

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan perancangan

Perancangan diterjemahkan dari kata *designing* dalam bahasa Inggris yang artinya ‘pendesainan’ atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan dapat diartikan sebagai konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain. Konsep perancangan juga dapat diartikan sebagai ‘perencanaan’ atau *planning* (Sanyoto, 2006: 61).

Perancangan merupakan sebuah titik awal dalam sebuah proses desain. Didalam pembuatan rancangan desain selalu ada alur kesatuan yang menghubungkan unsur atau elemen satu dengan lainnya sebagai pengikat sehingga menjadi suatu kesatuan rancangan (Kusrianto, 2007: 91)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahap dalam pembuatan desain. Desain sendiri adalah suatu hal yang kompleks dan tidak terpaku pada satu jenis namun terbagi menjadi beberapa jenis namun tetap satu kesatuan perancangan.

B. Proses Perancangan

Beberapa jenis perancangan menurut Philip Kotler dan Alan R. Andreasen (1995: 204) melalui bukunya yang berjudul Strategi Pemasaran untuk Organisasi meliputi :

- a. Menentukan objektif, misi dan tujuan spesifik organisasi secara luas yang memerlukan peran pemasaran strategis.
- b. Menilai ancaman dan peluang dari lingkungan luar yang dapat ditunjukkan oleh pemasaran untuk mencapai keberhasilan yang lebih besar.
- c. Mengevaluasi sumber daya serta keahlian potensial dan nyata dari organisasi untuk mengambil keuntungan dari peluang yang ada atau menyingkirkan ancaman yang tampak dalam analisis lingkungan eksternal.
- d. Menentukan misi, objektif, dan tujuan spesifik pemasaran untuk periode perencanaan yang akan datang.
- e. Merumuskan strategi pemasaran pokok untuk mencapai tujuan yang spesifik.
- f. Menempatkan sistem dan struktur organisasi yang perlu dalam fungsi pemasaran agar pelaksanaan strategi yang telah disusun dapat dipastikan.
- g. Menerapkan rincian dan taktik melaksanakan strategi pokok dalam masa perencanaan, termasuk jadwal kegiatan, dan tugas tanggung jawab tertentu.

- h. Menetapkan patokan untuk mengukur hasil sementara dan hasil akhir program.
- i. Melaksanakan program yang telah direncanakan
- j. Mengukur kinerja dan mengatur strategi pokok rincian taktis, atau keduanya jika diperlukan.

C. Tinjauan Buku Ilustrasi

1. Buku

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga lebih tebal dari *booklet*. Berbeda dengan *booklet* yang bisa dijilid hanya dengan staples atau bisa juga tidak dijilid karena hanya terdiri dari beberapa lembar pada buku penjilidan yang baik merupakan keharusan agar lembar-lembar kertasnya tidak tercerai-berai. (Rustan, 2008: 122)

Buku adalah suatu bentuk benda karya manusia yang berfungsi sebagai salah satu media komunikasi atau informasi (Suseno, 1997:40).

Menurut mansor (1994) dalam Santoso (2008) buku yang baik adalah buku yang memenuhi persyaratan berikut:

- a. Isinya mudah dipahami pembaca
- b. Mengajak pembacanya mengenal kehidupan nyata
- c. Memiliki pemilihan kata yang tepat.
- d. Untuk buku fiksi, buku dikatakan menarik apabila pengarang berhasil memikat pembaca untuk terus mengikuti jalan pikirnya. Suasana baik harus terungkap dengan baik.

- e. Pengarang menguasai teknik bercerita, sehingga nyaman untuk dibaca dan disimak. Rancangan dalam hal ini termasuk peletakan gambar atau ilustrasi pada buku.
- f. Sampul buku artistik dan representatif.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa buku adalah kertas yang disusun, baik bergambar, berisikan teks, maupun tidak, dengan sampul yang menarik dan memiliki manfaat untuk pembacanya baik itu buku kisah nyata atau fiksi.

2. Ilustrasi

a) Tujuan ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kuristiano, 2007: 140). Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi antara lain:

- a. Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
- b. Menampilkan beberapa contoh *items* yang diterangkan dalam buku pelajaran (*text book*).
- c. Memvisualisasikan langkah-demi langkah pada sebuah intruksi dalam panduan teknik
- d. Atau sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa. (Kuristiano 2007 : 111)

Menurut Syamsul Arifin (2009 : 70) ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Ilustrasi dimaksudkan

untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik dan memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Dari teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, ilustrasi memiliki peran penting didalam buku. Sebagai elemen pendukung cerita dan memperkuat isi dari buku. Selain itu, ilustrasi sebagai media yang lebih komunikatif untuk dapat menerjemahkan maksud dari isi buku baik itu fiksi maupun non-fiksi.

b) Fungsi ilustrasi

Fungsi menurut Syamsul dkk (2009 :70) dibagi dalam beberapa jenis.

a. Ilustrasi deskriptif

Berfungsi menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Uraian verbal dan naratif tersebut dengan efisien karena memerlukan ruang yang cukup banyak dan kurang efektif karena menyita perhatian pembaca pada bagian tertentu. Ilustrasi sering dimanfaatkan untuk melukiskan sesuatu sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami. Ilustrasi terutama dapat menunjukkan rupa atau wujud suatu benda secara konkrit sesuai aslinya, misalnya foto, lukisan.

b. Fungsi ekspresif

Ilustrasi dapat memperlihatkan dan menyatakan sesuatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan

mengena sehingga mudah dipahami. Suasana proses, mimik seseorang dapat diperlihatkan melalui ilustrasi

c. Fungsi analitis/*structural*

Ilustrasi dapat menunjukkan bagian dari suatu benda atau *system* atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Tahap-tahapan dalam suatu proses dapat lebih jelas diperlihatkan melalui ilustrasi daripada narasi.

d. Fungsi kualitatif

Ilustrasi yang biasa dipergunakan dalam bahan ajar, antara lain daftar atau table, diagram, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, *symbol* dan skema.

Dari teori tentang manfaat ilustrasi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ilustrasi memiliki manfaat yang berbeda dari segi deskriptif, ekspresif, analisis, dan fungsi kualitatif. Dari banyaknya segi yang dapat diambil manfaatnya, ilustrasi memiliki manfaat utama dalam memperjelas maksud yang ada pada bahan ajar ataupun buku bacaan.

3. Buku Ilustrasi

a. Definisi Buku Ilustrasi

Buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua ini bekerja sama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar bertujuan untuk mendorong anak untuk lebih mengapresiasi dan kecintaan terhadap buku, selain ceritanya secara verbal dan harus menarik, buku bergambar juga harus mengandung gambar yang menarik sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca. (

Stewing 1980 : 57) oleh karena itu, gambar/ilustrasi dalam sebuah buku cerita anak harus hidup dan komunikatif.

Kita belajar untuk memecahkan kode gambar dari usia dini. Buku bergambar anak-anak memainkan peran formatif dalam pendidikan visual kita melalui pesan yang mereka bawa, dan sarana informasi yang disampaikan. (Lawrence Zeegen 2009 : 24)

Buku ilustrasi adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua kata yang berbeda dan memiliki arti tersendiri. Buku memiliki arti sebagai kertas yang disatukan dan memiliki konten didalamnya. Sedangkan ilustrasi sendiri memiliki arti coretan atau gambar yang memperjelas suatu narasi. Maka buku ilustrasi merupakan buku dengan konten naratif yang mencantumkan gambar untuk memperjelas isi dari narasi didalamnya.

b. *Layout* dalam Buku Ilustrasi

Menciptakan sebuah buku yang menarik tidak dapat dilepaskan dari sebuah *layout* yang menarik dan tertata dengan rapi. Untuk mendapatkan *layout* yang baik dalam membuat buku ilustrasi, diperlukan strategi yang tepat agar penyampaian pesan pada buku ilustrasi ini dapat terkomunikasikan dengan efektif kepada *target audiens*. Untuk membuat *layout* yang efektif dan menarik diperlukan cara-cara yang tepat, yaitu :

- a) Menentukan konsep desain.
- b) Menentukan media yang cocok serta spesifikasinya.
- c) Merencanakan perorganisasian melalui *thumbnails* atau sketsa *layout* berdasarkan spesifikasi media yang dipilih.

- d) Mengeksekusi desain dengan menggunakan *software* komputer.
- e) Menentukan teknik cetak yang sesuai dengan karya desain yang telah dibuat (Rustan, 2009 :10-15)

Secara umum, tujuan sebuah *layout* memiliki banyak elemen adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta faktor kenyamanan dalam membaca, termasuk didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Untuk membuat *layout* yang optimal, dibutuhkan elemen-elemen berikut, seperti :

a) Elemen Teks

Elemen teks merupakan elemen utama dalam proses *layouting*. Agar teks nyaman dibaca dan mampu menampilkan informasi yang efektif terhadap *target audiens*, maka pemilihan jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf (*kerning*), kata, baris, dan lebar paragraf perlu diperhatikan. Jenis huruf harus sesuai dengan target audiens, supaya dapat dicerna dengan baik.

b) Elemen Visual

Elemen visual merupakan elemen pendukung yang tidak dapat dilepaskan dari proses *layouting*. Yang termasuk dalam elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Elemen visual bisa berupa foto, *artwork*, *infographic*, garis, kotak, bidang, *inset*, dan poin. Dalam pembuatan *layout* untuk buku cerita atau majalah anak, biasanya lebih menggunakan *artwork* dibandingkan dengan menggunakan foto. Karena penggunaan *artwork* menuntut pembacanya untuk lebih kreatif dan imajinatif. Selain itu

untuk menyampaikan suatu pesan tertentu, *artwork* lebih dapat “berbicara” dibandingkan dengan foto. *Artwork* merupakan segala jenis karya seni bukan fotografik baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain yang dibuat secara manual maupun dengan komputer (Rustan. 2009 36-27)

c) *Invisible* Elemen

Invisible elemen merupakan elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. *Invisible* element bermanfaat untuk menjadi salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*. Yang termasuk dalam *invisible* elemen yang dimaksud adalah *margin* dan *grid*. *Margin* menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. *Margin* mencegah elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman, sehingga ketika proses pencetakan tidak akan terpotong. Sedangkan *grid* adalah alat garis bantu dalam menentukan *layout*.

Membuat *layout* dalam buku ilustrasi memiliki prinsip yang sama dengan membuat *layout* pada buku dan majalah pada umumnya. Membuat *layout* biasanya mengacu pada prinsip-prinsip dasar *layout* supaya pesan untuk *audiens* dapat tersampaikan dengan tepat dan efektif. Prinsip dasar *layout* meliputi :

a) *Sequence* (urutan)

Sequence atau biasa disebut dengan istilah hierarki/*flow*/aliran merupakan prioritas urutan tata letak dari yang harus dibaca pertama hingga yang dibaca terakhir. *Sequence* diperlukan supaya informasi

yang disampaikan tidak membuat pembaca kebingungan walaupun isi pesan yang ingin disampaikan sama kuatnya. Dengan adanya *sequence* pembaca secara otomatis mengurutkan pandangannya sesuai dengan yang diinginkan. *Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis*/penekanan.

b) *Emphasis* (penekanan)

Emphasis merupakan penekanan dalam suatu *layout* untuk menciptakan pusat perhatian/ *point of interest*. Untuk membentuk pusat perhatian melalui *emphasis* dapat menggunakan berbagai cara, seperti :

- i. Memberi ukuran yang dibuat lebih besar dibandingkan dengan elemen *layout* yang lainnya pada halaman tersebut.
- ii. Warna yang dibuat kontras/ berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- iii. Letakan di posisi yang strategis sehingga menarik perhatian.
- iv. Menggunakan bentuk dan *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c) *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan berarti pembagian berat merata pada satu bidang *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada penciptaan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tetapi juga ukuran, arah, warna dan atribut-atribut

lainnya. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan tidak simetris.

d) *Unity* (kesatuan)

Supaya sebuah *layout* memberi efek yang kuat bagi target *audiensnya*, sebuah *layout* harus memiliki kesan *unity*/ kesatuan. Prinsipnya sama dengan kesatuan antara elemen-elemen desain. Penyusunan teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style* dan elemen-elemen lainnya harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya dalam hal penampilan, kesatuan ini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya (Rustan, 2009: 74-75)

D. Tinjauan Media Edukasi

1. Definisi Media Edukasi

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002 :6)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik

untuk tercapainya tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, dan Russell (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Menurut Russell (1993) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Dalam situasi pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran.

Dengan demikian, dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya disatukan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media memiliki dua unsur penting didalamnya untuk mendukung pelaksanaan sebagai media edukasi, yaitu unsur *software* dan unsur *hardware*. Unsur *software* atau pesan adalah tema yang akan dipelajari oleh anak didik, sedangkan unsur *hardware* atau perangkat keras adalah sarana peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. (Akademia.edu, 7-9)

2. Fungsi Media Edukasi

a. Media Edukasi sebagai sumber belajar

Dalam hal ini, media edukasi sebagai penyalur, penyampai, menghubungkan, dan lain-lain serta dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Misalnya ketika guru menyuruh siswa untuk membaca buku, hal ini buku menggantikan peran guru sebagai sumber belajar siswa. Dengan membaca buku, siswa memperoleh ilmu serta informasi yang tertulis disana.

b. Fungsi Sematik

Fungsi sematik adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik.

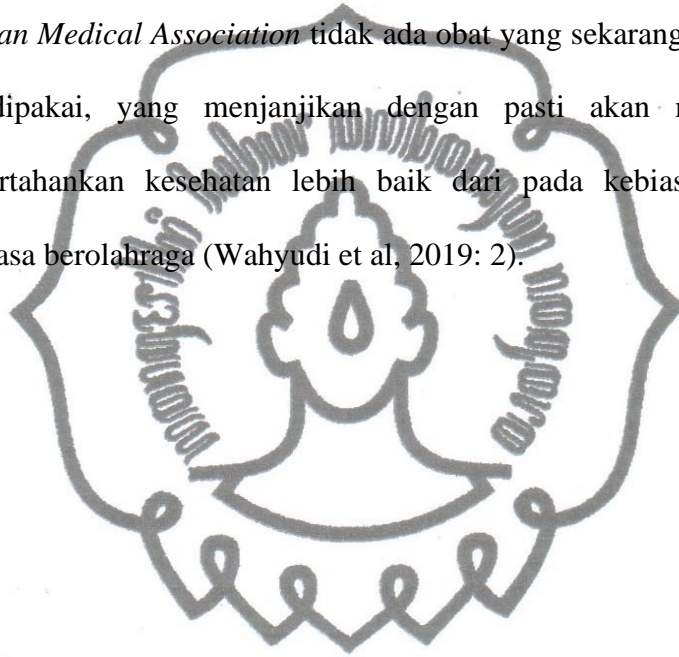
c. Fungsi Manipulatif

Didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. (Duludu, 2017 : 11-13)

E. Tinjauan Miopi Pada Anak

1. Kesehatan Mata

Ada banyak hal yang dapat dilakukan orang tua untuk ikut menjaga kesehatan mata pada anak mereka. Selain banyak makan buah dan sayur, serta melakukan pemeriksaan mata ke dokter hal yang dapat diajarkan orang tua kepada anak adalah melakukan olahraga senam mata. Dalam *Journal of American Medical Association* tidak ada obat yang sekarang atau masa depan akan dipakai, yang menjanjikan dengan pasti akan memberikan dan mempertahankan kesehatan lebih baik dari pada kebiasaan hidup yang senantiasa berolahraga (Wahyudi et al, 2019: 2).



2. Definisi Miopi

Kelainan refraksi merupakan salah satu penyakit mata yang dapat menyebabkan kebutaan. Kelainan refraksi yang tidak terkoreksi merupakan penyebab terbesar terjadinya gangguan penglihatan di dunia. Kelainan refraksi dikenal dalam beberapa bentuk, yaitu: *miopia*, *hipermetropia*, dan *astigmatisma*. (wulan et al 2018 : 948)

Miopia atau rabun jauh adalah keadaan dimana sumbu bola mata *anteroposterior* dapat terlalu panjang atau kekuatan pembiasan media refraksi terlalu kuat. (wulan et al 2018 : 948)

Miopia merupakan kelainan refraksi dengan bayangan sinar dari suatu objek yang jauh difokuskan di depan retina pada mata yang tidak berakomodasi, yang terjadi akibat ketidaksesuaian antara kekuatan optik (*optical power*) dengan panjang sumbu bola mata (*axial length*)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan secara sederhana bahwa miopi adalah kurangnya kemampuan untuk melihat benda dari jarak jauh yang dikarenakan bayangan sinar suatu objek tidak tepat pada retina.

3. Penyebab Miopi Pada Anak

Faktor risiko terjadinya *miopia* adalah faktor keturunan dan faktor lingkungan. Seorang anak yang salah satu orang tuanya menderita *miopia* akan memiliki risiko dua kali lebih tinggi, sedangkan bila kedua orang tuanya menderita *miopia*, maka risikonya sebesar delapan kali lebih tinggi daripada anak dengan orang tua yang tidak menderita *miopia*. (wulan et al 2018 : 949)

Dalam penelitian yang dilakukan oleh wulan et al (2018) mendapat hasil bahwa miopi dapat disebabkan oleh banyaknya aktivitas di dalam ruangan

oleh penduduk perkotaan yang dengan mudah mengakses *gadget* seperti hp, tablet, laptop, dan komputer. Selain itu, terdapat hubungan antara status ekonomi dengan *miopia*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Navarona (2016) berdasarkan hasil uji statistik hubungan antara lamanya waktu menggunakan *gadget* dengan keluhan subjektif gangguan kesehatan mata, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara lamanya waktu menggunakan gadget dengan keluhan subyektif gangguan kesehatan mata. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukan uji statistik hubungan antara pencahayaan saat menggunakan gadget yang dapat disimpulkan bahwa hal ini juga mempengaruhi gangguan kesehatan mata.

Kebiasaan anak seperti belajar/membaca lebih dari 5 jam/hari, bermain *game*, menonton televisi di atas 2 jam/hari akan meningkatkan resiko *miopia*. Sebaliknya anak yang bermain di luar rumah lebih dari 2 jam/hari lebih kecil kemungkinan terkena *miopia*. (Basri 2014: 185)

4. Menjaga Mata dan Mencegah Miopi

a. Konsumsi Makanan Sehat

Asupan makanan sehari-hari dapat memengaruhi kesehatan mata. Agar indra penglihatan ini selalu sehat, rutin mengonsumsi makanan yang banyak mengandung vitamin C dan E, asam lemak omega-3, zink, dan lutein. Kandungan nutrisi tersebut dapat didapatkan dengan mengonsumsi makanan, seperti sayuran hijau, tuna, telur, kacang-kacangan, blueberry, blackberry, dan jeruk.

b. Berhenti Merokok

Kebiasaan merokok nyatanya tidak hanya mengganggu kesehatan paru-paru dan jantung, tetapi juga bisa memicu gangguan pada mata. Asap rokok yang mengenai mata disebut bisa meningkatkan risiko terjadinya katarak, degenerasi makula, dan kerusakan saraf optik yang bisa menyebabkan kebutaan serta merusak retina.

c. Kacamata Pelindung

Menjaga kesehatan mata salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan kacamata, terutama saat beraktivitas di luar ruangan atau di depan komputer. Agar mata tidak mudah rusak, dapat mengenakan kacamata anti-radiasi jika harus bekerja pada waktu yang lama di depan komputer. Sementara saat beraktivitas di bawah terik matahari, pastikan selalu mengenakan kacamata hitam. Tidak hanya bergaya, mengenakan kacamata hitam bisa membantu menghambat paparan sinar ultraviolet dari matahari ke mata.

d. Istirahat dari Komputer

Terlalu lama menatap layar komputer atau laptop juga bisa meningkatkan risiko kerusakan pada mata. Hal ini bisa menyebabkan mata kering dan tegang, pandangan menjadi kabur, nyeri leher, sakit kepala, sakit pada bahu dan punggung, serta sulit fokus menatap kejauhan. Jika harus bekerja di depan komputer, pastikan untuk selalu mengambil waktu istirahat, yaitu dengan mengalihkan pandangan

setiap 20 menit. Cobalah untuk melihat objek yang jauh di depan, tujuannya untuk mengurangi ketegangan pada mata.

e. Rutin Periksa Mata

Rutin melakukan pemeriksaan pada mata juga bisa menjadi cara terbaik untuk mencegah kerusakan. Sebab, pemeriksaan mata bisa memantau kondisi bagian tersebut dan gangguan atau masalah kesehatan yang muncul bisa segera dideteksi. Disarankan bagi orang yang berusia lanjut ataupun muda, baik pria maupun wanita harus rutin memeriksakan mata ke dokter spesialis mata sekurang-kurangnya 2 tahun sekali. (halodoc : 2020)

F. Tinjauan Anak Usia 10-12 Tahun

1. Pengertian Anak

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 1 ayat 1, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. (Kemenkes 2014: 2)

Menurut definisi WHO, batasan usia anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai usia 19 tahun (Kemenkes 2014: 2)

Menurut wikipedia, anak adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami pubertas.

Dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 berisi : Pendidikan anak usia

dini adalah suatu pembinaan yang diitujukan kepada anak sejak lahir dengan umur 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa, anak merupakan seseorang dengan usia kurang dari 20 tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan yang belum mengalami pubertas dan menjadi tanggungan bagi negara.



2. Anak Usia 10-12 Tahun

Tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok (*gang-age*) dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar.

Dengan memasuki SD salah satu hal penting yang perlu dimiliki anak adalah kematangan sekolah, tidak saja meliputi kecerdasan dan ketrampilan motorik, bahasa, tetapi juga hal lain seperti dapat menerima otoritas tokoh lain di luar orang tuanya, kesadaran akan tugas, patuh pada peraturan dan dapat mengendalikan emosinya.

Pada masa anak sekolah ini, anak-anak membandingkan dirinya dengan teman-temannya dimana ia mudah sekali dihindangi rasa ketakutan akan kegagalan dan ejekan teman. (Gunarsa 2008: 13)

Beberapa ketrampilan yang perlu dimiliki anak pada fase ini meliputi :

a. Ketrampilan menolong diri sendiri (*self-help skill*) :

Misalnya dalam hal mandi, berdandan, makan, sudah jarang atau tidak perlu ditolong lagi.

b. Ketrampilan bantuan sosial (*social-help skill*) :

Anak mampu membantu dalam tugas-tugas rumah tangga seperti menyapu, membersihkan rumah, mencuci dan sebagainya. Partisipasi mereka akan memupuk perasaan diri berguna dan sikap kerjasama.

c. Ketrampilan sekolah (*school skills*) :

Meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non akademik (misalnya menulis, mengarang, matematika, melukis, menyanyi, prakarya dan sebagainya)

d. Ketrampilan bermain (*play skills*):

Meliputi ketrampilan dalam jenis permainan seperti antara lain main bola, mengendarai sepeda, sepatu roda, catur, bulutangkis, dan lain-lain (Gunarsa 2008: 14).

