

2. IDENTIFIKASI

2.1. Identifikasi Data

2.1.1. Data Sekolah

2.1.1.1. Sejarah Sekolah

The Little Skool House International Pte Ltd merupakan cabang dari NTUC Childcare Group yang berdiri di Singapura sejak tahun 1977. NTUC telah tersebar sekitar lebih dari 30 tempat di Singapura yang berada di lingkungan perumahan, lingkungan kerja dan lingkungan tempat belanja.

NTUC Childcare Group memberikan kurikulum untuk anak-anak antara usia 18 bulan sampai 6 tahun agar perkembangan pikiran, fisik dan semangat mereka lebih terpacu. Pelajaran yang diberikan bukan hanya di dalam kelas saja melainkan juga pengenalan anak-anak terhadap lingkungan dan teknologi, seperti pengenalan terhadap kerajinan tangan, seni, komputer dan kunjungan ke beberapa tempat yang berteknologi tinggi. Dengan adanya berbagai pengenalan lingkungan dan teknologi, dapat membantu anak semakin mengenal *social skills*, *mathematical*, *science concepts* dan *moral values*.

Para pengajar NTUC Childcare Group mendapat pelatihan profesional melalui *Regional Training and Resource Centre* (RTRC) Asia. RTRC Asia memberikan program pelatihan, konsultasi pendidikan, seminar dan *workshops* untuk para pengajar profesional. Tujuan RTRC Asia adalah untuk mempersiapkan pengajar profesional terjun dalam bidang pendidikan dan mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapi.

NTUC Childcare Group juga aktif dalam bidang publikasi yaitu mempromosikan buku yang berkualitas untuk anak-anak, orang tua dan mengenai dunia anak-anak secara profesional. Selain itu juga telah mempublikasikan buku-buku tentang kegiatan, sajak dan cara pengasuhan anak.

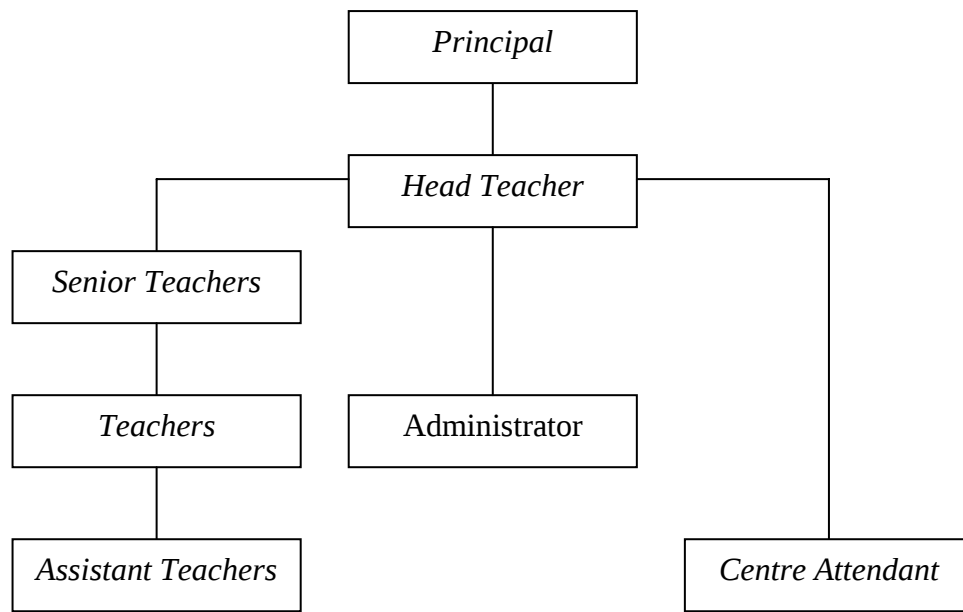
2.1.1.2. Lokasi

1. Alamat: Jl. Raya Tenggilis 46 (N-7), Surabaya – Indonesia
2. Informasi: (031) 843 5555
3. Fax: (031) 841 1151

4. Email: lsh@sby.dnet.net.id

Web: www.littleskoolhouse.com

2.1.1.3. Manajemen Dan Struktur Organisasi



Gambar 2.1.
Skema Struktur Organisasi

1. Kualifikasi *Staff*

Staff dalam tempat pemeliharaan anak penting sekali. *Staff* harus memenuhi dan sesuai dengan syarat-syarat yang berlaku seperti usia, kesehatan, kepribadian, pengetahuan, dan pengalaman dalam pemeliharaan anak. Syarat-syarat minimum dalam posisi *staff* antara lain:

a. *Principal*

- 1) Minimum 5 GCE 'O' level dengan kredit dalam Inggris
- 2) Minimum ijazah diploma atau lebih tinggi di dalam *Early Childhood Education* dan 2 tahun pengalaman dalam *managing a center*.
- 3) *Advanced trained* di dalam ECE (*Pre school Management*)

b. *Head Teacher / Senior Teacher*

- 1) Minimum 3 GCE 'O' level dengan kredit dalam Inggris.

2) Minimum 5 tahun pengalaman mengajar di *Childcare* atau Taman Kanak-kanak.

3) *Intermediate trained* di dalam *Early Childhood Education*.

c. *Teacher*

1) Minimum 3 GCE 'O' level dengan kredit dalam Inggris.

2) Pelatihan yang relevan dan pengalaman kerja selama 2 tahun atau lebih di *Childcare* atau Taman Kanak-kanak.

3) Untuk alternatif, ada sertifikat khusus minimum 197 jam di *Early Childhood Education*

4) Harus sarjana.

d. *Assistant Teacher/Teacher Aide*

1) *Basic Trained* di GCE

2) Minimum 3 GCE 'O' level dengan kredit dalam Inggris atau setaraf.

e. *Administrator*

1) Minimum 3 GCE 'O' level dengan kredit dalam Inggris atau setaraf.

2) Ahli PC terpelajar.

3) Pengetahuan kantor/administrasi sekretaris lebih diutamakan.

4) Watak dan kemampuan PR yang baik.

f. *Centre Attendant*

1) Dapat memasak dan menjaga kebersihan setiap saat.

2) Usia dibawah 60 tahun.

Untuk proses *recruitment* guru, calon guru yang lulus tes akan dikirim ke Singapura untuk dilatih mengajar anak di sana. Tidak hanya itu, mereka juga dibekali karakteristik *Little Skool House*, yaitu: filosofi, metode, dan teori pendidikan.

2.1.1.4. *Target Audience*

Target audience Little Skool House adalah anak-anak yang berusia 10 bulan sampai 6 tahun.

2.1.1.5. *Target Market*

Target market Little Skool House adalah orang tua yang berpendapatan menengah ke atas dan menginginkan pendidikan lebih awal yang berkualitas untuk anak-anaknya.

2.1.1.6. Potensi Sekolah

Little Skool House menggunakan *bilingual curriculum* (kurikulum yang menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan Mandarin) yang fleksibel untuk segala kelompok usia anak yang berbeda-beda. Kurikulum ini lebih menekankan pada perkembangan anak-anak itu sendiri secara keseluruhan.

Judul “*The Whole Learning Curriculum*” diambil berdasarkan *the brain based learning theory*, yaitu teori yang menjelaskan aktifitas kerja otak kiri dan otak kanan. Dengan menggabungkan daya kesadaran otak kiri dengan daya kreatif otak kanan, maka dapat mengembangkan daya potensial anak semaksimal mungkin. Menggunakan *bilingual curriculum* dan lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan daya berpikir dan belajar anak. Hal ini mempersiapkan anak untuk menerima pendidikan formal di tingkat belajar selanjutnya. Metode pengajaran mengikuti perkembangan, termasuk pembaharuan teori dan penemuan baru, terutama hasil riset perkembangan anak. Dengan kata lain *up dating* materi.

Di dalam kelas anak-anak dirangsang untuk aktif dalam hal menggambar, bermain, bernyanyi dan juga ada sesi *show and tell*. Dalam sesi ini anak dilatih untuk berani bercerita. Setiap kelas maksimum diisi 12 anak dengan dua sampai empat orang guru, sehingga dapat memperhatikan anak-anak yang tidak pernah diam dengan leluasa.

Program yang ada di *Little Skool House* adalah melatih dan membuat anak berani membaca bersama orang tua, saudara kandung atau guru sehingga dapat membantu kebiasaan mereka dalam belajar membaca dengan baik. Tujuan utama dari program-program di *Little Skool House* sendiri adalah untuk meningkatkan daya kreatif, kemampuan memecahkan masalah, dan keyakinan diri pada anak itu. Program di *Little Skool House* dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Toddler Programmes*

Program yang memfokuskan pada *motor skills*, *life skills* dan *language skills* melalui pengenalan pada hal-hal baru dan sensor pengalaman.

2. *Pre schooler Programmes*

Pre schooler programmes merupakan program lanjutan dari *Toddler program*, karena ini merupakan fondasi dari tingkat belajar selanjutnya. Program ini merupakan gabungan dari pengalaman anak-anak dengan pengenalan terhadap komputer, multi media atau alat bantu audio visual atau sumber pendidikan yang lain.

Little Skool House membangun konsep *personalized service*, yaitu memberikan perhatian individual yang besar terhadap anak didik termasuk komunikasi intensif dengan orang tua. Dalam hal ini orang tua harus terlibat untuk membantu perkembangan anak-anak. Untuk itu diadakan dialog antara orang tua dengan guru yang ditulis secara personal melalui formulir surat yang ditulis setiap minggu dan adanya rapor yang dibagikan setiap tiga bulan sekali.

Anak-anak yang belajar di *Little Skool House* dapat meneruskan studinya di Singapura dan juga peluang di negara lainnya, karena pendidikan *Little Skool House* bertaraf internasional. Oleh karena itu *Little Skool House* menerapkan beberapa aktifitas yang memiliki tujuan tersendiri sehingga dapat mendukung perkembangan pendidikan anak-anak, antara lain:

1. *Art and Craft*

- a) Anak-anak butuh belajar untuk mengatur pengendalian tangan sebelum mereka dapat menulis dengan menggunakan pensil, krayon atau cat air. Cara terbaik untuk melatih pengendalian tangan adalah latihan dan meningkatkan *motor skills* dan *eye-hand coordination*.
- b) Dengan menggambarkan dan melukis, mereka dapat mengenal perbedaan warna, tekstur, dan bentuk.
- c) Mereka dapat menemukan beberapa prinsip dasar warna dengan melihat perubahan warna akibat pencampuran warna.
- d) Bahasa anak-anak akan mulai berkembang selagi mereka berusaha mencoba mendeskripsikan pekerjaannya dan teknik yang digunakan.

2. *Water Play*

- a) Dengan adanya permainan baru, konsentrasi anak menjadi terlatih dan berani mencoba hal baru tersebut.
- b) Air dapat memberikan efek terapi bagi anak yang lelah dan marah sehingga dapat membuat mereka rileks.
- c) Dengan memainkan air, emosi anak jadi semakin terlihat oleh kita.
- d) Anak-anak dapat belajar bersolidaritas dan bersosialisasi serta mengerti tekstur dan air secara alami dari pengalaman mereka.
- e) Dengan bermain air anak menjadi mengerti keindahan air sehingga mereka belajar menghargai hal yang disukai.

3. *Outdoor Play*

- a) *Outdoor play* merupakan aktivitas di luar kelas sehingga mereka dapat melakukan penjelajahan, investigasi dan penyelesaian masalah.
- b) Menyediakan kesempatan bagi anak untuk bergerak bebas, mengekspresikan penyelidikan mereka dan latihan. *Outdoor Play* sangat penting untuk anak kecil.
- c) *Outdoor Play* juga dapat membantu melepaskan energi yang berlebihan pada anak-anak sehingga mereka dapat mengerti kelakuannya.
- d) *Outdoor Play* juga dapat memberikan kesempatan untuk anak-anak dalam perkembangan sosial dan emosional.

4. *Dramatic Play*

- a) Merupakan kesempatan yang tak tertandingi untuk mengembangkan keahlian, kelancaran, pernyataan berbahasa serta berkosakata.
- b) Merupakan tempat untuk mengekspresikan perasaan.
- c) Melibatkan permainan yang bersifat spontan sehingga anak-anak belajar lebih bersifat aktif dalam fisik dan mental. Setiap anggota grup dapat menyumbangkan suatu hal dan membuat pikiran menjadi lebih kreatif.
- d) Merupakan kesempatan untuk belajar bersikap sosial seperti: memberi, menerima, membagi, berpartisipasi serta mencari teman.

5. *Blocks*

1. Dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan (yang diperlukan untuk menulis di kemudian hari) dan juga melatih kesabaran tingkah laku.

2. Secara matematika, anak-anak dapat mengenal konsep yang berharga seperti: mengenal horisontal, vertikal, jarak, panjang, posisi dan kuantitas.
3. Mengerti hitungan dan keseimbangan.
4. Anak-anak dapat menggunakan imajinasi untuk membangun yang ingin dibuat serta ingin mereka capai serta apa yang diinginkan. Selain itu juga dapat membantu belajar menyelesaikan masalah dan mengembangkan kreativitas.
5. Sosialisasi, anak-anak mempunyai kesempatan untuk belajar bekerja sama dengan anak-anak lain.

6. *Story Time*

- a. Mendengarkan cerita membantu meningkatkan daya perhatian anak-anak.
- b. Memperkenalkan kepada anak-anak keahlian untuk membaca.
- c. Selama *story time*, anak-anak memperhatikan bagaimana cara penulisan dari kiri ke kanan, atas ke bawah dan membalikkan halaman.
- d. Secara tidak langsung kemampuan berbahasa anak-anak semakin maju dengan adanya usaha anak-anak untuk mendeskripsikan cerita.
- e. Untuk memperkenalkan kepada anak-anak betapa menyenangkan membaca itu.

7. *Computer*

Sumber pendidikan modern yang dapat melatih aktivitas anak dalam belajar dan mengenal teknologi.

8. *Balance Meals and Snacks*

Menjaga kesehatan dengan nutrisi yang seimbang.

2.1.2. Data Pesaing

Kompetitor *Little Skool House* adalah *pre school* yang mengambil lisensi atau *franchise* dari luar negeri atau sekolah lokal yang menerapkan pendidikan luar seperti *The Maple Leaf School* dan Intan Permata Hati (IPH).

2.1.2.1. *The Maple Leaf School*

The Maple Leaf English Language Centre (ELC) merupakan lembaga pendidikan bahasa Inggris untuk anak-anak, yang telah berdiri sejak tahun 1978. Sedangkan *The Maple Leaf School* sendiri berdiri sejak bulan Agustus 1995

seiring dengan semakin bertambah pentingnya peranan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi secara internasional. *The Maple Leaf School* terdiri dari *playschool (playgroup)* dan *kindergarden* (TK). Pemakaian nama *Maple Leaf* diilhami oleh dua alasan. Pertama karena *English Language Centre* memiliki hubungan yang erat dengan negara Kanada dan institusi-institusi Kanada lainnya. Disamping itu juga karena latar belakang pendidikan Jacqueline R. Tjandrawidjaja, pimpinan ELC adalah alumni dari fakultas pendidikan University of Toronto. *The Maple Leaf School* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar sehari-hari.

2.1.2.2. Tujuan *The Maple Leaf School*

1. Menciptakan suasana yang menyenangkan, saling peduli, saling mengisi, disiplin dan mengenal lingkungan yang terorganisir dimana anak akan merasa bahagia dan aman untuk berinteraksi dengan orang dewasa serta anak-anak lainnya.
2. Memberi keberanian kepada setiap anak untuk belajar sehingga mempunyai kemampuan yang cukup untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara natural dan dapat menikmatinya.
3. Untuk mengembangkan sosial, komunikasi, kognitif dan *motor skills* yang baik.
4. Untuk mempersiapkan anak-anak ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

2.1.2.3. Lokasi

1. Alamat : Jl. Raya Darmo Permai II/32
Surabaya-Indonesia.
2. Informasi : (031) 731 0722, 732 5476
3. E-mail : mapleelc@rad.net.id

2.1.2.4. *Target Audience*

Target audience The Maple Leaf School adalah anak-anak yang berusia antara dua setengah tahun sampai enam tahun.

2.1.2.5. *Target Market*

Target Market The Maple Leaf School adalah orang tua yang berpendapatan menengah ke atas dan menginginkan pendidikan terutama kemampuan berbahasa Inggris yang baik untuk anak-anaknya.

2.1.2.6. Potensi Produk

Kurikulum dari *The Maple Leaf School* adalah *International in Nature* yang merupakan gambaran dari gabungan kurikulum Kanada, Amerika dan Indonesia. Tema dari kurikulum merupakan hasil jelajah dari pengalaman anak-anak itu sendiri yaitu: *Myself, My Family, My Home, Colors and Shapes*. Bahan pendukung dalam proses belajar berupa buku teks, buku cerita, poster, alat peraga, permainan, video, dan komputer.

Staff pengajar/guru diseleksi berdasarkan tanggung jawab kepada anak, baik dalam pendidikan anak maupun kebahagiaannya. Staf pengajar adalah orang Indonesia yang mempunyai dedikasi terhadap anak dan dapat berbahasa Inggris dengan baik.

The Maple Leaf School menggunakan material dan peralatan mengajar yang berdasarkan nilai kualitas dan harga. Kebanyakan material untuk *The Maple Leaf School* diimpor dari luar tetapi juga menggunakan produk lokal.

Ukuran kelas untuk *The Maple Leaf School* maksimum untuk 15 anak dan dua orang guru. Ukuran kelas sengaja dibuat kecil agar setiap anak-anak dapat menerima perhatian yang cukup dari guru sehingga perkembangan anak dapat terpantau.

Dalam hal penilaian terhadap anak-anak, para guru secara *continue* memantau perkembangan anak-anak dengan adanya rapor atau pemberitahuan kepada orang tua sebanyak dua kali dalam setahun. Dengan adanya rapor itu, orang tua dapat mendiskusikan perkembangan anak dengan guru-gurunya.

Anak-anak yang belajar di *The Maple Leaf School* dapat meneruskan studinya di luar negeri terutama Kanada dan Amerika, karena pendidikan *The Maple Leaf School* adalah pendidikan yang bertaraf internasional.

2.1.2.7. Program Harian:

1. *Free Play*
2. *Music and Movement*
3. *Art and Craft Work*
4. *Construction skills*
5. *Story Time*
6. *Lunch and social Skills*
7. *Language Development*
8. *Mathematical Experiences*

Aktivitas Lain:

1. *Educational Computer Skills*
2. *Library Time*
3. *Field Trips*

2.1.2.8. Potensi Peserta Didik

The Maple Leaf School memberikan pendidikan untuk anak-anak usia dua setengah tahun sampai enam tahun. *The Maple Leaf School* bekerja sama dengan institusi-institusi Kanada dalam mengembangkan potensi anak-anak dalam berbahasa Inggris untuk mencapai hasil yang maksimal dan mempersiapkan anak-anak untuk memasuki, menghadapi, dan meraih sukses di sekolah-sekolah yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar serta mempersiapkan anak-anak untuk meraih setiap kesempatan yang terbuka bagi mereka dengan kemampuan berbahasa Inggris yang memadai.

2.1.2.9. Intan Permata Hati (IPH)

IPH merupakan lembaga pendidikan lokal yang menerapkan pendidikan luar negeri yang telah berdiri sejak tahun 1995. IPH adalah salah satu dari sedikit *playgroup* dan TK yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Proporsi penggunaan bahasa Inggris di *playgroup* adalah 75% untuk kelas umur dua tahun dan 100% untuk kelas umur tiga tahun. Sedangkan di TK 40% pelajaran dalam bahasa Indonesia dan 60% dalam bahasa Inggris. IPH juga membuka kelas baru yaitu *Baby Class* yang menggunakan sistem bilingual, yaitu

bahasa Indonesia dan Inggris. Sayangnya, anak-anak yang lulus dari IPH tidak dapat langsung melanjutkan sekolah di luar negeri karena tidak ada kerjasama dan IPH merupakan sekolah lokal.

2.1.2.10. Lokasi

Playgroup (termasuk *baby class*)

1. Nginden Intan Selatan 49, Surabaya
2. Telp: (031) 592 2927, 592 2928
3. Fax: (031) 594 3000
4. E-mail: iph_playgroup@yahoo.com

Cabang:

1. Raya Darmo Permai III, Plasa Segi 8 blok D-869A.
2. Telp: (031) 734 0317
3. Fax: (031) 734 0316
4. E-mail: iph_west@yahoo.com

Taman Kanak-kanak:

1. Nginden Intan Barat C1/ 38-39, Surabaya
2. Telp: (031) 593 9697 (hunting)
3. Fax: (031) 594 3000
4. E-mail: iph_kindergarten@yahoo.com

Cabang:

1. Raya Darmo Permai III, Plasa Segi 8 blok D-869A
2. Telp: (031) 734 0317
3. Fax: (031) 734 0316
4. E-mail: iph_west@yahoo.com

2.1.2.11. *Target Audience*

Target audience IPH adalah anak-anak yang berusia antara 15 bulan sampai enam tahun.

2.1.2.12. Target Market

Target market IPH adalah orang tua yang berpendapatan menengah ke atas dan menginginkan pendidikan yang baik untuk anak-anaknya, terutama kemampuan berbahasa Inggris.

2.1.2.13. Potensi Peserta Didik

Dalam kurikulum pendidikannya, IPH menerapkan pendidikan dari luar negeri, yaitu Singapura, Australia, dan Amerika.

Guru yang mengajar diseleksi dan yang berpengalaman terhadap anak serta dapat berbahasa Inggris dengan baik. Beberapa guru adalah orang Filipina dan USA. IPH juga memberikan ajaran agama Kristen sebagai dasar dalam pembangunan karakter setiap anak.

Jumlah anak di setiap kelas untuk *playgroup* maksimum 16 anak dengan empat orang guru dan untuk TK maksimum 20 anak. IPH juga membuka kelas baru, yaitu *Baby Class* dan jumlah anak setiap kelas maksimum 10 anak dengan rasio satu guru untuk lima anak. *Baby Class* dikhususkan untuk membangun kemampuan bersosialisasi, berbahasa, motorik, kognitif dan kemandirian anak. Dengan jumlah anak yang tidak terlalu banyak, pendidikan tiap anak dapat lebih dipantau.

Perkembangan anak dipantau dan diberitahukan kepada orang tua melalui buku penghubung orang tua dan guru (rapor) yang diberikan setiap empat bulan sekali untuk *progress report* dan setengah tahun sekali.

2.1.2.14. Program Harian

Program untuk *playgroup*, antara lain:

1. Karakter (*Bible and value based character development*)
2. Gross Motor (*Special gymnastic curriculum*)
3. Small Motor (*Montessori and writing readiness*)
4. Creativity (*Music, art and craft, play corner and hands on experience*)

Program-program tersebut juga didukung oleh beberapa fasilitas, antara lain:

1. Ruangan ber AC dengan *furniture* khusus, *non toxic toy and stationeries* dan fasilitas komputer khusus untuk kelas tiga tahun.

2. Perpustakaan (*free membership*)
3. *Special audio visual room*
4. *Art room* dilengkapi *non toxic supplies* dengan basis kurikulum internasional.
5. *Music room* dilengkapi *special instrument for toddler*.
6. *Gymnastic room* juga dengan *special instrument for toddler*.
7. *Field trips* dan *special event* untuk mendukung pelajaran siswa di sekolah.

Sedangkan program untuk taman kanak-kanak, antara lain:

1. *Bible and value based character building*
2. *Reading, writing, speaking and thinking skills* dalam bahasa Inggris.
3. Membaca, menulis dalam bahasa Indonesia.
4. Pelatihan penggunaan komputer.
5. Intra kurikuler yang beragam (menggambar, musik, olah vokal, dan menari)
6. Pengajaran tema secara kreatif (*hands on experience*)

Didukung dengan berbagai fasilitas, antara lain:

1. Ekstra kurikuler (Bahasa Mandarin, ballet, Sin Suan)
2. Perpustakaan (*free membership*)
3. Laboratorium komputer
4. Ruang seni, musik, tari, dan ekstra kurikuler lainnya.
5. *Field trips* dan *special event* untuk menunjang belajar siswa.

2.1.3. Sarana Komunikasi Visual Yang Ada (Alat Peraga)

Saat ini *Little Skool House* telah menggunakan alat peraga sebagai alat bantu mengajar bagi anak-anak usia dini. Namun belum banyak alat peraga yang digunakan. Rancangan alat peraga ini mempunyai potensi yang besar untuk mendorong minat dan kesadaran penggunaan alat peraga khususnya bagi anak-anak usia pra sekolah, dan tentu saja untuk mendorong dan memotivasi anak-anak untuk belajar mengenal huruf dan angka.

2.2. Data Survey dan Wawancara

2.2.1. Tabulasi Data Survey

Tabel 2.1. Tabulasi Data Survey

No.	Nama	Alamat	Pekerjaan	Usia	ID
1.	Nofie	Semangka VI/3	Guru	23 tahun	P
2.	Lenny S.L.	Semolowaru III/17	Guru	30 tahun	P
3.	Marry	Siwalankerto 102	Guru	24 tahun	P
4.	Bertha S.	Nginden Intan II/23	Guru	43 tahun	P
5.	Romaida	Ngagel Dadi V/43	Guru	25 tahun	P
6.	Peny Danarwati	Nginden II/ 65	Guru	30 tahun	P
7.	Elia P.	Tenggilis Mejoyo 27	Guru	27 tahun	P
8.	Siska F.	Babatan Pratama IV/46	Guru	25 tahun	P
9.	Feliana	Manyar Kerta Adi 25	Guru	26 tahun	P
10.	Sri	Arif Rahman Hakim	Guru	35 tahun	P
11.	Rita S.	Ruko Klampis Jaya	Guru	42 tahun	P
12.	Lindawati	Siwalankerto II/24	Guru	32 tahun	P
13.	Debora	Kenjeran 430	Guru	31 tahun	P
14.	Anton	Donokerto VI/38	Guru	28 tahun	L
15.	Melly S.	Babatan Pantai Utara	Guru	32 tahun	P
16.	Agustin	Ngagel Rejo Utara I/12	Guru	27 tahun	P
17.	Vero	Laguna Indah G-5/9	Guru	34 tahun	P
18.	Winarti	Galaxy Bumi Permail/7	Guru	45 tahun	P
19.	Erlina K.	Kertajaya Indah Timur	Guru	28 tahun	P
20.	Jovita	Siwalankerto Permai	Guru	24 tahun	P
21.	Lintang	Pakis Tirtoasri XI/17	Guru	34 tahun	P
22.	Helena G.	Klampis Anom G/88	Guru	46 tahun	P
23.	Yayuk	Ambengan 30B	Guru	27 tahun	P
24.	Diana H.	Puncak Permai B-21	Guru	24 tahun	P
25.	Watini	Kedung Cowek 33	Guru	37 tahun	P
26.	Yanto	R.A. Kartini 80	Guru	28 tahun	L
27.	Dwi	Semalang Indah II/10	Guru	30 tahun	P

28.	Diah	Ngagel Jaya Selatan 123	Guru	29 tahun	P
29.	Elly C.	Jenggolo II/17	Guru	25 tahun	P
30.	Novianti	Griya Permai N/43	Guru	29 tahun	P
31.	Susan	Manggis X/680	Guru	26 tahun	P
32.	Nuri S.L.	Taman Mutiara C/43	Guru	31 tahun	P
33.	Ratna	Raya Jemursari 203	Guru	33 tahun	P
34.	Safira	Tropodo Indah 20A	Guru	36 tahun	P
35.	Ina	Jemursari 203/B-20	Guru	24 tahun	P
36.	Budiono	Semolowaru Tengah IX/4	Guru	30 tahun	L
37.	Amelia H. T.	Vila Valencia 18	Guru	33 tahun	P
38.	Nadia G.	Ngagel Rejo Utara II/23	Guru	27 tahun	P
39.	Shinta	Pucang Adi 99	Guru	30 tahun	P
40.	Adelya	Banyu Urip 12	Guru	25 tahun	P
41.	Fitria	Petemon Timur	Guru	28 tahun	P
42.	Nurul	Kutusari Indah Utara VI/9	Guru	31 tahun	P
43.	Iin Putri	Menganti 24	Guru	35 tahun	P
44.	Arifin	Kapas Krampung 204	Guru	28 tahun	L
45.	Fenny	Sutorejo Prima III/8	Guru	27 tahun	P
46.	Cindy	Wonokusumo Lor X/23	Guru	30 tahun	P
47.	Wenny J.	Wisma Permai Tgh I/ AA-25	Guru	32 tahun	P
48.	Vera	Kalijudan B-27	Guru	27 tahun	P
49.	Kartika	Baruk Utara XVII/19	Guru	30 tahun	P
50.	Emilia	Darmo Permai III/42	Guru	28 tahun	P
51.	Melisa	Wisma Permai Barat	Guru	24 tahun	P
52.	Tineke	Klampus Semolo AB- 207	Guru	43 tahun	P

53.	Rosa	Raya Kupang 72	Guru	36 tahun	P
54.	Yully	DHI Barat B-155	Guru	32 tahun	P
55.	Rubby	Ngagel Madya 78	Guru	34 tahun	P
56.	Sonya	Kompleks Perum TNI	Guru	40 tahun	P
57.	Friska	Rambutan X/16	Guru	30 tahun	P
58.	Maria M.	Baruk Baru III/9	Guru	29 tahun	P
59.	Dessy S.	Ngagel Jaya Barat	Guru	33 tahun	P
60.	Yohana	Raya Mulyosari III	Guru	37 tahun	P
61.	Maya	Semalang Indah III/8	Guru	29 tahun	P
62.	Deby	Nginden Intan VI/27	Guru	27 tahun	P
63.	Febbe	Pucang Kerep	Guru	28 tahun	P
64.	Nola C.	Kutisari Indah BrtV/1	Guru	31 tahun	P
65.	Febi	Bratang Gede III/9	Guru	30 tahun	P
66.	Nina	Mawar 47	Guru	25 tahun	P
67.	Winny	Dupak Rukun 71	Guru	24 tahun	P
68.	Rosy	Ngagel Tama 90	Guru	24 tahun	P
69.	Dian W.	Taman Gading Pantai I/20	Guru	28 tahun	P
70.	Linda	Graha Family Sby	Guru	32 tahun	P
71.	Bambang	Semolowaru Tengah IX/14	Guru	31 tahun	L
72.	Benita	Tenggilis Mejoyo KA/16	Guru	28 tahun	P
73.	Sunaryo	Karang Asem Utara 4/46	Guru	32 tahun	L
74.	Hartuti	Kutisari Indah P-454	Guru	30 tahun	P
75.	Almira W.	Kali Kepiting 93	Guru	26 tahun	P
76.	Pauline	Keris Kencana Timur	Guru	29 tahun	P
77.	Cynthia	Kertajaya Indah XI/9	Guru	25 tahun	P
78.	Sri M.	Diponegoro 29	Guru	32 tahun	P
79.	Grace	Margorejo VII/B-14	Guru	26 tahun	P

80.	Untari N.	Wonosari Lor II/15	Guru	33 tahun	P
81.	Aan	Kedung Doro	Guru	33 tahun	L
82.	Betty	Kertajaya 108	Guru	25 tahun	P
83.	Beatrix	Darmokali 210	Guru	27 tahun	P
84.	Cin Hwa	Sumatra 88	Guru	43 tahun	P
85.	Vicky	Sidotopo Wetan A/33	Guru	44 tahun	P
86.	Christin	Manyar Kertoarjo 44	Guru	30 tahun	P
87.	Devi	Wisma Permai Brt III/20	Guru	26 tahun	P
88.	Erni	Wiyung no 9	Guru	29 tahun	P
89.	Evelyn	Manyar I/46	Guru	30 tahun	P
90.	Fang Me	Manggis X/712	Guru	31 tahun	P
91.	Fony	Taman Mutiara C/43	Guru	28 tahun	P
92.	Endang	Ketintang Permai BA/10	Guru	32 tahun	P
93.	Indah	Dharmahusada PG 12	Guru	27 tahun	P
94.	Hanny	Pucang Adi 101	Guru	28 tahun	P
95.	Helen	Medokan Ayu P/14	Guru	26 tahun	P
96.	Evita	Embong Gayam 17	Guru	30 tahun	P
97.	Imee	Pakis Bukit P/25	Guru	34 tahun	P
98.	Inge	Banyu Urip Lor 5	Guru	32 tahun	P
99.	Inggriani	Kupang Baru I/71	Guru	30 tahun	P
100.	Judha S.	Ketintang Brt II/15	Guru	28 tahun	L

2.2.2. Analisa Data Wawancara

1. Apakah di *pre school Little Skool House* telah menggunakan alat peraga sebagai sarana belajar mengajar?

Dari hasil wawancara yang diperoleh diketahui bahwa di *pre school Little Skool House* Surabaya telah menggunakan alat peraga sebagai sarana belajar mengajar mereka.

2. Alat peraga apa saja yang telah digunakan?

Menurut para guru sebagai responden dalam wawancara ini, dalam proses mengajar untuk anak-anak *pre school* alat peraga yang biasa digunakan adalah *flash card*, *montesory tools*, kertas mewarnai, biji-bijian, dsb.

3. Apakah di *pre school* tersebut sudah ada alat peraga mengenai huruf dan angka?

Di *pre school Little Skool House* Surabaya telah ada alat peraga mengenai huruf dan angka, namun sebagai para pengajar, mereka masih belum puas dan menginginkan alat peraga baru yang lebih efektif dan kreatif sehingga anak-anakpun juga tidak mengalami kebosanan.

4. Menurut anda, alat peraga seperti apa yang baik untuk menunjang proses belajar mengajar?

Menurut para guru, alat peraga yang baik adalah alat peraga yang efektif. Maksudnya alat peraga tersebut haruslah memiliki daya tarik bagi anak-anak, sehingga rasa penasaran mereka tergugah, dengan begitu maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan lebih efektif karena anak akan lebih mudah mengingatnya. Sehingga dapat membuat anak berpikir namun tetap dalam suasana yang menyenangkan.

5. Alat peraga seperti apa atau yang berbentuk apa yang disenangi oleh anak-anak?

Menurut hasil data yang diperoleh, anak-anak cenderung menyenangi alat peraga yang berbentuk permainan yang lucu-lucu. Sehingga selain diajar untuk mengenal huruf dan angka mereka juga dapat bermain sambil mengasah otak mereka. Hal tersebut lebih menarik minat anak-anak.

6. Gambar seperti apa yang disenangi oleh anak-anak?

Anak-anak cenderung menyukai bentuk apa saja asalkan bentuk itu menarik bagi mereka. Sehingga baik binatang, tumbuhan, benda, maupun makanan akan mereka anggap menarik asalkan gambar tersebut menarik rasa penasaran mereka. Untuk membuat suatu gambar terlihat menarik dapat didukung dengan pemilihan warna yang cerah.

2.2.3. Analisa Data Survey

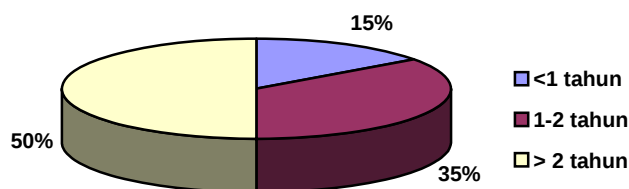
1. Sudah berapa lamakah anda menjadi pengajar?

a. <1tahun

b. 1-2 tahun

c. >2tahun

Tabel 2.2. Tabulasi lama pengalaman menjadi pengajar



Analisis:

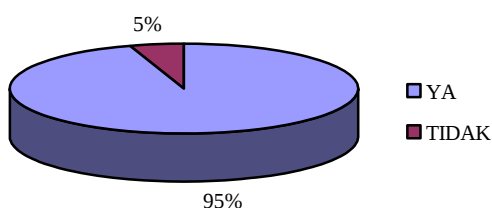
Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa sebagian besar para pengajar di *pre school-pre school* tersebut adalah orang-orang yang sudah berpengalaman atau paling tidak dapat dikatakan bahwa para guru tersebut telah mengajar selama lebih dari dua tahun. Sedangkan 35% diantara para responden mengakui memiliki pengalaman mengajar selama satu hingga dua tahun, dan sisanya yaitu sebanyak 15% adalah para pengajar yang dapat dibilang baru di dunia pendidikan karena mereka rata-rata adalah *fresh graduate* sehingga pengalaman mereka masih sangat sedikit.

2. Apakah dalam proses belajar mengajar anda sering menggunakan alat peraga?

a. YA

b. TIDAK

Tabel 2.3. Tabulasi frekuensi menggunakan alat peraga



Analisis:

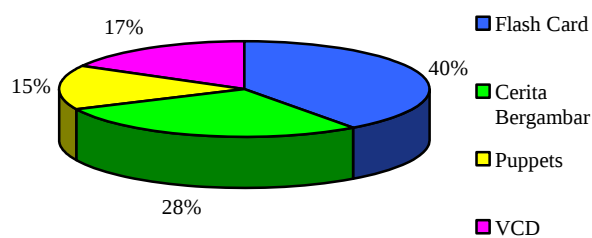
Hampir seluruh responden yang terdiri dari para guru di beberapa *pre school* di Surabaya, yaitu sebanyak 95% mengaku bahwa mereka sering menggunakan alat peraga untuk menyampaikan materi pengajaran bagi anak-

anak didiknya. Sedangkan sisanya, yaitu sebanyak 5% mengaku jarang menggunakan alat peraga sebagai alat bantu dalam mengajar.

3. Bila YA, alat peraga apa yang anda sering digunakan?

- | | | |
|---------------|---------------------|------------|
| a. Flash Card | b. Cerita Bergambar | c. Puppets |
| d. Book | e. VCD | f. Boneka |

Tabel 2.4. Tabulasi alat peraga yang sering digunakan



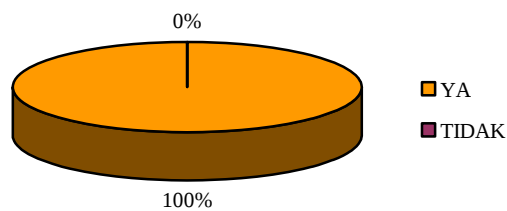
Analisis:

Dari data yang diperoleh, alat peraga yang paling sering digunakan di beberapa pra sekolah yang di survey adalah *flash card*, yaitu sebanyak 40%. Sedangkan tertinggi kedua adalah cerita bergambar yaitu sebanyak 28%. Disamping menggunakan cerita bergambar, agar anak-anak lebih mudah memahami mengenai materi atau cerita yang disampaikan, para guru juga menggunakan *puppets* atau yang dikenal dengan sebutan boneka tangan, yaitu sebanyak 15%. Sedangkan sisanya yaitu sebanyak 17% menggunakan vcd yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan sebagai alat bantu mengajar yang mereka gunakan.

4. Menurut anda, apakah penggunaan alat peraga ini membawa manfaat positif bagi anak-anak?

- | | |
|-------|----------|
| a. YA | b. TIDAK |
|-------|----------|

Tabel 2.5. Tabulasi apakah alat peraga membawa manfaat positif

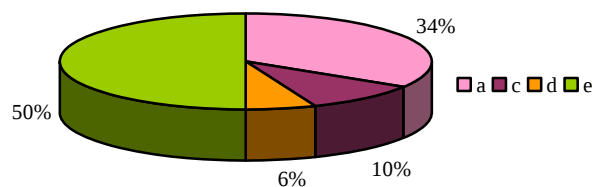


Analisis:

Sebanyak 100 orang atau keseluruhan dari para responden mengatakan bahwa alat peraga membawa manfaat positif, baik bagi anak-anak maupun para pengajar. Dengan adanya alat peraga, anak-anak akan lebih mudah memahami materi pengajaran yang disampaikan oleh para guru mereka, demikian pula halnya dengan para pengajar, alat peraga tersebut juga membantu memudahkan para guru dalam menyampaikan materi pengajaran yang ingin disampaikan kepada para muridnya.

5. Bila YA, apa manfaat dari alat peraga tersebut?
 - a. Mempermudah anak untuk belajar dan memahami pelajaran
 - b. Kemampuan sensor motorik (bicara, menyentuh/mengenali benda di sekelilingnya) meningkat
 - c. Anak-anak menjadi lebih mudah bersosialisasi
 - d. Semua jawaban BENAR

Tabulasi 2.6. Tabulasi manfaat alat peraga



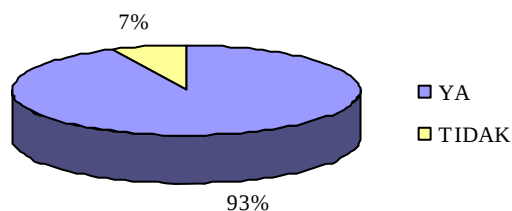
Analisis:

Sepuluh dari para responden mengatakan bahwa alat peraga memiliki dampak positif bagi anak-anak, yaitu mempermudah anak untuk memahami pelajaran, membantu meningkatkan kemampuan sensor motorik anak, karena dengan

menyentuh maka anak akan dapat lebih mudah untuk mengingat sesuatu dan juga alat peraga dianggap mampu membantu anak dalam bersosialisasi dengan sesamanya. Sedangkan 34% responden menganggap bahwa fungsi alat peraga hanyalah mempermudah anak untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dan sisanya sebanyak 6% menganggap alat peraga berfungsi untuk membantu anak dalam bersosialisasi.

6. Efektifkah alat peraga yang selama ini telah digunakan?
- a. YA b. TIDAK

Tabel 2.7. Tabulasi keefektifan alat peraga yang digunakan



Analisis:

Sebanyak 93 orang pengajar di beberapa *pre school* tersebut mengatakan bahwa alat peraga yang mereka gunakan untuk mengajar sudah cukup efektif dan berdampak positif, namun masih ada yang tidak puas dengan alat peraga yang terdapat di tempat mereka mengajar. Mereka menganggap bahwa alat peraga yang mereka gunakan untuk mengajar masih kurang efektif dan perlu ditenahi lagi. Mereka yang tidak puas dengan alat peraga tersebut yaitu sebanyak 7 orang.

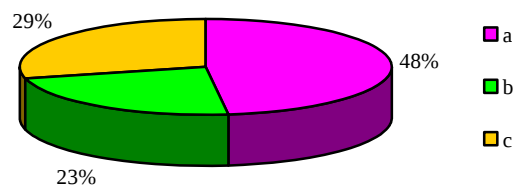
7. Menurut anda, alat peraga yang bagaimana yang efektif?
 - a. Yang dapat membuat anak untuk ikut serta berpikir tetapi tetap *fun*
 - b. Yang bergambar menarik dan mempunyai daya tarik bagi anak-anak
 - c. Yang memiliki warna yang cerah
 - d. Yang sesuai dengan materi yang diajarkan

Analisis:

Dari 100 responden yang disurvei, sebanyak 83 orang menganggap bahwa alat peraga yang ada sekarang ini masih perlu adanya perbaikan lagi, sedangkan sebanyak 17 orang menganggap bahwa alat peraga yang ada saat ini sudah cukup baik sehingga tidak perlu adanya perbaikan lagi.

9. Bila YA, alat peraga seperti apa yang diharapkan lebih mampu membantu proses belajar mengajar?
- Yang dapat membuat anak berkembang tetapi tetap *fun*
 - Yang lebih memadai kebutuhan dan mengikuti perkembangan jaman
 - Alat peraga *montesory* (menggunakan indera peraba)

Tabel 2.10. Tabulasi alat peraga seperti apa yang diharapkan



Analisis:

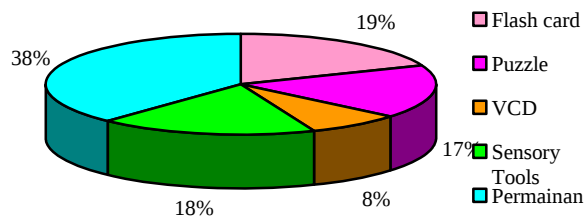
Hampir separuh dari para responden, yaitu sebanyak 48% menganggap bahwa alat peraga yang dapat membuat anak berkembang tetapi tetap *fun* adalah alat peraga yang diharapkan lebih mampu membantu proses belajar mengajar. Sedangkan sebanyak 29% dari para responden mengatakan bahwa alat peraga *montesory* atau yang menggunakan indera peraba yang diharapkan dapat lebih mampu membantu anak-anak, sedangkan sebanyak 23% menganggap alat peraga yang lebih mampu membantu proses belajar mengajar adalah alat peraga yang memadai kebutuhan dan mengikuti perkembangan jaman.

10. Alat peraga apa saja yang terdapat di tempat anda mengajar?
- Flash Card*
 - Puzzle*
 - VCD

d. *Sensory Tools*

e. Permainan

Tabel 2.11. Tabulasi alat peraga yang ada di tempat mengajar



Analisis:

Dari data survey yang diperoleh yaitu sebanyak 38% membuktikan bahwa alat peraga yang paling banyak ditemui di *pre school-pre school* tempat para responden mengajar adalah alat peraga yang berupa permainan. Sedangkan *flash card*, *sensory tools* dan *puzzle* dapat ditemui di hampir semua *pre school* tempat kuesioner tersebut dibagi, dan sisanya sebanyak 8% adalah alat peraga berupa VCD. Alat peraga tersebut hanya terdapat di beberapa sekolah tertentu saja, tidak setiap sekolah tempat survey dilakukan memiliki alat peraga dan fasilitas yang memadai.

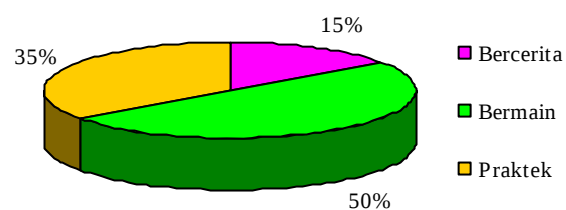
11. Cara-cara apa saja yang selama ini digunakan untuk menunjang proses pembelajaran bagi anak-anak usia pra sekolah (selain menggunakan alat peraga)?

a. Bercerita

b. Bermain

c. Praktek

Tabel 2.12. Tabulasi cara-cara yang digunakan untuk mengajar

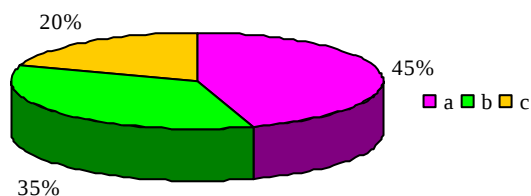


Analisis:

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa cara yang paling banyak digunakan untuk menunjang proses belajar bagi anak-anak usia pra sekolah adalah dengan cara bermain, hal tersebut diungkapkan oleh separuh dari responden yaitu sebanyak 50%. Selain bermain, cara lain yang juga dianggap efektif untuk mengajarkan sesuatu pada anak-anak adalah dengan cara melakukan apa yang diajarkan, sehingga tidak hanya secara teori. Hal tersebut diungkapkan oleh 35% responden. Sedangkan cara lain yang digunakan adalah dengan cara bercerita, yaitu sebanyak 15%.

12. Perancangan visual seperti apakah yang dapat menarik perhatian anak-anak sehingga proses pembelajaran mengenai huruf dan angka dapat berjalan dengan lancar?
- Menggunakan gambar-gambar (binatang, tumbuhan,dll)
 - Berupa permainan
 - Gambar-gambar yang menggunakan warna-warna cerah

Tabel 2.13. Tabulasi perancangan visual yang menarik perhatian anak-anak



Analisis:

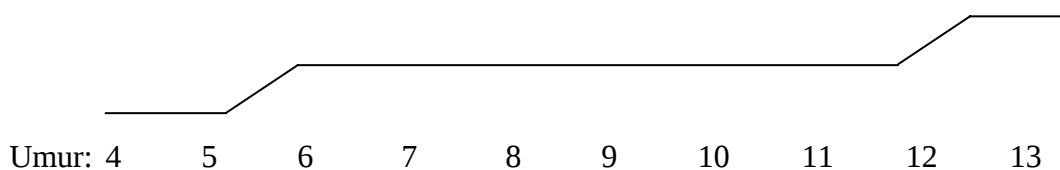
Sebanyak 45% responden mengatakan bahwa untuk dapat menarik perhatian anak-anak agar proses pembelajaran mengenai huruf dan angka dapat lebih menarik bagi anak-anak adalah dengan menggunakan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian anak-anak. Sedangkan sebanyak 35% responden mengatakan bahwa hal yang dapat menarik perhatian anak-anak dalam proses belajar adalah melalui permainan. Sedangkan sisanya berpendapat bahwa sebaiknya menggunakan gambar-gambar yang didukung oleh warna-warna yang cerah agar anak dapat lebih mudah mengingatnya.

2.3. Analisis Data

2.3.1. Pribadi Anak

2.3.1.1. Perkembangan secara umum

Untuk mengajar anak, terlebih dahulu kita harus mengenal ciri khas perkembangan anak. Tiap perkembangan memerlukan suatu permulaan yang mampu berkembang hingga mencapai suatu puncak. Dalam garis besar dapat dikatakan bahwa waktu krisis yang paling terasa dalam perkembangan anak adalah umur lima setengah tahun dan enam setengah tahun, demikian juga umur duabelas tahun dan empat belas tahun dimana anak mulai memasuki masa puber.



Perkembangan yang terjadi di dalam diri seseorang ditentukan oleh dua faktor, yaitu warisan (garis keturunan) dan dunia sekitar. Tugas sebagai tenaga pendidik adalah mengembangkan apa yang ada pada tiap anak.²⁰

2.3.1.2. Psikologi Perkembangan Anak

Pada dasarnya setiap anak memiliki keunikan. Setiap anak memiliki perbedaan latar belakang, pola asuh, tahap perkembangan, karakteristik kepribadian serta cara pemenuhan kebutuhannya. Oleh karena itu, para guru perlu belajar melakukan pendekatan yang berbeda-beda sesuai dengan keunikan masing-masing anak.

Secara umum, setiap anak membutuhkan cinta kasih, penghargaan pribadi, pemenuhan kebutuhan fisik, pelatihan disiplin dan kesempatan untuk mengembangkan berbagai aspek kehidupannya.

Menurut Alfret Adler, manusia pada dasarnya adalah pembuat keputusan yang aktif serta memiliki tujuan individual. Tujuan individual inilah yang menentukan perilakunya. Ada tiga tujuan yang mendasari perilaku seseorang, yaitu kebutuhan untuk memiliki, untuk diterima, dan untuk berkontribusi.

²⁰ Ralph M. Riggs, *Pelayanan Sekolah Minggu*, www.sabda.org, hal. 21.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor utama:

1. Faktor bawaan merupakan suatu kondisi yang “terberi” sejak lahir, seperti potensi kecerdasan, bakat, minat, dan kecenderungan atau sifat yang diturunkan dari orang tua.
2. Faktor pengalaman (lingkungan) merupakan suatu kondisi yang dialami anak sepanjang kehidupannya, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan pergaulan di luar rumah. Setiap anak mengembangkan pula perilaku yang unik sesuai dengan pengalaman yang berbeda-beda dalam pemenuhan dan pengembangan kebutuhannya.²¹

2.3.1.3. Perkembangan Anak Umur Nol Sampai Empat Tahun

Ciri-ciri perkembangan anak umur nol sampai empat tahun:

1. Egosentris
2. Daya khayal tinggi
3. Daya konsentrasi terbatas
4. Rasa ingin tahu besar
5. Hubungan sosial terbatas pada orang yang sering ditemui saja.

Anak-anak tersebut pada umumnya tidak tahan diam terlalu lama, masa bercerita hanya sekitar tiga sampai lima menit. Kegiatan sebaiknya menggunakan kata-kata sederhana dan sarana audio visual yang menarik bagi anak karena anak-anak pada usia tersebut secara umum hanya bisa mempelajari sesuatu secara nyata, konkrit, dapat dilihat dan dipegang. Oleh karena itu, para pengajar hendaknya dapat menciptakan suasana yang aman, ramah, dan penuh kasih bagi anak.

2.3.1.4. Perkembangan Anak Umur Empat Sampai Enam Tahun

1. Ciri-Ciri Jasmani

Anak pada umur sekian penuh dengan kegiatan dan keaktifan secara tubuh/jasmani. Mereka senang berlari-lari, melompat, naik pagar dan sebagainya.

²¹ *Ibid*, hal. 21

Hal tersebut juga berguna untuk melatih otot-otot panjang pada lengan dan kaki yang masih dalam pertumbuhan.

Panca indra adalah pintu gerbang pada otak. Panca indra juga mempunyai fungsi yang sangat halus, dimana anak bisa mengenal dunia di sekelilingnya, yaitu melihat, mendengar, mencium, merasa, dan meraba.²²

2. Ciri-Ciri Sosial/Pergaulan

a. Sifat egosentris

“Aku” menjadi pusat dinamakan egosentris. Sifat egosentris pada anak-anak yang berumur empat sampai enam tahun tersebut masih dapat dikatakan normal, tetapi bila orang tua terlalu menuruti semua yang dikehendaki, kelak anak itu akan menjadi manja dan kurang baik bagi perkembangan mentalnya di masa mendatang.

b. Pergaulan dengan orang tua

Anak merasa aman dan tentram di dalam lingkungan keluarga. Itu penting sekali untuk anak kecil yang seringkali merasa ketakutan dalam dunia yang besar dan penuh dengan macam-macam bahaya. Anak kecil selalu ingin dekat dengan ibunya, sebab ia adalah pelindung dan penghibur satu-satunya. Dan juga anak kecil merasa bahwa ayahnya adalah seorang yang selalu bisa berbuat segala sesuatu.

c. Pergaulan dengan teman-teman yang sebaya

Kadang-kadang anak-anak sulit dalam menyesuaikan diri dengan temannya, karena mereka mempunyai sifat yang cenderung berpusat pada diri sendiri/egoistis. Melalui pergaulan dengan teman-temannya, sifat egosentris tersebut akan berubah menjadi sifat yang memperhatikan satu dengan yang lain.²³

3. Ciri-Ciri Mental/Alam Pikirannya

e. Rasa ingin tahu

Melalui dorongan rasa ingin tahu anak-anak, maka pengetahuan mereka akan semakin cepat bertambah. Dan orang dewasa tidak boleh memadamkan pertanyaan anak-anak, karena itu sebenarnya adalah tanda intelek seorang anak.

Anak-anak mencoba masuk kedalam dunia orang dewasa dan belajar hal-hal yang baru dengan cara meniru. Dengan adanya dorongan untuk meniru, berarti

²² *Ibid*

²³ *Ibid*, hal. 23

anak-anak akan mendapat pendidikan dan juga dapat mendidik dirinya sendiri. Sebab itu perlu sekali anak-anak melihat contoh yang baik dari orang tua atau para guru, karena anak tak hanya meniru hal yang baik saja melainkan segala sesuatu yang menarik perhatiannya atau yang lucu akan ditirunya.

f. Kuat dalam hal menghayati

Anak-anak seringkali berkhayal atau berfantasi, dan mereka belum bisa membedakan antara yang dikhayalkan dan yang benar karena pengetahuan atau pengalaman mereka masih terbatas.

g. Bermain dengan asyik

Segala hal yang dialami oleh anak-anak, akan mereka wujudkan dalam bentuk permainan. Oleh karena itu anak kecil membutuhkan tempat dan waktu untuk bermain. Hal ini perlu untuk melatih diri, mengembangkan tubuh, pikiran, kemampuan serta belajar bergaul. Melalui bermain anak dipersiapkan untuk masa depannya.

h. Didorong atau dikuasai oleh emosi

Anak-anak memiliki emosi yang kuat sekali, namun kehendak untuk dapat mengontrol emosinya belum begitu kuat. Mereka hanya dapat berkonsentrasi dalam keadaan yang baik dan dalam tempat yang cocok baginya.²⁴

4. Ciri-Ciri Rohani

Seorang anak kecil belum dapat menyelidiki sesuatu sendiri, maka dia percaya apa saja yang diceritakan kepadanya. Anak kecil suka mendengar cerita, umpamanya mengenai perbuatan Tuhan yang indah. Melalui rasa kagum, anak akan dibimbing untuk bersyukur dan berterimakasih kepada Tuhan. Bila rasa hormat dan kasih tersebut ditanamkan kepada anak sejak kecil, maka hidup rohani anak-anak telah diberi dasar yang kuat.

2.3.2. Alat Peraga

Menurut ilmu pendidikan, daya tangkap seseorang dengan hanya mendengar saja adalah sekitar 10% dari pesan yang disampaikan. Sedangkan bila seseorang selain mendengar juga melihat, daya tangkap tersebut akan meningkat menjadi 40%. Dengan demikian, diharapkan dengan digunakannya bantuan alat peraga,

²⁴ *Ibid*, hal. 24

anak-anak akan lebih mudah memahami dan menerima pesan dari cerita-cerita yang disampaikan.²⁵

2.3.2.1. Asal Alat Peraga

Alat peraga disebut alat “moderen”, karena kesadaran mengenai mengajar dengan memakai alat peraga masih baru. Tetapi menurut sejarah, Allah pernah memakai cara itu sekitar empat ribu tahun yang lalu. Karena melalui alat peraga, manusia belajar dengan cepat dan mengingat dengan baik.²⁶

2.3.2.2. Jenis-Jenis Alat Peraga

1. Gambar
2. *Flashcard*
3. Peta
4. Papan Tulis
5. Orang-orangan
6. *Symbol*
7. Papan Flanel
8. Barang-barang

2.3.2.3. Alat Peraga Adalah Alat Penolong

Hal-hal yang harus diwaspadai dalam mempergunakan alat peraga antara lain:

1. Kita harus waspada bahwa alat peraga tetap alat penolong, maksudnya kita tidak boleh melalaikan persiapan materi meskipun ada alat peraga.
2. Jangan menggunakan gambar yang terlalu kecil karena akan sulit dilihat oleh anak-anak.
3. Gambar yang terlalu asing pada perasaan anak, misal gambar yang berasal dari luar negeri akan kurang cocok digunakan di Indonesia.

Untuk mengajar dengan alat peraga, guru dituntut untuk lebih siap dalam mengajar menggunakan alat peraga tersebut. Sehingga dibutuhkan lebih banyak waktu yang harus disediakan untuk persiapan materi dan lain-lain. Tetapi melalui

²⁵ *Ibid*, hal. 64

²⁶ *Ibid*, hal. 41

mengajar dengan menggunakan alat peraga, para guru akan menghasilkan kesan yang jauh lebih mendalam yang mungkin mempengaruhi seluruh kehidupan dari si pendengar kecil tersebut.

2.3.3. Teori Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi dari warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya²⁷. Warna merupakan salah satu elemen yang terpenting dalam sebuah desain. Wucius Wong mengatakan bahwa warna termasuk unsur yang nampak atau visual dimana dapat membedakan bentuk dari sekelilingnya. Mengenal warna adalah mengenal bahasa rupa yang meliputi aspek fisika, simbolik dan kimiawi²⁸.

Warna mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia, khususnya dalam dunia desain. Beberapa diantaranya antara lain:

1. Sebagai identifikasi
2. Untuk menarik perhatian
3. Untuk mempengaruhi perasaan (memberi dampak psikologis).
4. Untuk mengemban asosiasi
5. Untuk menciptakan suasana dan membangun minat

Saat diterapkan dalam ilustrasi atau tipografi, warna dapat digunakan untuk menciptakan kesan terhadap sebuah desain, termasuk juga di dalam desain sampul maupun isi sebuah majalah. Hal ini dapat dimengerti karena pada kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal. Orang menyenangi warna dan mereka bereaksi di bawah sadar terhadap warna, suatu pembawaan menyenangi warna merupakan bagian dari kejiwaan manusia. Menurut E.P. Danger (1992), di dalam suatu penjualan produk, menggunakan warna sangat membantu di dalam mengurangi hambatan penjualan dan memastikan bahwa desain secara keseluruhan memiliki daya tarik maksimum terhadap konsumen, dan ini merupakan faktor vital dalam menciptakan desain pada suatu produk yang menjual.

²⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-2. Jakarta: Balai Pustaka, 1995, hal. 1125.

²⁸ Prawira, Sulasmi Darma. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989, hal. 4-5.

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai warna, dapat ditelusuri mulai dari sejarah, komposisi, karakteristik, fungsi, sampai dengan psikologi warna. Penjelasannya sebagai berikut:

2.3.3.1. Komposisi Warna

Komposisi warna adalah susunan dari warna-warna tertentu dan berfungsi untuk kombinasi warna dengan efek-efek yang unik. Komposisi warna terbagi dalam sebelas susunan warna, yaitu:²⁹

1. *Primary*

Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning dan biru murni.

2. *Secondary*

Warna sekunder yang terbentuk dari pencampuran antara warna primer, yaitu jingga, hijau, dan ungu.

3. *Tertiary*

Warna tersier yang terbentuk dari pencampuran antara warna primer dan warna sekunder, yaitu kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu, merah-jingga, dan kuning-jingga.

4. *Monotone/Achromatic*

Berarti tanpa warna, karena terbentuk dari warna hitam dan putih yang dipadukan dan membentuk daerah kelabu dengan jarak yang berkala.

5. *Analogous*

Terbentuk dari 3 warna yang saling berdekatan dalam lingkaran warna. Warna-warna tersebut mempunyai harmonisasi dan efek yang menyenangkan pada indera mata.

6. *Clash*

Terbentuk dari warna yang berada di salah satu sisi dari warna komplementer.

7. *Complementary*

Terbentuk dari warna yang saling berlawanan pada lingkaran warna.

8. *Monochromatic*

Dapat dibentuk dari satu warna dengan mengkombinasikan nilai cerah/*tints* dan nilai gelap/*shades* dari warna tersebut.

²⁹ Sawahata, Lesa. *Color Harmony Workbook*, Massachusetts: Rockport, 2001. hal. 7.

9. Netral

Warna netral terbentuk dari warna yang telah ternetralisir dengan menambahkan warna komplementernya.

10. *Split Complementary*

Terbentuk dari sebuah warna dan dua warna di kedua sisi dari warna komplementernya.

11. *Tertiary Triad*

Terbentuk dari tiga warna tersier dengan jarak atau skala yang sama sehingga membentuk segitiga sama sisi.

2.3.3.2. Karakteristik Warna

Karakteristik warna adalah ciri atau sifat khas yang dimiliki oleh warna. Secara garis besar digolongkan ke dalam dua golongan besar berdasarkan temperatur warna dengan alat ukur rasa, yaitu:

1. Warna panas

Warna-warna yang tergolong dalam warna panas dapat merangsang sistem saraf secara otomatis. Deretan warna panas pada lingkaran warna adalah merah-ungu, merah-jingga, merah, kuning-jingga, sampai kuning dan warna yang paling panas adalah warna jingga.

2. Warna dingin

Warna-warna yang tergolong dalam warna dingin tergolong dapat memperlambat rangsangan. Deretan warna dingin dalam lingkaran warna adalah kuning-hijau, hijau, biru-hijau, biru, biru-ungu, ungu, dan warna yang paling dingin adalah warna biru-hijau.³⁰

Berdasarkan Color Harmony Workbook, karakteristik warna digolongkan dalam enam golongan, yaitu:³¹

1. Warna hangat: merah, kuning, coklat, dan jingga. Warna yang terletak antara merah dan kuning.
2. Warna sejuk: warna-warna yang terletak antara hijau dan ungu melalui biru.
3. Warna tegas: warna biru, merah, kuning, putih, dan hitam.
4. Warna tua/berat: warna-warna tua yang mendekati warna hitam.

³⁰ *Op.cit*, hal. 50.

³¹ *Op.cit*, hal. 6.

5. Warna muda/ringan: warna-warna yang mendekati warna putih.
6. Warna tenggelam: semua warna yang diberi campuran kelabu.

2.3.3.3. Fungsi Warna

Warna mempunyai sejumlah kegunaan praktis dalam seluruh aplikasi grafis, selain dari nilai dekorasinya. Berikut ini beberapa fungsi dari warna secara umum di dalam dunia grafis menurut Danger, yaitu:

1. Fungsi Estetis

Secara umum telah diketahui bahwa warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan rasa keindahan. Dalam hal ini kita menamakan adanya keharmonisan warna. Pada harmoni warna kita jumpai bangkitnya emosi menyenangkan oleh dua warna atau lebih terhadap masing-masing.

2. Fungsi Isyarat

Sebagai bagian dari ilustrasi, warna memegang peranan yang penting untuk menarik perhatian orang di sekitarnya seperti misalnya penggunaan warna-warna terang akan lebih cepat menarik perhatian walaupun pada jarak penglihatan yang cukup jauh, karena warna terang akan memantulkan cahaya lebih jauh daripada warna gelap. Sedangkan penggunaan kombinasi dengan warna-warna gelap dapat juga digunakan untuk menarik perhatian dalam jarak yang relatif dekat, dengan tujuan-tujuan khusus tersebut, seperti misalnya untuk menciptakan suasana yang mencekam, menakutkan, bahkan sifat eksklusif. Pemilihan warna tersebut selalu memiliki arti dan tujuan tertentu untuk menandakan sesuatu yang diinginkannya.

3. Fungsi Keterbacaan

Beberapa kombinasi warna memiliki keterbacaan lebih baik dari yang lainnya walaupun tidak perlu lebih berdaya tarik emosional. Dalam menentukan warna yang mudah terbaca pada pemakaian tipografi akan membawa dampak dua kali lebih banyak daripada sekedar warna hitam putih. Artinya, penggunaan warna *chromatic* (di luar warna hitam, putih, dan abu-abu) akan lebih berpengaruh terhadap orang yang memandangnya yang pada akhirnya dapat memungkinkan mencegah adanya kesalahan dalam membaca.

2.3.3.4. Kategori Warna

Secara kasar, warna dapat dibagi menjadi kategori keras dan lembut. Warna keras sering disebut juga dengan warna hangat, sedangkan warna lembut sering disebut juga dengan warna dingin. Warna keras memiliki nilai daya tarik dan dampak yang lebih besar jika dibandingkan dengan warna dingin.

Sedangkan warna muda atau warna pucat terkesan tidak berat. Warna lembut kurang memiliki daya tarik pada muda mudi, namun jika dibandingkan dengan orang yang lebih tua, mereka lebih menyukai warna-warna lembut.

Warna medium merupakan warna istimewa karena terdiri dari campuran warna. Warna tersebut dapat dibuat menarik oleh latar belakang yang memiliki latar belakang yang memiliki nilai pantul yang tinggi.

Warna terang atau warna jernih dapat memberi kesan sesuatu tampak lebih besar dan lebih dekat ke mata. Muda-mudi menyukai lingkungan yang luas dengan warna terang seperti merah, kuning, biru, dan kuning mencolok. Warna terang lebih disukai pada kebanyakan anak-anak, karena memiliki dampak yang lebih besar pada retina mata.³²

2.3.3.5. Psikologi Warna

Sebelum melakukan pemilihan warna diperlukan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Efek/kesan yang ingin dimunculkan.
2. Warna apa yang dapat memunculkan efek/kesan tersebut.
3. Apakah warna tersebut cocok dengan sasaran produk.

Dan tentu saja pertimbangan tersebut di atas berkaitan dengan aspek psikologi dari suatu warna berdasarkan pandangan umum, warna dapat mempengaruhi jiwa dan emosi manusia. Hal ini berkaitan dengan indera penglihatan yang bekerja sama dengan otak untuk membentuk persepsi tertentu.³³ Sedangkan persepsi adalah proses dimana manusia menjadi sadar akan banyaknya rangsangan yang mempengaruhi indera. Persepsi mempengaruhi rangsangan atau pesan yang diserap dan makna yang diberikan ketika mencapai kesadaran.³⁴

³² E.P. Danger. *Memilih Warna Kemasan*. PT Pustaka Binaman Pressindo, 1992. hal. 230.

³³ Op.cit, hal. 39.

³⁴ Devito, Joseph A. *Komunikasi antar Manusia*. Edisi Bahasa Indonesia (cetakan ke-5). Jakarta:Professional books, 1997. hal. 75.

Setiap warna memiliki efek psikologis dan arti simbolis dari masing-masing warna.

Berikut ini merupakan beberapa efek psikologis yang disebabkan oleh warna:

1. Merah

Warna merah melambangkan kekuatan dan energi, keberanian, kehangatan, cinta dan bahaya serta penghancuran. Merah merupakan warna api dan darah, sehingga memiliki implikasi terhadap *excitement*, panas, intensitas dan kekuatan. Menyebabkan reaksi pada tubuh walaupun hanya sementara, seperti membantu menstimulasi jantung dan peredaran darah, serta membantu membangun sel darah merah, naiknya tekanan darah, nafas dan detak jantung yang bertambah cepat. Warna merah sering dihubungkan dengan bahaya dan peringatan terhadap bahaya.

a. Merah Muda (Pink)

Warna merah muda (*pink*) merupakan campuran antara warna merah dan putih. Dianggap sebagai seseorang yang tidak memiliki keberanian untuk memilih warna merah. Namun warna merah muda menimbulkan kesan lembut, feminin, hangat, menarik, enak dipandang dan sedang dalam asmara. Warna tersebut menarik bagi muda mudi dan orang tua, tetapi terutama untuk wanita.³⁵

b. Merah Jambu

Warna ini melambangkan romantisme dan juga feminin. Merah dianggap warna yang menarik bagi semua golongan, baik muda mudi maupun orang tua, tetapi lebih baik ditujukan bagi muda mudi atau anak-anak. Warna merah termasuk warna yang populer tanpa memperhitungkan kebangsaan maupun hal-hal lain, karena warna merah memiliki definisi yang hampir sama di semua negara.³⁶

2. Oranye

Warna oranye merupakan warna sekunder, yaitu campuran dari warna merah dan kuning. Oranye memberi kesan warna dengan implikasi kebahagiaan, keceriaan, gerakan, dan tari. Ia merupakan anti depresi yang besar dan dapat membantu menekan perasaan dan rasa malu. Ia membangkitkan kreatifitas, kesenangan, getaran, dan humor. Orang yang senang dengan warna ini sering dikatakan sebagai orang yang ceria, senang hati, murah senyum, suka beraktifitas.

³⁵ E.P. Danger. Memilih Warna Kemasan. *log.cit.* hal. 252.

³⁶ *ibid.* hal. 248-249.

Namun, terlalu banyak warna oranye akan menimbulkan rasa kurang tanggung jawab. Ada juga yang menganggap warna ini menunjukkan orang yang sedang menderita sakit fisik dan mental, warna ini dipilih untuk mengimbangi kekurangan (sakit fisik dan mental) yang di deritanya.³⁷

Warna oranye baik digunakan untuk hampir pada setiap aplikasi karena warna ini memiliki penekanan dramatis. Warna ini juga merupakan warna terbaik ditinjau dari segi keterlihatan dan perhatian. Oranye juga menarik bagi muda mudi, namun kurang begitu menarik bagi orang yang sudah berumur.³⁸

3. Hijau

Warna ini merupakan warna sekunder hasil pencampuran dari warna kuning dengan biru. Hijau melambangkan damai, kenyamanan, dan kesehatan. Hijau juga melambangkan adanya keinginan, ketabahan, keras hati, sifat berhati-hati dan suka menolong. Warna hijau merupakan warna alami (daun, rumput) sehingga memberi kesan segar dan menyejukkan mata. Kesan padang rumput dan pepohonan, memberi kesan tenang dan santai, menurunkan tekanan darah, mengurangi ketegangan saraf, menenangkan pikiran, menciptakan suasana segar. Mengacu pada uang, keberuntungan, kesuksesan *financial*, panen, kerjasama, kesuburan, kesembuhan, dan pertumbuhan.

Warna hijau juga dapat menarik bagi anak-anak, muda mudi dan wanita serta memiliki dampak yang lebih terutama untuk warna-warna muda, sedangkan untuk warna tua lebih menarik bagi orang yang lebih tua.³⁹

5. Kuning

Warna kuning menimbulkan kesan keceriaan, kegembiraan, ekspresi diri, santai, harapan dan toleransi, dermawan, filosofi, serta memiliki semangat yang tinggi. Warna ini identik dengan matahari, cahaya, kemuliaan, kecerdasan, ide dan juga tanda untuk berhati-hati. Warna kuning mendorong sistem saraf dan pikiran, atraksi, persuasi, kemampuan untuk mengubah pemikiran, kepandaian, kepercayaan diri, komuniaksi, pergerakan, kepandaian berbicara, mendorong tercetusnya ide-ide baru, serta mendorong orang untuk bersikap optimis dan lebih

³⁷ Cumming, Robert & Tom Potter. *The Colour Eye*, Great Britain:BBC Books,1990.

³⁸ *Log.cit.* hal. 244.

³⁹ *Ibid.* hal. 236.

terorganisir. Sedangkan warna kuning kehijauan bersifat kecemburuan, kemarahan, pengecut, perselisihan, kejemuan, dan pertengkaran.

Orang muda menyukai bidang kuning yang luas, selain itu warna kuning sangat menarik bagi muda mudi, khususnya bagi anak-anak.⁴⁰ Oleh karena itu warna kuning sangat cocok digunakan untuk produk makanan dan produk anak-anak.

6. Biru

Memberikan kesan dingin, santai, dan damai. Warna biru juga merupakan simbol ketenangan dan kedamaian serta impian. Warna ini juga memberikan perasaan tenang, teratur dan menimbulkan hasrat hidup yang lebih baik, menurunkan detak jantung dan tekanan darah dan pikiran menjadi rileks. Selain itu, warna biru juga sering diasosiasikan dengan kesejukan, kebersihan, kepercayaan, konservatif, dan keamanan. Pada umumnya warna tersebut dapat menarik muda mudi karena mereka menyenangi warna biru yang mencolok, sedangkan yang lain-lainya dapat menarik perhatian orang yang lebih tua.⁴¹

a. Biru Muda

Melambangkan sifat bertahan, protektif, berpendirian teguh, kreatif, dan sensitif. Warna ini juga membawa pengaruh keras kepala, teguh, berpendirian tetap, serta meningkatkan kreatifitas dan inspirasi. Selain itu biru muda menggambarkan pengertian, kesehatan, ketenangan, proteksi, damai, kekuatan dan kemampuan untuk memahami, kesabaran.

b. Biru Tua

Melambangkan kecerdasan dan kemandirian, penuh tanggung jawab, konsentrasi mendalam dan integritas. Warna ini membawa pengaruh ketenangan, lemah lembut dan pengasih, bijaksana, tidak mudah tersinggung serta banyak kawan.

Biru gelap menggambarkan depresi dan kemurungan, mudah terpengaruh perubahan, menindas, menekan.

7. Ungu

Warna ungu dianggap termasuk dalam kelompok warna lemah dalam motivasi dan tidak membangkitkan implus yang menguntungkan. Mata akan

⁴⁰ *Ibid.* hal. 241-242.

⁴¹ *Ibid.* hal. 233

mengalami kesulitan bila difokuskan pada corak ungu, maka sebaiknya warna ini tidak digunakan untuk keistimewaan.⁴²

Merupakan kombinasi antara warna merah dan biru. Warna ini bersifat misterius, angkuh, dan spiritual, serta melambangkan kebangsawanan, kekayaan dan kemurnian. Ungu juga melambangkan sifat pengertian yang mendalam dan peka, serta penuh pengharapan. Warna ungu violet memiliki sifat sangat sensitif dan suka menyumbang. Warna ini memiliki efek menenangkan dan membantu mendukung keseimbangan mental. Namun juga menimbulkan kesan tidak aktif/pasif, kegelisahan, kekacauan, kegugupan, religi, kemuliaan, kemewahan, ambisi, menimbulkan ketegangan, memberikan kekuatan, kemauan/keinginan.

Ditinjau dari segi usia, ungu hanya berdaya tarik pada muda mudi namun dalam pengertian mode. Warna ini kurang direkomendasikan untuk penggunaan warna bagi anak-anak karena warna ini tidak memiliki keistimewaan khusus sehingga sulit untuk dapat menarik perhatian anak-anak.

8. Hitam

Hitam merupakan suatu warna kontras yang baik dan sangat kontras dengan putih. Hitam merupakan warna yang paling kurang kelihatan dan membuat objek tampak kecil. Hitam sangat sulit dilihat di malam hari, oleh sebab itu sebaiknya penggunaan warna hitam betul-betul hitam.⁴³

Warna yang menghalau dan menyerap kesan negatif, kehangatan dan bersifat netral, simbolisasi angkasa luar dan alam semesta, keadaan tanpa warna, kebijaksanaan, kesedihan dan keduakaan, kematian, kegelapan, dosa, perselisihan, elegen, depresi. Warna hitam juga dapat memberikan efek perasaan aman dan terlindung serta kenyamanan bagi penggunaannya.

Namun warna hitam kurang direkomendasikan untuk penggunaan produk bagi anak-anak, karena warna hitam memberi kesan gelap sehingga tidak sesuai dengan jiwa anak-anak yang ceria serta aktif.

9. Putih

Putih merupakan suatu warna kontras yang istimewa, terutama untuk latar belakang. Namun warna putih memiliki sedikit daya tarik visual dan sulit untuk diingat dan ditemukan. Putih tidak begitu menarik karena tidak berwarna.

⁴² *Ibid.* hal. 231.

⁴³ *Ibid.* hal. 258.

Warna putih identik dengan kesucian, kebersihan, ketenangan dan kekudusan. Di beberapa daerah/negara, putih juga sering diasosiasikan dengan kematian. Warna putih juga memberi kesan proteksi/perlindungan, menyerap semua cahaya sehingga bersifat menyejukkan. Merupakan simbolisasi bulan (kesegaran), salju (dingin). Mengandung semua warna, memberikan kesan spiritual, menghancurkan kondisi yang bertentangan, mewakili iman/kepercayaan, kemurnian dan ketulusan, dan memberi kesan hampa. Bila dikombinasikan dengan warna-warna yang lain akan dapat menonjolkan warna yang mendampinginya sehingga kesan intensitas semakin tinggi.

Secara umum tidak ada kelompok umur tertentu, tetapi muda mudi menyukai bidang putih yang luas, putih/hijau diasosiasikan dengan muda mudi.⁴⁴

2.3.4. Teori Bentuk

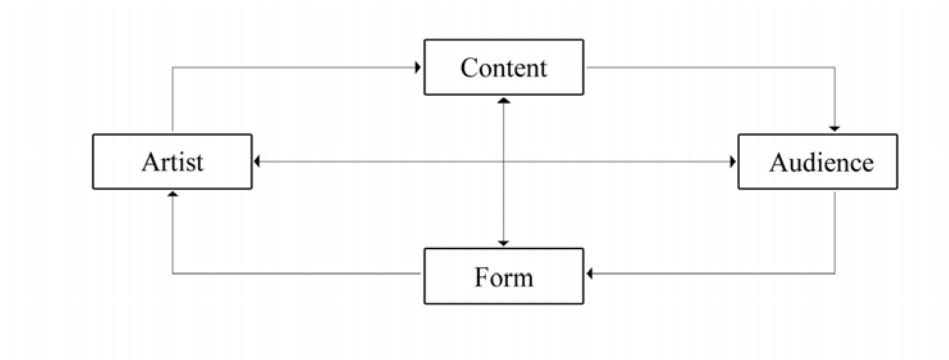
Dalam desain komunikasi visual garis yang dibuat mengartikan sebuah bentuk. Ada tiga jenis bentuk dasar yang terbuat dari tarikan garis yaitu: persegi, lingkaran, dan segitiga. Setiap bentukan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Garis-garis yang membentuk persegi memberi arti membosankan, kaku, kejujuran, lurus, cekatan. Sedangkan garis yang membentuk sudut runcing atau segitiga memberi arti tindakan, konflik, dan ketegangan. Garis yang melengkung, tidak bersudut, membentuk lingkaran mempunyai arti berlangsung terus-menerus, tidak berujung, kehangatan, keramahan, dan perlindungan.⁴⁵

Bentuk dan isi adalah inti dalam dunia desain komunikasi visual, mereka adalah dasar dari penciptaan sebuah desain. Isi yang terdiri dari pesan dan bentuk yang terdiri dari desain, media, dan rencana membentuk satu kesatuan akan menciptakan sebuah ide dari seorang desainer dan kemudian diterima oleh *audience*. Masing-masing elemen tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Bentuk, *content*, artis (desainer), dan *audience* saling mempengaruhi. Bentuk diarahkan oleh *content* begitu pula sebaliknya, pesan dibuat dan disampaikan oleh desainer dan diterima oleh *audience*.⁴⁶

⁴⁴ *Ibid.* hal. 253.

⁴⁵ Dondis, Donis A., *A Primer of Visual Literacy*, The Massachusetts Institute of Technology, USA, 1973. hal 44

⁴⁶ *Ibid.* hal. 104



Gambar 2.2.
Skema Perancangan Pesan