



Komunikasi Gambar Bercerita pada Buku Belajar Baca Anak Taman Kanak-Kanak

Luna Setiati, Priyanto Sunarto & Pindi Setiawan

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Jalan Ganesa No. 10, Bandung 40132, Indonesia
Email: lunasetiati@yahoo.com

Abstrak. Kejadian komunikasi rupa yang terjadi antara gambar dan anak adalah peristiwa yang perlu dialami bersama jauh sebelum anak Taman Kanak-kanak (TK) belajar baca. Tiap unsur rupa di gambar memiliki hubungan sebab akibat yang menghubungkan sebuah peristiwa. Kejadian komunikasi bersama menunjukkan kekuatan bahasa rupa dalam menyampaikan pesan secara aktif atau ketika mereka bekerja sama. Kejadian ini memberi kesempatan gambar untuk mengirim pesan secara aktif dan membiasakan anak menangkap pesan dan menuturkan pesan dari gambar yang ditatapnya. Penelitian ini mengangkat pentingnya peran gambar bercerita dalam kejadian komunikasi rupa bersama anak. Penelitian ini menghasilkan tiga model komunikasi gambar dengan seluruh unsur rupa dan cara kerjanya berdasar indikator berbahasa rupa-kata anak. Dinamika pada model komunikasi ini menunjukkan sejauh mana peran pendamping (orang tua dan guru) dalam memotivasi dan memfasilitasi terjadinya interaksi antara gambar dan anak secara mandiri. Penelitian ini membuktikan pentingnya aktivitas anak menatap gambar dilakukan jauh sebelum anak bisa membaca tulisan. Penelitian ini sekaligus menunjukkan pentingnya dua fungsi utama gambar bercerita sebagai pembawa pesan aktif dalam menatap gambar dan fungsi gambar sebagai penjelas tulisan dalam belajar baca.

Kata Kunci: *model komunikasi gambar; menatap; gambar bercerita; bahasa rupa anak.*

Abstract. Visual communication experience that ensues between the picture and the children is an episode that should be experienced long before kindergarten children learn to read. Each visual element in the picture has a causal link that connects to an event. Joint visual communication experience illustrates visual language strength in delivering messages actively or when they work together. This experience provides an opportunity for the picture to send messages actively and get children accustomed to get the message and tell the message from the picture they gazed at. This research discussed the importance of storytelling pictures in visual communication experience with children. This research results' are three models of communications between picture and all visual elements and the working method of those models, based on children visual-word language indicators. The dynamics in this communication model show how far the role of child assistants (parents and teachers) in motivating and facilitating the occurrence of interaction between the picture and the child

independently. This research verified the importance of child activity for gazing the picture which should be executed before the child is able to read letters. This study also illustrated the importance of two key functions of storytelling pictures as an active messenger by gazing the picture and a letter interpreter for learning how to read.

Keywords: *children visual language; gaze; picture communication model; storytelling pictures.*

1 Pendahuluan

Cara anak melihat dan menggambar memang berbeda dengan orang dewasa di jaman modern. Cara ini berpengaruh terhadap cara mereka berpikir termasuk menggambar dan menatap gambar. Sayangnya aktivitas anak menatap gambar seringkali tidak menggunakan gambar yang memiliki bahasa rupa anak.

Kemampuan anak dalam menatap gambar dapat dilihat melalui kemampuan anak mengkonstruksi unsur rupa dan menuturkan pesan dari gambar. Komunikasi rupa yang terjadi antara gambar dan anak inilah yang disebut komunikasi gambar bercerita. Jenis gambar ini disebut gambar bercerita yang menggunakan bahasa rupa anak sebagai sistem komunikasi rupanya.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada proses komunikasi rupa yang terjadi antara gambar dan anak dengan guru sebagai pendamping. Ada dua persoalan dasar seputar komunikasi gambar bercerita. Pertama mencari tahu pengetahuan dasar yang dimiliki para orang tua dan guru tentang pentingnya gambar bercerita pada proses anak belajar membaca. Kedua mengkonfirmasi kehadiran indikator berbahasa rupa anak pada pelajaran bahasa di kurikulum pemerintah.

Persoalan pertama dapat diketahui melalui hasil kuesioner yang dikembalikan sekitar 90 orang tua murid dan 28 guru dari empat Taman Kanak-kanak (TK) yang seluruh siswanya sebanyak 205 anak terlibat dalam penelitian ini. Hasilnya, sekitar 98 % orang tua dan semua guru menyatakan setuju bahwa aktivitas anak menatap gambar penting dilakukan jauh sebelum anak bisa membaca kata. Yang menarik adalah alasan di balik pernyataan mereka, yaitu 51 % orang tua dan 54% guru beralasan gambar penting untuk membantu anak belajar membaca tulisan.

Hasil kuesioner tersebut menunjukkan bahwa orang tua dan guru lebih mengenal fungsi gambar pada buku belajar baca anak TK untuk belajar membaca (kata) dibanding menatap gambar itu sendiri (rupa). Hasil kuesioner di atas sekaligus menunjukkan kecemasan orang tua terhadap kesiapan anak membaca sebelum

masuk SD lebih tinggi daripada kekhawatiran mereka terhadap ketidakmampuan anak menatap gambar.

Persoalan kedua, kurikulum PAUD di Indonesia ternyata tidak menggunakan indikator berbahasa rupa anak. Dengan demikian situasi kondisi diatas menyebabkan terabaikannya fungsi gambar bercerita sebagai aktivitas anak menatap gambar pada buku belajar baca anak. Fungsi gambar akhirnya hanya dikenal untuk menjelaskan tulisan dibanding fungsi mandiri membawa pesan (Gambar 1).



Gambar 1 Dua fungsi gambar pada buku belajar anak TK.

Penelitian ini menunjukkan sejauh mana pentingnya kejadian komunikasi rupa bagi anak dan bagaimana gambar dengan bahasa rupa anak yang khas menjalankan dua fungsinya sekaligus, yaitu sebagai pembawa pesan mandiri termasuk sebagai penjelas tulisan.

2 Pengamatan Respon Anak dan Analisa Cara Wimba

Mengidentifikasi unsur rupa dan cara kerja unsur rupa ketika menyampaikan pesan dalam sebuah kejadian komunikasi rupa dapat dilakukan dengan dua cara. Mengamati respon anak menatap gambar dan menganalisa cara gambar.

Analisa cara gambar digunakan untuk mencari dan memilih gambar yang dapat memenuhi kriteria anak menatap gambar. Respon anak diamati dan dicatat berdasarkan cara anak bertutur. Isi ceritanya kemudian menjadi data yang siap diolah menjadi unsur rupa dan cara kerjanya. Hubungan gaya tutur dan isi pesan yang dituturkan anak dengan unsur rupa dan cara kerjanya membawa penelitian ini pada strategi dan cara pendampingan anak ketika menatap gambar.

Evaluasi yang dilakukan pendamping dan proses verifikasi guru menunjukkan pentingnya standar perkembangan berbahasa anak, dimulai dari indikator bahasa rupa anak dan bahasa kata anak dari mendengar dan berbicara.

Indikator berdasarkan standar kompetensi di kurikulum pendidikan anak usia dini Indonesia Departemen Pendidikan Nasional [1] menyebutkan anak TK B mampu membaca sampai 5 susunan kata, tapi tidak disebutkan indikator kemampuan anak bertutur dari menatap gambar dan indikator bahasa rupa anak ketika menatap gambar. Indikator ini diadaptasi dari perkembangan bahasa rupa anak sesuai tahapan usianya [2].

3 Tiga Sudut Pandang Penelitian

Ada tiga sudut pandang dalam melihat persoalan kejadian komunikasi gambar bercerita. Pertama, sudut pandang kejadian komunikasi rupa untuk memastikan terjadinya peristiwa komunikasi rupa antara anak dan gambar sesuai indikatornya. Kedua, sudut pandang penggunaan gambar dan kritik penggunaan gambar pada buku belajar baca. Ketiga, sudut pandang cara belajar dan berpikir rupa anak untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam melakukan aktivitas menangkap unsur perupaian dari sebuah gambar.

Ketiga sudut pandang diatas memiliki peran dalam melihat hubungan antara kejadian komunikasi, gambar bercerita dan buku belajar baca anak TK. Fokus penelitian ini berada pada kejadian komunikasi antara gambar dan anak.

Pertama, sudut pandang komunikasi gambar menunjukkan adanya perbedaan mazhab komunikasi rupa. Kedua, sudut pandang gambar menunjukkan kemampuan gambar dalam menyampaikan pesan melalui unsur rupa dan cara kerjanya. Sudut pandang ketiga menunjukkan strategi dan cara pendampingan anak dalam menentukan kemandirian kejadian komunikasi gambar antara gambar dan anak. Semua pandangan ini membuka kemungkinan sejauh mana fungsi pendampingan mampu memotivasi kemandirian anak berinteraksi dengan gambar.

Pengetahuan tersebut memperjelas prinsip dasar kejadian komunikasi gambar bercerita yang perlu direpresentasikan dalam bentuk model. Model ini menjadi hasil penelitian yang dapat digunakan para penatap dan pendamping serta pihak lain yang membutuhkan. Model komunikasi rupa diperlukan untuk menerangkan proses komunikasi gambar pada aktivitas anak menatap gambar. Proses komunikasi antara gambar sebagai penyampai pesan dengan anak sebagai penangkap pesan dapat menjelaskan kejadian komunikasi gambar.

3.1 Perbedaan Mazhab Komunikasi

Ada dua mazhab sebagai landasan penting sebelum menentukan posisi kejadian komunikasi gambar bercerita. Pemetaan ini penting untuk melihat sejauh mana peran gambar bercerita dalam kejadian komunikasi yang mendorong terjadinya kemandirian anak dan gambar dalam aktivitas konstruksi unsur rupa menjadi pesan sampai penuturan pesannya.

Fiske menyebutkan perbedaan kedua mazhab ini dalam bukunya *Cultural Communication Studies* [3]. Mazhab pertama adalah model komunikasi yang memposisikan gambar sebagai media komunikasi antara pengirim dan penerima. Mazhab kedua adalah model yang memposisikan gambar sebagai pelaku aktif komunikasi rupa dengan anak sebagai penatap gambar.

Perbandingan antara keduanya dalam memahami proses pengalihan informasi menegaskan perhatian yang selama ini luput pada model komunikasi alih pesan selama ini, yaitu potensi gambar sebagai objek imaji berbahasa rupa dan potensi penatap gambar yang menangkap pesan dengan kemampuan bahasa rupanya.

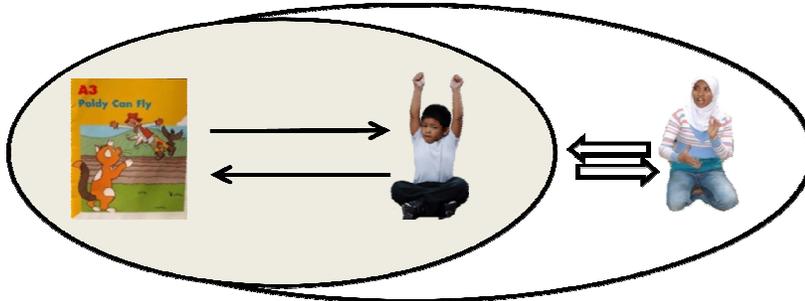
Mazhab pertama melihat komunikasi sebagai transmisi pesan, sering disebut sebagai alih pesan [3]. Fiske mencontohkan beberapa model komunikasi alih pesan, seperti model Gerbner, Shanon dan Weaver.

Mazhab kedua melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna, sering disebut alih makna. Mazhab ini tidak memandang kesalahpahaman sebagai bukti penting kegagalan komunikasi. Mazhab ini sering disebut alih makna [3]. Contoh bahasa rupa yang digunakan pada mazhab alih makna ini adalah Peirce dan Saussure.

Peristiwa komunikasi gambar bercerita memang tidak melibatkan penggambar secara langsung saat terjadinya kejadian bersama tersebut. Pendamping yang hadir secara fisikpun tidak terlibat langsung, ia hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator anak yang bertanggung jawab terhadap kemandirian kejadian komunikasi bersama tersebut.

Dengan demikian kedua sudut pandang mazhab diatas menunjukkan dua hal. Mazhab alih pesan menunjukkan pentingnya sebuah pesan melalui gambar dapat ditangkap oleh pembacanya dengan memiliki bahasa rupa yang sama antara gambar dan penatap gambar. Dalam konteks ini gambar dianggap sebagai media. Sementara mazhab alih makna menunjukkan pentingnya penggunaan bahasa rupa sebagai sistem komunikasi pada kejadian komunikasi gambar bercerita ini. Dalam konteks ini gambar bukan lagi media, tetapi ia adalah pembawa pesan aktif dan anak adalah pengkonstruksi pesannya.

Kehadiran pendamping adalah memastikan terjadinya kemandirian kejadian komunikasi gambar bercerita (Gambar 2).



Gambar 2 Model komunikasi gambar bercerita yang menempatkan gambar, penatap gambar dan pendamping dalam kejadian komunikasi bersama. Panah dua arah menunjukkan interaksi pada tiap area, area gambar dan anak, area gambar-anak dengan pendamping.

3.2 Bahasa Rupa

Tabrani [4] menegaskan bahwa bahasa yang digunakan pada proses belajar di Indonesia masih fokus pada bahasa kata belum bahasa rupa. Arnheim [5] menyebutkan, bahwa kesalahan dunia barat selama ini adalah telah membiarkan gambar tidak layak dianggap sebagai bahasa, karena membayangkan tidak dianggap sebagai proses berpikir.

Tabrani [2] menemukan dua sistem bahasa rupa. Bahasa rupa adalah sistem komunikasi yang penting pada kejadian komunikasi gambar bercerita. Perbedaan sistem bahasa rupa inilah yang menentukan cara kerja tiap jenis gambar. Dua jenis gambar dengan jenis bahasa rupanya disebut gambar bercerita dan cerita bergambar. Keduanya digunakan pada penelitian ini.

Gambar bercerita memiliki cara berbeda dalam menyampaikan pesannya dengan cerita bergambar. Gambar bercerita adalah jenis gambar yang memiliki alternatif cara gambar dalam menyampaikan pesannya. Gambar bercerita memiliki cara menggambar peristiwa yang terjadi dalam ruang dan waktu pada layar gambar (sistem RWD). Sistem RWD ini memungkinkan anak yang menatapnya seperti melihat sebuah film dalam imajinasi, padahal gambar yang ditatap anak berada pada bidang gambar yang datar.

Cerita bergambar dan gambar bercerita memiliki pesan bercerita, tetapi mereka memiliki cara yang berbeda dalam menggambarkan pesannya. Sistem gambar yang digunakan pada cerita bergambar memiliki cara gambar naturalis seperti

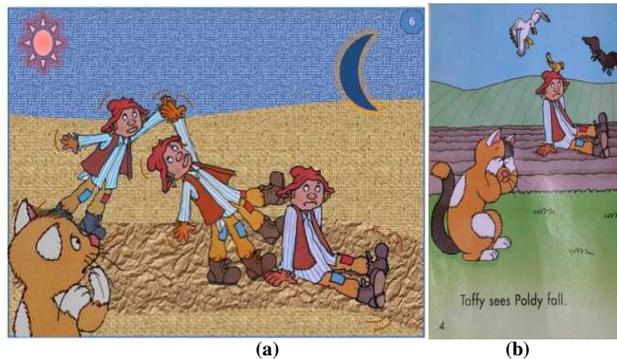
dilihat mata, digambar secara perspektif (dengan satu-dua titik hilang) dan satu waktu (*moment opname*). Beliau menggunakan istilah ini karena sistem ini mencandera gambar seperti apa adanya di dunia nyata. Gambar tidak berdimensi waktu (*still picture*) dan dipenjarakan dalam bingkai (perspektif).

Gambar 3(a) dan 3(b) menunjukkan peristiwa yang terjadi dalam ruang dan waktu pada sebuah bidang datar. Dua adegan utama, yaitu peristiwa Tafi melihat dan Poldi jatuh diperlihatkan melalui hadirnya objek yang digambar yaitu tokoh Tafi dan Poldi dan aktivitas yang dilakukan kedua tokoh tersebut.

Perbedaan kedua jenis gambar ini adalah pada cara tiap unsur rupa yang bekerja dalam menyampaikan pesannya. Cara gambar bercerita menyampaikan peristiwa Poldi jatuh diperlihatkan dengan cara kembar. Tokoh yang sama digambar berulang untuk menunjukkan gerak jatuh. Walaupun semua tokoh digambarkan dengan cara naturalis tetapi tiap objek ditata dengan cara kembar.

Informasi waktu dapat dilihat melalui hadirnya ciri waktu, yaitu matahari dan bulan untuk memberi tahu bahwa kejadian Poldi jatuh berlangsung dari siang sampai malam. Unsur rupa dan cara kerjanya menunjukkan peristiwa Poldi jatuh ketika mencoba terbang seharian tetapi gagal dan akhirnya jatuh.

Cara cerita bergambar menyampaikan informasi Poldi jatuh adalah dengan menggambarkan Poldi pada posisi terakhir dari kejadian yang menyimpannya, yaitu jatuh dalam posisi terduduk. Dengan demikian waktu dianggap tidak berjalan saat posisi itu dibuat, seperti sebuah hasil jepretan foto. Ruang digambarkan dengan cara perspektif, dan semua objek digambar secara naturalis, semua obyek digambar seperti dilihat mata dengan cara sederhana.



Gambar 3 Contoh gambar bercerita dan cerita bergambar.

Spesifikasi gambar bercerita dan cerita bergambar ini digunakan pada pengamatan respon anak menatap gambar. Hasilnya menjadi acuan jenis gambar yang digunakan pada tahap pengamatan berikutnya.

3.3 Strategi dan Cara Pendampingan Anak

Tabrani mengatakan bahwa tahapan cara anak menggambar berhubungan dengan perkembangan usia mereka. Menurut beliau sifat alamiah anak menggambar (*nurtured*) ini menempatkan posisi guru dan orang tua sebagai motivator dan fasilitator. Dengan demikian sifat pendampingan strategi yang mendorong sesuatu yang bersifat alamiah untuk keluar (*nurtured*). Berdasarkan kebutuhan itulah beberapa teori belajar dikaji untuk menemukan strategi pembelajaran dan metode belajar anak dalam proses anak menatap gambar.

Pertama, Strategi Proses Belajar Proses Kreasi (SPBPK) dengan Cara Belajar Kreatif yang Integral (CBKI). Strategi dan metode itu dikembangkan dari pendidikan integral dan Limas Citra Manusia Tabrani. Konsep dan metode tersebut tidak lepas dari peran kreativitas dan imajinasi dalam proses belajar. Tabrani sendiri sudah menekankan pentingnya peran imajinasi dan kreativitas dalam proses belajar pada tesisnya tahun 1970, jauh sebelum diterbitkan pertama kali tahun 1974 sebagai buku kuliah di FSRD ITB dan buku bacaan ilmiah populer untuk umum tahun 2006 [6].

Kajian strategi pendampingan belajar anak kedua dikembangkan berdasarkan teori konstruktif, yaitu strategi pembelajaran inkuiri. Semua teori ini dikaji untuk mencari metode pendampingan anak yang tepat saat menatap gambar.

4 Temuan Spesifik dan Umum

Hasil Pengamatan anak menatap gambar ini dilakukan dalam tiga model komunikasi gambar. Model satu ditatap anak TK A, diawali pengenalan tokoh. Model dua ditatap anak TK B, diawali pengenalan tokoh dan cerita. Model tiga ditatap anak TK A dan TK B, diawali tugas. Tujuan model pertama memastikan jenis gambar yang mampu memandirikan anak menatap gambar sesuai indikator berbahasa. Tujuan model kedua, mencari unsur rupa dan cara kerja unsur rupa pada jenis gambar bercerita ketika berkomunikasi dengan anak. Tujuan model ketiga memastikan jumlah adegan dalam tiap layar yang mampu dikonstruksi dan dituturkan anak sesuai penemuan model satu dan dua.

4.1 Temuan Spesifik Model 1 (Ditatap Anak TKA)

Model 1 diawali dengan pengenalan para tokoh cerita. Gambar pada buku belajar baca pada model ini ditatap anak TK A. Gambar yang ditatap anak menggunakan dua sistem yang berbeda untuk mencari jenis gambar yang

memiliki dorongan lebih besar pada anak dalam menangkap pesan dan bertutur. Pendamping mengamati dan mencatat respon anak menangkap pesan dari gambar dan menuturkan pesannya, berdasarkan indikator bahasa rupa-kata sesuai tahapan usia anak. Ada tiga temuan pada model 1 ini, yaitu:

1. Kemampuan anak TK A menatap gambar maksimal 1-2 adegan/ layar, dengan total 4-6 halaman. Temuan itu diperoleh melalui perbandingan waktu yang dilalui anak TK A untuk menatap gambar pada dua buku yang memiliki jumlah adegan/ layar pada total jumlah halaman yang berbeda. Pertama, gambar dengan 1-2 adegan/ layar, total 10 halaman (6 halaman buku cerita bergambar dengan 4 halaman buku gambar bercerita). Kedua, gambar dengan 2-4 adegan/ layar, total 6 halaman. Ternyata lama waktu yang dibutuhkan anak TK A untuk menatap 2-4 adegan/ layar kurang lebih dua kali lipat lebih lama dibandingkan gambar berisi 1-2 adegan/ layar.

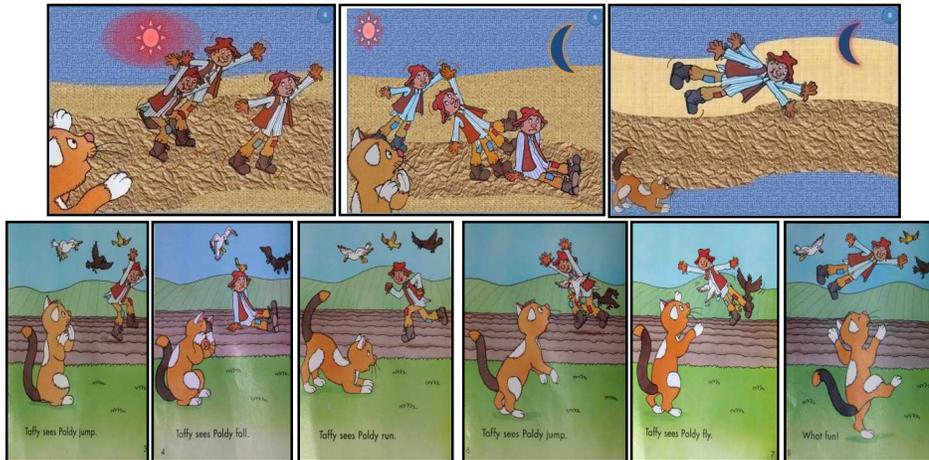
Perbandingan waktu menatap itu dapat dilihat pada Tabel 1. Perhitungan itu diperoleh dari waktu yang diperlukan anak ketika menatap gambar di babak 2-3, dibagi total jumlah anak, dibagi total halaman yang ditatap anak (lihat teks yang diberi *highlight* abu sebagai variabel pembagi dan yang dibagi).

Tabel 1 Perbandingan 1-2 dan 2-4 adegan / layar yang ditatap anak TK A.

Nama TK A/ Kelas	Jumlah Anak	Jam	Total Halaman	Jumlah Adegan	Pembagian Waktu (dalam menit)		Waktu Menatap/Layar	
					Babak 1	Babak 2-3	Menit	Detik
Permata Ayah Bunda / Crab	15	09.00-11.00	10	1 s/d 2	20	100	0.67	40
Tunas Unggul/ Orange	17	09.00-11.14	10	1 s/d 2	20	114	0.67	40
	19	09.00-11.50	6	2 s/d 4	20	150	1.32	79

2. Gambar bercerita ternyata memiliki kelebihan dalam berkomunikasi. Gambar bercerita memiliki alternatif cara gambar lebih banyak untuk menyampaikan peristiwa yang terjadi dalam ruang dan waktu pada satu layar dibanding cerita bergambar. Terbukti dari jumlah bidang gambar yang diperlukan gambar bercerita menyampaikan pesan Poldi belajar terbang lebih sedikit daripada cerita bergambar (Gambar 4).

Dari sisi anak, hasil penuturan anak menatap gambar bercerita ternyata mengandung lebih banyak kata, daripada gambar jenis cerita bergambar. Contoh penuturan Gambar 4 oleh Keira (TK A Gagas Ceria, Kelas Awan, 13 April 2011) pada layar 1, “Tafi lihat Poldi mau terbang tapi nggak berhasil”. Layar 2, “Tafi lihat Poldi terbang dan jatuh”. Layar 3. “Tafi lihat Poldi bisa terbang”.



Gambar 4 (atas) gambar bercerita dan (bawah) cerita bergambar.

Keira menuturkan pesan dari gambar bercerita lebih banyak daripada cerita bergambar pada Gambar 4 (atas). Contoh penuturan Gambar 4 (bawah) bingkai ini, Tafi lihat Poldi loncat, bingkai berikutnya Poldi jatuh, Poldi lari dan seterusnya.

Kelebihan lain adalah isi pesan gambar bercerita lebih mudah diterka anak daripada cerita bergambar. Dibuktikan dari hasil perhitungan prosentase pengamatan model pertama pada 101 anak TK A. *Score* kecocokan antara teks tulisan dan gambar pada jenis cerita bergambar 35.31. Sementara *score* kecocokan antara teks tulisan dan gambar pada jenis gambar bercerita 98.76.

3. Dinamika yang terjadi pada proses komunikasi gambar terlihat pada perbedaan yang terjadi akibat pengkondisian awal. Pada model satu, aktivitas mengenalkan tokoh dilakukan di babak awal untuk memperlancar proses anak menatap gambar, mencairkan suasana agar anak merasa nyaman dan termotivasi dalam proses menatap gambar.

Dari dinamika ini ditemukan tiga gaya tutur yang bersifat umum. Pada model satu ini anak bergaya tutur sesuai standar (SS) jumlahnya sekitar

50%. Sedangkan anak-anak yang bergaya tutur sesuai standar dan mengembangkan ceritanya (MC) sekitar 25 %. Sedangkan anak-anak yang mengalami kesulitan dan perlu pendampingan lebih intensif (PM) jumlahnya sekitar 25 %. Temuan ini menunjukkan bahwa anak bisa menangkap bahasa rupa.

Dinamika ini membawa kelebihan, kelemahan dan kesulitan dalam pelaksanaannya. Temuan ini berguna bagi para pendamping ketika melaksanakan model ini. Kelebihannya adalah membantu anak lebih cepat masuk dalam zona nyaman dan mempercepat proses berpikir anak menatap gambar. Aktivitas awal ini memfasilitasi dan memotivasi anak untuk mengenal dan mengingat nama tokoh.

Kelebihan lain adalah ternyata informasi pengenalan tokoh tidak mengganggu anak menemukan sendiri cara menuturkan peristiwa dalam gambar dengan strukturnya yang khas. Misal nama yang harus dituturkan ketika anak menatap gerak Poldi mau terbang tapi jatuh lagi, tapi belum berhasil terbang. Cara menggambarkan peristiwa “belajar” adalah kosa imaji baru buat anak untuk menuturkan peristiwa tersebut.

Kelemahan dinamika pada model 1 adalah anak membutuhkan waktu dalam memikirkan nama peristiwa yang baru dikenalnya pada gambar, karena anak hanya tahu nama tokoh dan pendamping hanya boleh bertanya.

Kelemahan lain, semakin banyak anak dilibatkan dalam kelompok menatap gambar, semakin banyak anak yang memiliki kecenderungan meniru hasil tutur teman sebelumnya. Dengan demikian lebih tinggi tingkat kesulitan pendamping untuk memotivasi anak menemukan pesan secara mandiri. Semakin tinggi kekacauan yang mungkin terjadi akibat rentang konsentrasi anak menunggu giliran bertutur dalam kelompok 5 anak adalah 30 menit.

Diperlukan tingkat keahlian guru dalam menjaga kerahasiaan nama dari peristiwa yang akan ditatap anak pada gambar pada saat anak menatap gambar. Karena model ini hanya membolehkan guru mengenalkan tokoh tapi tidak memberi cerita partisipasi. Guru tidak boleh memberi informasi yang berkaitan dengan nama peristiwa yang melibatkan tokoh cerita.

4.2 Temuan Spesifik Model 2 (Ditatap Anak TK B)

Sesuai temuan kelebihan gambar bercerita model satu, maka jenis gambar yang digunakan pada model dua adalah gambar bercerita dominan RWD.

Babak pertama pada model ini bertujuan mencairkan suasana agar anak merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat dalam proses menatap gambar. Beberapa kosa kata baru perlu dikenalkan pada anak untuk memperlancar proses anak menatap gambar. Cerita partisipatif mengajak anak berbagi peran dan berpartisipasi dalam proses pengenalan tokoh dan cerita asal muasal empat Naga. Mulai dari tempat tokoh itu berasal, dari 4 unsur penting bumi, air, tanah, api dan udara sampai peran para tokoh yang terlibat dalam cerita itu. Tujuan utama cerita partisipasi adalah mengenalkan kosa kata baru bukan urutan peristiwa pada gambar.

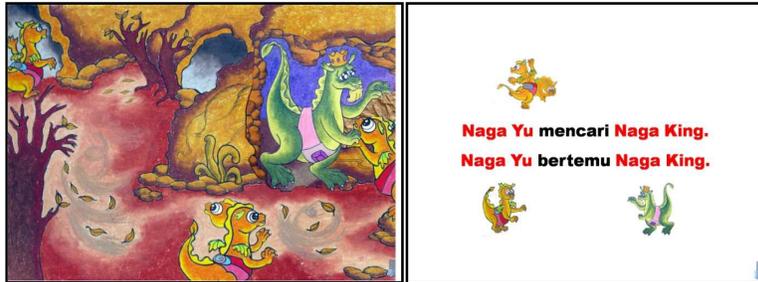
Anak TK B mampu menatap maksimal 2-4 adegan/ layar, dengan total enam halaman. Minimal anak butuh 0.97 menit dan maksimal 1.17 menit untuk proses menatap gambar/ halaman. Pada model dua, babak satu diawali dengan pengenalan tokoh dan cerita awal. Perhitungan itu diperoleh melalui waktu yang diperlukan anak menatap gambar pada babak 2-3, dibagi total jumlah anak, dibagi jumlah total halaman yang ditatap anak (Tabel 2).

Tabel 2 Durasi anak TK B menatap gambar bercerita, 2-4 adegan/ layar, enam halaman.

Nama TK B/Kelas	Jumlah Anak	Pembagian Waktu		Waktu Menatap/ Layar	
		Babak 1	Babak 2-3	Menit	Detik
Seqoia/ KG B	3	20	21	1.17	70.00
Permata Ayah Bunda/ Octopus	13	20	78	1.00	60.00
Gagas Ceria / Bumi	15	20	80	0.89	53.33
Gagas Ceria/ Bulan	17	20	105	1.03	61.76
Tunas Unggul/ Red	13	20	78	1.00	60.00
Gagas Ceria/ Bintang	18	20	105	0.97	58.33
Tunas Unggul/ Green	7	20	45	1.07	64.29
Permata Ayah Bunda/ Dolphin	17	20	105	1.03	61.76
TOTAL	103				

4. Dari sisi anak, jenis gambar bercerita memungkinkannya menuturkan cerita lebih banyak ketimbang cerita bergambar. Hasil penelitian menunjukkan anak TK A-B mampu menuturkan 3-7 adegan per layar gambar dalam 1 halaman, sementara berdasarkan kurikulum Paud Indonesia, indikator tertinggi anak TK B adalah anak menyebut 4-5 urutan kata. Bila 1 adegan berisi 2 kata, misal Poldi terbang, maka dengan maksimal 7 adegan/ layar,

anak mampu menuturkan total 7 x 2, yaitu 14 kata, sementara dengan membaca tulisan anak hanya mampu menuturkan maksimal 5 kata.



Gambar 5 Salah satu halaman gambar bercerita “Petualangan Naga Yu”.

Contoh Gambar 5 menunjukkan kemampuan Ariq TK B Gagah Ceria dalam menuturkan gambar tersebut, yaitu “Naga Yu mencari Naga King di dekat pohon, jalan ke tengah lalu kalo yang Naga Yu bingung kanan atau kiri. Naga Yu sekarang cari yang dikanan akhirnya ketemu di dalam gua”. Total jumlah kata yang dituturkan adalah sekitar 26 kata.

Dinamika yang terjadi pada model dua menemukan tiga gaya tutur dengan komposisi 16 % anak yang perlu motivasi (PM), 33 % bergaya sesuai standar (SS). Gaya tutur Ariq diatas termasuk gaya mengembangkan cerita (MC) jumlahnya pada model 2 ada sekitar 50%. Total anak TK B yang diamati adalah 103. Total hasil temuan tiga gaya tutur pada model dua tersebut menunjukkan bahwa anak TK B bisa menatap gambar bercerita.

Pengenalan tokoh dan cerita partisipasi pada model dua menjadi kelebihan model dua ini, yaitu membantu anak masuk dalam zona nyaman, karena memudahkan anak memahami konteks cerita.

Kelemahannya adalah masalah waktu di babak awal. Kejadian komunikasi gambar bercerita yang diawali dengan pengenalan tokoh dan cerita bersama anak ini memakan waktu lebih lama ketimbang hanya dengan mengenalkan tokoh, yaitu sekitar 20 menit. Dinamika pada model dua ini juga menemukan tingkat kesulitan pendampingan. Khususnya keahlian guru dalam menjaga kerahasiaan berbahasa rupa pada saat anak menatap gambar. Karena guru hanya boleh bertanya secara terarah dan bertahap agar ingatan anak terbangun pada peristiwa atau nama tokoh yang diberikan di awal.

4.3 Temuan Spesifik Model Tiga (Ditatap Anak TK A-B)

Model ini digunakan untuk memastikan jumlah adegan yang dapat ditatap anak/ layar gambar bercerita. Gambar bercerita yang ditatap anak pada model ini berisi satu halaman, dengan jumlah total sembilan adegan/layar. Model ini sekaligus digunakan untuk membuktikan kemandirian anak dalam mengkonstruksi pesan saat menatap gambar, maka model ini tidak diawali cerita maupun pengenalan tokoh (Gambar 6).



Gambar 6 Teks rupa dan kata pada gambar model tiga.

Ada tiga temuan spesifik pada model tiga ini, yaitu:

1. Ternyata anak TK A-B mampu menatap gambar dengan jumlah adegan maksimal sampai tujuh adegan/ layar sepanjang jumlah halaman tidak lebih dari satu (Tabel 3).

Tabel 3 Kemampuan TK A-B membaca adegan/layar.

Nama TK A-B/Kelas	Adegan/Layar		Durasi	
	Maks	min	Maks	Min
Seqoia/KG A	7	3	9 menit	3 menit
Seqoia/KG B	5	3	5 menit	5 menit
TK A Gagah Ceria/Air	7	3	4-7 menit	3-4 menit
TK B Gagah Ceria/ Bintang	7	3	4-9 menit	4 menit

2. Temuan dinamika komunikasi yang terjadi ketika babak satu hanya diawali pemberian tugas tanpa pengenalan tokoh dan cerita awal menempatkan

posisi pengamat menjadi pendamping. Strategi yang dijalankan adalah strategi pembelajaran inkuiri terpimpin. Strategi ini menempatkan pendamping dalam memotivasi kemampuan anak menemukan pesan dan menuturkan hasil temuannya sendiri sesuai dengan tingkat kesulitan anak.

3. Hasil temuan tiga gaya tutur pada model tiga menunjukkan anak TK A dan B bisa menatap gambar. Terbukti dari 53 % anak bergaya sesuai standar (SS), 43 % anak mampu mengembangkan cerita (MC), dan hanya 0.9 % anak yang perlu dimotivasi (PM) dari total 39 anak TK A dan B (Tabel 4).

Tabel 4 Pengelompokan tiga gaya tutur di model 3.

Nama TK A-B/Kelas	Jumlah Anak	Gaya Tutur Anak		
		SS	MC	PM
Seqoia/KG A	3	0	3	1
Seqoia/KG B	4	2	1	0
TK A Gagah Ceria/Air	18	11	7	0
TK B Gagah Ceria/Bintang	14	8	6	0
TOTAL	39	21	17	1

Dari penuturan anak dapat dilihat unsur rupa yang ditangkap anak bertahap sampai pemahaman pesan. Isi penuturan Nabil, Alsya dan Zaki menunjukkan pola tutur Subyek/ Predikat/ Obyek. Nama tempat (dimana) dan waktu kejadian (kapan) umumnya dituturkan anak dengan didahului pertanyaan (Tabel 5).

Tabel 5 Contoh penuturan, pengamatan dan verifikasi guru model 2.

Nama	Isi penuturan	Pengamatan dan Verifikasi Penampilan
Nabil	Jack lagi merekam pedagang balon, terus balonnya terbang. Ada pedagang balon, terbang karena balonnya terlalu banyak. Sama Jack dilemparin besi, besinya dibengkokin. Lalu nempel di kaki, ada tali langsung narik.	Lancar, detail, mengembangkan cerita
Alsya	Jono merekam orang yang lagi naik balon.	Lancar
Zaki	Rangga buat film orang lagi terbang sama balon.	Kosa imaji dan adegan kurang, Harus dimotivasi

Temuan pada model tiga ini menegaskan temuan pada model sebelumnya. Salah satunya adalah penekanan bahwa gambar memiliki kemampuan bercerita lebih banyak dibandingkan bahasa tulisan.

4.4 Temuan Umum dari Tiga Model Komunikasi

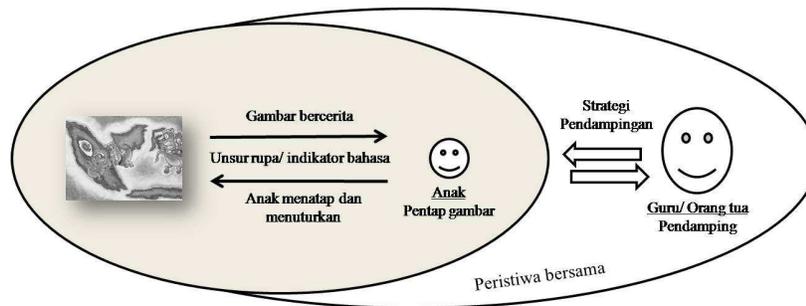
Semua kejadian komunikasi gambar menghasilkan lima temuan, yaitu:

1. Temuan unsur rupa dan cara kerjanya. Cara unsur rupa itu bekerja dapat diuraikan melalui beberapa tahap. Pertama, anak menangkap objek atau tokoh utama pada gambar. Selanjutnya anak memperhatikan cara objek atau tokoh itu digambarkan agar aktivitasnya dapat diceritakan. Cara penyusunan beberapa objek atau tokoh pada satu layar ditangkap anak agar bisa diceritakan (seorang tokoh digambar tujuh kali, untuk menunjukkan tokoh itu penting).
2. Temuan tiga gaya tutur dan pendampingan berjenjang. Hasil pengamatan 244 anak TK A-B dari hasil penuturan anak dan verifikasi guru kelas adalah 55 % anak bergaya sesuai standar (SS), 17 % anak perlu motivasi (PM), dan 48 % anak mampu mengembangkan cerita (MC).

Gaya tutur MC perlu pendampingan tingkat satu. Pendamping menjaga alur. Gaya tutur SS perlu pendampingan tingkat dua. Pendamping mengkonstruksi dan mengarahkan. Gaya tutur PM perlu pendampingan tingkat tiga. Pada gaya tutur PM, pendamping perlu memotivasi anak lebih intensif dibanding anak dengan gaya SS atau MC.

3. Temuan tiga model komunikasi gambar pada buku belajar baca anak (Gambar 7). Secara umum model komunikasi gambar bercerita melibatkan tiga pihak, gambar bercerita sebagai pembawa pesan aktif, anak sebagai penatap gambar dan guru atau orang tua sebagai pendamping.

Model pertama diawali pengenalan tokoh. Model dua diawali pengenalan tokoh dan cerita dibalik tokoh. Model tiga tidak diawali pengenalan tokoh dan cerita tetapi diberi tugas pengantar saja. Tiap model memberikan dinamika yang berbeda terutama dari masalah waktu yang digunakan untuk pengondisian di babak awal maupun waktu yang dihabiskan selama menatap gambar.



Gambar 7 Model komunikasi gambar dengan anak.

4. Temuan pada ketiga kejadian komunikasi di atas mendorong strategi dan cara pendampingan yang memungkinkan terjadinya kemandirian komunikasi rupa, yaitu proses belajar proses kreasi.

Strategi dan metode ini memiliki prinsip belajar yang mampu mengkondusifkan anak dalam proses komunikasi. Strategi dan metode ini memposisikan pendamping sebagai fasilitator dan motivator. Salah satunya menjalankan komunikasi konstruktif tanpa boleh memberitahu jawaban.

5. Aktivitas anak menatap gambar perlu diamati menggunakan indikator bahasa rupa. Indikator anak menatap gambar ini diperlukan untuk mengetahui perkembangan bahasa rupa anak sesuai tahapan yang sesuai usia anak.

Penelitian ini menemukan bahwa bahasa rupa anak TK (4-6 tahun) yang mampu ditatap anak dari gambar bercerita berada pada rentang 4-10 tahun. Indikator diperlukan pendamping untuk mengetahui proses anak berbahasa rupa dan tutur sesuai kemampuannya. Indikator rupa diperlukan untuk memantau kemampuan anak mengkonstruksi unsur rupa pada gambar. Indikator berbahasa tutur diperlukan untuk memantau kemampuan anak menuturkan isi pesan, mendengarkan pengenalan tokoh dan cerita partisipasi di babak awal dan motivasi yang diberikan pendamping.

5 Kesimpulan

Kesimpulan umum dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak menangkap dan menuturkan pesan adalah kemampuan dasar anak dalam berkomunikasi. Itu sebabnya kemampuan anak menatap gambar perlu dilatih jauh sebelum anak bisa membaca. Penelitian ini sekaligus menunjukkan pentingnya dua fungsi gambar bercerita, yaitu kemandirian gambar membawa pesan bercerita dan kemampuan gambar bekerjasama dengan kata dalam proses anak membaca.

Ada lima prinsip komunikasi rupa yang memungkinkan terjadinya kemandirian aktivitas komunikasi gambar bercerita, yaitu: prinsip internal dan eksternal, prinsip manajemen ruang aktivitas, prinsip jenis gambar bercerita, prinsip pendampingan, dan prinsip isi penuturan anak. Prinsip internal dan eksternal adalah aspek psikologis anak dan lingkungan saat kejadian komunikasi gambar terjadi. Prinsip manajemen ruang aktivitas memberi gambaran pada guru dalam mengelola dan mengkondusifkan anak dan lingkungan dalam kejadian komunikasi gambar. Sementara prinsip jenis gambar bercerita, prinsip pendampingan, dan prinsip isi penuturan anak adalah inti proses dari kejadian komunikasi gambar.

5.1 Jenis Gambar Bercerita

Gambar bercerita memiliki dua fungsi, pentingnya gambar bercerita sebagai pembawa pesan aktif dan pentingnya gambar bercerita dan anak berada pada kejadian komunikasi bersama. Jenis gambar yang mendorong anak memiliki kemampuan belajar dalam kejadian komunikasi gambar adalah gambar yang memiliki bahasa rupa anak, Jenis ini disebut gambar bercerita. Dari sisi gambar, bahasa rupa anak adalah cara gambar menyampaikan pesan melalui cara gambar dan cara susun unsur rupa yang ada pada layar agar dapat ditangkap ceritanya oleh anak.

5.2 Kejadian Komunikasi Gambar

Kekuatan mandiri anak menatap gambar diperoleh dari kemampuan gambar bercerita menyampaikan pesannya dalam satu layar dan kemampuan anak menangkap pesan dari gambar yang diatapnya. Unsur rupa dan cara kerjanya dalam satu layar inilah yang menunjukkan pentingnya kejadian komunikasi bersama. Bukan persoalan efektivitas pesan, tetapi persoalan dampak dari pentingnya kejadian komunikasi bersama itu. Kejadian komunikasi gambar bercerita menunjukkan kemampuan anak menangkap pesan dan menyatakan kembali pesannya dengan caranya sendiri yang unik dan khas berdasarkan indikator bahasa rupa anak.

5.3 Model Komunikasi Gambar Bercerita

Dari tiga model yang ditawarkan saat observasi, model yang paling ideal dalam memfasilitasi dan memotivasi anak berkomunikasi gambar adalah model kedua. Alasannya model ini didahului aktivitas bercerita dengan pengenalan tokoh secara partisipatif sehingga anak merasa nyaman. Kedua memudahkan anak mengenal nama para tokoh dan karakter tapi bukan isi cerita. Pada model ini pendamping harus bisa menjaga aturan main dalam jalur kemandirian anak menatap gambar, yaitu tidak memberitahu alur cerita dari gambar bercerita.

5.4 Strategi Pendampingan

Strategi yang paling tepat digunakan pada komunikasi gambar bercerita ini adalah strategi proses belajar proses kreasi. Berikut adalah strategi antara anak dan pendamping, yaitu:

1. Anak persiapan, pendamping cerita partisipatif
2. Anak menemukan masalah, pendamping mendorong rasa ingin tahu anak
3. Anak mengumpulkan informasi unsur rupa, pendamping memotivasi
4. Anak menemukan hubungan, pendamping memberi waktu merenung
5. Anak membuat alternatif jawaban, pendamping melakukan percobaan
6. Anak mengkonfirmasi jawaban, pendamping melakukan tanya jawab

7. Anak membuat kesimpulan akhir, pendamping motivasi penuturan.

Strategi dan metode ini memiliki prinsip belajar yang mampu mengkondusifkan anak dalam proses komunikasi. Salah satunya yang penting adalah guru bertanya anak menjawab. “Ada siapa, sedang apa, ada masalah apa, bagaimana kejadian konfliknya, bagaimana akhirnya, dimana dan kapan.” Strategi dan metode ini memposisikan pendamping sebagai fasilitator dan motivator. Salah satunya menjalankan komunikasi konstruktif tanpa memberitahu jawaban.

Referensi

- [1] Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*, Jakarta, Cetak terbatas Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- [2] Tabrani, P. 2009. *Wimba, Asal Usul dan Peruntukannya*, Jurnal Wimba, KK KVMM FSRD, 1, hal. 1-6.
- [3] Fiske, J. 2004. *Cultural and Communication Studies*, Yogyakarta, Jalasutra,
- [4] Tabrani, P. 2005. *Bahasa Rupa*, Bandung, Penerbit Kelir,
- [5] Arnheim, R. 1997. *Visual Thinking*, London, University of California Press.
- [6] Tabrani, P. 2006. *Kreativitas dan Humanitas*, Bandung, Penerbit Jalasutra.