

2. ANALISA & TINJAUAN TEORI

2.1 Studi Literatur

Perancangan sebuah buku cerita bergambar memerlukan banyak penelitian dan riset dalam prosesnya. Salah satu unsur yang ditekankan adalah pentingnya menempatkan buku sebagai media pembelajaran baru yang dapat menarik minat baca anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk acuan dalam melakukan sesuatu. Sesuai arti tersebut diharapkan buku dengan teknik *pop-up* ini dapat berfungsi sebagai acuan anak dalam belajar dan bermain sekaligus menghafalkan ragam kebudayaan Indonesia.

2.2 Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1 Tinjauan Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Nasution, belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penghargaan, penyesuaian diri, seluruh pribadi seseorang (35). Secara psikologis, belajar merupakan proses perubahan tentang tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (2). Selanjutnya Winkel mengemukakan bahwa belajar pada manusia merupakan suatu proses siklus yang berlangsung dalam interaksi aktif subyek dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang bersifat menetap / konstan (15). Selain itu Sardiman menyatakan bahwa belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau keterampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan lain sebagainya (22).

Dari uraian beberapa pendapat di atas maka dapat dirumuskan definisi belajar yaitu suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang bersifat menetap.

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan makhluk hidup belajar.

Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 14).

Pasal I Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

2.2.1.2 Perkembangan Anak Melalui Belajar

Menurut John Dewey tahapan perkembangan moral seseorang akan melewati 3 fase, yaitu *pre-moral*, *conventional* dan *autonomous*. Anak Taman Kanak-kanak secara teori berada pada fase pertama dan kedua. Oleh sebab itu, guru diharapkan memperhatikan kedua karakteristik tahapan perkembangan moral tersebut (para. 2). Sedangkan menurut Piaget, seorang manusia dalam perkembangan moralnya melalui tahapan *heteronomous* dan *autonomous* (para. 3).

Seorang guru Taman Kanak-kanak harus memperhatikan tahapan *heteronomous* karena pada tahapan ini anak masih sangat labil, mudah terbawa arus, dan mudah terpengaruh. Mereka sangat membutuhkan bimbingan, proses latihan, serta pembiasaan yang terus-menerus.

Moralitas anak dan perkembangannya dalam tatanan kehidupan dunia mereka dapat dilihat dari sikap dan cara berhubungan dengan orang lain (sosialisasi), cara berpakaian dan berpenampilan, serta sikap dan kebiasaan makan. Demikian pula, sikap dan perilaku anak dapat memperlancar hubungannya dengan orang lain.

Penanaman moral kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan lebih disarankan untuk menggunakan pendekatan yang bersifat individual, persuasif, demokratis, keteladanan, informal, dan agamis. Beberapa program yang dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak dalam rangka menanamkan dan mengembangkan perilaku moral anak di antaranya dengan bercerita, bermain peran, bernyanyi, mengucapkan sajak, dan program pembiasaan lainnya.

Perkembangan moral dan etika pada diri anak dapat diarahkan pada pengenalan kehidupan pribadi anak dalam kaitannya dengan orang lain. Misalnya, mengenalkan dan menghargai perbedaan di lingkungan tempat anak hidup, mengenalkan peran gender dengan orang lain, serta mengembangkan kesadaran anak akan hak dan tanggung jawabnya.

Puncak yang diharapkan dari tujuan pengembangan moral anak adalah adanya keterampilan afektif anak itu sendiri, yaitu keterampilan utama untuk merespon orang lain dan pengalaman-pengalaman barunya, serta memunculkan perbedaan-perbedaan dalam kehidupan teman disekitarnya.

Hal yang bersifat substansial tentang pengembangan moral anak di antaranya adalah pembentukan karakter, kepribadian, dan perkembangan sosialnya. Guru juga harus menguasai strategi pengembangan emosional, sosial, moral dan agama bagi anak – anak. Juga, guru perlu untuk senantiasa mengadakan penelitian tentang pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan bagi anak usia prasekolah.

Ruang lingkup tahapan/pola perkembangan moral anak di antaranya adalah tahapan kejiwaan manusia dalam menginternalisasikan nilai moral kepada dirinya sendiri, mempersonalisasikan dan mengembangkannya dalam pembentukan pribadi yang mempunyai prinsip, serta dalam mematuhi, melaksanakan/ menentukan pilihan, menyikapi/menilai, atau melakukan tindakan nilai moral

Menurut Piaget anak berpikir tentang moralitas dalam 2 cara/tahap, yaitu cara *heteronomous* (usia 4-7 tahun), di mana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia dan cara *autonomous* (usia 10 tahun keatas) di mana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan oleh manusia (para. 7).

Menurut Kohlberg, perkembangan moral anak usia prasekolah berada pada level/tingkatan yang paling dasar, yaitu penalaran moral prakonvensional (para. 3). Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral. Pertimbangan moralnya didasarkan pada akibat-akibat yang bersifat fisik dan hedonistik.

Ada 4 area perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan atau pendidikan usia prasekolah, yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

Anak Indonesia memiliki perkembangan moral yang tidak jauh berbeda dengan anak di dunia pada umumnya. Faktor-faktor pembentuk munculnya perbedaan moral manusia diantaranya kenyataan hidup, tantangan yang dihadapi, dan harapan yang dicita-cita oleh komunitas manusia itu sendiri.

Masalah yang paling penting dalam pendidikan moral bagi anak Indonesia adalah bagaimana upaya sebagai seorang guru Taman Kanak-kanak agar setiap perbedaan yang muncul dapat diarahkan menjadi suatu materi pendewasaan sikap dan perilaku anak dalam sosialisasinya. Tidak ada salahnya menyisipkan pendidikan multikultur kepada anak-anak sesuai dengan tingkat dan pemahaman mereka.

2.2.1.3 Prinsip – prinsip Belajar

Rini Hildayani berpendapat perlu adanya pemahaman mendalam bagi guru Taman Kanak-kanak ketika membangun pengetahuan pada anak. Guru terlebih dahulu harus memahami inti dari setiap pengetahuan yang akan dibangun pada anak. Karena pengetahuan di dapat dari interaksi terhadap lingkungan sekitar. Dalam membangun pengetahuan pada anak, guru juga harus memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak yang sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam berpikir. Guru harus memiliki keterampilan dalam membangun pengetahuan sesuai dengan kemampuan berpikir anak.

Kemampuan kognitif pertama adalah persepsi, ingatan dan berfikir. Persepsi adalah bayangan yang tinggal didalam ingatan setelah anak melakukan pengamatan. Dan ingatan dapat didefinisikan sebagai kecakapan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan. Sedangkan berfikir adalah proses dinamis yang dapat dilukiskan menurut prosesnya, meliputi pembentukan pengertian, pendapatan, dan kesimpulan.

Membangun pengetahuan pada anak sangat berbeda dengan orang dewasa. Membangun pengetahuan pada anak haruslah berdasarkan kepada bermain dan

permainan. Dengan melalui kegiatan bermain anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek yang diperlukan untuk persiapan masa depan. Bermain antara lain membantu perkembangan tubuh, perkembangan emosional, perkembangan sosial, perkembangan kognitif dan moral serta kepribadian maupun bahasa. Bermain juga bisa dijadikan media untuk membina hubungan yang dekat antar anak, atau anak dengan orang tua, guru, atau pun orang dewasa lainnya sehingga tercipta komunikasi yang efektif.

Pada usia anak di Taman Kanak-Kanak, guru harus memberikan dasar-dasar ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk perkembangan diri kelak, baik yang bersifat kurikuler maupun ekstrakurikuler. Selain itu, seorang anak akan menghadapi berbagai tugas perkembangan, seperti belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya, membentuk konsep diri yang baik, mulai mengembangkan peran sosial sesuai gender-nya serta mengembangkan hati nurani, akhlak dan tata nilai pengertian. Pada masa itu pula seorang anak tidak saja membutuhkan bimbingan dari orang tua, tetapi juga guru, tokoh-tokoh masyarakat lainnya dan juga teman-teman. Selain itu, kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar juga memegang peran kritis, tidak seperti ketika berusia balita, dimana pengalaman belajar tersebut dilakukan hanya dengan bantuan orang tua dan orang di sekitar lingkungan terdekatnya.

Salah satu cara anak agar proses belajar mereka memperoleh pengetahuan adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, seorang anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Belajar dan bermain bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Kegiatan bermain dan belajar mereka akan mengembangkan otot dan melatih gerakan motorik mereka di dalam penyaluran energi yang berlebih. Dengan adanya kegiatan belajar dan bermain, seorang anak akan menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan pada akhirnya seorang anak akan menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu dalam memilih metode, guru TK perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperhatikan karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya. Sesuai dengan karakteristik, tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada program kegiatan anak TK, seperti metode ceramah, kurang cocok karena menuntut anak memusatkan perhatian dalam waktu cukup lama, padahal rentang waktu perhatian anak relatif singkat. Metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK adalah: bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan, bercerita, karyawisata, dan dramatisasi.

2.2.1.4 Tipe - tipe Belajar

Menurut Aji Baroto (para. 3), seorang guru sekaligus pengamat psikologi, ada tiga tipe belajar manusia. Yakni :

a. Tipe Visual

Mereka yang mempunyai tipe ini lebih menyukai belajar atau menerima informasi dengan melihat atau membaca. Ciri cirinya:

- Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar
- Lebih senang membaca sendiri dari pada di bacakan orang lain
- Senang membaca dan dapat membaca dengan cepat
- Dapat mengeja dengan baik dan dapat membayangkan kata-kata dalam pikiran
- Biasanya tidak terganggu oleh suara saat membaca
- berpenampilan rapi dan teratur
- mempunyai kebiasaan coret mencoret saat bercakap-cakap di telepon maupon dalam pertemuan pertemuan.
- Lebih menyukai seni yang tidak berhubungan dengan musik

b. Tipe Auditori

Mereka cenderung atau menerima informasi dengan cara mendengar atau diterangkan secara lisan. Ciri-cirinya.

- Lebih senang belajar dengan cara mendengarkan daripada membaca.
- Lebih mudah mengingat apa yang diterangkan atau didiskusikan daripada apa yang dilihat.
- Senang membaca dengan bersuara atau pada saat membaca menggerakkan bibirnya
- Mudah terganggu oleh suara suara berisik.
- Biasanya merupakan pembicara yang cakap.
- Senang berbicara dan berdiskusi
- lebih menyukai musik dibandingkan dengan seni yang lain.

c. Tipe Kinestetik

Mereka menyukai belajar dengan banyak melakukan belajar atau menyentuhnya.

Mereka tidak dapat duduk dengan tenang ketika belajar. Ciri-cirinya:

- Banyak bergerak sewaktu belajar dan tidak dapat diam disuatu tempat.
- Tidak dapat duduk diam disuatu tempat untuk waktu yang lama.
- Ketika berbicara dengan seseorang, ia akan berdiri mendekati ke orang yang diajak berbicara.
- Ketika membaca sering menggunakan jari atau pensil sebagai penunjuk.
- Bila ingin menarik perhatian dari seseorang dia akan menyentuh orang tersebut.
- Sulit mengingat ciri suatu tempat apabila tidak pernah ada disana
- Menyukai bahasa isyarat atau gerak tubuh.
- Lebih menyukai seni tari dibanding seni lainnya

2.2.1.5 Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Pemahaman disini tidak hanya terbatas kepada sarana dan wahana fisik untuk menyalurkan pesan melainkan juga mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi. Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif harus berdasarkan asumsi bahwa kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda. Asumsi ini banyak diabaikan oleh guru yang berakibat pada rendahnya kualitas pemahaman yang diterima anak.

Dengan demikian kita bisa memahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Jika mengajarkan belajar baca, tulis dan hitung bagi anak maka harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal sehingga dirasakan sebagai bagian dari kegiatan bermain. tak perlu memaksakan sebab bila hal itu terjadi maka akan membuat psikis anak menjadi sakit. Anak-anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus-menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal kongkret yang dapat dijangkau panca indra anak secara dekat.

Keterlibatan yang bisa dilakukan terhadap anak haruslah berorientasi kepada kegiatan pemecahan masalah sederhana, pengembangan keterampilan kognitif seperti bercerita, pengembangan kemampuan mengurus diri sendiri, menggambar bebas, mengasosialisasikan tulisan dengan bunyinya mendengarkan, dan bergerak bebas. Misalnya saja, Budi yang menggambar tanpa kita tahu artinya, kita beri kebebasan dia mengekspresikan hasil gambarnya dengan cerita verbalnya.

Dunia pendidikan Taman Kanak-kanak sangat mengharapkan kehadiran media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak yang bermutu tinggi. Kehadiran media seperti ini tidak bermakna apapun jika guru tidak mampu mengembangkan dan menggunakannya secara maksimal. Oleh karena itulah guru masih memiliki peranan dominan dalam menarik minat belajar anak serta mendukung perkembangan anak.

Pembelajaran di TK memang membutuhkan berbagai alat peraga, media, permainan, dan alat bantu lainnya karena memang usia anak sekolah di TK masih membutuhkan hal itu semua. Oleh karena itu guru TK harus lebih kreatif, imajinatif, dan komunikatif dalam menciptakan atau menemukan berbagai alat permainan dan media untuk anak mereka.

Masalah aplikasi dalam penggunaan media dan pengajaran di TK adalah masalah yang harus berdasarkan dengan kehidupan yang sesungguhnya dan harus membantu anak-anak menyadari bahwa pelajaran dan permainan yang mereka peroleh merupakan satu proses yang berguna dan penting.

2.2.2 Tinjauan Anak TK

Menurut Snowman mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada TK. Ciri-ciri yang dikemukakan meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.

1) Ciri Fisik Anak Prasekolah atau TK. Penampilan maupun gerak gerak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya.

a) Anak prasekolah umumnya aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.

b) Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup, seringkali anak tidak menyadari bahwa mereka harus beristirahat cukup. Jadwal aktivitas yang tenang diperlukan anak.

c) Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya, mengikat tali sepatu.

d) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan masih kurang sempurna.

e) Walaupun tubuh anak lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (*soft*). Hendaknya berhati-hati bila anak berkelahi dengan teman-temannya, sebaiknya dilerai, sebaiknya dijelaskan kepada anak-anak mengenai bahannya.

f) Tampilan fisik anak lelaki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak lelaki apabila ia tidak terampil, jauhan dari sikap membandingkan anak lelaki-perempuan, juga dalam kompetisi ketrampilan seperti apa yang disebut diatas.

2) Ciri Sosial Ciri Anak Prasekolah atau TK

a) Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda.

b) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti.

c) Anak lebih mudah seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Parten (27) melalui pengamatannya terhadap anak yang bermain bebas di sekolah, dapat membedakan beberapa tingkah laku sosial :

- Tingkah laku *unoccupied*. Anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun.

- Bermain *soliter*. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang berada di dekatnya, mereka berusaha untuk tidak saling berbicara.
- Tingkah laku *onlooker*. Anak menghasilkan tingkah laku dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain bersama.
- Bermain paralel. Anak-anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak lain, mereka menggunakan alat mainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara tidak saling bergantung.
- Bermain asosiatif. Anak bermain dengan anak lain tanpa organisasi. Tidak ada peran tertentu, masing-masing anak bermain dengan caranya sendiri-sendiri.
- Bermain kooperatif. Anak bermain dalam kelompok di mana ada organisasi. Ada pemimpinannya, masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan, misalnya main toko-tokoan, atau perang-perangan.

3) Ciri Emosional Pada Anak Prasekolah atau TK.

- a) Anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut.
- b) Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru.

4) Ciri Kognitif Anak Prasekolah atau TK

- a) Anak prasekolah umumnya terampil dalam berbahasa. Sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya, sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara, sebagian dari mereka dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

- b) Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang.

2.2.3 Tinjauan *Pop – Up*

2.2.3.1 Pengertian *Pop – Up*

Pop – Up adalah suatu buku atau kartu yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong yang muncul membentuk layer tiga dimensi ketika halaman dibuka (High Beam Encyclopedia, para. 2)

2.2.3.2 Sejarah *Pop – Up*

Nama *Pop-Up* bukanlah muncul dengan sekejap dan tanpa sejarah. Sebuah bidang dua dimensi yang dirubah dengan susah payah menjadi diorama yang mendekati nyata, memerlukan daya kreasi yang tidaklah mudah. Perjalanan panjang para seniman dunia, telah membawa perkembangan besar bagi teknik *pop-up*. Buku merupakan desain dua dimensi, yang kelihatannya mustahil untuk menambahkan unsur gerakan atau kedalaman dalam sebuah halaman, selain melalui ilustrasi dengan perspektif dan ilusi (Ann Montanaro, para. 2). Selama lebih dari 700 tahun, seniman-seniman, ahli filsafat, ilmuwan, dan desainer buku telah mencoba menghadapi tantangan untuk melampaui batasan sebuah buku. Ada yang menambahkan penutup, bagian yang dapat berputar, dan kepingan yang dapat digerakkan untuk membuat teks menjadi lebih menarik.

Tidak diketahui siapa yang pertama kali menemukan mekanik untuk membuat buku tersebut. Namun satu contoh buku yang paling awal diproduksi pada abad 13, oleh penganut mistik Catalan dan penyair Ramon Llull Majorca, yang menggunakan suatu cakram yang dapat berputar untuk menggambarkan teorinya. Hingga abad 18 cakram ini telah digunakan untuk mengajar astronomi, kode rahasia, meramal, dan hiburan dalam buku anak anak.

Pada tahun 1770, penerbit buku London, Robert Sayer, memproduksi sebuah buku disebut “*turn-up*” *book* (buku yang timbul) atau “*Harlequinades*”, yang memberikan hiburan bukan melalui isi cetaknya, tetapi melalui ilustrasi yang berubah. Ketika dibuka, pada halaman tersebut akan memperlihatkan gambar yang tersembunyi di bawahnya.

“*Toilet Book*” dan contoh awal *lift-the-flap-book*, pertama diilustrasikan dan diterbitkan oleh seniman William Grimaldi tahun 1820an, dan buku *peep-*

show. Buku ini biasanya berupa konstruksi rumit yang melukiskan adegan cerita terkenal atau peristiwa pokok dan diperlihatkan melalui lubang kecil di sampulnya.

Dean & Son adalah suatu perusahaan penerbitan yang pada tahun 1860an dinyatakan sebagai pencetus buku anak-anak yang dapat digerakkan yang karakternya dapat dibuat untuk berpindah dan bertindak sesuai dengan kejadian yang diuraikan dalam tiap cerita. Bukunya berisi banyak layar timbul yang menjadi sebuah perspektif, transformasi gambar yang dapat digerakkan dengan menarik sebuah panel, dan lain sebagainya.

Pada tahun 1870, Raphael Tuck mendirikan bisnis penerbitan di London yang memproduksi jenis jenis kertas mewah termasuk buku klip gambar, *valentine*, *puzzle*, boneka kertas, dan kertas dekorasi. Ia juga menerbitkan "*Father Tuck's 'Mechanical' Series*" yang menggunakan peralatan serta desainer hebat untuk memproduksi hasil seni terbaik.

Penerbit lain pada abad 19 adalah Ernest Nister. Ia memproduksi buku - buku yang ilustrasinya ditangani sendiri. Buku tersebut mempunyai gambar yang dipotong dan tersusun dalam kerangka tiga dimensi. Dihubungkan dengan kertas pemandu, sehingga saat dibuka gambar - gambar tersebut akan terangkat dan membentuk sebuah perspektif.

Buku bergambar yang dapat digerakkan yang paling asli pada abad 19 ditemukan oleh Lothar Meggendorfer. Ia menyertakan pengungkit yang rumit, disembunyikan di antara halaman, agar memungkinkan karakternya untuk leluasa bergerak. Dengan menggunakan paku kecil dari lilitan kawat tembaga tipis sehingga sebuah panel yang ditarik dapat mengaktifkan semuanya.

Tahun 1929, penerbit buku di Inggris, S. Louis Giraud memproduksi buku dengan ilustrasi yang dapat digerakkan sebagai "model kehidupan". Buku inilah yang menjadi acuan buku *pop-up* yang asli. Setiap judul berisi sedikitnya lima lembar, lembar ganda yang membentang tegak lurus secara otomatis ketika buku dibuka dan gambar gambar dapat terlihat dari ke empat sisinya.

Tahun 1930an, penerbit Blue Ribbon di New York menemukan celah dalam bisnis penjualan buku. Mereka menganimasikan karakter Walt Disney dan dongeng peri tradisional dengan menggunakan *pop-up*. Sekaligus mereka adalah

penerbit pertama yang menggunakan istilah *pop-up* untuk mendeskripsikan ilustrasi bergerak mereka.

Pertengahan 1960an American Waldo Hunt, Presiden Graphics International memproduksi *pop-up* untuk majalah sisipan dan majalah yang bermutu tinggi.

Hallmark Cards membeli Graphic International di akhir dekade dan tahun 1974 memulai pengemasan buku, Intervisual Coummunications, Inc. Hingga kini sejumlah perusahaan kemasan telah memproduksi buku kemasan dan buku *pop-up* berkembang luar biasa. Ada 200 – 300 buku *pop-up* baru diproduksi di Inggris setiap tahunnya.

2.2.3.3 Teknik Pembuatan Pop – Up

Sebuah buku *pop-up* yang terkesan rumit dan kompleks, memerlukan ketelitian khusus dalam proses pengerjaannya. Untuk setiap buku yang dihasilkan, membutuhkan begitu banyak divisi untuk terlibat secara langsung. Dimulai dengan pembuatan konsep, jalan cerita atau sinopsis, hingga situasi atau sketsa diorama yang menunjang. Setelah proyek secara garis besar selesai dijabarkan oleh pengarang dan ilustrator, giliran divisi *paper engineer* memberikan gerakan dan tindakan pada adegannya. Jika memungkinkan bahkan bisa ditambahkan suara.

Setelah itu, desainer pada divisi *paper engineer* harus merealisasikannya dalam bentuk riil. Merekalah yang menentukan seberapa gerakan kepingan yang disertakan di dalam sebuah halaman sehingga tidak akan rusak, titik mana yang memerlukan lem dan seberapa banyak, panjang dan bahan panel yang akan ditarik. Seberapa tinggi sebuah kepingan dapat muncul. Hingga sebuah halaman dan kepingan siap dengan ukuran kertasnya dan akan melalui proses cetak.

Setelah dicetak, kumpulan kepingan disatukan dengan lembaran buku. Sekitar 60 orang dapat terlibat dalam pekerjaan tangan yang diperlukan untuk melengkapi sebuah buku. Mereka melipat, menyisipkan, menghubungkan poros kertas, mengelem, dan mengisolasi. Seluruhnya harus presisi agar pada saat buku ditutup dan dibuka tidak mengalami kendala.

Menurut V. Ryan ada beberapa teknik – teknik lipatan dalam pembuatan *pop-up* (para. 16):

1.V-folding

Menambahkan panel lipatan pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel itu dilekatkan di sisi dalam kartu sehingga tidak nampak dari luar. Sudut harus diperhatikan benar-benar agar tidak terjadi kemiringan.

2.Internal Stand

Biasa digunakan sebagai sandaran kecil, sehingga pada saat dibuka, gambarnya akan berdiri. Dibuat dengan cara potongan kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada kartu.

3.Rotary

Caranya dengan membuat dua bagian secara terpisah dan disatukan oleh sebuah poros di tengah. Harus memperhatikan ketepatan posisinya sehingga pada saat diputar, gambar yang nampak melalui lubang yang disediakan dan tidak melenceng.

4.Mouth

Teknik yang biasanya digunakan untuk gerakan mulut suatu karakter di film kartun. Dengan satu potongan di bagian yang dilipat, lalu satu sisi dilipat ke atas dan satu ke bawah dengan sudut tertentu. Lalu kedua sisi yang dilipat dibuka kembali dan dilipat ke bagian dalam kartu.

5.Paralel Slide

Biasa digunakan untuk memungkinkan ada gerakan secara segaris. Cara membuatnya dengan membuat lubang secukupnya sebagai lintasan, kemudian tempelkan gambar dan panel dengan posisi berturut-turut : Gambar – Kartu – Panel, sehingga kartu terletak di lapisan tengah. Dengan demikian gambar dapat digerakkan satu arah.

2.2.3.4 Pop-Up untuk Anak

Teknik *pop-up* merupakan sebuah teknik terobosan dalam produksi buku. Selama ini konsep buku yang hanya berupa lembaran 2 dimensi, dapat terpatahkan dengan adanya teknik *pop-up*. Selain unsur kreatifitas yang menghibur, juga sangat menimbulkan daya tarik di kalangan anak-anak.

Teknik ini menjauhkan anak dari kebosanan belajar, menghafal dan mengasah perkembangan motorik di masa tumbuh kembangnya. Tak jarang setiap anak merasakan kejenuhan dalam belajar sehingga apa yang dipelajari menjadi

mubazir karena kebosanan yang dialami. Semangat belajar anak TK yang terkadang bisa dibalang sangat tergantung pada suasana hati membuat teknik ini digemari. Dengan *pop-up* yang terkesan berbeda, ilustrasi yang menarik, diharapkan menaikkan semangat belajar anak – anak sehingga tidak terasa jenuh atau membosankan.

2.3 Tinjauan Buku Cerita Bergambar

2.3.1 Pengertian Cerita Bergambar

Berikut ini adalah beberapa pengertian dari cerita bergambar ;

1. Usaha untuk menjadikan sesuatu cerita menjadi lebih jelas dalam bentuk gambar pada sebuah media.
2. Segala tipe gambar yang digunakan sebagai penghubung dengan teks untuk memperjelas makna yang disampaikan.
3. Usaha mengekspresikan kesan atau menampakkan secara visual hal – hal di sekitar kita sehingga orang lain mampu menangkap gagasan kita.
4. Usaha menjelaskan obyek dan lingkungan dengan mendetailkan bentuk.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita bergambar merupakan suatu usaha menjadikan lebih jelas hal-hal yang ingin kita sampaikan melalui suatu goresan dengan alat-alat tertentu pada sebuah permukaan (dapat pula berupa gambar tangan, fotografi, ilustrasi, diagram, dan sebagainya) agar orang lain yang melihatnya mampu menangkap maksud cerita yang kita sampaikan.

2.3.2 Sejarah Buku Cerita Bergambar di Dunia

Cerita bergambar pertama ditemukan pada *Piktograf* bersamaan dengan tulisan, sebagai gambar yang berfungsi untuk kata-kata. Semenjak dikenalnya teknik percetakan, meski masih menggunakan teknik manual, seni lukis semakin berkembang menjadi bentuk buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar pada awalnya terinspirasi dari ilustrasi yang ditemukan pada gulungan daun Papyrus dan kertas kulit yang ditemukan di Mesir pada tahun 1980 SM. Di dalam gulungan tersebut terdapat dekorasi naskah dengan sepuhan emas dan inisial pada buku tersebut.

Hingga abad pertengahan, banyak orang terutama biarawan yang menjadi penulis atau penyalin buku. Agar tidak membosankan, para penulis tersebut

menambahkan gambar dan hiasan di sekitar teks yang ditulis di atas kulit hewan tersebut. Hal inilah yang dikenal sebagai ilustrasi pertama kali.

Pada abad ke – XV bahan buku cerita bergambar pun berkembang menjadi ukiran pada balok balok kayu. Salah satu cerita yang paling populer pada balok kayu adalah *Biblia Pauperum (Poor Man's Bible)*.

Hingga akhirnya begitu banyak teknik mesin cetak / *off set* yang ditemukan. Awalnya oleh Guttenberg pada awal tahun 1450an. Disusul teknik Lithografi yang memakai pencitraan huruf huruf pada film secara fotografi. Namun teknik ini cukup mahal dan menguras biaya operasional. Dan terakhir tahun 1960an komputerisasi mulai dilibatkan dalam metode ini.

Sampai detik ini buku cerita bergambar dengan tema fiksi sangat digandrungi anak anak hingga orang dewasa. Kualitas yang sangat baik dan dijumpai dalam judul judul populer seperti : Alice in Wonderland, Peter Pan, dan produksi Disney lainnya.

2.3.3 Sejarah Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Setelah sempat tersendat, perkembangan buku buku di Indonesia mulai memasuki era kebangkitannya setelah zaman Orde Baru terlewati.

Warisan budaya wayang yang sangat melekat dalam darah bangsa ini melahirkan seorang komikus terkenal di tahun 1950. Adalah seorang bernama R. A. Kosasih yang memproduksi komik berjudul Ari Asih (1954) dan disusul dengan cerita Ramayana dan Mahabarata.

Begitu buku cerita mulai bermunculan, salah satu karya yang mendapat perhatian pula adalah buku cerita bergambar yang mengadaptasi legenda China, *Kho Ping Hoo*, karangan Asmaraman Sukowati dari Solo. Ciri khasnya ialah memadukan budaya khas Jawa dengan Tionghoa. Karya-karyanya yang lain : Pendekar Pemabuk, Kilat Pedang Membelah Cinta, Pedang Ular Merah, dan lain – lain.

Pada tahun 1970-1980 tren mulai mengikuti kiblat barat. Tema pahlawan super menjadi perhatian, seperti : Hasmi dengan serial Gundala Putra Petir (adaptasi jagoan Amerika berjudul *Flash*), Wid N.S. dengan serial Godam yang terinspirasi *Superman*, Kus Br. dengan komik laba-laba merah mirip tokoh *Spiderman*.

2.3.4 Tinjauan Kondisi Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Hingga kini perkembangan buku cerita bergambar di Indonesia masih bisa dibilang cukup eksis. Begitu banyak pihak yang telah turut andil dalam melestarikan keberadaan cergam yang khas Indonesia. Yang juga berjasa besar menyelamatkan cergam adalah komunitas.

Selain menjadi wahana berkomunikasi, komunitas bahkan menjadi penyelenggara *event*, penyangga aksi solidaritas (baksos), hingga penerbit sekaligus.

Masyarakat Komik Indonesia (MKI) memelopori gerakan pengembangan komik berbasis komunitas di tahun 1997. Mereka berkompilasi dan bekerja sama dengan penerbit dalam berkarya. Kelompok kelompok berikutnya mulai bermunculan dengan aktivitas yang lebih spesifik, seperti Pengajian Komik DKV ITB, Masyarakat Komik Solo, komikindonesia.com, dan Jogja Comic Society.

Seiring perjalanan waktu, komunitas – komunitas ini mengalami pasang surut. Beberapa diantaranya banyak yang vakum ataupun bubar. Namun tak jarang pula yang tetap eksis membina kelangsungan cergam di Indonesia. Ada pasang surut, kelesuan dan keghairahan, ada pula kerinduan akan terbitan cergam baru, namun ada pula yang kecewa dan pesimis.

Tahun 1960 hingga 1970 merupakan era kejayaan buku cerita bergambar di Indonesia. Seluruh pihak amat produktif dan kala itu cergam laris manis, dikarenakan belum banyaknya jenis hiburan seperti sekarang. Cergam benar benar merajai pasaran hingga membuat para produsennya mampu bertahan dan menafkahi keluarga.

Akan tetapi bergeser ke tahun 1980, serbuan komik terjemahan dari luar negeri seperti Tin tin, Asterix & Obelix, Trigan, Tanguy & Laverdure benar benar menurunkan pasaran cergam asli Indonesia. Hingga era 1990an, saat manga dari Jepang memasuki Indonesia, cergam benar benar tenggelam seolah tak pernah eksis.

2.3.5 Potensi Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Begitu besar potensi yang sebenarnya dimiliki oleh cergam di Indonesia. Peluang yang sebenarnya ada, namun kurang diperhatikan oleh para seniman menjadikan cergam kini jauh tertinggal para kompetitornya. Seperti *manga*, yang

lakonnya mampu dihadirkan dengan sangat manusiawi dan terasa dekat di hati pembacanya. Tidak hanya tokoh *superhero* yang selalu berbuat kebajikan.

Selain kurangnya observasi, kendala terbesar adalah kurangnya produksi cergam itu sendiri. Setiap tahunnya jumlah cergam yang ada bukannya semakin meningkat seiring perkembangan zaman, namun malah semakin menurun.

Banyak kelemahan cergam Indonesia bila dibandingkan dengan karya cergam buatan impor, antara lain *story tellingnya* yang lemah dan hanya mengandalkan kekuatan visual. Masih sangat jarang cergamis yang mampu menggambar dengan hebat dan disertai dengan alur cerita yang mengesankan pembaca. Maka dari itu, cergam idealnya tidak hanya dibuat sekedarnya. Melainkan melalui proses sebuah *team* yang menangani bidangnya, seperti alur cerita, ilustrator, hingga pengarah desain.

Selain itu cergam Indonesia dinilai terlalu idealis dan kurang terarah. Terkadang dijumpai cergam yang dibuat tanpa konsep yang matang, tidak jelas visi dan misinya, tidak ada alur cerita yang tersusun rapi, malah ada yang mengangkat tema sesuai keinginan sendiri. Cergam cergam seperti inilah yang tidak akan bertahan lama dan tidak meningkatkan mutu dan perkembangan cergam di Indonesia.

Lepas dari semua kekurangannya, para penyusun cerita bergambar negeri ini harus mengayuh kerja keras yang lebih optimal lagi untuk merebut tempat di hati pembacanya. Cergam dituntut untuk bisa bersaing dengan para kompetitornya dan harus membuktikan bahwa dirinya layak.

2.4 Tinjauan Tentang Gambar

2.4.1 Tinjauan tentang Unsur Gambar

2.4.1.1 Garis (*Line*)

Pengertian garis menurut Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.

Dalam hubungannya sebagai elemen senirupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah

garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut.

Beberapa jenis garis beserta suasana yang ditimbulkannya seperti, garis lurus mengesankan kekuatan, arah dan perlawanan. Garis lengkung mengesankan keanggunan, gerakan dan pertumbuhan. Beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya menurut Lilian :

- Horizontal: Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
- Vertikal: Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
- Diagonal: Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
- Lengkung: *Grace*, keanggunan.
- Zig-zag: Bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.
- *Bending up right*: Sedih, lesu atau kedukaan.
- *Diminishing Perspective*: Adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
- *Concentric Arcs*: Perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan dsb.
- *Pyramide*: Stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
- *Conflicting Diagonal*: Peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
- *Spiral*: Kelahiran atau *generative forces*.
- *Rhythmic horizontals*: Malas, ketenangan yang menyenangkan.
- *Upward Swirls*: Semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
- *Upward Spray*: Pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
- *Inverted Perspective*: Keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.
- *Water Fall*: Air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.
- *Rounded Archs*: Lengkung bulat mengesankan kekokohan.
- *Rhythmic Curves*: Lemah gemulai, keriangangan.
- *Gothic Archs*: Kepercayaan dan religius.
- *Radiation Lines*: Pemusatan, peletupan atau letusan.

2.4.1.2 Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Cahaya sangat sangat berperan dalam aktivitas menggambar alam benda, karena cahaya obyek tersebut dapat dilihat warnanya, bentuknya, dan suasana yang ditimbulkannya. Jika diamati dengan teliti, tidak semua permukaan benda terkena cahaya secara merata, ada bagian yang paling terang, paling gelap, dan

bagian antara terang dan gelap, hal ini menimbulkan nada gelap-terang pada benda tersebut, disamping itu juga terbentuk bayangan di belakang benda yang tidak terkena cahaya. Berkaitan dengan hal tersebut. maka yang perlu diperhatikan adalah bagian permukaan benda yang terkena cahaya, arah sumber cahaya, dan bayangan benda.

2.4.1.3 Bentuk dan Ruang (*Shape dan Space*)

Bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, bisa berupa segi empat, segi tiga, bundar, *elips* dan sebagainya. Pada sebuah perancangan, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata. Seperti yang diungkapkan Plato, bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata. Namun teori Plato tersebut tidaklah mesti berlaku semestinya. Ada aspek lain yang mengakibatkan bahasa bentuk tidak selalu efektif. Seperti penerapan bentuk-bentuk internasional dengan target sasaran tradisional atau sebaliknya. Dengan kata lain, bila target sasaran tidak terbiasa dengan bahasa kasat mata tradisional, penggunaan bahasa kasat mata internasional demikian pula sebaliknya.

Beberapa contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya menurut Clarence, yaitu :

- Segitiga, merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika segitiga merupakan lambang dari raga, pikiran dan jiwa. Sedangkan pada kebudayaan Mesir, segitiga digunakan sebagai simbol feminitas dan dalam huruf *Hieroglyps* segitiga menggambarkan bulan.
- *Yin Yang*, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis *Monad*, yakni bentuk yang terdiri dari *figure* geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di China bentuk seperti ini disebut *Yin Yang*, di Jepang disebut *Futatsu Tomoe*

sedangkan orang Korea menyebutnya *Tah Gook*. *Yin Yang* merupakan gambaran dua prinsip alam, Yang melambangkan kecerahan, Yin melambangkan kegelapan, Yang melambangkan nirwana, Yin melambangkan dunia, Yang sebagai matahari, Yin sebagai bulan, Yang memiliki posisi aktif, maskulin Yin pasif, feminin. Kesemuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan.

2.4.1.4 Pola (*Pattern*)

Menurut Brainard (24), pola atau yang disebut dengan *pattern* adalah pengulangan dari suatu motif yang diletakkan antara secara sembarangan atau diatur. Biasanya bersifat dekoratif. Pola juga merupakan salah satu variasi dalam desain yang menggunakan kekontrasan bentuk, garis, *value*, ataupun tekstur.

Pola dibedakan menjadi dua, yaitu :

a. Pola secara random atau sembarangan (*random pattern*)

Pengulangan bentuk motif secara terpisah atau acak (tidak terkontrol) sebagai pola secara keseluruhan.

b. Pola secara keseluruhan (*all-over pattern*)

Pola yang dibentuk ketika sebuah bentuk atau motif digunakan secara tertata rapi, berurutan.

Teknik penyusunan ini berperan cukup besar, antara lain untuk :

- a. Menarik perhatian mata ke arah objek utama.
- b. Menggerakkan perhatian kepada keseluruhan visual yang dimaksud.
- c. Membuat penglihatan alur dari objek utama hingga sampai ke titik akhir sebuah karya.

2.4.1.5 Tekstur (*Texture*)

Adalah ragam pola permukaan masing-masing objek dengan sifatnya masing-masing. Sebuah nilai raba dari suatu permukaan baik nyata maupun semu, bisa halus, kasar, licin, dan sebagainya.

Berdasarkan hubungannya dengan indera penglihatan, tekstur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Tekstur nyata, yaitu tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik tersa kasar dan halus.
- b. Tekstur semu, yaitu tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara

yang dilihat dan diraba. Tekstur semu terjadi karena kesan perspektif dan gelap terang.

2.4.1.6 Warna (*Colours*)

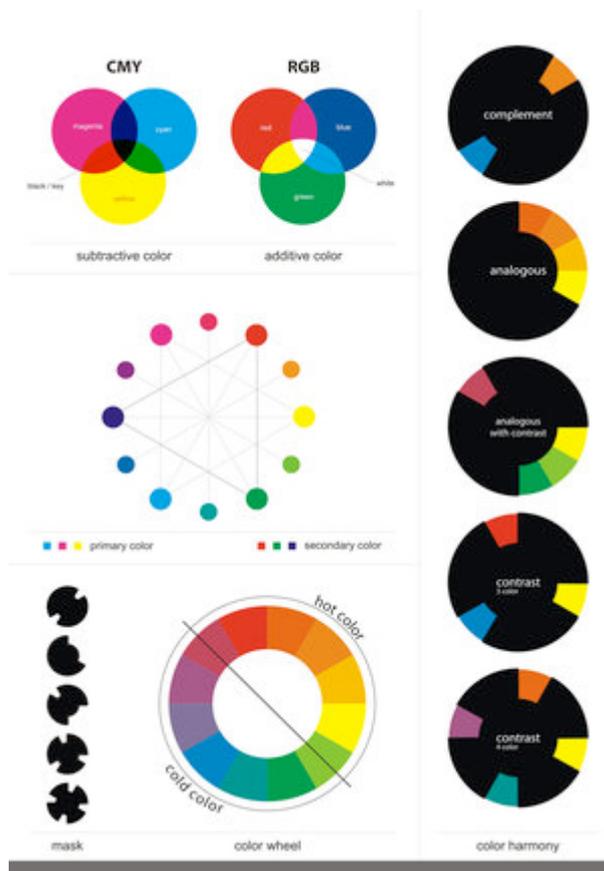
Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spectrum. Sedangkan Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Warna pokok *additive* adalah merah (*Red*), hijau (*Green*), biru (*Blue*), dalam komputer disebut model warna RGB. Warna pokok *subtractive* adalah Sian (*Cyan*), Magenta, dan Kuning (*Yellow*), dalam komputer disebut model warna CMY.

Dimensi dari warna menurut Fadjar Sidik (12) yaitu:

- *Hue*, adalah dimensi nama dari warna dan merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, kuning, biru dan lain-lain.
- *Value*, adalah dimensi petunjuk gelap atau terangnya warna. Maksud dari tingkatan *value* untuk membuat kesan cahaya yang ditimbulkan oleh warna yang diterima mata. *Value* yang berada di atas *middle* disebut *high value* sedangkan yang berada di bawah *middle* disebut *low value*.
- *Chroma*, adalah dimensi mengenai cerah atau suramnya warna yang merupakan kualitas dari keberadaan suatu warna. Perubahan dalam intensitas dapat dibuat melalui pencampuran warna komplementernya.

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

- Warna primer, adalah warna-warna yang menunjukkan kekontrasan dan kesan panas seperti merah, kuning, oranye dan lain-lain.
- Warna sekunder dan tertier, adalah warna-warna yang menunjukkan kesan dingin seperti biru, hijau dan lain-lain.



Gambar 1.1 Teori Warna menurut Thomas Dian

http://ic1.deviantart.com/fs13/f/2007/037/0/9/color_theory_by_thomasdian.jpg

b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasinya

Untuk menjelaskan kekuatan warna, pandangan dari segi psikologi mengemukakan, bahwa warna lebih dekat hubungan kepada emosi daripada kepada bentuk, sehingga pada sebuah ilustrasi, warna tampil lebih awal dibandingkan dengan bentuknya. Dalam sebuah ilustrasi atau gambar, warna memegang peranan penting. Yakni sebagai :

- a. Membuat penegasan dan menonjolkan karakter.
- b. Memudahkan sesuatu objek dilihat.
- c. Mewujudkan perasaan harmoni.
- d. Melahirkan kesan tertentu dan membangun suasana (*setting*) sebuah gambar.

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur bahwa warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna

dapat mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda (36).

Warna sangat sering memacu emosi manusia, ini adalah konsep sederhana yang sering diabaikan manusia dulu. Tetapi pada tahun 1960-an, semua ini berubah dan sekarang warna adalah unsur terpenting untuk menarik perhatian.

d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu, yang dimaksud karakteristik di sini adalah ciri-ciri khas atau sifat-sifat khas yang dimiliki suatu warna. Secara garis besar, sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua, yaitu warna panas dan warna dingin. Di antara keduanya ada warna antara (*intermediates*). Yang termasuk warna-warna panas adalah warna jingga, merah, coklat dan kuning. Sedang warna-warna dingin adalah warna biru, hijau dan ungu.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya

Kombinasi *hue*, kroma atau saturasi, dan berliansi atau luminansi, secara bersamaan menspesifikasi suatu tri-stimulus rangsang warna, dan menjadi tolok-ukur kualitas warna (*color quality*). Kualitas warna didefinisikan menggunakan seperangkat koordinat 3D xyz, yang setara dengan rasio masing – masing nilai tri-stimulus xyz cahaya terhadap total adisi 3 stimulus tersebut.

f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Berikut ini beberapa definisi makna warna atau “*Color Meaning*” :

- Merah : warna api dan darah, jadi warna merah diasosiasikan dengan tenaga, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad dan juga keinginan, hasrat dan cinta. Dapat menstimulasi rasa lapar.
- Jingga : menggabungkan kekuatan dari merah dan kebahagiaan dari kuning. Warna jingga diasosiasikan dengan sinar matahari dan daerah tropis. Jingga menggambarkan antusiasme, daya tarik, kebahagiaan, kreativitas, kebulatan tekad, atraksi, sukses, dorongan dan pendorong.
- Kuning : warna dari sinar matahari. Warna kuning sering diasosiasikan dengan kegembiraan, kebahagiaan, kepintaran dan kekuatan.

- Hijau : warna dari alam. Menyimbolkan pertumbuhan, harmoni, kesegaran dan kesuburan. Hijau mempunyai hubungan yang kuat dengan keamanan. Hijau tua juga sering diasosiasikan dengan uang.
- Biru : warna dari langit dan laut. Warna biru sering diasosiasikan dengan kedalaman dan stabilitas. Warna biru menyimbolkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, keyakinan, kepintaran, kepercayaan, kebenaran dan surga.
- Ungu : warna ungu menggabungkan stabilitas dari biru dan kekuatan dari merah. Ungu diasosiasikan dengan royalti. Warna ungu melambangkan kekuatan, kebangsawanan, kemewahan dan ambisi. Warna ungu menyampaikan kekayaan dan kelebihan. Ungu diasosiasikan dengan kebijaksanaan, gengsi, kebebasan, kreatifitas, misteri dan sihir.
- Putih : diasosiasikan dengan muda, kebaikan, ketidak bersalahan, kemurnian dan keperawanan. Warna putih dianggap sebagai warna kesempurnaan
- Hitam : diasosiasikan dengan kekuatan, keindahan, formalitas, kematian, iblis dan misteri.

Dengan demikian, pemakaian warna juga harus disesuaikan dengan tujuan penggunaan dan manfaat dari kesan yang bisa ditimbulkan dalam pribadi seseorang dari pemakaiannya. Dengan menggunakan hal ini semaksimal mungkin akan menghasilkan desain yang efektif dan tepat sasaran.

2.4.2 Tinjauan Unsur Komposisi

2.4.2.1 Penataan *Layout*

Dalam penataan *layout* ada beberapa prinsip utama untuk tujuan komunikasi dari sebuah karya desain.

- Ruang Kosong (*White Space*) : Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.
- Kejelasan (*Clarity*): Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambigu/ makna ganda.

- Kesederhanaan (*Simplicity*) : Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan seing juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.
- *Emphasis (Point of Interest)* : Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai *artistic*.

a. Komposisi secara Umum (Vertical – Horizontal)

Komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini mencakup garis, *shape, form*, warna, terang dan gelap. Komposisi baik yang ditata memanjang ke samping (horizontal) maupun yang diterapkan memanjang ke arah bawah (vertikal) bertujuan untuk mencapai keindahan. Sehingga dalam setiap komposisi desain yang baik akan ditemukan :

- a. Keseimbangan
- b. Irama dan Tekanan
- c. Skala dan Proporsi
- d. Kesatuan yang harmoni

b. Perkembangan Komposisi

Penataan komposisi dalam prakteknya banyak dilanggar untuk mencapai bentuk yang menarik. Menurut John Raynes bahwa komposisi yang beraneka ragam terjadi sejak ditemukannya kamera, sehingga orang mulai berani melakukan manipulasi komposisi (90). Hal ini ditunjang pula dengan adanya penemuan *grid* atau garis bantu semu yang digunakan untuk menata peletakan objek sehingga terlihat menarik dan seimbang.

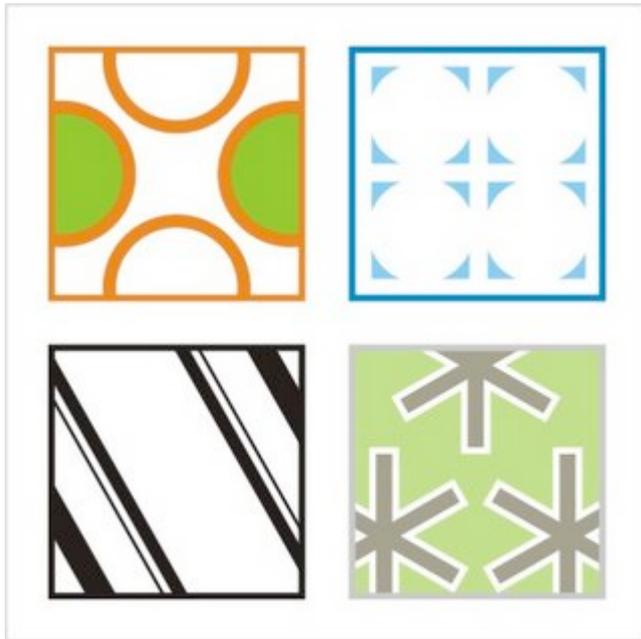
c. Warna dalam Komposisi

Menurut Rangga Pratama, ada beberapa aspek yang menunjang warna dalam peranannya dengan komposisi (para. 4). Antara lain :

1. Simetri (*Symmetry*)

Adalah dua atau lebih unsur yang sama dan diletakkan sejajar atau berdekatan

serta di antara unsur rupa tersebut mengandung kesamaan.



Gambar 2.1 Simetri dalam Komposisi

2. Irama (*Rhythm*)

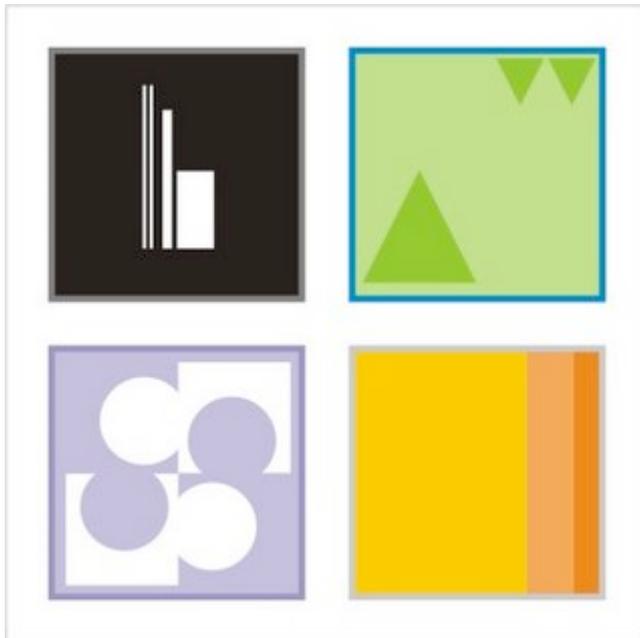
Kesan pergerakan sebuah objek sehingga muncul aspek dinamis dalam sebuah karya visual.



Gambar 2.2. Irama (*Rhythm*) dalam Komposisi

3. Keseimbangan (*Balance*)

Penempatan unsur rupa dalam satu bidang baik secara beraturan maupun acak yang menekankan aspek keseimbangan komposisi unsur-unsur rupa di dalamnya.



Gambar 2.3 Keseimbangan (Balance) dalam Komposisi

4. Kesatuan (*Unity*)

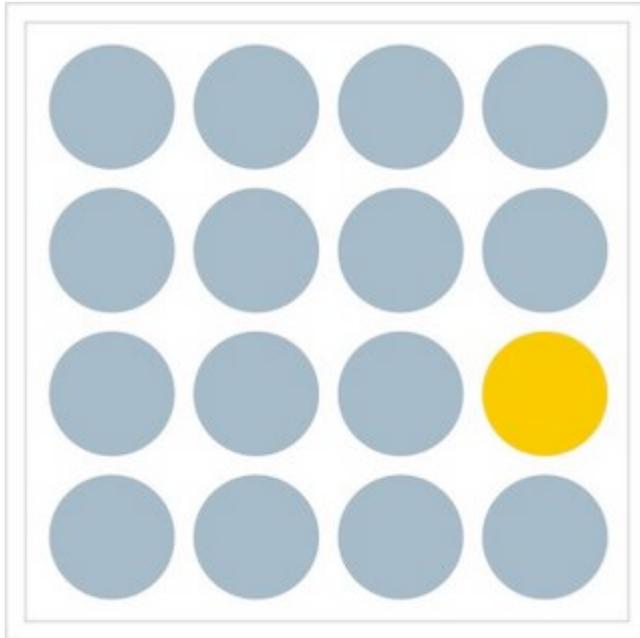
Paduan dari berbagai unsur rupa yang membentuk sebuah konsep ketautan dan pengikatan sehingga menimbulkan kesan satu bentuk yang mengikat antara satu dengan yang lainnya dengan baik.



Gambar 2.4 Kesatuan (Unity) dalam Komposisi

5. Aksentuasi (*Acsentuation*)

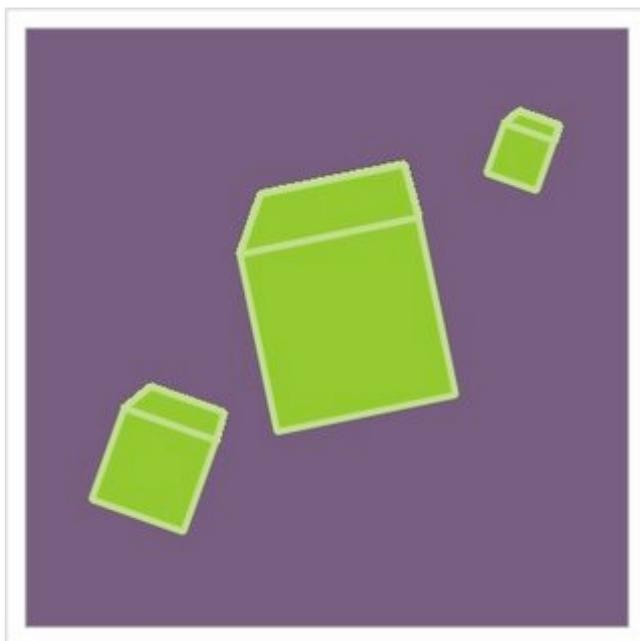
Penyajian unsur pembeda pada satu ungkapan rupa agar tidak berkesan monoton dan membosankan.



Gambar 2.5 Aksentuasi (*Acsentuation*) dalam Komposisi

6. Keragaman (*Variant*)

Penyajian bahasa rupa yang seragam, berupa sistem modul.



Gambar 2.6 Keragaman (*Variant*) dalam Komposisi

7. Dinamika (*Dinamic*)

Penyajian bahasa rupa dengan berbagai unsur yang amat bervariasi di dalamnya.



Gambar 2.7 Dinamika (*Dinamic*) dalam Komposisi

8. Gradasi (*Gradation*)

Adalah komposisi yang tersusun secara berjarak dari nada terendah sampai tertinggi ataupun sebaliknya.



Gambar 2.8 Gradasi (*Gradation*) dalam Komposisi

2.4.2.2 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Perspektif adalah suatu hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu objek yang tampak berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat objek tersebut terletak jauh dari pengamat (John Raynes, 18). Dasar dari setiap perspektif adalah garis horizon. Garis yang membatasi antara pandangan mata dengan langit. Hukum perspektif yakni ketika semua garis paralel / sejajar menuju satu buah titik yang sama. Dan objek objek yang berjarak sama akan tampak mengecil hingga mnedekati horizon.

2.4.2.3 Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan dalam sebuah gambar memegang peranan penting karena turut menentukan kualitas gradasi sebuah objek. Dengan penataan cahaya dan gelap terang yang tepat, akan membangun seting yang dimaksud. Menurut Daniel M. Mendolowitz dan Duante A. Wakeham menyatakan bahwa beberapa elemen cahaya menentukan skala gradasi, antara lain (84):

a. *Highlights*. Bagian dari objek yang memiliki warna paling ringan dan terang warnanya dibandingkan bagian lainnya. *Highlights* berupa bintik sinar yang paling kuat dan mengenai puncak permukaan yang menghadap ke arah cahaya.

b. *Lights and Shadows*. Merupakan kualitas gelap dan terang yang paling luas areanya, berada di antara *highlights* dan pusat bayangan.

c. *Core of Shadow*. Yakni area dimana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan yang tidak seberapa jauh, berfungsi sebagai pengisi dan membuat objek semakin jelas bentuknya.

2.4.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi

2.4.3.1 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

a. Ilustrasi Editorial

Banyak dijumpai pada novel-novel, buku bacaan anak maupun orang dewasa, hingga karikatur politik. Pada buku bacaan anak, ilustrasi ini penting untuk mengembangkan cerita. Sedangkan pada surat kabar atau majalah, ilustrasi penting sebagai komunikasi massa, baik berupa gambaran ataupun fotografi. Pada sampul buku, ilustrasi digunakan untuk menampilkan isi buku secara efektif dan

menarik minat pembeli. Selain itu, ilustrasi juga berguna untuk mengisi ruang kosong pada layout agar teks dan isi dapat saling mendukung.

b. Ilustrasi Periklanan

Ialah ilustrasi yang berfungsi dalam promosi dan pemasaran, serta mempengaruhi niat dan daya jual suatu produk. Isinya berusaha memberikan informasi serta tampilan terbaik sebuah produk yang akan ditawarkan.

c. Ilustrasi Medis

Ilustrasi yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu kedokteran.

d. Ilustrasi Ilmiah

Bertujuan menggambarkan segala sesuatu yang teoritis dan berlandaskan pada suatu ilmu, sehingga untuk menggambarkannya tidaklah mudah dan memerlukan keahlian di bidangnya masing-masing.

2.4.3.2 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat & Fungsi

- a. Cerita bergambar yang bertujuan menjelaskan keadaan yang dilihat, hal fakta.
- b. Cerita bergambar yang memvisualisasikan apa yang diimajinasikan.
- c. Cerita bergambar yang memvisualisasikan ide atau konsep, biasanya dalam bentuk simbolisasi.
- d. Cerita bergambar yang berfungsi untuk menghias, biasa disebut dekoratif, tujuannya untuk memperindah, menambah nilai estetis karya sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis bagi pengamatnya.
- e. Cerita bergambar yang menjadi jembatan untuk memahami bahasa verbal.

2.4.3.3 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

- a. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat minyak .
- b. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat air.
- c. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat air dan arsir pena.
- d. Gambar dengan pewarnaan menggunakan pensil warna.
- e. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat poster.
- f. Gambar dengan teknik manual dan komputer.

2.4.3.4 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

- a. Fotografi Piktorial, cerita bergambar dengan teknik fotografi dan lebih ditekankan pada aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru.

- b. Manual, teknik gambar dengan ketrampilan tangan, tidak dibantu mesin. Teknik ini menonjolkan ciri khas pengarangnya dan keunikan yang tidak akan ada duanya.
- c. Komputerisasi, serba digital, otomatis dan terkontrol. Dinilai cukup efisien dalam hal waktu dan tenaga, serta dapat mempersingkat proses.
- d. Kubisme Sintetik / *Kolase*, teknik yang menggunakan potongan potongan kertas, kain atau media apapun berbentuk persegi yang ditempelkan membentuk suatu figure kesatuan.
- e. *Photo montage*, teknik ini mengutakan potongan gambar atau foto yang ditempel dan diberi hiasan untuk menjelaskan maksud yang ingin dibangun.

2.4.3.5 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

- a. Arsir. Merupakan teknik untuk mengisi daerah sebuah daerah gambar sehingga tampak bervolume, memberi penekanan bayangan, atau tata cahaya sebuah situasi. Macam macam arsir :
 - 1. Arsiran garis lurus. Berbentuk garis garis tegak yang berdampingan, berpotongan, acak, dan sebagainya.
 - 2. Arsiran bentuk lengkung. Arsiran yang bentuknya mengikuti kelengkungan objek.
- b. *Dry Brush*. Teknik ini menggunakan sapuan cat untuk menghasilkan efek kering dan terkesan *crack* (pecah-pecah).
- c. *Blocking*. Atau yang disebut plakat. Mengisi semua bidang objek dengan warna pekat. Biasanya dengan menggunakan cat poster.
- d. *Pointilism* / Tekstur. Teknik ini menggunakan titik yang dikombinasikan kepadatan atau kerenggangannya dalam membentuk sebuah gambar.

2.4.3.6 Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

- a. Realis. Sebuah aliran gambar yang menggambarkan segala sesuatu sesuai keadaan sesungguhnya. Pewarnaan dan proporsi setiap sesuatunya harus sama persis dengan yang asli.
- b. Kubisme Analitik. Menggambarkan sebuah objek dengan secara realis (persis dengan aslinya) namun diberi sedikit sentuhan yang abstrak dan geometris.
- c. Dekoratif. Ciri khas karya ini adalah mengandung banyak ukiran dan ornamen. Gaya yang menarik, berkesan lembut, dan muatan estetisnya sangat tinggi.

2.5 Tinjauan Aspek Historis Propinsi Papua

Sejarah Papua tidak bisa dilepaskan dengan sejarah kepulauan Maluku, sebab selama berabad-abad wilayah pesisir kepala burung Papua selalu menjadi kawasan yang menyatu dengan kekuasaan kerajaan-kerajaan yang ada di Maluku. Saat itu Maluku dikuasai oleh empat kerajaan Islam; Ternate, Tidore, Bacan dan Jailolo. Pada abad XV Islam masuk ke Ternate dan Tidore. Raja Ternate yang pertama memeluk Islam adalah Gapi Baguna (1465-1486). Sedangkan raja Tidore yang pertama masuk Islam adalah Cirililiati yang kemudian berubah nama menjadi Sultan Jamaluddin. Berikutnya menyusul raja Jailolo (Sultan Hasanuddin) dan raja Bacan (Sultan Zainul Abidin). Dari Ternate dan Tidore, Islam berkembang ke Selatan sampai di Ambon dan Banda, ke Timur masuk ke Papua yang saat itu berada di bawah kekuasaan Tidore, ke Utara sampai di Mindanau dan Sulu, Philipina.

Bangsa penjajah berusaha masuk ke kepulauan Maluku setelah Portugis mengalahkan Sultan Malaka (1511). Setahun kemudian mereka menemui Sultan Sirullah di Ternate. Pada tahun 1521 Spanyol masuk ke Kesultanan Tidore. Dengan taktik *divide et impera* Portugis dan Spanyol menyulut permusuhan antara Kesultanan Ternate dan Tidore hingga terjadi pertempuran antara dua kesultanan itu pada tahun 1529. Pada tahun 1549 seiring dengan makin kuatnya penjajah Portugis di daerah itu masuk pula missionaris Kristen untuk pertama kalinya dan Indonesia Timur menjadi basis pertama pusat Kristenisasi di Indonesia.

Belanda sejak tahun 1824 mengakui kekuasaan Kesultanan Tidore di wilayah kepala burung Papua hingga Mimika dan Kepulauan Schouten. Namun tahun 1828 Belanda mengklaim sebagian wilayah Papua menjadi bagian dari jajahannya. Meskipun pos administrasi secara permanen baru didirikan di Fakfak dan Manokwari pada tahun 1898 (Departemen Agama RI, *Tarikh Islam/Sejarah dan Kebudayaan Islam*, 1986).

Selama PD II Jepang menguasai bagian Utara pulau Irian, namun setelah PD II Belanda mengambil alih kembali daerah-daerah yang ditinggalkan bala tentara Jepang. Pada tanggal 27 Desember 1949 Belanda mengakui Kemerdekaan

RIS tanpa memasukkan Irian Barat ke wilayah RIS. Tanggal 1 Desember 1961 Belanda memerintahkan bendera Papua Barat dikibarkan berdampingan dengan bendera Belanda. Akan tetapi tanggal 19 Desember 1961, Presiden Soekarno mengumandangkan Trikora yang berisi, gagalkan pembentukan negara Papua, kibarkan bendera merah putih di Irian, dan kerahkan semua kekuatan termasuk para sukarelawan. Setelah persetujuan Indonesia-Belanda di New York, AS, melalui resolusi PBB no. 1752 Belanda menyerahkan Irian Barat kepada Indonesia melalui United Nation Temporary Executive Authority (UNTEA). Resolusi itu juga melegalsir apakah Irian Barat tetap dalam kesatuan RI atau memisahkan diri dari Indonesia melalui plebisit pada tahun 1969. PBB pada tanggal 19 November 1969 lewat resolusi no. 2504 mengesahkan Pepera (Penentuan Pendapat Rakyat), yaitu Irian Barat menyatakan bergabung dengan NKRI.

2.6 Tinjauan Aspek Kultural Propinsi Papua

Munculnya sumber-sumber pertentangan dan atau konflik yang bersifat struktural, kepentingan, nilai, hubungan antar manusia, dan data yang pada situasi tertentu cenderung terbuka. Konflik sosial yang terjadi ini secara tidak langsung berdampak pada perkembangan anak-anak di daerah Propinsi Papua. Selain dapat memunculkan kecenderungan adanya proses disintegrasi sosial, etnik (suku-bangsa) dan regionalisme kedaerahan dalam sistem kehidupan masyarakat di Papua, juga membuat terjadinya polarisasi dalam masyarakat berdasarkan sikap sosial yang berbeda..

Selain itu masih pula ditemukan pandangan, pemahaman dan penerimaan pemerintah pusat, pemerintah daerah dan masyarakat daerah ini yang belum utuh terhadap beberapa pasal (mis. bendera, lagu, MRP) yang dipandang tidak perlu dan atau tidak layak dimasukkan dengan berbagai alasan.

Diharapkan pembangunan daerah yang dijalin oleh pemerintah dapat lebih memperhatikan, mengakomodasi, mengembangkan, dan memperkuat hak-hak dasar sosial anak-anak Papua. Serta dipandang lebih memperhatikan, memberdayakan dan memperkuat kehidupan sosial budaya masyarakat Papua seperti adat istiadat, hak ulayat, pendidikan, kesehatan, gizi, dan sumber daya manusia.

2.7 Tinjauan Aspek Kehidupan Propinsi Papua

Membuka keterisolasian agaknya perlu menjadi prioritas daerah ini. Karena kondisi geografisnya yang dikelilingi hutan, sungai, rawa, dan pegunungan, hubungan antar kecamatan praktis bergantung pada transportasi laut dan udara.

Anak-anak Kampung Makaling di Distrik Okaba Kabupaten Merauke, Provinsi Papua, kerap kali harus berjalan menyeberang Muara Sungai Kolo selebar 50 meter karena ketiadaan jembatan untuk menuju ke SMP Okaba. Sepulang sekolah, sekitar pukul 12.00, mereka kembali menjalani aktivitas rutin menyeberangi muara, kembali ke rumah. Sesampai di rumah mereka mulai membantu orangtua mengumpulkan kelapa untuk dibuat kopra. Ada juga siswa yang membantu orangtua masuk hutan berburu rusa atau kanguru yang biasa disebut "saham".

Jika masuk hutan, biasanya esok hari mereka tak dapat berangkat ke sekolah karena terlalu lelah atau bahkan belum kembali ke kampung. Mereka tak dapat berbuat sesuatu karena sebagian orangtua masih belum sadar arti penting pendidikan bagi anak-anaknya. Menjual daging hasil buruan kepada warga pendatang yang membawa ke kota lebih menghasilkan ketimbang bersekolah. Demikian pemikiran sebagian orangtua, apalagi jarak dari rumah ke sekolah cukup jauh yang membuat pengawasan dari guru atau kepala sekolah sangat minim.

Lain cerita dengan lokasi perkampungan nelayan yang berada di Jalan Perikanan Klademak. Berlokasi di sebuah pantai yang cukup jauh dari jalan protokol, namun demikian perkampungan tersebut cukup dikenal di lingkungan masyarakat sekitarnya sehingga tidaklah sulit untuk mencarinya.

Dengan menyusuri lorong yang lebarnya sekitar 1-1,5 meter akan ditemui perkampungan nelayan dengan panggung yang terbuat dari papan. Semakin ke dalam semakin dirasakan keramaian dan aktivitas kaum bapak dibantu anak anak mereka menjemur ikan untuk dikeringkan.

Mata pencaharian utama mereka adalah dengan menjual ikan kering yang dibeli dari nelayan yang menangkap ikan di laut. Jenis ikan ini adalah ikan puri,

sibula, lema dan oci yang kemudian dijual ke Pasar Remu, Nabire, Manokwari hingga ke Jawa.