

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

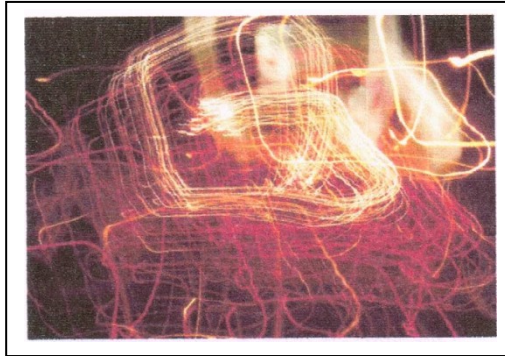
#### **2.1 Pengertian dan Kategori dalam Fotografi**

Pengertian fotografi seperti yang diungkap dalam [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) adalah berasal dari kata Yunani yaitu "*fos*" : cahaya dan "*grafo*" : melukis/menulis) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan.

Kategori foto merupakan pembagian klasifikasi foto berdasarkan pengambilan obyek foto. Karena dalam memotret yang perlu diperhatikan terlebih dahulu adalah obyek apa yang akan dipotret. Sehingga dalam pelaksanaan pemotretannya bisa dipersiapkan dengan sebaik-baiknya.

Seperti yang terklasifikasikan dalam situs fotografi terbesar di Indonesia yaitu [www.fotografi.net](http://www.fotografi.net), kategori foto adalah sebagai berikut:

## 1. Abstrak



Gambar 2.1 Foto Abstrak  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Yaitu foto-foto obyek yang mengutamakan keindahan komposisi, permainan bentuk dan warna, serta elemen-elemen grafi dan tekstur.

## 2. Arsitektur



Gambar 2.2 Foto Arsitektur  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Merupakan foto-foto yang menampilkan cantikan bangunan buatan manusia, seperti gedung dan jembatan.

### 3. Budaya



Gambar 2.3 Foto Budaya  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Obyek foto berupa tampilan budaya tradisional, kontemper, dan *modern* seperti tari-tarian, festival budaya tradisional dan tradisi lokal.

### 4. *Fashion*



Gambar 2.4 Foto *Fashion*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto busana yang dirancang khusus dan dikenakan oleh model foto, berupa foto dicatwalk, studio atau lokasi khusus, dan berbeda dengan kategori model yang tidak menonjolkan unsur-unsur detil busana.

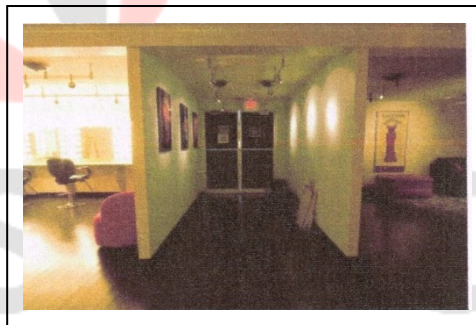
## 5. *Humor*



Gambar 2.5 Foto *Humor*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang mengandung unsur–unsur kelucuan / humor. Foto ini bisa dibuat dengan dirancang terlebih dulu, mampu foto yang dibuat secara spontan.

## 6. *Interior*



Gambar 2.6 Foto *Interior*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Obyek utama adalah interior ruang, dan berbeda dengan kategori asitektur yang lebih menonjolkan unsur *eksterior*.

## 8. Jurnalistik



Gambar 2.7 Foto Jurnalistik  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang dihasilkan oleh jurnalis foto dalam melakukan tugasnya, dan non-jurnalis foto yang merekam peristiwa-peristiwa.

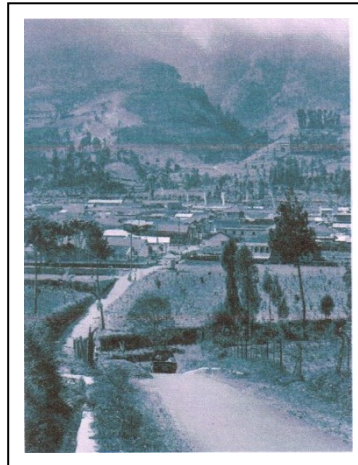
## 9. Komersial



Gambar 2.8 Foto Komersial  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang obyeknya adalah pemandangan alam yang unsur utamanya berupa unsur tak hidup seperti tanah, air, langit atau kombinasi ketiganya, dan berbeda dengan kategori *Nature* yang menonjolkan obyek-obyek berupa makhluk hidup.

## 10. *Landscape*



Gambar 2.9 Foto *Landscape*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang obyeknya adalah pemandangan alam yang unsur utamanya berupa unsur-unsur tak hidup seperti tanah, air, langit atau kombinasi ketiganya, dan berbeda dengan kategori *nature* yang menonjolkan obyek-obyek berupa makhluk hidup.

## 11. Lubang Jarum



Gambar 2.10 Foto Lubang Jarum  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang dibuat dengan kamera lubang jarum alias *pinhole camera*.



## 12. Marko



Gambar 2.11 Foto Marko  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto benda kecil yang ditampilkan dengan perbesaran 1:2 atau lebih.

13. *Manusia*

Gambar 2.12 Foto *Manusia*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Bahasa kerennya adalah foto *human interest*, obyek utamanya berupa manusia secara individual dan kelompok, yang utamanya ditujukan untuk menampilkan *mood* dari obyek foto.

#### 14. *Model*



Gambar 2.13 Foto *Model*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang menampilkan model foto, tanpa penekanan pada unsur *fashion*.

#### 15. *Nature*



Gambar 2.14 Foto *Nature*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Segala fenomena alam, satwa lair hidup di habitat aslinya serta tumbuh-tumbuhan liar yang hidup di habitat alamnya. Kehadiran manusia atau segala bentuk hasil karya budaya manusia tidak boleh tampak dalam foto. Demikian pula, satwa yang sudah ditangkap, dikurung, diawetkan dan tumbuh-tumbuhan yang berupa tumbuhan hibrida, ditanam manusia dan diawetkan tidak termasuk dalam fotografi *nature*. Fenomena geologi dan foto serangga termasuk dalam kategori ini. Nilai penuturan sebuah cerita lebih ditekankan dari pada sekedar nilai piktorial. Manipulasi foto hanya diperkenankan sebatas menutir



kotoran dan tidak merubah foto aslinya. Manipulasi lebih dari pada itu tidak diperkenankan dalam bentuk apapun.

## 16. Olah Digital



Gambar 2.15 Foto Olah Digital  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Karya-karya yang merupakan hasil olah digital, kolase foto, dan teknik-teknik digital lain. Suatu karya tidak perlu dimasukkan dalam kategori olah digital bila:

- *Cropping*
- *Resize* dan rotasi
- Desaturasi (dibuat jadi BW)
- Pengubahan warna, gelap-terang, dan kontras (seperti dengan *tools level, curve, selective color, brightness-contrass, color balance, sharpening, dodging and burning*) yang bertujuan memperbaiki warna dan kontras sehingga mendekati kondisi alami.
- Penambaha bingkai foto dan penulisan *copyright*.

Kategori Olah Digital wajib dipilih untuk foto yang telah mengalami olah digital sbb :

- *Stiching* atau *sandwich* (penggabungan beberapa foto menjadi satu foto)
- *Distort*/prespektif
- Penambahan objek digital (*lens flare*, *blackground*, tulisan, dll)
- Penambahan *blur* pada *background*.
- Pengubahan warna, gelap-terang, dan kontras (seperti dengan *tools* :*level*, *curve*, *selective color*, *brightness-contrass*, *colorbalance*, *sharpening*,*dodging and burning*) yang bertujuan menciptakan nuansa yang berbeda dengan kondisi alami.

## 17. Olahraga



Gambar 2.16 Foto Olahraga  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Fotoolah raga adalah menampilkan foto-foto *event* olahraga, baik di dalam ruang (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor).

## 18. Panggung



Gambar 2.17 Foto Panggung  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto pertunjukan di panggung, seperti konser musik, pentas showbiz, pertunjukan tari dan pentas theater.

## 19. Pedesaan



Gambar 2.18 Foto Pedesaan  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang menampilkan kehidupan pedesaan, seperti interaksi masyarakat, suasana dan dinamika kehidupan.

## 20. Perkotaan



Gambar 2.19 Foto Perkotaan  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto menampilkan kehidupan perkotaan, seperti interaksi masyarakat, suasana dan dinamika kehidupan.

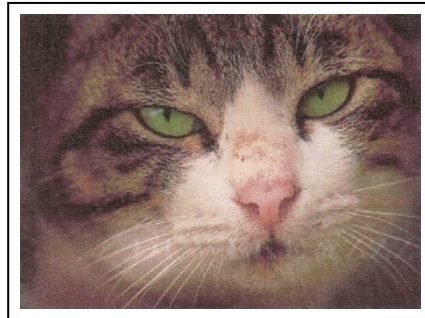
## 21. Pernikahan



Gambar 2.20 Foto Pernikahan  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang berkaitan dengan pernikahan, mulai dari *prewedding*, liputan, *candid* dan sebagainya.

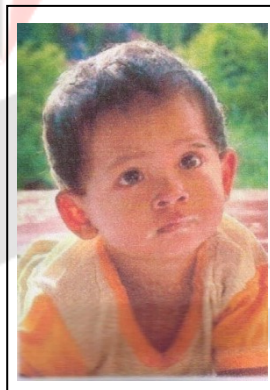
## 22. *Pets*



Gambar 2.21 Foto Pets  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang menampilkan binatang peliharaan seperti kucing anjing, maupun ayam.

## 23. Potret



Gambar 2.22 Foto Potret  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto dengan obyek manusia, baik secara individual maupun kelompok, dengan bergaya portrait yang menonjolkan unsur *perosonality* obyek foto.

#### 24. Satwa



Gambar 2.23 Foto Satwa  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto hewan yang masih hidup di habitat alamnya, atau yang hidup di habitat buatan manusia yang mirip dengan aslinya, seperti taman nasional dan taman safari. Berbeda dengan kategori pets yang obyeknya berupa hewan perlahiraan yang sudah jinak.

#### 25. *Snapshot*

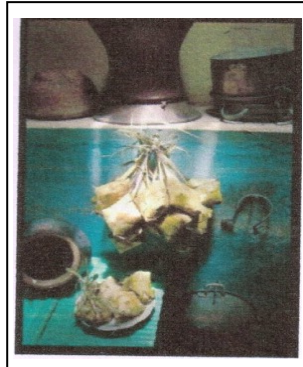


Gambar 2.24 Foto *Snapshot*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang dihasilkan tanpa perencanaan, perlengkapan atau teknik khusus, bisa berupa foto *candid*.



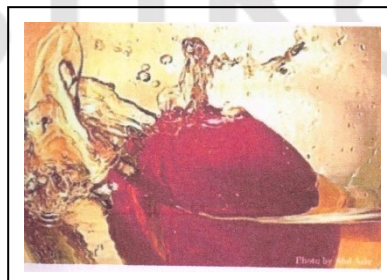
## 26. *Still Life*



Gambar 2.25 Foto *Still Life*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto benda tidak bergerak yang diatur atau dibuat secara khusus untuk membentuk komposisi yang indah. Foto-foto karya seni, detail mesin, dan patung termasuk dalam kategori.

## 27. *Stock Photo*



Gambar 2.26 Foto *Stock Photo*  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto yang dibuat secara khusus untuk kepingan *stock photography*, yang lazimnya dipakai foto ilustrasi.

## 28. Transportasi



Gambar 2.27 Foto Transportasi  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto-foto moda transportasi, baik darat, laut maupun udara, bisa berupa pesawat terbang, kereta api, perahu, kapal, bus, dan truk.

## 29. Wisata



Gambar 2.28 Foto Wisata  
Sumber: Fotografi Dasar, 2013

Foto wisata (photo travel) harus menunjukkan perasaan terhadap waktu dan tempat, citra sebuah daerah, penduduknya, atau suatu budaya dalam situasi aslinya, dan tidak ada batasan geografis. *Ultra close-up* yang kehilangan identitas asli, foto studio, atau manipulasi fotografi yang merubah penampakan situasi sebenarnya atau merubah isi foto tidak masuk dalam *photo travel*.

### 30. Lain-lain

Foto-foto yang tidak termasuk ke 29 kategori di sini.

Setelah mengetahui tentang kategori foto ini maka apa saja yang diperlukan dalam melakukan pemotretan? Untuk selanjutnya akan dibahas perbagian yang dibagi dalam beberapa bab (Aziz,2013:2-19).

## 2.2 Pengertian Bahasa Isyarat

Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang dilakukan itu merupakan salah satu media yang membantu komunikasi sesama kaum tunarungu didalam masyarakat yang lebih luas. Wujudnya adalah tataan yang sistematis tentang seperangkat isyarat jari, tangan, dan berbagai gerak yang melambangkan kosa kata bahasa Indonesia. Di dalam upaya pembakuan tersebut, dipertimbangkan beberapa tolok ukur yang mencakup segi mudahan, keindahan, dan ketepatan pengungkapan makna atau stuktur kata, di samping beberapa segi yang lain. Secara terperinci tolok ukur itu sebagai berikut:

1. Sistem isyarat harus secara akurat dan konsisten mewakili sintaksis bahasa Indonesia yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini merupakan tujuan utama suatu sistem isyarat, yaitu suatu sistem yang mengalihkan bahasa masyarakat umum ke dalam isyarat. Upaya ini berbeda dengan bahasa isyarat yang biasa berkembang di antara kaum tunarungu secara alami dan sampai sekarang belum diteliti dan bisa memiliki tata dan aturan yang berbeda dengan bahasa Indonesia.

2. Sistem isyarat yang disusun harus mewkilisatu kata dasar atau imbuhan, tanpa menutup kemungkinan adanya beberapa perkecualian bagi dikembangkanya isyarat yang mewakili satu makna. Misalnya untuk kata gabung yang sudah demikian padu maknanya sehingga tidak di wakili oleh dua isyarat. Kata-kata yang mempunyai arti ganda memerlukan pertimbangan berdasarkan tiga prinsip yaitu ada/tidak persamaan arti, ejaan dan ucapan, serta lema yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Bila dua dari ketiga prinisip tersebut sama dan hanya satu lema untuk kata tersebut dalam KBBI, isyarat yang sama harus digunakan. Jika prinsip ini tidak diikuti maka jumlah isyarat dalam sistem ini terlalu besar sehingga akan membingungkan tunarungu, khususnya ketika membaca dan menulis.
3. Sistem isyarat yang disusun harus mencerminkan situasu sosial, budaya, dan ekologi bahasa indonesia. Pemilihan isyarat perlu menghindari adanya kemungkinan konotasi yang kurang etis didalam komponen isyarat di daerah tertentu di Indonesia.
4. Sistem isyarat harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan dan kejiwaan siswa.
5. Sistem isyarat harus memperhatikan isyarat yang sudah ada dan banyak dipergunakan oleh kaum tunarungu Indonesia dan harus dikembangkan melalui konsultasi dengan wakil-wakil dari masyarakat.
6. Sistem isyarat harus mudah dipelajar dan digunakan oleh siswa, guru, orang, tua murid, dan masyarakat.
7. Isyarat yang dirancang harus memiliki kelayakan dan wujud dan maknanya. Artinya wujud isyarat harus secara *visual* memiliki unsur pembeda makna

yang jelas, tetapi sederhana, indah dan menarik gerakannya. Makna isyarat haus menunjukkan sifat yang luwes (memiliki kemungkinan untuk dikembangkan), jelas dan mantap (tidak berubah-ubah artinya).

8. Isyarat yang dirancang harus dapat dipakai pada jarak sedekat mungkin berbicara yang wajar dalam upaya merealisasikan tujuan konsep komunikasi total yaitu keserempakan dalam berisyarat dan berbicara sewaktu berkomunikasi.
9. Sistem isyarat harus di tuangkan dalam kamus sistem Isyarat Bahasa Indonesia yang efisien engan deskripsi dan gambar yang akurat (Departemen Pendidikan Nasional, 2002:14-15).

### **2.3BukuReferensi**

Kata referensi berasal dari bahasa Inggris *reference* dan merupakan kata kerja *to refer* yang artinya menunjuk kepada. Buku referensi merupakan buku yang dapat memberikan keterangan tentang topik perkataan, tempat, pariwisata, data statistik, pedoman, alamat, nama orang, riwayat orang terkenal. Di perpustakaan biasanya buku-buku referensi dikumpulkan tersendiri dan disebut “Koleksi Referensi” sedangkan ruang tempat penyimpanannya disebut Ruang Referensi. Buku referensi yang karena sifatnya sebagai buku petunjuk, harus selalu tersedia di perpustakaan sehingga dapat dipakai oleh setiap orang pada setiap saat.

Buku referensi disebut pula buku rujukan atau acuan. Disebut buku rujukan karena merupakan buku yang didesain untuk dijadikan acuan dari masa ke masa

untuk mencari informasi khusus. Lazimnya, buku referensi tidak didesain untuk dibaca terus menerus seperti halnya dengan buku cerita atau buku pelajaran.

Pada hakikatnya setiap buku dapat dijadikan buku referensi asalkan informasi yang tercantum di dalamnya sudah diakses. Bila dirinci lebih lanjut maka karakteristik buku biasa akan berbeda dengan buku referensi. Buku biasa dibuat dalam bentuk eksposisi berkesinambungan artinya dikembangkan kalimat demi kalimat, paragraf demi paragraf, serta bab demi bab. Masing-masing bagian dikaitkan pada setiap tingkat, artinya dari satu bab ke bab yang lain, jadi ada unsur kesinambungan misalnya, biografi seorang tokoh.

Buku referensi dirancang dengan susunan serta penyajian untuk keperluan khusus. Dengan demikian buku referensi memiliki ciri sebagai berikut.

- a. Buku referensi ditujukan untuk keperluan konsultasi. Lazimnya hanya bagian tertentu saja yang digunakan untuk suatu kepentingan. Buku referensi lebih merujuk ke sumber lain yang memiliki informasi yang dibutuhkan pemakai.
- b. Buku referensi tidak dimaksudkan untuk dibaca seperti buku biasa.

## 2.4 Media

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Dalam ilmu komunikasi, media bisa diartikan sebagai saluran, sarana penghubung, dan alat-alat komunikasi. Kalimat media sebenarnya berasal dari bahasa latin yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut *Grossberg* media merupakan institusi yang difungsikan untuk mengembangkan kebebasan



berpendapat dan menyebarkan informasi ke segala arah, yakni kepada publik dan institusi lainnya termasuk pemerintah. Media dibagi menjadi dua, yaitu :

### 1. Media Cetak

Media cetak adalah media yang mempergunakan unsur pencetakan untuk penyampaian pesannya. Sehingga pesan dapat dilihat atau dibaca oleh massa. Contohnya : surat kabar, buku, majalah, jurnal, *leaflet*, brosur, stiker, bulletin, *hand out*, poster, spanduk, dan lain sebagainya. Jenis media ini tergolong jenis media murah atau tidak memakai biaya yang cukup besar, media cetak dapat dijangkau oleh seluruh kalangan masyarakat.

### 2. Media Elektronik

Media ini menggunakan perangkat elektronik untuk alat penyampaian pesan dari sumber kepada konsumen. Pesan dapat dilihat, didengar, atau dibaca oleh khalayak karena bentuknya lebih kompleks dari sekedar media cetak, dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat. Contohnya: televisi, radio, film, *video recording*, *computer*, *electronic board*, *audio cassette*, *internet* dan sebagainya.

## 2.5 Tipografi

Di dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Huruf cetak memang huruf yang akan dicetak pada suatu media

tertentu, baik menggunakan mesin cetak *offset*, mesin cetak dekstop, cetak sablon, dll.

Desain komunikasi *visual* tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda. Pemilihan huruf tidak semudah yang dibayangkan, ribuan bahkan jutaan jumlah huruf menyebabkan desainer harus cermat dalam memilih tipografi yang tepat untuk karyanya.

Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja bisa berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara *visual*. Hal itu dikarenakan terdapatnya nilai fungsional dan nilai estetika dalam suatu huruf. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan citra yang ingin diungkapkan.

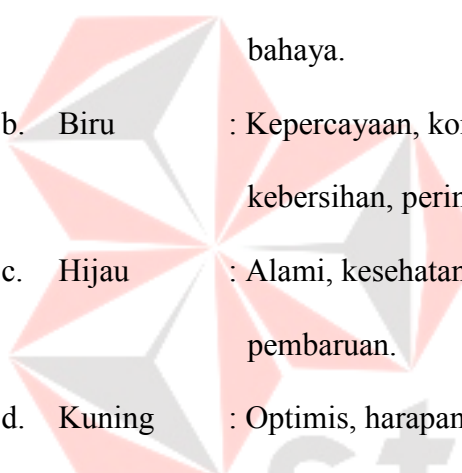
Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legability*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek legability akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan-alasan kenapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya.

## 2.6 TeoriWarna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat

tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* dan semangat.

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. Molly E. Holzsclag, seorang pakar tentang warna, membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut :

- 
- a. Merah : Kekuatan, bertenaga, kerahangan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
  - b. Biru : Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
  - c. Hijau : Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
  - d. Kuning : Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujur/kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
  - e. Ungu : Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
  - f. Orange : Energi, keseimbangan, kehangatan.
  - g. Coklat : Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
  - h. Abu-abu : Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
  - i. Putih : Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, *innocent* (tanpa dosa), steril, kematian.
  - j. Hitam : Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keagungan.

## 2.7 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran berlangsung jika terjadi proses pengembang pengetahuan, keahlian-keahlian, atau sikap-sikap baru ketika seorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungannya. Perancangan pembelajaran tersebut memiliki sangat banyak keterkaitan, bukan saja dengan informasi apa yang dipelajari, tetapi juga dengan bagaimana para siswa menggunakan apa yang mereka pelajari. Ungkapan ini ingin menegaskan bahwa pembelajaran bukan sekedar pengalihan informasi.

Membuat pembelajaran menjadi sekedar *subset* informasi, seperti yang dilakukan oleh Duchastel tersebut di atas, nampaknya lebih dari sekedar perubahan kecil dalam definisi pembelajaran. Hal ini antarlain di sebabkan oleh kenyataan bahwa pembelajaran lebih dari sekedar menyediakan relasi-relasi di antara *supplaiers* informasi dengan siswa. Dalam definisi pembelajaran yang bertolak dari akar pendidikan dan bukan sekedar pelatihan maka jenis tugas, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa perlu dipertimbangkan. Pembelajaran juga meliputi penyediaan panduan siswa, *feedback*, dan praktek – yang mana semua itu tidak bisa disediakan oleh informasi. Peneliti sependapat Denganmeyrs (1999) bahwa ada perbedaan yang cukup jelas antara informasi dan pembelajaran, karena itu teknologi informasi berada dengan teknologi pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Reigeluth (1989) yang menyatakan bahwa pembelajaran bukanlah sekedar penyediaan informasi sebab pembelajaran merupakan praktik desain dengan latar belakang penelitian empirik dan prinsip-prinsip serta tujuan-tujuan

yang terbukti. Implikasi dari kenyataan dari kenyataan ini ialah jika sebuah pembelajaran tidak membuat seseorang untuk belajar, maka ia tidak memiliki nilai (Pranata, 2010:34-36).

## 2.8 Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Masa Kanak-Kanak dari Usia 2 sampai 12 tahun. Tahap ini dimulai ketika anak-anak mendapatkan sebuah independensi baru; mereka sekarang bisa berjalan, berbicara, makan sendiri dan berlari kesana-kemari. Yang pasti mereka mengembangkan kemampuan-kemampuan ini cara mereka sendiri juga. Selama tahapan ini, anak-anak mulai memiliki sejenis rasio tertentu, namun bukan rasio yang sanggup menghadapi kejadian-kejadian yang jauh atau abstraksi. Lebih tepatnya, jenis rasio ini terikat langsung pada gerakan tubuh dan indra (Crain, 2007:18).

Zona-zona dan Mode-modanya. Selama tahap ketiga freud (antarausia 3-6 tahun), Kepedulian anak kepada zona anal membuka jalan menuju perhatian kepadazona genital. Anak memfokuskan ketertarikan pada alat kelaminnya dan menjadi sangat ingin tahu organ kelamin anak lain. Mereka juga mulai membayangkan dirinya di dalam peran orang dewasa, bahkan berani bersiang dengan salah satu orang tuanya untuk memperoleh kasih sayang yang lain. Anak memasuki krisis Odipal. Erikson menyebut mode utama di tahap ini sebagai *intrusi*. Lewat istilah ini, beliau berharap bisa menangkap maksud Freud tentang anak yang semakin tumbuh dalam keberanian, keingintahuan dan hasrat presaing. Istilah *intrusi* melukiskan aktivitas penis anak laki-laki, namun sebagai mode umum, istilah ini mengacu lebih banyak hal lagi. Bagi kedua jenis

kelamin, pematangan fisik dan kemampuan mental mendorong anak maju menuju beragam aktivitas *intrusif*. “Hal-hal ini mencakup intrusi kepada tubuh orang lain lewat serangan fisik; *intrusi* ke dalam telinga dan pikiran orang lain lewat percakapan agresif; *intrusi* kedalam ruang lewat gerakan-gerakan yang menyolok dan *intrusi* kedalam hal-hal yang tidak diketahui lewat keingintahuan” (Crain, 2007:437).

## 2.9 Definisi Anak Tunarungu dan Tunawicara

Menurut Pernamari Somad dan Tati Herawati (1996:27) menyatakan bahwa “Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupan secara kompleks”.

Sedangkan menurut Sardjono (1997:7) mengatakan bahwa, “Anak tunarungu adalah anak yang kehilangan pendengaran sebelum belajar bicara atau kehilangan pendengaran demikian anak sudah mulai belajar bicara karena suatu gangguan pendengaran, suara dan bahasa seolah-olah hilang”.

Lebih lanjut, Moories (1991) menjabarkan bahwa, “*A deaf person is one's hearing disabled to an extend usually 70 dB ISO or greater that precludes the understanding of speech through the ear alone, with or without the use of hearing disabled to an extend (usually 35-69 dB ISO) that make difficult but he does the understanding a speech through the ear alone, without or with a hearing aid.*”



Sedangkan sebagian tunawicara adalah mereka yang menderita tuna rungu sejak bayi/lahir, yang karenanya tidak dapat menangkap pembicaraan orang lain, sehingga tak mampu mengembangkan kemampuan bicaranya meskipun tak mengalami gangguan pada alat suaranya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak penyandang tunarungu dan tunawicara adalah anak yang kehilangan kemampuan untuk mendengar baik sebagian maupun seluruhnya yang mengakibatkan tidak mampu untuk menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupannya sehari-hari dan juga tidak mampu mengembangkan kemampuan bicaranya (Murtini, 2010:19).

## **2.10 Hewan Beserta Contohnya**

### **2.10.1 Pengertian Hewan**

Hewan adalah organisme yang tidak memiliki klorofil sehingga tidak dapat menyediakan makanannya sendiri, mampu bergerak atau setidaknya tidaknya menggerakkan tubuhnya, dan tersusun dari banyak sel. Pada dasarnya hewan atau disebut juga binatang atau fauna dan margasatwa (atau satwa saja) adalah kelompok makhluk hidup yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animali. Hewan atau binatang ini setiap hari bisa kita temui di lingkungan sekitar kita. Hewan dapat digolongkan berdasarkan tempat hidupnya, jenis makanannya, berdasarkan penutup tubuhnya, cara berkembangbiaknya, penutup tubuhnya, cara geraknya, dan cara bernapasnya. Sebenarnya ada penggolongan yang lebih umum, yaitu penggolongan hewan berdasar tulang belakangnya. Vertebrata yaitu hewan yang bertulang belakang. Invertebrata atau Avertebrata yaitu hewan tanpa tulang

belakang. Disekitar kita, hewan bisa juga kita kelompokkan menjadi hewan liar, hewan peliharaan dan hewan ternak. (Suyitno Aloysius, 2008)

### 2.10.2 Hewan Liar

Hewan liar merupakan hewan yang hidup bebas di alam baik di perkampungan, hutan, sungai, ataupun di laut. Hewan liar tidak dipelihara manusia. Contohnya seperti : gajah, harimau, macan, dan ular.



Gambar 2.29 Gajah  
Sumber: [www.alamsumatra.com](http://www.alamsumatra.com), 2016



Gambar 2.30 Singa  
Sumber: [www.alamsumatra.com](http://www.alamsumatra.com), 2016



Gambar 2.31 Harimau  
Sumber: [www.alamsumatra.com](http://www.alamsumatra.com), 2016



Gambar 2.32 Ular  
Sumber: [www.alamsumatra.com](http://www.alamsumatra.com), 2016

Biasanya hewan liar sering diburu untuk diambil bagian tubuhnya sehingga sekarang hewan-hewan tersebut menjadi langka. Padahal keberadaan hewan-hewan liar sangat penting untuk menjaga keseimbangan alam (Intania Putri, 2015)

### **2.10.3 Hewan peliharaan**

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara oleh manusia yang harus dirawat dan dipenuhi kebutuhan hidupnya serta memiliki tempat yang layak. Hewan peliharaan dapat dianggap sebagai teman bagi manusia. Hewan peliharaan pada umumnya adalah hewan yang memiliki karakter setia pada pemiliknya, memiliki penampilan yang menarik, memiliki suara yang indah, betingkah lucu atau menggemaskan, unik dan dapat menghibur pemiliknya. Hewan peliharaan yang populer dipelihara manusia diantaranya : anjing, kucing, burung, ikan, ular, kelinci dan hewan yang dapat dipelihara lainnya.

Memiliki hewan peliharaan adalah salah satu hal terbaik yang dapat Anda lakukan untuk kesehatan mental dan emosi Anda. Bahkan, penelitian-penelitian telah menunjuk bahwa orang yang sakit atau terluka yang merawat hewan peliharaan sembuh jauh lebih cepat. Salah satu penyebabnya adalah bahwa hewan memberikan cinta yang tulus dan senang memberi. Mereka mudah mencintai dan anda merasa senang memberi mereka kasih sayang. Anjing, khususnya, tampak hanya ingin berada di dekat Anda dan memberi cinta kepada Anda. Selain itu, tak banyak risiko dalam berhubungan dengan hewan peliharaan. Anda tak perlu khawatir bahwa Anda bisa tidak sengaja mengatakan sesuatu yang menakiti perasaan hewan itu atau merasa tertekan untuk selalu bersikap baik (David J. Lieberman, 2008)

#### **2.10.4 Hewan Ternak**

Hewan ternak merupakan hewan yang sengaja dikembangbiakkan untuk kebutuhan konsumsi maupun industri. Contoh hewan ternak antara lain sapi, kerbau, kuda, bebek, ayam dan anjing. Hewan ternak dapat dimanfaatkan daging, telur, kulit, bulu dan susunya.

Ada Istilah *Animal Husbandry* dan *Animal Breeding*. Dalam Bahasa Indonesia keduanya memiliki arti yang sama yaitu “BETERNAK”, namun sebenarnya ada perbedaan makna diantara keduanya :

1. *Animal Husbandry* adalah Beternak dalam arti luas meliputi komponen memelihara, merawat, mengatur kehidupan, mengatur perkawinan, mengatur kelahiran, penjagaan kesehatan serta mengambil manfaatnya.
2. *Animal Breeding* adalah Beternak dalam arti sempit yang hanya menitikberatkan pada usaha mengatur perkembangbiakan seperti mengatur perkawinan, pemilihan bibit, menjaga kemandulan dan kebuntingan serta kelahiran.
3. *Cross Breeding* adalah Perkawinan antara hewan/ternak yang berbeda bangsanya (*Breed*) dimana masing-masing adalah bangsa murni.
4. *Grading Up* adalah suatu sistem breeding dimana pejantan murni (biasanya didatangkan dari tempat lain) dikawinkan dengan betina lokal. Sesudah itu keturunannya yang betina dikawinkan pula dengan pejantan murni itu. Hasil-hasil anakan yang jantan terus disingkirkan sampai pada titik tingkat genetik tertentu, sehingga hasil akhir akan diperoleh betina dan pejantan Unggul. Nama yang umum dimasyarakat kalau masih dalam taraf *grading up* adalah Peranakan.
5. *Close Breeding/Inbreeding* adalah Sistem perkawinan antar individu yang masih erat hubungan keluarganya.
6. *Line Breeding* adalah *In Breeding* yang diarahkan pada suatu sifat Individu yang disukai.

7. *Line-crossing* adalah persilangan antara *lines* baik dalam bangsa yang sama ataupun antar bangsa yang berbeda.

#### **a. Kegunaan Ternak**

Ternak-ternak yang ada sekarang bermula dari hewan-hewan yang liar. Karena adanya kepentingan manusia terhadap hewan-hewan liar tersebut, maka manusia melakukan penjinakan (domestikasi) agar menjadi hewan piara (ternak) yang berguna dan bermanfaat bagi manusia. Adapun manfaat atau kegunaan dari usaha ternak yaitu :

##### **1) Sebagai Sumber Gizi**

Produksi ternak seperti telur, daging dan susu merupakan bahan makanan yang bergizi tinggi karena banyak mengandung protein, mudah dicerna dan lezat. Bahkan air susu merupakan komponen penyempurna dari pemenuhan 4 sehat 5 sempurna.

##### **2) Sebagai Sumber Pupuk**

Keberadaan ternak besar dan kecil dimanfaatkan untuk sumber tenaga menarik alat-alat pertanian dan alat transportasi. Keberadaan sumber tenaga ternak sebagai pembajak sawah masih dipertahankan karena topografi tanah pertanian yang berbukit-bukit sehingga sangat sulit penerapan mekanisasi pertanian modern. Hasil samping kotoran ternak dapat dimanfaatkan sebagai pupuk kandang bagi tanaman

##### **3) Sebagai Sumber Penghasilan**



Dengan memelihara ternak maka dapat merupakan sumber untuk memperoleh uang.

#### 4) Sebagai Sumber Bahan Industri

Hasil utama dan samping dari ternak dapat digunakan untuk bahan baku industri. Telur, daging dan susu dapat digunakan dalam berbagai industri makanan. Kulit, Bulu, tulang dan lainnya dapat digunakan untuk industri kerajinan.

#### 5) Sebagai Sumber Lapangan Kerja

Dengan semakin berkembangnya usaha peternakan maka akan membutuhkan tenaga kerja yang lebih banyak. Industri peternakan adalah industri biologis sehingga campur tangan manusia mutlak diperlukan.

#### 6) Sebagai Sumber Penelitian Ilmu

Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, maka ternak merupakan sarana penelitian yang efektif bagi pemenuhan kebutuhan manusia.

### **b. Karakteristik Peternakan**

- 1) Karakteristik Ternak adalah Usaha / Industri yang dikendalikan oleh manusia dimana mencakup 4 komponen yaitu : Manusia sebagai subyek, Ternak sebagai obyek, lahan/tanah sebagai basis ekologi dan teknologi sebagai alat untuk mencapai tujuan.
- 2) Karakteristik Usaha dinamis, dimana usaha peternakan harus dikaji dengan analisis dinamis dengan referensi waktu dan penuh dengan ketidakpastian.
- 3) Karakteristik Produk peternakan adalah karakteristik hasil utama maupun sampingan usaha peternakan. Yaitu *Fragile* (mudah pecah secara fisik), *Perishable* (mudah rusak secara kimiawi dan biologi), *Quality variation*

(Tingkat Variasi yang tinggi dalam kualitas produk) serta *Bulky* (Nilai ekonomis hasil samping berlawanan dengan hasil utama).

- 4) Karakteristik Produksi Peternakan adalah faktor-faktor produksi usaha peternakan yang jumlahnya relatif banyak serta dominansi pengaruh lingkungan yang besar.
- 5) Karakteristik sistem Usaha Peternakan terdiri dari Sistem Intensif (Modal dan teknologi tinggi/banyak dengan tenaga kerja rendah/sedikit) serta sistem Ekstensif (Modal dan teknologi rendah/sedikit dengan tenaga kerja tinggi/banyak). Jadi yang *Intensif respon supply* rendah sedangkan *ekstensif respon supply tinggi*.
- 6) Karakteristik tipe ternak berdasarkan penggunaan pakan yaitu Ternak Non Ruminansia (Berperut tunggal) dan Ternak Ruminansia (Berperut ganda). (Seta, 2010:10).

