

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka berisi beberapa *review* penelitian terdahulu yang relevan serta dapat dijadikan referensi, sehingga perbedaan penelitian dapat terlihat dengan jelas. Dalam tinjauan pustaka juga memuat beberapa referensi karya terdahulu yang relevan sebagai acuan dalam perancangan. Selain itu tinjauan pustaka juga berisi dasar teori untuk menjelaskan apa saja teori yang digunakan dalam penelitian.

2.1. Studi Pustaka

Dalam penyusunan perancangan ini diperlukan studi pustaka terhadap karya tulis ilmiah terdahulu dengan studi kasus yang serupa, hal ini bertujuan untuk menghindari plagiarisme. Adapun penelitian terdahulu yang relevan serta dapat dijadikan sebagai referensi pada perancangan ini adalah sebagai berikut.

2.1.1. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat "Murtado Macan Kemayoran" untuk Anak Usia 7-12 Tahun*

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat "Murtado Macan Kemayoran" untuk Anak Usia 7-12 Tahun yang disusun oleh Alif Arrasyid, menunjukkan bahwa Betawi mempunyai berbagai cerita rakyat yang menarik salah satunya adalah Murtado Macan Kemayoran [4]. Namun, kurangnya edukasi kepada anak-anak mengenai cerita rakyat di Indonesia khususnya suku Betawi menjadikan Alif Arrasyid menyusun perancangan ini. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media edukasi untuk mengajarkan pesan-pesan moral melalui cerita rakyat daerah kepada anak-anak.

Hasil dari perancangan tersebut adalah, buku ilustrasi dengan judul *Murtado Macan Kemayoran* yang berisikan 30 *Page* dengan target audiens yaitu anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Buku ilustrasi tersebut dirancang berdasarkan data studi literatur, observasi terhadap cagar budaya Betawi, dan wawancara terhadap tokoh Betawi. Buku ilustrasi tersebut bercerita mengenai kisah hidup Murtado, Murtado diceritakan sebagai pribadi yang taat beragama dan taat dengan orang tua.

Murtado juga mempelajari ilmu beladiri karena ingin melindungi orang yang lemah. dalam buku ilustrasi tersebut juga diceritakan bagaimana perjuangan Murtado melindungi daerah Kemayoran dari ancaman para perampok yang merugikan warga.

Persamaan perancangan karya Alif Arrasyid dengan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* adalah pemilihan topik perancangan yang sama yaitu cerita rakyat daerah dengan tujuan untuk melestarikan cerita rakyat daerah. Sedangkan perbedaan perancangan karya Alif Arrasyid dengan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* adalah objek penelitian Alif Arrasyid menggunakan objek perancangannya serta target audiens pada perancangan ini juga berbeda Alif Arrasyid menargetkan usia 7-12 tahun, sedangkan perancangan ini menargetkan usia 10-13 tahun.

2.1.2. Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang yang disusun oleh Rifkhatul Khasif, menunjukkan bahwa kabupaten Batang mempunyai cerita rakyat mengenai asal usul berdirinya kabupaten Batang [5]. Permasalahan utama pada perancangan tersebut adalah banyak masyarakat khususnya anak muda yang tidak mengetahui sejarah berdirinya kabupaten Batang. Tujuan dari perancangan tersebut adalah sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat kabupaten Batang khususnya terhadap anak muda.

Hasil dari perancangan tersebut adalah buku ilustrasi dengan judul *Ngembat Watang*. Target audiens buku ilustrasi ini adalah remaja dengan umur 12 sampai 15 tahun. Buku ilustrasi tersebut dirancang berdasarkan data literatur buku sejarah, observasi terhadap dinas terkait, serta wawancara dengan pemerhati sejarah Kabupaten Batang. Buku ilustrasi ini bercerita mengenai sejarah berdirinya Kabupaten Batang serta asal-usul cerita dibalik nama Batang yang jarang orang ketahui.

Persamaan perancangan karya Rifkhatul Khasif dengan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas*

adalah metode penelitian yang digunakan, Rifkhatul Khasif menggunakan metode penelitian kualitatif sama dengan metode penelitian dalam perancangan ini.

Perbedaan perancangan karya Rifkhatul Khasif dengan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* adalah pada target audiensnya. Perancangan tersebut memiliki target audiens remaja usia 12-15 tahun. Sedangkan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* menargetkan usia 10-13 tahun sebagai target audiensnya. Selain itu metode analisis yang digunakan juga berbeda, Rifkhatul Khasif menggunakan metode analisis 5W+1H sedangkan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* menggunakan metode analisis SWOT.

2.1.3. Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Kota Jember sebagai Upaya Pengenalan Budaya Lokal untuk Anak Usia 9-12 Tahun

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Kota Jember sebagai Upaya Pengenalan Budaya Lokal untuk Anak Usia 9-12 Tahun yang disusun oleh Salsabilla Melinia Amanah pada tahun 2022 menunjukkan bahwa saat ini cerita rakyat yang berada di Kota Jember belum banyak dipublikasikan [6]. Tujuan dari perancangan tersebut adalah untuk mengenalkan cerita rakyat Kota Jember kepada masyarakat sebagai upaya melestarikan budaya daerah.

Hasil dari *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Kota Jember sebagai Upaya Pengenalan Budaya Lokal untuk Anak Usia 9-12* adalah buku ilustrasi dengan judul *Putri Jembersari*. Buku ilustrasi tersebut berjumlah 38 *Page*, dengan target audiens anak-anak usia 9-12 tahun. Buku ilustrasi tersebut dirancang berdasarkan studi literatur beberapa sumber buku sebagai dasar cerita, lalu wawancara bersama guru bimbingan konseling sekolah dasar untuk mengetahui bagaimana karakter target audiensnya. Salsabilla Melinia Amanah juga melakukan survei secara daring untuk melihat sejauh mana target audiens mengetahui tentang cerita rakyat Kota Jember. Buku ilustrasi ini menceritakan tentang asal usul berdirinya kota jember dengan tokoh utama yaitu Putri Jembersari.

Persamaan perancangan karya Salsabilla Melinia Amanah dengan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* adalah memilih topik perancangan yang sama yaitu cerita rakyat daerah dengan tujuan untuk melestarikan cerita rakyat daerah. Selain itu persamaan lainnya adalah penggunaan metode analisis data yang sama yaitu metode analisis SWOT.

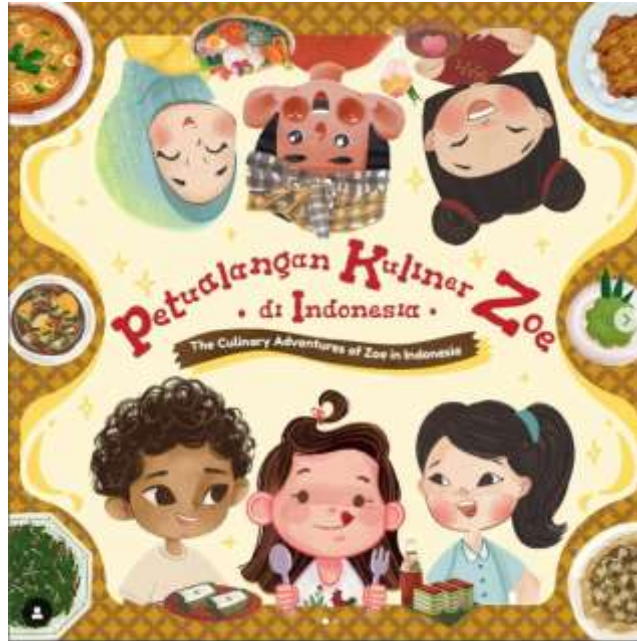
Perbedaan perancangan Salsabilla Melinia Amanah dengan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* adalah pada target audiensnya. Karya Salsabila Amanah memiliki target audiens anak-anak usia 9-12 tahun, sedangkan *Perancangan Buku Ilustrasi Raden Kamandaka sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Banyumas* menargetkan usia 10-13 tahun sebagai audiensnya.

2.2. Referensi Perancangan

Referensi perancangan diperlukan sebagai acuan dalam merancang suatu karya, sehingga karya yang dihasilkan menjadi karya yang menarik untuk audiens. Adapun karya yang relevan dan dapat dijadikan sebagai referensi adalah sebagai berikut.

2.2.1. Buku Ilustrasi “Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia”

Buku Ilustrasi *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia* merupakan karya dari seorang ilustrator buku anak yang bernama Alnurul Gheulia. Alnurul memiliki 35.000 *followers* di akun Instagramnya. Sudah banyak karya ilustrasi yang dihasilkan dan hampir keseluruhan karya ilustrasinya ditujukan untuk anak-anak. Salah satu karyanya yaitu buku ilustrasi yang berjudul *Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia*



Gambar 2. 1. Cover Buku “Petualangan Kuliner Zoe di Indonesia”
 Sumber: www.instagram.com/alnurulg/?hl=id

Buku ilustrasi ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan penggunaan warna yang cerah dan ceria. Warna yang digunakan berjenis pastel dengan tone yang cerah, sehingga cocok dan dapat menarik perhatian target audiens. Maka dari itu pewarnaan dalam buku ilustrasi tersebut menjadi acuan dalam pembuatan ilustrasi pada perancangan ini.

2.2.2. Buku Ilustrasi “Legenda Nyi Roro Kidul Ratu Pantai Selatan”

Buku ilustrasi berjudul *Legenda Nyi Roro Kidul Ratu Pantai Selatan* merupakan karya buku ilustrasi dari Larasati Fuzna Afria Damayati [7]. Karya ini merupakan buku cerita yang berisikan ilustrasi mengenai cerita legenda Nyi Roro Kidul. Tujuan dari buku ilustrasi tersebut adalah sebagai media pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak. Buku memiliki jumlah *Page* sebanyak 37 *Page* dengan format 1:1 atau *square*.



Gambar 2. 2. Buku Ilustrasi Legenda Nyi Roro Kidul

Sumber: [//issuu.com/sashafuzna/docs/buku_ilustrasi_legenda_nyi_roro_kidul](https://issuu.com/sashafuzna/docs/buku_ilustrasi_legenda_nyi_roro_kidul)

Tata letak penyusunan elemen dalam buku ilustrasi tersebut sangat menarik dan mudah dipahami anak-anak. Tata letak yang digunakan adalah menampilkan teks cerita secukupnya di suatu *Page*, menampilkan ilustrasi besar di *Page* berikutnya. Berdasarkan referensi tersebut tampilan tata letak atau *layout* pada karya tersebut akan menjadi acuan dalam pembuatan buku ilustrasi dalam perancangan ini.

2.2.3. Buku Ilustrasi “Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri”

Buku ilustrasi berjudul *Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri* merupakan karya buku ilustrasi Emmanuelle Elizabeth. Emmanuelle Elizabeth merupakan ilustrator yang berasal dari Indonesia. Pada situs Behance, Emmanuelle Elizabeth tercatat memiliki 5.000 *project views*, 440 *appreciations*, serta 190 *followers*.



Gambar 2. 3. Buku Ilustrasi “Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri”

Sumber: www.behance.net/gallery/145997049/Petualangan-Rima-Rimba-Ramuan-Ajaib

Buku ilustrasi berjudul *Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri* merupakan buku dongeng untuk anak yang mengangkat konsep pengomposan dan isu lingkungan.

Kisah ramuan ajaib disini merupakan perumpamaan dari proses pembuatan kompos. Buku ini memiliki tujuan untuk mengedukasi anak tentang mengompos.

Buku ilustrasi tersebut menampilkan karakter dengan gaya kartun yang sederhana. Gaya kartun cocok untuk target audiens dikarenakan bentuk gambarnya yang sederhana dan mudah dipahami. Berdasarkan referensi tersebut gaya ilustrasi kartun akan menjadi acuan dalam pembuatan ilustrasi pada perancangan ini.

2.2.4. Buku Ilustrasi “Lutung Kasarung”

Buku ilustrasi berjudul *Lutung Kasarung* merupakan karya buku ilustrasi yang dikemas menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Buku tersebut telah diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer dan sudah dijual belikan di Gramedia.



Gambar 2. 4. Buku Ilustrasi “Lutung Kasarung”
Sumber: Dokumentasi pribadi

Buku tersebut bercerita mengenai kisah hidup Purbasari yang akan diangkat menjadi pemimpin namun saudarinya yang bernama Purbararang merasa cemburu dan mencelakai Purbasari agar tidak diangkat menjadi pemimpin di kerajaannya. Diceritakan juga Purbasari bertemu dengan seekor lutung yang bernama Lutung Kasarung yang ternyata memiliki wujud asli laki-laki yang rupawan.

Penggunaan 2 bahasa pada buku tersebut menjadi inspirasi dalam perancangan ini. namun dalam perancangan ini penulis menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah Banyumas.

2.3. Landasan Teori

Landasan Teori diperlukan sebagai panduan dalam merancang suatu karya, sehingga karya yang dihasilkan dapat tersusun secara jelas dan sistematis. Perancangan buku ilustrasi ini mengacu pada beberapa teori. Berikut merupakan beberapa teori yang digunakan pada penelitian ini.

2.3.1. Buku Ilustrasi

Secara etimologis, istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang atau menerangkan. Ilustrasi diartikan sebagai suatu karya seni yang dibuat berdasarkan inspirasi dari karya suatu literasi untuk menghiasi teks serta dapat membantu menjelaskan atau menggambarkan suatu peristiwa [3]. *A Dictionary of Art Terms and Techniques*, mengartikan ilustrasi sebagai gambar yang dibuat untuk menjelaskan suatu teks seperti dalam buku atau iklan untuk meningkatkan pengaruh teks pada buku atau iklan [3]. Menurut Ross ilustrasi merupakan lukisan yang berfungsi memperindah tampilan secara visual dalam bentuk individu dengan hitam putih, atau penuh warna [8]. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu teks atau naskah sehingga mudah dipahami.

Buku ilustrasi merupakan buku yang berisi teks cerita dan disertai dengan gambar. Gambar dalam buku ilustrasi disesuaikan dengan tema, latar, perwatakan, dan plot dalam cerita sehingga penggunaan buku ilustrasi dapat menstimulasikan bahasa verbal [9]. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi merupakan buku bacaan dengan ilustrasi didalamnya yang berfungsi sebagai pendukung agar informasi dalam buku mudah dipahami.

Dalam perancangan ini buku ilustrasi berperan penting untuk menjelaskan cerita, tulisan, atau informasi lainnya ke dalam bentuk visual dan memberikan tambahan nilai estetika. Sehingga informasi yang akan disampaikan dalam buku tersebut mudah dipahami. Buku ilustrasi tersusun oleh beberapa elemen desain yaitu:

a. Warna

Warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis warna juga dapat diartikan sebagai pengalaman indra penglihatan [10]. Menurut asal kejadiannya warna dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* (cahaya/spektrum) dan warna *subtractive* (pigmen) [11]. Warna juga dapat digunakan sebagai cara untuk menciptakan ruang maya, dikarenakan warna dapat dieksplorasi sehingga dapat menciptakan efek kedalaman dengan cara memanfaatkan gelap terang warna atau *value* [12]. Dapat disimpulkan bahwa warna memiliki peranan yang penting dan berpengaruh dalam suatu karya desain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam perancangan ini warna berperan penting sebagai penunjang karya agar karya terlihat lebih menarik. Penggunaan warna pada perancangan ini juga disesuaikan dengan target audiens sehingga informasi dalam perancangan ini tersampaikan dengan baik. Pada perancangan ini warna yang digunakan yaitu warna terang dengan nuansa lembut. Penggunaan warna tersebut disesuaikan dengan target audiens dari perancangan ini, sehingga audiens dapat nyaman melihat dan memahami visual yang ada pada buku ilustrasi ini.

b. Layout

Layout didefinisikan sebagai tata letak komponen penyusun desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu, agar pesan dalam desain tersebut tersampaikan dengan baik [13]. Dalam desain, *layout* memiliki peran yang sangat penting dikarenakan *layout* berkaitan erat dengan penataan keseluruhan elemen dalam desain [14]. *Layout* juga berfungsi untuk melihat alur baca suatu tulisan dan desain sehingga pesan dalam tulisan pada desain tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai. Penggunaan *layout* bertujuan agar informasi dapat tersampaikan dengan baik serta dapat memberi kenyamanan audiens pada saat membaca [15].

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa, dengan penggunaan *layout* yang baik informasi yang akan disampaikan pada suatu desain menjadi mudah dimengerti oleh target audiens. Dalam perancangan ini penggunaan *layout* yang tepat akan memudahkan audiens dalam membaca informasi, sehingga

informasi didalamnya dapat mudah dipahami oleh target audiens serta tersampaikan dengan tepat dan sesuai.

c. Tipografi

Tipografi merupakan seni dan proses penyusunan huruf pada sebuah *Page* [14]. Tipografi memiliki dua fungsi yaitu pertama sebagai tulisan yang dibaca dan fungsi kedua yaitu sebagai gambar [16]. Tipografi berperan penting dalam perancangan karya desain, namun untuk merancang desain yang baik dan komunikatif tipografi tidak dapat berdiri sendiri, tipografi tetap membutuhkan elemen desain yang lain.

Keberhasilan penerapan tipografi dipengaruhi oleh empat prinsip yaitu *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*. Pertama, *legibility* merupakan kemudahan mengenali serta membedakan huruf atau karakter. Kedua, *readability* merupakan tingkat keterbacaan suatu teks. Ketiga, *visibility* merupakan tingkat keterbacaan suatu huruf dalam jarak baca tertentu. Keempat, *clarity* adalah kemampuan huruf yang ditampilkan dapat dimengerti dan dipahami oleh audiens. Sehingga karya desain tersebut dapat berkomunikasi dengan audiens [17]. Keempat prinsip tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu agar pesan atau informasi didalamnya dapat tersampaikan dengan tepat dan sesuai.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dalam perancangan ini tipografi berperan penting dalam menjelaskan informasi yang ingin disampaikan. Sehingga informasi yang ingin disampaikan tersebut tepat dan komunikatif bagi target audiens. Tipografi dalam perancangan ini menggunakan font berjenis dekoratif untuk *cover* serta jenis sans serif pada teks narasinya. Kedua jenis font tersebut dipilih agar dapat menarik perhatian audiens serta dapat memudahkan audiens memahami isi dalam buku ilustrasi tersebut.

d. Gaya Visual Kartun

Gaya visual pada buku ilustrasi anak sering kali disajikan dalam bentuk gambar yang sederhana. Beberapa ahli kognitif berpendapat bahwa dengan bentuk gambar yang disederhanakan seperti sketsa dan kartun akan memudahkan otak manusia dalam mengenali benda tersebut, sehingga dapat tersimpan dalam memori jangka Panjang [18]. Kartun diartikan sebagai bentuk penegasan yang

dibuat menyerupai manusia dengan menghilangkan detail yang rumit [19]. Dengan menggunakan gaya visual kartun anak akan mudah mengingat objek ilustrasi untuk masuk memori jangka Panjang anak [20]. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa gaya visual kartun merupakan bentuk penyederhanaan dari suatu objek realis yang lebih menekankan pada ekspresi pergerakan, serta teknik pemberian warna dan bayangan.

2.3.2. Cerita Rakyat Banyumas

Cerita rakyat adalah perwujudan budaya masyarakat yang diungkapkan melalui bahasa secara lisan. Cerita rakyat merupakan jenis sastra lisan, adapun sastra lisan tersebut meliputi ekspresi, literasi warga serta kebudayaan, yang disebarkan dari mulut ke mulut dan diwariskan secara turun temurun [1]. Cerita rakyat didefinisikan sebagai cerita yang bersumber dari rakyat, dikembangkan oleh rakyat dan dimanfaatkan untuk kepentingan rakyat [21]. Cerita rakyat juga bermanfaat bagi anak yaitu dapat mengembangkan imajinasi, meningkatkan ketrampilan bahasa anak, minat baca anak, serta melatih kecerdasan emosional anak [22].

Cerita rakyat Banyumas merupakan cerita yang berkembang berdasarkan kebiasaan dan pengalaman hidup masyarakat Banyumas [23]. Cerita rakyat Banyumas merupakan kekayaan sastra lisan yang ada di Kabupaten Banyumas. Cerita rakyat Kabupaten Banyumas memiliki nilai yang sesuai dengan kehidupan masyarakat Kabupaten Banyumas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan bahwa cerita rakyat Banyumas adalah sebuah cerita yang berkembang serta hidup di masyarakat Kabupaten Banyumas dan diwariskan turun-temurun secara lisan. Maka dari itu perlu adanya media yang menarik untuk melestarikan cerita rakyat khususnya bagi anak-anak agar cerita rakyat daerah tidak hilang atau punah.

2.3.3. Perkembangan Visual dan Kemampuan Membaca Anak

Anak mempunyai daya imajinasi yang melebihi daya imajinasi orang dewasa. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana anak menggambar dan memahami visual pada gambar berbeda dengan apa yang dilihat oleh orang dewasa. Sesuatu yang digambar oleh anak didasari pengamatan indera yang

mereka rasakan dan imajinasikan. Selain itu perkembangan visual anak juga berkaitan dengan perkembangan kognitif dan persepsi anak.

Perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap [24]. Berikut tabel keterangan mengenai tahapan tersebut.

Tabel 2. 1. Perkembangan Kognitif Anak

Usia	Tahapan	Kemampuan
0-2	Tahap Sensorimotor	Memahami lingkungan berdasarkan pengalaman sensorik dan motorik
2-7	Tahap Pra-operasional	Anak mulai berpikir lebih simbolis dan memiliki penalaran intuitif
7-11	Tahap Operasional Konkrit	Anak mulai memiliki penalaran logika walaupun hanya pada benda yang bersifat nyata
11-15	Tahap Operasional	Anak sudah mulai memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan mencapai kesimpulan yang sistematis

Sumber : Teori Piaget

Selain perkembangan kognitif kemampuan anak dalam memahami suatu visual dapat dilihat dari perkembangan bentuk gambar yang diciptakan anak. Pola perkembangan gambar anak dijelaskan oleh Victor Lowenfield. Menurut Lowenfield pola perkembangan gambar pada anak dibagi menjadi enam periode atau tahapan [25]. Berikut tabel keterangan mengenai tahapan tersebut.

Tabel 2. 2. Perkembangan Bentuk Gambar Anak

Usia	Tahapan	Kemampuan
2-4	Mencoreng	Anak baru mampu membuat goresan (tak beraturan, terkendali, bernama).
4-7	Pra-skematik	Anak mulai menggerakkan tangannya untuk mengikuti bentuk garis yang terdapat di gambar.
7-9	Skematik	Anak mulai menggunakan garis dasar tempat menggambar obyek-obyeknya
9-12	Permulaan Realisme	Anak mulai memiliki kesadaran untuk memperhatikan hal detail
12-14	naturalistik semu	Anak mulai kritis terhadap karyanya, dan mulai memahami konsep ruang tiga dimensi.
14-17	penentuan	Anak mulai memahami proporsi, cahaya, dan bayangan, serta penggunaan warna sesuai ekspresi.

Sumber : Victor Lowenfield

Pada usia 10-13 tahun anak memasuki tahap permulaan realisme dan tahap naturalistik semu yang berarti anak sudah mulai mulai memahami suatu objek gambar secara detail mulai dari warna, bentuk, serta dekorasi pada suatu gambar dan juga mulai memahami konsep ruang dalam gambar

Selain memahami visual anak juga mulai dapat memahami tulisan dengan membaca. Membaca dipelajari melalui proses yang cukup panjang. Menurut Call tingkat proses belajar membaca pada anak diklasifikasikan menjadi enam tahap yaitu, pertama, tahap pra membaca saat usia 0-6 tahun. Kedua, tahap membaca awal atau *decoding* saat usia 6-7 tahun. Ketiga, tahap konfirmasi kelancaran saat usia 7-8 tahun. Keempat, tahap membaca untuk belajar saat usia 9-14 tahun. Kelima, tahap sudut pandang majemuk saat usia 14-18 tahun. Keenam, Tahap konstruksi dan rekonstruksi sudut pandang luas saat usia 18 tahun keatas [26]. Pada usia 10-13 tahun anak memasuki tahap keempat yaitu membaca untuk belajar sehingga anak pada usia tersebut sudah dapat memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam suatu bacaan.