

BAB II

KAJIAN TEORI

1. Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medius*, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Untuk mewujudkan gagasan dalam bentuk karya diperlukan adanya media. Media berperan atau memiliki kedudukan sebagai sarana bagi seseorang untuk mengekspresikan diri (Syaiful Bachri Djamarah, 2006: 120). Kalau media merupakan sumber belajar dalam pembelajaran, maka secara pengertian luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun proses yang menjadikan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Persoalan media merupakan persoalan material formal yang bersifat tekstual dengan determinasinya pada pemilihan bahan, penggunaan alat, pengolahan teknik, pendekatan dan hal-hal yang berkaitan dengan cerapan inderawi, sesuai dengan konteks tujuannya.

Penempatan kata media dalam judul penelitian “Penggunaan Media Gambar Ilustrasi untuk Melatih Sosialisasi Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas 1 Sekolah Dasar (Penelitian Dilakukan Di SD 1 Purwosari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus)” mempunyai arti bahwa gambar ilustrasi sebagai alat perantara mengkomunikasikan pengalaman dari nilai dan norma sosialisasi di lingkungan yang dialami siswa kelas 1 SD 1 Purwosari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus.

2. Gambar Ilustrasi

Secara etimologi kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *Illustrate* yang artinya menjelaskan atau menerangkan sesuatu. Dalam arti luas ilustrasi dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni rupa yang bertujuan memperjelas sesuatu atau menerangkan sesuatu yang dapat berupa cerita atau naskah, musik atau gambar (Rasjoyo dalam Kristanto, 1994: 63). Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut.

Rohidi (1984: 87) berpendapat bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri,

sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Pernyataan ini sependapat dengan Soedarso (1990:1) yang menyatakan bahwa seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain, ialah memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah. Hal tersebut menjadikan gambar ilustrasi sebagai seni gambar yang menjelaskan cerita dari teks dan lisan dalam suatu materi yang akan disampaikan. Pengertian ilustrasi yang lebih sempit dikemukakan oleh Martha Thoma dalam Sofyan (1994: 171) yaitu sebagai berikut:

"Lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kasusastraan: hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedang ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa".

Ilustrasi merupakan bentuk *visual* dari teks atau kalimat. Ilustrasi dapat memperjelas teks atau kalimat terutama bagi anak-anak yang belum bisa membaca. Dengan menggambarkan suatu adegan dalam sebuah cerita, maka gambar tersebut dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan isi cerita. Selain itu, ilustrasi berfungsi untuk menarik pembaca agar tertarik untuk membaca cerita. Sebuah ilustrasi yang ditampilkan dalam sebuah majalah memiliki fungsi sebagai pendukung estetik dari sebuah tampilan cerita. Selain fungsi tersebut, ilustrasi juga harus dapat mewakili karakteristik dari cerita yang ditampilkan, ada korelasi antara visual dan latar belakang cerita (Nazizah, 2012: 4).

Gambar ilustrasi merupakan karya gambar yang menggunakan teknik menggambar untuk menghasilkan suatu gambaran yang bertujuan untuk memproyeksikan dan menerangkan suatu masalah/cerita. Penelitian Penggunaan Gambar Ilustrasi sebagai Media Melatih Sosialisasi pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 1 SD 1 Purwosari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus, memberikan pelayanan media pembelajaran berupa karya gambar ilustrasi untuk dapat berhubungan secara berkelompok (masyarakat). Proses pembelajaran IPS diharapkan mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan dalam diri siswa kelas 1 SD 1 Purwosari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus.

Proses belajar mengajar ilustrasi merupakan bagian yang paling menarik untuk belajar melalui gambar-gambar (Sudjana,2001:12). Kesimpulan dari ilustrasi gambar adalah sebagai berikut :

- a) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pelajaran yang sangat menarik minat belajar anak - anak.
- b) Ilustrasi gambar membantu anak membaca dalam penafsiran dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
- c) Pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau sehalaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.
- d) Ilustrasi gambar hendaknya ditata sedemikian rupa.

Gambar ilustrasi cocok untuk usia anak yang membutuhkan pembelajaran dengan tahap kemampuan berkomunikasi melalui teks dan *verbal* dalam proses kepribadian anak menjadi kepercayaan diri.

3. Pembelajaran Menggambar di Sekolah Dasar (SD)

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Menurut Pribadi (2009:10) mendefinisikan pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat *eksternal* dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar *internal* dalam diri individu.

Salah satu pembelajaran sebagai aktivitas belajar pada individu adalah kegiatan seni rupa. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni rupa yang bersifat *visual* dan rabaan. Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi peserta didik di sekolah dasar untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan peserta didik di sekolah dasar maupun karya seni rupa ciptaan orang lain. Menurut Syafii (2009: 8) menjelaskan dengan penekanan pada segi proses maka guru kelas pun, sebagaimana di TK dan SD, dapat melaksanakan pembelajaran seni rupa. Kekurangmampuan guru dapat ditutup dengan penggunaan media pembelajaran yang memadai dan optimalisasi pengelolaan kelas sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Pendidikan seni rupa dalam proses pembelajaran peserta didik menanamkan kerangka nilai *estetis* melalui pengalaman kreatif dan *apresiatif*.

Peran guru dalam pembelajaran seni rupa sangat penting sebagai pengembang pembelajaran seni rupa yang memiliki keunggulan dan kelemahan dengan disesuaikan sasaran pembelajaran yang tepat bagi siswa. Salah satu langkah mengembangkan pembelajaran seni rupa dengan pendekatan bermain. Ketika proses belajar seni rupa,

siswa berupaya terus mengubah pemahaman mereka tentang dunia. Apa yang pikirkan siswa hari ini pasti akan berubah ketika siswa mendapat lebih banyak informasi esok hari. Pengetahuan yang sering menjadi fokus pelajaran di sekolah seharusnya menjadi batu loncatan bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan tentang hubungannya dengan dunia.

Salah satu kegiatan pembelajaran seni rupa bagi siswa sekolah dasar adalah memberikan pengalaman aktifitas menggambar. Peran guru dalam pembelajaran seni rupa sangat penting sebagai pengembang model pembelajaran seni rupa yang memiliki keunggulan dan kelemahan dengan disesuaikan sasaran pembelajaran yang tepat bagi siswa. Salah satu langkah mengembangkan pembelajaran seni rupa dengan pendekatan bermain. Aktivitas menggambar bukan merupakan kegiatan proses produksi, melainkan sebagai media bermain yang syarat dengan kegembiraan dan kepuasan.

Melalui menggambar di tingkat sekolah dasar dapat mengekspresikan ide, imajinasi dan fantasi serta pengalaman batinnya untuk dikomunikasikan kepada lingkungan di luar dirinya. Kegiatan menggambar di sekolah dasar bersifat sebagai proses untuk mengembangkan dan menumbuhkan percaya diri serta berani mengungkapkan perasaan atau keinginan. Konteks pembelajaran menggambar di sekolah dasar adalah pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang berorientasi aspek imajinatif-kreatif. Pengembangan kreativitas seni dalam pembelajaran menggambar bukan pada nilai akhir, tetapi lebih pada proses kreatif (Ismiyanto, 2010: 105).

4. Tipologi Gambar Anak

Gaya ungkapan sering dilupakan dalam melaksanakan pendidikan seni rupa. Apabila kita mencoba mengumpulkan tulisan sejumlah orang, maka dengan mudah kita akan melihat perbedaan gaya ungkapan tulisan mereka. Padahal mereka sama-sama belajar menulis, akan tetapi setelah menulis sudah tidak lagi bagian belajar. Setelah kegiatan menulis menjadi kegiatan spontan, maka setiap orang menghasilkan gaya tulisan berbeda-beda. Dalam kegiatan menggambarpun sesungguhnya demikian.

Kegiatan menggambar kebanyakan dilakukan dengan tidak spontan, bahkan dilakukan dengan ragu-ragu, terutama oleh anak-anak besar yang tidak berbakat seni rupa, maka gaya ungkapannya tidak tampak sama sekali. Hal ini disebabkan oleh goresan-goresan yang membentuk itu dibuat masih dalam proses belajar. Sehubungan dengan ini paling tidak anak-anak tidak mendapat tekanan untuk

menuruti kehendak gurunya (menggambar secara *visual-realistis*, yang sesuai kesukaan gurunya). Gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya.

Berdasarkan hasil karya gambar yang diciptakan anak, kita sebagai guru akan mengetahui cara ungkapan seni rupa yang berbeda. Perbedaan ini terletak pada hasil karya yang dihasilkan. Ada gambar yang *naturalis*, ada gambar anak yang bertipe *ekspresif*, ada gambar yang bertipe *dekoratif* dan sebagainya. Selain itu perbedaan karakter tipologi gambar anak terletak pada tingkat usia anak. Dalam *In Education Through Art*, Read (1958: 140) mengklasifikasikan gambar anak-anak menjadi 12, yaitu: *Organic, Lyrical, Impresionist, Rhythmical Pattern, Struktur Form, Shematic, Haptic, Expresionist, enumeratif, Decorative, Romantic, dan Literari*.

a). *Organic*

Berkaitan serta bersimpati dengan objek-objek nyata, anak-anak lebih suka objek dalam kelompok daripada yang sendiri. Tipe ini juga mengenal *proporsi* yang wajar dan hubungan organis yang wajar pula, misalnya pohon yang menjulang di atas tanah, gambar manusia dan hewan bergerak sesuai dengan bentuk aslinya.

b). *Lyrical*

Penggambaran objek bersifat *realistis*, tetapi tidak bergerak seperti *organic*. Objek yang digambarkan statis dengan warna-warna yang tidak mencolok. Biasanya digambarkan oleh anak perempuan.

c). *Impresionist*

Lebih mementingkan detail/kesan suasana yang digambarkan daripada konsep keseluruhan.

d). *Rhythmical Pattern*

Gambar memperlihatkan benda-benda yang dilihat, Contohnya gambar anak yang melempar bola, kemudian mengulang gambar tersebut sampai bidang gambar terisi.

e). *Struktur Form*

Tipe ini jarang ditemui pada gambar anak. Objeknya mengikuti rumus ilmu bangunan yang diperkecil menjadi satu rumusan geometris dimana rumus yang aslinya diambil dari pengamatan

f). *Schematic*

Menggambar menggunakan rumus ilmu bangunan tanpa ada hubungan yang jelas dengan susunan organis. Skema dari objek semula disempurnakan menjadi satu disain yang ada hubungan dengan objek secara simbolis.

g). *Haptic*

Gambar yang dibuat mewakili *image-image* hasil rabaan dan sensasi fisik dari dalam. Gambar-gambar yang dibuat tidak berdasarkan pengamatan *visual* suatu objek, tapi bukan *skematik*.

h). *Expressionist*

Berhubungan dengan dunia dalam dirinya. Tidak hanya mengekspresikan sensasi *egosentrik* tetapi juga objek dunia dari luar seperti hutan, gerombolan orang, dan lain-lain

i). *Enumeratif*

Penggambar pada tipe ini dikuasai oleh objek dan tidak dapat menghubungkan dengan sensasi keutuhan sehingga semua bagian-bagian kecil yang dapat dilihatnya pada bidang gambar tanpa ada yang dilebih-lebihkan.

j). *Decorative*

Menampilkan bentuk-bentuk dua dimensi dengan pola-pola warna-warni dan mengusahakannya menjadi pola yang menggembirakan. Bentuk-bentuk narural diekspresikan sehingga timbul perasaan senang, melankolis, dan sebagainya. Dengan demikian anak yang menggambar menghasilkan gambar dan memanfaatkan warna untuk menghasilkan pola-pola yang riang.

k). *Romantic*

Pada tipe ini tema diambil dari kehidupan yang dipertajam dengan fantasi. Gambar merupakan gabungan antara ingatan dengan *image eidetic* sehingga menyangkut sesuatu yang baru.

l). *Literary*

Tema yang ditampilkan semata-mata khayal yang berasal dari rasa yang disarankan gurunya atau imajinasi sendiri. Tema ini merupakan gabungan antara ingatan dan imajinasi untuk disampaikan kepada orang lain

Sementara itu, Victor Lowenfield (1975: 275) membagi karya anak dalam proses berekspresi menghasilkan karya dibagi menjadi tipe "*visual*" dan "*haptic*".

a). Tipe *Visual*

Tipe *visual* adalah gambar anak yang menunjukkan kecenderungan bentuk yang lebih *visual-realistis* (memperlihatkan kemiripan bentuk gambar sesuai obyek yang dilihatnya, atau obyektif). Gambar yang diungkapkan mementingkan kesamaannya karya dengan bentuk yang diahayatinya serta memperhitungkan proporsinya secara tepat. Penguasaan ruang telah terasa dengan cara membuat kecil objek gambar bagi benda yang jauh. Begitupun pula penguasaan warna, pemakaian warna sesuai dengan warna-warna pada bendanya. Batas-batas tertentu gambar atau lukisan anak yang tergolong tipe *visual* dapat dipersamakan dengan lukisan karya pelukis *naturalistis*, yang membuat lukisannya sangat teliti, karena ingin menggambarkan keadaan sebagaimana kelihatannya (dari pengalaman *visual*).

b.) Bertipe *Haptik*

Gambar anak yang memiliki tipe *haptik* menunjukkan kecenderungan ke arah pembentukan yang lebih *visual-emosional* atau upaya penggambaran secara subyektif yang berisi tentang ekspresi pribadi dalam merespon lingkungannya. Benda yang digambarkan merupakan reaksi emosional melalui perabaan dan penghayatannya di luar pengamatan *visual*. Biasanya benda yang dianggap penting digambarkan lebih penting dibuat dengan ukuran lebih besar dibandingkan dengan benda yang kurang penting. Dalam gaya lukisan, gambar anak yang bertipe *haptik* dapat disamakan dengan lukisan bergaya *ekspresionisme*. Lukisan *ekspresionisme* adalah karya lukis yang memperlihatkan ungkapan rasa secara spontan, dan sebagai pernyataan obyektif dari dalam diri pelukisnya (*inner states*). Lukisan yang bersifat *ekspresionistis* nampak berkesan sangat subyektif dari kebebasan pribadi masing-masing pelukisnya.

5. Sosialisasi

Menurut Hurlock (1998), sosialisasi adalah suatu proses di mana seseorang memperoleh kemampuan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Kemampuan sosial ini sangat erat kaitannya dengan perkembangan sosial anak.

Sosialisasi adalah suatu proses pembentukan standar individu tentang keterampilan, dorongan sikap dan perilaku agar dapat berjalan sesuai dengan tuntutan dan harapan masyarakat (Hetherington dan Parke, 1999). Pembentukan standar individu tersebut didapatkan dari orangtua sejak dari lahir sampai dewasa. Sosialisasi merupakan suatu proses sepanjang hidup sejak dari lahir sampai akhir hidup. Dapat disimpulkan bahwa sosialisasi adalah suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai

dengan lingkungannya. Unsur-unsur sosialisasi dalam berinteraksi dengan lingkungan, meliputi: keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat. Keluarga merupakan satuan sosial yang didasarkan pada hubungan darah (*genealogis*). Nilai dan norma yang disosialisasikan di keluarga adalah nilai norma dasar yang diperlukan oleh seseorang agar nanti dapat berinteraksi dengan orang-orang dalam masyarakat yang lebih luas.

Lingkungan teman sepermainan lebih banyak sosialisasi yang berlangsung *equaliter*, seseorang belajar bersikap dan berperilaku terhadap orang-orang yang setara kedudukannya, baik tingkat umur maupun pengalaman hidupnya. Nilai dan norma yang disosialisasikan seseorang belajar mengenai berbagai keterampilan sosial, seperti kerjasama, mengelola konflik, jiwa sosial, kerelaan untuk berkorban, solidaritas, kemampuan untuk mengalah dan keadilan.

Di lingkungan pendidikan/sekolah anak mempelajari sesuatu yang baru yang belum dipelajari dalam keluarga maupun kelompok bermain, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Nilai dan norma di lingkungan sekolah terutama untuk sosialisasi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai-nilai kebudayaan yang dipandang luhur dan akan dipertahankan kelangsungannya dalam masyarakat melalui pewarisan (*transformasi*) budaya dari generasi ke generasi berikutnya.

Proses terjadinya sosialisasi terdiri dari (1) belajar nilai dan norma. Setiap individu berupaya meningkatkan kemampuan sosial masing-masing. Kemampuan sosial dapat diperoleh dari lingkungannya. Nilai yang terdapat di lingkungannya dijadikan tolak ukur untuk bersosialisasi sesama individu maupun kelompok. Sedangkan norma dalam lingkungan dijadikan aturan yang disepakati oleh masyarakat tertentu sebagai peraturan yang tidak terikat. (2) menjadikan nilai dan norma yang dipelajari tersebut sebagai milik diri. Nilai dan norma setiap individu maupun kelompok membentuk kepribadian dan karakter yang dijadikan pembeda dengan individu yang lain. (3) membiasakan tindakan dan perilaku sesuai dengan nilai dan norma yang telah menjadi miliknya. Dari pembentukan kepribadian dan karakter diharapkan dapat dijadikan kebiasaan dan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari.