkan dengan penggunaan pada warna biru dan lebih diterjemahkan pada hubungan sosial.

4. Kuning

Warna ini sering digunakan bersama dengan warna merah atau berdiri sendiri. Warna ini mengungkapkan ketergantungan anak yang sangat besar terhadap orang tuanya.

5. Cokelat

Warna coklat diartikan pada kemampuan beradaptasi yang buruk di dalam keluarga juga di lingkungan sosial. Bisa juga diterjemahkan sedang mengalami berbagai konflik pada anak-anak.

6. Ungu

Warna ini jarang digunakan anak-anak usia dini, ini melambangkan kekhawatiran. Sering dipakai bersama dengan warna biru, warna ini menunjukkan ketakutan tertentu. Ungu terutama digunakan pada masa penyesuaian yang sulit. Penggunaan warna ungu sering diperkuat oleh warna hijau.

7. Hitam

Warna ini dapat digunakan pada rentang usia berapa pun dan melambangkan kecemasan. Meskipun begitu, simbolisme warna hitam khususnya terdapat pada masa kedewasaan dan masa dimana ia menunjukkan sikap kehati-hatian juga rasa malu pada perasaannya.

Untuk menafsirkan simbolisme warna, kita harus memperhitungkan sejumlah elemen-elemen lainnya, antara lain pengaruh budaya, cara, garis dan bentuk, penyusunan warna yang menunjukkan konflik antara dua kecenderungan.