



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game*

Game dalam bahasa Indonesia berarti permainan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “permainan” memiliki 3 arti, yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain, hal bermain, dan pertunjukan, tontonan, dan sebagainya. Permainan berasal dari kata dasar “main”. Kata “main” memiliki dua arti. Pertama, melakukan permainan untuk menyenangkan hati. Kedua, ragam cakapan melakukan perbuatan untuk bersenang – senang. Kata “bermain” memiliki arti melakukan sesuatu untuk bersenang – senang. Kata “mainan” memiliki dua arti, yaitu alat untuk bermain dan perhiasan tambahan.

Game is an activity with rules. It is a form of play often but not always involving conflict, either with other players, with the game system itself, or with randomness / fate / luck (Brathwaite : 2009, 5). Kalimat tersebut memiliki arti bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang disertai dengan aturan. Hal tersebut merupakan bentuk bermain tapi tidak selalu melibatkan konflik, baik dengan pemain lain, dengan sistem permainan itu sendiri, atau dengan acak / nasib / keberuntungan.

Game merupakan kegiatan – kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali bersifat kompetisi (Mutiah : 2010, 140). Permainan menjadi sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi dari diri anak. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Permainan dengan aturan adalah institusi sosial karena permainan ini tetap sama saat ditransmisi dari satu generasi ke yang berikutnya dan bersifat bebas dari kemauan individu yang berpartisipasi (Piaget : 2010, 133). Beberapa merupakan permainan orang dewasa, namun yang lainnya secara khusus adalah permainan anak – anak, seperti permainan kelereng.

Dari seluruh pengertian *game* atau permainan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan hati, serta memiliki aturan yang harus diikuti. *Game* juga menjadi media sosial bagi anak untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Selain itu, *game* juga diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pertama kali diperkenalkan oleh ahli matematika Perancis, Emile Borel tahun 1921. Tahun 1928, John Von Neumann menyatakan pembuktian dari Prinsip Minimax, prinsip dasar tentang minimasi dari kekalahan maksimal yang menjadi dasar dalam teori permainan. Tahun 1947, George Dantzig mengembangkan dan menggunakan program linier (Kartono : 1994, 11). Teori permainan dengan program linier mendapat perhatian yang besar dan digunakan di berbagai bidang. Permainan dibagi berdasarkan klasifikasinya (Kartono : 1994, 3 – 4), yaitu :

1. Berdasarkan jumlah langkah dan pilihan :
 - a. Permainan berhingga (*Finite Game*), permainan yang memiliki sejumlah langkah dan setiap langkah memuat sejumlah pilihan yang berhingga juga.
 - b. Permainan tak berhingga (*Infinite Game*), yaitu untuk setiap permainan selain permainan berhingga.

2. Berdasarkan jumlah pemain (orang) :

Orang dalam permainan ini dapat berperan sebagai individu atau kelompok.

3. Berdasarkan jumlah pembayaran :
 - a. Permainan berjumlah nol (*Zero Sum Game*), dengan jumlah kemenangan kedua belah pihak sama dengan nol.
 - b. Permainan berjumlah tidak nol (*Non Zero Sum Game*), total pembayaran pemain pada akhir tidak nol, dapat dimainkan oleh dua orang / lebih.

Beberapa macam jenis permainan (Mutiah : 2010, 115 – 116), yaitu :

1. Main Peran, sering disebut drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada anak usia tiga sampai enam tahun.
 - a. Makro -
Berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang / sesuatu. Belajar keterampilan seperti mendengarkan, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama.
 - b. Mikro
Belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.
2. Main Pembangunan, membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas – tugas sekolahnya di kemudian hari.

Permainan untuk perkembangan anak dibedakan (Mutiah : 2010, 139 – 140) :

1. Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan sensorimotor mereka.
2. Permainan praktis, pengulangan ketika keterampilan baru dipelajari.
3. Permainan simbolis, anak mentransformasikan lingkungan ke suatu simbol.
4. Permainan sosial, melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.

5. Permainan fungsional, yaitu permainan yang dilakukan pada awal masa anak – anak, mengulang kegiatan sederhana, meningkatkan motorik anak.
6. Permainan konstruktif, yaitu terjadi ketika anak – anak melibatkan diri dalam suatu kreatif / pemecahan masalah ciptaan sendiri.

Jenis permainan pada masa kanak – kanak dibagi dalam 5 kelompok sesuai dengan banyak pemain serta usia pemain, yaitu (Hurlock : 1942, 334) :

- Permainan Bayi

Permainan yang sifatnya lebih sederhana. Biasanya permainan ini diturunkan dari generasi ke generasi seperti petak umpet atau kejar – kejaran.

- Permainan Perorangan

Biasanya pada rentang usia 4 / 5 tahun, bermain untuk menguji kecakapannya daripada hanya sebagai kesenangan. Peraturan biasanya sedikit, diubah, dilanggar.

- Permainan Tetangga

Sejenis permainan kelompok di mana setiap orang dapat bermain. Permainan dari jenis ini seperti permainan petak umpet.

- Permainan Tim

Populer di kalangan anak berusia 8 hingga 10 tahun. Permainan ini terorganisasi dan memiliki peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah sepakbola, kasti, lari, basket, dan lainnya.

- Permainan dalam Ruang

Permainan di dalam ruangan kurang melelahkan dibandingkan dengan permainan di luar ruangan. Biasanya mereka bermain karena lelah, sakit, atau cuaca buruk. Contohnya adalah main kartu, teka – teki, dan permainan tebak – tebakan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak (Hurlock : 1942, 327):

- Kesehatan : semakin sehat, semakin banyak energi, anak semakin aktif.
- Perkembangan motorik : permainan anak melibatkan koordinasi motorik.
- Intelegensi : anak yang pandai biasanya lebih aktif dibandingkan yang kurang, dan permainan mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, konstruksi, dan membaca.
- Jenis kelamin : pada awal masa kanak – kanak, anak laki – laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan. Sebaliknya, pada anak perempuan terjadi pada akhir masa kanak – kanak.
- Lingkungan : anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain dengan anak – anak dari lingkungan yang lebih baik. Hal tersebut karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.
- Status sosioekonomi : anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal seperti atletik dan bermain sepatu roda. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca, film yang ditonton, serta jenis rekreasi yang mereka dapatkan.
- Jumlah waktu bebas : jumlah waktu bermain tergantung pada status ekonomi keluarga. Jika tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang lainnya.
- Peralatan bermain : yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, seperti balok dan lilin yang mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

Berbagai permainan muncul seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi. Permainan secara garis besar dibedakan menjadi permainan tradisional dan modern. Tradisional *game* dibagi menjadi *board games*, *card games*, *target games*, dan *sports games* (Saulter : 2007, 5). Sementara itu, permainan modern lebih sering disebut permainan digital, permainan yang paling sering dimainkan oleh anak – anak di masa sekarang ini.

Salah satu yang menarik perhatian anak pada digital adalah gambar visual yang ditampilkan pada media tersebut. Gambar berpengaruh untuk membantu perkembangan anak. Gambar adalah bentuk fungsi semiotik yang dapat dianggap separuh jalan antara permainan simbolik dan citra mental. Gambar berfungsi untuk memberikan kesenangan dalam upayanya meniru kenyataan. G. H. Luquet mengklasifikasi gambar sebagai permainan (Piaget : 2010, 72).

Bermain memiliki arti yang berbeda dengan permainan. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dapat menjadi sumber belajar karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah (Mutiah : 2010, 140). Bermain memiliki fungsi untuk memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan merasa jenuh. James Sully berpendapat bahwa bermain berkaitan erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan.

Bermain adalah media yang baik untuk melatih bicara pada anak (Hariwijaya : 2008, 24). Bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga (Hurlock : 1942, 350). Berdasarkan pengertian tersebut, banyak alat permainan yang dibuat untuk melatih perkembangan bicara anak, seperti telepon mainan. Banyak alat permainan edukatif bermunculan untuk meningkatkan tingkat perkembangan pada

anak, namun alat permainan yang dijual di pasaran memiliki harga yang relatif mahal dan kurang terjangkau bagi semua kalangan masyarakat.

Bermain memiliki pengaruh yang cukup signifikan bagi perkembangan anak, seperti perkembangan fisik, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, belajar bermasyarakat, dan lainnya. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, TV, atau lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

Tahapan perkembangan bermain dibagi 4 (Hurlock : 1942, 324), yaitu :

1. Tahap Eksplorasi – bayi hingga berusia sekitar 3 bulan melihat orang dan benda serta berusaha untuk menggapai benda yang ada di dekatnya. Setelah itu memegang, lalu merangkak atau berjalan dan mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.
2. Tahap Permainan – dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya di usia antara 5 – 6 tahun. Mereka memiliki imajinasi yang tinggi terhadap mainannya. Mereka menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup.
3. Tahap Bermain – dimulai setelah masuk sekolah, dimana mereka masih meneruskan bermain dengan barang mainan jika sendirian. Namun mereka lebih tertarik pada permainan, olahraga, hobi, dan permainan lainnya yang bersifat lebih aktif dan lebih hidup.
4. Tahap Melamun – mendekati saat masa puber, dimana mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya mereka sukai dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.

2.1.1 Teori Bermain

Banyak teori mengenai perihal bermain. Ada teori klasik yang muncul dari abad ke-19 sampai Perang Dunia I. Teori *surplus* energi diajukan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer, mengatakan bahwa perilaku bermain ada karena adanya *surplus* energi, terjadi akibat energi yang berlebihan (Mutiah : 2010, 94). Teori rekreasi diajukan oleh Moritz Lazarus, tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga (Mutiah : 2010, 95). Bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga.

Teori rekapitulasi diajukan oleh G. Stanley Hall, meyakini bahwa anak menjalani semua tahapan evolusi, mulai dari bersel satu sampai menjadi janin (Mutiah : 2010, 95 – 96). Teori ini memberi penjelasan mengenai tahapan bermain yang mengikuti urutan sama seperti evolusi makhluk hidup. Teori praktis diajukan oleh Karl Groos, bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang (Mutiah : 2010, 97).

Teori sublimasi diajukan oleh Claparede, bermain merupakan suatu sublimasi / pelarian yang positif dari tekanan perasaan yang berlebihan (Mutiah : 2010, 98). Disebut juga Teori Fantasi (fiksi), yaitu bahwa anak itu bermain karena dalam hidupnya tidak mendapat kepuasan sehingga lari ke fantasi di dalam permainannya. Teori reinkarnasi berpendapat bahwa anak – anak selalu bermain dengan permainan yang dilakukan oleh nenek moyangnya, tetapi permainan itu telah disesuaikan dengan kemajuan ilmu dan teknologi (Mutiah : 2010, 99).

Tabel 2.1 Teori – teori Modern tentang Bermain

Teori	Peran Bermain di Perkembangan Anak
Psikoanalitik Kognitif – Piaget Kognitif – Vigotsky Kognitif – Bruner / Sutton – Smith Singer <i>Arousal Modulation</i> Bateson	<ul style="list-style-type: none"> • Mengatasi pengalaman traumatik • Mempraktikkan dan melakukan konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya • Memajukan berpikir abstrak • Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir, imajinasi dan narasi • Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar • Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna

(Sumber : Psikologi Bermain Anak Usia Dini hlm. 99)

Teori psikoanalisis diajukan oleh Sigmund Freud, seseorang dapat memproyeksikan harapan maupun konflik pribadi. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemasaran dan memindahkan perasaan negatif ke objek / orang pengganti (Mutiah : 2010, 100).

Teori kognitif Jean Piaget mengemukakan teori mengenai perkembangan intelektual anak. Ia berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuannya melalui interaksi (Mutiah : 2010, 101 – 102). Dalam proses belajar, perlu adaptasi dan adaptasi tersebut membutuhkan keseimbangan antara 2 proses yang saling menunjang, yaitu asimilasi dan akomodasi yang akan dibahas di dalam sub – bab mengenai psikologi dan perkembangan anak.

Teori kognitif Vygotsky berpendapat bahwa bermain memiliki peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak (Mutiah : 2010, 103). Hubungan sosial merupakan hal penting yang mempengaruhi perkembangan

kognitif karena anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

Teori Singer oleh Jerome Singer menganggap bermain, terutama secara imajinatif, sebagai kekuatan positif untuk perkembangan manusia (Mutiah : 2010, 107). Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk mendapatkan stimulasi dari dunia luar maupun dalam.

Teori *Arousal Modulation* oleh Berlyne dan Ellis menekankan pada anak yang bermain sendirian (Mutiah : 2010, 107). Bermain disebabkan adanya kebutuhan / dorongan agar sistem saraf pusat tetap berada dalam keadaan terjaga. Dapat disimpulkan bahwa bermain memang memiliki peran aktif bagi perkembangan anak secara motorik maupun kognitif. Bermain juga merupakan pengalaman yang penting bagi setiap anak. Stimulasi bermain yang tepat dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak dapat bermain dengan benda ataupun dengan teman di lingkungannya. Bermain juga memiliki fungsi terapeutik dan dapat memberikan motivasi pada anak.

Bentuk – bentuk bermain meliputi (Mutiah : 2010, 142 – 145) :

1. Bermain sosial

- a. Bermain seorang diri, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya.
- b. Bermain paralel, kegiatan ini dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing – masing anak bermain sendiri – sendiri, seperti *puzzle*.
- c. Bermain asosiatif, kegiatan bermain di mana beberapa anak bermain bersama tetapi tidak ada pengaturan, seperti bermain polisi maling.

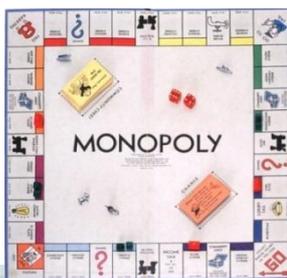
- d. Bermain kooperatif, masing – masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai kegiatan bermain, seperti bermain toko – tokoan.
2. Bermain dengan benda, bermain dengan objek meliputi :
 - a. Bermain praktis, melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang digunakan, seperti kartu.
 - b. Bermain simbolis, menggunakan daya imajinasi anak.
 - c. Permainan dengan peraturan – peraturan yang telah ditetapkan.
 3. Bermain sosiodrama, memiliki beberapa elemen :
 - a. Bermain dengan melakukan imitasi, berpura – pura melakukan peran orang – orang di sekitarnya, meniru tingkah laku dan bicara.
 - b. Bermain pura – pura seperti suatu objek.
 - c. Bermain peran dengan meniru gerakan.
 - d. Persisten, bermain yang dilakukan dengan tekun sedikitnya 10 menit.

2.1.2 Board Game

Olah otak merupakan gimnasium bagi perkembangan otak anak. Goethe, tokoh besar dalam berbagai bidang menganggap catur dan olah otak sebagai “batu uji kecerdasan”. Olah otak dibagi ke dalam 4 bagian (Buzan : 2005, 279 – 280) :

1. Board Game

Mulai dari permainan sederhana, seperti Monopoli, sampai yang menengah, seperti permainan Dam, hingga permainan yang paling tinggi tingkatannya, yaitu catur dan permainan Go dari Cina / Jepang.



Gambar 2.1 Permainan Monopoli

(Sumber : <http://abagond.wordpress.com/2010/12/07/if-america-were-a-game-of-monopoly/>)



Gambar 2.2 Permainan Dam

(Sumber : <http://dexanation.blogspot.com/2012/10/masa-kecik2.html>)

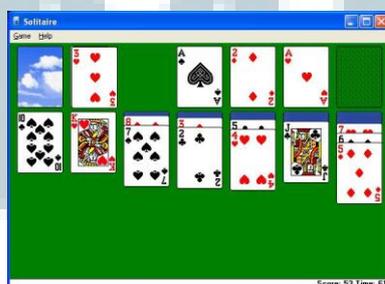


Gambar 2.3 Permainan Go

(Sumber : <http://forum.indowebster.com/showthread.php?t=56736>)

2. Permainan Kartu

Mulai dari permainan *Solitaire* yang sederhana, hingga Poker dan permainan *Bridge* yang lebih rumit.



Gambar 2.4 Permainan *Solitaire*

(Sumber : <http://spoiledflushgames.com/designers-diary-matrix-solitaire/>)



Gambar 2.5 Permainan Poker

(Sumber : <http://shelsablogspotcom.blogspot.com/2010/12/cara-bermain-poker.html>)

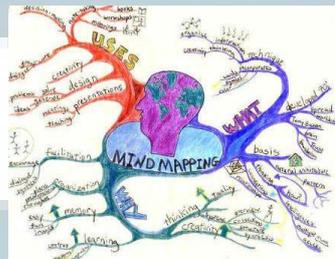


Gambar 2.6 Permainan *Bridge*

(Sumber : <http://www.acolbridge.co.uk/>)

3. Permainan Keahlian Mental

Permainan ini meliputi ingatan, berpikir kreatif, membaca cepat, membuat *mind mapping*, uji kecerdasan, hingga berhitung di luar kepala.



Gambar 2.7 *Mind Mapping*

(Sumber : <http://pkab.wordpress.com/2008/02/29/peta-pikiran-mind-mapping/>)

4. *Game* Komputer

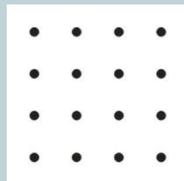
Permainan komputer merupakan permainan yang paling banyak digemari anak – anak pada masa sekarang.

Semua permainan merupakan pelatihan yang berguna bagi perkembangan otak anak, termasuk teka – teki silang, *brain – teaser*, *puzzle*, dan lainnya. *Board game* merupakan jenis permainan yang menarik indra penglihatan, peraba, dan pendengaran, hingga dalam bentuk yang lebih canggihnya, dapat melatih dan mengembangkan keanekaragaman kecakapan berpikir dan kecakapan sosial.

2.2 Unsur dan Elemen Desain

Suatu desain yang baik memiliki unsur – unsur desain di dalamnya. Unsur – unsur visual yang diperlukan adalah sebagai berikut (Kusrianto : 2008, 30 – 32) :

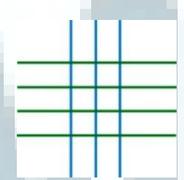
1. Titik – wujudnya relatif kecil, biasanya ditampilkan dalam bentuk kelompok.



Gambar 2.8 Titik

(Sumber : <http://asimtot.wordpress.com/2011/07/20/hanya-enem-garis-lurus-melewati-16-titik/>)

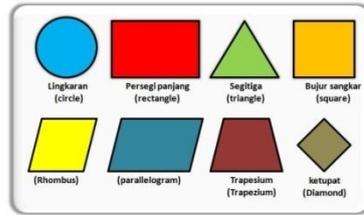
2. Garis – banyak berpengaruh pada pembentukan objek. Ciri khasnya terdapat arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, zigzag, dan lainnya.



Gambar 2.9 Garis

(Sumber : <http://zhoney.blogspot.com/2010/09/tips-perkalian-dengan-menggunakan-garis.html>)

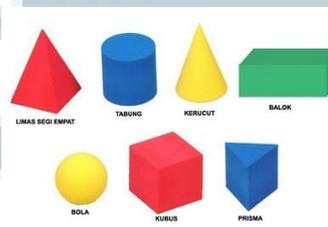
3. Bidang – berdimensi panjang dan lebar. Bidang dikelompokkan menjadi bidang geometri atau beraturan dan bidang non-geometri atau tidak beraturan.



Gambar 2.10 Bidang

(Sumber : <http://santialayanti.blog.stisitelkom.ac.id/nirmana-2-dimensi/nirmana-bidang/>)

4. Ruang – dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Mengarah pada perwujudan tiga dimensi, sehingga dapat dibagi menjadi ruang nyata dan ruang semu.



Gambar 2.11 Ruang

(Sumber : <http://moelangbotjahesdhe.blogspot.com/2011/08/macam-bangun-ruang-dan-rumusny.html>)

5. Warna – ditentukan oleh jenis pigmen. Kesan yang diterima oleh mata ditentukan oleh cahaya.
6. Tekstur – nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik dibagi menjadi tekstur kasar dan halus. Tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata jika terdapat kesamaan pada hasil raba dan penglihatan, sedangkan tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil raba dan penglihatan.



Gambar 2.12 Tekstur

(Sumber : <http://dhirino.blogspot.com/>)

Warna merupakan salah satu unsur penting dari sebuah desain. Warna yang bersumber pada cahaya adalah *Red*, *Green*, dan *Blue* disebut warna *additive*, sedangkan warna pada cat / tinta adalah *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black*, disebut warna *subsractive*. Warna dapat memberikan kesan 3 dimensi dengan permainan warna, yaitu *hue*, saturasi, dan *luminance*. *Hue* ditentukan oleh panjang gelombang. Saturasi merupakan ukuran kemurnian warna / tingkat kepuccatan warna. *Luminance* / kecerahan adalah terang / gelap warna pada suatu tampilan layar (Nugroho : 2008, 15 – 17). Warna juga memiliki kombinasi, yaitu :

1. Analog / harmonis, yaitu warna yang dihasilkan dari kombinasi warna yang bersebelahan pada roda warna.
2. Komplementer / kontras, yaitu warna yang dihasilkan dari kombinasi warna yang berlainan pihak pada roda warna.
3. Hampir kontras, lebih enak dipandang daripada kontras maksimal.
4. *Triad*, yaitu 3 warna yang berjarak sama pada roda warna yang akan memberikan efek seimbang.

Selain teori – teori warna di atas yang telah disebutkan, warna juga memiliki dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dipandang dari berbagai macam aspek. Rasa terhadap warna dibedakan (Nugroho : 2008, 35 – 36) :

1. Warna netral, adalah warna – warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna, bukan warna primer maupun sekunder.
2. Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya, berseberangan pada roda warna.

3. Warna panas, adalah warna dalam rentang setengah lingkaran dalam roda warna mulai dari merah hingga kuning. Mengesankan jarak yang dekat.
4. Warna dingin, adalah warna dalam rentang setengah lingkaran dalam roda warna mulai dari hijau hingga ungu. Mengesankan jarak yang jauh.

Tabel 2.2 Makna Positif dan Negatif pada Warna

Warna	Makna Positif	Makna Negatif
Merah	Hangat, api, kepemimpinan	Marah, peperangan, nafsu
Merah muda	Cinta, kagum, feminin, muda	Homoseks, biseksualitas
Oranye	Hangat, ceria, semangat, api	Sombong, peringatan, bahaya
Kuning	Kekayaan, optimis, cerdas	Cemburu, iri hati, tidak jujur,
Hijau	Alam, subur, harmoni	Cemburu, iri, tamak, korupsi
Biru	Damai, percaya diri, lembut	Sedih, dingin, despresi
Ungu	Bangsawan, spiritual, sensual	Sombong, angkuh, dukacita
Cokelat	Alamiah, tenang, kekayaan	Kotor, bosan, kasar, bodoh
Abu – abu	Modern, intelektual, bijak	Sedih, bosan, debu, polusi
Putih	Suci, bersih, rendah hati	Hampa, kematian, menyerah
Hitam	Anggun, misteri, mewah, modern, canggih, <i>style</i>	Penyesalan, kematian, setan, perkabungan

(Sumber : Pengenalan Teori Warna hlm. 36 – 38)

Tabel 2.3 Respons Psikologis Terhadap Warna

Warna	Respons Psikologis yang Mampu Ditimbulkan
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, berbahaya
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujuran / curang, pengecut, pengkhianatan

Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan
Oranye	Energi, keseimbangan, kehangatan
Cokelat	Bumi, dapat dipercaya, kenyamanan, bertahan
Abu – abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak
Putih	Murni / suci, kebersihan, cermat, <i>innocent</i> (tanpa dosa), steril, kematian
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidak bahagiaan, keanggunan

(Sumber : Pengantar Desain Komunikasi Visual hlm. 47)

Keseluruhan unsur – unsur visual disusun dengan berbagai efek penampilan yang bervariasi. Variabel penyusunan unsur visual (Kusrianto : 2008, 34) :

1. Kedudukan adalah masalah di mana suatu objek yang terbentuk oleh unsur – unsur visual ditempatkan.
2. Arah, memberi pilihan mengenai ke arah mana suatu objek dihadapkan dan efeknya terhadap hubungan suatu objek dengan objek lainnya.
3. Ukuran, menentukan kesan besar – kecilnya sesuai peranannya.
4. Jarak, bentuk dan jumlah berpengaruh terhadap kepadatan, bobot, dan keluasan ruang atau bidang di mana berbagai objek dihadirkan.

Selain unsur – unsur visual dan variabel penyusunnya, terdapat hal lain yang perlu diperhatikan, yaitu komposisi. Komposisi adalah pengorganisasian unsur – unsur rupa yang disusun dalam karya desain secara harmonis. Sebuah komposisi dikatakan harmonis jika komposisi tersebut mengikuti prinsip – prinsip komposisi yang ada, meliputi :

1. Kesatuan / *Unity* – prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur – unsur yang disusun (Kusrianto : 2008, 35). Dengan kesatuan, elemen – elemen yang terkandung di dalam suatu desain dapat saling mendukung dan teroganisir dengan baik. Suatu desain akan lebih cepat dicerna jika terstruktur dengan kesatuan yang ada.
2. Keseimbangan / *Balance* – prinsip yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang / ruang yang diisi dengan unsur – unsur rupa (Kusrianto : 2008, 38). Keseimbangan dibagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris, serta keseimbangan memusat dan menyebar.
3. Irama – penyusunan unsur dengan mengikuti pola penataan tertentu secara teratur, agar didapatkan kesan yang menarik (Kusrianto : 2008, 41).
4. Kontras – vitalitas agar desain tidak monoton. Kontras yang ditampilkan secukupnya saja, karena jika berlebihan akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis (Kusrianto : 2008, 42).
5. Fokus / Pusat Perhatian – untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama (Kusrianto : 2008, 42).
6. Proporsi – perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan (Kusrianto : 2008, 43).

Hal lain yang mendukung pembuatan suatu desain, yaitu tipografi. Secara garis besar, tipografi dibagi menjadi 3, yaitu *Serif* (huruf bertangkai), *Sans Serif* (huruf tidak bertangkai), dan *Script* (huruf sambung). Dalam dunia desain, ada yang disebut dengan *grid*. Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid system* digunakan

sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetika (Sihombing : 2001, 87). Tidak ada aturan baku pada *grid system*, namun sistem tersebut sangat diperlukan sebagai dasar pola untuk menyusun huruf dan gambar dalam jumlah yang banyak.

Grid system berhubungan dengan tata letak pada halaman cetak / yang biasa kita kenal sebagai *layout*. Ada berbagai macam tampilan *layout* (Kusrianto : 2008, 289 – 294), yaitu :

1. *Style Conventional* - Menampilkan kesan padat dengan pilihan teks yang berat, *headlines* di kiri atas, gambar di bawah. Tampilan terkesan sederhana dan formal, bersifat resmi.
2. *Style Classic* - Memberi kesan sederhana, teks dibagi menjadi 2 kolom. *Headlines* diletakkan di tengah atas, gambar diletakkan di tengah halaman, di antara 2 kolom teks.
3. *Style Modern* - Susunan teks melebar, cukup ada 1 kolom pada 1 halaman. Mempergunakan jarak antar baris lebih lebar. *Headlines* diatur berjarak karakter lebar. Gambar dimuat dalam 2 halaman, posisi berlawanan di bagian tengah.
4. *Style Technical* - Menampakkan gaya teknis dengan blok berbentuk siku dan garis di antara kolom. Digunakan banyak bidang kosong untuk memberikan kesan yang bersih dan kuat.
5. *Style Aggressive* - *Headlines* teks berukuran besar dan bergaris bawah, menggunakan jarak antar baris lebih lebar. Gambar tampil eksklusif dan sebagai ilustrasi / dekorasi ruangan.

6. *Style Juvenile - Layout* dibuat dengan kesan meriah dengan memasang gambar tersebar. Di antara kolom diberi garis pemisah dengan warna lemah. *Headlines* dan *subhead* disusun menggunakan huruf kapital berukuran lebih besar untuk menarik perhatian.
7. *Style Youthful* - Memiliki kesan lucu, main – main, serta menyenangkan. Digunakan gambar serta font yang mendukung. *Headlines* menggunakan huruf dengan berbagai ukuran.
8. *Style Natural* - Susunan yang elegan menggunakan teks berspasi lebar. Jarak antara *headlines* dengan *bodytext* dibuat cukup jauh. Gambar ditampilkan dengan bentuk oval.
9. *Style Prestigious* - Penggunaan bidang kosong yang cukup luas untuk menciptakan keluwesan dan fokus. Penggunaan *drop cap* member kesan awal anggun pada halaman. Pemasangan *headline* ditempatkan di halaman tersendiri.

2.3 Asal Mula dan Jenis – jenis Aksara

Secara garis besar memiliki 3 arti menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia :

1. Sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran
2. Jenis sistem tanda grafis tertentu, misalnya aksara Pallawa dan aksara Inka
3. Huruf

Alfabet adalah satu set huruf yang digunakan dalam bahasa tulisan. Sedangkan huruf adalah satuan dalam alfabet (yang dalam bahasa Latin terdiri

dari 26 huruf). Makna huruf tidak hanya mewakili 26 karakter, tapi juga angka, tanda baca, dan lain – lain. Teks merupakan salah 1 elemen desain terpenting. Selain elemen visual, elemen teks juga memberikan segala informasi yang dibutuhkan target audiens (Rustan : 2009, 18). Huruf yang kita kenal sekarang ini sudah dimodifikasi dari gambar dan huruf pada awalnya.

2.3.1 Sejarah Huruf

Awal penemuan huruf adalah gambar dalam goa di Lascaux pada 15.000 – 10.000 sebelum Masehi (Meggs : 2006, 5). Gambar pada dinding goa tersebut merupakan kegiatan sehari – hari, seperti bercocok tanam dan berburu. Ekitar tahun 3.100 sebelum Masehi, ditemukan cara penulisan baru, yaitu *pictograph*. Ditemukan oleh masyarakat Uruk, Mesopotamia (Meggs : 2006, 6). Mereka menggambarkan simbol – simbol pada sebuah *clay tablet* dibaca dari kanan atas dan ditulis secara vertikal. Simbol tersebut merupakan cara bercocok tanam dan juga sebagai suatu pengingat perhitungan jumlah pasokan makanan di tempat penyimpanan mereka. Mereka menggambarannya dengan menggunakan batang kayu dengan penggambaran yang ramping dan meruncing di akhir gambarnya.

Sekitar tahun 2.800 sebelum Masehi, cara penulisan berubah dari kiri ke kanan secara horizontal. Mereka menggunakan simbol yang lebih sederhana / yang lebih sering kita kenal sebagai huruf paku. Simbol yang digunakan pada huruf paku lebih bersifat alam, seperti matahari sebagai simbol “hari” dan “terang” (Meggs : 2006, 7). Selain itu, *pictograph* mengalami penyederhanaan bentuk menyerupai garis – garis. Inovasi ini mengubah *pictograph* menjadi *cuneiform (wedge-shaped)* pada tahun 3.400 sebelum Masehi.

Babilonia dan Mesopotamia jatuh ke tangan bangsa Persia, lalu bangsa Persia mengadaptasi cara penulisan tersebut, lalu berkembang ke Yunani dan Roma. Penemuan tulisan berlanjut ke Mesir dan *Phoenician*. Mesir mengadaptasi *pictograph*, sedangkan *Phoenician* mengadaptasi *cuneiform* dengan simbol *phonetic* sederhana. Setelah masa tersebut, terdapat penemuan baru dari Mesir, yaitu *Hieroglyphs*. Fakta terkenal dan yang membuktikan adanya penulisan tersebut adalah Batu Rosetta pada tahun 197 – 196 sebelum Masehi. Para ahli meyakini bahwa batu tersebut memiliki beberapa tanda alfabetis (Meggs : 2006, 10 – 11). *Hieroglyphs* konsisten dengan pemakaian *pictogram* yang digambarkan dalam bentuk objek. Mereka menggunakan gambar yang bentuknya hampir menyerupai objek dalam bentuk hewan, benda, bentuk bidang, maupun anggota tubuh. Bangsa Yunani menerima banyak pengetahuan dari bangsa Mesir.

Perkembangan tulisan bukan dari bangsa Eropa saja, bangsa Cina juga memiliki peran penting dalam perkembangan tulisan. Tulisan Cina ditulis secara vertikal dan dibaca dari kanan ke kiri, namun sesuai dengan perkembangan zaman, maka huruf Cina disusun secara horizontal dan dibaca dari kiri ke kanan. Tulisan Cina merupakan sistem penulisan tertua yang terus berlangsung hingga sekarang (Meggs : 2006, 31 – 32). Tulisan ini bukan merupakan alfabetis, melainkan simbol – simbol berupa garis – garis. Tsang Chieh merupakan penemu dari tulisan Cina ini, ia terinspirasi dari cakar burung dan jejak binatang. Sistem yang dipakai hingga sekarang disebut karakter Han. Tulisan Cina merupakan cikal bakal dari tulisan Jepang dan Korea.

Phoenician merupakan sistem di Syria, Libanon, dan Israel dari tahun 1.050 sebelum Masehi (Meggs : 2006, 20). Tulisan ini merupakan awal dari tulisan Arab

dan tulisan Ibrani. *Phoenician* tidak memiliki huruf hidup / vokal. Penulisan ini juga merupakan cikal bakal dari tulisan Yunani yang terdiri dari 22 huruf. Tulisan Yunani ditemukan pada tahun 800 sebelum Masehi (Meggs : 2006, 22). Tulisan ini mengubah 5 huruf dari tulisan *Phoenician* menjadi huruf hidup atau vokal. Huruf vokal yang pertama kali digunakan adalah *alpha*, *epsilon*, *iota*, *omicron*, dan *upsilon*. Tulisan Latin merupakan perpaduan dari huruf Yunani dan *Etruscan*, perpaduan ini menghasilkan huruf *Antiqua Classic* sekitar tahun 114 Masehi. Tulisan ini terdiri dari 21 huruf kapital. Peradaban Romawi juga mulai memperkenalkan bentuk tulisan yang mempergunakan bulu angsa yang dicelupkan ke tinta yang menghasilkan tulisan kaligrafi.

Penemuan mesin cetak dengan sistem *movable type* pada tahun 1450 oleh Johann Gensfleisch zum Gutenberg dari Jerman membawa banyak perubahan dalam sejarah tipografi (Meggs : 2006, 69). Banyak penemuan tentang percetakan dan huruf baru setelah mesin cetak ditemukan.

2.3.2 Anatomi Huruf

Selain mengetahui jenis – jenis huruf yang berkembang hingga sekarang, desainer pun harus mengetahui anatomi huruf, agar desain yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah anatomi pada huruf secara umum (Sihombing : 2001, 13) :

1. *Baseline* – sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian terbawah dari setiap huruf besar.
2. *Capline* – sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar.

3. *Meanline* – sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan setiap huruf kecil.
4. *X-height* – jarak ketinggian dari *baseline* sampai ke *meanline*, *x-height* merupakan tinggi dari badan huruf kecil.
5. *Ascender* – bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada di antara *meanline* dan *capline*.
6. *Descender* - bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada di bawah *baseline*.



Gambar 2.13 Anatomi Huruf

(Sumber : <http://fluxionjunction.multiply.com/journal/item/62>)

Pada dasarnya, setiap alfabet memiliki berbagai *character* yang terdiri dari huruf besar / yang disebut *upper case / capitals / caps* dan huruf kecil atau yang sering disebut *lower case*. Istilah ini berasal dari teknologi mesin cetak yang awalnya ditemukan oleh Johan Gutenberg (Sihombing : 2001, 33). Setiap jenis huruf memiliki jumlah karakter yang berbeda – beda, tergantung dari seberapa banyak si perancang huruf mendesain jumlah karakter.

Kehadiran teknologi memberikan kemudahan dan solusi yang sifatnya teknis bagi perkembangan dunia tipografi. Kecanggihan teknologi memberikan banyak peluang bagi para perancang huruf dalam proses mengeksplorasi kemungkinan –

kemungkinan baru dalam penciptaan desain huruf baru. Para perancang huruf dapat memodifikasi dan menemukan huruf – huruf baru dengan bantuan teknologi seperti PC (*personal computer*) ataupun laptop, serta program – program yang mendukung pembuatan huruf, mulai dari pembuatan sketsa huruf, hingga pengaturan jarak antar huruf.

Ada 4 kelompok huruf sesuai ciri anatominya (Kusrianto : 2009, 202 – 204) :

1. *Oldstyle* - Diciptakan tahun 1470. Periode ini berakhir di akhir abad 16 dengan munculnya periode transisi berupa karya John Baskerville. Ciri dari huruf ini adalah berupa huruf *serif*, perbedaan antara bagian tipis dan tebal pada *stroke* sedang, *serif* pada huruf biasa berbentuk miring, dan memiliki *diagonal stress*.
2. *Modern* - Dimulai abad 18, bagian tebal dan tipis pada *stroke* perbedaannya ekstrim, *serif* pada huruf kecil berbentuk lurus, dan memiliki *vertical stress*.
3. *Slab Serif* - Bentuk *serif* yang tebal, bahkan sangat tebal. Bagian *stroke* yang tebal dan tipis bedanya tidak terlalu besar dan memiliki *vertical stress*.
4. *Sans Serif* - Diciptakan oleh William Caslon IV pada tahun 1816. Font jenis ini awalnya disebut *Grotesque*. Memiliki ciri tanpa *stress* karena tidak ada selisih tebal tipis pada *stroke* dan semua ujung huruf tidak memiliki tangkai atau *serif*.

2.4 Psikologi Anak Usia Dini

Kata psikologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti roh / napas, sedangkan *logos* berarti ilmu. Psikologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan dengan

lingkungannya (Mutiah : 2010, 1). Perilaku manusia pun berbeda – beda berdasarkan beberapa faktor, salah satunya yang akan dibahas dalam bab ini adalah berdasarkan penggolongan usia. Penggolongan usia dibagi menjadi 3, yaitu anak – anak, remaja, dan dewasa. Psikologi anak merupakan istilah yang menunjukkan bahwa perhatian dipusatkan pada psikologis dari usia prasekolah dan usia sekolah seorang anak. Psikologi anak berbeda dengan perkembangan anak. Salah satu perbedaan yang paling mencolok adalah perkembangan anak lebih menekankan peran lingkungan dan pengalaman dibandingkan dengan psikologi anak (Hurlock : 1942, 3).

Perkembangan anak usia dini dibagi jadi 3 tahapan (Mutiah : 2010, 6 – 7) :

1. Masa Bayi, usia lahir 0 – 12 bulan.
2. Masa *Toddler* (batita), usia 1 – 3 tahun.
3. Masa *Early Childhood* / Pra Sekolah, usia 3 – 6 tahun.
4. Masa Kelas Awal SD, usia 6 – 8 tahun.

Sejumlah teori dikembangkan untuk tahapan perkembangan tertentu, seperti teori Jean Piaget yang mengusulkan 4 tahapan dalam perkembangan kognitif. Ia menyatakan bahwa terdapat tahapan dalam perkembangan bahasa, pemikiran *animistic*, dan penalaran (Hurlock : 1942, 5). Teori Piaget ini menekankan pentingnya proses kematangan, pengalaman dengan lingkungan, latihan, dan norma budaya. Piaget juga menyatakan bahwa ada 2 proses yang terjadi atas cara anak menggunakan dan mengadaptasi skema mereka, yaitu asimilasi dan akomodasi (Mutiah : 2010, 50). Asimiliasi terjadi ketika seorang anak

memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada, sedangkan akomodasi terjadi ketika anak menyesuaikan diri pada informasi baru.

Beberapa ide pokok tentang perkembangan kognitif anak dari Piaget adalah (Mutiah : 2010, 52) :

1. Anak – anak adalah pembelajar yang aktif.
2. Anak – anak mengorganisir apa yang dipelajari dari pengalaman mereka.
3. Anak menyesuaikan lingkungan melalui proses asimilasi dan akomodasi.
4. Anak kritis berinteraksi dengan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
5. Anak kritis berinteraksi dengan orang lain.
6. Proses ekuilibrasi mengarahkan kemajuan ke arah berpikir yang lebih kompleks. Ekuilibrasi adalah suatu mekanisme untuk menjelaskan bagaimana anak bergerak dari satu tahap pemikiran ke tahap pemikiran selanjutnya.
7. Anak – anak berpikir sesuai dengan tingkatan umurnya.

Organ tubuh yang paling berpengaruh pada anak untuk menyerap semua pengetahuan yang ada adalah otak. Otak manusia mengatur dan mengkoordinir sebagian besar gerakan, perilaku, dan fungsi tubuh. Bertanggung jawab terhadap pengaturan seluruh badan dan pemikiran, terdapat kaitan antara otak dan pemikiran, serta bertanggung jawab atas fungsi seperti pengenalan, emosi, ingatan, pembelajaran motorik, dan segala bentuk pembelajaran lainnya. Otak bayi ketika dilahirkan hanya seberat satu per delapan dari berat tubuh seluruhnya (Hurlock : 1942, 127). 2 tahun pertama, pertumbuhan berat otaknya rata – rata

paling besar /cepat. Sampai usia 8 tahun, bentuk otak sudah dapat dikatakan sempurna ukurannya, tapi masih memerlukan waktu untuk berkembang penuh.

Otak terdiri dari 2 belahan, yaitu otak kiri dan kanan. Otak kiri memiliki tugas dalam hal bahasa dan tugas yang memerlukan pendekatan logis, metadis, dan analitis, seperti matematika, menulis, dan ilmu lainnya. Sedangkan belahan otak kanan lebih bersifat vokal dan tidak rasional, seperti seni musik, seni tari, seni rupa, persepsi, fantasi, dan lainnya (Padji : 1992, 29 – 30). Jika dapat mengimbangi asupan untuk kedua belah otak tersebut, maka tumbuh kembang anak berjalan dengan seimbang. Dengan adanya keseimbangan, perkembangan anak dipercaya akan dapat di tumbuh kembangkan seoptimal mungkin.

Tabel 2.4 Perbandingan Otak Kiri dan Otak Kanan

Otak Kiri	Otak Kanan
- Menjelaskan dengan kata-kata	- Menjelaskan dengan gambar
- Mengingat dengan bahasa	- Mengingat dengan gambar / bayangan
- Berpikir secara bertahap	- Berpikir secara global
- Mengendalikan emosi	- Menyatakan emosi
- Memandang hidup dengan serius	- Memandang hidup dengan santai
- Bekerja dengan fakta	- Bekerja dengan gambaran
- Menganalisa	- Membuat sintesa / perpaduan
- Berpikir logis	- Berpikir secara intuitif
- Tugas-tugas praktis	- Tugas-tugas anstrak
- Kegiatan yang terpola	- Kegiatan yang terbuka / bebas
- Organisasi	- Improvisasi

(Sumber : Meningkatkan Keterampilan Otak Anak hlm. 31)

Masa kanak – kanak merupakan saat yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Pertama, karena tubuh anak lebih lentur dibandingkan remaja / orang dewasa, sehingga anak lebih mudah menerima pelajaran. Kedua, anak belum banyak memiliki keterampilan, sehingga mudah bagi anak dalam mempelajari keterampilan baru. Ketiga, anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru pada waktu kecil ketimbang saat remaja / dewasa. Keempat, anak – anak tidak merasa bosan dalam melakukan pengulangan. Kelima, anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, sehingga memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar menguasai keterampilan (Hurlock : 1942, 156). Keterampilan juga sebaiknya dipelajari satu per satu, jangan semua keterampilan dipelajari sekaligus karena dapat membuat anak menjadi bingung.

Usia merupakan faktor dalam keterampilan motorik. Semakin bertambah usia anak, semakin terampil, semakin besar variasi keterampilan, dan semakin baik kualitasnya. Kategori fungsi keterampilan anak dibagi 4, yaitu keterampilan untuk membantu diri sendiri (*self-help*), keterampilan bantu sosial (*social-help*), keterampilan bermain, dan keterampilan sekolah (Hurlock : 1942, 163). Pada tahun permulaan sekolah, sebagian pekerjaan melibatkan keterampilan motorik seperti menulis dan menggambar. Semakin banyak dan baik keterampilan yang dimiliki, semakin baik pula penyesuaian sosial dan prestasinya, baik akademis ataupun yang non-akademis.

Anak prasekolah biasanya berkisar berusia 3 hingga 6 tahun. Usia 3 – 4 tahun disebut masa kanak – kanak, mereka sudah memiliki keterampilan berbahasa lisan (Harahap : 1994). Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1. Sering membantah, dari usia 2 – 3 tahun sudah terlihat sifat tersebut (hlm. 4).

2. Meniru tingkah laku orang dewasa (hlm. 9).
3. Perkembangan daya khayal (hlm. 10).
4. Kebutuhan bergaul dengan teman sebaya (hlm. 11).
5. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, selalu ingin bertanya (hlm. 12).
6. Perlu kesempatan untuk bermain, bermain merupakan kebutuhan (hlm. 13).
7. Muncul keinginan untuk mencoreng, menggambar, mereka ingin dapat menulis dan menggambar seperti orang dewasa (hlm. 17).

Jika sudah mengalami tahap – tahap yang perlu diperhatikan seperti di atas, cara menghadapi anak usia tersebut adalah seperti berikut (Harahap : 1994, 18):

1. Memberi teladan yang baik.
2. Sering menceritakan tentang tokoh – tokoh pahlawan.
3. Menanggapi cerita anak dengan baik.
4. Jangan bosan untuk menjawab pertanyaan anak.
5. Membiasakan sifat disiplin pada anak.
6. Memberi kesempatan pada anak untuk memberikan pendapat.
7. Memberi kesempatan pada anak untuk bermain dengan teman sebayanya.
8. Memberi kesempatan melalui bermain untuk memperkaya pengalamannya.

Pengasuhan anak pada masa usia dini selalu menjadi perhatian orang tua, mengingat sifat anak usia dini suka sekali mencontoh / meniru. Pola asuh dengan pemberian pertolongan berlebihan dapat menghambat kemandirian anak, sebaliknya pola asuh dengan pemberian pertolongan yang sangat kurang dapat

membuat anak menjadi acuh tak acuh. Pola asuh yang tepat dapat memberi perkembangan yang tepat pula.

Masa kanak – kanak awal sering disebut “usia pragang” (*pregang age*) / masa emas (*golden age*) (Hurlock : 1942, 261). Pada masa ini, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang – orang di luar lingkungan rumah. Anak – anak yang mengikuti pendidikan prasekolah telah dipersiapkan untuk melakukan partisipasi aktif dalam kelompok. Masa emas ini adalah masa dimana kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Apapun informasi yang diberikan akan berdampak bagi si anak di kemudian hari. Periode emas penting bagi anak dan tidak dapat diulang kembali.

Anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dengan cepat. Orang tua memiliki peran besar dalam mendidik dan mengembangkan potensi serta kecerdasan anak. Orang tua dituntut untuk dapat mendidik dan mengoptimalkan kecerdasan anak baik secara intelektual, emosional, dan spriritual. Pada masa emas ini, fisik anak tumbuh paling cepat. Perlu adanya stimulasi yang tepat agar tumbuh kembang anak menjadi optimal.

Anak membutuhkan banyak stimulasi yang berasal dari lingkungannya, terutama orang tua. Stimulasi sendiri memiliki arti dorongan / rangsangan. Bentuk stimulasi yang paling efektif adalah melalui pola asuh terhadap anak. Hal ini sangat berpengaruh pada emosi, pola pikir, serta kepribadian anak. Salah satu bentuk stimulasi kepada anak adalah dengan memberikan mainan ataupun bacaan yang bermanfaat bagi perkembangan si anak sesuai dengan usianya. Mengajak anak berbicara juga dapat memberikan stimulasi agar mereka jadi cepat berkomunikasi melalui kata – kata. Anak di rentang usia *golden age* ini sangat

kritis terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, sehingga orang tua bertugas untuk mengarahkan agar si anak tidak salah dalam bersikap.

Puji dan hormat atas usaha apa pun yang mereka lakukan, seperti mengajak mereka berjalan – jalan ke toko buku / tempat lainnya. Beri kasih sayang dan rasa aman, sehingga mereka pun akan sanggup memberi kasih sayang pada sesamanya. Memenuhi kebutuhan nutrisi atau gizi yang tepat juga membuat masa emas anak semakin optimal (Santrock :2006, 231). Cara makan dan kebiasaan makan mempengaruhi perkembangan awal pada anak. Hal tersebut dapat mempengaruhi pertumbuhan, bentuk tubuh, dan juga kemampuan anak untuk menyerap semua pengetahuan baru. Perkembangan pada anak meliputi kecerdasan majemuk, yaitu sebagai berikut :

1. Kecerdasan Verbal, meliputi sebagian besar dari tes *Intelligence Quotient* (IQ) standar. Kecerdasan ini untuk mengenali arti kata dan mengulangi kata – kata tersebut dalam bentuk lisan dan tulisan (Buzan : 2005, 21). Kecerdasan ini sangat fleksibel dan dapat meningkat atau berkurang di awal kehidupan anak maupun selanjutnya. Kecerdasan ini meliputi cakupan kosakata seseorang.
2. Kecerdasan Numeris / Logis, mengacu pada kemampuan otak anak untuk bermain dengan urutan angka, dari yang sederhana seperti mengurut angka, lalu ke tingkat menengah seperti penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, hingga ke tingkat yang lebih tinggi (Buzan : 2005, 22). Kecerdasan ini merupakan keahlian yang penting dan dapat menambah kinerja serta posisi seseorang dalam berbagai situasi.

3. Kecerdasan Teknis / Spasial, berkisar dari pengamatan terhadap hubungan – hubungan dalam dunia mikrokosmis, seperti pemahat, arsitek, teknik mesin, hingga para pelaut, pilot, atau astronom (Buzan : 2005, 24).
4. Kecerdasan Sensual, meliputi 5 panca indera utama, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba (Buzan : 2005, 26). Anak akan melakukan dan menggunakan kelima inderanya secara alamiah. Orang tua hanya dapat membimbing dan mendorong kemampuan anak.
5. Kecerdasan Tubuh / Kinestesis, menyangkut kemampuan untuk merespons berbagai kecepatan, kemampuan untuk mewaspadaai posisi tubuh, kemampuan untuk menentukan jarak fisik, dan juga menilai kondisi kekuatan otot, fleksibilitas fisik, dan stamina jantung (Buzan : 2005, 28).
6. Kecerdasan Kreatif, mengacu pada proses berpikir yang lebih asosiatif, radial, dan penuh kebebasan yang mengarahkan otak menuju area pemikiran dan ekspresi baru (Buzan : 2005, 30). Kecerdasan ini penting di abad ke-21 yang berorientasi pada perubahan yang berbasis informasi / pemikiran.
7. Kecerdasan Personal, lebih sering disebut *Brain Quotient* (BQ), faktor penting di sejumlah kecerdasan majemuk (Buzan : 2005, 31). Perkembangan dari kecerdasan ini secara kompleks berhubungan dengan 4 makanan bagi otak, yaitu oksigen, nutrisi, kasih sayang, dan informasi.
8. Kecerdasan Sosial, menyangkut kapasitas otak untuk dapat bersosialisasi dengan manusia lain dan sekitarnya (Buzan : 2005, 32 – 33). Orang dengan kecerdasan ini dikenal sebagai orang yang mampu membuat orang lain merasa nyaman dan santai, dilihat sebagai seorang tokoh yang secara umum positif, dan dapat menjadi seorang pemimpin.

9. Kecerdasan Spiritual, merupakan kecerdasan “universal” yang komprehensif, merupakan tujuan akhir dalam hierarki kebutuhan (Buzan : 2005, 34 – 35). Orang dengan kecerdasan spiritual tinggi dianggap lebih matang dan bijaksana daripada orang umumnya.

Periode perkembangan memiliki tugas perkembangan masing – masing. Tugas perkembangan yang harus untuk masa anak – anak dari lahir hingga 6 tahun menurut Havighurst adalah sebagai berikut (Hurlock : 1942, 40) :

- Belajar berjalan
- Belajar makan makanan padat
- Belajar berbicara
- Belajar mengendalikan pembuangan sampah tubuh
- Belajar membedakan jenis kelamin dan kesopanan seksual
- Mencapai stabilitas fisiologis
- Membentuk konsep sederhana mengenali kenyataan sosial dan fisik
- Belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua dan orang lainnya
- Belajar membedakan yang benar dan yang salah serta mengembangkan nurani

Untuk anak dengan usia 6 hingga 12 tahun, Havighurst menggolongkan tugas perkembangan yang harus mereka lakukan adalah (Hurlock : 1942, 40) :

- Belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak – anak
- Membangun sikap menyeluruh terhadap diri
- Belajar bergaul dengan teman sebaya
- Belajar memainkan peran pria dan wanita yang sesuai

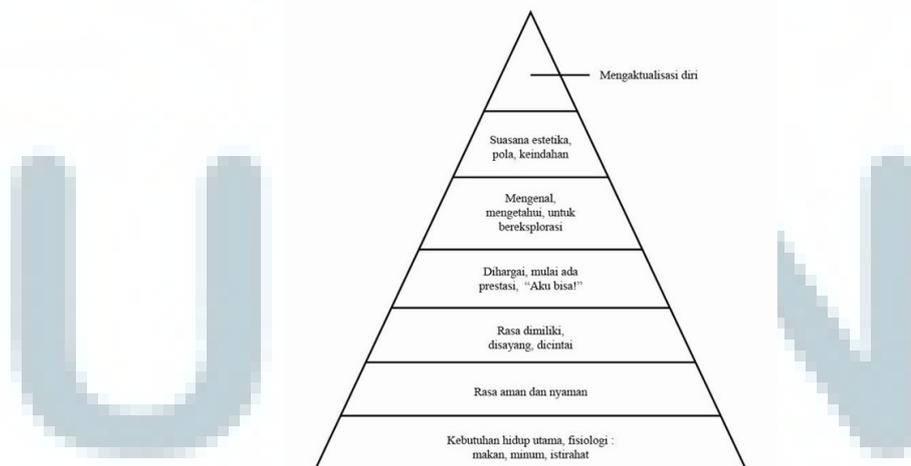
- Mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis, dan menghitung
- Mengembangkan konsep yang diperlukan untuk sehari – hari
- Mengembangkan nurani, moralitas, dan suatu skala nilai
- Mencapai kemandirian pribadi
- Membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial

Tabel 2.5 Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Tugas Perkembangan

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan fisik cepat - Kekuatan dan energi di atas rata – rata untuk usia tertentu - Kecerdasan di atas rata – rata - Ada kesempatan untuk belajar - Bimbingan belajar orang tua dan guru - Motivasi kuat untuk belajar - Kreativitas yang disertai kemauan 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan lambat - Kesehatan buruk, energi dan tingkat kekuatan rendah - Cacat tubuh yang mengganggu - Tiada kesempatan untuk belajar - Tiada bimbingan dalam belajar - Tiada motivasi untuk belajar - Rasa takut untuk berbeda

(Sumber : Perkembangan Anak Jilid 1 hlm. 41)

Tabel 2.6 Kebutuhan Anak Usia Dini menurut Maslow (1970)



(Sumber : Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini Usi 3-7 Tahun hlm. 6)

Sebelum anak – anak dapat membaca dan menulis, mereka akan memiliki keterampilan untuk berbicara terlebih dahulu. Bicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi / kata – kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Komunikasi berarti suatu pertukaran pikiran dan perasaan, dapat berbentuk isyarat, ungkapan emosional, bicara, atau bahasa tulisan (Hurlock : 1942, 176). Pada waktu anak masuk sekolah, mereka memiliki hasrat untuk belajar yang tinggi, ini merupakan ciri khas anak – anak untuk mempelajari kata – kata baru.

Mendengar / membaca merupakan komponen terpenting dalam komunikasi sebagai kesadaran sosial secara lisan, sedangkan menulis merupakan komponen terpenting dalam komunikasi secara tertulis. Mendengarkan secara efektif terbukti efektif bagi orang tua dan anak dalam meningkatkan kepedulian anak akan sesama dan lingkungannya. Tingkat kemampuan berbahasa pada anak – anak tergantung pada mutu bicara orang dewasa karena apa yang dikatakan oleh orang dewasa akan terserap secara tidak langsung oleh memori anak tersebut.

Untuk tahap awal, orang tua dapat mengenalkan huruf per huruf pada anak. Ajarkan kata – kata yang umum bagi mereka, usahakan kata – kata tersebut diperkenalkan dengan gambar. Ajari anak dengan bunyi yang dibuat oleh tiap huruf sehingga tidak sukar dalam mempelajari huruf – huruf tersebut. Ajak anak membaca bersama – sama dengan orang tua, agar anak tidak salah dalam mengeja / membaca huruf yang ada. Dalam membaca, bisa juga dengan cara membacanya dengan keras, meminta anak untuk membaca sendiri karena anak usia dini sukar untuk membaca dalam hati (Hariwijawa : 2008, 147). Selain membacakan untuk anak, berikanlah *highlight* pada bacaan agar anak dapat fokus pada hal tersebut.

Proses membaca dilakukan melalui otak manusia, yang dilakukan dari otak tengah yang berperan sebagai awal proses visual dan pengendalian gerakan mata. Setelah itu akan diproses pada bagian otak depan yang berperan dalam kemampuan berpikir. Selanjutnya, anak akan meniru apa yang mereka lihat dan mereka pikirkan, hal tersebut diproses pada otak besar yang berperan pada kemampuan berbicara.

Membaca menurut Montessori bukanlah suatu proses belajar yang begitu rumit untuk diajarkan. Usia yang paling ideal untuk mengajarkan membaca adalah pada usia 4,5 hingga 6 tahun (Mutiah : 2010, 165). Kunci untuk mencerna cara membaca untuk anak – anak adalah pengulangan. Dengan pengulangan, anak – anak akan mengingat secara sendirinya, jangan tergesa – gesa dan memaksa anak untuk menghafalnya. Berilah buku – buku yang mudah sehingga minat membaca pada anak akan bertambah. Anak – anak juga dapat mengingat huruf dengan cara bernyanyi, seperti menyanyikan lagu alfabet.

Membaca terdiri dari 2 proses dasar, yaitu proses *decoding* dan *comprehension*. Pada proses *decoding*, anak harus memahami hubungan antara bacaan dan tulisan, serta mengartikannya pada suatu kata yang sama dalam bentuk bahasa oral, sehingga anak dapat melafalkan kata – kata dengan tepat. Pada proses *comprehension*, anak harus memahami arti dari kata – kata yang dibacanya, baik arti kata itu sendiri maupun dalam konteks bacaan secara menyeluruh (Kustimah : 2007, 16). Anak dengan usia 3 hingga 4 tahun masih belajar proses *decoding*, sementara itu anak dengan usia 5 hingga 6 tahun sudah masuk ke proses *comprehension*, di mana anak dengan usia 6 tahun sudah diharuskan siap mental, fisik, dan pengetahuan dasar untuk dapat duduk di bangku SD.

Tahap kemampuan baca – tulis pada anak usia dini (Sudono : 2007, 13) :

1. Tahap memukau anak, yakni anak mulai senang melihat buku.
2. Tahap konsep diri, yakni anak menganggap bahwa dirinya sudah pandai membaca, pura – pura baca.
3. Tahap menuju menjadi pembaca, yakni anak sadar huruf, sudah mulai membaca dan menulis beberapa kata.
4. Tahap mulai berani baca tulis sendiri, yakni anak senang membaca semua buku yang ada di lingkungannya.
5. Tahap membaca mandiri, yakni anak membaca buku yang tidak ia kenal.

2.5 Pendidikan Anak Usia Dini

Undang – undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 12 menjelaskan bahwa jenjang pendidikan yang termasuk jalur pendidikan sekolah terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Selain pendidikan yang disebut di ayat pertama, dapat diselenggarakan pendidikan prasekolah. Pasal 14 dikatakan bahwa warga negara yang berumur 6 tahun berhak mengikuti pendidikan dasar. Warga negara yang berumur 7 tahun berkewajiban mengikuti pendidikan dasar atau pendidikan yang setara sampai tamat. Sebelum berusia 7 tahun, anak usia dini dapat menempuh pendidikan pra sekolah.

Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah / di jalur pendidikan luar sekolah, hal tersebut tercatat pada Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah pasal 1 ayat 1. Pada ayat 2

dikatakan Taman Kanak – Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Pasal 2 dengan jelas dikatakan bahwa pendidikan pra sekolah tidak merupakan persyaratan untuk memasuki pendidikan dasar. Hal ini telah diungkit pada penulisan latar belakang. Walaupun dengan jelas telah dikatakan sedemikian rupa, tetap saja beberapa sekolah dasar (SD) mewajibkan siswa yang ingin bersekolah di sekolah tersebut harus menempuh pendidikan pra sekolah terlebih dahulu dan dapat membaca, menulis, serta berhitung.

Pendidikan pra sekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (PP No. 27 Tahun 1990 pasal 3). Pendidikan pra sekolah ini menjadi awal masuknya pengetahuan dasar sebelum anak duduk di bangku sekolah formal atau SD. Pengetahuan dasar ini wajib adanya sehingga anak dapat dengan mudah mengikuti semua pelajaran yang akan diikuti di bangku sekolah, baik sekolah dasar, menengah, menengah atas, maupun perguruan tinggi.

Sebuah alat pengukur kecerdasan anak, yaitu *Wechsler Intelligence Scale for Children* (WISC) mampu mengukur aspek – aspek kecerdasan secara luas. Alat itu juga digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan kecerdasan anak yang disusun untuk rentang usia 6 hingga 15 tahun. WISC menggunakan beberapa sub tes dalam mengungkap beberapa aspek (Sutrisno : 1983, 3 – 5), yaitu :

1. *Information* – mengungkapkan informasi dari lingkungan yang mampu diserap anak.
2. *Comprehension* – mengenai pemahaman terhadap situasi – situasi sosial.
3. *Arithmetic* (berhitung) – mengungkap kemampuan konsep abstrak dalam “*numerical operations*”.
4. *Similarities* (persamaan) – mengungkap kemampuan verbal dalam aspek “*associative thinking*”.
5. *Vocabulary* – respon anak sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan, tingkat sosial, dan lingkungan anak. Aspek yang diungkap adalah “*abstract thinking*”.
6. *Picture completion* (melengkapi gambar) – berupa gambar – gambar.
7. *Picture arrangement* (menyusun gambar) – berupa 11 set gambar yang harus disusun menjadi suatu cerita logis, aspek yang diungkap lebih bersifat “*social intelligence*”.
8. *Block – design* – stimulus berupa balok – balok berwarna.
9. *Object – Assembly* – aspek yang diperlukan dalam kemampuan koordinasi visual motorik.
10. *Coding* – terdiri dari set A dan B, masing-masing untuk kelompok umur yang berbeda. Diharapkan mampu mengkombinasikan simbol berupa gambar-gambar geometrik dengan simbol berupa angka.
11. *Digit Span* – suplemen dari sub tes verbal, bersifat hafalan.
12. *Mazes* – hanya disajikan untuk anak umur dibawah 8 tahun.

Faktor yang sangat besar peranannya dalam penguasaan pelajaran di sekolah, yaitu *information*, *arithmetic*, dan *vocabulary*. Faktor tersebut dikemukakan oleh Bannatyne yang mengelompokkan ketiga sub tes tersebut karena memang ketiga pelajaran tersebut dipelajari di bangku sekolah dan diharapkan mampu untuk mengembangkan dan melengkapi pendidikan awal pada anak.

Cara pengajaran yang diberikan pada tiap anak pun dapat mempengaruhi kecenderungan pemakaian otak kanan maupun pemakaian otak kiri. Bob Eberle, seorang ahli pendidikan dari Amerika mengatakan, “Kalau tujuan kita adalah mengembangkan pribadi yang sehat dan jika kita ingin menumbuhkan kreativitas secara penuh, maka diperlukan pengajaran untuk menuju keseimbangan antara fungsi kedua belahan otak kiri dan kanan” (Padji : 1992, 35). Setiap orang tua pasti menginginkan anak mereka tumbuh dengan sehat dan dengan kreativitas yang tinggi. Hal tersebut perlu ditunjang dengan asupan gizi yang baik, dan tentu saja pendidikan yang tepat dan berkualitas. Pendidikan yang diberikan tidak bisa sembarangan. Pemerintah mendirikan sekolah nonformal untuk menunjang pendidikan anak sebelum anak tersebut masuk ke SD / sekolah formal sederajat lainnya.

Guru merupakan mediator dalam hubungan mendidik anak, juga sebagai pengganti orang tua di sekolah. Guru juga berperan sebagai teladan sikap bagi anak – anak. Peranan guru juga sangat berpengaruh dalam mendidik anak selain orang tua. Guru harus mampu menjalin komunikasi dengan anak didiknya. Ada beberapa metode yang dapat disampaikan guru kepada anak didiknya, terutama jika anak didiknya tersebut masih dalam rentang usia dini. Salah satunya adalah metode cerita / *tell story* dengan menggunakan alat peraga, seperti monopoli tetapi

permainan yang lebih rumit (Rindaningsih : 2007, 32). Jalan untuk memasuki dunia anak adalah melalui cerita yang sesuai dengan dunia mereka, sehingga terdapat pemahaman dan keterlibatan mental antara guru maupun orang tua dengan anak.

Tidak semua guru dan orang tua dapat menerapkan metode cerita ini kepada anak dengan baik. Banyak guru yang kesulitan untuk mengembangkan metode ini karena metode yang ia sampaikan hanya bersifat monolog / satu arah. Metode bercerita yang baik adalah metode dialog / dua arah, agar terjalin hubungan antara guru yang bercerita dengan anak – anak yang mendengarkannya.

Metode lain yang agak mirip dengan metode bercerita adalah metode *see and say* (Hariwijaya : 2008. 163). Metode ini untuk mengantisipasi jika anak merasa susah belajar membaca dengan cara mengeja. Biasanya metode ini menggunakan berbagai macam kartu. Metode mengeja ini jarang digunakan untuk cara belajar membaca untuk anak yang belum banyak mengenal huruf. Metode ini biasanya digunakan untuk anak dengan usia 5 hingga 6 tahun, usia yang sudah dianggap siap untuk masuk SD.

2.6 Masyarakat

Masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat majemuk. Istilah masyarakat majemuk dapat disandingkan dengan istilah masyarakat pluralistik yang berasal dari kata “pluralism”. Istilah tersebut dipergunakan untuk menggambarkan suatu sistem politik tertentu, yang diperlukan dalam negara yang kompleks untuk menerapkan demokrasi (Soekanto : 1993, 48). Indonesia memang negara yang kompleks karena mencakup aneka ragam suku bangsa, ras, dan etnik. Suku

bangsa itu sendiri bukan hanya satu /dua orang saja, melainkan sekelompok manusia yang terikat akan kesatuan sistem sosial dan kebudayaan. Setiap pulau memiliki suku yang berbeda – beda dari Sabang hingga Merauke.

Menurut Selo Soemardjan, paling sedikit ada 3 kategori masyarakat di Indonesia (Soekanto : 1993, 49 – 51), yakni :

1. Masyarakat Sederhana

- a. Hubungan dalam keluarga dan masyarakat setempat sangat kuat.
- b. Organisasi sosial didasari adat istiadat yang terbentuk menurut tradisi.
- c. Kepercayaan kuat pada kekuatan – kekuatan gaib yang mempengaruhi kehidupan manusia, tapi tidak dapat dikuasai olehnya.
- d. Tidak ada lembaga khusus untuk memberi pendidikan di bidang teknologi, keterampilan yang ada diwariskan oleh orang tua pada anak.
- e. Tingkat buta huruf relatif tinggi.
- f. Hukum yang berlaku tidak tertulis dan dihafalkan hampir semua masyarakat yang sudah dewasa.
- g. Ekonominya sebagian besar meliputi produksi untuk keperluan keluarga sendiri, sedangkan uang sebagai alat penukar berperan secara terbatas.
- h. Kegiatan ekonomi dan sosial memerlukan kerja sama orang banyak secara tradisional dengan gotong royong.

2. Masyarakat Madya

- a. Hubungan dalam keluarga tetap kuat, tapi hubungan dalam masyarakat setempat sudah mulai menurun dan menunjukkan gejala – gejala hubungan atas dasar perhitungan ekonomi.

- b. Adat istiadat masih dihormati, sikap masyarakat mulai terbuka bagi pengaruh dari luar.
 - c. Timbul rasionalitas dalam cara berpikir, kepercayaan pada kekuatan – kekuatan gaib timbul jika orang sudah kehabisan akal.
 - d. Timbul lembaga pendidikan formal sampai tingkat sekolah lanjutan pertama, namun jarang ada lembaga pendidikan kejuruan.
 - e. Tingkat buta huruf menurun.
 - f. Sudah ada hukum tertulis.
 - g. Ekonomi masyarakat memberi kesempatan lebih banyak kepada produksi untuk pasaran, uang semakin berperan.
 - h. Gotong royong tradisional menjadi keperluan sosial di kalangan keluarga besar dan tetangga, untuk keperluan umum dilakukan atas dasar upah.
3. Masyarakat Pra-modern
- a. Hubungan antar manusia didasarkan atas kepentingan pribadi.
 - b. Hubungan dengan masyarakat lain dilakukan secara terbuka.
 - c. Kepercayaan kuat pada ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
 - d. Masyarakat tergolong menurut bermacam – macam profesi serta keahlian masing – masing yang dapat dipelajari dalam lembaga kejuruan.
 - e. Tingkat pendidikan formal tinggi dan merata.
 - f. Hukum yang berlaku adalah hukum tertulis yang sangat kompleks.
 - g. Ekonomi hampir seluruhnya merupakan ekonomi pasaran yang didasarkan atas penggunaan uang dan alat pembayaran lainnya.

Pengkategorian di atas digolongkan berdasarkan struktur sosial serta kebudayaan tiap – tiap golongan masyarakat yang ada di Indonesia. Hal tersebut dapat dipergunakan untuk menyoroti masalah – masalah sosial yang ada. Selain dari pengertian masyarakat, manusia pun dibedakan menjadi manusia tradisional dan manusia modern.

Manusia tradisional sering disebut *katro*, *ndeso*, tidak modis, kampungan, dan sebagainya. Hal itu dikarenakan manusia tersebut belum terjamah oleh perangkat teknologi yang ada. Sementara itu, yang dikatakan manusia modern adalah manusia yang jalan berpikir dan kehidupan sehari – harinya disertai dan didukung oleh kemajuan teknologi (Soekanto : 1993, 60 – 61).

Suatu struktur sosial dari masyarakat dibagi atas berbagai dimensi. Klasifikasi ini dijumpai di lingkungan perkotaan. Klasifikasi ini dibagi atas *upper class*, *upper middle*, *middle*, *lower middle*, dan *lower class* (Soekanto : 1993, 112). *Upper class* merupakan tingkat kelas tertinggi dalam golongan masyarakat. *Upper middle* merupakan tingkat kelas atas menengah. *Middle* merupakan tingkat kelas menengah atau standar pada golongan masyarakat. *Lower middle* merupakan tingkat kelas bawah menengah. *Lower class* merupakan tingkat paling rendah dalam golongan masyarakat. *Upper class* termasuk kategori manusia modern, bersikap terbuka terhadap pengalaman maupun penemuan baru. Manusia modern percaya pada ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi, mereka juga menyadari dan menghormati hak, kewajiban, serta kehormatan dari pihak lain. Dasar dari pengelompokan tersebut adalah faktor ekonomi dan pendidikan.

Marx berpendapat bahwa golongan borjuis memegang monopoli terhadap kesempatan – kesempatan / peluang – peluang tertentu. Menurut Weber, ada berbagai golongan borjuis, sesuai dengan variasi harta kekayaan yang dimilikinya (Soekanto : 1993, 249). Hal yang sama juga merupakan gejala yang dapat dijumpai pada golongan yang tidak memiliki harta kekayaan, yang hanya mampu memberikan / menjual tenaganya. Mereka memandang stratifikasi sosial sebagai gejala yang bervariasi dalam lintasan sejarah. Mereka mengakui bahwa stratifikasi sosial merupakan pencerminan dari organisasi sosial suatu masyarakat.

Di dalam setiap masyarakat, menurut Gaetano Mosca, senantiasa ada 2 kelas / golongan, yakni kelas / golongan yang berkuasa dan yang dikuasai. Yang termasuk dari golongan yang berkuasa adalah masyarakat yang memiliki faktor ekonomi, sosial, politik, budaya, dan yang lainnya di atas dari golongan yang dikuasai (Soekanto : 1993, 282). Berbagai variasi struktur golongan yang berkuasa memiliki pengaruh yang menentukan pada tipe politik dan derajat peradaban berbagai masyarakat.

Masyarakat yang berada di posisi bawah belum tentu selamanya berada di bawah. Hanya saja, masyarakat di posisi tersebut memerlukan tingkat pendidikan tertentu untuk dapat maju ke tahap atau golongan di atasnya. Manfaat program pendidikan dalam konteks sosioekonomi bagi individu adalah perbaikan dalam hal penghasilan, produktivitas, kesehatan, nutrisi, kehidupan keluarga, kebudayaan, rekreasi, dan partisipasi kewarganegaraannya (Ruwiyanto : 1994, 40). Masyarakat yang memiliki pendidikan yang layak memiliki rasa percaya diri yang lebih dibanding masyarakat yang tidak menempuh pendidikan sama sekali.

Angka kemiskinan di negara berkembang seperti Indonesia semakin bertambah. Hal tersebut disebabkan migrasi secara besar – besaran di kalangan penduduk desa ke kota – kota di sekitarnya (Sparingga : 1992, bentuk mikro). Penduduk desa datang ke kota – kota lain, seperti Jakarta karena kesempatan kerja di desa buruk dan makin sempit lahan untuk digarap. Banyak masyarakat desa yang menganggap potensi lapangan pekerjaan di daerah perkotaan masih terbuka.

Masyarakat desa yang bermukim di wilayah perkotaan hanya memiliki modal nekat untuk dapat hidup di perkotaan. Masyarakat di daerah pemukiman kumuh digolongkan sebagai golongan miskin / bawah. Anak – anak di lingkungan itu lebih banyak mengikuti pola asuh yang dilakukan oleh institusi – institusi di luar keluarga, seperti sekolah formal maupun nonformal. Saat bermain, tidak ada yang mengawasi karena orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah tangga. Anak usia dini gemar untuk meniru perkataan dan tingkah laku di sekitarnya, dibutuhkan pengawasan untuk menjaga anak – anak tersebut.

Anak – anak di bawah 5 tahun pada umumnya berkembang pada kelompok permainan dengan teman – teman sebaya mereka daripada ditemani secara langsung oleh orang tua mereka. Sekolah nonformal seperti kelompok bermain merupakan institusi sosial yang sangat fungsional untuk menggantikan peranan ibu – ibu rumah tangga selama mereka mengerjakan hal – hal yang lain. Pola sosialisasi yang berkembang di lingkungan masyarakat kurang mampu merupakan fungsi dari situasi dan tekanan – tekanan sosial, ekonomi, dan budaya yang berlaku atas mereka.