

2. TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan tentang Media Informasi Visual

2.1.1. Definisi Media informasi Visual

Media adalah sarana, bahan-bahan, dan peralatan yang dihubungkan dengan seni, seperti seni lukis dan seni patung.¹ Media visual merupakan media yang hanya dapat dipandang. Media ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu:²

- Media visual yang dapat diproyeksikan: media visual yang dapat dipantulkan pada layar karena bahannya tembus cahaya.
- Media visual yang tidak diproyeksikan: media ini tidak dapat dipantulkan pada layar karena bahannya tidak tembus cahaya. Contohnya: gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, peta, sketsa, serta berbagai jenis papan peraga. Faktor-faktor seperti tidak adanya aliran listrik, daerah terpencil, tidak tersedianya dana maupun peralatan, kelompok kelas kecil, menyebabkan guru memilih media ini karena dirasa lebih praktis.

Sedangkan informasi memiliki arti membentuk melalui pendidikan, penelitian, pesan, dan keterangan. Informasi adalah penambahan pengetahuan di pihak penerima.³ Jadi, media informasi visual adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menambah pengetahuan bagi pihak penerima dalam bentuk visual atau dapat dilihat.

2.2. Tinjauan tentang Tempat-Tempat Bersejarah

2.2.1. Definisi Tempat Bersejarah

Tempat-tempat bersejarah adalah benda buatan manusia, berumur sekitar lima puluh tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Meskipun berumur kurang dari lima puluh tahun,

¹ *Ensiklopedi Indonesia 4*. Jakarta: Ichtiar Baru. 1983. Hal. 2186.

² Dra. Sri Anitah Wiryawan dan Noorhadi. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. Hal. 6.

³ *Ensiklopedi Indonesia 3*. Jakarta: Ichtiar Baru. 1982. Hal. 1446.

tetapi jika memiliki nilai sosial dan historikal serta peran yang penting, maka bangunan tersebut dapat dikategorikan sebagai tempat-tempat bersejarah.⁴

Suatu tempat bersejarah merupakan identitas dari suatu daerah. Berikut merupakan beberapa kriteria umum yang menentukan suatu tempat atau bangunan sebagai tempat bersejarah, antara lain:⁵

1. Estetika: tempat dan bangunan yang mewakili suatu gaya historis tertentu, seperti: dalam hal bentuk, tata ruang, dan ornamen-ornamennya.
2. Peranan sejarah: tempat dan bangunan yang merupakan lokasi dari peristiwa penting di masa lampau dan menyimpan cerita yang berhubungan dengan sejarah penting suatu peristiwa di masa lampau.
3. Keistimewaan: bangunan-bangunan yang memiliki keistimewaan, misalnya yang terpanjang, tertinggi, tertua, terbesar, dan sebagainya.

2.2.2. Tempat-Tempat Bersejarah yang Dipilih dalam Perancangan

Berikut ini adalah tempat-tempat bersejarah di Jawa yang dipilih dalam perancangan:

1. Jawa Barat

- Benteng Speelwijk

Benteng ini berada di Banten. Benteng ini dulunya berada di tepi laut, namun saat ini tepi laut itu telah berubah menjadi semacam rawa-rawa yang luas yang terbentuk dari endapan pasir. Benteng ini dibangun oleh Belanda pada tahun 1682 dan menjadi Benteng benteng VOC. Di benteng itulah, VOC mulai menyusun kekuatannya, sampai kemudian menaklukan Banten seperti daerah lain di Nusantara.

Setelah ditangkapnya Sultan Ageng Tirtayasa (14 Maret 1683 M), Sultan Ageng Tirtayasa wafat pada tahun 1692. Kedaulatan Kesultanan Banten sudah tidak ada lagi. Belanda mulai memonopoli dan memeras rakyat dengan tingginya pajak yang harus dibayar. Sehingga tidaklah mengherankan kalau pada saat itu banyak terjadi kerusuhan dan pemberontakan, karena ketidakpuasan rakyat. Bahkan pernah terjadi pembakaran hampir 2/3

⁴ Herwiyanto. "Musnahnya Cagar Budaya". *Kompas*. Jumat 11 Mei 2001.

⁵ Tri Prasetyo Utomo. *Jurnal Seni Rupa Ornamen: Tipologi dan Pelestarian bangunan Bersejarah*. Vol. 2. No. 1. Surakarta: STSI. Januari 2005. Hal. 75.

bangunan-bangunan didalam kota. Untuk keperluan keamanan dan pertahanannya, pihak Belanda membangun Benteng Speelwijk.

- Gedung merdeka

Pada mulanya gedung ini merupakan bangunan sederhana yang didirikan pada tahun 1895 dan berfungsi sebagai warung kopi. Seiring dengan makin banyaknya orang Eropa terutama orang Belanda yang bermukim di kota Bandung dan semakin meningkatnya kegiatan dalam bidang ekonomi seperti: perkebunan, industri dan pemerintahan, maka diperlukan tempat untuk rekreasi yang sesuai dengan budayanya.

Setelah proklamasi kemerdekaan RI, pada masa revolusi (1946-1950), para pejuang Indonesia di Kota Bandung menghadapi tentara Jepang yang pada waktu itu tidak bersedia menyerahkan kekuasaannya. Mereka menginginkan agar kekuatan bersenjata Indonesia di Kota Bandung meninggalkan kawasan Bandung Utara. Akhirnya, pemerintah Kota Bandung mengambil keputusan untuk memindahkan tempat kegiatannya, yang semula di bagian utara kota, ke kawasan selatan Kota Bandung. “Gedung Concordia” dijadikan markas oleh para pejuang dalam melawan tentara Jepang. Peristiwa ini dikenal dengan peristiwa Bandung Lautan Api. Kemudian Presiden Soekarno mengganti nama ini dari “Sociteit Concordia” menjadi Gedung Merdeka. Setelah meletus pemberontakan G30S/PKI, Gedung Merdeka dikuasai oleh instansi militer dan sebagian dari gedung tersebut dijadikan sebagai tempat tahanan politik G30S/PKI.

- Kawasan Gedung Perintis Kemerdekaan

Di kawasan ini dulunya terdapat rumah Presiden Soekarno, di Jalan Proklamasi 56, Menteng. Di tempat ini kemerdekaan Indonesia diproklamasikan oleh Ir. Soekarno dan Dr. Mohammad Hatta pada tanggal 17 Agustus 1945 dan untuk memperingatinya pada tahun 1980 didirikan Monumen Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia yang terbuat dari perunggu seberat 1200 kilogram berbentuk patung Bung Karno sedang membaca teks proklamasi didampingi oleh Bung Hatta.

Di kawasan ini terdapat pula Tugu Proklamasi. Tulisan yang kemudian dicantumkan adalah “Disinilah Dibacakan Proklamasi Kemerdekaan

Indonesia pada Tanggal 17 Agustus 1945 djam 10.00 pagi oleh Bung Karno dan Bung Hatta.”

- Monumen Nasional

Monumen Nasional ini memiliki ketinggian 132 meter dan terletak di tengah Lapangan Merdeka. Monumen ini telah menjadi simbol dari Kota Jakarta. Di puncak monumen terdapat simbol api berkobar terbuat dari logam perunggu berlapis emas seberat 35 kg yang melambangkan kekuatan dan kemandirian Bangsa Indonesia. Pada malam hari lidah api ini tampak sangat indah dan bersinar.

Di lantai dasar Monas terdapat Museum Sejarah Nasional yang menggambarkan perjuangan kemerdekaan Indonesia dalam bentuk diorama. Di sekeliling dindingnya terdapat 48 jendela kaca yang menggambarkan diorama perkembangan sejarah nasional Indonesia, seperti perlawanan Pattimura di Maluku tahun 1817 dan kelahiran Nasionalisme yang dilatarbelakangi gerakan pendidikan Taman Siswa. Di tempat ini juga terdapat Ruang Kemerdekaan dimana pengunjung dapat menyaksikan teks proklamasi yang asli serta mendengarkan suara pembacaan teks proklamasi oleh Bung Karno. Ruangan lainnya adalah Ruang Kemerdekaan, disaat memasuki ruangan ini, rasa nasionalisme kita digugah. Ruangan dengan suasana tenang ini penuh dengan atribut kemerdekaan bangsa Indonesia yaitu bendera Merah Putih, peta wilayah Indonesia, teks Proklamasi, dan lambang Bhinneka Tunggal Ika, yaitu Pancasila.

- Monumen Pancasila Sakti

Monumen Pancasila Sakti berlokasi di Jalan Raya Pondok Gede, daerah Lubang Buaya. Di tempat ini dahulu pada akhir bulan September 1965 terjadi peristiwa kelam yang dikenal dengan nama Pemberontakan G30S/PKI. Selain bangunan utama berbentuk monumen dengan patung para Pahlawan Revolusi yang gugur karena kebiadaban kaum komunis, juga terdapat bangunan lain berupa cungkup dengan sebuah sumur kecil di dalamnya yang dulu merupakan tempat untuk menyembunyikan jasad para pahlawan revolusi. Pada tanggal 30 September 1965 terjadi gerakan 30 September PKI (G30S/PKI). Suatu peristiwa yang sangat membawa duka bagi bangsa Indonesia.

Betapa tidak, PKI dengan antek-anteknya membunuh secara kejam para jenderal yang mempertahankan kemurnian Pancasila di tanah air tercinta ini. Pahlawan yang gugur dalam peristiwa tersebut dikenal dengan sebutan Pahlawan Revolusi. Di antaranya Jendral Ahmad Yani, Mayor Jendral Suprpto, Mayor Jendral Haryono M.T, Mayor Jendral S. Parman, Brigadir Jendral D.I. Panjaitan, Brigadir Jendral Sutoyo dan Letnan Satu Piere Tendean. Untuk mengenang pahlawan yang gugur, pemerintah membangun Monumen Pancasila Sakti, dimana berdiri tujuh patung Pahlawan Revolusi.

- Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Museum Perumusan Naskah Proklamasi terletak di jalan Imam Bonjol No. 1, Jakarta Pusat. Pada masa pendudukan Jepang bangunan ini menjadi rumah tinggal Laksamana Maeda perwira tinggi Angkatan Laut Dai-Nippon. Di tempat ini, anggota Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), Bung Karno dan Bung Hatta, melakukan rapat penting dalam merumuskan naskah Proklamasi pada malam tanggal 16 Agustus 1945 hingga dini hari tanggal 17 Agustus 1945.

Mereka duduk mengelilingi meja bundar di ruang makan dan serius mencoba merumuskan naskah proklamasi kemerdekaan RI yang akan dibacakan pagi harinya. Sekitar pukul 03.00 dini hari Bung Karno, Bung Hatta, dan Ahmad Soebardjo menuntaskan tugasnya. Calon naskah proklamasi lalu dibacakan Bung Karno di hadapan segenap hadirin. Setelah semua berseru, “Setujuuuu!”, naskah segera diketik Sayuti Melik. Pengetikan dilakukan di ruang kecil di bawah tangga, dekat dapur. Hasil ketikan lalu ditandatangani Bung Karno dan Bung Hatta di atas piano yang ada di sudut ruang utama.

- Museum Sejarah Jakarta

Bangunan Museum Sejarah Jakarta dibangun pemerintah Belanda berlokasi di sisi selatan Taman Fatahillah. Dahulu gedung ini adalah gedung Balai Kota pertama peninggalan Belanda di Batavia. Gedung Balai Kota ini berfungsi sebagai gedung pemerintahan Kota Batavia. pada tahun 1707 hingga 1710.

Pada masa itu gedung ini juga berfungsi sebagai gedung pengadilan yang memiliki ruang tahanan (penjara) bawah tanah. Pada tahun 1830, Pangeran

Diponegoro pernah dipenjara di tingkat dua untuk sementara di sini sebelum melanjutkan perjalanan untuk diasingkan ke Ujung Pandang. Di ruang bawah ada ruang bawah tanah yang dulu dipakai sebagai penjara. Ruang ini berlangit-langit rendah sehingga orang yang berada di dalamnya harus terus menerus berjongkok. Ada bola-bola besi yang diikatkan ke kaki para tahanan dengan rantai supaya tahanan tidak bisa lari.

Pada Zaman penjajahan Belanda gedung tua ini menjadi saksi bisu karena di tempat ini para pejuang dan perintis kemerdekaan Indonesia disekap dalam sel-sel yang gelap dan pengap di ruangan bawah tanah. Gerbang penjara ini bertembok kecil kokoh, tapi menyeramkan. Ada lubang pengintai dan pengetuk pintu. Di balik gerbang ada ruangan kecil untuk penjaga yang bengis.

2. Jawa Tengah

- Benteng Baluwerti dan Benteng Vredeburg

Benteng Baluwerti disebut juga benteng keraton, yang diambil dari kata “ba” (yang berarti jatuh), “lu” (lulu atau peluru), dan “warti” (hujan). Dari arti kata itu maka benteng tersebut dibangun memang untuk menahan serangan musuh yang menggunakan peluru yang jatuhnya seperti hujan. Dari pelacakan sejarah diketahui bahwa benteng itu dibangun atas prakarsa Pangeran Adipati Anom, putra mahkota Sultan Hamengku Buwono I (Pangeran Mangkubumi).

Pembangunan benteng tersebut dipicu oleh pembangunan benteng Belanda (VOC), yaitu Benteng Vredeburg di sisi utara Keraton Yogyakarta pada tahun 1765. Pihak Keraton Yogyakarta sadar bahwa pembangunan benteng di Vredeburg adalah untuk mengawasi pergerakan kekuatan keraton. Oleh karena itulah Adipati Anom membuat benteng tandingan pada tahun 1785 yang mengelilingi keraton. Tujuannya satu, siap menggempur balik bila Belanda berani menyerang keraton.

- Benteng Pendem

Di sekitar Nusa Kambangan terdapat kawasan Cilacap, dimana terdapat Benteng Pendem yang dibangun oleh pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1861-1879 dengan luas 6,5 hektar. Benteng ini merupakan benteng peninggalan Belanda dan bekas markas pertahanan tentara Belanda yang

dahulu bernama Benteng Van Den Bosch. Dinamakan Benteng Pendem karena pagar sekelilingnya ditimbuni tanah setinggi tembok, hingga tampak seperti terpendam.

Benteng Pendem didesain lengkap dengan ruang prajurit, klinik, terowongan, penjara, ruang amunisi, ruang tembak yang dikelilingi pagar dan parit. Belanda membangun Benteng Pendem sebagai markas pertahanannya hingga tahun 1942. Saat Belanda berperang melawan Jepang, benteng ini kemudian dikuasai Jepang. Benteng ini menjadi saksi perjuangan rakyat Cilacap melawan penjajahan Belanda dimana ratusan rakyat Cilacap, para pejuang, dan tentara ditawan penjajah. Mereka dipenjara di Benteng Pendem dan dikabarkan tidak kembali.

- Museum Dewantara Kirti Griya

Museum ini didirikan untuk mengenang tokoh pendidikan nasional Ki Hadjar Dewantara. Di rumah inilah dulu Ki Hadjar Dewantara merumuskan gagasannya tentang dunia pendidikan dan kebudayaan untuk memperbaiki kondisi Bangsa Indonesia.

Tulisan “Seandainya Aku Seorang Belanda” yang ditulis oleh Ki Hadjar Dewantara menyebabkan ia ditangkap tanpa proses pengadilan oleh Belanda dan diasingkan di negeri Belanda. Melalui tulisannya ini, Beliau menyindir dan melawan Belanda, dimana Belanda sering mengadakan pesta-pora sementara uang yang digunakan untuk itu adalah hasil dari memeras rakyat kecil. Dari sinilah lahir konsep pendidikan nasional, yaitu Ing Ngarso Sung Tulodo (di depan memberi teladan), Ing Madyo Mangun Karso (di tengah membangun karya), dan Tut Wuri Handayani (di belakang memberi dorongan).

- Museum Dirgantara Mandala

Gedung Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala yang ditempati sekarang adalah bekas pabrik gula pada zaman Belanda, sedangkan pada zaman Jepang digunakan untuk gudang senjata dan hanggar pesawat terbang. Museum TNI AU Dirgantara Mandala memamerkan benda-benda koleksi sejarah, antara lain : koleksi peninggalan para pahlawan udara, diorama, pesawat miniatur, pesawat terbang dari negara-negara Blok Barat dan Timur,

senjata api, senjata tajam, mesin pesawat, radar, bom atau roket, parasut dan patung-patung tokoh TNI Angkatan Udara.

Sedangkan pesawat B-25 dan C-47 Dakota memiliki peranan dalam menumpas pemberontakan PRRI dan PERMESTA di Sumatra. Kelompok ini bertujuan untuk mendirikan negara di dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Kedua pesawat ini juga berperan dalam perjuangan pembebasan Irian Barat dan memberantas gerakan Darul Islam (gerakan yang ingin menjadikan NKRI sebagai negara Islam).

- Museum Kartini

Museum ini bertujuan untuk mengenang pejuang wanita Raden Ajeng Kartini (1879-1904) dengan menampilkan foto-foto dan perabotan dari keluarga Kartini. Betapa besarnya keinginan dari seorang Kartini untuk melepaskan kaumnya dari diskriminasi yang sudah membudaya pada zamannya. Ia melukiskan keinginannya itu melalui surat-surat yang dituliskan kepada sahabat-sahabatnya di Negeri Belanda.

Setelah meninggalnya Kartini, surat-surat tersebut kemudian dikumpulkan dan diterbitkan menjadi sebuah buku yang dalam bahasa Belanda berjudul *Habis Gelap Terbitlah Terang*. Perjuangan Kartini tidaklah hanya tertulis di atas kertas tapi dibuktikan dengan mendirikan sekolah gratis untuk anak gadis di Jepara dan Rembang. Apa yang terdapat dalam buku itu sangat berpengaruh besar dalam mendorong kemajuan wanita Indonesia karena isi tulisan tersebut telah menjadi sumber motivasi perjuangan bagi kaum wanita Indonesia di kemudian hari.

- Sasmitaloka Sudirman

Museum ini dahulu merupakan tempat kediaman dari Panglima Sudirman. Museum ini memuat sisi kehidupan Panglima Besar Jendral Sudirman, semua barang-barang peninggalan serta foto-foto. Museum ini terletak di Yogyakarta dan memiliki 13 ruangan yang menceritakan bagaimana kehidupan Pak Dirman dalam kesehariannya.

Beberapa koleksi yang dapat disaksikan di museum ini antara lain: tandu yang pernah dipakai Jenderal Sudirman ketika memimpin Perang Gerilya, patung perunggu, senjata, beberapa pakaian seragam yang pernah dipakai

Jenderal Sudirman, tanda pangkat, tanda jasa, dan barang-barang milik Jenderal Sudirman.

Panglima Sudirman adalah pejuang dan pemimpin teladan bangsa. Ia selalu konsisten dalam membela kepentingan bangsa dan negara. Hal ini dapat dilihat ketika Agresi Militer ke II Belanda, dimana Jakarta dan Yogyakarta telah dikuasai Belanda serta para pejuang banyak yang ditangkap. Ia yang dalam keadaan sakit tetap bertekad untuk bergerilya dan bersemangat walaupun harus ditandu.

- Tugu Muda

Tugu Muda adalah monumen berbentuk lilin dan dibangun untuk memperingati perjuangan rakyat Semarang selama lima hari melawan tentara Jepang pada bulan Oktober 1945. Tugu Muda dibangun dengan bentuk menyerupai lilin/obor raksasa yang merupakan lambang dimana semangat yang menyala-nyala saat berjuang mempertahankan kemerdekaan. Tugu ini dibangun sebagai monumen untuk mengenang heroisme pejuang Semarang melawan penjajah Jepang yang dikenal sebagai pertempuran selama lima hari di kota Semarang dari tanggal 14-19 Oktober 1945.

Tugu Muda terbuat dari bahan batu-batuan yang dipakai pada candi-candi dan dikelilingi dengan taman yang asri dan tepat di bawah kaki tugu terdapat lima relief yang melukiskan peristiwa pertempuran lima hari di Semarang, dimana warga Semarang berjuang melawan penjajah.

3. Jawa Timur

- Jalesveva Jayamahe

Patung ini terbuat dari perunggu, memiliki tinggi 30 meter, dan dibangun pada tahun 1994 di ujung Pier, Surabaya. Monumen Jalesveva Jayamahe yang terletak di ujung utara Surabaya menampilkan sosok perwira TNI Angkatan Laut menatap ke arah laut, berdiri tegak di atas bangunan gedung dengan ketinggian keseluruhan mencapai 60,6 m. Patung ini menggambarkan generasi penerus dengan penuh keyakinan dan kesungguhan siap menerjang ombak badai menuju arah yang telah ditunjukkan yaitu cita-cita Bangsa Indonesia dan mempertahankan kemerdekaan.

- Patung Gubernur Suryo

Patung Gubernur Suryo terletak di seberang jalan Gedung Graha. Gubernur Suryo meninggal akibat pemberontakan PKI di Madiun pada tahun 1948.

- Hotel Majapahit

Di tiang bendera hotel ini, Bendera Merah Putih pertama kali dikibarkan oleh Arek-Arek Suroboyo. Hotel ini berlokasi di Jalan Tunjungan nomer 65 dan dibangun pada tahun 1911. Pada masa pendudukan Belanda, hotel ini disebut Hotel Oranje. Sedangkan pada pendudukan Jepang, hotel ini disebut Hotel Yamato.

Pada tahun 1945, di zaman Jepang, Hotel Yamato menjadi pusat kegiatan Belanda untuk mengembalikan kekusaannya di Surabaya serta digunakan sekutu sebagai markas besar. Ketika orang-orang Belanda mengibarkan bendera Belanda pada tiang gapura hotel, maka terjadilah peristiwa yang dikenal dengan “Perobekan bendera di Hotel Oranje” atau “Insiden Bendera” pada tanggal 19 September 1945. Bendera Belanda dirobek warna birunya sehingga tinggal warna merah dan putih. Kemudian pasukan “Zibaku Tei” (Barisan Berani Mati) mengibarkan Bendera Merah Putih di puncak tiang.

- Jembatan Merah

Kawasan Jembatan merah terkenal sebagai salah satu arena pertempuran di masa perjuangan kemerdekaan. Di tempat ini terjadi pertempuran 10 November 1945, tiga bulan setelah kemerdekaan.

Jembatan Merah merupakan benteng para pejuang berhadapan dengan tentara Sekutu yang berlandung di Gedung Internatio. Kebesaran nama Jembatan Merah mengingatkan warga Kota Surabaya tentang tewasnya Komandan Militer Inggris, Brigjen Mallaby, pada 30 Oktober 1945 dalam pertempuran tiga hari yang sengit. Kejadian ini merupakan peristiwa yang melatarbelakangi terjadinya “Pertempuran 10 November 1945.”

- Tugu Pahlawan

Pada masa penjajahan Belanda, gedung ini bernama “Raad van Justitie” yang dibangun pada tahun 1890, merupakan gedung pengadilan dan pada masa penjajahan Jepang ditempati oleh “Ken Pe Tai” atau polisi khusus milik

Jepang. Pada tanggal 2 Oktober 1945, terjadi pertempuran sengit yang memakan banyak korban, hingga pada akhirnya pasukan Jepang menyerah pada pejuang Indonesia. Selanjutnya gedung ini digunakan sebagai markas BKR Karesidenan dan PTKR (Polisi Tentara Keamanan Rakyat) di bawah pimpinan Hasanuddin. Pada pertempuran tahun 1945, gedung ini menjadi hancur dan akhirnya dibangun Tugu Pahlawan sebagai peringatan perjuangan 10 November 1945.

Di dalam Tugu Pahlawan ini ada sebuah museum yang menyimpan benda-benda yang dipakai dalam pertempuran 10 November itu, foto-foto, makam Jenderal Mallaby dan kisah singkat seputar peristiwa tersebut. Tugu Pahlawan bertempat di Jalan Pahlawan.

- Makam Bung Karno

Soekarno adalah bapak negara sekaligus pahlawan nasional. Makamnya dibangun di atas tanah seluas 4.852 m² dan berlokasi di Blitar utara. Makam ini bentuknya sederhana tetapi kemudian dipugar pada tahun 1978 bertepatan dengan wafatnya Bung Karno, yaitu 21 Juni. Dalam pemugaran ini, kayu-kayunya sengaja didatangkan dari Yogya dengan ukir-ukiran berbentuk lidah api pada langit-langit atapnya, yang menggambarkan semangat perjuangan Bung Karno untuk diteruskan oleh generasi muda.

Batu pualam untuk nisan berwarna hitam kebiru-biruan, yang bertuliskan huruf-huruf kuning keemasan yang membentuk kalimat demikian: “Di sini dimakamkan Bung Karno, Proklamator Kemerdekaan dan Presiden Pertama Republik Indonesia. Lahir 6 Juni 1901 dan wafat 21 Juni 1970.”

- Monumen Bambu Runcing

Monumen yang berbentuk seperti sekumpulan bambu runcing ini berada di jalan Panglima Sudirman. Monumen ini merupakan lambang semangat arek-arek Suroboyo di masa penjajahan, dimana mereka berjuang melawan penjajah hanya dengan senjata seadanya yaitu bambu runcing. Karena kegigihan dan semangat arek Suroboyo maka kota Surabaya akhirnya bebas dari penjajahan Belanda.

2.3. Tinjauan tentang Ilustrasi

2.3.1. Sejarah Ilustrasi⁶

Sebelum ditemukannya mesin cetak, ilustrasi dikerjakan secara manual. Ilustrasi tertua berasal dari Mesir pada tahun 2000 sebelum masehi dan digambar pada gulungan daun papyrus. “Book of the Dead” adalah salah satu contoh buku dengan teks yang dihias, yang ditempatkan di kuburan sebagai bagian dari upacara pemakaman. Di Yunani kuno, ilustrasi berkembang dengan menggambar foto diri pengarang buku, kemudian diikuti ilustrasi yang menyertai teks pada buku, contohnya adalah “The Iliad” dan “The Odyssey”.

Ilustrasi berkembang di Cina pada abad ke-5 sebelum masehi. Pada abad pertengahan di Eropa, bentuk ilustrasinya berupa miniatur dan piktorial, yang fungsinya sebagai penghias. Pada zaman ini untuk menggandakan sebuah ilustrasi harus dikerjakan secara manual. Buku ilustrasi pada abad pertengahan kebanyakan dibuat pada kertas yang terbuat dari kulit, yang kemudian menggantikan kedudukan dari daun papyrus pada sekitar tahun 300 sebelum masehi. Namun, pada akhir abad pertengahan, kertas sudah mulai digunakan.

Ilustrasi cetak yang pertama adalah menggunakan teknik *woodcut*, dimana sebuah ilustrasi digambarkan secara tipis-tipis pada permukaan kayu atau cetakan, kemudian teks dan ilustrasi tersebut dicukil sehingga menghasilkan teks dan ilustrasi yang memiliki relief. Kemudian dilanjutkan dengan pengolesan atau pelumuran tinta pada cetakan lalu dicetak pada kertas. Proses ini dapat berlangsung berulang-ulang sampai mendapatkan gambar yang sesuai. Buku yang dibuat dengan teknik seperti ini disebut *block books*. Pada umumnya, jumlah teks sedikit dan ilustrasinya sederhana. Contoh yang terkenal adalah “Biblia Pauperum” (*Pauper’s Bible*) dan “Ars Moriendi” (*Art of Dying*).

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin banyak dan luas pula kosa kata yang digunakan. Muncul pula keinginan untuk membuat ilustrasi yang lebih detil. Mengingat akan kesulitan teknis untuk melakukan teknik mencukil dan keefisienan waktu, maka teknik *woodcut* perlahan-lahan makin ditinggalkan.

⁶ “Illustration.” 29 Maret 2006.

<http://encarta.msn.com/encyclopedia_761562158/Illustration.html>.

Pada abad ke-18, mulai muncul efek dari pewarnaan dengan menggunakan cat air, adanya efek gradasi, permainan cahaya, dan bayangan. Teknik ini dikenal dengan teknik *aquatint*. Pada akhir abad ke-18 ditemukan litografi, dimana para seniman dapat menggambar secara leluasa dan tidak stabil. Namun, pada pertengahan abad ke-19 warna yang dipakai pun sudah mulai berkembang. Kemudian disusul dengan ditemukannya fotografi.

Dimulai dari akhir abad ke-18, buku ilustrasi yang banyak berkembang adalah dalam bentuk fiksi dengan ragan hiasan yang indah. Kemudian pada abad ke-19 mulai berkembang novel-novel tanpa ilustrasi pada sampulnya, tetapi hanya menggunakan warna-warna yang diolah dan dipadukan. Ilustrasi mengenai topografi, arsitektur, dan pertanian juga berkembang pada abad ini. Pada abad ke-20, ilustrasi pada buku-buku fiksi orang dewasa mengalami kemunduran, sedangkan ilustrasi pada buku-buku nonfiksi mulai muncul, yaitu sebagai sarana belajar pada buku-buku pelajaran. Ilustrasi pada buku anak-anak mulai berkembang dan mengalami kemajuan pada abad ke-19 dan setelah abad ke-20 telah menjadi buku ilustrasi yang paling banyak jumlahnya. Berikut merupakan sejarah ilustrasi pada abad ke-15 sampai abad ke-20:

- Abad ke-15 dan 16

Buku ilustrasi yang pertama dicetak di Jerman adalah sekitar tahun 1461. Buku-buku dongeng banyak berkembang setelah ditemukannya mesin cetak, salah satu contohnya adalah yang diilustrasikan oleh Aesop di Jerman pada tahun 1476, dimana membawa dampak yang sangat besar dalam dunia ilustrasi. Ilustrasi-ilustrasi pada kitab suci mulai diproduksi di Cologne pada tahun 1478 dan Lubeck pada tahun 1494. Buku ilustrasi yang pertama kali dicetak di Inggris berjudul “The Mirrour of the World”, dengan pengarang sekaligus pencetaknya, William Caxton. Buku ilustrasi lainnya yang penting adalah “Dance of Death” (1485) dan “Nurnberg Chronicle” (1493). Buku ilustrasi yang pertama kali mengukir pada lempeng tembaga berjudul “Fall of Princis, Brugge” (1476) oleh Giovanni Boccaccio. Pada abad ke-16, dengan semakin menyebarnya mesin cetak, buku-buku ilustrasi juga makin berkembang, seperti: “The Hundred Fables” (1570) oleh Giovanni Verdzottis

Cento Favole di Jerman, Ilustrasi dari kitab suci (Alkitab Martin Luther) oleh Lucas Cranach, dan “Dance of Death” (1538) oleh Hans Holbein.

- Abad ke-17 dan 18

Dalam perkembangan buku ilustrasi, berkembang pula tipografi dan dekorasi. Beberapa buku terkemuka telah diproduksi, khususnya di Perancis, dimana Jacques Callot mengilustrasikan buku-buku lambang dengan teknik sketsa, seperti “Life of the Virgin” (1646) dan “Lux Claustrii” (1646). Kemungkinan buku ilustrasi yang terbaik di Inggris adalah “Polyglot Aesop” yang diilustrasikan oleh Francis Barlow pada tahun 1666. Pada abad ke-18, Perancis memimpin dalam hal buku ilustrasi, seperti “Fables” (1755), dongeng dari Jean de La Fontaine yang diilustrasikan oleh Jean Baptiste Oudry. Pada periode ini, buku ilustrasi di Inggris menggunakan teknik ukir atau pahat oleh Samuel Croyall. Kemudian buku ilustrasi di Inggris lebih banyak dikerjakan oleh Thomas Bewick, yang membangkitkan kembali dan menyempurnakan teknik ukiran pada kayu, contohnya terdapat pada buku “History of Quadrupeds” pada tahun 1790. Seorang tokoh puisi, William Blake, mulai membuat buku ilustrasi dengan menggunakan model *block book* seperti pada abad ke-15, yang berjudul “Song of Innocence”. Seniman Jepang membuat ilustrasi dengan *woodcut* berwarna, dengan tema gambar seperti: burung, bunga, dan kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah “Mirrow of Fair Woman” (1776) dan “Bird Brok” (1791).

- Abad ke-19 dan 20

Ilustrasi berupa tulisan hias berkembang di Inggris sekitar tahun 1860an. Di awal abad ke-18, penerbit London, Rodolph Ackermann memproduksi banyak buku tentang topografi dan arsitektur Inggris dengan teknik *aquatint*. Ilustrator yang terkenal adalah Thomas Rowlandson dengan “The Microcosm of London”, (1808). Pelukis alam, yaitu M. W. Turnur, dan ilustrator dari novel Charles Dickens, yaitu John Leech. Beberapa seniman yang menghasilkan ilustrasi di Perancis selama abad ke-19 adalah Eugene Delacroix dan Edouard Manet. Di Jepang, tradisi *woodcut* berwarna dengan tema kehidupan sehari-hari masih terus dikembangkan oleh “Hokusai” dan “Hiroshige”. Pada abad ke-20, kebanyakan buku ilustrasi diproduksi di Perancis.

2.3.2. Buku Ilustrasi Anak-Anak

Buku ilustrasi anak-anak memiliki porsi yang paling utama dari semua buku ilustrasi dan terus berkembang selama abad ke-19, khususnya di Inggris dan Amerika. Beberapa seniman yang memiliki pengaruh yang kuat bagi perkembangan dunia buku ilustrasi anak-anak diantaranya, William Mulready (“The Butterfly’s Ball”, 1807), John Tenniel (“Alice’s Adventures in Wonderland”, 1865), Beatrix Potter (“The Tale of Peter Rabbit”, 1900), dan Howard Pyle (“The Merry adventures of Robin Hood”, 1883).

Di abad ke-20, ilustrasi pada buku anak yang terkenal adalah karya Leslie Brooke, dengan judul “Johnny Crow’s Garden” (1903), di Inggris. Edmud Dulac (“Arabian Nights Entertainment”, 1907), E. H. Shepard (“Winnie the Pooh”, 1926). Sedangkan di Amerika adalah N. C. Wyeth (“Treasure Island”, 1924) dan Maxfield Parrish (“Mother Goose in Prose”, 1897). Kebanyakan buku-buku ilustrasi saat ini diperuntukkan untuk anak-anak.

2.3.3. Buku Cerita Bergambar untuk Anak-Anak di Indonesia

Buku cerita anak-anak merupakan buku yang berisi cerita yang ditujukan untuk anak-anak, dengan porsi ilustrasi yang lebih dominan daripada porsi tulisan. Ilustrasi pada bacaan anak berfungsi untuk melengkapi teks dan merupakan kesatuan dari suatu cerita. Menurut Murti Bunanta, salah seorang pengamat dan praktisi bacaan anak, terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak, diantaranya:⁷

1. Ilustrasi harus mampu memberi ruang kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya.
2. Ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi anak untuk mengenal estetika.
3. Ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak dalam membaca.

Saat ini, anak-anak dan para orang tua masih lebih menyukai buku-buku cerita dari luar negeri dibanding dengan buku-buku lokal. Beberapa hal yang membuat ilustrasi luar negeri lebih disukai diantaranya karena ilustrasi atau gambar yang menarik, warna-warni yang cerah, dan tokoh-tokoh dalam cerita sudah begitu mendunia dan kebanyakan sudah dikenal melalui media televisi.

⁷ “Ilustrasi Lokal Bacaan Anak, Serba Kalah”. *Kompas*. Sabtu, 15 Februari 2003. Hal. 32.

Sejauh ini, minat pembaca terhadap buku ilustrasi dalam negeri masih minim. Hal ini dapat dilihat pada jajak pendapat yang dilakukan terhadap 926 responden di delapan kota besar di Indonesia. Sebagian besar responden menyatakan bahwa kualitas ilustrasi menjadi pertimbangan yang paling utama dalam menilai karya-karya luar negeri.

Daerah	Asing	Karya Ilustrasi yang digemari (%)	
		Lokal	Tidak tahu
Jakarta	53,83	16,2	
Yogyakarta	42,9	35,7	
Surabaya	49,1	30,8	
Medan	47,9	26	26,1
Palembang	56,5	14,5	
Samarinda	48,4	25,8	25,8
Manado	44,4	33,3	
Makassar	43,8	33,3	

Tabel 2.1. Survei tentang kualitas karya ilustrasi dalam negeri dan luar negeri⁸

Menurut Murti, penyebab kekalahan ilustrasi lokal dengan asing tidak semata-mata terletak pada ilustrator saja, tetapi andil dari penerbit dan pengarang cerita juga sangat penting. Bahan cerita yang lemah bisa menghambat ilustrator untuk berekspresi sebaliknya jika sebagus apapun cerita yang dibuat jika ilustrator tidak tidak andal juga berdampak buruk pada kualitas buku yang diciptakan. Penerbit, termasuk editor buku, haruslah mampu menggabungkan teks dari pengarang dengan gambar dari ilustrator.

Bagi penerbit, memproduksi buku lokal membutuhkan biaya yang mahal, sementara dari segi bisnis belum tentu menjanjikan. Hal ini dikarenakan buku anak terbitan luar negeri sudah begitu merajai pasar bacaan anak. Sedangkan untuk sampai menerbitkan satu buku bacaan anak lokal yang bermutu dibutuhkan waktu, tenaga, dan juga dana yang besar. Hal ini menyebabkan harga jual buku yang diharapkan mampu menyaingi buku-buku luar negeri akan menjadi tinggi dan berbenturan dengan soal daya beli masyarakat.

⁸ "Pustaka Lokal Publik dan Buku: Karya Asing lebih Disukai." *Kompas*. Sabtu, 15 Februari 2003. Hal. 36.

Menurut Tony Masdiono, seorang ilustrator, pengamat ilustrasi, dan pengajar seni dan desain, penyebab tidak lakunya bacaan anak lokal adalah karena karakter-karakter dalam cerita anak luar negeri sudah begitu dekat dengan pembacanya ditambah tidak adanya kebiasaan mendongeng untuk anak-anak. Selain itu, penghargaan ekonomis terhadap tenaga-tenaga kreatif (termasuk ilustrator) masih rendah. Akibatnya, para ilustrator bacaan anak merasa mustahil dapat mengandalkan pendapatan dari profesi ini.

2.3.4. Definisi Ilustrasi

Ilustrasi bersasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti menerangi atau menghias. Suatu bentuk penghias buku yang dapat berupa ornamen-ornamen abstrak, ragam-ragam hias yang berasal dari dunia tumbuhan dan hewan, penggambarannya berdasarkan naskah yang menyertainya. Dalam pengertian umum, ilustrasi berarti gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah atau media massa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut. Sedangkan dalam pengertian khusus, ilustrasi berarti gambar yang berfungsi menyemarakkan halaman-halaman buku itu sebagai karya cetak, yang mempunyai keindahan sendiri dalam kombinasi dengan jenis huruf cetak yang dipakai.⁹

David Bland mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau wujud lain yang menyertai teks.¹⁰ Gambar atau tulisan tersebut merupakan satu kesatuan yang bertujuan memperjelas teks atau buku cetakan yang diterbitkan.

2.3.5. Kelebihan dan Kelemahan Ilustrasi

Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan ilustrasi:¹¹

1. Kelebihan Ilustrasi

- Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata.
- Banyak terdapat pada media massa.
- Relatif tidak mahal
- Dapat digunakan untuk berbagai tingkat pengajaran dan bidang studi.

⁹ “Ensiklopedia Indonesia 3.” Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoeve. 1982. Hal. 1388.

¹⁰ Dra. Sri Anitah Wiryawan dan Drs Noorhadi. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. Hal. 7-8.

¹¹ Dra. Sri Anitah Wiryawan dan Noorhadi. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. Hal. 6-7.

2. Kelemahan Ilustrasi

- Kadang-kadang terlalu kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar.
- Merupakan gambar dua dimensi. Oleh karena itu, untuk menunjukkan gambar tiga dimensi maka harus digunakan satu seri gambar dari objek yang sama tetapi dari sisi yang berbeda.
- Tidak dapat menunjukkan gerak.
- Setiap orang tidak selalu mengetahui bagaimana “membaca” gambar.

2.3.6. Manfaat ilustrasi¹²

Berikut ini merupakan manfaat dari ilustrasi:

- Menimbulkan daya tarik dan mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu.
- Mempermudah pengertian dari sesuatu yang bersifat abstrak atau hanya berupa teks.
- Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, kita dapat memperbesar bagian-bagian yang penting sehingga dapat diamati lebih jelas.
- Menyingkat suatu uraian. Suatu informasi yang diuraikan dengan kata-kata yang panjang dapat dipersingkat dengan menggunakan gambar.

2.3.7. Ciri-ciri Gambar yang Baik

Berikut ini merupakan ciri-ciri gambar yang baik:¹³

- Cocok dengan tingkatan umur yang dituju.
- Melalui gambar tersebut dapat ditangkap hal yang paling pokok atau penting.
- Realistis: penggambaran benda dengan sifat dan ciri yang sesungguhnya.

2.3.8. Ilustrasi Berdasarkan Corak atau gaya Gambar:¹⁴

1. Ilustrasi realistis: ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud obyek yang ditangkap oleh indera penglihatan serta menggambarkan secara nyata isi cerita dari suatu naskah yang menyertainya.

¹² *Ibid.* Hal. 7.

¹³ *Ibid.* Hal. 7.

¹⁴ Bing Bedjo Tanudjaja. *Jurnal Nirmana: Bentuk-Bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan*. Vol.4. No.2. Surabaya: Universitas Kristen Petra. Juli 2002. Hal 174.

2. Ilustrasi dekoratif: ilustrasi yang bentuk visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat datar (*flat*).
3. Ilustrasi kartunal: ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi.
4. Ilustrasi ekspresionistis: ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi dalam membuat karya ilustrasi dan sifat bebas tersebut menimbulkan obyek-obyek yang bebas pula.
5. Ilustrasi surealistis: ilustrasi yang menggambarkan khayalan atau mimpi, tidak jelas batas antara kenyataan dan angan-angan.
6. Ilustrasi absurd: ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.

2.3.9. Ilustrasi Berdasarkan Teknik

1. Fotografi Piktorial: ilustrasi dengan menggunakan teknik fotografi yang menekankan pada aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan
2. Manual: teknik gambar dengan ketrampilan tangan, tidak dibantu mesin, teknik ini akan menimbulkan keunikan tersendiri karena ketrampilan goresan setiap seniman berbeda.
3. Komputer: teknik gambar ini serba terkontrol dan otomatis. Kelebihan dari teknik ini adalah dapat menghasilkan sesuatu dengan relatif singkat.
4. Kubisme Sintetik atau Kolase: teknik ini menggunakan bermacam-macam kertas, kain, gambar, atau media lain yang ditempel membentuk kesatuan.
5. *Photomontage*: teknik ini sama halnya dengan kolase hanya saja *photomontage* menggunakan foto.

2.3.10. Ilustrasi Berdasarkan Goresan

1. Ilustrasi dengan arsir: menggambarkan bentuk dari obyek dengan mengisi daerah yang terkena bayangan sehingga objek tampak bervolume. Arsiran dapat berupa garis lurus maupun arsiran yang mengikuti bentuk.

2. *Dry Brush*: menggambarkan objek dengan menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering, dilakukan dengan cara menyapukan kuas ke kertas untuk menampilkan efek pecah-pecah.
3. *Blocking*: menggambar dengan menggunakan cat plakat atau cat poster. Pewarnaannya biasanya tanpa gradasi dan umumnya minim ornamen, bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama.
4. *Pointilism* atau *Texture*: menggambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras dan lembut, dan sebagainya.¹⁵

2.4. Tinjauan tentang Buku Bacaan

2.4.1. Definisi Buku Bacaan

Buku bacaan adalah buku yang kita baca, kita pahami, kita mengerti isinya, kita ingat, bahkan kita hafalkan dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah buku mampu menceritakan banyak hal tanpa perlu pembacanya mengalami hal tersebut. Buku merupakan sumber pengetahuan, pembina watak dan kematangan berpikir. Selain sebagai salah satu media komunikasi, buku merupakan fondasi yang kokoh bagi perkembangan mental dan spiritual seorang anak.¹⁶ Ciri khas yang ada pada bacaan anak antara lain: tidak bertele-tele, informatif, pengetahuan umum, dan kisah-kisah tertentu saja yang sesuai dengan usia anak.

Di dalam dunia bacaan, terdapat pula buku bacaan bergambar untuk anak-anak. Buku bacaan bergambar berisi tentang hal-hal yang ingin disampaikan kepada anak dengan porsi ilustrasi lebih besar dari porsi tulisan. Ilustrasi pada bacaan anak tidak hanya untuk melengkapi teks, tetapi untuk merangsang anak mengenal estetika dan memberi kenikmatan bagi anak yang membaca.

2.4.2. Jenis-Jenis Buku Bacaan pada Anak

Berikut ini adalah jenis-jenis buku bacaan pada anak yang dihubungkan dengan tingkatan umurnya:

¹⁵ Michael, Polard. Johann Gutenberg. Jakarta. 1993. Hal. 10-56.

¹⁶ Gloria Cyber Ministries. Dunia Anak: *Mengajar Anak Mencintai Buku*. 2005. 18 Maret. <<http://www.glorianet.org/keluarga/anak/anakbuku.html>>

- *Baby books*
Berisi tentang pantun dan nyanyian yang sederhana, permainan dengan jari, atau ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali, dimana sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi. Ditujukan bagi anak di bawah tiga tahun, ceritanya cukup sederhana berisi kurang lebih 300 kata dan ceritanya terkait dengan kehidupan keseharian anak. Buku ini bermuatan edukatif, biasanya tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dengan jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal seperti karton), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift-the flaps* (buku yang dapat bersuara, memiliki format unik dengan tekstur tertentu).
- *Early picture books*
Ditujukan untuk usia-usia akhir di batas 4-8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Buku-buku jenis ini juga masih banyak yang dicetak dalam bentuk *baby books*.
- *Picture books*
Menjangkau usia 4-10 tahun dalam buku setebal kurang lebih 32 halaman. Naskahnya mencapai 1.500 kata, plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang menjadi pusat perhatian. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Topik yang digunakan sudah mulai luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya.
- *Easy readers*
Juga dikenal dengan sebutan *easy to read*, buku-buku ini ditujukan pada anak-anak yang mulai membaca sendiri (usia 6-8 tahun). Ilustrasi berwarna pada tiap halamannya, tapi dalam format yang lebih dewasa, bukunya lebih kecil, dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya mencapai 32-64 halaman dan panjang teksnya antara 200-2.000 kata. Cerita yang disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana.

- *Transition books*
Ditujukan pada anak usia 6-9 tahun. Gaya penulisannya sama seperti *easy readers*, namun naskahnya lebih panjang, dibagi menjadi beberapa bab, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih.
- *Chapter books*
Ditujukan untuk anak usia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding *transition books*, kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek-pendek (rata-rata 2-4 kalimat).
- *Middle grade*
Ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun dan merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya berkisar 100-150 halaman, ceritanya mulai kompleks, banyak karakter tambahan, tema-temanya cukup *modern*, mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer dan sejarah. Sementara yang masuk dalam nonfiksi adalah biografi, iptek, dan topik-topik multibudaya.
- *Young adult*
Naskahnya sekitar 130-200 halaman dan ditujukan untuk anak usia 12 tahun keatas. Ceritanya rumit dan banyak karakter utama, temanya bercerita dengan kehidupan remaja saat ini.

2.5. Tinjauan tentang Warna

2.5.1. Sejarah Warna

Manusia-manusia primitif di dalam gua-gua kediamannya menggambari dinding-dinding dan langit-langitnya. Di Spanyol Utara dan Perancis Selatan telah ditemukan gambaran-gambaran berwarna di dalam gua. Untuk warna-warna ini, orang yang masih primitif itu menggunakan bahan dari tanah untuk warna merah, merah kecoklatan, kuning, dan hitam. Sebagai bahan pengikatnya digunakan lemak binatang. Lebih dari 7000 tahun yang lampau orang-orang Mesir telah mencapai taraf peradaban yang tinggi. Untuk seni lukis pun mereka telah menentukan warna, seperti misalnya untuk warna kulit pria merah kecoklat-coklatan.

Di Indonesia sejak zaman prasejarah, nenek moyang kita telah mengenal dan menggunakan warna dalam kehidupannya. Tetapi pada waktu itu mereka hanya mengenal warna dalam jumlah yang sangat terbatas, misalnya merah, biru, hitam, dan putih. Hal ini dapat dilihat dari peninggalan masyarakat primitif Irian Barat, dimana alat-alat atau perhiasan yang mereka pakai mempunyai corak warna yang masih sederhana. Bahan pewarna umumnya diambil dari tanah, batu-batuan, tulang, tumbuh-tumbuhan (bagian buah, daun, atau batangnya), dan kemudian dari logam. Umumnya warna-warna pada zaman dahulu mempunyai arti tertentu yang dalam bagi nenek moyang kita. Dalam perkembangannya sampai saat ini, warna memiliki peranan yang sangat penting.

2.5.2. Definisi Warna

Warna merupakan elemen yang bercahaya dari sebuah objek yang memiliki berbagai kualitas yang memberikan kesan volume dan kompleksitas dari objek.¹⁷ Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik. Warna yang dapat kita lihat berda antara 400-700 mikron.

Fungsi Warna¹⁸

1. Fungsi estetis: warna memiliki kekuatan untuk menimbulkan rasa keindahan. Dalam hal ini, keharmonisan warna memiliki peranan yang penting.
2. Fungsi isyarat: warna yang berdiri sendiri maupun bila dikombinasikan dengan warna lain memiliki kekuatan untuk menarik perhatian. Misalnya, warna merah mudah menarik perhatian kita dan dalam lalu lintas atau ruang UGD di rumah sakit mewakili keadaan bahaya.
3. Fungsi psikologis: warna dapat memberikan pengaruh tertentu pada perasaan atau jiwa kita. Misalnya, warna hijau membuat kita lebih tenang sedangkan warna merah atau kuning membuat kita gelisah dan aktif.
4. Fungsi pembeda: warna memiliki tugas untuk mebedakan. Perusahaan-perusahaan bus memberikan warna berbeda-beda untuk karcis, sehingga kita dapat membedakan satu dengan yang lain.

¹⁷ Wilco International. *A Compilation of the Popular Drawing Course Guides Nos 3 to 7: Drawing Course*. India: Wilco International. 1995. Hal.33.

¹⁸ Fadjar Kurniadi. *Warna dan Tinta*. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia. 1978. Hal. 12-15.

5. Fungsi alamiah atau fisika: ada warna yang menghisap cahaya dengan kuat dan ada yang daya hisapnya rendah.

2.5.3. Klasifikasi Warna Berdasarkan Kualitas:¹⁹

1. *Hue*: terdiri dari semua warna kecuali hitam dan putih. Contohnya: merah, hijau, kuning, dan sebagainya. *Hue* merupakan kualitas yang membedakan antara warna yang satu dengan yang lain.
2. *Value*: kualitas warna dilihat dari gelap atau terang bila dibanding dengan warna hitam dan putih. *Value* dapat dibedakan menjadi dua:
 - *Tint*: warna dengan *value* tinggi, lebih terang dikarenakan adanya penambahan warna putih. Contohnya, merah adalah *hue* sedangkan merah muda adalah *tint*.
 - *Shade*: warna dengan *value* rendah, lebih gelap dikarenakan adanya penambahan warna hitam. Contohnya, merah marun adalah *shade* dari merah.
3. *Tone*: warna yang dihasilkan dari pencampuran *hue* dengan abu-abu.
4. *Chroma*: kualitas warna ditinjau dari intensitas warna, kekuatan dan kelemahan warna. Contohnya, merah memiliki *chroma* yang lebih tinggi dibanding merah muda atau merah marun.

2.5.4. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna:²⁰

1. Warna primer: warna ini disebut juga warna dasar yang terdiri dari: merah, kuning, dan biru. Warna ini tidak dapat dicapai melalui pencampuran warna lain.
2. Warna sekunder: warna ini dibuat dari pencampuran dua buah warna primer. Misalnya, merah dan kuning menciptakan warna oranye.
3. Warna tersier: warna ini dibuat dari pencampuran sebuah warna primer dengan sebuah warna sekunder. Contohnya, kuning oranye.

¹⁹ Lesa Sawahata. *Interiors in Color*. USA: Rockport Publishers. 2000. Hal. 8.

²⁰ *Ibid*. Hal 9.

4. Warna komplementer: warna-warna yang letaknya saling berlawanan dalam lingkaran warna. Contohnya, merah dengan hijau, ungu dengan kuning. Bila dicampurkan, warna yang dihasilkan adalah netral.
5. Warna analogus: warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna yang terdekat, misalnya kuning kehijauan.

2.5.5. Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasi yang Ditimbulkan:²¹

1. *Cold colors*: diidentikkan dengan es. Warna-warna yang termasuk di dalamnya adalah biru, biru kehijauan, dan hijau. Warna ini memberikan kesan kuat, sangat dingin, keras kepala, bersih dan segar.
2. *Cool colors*: termasuk di dalamnya adalah warna biru. Warna ini dapat memberikan kesan menyejukkan, menenangkan, dan damai.
3. *Hot colors*: termasuk di dalamnya warna merah. Warna ini memberi kesan aktif dan menarik perhatian.
4. *Warm colors*: warna hangat didasarkan pada warna merah, namun bukan warna panas. Warna hangat sedikit lebih halus dari warna panas, dengan adanya penambahan warna kuning. Contohnya, merah oranye, oranye, kuning oranye. Warna ini memberikan kesan mengundang dan nyaman.
5. *Bright Colors*: termasuk di dalamnya semua warna namun tanpa campuran warna hitam dan putih. Warna ini memberikan kesan bersemangat, dinamis, dan energi.
6. *Dark Colors*: termasuk di dalamnya warna yang dominan hitam. Warna ini memberikan kesan kuat, sederhana, elegan, dan suram.
7. *Pale Colors*: termasuk di dalamnya hue yang dikombinasikan dengan warna putih dalam intensitas yang besar. Warna ini memberikan kesan halus, lembut, muda, polos, dan romantis.

2.5.6. Arti Warna²²

1. Warna merah: identik dengan api dan darah.
Makna: semangat, cinta, energi, antusias, menyenangkan, panas, kuat, cepat, agresif, perang, revolusi, kejam, tidak bermoral.

²¹ *Ibid.* Hal 9.

²² Dynamic Graphics. *Color Index: Meaning and associations of color*. Oct/Nov 2004. Hal. 44-45.

2. Warna oranye: identik dengan musim gugur dan buah jeruk.
Makna: kreatif, menyegarkan, unik, energi, mendukung, ramah, menyenangkan, bersahabat, kesehatan, kehancuran, mencolok.
3. Warna kuning: identik dengan matahari.
Makna: semangat, cinta, intelek, bijaksana, optimis, cahaya, sukacita, ideal, cemburu, pengecut, ketidakjujuran.
4. Warna hijau: identik dengan tanaman dan lingkungan.
Makna: kesuburan, segar, uang, kesuksesan, alam, harmonis, kejujuran, muda, kelahiran, tamak, musuh, muak, racun, karat, kurang pengalaman.
5. Warna biru: identik dengan laut dan langit.
Makna: pengetahuan, sejuk, damai, maskulin, merenung, setia, adil, intelek, depresi, sangat dingin, lesu.
6. Warna ungu: identik dengan kaum ningrat dan yang berhubungan dengan rohani.
Makna: mewah, bijaksana, feminim, romantis, tenggelam, kekayaan, bersifat duniawi, imajinasi, inspirasi, mistik, terlalu melebih-lebihkan, kegilaan.
7. Warna hitam: identik dengan malam.
Makna: kuat, bersifat duniawi, berat, formal, serius, bergengsi, sunyi, misteri, takut, kuno, kematian, iblis, rahasia, berkabung, penyesalan yang dalam, kehampaan.
8. Warna putih: identik dengan cahaya.
Makna: sempurna, suci, baik, polos, bercahaya, malaikat, halus, keramat, sederhana, steril, rapuh, terpencil, dingin.

2.6. Tujuan tentang Tipografi

2.6.1. Sejarah Tipografi²³

Tipografi merupakan salah satu metode yang menterjemahkan kata-kata menjadi bentuk atau gambaran yang sudah digunakan sejak zaman dahulu. Dimulai sejak zaman lukisan di gua, dimana nenek moyang kita menggambarkan pengalaman mereka di dinding gua. Pada awalnya yang digunakan adalah

²³ Priscilia Yunita Wijaya. Jurnal Nirmana: *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual*. Vol.1. No.1. Surabaya: Universitas Kristen Petra. Januari 1999. Hal. 49-50.

piktogram, yaitu gambar yang mewakili bentuk benda yang dimaksud. Secara perlahan, seiring dengan perkembangan pola pikir dan peradaban manusia, beberapa piktogram berubah menjadi ideogram, yaitu simbol yang bentuknya tidak persis mewakili bentuk yang dimaksud sehingga dapat digunakan untuk berbagai arti, misalnya mewakili bunyi. Kosakata mulai berkembang, kecepatan dalam menulis juga berkembang sehingga bentuk individual simbol menjadi makin sederhana.

Pada awal tahun 2000 sebelum masehi, Bangsa Sumeria telah mempunyai sistem menulis dengan formal, abstrak simbol, yang disebut *cuneiform*, yang kemudian menjadi basis dari *alphabet* yang kita gunakan. Melalui gerakan penyebaran kekuasaan dan agama, Bangsa Romawi menyebarkan sistem penulisan terutama untuk menyimpan peristiwa dan cerita, dimana kaligrafi menjadi populer dan berkembang.

2.6.2. Definisi dan Peran Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani: *tipos* yang berarti yang diguratkan dan *graphoo* yang berarti tulisan.²⁴ Tipografi dikatakan sebagai *visual language*, yang berarti bahasa yang dapat dilihat.²⁵ Tipografi adalah salah satu sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain²⁶. 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.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol tetapi juga sebagai suatu bentuk desain. Bentuk tipografi harus

²⁴ "Ensiklopedi Indonesia 6." Jakarta: Ichtiar Baru. 1984. Hal. 3562.

²⁵ Priscilia Yunita Wijaya. *Opcit*. Hal. 48.

²⁶ Christine Suharto Canadi. *Jurnal Nirmana: Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Vol. 1. No. 1. Surabaya: Universitas Kristen Petra. Januari 1999. Hal. 5.

mampu menunjang ke arah desain, misalnya bentuk huruf *italic* dengan warna emas sangat baik digunakan pada sampul buku roman, sebaliknya bentuk huruf *san serif, bold*, sangat cocok untuk poster-poster politik.



Kata “gemulai” yang pertama menggunakan *font* tipe roman, sedangkan kata “gemulai” yang kedua menggunakan *font san serif, bold*. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa kata “gemulai” yang pertama lebih cocok dari yang kedua sedangkan kata “kuat” yang pertama lebih cocok dari kata “kuat” yang kedua.

2.6.3. Prinsip Pokok Tipografi²⁷

1. *Legibility*: kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca.
2. *Readability*: penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain sehingga terlihat jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup *legible*, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dikatakan tidak *readability*. Teks yang spasinya sangat rapat akan terasa menguasai bidang dalam suatu bentuk, sedangkan teks yang berjarak sangat jauh akan terasa lebih seperti tekstur.
3. *Visibility*: kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Setiap karya desain memiliki suatu *target* jarak baca dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.
4. *Clarity*: kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh *target audience* yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah visualisasi, warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

²⁷ Priscilia Yunita Wijaya. *Opcit.* Hal. 51-53.

2.6.4. Jenis Huruf Berdasarkan Klasifikasi dari James Craig²⁸

1. *Roman*: ciri dari huruf ini memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminim.
2. *Egyptian*: jenis huruf yang memiliki ciri sirip/kaki/*serif* yang berbentuk persegi. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil.
3. *San Serif*: jenis huruf tanpa sirip/kaki/*serif*. Kesan yang ditimbulkan adalah modern dan efisien.
4. *Script*: jenis huruf yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.
5. *Miscellaneous*: jenis huruf dengan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada dengan menambah hiasan, ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang ditimbulkan adalah dekoratif dan ornamental.

2.7. Tinjauan tentang Kartun

2.7.1. Sejarah Kartun

Menurut sejarah, kartun lahir sejak abad pertengahan seiring dengan semangat humanisme yang meletakkan manusia sebagai objek dan subjek untuk mengenal berbagai hakikat kehidupan. Sejak zaman pertengahan, kartun dan karikatur telah dijadikan media untuk mengkritik dan menyampaikan gagasan-gagasan yang ada di tengah masyarakat. Benjamin Franklin (pendiri “The Saturday Evening Post”), Bapak pendiri AS, pencetak, penerbit, dan penulis esai, mendesak rekan-rekannya para kolonis agar bergabung dengan konfederasi pada 1754 melalui apa yang dipandang sebagai kartun politik pertama di Amerika, yang digambar dan diterbitkannya. Gara-gara kartun pula, seniman Prancis yang dikenal sebagai Bapak Kartun *Modern*, Honore Daumier (1830-1870), sempat meringkuk di penjara. Pasalnya, ia mengkarikaturkan para pemimpin Prancis untuk koran dan majalah di negaranya, sesuatu yang belum lumrah pada masanya.

Pada masa perkembangan seni rupa renaissance, kartun memiliki makna sketsa, sebagai istilah untuk corat-coret atau desain awal yang dibuat para

²⁸ “Tipografi: Logo Resource.” 4 April. 2005.
<http://www.logoresource.com/artikel/tipografi_logo.php>.

seniman sebelum menuangkan karya yang sesungguhnya.²⁹Istilah *cartoon* dalam arti gambar lucu seperti sekarang ini baru timbul di Inggris pada tahun 1842, yaitu pada waktu Ratu Victoria menyelenggarakan sayembara membuat kartun untuk keperluan yang sangat serius, yaitu merancang fresco untuk tembok gedung parlemen baru di London. Kartun-kartun para peserta cukup banyak yang masuk, tetapi ternyata desainnya aneh-aneh dan lucu-lucu. Satiris John Leech begitu geli melihat kartun-kartun itu, sehingga dia sampai membuat gambar-gambar sindiran di Majalah Punch dengan judul “Cartoons!”. Publikasi unik tersebut ternyata menjadi sangat populer, sehingga sejak saat itu istilah kartun merakyat sebagai nama untuk gambar-gambar jenaka sampai sekarang. Tokoh-tokoh kartun yang tercatat dalam sejarah, misalnya William Hogarth (1697-1764), Thomas Rowlandson (1756-1827), dan lain-lain.

2.7.2. Kartun di Indonesia³⁰

Di Indonesia, kartun muncul sekira tahun 1930-an. Kemunculannya dipelopori oleh Surono, Karyono, Kho Wang Gie, dan Norman Camil. Marcel Bonneff dalam buku “Komik Indonesia” menuliskan bahwa di era tersebut, komik timur muncul berkat surat kabar “Sin Po” yang secara rutin memuat komik strip petualangan tokoh jenaka karya Kho Wang Gie. Pada tahun 50-an, kartun karya Abdurachim (Al) dan Muhammad Budino (Mobo) muncul di majalah “Terang Bulan.” Pada tahun itu pula, karya-karya Indri Sudono dan Sunarso muncul di “Penyebar Semangat.”

Booming pertama kartun terjadi di tahun 60-an, nama-nama seperti Arwah Setiawan, Pramono, Jhonny Hidayat, G.M. Sudarta bertebaran menghiasai berbagai media. *Booming* kedua terjadi di penghujung tahun 80-an, saat para kartunis “tumbuh bak jamur di musim hujan”. Wadah para kartunis menyebar di berbagai kota. Sebut saja di antaranya SECAC (Semarang *Cartoon Club*), WAK SEMAR (Wadah Kartunis Semarang), PAKYO (Persatuan Kartunis Yogya),

²⁹ Bing Bedjo Tanudjaja. *Opcit.* Hal 171-172.

³⁰ Ahmad Nada. “Kartun dan Karikatur: Homo Humanis-Humoris Dalam Pers Kita.” *Pikiran Rakyat*. 2002. 9 Juli 2005.

<<http://www.pikiranrakyat.com/cetak/2005/0705/09/khazanah/lainnya02.htm>>.

PAKARSO (Persatuan Kartunis Solo), KOKKANG (Kelompok Kartunis Kaliwungu), dan KARUNG (Kerabat Kartunis Bandung). Kemudian bahkan terbentuk sebuah wadah besar para kartunis Indonesia yang bernama PAKARTI (Persatuan Kartunis Indonesia).

Wadah-wadah itu berupaya mengembangkan sekaligus menghilangkan citra bahwa karikatur dan kartun sebagai bentuk ungkapan seni rupa seringkali hanya dianggap sebagai aktivitas marginal dari para seniman, karena karyanya banyak yang tidak bernilai secara ekonomis. Wadah itu berupaya membalikkan pemikiran masyarakat yang telanjur salah paham bahwa karya mereka dianggap sepele, tak mendalam, pembuatannya tidak memerlukan pemikiran teoritis dan filosofis.

Perjuangan komunitas tersebut kini menuai hasil. Selain memberi pemahaman kepada masyarakat tentang arti dan nilai karya mereka, daya tawar komersial pun mulai dihargai setimpal. Kemunculannya di media cetak, tidak hanya dijadikan pengisi ruang kosong atau sekadar menghilangkan kesan putih di halaman koran. Dewasa ini, fungsi kartun dan karikatur telah merambah jauh. Selain untuk menyampaikan kritik sosial, kartun dan karikatur juga digunakan untuk media pendidikan anak dan berbagai program sosialisasi, untuk maksud promosi, dan komunikasi.

Arti penting kehadiran kartun dan karikatur di media massa tidak bisa disangkal lagi. Karya ini telah menyatu dengan *pers*. Para penerbit menyadari peran kartun dapat sebagai penyejuk bagi pembaca setelah membaca artikel-artikel berat dengan sederetan huruf yang cukup melelahkan mata dan pikiran. Ia dibutuhkan sebagai penangkal kepenatan, untuk rekreasi, dan hiburan ringan. Selain itu, sebuah berita yang disertai penyajian gambar akan lebih mudah diingat bila disampaikan dalam goresan kartun dan karikatur. Dapat dikatakan, kartun dan karikatur berkembang bersama *pers*.

Kini, keberadaannya dalam *pers* semakin mantap. Orang terlanjur jatuh cinta dan kehadirannya sudah menjadi barang yang selalu dinanti. Hampir setiap media memasang rubrik ini karena para penerbit sadar bahwa rubrik kartun dan karikatur punya daya tarik komersial terhadap produk dagangannya.

2.7.3. Definisi Kartun dan Karikatur

Kartun adalah nama untuk suatu bentuk gambar yang dibuat representasional terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa.³¹ Kartun merupakan gambar bermuatan humor dalam berbagai media massa dengan tokoh-tokoh yang bersifat fiktif.³²

Sastrawan Jerman, Erich Kaestner menilai kartun memiliki daya ekspresi yang luar biasa. Sebagai sarana nonakarsa, Kaestner menganggap kartun memiliki unsur cerpen. Kartun adalah pula sebuah bentuk wacana atau berita-pikiran tentang “sesuatu” dengan simbol-simbol yang bercorak sinekdote, memperlihatkan sebagian untuk mengatakan keseluruhan.³³ Sedangkan dalam “The World Book Encyclopedia” (1992) kartun berarti gambar atau serangkaian gambar yang memuat cerita atau pesan dalam wujud sindiran atau humor.

Karikatur adalah gambar bermuatan humor dalam berbagai media massa dengan mengambil tokoh-tokoh orang yang terkenal atau orang-orang biasa yang karena peristiwa tertentu menjadi terkenal. Untuk menampilkan secara lebih humoris maka tokoh-tokoh itu digambarkan dengan distorsi tubuh dan wajah.³⁴ Dalam perkembangannya, karikatur lebih banyak berperan sebagai media kritik, mendistorsikan tokoh-tokoh sebagai upaya mengkritisi suatu keadaan.

Apabila sebuah gambar jenaka sudah banyak memiliki hasrat ingin bercerita maka sebaiknya gambar tersebut disebut kartun sedangkan apabila sebuah gambar yang tujuan melucunya dengan sekedar melebih-lebihkan atau mengurangi ciri khas suatu obyek atau tokoh tanpa banyak narasi, maka gambar tersebut lebih tepat disebut karikatur.

³¹ Bing Bedjo Tanudjaja. *Opcit.* Hal 171.

³² I Dewa Putu Wijana. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Jogjakarta: Ombak. 2004. Hal. xx.

³³ Ahmad Nada. *Opcit.*

³⁴ I Dewa Putu Wijana. *Opcit.* Hal. xx.

2.7.4. Jenis Kartun Berdasarkan Cara Penyajian Humornya³⁵

Kartun berdasarkan cara penyajian humornya dibedakan atas dua jenis, yaitu:

- Kartun nonverbal: mengandalkan kejenaakaan unsur visual serta gambar yang memainkan logika.
- Kartun verbal: menggunakan unsur kebahasaan seperti kata, kalimat, dan wacana disamping gambar jenaka yang memancing senyum dan tawa pembacanya untuk mencapai tujuan.

2.8. Tjjuan tentang Belajar

2.8.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁶

Berdasarkan teori belajar, ada 5 pengertian pengajaran, yaitu:³⁷

- a. Pengajaran ialah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di sekolah.
- b. Pengajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
- d. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik
- e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Proses pembelajaran yang dimaksud dalam perancangan ini adalah proses pembelajaran nonformal di luar sekolah.

³⁵ *Ibid.* Hal. 8-9.

³⁶ Zainal Aqib. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia. 2002. Hal. 41.

³⁷ *Ibid.* hal. 41-42.

2.8.2. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, serta timbul dan berkembangnya sifat-sifat sosial, susila dan emosional.³⁸ Ernest R. Hilgard dalam bukunya “Theories of Learning” mengatakan bahwa seseorang yang belajar kelakannya akan berubah dari sebelum itu. Jadi, belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak. Belajar adalah berusaha memiliki pengetahuan. Dari definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa: ”Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar”.

Berikut ini adalah definisi belajar menurut beberapa ahli:³⁹

1. Menurut Cronbach yang dikutip oleh Sumadi Suryabrata

Belajar adalah adanya perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman. Jadi, belajar yang sesungguhnya adalah belajar karena proses mengalami, menjelajah melalui organ-organ kita, seperti observasi, eksperimentasi diskusi, dan sebagainya. Dengan demikian organ-organ khususnya indera kita menjadi terlatih.

2. Menurut Harold Spears

Belajar adalah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba, mendengarkan dan mengikuti arahan.

3. Menurut Mc. Geoh

Belajar adalah adanya perubahan dalam penampilan sebagai hasil (akibat) dari praktek (menjalankan sesuatu kegiatan).

Adapun beberapa teori belajar, diantaranya:⁴⁰

- Teori belajar menurut *Faculty Psychology* (Ilmu Jiwa Daya)

Menurut teori ini, jiwa manusia terdiri dari berbagai daya seperti daya berpikir, mengenal, mengingat dan mengamati. Belajar adalah usaha melatih

³⁸ *Ibid.* hal. 42.

³⁹ Drs. Parsono, dkk. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Karunika. 1990. Hal 29.

⁴⁰ Zainal Aqib. *Opcit.* hal. 43-44.

daya-daya itu agar berkembang, sehingga kita dapat berpikir, mengingat, dan sebagainya. Cara yang digunakan adalah dengan menghafal, memecahkan soal-soal, dan berbagai kegiatan lainnya.

- Teori belajar menurut Ilmu Jiwa Asosiasi
Menurut teori ini, belajar berarti membentuk hubungan stimulus-respon dan melatih hubungan itu agar bertalian erat, yang pada akhirnya akan terbentuk kebiasaan-kebiasaan dan sejumlah ilmu pengetahuan.
- Teori belajar menurut Ilmu Jiwa Gestalt
Menurut teori ini, jiwa manusia merupakan satu keseluruhan yang bulat, bersifat hidup dan aktif, berinteraksi dengan lingkungan. Belajar berarti mengalami, bereaksi, berbuat, berpikir secara kritis, merupakan proses perkembangan dan proses yang berlangsung terus-menerus.

Ada 8 tipe belajar yang dikemukakan oleh Gagne, yang pada hakikatnya merupakan prinsip umum dalam belajar maupun mengajar, yaitu:⁴¹

- Belajar Isyarat (*Signal Learning*)
Tipe belajar semacam ini dilakukan dengan memberi isyarat. Respon bersifat umum dan emosional. Menurut Kimble (1961), bentuk belajar semacam ini biasanya bersifat tidak disadari, dalam arti respon diberikan secara tidak sadar. Contohnya, menutup mulut dengan telunjuk, isyarat mengambil sikap tak bicara.
- Belajar *Stimulus-Respon (Stimulus Respond Learning)*
Tipe belajar S-R memiliki respon yang bersifat spesifik dan merupakan bentuk suatu hubungan. Contohnya, mencium bau masakan sedap → keluar air liur.
- Belajar Rangkaian (*Chaining*)
Tipe belajar Rangkaian adalah semacam rangkaian antara berbagai S-R yang bersifat segera. Hal ini terjadi dalam rangkaian motorik, seperti gerakan dalam mengikat sepatu, merokok, dan sebagainya.
- Asosiasi Verbal (*Verbal Assosiation*)
Hubungan verbal terbentuk bila unsur-unsurnya terdapat dalam urutan tertentu dan yang satu mengikuti yang lain.

⁴¹ *Ibid.* hal. 61-62.

- Belajar Diskriminasi (*Discrimination Learning*)
Tipe belajar ini adalah pembedaan terhadap berbagai rangkaian. Seperti membedakan berbagai bentuk wajah, binatang, atau tumbuh-tumbuhan.
- Belajar Konsep (*Concept Learning*)
Konsep merupakan hasil tafsiran terhadap fakta dan hubungan antar berbagai fakta.
- Belajar Aturan (*Rule Learning*)
Tipe belajar ini banyak terdapat dalam pelajaran di sekolah, seperti benda memuai bila dipanaskan. Belajar aturan mirip dengan *verbal chaining*. Oleh karena itu, setiap rumus yang dipelajari harus dipahami artinya.
- Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)
Untuk memecahkan masalah memerlukan pemikiran. Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan menghubungkan berbagai aturan yang relevan dengan masalah itu.

2.8.3. Pengertian Media Pengajaran

Media pengajaran atau pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong proses belajar.⁴²

2.8.4. Aneka Ragam Media Pengajaran

Brets membuat klasifikasi berdasarkan tiga ciri, yaitu: suara (*audio*), bentuk (*visual*), dan gerak (*motion*), diantaranya.⁴³

- Media *audio-motion-visual*, yaitu media yang mempunyai suara, gerakan, dan bentuk obyek yang dapat dilihat. Contohnya: televisi.
- Media *audio-still-visual*, yaitu media yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, tapi tidak ada gerakan, seperti slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tak bergerak.

⁴² *Ibid.* Hal. 58.

⁴³ *Ibid.* Hal. 61-62.

- Media *audio-semi motion*, yaitu media yang mempunyai suara dan gerakan, namun tidak menampilkan suatu gerakan secara utuh, seperti *tele-writing* atau *teleboard*.
- Media *motion-visual*, yaitu media yang mempunyai gambar obyek bergerak. Contohnya, film (bergerak) bisu (tak bersuara).
- Media *still-visual*, yaitu media yang ada obyek, namun tidak ada gerakan. Seperti film-strip, gambar, dan halaman cetakan.
- Media *semi-motion* (semi gerak), yaitu media yang menggunakan garis dan tulisan.
- Media *audio*, yaitu media yang hanya menggunakan suara. Contohnya, radio, telepon, dan *tape*.
- Media cetakan, yaitu media yang hanya menampilkan simbol-simbol tertentu, yaitu huruf (simbol bunyi).

2.8.5. Faktor-faktor yang Berperan Penting Terhadap Keberhasilan Belajar

Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain:⁴⁴

1. Sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki sesuatu
2. Sifat yang kreatif, inovatif, dan akseleratif (sifat perubahan dan maju)
3. Motivasi untuk mendapatkan simpati dan penghargaan baik dari sekolah, guru, dan orang tua.
4. Sifat kompetitif (persaingan yang sehat) antara pribadi dalam meraih prestasi belajar.
5. Suasana tenang, senang, dan rasa aman apabila menguasai pelajaran secara baik dan berprestasi tinggi.

2.8.6. Aspek-Aspek dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat aspek-aspek yang hendak dicapai, diantaranya:⁴⁵

⁴⁴ Drs. Parsono. *Opcit.* Hal 30.

⁴⁵ Dra. Warkitri, dkk. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Jakarta: Karunika. 1990. Hal. 11-12.

1. Aspek Kognitif: memperoleh pengetahuan, pemahaman, mampu menerjemahkan dan menafsirkan, mampu menganalisis hubungan sebab akibat, dan mampu menciptakan komunikasi yang unik.
2. Aspek Afektif: kesediaan menerima, memperhatikan, sadar dan memberikan respon, mempunyai kewajiban mengabdikan pada nilai, menghargai dan menyukai nilai-nilai.
3. Aspek Psikomotorik: memiliki kesiapan mental, fisik, dan emosional, mampu menyeleksi, mulai memberikan respon terarah: meniru dan mencoba-coba, bertindak dan memberikan respon tanpa keraguan.

2.9. Tinjauan tentang Permainan

2.9.1. Definisi Permainan

Permainan merupakan suatu aktivitas manusia yang menyenangkan, bersemangat, dan kompetitif dengan mentaati aturan-aturan yang sudah ditentukan sesuai dengan jenis permainannya.⁴⁶

Bermain dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- **Bermain Aktif**

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, misalnya kesenangan dalam hal berlari atau membuat sesuatu dengan lilin, pasir, atau cat.

- **Bermain Pasif**

Bermain pasif disebut juga bermain hiburan. Kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain, pemain hanya menghabiskan sedikit energi. Contohnya, membaca buku atau memandangi hewan di televisi, dan lain-lain.

2.9.2. Jenis-Jenis Permainan⁴⁷

1. **Permainan gerak atau fungsi**

Yang dimaksud adalah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.

⁴⁶ Tim Penyusun Balai Pustaka 7 Propinsi Daerah Tingkat 1 Jatim. *Permainan Simulasi, Kelahiran, dan Perkembangannya di Jatim*. Jakarta: Balai Pustaka. 1987. hal. 27.

⁴⁷ Agus Sujanto. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara baru. 1981. Hal.34-35.

2. Permainan destruktif
Bermain dengan cara merusak alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya itu dan ia mencari rahasia itu.
3. Permainan konstruktif
Anak-anak senang sekali membangun, misalnya seperti menyusun balok-balok, batu-batu, dan sebagainya agar menjadi sesuatu yang baru dan si anak akan menemukan kegembiraan.
4. Permainan peranan atau ilusi
Permainan dimana si anak menjadi seorang yang penting. Misalnya, Ami yang sedang bermain boneka adalah Ami yang sedang berperan sebagai seorang ibu.
5. Permainan reseptif
Apabila orang tua menceritakan suatu cerita, maka di dalam jiwanya si anak mengikuti cerita itu dengan menempatkan dirinya sebagai tokoh dalam cerita itu. Apapun yang dialami oleh si tokoh dalam cerita seakan-akan dialaminya sendiri.
6. Permainan prestasi
Dalam permainan ini, si anak berlomba-lomba untuk menunjukkan kelebihannya. Baik kelebihan dalam kekuatan, ketrampilan, maupun ketangkasan.

2.9.3 Pengaruh Bermain Pada Perkembangan Anak⁴⁸

- Perkembangan fisik
Bermain aktif penting untuk mengembangkan dan melatih otot serta seluruh bagian tubuhnya, sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak menjadi tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.
- Dorongan berkomunikasi
Agar dapat bermain dengan baik, maka anak perlu belajar berkomunikasi, mengerti apa yang hendak disampaikan dan apa yang disampaikan oleh temannya.

⁴⁸ Elizabeth. B. Hurlock. *Child Development Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga. 1978. Hal. 323.

- **Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam**
Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
- **Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan**
Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu menjadi peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin dalam kelompok bermainnya.
- **Sumber belajar**
Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari banyak hal, melalui buku, televisi, atau menjelajahi lingkungannya.
- **Rangsangan bagi kreativitas**
Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak dapat menemukan dan merancang sesuatu yang baru, dimana dapat memberikan kepuasan bagi mereka.
- **Perkembangan wawasan diri**
Dengan bermain anak-anak mengetahui tingkat kemampuannya dibanding dengan teman-temannya. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti.
- **Belajar bermasyarakat**
Dengan bermain dengan anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapinya, dan memecahkan masalah yang timbul.
- **Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin**
Anak belajar di rumah dan sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.
- **Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan**
Hubungannya dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain akan membuat anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang lain.

2.9.4. Permainan yang Sehat untuk Anak-Anak

Adapun mainan yang sehat untuk anak-anak seharusnya:⁴⁹

- Ada unsur mendidik sekaligus menghibur
- Membantu mengungkapkan perasaan, pemikiran dan ide secara konstruktif
- Memperteguh hubungan yang baik dengan orang lain
- Membangkitkan daya khayal dan pemikiran yang kreatif
- Membantu anak memperoleh kecakapan hidup di dunia
- Menguatkan kembali nilai-nilai positif yang ingin kita tanamkan dalam diri anak-anak

Berikut merupakan data-data dari permainan yang mendidik dan tidak merusak nilai-nilai bagi anak.

Bagi anak masa sekolah awal, usia 6-9 tahun:⁵⁰

- Koleksi, misalnya: miniatur binatang dan manusia.
- Magnet
- Lampu senter
- Kompas
- Kamera sederhana
- Teropong
- *Walkie-Talkie*
- Teka-teki
- Menyusun potongan gambar
- Boneka kertas
- Alat musik
- Kerajinan, misalnya perlengkapan perhiasan sederhana.
- Perbekalan seni: krayon, pensil warna, cat air.
- Mainan konstruksi
- Tali lompat
- Kereta luncur.

⁴⁹ Joan Hake Robie. *Kacau dalam Kotak Mainan II*. Surabaya: Citra Pustaka. 1989. Hal. 39.

⁵⁰ *Ibid.* Hal. 180-181.

Bagi anak di masa pertengahan, usia 9-12 tahun:⁵¹

- Permainan yang dimainkan dengan banyak orang
- Layang-layang
- Koleksi: perangko, koin, kartu bisbol, kartu pos, batu-batuan, kerang-kerangan.
- Mainan konstruksi
- Alat musik
- Peralatan kerajinan: alat perhiasan, manik-manik, alat kerajinan kayu.
- Benda-benda seni: krayon, pensil warna, pena kaligrafi, cat air, cat minyak.

2.10. Tinjauan tentang Psikologi Perkembangan Anak

2.10.1. Berikut ini merupakan fase perkembangan anak menurut Charlotte Buhler, seorang ahli psikologi pada tahun 1949:⁵²

1. Masa pertama, usia sampai 1 tahun.

Pada masa ini anak berlatih mengenal dunia lingkungan dengan berbagai macam gerakan. Rangsangan dari luar hanya sebagian kecil yang dapat disambutnya, sebagian besar masih ditolaknyanya. Pada masa ini, anak mulai belajar berjalan dan berbicara.

2. Masa kedua, usia 2-4 tahun

Keadaan dunia luar makin dikuasai dan dikenalnya melalui bermain, kemajuan bahasa, dan pertumbuhan kemauannya. Dunia luar dilihat dan dinilainya menurut keadaan dan sifat batinnya. Semua binatang dan benda mati disamakan dengan dirinya.

3. Masa ketiga, usia 5-8 tahun

Keinginan bermain berkembang menjadi semangat bekerja. Rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan semakin tinggi. Pandangan terhadap dunia sekelilingnya ditinjau dan diterima secara obyektif.

4. Masa keempat, usia 9-13 tahun

Keinginan maju dan memahami kenyataan mencapai puncaknya. Pertumbuhan jasmani sangat subur pada usia 10-12 tahun, mulai timbul kritik terhadap diri sendiri, kesadaran akan kemauan, penuh pertimbangan,

⁵¹ *Ibid.* Hal. 181.

⁵² Drs. Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1986. Hal. 19-20.

mengutamakan tenaga sendiri, disertai berbagai pertentangan yang timbul dari lingkungannya

5. Masa kelima, usia 14 sampai 19 tahun

Pada awal pubertas anak kelihatan lebih subyektif. Kemampuan dan kesadaran diri terus meningkat. Anak di masa pubernya selalu merasa gelisah, ingin memberontak, gemar mengkritik dan suka menentang. Pada akhir usia pubertas, keseimbangan antara diri dan lingkungan mulai terbentuk serta menerima norma-norma budaya.

2.10.2. Perkembangan Psikologis Anak Usia 9-12 Tahun

Masa ini disebut masa anak sekolah pertengahan. Berikut ini adalah beberapa cirinya:⁵³

- Mampu membedakan sifat dan mengenal bagian-bagiannya.
- Fantasi mulai berkurang, diganti dengan pengamatan yang nyata.
- Mulai mengenal hubungan antara waktu, tempat, dan sebab akibat.
- Mulai menganalisa pengamatannya sehingga ia mengenal sifat-sifat benda, manusia, dan hewan.
- Masa mengumpulkan ilmu dan mulai berpikir kritis.
- Tidak lagi menyukai dongeng yang fantastis, dongeng yang tidak masuk akal. Ia lebih menyukai cerita yang benar-benar terjadi (paling tidak cerita yang mendekati kenyataan), cerita yang masuk akal, seperti cerita perjalanan, dan sebagainya.
- Mampu menggambar benda dengan ukuran dua dimensi.
- Ingatannya kuat sekali, suka menghafal banyak-banyak.
- Pengetahuan dan kemampuan bertambah.
- Tidak lagi bersifat egosentris: tidak memandang dirinya sebagai pusat perhatian di lingkungannya.
- Memperhatikan lingkungan sekitarnya secara obyektif.
- Rasa ingin tahu akan kenyataan sangat tinggi.
- Menyukai benda-benda yang bergerak.

⁵³ *Ibid.* Hal. 54-62.

- Menyukai kegiatan-kegiatan.
- Suka mengumpulkan benda-benda, seperti peranko, gambar-gambar, bungkus rokok, bungkus korek api, dan sebagainya.
- Cepat merasa puas, selalu gembira, dan jarang menyesali perbuatannya.
- Suka bertanya, haus akan pengetahuan, kemauan belajar sangat kuat.
- Apa yang dikatakan bagus adalah sesuatu yang disukainya, bukan karena benda itu memang bagus.

2.10.3. Hasil Wawancara dengan Psikologi Anak dari Universitas Surabaya.

Wawancara dilakukan dengan Ibu Sandra, S. Psi., di bagian Psikologi Perkembangan pada hari Sabtu, 25 Maret 2006, pukul 12.00-13.30. Berikut adalah tanya jawab yang dilakukan:

Tanya : Ilustrasi yang disukai dan sesuai untuk anak usia 9-12 tahun?

Jawab : Pada umumnya, anak-anak menyukai gambar yang realis. “Realis” dalam hal ini adalah gambar yang dibuat semirip mungkin dengan benda yang sesungguhnya, mengikuti bentuk aslinya, meskipun gambar itu kartun. Gambarnya mulai kompleks, dimana dapat membuat anak mampu menangkap gambaran atau ciri yang pokok dan penting dari suatu obyek.

Tanya : Tema cerita seperti apa yang mereka sukai?

Jawab : Mereka menyukai cerita yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sedangkan kadar kesukaan pada cerita fantasi masih ada tetapi sangat sedikit. Mereka menyukai cerita petualangan, penjelajahan, dan sudah mampu mengenal tempat. Anak-anak seumur ini memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal yang bersifat nyata.

Tanya : Diantara manusia, hewan, dan tumbuhan, manakah yang paling dekat atau mereka sukai?

Jawab : Jika anak-anak usia balita lebih menyukai hewan, anak-anak usia 9-12 tahun lebih menyukai tokoh-tokoh yang seusia dengan mereka. Mereka menyukai tokoh-tokoh idola yang “benar-benar manusia.” Contohnya, Donal Bebek disukai tetapi hanya untuk sebatas hiburan saja, sedangkan Batman, Power Rangers, atau tokoh-tokoh yang seusia dengan mereka lebih dipilih untuk menjadi tokoh idola mereka.

Tanya : Permainan seperti apa yang mereka sukai?

Jawab : Mereka menyukai permainan tim, dengan banyak orang, mereka sudah mampu mengikuti aturan dalam permainan. Biasanya, mereka menyukai permainan yang bersifat kompetisi, dimana menang atau kalah sudah menjadi hal yang penting bagi mereka.

2.11. Tinjauan Teori Penerbit Kanisius

2.11.1. Sejarah Yayasan kanisius

Perkembangan sekolah Katolik yang semakin banyak sejak tahun 1917 memerlukan suatu badan yuridis baru, maka didirikanlah *Canisius Vereeniging* (Perkumpulan Kanisius) di Muntilan pada tanggal 31 Agustus 1918. Menjelang akhir tahun 1918 ada sekitar duapuluhan sekolah, jumlah itu bertumbuh menjadi 49 sekolah menjelang akhir tahun 1924.

Pada tanggal 31 Juli 1927 *Canisius Vereeniging* diubah statusnya menjadi *Canisius Stichting*, yang berarti Yayasan Kanisius. Kemudian pada tanggal 15 Januari 1950, nama *Canisius Stichting* diganti menjadi Yayasan Kanisius. Pada tahun 1953, Yayasan Kanisius mendirikan Kebun Kayu di Semarang, tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan perabot sekolah Yayasan Kanisius. Dalam perkembangannya, pada tahun 1970, ada tiga bagian yang mulai berkembang, yaitu: Persekolahan, Percetakan dan Penerbitan, dan Kebun Kayu. Ketiganya berkembang dan masing-masing menempuh misi yang baru tetapi tetap satu tujuan, yaitu mengarungi samudra kehidupan dalam bimbingan Yang Ilahi.

2.11.2. Visi dan Misi

Berikut adalah visi dari Yayasan Kanisius:

Penerbit Percetakan Kanisius, melibatkan diri pada pembangunan bangsa, dalam persaudaraan sejati, demi memperjuangkan keutuhan manusia dan ciptaan.

Berikut adalah misi dari Yayasan Kanisius:

Dengan jiwa kristiani, Penerbit Percetakan Kanisius, dalam konteks budaya yang berkembang, menyediakan multimedia demi pemberdayaan masyarakat, dengan mutu kinerja dan hasil terpercaya, mengutamakan relasi dalam hubungan etis dan saling menguntungkan. Didukung semangat kerjasama, penghargaan, dan

pengembangan sumber daya manusia, sarana-prasarana, dan keuangan sesuai tuntutan usaha profesional.

Ruang lingkup buku yang diterbitkan oleh Yayasan Kanisius adalah mencakup buku-buku bertemakan agama dan pendidikan. Berikut adalah logo dari Penerbit Kanisius:

