

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) mengungkapkan bahwa :
“Perancangan adalah sebuah proses mendefinisikan sesuatu yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”

Adapun tujuan utama dari tahap perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan evaluasi serta merumuskan pelayanan sistem yang baru secara rinci dari masing- masing bentuk informasi yang akan dihasilkan.
2. Mempelajari dan mengumpulkan data untuk disusun menjadi sebuah struktur data yang teratur sesuai dengan sistem yang akan dibuat yang dapat memberikan kemudahan dalam pemrograman sistem serta fleksibilitas output informasi yang dihasilkan.
3. Penyusunan perangkat lunak sistem yang akan berfungsi sebagai sarana pengolah data dan sekaligus penyaji informasi yang dibutuhkan.
4. Menyusun kriteria tampilan informasi yang akan dihasilkan secara keseluruhan sehingga dapat memudahkan dalam hal pengidentifikasian, analisis dan evaluasi terhadap aspek-aspek yang ada.

2.2. Board Game

Pengertian Board Game

Menurut Mike Scorviano (2010) dalam Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Permainan board game atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan board game pada masa itu. Diantaranya adalah: Senet yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). Senet diketahui adalah board game tertua. Mehen, salah satu bentuk permainan board game lainnya dari zaman pra dinasti Mesir. Go, board game strategi, termasuk board game strategi kuno yang berasal dari China.

2.3. Pembelajaran

Belajar suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar“ merupakan kata-kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Belajar sebagai mana yang dikemukakan oleh Sardiman (2003: 20), bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Belajar juga akan lebih baik kalau subjek belajar mengalami atau melakukannya. Belajar suatu proses interaksi antara diri manusia (id-ego-super ego) dengan lingkungan yang berwujud pribadi, fakta, konsep atau teori.

Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah: (1) proses internalisasi ke dalam diri yang belajar, (2) dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Slameto (2003:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Baharuddin (2010:12) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui

pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. (M.Hum, S.Pd., M.pd, S.Pd., M.pd, & S.Pd., M.pd)

A. Board Game sebagai media pembelajaran

Media pembelajaran adalah media untuk menghubungkan atau menyampaikan pesan atau informasi dari pihak satu ke pihak lainnya sehingga bisa merangsang perhatian dan bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Menurut Rosyidah, dkk (dalam Ramli, 2015: 133) media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran penarik perhatian (*intentionalrole*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/ (*retention role*). Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga proses pembelajaran dapat optimal dan berorientasi pada prestasi belajar.

B. Tujuan Board Game

1. Aturan

Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. Board game hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur (Nelson Gustav Wisana, 2011).

2. Interaksi Sosial

Kebanyakan judul board game dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, board game bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (*Ghost Story*, *Arkham Horror*), bernegosiasi (*Monopoly*, *Puerto Rico*), bermain peran (*DnD*, *Bang*, *Werewolf*), bluffing (*Saboteur*), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan 10 pemain lain selama permainan

berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada (Nelson Gustav Wisana, 2011).

3. Edukasi

Sebuah board game yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoly yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula board game yang mengambil tema dan setting waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak board game memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah board game. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan board game mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital online, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya (Nelson Gustav Wisana, 2011).

4. Risiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan board game, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, board game merupakan permainan yang melatih

kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya (Nelson Gustav Wisana,2011).

5. Jenjang Generasi

Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunaanya dalam teknologi, seperti menggerakkan mouse atau joy pad. Karena itu, beberapa orang tuamenganggap game digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, board game merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain board game. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain board game, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan (Nelson Gustav Wisana, 2011). 12 Sesuai beberapa poin di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa board game merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital offline ataupun online sekalipun (Nelson Gustav Wisana, 2011).

2.4. Kesenian

Kesenian merupakan bagian dari budaya dan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia, keindahannya juga mempunyai fungsi lain. Ragam kesenian yang ada tersebut diantaranya adalah seni musik, seni rupa, seni teater, seni sastra dan seni tari. Perwujudan seni yang ada di masyarakat merupakan cerminan dari diri kepribadian hidup masyarakat. Kesenian selalu melekat pada kehidupan manusia, dimana ada manusia di dalamnya pasti ada kesenian. Pada hakikatnya kesenian adalah buah budi manusia dalam menyatakan nilai- nilai keindahan dan keluhuran lewat berbagai media cabang seni.

2.4.1. Macam – Macam Kesenian Jawa Barat

Jawa Barat memiliki berbagai macam kesenian yang unik dan menarik untuk diketahui dan dipelajari. Setiap daerah di Jawa Barat memiliki masing - masing kesenian yang beraneka ragam, dan menjadi ikon di setiap daerahnya. Berikut ini macam – macam Kesenian yang ada di Jawa Barat :

1. Jaipong

Jaipong merupakan tarian tradisional dari Jawa Barat, pada umumnya tarian ini dimainkan oleh seorang, berpasangan ataupun berkelompok. Tarian ini diiringi oleh musik yang khas yaitu Degung. Jaipong sering dipentaskan ketika ada acara pernikahan, syukuran dan juga hiburan.

2. Kuda Lumping

Kuda Lumping merupakan kesenian yang menggunakan kuda yang dibuat dengan kayu, kuda itu ditukangi oleh seorang yang sudah dimasukan roh halus. sehingga orang yang akan memainkan Kuda Lumping seperti sedang kesurupan. Berbeda dengan kesenian lain didalam pertunjukannya Kuda Lumping melakukan aksinya dengan melakukan adegan berbahaya seperti pemerannya memakan kaca atau beling dan juga dicambuk disepanjang permainannya.

3. Wayang Golek

Wayang Golek merupakan kesenian dengan cara pementasan boneka yang terbuat dari kayu dan dimainkan oleh seorang Dalang. Wayang Golek diiringi dengan musik degung beserta sindennya. Wayang Golek dipentaskan ketika ada acara pernikahan atau acara pesta hiburan rakyat.

4. Tari Merak

Tari Merak merupakan tarian yang menampilkan penari wanita yang

sedang menari dengan gembira, dengan berpakaian seperti burung Merak. Tarian ini dipertunjukkan ketika sedang menyambut tamu yang akan datang ke Jawa Barat.

5. Tari Topeng

Tari Topeng merupakan tarian yang dibawakan oleh penari pria atau wanita yang menggunakan Topeng khas dari Jawa Barat. Tarian ini pada umumnya dipertunjukkan untuk menyambut tamu yang akan datang ke Jawa Barat.

6. Tari Ketuk Tilu

Tari Ketuk Tilu merupakan tarian yang mengandung unsur pencak silat didalamnya, tarian ini dilakukan oleh pria dan wanita berpasangan. Tari Ketuk Tilu dipentaskan ketika ada hiburan pada acara tertentu, salah satunya yaitu acara perkawinan.

7. Kuda Renggong

Kuda Renggong merupakan kesenian yang menggunakan binatang yaitu seekor Kuda, kuda ini biasanya dihiasi oleh riasan warna – warni. Kuda Renggong biasa dipertunjukkan ketika ada acara khitanan, dengan anak dihias seperti raja yang dinaikan ke Kuda Renggong.

8. Sintren

Sintren merupakan kesenian yang mempunyai nilai magis, tarian ini berfokus pada seorang penari wanita yang mengalami kerasukan roh leluhur. Penari wanita ini

bertujuan untuk menyampaikan pesan dari roh leluhur. Biasanya kesenian ini dipertunjukkan untuk acara khitanan atau acara adat.

9. Degung

Degung merupakan salah satu kesenian dengan menggunakan alat musik Jawa Barat seperti Gendang, Goong, Bonang, Kecapi, Suling, Saron dan lain sebagainya. Pada umumnya kesenian ini ada seorang penyanyi atau biasa disebut dengan Sinden yang membawakan lagu - lagu sunda.

10. Pencak Silat

Pencak Silat merupakan tarian yang menyerupai gerakan bela diri. Pencak Silat diiringi oleh musik yang bisa disebut dengan Gendang Penca. Pada umumnya Pencak Silat dibawakan dengan dua orang bahkan lebih dengan berpakaian serba hitam dan mengenakan iket dan juga ikat pinggang yang terbuat dari kain.

11. Blantek

Blantek merupakan kesenian yang dimainkan oleh penari pria dan wanita dengan diwarnai dialog – dialog yang mengundang gelak tawa. Blantek diiringi dengan musik Dangdut dibantu dengan alat musik seperti Rebana, Kendang, Kecrec, Rebab dan Goong.

12. Lengser

Lengser merupakan kesenian dalam mapag panganten (menyambut pengantin) dengan Ki Lengser (Kakek Lengser) bertugas untuk menyambut pengantin pria. Ki Lengser dibantu dengan Nini Lengser (Nenek Lengser) dan penari pria dan wanita yang bertugas untuk memayungi pengantin pria.

13. Sisingaan

Sisingaan merupakan kesenian yang mempunyai dua unsur yang

dijadikan lambang. Yaitu Singa dan Anak yang menunggang Singa. Singa menggambarkan keberadaan Inggris di Indonesia yang menguasai hampir semua lahan perkebunan dan memeras tenaga rakyat yang sedang berjuang memperoleh kebebasan dan kemerdekaan. Sedangkan anak penunggang Sisingaan melambangkan generasi muda yang diharapkan menjadi pewaris kemerdekaan pada masa depan tanpa hidup dalam bayang – bayang Singa (Inggris dan Belanda).

2.5. Sisingaan

Dalam buku Seni dan Budaya (halaman 137), karangan Harry Sulastianto menjelaskan bahwa Sisingaan lahir dan berkembang di Kabupaten Subang, Jawa Barat. Awalnya Sisingaan ini dipertunjukkan untuk upacara khitanan yang oleh masyarakat Subang dianggap sebagai peristiwa peng-Islaman seseorang. Nama Sisingaan berasal dari nama jampana atau kursi yang digunakan untuk mengusung anak yang dikhitan. Dalam perkembangannya, Sisingaan mendapat pengaruh dari budaya Inggris dan Belanda karena negara kedua tersebut pernah menguasai daerah Subang. Salah satu bukti adanya pengaruh Inggris dan Belanda dapat dilihat dari bentuk jampana atau kursi yang diganti dengan bentuk singa sebagai lambang Negara Inggris dan Belanda.

Walaupun tidak ditemukan data secara pasti, tetapi berdasarkan catatan sejarah, Sisingaan sudah ada sejak tahun 1910. Hal ini berdasarkan data yang menyebutkan bahwa pada tahun 1910 diadakan arak – arakan dengan menunggang Sisingaan yang mengusung lurah ketiga Desa Cigadung yang bernama Sayung.

Selanjutnya, pada tahun 1920 seorang patih pemerintah daerah Kabupaten Subang mengaku bahwa saat ia dikhitan pernah menunggang Sisingaan.

Dalam perkembangannya, Sisingaan berfungsi sebagai ungkapan kegembiraan pada saat acara khitanan atau acara – acara yang dianggap penting lainnya, seperti acara pelantikan pejabat desa atau penyambutan tamu – tamu penting.

Dalam perkembangannya gerak Tari Sisingaan diambil dari bentuk gerakan Pencak Silat dan Ketuk Tilu. Gerakan Pencak Silat yang gagah, jantan dan galak dipadukan dengan gerakan riang dari Tari Ketuk Tilu. Nama gerakan Tari Sisingaan diantaranya, mincid badag yang bergerak dengan mengangkat kaki lebih tinggi dan lebih lebar dari langkah biasa seiring musik pengiring yang mengentak keras. Gerakan lainnya yang menjadi ciri khas, yaitu gerak ngayun. Gerakan ngayun dilakukan pada saat mengangkat usungan dengan mengayunkannya ke depan dan ke belakang, kemudian memukulnya. Ragam gerak ini diulang – ulang dengan pola lantai yang berbeda – beda sesuai kebutuhan.

Sisingaan diiringi beragam alat musik, alat musik yang digunakan diantaranya yaitu :

- a. Satu buah Gendang sebagai pengatur irama
- b. Satu buah Gendang bedug sebagai pemberi tekanan
- c. Satu buah Kulanter sebagai pengatur tempo
- d. Satu buah Kempul sebagai pengisi irama
- e. Satu buah Goong sebagai akhir wiletan
- f. Tiga buah Bonang atau Ketuk sebagai pengisi ketukan
- g. Satu buah Jenglong sebagai akhir kenongan
- h. Satu buah Kecrek untuk mempertegas tepakan
- i. Satu buah Terompet sebagai pembawa melodi atau mengawali lagu

Selain alat – alat musik tersebut, pertunjukan Sisingaan juga dilengkapi Penyanyi atau Juru Kawih, tugas utamanya yaitu sebagai penyampai maksud atau misi tertentu yang disampaikan dalam lagu Sunda.

2.5.1. Pertunjukan Sisingaan

Kesenian sisingaan secara garis besarnya terdiri dari 4 orang pengusung sisingaan sepasang patung sisingaan, penunggang sisingaan, waditra nayaga, dan sinden atau juru kawih. Secara filosofis 4 orang pengusung sisingaan melambangkan masyarakat pribumi/terjajah/tertindas, sepasang patung sisingaan melambangkan kedua penjajah yakni Belanda dan Inggris, sedangkan penunggang sisingaan melambangkan generasi muda yang nantinya harus mampu mengusir penjajah, nayaga melambangkan masyarakat yang bergembira atau masyarakat yang berjuang dan memberi motivasi/semangat kepada generasi muda untuk dapat mengalahkan serta mengusir penjajah dari daerah mereka.

Dalam pertunjukannya Sisingaan biasa ditampilkan di acara khitanan, dalam acara tersebut biasanya jumlah Sisingaan yang dibawa tergantung dengan jumlah permintaan pesanan. Setelah itu anak – anak yang dikhitan akan menaiki sisingaan atau biasa disebut ngojek dalam istilah Sisingaan dalam pawai atau arak – arakan.

Selain khitanan Sisingaan juga sering dipertunjukan ketika ada acara besar seperti penyambutan tamu yang biasa dilakukan ketika menyambut tamu penting seperti menyambut Presiden, pejabat bahkan Atlet yang sudah berjuang di Asian Games kemarin, ketika datang ke kota Subang.

Di kota Subang sendiri, ada lomba atau kompetisi khusus untuk Sisingaan. Lomba ini dinilai dengan keunikan masing – masing grup Sisingaan di setiap daerah di kota Subang. Baik dari kostum, gerakan, dan juga ciri khas yang lainnya. Namun sayang perlombaan Sisingaan pada masa sekarang semakin jarang terlihat lagi.

2.5.2. Perkembangan Dan Fenomena Sisingaan Pada Saat Ini

Kesenian tradisional Sisingaan khas dari kota Subang, yaitu kesenian yang menggabungkan beberapa unsur seni seperti seni tari, seni musik dan seni teater. Pada perkembangannya boneka Sisingaan pada zaman dahulu, boneka

Singa dibuat dengan bahan kayu dan dihias dengan tali rafia dan juga dedaunan. Seiring berjalannya waktu kini pada boneka Singa telah berubah drastis, ada beberapa perubahan seperti pada bentuk kepala Singa yang semakin mirip dengan aslinya, dari badannya yang dilapisi busa dan dilapisi dengan kain menambah citra pada boneka Sisingaan pada masa sekarang.

Festival Kesenian Rakyat Nasional di Jakarta menjadi awal terkenalnya kesenian Sisingaan di Indonesia. Pada tahun 1978, saat itu Sisingaan mendapatkan juara pertama sebagai perwakilan dari Jawa Barat. Dari sanalah sisingaan banyak diketahui oleh masyarakat luas.

Pada masa sekarang sayangnya kesenian Sisingaan sudah jarang bermunculan dan susah ditemukan lagi di kota Subang. Dalam sebuah wawancara dengan Acid Warsidi ketua Group Sisingaan Wanda Putra Budaya. Menerangkan bahwa kini Sisingaan sudah mulai digantikan dengan kesenian lainnya seperti kesenian Nanagaan atau Mamanukan, maka dari itu kini setiap grup sisingaan di daerah Subang berlomba untuk menjadi grup yang berbeda dengan grup lainnya.

Kini setiap grup Sisingaan tidak hanya menampilkan Sisingaan saja di setiap pertunjukannya ada penambahan boneka bukan hanya boneka Singa kini ada boneka Naga, Burung dan aneka ragam lainnya. Ia menerangkan itu membuat ke orisinalitas Sisingaan ini telah hilang dan bukan dikenal sebagai Sisingaan melainkan Nanagaan atau Mamanukan, padahal Nanagaan sendiri bukan berasal dari kota Subang melainkan dari kota lain. Itu membuat miris pasalnya kesenian Sisingaan yang menjadi ikon kesenian kota Subang sendiri tergeser dengan kesenian lain yang bukan dari kota Subang dan membuat Sisingaan jarang ditampilkan lagi di kota Subang.

Hal itu diperparah lagi dengan keadaan sekarang yaitu Virus Corona. Banyak grup Sisingaan yang terpaksa dibubarkan dan mau tidak mau harus mencari pekerjaan lain. Karena sangat susah pada masa sekarang orang – orang untuk mengundang Sisingaan pada masa pandemi sekarang ini. Dalam sebuah

wawancara dengan salah satu penggotong Sisingaan ia menerangkan bahwa pada masa dahulu ketika masih rame – ramanya orang – orang mengundang Sisingaan dalam sebulan dia bisa pentas sebanyak lima sampai enam kali dalam sebulan. Dengan perkembangan zaman dan Sisingaan sudah mulai tergantikan dengan kesenian lain dalam sebulan ia bisa pentas sebanyak dua kali. Sayangnya pada masa pandemi ia tidak bisa pentas lagi dan harus menghentikan semua kegiatan di Sisingaan.

Itu menjadi sebuah ironi dan pukulan bagi kita semua, kurangnya dukungan dari pemerintah dan juga media yang bisa mengajak masyarakat terutama anak - anak untuk bisa menjaga dan melestarikan tentang budaya yang dimiliki oleh kota Subang ini agar bisa terus dimainkan dan diteruskan pada masa yang akan datang.

2.6. Ilustrasi

Dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam penerapan yang ditulis oleh Ricky W.Putra menjelaskan bahwa ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, berupa ide dan konsep melandasi apa yang ingin dikomunikasikan suatu gambar.

ilustrasi juga mempunyai tujuan penting. Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2), tujuan ilustrasi adalah untuk menghiasi atau menerangkan cerita, tulisan, puisi ataupun informasi yang lainnya. Untuk lebih lengkapnya, berikut tujuan ilustrasi.

Ilustrasi bertujuan guna memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan.

1. Ilustrasi bertujuan untuk memberi berbagai variasi dalam bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, komunikatif, memotivasi, serta para pembaca juga dapat dengan mudah untuk memahami pesan yang disampaikan.

2. Ilustrasi bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui ilustrasi.

2.6.1. Fungsi Ilustrasi

Secara umum Ilustrasi mempunyai beberapa Fungsi. Dibawah ini merupakan beberapa Fungsi Ilustrasi, yaitu :

A. Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan juga naratif serta menggunakan kalimat yang panjang. Ilustrasi tersebut bertujuan guna melukiskan sehingga dapat lebih cepat serta lebih mudah untuk dipahami.

B. Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif ilustrasi adalah menyatakan dan memperlihatkan sesuatu perasaan, maksud, situasi, gagasan, ataupun konsep yang sifatnya abstrak menjadi sesuatu yang nyata sehingga lebih mudah untuk dipahami.

C. Fungsi Analitis atau Struktura

Fungsi analitis ilustrasi yaitu suatu ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian-bagian dari suatu sistem ataupun benda atau suatu proses dengan detail, agar lebih mudah dipahami.

D. Fungsi Kualitatif

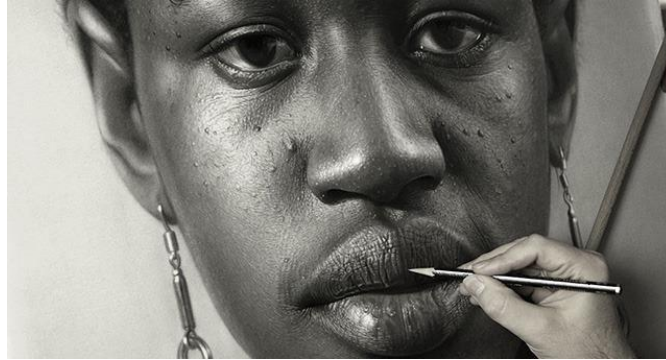
Fungsi kualitatif ilustrasi yaitu sering digunakan untuk membuat kartun, foto, tabel, simbol, gambar, sketsa, dan grafik.

2.6.2. Jenis – Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa jenis. Dibawah ini merupakan jenis – jenis ilustrasi, yaitu :

1. Ilustrasi Naturalis

Merupakan jenis Ilustrasi yang memiliki tingkat kemiripan yang tinggi dari segi bentuk, warna yang sama dengan kenyataan.



Gambar 2.1. *Realistis*

Sumber : www.jazjaz.net

2. Ilustrasi Dekoratif

Merupakan jenis Ilustrasi yang memiliki fungsi untuk menghiasi suatu objek dengan cara yang disederhanakan dan dlebihkan dengan gaya tertentu.



Gambar 2.2. *Decoratif*

Sumber : www.centralillustration.com

3. Ilustrasi Cerita Bergambar

Merupakan teknik gambar yang dibuat berdasarkan cerita,

sejenis komik atau gambar yang diberi teks cerita.

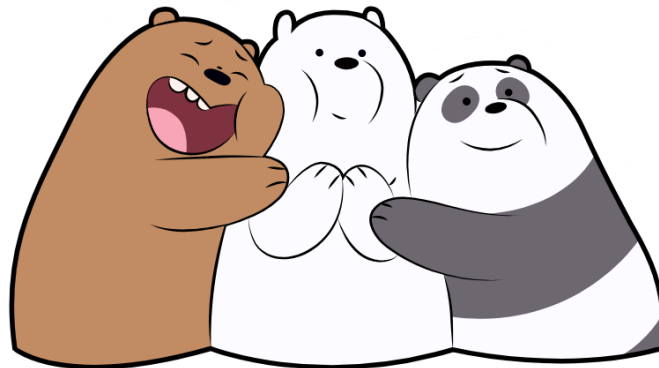


Gambar 2.3. Cerita Bergambar

Sumber : www.comicbookherald.com

4. Kartun

Merupakan gambar yang memiliki ciri khas dan mempunyai bentuk yang lucu, biasanya kartun banyak digemari oleh Anak – Anak.



Gambar 2.4. Kartun

Sumber : www.pinterest.com

5. Karikatur

Merupakan gambar yang dalam penggambarannya memiliki ciri khas penyimpangan proporsi tubuh. Biasanya Karikatur

merupakan gambar sindiran atau kritikan.



Gambar 2.5. *Karikatur*

Sumber : www.kaltoons.com

2.7. Anak

Di dalam Al-Quran, anak sering disebutkan dengan kata *walad-awlâd* yang berarti anak yang dilahirkan orang tuanya, laki-laki maupun perempuan, besar atau kecil, tunggal maupun banyak. Karenanya jika anak belum lahir belum dapat disebut *al-walad* atau *al-mawlûd*, tetapi disebut *al-janîn* yang berarti *al-mastûr* (tertutup) dan *al-khafy* (tersembunyi) di dalam rahim ibu.

Menurut Haditono (dalam Damayanti, 1992), anak adalah makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya. Dari perspektif Augustinus (dalam Suryabrata, 1987), yang dipandang sebagai peletak dasar permulaan psikologi anak, mengatakan bahwa anak tidaklah sama dengan orang dewasa, anak mempunyai kecenderungan untuk menyimpang dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak-anak lebih mudah belajar dengan contoh-contoh yang diterimanya dari aturan-aturan yang bersifat memaksa.

Menurut Hurlock (1980), manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, dan biasaberlaku umum. Untuk lebih jelasnya tahapan perkembangan tersebut dapat dilihat pada uraian ini:

1. Masa Pra-lahir : Dimulai sejak terjadinya konsepsi lahir
2. Masa Jabang bayi: satu hari -dua minggu.
3. Masa Bayi: dua minggu-satu tahun 10
4. Masa Anak-anak I: 1 tahun-6 tahun,
5. Masa Anak-anakII: 6 tahun-12/13 tahun.
6. Masaremaja: 12/13 tahun-21 tahun
7. Masa dewasa: 21 tahun-40 tahun.
8. Masa tengah baya: 40 tahun-60 tahun.
9. Masa tua: 60 tahun-meninggal .