

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Dalam perancangan dan penelitian ini, akan digunakan teori-teori, informasi dan pengetahuan yang berasal dari buku-buku dan literatur, buku desain dan *layout*, data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, artikel serta sumber-sumber dari *website* mengenai perancangan buku cerita bergambar dan informasi yang dapat menunjang teori-teori yang sudah ada.

2.1.1. Tinjauan Judul Perancangan

2.1.1.1. Perancangan Buku Cerita Bergambar

- a. Perancangan adalah suatu proses, cara, perbuatan merancang (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 927).
- b. Buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan dan bab kosong; kitab (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 172).
- c. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e, yang mengandalkan komputer dan internet, jika aksesnya *online* ("Buku", *Wikipedia*, par. 1).
- d. Cerita bergambar atau cergam adalah komik (Tim Penyusun 210). Cergam memuat cerita atau informasi yang dipadukan dengan gambar menarik dan berkaitan dengan topik atau informasi yang diangkat. Gambar yang ditampilkan juga berfungsi untuk menjelaskan isi cerita. Cergam tidak memuat topik bahasan yang terlalu luas dan hanya menitikberatkan pada satu bidang saja. Cergam juga tidak kompleks seperti buku-buku komik yang terdiri dari panel-panel yang dengan rinci menjelaskan tiap kejadian dalam cerita. Ilustrasi dalam cergam hanya menggambarkan bagian inti dari verita yang ada di halaman tersebut.
- e. Perayaan hari Valentine jatuh pada tanggal 14 Pebruari (*Valentine's Day*). Dimana pada hari tradisional ini setiap orang dapat mengekspresikan cinta

mereka kepada orang lain, mengirimkan kartu ucapan, memberikan permen atau bunga (“Valentine’s Day”, *Wikipedia*, par. 2).

- f. Moral merupakan ajaran mengenai baik-buruk perbuatan dan kelakuan baik berupa akhlak maupun kewajiban (Poerwadarminta 654). Penanaman moral dalam tema ini diharapkan menjadi suatu panduan mengenai suatu perbuatan cinta kasih terhadap sesama atau orang lain.

2.1.1.2. Penjelasan Tema Buku

Tema dari buku cerita bergambar ini adalah perayaan Valentine yang biasa dirayakan pada tanggal 14 Pebruari. Perayaan Valentine ini merupakan bagian dari adaptasi suatu budaya barat dalam sebuah perayaan yang disebut dengan *Valentine’s Day*. Pada mulanya tanggal tersebut dirayakan sebagai sebuah hari raya Katolik Roma yang didiskusikan pada artikel Santo Valentinus (“Hari Valentine,” par.1). Kini tradisi tersebut dirayakan oleh setiap orang dengan memberikan sesuatu kepada orang yang dikasihi.

Tema Valentine atau kasih sayang ini diangkat untuk buku cerita bergambar bagi anak-anak dengan maksud untuk memberi suatu gambaran atau contoh apa yang dapat mereka lakukan saat perayaan tersebut. Memaknai perayaan tersebut dengan berbagi kasih kepada sesama khususnya orang tua, sahabat, guru, saudara dan orang lain. Selain itu agar anak-anak mau menghargai dan berterima kasih kepada orang lain. Pesan tersembunyi dalam tradisi ini yaitu untuk memahami makna perayaan ini dan memberikan kasih kepada semua orang dengan berbagai macam wujud yang dapat dilakukan. Hari kasih sayang yang jatuh pada tanggal 14 Pebruari merupakan salah satu saat yang tepat untuk mengungkapkan kasih sayang kepada orang lain.

2.1.2. Tinjauan Buku

2.1.2.1. Pengertian Buku

Buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan dan bab kosong; bacaan, lektur, wacana; kitab, pustaka (Endarmoko 100). Buku merupakan salah satu media komunikasi yang paling banyak digemari masyarakat karena selain harganya yang murah juga informasi yang disampaikan di dalamnya

bersifat selamanya. Melalui buku, seseorang dapat menambah informasi dan wawasan. Buku juga membuat seseorang belajar dan berkembang sehingga seringkali buku disebut sebagai guru sepanjang masa karena dapat dibaca setiap saat, kapan saja dan dimana saja. Buku mempunyai peranan penting sebagai ajang pertarungan intelektualitas sebuah generasi. Buku juga menjadi bukti otentik peradaban manusia.

Buku juga merupakan kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu dan pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman ("Buku", *Wikipedia*, par. 1).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita memiliki pengertian sebagai berikut (210):

1. Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, kejadian dan sebagainya.
2. Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, ataupun penderitaan orang, kejadian dan sebagainya.
3. Omong kosong; dongengan, omongan.

2.1.2.2. Sejarah Buku Bacaan di Dunia

Buku atau *book* berasal dari kata Inggris "*beech*". Kurang lebih sejak tahun 2000 SM, "*beech*" ini digunakan untuk merekam kejadian. Pada mulanya cergam dan komik memiliki pengertian yang sama. Komik juga dikatakan sebagai cerita bergambar. Namun seiring dengan perkembangan jaman, perbedaan-perbedaan mulai muncul dan hingga saat ini keduanya memiliki karakteristik sendiri-sendiri (Angkat, par. 1).

Sejak jaman dahulu hingga ditemukannya mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan, buku-buku ditulis dan diilustrasikan dengan tangan. Gambar merupakan suatu bentuk komunikasi tertulis tertua yang pernah dibuat oleh manusia. Sejarah perkembangan gambar, bila dilihat dari segi sejarah, telah mengalami perubahan selama ribuan tahun. Dimulai dari bangsa Asal muasal membaca dengan gambar ditemukan pada pictograf yang banyak terdapat di gua-gua dan prasasti purbakala dalam bentuk gambar yang saling

berurutan merangkai cerita. Arti dari istilah *pictograph*, yaitu simbol-simbol; yang menggambarkan sebuah objek.



Gambar 2.1. *Pictograph from the spring area*

Sumber: <http://www.geocities.com/canipeplace/vietsprings/pictograph.jpg>

Sejarah buku bergambar berawal dari Perancis, yang bermula pada masa pra sejarah di gua Lascaux, Perancis Selatan. Ditemukan torehan berupa gambar-gambar bison, binatang sejenis banteng atau kerbau Amerika. Gambar-gambar ini sudah merupakan “pesan” sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno (Angkat, par. 2).

Kira-kira pada tahun 3500 SM, bangsa Mesir telah memanfaatkan tanaman papyrus (nama ilmiah: *Cyperus papyrus*), sejenis tanaman air yang dikenal sebagai bahan untuk membuat kertas pada zaman kuno. Cerita tentang sewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan Raja Nakht yang ditoreh di atas (kertas) papyrus. Papyrus ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan Parsi (Angkat, par. 3).



Gambar 2.2. *Papyrus*

Sumber: http://www.lib.umich.edu/pap/k12/images/papyrus_1g.jpg

Buku merupakan sejumlah lembaran kertas yang ditulis dan dicetak serta disatukan dalam sebuah sampul buku. Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan karya tulis yang memberikan goresan pendukung baik berupa gambar maupun hiasan untuk memperjelas informasi yang hendak disampaikan.

Pada akhirnya perkembangan buku cerita bergambar mengikuti perkembangan percetakan. Penemu pertama proses cetak pernah menjadi bahan perdebatan yang hangat diantara para pakar tentang sejarah percetakan. Menurut beberapa pakar, seorang bangsa Belanda, Laurens Coster van Haarlem adalah orang pertama yang menggunakan huruf-huruf cetak lepas pada tahun 1423, yang lain bersikeras bahwa seorang Italia, Pampilo Castaldi, lebih sesuai disebut sebagai pelopor di bidang ini. Akan tetapi, dewasa ini umumnya orang sepakat bahwa gelar pertama penemu merupakan hak Johan Gutenberg von Mainz. Gelar ini diperoleh setelah dilacak balik bahwa ternyata terdapat bukti penyebaran metode percetakan di seluruh Eropa dan Amerika Utara yang bersumber pada karya Gutenberg di Mainz, Jerman, pada awal 1450-an. Pada barang cetakan yang dihasilkan, Gutenberg tidak pernah mencantumkan namanya. Itulah yang menyebabkan banyak orang yang berbeda pendapat tentang dia.

Laju penyebaran teknologi percetakan sungguh luar biasa. Teknik temuan Gutenberg telah membuka pintu lebar-lebar ke arah pemenuhan kebutuhan atas buku yang semula sulit terpuaskan. Sementara itu pada tahun 1470, penerbitan pertama di Perancis dimulai. Diikuti pula oleh negara Belanda pada tahun 1471, Swiss pada tahun 1472, Spanyol pada tahun 1475, dan Inggris pada tahun 1476.

Perkembangan selanjutnya yaitu pada abad 19. Teknik cetak yang paling digemari pada awal abad tersebut adalah *aquatint*. Teknik ini sangat cocok untuk buku-buku tipografi. Pada abad 19, tahun 1860-an merupakan puncak periode buku ilustrasi Inggris untuk orang dewasa dan anak-anak. Kemudian sekitar tahun 1820 dan 1860, cetakan berwarna menggunakan balok kayu berwarna atau batu *litograph* berkembang. Litografi adalah sebuah metode untuk percetakan di atas permukaan licin.

Pada tahun 1962, Jhon Burningham membuat buku berjudul *John Burningham's ABC*. Buku ini merupakan jenis buku pengajaran kepada anak-anak dengan teknik alpabeth mengenai benda-benda. Pada akhir abad 19, teknik litografi digantikan dengan teknik foto mekanik yang memungkinkan teknik melukis dan menggambar dengan variasi yang lebih banyak. Beberapa pelukis dan ilustrator memilih tetap menggunakan cara-cara lama dalam membuat buku cerita bergambar. Namun sejumlah lainnya juga menggunakan teknik foto mekanik untuk menghasilkan efek yang bagus pada hasil karya mereka (Pollard 51-6).

Buku-buku cerita bergambar dengan tema fiksi menjadi semakin populer pada abad ke-19. Banyak buku cerita bergambar yang penggarapan cerita bergambarnya sangat baik dijumpai pada buku anak-anak. Misalnya karya Beatrix Potter yaitu *Alice in Wonderland*, karya Charles Dickens dan sebagainya. Pada masa kini, masyarakat lebih banyak mengenal komik hasil karya produk negara lain, misalnya Jepang terutama anak-anak dan remaja.

2.1.2.3. Sejarah Buku Bacaan di Indonesia

Pada mulanya sekitar tahun 1990-an, toko buku bacaan di Indonesia dibanjiri oleh komik-komik Jepang. Komik-komik dari negara tersebut hadir dengan berbagai macam tema. Ada adegan laga seperti komik *Kenji*, *Saint Seiya*, *Dragon Ball*, dan *Kung Fu Boy*, untuk kalangan remaja seperti *Candy-Candy* maupun komik jenaka seperti *Doraemon*, *Hatori* dan *Kobo Chan* (Angkat, par.4).



Gambar 2.3. *Candy-candy*, salah satu komik asing yang beredar di Indonesia

Sumber: http://blog.mrwebmaster.it/candy_e_terence.jpg

Komik di Indonesia banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam. Candi-candi yang dibangun sekitar abad ke-8 juga mengandung gambar-gambar kuno di atas kertas tinta berwarna. Pada candi Borobudur dan Prambanan terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan. Pada candi Prambanan, peninggalan agama Siwa, dinding tiga di antara candi-candinya terukir rangkaian gambar timbul tentang kisah Ramayana dan Kresnayana. Kisah Ramayana terukir pada candi Siwa yang bersambung ke candi Brahma. Sedangkan kisah Kresnayana terdapat pada candi Wisnu. Gambar yang menyerupai komik tersebut disertai dengan keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang digunakan untuk penyebaran agama Islam (Angkat, par. 5).



Gambar 2.4. Relief Candi Borobudur

Sumber: http://www.borobudur.tv/Jago_Web/Candi_Jago_134a.jpg

Dalam pembuatan sebuah komik di Bali, komik tersebut dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno. Tema ceritanya *Dampati Lelagon* atau *Darma Lelagon*. Pada candi-candi Borobudur dan Prambanan terdapat relief yang menceritakan mengenai kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan. Begitu pula dalam cerita wayang beber dan wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat Jawa, dimana lakonnya dilukiskan bagaikan cerita komik di atas gulungan kain atau kertas panjang yang menjadi referensi timbulnya komik di Indonesia.

Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media massa berbahasa Melayu Cina dimasa pendudukan Belanda. Cergam *Put On* karya *Kho Wan Gie* tahun 1930 di harian *Sin Po*, menceritakan sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil,

bercerita mengenai Indonesia sebagai tanah kelahirannya. Komik ini sangat populer masa itu. Jenis cerita bergambar tersebut bercorak humor berbentuk kartun (Angkat, par. 6-7).

Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasoen As sejak tahun 1939. Pada masa pendudukan Jepang tahun 1942, muncul cerita legenda tentang Roro Mendut karya Gambaran B. Margono yang dimuat pada harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka, harian Kedaulatan Rakyat juga memuat komik tentang Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir. Cerita pada saat itu lebih bertemakan petualangan dan kisah-kisah Kkepahlawanan yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan situasi politik pada masa itu.

Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia pada tahun 1980 ditandai dengan banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan pada masa itu. Ragam komik yang disukai pada masa itu yaitu komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota. Selain itu, komik silat, yang bertemakan petualangan pendekar-pendekar ahli silat juga populer. Komikus yang memiliki spesialis dalam jenis komik ini adalah Ganes TH. Karya-karya lainnya antara lain serial Si Buta dari Gua Hantu, Siluman Serigala Putih, Panji Tengkorak, dan sebagainya (Angkat, par. 8-10).



Gambar 2.5. Gundala Putera Petir, salah satu komik Indonesia

Sumber: <http://www.anelinda-store.com/images/sampel/NGU004-1.jpg>

Kecerdikan penerbit, kreativitas komikus dan tanggapan pembaca menciptakan dinamika yang mendukung suburnya dunia komik saat ini. Komik strip asing, seperti *Flash Gordon*, *Rip Kirby*, *Prince Valiant*, *Tarzan* dan *Superman* yang masuk ke Indonesia lewat surat kabar, juga menjadi pendorong penciptaan karya komik-komik Indonesia pada masa sekarang. Semakin beragamnya jenis hiburan yang, turut mengurangi kegairahan dunia komik Indonesia. Disamping itu, komik-komik asing banyak diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan akhirnya mengeser popularitas komik Indonesia sendiri. Hingga saat ini, kualitas profesionalisme, promosi dan distribusi, sering kali menjadi pokok perdebatan dalam perkembangan komik di Indonesia (Angkat, par. 11-13).

2.1.2.4. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan di Indonesia

Tema yang banyak diangkat dan diambil dalam cerita bergambar atau cergam di Indonesia yaitu bercerita mengenai petualangan singkat. Karakter yang digunakan pun juga tidak hanya pada manusia tetapi juga hewan yang menjadi kegemaran anak-anak. Misalnya dongeng Si Kancil. Sekitar tahun 1990-an, cerita mengenai legenda dan asal muasal suatu tempat menjadi kegemaran anak-anak. Namun kini seiring dengan perkembangan jaman, cerita tersebut sudah tidak lagi terlalu diminati. Anak-anak kini lebih menyukai cerita-cerita dari luar negeri tentang hal-hal yang fiktif, futuristik, dan heroik.

Mengenai ide dalam cergam di Indonesia, dapat dikatakan masih lemah atau kurang menarik. Bahkan dewasa ini, cerita bergambar yang berasal dari luar negeri lebih diminati oleh masyarakat dalam negeri. Kebanyakan cergam di Indonesia memiliki nilai moral yang baik bagi pembacanya. Namun, masyarakat saat ini lebih mengharapkan ide cerita yang lebih menarik ataupun gambar ilustrasi yang lebih menarik sehingga mampu mengembangkan daya minat pembaca.

Kehidupan dan perkembangan komik di Indonesia sebenarnya amat ditentukan oleh kondisi kehidupan masyarakatnya. Optimisme bangkitnya komik Indonesia menjelang akhir 2004 ini hendaknya disikapi dengan

lebih baik oleh semua pihak sehingga suatu saat komik Indonesia dapat diperhitungkan sebagai produk bermutu sekaligus mempunyai ahli, sejarawan, dan kritikus seperti halnya pada karya sastra, seni rupa, atau film (Anggoro, par. 15).

2.1.2.5. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Buku dapat menjadi suatu pedoman dan pegangan suatu ilmu atau menjadi suatu sumber bagi pemikiran tiap orang. Manfaat menjadi pecinta buku sudah tidak perlu diragukan lagi karena dengan buku, seseorang dapat menjelajahi dunia, meningkatkan imajinasi dan menambah pengetahuan mereka. Sebagai sumber informasi, buku dapat memberikan akses dan informasi mengenai segala sesuatu dengan biaya yang relatif terjangkau. Meskipun perkembangan media di bidang elektronik dewasa ini sudah berkembang dengan pesat, peranan buku sebagai sumber informasi dan pengetahuan tetap masih belum tergantikan. Hal ini dikarenakan sifat dari buku selain terjangkau juga memiliki sifat mobilitas tinggi.

Potensi buku bacaan di Indonesia berkaitan dengan minat baca warga Indonesia. Minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara maju lainnya. Minat baca sebagian masyarakat ini semakin diperparah oleh terpaan krisis. Harga buku yang semakin lama semakin melambung sehingga semakin tidak terjangkau oleh masyarakat.

Maka diharapkan perlu adanya program untuk membangkitkan kembali minat baca anak-anak Indonesia. Perlu adanya program-program untuk menumbuhkembangkan kesadaran akan pentingnya manfaat dari buku yang merupakan sumber informasi dan pengetahuan sehingga dapat memberikan pengaruh besar bagi potensi buku bacaan di Indonesia.

2.1.4. Tinjauan Cerita Bergambar

2.1.4.1. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal baik itu peristiwa atau suatu kejadian (Poerwadarminta 202). Cerita juga merupakan salah satu bagian yang dapat diidefinisikan sebagai

kebudayaan kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danudjaja 2). Sedangkan cerita rakyat dapat dibagi lagi menjadi 3 yaitu:

1. Mitos, ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang diyakini dan disucikan oleh si empunya cerita.
2. Legenda, ditokohi oleh manusia yang kadang memiliki sifat luar biasa, seringkali dibantu oleh makhluk gaib dan dianggap benar pernah terjadi.
3. Dongeng, adalah cerita rakyat yang diyakini tidak pernah terjadi, tidak terikat waktu maupun tempat (Danudjaja 50).

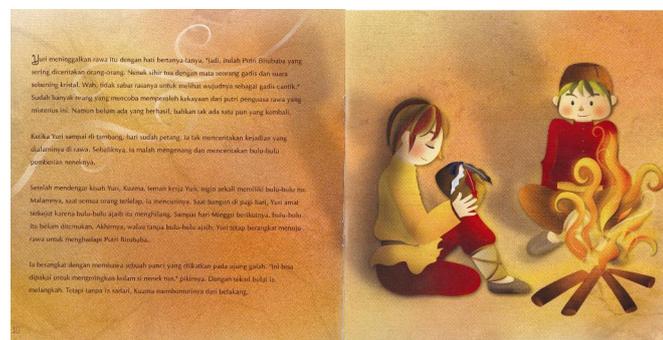
Gambar adalah tiruan barang yang didalamnya termasuk orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya yang dibuat dengan cat, tinta, potret, coretan pensil, dan sebagainya; lukisan (Poerwadarminta 292). Gambar adalah bentuk komunikasi tertulis tertua yang dibuat oleh manusia. Pemakaian gambar sudah dimulai ketika manusia belum mengenal huruf alphabet seperti yang digunakan sekarang. Hal ini dikarenakan manusia lebih menggunakan bahasa gambar atau menggunakan simbol-simbol sebagai pengganti bahasa tulisan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Bergambar menurut Poerwadarminta adalah dihiasi dengan gambar; ada gambarnya (292). Buku cerita bergambar atau cergam dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar.

Dalam hal ini cerita bergambar atau cergam memuat cerita atau informasi yang dipadukan dengan gambar yang menarik dan berkaitan dengan topik atau informasi yang diangkat. Salah satu buku cerita yang memiliki fungsi sama dengan cergam adalah komik. Seringkali cergam diidentifikasi sama dengan komik padahal terdapat perbedaan yang cukup mendasar diantara keduanya. Baik dari segi ilustrasi, *layout*, jenis, *target audience*, teks, dan bahasanya.



Gambar 2.6. Contoh Komik

Sumber: <http://www.bebekrewel.com/wp-content/uploads/2007/08/doraemon-ending-indonesia-6.PNG>



Gambar 2.7. Contoh Cerita Bergambar

Sumber: Huang, Novi. *Putri Birubaba*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2007.

2.1.4.2. Unsur-unsur Cergam

1. Tema/Judul

Tema adalah inti, isu, poin, pokok pikiran, subyek, topik yang dipercekapkan (Endarmoko 653).

2. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan. Versi sangat pendek dari sebuah cerita, tanpa adanya detail. Hanya garis besar cerita.

3. *Story-line*

Story-line dapat dikatakan sebagai alur cerita. Macamnya adalah runtutan, kilas balik atau gabungan keduanya (Zacky 16).

2.1.4.3. Jenis Buku Cerita Bergambar

Menurut Edgar Brcitenbach, penulis buku “The Bibliography of Illustrated Books: Notes with Two Examples from English Book Illustration of the 18th Century.”, hanya ada tiga jenis buku cerita bergambar, yaitu:

1. Cergam yang mengandalkan gambar, dimana teks hanya berfungsi sebagai penjelas gambar.
2. Cergam dimana ilustrasinya dibuat khusus untuk menampilkan teks. Ini berarti teks dibuat terlebih dahulu sementara ilustrasi hanya berfungsi sebagai tambahan atau penjelas teks.
3. Cergam dimana ilustrasinya murni merupakan dekorasi, memiliki sedikit hubungan atau tidak sama sekali dengan isi teks.

Sebuah buku bergambar tentu saja merupakan buku dengan gambar yang saling berhubungan, kecuali buku yang tidak menggunakan teks. Buku bergambar mengandung tiga cerita yaitu cerita dari teks, cerita dari gambar dan dari kombinasi keduanya. Kombinasi sukses antara gambar dan teks berhasil dengan baik apabila gambar terlihat sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari teks (“The Illustrated,” par. 2).

2.1.5. Tinjauan Aspek Historis

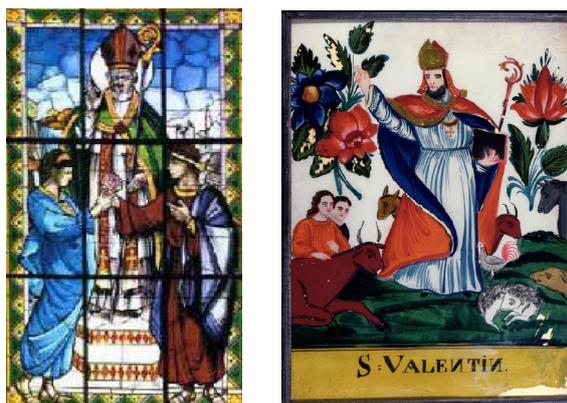
2.1.5.1. Sejarah Valentine

Perayaan Valentine ini merupakan bagian dari adaptasi suatu budaya barat dalam sebuah perayaan yang disebut dengan *Valentine's Day*. Pada mulanya tanggal tersebut dirayakan sebagai sebuah hari raya Katolik Roma yang didiskusikan pada artikel Santo Valentinus (“Hari Valentine,” par.1).

Ada beberapa versus sejarah dari perayaan ini. Orang pertama yang dikaitkan yaitu Valentinus yang perayaannya diperingati pada tanggal 14 Februari. Valentinus yang pertama adalah Valentinus dari Roma (*Valentine of Rome*), yaitu seorang pastor di Roma yang meninggal sebagai martir pada tahun 269 M, dan dimakamkan di Via Flaminia. Berdasarkan biografi yang ditulis oleh Robert Sabuda, pastor ini juga merupakan seorang dokter yang mau menyembuhkan siapapun pasiennya, sekalipun mereka tidak mampu membayar. Cerita yang paling menarik dari Valentinus ini adalah tentang

sebuah keajaiban yang terjadi di saat dia berhasil menyembuhkan seorang gadis yang buta, meskipun penyakitnya itu sangat sulit disembuhkan.

Valentinus yang kedua adalah Valentinus dari Terni (*Valentine of Terni*). Valentinus ini merupakan seorang bishop dari Interamna (modern Terni). Valentinus dibunuh setelah terjadinya perebutan kekuasaan oleh Bangsa Aurelian, dan dimakamkan di Via Flaminia, tetapi di lokasi yang berbeda dengan Valentinus dari Roma. Di *vita* (riwayat hidup) St Valentinus yang sangat singkat, tertulis bahwa ia menolak untuk menangkai Yesus Kristus di depan "Kaisar Claudius" pada tahun 280.



Gambar 2.8. *Saint Valentine*

Sumber: Dari berbagai sumber

Namun, Santo Valentinus yang jauh lebih tepat untuk dikaitkan dengan Hari Kasih Sayang, yang bahkan sering dianggap sebagai pelindung para pasangan yang sedang mencintai, adalah Valentinus dari Alexandria (100-153). Valentinus adalah seorang calon uskup Roma pada tahun 143, yang merupakan seorang pengajar ilmu gnostisisme. Menurut Stephan A. Hoeller, seorang pakar, “Selain sakramen permandian, penguatan, ekaristi, imamat, dan perminyakan, aliran gnosis yang diajarkan oleh Valentinus juga menekankan dua sakramen yang agung dan misterius, yaitu ‘penebusan dosa’ (*apolytrosis*) dan ‘tempat pelaminan’.” Bagi Valentinus, tempat tidur pelaminan memiliki tempat yang utama dalam versi Cinta Kasih Kristianinya, yang penekanannya jauh berbeda dengan konsep Cinta Kasih dalam agama Kristen yang umum.



Gambar 2.9. *Swedish calendar showing St. Valentine's Day, February 14, 1712*

Sumber: Kelly, Henry Ansgar, *Chaucer and the Cult of Saint Valentine* (Brill Academic Publishers, 1997), ISBN 90-04-07849-5.

2.1.6. Tinjauan Aspek Kultural

2.1.6.1. Perayaan Valentine di Berbagai Negara

Hari Valentine pertama kali diimpor oleh Amerika Utara dari Britania Raya, negara yang mengkolonisasi daerah tersebut. Di Amerika Serikat kartu Valentine pertama yang diproduksi secara massal dan dicetak setelah tahun 1847 oleh Esther A. Howland (1828-1904) dari Worcester, Massachusetts.

Di Amerika Serikat, perayaan ini mulai terjadi pada paruh kedua abad ke-20, tradisi bertukaran kartu diperluas dan termasuk pula pemberian segala macam hadiah, biasanya oleh pria kepada wanita. Hadiah-hadiahnya biasa berupa bunga mawar dan cokelat. Mulai tahun 1980-an, industri berlian mulai mempromosikan hari Valentine sebagai sebuah kesempatan untuk memberikan perhiasan.

Di Jepang, hari Valentine sudah muncul berkat marketing besar-besaran. Pada hari tersebut para wanita memberi permen cokelat kepada para pria yang mereka sukai. Namun hal ini tidaklah dilakukan secara sukarela melainkan menjadi sebuah kewajiban, terutama bagi mereka yang bekerja di kantor-kantor. Mereka memberi cokelat kepada para teman kerja pria mereka, kadangkala dengan biaya besar. Cokelat ini disebut sebagai *Giri-choko*, dari kata *giri* (kewajiban) dan *choco* (cokelat). Lalu berkat usaha marketing lebih lanjut, sebuah hari balasan, disebut "Hari Putih" (*White Day*) muncul. Pada

hari tersebut (14 Maret), pria yang sudah mendapat cokelat pada hari Valentine diharapkan memberi sesuatu kembali atau suatu balasan.

Di Taiwan, Hari Valentine dan Hari Putih juga dirayakan di negara ini. Namun, masih ada satu hari raya lainnya yang mirip dengan kedua hari raya ini ditilik dari fungsinya. Namanya adalah "Hari Raya Anak Perempuan" (*Qi Xi*). Hari ini diadakan pada hari ke-7, bulan ke-7 menurut tarikh kalender kamariyah Tionghoa.

Di Perancis, negara Katholik tradisional, hari Valentine dikatakan sebagai hari Santo Valentine dan dirayakan juga sama dengan negara-negara barat lainnya.

Di Denmark dan Norway, tidak terlalu dirayakan secara meriah. Namun, sebagian orang menggunakan hari tersebut untuk makan malam dengan partner mereka, mengirimkan kartu atau memberikan bunga mawar untuk orang yang mereka sayangi.

Di Swedia, hari ini disebut sebagai *All Heart's Day*. Dimulai ketika tahun 1960 oleh industri bunga yang sangat tertarik dengan budaya Amerika tersebut merasa tertarik dengan perayaan ini.

Di Finlandia, Valentine's Day disebut juga dengan nama "Ystävänpäivä", yang berarti Hari Teman (*Friend's Day*). Sesuai dengan namanya, pada hari ini, teman-teman lebih diutamakan untuk diingat, daripada seseorang yang dicintai ("Deon," par. 17).

Di Slovenia, ada sebuah ungkapan yang mengatakan, "Santo Valentinus membawa kunci kepada akar-akar, sehingga pada tanggal 14 Februari, tumbuh-tumbuhan dan bunga mulai tumbuh." Oleh karenanya, *Valentine's Day* sendiri sering dirayakan dengan mulai bekerja di kebun atau lapangan pekerjaan yang lainnya dimana tanaman dan bunga mulai bersemi. Sedangkan hari yang dihubungkan dengan cinta adalah "Hari Santo Gregorius" (*St. Gregory's Day*), yang dirayakan setiap tanggal 12 Maret.

Di Turki, hari Valentine disebutkan sebagai *Sweetheart's Day*.

Di Brazil, merayakan hari ini dengan memberikan sesuatu yaitu cokelat, kartu dan karangan bunga untuk pasangan mereka.

Di Norwegia, *Valentine's Day* dikenal dengan nama *Valentinsdagen*, yang dirayakan tidak terlalu besar-besaran, hanya kebiasaan seperti bertukar kartu ucapan atau hadiah masih berlangsung juga. Di daerah utara Inggris, ada satu tokoh yang dikenal dengan nama “Jack” Valentine, yang pada hari ini, selalu mengetuk pintu depan setiap rumah, dan meninggalkan permen atau hadiah untuk anak-anak.

Di Indonesia, budaya bertukaran surat ucapan antar kekasih juga mulai muncul. Budaya ini cenderung menjadi budaya populer karena perayaan Valentine lebih banyak ditujukan sebagai ajakan pembelian barang-barang yang terkait dengan perayaan tersebut seperti kotak coklat, perhiasan dan boneka. Pertokoan dan media (stasiun TV, radio, dan majalah remaja) terutama di kota-kota besar di Indonesia marak mengadakan acara-acara yang berkaitan dengan Valentine (“Hari Valentine,” par.20)



Gambar 2.10. Contoh Perayaan Valentine

Sumber: <http://www.angel-stardust.com/Penny/images/valentine6b.jpg>

2.1.6.2. Aneka Ragam Kerajinan Saat Hari Valentine

A. Cokelat

Kata coklat berasal dari *xocoatl* (bahasa suku Aztec) yang berarti minuman pahit. Suku Aztec dan Maya di Meksiko percaya bahwa Dewa Pertanian telah mengirimkan coklat yang berasal dari surga kepada mereka. Cortes kemudian membawanya ke Spanyol antara tahun 1502-1528, dan oleh orang-orang Spanyol minuman pahit tersebut dicampur gula sehingga rasanya lebih enak. Cokelat kemudian menyebar ke Prancis, Belanda dan Inggris. Pada tahun 1765 didirikan pabrik coklat di Massachusetts, Amerika Serikat. Dalam perkembangannya, coklat tidak hanya menjadi minuman tetapi juga menjadi snack yang disukai anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Selain

rasanya enak, cokelat ternyata berkhasiat membuat umur seseorang menjadi lebih panjang.

Suatu studi epidemiologis telah dilakukan pada mahasiswa Universitas Harvard yang terdaftar antara tahun 1916-1950. Dengan menggunakan *food frequency questionnaire* berhasil dikumpulkan informasi tentang kebiasaan makan permen atau cokelat pada mahasiswa Universitas Harvard. Dengan mengontrol aktivitas fisik yang dilakukan, kebiasaan merokok, dan kebiasaan makan ditemukan bahwa mereka yang suka makan permen atau cokelat umurnya lebih lama satu tahun dibandingkan bukan pemakan. Diduga antioksidan fenol yang terkandung dalam cokelat adalah penyebab mengapa mereka bisa berusia lebih panjang. Fenol ini juga banyak ditemukan pada anggur merah yang sudah sangat dikenal sebagai minuman yang baik untuk kesehatan jantung. Cokelat mempunyai kemampuan untuk menghambat oksidasi kolesterol LDL (kolesterol jahat) dan meningkatkan fungsi kekebalan tubuh, sehingga dapat mencegah risiko penyakit jantung koroner dan kanker.

Saat ini, salah satu pilihan yang tidak kalah menarik saat Valentine adalah cokelat. Kalau ada istilah asing "say it with flower" toko cokelat ini pun tidak mau kalah dengan slogan yang dibuatnya yaitu "say it with chocolate." Ini benar-benar sebuah ungkapan yang tertulis di pada cokelat.



Gambar 2.11. Contoh Cokelat

Sumber: <http://www.cookies-in-motion.com/images/chocolate.jpg>

B. Bunga

Bunga merupakan salah satu bingkisan favorit saat Valentine. Menurut Budi Susanto, Chief Florist Blossoms, warna merah dan merah jambu identik dengan hari tersebut, maka ia pun banyak mengeluarkan

rangkaian-rangkaian dengan warna-warna tersebut (dikutip dalam "Sinar Harapan," par. 7). Bunga yang disukai umumnya mawar.



Gambar 2.12. Contoh Bunga Mawar

Sumber: http://www.hallmark.com/wcsstore/HallmarkStore/images/products/flowers/bheart_flower_a_xxl.jpg

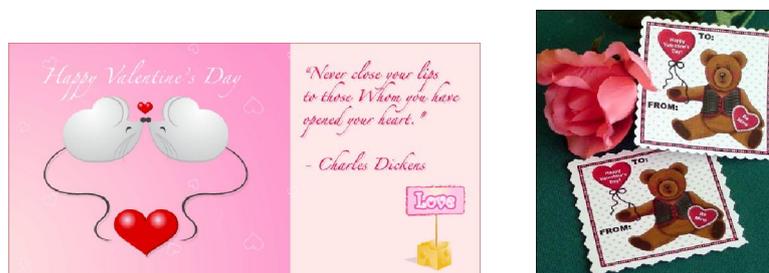
C. Kartu Ucapan

Terlepas dari persoalan estetika, berkirim kartu sudah jadi kebiasaan masyarakat luas. Ada pepatah yang mengatakan: Sebuah kartu ucapan dapat mewakili kehadiran seseorang, Sebuah kartu ucapan dapat mewakili ungkapan hati seseorang, Sebuah kartu ucapan dapat mengobati kerinduan hati seseorang, Sebuah kartu ucapan dapat memberi kehangatan pada hidup seseorang, dan Sebuah kartu ucapan dapat pula mendekatkan hati dalam kehidupan keluarga. Kebiasaan untuk saling mengirim kartu ucapan, menurut data, baik dalam satu kota maupun menyeberang lautan merupakan kebiasaan umum yang dilakukan di seluruh dunia sejak sekitar 4.000 tahun yang lalu.

Lazimnya kartu dibuat dari kertas atau karton. Tetapi ada juga yang terbuat dari kain, kulit, plastik, bambu bahkan gabus, bebatuan maupun sarana-sarana lain yang unik. Ucapan-ucapan yang terungkap bisa hanya terdiri dari beberapa kata sederhana dan romantis dalam bentuk puisi maupun dalam bentuk prosa. Gambar maupun kata-kata yang tertera di kartu seakan mewakili si pemberi kartu dalam mengungkapkan isi hatinya. Pesan-pesan yang ingin disampaikan, baik secara serius maupun bernada humor, mengungkapkan perasaan seperti persahabatan, cinta, rasa simpati, terima kasih, harapan, dan sebagainya.

Bangsa Mesir mengenal "scarabs", batu-batuan berharga dalam bentuk kumbang, yang memuat tulisan "oudjaibk", yang berarti "semoga beruntung".

“Kartu” ucapan ini diberikan sebagai simbol keberuntungan pada waktu tahun baru, di zaman purba. Bangsa Romawi saling bertukar simbol “kesehatan” maupun “kemauan baik”, dalam bentuk buah-buahan kering dan madu, maupun lempung bakar yang memuat pesan: *Anno novo faustum felix tibi sit*, yang berarti “semoga tahun baru membawa kebahagiaan dan keberuntungan bagi Anda” (“Kartu Ucapan Sudah Ada Ribuan Tahun Lalu,” par.4-8).



Gambar 2.13. *Valentine's Card*

Sumber: http://www.duoh.com/varia/valentinecard/valentines_card.gif

D. Boneka

Ahli sejarah sepakat bahwa boneka telah ditemukan sejak zaman dahulu, kira-kira 3.000 tahun sebelum masehi. Ketika itu orang-orang Mesir dan Cina diketahui telah membuat boneka dengan bentuk yang sederhana. Bahan yang digunakan adalah kayu, tanah liat, atau tulang binatang. Boneka yang lebih indah dibuat dari lilin dan gading gajah. Boneka yang dibuat saat itu bukan untuk mainan anak-anak tetapi digunakan untuk keperluan keagamaan atau upacara adat yang sangat resmi. Tidak ada seorang anak pun yang membayangkan akan bermain dengan boneka-boneka ini. Bentuknya sangat berbeda dengan boneka yang banyak dijumpai saat ini. Dulu, bentuk boneka umumnya tidak menarik, kalau tidak bisa dikatakan menyeramkan, sehingga anak-anak tidak ingin memilikinya. Boneka tersebut sangat kaku dan tidak digerak-gerakkan.

Boneka dengan lengan dan kaki yang dapat digerakkan dibuat pertama kalinya pada 600 tahun sebelum masehi. Pada abad 5-15, boneka masih tetap digunakan untuk keperluan ritual dan keagamaan. Boneka sebagai mainan anak-anak dibuat secara massal pertama kali pada abad 15 di Kota Nuremberg, Augsburg, and Sonneberg, Jerman. Boneka tersebut dibuat dari

tanah liat, kayu, dan lilin serta diberi pakaian yang menggambarkan wanita Jerman saat itu.

Pada waktu yang hampir bersamaan, pabrik pembuat boneka di Inggris, Prancis, Itali, dan Belanda membuat boneka yang sama dengan pakaian khas daerah setempat. Boneka dari masing-masing negara ini banyak dijual untuk dijadikan cinderamata. Menginjak abad 16, pabrik boneka di Belanda membuat mata boneka dari gelas dan dapat digerakkan sehingga boneka tampak menjadi lebih hidup. Tahun 1675, pabrik yang lain melengkapi boneka dengan rambut sehingga bentuknya sama dengan boneka yang banyak dijumpai saat ini. Pada tahun 1710, sebuah pabrik boneka bahkan membuat boneka yang dapat menangis, disusul dengan dibuatnya boneka yang dapat berjalan pada tahun 1735. Di akhir Perang Dunia I, Amerika tercatat sebagai negara penghasil boneka terbesar di dunia. Di antara tahun 1925 dan Perang Dunia II, pabrik pembuatan boneka membuat boneka menjadi lebih menarik, lebih menyerupai benda yang ditirunya. Boneka buatan pabrik dilengkapi dengan mata yang dapat mengedip lengkap dengan bulu matanya, dapat membuka mulut sehingga terlihat deretan giginya yang rapi, atau boneka yang dapat makan dan minum sendiri. Boneka-boneka ini dijual dengan harga sangat terjangkau dan sangat mudah perawatannya ("Dahulu, Boneka bukan Mainan," par. 5-10).

Kini, dengan makin majunya peralatan di pabrik, pembuatan boneka dapat dilakukan dengan sangat mudah dan bentuk atau warnanya bervariasi sehingga lebih menarik.



Gambar 2.14. Contoh Boneka

Sumber: <http://www.sinarharapan.co.id/feature/ritel/2003/0211/rit01.html>

2.1.7. Tinjauan Aspek Kehidupan

2.1.7.1. Definisi Moral

Istilah moral berasal dari kata Latin “mos” yaitu *moris* yang berarti adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai-nilai atau tatacara kehidupan. Sedangkan moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai atau prinsip moral (Yusuf LN 132).

Moral dapat diartikan sebagai adab, akhlak, budi pekerti, kehormatan, kejujuran, kesusilaan, pandangan hidup, tata susila. Selain itu moral juga dapat berarti amanat, makna, pelajaran dan pesan (Endarmoko 418).

A. Proses Perkembangan Moral

Anak mulai mengenal konsep moral (mengenai benar-salah atau baik-buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Usaha menanamkan konsep moral sejak usia dini (prasekolah) merupakan yang seharusnya, karena informasi yang diterima anak mengenai benar-salah atau baik-buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya di kemudian hari (Yusuf LN 182).

Yusuf LN menjelaskan perkembangan moral anak dapat berlangsung melalui beberapa cara sebagai berikut (134):

- a. Pendidikan langsung, yaitu melalui penanaman pengertian tentang tingkah laku yang benar dan salah, atau baik dan buruk oleh orang tua, guru atau orang dewasa lainnya.
- b. Identifikasi, yaitu dengan cara mengidentifikasi atau meniru penampilan atau tingkah laku moral seseorang yang menjadi idolanya.
- c. Proses coba-coba (*trial&error*), yaitu dengan cara mengembangkan tingkah laku moral secara coba-coba. Tingkah laku yang mendatangkan pujian akan dikembangkan sementara tingkah laku yang mendatangkan hukuman akan dihentikan.

B. Tahap Tonggak Moral Menurut Usia

Menurut Kohlberg, salah satu tokoh yang menekuni perkembangan moral anak, terdapat tingkatan usia atau tahap tonggak moral untuk anak-anak dan terbagi dalam 3 tingkatan, yaitu:

a. Usia 0-2 tahun

Bayi dan balita dapat dikatakan pre-moral pada usia ini. Mereka tidak mampu melihat segala sesuatu diluar kebutuhan mereka sendiri. Pada usia ini adalah tidak rasional untuk mengharapkan anak di bawah usia 2 tahun untuk berbagi mainannya atau mengharapkannya memahami bahwa Anda telah mengalami hari yang buruk.

b. Usia 3-5 tahun

Anak-anak usia prasekolah belajar menjadi anggota masyarakat sosial. Dengan bantuan perhatian dan penjagaan orang tua/dewasa, mereka dapat belajar untuk berbagi. Misalnya untuk menahan diri agar tidak memukul, meski mereka marah. Mereka juga akan mengembangkan kepekaan akan hal yang benar dan yang salah. Kemampuan mereka untuk mengontrol diri mereka sendiri. Pada tahap usia ini, anak-anak membutuhkan banyak kasih sayang dan cinta, dorongan positif, dan penetapan batasan yang konsisten seputar perilaku mereka.

c. Usia 6-10 tahun

Pada usia tahap ini, anak-anak memiliki kepekaan dan keadilan. Anak-anak mengembangkan kepekaan empati dan kasih sayang yang lebih besar. Kebutuhan anak-anak untuk merasa dimiliki dan dengan adanya pengaruh teman sebaya dapat memberikan pengaruh pada anak-anak dalam melakukan hal-hal yang sebenarnya mereka tahu itu salah. Anak-anak pada usia ini membutuhkan bantuan untuk mengambil tanggung jawab atas tingkah laku mereka, dan belajar bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensinya.

2.1.7.2. Tahap Pertumbuhan Anak

Tahap pertumbuhan seorang manusia dimulai dari ia masih bayi, anak-anak, remaja berlanjut ke dewasa dan manula. Perkembangan baik secara jasmani maupun rohani terus berlangsung dalam diri seseorang. Menurut Piaget, perkembangan kognitif (inteligensi) meliputi empat tahap atau periode yaitu (dikutip dalam Yusuf LN 6):

1. Sensorimotor (usia 0-2 tahun)
Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk reflek sederhana, seperti: menggenggam atau menghisap.
2. Praoperasional (usia 2-6 tahun)
Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan.
3. Operasi konkret (usia 6-11 tahun)
Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkan anak untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
4. Operasi formal (usia 11 tahun sampai dewasa)
Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Di sini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek konkret.