

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

1.1. Studi Literatur

1.1.1. Cergam

Perkembangan sebuah budaya tidak terlepas begitu saja dari perjalanan sejarah kebudayaan itu sendiri, dan kejayaan di masa lalu hanya akan tercatat abadi dalam data sejarah atau ingatan kolektif sekelompok masyarakat atau kenangan pribadi seseorang. Manusia menyeleksi mana yang dibutuhkannya dan mana yang tidak, dan komik ternyata sejak kelahirannya beberapa dekade yang lalu hingga saat ini masih terlihat sebagai materi bacaan yang dibutuhkan. Konsepsi komik itu sendiri disinyalir oleh Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), penulis *Faust* dari Jerman yang terkenal itu, sebagai perekat budaya kosmopolitan manakala ia berkesempatan memperhatikan cerita-bergambar *Histoire de Mr. Vieux Bois*, buah karya dari seorang pakar pendidikan Swiss yang juga seniman bernama Rodolphe Töppfer (1766-1847). Cerita bergambar atau komik atau yang disebut Töppfer dengan *printed literature* mempunyai pengertian bahwa sebuah sastra yang dicetak adalah menulis cerita dengan gambaran grafis: ” *You can write stories with chapters, line, words: That’s the actual literature. You can also do neither one nor the other, and sometimes, that’s the best!*”

Sebelum konsep komik hadir, orang-orang sudah mengenal terlebih dulu sebutan kartun dan karikatur. Pengertian kartun sebenarnya berasal dari seni, etimologi yg datang dari bahasa italia ‘Cartone’ artinya kertas. Ia merupakan gambaran kasar atau sketsa awal dalam kanvas besar. (Setiawan 2002). Kartun memang pada akhirnya menjadi lebih dikenal sebagai gambar dengan cerita yang lucu-lucu dan menyindir halus (meski kadang keras), tapi kadangkala kita sering salah kaprah dalam menggunakan istilah kartun untuk menyebutkan film animasi sebagai film ‘kartun’ seperti Disney, Donal Bebek dan Miki Tikus, Tom dan Jerry.

Jadi, kartun juga dikonotasikan dengan kelucuan atau *'funny'*. Yang lucu-lucu ini akhirnya dekat dengan komik, karena comics arti mendasarnya pun 'lucu' karena asumsi awal kelahiran komik di Amerika adalah publikasi periodik seperti surat kabar New York World (1896) di bagian *'funniest pages'* yaitu halaman-halaman yang memuat kartun-kartun lucu. Menurut Havet (1987) kartun dapat dipertimbangkan sebagai bentuk dari komunikasi massa yang menyampaikan pesan-pesan tertentu (Mahamood 2004). Lebih lanjut diungkapkan oleh Mahamood bahwasannya secara umum kartun diklasifikasikan sebagai bentuk karya dari sebuah subjek yang di lebih-lebihkan (*exageratted*) dan pemiuhan (*distortion*) untuk tujuan satir dan hiburan. Kartun berkembang didalam masyarakat, seniman memanfaatkannya untuk merekam, mengkritisi atau mengomentari kejadian, isu dan personalitas tertentu. Karena itu biasanya kartun merefleksikan atau mengilustrasikan beragam aspek budaya dari masyarakat yg membentuknya. Sementara itu 'karikatur' lebih gampang dipahaminya sebagai gambar atau lukisan dengan muatan lebih pada seorang karakter yang di kenal, distrosi dan eksegarasi menjadi kata kuncinya, dan muatan pesan tertentu di dalamnya jangan sampai dilupakan. Menurut Noerhadi (1989) konsep kartun dipisahkan dengan karikatur berdasarkan sifat kartun dengan tokohnya yang bersifat fiktif untuk menyajikan komedi-komedi sosial serta visualisasi jenaka, sedangkan karikatur melalui pemiuhan (distorsi) tokoh-tokoh tiruan tertentu untuk memberi persepsi tertentu pada pembaca (Wijana, para. 1).

Cergam dari dulu adalah salah satu media hiburan bagi semua lapisan kalangan masyarakat. Dari gaya ilustrasinya, cergam dari dulu identik dengan sesuatu yang lucu, menyenangkan dan menghibur. Dalam perkembangannya sampai saat ini, persespsi tentang lucu, menyenangkan dan menghibur tersebut lebih mengarah kepada dunia anak. Anak-anak memang lebih tertarik kepada sesuatu yang menyenangkan, menghibur dan menarik. Cergam adalah salah satu media yang sangat efektif bagi penyampaian pesan kepada anak. Lewat sebuah cerita, gambar yang

menarik dan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak, anak-anak dapat mengikuti setiap cerita dan pesan akan tersampaikan. Maka dari situlah mengapa ceriam banyak di konsumsi oleh pembaca anak-anak.

2.1.2. Anak-anak prasekolah

Menurut Biecher dan Showman, anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Di Indonesia, umumnya anak seusia itu mengikuti program taman kanak-kanak. Usia ini adalah suatu usia yang amat menentukan perkembangan anak, termasuk perkembangan kecerdasan, dan merupakan usia kritis bagi anak untuk menjajaki, mencari tahu, mencoba, dan mencipta. Sedangkan usia prasekolah dimaksudkan sebagai usia ketika anak masih belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal, seperti sekolah dasar (SD). Biasanya, mereka tetap tinggal dirumah atau mengikuti berbagai bentuk lembaga pendidikan prasekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau tempat penitipan anak.

Anak-anak prasekolah memiliki masa emas dimana masa tersebut adalah kesempatan bagi orang tua untuk membentuk karakter anak. Pada usia prasekolah, anak-anak mengalami perkembangan dalam otaknya. Tingkat kecerdasan sangat mudah terbentuk pada masa ini, tergantung dari seberapa banyak informasi yang diterima oleh anak tersebut. sangat baik bagi anak-anak untuk dapat mengetahui berbagai informasi yang baik dan sesuai agar mereka dapat terbentuk karakternya dan tingkat kecerdasannya. Media informasi tersebut juga harus bisa dengan mudah menyampaikan pesan kepada anak (Soefandi, Pramudya, 125).

2.1.3. Imajinasi

Menurut Oxford Dictionary, Imajinasi adalah kemampuan seseorang untuk membayangkan secara kreatif, dan kemudian mewujudkan atau melakukan sesuatu sesuai dengan imajinasinya, sedangkan makna kata visualisasi adalah menciptakan gambar-mental di

dalam pikiran untuk kemudian mewujudkan dalam bentuk gambar atau benda secara nyata (Sayoga, v).

Anak-anak prasekolah sangat sering berimajinasi dan memvisualisasikan imajinasinya tersebut. Banyak dari anak-anak yang senang sekali ketika mereka diberi sebuah crayon atau benda apapun. Mereka akan dengan segera memanfaatkan benda tersebut untuk seakan-akan mewujudkan apa yang ada dalam imajinasinya.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Perkembangan Cergam di Indonesia

Menurut Tony Masdiono dan Okky (20-23) dalam majalah Concept:

Bila ditinjau dari dasarnya, cikal bakal cergam sebetulnya sudah punya ‘gaya’ sendiri, yaitu dalam bentuk relief atau candi, lalu wayang beber dan wayang kulit. Tiga bentuk cergam ini sudah ada jauh sebelum komik Amrik menyerbu. Kita mulai dari relief

- **Era Prasejarah**

Cergam kerap diidentikkan sebagai buku atau kertas yang diberi gambar-gambar dan jalinan cerita. Marcel Bonneff dalam disertasinya tentang cergam yang ditulis tahun 1972 (Komik Indonesia; Kepustakaan Populer Gramedia; 1998) menjabarkan bahwa cikal-bakal dan sejarah cergam jika dirunut lebih jauh, ternyata sudah ada sejak zaman prasejarah, yaitu relief candi Prambanan dan Borobudur. Meskipun tak menyerupai cergam saat ini, relief-relief yang ada di dinding candi sebetulnya sudah berbicara dengan gambar. Begitu pula dengan wayang beber yang bercerita lewat gambar di atas permukaan gulungan kain. Bukti pertama cikal-bakal cergam sudah terdapat pada monument-monumen keagamaan yang terbuat dari batu.

- **Era 1930-an**

Tahun 1930-an bisa disebut sebagai tonggak cergam modern Indonesia, yaitu dengan munculnya cergam strip Put On

karya Kho wang Gie dalam surat kabar Sin Po – yakni sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu. Put On muncul setiap hari Jumat atau sabtu. Cergam *strip* Put On ini pertama kali diterbitkan pada tahun 1931. sebetulnya, sejak tahun 1930, Sin Po telah memuat beberapa cergam *strip* humor karya Kho Wang Gie, namun baru lewat Put On, Kho mulai populer.

Mengisahkan tokoh gendut peranakan Cina yang tinggal di Jakarta dan selalu bernasib malang. Put On digambarkan sebagai tokoh yang baik hati tapi bodoh, yang sok pintarnamun gagal serta menggali humor lewat kisah sehari-hari. Surat kabar Sin Po sendiri dibredel 30 tahun kemudian (1931-1960). Sesudah Sin Po, berturut-turut muncul cergam-cergam lainnya seperti Si Tolol (Star Magazine, 1939-1942) yang diterbitkan oleh kelompok media Melayu Tionghoa. Lalu ada juga cergam Oh Koen. Sementara itu, di Solo muncul cergam *strip* legenda kuno dari Sumatera berjudul Mentjari Poetri Hidjae karya Nasroen A.S., yang terbit di mingguan Ratoe Timore pada 1 februari 1939. Jika sebelumnya cergam Put On hanya menerapkan sebaris *strip*, cergam karya Nasroen mulai menerapkan cergam satu halaman yang siap dibukukan.

- Tahun 1940-an a/d 1950-an

Tahun 40-an adalah masa pendudukan Jepang. Kala itu industri pers dimanfaatkan untuk keperluan propaganda Asia Timur Raya (1942). Namun cerga masih tetap muncul. Misalnya saja cergam Pak Leloer (1942) dan legenda Roro Mendoet yang digambar oleh B.Margono. baru sekitar tahun 1947, pengaruh komik dari Amerika mulai masuk ke Indonesia dengan dimuatnya komik *strip* Tarzan. Selanjutnya komik-komik Amrik ainnya berdatangan seperti Rip Kirby, Phantom, Johny Hazard, Mandrake, Flash Gordon, dll. Kebanyakan komik-komik Amrik tersebut muncul dalam bentuk *strip* harian atau mingguan kemudian

diterbitkan lagi dalam bentuk album atau kumpulan. Penerbit seperti Gapura, Keng Po dari Jakarta, serta Perfects dari Malang-mengumpulkannya menjadi sebuah buku komik.

Selepas itu, mulailah pengaruh komik *strip* Amrik nampak pada cergam-cergam kita. Tengoklah cergamis Siaw Tik Kwie yang memunculkan tokoh Sie Djien Koei yang bercerita tentang seorang jenderal dan pendekar yang hidup pada masa kaisar Toay Cung. Pada masanya, konon cergam ini sangat populer-bahkan kepopulerannya melebihi komik Tarzan, Flash Gordon, dan jagoan komik Amrik lainnya. Tak mengherankan, pasalnya Siaw Tik Kwie adalah cergamis yang andal dengan teknik dan keterampilan yang tinggi dalam menggambar. Cergam sie Djin Koei bahkan memelopori komik silat yang nantinya mulai populer sekitar tahun 1968. Kesenjangan Sie djin Koei merupakan salah satu bukti, bahwa pengaruh barat bukannya tanpa kelemahan, dan dunia Asia (dalam hal ini Cina dan Indonesia) mampu menjadi sumber ilham bagi cergamis. Setelah Siaw Tik Kwie, dari Semarang petualangan ala Tarzan yakni cergam wiro karya Kwik Ing Hoo, tapi ada juga cergam yang merakyat, yaitu Dagelan Petruk karya Indri Soedono.

Di tahun 1953, cergam mulai menapaki masa awal keemasannya dengan lahirnya sosok Sri Asih karya R.A. Kosasih dan Nina Putri Rimba karya Djoni Lukman (Johnlo). Sri asih maupun Nina bias dibilang cukup dipengaruhi oleh gaya komik Amerika yang kala itu sedang mengalami masa keemasan. Bedanya, Sri Asih memakai kebaya dan kesaktiannya berbau mistis sementara Nina bercerita tentang kehidupan rimba tropis di Indonesia. Tahun 50-an adalah masa yang sangat produktif bagi Kosasih. Sri Asih, meskipun bukan komik Indonesia pertama, namun justru dijadikan rujukan dan patokan bagi pertumbuhan cergam. Kemudian berturut-turut muncul judul-judul cergam

lainnya. Cergamis Johnlo mengeluarkan cergam Puteri Bintang dan Garuda Putih. Atau cergam Popo dengan gaya meniru Mickey Mouse. Ada juga Kapten Komit karya Kong Ong yang jelas coba mengimbangi Flash Gordon. Di era ini banyak bermunculan cergam-cergam yang mencoba mentransposisi (bahkan menjiplak) komik barat. Begitu kuatnya pengaruh komik Barat, hingga hamper semua cergam kita bercerita sosok jagoan yang memanfaatkan kekuatan dan kesaktiannya untuk berpetualang, melindungi, dan membela keadilan serta kaum ang lemah.

Tahun 1954 muncul protes keras agar komik-komik Barat harus dimusnahkan. Beberapa kalangan pendidik dan para orang tua menganggap bahwa cergam memberikan pengaruh buruk bagi generasi muda. Sampai akhirnya beberapa penerbit-salah satunya penerbit melodi di Bandung dan Keng po di Jakarta, berusaha untuk tetap mempertahankan namun dengan strategi dan pemahaman baru, yakni cergam yang menggali dan bersumber kebudayaan nasional juga memberikan sumbangan bagi kepribadian bangsa. Kosasih dan Johnlo yang akhirnya menghadirkan cergam yang kreatif dan mencerdaskan tanpa melupakan unsure pendidikan. Keduanya mengeluarkan cergam wayang yang merupakan peleburan antara budaya Barat, Timur, dan Indonesia. Lalu terbitlah cergam wayang pertama Lahirnya Gatotkatja (1954-1955, Keng Po, Jakarta), Raden Palasara (Johnlo), cergam serial Mahabharata (R.A. Kosasih). Masih berkaitan dengan cergam yang mendidik, di tahun 50-an harian Kedaulatan Rakyat Yogyakarta menampilkan salah satu tokoh cergam lain, Abdulsalam, kebanyakan karyanya bercerita tentang kepahlawanan, perang, juga pemberontakan Pangeran Diponegoro. Cergam wayang cukup sukses menggempur pasaran local dan mampu menggeser dominasi komik Barat. Tahun 1956, Bandung malahan menjadi pusat produksi cergam (salah satunya penerbit

melodi). Pasokan cergam wayang melimpah, dimana menjadikan kosasih sebagai cergamis utama. Selain wayang, para cergamis juga membuat cergam berisi legenda seperti legenda Sunda (Lutung Kasarung, Sangkuriang), legenda Jawa (Lara Djonggrang, bawang Merah, Djoko Tingkir, dll). Sampai tahun 60-an banyak cergamis terilhami dari repertoar klasik Wayang Purwa. Kegemaran masyarakat akan cergam wayang hanya bertahan sampai tahun 1960.

- Tahun 1960-1963

Periode tahun 1960-1963 konon dikenal seagai Periode Medan. Diawali oleh sebuah penerbit di Medan (Casso) yang tertarik untuk menerbitkan cergam wayang namun kurang mendapat simpati. Para penerbit akhirnya meminta para cergamis untuk membuat cergam dengan tema cerita legenda Minangkabau, Tapanuli, atau Deli kuno. Tahun 1962 ketika penerbitan di Jawa mulai surut, penerbitan di medan justru sedang berada di puncaknya. Beberapa cergam yang populer antara lain Bunda Karung, Tambun tulang, dan kesusastraan Melayu Kuno pun ikut disadur seperti Mirah Tjaga dan Mirah silu Hang Djebat Durharka yang disadur dari Hiayat Ang Tuah.

Pada peride Medan, cergamis yang populer yaitu Djas, Zam Nuldyn, dan Taguan Hardjo yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi kedalam seni cergam. Taguan hardjo bahkan dikenal sebagai cergamis dengan ilustrasi yang bagus gambar yang detail, dan pandai bercerita. Cergam-cergam yang terkenal antara lain Telandjang Ujung karang, apten yani dengan Perompak Lutan Hindia, Batas Firdaus, dll. Sayangnya, setelah Taguan dan Zam, priode medan tak memiliki penerus, sehingga di tahun 1963 sedikit sekali cergam Medan yang diterbitkan. Pelan tapi pasti, di tahun 1971 penerbitan Medan mulai mati suri.

- Tahun 1963-1965

Cergam dan nasionalisme menjadi ide utama pada cergam-cergam yang terbit antara tahun 1963-1965. tahun 1963, cergam-cergam bertema perjuangan disukai dan populer di Jakarta dan Surabaya. Masa itu, Indonesia berada di bawah kepemimpinan Soekarno dan sedang berjuang melawan kolonialisme. Semangat nasionalisme itu juga menular ke para cergamis. Perjuangan para cergamis melawan V.O.C dituangkan dalam wujud cergam seperti *trunodjojo* atau *Pattimura* yang menceritakan kisah tentang perjuangan melawan pemerintah Hindia Belanda, atau cergam *Pembebasan dan Srikandi Tanah* yang berkisah tentang perlawanan terhadap Jepang, atau cergam *Pedjuang Tak kenal Mundur*.

Revolusi 1945-1949 juga ikut-ikutan dikisahkan dan diterbitkan dalam wujud cergam *Toha Pahlawan Bandung* sebagai wujud mengenang jasa para pahlawan. Beberapa cergam lainnya seperti *Puteri Tjendrawasih*, *Pahlawan Jang Kembali*, *Bentjah Menggolak*, *Kadir dan Konfrontasi*, *Hantjurlah Kubu Nekolim*, dll. Satu hal yang cukup menarik, cergamis juga menciptakan peranan wanita dalam membela negara dengan memunculkan sosok *Melati*, *Srikandi*, *Tuti*, dll. *Srikandi Tanah Minang*, *Srikandi Kemerdekaan*, dan *Tuti Pahlawan Puteri*.

Pada masanya, keadaan atau situasi yang terjadi turut memengaruhi gaya dan tema cergam. Pada masa penjajahan, cergam-cergam yang mengobarkan semangat kecintaan terhadap tanah air, visi nasionalis, serta perlawanan terhadap kolonialisme begitu menjamur. Termasuk cergam-cergam seperti *Rahasia Borobudur*, *Wali Songo*, dll.

- Tahun 1966-1967

Setelah peristiwa tahun 1965, arah dunia cergam makin tak jelas. Tak ada lagi cergamis yang profesional sejati, dan lagi kalangan cergamis kala itu tak memiliki kelompok yang terorganisir. Keadaan kian memburuk lantaran muncul cergam-

cergam yang dipolitisasi tanpa nama cergamis. Para ceramis mulai khawatir karena mereka mulai dicurigai dan diinterogasi lantaran aktivitasnya sebagai karikaturis di harian komunis Warta Bhakti. Polisi dan demonstran muda mulai menyita cergam-cergam yang diduga melanggar moral dan bertentangan dengan Pancasila. Pada masa ini cergamis mulai sadar untuk membela kepentingan dirinya. Akhirnya, dibentuklah Ikasti (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia).

- Tahun 1968-1980-an

Selepas tahun 1971, cergam mulai bebas dari pengawasan yang ketat. Walau demikian, hanya penerbit melodi yang masih konsisten menerbitkan cergam. Di tahun ini, para cergamis ternyata masih menyimpan mimpi dan berupaya untuk konsisten untuk berusaha lepas dari pengaruh Barat dan menonjolkan budaya sendiri. Setelah tahun 1967, para penerbit mulai melirik masa depan cergam. Jumlah terbitan murah meningkat sejak tahun 1967-1968, dan saat kondisi ekonomi mulai stabil, tahun 1968 format cergam dan jumlah halamannya mulai diseragamkan.

Aneka genre cergam pun bermunculan, mulai cergam roman, fiksi ilmiah, horror, atau cerita detektif. Momennya bersamaan dengan hadirnya kembali bioskop Indonesia dengan film-film dari Amerika. Di satu sisi, ada juga cergamis yang berusaha kembali ke cergam wayang atau legenda. Dan ternyata, cergam silat dan cergam roman yang paling populer. Salah satu fenomena yang paling menarik yaitu terbitnya sebuah majalah cergam baru bulanan yaitu Eres (September 1969). Majalah ini mampu bertahan, karena ada pasokan teratur dari para cergamis; juga ada cerita pendek, wawancara dengan orang-orang terkenal, dll. Artikel yang diulas Eres juga menarik, misalnya “Tjara Mambatja Komik”, “Letak Komik dalam Masyarakat Indonesia”, dll.

Jika pada masa 50-an banyak komik Amrik dan China, maka sesudah G 30 S-PKI, komik China dilarang muncul. Sebagai gantinya, muncullah komik-komik dari Inggris. Ceritanya pun lebih beragam, mulai perang dunia roman, detektif, dan koboi. Komik-komik ini selanjutnya menjadi ‘model’ pengembangan cergam di Indonesia. Ukurannya kecil – sekitar 13,5x17,5 cm, jumlah halamannya 56-64 hal, hitam-putih, dan hanya dua panel atas-bawah. Bentuk ini dianggap efisien, murah, dan mudah pula pengerjaannya, maka kemudian dijadikan standard industri cergam di Indonesia sampai tahun 1960-an

Tahun 1977, penerbit Maranatha Bandung mencoba-coba menerbitkan terjemahan Conan the Barbarian karya John Buscema. Rupanya (mungkin karena jenuh) pasar bereaksi positif menerima model ini. Format lebih besar 20.5x27cm dengan pembagian panel yang dinamis pada tiap halamannya. Lalu bersama terjemahan Conan yang lain, muncul peniru-penirunya dari penerbit yang sama dan juga penerbit-penerbit Jakarta. Juga sempat beredar sangat banyak serial-serial superhero Amrik lain, Batman, Superman, Justice League of America dan sebagainya. Model cergam pun berubah.

Sementara sebuah *strip*, Garth karya Frank Bellamy yang muncul setiap hari di harian Kompas mempunyai pengaruh besar pada gaya beberapa cergamis kita. Sayangnya, pada masa ini penerbit berpikir lain. Karena tak mau repot mengurus lisensi, muncul cergam-cergam ‘palsu’. Ada Flash Gordon palsu, Batman palsu, dan banyak lagi, dengan cara gambar asli dijiplak atau digambar ulang. Beberapa cergam dengan gambar meniru-niru gaya Osamu Tezuka (Simba, Atom Boy) juga muncul dalam bentuk cergam dongeng HC Andersen. Mutu cetak pun terus diturunkan untuk mengejar biaya produksi murah, tetapi keuntungan tetap bahkan dinaikkan. Cergam murah dan murahan

juga banyak sekali di pasaran. Puncaknya, Tintin diterbitkan di Indonesia, lalu cergam Eropa lain menyusul, seperti Smurf, Asterix, Trigan, dan sebagainya.

Tahun 1980-an, dunia penerbitan cergam kita 'berantakan'. Penerbit- penerbit beralih ke cergam terjemahan. Seperti Batman, Superman, dll. Akhir 80-an manga mulai masuk (Candy Candy, dll). Perlahan tapi pasti, cergam kita masuk dalam keadaan mati suri atau pingsan.

2.2.2. Anak-anak Prasekolah

Menurut Soefandi dan Pramudya,

Anak pada masa ini berada pada proses perkembangan yang Sangat pesat. Dan tidak diragukan lagi bahwa pengalaman-pengalaman yang didapat anak pada masa ini merupakan landasan bagi bentuk kepribadian anak pada masa yang akan datang. Usia prasekolah ini merupakan tahun-tahun kritis bagi anak dan masa ketika mempunyai kreativitas alamiah untuk menjajaki, mencari tahu, bereksplorasi, imajinatif, percaya pada diri sendiri, mencoba hal-hal baru, mencipta, dan senang bermain sendiri. Menurut Erikson, masa ini sebagai masa inisiatif vs perasaan bersalah (*initiative vs guilt*).

Masa kanak-kanak di sebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh akan memengaruhi pembentukan kepribadian anak di kemudian hari. Anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi, yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan bagi pembentukan kepribadiannya pada masa mendatang.

Anak prasekolah memiliki dorongan alamiah untuk bermain dengan menggunakan kemampuan-kemampuan yang baru berkembang untuk menjajaki diri dan lingkungannya.

Hampir seluruh kegiatan mereka melibatkan unsure bermain, mereka sangat aktif dan sibuk dengan sesuatu. Sehingga bisa dikatakan bahwa pembentukan kepribadian dan kecerdasan anak terjadi pada masa lima tahun pertama dan tidak dapat diubah lagi. Menurut Freud, masa ini merupakan masa peka keika anak mudah sekali menerima ransangan baik dari dalam maupun luar dirinya (126-127).

2.2.2.1. Ciri Tahap Perkembangan Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Prasekolah

Menurut Soefandi dan Pramudya (127-130), ciri tahap perkembangan berdasarkan aspek perkembangan anak prasekolah:

a. perkembangan bahasa

dalam membicarakan perkembangan bahasa, ada tiga hal yang perlu dibicarakan, antara lain:

- Pertumbuhan bahasa yang bersifat pengertian dan pernyataan
 - Bahasa pengertian menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan berlaku terhadap komunikasi yang ditujukan kepada anak.
 - Bahasa pernyataan menyatakan ciptaan bahasa yang dikomunikasikan kepada orang lain.
- Perbedaan antara bahasa dan kemampuan berbicara
 - Bahasa dipahami sebagai sistem tata bahasa yang rumit
 - Kemampuan berbicara terdiri atas ungkapan dalam bentuk kata-kata.
- Bicara dalam hati atau komunikasi diri
- Anak akan berbicara dengan dirinya sendiri jika berkhayal, saat merencanakan dan menyelesaikan gerakan mereka, serta anak

dapat menggunakan bahasa dengan ungkapan lain, seperti bermain peran, syarat ekspresif melalui bentuk seni (kegiatan menggambar) yang merupakan petunjuk bagaimana cara anak memandang dunia dalam kaitan dirinya dengan orang lain.

b. perkembangan emosi dan sosial

anak usia prasekolah mulai dituntut untuk memahami situasi sosial di lingkungannya. Anak juga dituntut untuk melepaskan kebergantungannya kepada ibu dan menaati peraturan-peraturan yang berlaku, termasuk kedisiplinan.

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan. Dalam masa prasekolah, anak dituntut menyesuaikan diri dengan keluarga, sekolah, dan teman sebayanya. Hal ini dapat terlihat dari tatanan lingkungan baik dalam maupun luar keluarga. anak prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi. Mereka sering sekali memperebutkan perhatian guru.

Perkembangan social biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di dalam masyarakat. Diharapkan melalui kegiatan ini, anak prasekolah dapat dikembangkan minat dan sikapnya terhadap orang lain serta perkembangan aspek sosial lainnya.

Perkembangan emosi anak dimulai dari usia hari-hari pertama kelahiran. Dan anak prasekolah telah memiliki emosi yang lebih luas dan sifat egosentrisnya masih sangat menonjol. Anak mulai memahami ekspresi wajah yang berbeda untuk menggambarkan perasaan orang lain. Pada masa ini, anak masih mengungkapkan perasaan dengan cara spontan. Anak usia 4-5 tahun tidak lagi mementingkan kedekatan secara fisik,

namun pada cara mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan. Kemandirian anak juga ditentukan oleh bentuk kedekatan antara anak dan orangtuanya.

c. perkembangan kognitif/mental

Menurut Piaget, perkembangan kognitif terdiri atas 4 tahap, yaitu :

- Tahapan sensoris (usia 1-2 tahun)
- Tahapan praoperasional, dan
- Tahapan formal operasional.

Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak hanya dilihat berdasarkan aspek fisik, tetapi juga pada kemampuan mental-intelektual. Beberapa kemampuan tersebut adalah:

a. Berpikir simbolik

Anak mampu menggunakan symbol-simbol untuk mempresentasikan benda-benda yang diketahui atau kejadian yang dialaminya. Dan ini dapat dilihat dari ketiga kegiatan berikut yang umumnya dilakukan oleh anak, yaitu bermain fantasi, menggambar, dan berbahasa.

b. Berpikir intuitif

Pada anak usia prasekolah, anak tidak hanya berpikir dengan khayalnya, melainkan menggunakan intuisinya, yaitu mengambil dan memahami sesuatu berdasarkan dugaan, bukan berdasarkan kesimpulan yang rasional.

c. berpikir praoperasional

dapat dilihat dari cara dan kemampuan anak dalam melakukan klasifikasi, pengambilan kesimpulan, konsep angka dan usia, dan konservasi.

- Klasifikasi

menurut Piaget, anak usia di bawah 6 tahun akan mengalami kesukaran dalam mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk dan warnanya.

- Pengambilan kesimpulan
Cara berpikir anak-anak masih secara transduktif, yaitu mengambil kesimpulan dari hal khusus. Meskipun demikian, pada usia 4-5 tahun ditemui bahwa anak mulai berpikir secara deduktif.
- Konsep angka dan usia
Anak usia prasekolah sudah bisa memahami konsep benda-benda yang konkret. Namun, belum untuk hal-hal yang bersifat abstrak, seperti umur dan angka.
- Konservasi
Konservasi adalah kemampuan untuk memahami bahwa tidak ada perubahan dalam ukuran jika tidak terjadi perubahan bentuk. Anak usia prasekolah ini berada dalam tahap prakonservasi, yang ditandai oleh ketidaktahuannya.

d. perkembangan jasmani

pada tahap ini, ciri yang jelas terletak pada penampilan, porsi tubuh, berat, tinggi badan, dan keterampilan. Gerakan anak terlihat lebih terkendali dan terorganisasi. Gerakan otot kasar berkembang lebih dulu dibandingkan dengan otot halus. Pengendalian otot kepala lebih dulu berkembang dibandingkan dengan pengendalian otot kaki. Demikian pula, anak lebih mampu mengendalikan otot lengan, baru kemudian otot tangan untuk melatih motorik halusnya. Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukannya sendiri. Berikan kesempatan kepada anak untuk berlari, memanjat, menangkap, melempar, dan melompat.

Setelah melakukan banyak kegiatan, anak perlu istirahat yang cukup. Seringkali anak tidak menyadari bahwa mereka harus beristirahat yang cukup. Jadwal aktivitas yang tenang diperlukan oleh anak. Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang. Tetapi anak belum bisa melakukan kegiatan yang rumit, misalnya mengikat tali sepatu. Anak juga masih merasa kesulitan saat harus memfokuskan pandangannya pada objek-objek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna. Meskipun tubuh anak lentur, tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (*soft*). Hendaknya berhati-hati jika anak berkelahi dengan temannya, sebaiknya hal itu dihindari dan dijelaskan kepada anak akan bahayanya.

Pada usia prasekolah, pola pertumbuhan fisik ditandai oleh pertumbuhan salah satu bagian tubuh yang lebih cepat dibandingkan dengan bagian lainnya. Pertumbuhan fisik anak perempuan akan terlihat lebih cepat dibandingkan dengan anak laki-laki.

- Kemampuan motorik

Pada awal usia prasekolah, koordinasi setiap bagian tubuh belum sempurna. Dalam melakukan kegiatan motoriknya, anak masih menggerakkan otot-otot yang tidak diperlukan. Hal ini karena belum matangnya otot-otot. Perkembangan motorik sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan emosi anak.

- Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan fisik

- Genetik

Pertumbuhan anak sangat dipengaruhi oleh faktor keturunan.

- Perbedaan jenis kelamin

Anak laki-laki memiliki kelebihan pada aspek tinggi badan dan tubuh yang lebih berotot dibandingkan dengan anak perempuan.

- Gizi

Gizi yang kurang akan menghambat pertumbuhan fisik dan perkembangan intelektual anak.

- Penyakit

Penyakit-penyakit berat yang dialami anak semasa pertumbuhan akan menghambat pertumbuhan fisiknya.

- Penolakan orang tua

Adanya tekanan emosional akan memengaruhi pertumbuhan fisik anak. Sebab, dalam keadaan tertekan, beberapa hormon yang memengaruhi pertumbuhan anak tidak berproduksi.

e. ciri-ciri umum anak prasekolah

- Mulai berkembang menjadi makhluk yang independen.
- Tidak terikat secara penuh lagi pada lingkungan rumahnya.
- Merupakan periode persiapan untuk memasuki sekolah tingkat dasar
- Sikap sosialnya mulai berkembang
- Mempunyai keinginan untuk mengetahui “rahasia” alam dan kehidupan.
- Sukar diatur dan suka menentang.
- Senang bermain dengan teman sebayanya.
- Umumnya memiliki satu atau dua orang sahabat. Tetapi, sahabat ini cepat berganti-ganti. Sahabat

bermain yang dipilihnya yaitu sesama jenis kelaminnya.

- Anak yang lebih muda kerap bermain sebelahan dengan anak yang lebih besar.

f. kreativitas alamiah

Anak usia prasekolah memiliki kreativitas alamiah yang terlihat dari cirri-cirinya sebagai berikut:

- Senang bertanya
- Eksploratif
- Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- Imajinatif
- Percaya pada diri sendiri
- Terbuka
- Mencoba sesuatu yang baru
- Suka berekperimen
- Senang bermain sendiri

2.2.3. Imajinasi

Imajinasi lebih penting dibandingkan dengan ilmu. Karena ilmu sangat terbatas, sementara imajinasi memiliki kapasitas tanpa batas. Proses penemuan teori relativitas di dasarkan pada daya imajinasi juga. (Albert Einstein)

Albert Einstein sang jenius penemu teori relativitas (sains), bekerja melalui imajinasi-imajinasinya. Dia sering sekali melakukan imajinasi yang kemudian diikuti oleh visualisasi. Einstein paling sering melakukan ‘tur menuju matahari’ yang berada di ujung dunia. Dalam perjalanan imajinatif ke lokasi matahari yang sangat dinikmatinya itu, ia tiba-tiba disadarkan pada keberadaan ruang dan waktu yang membentuk kurva visual. Penemuan Einstein tersebut, sangat berharga dalam aplikasi sains hingga kini (Sayoga 95).

Menurut Tut Sayoga:

imajinasi tidak hanya memicu tumbuhnya kreativitas, tetapi mampu pula meningkatkan kecerdasan seorang anak. Melalui membuat coratan-coretan di atas kertas (kalau diberi fasilitas, anak kecil sudah mampu membuat visualisasi di dalam otaknya, yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk benda. Bagi orang dewasa yang melihatnya, seringkali tidak memahami. Tetapi jika dinyatakan, apa yang sedang digambar-mereka akan menjelaskan secara spontan).

Jika, pada suatu saat seorang anak sedang berimajinasi tentang telur bebek yang bentuknya oval. Kemudian ia tidak suka dengan bentuk oval, dan memvisualisasikan kembali di atas kertas telur-telur berwarna biru dan telur-telur yang berbentuk segi empat. Bisa terjadi orang-orang non-visual akan terkejut, dan berkomentar: “telur segi empat tidak ada dimanapun. Engkau tidak akan menemukan telur seperti itu, sayang.” Jika, mendadak kakaknya bertanya, dan si adik menjawab, “Ini telur biru, Kak.” Dan, ketika sang kakak menyadari bahwa adiknya berbuat salah, kemudian sang kakak merebut pensil warna biru dan menggantinya dengan hijau untuk menggambar telur bebek yang berwarna kehijau-hijauan. Si adik yang sedang berimajinasi pasti akan sangat terpukul dan bingung.

Koreksi, bentakan, gaya merebut pensil secara mendadak dan kasar-akan membuat perasaan si adik terkejut sehingga visualisasi mendadak hilang dari otaknya. Malapetaka pun dimulai. Tindakan seperti ini akan sangat berpengaruh, dan jika hal seperti ini seingkali dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya dengan maksud member contoh ‘yang benar’. Karena itu, awal dari pola menuju ke kreativitas yang ingin dibangun dalam otaknya-bisa jadi langsung atau secara perlahan akan punah. Hal seperti inilah yang lazim terjadi di masyarakat, yang tidak memahami kehebatan daya visualisasi seseorang (95-96).

Rudolf Arnheim, professor bidang psikologi seni Universitas Harvard mengatakan, bahwa cara manusia berpikir, sebenarnya didasarkan pada visualisasi. Tanpa latihan sejak kecil, perkembangan kemampuan visualisasi tidak akan sempurna. Karena tidak tersedianya sarana menggambar dan membuat coretan, yang lazim dilakukan anak kecil (Sayoga 96).

Wallace D. Wattles menulis dalam bukunya, *The Science of Getting Rich* (sebuah cara untuk menjadi kaya): “Anda harus membentuk gambar mental yang jelas dan pasti tentang apa yang anda inginkan. Anda tidak bisa memancarkan sebuah gagasan kecuali jika anda sendiri sudah memilikinya.”

Tetapi jika anda melakukan visualisasi, berhati-hatilah karena Wattles mengajarkan melalui kalimat: “Anda tidak bisa menahan gambar mental yang diperlukan untuk membuat anda kaya, jika anda memenuhi pikiran dengan gambar-gambar kemiskinan.” (Sayoga 96).

Penulis buku laris *The Secret*, Rhonda Byrne mengatakan: “Mustahil untuk mendatangkan lebih banyak uang kedalam hidup anda, jika anda berpikir dan merasa tidak mempunyai cukup uang, karena itu berarti anda memikirkan pikiran-pikiran bahwa anda tidak punya uang.” (97).

Menurut Sayoga ada 5-hal yang wajib diperhatikan ketika anda melakukan visualisasi, supaya hasilnya benar-benar efektif, adalah:

- Gelombang otak anda harus berada di tingkatan Theta. Ketika anda berada dalam kondisi *somnambulisme* (kondisi melayang hampir tertidur). Visualisasi anda akan terkirim langsung ke alam raya.
- Ketika anda melakukan visualisasi, anda merasakan benar-benar sedang mengalami apa yang anda bayangkan (nyata). Tatkala anda memvisualisasikan rumah idaman, dalam visualisasi anda sedang berada di ruang tamu yang nyaman, luas, menyenangkan, dst.nya
- Anda harus melibatkan sebanyak mungkin indra penglihatan, pendengaran, penciuman dan perasa. Tatkala anda memvisualisasikan sedang menikmati rasa pizza di Italia, seolah-

olah anda benar-benar merasakan lezatnya, baunya, kehangatannya lengkap dengan lingkungan dan celoteh orang di sekitarnya.

- Anda melibatkan emosi positif secara intens. Kondisi emosional seperti ini, bertindak sebagai pemicu-dan berdampak pada percepatan proses manifestasi dari keinginan anda.
- Lakukan pengecekan pada perasaan anda. Adakah timbul perasaan tidak enak di hati anda? Adakah ada bagian yang menolak pada kehadiran visualisasi anda? Jika tidak terjadi penolakan dalam bentuk apapun, maka lakukan secara intens visualisasi tersebut. Jika ada penolakan, hentikan dan jangan teruskan karena ada penghalang-yang lazim disebut sebagai pemblokiran secara mental. Pemblokiran seperti itu, akan berdampak pada penolakan di tingkatan bawah-sadar. Jika secara terus menerus, atau di sebagian dari visualisasi tersebut dihambat oleh pikiran bawah-sadar, visualisasi tidak akan terwujud secara sempurna. Kekuatan pikiran bawah-sadar adalah kekuatan dahsyat, yaitu sebanyak 9 (Sembilan) kali-lipat kekuatan pikiran sadar.

2.2.3.1. Pengembangan Imajinasi

Albert Einstein menuliskan kalimat: “Kata-kata atau bahasa, yang di ucapkan atau ditulis, sama sekali tidak mengendalikan mekanisme pikiran saya. Karena ‘tanda’ atau ‘imej’ lebih utama untukku. Paling penting adalah ‘visualisasi,’ termasuk pola-pikir kinestetik.”(Sayoga, 100).
Penjelasan pengembangan imajinasi menurut Sayoga:

Otak (Einstein menyebutnya secara umum) melakukan tugasnya didasarkan pada, informasi yang diperoleh dari indra pendengaran, penciuman, perasa, dan kesadaran kinestetik.

Ritsleting (Belanda: *ritsluiting*) yang lazim digunakan sebagai kancing jaket, celana, tas, dll. Bermula dari kebutuhan akan alat menutup baju atau celana secara praktis. Kebutuhan mendesak, kondisi kritis dapat

memicu keluarnya kreativitas seseorang setelah melihat bentuk seekor ulat.

Ketika otak merasa terdesak untuk berimajinasi membuat kolam limbah di Jakarta, sebagai professional dalam bidang masing-masing, sebenarnya para ahli dapat bekerja sama untuk mencari jalan keluar melalui ide masing-masing.

Misalnya:

- Insinyur Sipil: akan menciptakan sebuah kanal, supaya limbah dapat dikumpulkan.
- Ahli kimia: menentukan jenis bahan kimia tertentu, dengan tujuan pembersihan limbah kimia berbahaya.
- Ahli biologi: mengusulkan organisme tertentu, yang dapat membersihkan bahan berbahaya di dalam kanal.
- Dokter: member obat kepada orang-orang yang sudah tercemar limbah.

Meski usulan berbeda, tujuannya sama, yaitu: membersihkan limbah yang tersebar dimana-mana. Sebagai hasil dari kebiasaan masyarakat kita membuang sampah ke sungai, atau membakar tanpa menghiraukan dampak negatif dari pembakaran sampah yang berupa zat kimia 'dioksin,'-yang dapat memengaruhi kesehatan lingkungan.

Jika keempat orang tersebut di atas 'sudah' berimajinasi untuk menemukan jalan keluar terbaik, Indonesia akan memperoleh kembali lingkungan yang sehat. Karena kerusakan lingkungan telah berdampak dalam bentuk: banjir, tanah longsor, angin puting beliung, dll. Meskipun mendidik dan mengubah pola-pikir masyarakat memang bukan hal yang mudah.

Elias Howe penemu mesin jahit, telah berupaya membuat setelah dia bermimpi dan melihat imajinasi mesin jahit. Dalam mimpinya, ia ditahan oleh ketua suku primitif yang memberi waktu 48 jam untuk menciptakan mesin jahit. Ia melihat jeruji-jeruji

kecil, dan lubang-lubang pada bahan yang dijahit. Ketika sadar dari tidurnya, ia menemukan ide memasukkan benang pada ujung jarum, sehingga dengan mudah benang dapat menyatukan dua lembar kain. Imajinasi jarum berasal dari tombak berlubang.

Dalam kasus Elias Howe, otak bawah-sadar memberikan solusi yang sangat tepat. Eksistensi otak bawah-sadar bukan hal mistik. Kejadiannya, mirip dengan keharusan ‘meluruskan setang pada sepeda’ supaya and adapt mengemudikan lurus. Pikiran anda berada di bawah-sadar, ketika secara sadar anda sedang memikirkan jalan keluar terbaik.

Meski istilah otak bawah-sadar sering dikaitkan dengan pikiran bawah-sadar, terminologi ini tidak diterapkan pada kondisi bawah-sadar dari fungsi otak. Karena, kadangkala pikiran bawah-sadar tampil sebagai pikiran sadar, meskipun tak-lama kemudian (dalam hitungan detik), hal tersebut tidak dapat lagi ditemukan (101-102).

Menurut Sayoga, ada lima cara memanfaatkan pikiran bawah-sadar untuk menyelesaikan masalah:

- Ambil waktu untuk mempelajari beberapa aspek dari kesulitan yang ada, dengan memanfaatkan pikiran sadar.
- Rencanakan aktivitas untuk memnafaatkan pikiran bawah-sadar anda.
- Segera sesudah aktivitas dijalankan, siapkan waktu untuk mencari jalan keluar dari masalah dengan cara yang tidak masuk akal atau aneh.
- Tekuni terus sampai menemukan jalan keluar.
- Terimalah apapun yang diusulkan oleh pikiran, dan lihat masing-masing gagasan.

Marilah merunut pola-pikir Elias Howe ketika menemukan mesin jahit, seusai dia bermimpi menemui ketua suku primitif:

- Howe melakukan: studi, meneliti, menganalisa dan berpikir. Hal kecil butuh waktu singkat, hal rumit bisa menyita waktu berbulan-bulan. Anda perlu: informasi tergantung pada pikiran bawah-sadar untuk menyelesaikan masalah.
- Perlu menyediakan waktu, agar supaya pikiran bawah-sadar berpikir tenang, tidak terganggu. Howe tidur untuk tujuan memperoleh penyelesaian dalam bentuk mimpi. Atau,
 1. Relaksasi
 2. Pergi berjalan di tepi pantai
 3. Memejamkan mata, atau melihat sesuatu benda yang tidak bergerak (fokus).
 4. Mempersiapkan pikiran bawah-sadar anda. Catat ide-ide yang keluar apapun cara ataupun bentuknya.
- Kalau belum dapat ide, kembali relaksasi.
- Terakhir, cobalah kembali simak ide anda setelah jalan keluar ditemukan oleh otak.

Ketika anda berada pada salah satu dari 5-langkah, dan anda sudah menemukan ide, berhenti dan kerjakanlah ide yang ditemukan. Jangan pernah melalaikan pikiran bawah-sadar untuk menggali kreativitas. Cobalah berkali-kali sampai anda benar-benar menemukan ide kreatif paling hebat (102-103).

2.2.3.2. Patologi Imajinasi

Penjelasan patologi imajinasi menurut Sayoga:

Seluruh sinetron anak tersebut berjalan dengan langgam yang seragam. Narasi cerita senantiasa mengusung keajaiban. Setiap permasalahan selalu berawal dari konflik berbau kekerasan. Alih-alih solusinya bersandar pada akal sehat, tetapi justru menawarkan jalan pintas yang menerabas batas rasionalitas.

Dalam sinetron, akal sehat nyaris tidak mendapat tempat. Sebagai contoh, serial *Si Entong* misalnya, banyak adegan

keajaiban. Judulnya di embel-embeli kata ‘ajaib’, seperti: kotak pos ajaib, pancing ajaib, pos ajaib, baju ajaib, dan kursi ajaib. Sama halnya dengan *Eneng* dan *Kaos Kaki Ajaib* yang menakar solusi atas permasalahan dari kaus kaki ajaib milik Eneng. Setali tiga uang, sinetron anak lain pun demikian.

Disinilah persoalan mulai timbul. Sinetron dengan tema sentral keajaiban akan mengacak-acak logika dan sistematika berpikir anak. Entah disadari atau tidak, kelak sinetron itu akan membidani lahirnya generasi ‘sumbu pendek’. Sebuah generasi yang berpikir instan yang merindukan keajaiban sebagai solusi dari tiap permasalahan yang dihadapinya.

Manajer humas salah satu stasiun televisi pernah mengeluarkan pernyataan, bahwa cerita khayal dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Pernyataan tersebut, patut ditinjau ulang. Imajinasi anak memang harus diberdayakan sejak dini. Namun, jika pemberdayaan itu menjauhi logika (akal sehat) dan mengaburkan batas antara fakta dan fiksi, sudah tentu harus dihindari.

Pengaburan batas antara fakta dan fiksi ini dikupas oleh Jean-Paul Sartre, dalam tulisan bertajuk: *The Psychology of Imagination*, 1972-yang memungkinkan terjadinya patologi imajinasi, yaitu anak akan merekam objek imaji yang tidak riil sebagai tuntutan terhadap realitas. Proses perekaman ini terjadi secara spontanitas tanpa perlu singgah di logika (pikiran-sadar), tetapi langsung menghunjam kesadaran mental mereka.

Tontonan layar lebar pada bulan Maret 2008, dipenuhi mistik: Hantu Ambulance, 40 Hari Bangkitnya Pocong, Kuntilanak dan Apartemen 1303. Selain narasi keajaiban, melalui film-film mistik seperti ini, perekaman objek imaji akan masuk ke dalam pikiran generasi masa kini. Apakah hal-hal seperti ini patut dilanjutkan? (106).

2.3. Tinjauan Desain

2.3.1. Pengertian Desain

Penjelasan mengenai desain menurut Mudjiono dan Irawan:

Pada awal 1983 istilah nirmana mulai dikenalkan dalam ilmu kesenirupaian (Sakri 6). Sebagaimana istilah asing “*design*” yang berarti pola atau rancangan, kemudian disesuaikan dengan lafal kita menjadi “desain”. Sebenarnya ada istilah kita yang lain juga tepat digunakan yaitu “nirmana” yang berasal dari kata:

Nir = tidak

Mana = pikiran atau anggapan

Nirmana = tidak ada pikiran lagi, tidak ada pikiran lain, sesuatu yang telah dirancang, disusun, ditata dengan baik sebagai hasil pemikiran yang menjadi pola kebaikan atau keindahan.

Dengan demikian istilah nirmana identik dengan desain.

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa nirmana adalah sesuatu yang telah dirancang, ditata, disusun menjadi sebuah karya yang mengikuti pola kebaikan atau keindahan. Dalam kalimat tersebut kata kuncinya adalah menata, menyusun, atau dalam kata lain mengomposisikan, artinya mengatur, mengorganisasikan. Maka kata komposisi menjadi jalinan istilah yang mendukung terjadinya nirmana. Sedang istilah komposisi mempunyai arti mengatur, menata, menyusun, menorganisir unsur-unsur seni rupa sebagai sarana mengungkap ide yang dinyatakan secara utuh menjadi sebuah kesatuan yang tidak terpisah-pisah, selaras, seimbang, memukau, menarik dan komunikatif. Dalam seni rupa, unsur-unsur tersebut pada dasarnya berupa media yang visualistik yaitu berupa garis, bidang, ruang, warna dan tekstur.

Sebuah karya seni rupa terdiri dari unsur-unsur rupa yang disusun dengan penuh kesadaran dan kejiwaan sebagai hasil

transformasi gejala jiwa yang optimal, kontemplatif, menggunakan dasar-dasar pengetahuan yang diikuti sebagai acuan yang dominan dalam mengembangkan nilai estetikanya (1-2).

2.3.2. Asas

Asas desain menurut Mudjiono dan Irawan:

Prinsip-prinsip atau asas (pedoman yang diikuti) tersebut berupa medium yang digunakan sebagai pendukung arah guna mencapai nilai rasa yang memikat pandangan menjadi kesatuan yang tak terpecah-pecah. Sehingga menghasilkan karya yang estetik, memiliki nilai kesatuan, daya tarik, bermakna dan komunikatif. Oleh karena itu sebagai pedoman utaa untuk dijadikan acuan maka asas atau prinsip-prinsip itu sangat mutlak diperlukan sebagai bahan kajian dan pembelajaran.

Pertama-tama nilai kesatuan: berupa cakupan asas yang tidak terpisah-pisah saling memiliki hubungan, prasarat untuk mencapai sebuah kesatuan berupa asas kontras, variasi, transisi dan dominan.

Yang kedua asas keseimbangan : yaitu pengertian pengungkapan ide yang ditangkap pandangan menjadi karya yang seimbang dan selaras, dengan pengertian bahwa sebuah karya memiliki nilai keserasian yang seimbang.

Ketiga proporsional: yaitu nilai pengukuran dari elemen-elemen yang dapat ditata, diorganisir secara terukur, baik dalam jarak maupun bentuk. Dalam hal ini nilai perbandingan menjadi mutlak untuk dipertimbangkan dalam sebuah karya.

Yang keempat bahwa sebuah karya sudah dapat dipastikan mempunyai dinamika gerakan yang teratur. Yaitu memiliki arah yang sudah dikonsepsi secara matang menjadi

gerakan yang mempunyai nilai komunikatif, yang mampu menyentuh emosi, berupa irama.

Acuan yang telah dikemukakan itu menjadi suatu kesatuan yang juga tak terpisahkan dalam sebuah karya seni rupa (3-4).

2.3.3. Unsur Desain

Menurut Mudjiono dan Irawan unsur desain adalah:

sebagai media desain visual, unsur-unsur itu wajib dikenali oleh perupa, agar mampu mengeksplorasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, untuk mentransformasi ide atau gagasannya kedalam bidang dua dimensi atau tiga dimensi. Media ini dibedakan dengan prinsip atau asas sebagai panduan perupa guna memvisualisasigagasannya sebagai ide konkrit yang bermuatan makna, nilai estetik, komunikatif. Oleh karena itu unsur-unsur desain tersebut menjadi bagian penting untuk dipahami dan di aktualisasikan dengan penuh kesadaran sebagai ajang pelatihan keterampilan. Apabila hal itu sudah dikuasai maka akan lebih mudah mentransformasi idenya ke dalam konsep visual secara strategis. Sedang peningkatan pemahaman hanya dapat dilakukan melalui proses panjang. Pembelajaran dan bahan kajian unsur desain dalam mata kuliah nirmana tidak harus diarahkan kepada sebuah karya optimal semata-mata, namun dititik beratkan pada penguasaan teknik keterampilannya, pemahaman pengetahuan dasar tentang hakekat nilai estetik, pemaknaan, kreativitas dan intelegensi (4).

2.3.4. Elemen-elemen desain

Menurut Suharto,

Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan.

Tidak banyak desainer komunikasi visual yang sangat “fasih” di setiap bidang ini, tetapi kebanyakan mempunyai kemampuan untuk bervisualisasi. Seorang desainer komunikasi visual harus mengenal elemen-elemen ini. Jika ia tidak dapat mengambil sebuah foto tentang kejadian tertentu, maka ia harus tahu fotografer mana yang mampu, bagaimana mengemukakan keinginannya dan bagaimana memilih hasil akhir yang baik untuk direproduksi. Ia juga harus dapat membeli dan menggunakan ilustrasi secara efektif, dan seterusnya.

2.3.4.1. Desain dan Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah. Karena itu pekerjaan seorang tipografer (penata huruf) tidak dapat lepas dari semua aspek kehidupan sehari-hari. Menurut Nicholas Thirkell, seorang tipographer terkenal, pekerjaan dalam tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer huruf (type designer). Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk Script untuk mengesankan keanggunan,

keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap suatu *image* yang diungkapkan oleh huruf-huruf. Pekerjaan seorang tipografer memerlukan sensitivitas dan kemampuan untuk memperhatikan detail. Sedangkan seorang desainer huruf lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru. Saat ini, banyak diantara kita yang telah terbiasa untuk melakukan visualisasi serta membaca dan mengartikan suatu gambar atau *image*. Disinilah salah satu tugas seorang tipografer untuk mengetahui dan memahami jenis huruf tertentu yang dapat memperoleh reaksi dan emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju.

Dewasa ini, selain banyaknya digunakan ilustrasi dan fotografi, tipografi masih dianggap sebagai elemen kunci dalam Desain Komunikasi Visual. Kurangnya perhatian pada pengaruh dan pentingnya elemen tipografi dalam suatu desain akan mengacaukan desain dan fungsi desain itu sendiri. Contohnya bila kita melihat brosur sebuah tempat peristirahatan (*resor*), tentunya kita akan melihat banyak foto yang menarik tentang tempat dan fasilitas dari tempat tersebut yang membuat kita tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut untuk bersantai. Tetapi bila dalam brosur tersebut digunakan jenis huruf yang serius atau resmi (contohnya jenis huruf *Times*), maka kesan santai, relax dan nyaman tidak akan ‘terbaca’ dalam brosur tersebut.

2.3.4.2. Desain dan Simolisme

Simbol telah ada sejak adanya manusia, lebih dari 30.000 tahun yang lalu, saat manusia prasejarah membuat tanda-tanda pada batu dan gambar-gambar pada dinding gua di Altamira, Spanyol. Manusia pada jaman ini menggunakan simbol untuk

mencatat apa yang mereka lihat dan kejadian yang mereka alami sehari-hari.

Dewasa ini peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari-hari. Kemanapun kita pergi, kita akan menjumpai simbol-simbol yang mengkomunikasikan pesan tanpa penggunaan kata-kata. Tempat-tempat umum seperti pusat perbelanjaan, hotel, restoran, rumah sakit dan bandar udara; semuanya menggunakan simbol yang komunikatif dengan orang banyak, walaupun mereka tidak berbicara atau menggunakan bahasa yang sama. Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan, contohnya sebagai komponen dari *signing systems* sebuah pusat perbelanjaan. Untuk menginformasikan letak toilet, telepon umum, restoran, pintu masuk dan keluar, dan lain-lain digunakan simbol. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu. Seorang desainer harus mengerti tentang perusahaan itu, tujuan dan objektifnya, jenis perusahaan dan *image* yang hendak ditampilkan dari perusahaan itu. Selain itu logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

2.3.4.3. Desain dan Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual. Pada akhir tahun 1970-an, ilustrasi menjadi tren dalam Desain Komunikasi Visual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen

yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya untuk untuk menjelaskan informasi detail seperti cara kerja fotosintesis. Seorang ilustrator seringkali mengalami kesulitan dalam usahanya untuk mengkomunikasikan suatu pesan menggunakan ilustrasi, tetapi jika ia berhasil, maka dampak yang ditimbulkan umumnya sangat besar. Karena itu suatu ilustrasi harus dapat menimbulkan respon atau emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju. Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk “merekam” momen sesaat.

Saat ini ilustrasi lebih banyak digunakan dalam cerita anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. Contohnya ilustrasi yang harus menggambarkan seekor anjing yang sedang berbicara atau anak burung yang sedang menangis karena kehilangan induknya atau beberapa ekor kelinci yang sedang bermain-main. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan harus dapat merangsang imajinasi anak-anak yang melihat buku tersebut, karena umumnya mereka belum dapat membaca.

2.3.4.4. Desain dan Fotografi

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (*publishing*) dan periklanan (*advertising*). Beberapa tugas dan kemampuan yang diperlukan dalam kedua bidang ini hampir sama. Menurut Margaret Donegan dari majalah GQ, dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk bercerita dengan baik dan kontak dengan pembaca; sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk menjual

produk yang diiklankan tersebut. Kriteria seorang fotografer yang dibutuhkan oleh sebuah penerbitan juga berbeda dengan periklanan. Dalam penerbitan, fotografer yang dibutuhkan adalah mereka yang benar-benar kreatif dalam “bercerita”, karena foto-foto yang mereka ambil haruslah dapat “bercerita” dan menunjang berita yang diterbitkan. Sedangkan dalam periklanan, fotografer yang dibutuhkan adalah mereka yang kreatif dan jeli, serta mempunyai keahlian untuk bervisualisasi. Contohnya, jika sebuah penerbit hendak menerbitkan berita tentang perampokan, maka fotografer harus berusaha untuk mengambil foto-foto yang dapat menunjang berita tersebut, misalnya suasana di sekitar tempat kejadian, korban, saksi mata dan lain-lain. Jika sebuah perusahaan periklanan hendak mempromosikan suatu parfum wanita yang berkesan anggun dan lembut, maka fotografer harus dapat mengambil foto-foto yang menonjolkan keanggunan dan kelembutan dari parfum tersebut, misalnya dengan latar belakang kain sutra dengan warna-warna pastel yang berkesan lembut. Fotografi sering dipakai selain karena permintaan klien, juga karena lebih “representatif”. Contohnya jika sebuah majalah yang memuat tentang wawancara dengan seorang bintang sinetron yang sedang naik daun, maka akan digunakan foto dari bintang itu untuk menunjang desain di samping isi berita itu sendiri. Contoh lain, untuk menggambarkan sebuah tempat berlibur dalam sebuah brosur biro perjalanan, jika menggunakan ilustrasi hasilnya tidak akan semenarik dibandingkan dengan foto. Fotografi sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadangkala jauh dari keadaan yang sesungguhnya. Selain itu sebuah foto juga harus dapat memberikan kejutan dan keinginan untuk bereksperimen, misalnya dalam hal mencoba resep masakan yang baru atau tren berpakaian terbaru. Selain

elemen-elemen ini, seorang desainer perlu mengerti tentang konsep dasar pemasaran dan hubungannya dengan visualisasi. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bekerja dengan rapi dan tepat. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi (*people skills*) untuk menghadapi klien, supplier, sub kontraktor, percetakan dan lain-lain.

Perkembangan seorang anak tidak hanya menyangkut perkembangan fisik namun juga psikis. Kreativitas perlu dilatih dan di asah sejak usia dini. Lewat desain produk untuk anak-anak diharapkan kreativitas si anak akan semakin dipertajam. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam perkembangan anak. Menurut Prof. Drs. Yongky Safanayong, Ketua Jurusan DKV Universitas Pelita Harapan, Jakarta, desain untuk anak-anak sudah pasti tidak boleh sembarangan dan tidak membahayakan. Desain yang baik tentunya desain yang berdampak baik pada perkembangan anak (13).

Desain untuk anak seharusnya mampu mengasah kreativitas anak dan membuat anak-anak berinteraksi dengan sesama dan lingkungannya. Anak-anak yang umumnya mempunyai dunia yang riang dan ceria adalah salah satu aspek pendukung yang seharusnya juga ditonjolkan dalam desain. Melalui dunia mereka, pesan-pesan tentang kebenaran dan kebaikan dapat mudah disampaikan dan diajarkan untuk si anak. Melalui pesan dalam desain tersebut tentunya akan membawa anak pada proses pembentukan karakter yang baik. Desain yang digunakan harus mampu mengerti dan sesuai dengan selera anak-anak. Unsur-unsur dan asas-asas dalam desain hendaknya di sesuaikan dengan sifat dan bentuk dunia dari anak-anak.

Desainer harus mampu memahami benar sudut pandang anak-anak dan menghargai anak sebagai satu sosok individu. Pemahaman ini sangat penting karena lewat hal ini akan membuat karya desain dapat melekat dan mendapat perhatian dari anak-anak. Salah satu tantangan desainer membuat suatu desain anak-anak adalah si desainer harus mampu mengimbangi tingkat imajinasi si

anak. Seperti yang kita tahu kemampuan berimajinasi anak sangat tinggi. Bisa berkali-kali lipat daripada orang dewasa.