BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Komunikasi

Model adalah gambaran sistematis dari sebuah peristiwa dan menggambarkan penerapan teori untuk sebuah kasus tertentu. Model membantu kita dalam mengatur data sehingga dapat tersusun kerangka konseptual. David Crystal dalam bukunya *A Dictionary of Linguistics Phonetics* kerap memodelkan komunikasi melalui definisi, komunikasi terjadi ketika informasi yang sama maksudnya dipahami oleh pengirim dan penerima. Sedangkan Edmondson dan Burquest mengatakan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi berisi jenis-jenis kode yang dikomunikasikan melalui suatu proses encoding suatu konsep yang akan disandi balik melalui proses decoding (Liliweri, 2011:78).

Model komunikasi adalah gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Arni, 1992:5).

Model komunikasi merupakan alat untuk menjelaskan atau untuk mempermudah penjelasan komunikasi. Dalam pandangan Sereno dan Mortensen (Mulyana, 2001:121), suatu model komunikasi merupakan deskripsi ideal mengenai apa yang dibutuhkan untuk terjadinya komunikasi. Oleh karena itu model bisa disebut sebagai gambaran informal untuk menjelaskan atau menerapkan teori atau penyederhanaan teori. Fungsi model komunikasi dapat

melukiskan proses komunikasi, menunjukkan hubungan visual dan membantu dalam menemukan dan memperbaiki kendala komunikasi dalam perspektif teoritik.

2.1.1 Fungsi Model Komunikasi

Menurut Gorden Wiseman dan Larry Barker mengemukakan bahwa ada tiga fungsi model komunikasi, yang pertama: melukiskan proses komunikasi, kedua: menunjukkan hubungan visual, dan ketiga: membantu dalam menemukan dan memperbaiki kemacetan komunikasi (Ardianto, Elvinaro, dkk, 2007:68).

Menurut Deddy Mulyana pada buku *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Fungsi-fungsi tersebut pada gilirannya merupakan basis untuk menilai suatu model :

1. Seberapa umum (general) model tersebut? Seberapa banyak bahan yang diorganisasikannya, dan seberapa efektif?
2. Seberapa heuristic model tersebut? Apakah ia membantu menemukan hubungan-hubungan batu, fakta atau model?
3. Seberapa penting prediksi yang dibuat dari model tersebut bagi bidang penelitian?
4. Seberapa strategis prediksi itu pada tahap perkembangan bidang tersebut?
5. Seberapa akurat pengukuran yang dapat dikembangkan dengan model tersebut?

2.1.2 Model Dasar Komunikasi

1. Model Komunikasi Linear *(Satu Arah)*

Model ini didasari oleh pola stimulus - respons. Komunikan akan memberikan respons sesuai stimulus yg diterima. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pasif menerima pesan, pesan berlangsung 1 arah dan relatif tanpa umpan balik, dan karenanya disebut linear.

2. Model Komunikasi Sirkuler *(Dua Arah)*

Pada Model ini terdapat umpan balik dengan intensitas yg lebih tinggi, dimana kedudukan antara komunikator dan komunikan relatif setara.

3. Model Komunikasi Spiral

Model spiral menggambarkan bagaimana aspek-aspek yg berbeda dari suatu proses komunikasi terus berubah dan berkembang dari waktu ke waktu.

2.1.3 Ragam Model Komunikasi

John Fiske (1990) menyebut ada dua mazhab utama yang tercermin dalam model komunikasi. Pertama mazhab proses yang melihat komunikasi

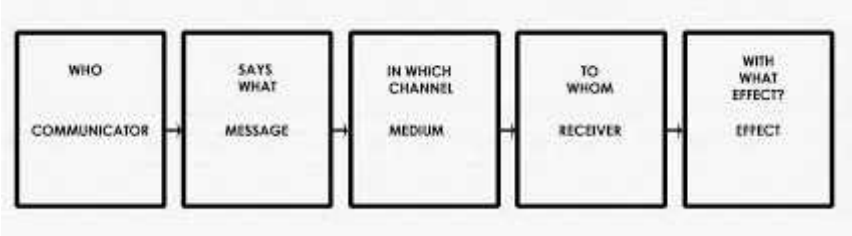
sebagai transmisi pesan. Dalam mazhab ini menjelaskan bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decode*), dan dengan bagaimana transmiter menggunakan saluran dan media komunikasi. Mazhab ini cenderung membahas kegagalan komunikasi dan melihat ke tahap-tahap dalam proses tersebut, guna mengetahui dimana kegagalan tersebut terjadi. Mazhab kedua melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna. Hal ini berkenaan dengan bagaimana pesan berinteraksi dengan orang-orang dalam menghasilkan makna.

Terdapat ratusan model-model komunikasi yang telah di buat para pakar. Kekhasan suatu model komunikasi juga dipengaruhi oleh latar belakang keilmuan (pembuat) model tersebut, pardigma yang digunakan, kondisi teknologis, dan semangat zaman yang melengkapinya. Dibawah ini model-model komunikasi yang sangat popular:

1. **Model Lasswell**

   Salah satu model komunikasi yang tua tetapi masih digunakan orang untuk tujuan tertentu adalah model komunikasi yang dikemukakan oleh *Harold Lasswel (Forsdale 1981)*, seorang ahli ilmu politik dari Yale University. Dia menggunakan lima pertanyaan yang perlu di tanyakan dan di jawab dalam melihat proses komunikasi, yaitu *Who* (siapa), *Says what* (berkata apa), *In which medium* (melalui saluran apa), *To whom* (untuk siapa), dan *What effect* (Dengan efek yang seperti apa). Model ini masih linear: melihat komunikasi sebagai transmisi pesan: memunculkan 'efek' bukan

makna. Efek menunjukkan sebuah perubahan yang dapat diamati dan diukur dari penerima yang disebabkan oleh elemen-elemen dari proses komunikasi yang bisa diidentifikasikan (Fiske, 2012:50).



Gambar 2.1Model Komunikasi Lasswell

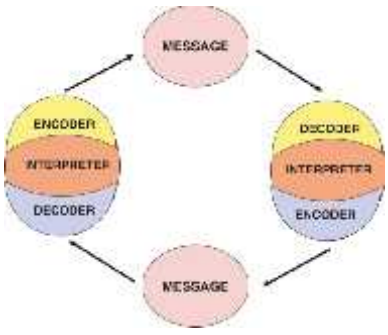
(Sumber: http://amknowledges.blogspot.co.id, diakses 22/3/2017)

Bila dilihat lebih lanjut maksud dari model Lasswell ini akan kelihatan bahwa yang dimaksud dengan pertanyaan *who* tersebut adalah menunjuk kepada siapa orang yang mengambil inisiatif untuk memulai komunikasi. Yang memulai komunikasi ini dapat berupa seseorang dan dapat juga sekelompok orang seperti organisasi. Pertanyaan kedua adalah *says what* atau apa yang dikatakan. Pertanyaan ini adalah berhubungan dengan isi komunikasi atau apa pesan yang disampaikan dlam komunikasi tersebut. Pertanyaan ketiga adalah *to whom*. Pertanyaan ini maksudnya menanyakan siapa yang menjadi audience atau penerima dari komunikasi.Pertanyaan keempat adalah *through what* atau melalui media apa. Yang dimaksudkan dengan media adalah alat komunikasi, seperti berbicara, gerakan badan, kontak mata, sentuhan, radio, televisi, surat, buku, dan gambar. Yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah tidak semua media cocok untuk maksud tertentu. Pertanyaan terakhir dari model

Lasswell ini adalah *what effect* atau apa dampak dari komunikasi tersebut. Pertanyaan mengenai dampak komunikasi ini dapat menanyakan 2 hal yaitu apa yang ingin dicapai dengan hasil komunikasi tersebut dan kedua, apa yang dilakukan orang sebagai hasil dari komunikasi.

2. Model Schramm

Wilbur Schramm memberikan model proses komunikasi yang memperlihatkan pentingnya peranan pengalaman dalam proses komunikasi. Bidang pengalaman akan menentukan apakah pesan dikirimkan diterima oleh sipenerima sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh sipengirim pesan. Schraumn mengatakan jika tidak ada kesamaan dalam bidang pengalaman, bahasa yang sama, latar belakang yang sama, kebudayaan yang sama, maka sedikit kemungkinan pesan yang diterima diinterpretasikan dengan benar.



Gambar 2.2 Model Komunikasi Schramm

(Sumber : https://commsciencegroup.wordpress.com,

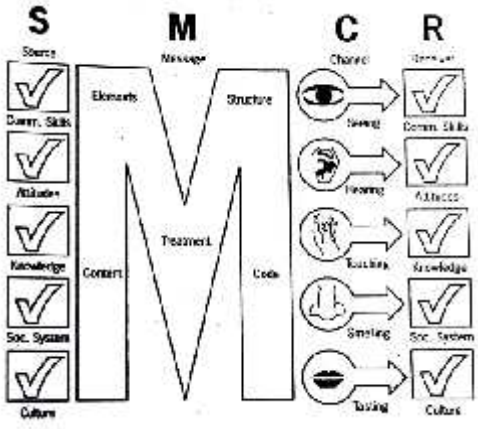
diakses 22/4/2017)

Model ini sama dengan model-model sebelumnya yaitu memperlihatkan proses komunikasi yang satu arah dan tidak dua arah. Oleh karena Schraumn menyadari pentingnya balikan dalam komunikasi, akhirnya menyempurnakan model ini menjadi model dua arah. Balikan adalah penting dalam proses komunikasi karena akan menceritakan kepada kita bagaimana pesan yang dikirimkan diinterpretasikan oleh yang menerima pesan. Bila penerima pesan memberikan balikan kepada pengirim maka penerima berubah menjadi pengirim atau sumber sehingga komunikasi tidak satu arah lagi tetapi satu lingkaran. Seorang individu dapat dipandang sebagai pengirim atau penerima pesan.

3. Model Berlo

Sebuah model lain yang di kenal luas adalah model model David K. Berlo, yang ia kemukakan pada tahun 1960. Model ini dikenal dengan model SMCR, kepanjangan dari *Source* (sumber), *Message* (pesan), *Channel* (saluran), dan *Receiver* (penerima). Bagaimana dikemukakan Berlo, sumber adalah pihak yang yang menciptakan pesan, baik seseorang ataupun suatu kelompok. Pesan adalah terjemahan gagasan kedalam suatu kode simbolik, seperti bahasa atau isyarat, saluran adalah medium yang membawa pesan dan penerima adalah orang yang menjadi sasaran komunikasi (Mulyana, 2005:137).

Dalam situasi tatap muka, kelompok kecil dan komunikasi public (pidato), saluran komunikasinya adalah udara yang menyalurkan gelombang suara. Dalam komunikasi massa terdapat banyak saluran televisi, radio dan lain sebagainya. Model Berlo juga melukiskan beberapa faktor pribadi yang mempengaruhi proses komunikasi : proses keterampilan berkomunikasi, pengetahuan system sosial dan lingkungan budaya sumber dan penerima. Menurut model Berlo, sumber dan penerima pesan dipengaruhi oleh faktor-faktor: keterampilan komunikasi, sikap, pengetahuan, sistem sosial, dan budaya. Pesan dikembangkan berdasarkan elemen, struktur, isi, perlakuan, dan kode. Salah satu kelebihan model Berlo adalah bahwa model ini tidak terbatas pada komunikasi publik atau komunikasi massa namun juga komunikasi antar pribadi dan berbagai bentuk komunikasi tertulis.



Gambar 2.3 Model Komunikasi Berlo

(Sumber :Diadaptasi dari Michael Burgoon (1974), *Approaching Speech/Communication ;* Deddy Mulyana (2000), Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar)

Faktor ketrampilan, sikap, pengetahuan, kebudayaan, dan sistem social dari sumber atau orang yang mengirim pesan merupakan factor penting dalam menentukan isi pesan, perlakuan atau treatment dan penyandian pesan. Faktor-faktor ini juga berpengaruh kepada penerima pesan dalam menginterpretasikan isi pesan yang dikirimkan. Saluran yang dapat digunakan dalam komunikasi adalah penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, dan alat peraba.

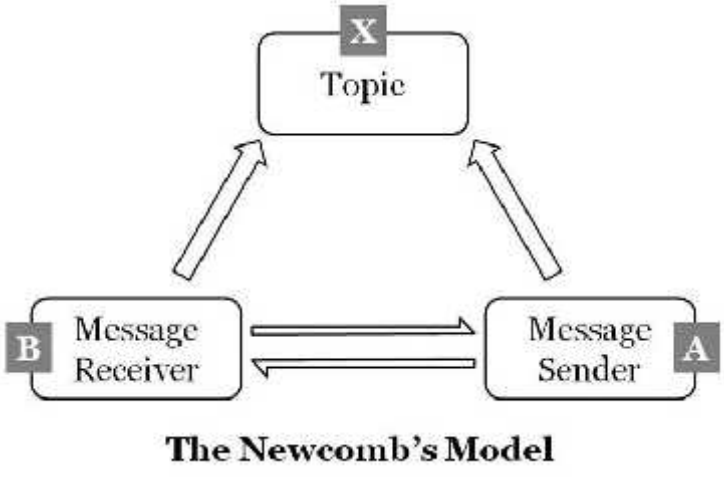
Model komuniksi Berlo di samping menekankan ide bahwa *meaning are in the people* atau arti pesan yang dikirimkan pada orang yang menerima pesan bukan pada kata-kata pesan itu sendiri .Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa interpretasi pesan terutama tergantung kepada arti dari kata atau pesan yang ditafsirkan oleh si pengirim atau si penerima pesan.

4. Model Newcomb

Komunikasi adalah suatu cara yang lazim dan efektif yang memungkinkan orang orang mengorientasikan diri terhadap lingkungan mereka. Ini adalah model tindakan komunikatif dua orang yang disengaja.

Model ini mengisyaratkan bahwa setiap sistem ditandai oleh suatu keseimbangan atau simetri,karena ketidakkeseimbangan atau kekurangan

simetri secara psikologis tidak menyenangkan dan menimbulkan tekanan internal untuk memulihkan keseimbangan



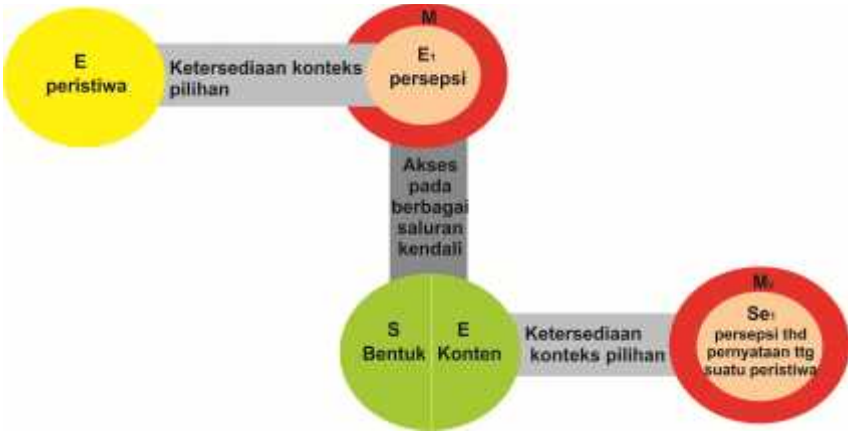
Gambar 2.4 Model Komunikasi Newcomb

(Sumber : http://silviadwiagustin.blogspot.co.id, diakses 22/4/2017)

5. Model Gerbner

Model Gerbner memperlihatkan proses komunikasi yang menghasilkan pengaruh timbal balik antar manusia dan media ataupun antar manusia sendiri. Model Gerbner menunjukkan bahwa seseorang mempersepsi suatu kejadian dan mengirimkan pesan kepada suatu *transmitter* yang pada gilirannya mengirimkan sinyal kepada penerima, dalam transmisi itu sinyal menghadapi gangguan dan muncul sebagai SSSE bagi sasaran (Mulyana, 2016:162).

Kelebihan dari model Gerbner adalah modelnya menghubungkan pesan dengan 'realitas' dan konteks (*about*), sehingga bisa mendekati pertanyaan mengenai persepsi dan makna. Model Gerbner memandang proses komunikasi terdiri dari dua dimensi berbeda-dimensi persepsi atau penerimaan, dan dimensi komunikasi atau alat kontrol.



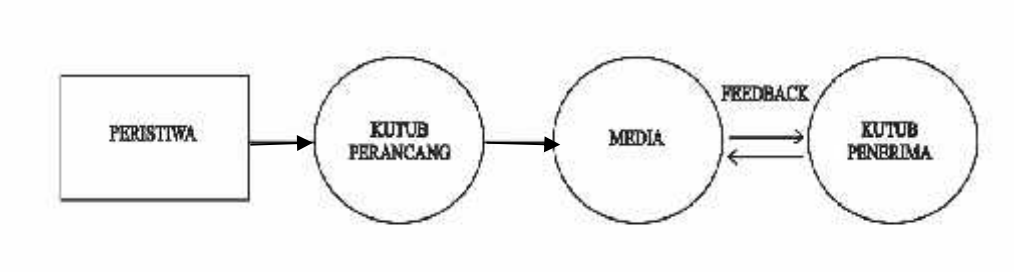
Gambar 2.5 Model Gerbner (dengan Modifikasi)

(Sumber : John Fiske (2012), Pengantar Ilmu Komunikasi)

6. Model Pindi

Model Pindi merupakan model komunikasi yang menggambarkan proses komunikasi pengiriman pesan dari kreator (kutub perancang) kepada target akhir (kutub penerima) melalui media. Model Pindi menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa (fenomena) yang ada di sekitar lingkungan manusia dapat mempengaruhi kutub perancang, kemudian pesan pada peristiwa yang diterima oleh kutub perancang diolah, sehingga terjadi pengiriman pesan melalui via media kepada kutub penerima. Pengiriman

pesan tersebut akan memberikan efek pada kutub penerima sehingga munculah komunikasi timbal balik kepada media, kutub perancang dan peristiwanya, tergantung bagaimana reaksi dari tiap komponen tersebut mempengaruhi antar komponen.



Gambar 2.6 Model Komunikasi Timbal Balik Dengan Modifikasi yang Dikembangkan oleh Dr.Pindi Setiawan

(Sumber: Materi Perkuliahan Teori Komunikasi Dr. Pindi Setiawan)

2.1.4 Media Buku

Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002:6). Sedangkan menurut Brigs (Sadiman,2002:6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman 2002:6).

Sedangkan pengertian buku adalah sarana atau media informasi yang mudah digunakan dan didapat. Buku memiliki berbagai macam jenis, mulai dari buku yang hanya berisi informasi berupa teks hingga buku yang berisi informasi berupa gambar atau keduanya. Buku sebagai media informasi dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan pengetahuan, dan segala sesuatu yang ada dan terjadi, baik itu peristiwa, bermacam cerita, dan apapun yang menghasilkan informasi. Bentuk buku tidak harus berupa teks, namun buku juga dapat disajikan berupa gambar atau foto yang disertai teks, seperti buku bergambar *(picture book)*, yang disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian informasi mengenai buku tersebut.

Berdasarkan definisi di atas maka media buku adalah alat perantara pesan yang dikirimkan melalui kreator kepada pembaca, yang dikemas dengan dengan menarik berisikan teks dan gambar yang mengandung informasi untuk memberikan penjelasan, merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian pembaca.

2.1.4.1 Media Pembelajaran

Menurut Latuheru (Hamdani, 2005:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi dukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dapat memotivasi siswa untuk giat dalam belajar, Sesuatu dapat dikatakan sebagai media apabila media tersebut digunakan dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalamkegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Diantara alasan penggunaan gambar/ilustrasi sebagai media pembelajaran adalah karena gambar/media visual dapat mempertinggi proses belajar siswa. Hal ini paling tidak karena dua hal, yaitu, *pertama,* media visual lebih menarik sehingga tumbuh motivasi yang tinggi dalam diri siswa, pelajaran menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar guru akan lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, mereka tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati, melakukan, mendemontrasikan bahkan memainkan peran yang ada dalam gambar. *Kedua,* taraf berfikir anak mengikuti tahap perkembangannya.

Penggunaan media visual erat kaitannya dengan tahapan berfikir anak usia sekolah dasar, sebab dengan media tersebut hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. dikaitkan dengan prinsip pembelajaran menurut Islam, maka penggunaan media visual adalah sesuai dengan petunjuk Rosulullah SAW untuk menyesuaikan

pembelajaran dengan tingkat berfikir pembelajar, memberi pembelajaran yang mudah dicerna dan menyenangkan sebagaimana sabda beliau: ”*’Allimu wa yassiru wala tu’assiru wa basysyiru wa la tunaffiru*”. (Ajarilah dan mudahkanlah jangan mempersulit, berilah kabar gembira jangan menakuti). Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa kelebihan penggunaan ilustrasi/gambar sebagai media pembelajaran terutama dapat mendekatkan pemahaman anak pada konsep yang diajarkan.

2.1.4.2 Buku Anak

Pada prinsipnya tampilan atau perwujudan buku anakberusaha menampilkan teks dan gambar yang mampu mempengaruhi anak-anak untuk terlibat, mengundang mereka untuk berpetualang di dalam gambarnya. Ada beberapa jenis buku anak diantaranya adalah:

1. Buku Abjad

Dalam buku alfabet, setiap huruf alfabet dikaitkan dengan suatu ilustrasi objek yang diawali dengan huruf. Ilustrasi harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar objek dan mudah teridentifikasi. Beberapa buku alfabet diorganisasi pada sekitar tema khusus, seperti peternakan dan transportasi. Buku alfabet berfungsi untuk membantu siswa, menstimulasi, dan membantu pengembangan kosakata.

2. Buku Mainan

Buku-buku mainan menggunakan cara penyajian isi yang tidak biasa. Buku mainan terdiri dari buku kartu papan, buku pakaian, dan buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk lebih memahami teks, dapat mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak dan alur cerita. Buku mainan membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya, dan mencintai buku. Sikap positif terhadap membaca dapat ditumbuhkan dengan buku ini. Yang termasuk kedalam Buku Mainan adalah:

1. Buku bergambar berlubang
2. Buku bergambar pop-up
3. Buku bergambar berlipat
4. Buku bergambar bersampul tebal
5. Buku bergambar bersampul bantal (untuk bayi/mainan)

3. Buku Konsep

Buku konsep adalah buku yang menyajikan konsep dengan menggunakan satu atau lebih contoh utnuk membantu pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep-konsep yang akan ditekankan diajarkan melalui alur cerita atau dijelaskan repetisi dan perbandingan. Melalui berbagai

konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dapat didemonstrasikan sendiri dengan konsep yang lainnya. Yang termasuk dalam jenis buku konsep adalah buku bergambar bertekstur.

4. Buku Bergambar Tanpa Kata

Buku bergambartanpa kata adalah buku untuk menyampaikan suatu cerita melaluiilustrasi saja. Buku bergambar tanpa kata menjadi berkembang dan populer pada masyarakat generasi muda. Ini terdapat ditelvisi, komik, dan bentuk visual lainnya dari komunikasi. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambarkan dengan jelas. Buku bergambar tanpa kata terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku berupa buku humor, buku serius, buku informasi atau buku fiksi. Buku ini mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar.

Keterampilan pemahaman juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita melalui illustrasi.Anak-anak menganalisis maksud pengarang dengan mengidentifikasi ide pokok dan memahami ceritanya. Bahkan Tiedt (2001:7) lebih tegas mengatakan bahwa buku cerita bergambar tanpa kata adalah salah satu bentuk dari buku cerita yang keseluruhannya teridiri dari susunan gambar-gambar kecil tanpa disertai tulisan untuk penjelasan isi cerita

2.1.4.3 Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia sekolah dasar rendah, gambar berperan penting untuk proses belajar membaca dan menulis. Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran. Gambar dapat dipergunakan sebagai media dalam penyelenggaraan proses pendidikan sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar-mengajar. Tarigan (1995:209) mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media gambar yang menarik, akan menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa memberikan respon awal terhadap proses pembelajaran. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat lebih lama oleh siswa karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khalayak luas.

Buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat siswa untuk membaca (Stewing, 1980:h.57). Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku

bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, Meinbach, 1991:132).

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Disamping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Untuk anak usia dini, perlunya untuk memulai mengenalkan buku cerita bergambar sesuai dengan usia mereka, untuk membantu perkembangannya. Karena pada saat usia dini, perkembangan otak anak berkembang secara pesat. Untuk anak usia awal sekolah permulaan yang efektif dalam media pembelajaran adalah melalui buku cerita bergambar.

Dari beberapa paparan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media buku cerita bergambar adalah media pembelajaran berisiskan teks dan gambar yang di dalamnya terdapat informasi, dengan ciri-ciri buku cerita tersebut adaalh mempiliki unsur visual(gambar dan ilustrasi) dan tekspada cerita. Media buku cerita bergambar sangat cocok jika diterapkan dalam proses pembelajaran membaca anak usia awal sekolah, karena media tersebut dapat merangsang siswa dalam pembelajaran membaca.

Menurut Cipanti Putri (Mata Baca, 2003), buku cerita anak (bergambar) secara umum adalah sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Berdasarkan pada pernyataan tersebut, dapat dibedakan beberapa jenis buku cerita bergambar yaitu:

1. *Baby Books*

Untuk bayi dan batita (dibawah 3 tahun). Kebanyakanmaterinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (lullabies dan nursery rhymes), permainan dengan jari, atau sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua untuk bercerita dan imajinasi anak) Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka dan bentuk.

2. *Picture Books*

Untuk anak usia 4-8 tahun. Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman. Naskahnya bisa mencapai kurang lebih 1500 kata. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter yang menjadi pusat perhatiannya dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak.

Ilustrasi memainkan peranan penting sama dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak jenis ini biasanya berfungsi sebagai persiapan bagi anak memasuki masa puncak usianya, sudah

membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun. Tebalnya 48 halaman berisi hingga 2000 kata dalam teksnya.

3. *Early Picture Books*

Sama dengan picture books, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir umur 4-8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1000 kata.

4. *Easy Readers*

Dikenali juga dengan sebutan easy-to-read, buku-buku jenis ini biasanya untuk anak yang baru mulai membaca sendiri, usia 6-8 tahun. Masih tetap dengan ilustrasi berwarna, tapi dengan format yang sedikit lebih “dewasa”, yaitu ukuran trim perhalaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman, dan panjang teksnya beragam antara 200 – 1500 kata, paling banyak 2000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat), biasanya ada 2-5 kalimat ditiap halaman.

5. *Transition Books*

Disebut juga sebagai "*chapter books* tahap awal", usia anak 6-9 tahun. Jembatan penghubung antara jenis easy reader dan chapter books. Gaya penulisannya sama dengan *easy readers*, namun lebih panjang (naskahnya biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab), ukuran trim perhalaman lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi dibeberapa halaman.

6. *Chapter Books*

Untuk usia 7-10 tahun. Naskah setebal 45-60 halaman dibagi dalam 3-4 halaman per bab. Kisahnya lebih padat disbanding jenis transition books, walaupun tetap memakai banyak aksi petualangan. Kalimatnya mulai sedikit kompleks, tetapi paragraf yang dipakai pendek, rata-rata 2-4 kalimat per paragraph. Jenis ceritanya adalah setiap cerita di akhir bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terdorong untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

7. *Middle Grade*

Untuk usia 8 – 12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang 100-150 halaman. Ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-

temanya cukup modern. Anak-anak usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah hingga *science-fiction*. Sementara yang masuk kelompok nonfiksi antara lain biografi, iptek dan topik-topik multi budaya.

8. *Young Adult*

Usia 12-15 tahun. Plot ceritanya biasanya sedikit rumit dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokus. Naskah antara 130-200 halaman. Tema yang diangkat adalah tema sehari-hari kehidupan remaja saat ini. Buku The Outsiders karya S.E. Hinton, menjadi sejarah pertama buku cerita anak tahun 1967, menceritakan permasalahan remaja saat itu. Kategori new-age (usia 10-14 tahun) juga perlu diperhatikan, terutama untuk buku non fiksi remaja. Topiknya yang berupa fiksi dan non fiksi, lebih cocok untuk anak usia sekolah menengah pertama, tapi belum siap membaca buku-buku fiksi atau belum mempelajari subjek non fiksi.

2.1.4.4 Manfaat Media Buku Cerita Bergambar

Mitchell (Nurgiantoro, 2005:159) mengungkapkan fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Membantu perkembangan emosi anak.
2. Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya.
3. Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
4. Memperoleh kesenangan.
5. Untuk mengapresiasi keindahan, dan
6. Untuk menstimulasi imajinasi.

Buku cerita bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka.Stewing dalam Hafid (2002:83) menyatakan bahwa ada tiga manfaat bukucerita bergambar yaitu:

1. Memberikan masukan bahasa kepada anak-anak,
2. Memberikan masukan visual bagi anak-anak,
3. Menstimulasi kemampuan verbal dan visual anak.

Dengan demikian, melalui buku cerita bergambar anak dapatmemberikan komentar atau reaksi terhadap gambar, misalnya orang, benda, tempat, warna

dan lain sebagainya. Dengan mengajukan dan menggali komentar anak, guru dapat memahami bahasa mereka dan kebiasaan anak dalam bereaksi terhadap buku. Selain itu, guru dapat membantu anak mempertajam kemampuan anak untuk mengekspresikan apa yang mereka perhatikan dan juga membantu cara mereka bereaksi terhadap buku bergambar. Menurut Stewing dalam menggunakan buku cerita bergambar dapat menstimulasi bahasa verbal. Karenanya buku cerita bergambar dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya (Abu, 2002:4).

2.1.4.5 Elemen Visual Buku Cerita bergambar

Secara garis besar, elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah cerita bergambar dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud secara visual. (Kusrianto, 2007:140). Ilustrasi merupakan hal terpenting pada buku cerita anak. Anak-anak jauh lebih tertarik pada ilustrasi dibanding teks yang ada di buku itu sendiri. Buku anak dengan ilustrasi yang menarik lebih membuat anak tertarik untuk membaca (Lukens, 2003:41).

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Menurut Arsyad (1997:16-17) secara umum, ilustrasi atau biasa disebut media visual sebagai media pembelajaran memiliki 4 fungsi:

1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilakan atau menyertai teks materi pelajaran.
2) Fungsi afektif, yaitu media visual dapat menimbulkan kenikmatan bagi siswa ketika belajar teks yang bergambar.
3) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tunjuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
4) Fungsi kompensatoris yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan teks/verbal.

Selain itu ilustrasi memiliki fungsi khusus dan umum dalam cerita. Fungsi ilustrasi secara umum adalah:

1) Memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita.
2) Menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks.
3) Menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi.

4) Menghubungkan citra atau image pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas.
5) Menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek linguistik dalam sebuah tulisan atau narasi.

Sedangkan fungsi Ilustrasi secara khusus adalah:

1) *Visual Decoration*

   Visual decoration berfungsi untuk menghias suatu media sehingga tampil lebih indah. Contohnya *vignette* (seni hias buku/kertas narasi) dan *illumination ornaments* (seni hias dekoratif pada pinggir kertas narasi/buku).



Gambar 2.7 *Illuminated Ornaments*,Henry Shaw 1833

(Sumber: https://www.baumanrarebooks.com, diakses 27/4/2017)



Gambar 2.8 *Vignette "Hunting Horses"*,Charles Apperly, 1838

(Sumber: https://www.baumanrarebooks.com, diakses 27/4/2017)

2) Visual Interpretation

Ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan isi suatu teks atau artikel. Misalnya *Scientific illustration, children book illustration, graphic novel, Conceptual art, infographic* serta informasi benda layanan.



Gambar 2.9 *Visual Interpretation "Kumpulan Cerita Anak-anak"*,

Hilda Roswell, 1971

(Sumber: http://www.goodreads.com, diakses 27/4/2017)

3) Visual Essay

Ilustrasi yang dapat menceritakan sendiri apa yang menjadi bagian-bagian di dalamnya. Pada umumnya bentuk ilustrasi ini terdapat pada tulisan atau artikel dan cenderung tidak memiliki hubungan langsung dengan teksnya. Ilustrasi ini tidak memerlukan teks untuk memaparkan isi gambarnya. Jadi vissual essai, ilustrasi adalah teks itu sendiri. Selain itu, dalam visual essai, tulisan dan gambar bisa memiliki kesimpulan masing-masing yang terpisah namun tetap satu tema.

Secara umum jenis ilustrasi terbagi dua, yaitu ilustrasi informatif dan ilustrasi sugestif. Ilustrasi Informatif yaitu ilustrasi yang menggambarkan atau menjelaskan fakta, keadaan, karakter yang mendukung isi teks atau artikel. Ilustrasi ini biasanya terdapat *dalam graphic novel* dan buku cerita anak. Sedangkan ilustrasi sugestif yaitu ilustrasi yang membantu membangun *mood* atau suasana yang mendukung pemahaman dan mengartikan isi suatu artikel atau teks.

Berdasarkan cara penggambaran, ilustrasi memiliki cara penggambaran bervariasi dalam menggunakan unsur-unsur seni. Cara penggambaran adalah cara penggunaan elemen-elemen seni seperti garis, blabar dan sebagainya untuk menggambar hingga obyek tercandera dalam wimba-wimba khususnya (Tabrani, 2005:197). Berdasarkan buku bahasa rupa yang dikarang oleh Prof. Primadi Tabrani menyatakan bahwa cara penggambaran memiliki dua cara, yakni cara khas dan cara modern. Cara khas berdasarkan penelitiannya

terhadap bahasa rupa gambar pra sejarah, primitif, anak-anak, relief candi borobudur dan wayang beber. Sedangkan cara modern merupakan hasil penelitian bahasa rupa barat. Cara penggambaran yang berhubungan dengan ilustrasi buku cerita bergambar anak berdasarkan bahasa rupa adalah sebagai berikut:

1) Cara Modern

a) Naturalis Stilasi

Cara penggambaran objek seperti manusia dan hewan sebagaimana dilihat mata.

b) Stilasi

Cara penggambaran suatu objek atau manusia hingga pada gambar tampak seakan digambar dengan cara naturalis tapi disederhanakan.

c) Ekspresif

Cara penggambaran objek atau manusia hingga pada gambar tampak wimba yang memberi kesan mengungkapkan perasaan, suasana atau gerak.

d) Siluet (Sosok)

Cara penggambaran dengan menggunakan warna rata memenuhi wimba sehingga gambara yang tampak terlihat datar.

e) Volume

Cara Penggambaran di mana volume digunakan hingga pada gambar tampak masing-masing wimba dengan bagian yang terkesan trimatra.

f) Garis

Cara penggambaran dengan menggunakan garis hingga pada gambar tampak blabar suatu wimba dilengkapi dengan garis-garis sebagai blabar bagian-bagian wimba.

2) Cara Khas

a) Aneka Tampak

Cara penggambaran suatu wimba seolah-olah tampak dari aneka arah, aneka jarak dan aneka waktu

b) Perwakilan

Cara penggambaran suatu wimba atau bagian dari wimba yang tidak digambaraka secara lengkap, cukup diwakilkan dengan satu atau beberapa bagian saja.

2. Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini biasa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. (Anggraini, Nathalia, 2014:74) .

Dalam ilustrasi layout yang baik hendaknya memiliki kualitas kekuatan visual untuk menarik perhatian. Alur untuk menuntun mata menyusuri seluruh komposisi yang harmonis tanpa menghilangkan inti dari maknanya. Faktor-faktor fisik yang ada di dalam layout adalah ukuran, bentuk dan elemen.

3. Kontras

Kontras adalah kondisi dimana suatu elemen memiliki dua karakteristik yang berlawanan yang dapat dihasilkan dari *value* (gelap-terang), warna dan bentuk. Perasaan monoton sangat dihindari dari sebuah ilustrasi, disinilah sebuah kontras dibutuhkan, untuk memisahkan antara elemen utama dan elemen pendukung.

4. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pengaturan bentuk, garis, ukuran, tipografi, dan warna untuk menghasilkan sesuatu yang enak dilihat dalam satu harmonisasi. Dengan mempertimbangkan harmonisasi antara latar belakang dan gambar depan menjadi konsep dasar dalam membuat ilustrasi yang mudah diterima pembaca.

5. Tipografi

Tipografi di dalam desain grafis didefiniskan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. (Kusrianto, 2009:190).

Beberapa ilustrasi menggunakan tipografi sebagai salah satu elemen di dalamnya. Tipografi adalah pengaturan komposisi antara huruf-huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat untuk menimbulkan efek atau kesan tertentu.

Jenis tipografi dalam ilustrasi:

1. Huruf-huruf berasal dari font yang ada
2. Huruf-huruf digambar dengan tangan oleh ilustratornya, bisa berupa tulisan tangan. Dikenal dengan *lettering.*

Fungsi tipografi dalam ilustrasi:

1. Menjelaskan gambar
2. Elemen dekorasi yang menampilkan ekspresi dari ilustrator

6. Teknik

Dengan berkembangnya zaman dan majunya teknologi serta munculnya teknik digital dengan program software yang membantu dalam desain seperti adobe photoshop, Corel Draw, Illustrator. Sehingga penggayaan ilustrasi dan pengaplikasiannya terus berkembang. Teknik ilustrasi terbagi menjadi 3 kelompok besar:

1) Manual : Teknik ilustrasi dengan unsur gambaran tangan sebagai elemen utamanya.
2) Digital : Teknik pembuatan ilustrasi menggunakan program komputer berupa data digital.

3) Penggabungan manual dan digital.

7. Desain

Aspek desain dalam ilustrasi meliputi:

1) Fisik: berkaitan dengan bentuk ilustrasi secara visual, disebut juga dengan gaya visual.
2) Psikologis : berkaitan dengan impresi, dan kekuatan ilustrasi tersebut untuk diingat. Misalnya, pemilihan gaya visual yang digunakan harus tepat untuk sebuah maksud, ditujukan untuk anak-anak agar menimbulkan impresi dan diingat oleh melihatnya.

8. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar, serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatan, sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atausemangat, dan lain-lain. (Kusrianto, 2006:46).

Warna merupakan metode bagi seorang seniman untuk memperindah karyanya. Warna juga merupakan media untuk mengekspresikan emosi. Pada dasarnya warna merupakan salah satu sarana untuk komunikasi. Warna bersifat nonverbal dan universal. Dengan

melihat warna kita dapat langsung menangkap kesan dan makna tertentu. Namun makna dari warna juga tetap tidak terlepas dari latar belakang kebudayaan suatu masyarakat dan sistem kepercayaannya.

Warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang di pantulkan oleh suatu obyek ke mata manusia sehingga dapat membangkitkan perasaan manusia. Warna umunya digunakan untuk menghidupkan emosi dan suasan yang terdapat di dalam satu kesatuan ilustrasi. Ada beberapa peran warna secara rinci :

1) Identifikasi
2) Menarik perhatian
3) Memberi pengaruh psikologi
4) Membangun ketahanan minat
5) Menciptakan suasana

Warna pokok terdiri dari warna primer dan warna sekunder. Yang termasuk ke dalam warna primer adalah merah, kuning dan biru. Sedangkan yang termasuk warna sekunder adalah ungu, jingga dan hijau.

Didalam Bahasa rupa warna menjadi cara pengambaran dimana warna polychromatis digunakan hingga pada gambar tampak kesan keseluruhan yang berwarna-warni. Warna monokromatis menjadi warna terbatas (Tabrani, 2005:197).

9. Garis

Garis yaitu perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Garis tidak ditandai dengan sentimeter, akan tetapi dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi,rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis.

Sedangkan arah garis hanya ada tiga: horizontal, vertical, dan diagonal, meskipun garis bisa melengkung, bergerigi, ataupun acak. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna maupun tekstur. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya.

10. Bentuk

Bentuk adalah unsur dari seni rupa yang terbentuk dari gabungan dari berbagai bidang. Bentuk mampu menghadirkan suasana berbeda layaknya bentuk imajinatif, geometrik, siluet dan sebagainya.

11. Infografis

Pengertian Infografis adalah suatu bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari teks dengan tambahan gambar-gambar ilustrasi yang menarik.. Secara umum hasil akhir dari sebuah infografis mempunyai prosentase gambar visual yang lebih banyak dibandingkan informasi teks.

2.2 Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah disebut juga perkembangan masa pertengahan dan akhir anak yang merupakan kelanjutan dari masa awal anak. Permulaan masa pertengahan dan akhir ini ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik, kognitif, dan psikososial anak. Menurut Hurlock (1980:146) para pendidik melabelkan akhir masa kanak-kanak dengan usia sekolah dasar. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Namun bagi banyak orang tua masa kanak-kanak akhir merupakan usia yang menyulitkan dimana anak tidak lagi mau menuruti perintah dan dimana ia lebih banyak dipengeruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua maupun anggota keluarga lain.

Menurut Thonthowi (1991), pada masa sekolah ini (6-12 tahun) anak sudah matang untuk memasuki sekolah dasar. Matang bersekolah ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut:

1. Telah mencapai taraf perkembangan jasmaniah serta kesehatannya.
2. Telah cukup taraf perkembangan sosialnya, sehingga telah mampu menyesuaikan diri dengan teman-temannya.
3. Mempunyai minat terhadap kecakapan-kecakapan dan pengetahuan sebagai kenyataan yang perlu dalam hidupnya.
4. Kesanggupan untuk bekerja sendiri, tidak banyak menggantungkan pada orang lain.
5. Kesanggupan mengakui kewibawaan guru, sebagai orang lain yang baru.

Menurut Hurlock (1980) bagi ahli psikologi, akhir masa kanak-kanak adalah usia berkelompok yaitu suatu masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya. Oleh karena itu, anak ingin menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, bebicara dan perilaku. Keadaan ini mendorong ahli psikologi untuk menyebut periode ini sebagai usia penyesuaian diri. Akhir masa kanak-kanak seringkali disebut usia bermain oleh para ahli psikologi, bukan karena terdapat lebih banyak waktu untuk bermain daripada dalam periode-periode lain-hal mana tidak dimungkinkan lagi apabila anak-anak sudah sekolah, melainkan karena terdapat tumpang tindih antara ciri-ciri kegiatan bermain anak-anak yang lebih muda dengan ciri-ciri bermain anak-anak remaja. Jadi alasan periode ini disebut sebagai usia bermain adalah karena luasnya minat, dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain. Juga bagi anak kegiatan bermain

merupakan proses belajar, karena proses belajar adalah proses kreasi, eksperimen, bermain dan ekspresi. Hal ini memungkinkan memori yang bermutu apabila imajinasi terlibat. (Tabrani, 2005:70).

2.2.1 Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik karangan Dra. Desmita, M.Si mengemukakan usia rata-rata anak Indonesia saat masuk SD adalah 6 tahun dan selesai umur 12 tahun yang berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9tahun) dan masa kanak- kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak- anak yang usianya lebih muda. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengusahakan sianak berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Havighurst dalam buku “Psikologi Perkembangan oleh Robert Havighurst”, tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitasfisik.
2) Membina hidup sehat.

3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
4) Belajar menjalankan peranan sosial dengan jenis kelamin.
5) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
6) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
7) Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
8) Mencapai kemandirian pribadi.

Dalam upaya mencapai tugas perkembangan tersebut, pembimbing dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

1) Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
2) Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
3) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.
4) Melaksankan pembelajaran yang dapat memngembangkan nilai-nilai, sehingga anak mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya. Dengan kita mengetahui tugas perkembangan anak sesuai dengan usianya maka sebagai orangtua dapat memenuhi kebutuhan apa yang diperlukan dalam setiap perkembangannya agar tidak terjadi penyimpangan perilaku.

Tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat dan kesulitan dalam menuntaskan tugas berikutnya (Yusuf, 1992:3).

Tugas perkembangan atau *development tasks* menurut Havighurst adalah tugas-tugas yang harus dipecahkan dan diselesaikan oleh setiap individu pada setiap periode perkembangannya agar supaya individu menjadi berbahagia. Perkembangan Karakteristik Anak Usia 9–12 Tahun, memiliki ciri-ciri pada masa kelas-kelas tinggi (9/10-12/13 tahun) sebagai berikut:

1) Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.Sangat realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar.
2) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus.
3) Sampai usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas usia ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
4) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya.

5) Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Dalam permainan itu mereka tidak terikat lagi dengan aturan permainan tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Menurut Harlock (1980) perkembangan dan pertumbuhan anak meliputi perkembangan emosi, jasmani, bahasa dan sosial. Sedangkan menurut Arthur mengidentifikasinya ada empat dimensi perkembangan anak, yaitu perkembangan sosial dan emosional, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan bahasa. Adapun karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar mencakup beberapa aspek, yaitu:

1. Perkembangan Fisik, Otak dan Motorik

Menurut Ariyanti (dalam Thobroni, 2011) mengungkapkan bahwa perkembangan fisik atau pertumbuhan biologi merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi perkembangan individu terutama bagi anak usia sekolah dasar. Menurut Hurlock (1980) perkembangan fisik pada masa ini merupakan periode pertumbuhan yang lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi perubahan-perubahan pubertas.

Sedangkan menurut Thobroni (2011) pada usia anak sekolah dasar, perubahan berat badan lebih banyak daripada tinggi badan. Perubahan ini karena ada penambahan ukuran dalam kerangka tulang belulang, sistem otot dan organ lainnya. Pertumbuhan fisik akan

mengalami peningkatan pada berat badan anak selama masa ini terjadi terutama karena bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot, serta ukuran beberapa organ tubuh. Sehingga pada masa ini keseimbangan badannya akan relatif berkembang dengan baik.

Disamping itu, perkembangan otak yang dialami oleh anak akan mengalami proses perkembangan lebih cepat. Perkembangan ini disebabkan oleh penambahan jumlah dan ukuran ujung-ujung saraf yang ada di dalam dan sekitar otak. Selain itu ditambah dengan adanya proses melinasi yaitu terdesaknya sel-sel saraf oleh lemak sehingga meningkatkan kecepatan informasi.

Selain itu, Hurlock (1980) berpendapat bahwa perkembangan motorik pada anak-anak menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi. Anak-anak akan memperoleh kendali yang lebih besar atas tubuhnya dan dapat duduk serta mengikuti pembicaraan beberapa saat. Untuk memparhalus keterampilan-keterampilan motoriknya, anak harus melakukan berbagai aktivitas fisik, seperti memukul bola, melompat tali, ataupun melakukan suatu gerak keseimbangan diatas balok.

Menurut Thobroni (2011) hal ini menandakan bahwa mereka sudah mampu mengontrol dan mengkoordinasi setiap gerakan badan. Di usianya (7 tahun), tangan anak semakin kuat dan lebih suka menggambar menggunakan pensil daripada krayon.

2. Perkembangan Kognitif

Menurut Thobroni (2011) beberapa pakar seperti Mussen, Conger, dan Kagan mengatakan bahwa perkembangan anak, kognisis, atau penalaran mengacu pada berbagai proses, antara lain sebagai berikut:

1) Persepsi; penemuan, penataan, dan penafsiran terhadap informasi dari dunia luar dan lingkungan internal.
2) Memori; penyimpanan dan pemakaian/pemanfaatan informasi yang telah dirasakan.
3) Penalaran; penggunaan pengetahuan untuk membuat kesimpulan-kesimpulan dan untuk menarik konklusi-konklusi.
4) Refleksi; penilaian terhadap kualitas gagasan-gagasan dan cara pemecahan/penyelesaian.
5) Wawasan; penemuan hubungan-hubungan baru antara dua atau lebih bagian-bagian pengetahuan.

3. Perkembangan Moral

Menurut Piaget (dalam Thobroni, 2011), perkembangan moral terbagi menjadi dua tahap, yaitu*heteronomus morality* dan *autonomus morality*. Pada tahap *heteronomus morality*, anak banyak beranggapan bahwa anak dalam melakukan suatu hal banyakmenimbang akibat dari

sesuatu yang telah mereka lakukan, bukan maksud dari apa yang telah ia lakukan. Masih menurut Piaget, dalam masa anak berkembang mereka banyak mengalamikemajuan pemahaman tentang masalah-masalah sosial yang adadisekitarnya. Hal ini juga karena pengaruh dari teman sebaya mereka. Dari teman sebaya, mungkin mereka banyak menemukan kesamaan pengangan. Hal tersebut belum tentu mereka dapatkan dengan mereka hanya berhubungan dengan orangtua atau keluarga.

Kohlberg memperluas teori Piaget dan menyebut tingkat kedua dari perkembangan moral masa ini sebagai tingkat moralitas dari aturan-aturan dan penyesuaian konvensional. Dalam tahap pertama dari tingkat ini oleh Kohlberg disebut moralitas anak baik, anak mengikuti peraturan untuk mengambil hati orang lain dan untuk mempertahankan hubungan-hubungan yang baik. Dalam tahap yang kedua Kohlberg menyatakan bahwa bila kelompok sosial menerima peraturan-peraturan yang sesuai bagi semua anggota kelompok, ia harus menyesuaikan diri dengan peraturan untuk menghidari penolakan kelompok dan celaan (Hurlock, 1993:163).

Kohlberg (Duska, Wehelan, 1981:59-61) menyatakan adanya 6 tahap perkembangan moral. Enam tahap tersebut terjadi pada tiga tingkatan, yakni tingkatan : (1) prakonvensional (2) konvensional (3) pasca konvensional. Pada tahap prakonvensional, anak peka terhadap peraturan-peraturan yang berlatarbelakang budaya dan terhadap

penilaian baik buruk, benar-salah tetapi anak mengartikannya dari sudut akibat fisik suatu tindakan. Pada tahap konvensional, memenuhi harapan-harapan keluarga, kelompok atau agama dianggap sebagai suatu yang berharga pada dirinya sendiri, anak tidak peduli apapun akan akibat-akibat langsung yang tejadi. Sikap yang nampak pada tahap ini terlihat dari sikap ingin loyal, ingin menjaga, menunjang dan memberi justifiksi pada ketertiban. Pada tahap pasca konvensional, ditandai dengan adanya uasha yang jelas untuk mengartikan nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip yang sahih serta dapat dilaksanakan, lepas dari otoritas kelompok atau orang yang memegang prinsip-prinsip tersebut terlepas apakah individu yang bersangkutan termasuk kelompok itu atau tidak.

Pengembangan moral termasuk nilai-nilai agama merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk sikap dan kepribadian anak. Misalnya: mengenalkan anak pada nilai-nilai agama dan memberikan pengarahan terhadap anak tentang hal-hal yang terpuji dan tercela.

4. Perkembangan Emosional

Aspek emosi mengalami perkembangan yang signifikan pada periode anak. Seiring bertambah usia, kemampuan anak untuk mengenali emosinya semakin berkembang. Anak juga semakin menyadari perasaan dirinya dan perasaan orang lain. Selain itu, anak

juga semakin mampu mengatur ekspresi dan emosi dalam situasi sosial dan mampu bereaksi terhadap kondisi stress yang dialami orang lain.

Menurut Daniel Goleman (dalam Nurhayati, 2008), menyebutkan bahwa kecerdasan emosi mencakup unsur-unsur sebagai berikut:

1) Kemampuan seseorang mengenali emosinya sendiri.
2) Kemampuan mengelola suasana hati.
3) Kemampuan memotivasi diri sendiri.
4) Kemampuan mengendalikan nafsu
5) Kemampuan membangun dan mempertahankan hubungan dengan orang lain.

5. Perkembangan Bahasa

Terdapat dua faktor penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu sebagai berikut:

1) Proses jadi matang, dengan perkataan lain anak itu menjadi matang (organ-organ suara/bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
2) Proses belajar, yang berarti bahwa anak yang telah matang untuk berbicara lalu mempelajari bahasa orang lain dengan

jalan mengimitai atau meniru ucapan atau kata-kata yang didengarnya.

Di sekolah, diberikan pelajaran bahasa yang dengan sengaja menambah perbendaharaan katanya, mengajar menyusun struktur kalimat, peribahasa,kesusastraan, dan keterampilan mengarang. Dengan dibekali pelajaran bahasa ini, diharapkan peserta didik dapat menguasai dan mempergunakannya sebagai alat untuk:

1) Bekomunikasi dengan orang lain.
2) Menyatakan isi hatinya (perasaannya).
3) Memahami keterampilan mengolah informasi yang diterimanya.
4) Berpikir (menyatakan gagasan atau pendapat).
5) Mengembangkan kepribadiannya, seperti menyatakan sikap dan keyakinannya.

2.2.2 Teori Psikologis Anak Umur 6 -12 Tahun

Kolhberg dalam menganalisis perkembangan anak usia 6-12 tahun membaginya menjadi dua tahapan:

1. Tahapan pertama: usia 6-10 tahun. Dalam usia ini, ia menilai anak sudah bisa menilai hukuman atau akibat yang diterimanya berdasarkan tingkat hukuman dari kesalahan yang dilakukannnya. Sehingga ia sudah

bisa mengetahui bahwa berperilaku baik akan mampu membuatnya jauh atau tak mendapatkan hukuman.

2. Tahapan kedua: usia 10-12 tahun. Dalam usia ini, menurut Kolhberg, ia sudah bisa berpikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan ia berperilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga berbuat kebaikan bagi anak usia seperti ini lebih dinilai dari tujuannya. Ia pun menjad ianak yang tahu akan aturan.

2.2.3 Teori Perkembangan Anak

Poin-poin dasar pemilihan buku cerita anak, sebagaimana dikemukakan Joko D.Muktiono dalam bukunya yang berjudul "*Aku Cinta Buku*" sebagai berikut:

1) Pada usia 6 – 8 tahun

Sebagian anak usia sekolah awal sudah mampu membaca dengan lancar pada fase ini. Disini buku bergambar dengan plot cerita kuat disertai dengan pengembangan karakter tokoh dan cerita yang *to the point*, tidak bertele-tele, dengan menggunakkan kata-kata yang dipakai sehari-hari merupakan pilihan yang tepat. Buku informatif bertema juga merupakan pilihan tepat karena dapat memuaskan rasa ingin tahu anak

tentang subyek-subyek yang beragam.

2) Pada usia 9 – 12 tahun

Pada usia ini anak mulai menunjukkan kecenderungan sikap dan keragaman. Disini penulis perlu mempertimbangkan karakter dan kesukaan anak. Buku-buku informatif atau novel dengan jenis minat–seperti: horror, petualangan, fantasi, fiksi-ilmiah, detektif, atau humor, sangat mereka sukai. Pemilihan buku dengan ilustrasi yang menarik juga perlu dipertimbangkan, agar anak dapat mengapresiasikan gambar-gambar tersebut, sehingga cita rasa estetika anak-anak juga terlatih, selain mendapat pengalaman membaca yang bermanfaat.

2.2.4 Perkembangan Pengamatan Visual dan Imajinasi Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah, yang dalam psikologi perkembangan disebut dengan istilah akhir masa kanak-kanak, dimulai ketika anak usia 6 tahun sampai mereka mencapai kematangan seksual. Usia ini sering disebut sebagai masa yang menyulitkan, usia bertengkar, usia berkelompok, usia penyesuaian, atau usia kreatif (Bashori, Khoiruddin 2003:12).

Dalam kajian psikologi, terdapat fungsi-fungsi kepribadian anak didik yang bersifat kejiwaan yang perlu mendapat pengembangan. Fungsi-fungsi

tersebut adalah; fungsi perhatian, fungsi pengamatan, fantasi, tanggapan, ingatan, pikiran, perasaan dan fungsi kemauan (Bakry, 2005:71-72). Fungsi yang dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan media ilustrasi antara lain fungsi pengamatan, perhatian dan fantasi/imajinasi.

Menurut Santrock (2002) pada masa pertengahan dan akhir anak-anak, suatu perubahan terjadi pada cara anak-anak berfikir tentang kata-kata. Mereka menjadi kurang terikat dengan tindakan-tindakan dan dimensi-dimensi perseptual yang berkaitan dengan kata-kata, dan pendekatan mereka menjadi lebih analitis terhadap kata-kata. Peningkatan kemampuan ini, membuat mereka memahami kata-kata yang tidak berkaitan langsung dengan pengalaman-pengalaman pribadi mereka.

Teori persepsi gambar misalnya, memperkenalkan dua teori sekitar tahun 70-an berkaitan dengan persepsi gambar. James J dan Gibson yang mendasari teori mereka terhadap arti suatu pesan dilihat dari kemiripan gambar dengan lingkungan memandang arti suatu pesan berdasarkan ketentuan gambar. Kemudian teori pespektif Renaisance yang dipelopori oleh Brunelleschi yang mendasarkan teori gambar melalui layar 3 dimensi. Dalam teorinya dikemukakan bahwa pemahaman pesan didisarkan pada kemampuan pandangan menangkap kesamaan gambar dengan dunia nyata. Gambar merupakan pengganti obyek, itu sebabnya gambarmenjadi penting dan otomatis. Dengan demikian kekeliruan dalam menampilkan gambar akan menimbulkan persepsi pesan yang berbeda dengan obyek yang sebenarnya (Al-Khalili, 2005:375).

Terlepas dari beberapa kajian di atas, bukti-bukti memperlihatkan bahwa pada umumnya memori gambar lebih baik daripada memori kata. Karena bagi anak, gambar merupakan media komunikasi. Hal ini sesuai dengan efek superioritas gambar (*picture superiority effect*). Paling tidak ada 3 teori yang dapat menggambarkan *picturesuperiority effect*, yaitu: teori model kode ganda, teori model kode tunggal dan teori semantik sensori.

Dalam teori memori ganda dikatakan bahwa terdapat dua tipe memori yang saling ketergantungan yaitu verbal dan non verbal guna memproses dan menyimpan informasi.

Memori verbal berfungsi memproses dan menyimpan informasi dalam bentuk kata dan kalimat, sedangkan non verbal berfungsi utuk menyimpan dan memproses informasi pada semua fenomena non verbal seperti reaksi emosional. Untuk memori tunggal, informasi visual ditransformasikan ke dalam proposisi abstrak yang tersimpan dalam memori semantik. Menurut pandangan memori tunggal, gambar mengaktifkan system memori semantik tunggal yang berbeda dengan kata-kata. Atau dengan kala lain, pada memori tunggal, sistem memori semantik dapat dimunculkan melalui gambar dan kata-kata tetapi dengan cara yang berbeda. Sementara dalam model semantik sensori, gambar-gambar kemungkinan diproses lebih baik dari pada kata. Akan tetapi dalam beberapa kasus para peneliti teknologi pendidikan menolak model-model memori ini

2.2.5 Persepsi

Persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk kedalam alat indera manusia (Sugihartono, dkk, 2007:8). Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

Menurut Jalaludin menyatakan Persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Jalaludin Rakhmat, 2007:51). Sedangkan menurut Suharman menyatakan persepsi sebagai suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia (Suharman, 2005:23). Di dalam persepsi terdapat tiga aspek di dalam persepsi yaitu pencatatan indera, pengenalan pola dan perhatian.

2.3 Seni Dalam Islam

Berdasarkan sejarah seni rupa islam, seni lukis tidak berkembang secara murni sejak awal kekuasaan islam yang dimulai pada masa pemerintahan daulat ummayah (622-750 M) sampai pemerintahan daulat abbasiyah (750-1258 M).

Secara murni perkembangan seni lukisislam baru muncul abad ke 11 M, yang dimulai di Mesopotamia dan Persia dan berlanjut ke Turki, Syria dan India. Seni lukis murni islam inilah yang dikenal dengan seni miniatur islam.

Seni lukis sebagai hasil seni rupa islam untuk pertama kalinya ditemukan di istana Ummayah di padang pasir syria yakni istana Qusayr Amra (724 M), istana Qasr al-Hairash Sharqi (728 M), istana Khirbat al-Mafjah (743 M), berupa lukisan dinding (fresco), yang melukiskan manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan. Lukisan dinding yang terdapat di istana Qusayr Amra, melukiskan raja Visigoths dari Byzantine dan Raja Negus dari Abbesina serta lukisan manusia penari dan pemusik serta lukisan kuda yang dikombinasikan dengan gambar tumbuh-tumbuhan. Lukisan dinding di istana Qasr al-hair melukiskan manusia bermain musik serta lukisan manusia naik kuda memegang busur panah (manusia berburu), sedangkan lukisan yang dijumpai di istana Khirbat Al-Afjah adalah berupa lukisan mozaik, menggambarkan sebuah pohon dengan gambar rusa dan seekor singa menangkap rusa.

Kemudian sebuah lukisan dinding diketemukan di sebuah istana Abbasiyah di Sammara Mesopotamia, yakni istana Jausaq al-Khagani (833 M), yang didirikan Calips al-Mutasim, salah seorang penguasa Abbasiyah. Lukisan ini menggambar dua orang wanita sedang menari. Dari semua lukisan dinding ini, baik yang terdapat di istana Ummayah dan Abbaiyah dibuat secara anonim. tetapi dilihat dari corak tulisannya terpengaruh oleh corak Hellenistis dan Sassanide Persia.

Negara Persia merupakan slah satu negara islam yang banyak menggunakan lukisan bermotifkan manusia dan hewan sebagai bentuk hiasan pada benda-benda kerajinannya seperti keramik, kerajinan tembaga, emas maupun tekstil. Kebiasan mempergunakan hiasan berupa bentuk mahluk bernyawa pada tiap hasil karya dan kerajinannya terpengaruh dari seni keramik Tiongkok, yang sekitar abad ke 8 M mulai dikenal di Mesopotamia dan Persia. Seni dari Tiongkok ini memberikan pengaruh besar pada hasil karya perkembangan dan pertumbuhan seni lukis di Persia dan mesopotamia.

Dengan adanya penemuan lukisan-lukisan dinding di istana Ummayah dan Abbasiyah serta pengaruh seni lukis keramik dari Tiongkok yang memakai motif mahluk bernyawa memberikan suatu dorongan kuat terhadap pertumbuhan seni lukis islam, yang pada abad ke 11 M muncul untuk pertama kalinya dengan pola-pola gambar mahluk bernyawa dan lukisan inilah yang disebut seni miniatur islam. Seni lukis miniatur ini muncul di Mesopotamia dan Persia, dan tidak berupa lagi lukisan dinding maupun kerajinan tangan, tetapi sudah merupakan lukisan di atas media kertas berupa buku.

Seni lukis miniatur bisa dibilang sebagai seni ilustrasi yang ada pada buku-buku yang bisa ditemukan sebagai bahan bacaan pada sekarang ini. Agar bahan bacaan tersebut terlihat menarik, maka dimuatlah gambar-gamabar yang berfungsi sebagai penjelasan uraian yang dimuat pada suatu buku naskah, buku ilmu pengetahuan, buku cerita atau dongeng, sejarah dan sebagainya.

Seni lukis miniatur mulai dikenal pada tahun 1100 M dan 1200 M sebagai salah satu cabang seni rupa islam, dengan daerah pusat pengembangannya adalah

di Mesopotamia yakni daerah Bagdag, Mosul, Basra, Kurfa dan Aleppo. Diantara buku-buku dengan lukisan miniatur yang dihasilkan di Mesopotamia adalah buku karangan dari pujangga islam terbesar bernama Al Hariri pada tahun 1222 M diantara buku karyanya adalah buku Muqamat (pertemuan) mengenai legenda dan syair yang didalamnya terdapat miniatur binatang dan tumbuh-tumbuhan dean buku Kalilawa Dimnah merupakan buku mengenai fabel dan cerita dongeng denga konten buku mengandung lukisan-lukisan miniatur sebanyak 92 buah dengan ekspresi seni yang luar biasa. Selain di Mesopotamia, di Persia juga banyak ditemukan buku-buku dengan gambar-gambar miniatur yang indah, salah satu naskah-naskah yang berisi lukisan miniatur yang dianggap paling terkenal adalah buku yang berjudul Shah Nama (Kisah Raja-raja) yang diciptakan oleh seorang seniman bernama Firdausi yang berasal dari Tus Khurassan (Situmorang, 1993:141).

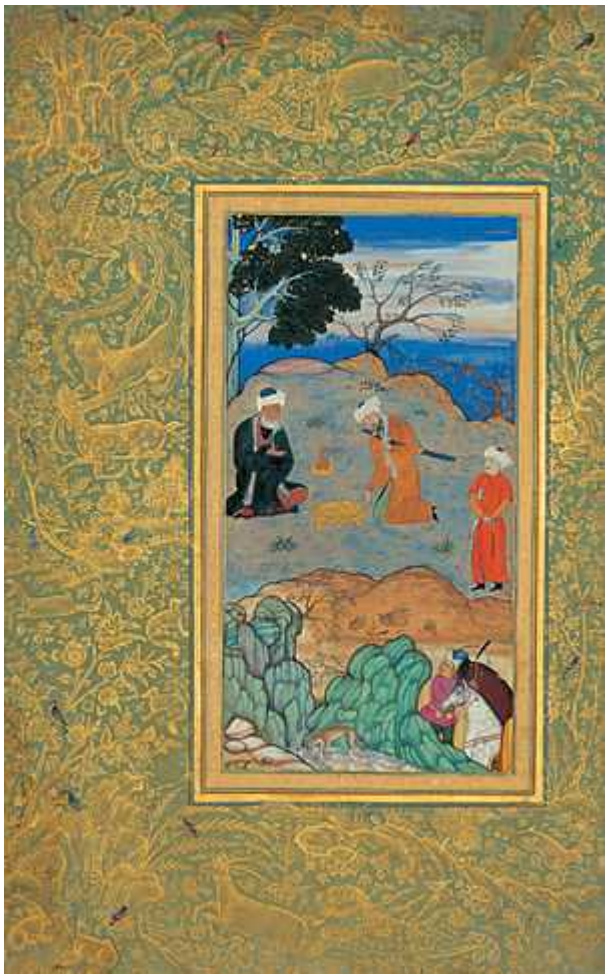


Gambar 2.10 Ilustrasi dari Shahnama (kitab raja-raja) karya Firdausi, menggambarkan Raja dan istananya, 1583.

(Sumber: Champan, C. Gibson, M. Manginis, G. Philips, C. & Mc Sweeney) *Ensiklopedia Seni dan Arsitektur Islam*. Terj: Azyumardi A, Sirojuddin,, h. 41).

Buku tersebut ia buat selama kurang lebih 30 tahun antara tahun 1330-1336 M, buku tersebut ia persembahkan kepada Raja Persia bernama Mahmud Ghazna. Perkembangan seni lukis miniatur Persia dimulai dari tahun 1258-1336 M pada masa pemerintahan dinasti Ilkhanid Mongol yang menguasai daerah Mesopotamia dan Persia. Dengan adanya pemerintahan dua daerah di bawah satu kekuasaan ini, jelas akan menumbuhkan pencampuran bauran di antara para seniman, pujangga, maupun ilmuwan Mesopotamia dengan Persia. Sehingga seni lukis miniatur islam dari mesopotamia banyak mempengaruihi seniman Persia yang akhirnya dikembangkan oleh seniman Persia dan menjadi daerah kedua terpenting dalam pengembangan seni lukis miniatur.

Seni lukis miniatur abad ke 14-15 di Persia semakin berkembang dan mengalami kemajuan, termasuk pada bidang-bidang seni lainnya seperti kerajinan tekstil dan kerjainan keramik. Ciri-ciri seni miniatur pada abad ini adalah menggunakan motif-motif yang berasal dari tumbuhan, hewan dan manusia. Corak warna yang digunakan masih terpengaruh dari seni lukisan Cina dengan pemakaian warna merah dan orange.



Gambar 2.11 Lukisan Miniatur Turki “Nasehat Petapa” Karya Behzad (1500-1550)

Sumber: (http: Wikipedia.org, diakses 29/42017)

Pada abad ini juga para seniman Persia mulai mencantumkan namanya pada tiap karyanya, sehingga bisa dikenali ciri khas dari tiap seniman yang terkenal pada masa tersebut. Dalam perkembangannya seni lukis miniatur Persia pada abad ke 16 membawa pengaruh terhadap pertumbuhan sekolah-sekolah melukis. Seni lukis miniatur mengalami perkembangan dari abad ke abad diantaranya mengalami penghalusan dari segi pemilihan objek, corak garis,

pemilihan koswarna maupun segi aliran yang memperlihatkan corak realisme (Situmorang, 1993: 157).

1. Perkembangan Seni Miniatur Turki

Seni lukis miniatur yang berkembang di Turki adalah padamasa kekuasaan dan pemerintahan Ottoman sekitar abad ke 15. Seni lukisnya banyak terpengaruh dari seni lukis miniatur Persia, karena kesultanan Ottoman banyak mendatangkan seniman Paris ke Turki. Seni lukis miniatur Turki adalah bercorak realis, yang merupakan suatu gaya yang berkembang di Persia abad ke 15.



Gambar 2.12 *Noah's Ark,Turkey, 18th century. Miniature from The tales of Luqman, Arabic manuscript*, 1583.

(Sumber: https: yooniqimages.com, diakses 29/4/2017)

2. Perkembangan Seni lukis Islam di India

Kesenian yang berkembang pada seni lukis islam pada masa pemerintahan Moghul masih terpengaruh dari corak kesenian islam dari Persia dan Afganistan kemudian terjadilah pencampuran sni antara seni islam dan seni setempat yang bersifat Hindu dan Budha, yang kelak akan melahirkan suatu corak baru kesenian India yang disebut kesenian Moghul. Buku-buku karya sastra Persia yang di dalamnya terdapat seni lukis miniatur yang memiliki nilai estetik tinggi ini menjadi referensi bahan untuk dikaji dalam penggunaan teknik penggambaran oleh seniman India. kemudian para Sultan memerintahkan untuk membuat buku dengan isi yang sama seperti buku Shah Nama dari Persia yang memuta peri kehidupan serta keadaan pemerintahan raja-raja Moghul India.

Awal pertumbuhan seni miniatur di India dimulai pada abad ke 11-12 M dalam corak seni lukis Jain. Seni lukis Jain memiliki corak seni lukis miniatur Perisa dan memiliki muatan lokal daerha setempat. Dimana seni lukis Jain pertama dibuat pada media lembaran daun palma yang dibuat dengan ukuran lebar 6-8 cm dan 20-60 cm panjang ukuran kertasnya. Ukuran-ukuran daun palma itu dibagi dalam panel-panel bidang yang memiliki garis tepi. Dalam bidang panel tersebut diberi tulisan Pallawa, kemudian pada bidang garis margin, dilukisi dengan gambar-gambar miniatur berbentuk manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan dalm corak dekoratif. Pemberian warna dipakai warna putih, kuning, biru, dan warna coklat. Unsur cerita diambil dari tema-tema dongeng dari tulisan buku Bharat dan Bahubali mengeni catatan penting agama

Jain. Dan untuk penggambaran mengikuti sumber seni lukis miniatur dari Persia, Turki, Syria dan Mesir, yang terdapat pada seni keramik, tekstil dimana memiliki pengaplikasian gambar dari mahluk hidup.

Di daerah Malwa terdapat suatu lukisan miniatur yang memiliki ciri dengan corak realis dari Turkman Shiraz Persia. Pada abad ke 15 pelukis Persia yang bernama Haji Mahmud mengumpulkan seni lukis miniatur bercorak realis pada satu buku yang disebut buku Bustan. Selain buku Bustan, ada buku Sinbad Nama dan buku Anwar-i-Suhaili yang termasuk buku kumpulan-kumpulan seni miniatur India.

3. Seni Lukis Miniatur India Pada Masa Pemerintahan Akbar (1556-1605)

Pada masa pemerintahan Akbar kesenian muslim dan kesenian Hindu dipersatukan menjadi kesenian Rajphutana. Corak seni lukis Rajhputana bersifat Archanic Absttak (mengarah ke corak seni lukis dekoratif). Seniman muslim dan hindu dilatih dan mendapat pendidikan yang sama di sanggar kerajaan Akbar. Seni lukis Moghul yang dilatar belakangi oleh seni miniatur Persia memperlihatkan sifat-sifat atau ciri khas seni lukis Timur, dan tidak terpengaruh oleh perubahan yang diperkenalkan seni lukis Eropa. Dari hasil sanggar kerajaan Akbar yang didirikan pada tahun 1567 M melahirkan tiga buah karya besar dalam seni lukis miniatur, yakni Muntakhab-ut-Tawarikh karya Badaoni, Nafa'is al-Maasir karya Mir Ala Al Daula Qazvini dan Tarikh-i-Akbari karya Haji Muhammad Arif.



Gambar 2.13 Lukisan Potret Raja Akbar

(Sumber: Champan, C. Gibson, M. Manginis, G. Philips, C. & Mc Sweeney)

Ensiklopedia Seni dan Arsitektur Islam. Terj: Azyumardi A, Sirojuddin, h.207)

Seni lukis moghul mengalami peralihan corak yang mendekati alam (naturalis). Dalam bentuk figur, seniman atau pelukisnya sudah sungguh-sungguh melihat alam seobjektif mungkin, dengan proporsi penggambaran anatomi tubuh yang tegap dan padat dan dikelilingi oleh ruang sehingga terkesan tiga dimensi. Overlapping dari figur serta objeknya yang merupakan suatu kesatuan dalam ruang (Situmorang, 1993:191). Perspektif lukisan banyak menggunakan *bird eye view*, tetapi apabila penggambaran

pemandangan menggunakan teknik pemendekan (*foreshortenning*) yaitu suatu kesan pemendekkan dari pandangan yang banyak ditutupi oleh grumbul-grumbul tanaman atau bangunan-bangunan.

2.3.1 Pengaruh Seni Lukis Islam

Seni lukis islam sudah mencapai benua eropa sebelum abad ke-17. Dimana seni lukis islam telah banyak memberikan pengaruhnya kepada seniman-seniman Eropa. Salah seorang pelukis Eropa yang terpengaruh dnegan seni lukis islam adalah Rembrandt. Rembrandt seorang pelukis berkebangsaan Belanda membuat karya yang terpengaruh dari gambar kerajaan keluarga di Delhi-India. Gambar tersebut sampai ke Belanda dari Timur, kemudian Rembrandt mengulangi gambar tersebut atau menduplikasinya sebagai bahan inspirasinya. Bileam dan keledai merupakan hasil karya Rembrandt yang mengadaptasi seni lukis Islam. Judul karya lukisan Rembrandt "Bileam dan keledai" ini merupakan kisah dari kitab Taurat yang notabenenya merupakan kitab Yahudi. Namun Rembrandt dalam menggambar karya tersebut membuat bentuk muka, sorban dan karakter manusia lainnya mendekati bentuk sorban kaum muslimin India pada abad itu (Amin Hoesin, 1964: 338).



Gambar 2.14 Billeam dan Keledai

(Sumber: https://arthistoriesroom.wordpress.com, diakses 29/42017)

Tidak hanya Rembrandt, seniman Eropa lainnya yang terpengaruh dengan seni Islam adalah Pablo Picaso. Picaso sangat terpengaruh oleh ukiran-ukiran geometris yang menjadi ukiran di mesjid Spanyol. Ia menamakan lukisannya dengan aliran kubistic. Tidak hanya geometri yang menjadi inspirasinya namun lukisan-lukisan islam abad tengah, lukisan islam gelap-terang, lukisan islam jauh-dekat juga menjadi bahan inspirasinya dalam membuat karya-karya nya. Gambar geometri yang dilukiskan oleh seniman Islam di berbagai mesjid Spanyol yang memiliki ciri natural geometry dipindahkannya kedalam bentuk visual geometri. Jadi picaso tidak meniru bentuk tapi membangunkan bentuk. Pengaruh seni lukis islam pada Picasso semakin dalam, terbukti pada tahun 1921 lahirlah karyanya yang bernilai

estetik tinggi yang dinamakan *Andalus Dance*-Tarian Muslim, serta lukisan geometri yang menjadi ciri identitasnya.

Dalam buku karangan F. Sarre disebutkan bahwa, pelukis-pelukis Eropa mendapat contoh gambar mengenai bentuk-bentuk binatang dari gambar yang telah dilukis oleh seniman islam. Tidak hanya dari karya seni lukisnya, Eropa banyak terpengaruh gaya arsitektur, ukiran-ukiran, tugu-tugu peringatan dari seni islam. Beberapa keadaan yang menyebabkan banyaknya motif lukisan dan gambaran Islam ditemukan di Eropa adalah semenjak terjadinya perang salib, yang menyebabkan lukisan-lukisan islam sampai ke daratan Eropa.



Gambar 2.15 Pablo Picaso-*Three Musician*

(sumber:https://www.pablopicasso.org, diakses 29/42017)

2.3.2 Perkembangan Seni Rupa Islam Di Indonesia

Berdasarkan penelitian para ahli, agama islam masuk di Indoenesia melalui jalur perdaganagan. Pada abad ke-7 pedagang muslim masuk ke

Indonesia melalui daerah pesisir, namun mulai menyebarnya agama islam sekitar abad ke 12. Dimana masyarakat pesisir yang bekerja sebagai pedagang diperkenalkan dengan agama islam oleh pedagang asing. Dari sinilah awal agama islam yang dipeluk oleh pedagang maritim berkembang dan menjadi saingan politik kerajaan majapahit. Dengan masuknya Islam ke Indonesia tidak mematikan kebudayaan lama, yaitu kebudayaan hindu yang sudah ada di Indonesia sebelum masuknya islam.

Pusat kehidupan budaya pada zaman Islam seperti zaman sebelumnya berpusat di istana raja dan pemerintahan daerah. Konsep seni berdasarkan kaidah yang bersumber pada hukum agama islam yang berlaku di Indonesia masih memperlihatkan fungsi seninya sebagai media kebaktian kepada para bangsawan (Yudoseputro,1986:3). Suatu kekuasaan dan kebesaran sebuah pemerintahaan ataupun kerajaan bisa dilihat dari kualitas artistik seniman (empu) istana.

Penyebaran agama islam dipelosok-pelosok menghasilkan sebuah corak kebudayaan etnik yang berbeda-beda namun memiliki nafas yang sama yaitu nafas islam. Ditempat inilah terbentuklah kesenian islam dengan tradisi rakyat yang berbeda-beda sesuai daerah tempatnya dan menjadikannya corak yang khas dan gaya seni yang berbeda dengan gaya istana.

2.3.3 Gaya Seni Islam Di Indonesia

Gaya seni islam di Indonesia merupakan bentuk toleransi islam dalam menyesuaikan diri dengan kebudayaan setempat yang telah ada. Dimana terbentuklah kebudayaan di negara islam yang melahirkan gaya seni islam yang memiliki cirinya tersendiri. Sebagaimana dengan gaya seni islam di Indonesia yang muncul karena peranan tradisi seni dari zaman sebelumnya yang pernah berkembang di Indonesia. Kebudayaan lama yang berasal dari zaman Hindu tidak semata dimatikan namun dikembangkan dengan kebutuhan baru asal tidak bertentangan dengan asas islam. Tidak sedikit kaya seni dari zaman Hindu masih terpelihara sampai pada zaman islam. Penggunaan stilasi dari motif tumbuh-tumbuhan berdasarkan pola hias yang padat dan penuh adalah gaya seni hias islam di Indonesia. Gaya seni hias yang bersumber dari seni Majapahit inilah yang menjadi ciri dan seni hias islam kuno di Indonesia yang tampak pada bangunan dan benda pakai (Yudoseputro, 1986: 9). Unsur-unsur kesenian asing seperti dari Persia, India dan Cina ikut mewarnai kesenian islam yang berkembang di Indonesia. Dalam proses perkembangan kebudayaan Islam di Indonesia, unsur-unsur kesenian asing tersebut tidak diambil secara utuh namun tetap dengan toleransi penyesuaiaan dengan tradisi kebudayaan sebelumnya. Tradisi kesenian pada zaman wali yang diteruskan pada zaman kesultanan Cirebon memiliki pengaruh kebudayaan Cina, seperti pada bentuk Gapura kraton Kesepuhan Cirebon yang terpengaruh seni Cina.

Wayang sebagai hasil kebudayaan Indonesia merupakan salah satu bentuk tradisi kesenian yang dikembangkan di zaman Islam. Proses pembentukan wayang klasik seperti wayang beber dicapai pada zaman islam sebagai kartya seni rupa. Tiap adegan di lukiskan diatas kain sebagai media pendalangan. Wayang beber dipandang sebagai karya seni lukis dari zaman Hindu yang berkembang pada zaman Islam. Bentuk lukisan dalam wayang beber menjadi dasar penting dalam pembentukkan rupa wayang purwa.

Dalam Islam pada dasarnya tidak menghendaki perwujudan mahluk hidup dalam bentuk nyata, tidak sedikit peranan wali dan pemimpin Islam dalam mengembangkan dan menyempurnakan bentuk rupa baru pada wayang. Usaha ini menghasilkan beberapa jenis wayang seperti wayang krucil dan wayang klitik dan wayang purwa. Bentuk rupa dari wayang krucil dan klitik ini dibuat secara stilasi dan flat karena anatomi bentuk wayang dibuat dari kayu gepeng dan dibuat dengan beberapa anggota tubuh yang dilebihkan sehingga tidak menghendaki perwujudan mahluk hidup dalam bentuk nyata sesuai dengan asas islam. Namun ada sedikit perbedaan dengan wayang golek, wayang golek dibuat secara 3 dimensi dan merupakan wujud dari hasil perkembangan wayang krucil dan wayang gedog. Meskipun perwujudannya dibuat dengan stilasi dan plastis, namun wajah dan raut muka masih memiliki kesamaan dengan tokoh wayang kulit sebelumnya. Wayang yang menjadi sarana dakwah dan media pendidikan para Wali, menjadi kesenian tradisi khas Indonesia yang dikembangkan dengan pesan dan aspek pandangan falsafah baru pada zaman penyebaran Islam di Pulau Jawa. Lakon wayang dibuat

dengan bentuk rupa baru ketika ceritanya diambil dari kisah nabi yang dikenal dengan nama wayang dobel. Demikian pula dengan wayang wahana dan dupara yang diambil dari kisah kerajaan Demak dan Mataram. Seni wayang digunakan dengan melalui banyak pertimbangan, meskipun dalam islam tidak mengakui jenis kepercayaan animistik dan bersifat Hindu/Budha namun Islam tidak menolak wayang sebagai sarana pendidikan sesuai dengan kepentingan politik pemerintahannya, memakai dan menggunakan seni wayang yang sudah membudaya dan menjadi tradisi sebelum agama Islam masuk.

Suatu karya seni dapat dikategorikan sebagai seni islam tidak hanya diciptakan oleh seorang muslim, tetapi juga karena dilandasi oleh wahyu islami . Seni islam adalah buah spiritualitas islam dilihat dari sudut pandang asal kejadiannya dan sebagai sebuah bantuan, yang melengkapi dan membantu kehidupan spiritual dari titik realisasi yang menguntungkan atau kembali ke sumber (Yudoseputro, 1986: 17). Seni islam memiliki sebuah landasan yang berdeasarkan nilai pengetahuan spiritual atau disebut juga kearifan. Karena spirutualitas dan pengetahuan intelektualitas merupakan realitas yang menjadi asas seni nislam. Menurut Sir Thomas Arnold gaya seni islam merupakan bentuk seni yang didasarkan pada ilmu pengetahuan dunia batin yang tidak hanya berkaitan dengan penampakan lahir semata, tetapi juga dengan realitas batinnya (Yudoseputro, 1986:19).

2.3.4 Konsep Pelajaran Islam

Konsep adalah ide umum yang tersusun rapi untuk diterapkan secara terencana dalam kehidupan nyata. Konsep sangat penting dalam pendidikan karena pendidikan tanpa adanya konsep maka pendidikan tersebut tidak akan bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu pendidikan terutama pendidikan Islam harus mempunyai konsep yang mapan.

Pelajaran merupakan bentuk dari pendidikan dan bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah bisa ditinggalkan. Pelajaran adalah transfer pengetahuan dan nilai. Pelajaran bertujuan untuk menyempurnakan kecerdasan-kecerdasan manusia yang secara potensi telah diberi oleh Allah SWT. Islam mengenal lembaga pendidikan atau pusat pendidikan sejak detik-detik awal diturunkannya wahyu kepada Nabi Muhammad SAW. Guru agung yang pertama yaitu Nabi Muhammad SAW.

Pelajaran Islam adalah usaha secara sadar yang dilakukan oleh orang dewasa muslim yang bertakwa untuk mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.

Bentuk pelajaran islam dapat dituangkan melalui berbagai bidang pendidikan, seperti Seni Islam. Seni Islam adalah cara memandang, menangkap dan menyikapi realitas secara Islam. Menurut Achmad Sadali seni melingkupi tiga hal yaitu, *Pertama*, seperti kesenian adalah *tasbih*. Memaha sucikan Allah secara individual dan secara kolektif bagi umat Islam. *Kedua*,

memberi identitas, dengan kesenian membuat konkret nilai-nilai yang semula abstrak (Iman, Takwa, Islam). *Ketiga*, *syiar*. Kesenian adalah alat komunikasi yang paling demokratis. Tidak ada paksaan untuk menonton, atau mendengar, atau menikmati. Melalui kesenianlah *dakwah* menjadi sejuk, tidak dipaksakan dan *secara tidak sengaja*. Jadi, kesenian ada gunanya untuk dakwah, tetapi bukan sebagi alat.

Seni islam, yaitu kreasi sang artisan yang mengandung dan mengungkapkan keindahan, nilai-nilai artistik dan estetik yang pada satu sisi mengekspresikan nilai ruh dan budaya (af'idah = priksa, rasa, karsa, intuisi dan imajinasi) sang artisan, dan pada segi lainnya serta merta merefleksikan pandangan dunia dan pandangan hidup islami dalam ruang dan waktu. (Yustiono, dkk, 1993).

Kesenian yang merupakan ekspresi dari keislaman itu setidaknya punya tiga fungsi:Pertama, dapat berfungsi sebagai *ibadah, tazkiyah, tasbih, shadaqah* dan lain sebagainya bagi pencipta dan penikmatnya. Kedua, dapat jadi identitas kelompok. Ketiga, dapat berarti *syiar* atau lambang kejayaan (Kuntowijiyo, 2001:209).

2.3.5 Konsep Seni Islam

Konsep seni islam mengandung esensi estetik dan etik, dimana etik menjadi esensi dalam tiap perkara yang menyangkut islam, yaitu kebenaran atau disebut juga dengan etika islam. Maka dari rumusan konsepsi seni islam

tersebut didapat bahwa seni islam adalah ciptaan bentuk yang mengandung nilai estetik yang berpadu dengan nilai etik islam (Gazalba, 1988|:122). Seni islam dapat dikatakan sebuah karya cipta manusia yang dilahirkan berdasarkan nilai kebenaran islamiyah terhadap Allah dan hubungannya dengan sesama mahluk ciptaannya. Maksud nilai estetik dan etik di dalam seni islam ini adalah suatu pola fikir manusia yang menjadi gambaran dimana seni itu memiliki rasa yang dapat diresapi indera manusia yang menggugah rasa dan menimbulkan rasa senang dan memiliki nilai kebaikan di dalamnya yang menjauhi dari hal-hal kebathilan yang tidak dibenarkan di dalam islam.

Menurut Profesor Sidi Gazalba menyebutkan bahwa seni islam dan seni muslim merupakan hal yang berbeda. Seni muslim merupakan seni hasil karya cipta seorang muslim namun di dalamnya tidak mengandung definisi seni islam dan esensi etik islam. Seringkali ditemukan dalam seni muslim dimana karyanya merupakan karya temporer yang bersifat atau dipengaruhi sekularisme. Pada masa sekarang ini kedudukan seni islam masih menjadi konsepsi sebagai pengendalian seniman muslim dalam kegiatan berkarya dan ciptaan seninya. Meskipun seni muslim yang diciptakan oleh seniman muslim tidak memeiliki esensi etik namun tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan seniman muslim menjadi seniman islam dengan proses berfikir dan mendalami dan mencipta karya seni islam.

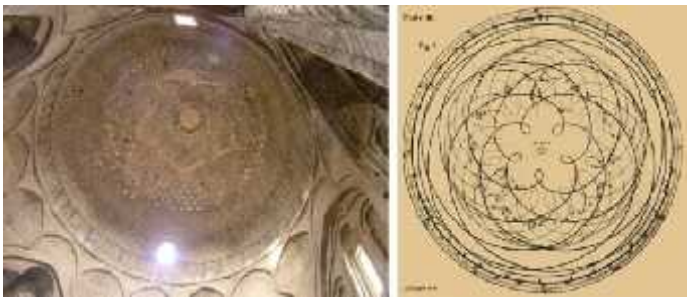
2.3.6 Jenis Seni Rupa Islam

1. Geometri

Dalam kultur islam, geometri dapat dijumpai pada banyak unsur. Kita dapat menemukan geometri pada karpet, masjid, bangunan istana dan rumah-rumah. Menurut catatan sejarah, tradisi ini dimulai pada abadke 8 masehi, pada awal sejarah perkembangan islam. ketika itu, para perajin mengambil motif yang sudah ada dari roma dan Persia dan mengembangkan motifnya sendiri menjadi suatu pola unik yang baru.Hal ini bisa dilihat dari bangunan sejarah yang masih ada di kota Granada, Andalucia, Spanyol, yaitu Alhambra. Pola pembuatan denah, fasade, dan ornamen yang menghiasi bangunan ditata dalam kesenian matematika sederhana.

Pada periode sejarah tersebut, islam sedang mengalami masa keemasannya. Banyak temuan yang telah ada dari peradaban sebelumnya dilestarikan dan dikembangkan. Hal tersebut berefek pada kemajuan perkembangan di bidang studi sains dan matematika. Bersamaan dengan hal tersebut, terjadi peningkatan penggunaan abstraksi dan geometri kompleks yang elegan pada aplikasi seni bercorak islam. Pola rumit yang indah ini menghiasi karpet, produk tekstil , elemen-elemen bangunan dengan pola pengulangan yang nampak seperti tak terhingga, melambangkan keagungan, kontemplasi dan pola keteraturan yang abadi.

Meskipun bentuk geometri ini terlihat sangat komleks dan luar biasa rumit, pola pola tersebut dapat dibuat hanya dengan jangka (untuk menggambar lingkaran) dan penggaris (untuk menggambar garis). Dan dari peralatan simpel ini, kita bisa membuat banyak sekali corak yang dapat digunakan untuk membuat suatu pola-berulang.



Gambar 2.16 Geometri Pada Taj Al-Mulk North Dome

(Sumber : geometryarchitecture.wordpress.com)

Taj Al-Mulk North Dome (dengan motif 5 kali lipat), masjid Jameh, Isfahan, dibangun pada tahun 1088 (foto: R. Henry). Pada gambar sebelah kanan menunjukkan rinci jalur Venus dari James Ferguson, Astronomi Dijelaskan Setelah Prinsip Sir Isaac Newton, 1799.

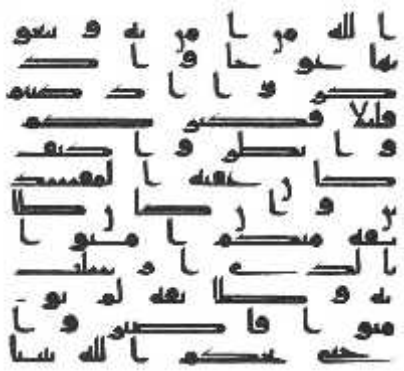


Gambar 2.17 Pola geometri pada sampul belakang Al-Qur'an, Th. 1568 (Sumber: Champan, C. Gibson, M. Manginis, G. Philips, C. & Mc Sweeney) *Ensiklopedia Seni dan Arsitektur Islam*. Terj: Azyumardi A, Sirojuddin, h.38).

Pola Geometri tidak hanya ditemukan di dalam interior arsitektur mesjid, pola geometri juga diaplikasikan ke berbagai media salah satu contohnya adalah sebagai hiasan sampul Al-Quran. Gambar pola geometri pada gambar 2.17 merupakan ragam hias yang menampilkan pola-pola kompleks berbentuk bintang yang ditujuan untuk Suktan Syarifi pada tahun 1568 di Maroko.

2. Kaligrafi

Kaligrafi Islam atau juga sering disebut sebagai kaligrafi Arab, merupakan suatu seni artistik tulisan tangan yang berkembang di negera-negera yang umumnya memiliki warisan budaya Islam.



Gambar 2.18 *Kufic script,*Abad ke 8-9 National Library Russia.

(Sumber: http//wikipedia.org/wiki/Samarkand_Kufic_Quran, diakses

30/4/2017)



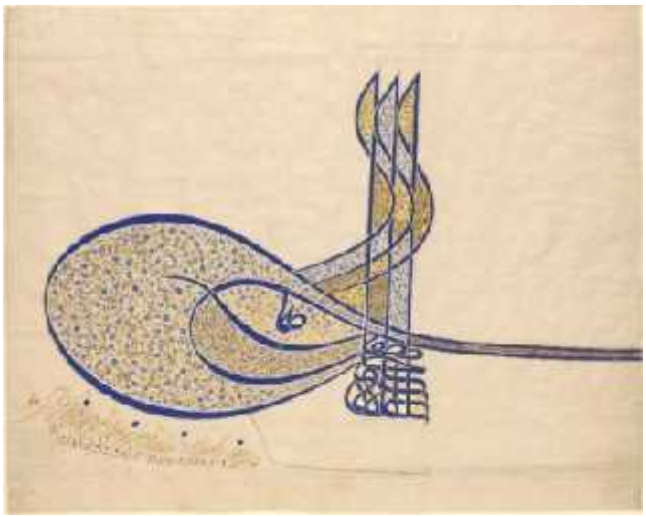
Gambar 2.19 Kufi Geometri, Bou Inania Madrasa (Meknes);

teks berbunyi بركةمحمد atau "berkat Nabi Muhammad (s.a.w)"

(Sumber :http://www.wikiwand.com, diakses

30/4/2017)

Kufi Adalah jenis tulisan kaligrafi tertua yang dikenal dalam Islam. Dengan tulisan Kufi ini Al-Qurán pertama kali ditulis (dengan kufi sederhana yang disebut kufi masohif)



Gambar 2.20 *Kaligrafi Signature Ottoman* (1555-60, Turkey)

(Sumber : http://www.metmuseum.org, diakses 30/4/2017)

Kaligrafi Ottoman yang menjadi lambang otoritas kesultanan. Digunakan oleh Sultan Ottoman pertama di 1324 dan berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks. Kaligrafi yang terdiri dari nama sultan yang memerintah, nama ayahnya, gelarnya, dan frase "kemenangan Abadi."

3. Arabesque

Arabesque adalah salah satu corak artistik yang dalam penerapannya menggunakan konsep pengulangan bentuk geometri dan memiliki kombinasi pola yang fantastik (Cetin, Kamal ,2001:21). Arabesque memiliki pola geometri non-linier. Arabesque dapat dianggap sebagai seni

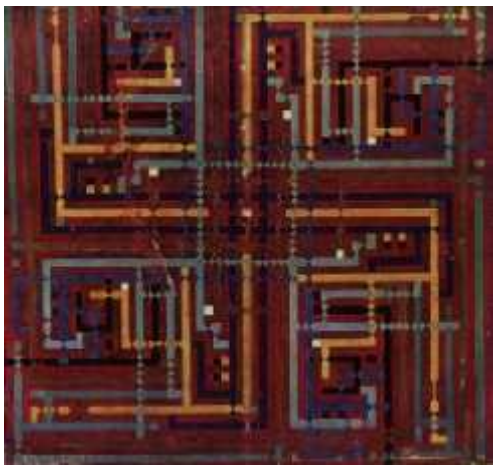
dan ilmu pengetahuan. Seni tersebut pada saat yang sama memiliki keakuratan jika diukur secara matematis, dan terlihat indah dari sudut pandang estetika. Tembok bekas istana Sultan Walid I, yang terletak di tengah padang pasir itu, dipenuhi lukisan alegoris dan gambar berbagai jenis tumbuhan serta hewan. Asal-usul seni lukis dekoratif Islam (*arabesque)* mungkin dapat dilacak melalui gambar tersebut.



Gambar 2.21 Motif Arabesque pada ubin Iznik dari Mesjid Selimiye, dibangun pada masa Selim II, Edirne -Turki (1566) (Sumber: Champan, C. Gibson, M. Manginis, G. Philips, C. & Mc Sweeney) *Ensiklopedia Seni dan Arsitektur Islam*. Terj: Azyumardi A, Sirojuddin, h.39).

4. Pure Abstrak (Abstrak Murni)

Merupakan aliran penggambaran degan mengusung bentuk non realistis dan menggunakan warna dan bentuk dalam cara non-representasional. Seni ini biasanya banyak terdapat di dalam lukisan-lukisan yang dibuat oleh seniman muslim, seperti lukisan abstrak kaligrafi kufi yang dibuat di abad ke 15 di Turki.



.

Gambar 2.22 *Pure Abstrak Kaligrafi Kufi*, Abad 15, Iran (Museum turki)

(Sumber : Materi Perkuliahan Desain dan Kebudayaan, Dr. Abay D. Subarna)

5. Abstrak Figuratif

Seni abstrak figuratif merupakan salah satu alternatif dalam seni membuat bentuk visual figur (hewan/manusia) dengan cara distilir atau

dengan penyedehanaan bentuk sehingga terkesan abstrak namun bisa dikenali atau masih memperlihatkan dan mewakilkan figur tertentu.

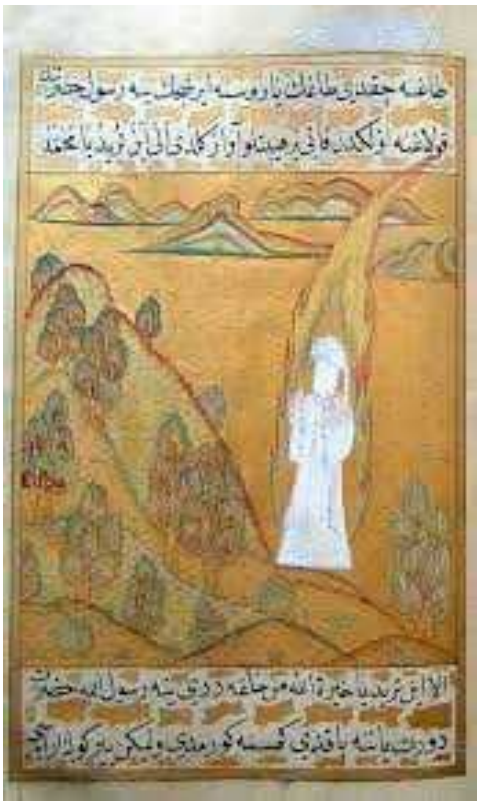


Gambar 2.23 Abstrak Figuratif - Iran

(Sumber : Materi Perkuliahan Desain dan Kebudayaan, Dr. Abay D. Subarna)

6. Figuratif

Jenis ilustrasi figuratif banyak terdapat dalam lukisan dan manuskrip Persia dan Turki pada masa kerajaan Ottoman, dimana seniman muslim pada abad ke 11-13 mengeksplor alternatif gambar figuratif namun tetap dengan komitmen spiritualnya. Bisa dilihat dari lukisan atau manuskrip penggambaran seperti Nabi Muhammad S.A.W yang tidak menampakan rinci area wajahnya atau penggambaran siluetnya saja.



Gambar 2.24 *The Prophet receiving a vision near Mecca*, 1595 Topkapi Palace Museum, Istanbul, Turkey

(Sumber : www.pinterest .com, diakses 30/4/2017)

Seni rupa Islam juga dikembangkan oleh para empu di istana – istana Kerajaan Islam, sebagai media pengabdian kepada para penguasa (Raja/Sultan) kemudian dalam kaitannya dengan penyebaran agama Islam, para walipun berperan dalam mengembangkan seni di masyarakat pedesaan, misalnya da'wah Islam disampaikan dengan media seni wayang yang berakar dari seni pra-Islam sebelumnya dengan menerapkan karakter wayang yang distilasikan.



Gambar 2.25 Wayang Kulit Sadat

(Sumber : http://indonesiainsided.blogspot.co.id, diakses 30/4/2017)

Wayang yang ditampilkan dalam pertunjukkan seni diwakilkan dengan siluet bayangannya. Bentuk rupa dari wayang dibuat secara stilasi dan flat karena anatomi bentuk wayang dibuat dari kayu gepeng dan dibuat dengan beberapa anggota tubuh yang dilebihkan sehingga tidak menghendaki perwujudan mahluk hidup dalam bentuk nyata sesuai dengan asas islam.

Dalil-Dalil yang Bersangkutan dengan Gambar :

1. Dari Ibnu Umar, Rosulullоh *shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda;

إِنَّالَّذِينَيَصْنَعُونَهَذِهِالصُّوَرَيُعَذَّبُونَيَوْمَالْقِيَامَةِيُقَالُلَهُمْأَحْيُوامَاخَلَقْتُمْ

‘’Sesungguhnya orang- orang yang membuat gambar- gambar ini akan diadzab pada hari kiyamat, dikatakan kepada mereka,’hidupkan apa yang kalian ciptakan’ ’’.(HR.Bukhori 5495).

2. Dari Abu Tholhah, Rosulullоh *shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda;

لَاتَدْخُلُالْمَلَائِكَةُبَيْتًافِيهِكَلْبٌوَلَاتَصَاوِيرُ

‘’Para malaikat tidak akan masuk rumah yang ada anjing dan gambar-gambar.’’ (HR.Bukhori 5493, dan Muslim 3929).

وَيْحَكِإِنْأَبَيْتَإِلَّاأَنْتَصْنَعَفَعَلَيْكَبِهَذَاالشَّجَرِكُلِّشَيْءٍلَيْسَفِيهِرُوحٌ

’’Celaka engkau, jika kamu enggan untuk(meninggalkan) perbuatanmu, maka gambarlah pohon atau apapun yang lain yang tidak ada ruhnya.’’ (HR.Muslim 2073)

Keberatan teologis terhadap seni bergambar telah berjalan sejak periode awal sejarah islam, dan secara efektif mencegah masuknya lukisan ke dalam bagian kehidupan religius dunia muslim. (Arnold, h. 4).

Nawawi 13 seorang legis hebat berpendapat bahwa seni dalam islam lukisan melarang keras gambar makhluk hidup dan merupakan salah satu dosa besar, karena merupakan sebuah ancaman serta diiringi dengan adanya hukuman yang mengerikan seperti yang disebutkan dalam hadis . Jadi pembuatannya dilarang dalam segala situasi, karena menyiratkan menyerupai dengan apa yang diciptakan oleh Tuhan, apakah itu jubah, karpet atau koin, emas, perak, dll. Di sisi lain, lukisan seperti pohon dan benda lain yang tidak memiliki kehidupan tidak dilarang. (Arnold, 1965:9).

Dalam hadits-hadits yang shahih diterangkan menggambar makhluk bernyawa hukumnya haram secara total, adapun menggunakannya jika dengan cara menghinakannya, maka dibolehkan. Imam Nawawi mengatakan,''Adapun menggunakan gambar hewan jika ditempel di dinding atau baju yang dikenakan, sorban atau semisalnya bukan menjadikan gambar tersebut untuk dihinakan, maka hukumnya tetap haram, tetapi jika digunakan untuk alas yang diinjak, untuk bantal, atau dihinakan dengan cara yang lain maka hukumnya tidak haram.

Dalam buku *Painting in islam* karya Sir Thomas Arnold memaparkan bahwa Nabi tampaknya tidak keberatan dengan gambar figur manusia atau hewan pada benda, asalkan gambar tersebut tidak mengalihkan perhatian saat sedang berdoa, dan selama gambar tersebut berada di tempat yang semestinya, seperti pada bantal dengan fungsi untuk di dudukkan atau pada kain dengan fungsi untuk diinjak-injak (dengan cara dihinakan). Hanya saja terdapat

pengecualian ketika gambar dengan bentuk figur mahluk bernyawa tersebut ditaruh yang bukan ditempat semestinya, seperti ketika Nabi menemukan bahwa aishah menggunakan tirai dengan motif gambar yang ditaruh di ataspintu kamarnya, beliau berseru bahwa segala sesuatu yang meniru mahluk bernyawa ciptaan Allah akan dihukum paling berat pada hari penghakiman. (Arnold, 1965: 7)

Penjelasan mengenai fakta ini adalah bahwa pelarangan terhadap lukisan makhluk hidup itu adalah pendapat umum berdasarkan teologis yang ada di seluruh dunia muslim, dan penerimaan praktis sangat bergantung pada pengaruh para teolog terhadap kebiasaan dan tatanan masyarakat pada setiap kurun waktu tertentu (Arnold, 1965: 13)

Menurut mafhum hadits ini ialah bahwa menggambar inklusif seni lukis di bolehkan dalam agama Islam dan dalam hal ini para ulama tidak berselisih pendapat. Adapun timbulnya perbedaan pendapat ialah dalam bentuk objek dan motif yang dilukis yang dalam garis besarnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendapat ke-1

   Hadits yang terebut diatas melarang seorang membuat gambar atau pahatan yang objek atau motifnya ialah suatu mahluk yang bernyawa seperti gambar manusia dan gambar binatang. Siapa yang membuat gambar mahluk bernyawa didunia ini, maka diakhirat nanti ia harus

memberinya nyawa. Dan akhirnya dia akan menerima siksaan dari Tuhan, karena pemberian nyawa itu tidak bisa dilakukannya.

b. Pendapat ke-2

Boleh saja membuat gambar mahluk bernyawa, seperti gambar manusia dan binatang, tapi dengan sarat bentuknya tidak dapat diraba. Yang dilarang ialah kalau gambar itu merupakan wujud yang dapat diraba. Foto tidak dilarang lukisan orang atau binatang tidak dilarang, yang dilarang ialah kalau sudah merupakan relief atau arca.

c. Pendapat ke-3

Boleh membuat gambar dari mahluk bernyawa dalam bentuk yang persis, asalkan dalam rupa yang tidak memungkinkan mahluk itu hidup, misalnya membuat arca orang hingga dada keatas, membuat relief dan sebagainya. Pendapat ini menganggap juga membuat bentuk yang persis sempurna dari mahluk yang sempurna dari mahluk yang bernyawa tetap terlarang akan tetapi dengan membuat bagian-bagiannya saja orang akan terlepas dari tuntutan-tuntutan Tuhan diakhirat kelak, karena bagian-bagian anggota badan tersebut memang tidak bisa hidup.

d. Pendapat ke-4

Melihat keadaan dan suasana tempat dan waktu, yakni dengan memperhatikan hikmah dan jiwa dari larangan membuat lukisan atau pahatan yang mengambil bentuk mahluk atau binatang yang bernyawa tersebut. Pada permulaan lahirnya agama Islam itu pandangan dari

sudut tauhid memang sangat penting dan beralasan, karena pada masa Nabi sebelum wafat dikota Makkah masih bertaburan puing-puing bekas runtuhan dari archa yang dahulunya disembah dan dipuja oleh nenek moyang bangsa Arab yang telah berabad-abad lamanya (C. Israr, 1958:148-149).

2.3.7 Hasil Visualisasi Seni Islam

Berdasarkan hasil teori dan sejarah mengenai penggambaran mahluk bernyawa yang berkembang dalam seni miniatur dan seni rupa islam di dapatkan ciri-ciri penggambaran yang diusung seniman-seniman muslim pada tiap negara. Dimana akan disusun berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Hasil Visualisasi Seni Islam

Seni Miniatur Islam	**Cara Penggambaran**
 *The Life of Rumi* *Turkish Miniature Painting* *1590* Sumber : https://id.pinterest.com	Penggambaran pada lukisan miniatur pada masa kerajaan Turki Ottoman memiliki ciri penggambaran: Penggambaran karakter manusia yang dibuat dengan naturalis stilasi, digambarkan dengan penyederhanaan bentuk namun masih bisa dikenali karena penggambaran yang utuh kecuali pada penggambaran tokoh suci yang tidak ditampakkan ciri area wajah. Karena adanya pelarangan gambar tokoh suci.

 *The Prince With Falcon* *Mughal Painting* 1600 Sumber : https://id.pinterest.com	Penggambaran lukisan dari Raja Akbar yang memerintah kerajaan Mughal India. Dimana cara penggambaran yang dibuat dengan naturalis, realis berkesan trimatra, digambarkan aneka tampak sehingga bisa dikenali jenis kelamin dan penambahan ornament dekoratif pada atribut pakaiannya menambah ciri identifikasi terhadap status sosial.

Gambar seperti lukisan dan seni miniatur yang berkembang pada masa kerajaan Ottoman Turki dan masa kerajaan Mughal, memperlihatkan bahwa seniman muslim dapat menggambar figur mahluk bernyawa dengan utuh dan realis kecuali pada penggambaran tokoh suci. Di dalam Islam sendiri terdapat hadis larangan menggambar mahluk bernyawa, namun lukisan figuratif seperti ini banyak berkembang pada abad ke 15 di masa kerajaan Ottoman Turik dan masa kerajaan Mughal India. Pada lukisan di masa kerajaan Ottoman,

pelarangan menggambar mahluk bernyawa menyerupai aslinya hanya pada penggambaran tokoh suci seperti Nabi, keluarga Nabi dan Tuhan Pencipta (Allah Subhanahu Wa Ta'ala). Pada lukisan kerajaan Mughal, lukisan figuratif tidak diperlihatkan secara umum, hanya disimpan di dalam kerajaan (istana). Di Indonesia cara menggambar mahluk bernyawa agar tidak menyerupai aslinya adalah dengan cara distilir seperti pada wayang kulit dan wayang beber. Dimana penggambaran tersebut dibuat dengan cara *flat* dan ada bagian yang didistorsi misalnya pada wayang kulit dengan pembuatan tangan yang dilebihkan.

2.4 Buku Dan Efektifitas Pesan

Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Buku secara khusus ditulis dan diberi ilustrasi untuk anak hingga berusia 12-13 tahun. Termasuk ke dalam kategori ini adalah buku nonfiksi dan novel untuk remaja, buku karton tebal (*board book*), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture book*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*).

Nancy Anderson mengelompokkan bacaan anak menjadi enam kategori:

1. buku bergambar prasekolah (pengenalan konsep seperti huruf, angka, warna dan sebagainya, buku dengan kalimat yang berirama dan berulang, buku bergambar tanpa kata-kata)
2. sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, sajak)
3. fiksi (fantasi, fiksi modern, fiksi sejarah)
4. biografi dan autobiografi
5. ilmu pengetahuan
6. puisi dan syair.

Bacaan anak umumnya ditulis dengan kalimat yang singkat, serta pilihan kosakata dan tata bahasa yang lebih sederhana dibandingkan sastra dewasa. Selain dibaca di dalam hati, teks dimaksudkan agar bisa dibaca keras-keras oleh anak. Buku juga dibacakan keras-keras oleh orang dewasa untuk anak yang belum bisa membaca.

Sedangkan buku islam anak merupakan buku yang berisikan sebuah informasi kisah/cerita yang didalamnya terdapat ilustrasi serta teks, serta bersumber dari sejarah Islam (faktual) ataupun kehidupan kaum muslim yang didalamnya terdapat nilai-nilai pembelajaran spiritual, akhlak, dan moral untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak.

2.4.1 Efektivitas Pesan

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Effendy (1989) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut: ”Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan” (Effendy, 1989:14). Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pengertian lain menurut Susanto, Efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi (Susanto, 1975:156). Menurut pengertian Susanto diatas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang. Menurut pendapat Mahmudi dalam bukunya *Manajemen Kinerja SektorPublik* mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut:

Efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan (Mahmudi, 2005: h.92).

Dari pengertian-pengertian efektifitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Berdasarkan hal tersebut maka jika dikaitkan dengan komunikasi maka dapat diartikan bahwa seberapa jauh pencapaian target untuk menyampaikan suatu pernyataan atau pesan oleh seseorang kepada orang lain.

Pesan adalah setiap pemberitahuan, kata, atau komunikasi baik lisan maupun tertulis, yang dikirimkan dari satu orang ke orang lain. Pesan menjadi inti dari setiap proses komunikasi yang terjalin.

Adapun pesan itu menurut Onong Effendy, menyatakan bahwa pesan adalah suatu komponen dalam proses komunikasi berupa paduan dari pikiran dan perasaan seseorang dengan menggunakan lambang, bahasa/lambang-lambang lainnya disampaikan kepada orang lain (Effendy, 1989:224).

Sedangkan Abdul Hanafi menjelaskan bahwa pesan itu adalah "produk fiktif yang nyata yang di hasilkan oleh sumber–encoder". (Siahaan, 1991:.62). Kalau berbicara maka "pembicara" itulah pesan, ketika menulis surat maka "tulisan surat" itulah yang dinamakan pesan.

Selain itu, Sastropoetro (1982:13) memberikan pengertian bahwa pesan (encoding) merupakan suatu kegiatan penting, sulit dan menentukan apakah gagasan yang ada dapat dituangkan secara pasti kedalam lembaga yang berarti dan telah disusun sedemikian rupa, sehingga menghindari timbulnya salah paham.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pesan adalah suatu materi yang disampaikan kepada orang lain dalam bentuk gagasan baik verbal maupun nonverbal, untuk menyatakan maksud tertentu sesuai dengan kebutuhan orang lain berkenaan dengan manfaat dan kebutuhannya.Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yangdisampaikan oleh komunikator. Pesan dapat berupa gagasan, pendapatdan sebagainya yang sudah dituangkan dalam suatu bentuk dan melaluilambang komunikasi diteruskan kepada orang lain atau komunikan.

Jadi efektifitas pesan adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh pencapaian target untuk menyampaikan suatu pernyataan atau pesan oleh seseorang kepada orang lain

2.4.2 Interpretasi

Interpretasi atau penafsiran adalah proses komunikasi melalui lisan atau gerakan antara dua atau lebih pembicara yang tak dapat menggunakan simbol-simbol yang sama, baik secara simultan (dikenal sebagai interpretasi simultan) atau berurutan (dikenal sebagai interpretasi berurutan). Menurut definisi, interpretasi hanya digunakan sebagai suatu metode jika dibutuhkan. Jika suatu objek (karya seni, ujaran, dll) cukup jelas maknanya, objek tersebut tidak akan mengundang suatu interpretasi. Istilah interpretasi sendiri dapat merujuk pada proses penafsiran yang sedang berlangsung atau hasilnya.

Interpretasi adalah seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, namun dapat dipahami. Interpretasi berhubungan dengan jangkauan yang harus dicapai oleh subjek dan pada saat itu pula diungkapkan kembali sebagai identitas struktur yang terdapat dalam kehidupan, sejarah, dan objektivitas (Kaelan, 1998:224).

Harold Walin dalam Fandeli (2005), mengatakan bahwa "Interpretasi adalah suatu cara pelayanan untuk membantu kelompok sasaran supaya tergugah rasa sensitifnya dalam meresapi suatu objek, variasinya dan hubungan dengan lingkungan, rasa kagum dan mempunyai keingintahuan. Hal tersebut membantu kelompok sasaran untuk mengembangkan persepsinya.

Interpretasi terdiri dari informasi. Interpretasi bukanlah apa yang disampaikan pada kelompok sasaran akan tetapi bagaimana cara untuk menyampaikan informasi tersebut kepada kelompok sasaran (Hamid, 1996).

Suatu interpretasi dapat merupakan bagian dari suatu presentasi atau penggambaran informasi yang diubah untuk menyesuaikan dengan suatu kumpulan simbol spesifik. Informasi itu dapat berupa lisan, tulisan, gambar, matematika, atau berbagai bentuk bahasa lainnya. Makna yang kompleks dapat timbul sewaktu penafsir baik secara sadar ataupun tidak melakukan rujukan silang terhadap suatu objek dengan menempatkannya pada kerangka pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas.

Dengan kata lain, interpretasi tergantung pada hubungan timbal balik antara pemahaman atas bagian-bagian yang merupakan keseluruhan atas

campuran bermacam-macam hal yang telah diketahui sebelumnya dan koreksi terhadap apa saja yang kemudian hari dirasakan tidak sesuai lagi. Jelas, interpretasi adalah salah satu hal yang tersaji dalam proses komunikasi yang terjadi antara kreator dengan target.

Pada kasus ini, interpretasi ilustrasi penggayaan islami oleh anak usia 10-12 tahun memerlukan pemahaman anak itu sendiri dengan menggunakan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Karena anak akan distimulasi dengan objek yang baru dilihatnya (ilustrasi dengan karakter abstrak figuratif) maka anak memerlukan untuk pengolahan data baru dengan proses berfikir yang konkret operasional. Oleh karena itu bantuan interpreter seperti orang tua atau guru diperlukan dalam menuntun anak untuk menfasirkan sebuah pesan ilustrasi penggayaan islami dalam mencari dan menggali makna yang terkandung di dalamnya. Karena makna tersebut merupakan intisari pesan yang dapat memberikan pengetahuan baru mengenai nilai-nilai, keyakinan, moral dan budaya, yang diharapkan dapat diimplementasikan atau diterapkan oleh anak tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Interpretasi akan membantu pembaca untuk lebih dengan kesadaran mengenal dan mengerti visual ilustrasi yang disuguhkan. Interpretasi akan membuka pikiran dan mengolah proses berfikir dalam mengenali dan meresapi objek dalam tiap visual ilustrasi.

2.4.2.1 Teknik Interpretasi

Tilden dalam Fandeli (2005) yang disebut juga Bapak Interpretasi menyatakan bahwa Interpretasi lingkungan adalah suatu aktivitas pendidikan untuk mengungkapkan arti dan hubungan antara obyek alami dengan kelompok sasaran, dengan pengalaman tangan pertama, dan dengan penggambaran media (ilustrasi) secara sederhana.

Pelaksanaan kegiatan interpretasi bisa dilakukan dengan beberapa cara/teknik yang dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Teknik secara langsung (*attended service*)

Adalah kegiatan interpretasi yang melibatkan langsung antara interpreter (penginterpretasi), kelompok sasaran dengan obyek interpretasi yang ada sehingga kelompok sasaran dapat secara langsung melihat, mendengar atau bila mungkin mencium, meraba dan merasakan obyek-obyek intrepretasi yang dipergunakan dan biasanya dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut:

1) Informasi kelompok sasaran akan mendapatkan informasi mengenai objek yang akan dibahas.
2) Rencana kegiatan pelaksanaan program akan dijelaskan pada suatu pusat pengunjung atau dikenal juga dengan nama pusat informasi.

3) Penyampaian uraian-uraian dilakukan oleh interpreter pada saat melaksanakan program interpretasinya. Dengan adanya kontak antara kelompok sasaran dengan penginterpretasi maka ada suatu komunikasi langsung, dan disini peran seorang penginterpretasi sangat besar untuk dapat mengungkapkan secara menarik semua potensi dalam suatu kawasan.
4) Kelompok sasaran dalam kelompok-kelompok atau perorangan yang bergabung membentuk suatu kumpulan mendatangi obyek-obyek interpretasi dengan dipandu oleh penginterpretasi dan mengikuti salah satu program penginterpretasi yang sudah disusun.Kegiatan ini merupakan suatu kegiatan interpretasi dengan melakukan pergerakan atau perjalanan. Terdapat 3 karakteristik dalam kegiatan ini yaitu peserta berpindahdari satu tempat ke tempat lain, terdapat beberapa tempat istirahat atau pemberhentian untuk menunjukkan suatu obyek di lokasi tersebut dan untuk kegiatan ini diperlukan komitmen lebih dari peserta karena mereka memerlukan waktu dan energi yang lebih banyak untuk berjalan dari satu tempat ke tempat lain.

b. Teknik secara tidak langsung (*unattended service*)

Adalah kegiatan interpretasi yang dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu dalam memperkenalkan obyek interpretasi. Interpretasi disajikan dalam suatu program slide, video, film, rangkaian gambar-gambar dan

sebagainya. Riffaterre (1978:81) mengatakan, *"The shift from meaning to significance necessitates the concept of interpretant, that is, a sign that translates the text's surface signs and explains what else the text sugges"*, artinya: "Pemindahan dari arti ke pemaknaan membutuhkan konsep interpretan, yaitu sebuah tanda yang menerjemahkan tanda-tanda yang ada dipermukaan teks dan menjelaskan hal lain yang terdapat dalam teks".

Lebih lanjut, Riffaterre mengemukakan bahwa ada dua bentuk interpretasi, yaitu interpretasi *lexematic* dan interpretasi *textual*. *Lexematic* merupakan proses interpretasi dengan menghubungkan kata-kata yang memiliki tanda rangkap karena tanda-tanda itu menghubungkan dua teks secara simultan dalam puisi. Dalam hal ini, satu teks harus dipahami dengan dua cara yang berbeda. *Textual* merupakan proses interpretasi dengan menghubungkan teks yang dikutip dari puisi.

Proses interpretasi yang dikemukakan oleh Riffaterre di atas sejalan dengan konsep interpretasi yang dikemukakan oleh Poespopradjo (1987:192) sebagai proses memperantarai dan menyampaikan pesan yang secara eksplisit dan implisit termuat dalam realitas. Interpretasi berfungsi mengungkapkan, membiarkan tampak, dan membukakan sesuatu yang merupakan pesan realitas dari suatu teks. Jadi, interpretasi dalam hal ini berkaitan dengan pengertian membawa suatu hal dari tidak dapat ditangkap kepada dapat ditangkap.

2.4.2.2 Jenis- Jenis Interpretasi

1. Semiotik

Semiotik berasal dari bahasa Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Semiotik adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Zoest, 1993: 1). Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Ferdinand de Saussure dikutip Piliang (2003: 256) mendefinisikan semiotik sebagai ilmu yang mengkaji tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Secara implisit dalam definisi Saussure ada prinsip bahwa semiotika sangat menyandarkan dirinya pada aturan main (*rule*) atau kode sosial (*social code*) yang berlaku di dalam masyarakat sehingga tanda dapat dipahami maknanya secara kolektif.

Interpretasi semiotik mengkaji tanda atau pesan yang muncul dalam sebuah peristiwa, dimana didalam tanda tersebut berhubungan langsung dengan manusia dalam mengartikan pesan-pesan tersut. Dalam mengartikan pesan pada tanda tersebut dari kutub perancang ke ke kutub penerima menggunakan peran media sebagai perantara penyampaian pesan. Sehingga tanda yang diterima oleh kutub penerima memberikan timbal balik berupa jarak dan jangkar (Setiawan, 2010:359). Jarak merupakan kondisi dimana

pesan pada sebuah tanda mengalami gangguan dalam pemahaman dan penafsiran makna ketika diterima oleh target akhir, sehingga apa yang ingin di sampaikan pada tanda tersebut tidak tersampaikan pesan dan maksudnya. Sedangkan jangkar adalah kondisi dimana tanda dapat tersampaikan pesan dan maksudnya secara baik dan efektif.

Dalam hubungannya dengan tanda, Saussure mempunyai peranan penting dalam mengidentifikasikan sebuah tanda. Saussure dalam Pilliang (2003:90) menjelaskan "tanda" sebagai kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dua bidang seperti halnya selembar kertas, yaitu bidang penanda (*signifier*) untuk menjelaskan bentuk atau ekspresi dan bidang petanda (*signified*) untuk menjelaskan konsep atau makna. Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan pemilahan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda wujud materi tanda tersebut. Petanda adalah konsep yang diwakili oleh penanda yaitu artinya. Contohnya, kata 'ayah' merupakan tanda berupa satuan bunyi yang menandai arti 'orang tua laki-laki'.

Sementara itu, seorang tokoh semiotik lain, Charles Sanders Peirce (1839–1914) mengemukakan pendapatnya mengenai tanda. Menurut Peirce, dalam pengertian tanda terdapat dua prinsip, yaitu penanda (*signifier*) atau yang menandai dan petanda (*signified*) atau yang merupakan arti tanda. Berdasarkan hubungan antara penanda dan petanda, tanda terdiri atas tiga jenis. Jenis-jenis tanda tersebut adalah ikon, indeks, dan simbol (Zoest, 1993:23-24). Ikon adalah tanda yang memperlihatkan adanya hubungan

yang bersifat alami antara penanda dengan petandanya. Hubungan itu adalah hubungan persamaan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan kausal (sebab-akibat) antara penanda dengan petandanya. Simbol adalah tanda yang tidak memiliki hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya, melainkan hubungan yang ada bersifat arbitrer. Ketiga tanda tersebut merupakan peralatan semiotik yang fundamental.

Lebih lanjut, Peirce mengemukakan bahwa proses semiosis terjadi karena adanya tiga hal, yaitu *ground*, *representamen*, dan *interpretan*. Peirce melihat tanda dengan mata rantai tanda yang tumbuh. Oleh karena itu, Peirce sengat lekat dengan konsep pragmatisme. Pragmatisme sebagai teori makna menekankan hal-hal yang dapat ditangkap dan mungkin berdasarkan pengalaman subjek. Dasar pemikiran tersebut didasarkan dijabarkan dalam bentuk tripihak (*triadic*) yakni setiap gejala secara fenomenologis mencakup tiga hal. Pertama, bagaimana sesuatu menggejala tanpa harus mengacu pada sesuatu yang lain (*qualisigns, firstness, in-itselfness*). Kedua, bagaimana hubungan gejala tersebut dengan realitas di luar dirinya yang hadir dalam ruang dan waktu (*sinsigns, secondness/over-againstness*). Ketiga, bagaimana gejala tersebut dimediasi, direpresentasi, dikomunikasikan, dan "ditandai" (*legisigns, thirdness/in-betweenness*) (Christomy, 2004:115-116).

2. Interpretasi Bahasa Rupa

Dalam buku Bahasa Rupa, menggunakan istilah bahasa rupa dalam pengertiannya yang sangat khusus, tetapi pada umumnya yaitu suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Melalui bahasa rupa maka dapat membaca gambar anak. (Tabrani, 2005)

Adapun pengertian lain bahasa rupa menurut Taswadi dalam jurnal tesisnya *Menilik Perbendaharaan Bahasa Rupa*, bahasa rupa adalah suatu gambar atau karya visual yang bercerita. (Taswadi, 2000, h.1)

Bahasa rupa memiliki perbendaharaan yang disebut wimba, cara wimba, teknik penghubung, dan tata ungkapan.Bahasa rupa ini banyak terdapat pada gambar prasejarah.

a. Wimba

Wimba adalah suatu obyek yang dicandera (digambar atau dideskripsikan).Misalkan dalam bidang karya seni rupa berupa gambar, ada obyek binatang kuda, maka wimba gambartersebut adalah kuda. Wimba = Objek gambar.

b. Cara Wimba

Cara Wimba adalah bagaimana cara objek atau wimba itu digambar, sehingga bercerita.Misalkan dalam bidang gambar terdapat objek seekor kuda yang digambarkan ekornya banyak,itu mengandung isi

cerita bahwa ekor kuda tersebut sedang bergerak-gerak (Tabrani, 1991, h.31). Cara wimba = Cara menggambarkan.

c. Teknik Penghubung

Teknik penghubung itu biasanya jenis perbendaharaan bahasarupa yang berlaku dalam karya seni rupa yang berseri, ataubersambung, antara satu karya dengan karya lainnya salingberkaitan.

d. Tata Ungkapan Dalam

Tata ungkapan adalah cara menyusun wimba dan cara wimbanya dalam satu bidang gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita.(Tabrani, 1991: 149). Tata ungkapan dalam adalah caramenyusun gambar atau cara menggambar dalam satu bidanggambar, sehingga bercerita, sedangkan tata ungkapan luar adalah cara menyusun atau menggambar sehingga masing - masing bidang gambar yang bersambung tersebut bercerita.

Dalam bukunya Primadi Tabrani (2005:21), bahasa rupa, berbagai penelitian menemukan bahwa bahasa rupa gambar prasejarah, primitif, dan anak–anak yang sama–sama “belum punya tulisan” sangat besar persamaannya hingga secara bersamaan disebut sebagai bahasa rupa “Gambar Pendahulu”. Bahasa rupa pendahulu ini lebih dekat dengan sistem

hubungan ruang dan waktu dari fisika modern/ teori relativitas Einsten : “Gambar Ruang Waktu Datar (RWD)”.

Skema perkembangan bahasa rupa dan gambar anak usia 10-11 tahun memiliki ciri bahasa rupa seakan naturalis tetapi sekaligus menggunakan aneka bahasa rupa seperti dinamis, aneka ruang, aneka arah/jarak/waktu, aneka tampak, objek yang penting diperbesar, sinar X, tampak khas, distilir, kesan datar, dekoratif dan lain sebagainya sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa rupa anak. (Tabrani, 2005:14). Gambar anak lebih akrab dengan Sistem Ruang Waktu Datar (RWD) daripada dengan Sistem Naturalis Perspektif Momen Opname (NPM) nya orang dewasa, yang aslinya dari Barat. (Tabrani, 2005:13)

Bahasa rupa tradisional secara umum masih lebih dekat dengan bahasa rupa pendahulu daripada dengan sistem *NaturalisPrespektip Momen opname* (NPM) yang dianut Barat. Untuk mudahnya kesemuanya disebut gambar tradisi dengan bahasa rupa tradisi. (Tabrani, 2005:21)

2.4.3 Tinjauan Minat Baca

Menurut Havighurts masa anak-anak usia 6-12 tahun memiliki tugas perkembangan untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam membaca. Dalam meningkatkan kemampuan untuk membaca tersebut seorang anak perlu didampingi oleh orang lain. Pendampingan bisa dilakukan oleh orang tua

sebagai orang terdekat, guru, dan semua orang di lingkungan terdekat yang mampu mendampingi anak dalam menumbuhkan minat bacanya.

Menurut Hurlock (1999:114), minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini akan mendatangkan kepuasan.

Selanjutnya, Tarigan (1979: 7) mengutip pendapat Hodgson, mengemukakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Anderson (Tarigan, 1979:7) mengartikan membaca ditinjau dari sudut lingkungan bahwa membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding process*). Oleh karena itu, dalam membaca diperlukan kejelian pembaca untuk mengetahui isi yang tersurat ataupun yang tersirat.

Farida Rahim (2005: 28) mengemukakan bahwa minat baca ialah keinginan yang kuat disertai dengan usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkannya dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri atau dorongan dari luar.

Menurut Herman Wahadaniah (Yunita Ratnasari, 2011:16) minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Minat

membaca juga merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca itu dapat diperoleh kemanfaatan bagi dirinya.Minat baca merupakan suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat dan disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas kemauannya sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami apa yang dibacanya

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Dawson dan Bamman (Rahman, 1985. h. 6-8) mengemukakan prinsip-prinsip yang mempengaruhi minat baca sebagai berikut.

1) Seseorang atau siswa dapat menemukan kebutuhan dasarnya lewat bahan-bahan bacaan jika topik, isi, pokok persoalan, tingkat kesulitan, dan cara penyajiannya sesuai dengan kenyataan individunya. Isi dari bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan individu, merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat bacanya.
2) Kegiatan dan kebiasaan membaca dianggap berhasil atau bermanfaat jika siswa memperoleh kepuasan dan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasarnya, yaitu rasa aman, status, kedudukan tertentu, kepuasan efektif dan kebebasan yang sesuai dengan kenyataan serta tingkat perkembangannya. Jika kegiatan membaca dianggap

menguntungkan seseorang, maka membaca merupakan suatu kegiatan yang dianggap sebagai salah satu kebutuhan hidupnya.

3) Tersedianya sarana buku bacaan dalam keluarga merupakan salah satu faktor pendorong terhadap pilihan bahan bacaan dan minat baca. Ragam bacaan yang memadai dan beraneka ragam dalam keluarga akan sangat membantu anak dalam meningkatkan minat baca.

Sedangkan menurut Harris dan Sipay (Mujiati, 2001: 24) mengemukakan bahwa minat baca dipengaruhi oleh dua golongan, yaitu golongan faktor personal dan golongan institusional. Faktor personal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri meliputi: usia, jenis kelamin, intelegensi, kemampuan membaca, sikap, kebutuhan psikologis. Faktor institusional yaitu faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri yang meliputi: tersedianya buku-buku, status sosial ekonomi, pengaruh orang tua, teman sebaya dan guru.

2.5 Segmentasi Pasar Produsen Buku Perisai Quran Qids

Menurut Kotler, Bowen serta Makens (2002: 254) pasar terdiri dari konsumen dan konsumen berbeda-beda dalam beragam hal yang dapat membeli dalam hasrat, sumber daya, tempat, sikap membeli, serta rutinitas membeli. Lantaran masing-masing mempunyai keperluan serta hasrat yang unik, masing-

masing konsumen adalah pasar potensial tersendiri. Oleh karenanya penjual idealnya mendisain program pemasarannya sendiri untuk masing-masing konsumen.

Segmentasi pasar yaitu usaha memetakan dengan memisah-milahkan konsumen sesuai persamaan diantara mereka. Pemilahan ini dapat berdasar pada umur, tempat tinggal, pendapatan, pola hidup, atau bagaimana caranya mereka konsumsi product.

Segmentasi pasar yang dianalisa oleh produsen buku cerita anak dari Perisai Quran Qids adalah sebagai berikut:

1) Pendidikan

   Buku-buku yang diterbitkan oleh Perisai Quran Qids diperuntukan untuk anak-anak muslim yang sudah mulai mengenal buku bacaan cerita bergambar. Dengan pendidikan anak play group dan anak sekolah dasar. Menurut hasil wawancara kepala marketing dari penerbit yaitu Bapak Aiman Umar Abdul Aziz bahwa penerbit mempertimbangkan usia penikmat buku dan pembaca tidak hanya anak sekolah dasar namun juga masuk pada anak usia 5 tahun, dimana permintaan dari konsumen yaitu sebagian besar orang tua yang memiliki anak mengatakan bahwa membutuhkan sebuah media dalam memperkenalkan cerita-cerita di dalam islam untuk memperkenalkan anak dengan agamanya dan berlandaskan sunnah dan hadis.

2) Demografi

Secara demografis penerbit mengambil kota-kota besar di seluruh Indonesia dalam menargetkan calon konsumen. Dimana kota-kota besar banyak dihuni oleh kaum urban dengan berbagai jenis latar belakang dan kalangan. Buku yang dikeluarkan oleh Perisai Qur'an Qids merupakan buku paket yang dihargai dengan harga Rp. 150.000-Rp.400.000 tergantung dari banyaknya seri. Maka untuk target calon konsumen pembeli dipastikan untuk semua gender(laki-laki dan perempuan, kalangan menegah atas dengan rentang usia 25-40 tahun(kriteria dewasa dengan usia produktif), status konsumen/pembeli single dan berumah tangga. Dengan pendapatan rata-rata diatas Rp. 2000.000.

3) Psikografi

Secara psikografis menurut penuturan dari penerbit bahwa target konsumen memiliki kecenderungan perilaku konsumtif dan membutuhkan produk tidak hanya dari segi kebutuhan namun juga dari keinginan (need+will), keinginan suatu produk yang sesuai dengan kriteria yang diharapkan calon target konsumen yaitu buku yang mengikuti Quran dan Sunnah. Maka dengan konsep komitmen spiritual, penerbit menyuguhkan cerita berdasarkan Quran dan Sunnah yang tidak hanya berdasarkan dari alur cerita, namun juga dalam penyuguhan ilustrasi berdasarkan sunnah dengan penggambaran figur-figur yang di gambarakan dengan ciri khusus seperti penggambaran mahluk hidup dengan menghilangkan rinci area

wajah, siluet dan simbol-simbol . Tidak lain bahwa faktor *fear* dalam mengikuti komitmen spiritual (cara penggambaran mahluk bernyawa) yang dijadikan landasan dalam membentuk psikografi. Maka *need+will+fear* manusia menjadi kesatuan dalam membentuk konsep produk buku yang tepat untuk target sasaran dalam komunitas tertentu.

4) Konsep Produk

Konsep produk adalah membuat sebuah media berupa buku untuk anak dengan penyuguhan ilustrasi sebagai penjelas isi teks yang menggunakan penggambaran figur-figur mahluk hidup berupa siluet untuk penggambaran sahabat/keluarga nabi, simbol-simbol dengan kaligrafi untuk menggambarkan para Nabi dan Rasul serta Allah Tuhan pencipta Alam dan penggamabarn mahluk hidup seperti manusia dan hewan yang digambarkan dari kepala hingga kaki namun dihilangkan rinci pada area wajah. Menurut penuturan kepala produksi bapak Arie, konsep cerita buku dari Perisai Quran Qids tersebut mengikuti Al-Quran dan Sunnah, namun dalam penggambaran ilutrasi penerbit mengikuti penggambaran dari ilustrasi buku-buku cerita dan pelajaran di Arab Saudi sebagai bahan referensi. Menurut penerbit cara penggambaran yang mereka suguhkan merupakan alternatif penggambaran mahluk hidup yang tidak menyerupai aslinya karen diketahui adanya hadis larangan menggamabr mahluk bernyawa. mereka berasumsi bahwa ilustrasi yang disuguhkan di buku terbitannya tersebut sudah mengikuti sunnah sehingga yang digambarkan

seperti figur manusia dan hewan digambarkan tidak menyerupai aslinya dengan cara penggambaran, siluet, simbol dan menghilangkan rinci pada area wajah.

5) Strategi Promosi

Startegi promosi yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti sosial media *facebook*, *whatsapp* dan *website* resmi sebagai langkah dalam menjangkau lebih luas konsumen. Karena pada awalnya buku dari penerbit Perisai Quran Qids mengandalkan bazar-bazar dalam strategi promosi di kawasan kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya. Dan hanya mengincar target konsumen komunitas-komunitas tertentu yang menurut penuturan mereka orang-orang muslim yang memang memiliki kesepahaman dengan penerbit yaitu Al-Quran dan As-Sunnah dan yang menginginkan buku dnegan cara penggamabran yang penerbit usung. Lewat teknologi semakin tahun hingga tahun 2017 menurut penuturan penerbit mereka sudah mendapatkan konsumen dari berbagai daerah di Indonesia.