



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

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan beberapa teori yang dapat mendukung sekaligus menjadi dasar untuk dapat menganalisa dan menjadi panduan dalam mengambil keputusan. Berikut akan dijabarkan beberapa teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini:

2.1 Pengertian Tari

Berdasarkan buku Tari-tarian Daerah Kalimantan Selatan: Pengetahuan Dasar Tari. Marabahan (Kadir, Mohd. Saperi BA, 1981 :), definisi tari adalah sebagai berikut:

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, (W.J.S Poerwadarminta, 1976 :1020), definisi tari adalah gerakan badan (tangan dan sebagainya) yang berirama dan biasanya di iringi dengan bunyi-bunyian (seperti musik, gamelan, dan sebagainya). Dalam bahasa Banjar, tari berarti igal atau tandik. Orangnya dikatakan paigalan / patandik, yang dalam bahasa Indonesia berarti penari.

Menurut Drs. Soedarsono dalam bukunya tari-tarian Indonesia jilid 1 mengatakan: “Seni Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak ritmis yang indah.”

Menurut buku Kerja Direktorat Kesenian, “Seni Tari adalah gerak dalam irama kontinu dan berdinamika daripada seluruh anggota tubuh yang menjadi instrumen tari atas dasar konsepsi estetis tertentu.

Menurut hasil Lokakarya tenaga Pembinaan Kesenian seluruh Indonesia, yang diadakan di Cibogo tanggal 24 sampai dengan 28 Nopember 1975, ialah : “Tari adalah ungkapan jiwa manusia yang diwujudkan dalam bentuk gerak-gerak ritmis daripada tubuh/anggota badan, yang merangsang rasa keindahan.”

Dari definisi mengenai tari diatas dapat disimpulkan bahwa dalam tari itu terdapat 2 unsur utama yang tidak dapat dipisah-pisahkan, yaitu unsur gerak dan ritmis yang indah. Dengan demikian gerak dalam tari itu bukanlah sembarang gerak, tetapi gerakan yang bermakna dan indah. Maksudnya gerakan-gerakanyang dilakukan oleh anggota tubuh itu distilir begitu rupa agar menjadi indah dan diselaraskan pula dengan ritme atau irama bunyi yang indah pula. Dengan adanya hal tersebut maka semua gerakan itu akan memberikan kepuasan bagi diri pembawa gerak itu sendiri dan orang lain yang menyaksikannya.

2.1.1 GERAK DASAR TARI DARI ANGGOTA TUBUH

Dalam melakukan gerakan tari, kita memerlukan beberapa anggota tubuh yang akan digunakan sebagai instrumen tari. Agar seua gerakan itu menjadi baik dan sempurna, kita harus mengetahui faktor-faktor yang berkaitan dengan masalah gerak anggota tubuh .

Faktor-faktor tersebut ialah :

Kedudukan tubuh

Yang dimaksud kedudukan tubuh ialah, keadaan yang meliputi tetap pada bidang datar pada waktu tertentu.

Anatomi

Yang dimaksud dengan Anatomi disini ialah ilmu gerak tubuh manusia yang dipergunakan untuk membantu kita dalam mengetahui secara pasti, organ tubuh mana yang dapat digerakkan ke suatu arah tertentu, dan organ tubuh yang mana pula yang terikut dalam gerakan tersebut dan sebagainya.

2.1.2 GERAKAN ANGGOTA TUBUH

Yang dimaksud dengan gerakan anggota tubuh ini ialah batas-batas gerakan setiap organ tubuh yang telah ditentukan oleh ruang gerak dari organ tubuh tersebut.

Ruang gerak dari organ tubuh itu ialah :

2.1.2.1 GERAKAN KAKI

Anggota tubuh kaki dapat digunakan untuk gerak melangkah, berjalan, dan gerakannya terdiri atas :

- Berputar 180 derajat ke depan dan kebelakang
- Berputar setengah lingkaran ke depan dan ke belakang

- Mengayun kesamping, ke muka dan ke belakang
- Angkat dan turun dengan posisi tapak kaki sejajar, menghadap ke muka, ke samping dan ke belakang
- Lutut mempunyai ruang gerak lurus, menekuk menurut tapak kaki
- Tumit dan ujung kaki masing-masing berkaitan dengan langkah

2.1.2.2 Gerak Tangan

Anggota tubuh bagian tangan dapat digerakkan dengan :

- Membuat lingkaran besar dan kecil arah ke depan, ke samping dan ke atas kepala
- Mengayun ke muka, ke belakang, ke samping, ke atas dan ke bawah
- Siku bergerak menekuk kesamping, ke belakang, ke muka, ke atas, ke bawah dan ke dalam
- Tapak tangan dapat diarahkan sebagaimana gerakan tangan dan siku
- Jari tangan dapat digerakkan lurus seluruhnya, sebagian membuat lingkaran (telunjuk dan ibu jari), menggenggam dan mengiting

2.1.2.3 Gerak Kepala

Anggota tubuh bagian kepala digerakkan dengan :

- Tegak pada posisi badan menunduk atau menegah
- Menoleh ke kiri atau ke kanan

- Tegak pada posisi biasa
- Miring ke kiri dan ke kanan

2.1.2.4 Gerak Bahu

Anggota tubuh bagian bahu digerakkan dengan :

- Gerakan datar
- Gerakan ke atas dan ke bawah
- Gerakan ke depan
- Gerakan memutar/gulak

2.1.2.5 Gerak Leher

Anggota tubuh bagian leher ini sangat terbatas sekali, karena hanya merupakan gerakan yang mengikuti kepala. Gerakannya terbatas pada miring ke kiri, miring ke kanan, miring ke muka, dan ke belakang

2.1.2.6 Gerak Mata

Gerakan anggota Panca indera mata ini pun terbatas pula, mengingat ruang lingkupnya yang sangat terbatas. Gerakannya hanya lurus ke depan dan lirikan ke kiri dan ke kanan.

2.1.2.7 Gerak Pinggul/Lambung

Gerak pinggul / lambung ini biasanya digunakan pada tari-tarian remaja dan orang dewasa. Sebabgerakan pinggul / lambung itu merupakan gerakan-

gerakan yang menimbulkan seks. Gerakannya terdiri dari menekuk (genjot) ke kiri, ke kanan dan ayunan ke muka dan ke belakang.

2.1.3 BENTUK-BENTUK TARI

2.1.3.1 TARI LEPAS

Tarian lepas ini merupakan sekilas dari suatu kejadian. Dalam segi pembawa tari, tari lepas ini dapat dibagi atas :

Tari Tunggal

Apabila tarian lepas ini dibawakan oleh seorang penari saja, maka tarian ini dinamakan tarian tunggal. Tarian lepas daerah Kalimantan Selatan yang dibawakan secara tunggal, seperti halnya pada tarian Baksa Kembang, Baksa Lilin, Baksa Panah, Tari Topeng dan sebagainya.

Tari Bersama

Apabila tarian lepas ini dibawakan oleh secara berpasangan atau bersama-sama, maka tari lepas ini dinamakan tari bersama. Jumlah penarinya biasanya tidak lebih dari 10 (sepuluh) orang. Tarian daerah Kalimantan Selatan yang dibawakan secara bersama-sama misalnya Tari Japan, Tari Tirik Lalan, Tari Radap Rahayu, Tari Kenanga Dalam dan sebagainya.

Tari Massal

Apabila tari lepas ini dibawakan dengan jumlah yang banyak, maka tari lepas ini dinamakan Tari Massal. Tari lepas daerah Kalimantan Selatan yang dibawakan secara massal, umpama saja tari Tirik Kuala yang pernah dimassalkan pada pembukaan Djakarta Fair tahun 1971 di Jakarta. Selain tari tersebut juga tari Tanggui dan tari Kuda Kepang yang pernah dimassalkan dalam rangka memperingati hari Pendidikan Nasional tahun 1972 dan tahun 1973 yang dibawakan oleh pelajar sekolah lanjutan di kotamadya Banjarmasin.

2.1.4 JENIS-JENIS TARI

2.1.4.1 BERDASARKAN PEMBAWA TARI / PENARI

Tarian yang dibawakan berdasarkan pembawa tari / penari ini dapat dibagi dalam 2 (dua) bagian yaitu :

Tarian pria

Apabila tarian itu hanya boleh dibawakan atau menurut kebiasaan hanya dibawakan oleh penari pria, maka tarian itu dinamakan tarian pria. Tarian daerah Kalimantan Selatan yang termasuk jenis tari pria ini antara lain Tari Gerbang, Tari Ladon, Tari Sinoma Hadrah, Tari rudat dan sebagainya.

Tari Wanita

Apabila tarian itu hanya boleh dibawakan atau menurut kebiasaan hanya dibawakan oleh penari wanita, maka tarian itu dinamakan tarian wanita. Tarian daerah Kalimantan Selatan yang termasuk jenis tari pria ini antara lain Tari radap rahayu, Tari Baksa Kembang, Tari Baksa Lilin, Tari Baksa Panah, Tari Topeng dan sebagainya.

2.1.5 BEDASARKAN TERMINOLOGI

Bedasarkan terminologi, tarian daerah Kalimantan Selatan terbagi atas :

Tari Tradisional

Tari Tradisional adalah tari yang merupakan tradisi dari suatu masyarakat yang dilakukan secara turun temurun. Tari ini dibentuk dalam pola-pola dan adat istiadat tertentu sesuai kebiasaan dalam masyarakat. Tarian daerah Kalimantan Selatan yang termasuk dari tari Tradisional antara lain, tari Upacara Bontang, tari Balian, tari Gantor dan lain-lain.

Tari Klasik

Tari ini muncul dalam jaman feodal, yaitu dikala adanya kerajaan di Indonesia. Tari ini memang tinggi mutunya, karena mempunyai aspek-aspek filosofi yang dalam, simbolik, religius dan tradisi yang tetap. Hal ini sesuai dengan proses kelahirannya yang ditunjangkan oleh kekuatan dan kekuasaan sang Raja, baik moral, spiritual dan material. Pembinaannya pun dilingkungan istana. Karenanya ini sering dikatakan orang dengan tari Istana. Tari Klasik

ini digunakan sebagai suguhan kepada raja baik dalam upacara-upacara kerajaan maupun acara-acara lainnya. Tari daerah Kalimantan Selatan yang dapat dimasukkan dalam jenis tari Klasik antara lain, Tari Baksa Kembang, Tari Baksa Lilin, Tari Baksa Panah, Tari Topeng dan lain-lainnya.

Tari Rakyat

Tari ini dibentuk secara spontanitas dari kreasi dan imajinasi serta keinginan rakyat, hingga menjadi ekspresi artistik yang serasi dengan keadaan masyarakatnya. Tarian daerah Kalimantan Selatan yang termasuk tari rakyat ini ialah tari Jopen, tari Tirik lalan, tari Kuda Kepang dan lain-lainnya.

Tari Modern atau Kreasi Baru

Tari modern ini merupakan kreasi baru dari seniman-seniman tari pada masa sebelum dan sesudah kemerdekaan. Ragam-ragam dibentuk berdasarkan kombinasi dan asimilasi bebas dari gerak-gerak klasikisme dan adat istiadat. Dengan perpaduan semua itu maka muncullah tari-tari kreasi baru seperti tari Mandulang Intan, tari Maiwak, tari Pengantin Banjar dan lain-lainnya.

2.1.6 BERDASARKAN FUNGSI NYA

Menurut fungsinya tarian daerah Kalimantan Selatan dapat dibagi atas :

Tari Upacara

Tari upacara ini bersifat magis religius dan sakral. Maksudnya bersifat kepercayaan keagamaan yang dalam pelaksanaannya hanya pada waktu atau

pada upacara tertentu saja, dan pula mempunyai aturan-aturan yang tertentu pula. Tarian ini biasanya dilakukan pada upacara tolak bala, upacara kematian, upacara pengobatan dan sebagainya. Tari sejenis ini yang ada di daerah Kalimantan Selatan, ialah tari Balian Dadas, tari Balian Bao, tari upacara Bontang, tari Simbangan Burung dan lain-lainnya.

Tari Hiburan

Tari ini dititik beratkan pada segi hiburannya. Pelaksanaannya biasanya dilakukan secara berpasangan antara pria dan wanita. Tarian yang berfungsi sebagai hiburan ini biasanya dilakukan masyarakat pada waktu selesai panen atau pada keramaian hari-hari besar, seperti halnya hari Kemerdekaan, hari Raya, dan hari besar lainnya. Tarian daerah Kalimantan Selatan yang berfungsi sebagai hiburan ini ialah : tari Gandut, tari Jopen, tari Tirik Lalan dan sebagainya.

Tari pertunjukan

Tari yang berfungsi sebagai pertunjukan ini lebih mementingkan nilai seninya, baik gerak, kostum, iringan tari, komposisi dan sebagainya. Semua tari sebenarnya dapat dijadikan pertunjukan asalkan ada penataan artistiknya yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi pelaksanaan itu. Tanpa adanya penataan artistik, pertunjukan itu mungkin tidak menarik atau membosankan dan sebagainya yang bersifat negatif. Kalau hal tersebut akan terjadi, maka berarti pertunjukan itu kurang berhasil. Begitu pula halnya dengan penyuguhan sebuah tari. Dalam penampilannya harus dipikirkan mutu

artistiknya yang disesuaikan dengan kemajuan masyarakatnya (tingkat pola berpikir masyarakat). Maksudnya dalam pengolahan mutu artistiknya harus dapat dijangkau oleh pengunjung yang menyaksikannya. Kalau pengolahan mutu artistiknya terlalu absurd (memerlukan interpretasi dan imajinasi), mungkin pula pagelaran itu tidak dapat ditangkap oleh pengunjungnya. Karenanya, dalam pengolahan mutu artistik ini harus dikaji dengan sebaik-baiknya.

2.2 Suku Betawi

Menurut buku *Ensiklopedi Jakarta Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 238), definisi suku Betawi adalah penduduk asli Jakarta dengan ciri utamanya menggunakan bahasa Betawi sebagai bahasa ibu, tinggal dan berkembang di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya. Terbentuk sejak abad 17, merupakan hasil campuran dari beberapa suku bangsa seperti, Bali, Sumatra, China, Arab, dan Portugis. Dari latar belakang sosial dan budaya yang berbeda-beda, mereka mencoba mencari identitas bersamadalam bentuk lingua franca bahasa melayu yang akhirnya terbentuk masyarakat yang homogen secara alamiah. Suku bangsa ini biasa juga disebut orang Betawi atau orang Jakarta (atau Jakarte menurut orang Jakarta). Nama “Betawi” berasal dari kata Batavia. Nama yang diberikan oleh Belanda pada zaman penjajahan dahulu.

Jakarta yang terletak di pinggir pantai atau pesisir, dalam proses perjalanannya waktu menjadi kota dagang, pusat administrasi, pusat kegiatan politik, pusat

pendidikan dan disebut kota budaya. Proses perkembangannya amat panjang, sejak lebih dari 400 tahun yang lalu. Sejak masa itulah Jakarta menjadi arena pembauran budaya para pendatang dari berbagai kelompok etnik. Mereka datang dengan berbagai sebab dan kepentingan, dan tentunya dengan latar belakang budaya masing-masing, sehingga menjadi suatu kebudayaan baru bagi penghuni Kota Jakarta dan pendukung kebudayaan baru itu menyebut dirinya Orang Betawi. Anggota suku bangsa atau bangsa asing dari luar Jakarta tadi mulai berdiam di Jakarta pada waktu yang berbeda-beda. Pendatang paling dahulu adalah orang Melayu, Jawa, Bali, Bugis, Sunda, diikuti oleh anggota-anggota suku bangsa lainnya. Orang asing yang datang sejak awal adalah orang Portugis, Cina, Belanda, Arab, India, Inggris, dan Jerman. Unsur-unsur budaya kelompok etnik atau bangsa itu berasimilasi dan melahirkan budaya baru yang tampak dalam bahasa, kesenian, kepercayaan, cara berpakaian, makanan, dan lain-lain .

2.2.1 Sejarah Suku Betawi

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005:238), sebutan suku, orang, kaum Betawi, muncul dan mulai populer ketika Mohammad Husni Thamrin mendirikan perkumpulan Kaum Betawi pada tahun 1918. Meski ketika itu penduduk asli belum dinamakan Betawi, tapi Kota Batavia disebut negeri Betawi. Sebagai kategori suku dimunculkan dalam sensus penduduk tahun 1930. Asal mula Betawi terdapat berbagai pendapat, yang mengatakan berasal dari kesalahan penyebutan kata Batavia menjadi Betawi. Ada pula cerita lain,

yaitu pada waktu tentara Mataram menyerang Kota Batavia yang diduduki oleh Belanda, tentara Belanda kekurangan peluru. Belanda tidak kahilangan akal, mereka mengisi meriam-meriamnya dengan kotoran mereka dan menembakkan meriam-meriam itu kearah tentara Mataram sehingga tersebar bau tidak enak, yakni bau kotoran orang-orang Belanda. Sambil berlarian tentara Mataram berteriak-teriak: *Mambu tai! Mambu Tai!* Artinya bau tahi! Bau tahi! Dari kata mambu tai itulah asal mula nama Betawi.

Menurut Bunyamin Ramto, masyarakat Betawi secara geografis dibagi dua bagian, yaitu Tengah dan Pinggiran. Masyarakat Betawi Tengah meliputi wilayah yang dahulu menjadi Gemente Batavia minus Tanjung Priok dan sekitarnya atau meliputi radius kurang lebih 7 km dari Monas, dipengaruhi kuat oleh budaya Melayu dan Agama Islam seperti yang terlihat pada kesenian Samrah, Zapin dan berbagai macam Rebana. Deri segi bahasa, terdapat banyak perubahan vocal *a* dalam suku kata akhir bahasa Indonesia menjadi *e*, misal *guna* menjadi *gune*. Masyarakat Betawi pinggiran, sering disebut orang sebagai Betawi Ora yang dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu bagian utara dan selatan. Kaum Betawi Ora dalam beberapa desa di sekitar Jakarta berasal dari orang Jawa yang bercampur dengan suku-suku lain. Sebagian besar mereka itu petani yang menanam padi, pohon buah dan sayur mayur. Bagian utara meliputi Jakarta Utara, Barat, Tangerang yang dipengaruhi kebudayaan Cina, misalnya musik Gambang Keromong, tari Cokek, dan tari Lenong. Bagian selatan meliputi Jakarta Timur, Selatan, Bogor, dan Bekasi yang sangat kuat dipengaruhi kebudayaan Jawa dan

Sunda. Sub dialeknya merubah ucapan kata-kata yang memiliki akhir kata yang berhuruf *a* dengan *ah*, misalnya *gua* menjadi *guah*.

2.2.2 Penduduk Betawi

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 237), penduduk Betawi adalah komunitas penduduk di Jawa (Pulau Nusa Jawa) yang berbahasa Melayu, kemudian hari disebut sebagai orang Betawi. Orang Betawi ini disebut juga sebagai orang Melayu Jawa. Merupakan hasil percampuran antara orang-orang Jawa, Melayu, Bali, Bugis, Makasar, Ambon, Manado, Timor, Sunda dan *mardijkers* (keturunan Indo-Portugis) yang mulai menduduki kota pelabuhan Batavia sejak awal abad ke-15. Di samping itu, juga merupakan percampuran darah antara berbagai etnis: budak-budak Bali, serdadu Belanda, dan serdadu Eropa lainnya, pedagang Cina atau Arab, serdadu Bugis atau serdadu Ambon, Kapten Melayu, prajurit Mataram, orang Sunda dan orang Mestizo.

Sementara itu mengenai manusia Betawi purbakala, adalah sebagaimana manusia pulau Jawa purba pada umumnya, pada zaman perunggu manusia Betawi purba sudah mengenal bercocok tanam. Mereka berpindah pindah dan selalu mencari tempat hunian yang ada sumber airnya serta banyak terdapat pohon buah-buahan. Mereka pun menanamkan tempat tinggalnya sesuai dengan sifat tanah yang didiaminya, misalnya nama tempat Bojong, artinya tanah pojok.

Dalam buku *Jaarboek van Batavia* (Vries,1927) disebutkan bahwa semula penduduk pribumi terdiri dari suku Sunda tetapi lama kelamaan bercampur dengan suku-suku lain dari Nusantara juga dari Eropa, Cina, Arab, dan Jepang. Keturunan mereka disebut *inlanders*, yang bekerja pada orang Eropa dan Cina sebagai pembantu rumah tangga, kusir, supir, pembantu kantor, atau opas. Banyak yang merasa bangga kalau bekerja di pemerintahan meski gajinya kecil. Lainnya bekerja sebagai binatu, penjahit, pembuat sepatu dan sandal, tukang kayu, kusir kereta sewaan, penjual buah dan kue, atau berkeliling kota dengan warung dorongnya. Sementara sebutan *wong Melayu* atau orang Melayu lebih merujuk kepada bahasa pergaulan (*lingua franca*) yang dipergunakan seseorang, di samping nama Melayu sendiri memang sudah menjadi sebutan bagi suku bangsa yang berdiam di Sumatra Timur, Riau, Jambi, dan Kalimantan Barat.

Posisi wanita betawi di bidang pendidikan, perkawinan, dan keterlibatan dalam angkatan kerja relative lebih rendah apabila dibandingkan dengan wanita lainnya di Jakarta dan propinsi lainnya di Indonesia. Keterbatasan kesempatan wanita Betawi dalam pendidikan disebabkan oleh kuatnya pandangan hidup tinggi mengingat tugas wanita hanya mengurus rumah tangga atau ke dapur, disamping keterbatasan ekonomi mereka. Situasi ini diperberat lagi dengan adanya prinsip kawin umur muda masih dianggap penting dari pendidikan. Tujuan Undang-Undang Perkawinan untuk meningkatkan posisi wanita tidak banyak memberikan hasil. Anak yang dilahirkan di Jakarta, tidak mempunyai hubungan dengan tempat asal di luar wilayah bahasa Melayu, dan tidak mempunyai hubungan kekerabatan atau adat istiadat dengan kelompok etnis lain di Jakarta.

Mata pencaharian orang Betawi dapat dibedakan antara yang berdiam di tengah kota dan yang tinggal di pinggiran. Di daerah pinggiran sebagian besar adalah petani buah-buahan, petani sawah dan pemeliharaan ikan. Namun makin lama areal pertanian mereka makin menyempit, karena makin banyak yang dijual untuk pembangunan perumahan, industry, dan lain-lain. Akhirnya para petani ini pun mulai beralih pekerjaan menjadi buruh, pedagang, dan lain-lain.

Dalam sistem kekerabatan, pada prinsipnya mereka mengikuti garis keturunan bilineal, artinya garis keturunan pihak ayah atau ibu. Adat menetap sesudah nikah sangat tergantung pada perjanjian kedua pihak orang tua sebelum pernikahan dilangsungkan. Ada pengantin baru yang menetap di lingkungan kerabat suami (patrilokal) dan ada pula yang menetap di lingkungan kerabat istri (matrilokal). Secara umum orangtua cenderung menyandarkan hari tuanya pada anak perempuan karena dianggap lebih telaten mengurus orang tua dari pada menantu perempuan.

Tatanan sosial orang Betawi lebih didasarkan pada senioritas umur, artinya orang muda menghormati orang yang lebih tua. Hal ini dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari. Apabila seseorang bertemu dengan orang lain, yang muda mencium tangan orang yang lebih tua. Pada hari-hari Lebaran, orang yang didahulukan adalah orang tua atau yang dituakan. Memang orang Betawi juga cukup menghormati haji, orang kaya, orang berpangkat, asalkan mereka memang “baik” dan bijaksana, atau memperhatikan kepentingan masyarakat.

Latar belakang jumlah penduduk atau pendukung budaya Betawi, pada masa lalu maupun sekarang tidak diketahui secara pasti. Catatan yang berasal dari tahun

1673 menunjukkan bahwa jumlah penduduk (dalam tembok kota) Jakarta adalah 27.068 jiwa. Jumlah ini terdiri atas orang merdeka dan budak, yang banyaknya hamper seimbang. Penduduk di luar tembok kota berjumlah 7.286 jiwa. Mereka yang berada dalam tembok kota terdiri atas orang Mardijkers, Cina, Belanda, Moor, Jawa, Bali, Peranakan Belanda, dan Melayu. Golongan yang jumlahnya terbesar adalah Mardijkers (5.362) dan yang terkecil Melayu (611 jiwa). Menurut proyeksi lebih baru tentang jumlah orang Betawi di Jakarta dan sekitarnya, jumlah orang Betawi pada tahun 1930 (menurut sensus) adalah 418.894 jiwa, dan pada tahun 1961 adalah 655.400 jiwa (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005).

2.2.3 Kebudayaan Betawi

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 19), kebudayaan Betawi merupakan sebuah kebudayaan yang dihasilkan melalui percampuran antar etnis dan suku bangsa, seperti Portugis, Arab, Cina, Belanda, dan bangsa-bangsa lain. Dari benturan kepentingan yang dilatar belakangi oleh berbagai budaya. Kebudayaan Betawi mulai terbentuk pada abad 17 dan abad 18 sebagai hasil proses asimilasi penduduk Jakarta yang majemuk. Menurut Umar Kayam, kebudayaan Betawi ini sosoknya mulai jelas pada abad 19. Yang dapat disaksikan, berkenaan dengan budaya Betawi diantaranya bahasa logat Melayu Betawi, teater (topeng Betawi, wayang kulit Betawi), musik (Gambang Kromong, tanjidor, rebana), baju, upacara perkawinan dan arsitektur perumahan.

Berdasarkan pemakaian logat bahasa, budaya Betawi dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

1. Betawi Pesisir, termasuk Betawi Pulo
2. Betawi Tengah/Kota
3. Betawi Pinggir
4. Betawi Udik, daerah perbatasan dengan wilayah budaya Sunda.

Jika pemetaan budaya disusun berdasarkan intensitas transformasi budaya Barat, maka terbagi menjadi tiga, yaitu:

1. Betawi Indo
2. Betawi Tengah/Kota
3. Betawi Pesisir, Pinggir, Udik.

Dalam kebudayaan Betawi terlihat jelas pengaruh kebudayaan Portugis, terutama dalam bahasa. Rupanya bahasa Portugis pernah mempunyai pengaruh yang berarti di kalangan masyarakat penghuni Jakarta. Pengaruh Portugis terasa pula dalam seni music, tari-tarian dan kesukaan akan pakaian hitam. Budaya Portugis ini masuk melalui orang *Moor* (dari kata Portugis *Mouro*, artinya muslim). Pengaruh Arab itu tampak dalam bahasa, kesenian dan tentunya dalam budaya Islam umumnya. Budaya Cina terserap terutama dalam bentuk bahasa, makanan dan kesenian. Dalam kesenian, pengaruh budaya Cina tercermin, misalnya pada irama lagu, alat dan nama alat musik, seperti kesenian Gambang Rancak. Pengaruh Belanda terasa antara lain dalam mata pencaharian, pendidikan, dan lain-lain. Hingga saat ini, unsur budaya asing lain dapat dirasakan di sana sini dalam budaya Betawi.

Kehadiran berbagai anggota suku bangsa ditandai adanya nama-nama kampung atau tempat di Jakarta yang menunjukkan asal mereka, misalnya ada Kampung Melayu, Kampung Bali, Kampung Bugis, Kampung Makasar, Kampung Jawa serta Kampung Ambon. Di antara kelompok-kelompok etnik tersebut di atas, kelompok etnik Melayu menempati kedudukan yang cukup penting, meskipun jumlah mereka relative sedikit dibandingkan oleh orang Bali, Bugis, Cina, dan lain-lain. Pengaruh Melayu menjadi penting karena peranan bahasanya.

2.2.4 Kesenian Betawi

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 19), kesenian Betawi dapat digolongkan sebagai kesenian rakyat, karena tumbuh dan berkembang di kalangan rakyat secara spontan dengan segala kesederhanaannya. Sebelum tahun 1950-an, kesenian betawi seperti gambang kromong, lenong yang banyak mendapat pengaruh dari cina dan tanjidor pernah berjaya dan ikut memeriahkan Tahun Baru Blande (1 Januari), Tahun Baru Cina (Imlek) dan Cap Gomeh (hari ke 15 Imlek). Pada saat itu, kelompok kesenian yang tampil masih mengandalkan saweran/bayaran sukarela spontan dari penonton (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005).

2.2.4.1 Topeng Betawi

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 335), kesenian teater masyarakat betawi, yang pertunjukannya hampir sama dengan

lenong dan tumbuh di lingkungan masyarakat pinggiran Kota Jakarta. Pertunjukan topeng biasanya dimaksudkan sebagai kritik sosial atau untuk menyampaikan nasehat-nasehat tertentu kepada masyarakat lewat banyol – banyol yang halus dan lucu, agar tidak dirasakan sebagai ejekan atau sindiran. Teater Topeng Betawi mulai tumbuh awal abad 20. Karena tumbuhnya di daerah pinggiran Jakarta sehingga dipengaruhi oleh kesenian Sunda. Saat itu masyarakat betawi mengenal topeng melalui pertunjukan ngamen keliling kampung.

Pada awalnya pertunjukan topeng betawi tidak menggunakan panggung tetapi hanya tanah biasa dengan properti lampu minyak bercabang tiga dan gerobak kostum yang diletakkan di tengah arena. Tahun 1970-an baru dilakukan di atas panggung dengan properti sebuah meja dan dua buah kursi. Pertunjukannya diiringi oleh Rebab, Kromong Tiga, Gendang Besar, Kulanter, Kempul, Kerek dan Gong Buyung.

Para pemain Topeng Betawi sebagian memakai pakaian khusus sesuai dengan peranannya dan sebagian lainnya memakai pakaian biasa yang dipakai sehari-hari. Para pemain laki-laki unsur pakaian yang harus ada biasanya kemeja putih, baju hitam, kaos oblong, celana, sarung, peci atau tutup kepala serta kedok. Sedangkan unsur wanita biasanya kain panjang atau kain batik, kebaya, selendang, mahkota warna – warni yang terletak pada kepala yang biasa disebut kembang topeng. Selain itu ada bagian hiasan yang disebut ampok-ampok, andhung, toka-toka, selendang (ampreng) yaitu semacam lidah pada bagian depan pinggang yang terbuat dari kain yang dihias, bagian ini biasanya dipakai oleh

Topeng Kembang atau Ronggeng Topeng sebagai primadona tokoh yang menonjol.

2.2.4.1.1 Tari Dasar

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2013 dengan Mpok Caswanah, definisi tari Dasar adalah gerakan tari dimana semua gerakan tari Topeng Betawi ada di dalam tarian ini. Beberapa gerakan dasar seperti kewer, selancar, goyang dan lain-lain ada di tarian dasar ini. Bisa dikatakan tari Dasar adalah hal terpenting bagi murid-murid awal. Tari Dasar disebut juga tari permulaan atau tari pembuka ketika pentas Tari Topeng Betawi. Tari Dasar ditujukan bagi mereka yang baru belajar Tari Topeng Betawi, mereka biasanya anak-anak

2.2.4.1.2 Tari Enjot-Enjotan

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 326), definisi Tari Enjot-enjotan adalah jenis tari kreasi baru yang diiringi musik Topeng Betawi. Tarian ini menggambarkan para juara dalam cerita Topeng Betawi yang pandai bermain silat dan menyanyi. Tarian ini dibawakan secara berpasangan.

2.2.4.1.3 Tari Ronggeng Belantek

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 49), definisi Tari Topeng Belantek adalah salah satu jenis teater rakyat Betawi. Pada kesenian rakyat ini terdiri dari para pemain pemula yang masih belajar untuk menjadi pemain topeng atau lenong. Peralatan yang digunakan ada yang memakai Rebana Biang, ada pula yang menggunakan gamelan sederhana, yaitu dengan kaleng bekas, tempat minum bekas, dan lain-lain. Munculnya kesenian Belantek diperkirakan tahun 1930-an di mulai oleh Nasir Boyo, pimpinan Belantek dari Cijantung. Bermula dari keisengan *bocah angon* yang beristirahat untuk bermain topeng dengan diiringi tetabuhan yang bunyi pukulannya blentang belantek sehingga lahir istilah Topeng Belantek.

Belantek yang awalnya diakui sebagai teater topeng tingkat pemula, dalam perkembangannya ia memiliki identitas sendiri dengan music pengiring Rebana Biang di awal pertunjukan dibawakan lagu-lagu dzikir dan shalawat. Pertunjukan Belantek merupakan campuran antara tari, nyanyi, guyonan dan lakon. Pertunjukan Belantek sangat sederhana dan tanpa dekorasi. Beberapa hal tidak bisa lepas dari pengaruh topeng dan lenong. Lakon Belantek yang diambil dari lenong di antaranya; Jampang Mayang sari, Si Pitung serta Nyai Dasima. Lakon yang diambil dari topeng antara lain: Pendekar Kucing Item atau Tuan Tanah Kedaung. Lakon Belantek asli misalnya: Kramat Pondok Rajeg, serta Kembang Empat. Pada pertunjukan semalam suntuk, Belantek juga menampilkan lakon Bapak Jantuk.

Kesenian ini hidup di daerah pinggiran Jakarta bagian selatan, namun perkembangan kurang menggembirakan. Belantek hanya tumbuh dan berkembang di wilayah sekitar Bogor, khususnya di Kampung Bojong Gede, Pondok Rajeg, Citayam dan Ciseeng. Sejak tahun 1950-an aktivitas Belantek vakum. Tahun 1976 Pemda DKI Jakarta mulai menggali kembali Belantek. Tahun 1979, 1994 dan 1997 diadakan lokakarya dan Festival Belantek untuk regenerasi, dorongan moril, motivasi berkreasi dan perluasan persebaran Belantek. Setelah itu perkembangan topeng Belantek mampu menjadi tari kreasi baru yang mampu tampil di forum internasional seperti di Festival Tari Antar Bangsa.

2.2.4.1.4 Tari Gegot

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 117), definisi Gegot adalah sebuah jenis tari kreasi yang dipentaskan dengan kelompok.

2.2.4.1.5 Tari Lenggang Nyai

Menurut buku Pendidikan Lingkungan Kota Jakarta (Sartono, 2007 : 138), definisi Tari Lenggang Nyai merupakan tari kreasi yang gerakannya dapat disesuaikan dengan irama lagu yang mengiringinya. Musik pengiringnya pun berbeda-beda, asalkan ada keserasian antara irama musik dengan gerakan-gerakan tari. Lagu jali-jali memang yang lebih khas untuk mengiringi Tari Lenggang Nyai. Tari Lenggang Nyai bisa dilakukan oleh penari wanita dan pria. Dalam Tari Lenggang Nyai terkandung nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari. Di antara nilai-nilai luhur itu adalah sikap sederhana, percaya diri, kreatif, kompak dan tekun.

2.2.4.1.6 Tari Topeng Tunggal / Cokek

Menurut Harry Sulistianto (2008:34-35), Tari Topeng Tunggal di Betawi adalah Tari Cokek Rengganis. Tari ini diciptakan tahun 2002, merupakan perkembangan dari Tari Cokek yang lahir dan berkembang pada abad ke 13. Tari ini diciptakan atas kerjasama Subdin Pariwisata Kota Tangerang bersama orang-orang yang peduli terhadap pelestarian bentuk-bentuk seni Tradisional Betawi. Tujuan utama diciptakannya tarian ini adalah untuk menghilangkan kesan negatif dari masyarakat terhadap keberadaan penari wanita pada Tari Cokek yang asli, yang identik dengan tarian erotis. Tari yang merupakan perpaduan gaya Cina, Betawi, dan Jawa ini identik dengan keberadaan masyarakat Tionghoa yang telah turun-temurun tinggal di Betawi.

Melihat sejarah perkembangannya, tari ini berasal dari Teluk Naga di Tangerang, Tan Sio Kek adalah seorang tuan tanah kaya keturunan Cina. Ia memiliki kelompok musik yang kemudian terkenal dengan musik Gambang Kromong. Dalam pertunjukannya, para penari ini mendapat persenan dalam bentuk uang yang diberikan oleh para lelaki yang ikut menari bersama. Lagu-lagu yang sering digunakan untuk mengiringi Tari Cokek ini, diantaranya Gelatik Nguk-Nguk, Cente Manis di Patok Burung, Surilang Enjot-Enjotan, Jali-Jali, dan Sirih Kuning.

2.2.4.1.7 Tari Sirih Kuning

Menurut buku Ensiklopedi Jakarta *Culture and Heritage* (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005 : 326), definisi Tari Sirih Kuning adalah jenis tari kreasi baru yang diiringi musik Topeng Betawi. Tarian ini dibawakan secara berkelompok.

2.2.5 Kebiasaan Hidup Masyarakat Betawi

Gambaran beberapa kebiasaan hidup berkaitan dengan berkeluarga dan rumah masyarakat Betawi, khususnya di daerah Jakarta Timur/Tenggara dan lainnya. pria bujang dengan gadis penghuni rumah. Awalnya laki-laki akan ngelancong bersama-sama kawannya, berkunjung ke rumah calon istrinya untuk bercakap-cakap dan bergurau sampai pagi. Hubungan tersebut tidak dilakukan secara langsung tetapi melalui jendela bujang atau jendela Cina. Si laki-laki duduk atau tiduran di peluaran (ruang depan) sedangkan si Perempuan ada di dalam rumah mengintip dari balik jendela bujang.

Perempuan juga tidak boleh duduk di *trampa* (ambang pintu). Ada kepercayaan perawan dilamar urung, laki-laki dipandang orang, yang artinya perempuan susah ketemu jodoh dan kalau laki-laki bisa disangka berbuat jahat. Maksudnya, perempuan yang duduk di atas *trampa* dianggap memamerkan diri dan dipandang tidak pantas. Sementara apabila laki-laki yang melanggar *trampa* dapat dianggap sebagai orang yang bermaksud jahat.

Muncul juga istilah *ngebruk*, yaitu apabila laki-laki berani melangkahi trampa rumah (terutama rumah yang ada anak gadisnya) maka perjaka itu diharuskan

mengawini gadis yang tinggal di rumah tersebut. Karena kalau tidak dikawinkan akan mendapat nama yang tidak baik dalam masyarakat. Pengertian ngebruk juga disebut nyerah diri, dalam arti si laki-laki datang ke rumah perempuan yang ingin dinikahinya dengan meyerahkan uang atau pakaian. Hal ini dilakukan jika belum ada persetujuan terhadap hubungan itu atau karena kondisi keuangan yang belum memenuhi syarat (Pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman, 2005).

2.3 Psikologi Anak

2.3.1 Teori perkembangan anak

Tidak ada satupun defenisi ilmiah tentang batasan umur anak dan remaja, karena masing-masing orang memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda, tergantung genetik, asupan makanan dan kondisi lingkungan. Beberapa peneliti mencoba mengelompokkannya menjadi beberapa bagian.

a. Menurut Elizabeth B. Hurlock merumuskan tahap perkembangan manusia :

1. Masa Pranatal, saat terjadinya konsepsi sampai lahir.
2. Masa Neonatus, saat kelahiran sampai akhir minggu kedua.
3. Masa Bayi, akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua.
4. Masa Kanak- Kanak awal, umur 2 - 6 tahun.
5. Masa Kanak- Kanak akhir, umur 6 - 10 atau 11 tahun.
6. Masa Pubertas (pra adolescence), umur 11 - 13 tahun
7. Masa Remaja Awal, umur 13 - 17 tahun. Masa remaja akhir 17 - 21 tahun.
8. Masa Dewasa Awal, umur 21 - 40 tahun.

9. Masa Setengah Baya, umur 40 – 60 tahun.

10. Masa Tua, umur 60 tahun keatas. (Jalaluddin,2004)

b. Dalam buku Buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja karya Dr. H. Syamsu Yusuf, M.Pd (2010), Perkembangan kognitif menurut Piaget meliputi 4 tahap / periode :

1. Sensorimotor (0-2 tahun)
2. Praoperasional (2-6 tahun)
3. Operasi konkret (6-11 tahun)
4. Operasi formal (11 tahun –dewasa)

Periode Operasi formal merupakan operasi mental tingkat tinggi. Disini, anak sudah dapat berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa hipotesis/ abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret.

c. Dalam makalah yang berjudul Karakteristik Gambar Anak (Soegiarty, 2000 : 5), Usia 11-12 tahun termasuk masa golden age of creative expretion, usia puncak anak dalam menggambar dan berimajinasi. Dalam hal ini biasanya anak suka melihat dan menggunakan warna-warna yang ekspresif.

d. Seperti yang dikembangkan oleh Jean Piaget (1961) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu:

- a. Usia 0-2 tahun disebut tahapmasa sensorimotor,
- b. Usia 2-7 tahun adalah masa pra-operasional,
- c. Usia 7-11 tahun disebut konkrit operasional
- d. Usia 11-14 tahun adalah masa formal operasional.

Pada kedua masa pertama, panca indera berperan sangat besar. Anak memahami pengertian atau konsep-konsepnya lewat benda konkrit. Interaksi dengan lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya. Menurut Mayke (1995) dalam bukunya *Bermain dan Permainan* menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Clare Cherry, Direktur *Congregation Ernema El Experimental Nursery School and Kindergarten San Bernerdino California*, mengemukakan tentang fungsi otak yang dibedakan menjadi 2 (dua) belahan yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan. Adapun perbedaan fungsi kedua belahan itu adalah sebagai berikut:

Fungsi belahan otak kiri:

- a. Berminat pada fakta
- b. Senang akan keteraturan. Misal menaruh barang pada tempatnya
- c. Menjelaskan pikiran secara verbal
- d. Menggunakan contoh-contoh yang faktual

Fungsi belahan otak kanan:

- a. Berminat pada berbagai kemungkinan
- b. Suka menemukan sesuatu yang baru
- c. Menjelaskan dengan banyak kegiatan
- d. Menggunakan contoh-contoh yang penuh imajinasi

Fungsi belahan otak kanan lebih dominan pada anak usia dini. Mereka lebih bebas dengan bermain. Bahkan dengan bermain mereka memasuki masa yang sangat penting yaitu proses pemahaman simbol atau gambar. Berimajinasi selain diminati anak juga dapat membantu mengembangkan kecerdasannya. Dalam berimajinasi, anak bermain seperti ada dalam dunia nyata. Kita cukup menyediakan peralatan yang menyerupai benda-benda sebenarnya.

Dari teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak umur sekitar 11-12 tahun adalah remaja awal dalam masa keemasan, usia yang tepat untuk diperkenalkan dengan musik angklung dengan pendekatan ilustrasi dengan warna warna ekspresif, karena masa ini adalah masa anak mulai remaja, atau sering disebut masa pubertas. Ketika masa pubertas, anak mengalami perubahan fisik, psikis, dan pematangan fungsi seksual. Dalam masa tersebut anak akan semakin berkembang dengan cepat dan memiliki keingintahuan yang lebih tinggi.

2.3.2 Sumber Belajar untuk anak

2.3.2.1 Definisi Sumber Belajar

Menurut buku Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini oleh Anggani Sudono, menjelaskan pengertian sumber belajar. Menurutnya sumber belajar adalah bahan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru antara lain buku referensi, buku cerita, gambar, narasumber, benda atau hasil-hasil budaya.

2.3.2.2 Fungsi Sumber Belajar

Fungsi dari sumber pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan proses berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Penggunaan sumber belajar disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak, misalnya ada seorang anak yang hanya menghendaki bahan dari sumber belajar yang sama. Hal ini dikarenakan adanya kebutuhan anak akan perulangan-perulangan untuk menguasai kemampuan maupun keterampilan tertentu sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses penguasaan dalam belajar. Fungsi lain sumber belajar adalah meningkatkan perkembangan anak dalam interaksi melalui berkomunikasi dengan mereka tentang hal-hal yang berhubungan dengan sumber belajar atau hal lain.

2.3.2.3 Materi Sumber Belajar

Materi sumber belajar adalah semua bahan yang dapat digunakan sebagai sumber

belajar tersebut. Dilihat dari perkembangan anak untuk belajar maka dibutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung factor kognitif, afektif dan psikomotorik yang terkandung dalam perkembangan :

- a. emosi dan sosial
- b. motorik kasar dan halus
- c. pengamatan dan ingatan visual
- d. pengamatan dan ingatan pendengaran
- e. kemampuan berbahasa pasif dan aktif

f. kecerdasan

dari masing-masing bagian dapat dipikirkan sumber manakah yang berguna bagi peningkatan perkembangan itu.

2.3.2.4 Macam Sumber Belajar

a. Tempat sumber belajar alamiah

Sumber belajar dapat berupa tempat yang sebenarnya dimana anak mendapatkan informasi langsung, seperti kantor pos, kantor polisi, pemadam kebakaran, sawah, peternakan, hutan, pemadam kebakaran atau sanggar tari. Tempat-tempat tersebut mampu memberikan informasi secara langsung dan ilmiah. Anak dapat mengajukan berbagai macam pertanyaan yang berhubungan dengan segala macam kegiatan di setiap tempat tersebut.

b. Perpustakaan

Berbagai ensiklopedi, buku-buku dengan beragam tema dapat disusun dan ditata rapi di ruang perpustakaan. Perpustakaan memiliki fungsi sebagai jantung sekolah, karena di dalamnya terdapat informasi yang dapat membantu setiap orang yang menggunakannya untuk mengembangkan diri.

c. Narasumber

Para tokoh ahli di berbagai bidang merupakan salah satu sumber belajar yang dapat diandalkan karena biasanya memberikan informasi berdasarkan penelitian dan pengalaman mereka. Dengan demikian diharapkan para

murid dapat melatih kemahiran mereka dalam berbahasa melalui wawancara dan berkomunikasi dengan para narasumber.

d. Media cetak

Termasuk di dalamnya bahan cetak, buku, majalah, atau tabloid. Gambar-gambar yang ekspresif dapat memberikan kesempatan anak menggunakan nalar dan mengungkapkan pikirannya dengan menggunakan kosa kata yang semakin hari semakin berkembang. Media cetak diharapkan menambah pengetahuan anak terutama dari segi visualisasi.

e. Alat peraga

Berfungsi menerangkan atau memperagakan suatu mata pelajaran dalam proses belajar mengajar. Perlu adanya perbedaan yang jelas antara alat peraga dan alat permainannya. Pada alat permainan, anak aktif mengadakan eksplorasi walaupun tidak menutup kemungkinan mereka akan menggunakannya untuk bermain.

2.3.3 Desain untuk Anak Usia 11-12 Tahun

2.3.3.1 Ilustrasi yang Tepat untuk Anak

Berdasarkan buku *Illustrating Children's Book* karya Martin Salisbury (2004) dikatakan bahwa ilustrasi yang menarik harus bisa memvisualisasikan adegan dengan tambahan imajenasi dan surprise, selain itu dikatakan bahwa buku yang disukai anak adalah buku dengan gambar besar dan penggunaan tokoh orang atau

binatang. Masih dalam buku yang sama dikatakan bahwa ilustrasi yang efektif untuk anak yaitu:

- a. Ilustrasi harus menarik dan dapat membuat anak-anak berinteraksi.
- b. Ilustrasi harus dapat memberi informasi dan bersifat mendidik.
- c. Ilustrasi harus dapat memuaskan dari segi isi, nilai estetis dan value.

Dalam membuat gambar ilustrasi, rancangan desain harus tepat dengan target yang dituju. Menurut Louis Lazaris, prinsip desain yang dapat menstimulasi anak sebagai berikut :

- a. Warna Cerah

Warna yang cerah dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lama. Selain itu, warna sangat berpengaruh terhadap mood sebuah desain. (Lazaris, 2009)

- b. Suasana ceria

Dalam artikel tersebut, penulis mengatakan bahwa anak-anak akan cenderung ingat kembali ke sebuah situs web apabila ia mempunyai pengalaman menyenangkan ketika mengaksesnya. Dalam sebuah rancangan desain, suasana yang ceria dapat diperoleh melalui karakter.

- c. Elemen Alam

Anak-anak lebih terstimulasi oleh hal-hal yang dapat berhubungan dengan mereka. Salah satunya adalah alam. Elemen elemen yang terdapat pada alam seperti air, pohon, rumput, dapat memberikan daya tarik pada anak.

- d. Elemen yang Besar

Anak akan menyukai elemen yang jelas, sederhana dan mudah dikenali. Elemen yang besar membuat *point of interest* yang menonjol dan terbukti dapat menarik perhatian anak. (Irene, 2012)

2.3.3.2 Jenis Buku Ilustrasi Anak

Berdasarkan isinya, menurut Larry Swartz (2009) buku ilustrasi anak dibagi 8 :

1. Alphabet Book
2. Counting Book
3. Worldless Book
4. Poems as Picture Book
5. Traditional Tale
6. Information Picture Book
7. Graphic Picture Book
8. Pop-up Book

Buku yang akan dibuat adalah *Information Picture Book*, yaitu

Buku yang menyajikan pembelajaran yang lebih luas mengenai informasi di sekitar kita. Isi yang dibahas umumnya mengenai kehidupan sehari-hari.

2.3.3.3 Warna yang tepat untuk anak

Menurut Lazaris (2009) dalam membuat gambar ilustrasi, rancangan desain harus tepat dengan target yang dituju. Warna yang cerah dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lama. Selain itu, warna sangat berpengaruh terhadap mood sebuah desain.

Setiap anak merupakan pribadi yang berbeda dan memiliki ketertarikan masing-masing, termasuk ketertarikan visual dan warna. Lindstrom (2002), mengurutkan warna yang paling banyak disukai oleh anak, seperti dikutip oleh Kuswara. Warna yang paling banyak disukai oleh anak yaitu warna kuning, diikuti dengan warna putih, merah, oranye, biru, hijau, dan ungu. (Whelan, 1994 : 154)

Lindstorm merangkumkan beberapa pengaruh warna secara umum dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Pengaruh warna terhadap emosi

Warna	Positif	Negatif
Merah	Hangat, hidup, keceriaan, kebahagiaan, semangat, darah, kebebasan, patriotisme	Luka, sakit, tumpahan darah, kematian, perang, anarki, setan, bahaya
Oranye	Kehangatan, api dan nyala api, pernikahan, keramahtamahan, pengasih, harga diri.	Kengerian, Setan
Kuning	Matahari, Cahaya, Iluminasi, Intuisi, Intelek, Kebijakan tertinggi, nilai yang tinggi	Penghianat, kepicikan, korupsi, kengrian, cinta yang tidak murni, sakit.
Hijau	Alam, kesuburan, simpati, kemakmuran, harapan, hidup, keabadian, muda	Kematian, dengki, memalukan, degradasi moral, kegilaan
Biru	Langit, hari, air tenang, religius, loyalitas, kepolosan, kebenaran, keadilan	Malam, keraguan, dingin, kesedihan
Ungu	Kekuatan, spiritual, loyalti, kecintaan pada kebenaran, kekaisaran	Sublimisasi, Kesedihan, penyesalan, kemunduran

2.3.3.4 Tipografi untuk anak

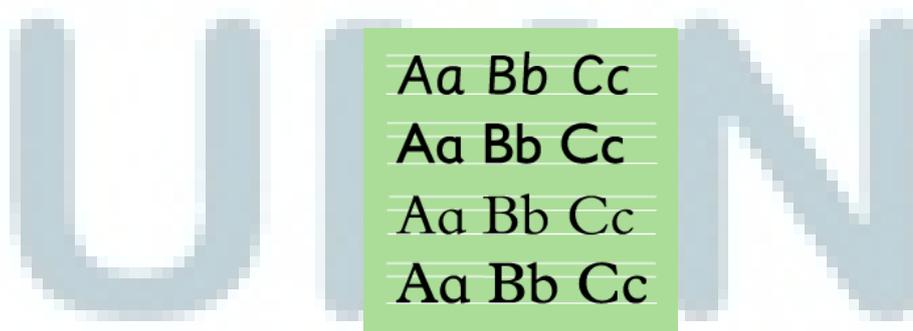
Menurut Ilene Strizver (2010) seorang konsultan tipografi membuat sebuah artikel mengenai *font* untuk anak, ketika memilih jenis huruf untuk teks anak-

anak, mereka mencari desain yang hangat, ramah dan sederhana, konten yang penuh dengan warna di dalam buku. Bentuk *font* harus bulat dan terbuka, bukan sudut atau persegi panjang. Hindari bentuk *font* yang telah banyak termodifikasi. Sebuah contoh yang baik dari jenis huruf dengan atribut-atribut ini adalah *Sassoon Primary*, yang dirancang khusus untuk anak-anak.



Gambar 2.1 Tipografi yang tepat untuk anak (1)

Tipografi dengan ketinggian yang panjang umumnya lebih mudah untuk dibaca dibanding dengan ketinggian yang pendek, terutama untuk anak-anak.



Gambar 2.2 Tipografi yang tepat untuk anak (2)

Sumber (<http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>)

Antara desain sans serif atau serif dapat saja digunakan, selama *font* tersebut tidak berbentuk yang ekstrim (sudut atau persegi) ataupun tidak mengganggu keterbacaan. Sebagai contoh:

- Jangan gunakan tipografi yang distorsi (contoh : *font, font*) , yang membuat pengenalan karakter lebih sulit.
- Pilih buku atau beratnya medium, tidak terlalu tipis atau tebal.
- Jika menggunakan huruf miring, pastikan *font* juga mudah dibaca, tidak terlalu distorsi.

Membuat teks yang mudah dibaca

- Anak adalah pembaca pemula yang mengikuti kalimat dari kiri ke kanan dan loncat ke baris berikutnya. Untuk membuat anak lebih mudah untuk membaca, pastikan ukuran huruf dalam range 14 hingga 24 point, ukuran yang kecil dalam range 4-6 point.
- Jangan memasukkan terlalu banyak teks pada halaman. Jenis *font* yang tebal dan terlalu padat dapat mengganggu anak membaca.
- Warna *font* kontras dengan latar belakang. Hal ini terutama terjadi ketika pengaturan jenis cahaya dengan latar belakang gelap. Ketika dalam satu halaman terdapat lebih dari satu paragraf di halaman, berikan spasi yang cukup, karena hal tersebut memberi jeda untuk si pembaca.

Judul Buku

Jenis *font* dalam judul dapat di desain dengan warna dan tata letak lebih menyenangkan, karena judul adalah kalimat yang pendek untuk dibaca. *Font*

dihiasi dengan banyak warna, dan *baseline* melengkung dapat digunakan untuk menarik anak dalam membaca. (Ilene Strizver, 2010)

2.4 Desain Komunikasi Visual

Pada dasarnya desain komunikasi visual merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Ini memiliki kaitan yang erat dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar, lambang dan simbol, tipografi, ilustrasi dan warna, yang semuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Proses komunikasi disini dapat dilakukan melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar, baik berupa foto, diagram, warna serta efek. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya. Ada beberapa pendekatan dasar tentang teori komunikasi visual (Safanayong, 2006 : 36), antara lain :

1. Teori Persepsi

Persepsi yang dalam bahasa Inggris : *perception* dan bahasa Latin : *perceptio* (menerima). Obyek persepsi adalah apa saja yang hadir dalam kesadaran, seperti ide, konsep, visi, gambaran dan ilusi. Ahli ilmu jiwa yang mendalami bidang persepsi menetapkan bahwa akan menemukan makna yang cocok dengan fakta atau kenyataan, asas tersebut dikenal dengan hukum kesederhanaan (*law of simplicity*).

Ada beberapa teori persepsi :

- *Teori Kausal*

Persepsi mempunyai dan disebabkan oleh obyek-obyek yang ada secara eksternal yang merangsang organ indera manusia.

- *Teori Kreatif, Konstruktif*

Persepsi-persepsi disebabkan oleh pikiran dan hanya sejauh pikiran yang memilikinya.

- *Teori Selektif*

Persepsi merupakan kompleks sensa (kumpulan hasil penginderaan) yang diseleksi oleh pikiran secara sadar dan tidak sadar dan dijadikan teratur.

2. Prinsip Persepsi

Keinginan untuk menciptakan suatu pesan dan bentuk visual yang menandakan bahwa adanya suatu konsep atau pesan yang hendak disampaikan. Kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan visual dengan baik, diperlukan keterampilan dalam menyusun pesan atau dalam proses pembentukan, misalnya konsep pesan, bentuk dan fungsinya, metode produksi dan lainnya. Adapun teknik-teknik yang membantu dalam pemecahan masalah visual yaitu :

- *Teori Komunikasi*

Teori ini membantu dalam menyusun masalah dalam penyampaian pesan yang dimaksud kepada masyarakat atau konsumen.

- *Teori Semiotika*

Teori ini membantu dalam penggunaan tanda dan kaitannya.

- *Teori Persepsi*

Teori ini membantu dalam membentuk struktur dasar hingga diwujudkan menjadi bentuk yang dapat dikenali masyarakat atau konsumen.

- *Prinsip Organisasi Visual*

Prinsip ini membantu dalam membangun hubungan antara unsur-unsur visual (titik, garis, bidang, warna dan sebagainya) dalam proses pembentukan pesan yang diinginkan.

- *Estetika Bentuk*

Ini terdiri dari bentuk-bentuk instrinsik seperti ukuran, tekstur, warna dan proposi.

Ada dua pengertian desain atau rancangan menurut Nuradi (1996:52) yaitu:

1. Elemen visual; yang berkembang dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklan atau pengemasan.
2. Usaha deskripsi gagasan mengenai bentuk, rupa, ukuran warna dan tata letak beserta unsur-unsurnya yang membentuk wajah suatu benda.

Komunikasi menurut Sudiana (2001:8) adalah penyampaian informasi, ide, emosi, keterampilan dan sebagainya, melalui penggunaan simbol, kata, gambar, angka, grafik dan lain-lain, sedangkan Visual dapat diartikan kasatmata, dapat dilihat berdasarkan penglihatan (Sudiana.2001:52). Berdasarkan dari bahasan di atas tersebut. Desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai suatu proses pemecahan masalah komunikasi dengan mendeskripsikan ide, gagasan, informasi dan lainnya kedalam bentuk visual atau rupa yang didalamnya meliputi gambar, warna, simbol, tata letak dan lain-lain agar menarik.

Menurut buku *Designing for Children*, (Catharine Fishel, 2001), desain yang efektif untuk anak-anak dapat memenuhi tiga hal berikut:

1. Menyenangkan

Menyenangkan bagi seorang anak bisa dibuat dengan menghadirkan sesuatu yang baru, meski demikian sesuatu yang ‘baru’ bukan berarti sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya.

Pembuatan buku *Tari Dasar Topeng Betawi* ini terbagi dari mengadaptasi dari *video* kombinasi gerakan yang penulis dapatkan dari observasi di sanggar tari menjadi sebuah buku ilustrasi dan poster tutorial gerak untuk anak dengan didampingi ilustrasi yang akan dibuat semenarik, unik, dan juga dapat sesuai dengan anak-anak sehingga membuat lebih tertarik untuk melihatnya.

2. Informatif

Memberi informasi kepada anak salah satu cara mendidik dalam maksud memberi fakta dan ilmu pengetahuan. Informatif juga bisa melalui pengembangan dalam bidang lain seperti etika, moral, dan penempatan diri dalam lingkungan.

Dalam buku *Tari Dasar Topeng Betawi* ini memberikan salah satu cara alternatif kepada anak-anak yang memuat gambar ilustrasi gerakan tutorial gerak yang dapat memberikan sebuah contoh yang dapat dipelajari oleh anak. Ilustrasi juga dibuat sederhana agar bisa dimengerti oleh anak-anak.

3. Memuaskan

Sebuah desain yang baik tentu dapat memuaskan dari segi konten, ilustrasi anatomi tubuh, dan juga nilai.

Buku ilustrasi Tari Dasar Topeng Betawi ini menghadirkan sebuah cara belajar yang menarik dan juga didukung dengan ilustrasi yang dapat menerangkan sebuah komposisi gerak agar membantu anak-anak dapat mengikuti pelajaran tari ini secara maksimal. Ilustrasi dibuat sebaik mungkin agar dapat memuaskan dari segi cerita maupun visual.

2.4.1 Desain

Desain berasal dari kata *designare* (Latin) yang berarti membuat sketsa awal, untuk merencanakan dan melaksanakan, terutama penataan artistik atau dengan cara terampil; untuk membentuk (rencana, ide, sketsa dan lainnya) dalam pikiran, kemudian merancang dan merencanakan untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu desain berasal dari kata *disegno* (Italia), *dessein* (Fr) yang berarti seni membuat desain atau pola; susunan bagian, bentuk, warna, dan lainnya sehingga menghasilkan suatu penemuan yang artistik atau hiasan, rencana, skema, proyek, sebuah hal yang direncanakan untuk suatu tujuan. (Safanayong, 2006 : 2).

Prinsip dan Unsur dalam desain adalah keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi ("proportion") dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

2.4.1.1 Teori *Gestalt* dan Komposisi Seni Visual

Gestalt adalah sebuah kata dari bahasa Jerman berarti “bentuk”, tak dapat diterjemahkan ke bahasa Inggris, tetapi secara bebas artinya “utuh” (whole), “konfigurasi” atau “bentuk”. Gerakan *Gestalt* dimulai pada tahun 1920-an di Jerman dan selama kurang lebih 25 tahun diadakan eksperimen yang mendalam. Teori *Gestalt* melibatkan masalah atau isu tentang persepsi visual, memori, dan asosiasi pikiran dan pengetahuan, psikologi sosial dan psikologi seni. (Safanayong, 2006 : 43)

Para *gestalis* (seperti *Gestalt* Maz Wertheimer, Wolfgang Köhler dan Kurt Koffka) mengelompokkan aturan-aturan dasar mengenai komposisi seni visual, 1-4 sebagai aturan pengelompokan (*grouping laws*) :

1. kemiripan (*similarity*)

Objek yang mirip satu sama lain cenderung dilihat sebagai bentuk kesatuan

2. Kedekatan (*proximity*)

Objek yang ditempatkan secara berdekatan akan membentuk suatu bentuk

3. Penutupan (*closure*)

Suatu bentuk memperlihatkan penutupan apabila unsur-unsur yang terpisah ditempatkan sebagai suatu kesatuan daripada bagian-bagian yang berlainan

4. Kontinuitas (*Continuity*)

Kontinuitas terjadi apabila sebagian dari bentuk saling tumpangtindih atau dalam bentuk bersentuhan, mata kita mengikuti bentuk yang dominan melintasi bentuk lainnya tanpa terputus.

5. Figur-latar (*Figure-ground*)

Ada kecenderungan untuk menginterpretasi data visual sebagai obyek dengan latar belakang atau lebih tepat figur dengan latar.

Komposisi seni visual yang telah dikelompokkan oleh para gesaltis membantu untuk memahami bahwa bentuk bukan bagian yang terpisah, tetapi kesatuan yang utuh. Aturan komposisi seni visual tersebut dapat menjadi acuan dalam mendesain bentuk-bentuk dasar menjadi bentuk lainnya.

2.4.1.2 *Layout*

Dalam buku “ *Layout* ” yang ditulis oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005 :11), *Layout* adalah pengaturan elemen-elemen dari desain yang dimana berhubungan dengan ruang dan keserasiannya dengan tampilan secara keseluruhan dari segi estetis. Sasaran utama dari *layout* adalah menampilkan elemen visual dan tekstual dan mengkomunikasikannya dalam sebuah gaya sehingga pembaca dapat menerima pesan yang disampaikan dengan mudah.

Menurut Suriyanto Rustan, S.Sn (2008, 23) mengatakan bahwa elemen *layout* terdiri dari 3, yaitu: elemen teks, elemen visual, dan invisible elements.

Invisible elements merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. Invisible elements bermanfaat sebagai salah satu pembentuk unity dari keseluruhan *layout*. Elemen ini terdiri dari margin dan *grid*. Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Margin mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika

kurang menguntungkan atau lebih parah lagi, elemen *layout* terpotong pada saat pencetakan. Sedangkan *grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *melayout*.

mempermudah menentukan di mana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan, terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. dibuat dengan cara membagi halaman ke dalam beberapa kolom dengan garis-garis vertikal dan ada juga yang horizontal. *Grid* yang umum dipakai: 2 kolom, 3 kolom, dan 4 kolom. Semakin banyak kolom *grid*, semakin fleksibel penempatan elemen-elemen *layout*nya. Untuk menambah konsistensi penempatan posisi elemen dalam *layout*, adakalanya ditambahkan horizontal *grid*.

Layout memiliki prinsip dasar yang sama dengan desain grafis, antara lain:

- *Sequence / Urutan*

Sequence dapat dibangun dengan pemberian kontras. Kontras ini dapat diciptakan lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep berlawanan, dan masih banyak lagi.

- *Emphasis / Penekanan*

Dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain: dengan memberi ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut; warna yang kontras atau berbeda sendiri dari latar belakang dan elemen lainnya; peletakkannya di posisi yang strategis atau menarik perhatian; dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

- *Balance / Keseimbangan*

Ada 2 jenis balance: symmetrical balance dan assymetrical balance.

- *Unity* / Kesatuan

Unity tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibayar dalam konsep desain tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa dalam *me-layout* buku ilustrasi membutuhkan *Grid* untuk mempermudah peletakan elemen teks dan gambar lebih konsisten dengan prinsip berurutan, seimbang, juga memiliki penekanan dan kesatuan elemen yang dapat menjadi acuan dalam mendesain buku ilustrasi.

2.4.1.3 Grid

Menurut Allison Goodman (2001 : 87) *grid* adalah kolom-kolom atau garis bantu yang membantu untuk menentukan ruang text, ilustrasi, dan lainnya. Dengan terciptanya alur baca, *grid* membantu pemakainya untuk menemukan materi yang dicari setiap saat. Keuntungan bekerja dengan *grid* adalah *clarity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *economy* (ekonomis) dan *continuity* (berkelanjutan).

Sebuah *grid* memperkenalkan susunan yang sistematis terhadap sebuah *layout*, membedakan tipe-tipe informasi dan mempermudah navigasi pengguna. Menggunakan *grid* mempermudah seorang desainer untuk *me-layout* sejumlah informasi yang banyak, seperti buku maupun serial katalog.

Sedangkan Melalui buku *Tipografi dalam Desain Grafis* (Sihombing 2001 : 87), sistem *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Melalui sistem *grid* seorang perancang dapat

membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang telah diciptakan. Tujuan utama dalam penggunaan sistem *grid* adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

Jenis-jenis

menurut *Basic Design: Layout* (Ambrose, 2005 : 32) jenis-jenis dibagi menjadi 3 :

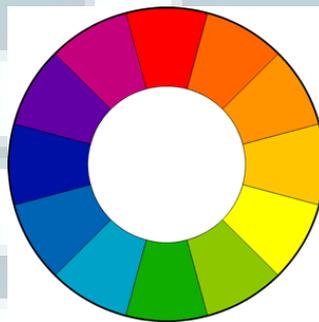
1. Simetrikal : yang seimbang kiri dan kanan halaman.
2. Asimetrikal : yang tidak seimbang antara kiri dan kanan halaman, namun masih membentuk satu kesatuan.
3. *Modular* : terdiri dari kotak-kotak. *Modular* paling digemari sebab fleksibilitasnya lebih mampu mencapai *layout* yang dinamis. Lebih mampu bermain dengan penempatan elemen-elemen desain seperti teks, dan gambar.

Dengan kata lain, dibutuhkan dalam *me-layout* desain buku ilustrasi agar mampu mencapai *layout* yang diinginkan penulis yaitu dinamis dan dapat bermain dengan penempatan elemen desain lainnya.

2.4.2 Teori Warna

Dalam teorinya Brewster (1831) menyatakan bahwa warna-warna merah, kuning dan biru merupakan unsur-unsur warna tersendiri yang tidak dapat dihasilkan oleh percampuran dari warna apapun, maka warna-warna merah, kuning dan biru ini disebut warna primer (*the primary colours*). Percampuran dari

sepasang warna primer tersebut akan menghasilkan warna sekunder (*the secondary colours*) yang disebut juga *intermediate hues* atau warna antara. Kemudian pencampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder akan menghasilkan warna tersier.



Gambar 2.3 Color wheel

(Sumber: <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

1. Warna Primer, terdiri dari :

Merah, kuning dan biru merupakan warna asli yang tidak dapat dibuat dari pencampuran warna lain.

2. Warna Sekunder, terdiri dari :

- Hijau = kuning + biru
- Violet = biru + merah
- Orange = merah + kuning

3. Warna Tersier, terdiri dari :

- Kuning kehijauan = kuning + hijau
- Biru kehijauan = hijau + biru

- Violet kebiruan = biru + violet
- Violet kemerahan = violet + merah
- Orange kekuningan = orange + kuning

Menurut Leatrice Eiseman dalam buku *PANTONE Guide to Communicating with Colors* (Ohio Grafic Press, 2000), warna dapat didefinisikan secara objektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara psikologis sebagai pengalaman indera penglihatan. Warna, dari semua bentuk komunikasi non verbal, merupakan metode yang paling cepat dalam menyampaikan pesan dan arti. Warna mampu menstimulasi dan bekerja secara sinergi dengan semua indera, menimbulkan konsep abstrak, mengekspresikan fantasi, serta menghasilkan respon emosional.

Dana-Ortansa Dorohoi dalam studi *Colour in the Instructive Educative Process* mengatakan hal serupa, bahwa warna sangatlah penting dalam membangun kreativitas, kekuatan ingatan, kecerdasan, meningkatkan pemahaman, dan efisiensi baca untuk anak.

Menurut Russel dan Verrill (1986), warna digunakan demi beberapa alasan yaitu, alat untuk dapat menarik perhatian, dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu di dalam karya desain, dapat memperlihatkan suatu kesan tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

Tetapi yang jelas, setiap warna mempunyai karakter atau sifat yang berbeda.

Dilihat dari fungsi psikologis warna, antara lain:

1. Hijau adalah warna yang tenang karena biasanya di kaitkan dengan lingkungan dan alam. Di dalam desain, kita bisa menggunakan warna hijau

untuk memberikan kesan segar. Kita bisa memberikan nuansa membumi dengan kombinasi warna hijau dan coklat.

2. Merah adalah warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya digunakan untuk memberikan efek psikologi panas, berani, marah dan teriakan. Warna ini mempunyai pengaruh produktivitas, perjuangan, persaingan dan keberanian.
3. Merah terang adalah warna yang melambangkan kekuatan atau cita-cita. Sifatnya agresif, aktif, eksentrik. Pengaruhnya berkemauan keras, penuh gairah, dominasi, jantan.
4. Merah muda adalah warna yang melambangkan romantisme, dan feminim. Warna ini mempunyai sifat menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan dan jenaka.
5. Biru adalah warna favorit para pria dan termasuk warna yang 'dingin'. Warna ini melambangkan ketenangan yang sempurna. Mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas.
6. Biru tua adalah warna yang melambangkan perasaan yang mendalam. Sifatnya konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, integratif. Pengaruhnya tenang, bijaksana, tidak mudah tersinggung, ramai.
7. Biru muda adalah warna yang melambangkan cita-cita. Sifatnya bertahan, protektif, tidak berubah pikiran. Pengaruhnya keras kepala, teguh, sering membanggakan dirinya, berpendirian tetap.
8. Kuning adalah warna yang ceria dan menyenangkan. Tidak heran warna kuning identik dengan mainan anak-anak. Warna ini melambangkan

kegembiraan. Mempunyai sifat leluasa, santai, senang menunda-nunda masalah, berubah-ubah, mempunyai cita-cita setinggi langit dan semangatnya juga tinggi. Kuning biasanya digunakan untuk mendapatkan perhatian dari orang yang melihat desain kita.

9. Kuning terang adalah warna yang melambangkan sifat spontan yang eksentrik. Sifatnya toleran, investigatif, dan menonjol. Pengaruhnya berubah-ubah sikap, berpengharapan, dermawan, dan tidak percaya.
10. Cokelat adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Namun selain itu, warna cokelat juga memberikan kesan '*sophisticated*' karena dekat dengan warna emas. Warna ini seringkali menunjukkan ciri-ciri suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.
11. Ungu adalah warna yang memberikan kesan spiritual, kekayaan dan kebijaksanaan. Ungu juga warna yang unik karena sangat jarang kita lihat di alam. Warna ini adalah campuran warna merah dan biru. Sifatnya sedikit kurang teliti tetapi selalu penuh harapan.
12. Abu-abu adalah warna yang tidak menunjukkan arti yang jelas. Warna ini cenderung netral.
13. Hitam adalah warna yang melambangkan kehidupan yang terhenti dan karenanya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kebinasaan, dan kepunahan.

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan dan dicatat dalam buku *Warna: Teori dan Kreatifitas Penggunaannya* (Sulasmi Darmaprawira W. A., Penerbit ITB,

2002), apabila anak diberi pilihan antara dua objek yang memiliki bentuk dan ukuran yang sama, yang satu berwarna dan yang satunya tidak, anak akan cenderung memilih objek yang berwarna. Karena itu, penggunaan warna dalam mendesain untuk anak-anak haruslah dimaksimalkan. Masih dalam buku yang sama, dikatakan bahwa, “Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak,...” Berdasarkan buku tersebut, yang digolongkan warna panas adalah warna merah, jingga, kuning, yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang, dan bergairah.

Berdasarkan teori warna tersebut di atas, perancangan buku ilustrasi cerita *Sasa Jataka* ini akan mempergunakan warna-warna cerah yang mampu memberi kesan imajinatif dan menyenangkan bagi pembaca anak-anak.

2.4.3 Ilustrasi

Menurut Brad Holland dalam buku *Illustration Now!* (Wiedermann, 2005 : 4) sebuah kata – kata memerlukan waktu untuk dibaca dan dimengerti, dan sebuah gambar memerlukan space untuk ditempatkan, tetapi hanya dengan sebuah ilustrasi, keseluruhan arti atau pesan dapat langsung ditampakkan.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Ilustrasi dalam sebuah buku cerita bergambar memiliki peranan yang sangat penting dalam menjelaskan keadaan yang ada dalam cerita sehingga cerita jadi

lebih mudah dikomunikasikan. Hal ini diperjelas dengan adanya pernyataan Moravian Cleric (Salisbury, 2004 : 8), “*for children, pictures are the most easily assimilated from of learning they can look upon*”.

Ilustrasi berupa gambar, ilustrasi *vocabulary*, fotografi, *chart*, peta dan lain sebagainya yang berguna untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu cerita.

Menurut Gumelar (2011) terdapat tiga gaya gambar utama untuk menggambar ilustrasi, yaitu:

1. *Cartoon Style*

Tokoh *cartoon style* cenderung memiliki karakter yang lucu.

2. *Semi Cartoon Style*

Tokoh *semi cartoon style* merupakan gabungan antara tokoh kartun dan realis, salah satu contohnya adalah karikatur dan lain-lain.

3. *Realism Style*

Gaya ilustrasi realis merupakan gaya gambar yang cenderung mendekati anatomi, postur tubuh dan wajah karakter pada dunia nyata. Karakter biasanya mengacu pada suatu ras tertentu.

Menurut Rakhmat Supriyono dalam bukunya berjudul *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi* (2010: 51), pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik.

Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- Punya daya pukau (*eye-catcher*) yang kuat.

Menurut Murti Bunanta (2003), salah seorang pengamat dan praktisi bacaan anak, setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak. Pertama, ilustrasi harus mampu memberi ruang pada anak untuk berimajinasi. Kedua, ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi anak untuk mengenal estetika. Dan terakhir, ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak yang membaca.

Perancangan ilustrasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan membantu dalam menggambarkan adegan dalam cerita. Dengan demikian dapat membantu anak untuk mengerti cerita. Ilustrasi juga dapat menjadi daya tarik bagi anak untuk membaca buku.

2.4.3.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut Kusmiyati, Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

(Kusmiyati, 1999 : 46)

Sedangkan menurut Drs. Ahmad Yani M.Si, Ilustrasi adalah salah satu media pembelajaran yang membantu anak dalam mencerna pelajaran.

Dalam proses belajar mengajar ilustrasi merupakan bagian yang paling menarik untuk belajar melalui gambar-gambar, dari hasil penelitian Seth Spaulding (Sudjana, 2001:12). Menyimpulkan ilustrasi gambar sebagai berikut :

- Ilustrasi gambar merupakan perangkat pelajaran yang sangat menarik minat belajar siswa
- Ilustrasi gambar membantu siswa membaca dalam penafsiran dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
- Pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau sehalaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.
- Ilustrasi gambar harus dikaitkan dengan kehidupan yang nyata, agar minat para siswan menjadi efektif.
- Ilustrasi gambar ditata dengan rapi.

Dari beberapa sumber yang didapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi adalah Perangkat pelajaran yang menarik minat siswa, berupa gambar bercerita dan menggunakan teknik seni rupa, yang berfungsi memperjelas naskah atau tulisan.

2.4.3.2 Buku Ilustrasi

Buku merupakan media yang sangat dekat dengan hidup manusia. Berawal dari manusia yang ingin mendokumentasikan informasi yang terjadi, manusia mulai membuat *cave painting*. Kemudian huruf ditemukan dan tulisan menjadi

alat komunikasi. Pendokumentasian informasi pun berkembang dengan menuliskan informasi diatas bongkahan batu dengan cara dipahat.

Dengan berjalannya waktu, manusia mulai mengembangkan media yang lebih praktis dibandingkan batu, *papyrus* yang ditemukan di Mesir merupakan bentuk awal dari kertas masa kini. Papyrus merupakan lembaran kayu yang dikeringkan yang digunakan untuk menulis. Kumpulan lembaran papyrus digulung, dan gulungan ini menjadi bentuk awal dari buku.

Pada masa ini, buku hanya dapat dimiliki oleh kalangan terbatas karena tingkat produksinya yang sulit. Buku menjadi benda berharga karena penduplikasiannya dilakukan secara manual, sehingga pengetahuan manusia pun sangat terbatas.

Namun sejak ditemukannya mesin cetak oleh Gutenberg pada tahun 1440, produksi buku menjadi lebih massal, informasi lebih mudah didapat. Buku menjadi salah satu sumber pengetahuan manusia.

Elemen buku terdiri dari :

1. Teks : Kumpulan kata yang disusun untuk menyampaikan suatu pesan
2. Ilustrasi : Gambar yang menjelaskan isi dari teks.

Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan salah satu literatur yang bisa mengkomunikasikan dan menggambarkan kepada penggunanya. Seperti jenis literatur lainnya, buku ilustrasi atau buku bergambar dapat memperkaya dan memperluas latar belakang pengalaman, perbendaharaan kata, estetika, selera dari pembacanyadengan berbagai macam gambar, pengalaman yang mewakili, plot, karakter dan tema. (Patricia,1997)

2.4.4 Buku

Menurut Kamus Besar Indonesia (KBBI) buku mempunyai arti yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu karya yang ditunjukkan untuk penerbitan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain buku, menurut Surianto Rustan (2008: 122) antara lain:

- Desain cover
- Desain navigasi
- Kejelasan informasi
- Kenyamanan membaca
- Pembedaan yang jelas antar bagian / bab

Sistem navigasi dalam sebuah buku amatlah penting untuk memberi informasi kepada pembaca di mana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu di dalam buku. Tiap halaman ditandai dengan nomor dan *running text*, sedangkan daftar isi menjadi semacam peta perjalanan.

Pada umumnya, buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing:

I. Bagian Depan

1. Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerbitan dan perijinan.
4. *Dedication*, pesan atau ucapan terima kasih yang ditujukan pengarang untuk orang/pihak lain.
5. Kata pengantar dari pengarang.
6. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli.
7. Daftar isi.

II. Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab-bab, sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

III. Bagian Belakang

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah
3. Daftar gambar
4. Cover belakang biasa berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, testimonial, harga, nama, atau logo penerbit, elemen visual, atau teks lainnya.

2.4.4 Penjilidan

Menurut Sophia Akrofi, berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis penjilidan yang terdapat dalam <http://s-akrofi1114-dc.blogspot.com/>

Case Binding

Penjilidan dengan cara menjahit halaman-halaman menjadi satu pada bagian punggung kemudian disatukan dengan sampul yang terbuat dari bahan yang cukup keras (*hardcover*) menggunakan lem.

Perfect Binding

Penjilidan yang dilakukan dengan merekatkan halaman dengan sampul menggunakan lem panas pada bagian punggung buku.

Saddle Stitch

Penjilidan menggunakan staples melalui punggung buku dan bagian lipatan tengah.

Side Stitch Binding

Penjilidan yang juga menggunakan staples seperti saddle stitch binding hanya posisi staples berada di bagian tepi buku. Biasanya staples dimasukkan dari bagian depan buku.

Screw and Post Binding

Penjilidan yang menggunakan sekrup khusus pada dua permukaannya (depan dan belakang).

Tape Binding

Bahan-bahan yang akan dijilid disatukan kemudian direkatkan menggunakan perekat berupa *tape* dibagian tepi.

Plastic Comb Binding

Bahan-bahan yang akan dijilid disatukan, kemudian dilubangi pada bagian tepinya dan disatukan dengan *plastic comb* yang dapat dibuka kembali.

Spiral Binding

Teknik penjilidan yang biasa digunakan untuk dokumen, laporan, presentasi, dan proposal. Penjilidan jenis ini menggunakan spiral yang biasa terbuat dari plastik.

Ring Binding

Menjilid dengan menggunakan beberapa *ring* atau dengan memanfaatkan binder yang memiliki *ring*.

Menurut Poppy Evans dalam bukunya yang berjudul *Form Folds Size* ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih jenis penjilidan yang akan digunakan. Hal tersebut antara lain tampilan, biaya, dan fungsi.

Berdasarkan perbandingan tersebut penjilidan yang sesuai untuk buku ilustrasi Tari Topeng Betawi ini adalah penggunaan *saddle stitch binding*. Hal ini dikarenakan teknik jilid tersebut memerlukan biaya dan waktu paling sedikit. Karena hanya menggunakan staples maka tidak ada penambahan berat buku.

Selain itu teknik jilid ini memiliki daya tahan yang cukup baik dan dari segi penampilan juga tidak mengganggu.

2.4.5 Tipografi

Tipografi menurut Danton Sihombing (*Tipografi dalam Desain Grafis*, 2001) merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Dalam penyampaian pesan melalui teks ada beberapa hal yang mempengaruhi efektifitas penyampaian pesan. Salah satu faktor yang menentukan adalah faktor optis. *Legibility* dan *readability* adalah kajian dalam tipografi yang erat hubungannya dengan faktor optis. Berikut adalah penjelasan mengenai *legibility* dan *readability* yang dipaparkan oleh Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Hurufontipografi* (2010: 74):

Legibility

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf / karakter. *Legibility* menyangkut desain / huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dapat dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf / karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

Readability

Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibility* lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu, *readability* tidak lagi menyangkut huruf / karakter satu-persatu melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi.

Sebagian besar anak belajar membaca dengan mengenali huruf / karakter satu persatu. Karena itu faktor *legibility* dan *readability* akan sangat berpengaruh dalam perancangan buku ilustrasi ini yang ditujukan untuk anak-anak usia 3-6 tahun, karena mereka belum fasih dalam membaca.

Bagi pembaca dewasa, persyaratan dalam tipografinya tidak seketat pembaca anak-anak dan orang berusia lanjut. Kate Clair dan Cynthia Busic-Snyder pernah menulis: anak-anak dan orang berusia lanjut punya persyaratan yang spesifik terhadap huruf untuk *bodytext*, keduanya butuh teks yang relatif berukuran besar, serta jarak antar huruf, kata dan baris yang cukup besar pula. Anak-anak belum fasih membaca, mereka belajar membaca dengan mengenali satu-persatu bentuk karakter, sedangkan orang berusia lanjut biasanya mengalami penurunan kemampuan penglihatan. Mereka membutuhkan huruf yang sangat *legible*, yaitu ukuran huruf sekitar 12 sampai 14 *points*, huruf besar dan huruf kecil harus dapat dibedakan dengan jelas, *weight* jangan terlalu tipis.

Ilene Strizver dalam artikel *Typography for Children* yang terdapat pada www.fonts.com menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih jenis

huruf untuk anak. Menurutnya *typeface* yang digunakan seharusnya memberikan kesan kedekatan dan bersahabat. Bentuk *typeface* juga harus sederhana dan lebih cenderung kepada bentuk bulat dibandingkan dengan persegi.

Huruf dengan lebar yang lebih besar biasanya lebih mudah dibaca daripada huruf yang sempit, dan ini terutama berlaku untuk anak-anak. *Sans serif* atau *serif* dapat digunakan selama menghindari bentuk ekstrem yang dapat merusak keterbacaan. Selain itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan *typeface* untuk anak agar lebih *legible*:

- Hindari penggunaan *condensed* dan *expanded typeface*, karena dapat mempersulit dalam mengenali sebuah karakter.
- Hindari penggunaan *typeface* yang terlalu tipis atau tebal karena akan mengganggu keterbacaan.

Untuk membuat teks lebih *readable* bagi anak-anak disarankan untuk menggunakan ukuran huruf antara 14 - 24 *points* serta jarak antar baris (*leading*) 4-6 *points*. Kemudian sebuah kalimat tidak boleh terlalu panjang dan juga jangan menempatkan terlalu banyak teks dalam satu halaman.

Sasson primary, Gill sans, Bembo merupakan beberapa *typeface* yang disarankan untuk digunakan karena telah memenuhi kriteria yang mempertimbangkan *legibility* dan *readability* untuk anak.