

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR

WAYANG “WERKUDARA DALAM LAKON DEWA

RUCI” SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN

PENGETAHUAN BAGI ANAK-ANAK



Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Mencapai Gelar Sarjana pada
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas
Sebelas Maret Surakarta

Oleh:

FARIZ MAULANA

C0707004

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

com **2012** *user*

PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR WAYANG
“WERKUDARA DALAM LAKON DEWA RUCI” SEBAGAI
UPAYA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BAGI
ANAK-ANAK**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan tim penguji,
dalam sidang Tugas Akhir

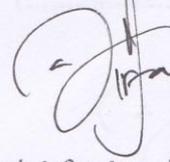
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



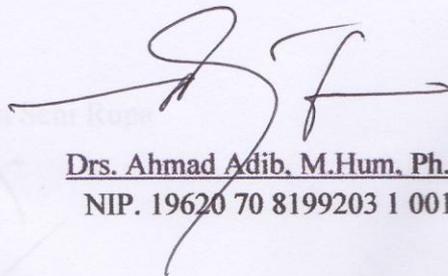
Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum
NIP. 19751201 200112 1 002

Dosen Pembimbing II



Anugrah Irfan Ismail, S.Sn
NIP.19830702 200812 1 003

Koordinator Tugas Akhir



Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D
NIP. 19620 70 8199203 1 001

PENGESAHAN

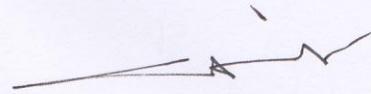
Diterima dan Disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Pada tanggal: 2012

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir

Arif Iman Santoso, S.Sn

NIP. 19790327 200501 1 002

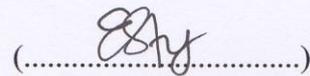


(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Esty Wulandari, S.Sos, M.Si

NIP. 19791109 200801 2 015

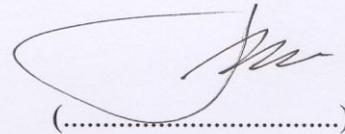


(.....)

Penguji I

Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum

NIP. 19751201 200112 1 002

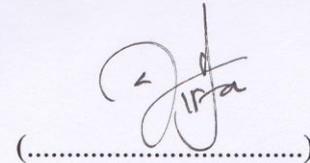


(.....)

Penguji II

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn

NIP. 19830702 200812 1 003



(.....)

Mengetahui:

Dekan

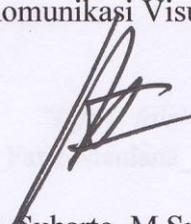
Fakultas Sastra dan Seni Rupa



Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., P.hD
NIP.19600328 198601 1 001

Ketua Jurusan S-1

Desain Komunikasi Visual



Drs. M. Suharto, M.Sn
NIP. 19561220 198603 1 003

MOTTO



commit to user

"Life is fair"
Fariz Maulana

PERSEMBAHAN



Dengan tulus kupersembahkan karya sederhana ini untuk :
Ibu, almarhum ayah dan ke-2 kakakku yang tercinta,
commit to user "I love you all... ☺"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelimpahan rizky-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Konsep Pengantar Karya Tugas Akhir ini sebagaimana yang telah diwajibkan sebagai syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa.

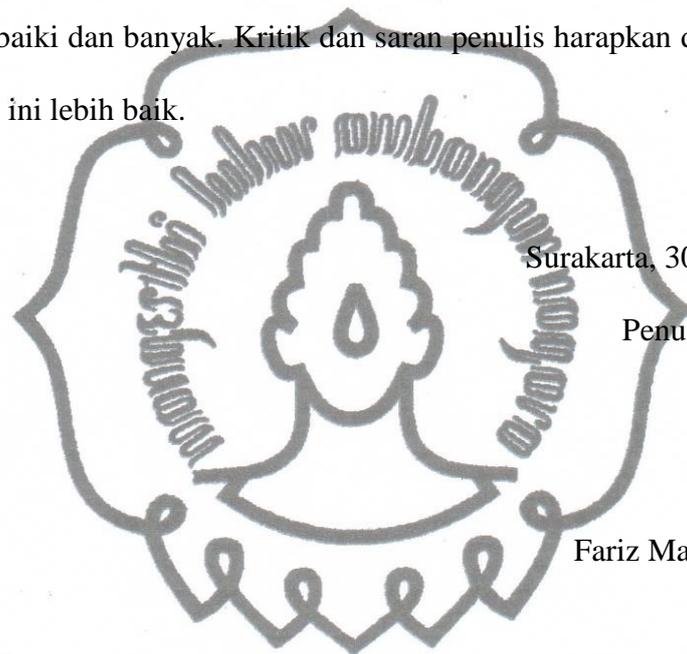
Dapat selesainya Tugas Akhir ini tentu saja tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik spiritual maupun moril selama penulis dalam mengerjakan, sejak proses mencari dan memilih materi yang tepat hingga proses pengerjaan selesai. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., P.hD, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta beserta staff.
2. Drs. M. Suharto, M.Sn, selaku Ketua Jurusan S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret Surakarta beserta staff.
3. Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum, selaku pembimbing I mata kuliah Tugas Akhir.
4. Anugrah Irfan Ismail, S.Sn, selaku pembimbing II mata kuliah Tugas Akhir.
5. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D, selaku koordinator Tugas Akhir.
6. Teman-teman jurusan Desain Komunikasi Visual 2007, yang selalu setia mendukung demi kelancaran Tugas Akhir ini.

commit to user

7. Teman-teman komunitas Tugitu Unite, Gestisutis, dan TheKont07 yang selalu menginspirasi penulis dalam berkarya.
8. Keluarga besar Seni Rupa UNS.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap penyusunan Konsep Pengantar Karya Tugas Akhir ini dapat berguna. Meskipun penulis sadar masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan banyak. Kritik dan saran penulis harapkan dan semoga dapat menjadikan ini lebih baik.



Surakarta, 30 Mei 2012

Penulis

Fariz Maulana

DAFTAR ISI

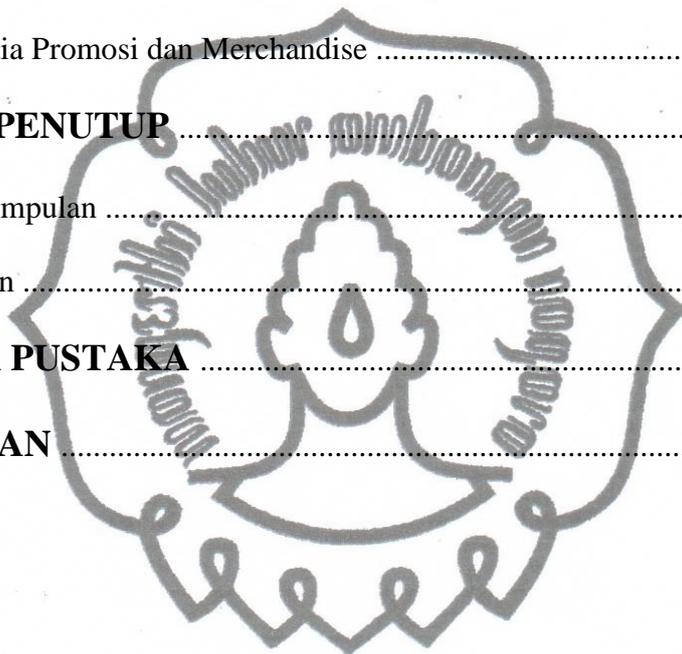
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Target Pemasaran.....	3
1. Target Audience.....	3
2. Target Market.....	5
E. Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Perancangan	5
1. Pengumpulan Data	5
2. Sistematika Perancangan	9
F. Target Visual.....	10

commit to user

BAB II. KAJIAN TEORI	11
A. Tinjauan Tentang Buku	11
1. Pengertian Buku	11
2. Sejarah Buku	11
3. Jenis-jenis Buku	15
4. Tata Aturan Halaman Buku	17
B. Tinjauan tentang Cerita Bergambar	18
1. Pengertian Cerita Bergambar	18
2. Pentingnya Cerita bagi Anak	19
3. Jenis Cerita	21
4. Fungsi Grafis	22
5. Fungsi Cerita Bergambar dalam Pendidikan	22
6. Teknik Bercerita dengan Buku Cerita Bergambar	24
7. Jenis Buku Cerita Bergambar	28
8. Karakter Buku dengan Gambar	32
C. Tinjauan Tentang Ilustrasi	38
1. Pengertian Ilustrasi	38
2. Fungsi Ilustrasi	39
3. Sejarah Ilustrasi	39
D. Tinjauan Visual	40
1. Pengertian Visual	40
E. Tinjauan Tentang Anak Usia Dini	41
1. Pengertian Anak Usia Dini	41
2. Karakteristik Anak Usia Dini	42

3. Perkembangan Anak Usia Dini	43
F. Tinjauan Tentang Wayang	45
1. Pengertian Wayang	47
2. Lakon Wayang	48
3. Macam-macam Jenis Wayang	50
BAB III. IDENTIFIKASI DATA	55
A. Identifikasi Data Produk	55
1. Keadaan Umum	55
2. Tentang Lakon Dewa Ruci	57
3. Garis Besar Cerita Asli Dewa Ruci	59
4. Cergam untuk Anak-anak	62
5. Buku Cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”	64
B. Analisis Data	65
1. Jenis dan Sumber Data	65
C. Pemandangan	70
1. Buku Dongeng Anak-anak Bergambar “Songokuu”	70
2. Seri Peperangan pada zaman Nabi “Perang Uhud”	71
D. Analisis SWOT	72
E. USP (<i>Uniqly Selling Preposition</i>)	74
F. Positioning	75
BAB IV. KONSEP PEMIKIRAN DAN DESAIN	76
A. Metode Perancangan	76
B. Spesifikasi Buku	77
C. Konsep Kreatif	<i>commit to user</i> 77

1. Strategi Visual Verbal	78
2. Strategi Visual Non Verbal	79
D. Pemilihan Media <i>Placemant</i>	87
E. Prediksi Biaya	89
BAB V. VISUALISASI KARYA	95
A. Buku Cerita Bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”	95
B. Media Promosi dan Merchandise	113
BAB VI. PENUTUP	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	126



PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR WAYANG “WERKUDARA DALAM LAKON DEWA RUCI” SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BAGI ANAK-ANAK

Fariz Maulana¹

Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum² Anugrah Irfan Ismail, S.Sn³

ABSTRAK

Fariz Maulana, 2012. Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR WAYANG “WERKUDARA DALAM LAKON DEWA RUCI” SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BAGI ANAK-ANAK. Adapun permasalahan yang dikaji adalah bagaimana menciptakan sebuah media buku cerita bergambar yang dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang tokoh wayang. Sampai sekarang pertunjukkan kesenian wayang di Jawa, seperti wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek memang masih sering diadakan. Namun sayang, penontonnya kebanyakan hanya para orang-orang tua dan kalangan-kalangan tertentu saja. Di setiap pertunjukkan wayang selalu menggunakan bahasa Jawa, dari situlah pertunjukkan wayang menjadi kurang diminati oleh generasi muda saat ini, karena mereka kurang bisa mencerna segala cerita yang disuguhkan di setiap pertunjukannya. Sehingga tidak dipungkiri pengetahuan mereka akan khasanah budaya wayang jadi semakin menurun. Sangat disayangkan kesenian wayang yang merupakan produk budaya bangsa Indonesia yang sangat berharga semakin hilang ditelan jaman. Untuk itulah diperlukan media yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu caranya adalah dengan merancang buku cerita bergambar bertemakan wayang untuk anak-anak. Dengan tujuan, anak-anak tersebut semakin bertambah pengetahuan mereka tentang tokoh wayang, sehingga kedepannya nanti mereka lebih sadar akan pentingnya melestarikannya.

¹ Mahasiswa Jurusan Deskomvis Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS dengan NIM C 0707004

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

DESIGNING PUPPET PICTURE BOOK "WERKUDARA DALAM LAKON DEWA RUCI" AS EFFORTS TO IMPROVE THE KNOWLEDGE FOR THE CHILDREN

Fariz Maulana⁴

Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum⁵ Anugrah Irfan Ismail, S.Sn⁶

ABSTRACT

Fariz Maulana, 2012. Introduction This final work titled DESIGNING PUPPET PICTURE BOOK "WERKUDARA DALAM LAKON DEWA RUCI" AS EFFORTS TO IMPROVE THE KNOWLEDGE FOR THE CHILDREN. The problem studied is how to create a picture-book media can increase children's knowledge about puppet. Until now the puppet arts performances in Java, like shadow puppets, people puppets, and golek puppet is still commonly held. But unfortunately, the audience is mostly only the older people and certain people. In each puppet shows always use the Java language, hence puppet shows became less attractive to young people today, because they are less able to digest all the stories that are served in each performer. so no doubt their knowledge of cultural treasures puppet so declining. It is unfortunate that the puppet art culture of Indonesia is a product that is worth getting lost in time. That is necessary for the proper media to overcome it. One way is to design a puppet-themed picture books for children. With the goal, the children are growing their knowledge of the puppet characters, so that going forward they'll be more aware of the importance of conservation.

⁴College Student Majority Visual Communication Design Letter and Art Faculty UNS with NIM C 0707004

⁵Guide Lecture I

⁶Guide Lecture II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wayang dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum Masehi. Masyarakat Indonesia memeluk kepercayaan animisme berupa pemujaan roh nenek moyang yang disebut *hyang* atau *dahyang*, yang diwujudkan dalam bentuk arca atau gambar. Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari cerita Mahabarata dan Ramayana.

Menurut Dr. Suyanto, pengajar ISI Surakarta, sejatinya wayang merupakan media yang digunakan Wali Songo, untuk berdakwah dan menyebarkan Islam di nusantara. Cikal bakal wayang berasal dari wayang beber, yang gambarnya mirip manusia dan lakonnya bersumber dari sejarah sekitar zaman Majapahit. Namun seiring perkembangan jaman, fungsi wayang tidak hanya sebagai sarana dakwah, namun juga sebagai sarana hiburan dan pendidikan untuk masyarakat. Sunan Kalijaga dan Raden Patah sangat berjasa dalam mengembangkan wayang. Para Wali di tanah Jawa sudah mengatur sedemikian rupa menjadi tiga bagian. Pertama Wayang Kulit di Jawa Timur, kedua Wayang

Wong atau Wayang Orang di Jawa Tengah, dan ketiga Wayang Golek di Jawa Barat. Mana yang isi (Wayang Wong), mana yang kulit (Wayang Kulit) dan mana yang harus dicari (Wayang Golek), masing-masing sangat berkaitan satu sama lain. Sungguh karya seni budaya bernilai tinggi yang harus dijaga dan dilestarikan.

Namun pada kenyataannya, banyak generasi muda saat ini yang masih minim pengetahuan tentang kesenian wayang dan penjabarannya. Kalau pun ada, mereka kurang tertarik untuk mengetahui lebih lanjut akan kesenian wayang tersebut. Acara pertunjukan wayang, baik Wayang Orang maupun Wayang Kulit memang masih sering diadakan, namun sayangnya dari waktu ke waktu penontonnya semakin berkurang, yang tersisa hanya para orang tua dan kalangan tertentu saja. Padahal dalam setiap pertunjukan wayang, banyak sekali pesan moral yang bisa disampaikan kepada para penontonnya. Wayang mengajarkan kita untuk cinta tanah air, hormat kepada orang tua, termasuk membangun karakter bangsa dan lain sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut, sangatlah diperlukan sebuah media yang dapat meningkatkan pengetahuan generasi muda terhadap kesenian wayang sehingga tetap terjaga kelestariannya. Penulis mengangkat judul, Perancangan Buku Cerita Bergambar Wayang “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Pengetahuan Bagi Anak-anak. Judul tersebut dimaksudkan agar generasi muda Indonesia, khususnya anak-anak, tahu lebih dini tentang pengetahuan khasanah budaya kesenian wayang, sehingga diharapkan dewasanya nanti mereka lebih sadar akan pentingnya pelestarian kesenian wayang dan semakin tumbuhnya kecintaan mereka pada produk budaya dalam negeri tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” agar bisa menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal tokoh dan cerita wayang?
2. Bagaimana merancang media promosi buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” sehingga anak-anak dapat menambah pengetahuan akan khasanah budaya wayang?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” agar bisa menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal tokoh dan cerita wayang.
2. Merancang media promosi buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” sehingga anak-anak dapat menambah pengetahuan akan khasanah budaya wayang.

D. Target Pemasaran

1. Target Audience

Dalam konsep pemasaran buku cerita bergambar yang terpenting adalah bukan hanya apa yang akan dijual, namun juga apa yang diinginkan konsumen.

- a. Target Primer

commit to user

Target Primer dari perancangan media promosi buku cerita bergambar ini adalah anak-anak. Dalam perancangan sebuah media komunikasi visual agar penggunaannya efektif serta dapat dipahami dengan baik oleh target yang dituju maka harus disesuaikan dengan segmentasi yang akan ditentukan.

- 1) Geografis
Solo dan sekitarnya
- 2) Demografi dan Sosiografi
 - a) Umur : 6-9 tahun
 - b) Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c) Kelas Sosial : menengah s/d menengah atas

b. Target Sekunder

Target sekunder dari promosi buku cerita bergambar ini adalah para orang tua yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar.

- 1) Geografis
Solo dan Jogjakarta
- 2) Demografi dan Sosiografi
 - a) Umur : 26-35 tahun
 - b) Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c) Kelas Sosial : menengah s/d menengah atas
- 3) Psikografis

- a. Orang tua yang ingin memberikan bacaan bermutu terutama bacaan yang memiliki pesan moral yang baik bagi anak-anaknya.
- b. Orang tua yang ingin memberikan media hiburan yang tepat bagi anak-anaknya.
- c. Orang tua yang ingin mengenalkan wayang kepada anak-anaknya.

2. Target Market

Target market adalah mereka yang nantinya dijadikan target utama sebagai pembaca buku cerita bergambar Dewa Ruci ini.

a. Geografis

Kota-kota besar di pulau Jawa

b. Demografis dan Sosiografis

- 1) Umur : 6-9 tahun
- 2) Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
- 3) Kelas Sosial : menengah ke atas

c. Psikografis

- 1) Anak-anak yang mengidolakan tokoh kartun/gambar yang memiliki sifat heroik/ksatria.
- 2) Anak-anak yang menyukai tokoh kartun yang sakti.
- 3) Anak-anak yang memiliki sifat meniru tokoh kartun panutannya.

E. Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Perancangan

commit to user

1. Pengumpulan Data

Penentuan teknik pengumpulan data, terkait erat dengan jenis instrumen yang akan digunakan. Tujuan penelitian serta cakupan sampel yang akan dijadikan sumber data sangat mempengaruhi pemilihan kita akan jenis instrumen yang paling tepat, serta dengan teknik seperti apa instrumen tersebut akan digunakan. Demikian juga, metode atau teknik pengumpulan data dipengaruhi oleh tempat dimana data tersebut akan dikumpulkan.

Metode-metode yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data perancangan ini adalah:

a. Observasi

Istilah observasi berasal dari bahasa latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. (Rahayu, Iin Tri. Ardani, Tristiadi Ardi. 2004 : 63)

Sebagai metode ilmiah, observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan fenomena-fenomena yang diselidiki secara sistematis. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas kepada pengamatan yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengamatan tidak langsung misalnya melalui *questionnaire* dan tes. (Rahayu, Iin Tri. Ardani, Tristiadi Ardi. 2004 : 3)

Dengan metode ini penulis berencana mengetahui buku cerita anak-anak apa saja yang laris terjual di toko-toko buku kota Surakarta.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis, dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan. Yang dimaksud dengan sepihak di sini, yaitu menerangkan perbedaan tingkat kepentingan antara kedua belah pihak. (Rahayu, Iin Tri. Ardani, Tristiadi Ardi. 2004 : 63)

Dengan metode ini penulis berencana melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang dianggap bersangkutan dalam perencanaan buku cerita bergambar Dewa Ruci ini, seperti :

1) Pakar wayang (pengrajin, dosen, dll.) di Solo.

Dengan melakukan metode wawancara ini, penulis ingin mengetahui pesan moral apa saja yang bisa disampaikan untuk anak-anak dari cerita Dewa Ruci menurut para narasumber.

2) Anak-anak usia 6-9 tahun

Dengan narasumber anak-anak, penulis ingin mengetahui gambar-gambar atau karakter-karakter tokoh kartun apa saja yang banyak disukai mereka. Sehingga diharapkan penulis bisa mempunyai gambaran untuk menentukan karakter ilustrasi seperti apa yang tepat dalam perancangan buku cerita ini nantinya.

3) Pengelola toko buku

Dengan melakukan wawancara ini, penulis berencana mengetahui buku cerita bergambar anak-anak apa saja yang laris di toko-toko buku kota Surakarta. Dan penulis juga ingin mengetahui tentang buku cerita

bergambar anak-anak seperti apa yang layak untuk dijual ke masyarakat.

4) Percetakan

Penulis ingin mengetahui tentang seluk beluk produksi buku. Dari proses awal sampai diterbitkannya buku.

c. Buku Referensi

Kata referensi diambil dari bahasa Inggris *reference*, yang berasal dari kata kerja *to refer to* yang berarti menunjuk kepada. Di perpustakaan, buku *referens* adalah buku yang menunjukkan informasi tertentu. Buku *referens* dipakai untuk mendapatkan informasi tertentu, yaitu berupa suatu jawaban atau uraian singkat. (Singarimbun, 1989 : 52)

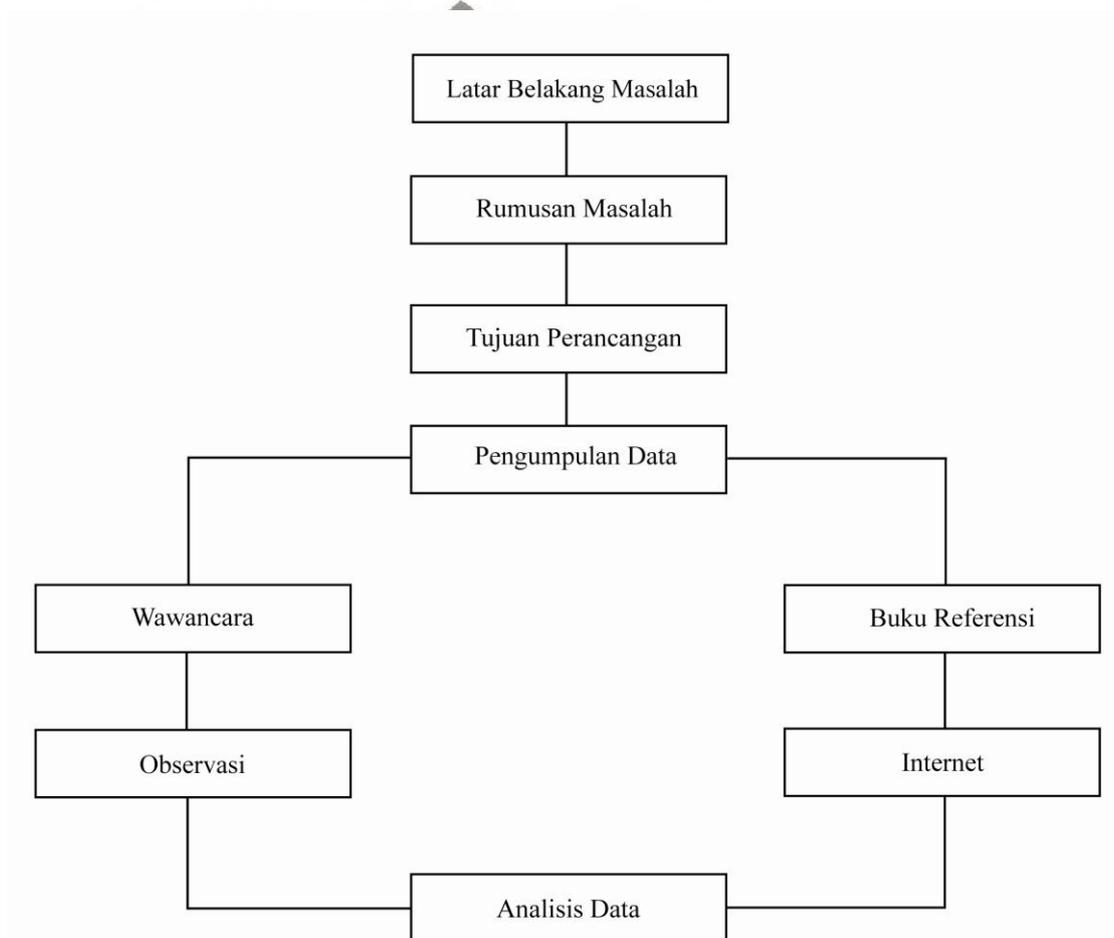
Dalam hal ini penulis membutuhkan buku-buku yang masih ada hubungannya dengan wayang dan penjabarannya. Selain itu penulis juga membutuhkan buku-buku yang berisi teori untuk perancangan sebuah buku cerita bergambar. Karena target market perancangan buku ini adalah anak-anak, maka penulis juga membutuhkan buku yang membahas tentang psikologi anak.

d. Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data yang ada lewat jaringan internet. Mungkin tidak semua buku yang diperlukan penulis mudah untuk didapatkan, maka dari itu internet adalah salah satu solusinya

untuk mendapatkan data-data penelitian yang diperlukan. Tapi dalam hal ini posisi internet merupakan salah satu sumber data yang hanya sebagai pendukung dan bukan sebagai acuan sumber data yang utama, karena tidak semua data dari internet akurat dan tertulis sumber penulisannya.

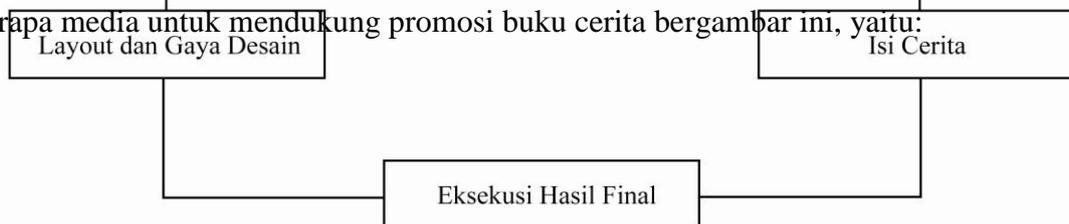
2. Sistematika Perancangan



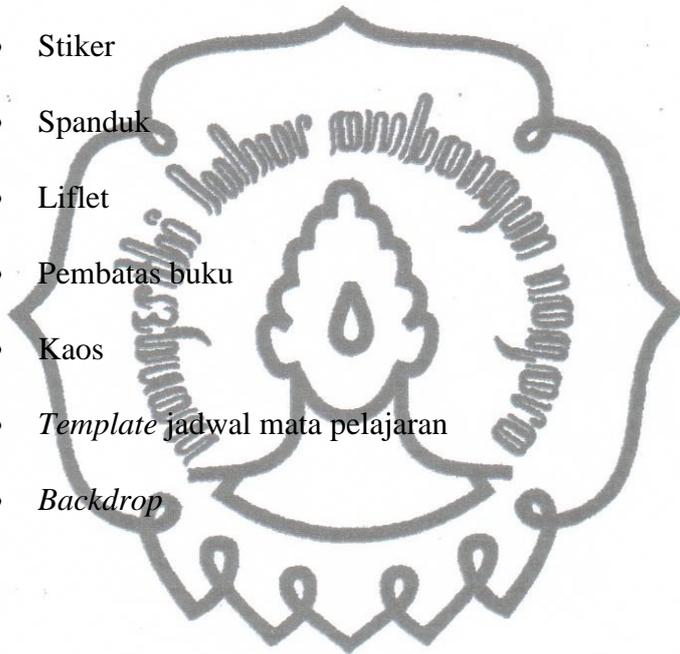
F. TARGET VISUAL

Konsep Perancangan

Dalam target visual ini nantinya penulis berencana membuat ilustrasi-
 ilustrasi pendukung cerita yang sesuai dengan tema dan mempunyai daya tarik
 bagi *target market*-nya yaitu para anak-anak. Selain itu penulis juga membuat
 beberapa media untuk mendukung promosi buku cerita bergambar ini, yaitu:



1. Buku cerita bergambar
2. Materi promosi dan *merchandise*, yang terdiri dari:
 - Poster
 - X-banner
 - PIN
 - Stiker
 - Spanduk
 - Liflet
 - Pembatas buku
 - Kaos
 - *Template* jadwal mata pelajaran
 - *Backdrop*



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Buku

1. Pengertian Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu. Pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku memiliki berbagai kelebihan dibandingkan media penyampai informasi secara *audio visual*, dimana buku dapat dimiliki secara nyata, dapat dibaca kapan saja dan dimana saja.

Buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan, gambar atau kosong. Sedangkan baca atau membaca adalah melihat isi sesuatu yang tertulis dengan teliti serta memahaminya dengan melisankan dalam hati, dapat pula dengan mengeja atau mengatakan apa yang tertulis. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa buku bacaan adalah lembaran kertas berjilid, yang berisi tulisan maupun gambar, untuk menyampaikan informasi dan dipahami oleh orang yang membaca. Buku adalah alat perantara antara penulis dengan pembacanya, sehingga hal-hal yang disampaikan oleh penulis dapat dimengerti dan dipahami oleh pembacanya. (Barbara Tuchman, 1989:12)

2. Sejarah Buku

Jika kita berbicara buku, maka tak akan lepas dari kertas dan cetak, yang merupakan bahan dasar dan teknologinya. Orang Mesir, sekitar tahun 2400SM telah menemukan *commit to user* papirus sebagai media untuk menulis. Kertas

papyrus ini dibentuk seperti gulungan atau *scroll*, dan diyakini sebagai bentuk buku yang paling awal. Kemudian sekitar tahun 200 SM, seorang bangsa Cina, menemukan cara membuat kertas.

Hingga saat ini, penerbitan buku masih bertahan di tengah era penyebaran informasi digital. Tiap negara industri mempunyai banyak penerbit untuk konsumsi lokal maupun ekspor, dan beribu-ribu judul buku diterbitkan setiap tahunnya. Hampir semua terbitan buku harus didesain, tidak hanya untuk menyampaikan informasi, belaka, dan itu berarti ada yang bertanggungjawab atas seluruh tampilan fisik dan visual.

Perkembangan buku dari format awal hingga menjadi bentuk yang kita kenal sekarang, membutuhkan suatu proses yang rumit. Informasi yang tertulis pertama yang dapat dipindah-pindah berupa lempeng tanah liat yang digunakan di Mesopotamia, serta gulungan lontar yang digunakan oleh orang Mesir kuno sekitar 5000 SM. Buku mulai dibuat dengan format yang modern pada sekitar abad pertama atau kedua, dengan bentuk seperti naskah kuno berupa lembaran lontar atau kertas perkamen yang dilipat vertikal untuk menciptakan halaman-halamannya. Meskipun bentuknya mudah dibawa-bawa, namun pada masa itu buku masih bersifat benda berharga yang disimpan di perpustakaan istana, dan tempat-tempat ibadah.

Naskah tertua yang ditemukan baru-baru ini di Korea adalah naskah agama Budha yang berasal dari tahun 751. Sedangkan buku tertua yang ditemukan di Cina adalah Chinese Diamond Sutra yang berasal dari tahun 868. Dalam perkembangan selanjutnya, sejarah buku tak akan lepas dari sejarah percetakan, karena dua hal ini saling berkaitan. Pada awalnya

percetakan ditemukan dan berkembang pertama kali di Cina dan Korea, yaitu dengan teknik cetak kayu atau *woodblock* primitif.

Pada tahun 1041, masa kekaisaran Dinasti Song, di negeri Cina ditemukan teknik cetak *moveable type* dari bahan keramik oleh Bi Sheng. Kemudian pada tahun 1234, masa pemerintahan Dinasti Goryeo, Korea berhasil mengembangkan teknik cetak *moveable type* berbahan metal, alat ini ditemukan oleh Chwe Yoon Eye. Buku hasil cetakan *moveable type* yang masih ada hingga kini adalah buku yang berjudul Jikji, yang dicetak pada tahun 1377 di Korea. Teknologi cetak ini kemudian masuk ke Eropa melalui jalur perdagangan Cina ke Arab melewati India.

Cetakannya terbuat dari balok kayu, dan dicetak di atas gulungan perkamen. Bukti cetak pertama yang ditemukan mengarah pada mesin cetak dari Cina pada abad ke-13. Namun, perkembangan mesin cetak yang paling signifikan berasal dari Eropa. Hal tersebut menjadi kunci bagi perkembangan percetakan dimasa selanjutnya, dengan memperkenalkan efisiensi produksi dan distribusi informasi tercetak secara manual.

Pada tahun 1450 terjadi revolusi besar dalam peradaban manusia dengan ditemukannya mesin cetak yang menggunakan tinta minyak oleh Johannes Gutenberg. Ia oleh para Jurnalis Amerika dinobatkan sebagai "Man of the Millenium" dalam buku "1000 Years 1000 People". Hasil cetakan pertamanya adalah sebuah *masterpiece* buku Bible yang dikenal dengan B42 atau MazarinBible.

Pada tahun 1469, didirikan sebuah perusahaan percetakan di Venice. Kemudian tahun 1470 Johan Heynlin membuka percetakan di Paris.

Tahun 1476 William Caxton membuka percetakan di Inggris. Pada tahun 1539, percetakan mulai masuk ke Amerika, dibawa oleh Juan Pablos yang berkebangsaan Italia. Ia mendirikan perusahaan percetakan impor di Mexico City. Kemudian pada tahun 1628, Stephen Day membangun percetakan di Massachusetts Bay, Amerika Utara. Ia juga membantu mendirikan Cambridge Press.

Pada awal abad 16, Blake membuat *relief* dengan teknik *etsa*, setelah adanya penemuan bahwa asam bisa digunakan untuk menampilkan ukiran di atas plat metal. Teknik ini pernah juga dipakai oleh seniman-seniman terkenal seperti Rembrandt van Rijn, Francisco Goya, dan Pablo Picasso untuk menciptakan karya seninya.

Pada akhir abad ke 18, muncul beberapa inovasi dalam teknis cetak grafis. Bewick mengembangkan metode dengan menggunakan peralatan gravir pada ujung kayu. Kemudian Aloys Senefelder, menemukan litografi pada tahun 1798 teknik ini baru mendapat perhatian besar pada tahun 1890-an setelah Pierre Bonnard, Henri de Toulouse-Lautrec dan seniman lainnya menciptakan cetak warna.

Pada awal abad 19, jenis baru cetak huruf diperkenalkan oleh Stanhope, George E. Clymer, Koenig dan lainnya. Dan saat ini teknologi percetakan telah tersebar di seluruh dunia. (*History of Books*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Buku>. (16-05-2011 (11.30))

Inovasi buku yang sederhana dan mudah dibawa, dengan tulisan yang dapat dibaca dengan jelas serta desain yang elegan, menjadi dasar bagi penerbitan buku modern. Pengaruh yang signifikan terhadap penerbitan

modern bermula pada abad ke-19, dan berkaitan dengan produksi massal. Dengan adanya revolusi industri, maka muncul metode mekanis untuk pembuatan kertas, penyusunan tulisan, hingga pencetakan. (Jennings, 132-3)

3. Jenis-jenis Buku

Jenis-Jenis Buku Berdasarkan jenisnya, buku dapat dibedakan dalam beberapa kategori yaitu:

a. Novel

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Kata novel berasal dari bahasa Italia *novella* yang berarti sebuah kisah, sepotong berita. Novel lebih panjang setidaknya 40.000 kata dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwarra atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut. Novel dalam bahasa Indonesia dibedakan dari roman. Sebuah roman alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh cerita juga lebih banyak.

b. Majalah

Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subjek yang bervariasi. Majalah biasa diterbitkan mingguan, dua mingguan, bulanan. Majalah biasanya memiliki artikel mengenai topik populer ditujukan kepada masyarakat umum dan ditulis dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang. Publikasi akademi yang menulis artikel padat ilmu disebut jurnal.

c. Kamus

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul atau etimologi sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas kadang kala terdapat juga ilustrasi di dalam kamus. Biasanya hal ini terdapat dalam kamus Bahasa Perancis.

d. Buku Panduan

Buku panduan adalah buku yang didesain agar dapat digunakan oleh orang yang dipandu untuk memandu diri sendiri dengan informasi yang diberikan di dalam buku.

e. Buku Katalog

Sejenis brosur yang menerangkan, dan kadang-kadang ditambah dengan ilustrasi, tentang berbagai produk. Ukurannya bermacam-macam mulai dari ukuran saku sampai yang sebesar buku telepon, tergantung keperluan (Frank Jefkins : 137).

f. Buku Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

4. Tata Aturan Halaman Buku

a. *Cover*

Merupakan bagian terluar buku berfungsi sebagai penarik perhatian konsumen serta untuk melindungi isi buku.

b. Halaman Kosong

Merupakan halaman kedua setelah *cover* atau sampul buku.

c. Halaman Baru

Juga merupakan halaman kosong, berhadapan dengan halaman belakang sampul.

d. Halaman Judul

Merupakan halaman yang berisi teks berupa judul tanpa disertai dengan apapun. Pada halaman ini teks judul merupakan *point of interest* dari halaman tersebut.

e. Halaman Ilustrasi

Merupakan halaman pendukung (ada atau tidak adanya, tidak begitu berpengaruh dengan identitas buku) ilustrasi hanya sebagai pendukung atau untuk mempercantik buku.

f. Pembuka

Merupakan halaman yang hampir mirip dengan halaman judul namun terdapat beberapa ornamen atau ilustrasi pendukungnya.

g. Halaman Identitas Penerbitan.

Halaman ini berisikan identitas buku yaitu berupa judul, pengarang, tahun penerbitan, desainer, nama pencetak, banyak halaman serta ukuran buku.

h. Halaman Isi

Merupakan halaman inti dari karya pengarang

B. Tinjauan tentang Cerita Bergambar

1. Pengertian cerita bergambar

Secara lebih spesifik, cerita bergambar disebut sebagai komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita, dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. (Sudjana dan A. Rivai, 2002:64)

Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Ke dua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia dan binatang. Kualitas manusia, karakter, dan kebutuhan, ditampilkan dalam komik sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkan dengan pengalaman pribadinya.

Buku cerita bergambar memiliki alur yang benar-benar bercerita, ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya dengan teksnya. Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland antara lain adalah:

- a. Buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung.
- b. Buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri.
- c. Konsep yang ditulis dapat difahami oleh anak-anak.

- d. Gaya penulisannya sederhana.
- e. Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

2. Pentingnya Cerita bagi Anak

Cerita dapat digunakan sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak. Nilai-nilai luhur ditanamkan pada diri anak melalui penghayatan terhadap makna dan maksud cerita. Transmisi budaya terjadi secara alamiah. Anak memiliki referensi yang mendalam karena setelah menyimak, anak melakukan serangkaian aktivitas kognisi dan afeksi yang rumit dari fakta cerita seperti nama tokoh, sifat tokoh, latar tempat, dan budaya, serta hubungan sebab akibat dalam alur cerita dan pesan moral yang tersirat didalamnya, misalnya makna kebaikan, kejujuran, dan kerja sama. Proses ini terjadi secara lebih kuat dari pada nasehat atau paparan. (Musfiroh, 2005: 23)

(Musfiroh, 2005: 24) menyatakan bercerita menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena beberapa alasan antara lain :

- a. Bercerita merupakan alat perbandingan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak disamping teladan yang dilihat anak tiap hari.
- b. Bercerita merupakan metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar ketrampilan lain, yakni berbicara, membaca, menulis dan menyimak, tidak terkecuali untuk anak taman kanak-kanak.
- c. Bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Hal tersebut mendasari anak untuk memiliki kepekaan sosial.

- d. Bercerita memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik, bagaimana melakukan pembicaraan yang baik, sekaligus memberi pelajaran pada anak bagaimana cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat.
- e. Bercerita memberikan barometer sosial pada anak, nilai-nilai apa saja yang diterima oleh masyarakat sekitar, seperti patuh pada perintah orang tua, mengalah pada adik, dan selalu bersikap jujur.
- f. Bercerita memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki retensi lebih kuat dari pada pelajaran budi pekerti yang diberikan melalui penuturan dan perintah langsung.
- g. Bercerita memberikan ruang gerak pada anak, kapan sesuatu nilai yang berhasil ditangkap akan diaplikasikan.
- h. Bercerita memberikan efek psikologis yang positif bagi anak dan guru sebagai pencerita, seperti kedekatan emosional sebagai pengganti figur lekat orang tua.
- i. Bercerita membangkitkan rasa tahu anak akan peristiwa atau cerita, alur, plot, dan menumbuhkan kemampuan merangkai sebab akibat dari suatu peristiwa dan memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah kejadian-kejadian di sekelilingnya.
- j. Bercerita memberikan daya tarik bersekolah bagi anak. Cerita memberikan efek reaktif dan imajinatif yang dibutuhkan anak TK, membantu pembentukan serabut syaraf, respon positif yang dimunculkan memperlancar hubungan antar neuron. Secara tidak langsung, cerita merangsang otak untuk menganyam jaringan intelektual anak.

- k. Bercerita mendorong anak memberikan makna bagi proses belajar terutama mengenai empati sehingga anak dapat mengkonkretkan rabaan psikologis mereka bagaimana seharusnya memandang suatu masalah dari sudut pandang orang lain. Dengan kata lain, anak belajar memahami sudut pandang orang lain secara lebih jelas berdasarkan perkembangan psikologis masing-masing.

3. Jenis Cerita

Banyak jenis cerita yang dapat ditawarkan pada anak. Jenis cerita yang menarik bagi anak sesuai dengan tingkatan umur tentu berlainan. Anak yang lebih muda sudah dapat memahami dan menyukai cerita untuk anak yang lebih besar atau biasa juga sebaliknya.

- a. Umur 2-3 tahun

Cerita untuk anak umur 2-3 tahun biasanya berisi atau memperkenalkan benda atau binatang disekitar rumah. Hal seperti ini yang bagi orang dewasa dianggap biasa tapi bagi anak merupakan hal yang luar biasa dan amat menarik perhatian.

- b. Umur 3-5 tahun

Cerita untuk umur 3-5 tahun biasanya berupa buku yang memperkenalkan huruf akan menarik perhatiannya, misal huruf yang dapat membentuk nama orang, nama binatang, nama buah yang ada dalam cerita. Mengenalkan angka dan hitungan yang dijalin dalam cerita, misalnya pukul berapa si tokoh bangun tidur dan lain-lain.

c. Umur 6-7 tahun

Anak-anak pada usia ini biasanya mulai mengembangkan daya fantasinya, mereka sudah dapat menerima adanya benda atau binatang yang dapat berbicara. Cerita si Kancil atau cerita rakyat lainnya mulai diberikan.

d. Umur 8-9 tahun

Anak-anak pada usia ini biasanya mulai menyukai cerita-cerita rakyat yang lebih panjang dan rumit. Cerita petualangan ke negeri dongeng yang jauh dan aneh, juga cerita humor. (Diknas, 2006:56)

4. Fungsi Grafis

Secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan dan diabaikan bila tidak digrafiskan (Sadiman, 2008:28). Dengan menambah visual pada pelajaran berarti menaikkan ingatan dari 14% ke 38%. Penelitian ini juga menunjukkan perbaikan sampai 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah prestasi verbal. Sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif daripada hanya kata-kata saja. (Silberman, 2002:3)

5. Fungsi Cerita Bergambar dalam Pendidikan

Cerita bergambar sebagai suatu alat pendidikan sangat menarik untuk digunakan disebabkan karena (Davis, 1997:1):

a. Mendorong semangat belajar.

commit to user

- b. Mudah didapatkan di toko buku.
- c. Berisi cerita tentang kehidupan sehari-hari.
- d. Memberikan gaya belajar yang bervariasi.

(Harlock, 1978:338) mengemukakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena beberapa hal di antaranya:

- a. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya.
- b. Menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural
- c. Memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari.
- d. Mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
- e. Tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya.
- f. Mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.
- g. Memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial).
- h. Tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberikan kegembiraan.
- i. Tokohnya dalam cerita sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasikannya.
- j. Gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Beberapa pendapat di atas memberikan gambaran bahwa kaitannya dengan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan cerita bergambar secara tidak langsung akan menarik minat siswa setidaknya pada keinginan untuk menyimak dan membaca, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dalam hal ini berupa nilai-nilai kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah.

6. Teknik Bercerita dengan Buku Cerita Bergambar

Bercerita dengan alat peraga buku bergambar dikategorikan sebagai *reading aloud* (membaca nyaring). Bercerita dengan media buku bergambar dipilih apabila guru memiliki keterbatasan pengalaman (guru belum berpengalaman bercerita), guru memiliki kekhawatiran kehilangan detail cerita, dan memiliki keterbatasan sarana cerita, serta takut salah berbahasa.

Musfiroh (2005: 142) menyatakan teknik-teknik membacakan cerita dengan alat peraga buku cerita bergambar adalah sebagai berikut :

- a. Pencerita sebaiknya membaca terlebih dahulu buku yang hendak dibacakan didepan anak. Guru memiliki keyakinan memahami cerita, menghayati unsur drama, dan melafalkan setiap kata dalam buku dengan tepat serta tahu pasti makna tiap-tiap kata tersebut. Dengan demikian konsentrasi anak terhadap cerita menjadi tidak terganggu dan rentang perhatian anak terhadap cerita menjadi lima menit lebih panjang dari biasanya. Rentang perhatian yang lebih panjang tersebut merupakan salah satu ciri dari anak yang kreatif.
- b. Pencerita tidak terpaku pada buku, sebaiknya guru memperhatikan reaksi anak saat membacakan buku tersebut. Hal ini bermanfaat bagi guru karena

commit to user

dengan melihat reaksi anak, guru dapat mendeteksi anak-anak yang kreatif, karena anak kreatif mempunyai reaksi yang kreatif serta belajar dengan cara-cara yang kreatif. Contoh dari reaksi kreatif tersebut adalah apabila guru bercerita anak-anak akan mengajukan pertanyaan, kemudian membuat tebak-tebakan sendiri yang akhirnya anak tersebut akan menemukan sendiri jawabannya. Hasil dari temuan tersebut merupakan awal dari ide kreatifnya.

- c. Pencerita membacakan cerita dengan lambat (*slowly*) dengan kalimat ujaran yang lebih dramatik daripada urutan biasa. Hal ini bertujuan agar anak dapat meresapi isi cerita yang disampaikan oleh guru sehingga anak dapat membangun imajinasinya dari cerita yang mereka dengar. Melalui imajinasinya tersebut anak membangun pengetahuan sehingga dapat melahirkan ide-ide yang dituangkan lewat cerita yang mereka bangun dari imajinasinya.
- d. Pada bagian-bagian tertentu, pencerita berhenti sejenak untuk memberikan komentar, atau meminta anak-anak memberikan komentar mereka. Dengan demikian dapat memberi kesempatan pada anak untuk berkomentar terhadap cerita yang disampaikan dan dapat merangsang anak untuk mengajukan pertanyaan seputar cerita yang disampaikan seperti tokoh, alur cerita dan akhir dari cerita tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yang merangsang anak untuk menemukan ide kreatifnya.
- e. Pencerita memperhatikan semua anak dan berusaha untuk menjalin kontak mata. Dengan menjalin kontak mata tersebut, guru dapat melihat anak-

anak yang mempunyai rentang perhatian panjang, dimana rentang perhatian tersebut merupakan salah satu ciri anak kreatif.

- f. Pencerita sebaiknya sering berhenti untuk menunjukkan gambar-gambar dalam buku, dan pastikan semua anak dapat melihat gambar tersebut. Dengan memberi kesempatan anak untuk melihat gambar, maka akan memberi kesempatan anak untuk berfantasi dengan gambar tersebut. Anak yang mempunyai banyak fantasi dapat dikatakan sebagai anak yang kreatif.
- g. Pastikan bahwa jari selalu siap dalam posisi untuk membuka halaman selanjutnya. Anak-anak yang kreatif mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, mereka akan selalu bertanya-tanya khususnya tentang kelanjutan cerita yang dibacakan guru. Oleh karena itu guru harus selalu siap untuk memposisikan jarinya untuk membuka halaman selanjutnya.
- h. Pencerita sebaiknya melakukan pembacaan sesuai rentang atensi anak dan tidak bercerita lebih dari 10 menit (Musfiroh, 2005: 143). Hal ini bertujuan agar anak tidak bosan terhadap cerita yang disampaikan oleh peneliti. Kebosanan tersebut akan menghambat proses kreatifnya karena jika anak-anak bosan mereka tidak akan bisa bereksplorasi sesuai dengan apa yang mereka kehendaki. Karena dengan bereksplorasi anak membangun rasa percaya diri. Rasa percaya diri tersebut yang akan menjadi bekal anak untuk mengorganisasikan kemampuan diri. Dari keberhasilan anak mengorganisasikan kemampuan diri itu nantinya yang akan dipergunakan anak untuk menjadi pemimpin baik itu dirinya sendiri maupun

kelompoknya. Karena ciri dari anak kreatif itu sendiri adalah anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri yang menakjubkan.

- i. Pencerita sebaiknya memegang buku disamping kiri bahu bersikap tegak lurus kedepan.
- j. Saat tangan kanan pencerita menunjukkan gambar, arah perhatian disesuaikan dengan urutan cerita.
- k. Pencerita memposisikan tempat duduk ditengah agar anak bisa melihat dari berbagai arah sehingga anak dapat melihat gambar secara keseluruhan.
- l. Pencerita melibatkan anak dalam cerita supaya terjalin komunikasi multiarah. Komunikasi yang multiarah tersebut akan merangsang anak untuk terlibat dengan kegiatan bercerita tersebut. Apabila anak terlibat dalam kegiatan cerita maka anak akan mendapatkan kosakata baru lebih banyak. Kosakata tersebut akan menjadi bekal anak untuk menjadi pencerita alami. Hal ini dikarenakan anak yang kreatif menikmati permainan dengan kata-kata serta sebagai pencerita yang alami.
- m. Pencerita tetap bercerita pada saat tangan membuka halaman buku.
- n. Pencerita sebaiknya menyebutkan identitas buku, seperti judul buku dan pengarang supaya anak-anak belajar menghargai karya orang lain (Musfiroh, 2005: 143). Dengan guru menyebutkan judul dan pengarangnya, kosakata anak menjadi bertambah. Kosakata tersebut yang akan mendorong anak untuk mengembangkan imajinasi dalam cerita yang dibuatnya.

7. Jenis Buku Cerita Bergambar

a. *Baby Books*

Buku ini diposisikan untuk bayi dan batita (bawah tiga tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi). Panjang cerita dan formatnya beragam, disesuaikan dengan isi materi. Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift-the flaps* atau buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu). Di Indonesia belum ada penerbit yang menggarap serius buku anak *genre* ini, tapi kita dapat melihat contohnya pada produk-produk yang didistribusikan oleh PT Tiga Raksa.

b. *Picture books*

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4–8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks

dalam penyampaian cerita. Buku anak pada *genre* ini bisa menggunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di spektrum usianya. Buku *genre* ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya.

c. *Early Picture Books*

Sebentuk dengan *picture books*, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir di antara 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku *genre* ini yang dicetak ulang dalam format *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

d. *Easy Readers*

Juga dikenal dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku *genre* ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6–8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna di setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih dewasa, ukuran *trim* per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32–64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200–1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Biasanya ada 2–5 kalimat di tiap halaman. Seri *I Can Read* yang diterbitkan Harper Trophy merupakan contoh terbaik buku *genre* ini.

e. *Transition Books*

Kadang disebut juga sebagai *chapter books* tahap awal, untuk anak usia 6–9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara *genreeasy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisannya persis seperti *easy readers*, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2–3 halaman per bab), ukuran *trim* perhalamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halaman. Serial *The Kids of the Polk Street School* karya Patricia Reilly Giff (*Dell Young Yearling Publishing*) dan seri *Stepping Stone Books* yang diterbitkan *Random House* masuk dalam kelompok *genre* ini.

f. *Chapter Books*

Untuk usia 7–10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45–60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding *genretransition books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek (rata-rata 2–4 kalimat). Tipikal dari *genre* ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya. Serial *Herbie Jones* karangan Suzy Kline (*Puffin Publishing*) dan *Ramona* karya Beverly Cleary (*Morrow Publishing*) dikatakan masuk dalam *genre* buku anak ini.

g. *Middle Grade*

Untuk usia 8–12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang (100–150 halaman), ceritanya mulai *commit to user*

kompleks (bagian-bagian ilustrasi menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-temanya cukup modern. Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, hingga *science-fiction* atau petualangan fantasi. Sementara yang masuk kelompok nonfiksi antara lain biografi, iptek, dan topik-topik multibudaya. (www.childernlist.com.(16-05-2011(12:35)

h. *Young Adult*

Naskahnya antara 130–200 halaman, *genre* ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat ruwet dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringkali relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Buku *The Outsiders* karya S.E. Hinton menjadi tonggak sejarah buku cerita anak di *genre* ini yang menceritakan permasalahan remaja saat itu ketika pertama kali diterbitkan pada tahun 1967. Kategori *new-age* (usia 10–14 tahun) perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja. Buku-buku di kelompok ini sedikit lebih pendek dibanding untuk kelompok usia 12 tahun ke atas, serta topiknya (fiksi dan nonfiksi) lebih cocok untuk anak-anak yang telah melewati buku *genremiddle grade*, tetapi belum siap membaca buku-buku fiksi atau belum mempelajari subjek nonfiksi yang materinya ditujukan untuk pembaca di kelas sekolah menengah. (www.marypearson.com(16-05-2011(12:40))

8. Karakter Buku dengan Gambar

Jika sebuah buku dalam kontennya banyak mengandung gambar atau foto sebaiknya tidak terlalu kecil, atau setidaknya tidak jauh dari ukuran 20cm x 27cm, 21cm x 28cm, 21cm x 29,7cm, adapun peletakan *page number* pada tiap halaman sebaiknya mengikuti aturan untuk halaman ganjil diletakkan pada bagian kiri buku, sedangkan halaman genap pada bagian halaman kanan buku. (Iyan WB, Anatomi Buku)

a. Layout dan Tipografi

Menurut Literatur yang diambil dari teori Desain Komunikasi Visual terdapat delapan prinsip dasar dalam desain (*Eight Laws of Design*), yaitu antara lain:

1. *Unity* (Kesatuan)

Dalam sebuah tampilan desain terdapat beberapa unsur-unsur desain, diantara semua unsur tersebut sebuah tampilan harus terlihat secara utuh, menjadi sebuah satu kesatuan fokus yang bertujuan mengarahkan pandangan pemirsa kepada satu pesan utama dalam tampilan.

2. *Variety* (Variasi)

Tampilan desain memiliki nilai variasi, variasi dalam arti aslinya adalah bermacam-macam, dalam hal ini yang dimaksud adalah tampilan tidak monoton dan diulang berkali-kali sehingga membosankan. Variasi tidak perlu berlainan secara mencolok, namun dapat dikejar dengan menggunakan unsur kontras seperti tebal/tipis

huruf (berat dan ringan) dan ruang kosong, warna ataupun dengan gambar.

3. *Balance* (Keseimbangan)

Unsur keseimbangan dalam desain memiliki peran utama, keseimbangan antara ilustrasi (gambar) dan *Copy write* memiliki beberapa variasi penggunaan keseimbangan sesuai yang dibutuhkan. Keseimbangan secara umum terbagi atas keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris dan keseimbangan horisontal.

4. *Rhythm* (Irama)

Suatu gerak dalam tampilan desain akan berfungsi mengarahkan perhatian pemirsa dari suatu tempat atau bidang ketempat, atau bidang yang lain, sehingga tercipta kesan gerak. Meskipun suatu tampilan statis, namun sangat mungkin untuk memperoleh perhatian dan menggerakkan arah pandang mata pemirsanya, dari atas kebawah contohnya.

5. *Harmony* (Keserasian)

Keserasian adalah suatu usaha menyusun berbagai macam bentuk, warna dan beberapa elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu susunan komposisi yang utuh agar enak dilihat. Keserasian dapat dicapai melalui kesamaan arah, bentuk, tujuannya adalah agar tampilan tersebut tidak monoton dan membosankan. *Harmony* harus tidak tajam, mengganggu, kecuali jika dalam tampilan tersebut mengarah pada tanggapan menggunakan taktik goncangan *bombastic*.

6. *Proportion* (Proporsi)

Proporsi merupakan perbandingan antara satu bagian dari suatu objek atau komposisi terhadap bagian yang lain atau terhadap keseluruhan objek atau komposisi.

7. *Scale* (Skala / Ukuran)

Jarak penglihatan tergantung pada skala nada dan warna, beberapa warna mungkin akan muncul ataupun menyusut. Perbandingan skala ilustrasi dengan skala *head line* akan menentukan unsur mana yang harusnya terbaca dahulu oleh pemirsanya.

8. *Empashis* (Penekanan)

Dalam prinsip dasar terdapat unsur penekanan. Penekanan adalah penting, dan ini menghubungkan dengan lain lawas variasi dan ukuran. Suatu tampilan visual dapat dibuat untuk terlihat menarik jika ada penekanan dalam hal warna, ilustrasi, *font*, seperti berani, tebal, dingin, cerah, kelam dan sebagainya tergantung inti pesan yang ingin disampaikan.

b. *White Space* (Ruang Kosong)

Selain delapan prinsip tersebut, dalam *layout* juga terdapat unsur yang juga penting yaitu *white space* atau sering disebut ruang kosong. Ruang kosong memberikan fungsi kejelasan dan keterbacaan.

c. Ilustrasi (Visual)

Gambar memiliki peran yang sangat penting, dalam hal ini gambar atau visual akan memberikan sebuah fungsi utama bagi sebuah iklan. Visual harus jelas dan sesuai dengan maksud pesan iklan yang *commit to user*

disampaikan. Ketidakserasian antara visual dengan isi pesan atau dengan *head lines* akan menyebabkan pemirsa akan menolak atau merepon negatif iklan tersebut.

d. Persepsi Visual

Persepsi menciptakan sebuah kesatuan visual yang mudah dipahami oleh penglihatan pemirsa. Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata kita dalam melihat sebuah pola visual. Adapun aspek-aspek dalam persepsi visual yaitu:

1. *Similarity*

Objek yang sama akan terlihat secara bersamaan sebagai kelompok. Hal ini dapat ditentukan lewat bentuk, warna, arah, dan ukuran.

2. *Continuity*

Penataan visual yang dapat menggiring gerak mata mengikuti kesebuah arah tertentu.

3. *Proximity*

Sebuah kesatuan akan mengelompokkan yang terbentuk karena adanya korelasi antara elemen-elemen yang saling berdekatan.

4. *Closure*

Bentuk yang tertutup akan menyambung terlihat stabil. Tendensi tanpa disadari mata kita akan mencoba menyambung bagian dari lingkaran yang terputus.

5. *Focal Point* (Pokok Penekanan)

Focal point adalah pokok penekanan sebuah rancangan visual yang secara cepat dapat menstimulasi dan mengarahkan penglihatan pemirsa visual tersebut.

6. *Grid System*

Sebuah system sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan *grid system* adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

e. Sintaktis Tipografi

Faktor tipografi adalah mempertimbangkan jenis huruf atau *font* yang akan digunakan dalam sebuah tampilan iklan. Tiap *font* akan memiliki pengartian dan kesan yang berbeda, seperti lincah, anggun, maskulin, feminin, kekanak-kanakan.

Namun kesan tersebut akan saling terkait dengan seluruh elemen yang ada dalam tampilan, artinya kesan *font* pun akan bergantung dengan seluruh tampilan yang ada (Swann, 1989: 112).

Unsur yang harus ada dalam tipografi adalah:

1. Kejelasan dan keterbacaan (*Legibility*)
2. Menarik (*Attractiveness*)
3. Memiliki karakter (*Characterised*)

Sintaksis menurut ilmu bahasa adalah penyusunan kata-kata dalam bentuk dan urutan yang tepat. Sintaksis dalam tipografi adalah

sebuah proses penataan elemen-elemen visual kedalam kesatuan bentuk yang *kohesif*. Elemen komposisi adalah sebagai berikut:

1. Huruf
 2. Kata
 3. Garis
 4. Kolom
 5. *Margin*
- f. Teori Warna

Warna mempunyai pengaruh pada bidang pemasaran, hasil riset pada Seoul international *Color Expo* 2004 tentang hubungan warna dan marketing :

1. 92,6% responden mengatakan menaruh perhatian utama pada faktor visual saat akan membeli sebuah produk.
2. 84,7% dari total responden megatakan dari sekian banyak faktor pembelian, lebih dari setengahnya merupakan faktor warna.
3. Antara 62% hingga 90% setiap orang akan menilai sebuah lingkungan, seseorang atau produk dalam kurun waktu kurang dari 90 detik adalah melalui warna saja(*CCICOLOR-Institute for Color Research*).
4. 73% keputusan pembelian sekarang ini dilakukan saat didalam toko, dimana produk yang mampu menarik perhatian mata melalui warna mempunyai kemungkinan lebih besar dalam penjualan yang sukses (riset dari *Henley Center*). Warna juga memiliki pengaruh terhadap indentitas visual sebuah merek.

5. Warna meningkatkan Pengenalan sebuah merek lebih dari 80% (University of Loyola, Maryland Study). Berikut merupakan teori fungsi warna lainnya:
 - a. Warna dapat meningkatkan ingatan otak.
 - b. Warna dapat memancing dan meningkatkan partisipasi.
 - c. Warna menginformasikan sesuatu.
 - d. Warna dapat menarik perhatian.

Warna juga memiliki pengaruh pada jenis kelamin pria dan wanita, penjelasan pengaruh *gender* dan warna dapat dibedakan menjadi dua warna yang paling utama yaitu pria yang diidentikkan dengan warna Biru dan wanita yang diidentikkan dengan warna Merah Muda, selain itu pria lebih memiliki sedikit variasi warna yang disukai dan cenderung kearah warna yang gelap, sedangkan wanita lebih variatif dalam pemilihan warna kesukaan dan cenderung pada warnayang lebih lembut dan hangat.(Natalia Khouw. Colors.www.colormatters.com(18-05-2011 (20.00))

C. Tinjauan Tentang Ilustrasi

1. Pengertian Ilustrasi

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. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

2. Fungsi Ilustrasi

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- a. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- b. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- c. Memberikan bayangan langkah kerja.
- d. Mengkomunikasikan cerita.
- e. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- f. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- g. Dapat menerangkan konsep.

3. Sejarah Ilustrasi

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif. Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah Perang Dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti *AdobeIllustrator*, *Photoshop*, *CorelDraw*,
commit to user

dan *CAD*. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang Beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

D. Tinjauan Visual

1. Pengertian Visual

Pengertian dari kata Visual adalah hal-hal yang dapat diidentifikasi oleh indra penglihatan manusia yaitu mata. Penglihatan adalah kemampuan untuk mengenali cahaya dan menafsirkannya, salah satu dari indra. Alat tubuh yang digunakan untuk melihat adalah mata. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi.

Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual art*.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

E. Tinjauan tentang Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sedangkan definisi yang kedua, menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Kartini Kartono (2006:6) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

a. Bersifat egosentris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.

b. Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

c. Kesatuan jasmani dan rohani hampir tak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang

utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

d. Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

3. Perkembangan Anak Usia Dini

Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain.

Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

a. Perkembangan fisik dan motorik

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama

karena bertambahnya ukuran sistem rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya.

Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat-alat tulis dan mereka sudah mampu membuat desain maupun tulisan dalam gambarnya. Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif.

b. Perkembangan Kognitif

Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar.

c. Perkembangan Bahasa

Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.

d. Perkembangan Sosial

Anak-anak mulai mendekatkan diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas). (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 6).

F. Tinjauan Tentang Wayang

Kesenian wayang dalam bentuknya yang asli timbul sebelum kebudayaan Hindu masuk di Indonesia dan mulai berkembang pada zaman Hindu Jawa. Pertunjukan kesenian wayang merupakan sisa-sisa upacara keagamaan masyarakat Jawa yakni sisa-sisa dari kepercayaan animisme dan dinamisme.

Pada zaman Islam di Indonesia sebagian umat Islam beranggapan bahwa gamelan dan wayang adalah kesenian yang haram karena berbau Hindu. Timbulnya perbedaan pandangan antara sikap menyenangkan dan mengharamkan tersebut mempunyai pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan kesenian wayang itu sendiri. Untuk menghilangkan kesan Hindu dan kesan pemujaan kepada arca maka timbul gagasan dari Wali (tokoh Islam) untuk

menciptakan wayang dalam wujud baru dengan menghilangkan wujud gambaran manusia, yakni wayang dibuat dengan wajah digambarkan miring, ukuran tangan dibuat lebih panjang dari ukuran tangan manusia (sampai di kaki). Wayang yang terbuat dari bahan kulit kerbau ini lalu diberi warna dasar putih yang dibuat dari campuran bahan perekat dan tepung tulang, sedangkan pakaiannya dicat dengan tinta. Pada masa itu terjadi perubahan secara besar-besaran di dalam pewayangan. Disamping bentuk wayang, diubah pula teknik pakelirannya yaitu dengan mempergunakan sarana kelir atau layar dari kain putih, mempergunakan pohon pisang sebagai alat untuk menancapkan wayang, mempergunakan blencong sebagai sarana penerangan dan diciptakan pula alat khusus untuk memukul kotak yang disebut cempala. Dari segi penokohan wayang masih mempergunakan lakon baku dari serat Ramayana dan Mahabarata, meski mulai dimasukkan unsur dakwah dalam bentuk serba pasemon (lambang-lambang). Peranan wayang dalam menunjang pendidikan kepribadian bangsa secara lahiriah, kesenian wayang merupakan hiburan yang mengasyikkan baik ditinjau dari segi wujud maupun seni pakelirannya. Namun demikian dibalik apa yang tersurat ini terkandung nilai adiluhung sebagai santapan rohani secara tersirat.

Peranan seni dalam pewayangan merupakan unsur dominan, akan tetapi bilamana dikaji secara mendalam dapat ditelusuri nilai-nilai edukatif yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Unsur-unsur pendidikan tampil dalam bentuk pasemon atau perlambang. Oleh karena itu sampai dimana seseorang dapat melihat nilai-nilai tersebut tergantung dari kemampuan menghayati dan mencerna bentuk-bentuk simbol atau lambang dalam pewayangan. Dalam lakon-lakon tertentu misalnya baik yang diambil dari serat Ramayana maupun Mahabarata

sebenarnya dapat diambil pelajaran yang mengandung pendidikan. Bagaimana peranan kesenian wayang sebagai sarana penunjang pendidikan kepribadian bangsa, rasanya perlu mendapat tinjauan secara khusus. Berdasarkan sejarahnya, kesenian wayang jelas lahir di Indonesia. Sifat lokal genius yang dimiliki bangsa Indonesia, maka secara sempurna terjadi pembauran kebudayaan asing, sehingga tidak terasa sifat asingnya (Nawasari Warta, 1994:3).

1. Pengertian Wayang

Wayang merupakan salah satu peninggalan kebudayaan masyarakat Jawa yang *adiluhung*. “Perkataan wayang mengandung berbagai pengertian, yaitu gambaran tentang suatu tokoh, boneka, atau boneka pertunjukan wayang, berjalan berkali-kali, lalu lalang, tidak tetap, samar-samar, remang-remang” (Sri Mulyono dalam Imam Sutardjo, 2006:49). “Pada hakikatnya pewayangan mengandung konsepsi yang digunakan sebagai pedoman sikap dan perbuatan kelompok sosial tertentu” (Soetarno, 1995:1). Konsepsi-konsepsi itu tersusun menjadi sistem nilai budaya yang tersirat dalam wayang. Sikap pandangan terhadap hakikat hidup, asal dan tujuan hidup, hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan lingkungannya, dan hubungan manusia dengan manusia. Menurut Moertono yang sebagaimana dikutip oleh Setya Yuwana Sudikan berpendapat dalam bukunya yang berjudul *Wayang Krucil Sebagai Seni Pertunjukan Rakyat* (2000:4-5) bahwa:

Kutipan :

Fungsi wayang pertama-tama merupakan hiburan bagi semua orang, tetapi yang lebih penting lagi merupakan pelajaran hidup bagi semuanya, karena di dalamnya diungkapkan berbagai macam aspek perilaku manusia, mulai dari ketamakan yang paling hina sampai

kepada budi luhur (moralitas tinggi), dari kelemahan kecil manusia atau dewa sampai kepada kekuatan keyakinan yang tak dapat disangkal, dari tipu daya diplomasi sampai kepada berlakunya takdir yang tak dapat ditawar-tawar. Wayang sesungguhnya mencerminkan cita-cita dan hasrat masyarakat Jawa.

Maka dari uraian diatas, wayang di dalam pertunjukannya, tersiratkan ajaran-ajaran tentang hidup atau filsafat. Dari pertunjukan wayang tersebut, tersusun menjadi suatu sistem nilai budaya. Imam Sutardjo (2006:53) dalam bukunya berjudul *Serpihan Mutiara Pertunjukan Wayang* mengatakan :

Kutipan:

“Pertunjukan wayang merupakan budaya masyarakat Jawa yang berkualitas tinggi dan kompleks, karena di dalamnya mencakup berbagai bentuk seni yang menyatu, yaitu seni sastra, bahasa, drama, musik, tari, seni rupa, dan sebagainya. Dalam pertunjukannya bernilai adiluhung karena tidak sekedar berfungsi sebagai *tontonan* ‘hiburan’, melainkan juga sebagai seni budaya *tuntunan* ‘ajaran hidup’, serta *tatananing ngaurip* ‘aturan hidup’.

Pernyataan Imam Sutardjo tersebut memberikan penjelasan bahwa memahami dan menghayati wayang dapat memberikan suatu arahan dalam hidup dan kehidupan. Dari sebuah cerita wayang dapat dihayati nilai-nilai atau ajaran-ajaran tentang hidup yang sangat tinggi dan berguna bagi kehidupan.

2. Lakon Wayang

Pertunjukan wayang bersumber dari epos *Ramayana* dan *Mahabarata*. Cerita wayang yang dihasilkan bermacam-macam tema atau *lakon* ‘jenis cerita’ wayang. “Lakon, dalam pewayangan adalah suatu penggalan kisah yang dapat dipergelarkan dalam satu masa pentas” (Bambang Harsrimuksmo, *et.al.* 1999:828). Dari berbagai jenis *lakon wayang*, menurut Slamet Suparno (2007:97) dibagi menjadi tujuh jenis cerita, diantaranya sebagai berikut :

- a. *Lakon* tragedi adalah jenis *lakon* yang menceritakan tentang peperangan besar antara dua tokoh sehingga dalam peristiwa tersebut banyak jatuh korban, antara lain: *Bisma Gugur*, *Karna Tandhing*, *Duryudana Gugur*. *Lakon* tragedi biasanya disebut *lakon Bratayudha* yaitu peperangan antara Pandawa dan Kurawa. *Lakon* tragedi dipentaskan untuk acara *bersih desa* atau *metri desa* atau *sadranan*.
- b. *Lakon raben/alap-alapan* adalah jenis *lakon* yang menceritakan perkawinan seorang putri raja dengan seorang ksatria. Biasanya cerita *lakon raben* didahului dengan permintaan calon mempelai wanita mengenai sesuatu disebut *bebana*, yang diawali dengan sayembara perang atau sayembara pilih. Cerita tentang pernikahan suatu tokoh dalam wayang, yaitu cerita *Alap-Alapan Dewi Sukesi*.
- c. *Lakon lahiran* atau kelahiran adalah jenis *lakon* yang menceritakan tentang kelahiran suatu tokoh yang menunjukkan keajaiban atau kelebihan, antara lain: cerita *Wisanggeni Lair*, *Gathukaca Lair*. Biasanya *lakon* kelahiran diadakan atau dipentaskan pada acara *mitoni* (ketika kandungan seorang ibu berumur tujuh bulan), upacara *sepasaran* (lima hari setelah bayi lahir), *selapanan* (35 hari setelah bayi lahir).
- d. *Lakon kraman* adalah jenis *lakon* yang menceritakan tentang ketidakpuasan tokoh tertentu terhadap raja yang sedang berkuasa. Yang pada akhirnya menimbulkan pemberontakan. *Lakon kraman* dipentaskan pada perayaan hari-hari besar nasional, antara lain : cerita *Adon-Adon Rajamala*, *Kangsa Adu Jago*.

- e. *Lakon* wahyu adalah jenis *lakon* yang menceritakan tentang cerita tentang turunnya anugerah (wahyu) dari dewa-dewa yang diberikan kepada kesatria dan khususnya kepada para Pandawa, misalnya cerita *Wahyu Makutharama*.
- f. *Lakon* mistik atau lebet atau kasepuhan adalah jenis *lakon* yang menceritakan tentang suatu ajaran, falsafah hidup atau ilmu kesempurnaan hidup, antara lain: cerita *Dewaruci*, *Begawan Ciptaning*.

Dilihat dari jenis cerita wayang di atas, maka *Lakon Dewa Ruci* termasuk ke dalam cerita *lakon lebet* atau *lakon mistik*, karena *Lakon Dewa Ruci* menceritakan tentang perjalanan mistik Werkudara untuk menemukan jati diri yang sebenarnya yang akhirnya bertemu dengan Dewa Ruci.

3. Macam-macam Jenis Wayang

a. Wayang Purwa

Purwa berarti terdahulu atau yang pertama, oleh karena itu lakon wayang purwa menggambarkan kisah tentang kitab Mahabarata dengan inti cerita perang “Barata Yuda” yaitu perang saudara keturunan Barata, yaitu antara keluarga Pandawa dan Astina yang memperebutkan kerajaan Amartapura yang akhirnya dimenangkan oleh keluarga Pandawa. Cerita wayang Purwa ini pada awalnya berwujud lukisan yang dibuat pada daun lontar oleh Prabu Jayabaya raja Kediri.

Kemudian di masa kerajaan Majapahit sampai Demak terjadi perubahan bentuk wayang baik teknik maupun bahan baku pembuatan wayang seperti apa yang kita lihat sampai sekarang. Yaitu melalui proses pahatan, lukisan dengan bentuk pandang samping terbuat dari kulit

khewan. Menurut R. Samsudjin Proboharjono, jumlah wayang dalam satu kotak berisi kurang lebih 200 wayang.

b. Wayang Madya

Wayang zaman tengah ini hasil kreatifitas Raja Mangkunegara IV, Surakarta. Isi Ceritanya merupakan kelanjutan dari cerita wayang purwa, yaitu sesudah pemerintahan Prabu Parikesit sampai zaman pemerintahan kerajaan Jenggala Kediri. Menurut Raden Samsudjin, cerita Wayang Madya merupakan saduran dari karangan Pujangga terkenal Raden Ngabehi Ronggowarsito.

c. Wayang Gedog

Gedog berarti kedok atau topeng. Wayang Gedog diciptakan oleh salah seorang Wali Songo, yaitu Sunan Giri. Cerita Wayang Gedog juga merupakan lanjutan dari cerita Wayang Madya, yakni menggambarkan kerajaan Jenggala sampai kerajaan Pajajaran. Wayang Gedog ini juga menceritakan zaman Kediri (Daha).

d. Wayang Krucil / Wayang Klitik

Krucil berarti kecil-kecil sedangkan klitik mengandung pengertian keras. Wayang Krucil bentuknya kecil-kecil dibuat dari bahan kayu, berjumlah hanya 70 buah. Ceritanya Menggambarkan sejarah Kerajaan Pajajaran sampai Kerajaan Majapahit.

e. Wayang Golek

Wayang Golek banyak terdapat di Cepu dan Bojonegoro. Terbuat dari bahan kayu berjumlah sekitar 70 buah. Ceritanya menggambarkan riwayat Menak yang berhubungan dengan negeri Arab dan Persia pada

zaman awal Islam. Wayang Golek juga terdapat di Jawa Barat. Bedanya hanya pada penampilan tokoh Bagong yang diganti dengan Cepot. Jawa Barat merupakan daerah khusus wayang golek, terbanyak di daerah Priangan.

f. Wayang Perjuangan / Wayang Suluh

Wayang Perjuangan dinamakan juga Wayang Sandiwara. Cerita wayang ini berupa kebaikan dan keburukan yang menggambarkan betapa kekejaman kolonialis Belanda selama 350 tahun menjajah Indonesia, penjajahan Jepang tiga setengah tahun, sampai zaman kemerdekaan. R.M. Sayid Sala tahun 1944 turut mencipta wayang ini. Ada juga yang memberi nama wayang Perjuangan atau wayang sandiwara ini dengan nama Wayang Suluh karena digunakan sebagai media penerangan atau penyuluhan, seperti yang dilakukan Jawatan Penerangan R.I. / RRI.

Menurut R. Samsodjin, Wayang Perjuangan atau Wayang Suluh diciptakan oleh Badan Kongres Pemuda R.I. tahun 1946/1947 di Yogyakarta. Adapun bentuk wayangnya Realistis tidak mengalami perubahan bentuk sebagai mana wayang kulit atau wayang golek bentuknya seperti manusia biasa. Menceritakan tentang tokoh-tokoh perjuangan tanah air seperti Bung Karno, Drs. Mohammad Hatta, Sutan Syahrir, Jendral Sudirman, H. Agus Salim, dll.

g. Wayang Topeng

Para pemeran tokoh wayang ini masing-masing memakai topeng di wajahnya. Sandiwara semacam ini hampir terdapat di setiap negara. Di Indonesia sandiwara topeng semacam itu terdapat pada suku-Suku yang

tidak terpengaruh oleh kebudayaan Hindu. Seperti pada suku Dayak di Kalimantan.

h. Wayang Wong / Wayang Orang

Wayang ini sudah dikenal sejak pemerintahan Mangkunegoro IV Surakarta. Isi cerita seperti pada wayang Purwa. Tokoh-tokoh pelakunya dimainkan oleh orang. Dimainkan di atas panggung dengan dekorasi seperti sandiwara. Dalang masih berperan aktif dalam wayang ini. Menurut Mulyadi, dokumen-dokumen resmi tentang asal-usul “wayang orang” tidak ada.

Orang Solo menyatakan bahwa Wayang Orang itu pertama kalinya telah diperintahkan penyelenggaraannya oleh Mangkunegoro V. Menurut orang Yogya. Wayang Orang itu ciptaan Hamengkubuwono I. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa sebenarnya ke dua raja di Solo dan di Yogya itu bukan yang menciptakan melainkan hanya menyempurnakan saja dengan menyamakan bentuk pakaian yang digunakan oleh pelakon dengan bentuk wayang kulit baik dalam pakaiannya, maupun bentuk perhiasan pakaiannya yang disesuaikan dengan gambar wayang kulit.

Awalnya Wayang Orang ini hanya dimainkan di istana oleh keluarga raja, seiring waktu Karena digemari juga oleh rakyat akhirnya dipergelarkan juga untuk rakyat. Rombongan terkenal dari Wayang Orang ini beberapa diantaranya adalah, Ngesti Pandowo (Semarang), Sriwedari (Solo), Cipta Kawedar, dan Bharata (Jakarta).

i. Wayang Beber

Diciptakan pada zaman Majapahit sebagai hasil perkembangan dari relief-relief yang Terdapat pada Candi Panataran. Isi cerita tak berbeda dengan Wayang Purwa. Wayang beber terdiri dari adegan-adegan yang dilukis pada kain halus. Sebelumnya dilukis pada kulit kayu waru. Satu cerita berisi 16 adegan terdiri dari 4 gulung, jadi setiap gulungan terdiri dari 4 adegan.

Berbeda dengan jenis wayang yang lain, wayang beber tidak dipegang oleh sang dalang. Setelah dibeber sang dalang baru menceritakan dari balik gambar. Lama pertunjukan biasanya selama 2 jam. Menurut Hartono, Wayang Beber sudah terkenal pada zaman Majapahit. Dalam buku *Negarakertagama* karangan Mpu Prapanca menyebutkan, bahwa pada waktu Raja Hayam Wuruk menjadi raja, Wayang Beber dan Wayang Topeng merupakan seni pertunjukan yang sudah populer di kalangan rakyat. Teknik membentangkan kain layar inilah yang memberi nama Wayang Beber pada seni pertunjukan tersebut. (beber=bentang).

BAB III

IDENTIFIKASI DATA

A. Identifikasi Data Produk

1. Keadaan Umum

Wayang merupakan salah satu kekayaan budaya yang bernilai tinggi. Dalam wayang, berbagai macam bentuk kesenian seperti seni sastra, seni suara, seni musik, dan seni rupa digabungkan menjadi satu sehingga tercipta sebuah pertunjukan yang indah, menarik, dan padat makna. Bagi orang Jawa, wayang merupakan cermin dari sifat dan kelakuan manusia yang digambarkan secara konkrit, baik dalam hal pandangan terhadap hakekat hidup, asal dan tujuan hidup, hubungan manusia dengan Tuhan, dengan lingkungan, serta dengan manusia lain.

Namun sayang, rendahnya bobot ilmu budaya yang diajarkan di sekolah-sekolah saat ini menjadi salah satu penyebab makin menurunnya tingkat pengetahuan siswa-siswi sekolah terhadap seni pewayangan. Acara-acara televisi hanya menghadirkan informasi-informasi yang memberikan dampak pesimistis bagi masyarakat, dan acara hiburan pun hanya diisi oleh lawakan-lawakan komedi dan sinetron kejar tayang yang sama sekali tidak mendidik. Hiburan anak hanya menghadirkan kartun-kartun impor. Ironisnya, acara-acara televisi tersebut tetap saja tinggi *rating*-nya. Sedikit sekali tayangan yang menghadirkan pengetahuan tentang khazanah budaya bangsa Indonesia sendiri.

commit to user

Menonton wayang oleh generasi muda saat ini mungkin sudah merupakan hal yang langka. Kalaupun ada, banyak anak muda kita yang kurang tertarik menontonnya. Acara pertunjukan wayang, baik Wayang Orang maupun Wayang Kulit memang masih sering diadakan, namun sayangnya dari waktu ke waktu penontonnya semakin berkurang, yang tersisa hanya para orang tua dan kalangan tertentu saja. Padahal dalam setiap pertunjukan wayang, banyak sekali pesan moral yang bisa disampaikan kepada para penontonnya. Wayang mengajarkan kita untuk cinta tanah air, hormat kepada orang tua, termasuk membangun karakter bangsa dan lain sebagainya. Berkembangnya dunia hiburan yang semakin beragam di Indonesia, menjadi salah satu penyebab semakin menurunnya popularitas seni wayang di mata masyarakat.

Dalam sebuah acara pertunjukan wayang, selama ini memang selalu menggunakan narasi berbahasa Jawa yang hanya bisa dimengerti oleh kalangan tertentu. Selain itu acara pertunjukan wayang selalu diadakan pada malam hari, terutama wayang Kulit yang biasanya diadakan semalam suntuk. Kedua hal tersebut memang bertujuan untuk mempertahankan tradisi bagaimana sebuah pagelaran wayang digelar. Namun di sisi lain, hal itulah yang memberikan dampak dari semakin menurunnya popularitas kesenian wayang di mata masyarakat terutama generasi muda. Mereka lebih memilih acara hiburan yang lebih mudah dicerna dan beragam, tidak hanya televisi namun media hiburan lain seperti buku, majalah, komik, dan lain-lain. Minimnya pengembangan yang dilakukan, berdampak acara kesenian wayang hanya bisa dinikmati oleh kalangan orang-orang *lawas* saja. Sehingga tidak dipungkiri pengetahuan

masyarakat akan wayang dari waktu ke waktu semakin menurun. Untuk itu dibutuhkan strategi agar minat masyarakat, terutama generasi muda terhadap kesenian wayang bisa tumbuh lagi. Dan strateginya adalah dengan memberikan media pembelajaran serta hiburan yang tepat dimulai sejak anak-anak usia dini. Media yang akan digunakan adalah buku cerita bergambar. Karena dirasa media inilah yang paling tepat untuk anak-anak. Untuk tercapainya strategi pembuatan buku cergam ini, dibutuhkan cerita pewayangan yang tepat, selain bisa menghibur, cerita tersebut juga diharapkan bisa memberikan pesan moral yang baik bagi pembacanya. Dan di antara sekian banyak cerita pewayangan, *lakon* Dewa Ruci lah yang akan diaplikasikan sebagai isi cerita cergam tersebut.

2. Tentang Lakon Dewa Ruci

Lakon Dewa Ruci disinyalir merupakan karya dari Sunan Kalijaga, salah satu anggota Walisongo yang aktif menyebarkan ajaran agama Islam di tanah Jawa. Pada perkembangannya, *lakon* Dewa Ruci ditulis ulang oleh para pujangga Jawa, salah satu yang paling terkenal adalah versi Yasadipura I. *Lakon* Dewa Ruci yang mengisahkan tentang perjalanan Bratasena dalam mencari *Tirta Pawitrasari* (Air Kehidupan) atau yang disebut juga *Tirta Pawitra Suci* ini menarik dan merasuk dalam hati masyarakat Jawa, dimana intisari cerita ini melambungkan perbuatan yang bersifat *tasawuf* untuk mencapai kesempurnaan hidup (Dr. A. Seno Sastro Amidjoyo, 1967:44).

Lakon Dewa Ruci dalam kesusastraan Jawa ditulis dalam beberapa sumber pustaka seperti "Nawaruci", "Dewa Ruci" dan "Bimo Suci". Menurut Seno Sastroamidjojo (1967) babon cerita Dewa Ruci itu berbahasa Jawa kuno

atau Kawi, tertulis pada rontal. Tan Khoen Swie (1923) menyebutkan bahwa cerita Dewaruci yang asli itu digubah dalam bahasa Kawi oleh Mpu Widjajaka di Mamenang, Kediri atau lebih terkenal dengan Ajisaka yang pada waktu kecilnya bernama Jayasengkala, salah seorang putra Mpu Anggojali.

Sementara itu dalam disertasinya, Priyo Hutomo menyebutkan bahwa Serat Dewaruci merupakan pengembangan dari Nawaruci yang ditulis oleh Mpu Siwamurti, salah seorang pujangga pada masa Majapahit. Kemudian banyak gubahan-gubahan baru yang diturunkan dari aslinya. Pada umumnya, tambahan atau pengurangan Serat Dewaruci adalah berdasarkan kehendak atau perasaan pribadi sang penggubah. Yang pasti, meskipun cerita tersebut berasal dari beberapa sumber pustaka, namun pada intinya sama, yakni mengenai perjalanan Bima mencari Tirtha Pawitra atau Tirtha Perwita Sari guna mencapai kesempurnaan hidup.

Cerita Dewa Ruci ini merupakan *lakon* yang memiliki makna filosofis yang cukup dalam, terutama bagi orang Jawa. Dewa Ruci merupakan lakon carangan yang tidak terdapat dalam babon Mahabharata, namun menurut para ahli lakon ini dianggap cukup berbobot dan sering menjadi bahan pembicaraan dalam forum-forum sarasehan ataupun diskusi (S. Haryanto, 1992:122).

Nilai filosofi perjalanan Bima yang berkaitan dengan syariat-syariat (Jawa sarengat atau laku raga, sembah raga) adalah tahap laku perjalanan menuju manusia sempurna yang paling rendah, yaitu dengan mengerjakan amalan-amalan badaniah atau lahiriah dari segala hukum agama. Amalan-amalan itu menyangkut hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan lingkungan alam sekitarnya.

Di samping amalan-amalan seperti itu, dalam kaitan hubungan manusia dengan manusia, orang yang menjalani syariat, diantaranya kepada orang tua, guru, pimpinan, dan raja, ia harus hormat serta taat. Segala perintah dilaksanakannya. Dalam pergaulan ia pun harus bersikap jujur, lemah lembut, sabar, kasih-mengasihi, dan beramal saleh.

3. Garis Besar Cerita Asli Dewa Ruci

Dalam kisah pewayangan, lakon “Bima Mencari Tirta Prawita Suci” (Air Suci Awal Kehidupan), diceritakan bahwa Pandhita Dorna sebagai penasihat para Kurawa, yang juga dihormati dan disegani sebagai guru oleh Pandawa, pada awalnya bermaksud mencelakakan Bima (Bratasena) yang dianggap sebagai kekuatan pokok pihak Pandawa. Maksud ini dilakukan pada saat Bima bertanya pada Pandhita Dorna tentang *wedharing kawruh sangkan paraning dumadi* (penjelasan pengetahuan tentang awal kehidupan) yang kemudian menyuruh Bima untuk mencari Air Kehidupan Prawita Suci, yang ada di puncak gunung *Reksamuka* (Penjaga/wajah) atau *Candramuka* (gambaran raut wajah) yang terkenal kegawatannya. Bima pun berangkat ke puncak gunung Reksamuka, walaupun keempat saudaranya melarangnya, karena Yudhistira mengingatkan bahwa hal itu hanyalah akal tipu yang akan menjerumuskan ke arah mara bahaya saja. Namun tekad Bima, matipun tidak menjadi soal, sebab itu adalah perintah dari Sang Guru yang sangat dihormatinya. Setelah melewati hutan dengan segala gangguannya, perjalanan Bima akhirnya tiba di gunung Candramuka. Bima mencari air suci di dalam gua dan membongkari batu-batu. Tiba-tiba bertemu dengan dua raksasa bernama Rukmuka dan Rukmakala. Bima diserang dan pertarungan antar

kedua belah pihak tak terelakkan. Dan dengan kesaktian Bima yang hebat ke dua raksasa itu pun mati dan menjelma menjadi dewa Indra dan dewa Bayu. Dewa Indra dan Dewa Bayu memberi tahu agar Bima kembali ke Ngastina, di tempat itu tidak ada air suci yang dimaksud. Bima pun segera kembali ke Ngastina dan melaporkan bahwa tidak ada air Prawita Suci di Gunung Candramuka kepada Pandhita Dorna.

Namun Pandhita Dorna tidak kekurangan akal, dia berkata kepada Bima bahwa perintah mencari air suci ke gunung Reksamuka hanya sebagai ujian saja. Sebagai gantinya, sebelum dijelaskan tentang asal mula kehidupan, Bima harus mencari terlebih dahulu *Tirta Prawita Suci* sekali lagi. *Tirta Prawita Suci* berada di tengah samudra *Minangkalbu* (batuan kalbu/batin). Sang kasatriatama Bima yang perkasa (secara fisik) memang tidak pernah bisa menggunakan kemampuan nalarnya secara mendalam. Walaupun keempat saudara Padawa dan bahkan para *kadang tunggal bayu* (saudara segaris kesaktianny, seperti: Resi Hanoman, Gajah Setubanda, Dhitya Gajahwreksa, dan Gunung Maenaka; segaris sakti dengan Bathara Bayu) pun membisikannya, untuk mengingatkannya, namun tekad Bima memenuhi perintah Gurunya, Padhita Dorna, tidaklah surut. Maka berangkatlah Bima masuk ke tengah Samudra. Di tengah Samudra Bima bertemu Naga Laut yang sangat ganas. Akhirnya pertarungan antar keduanya tak terelakkan. Keduanya terluka parah dan dengan sisa tenaga yang dimiliki Bima melakukan serangan terakhir dengan menggunakan kuku Pancananya. Serangan itu mengenai Naga Laut tersebut dan akhirnya mati. Serangan terakhir yang dilancarkan Bima membuat tubuhnya kehilangan banyak tenaga. Bima pun semakin lemas

dan dirinya makin tenggelam ke dasar Samudra. Tiba-tiba muncul secercah cahaya yang menyinari Bima di dasar samudra, dan dibalik cahaya itu muncul seseorang yang wajahnya mirip seperti Bima namun dengan perawakan yang kerdil, ternyata dialah yang dimaksud Dewa Ruci itu.



Dewa Ruci memberi nasihat, orang jangan pergi bila tidak tahu tempat yang akan ditujunya. Jangan makan bila belum tahu rasa makanan yang akan dimakannya. Jangan mengenakan pakaian bila belum tahu nama pakaian yang akan dikenakannya. Barang siapa tidak tahu, bertanyalah kepada orang yang telah tahu. Bima merasa hina, lalu minta berguru kepada Dewa Ruci. Bima disuruh masuk ke rongga perut Dewa Ruci. Bima heran mendengar perintah Dewa Ruci. Ia harus masuk melalui jalan mana, bukankah Dewa Ruci lebih kecil dari pada Bima. Dewa Ruci berkata, bahwa dunia seisinya bisa masuk ke rongga perutnya. Bima disuruh masuk lewat lubang telinga kiri. Tibalah Bima di dalam rongga perut Dewa Ruci. Ia melihat samodera besar lagi luas, tidak bertepi. Ketika ditanya, Bima menjawab, bahwa ia hanya melihat angkasa

kosong jauh sekali, tidak mengerti arah utara selatan, timur barat dan atas bawah. Ia kebingungan. Tiba-tiba terang benderang, Bima merasa menghadap Dewa Ruci. ia tahu arah segala penjuru angin. Dewa Ruci bertanya tentang sesuatu yang dilihat oleh Bima. Bima menjawab, bahwa hanya warna hitam merah kuning dan putih yang dilihatnya. Dewa Ruci pun menjelaskan maksud dari pemandangan yang dilihat Bima dan memberi wejangan kepadanya.

Setelah menerima wejangan, Bima merasa senang. Ia tidak merasa lapar, sakit dan kantuk. Ia ingin menetap tinggal di rongga perut Dewa Ruci. Dewa Ruci melarang, Bima diwejang lagi tentang hakekat hidup manusia. Sempurnalah pengetahuan Bima tentang hidup dan kehidupan. Bima telah lepas dari rongga perut Dewa Ruci, lalu minta diri kembali menemui saudara-saudaranya di Ngamarta. Yudisthira mengadakan pesta bersama keluarga menyambut kepulangan Bima.

4. Cergam untuk Anak-anak

Pada dasarnya, sebuah buku cergam menggabungkan antara kata-kata dan gambar-gambar yang membentuk suatu cerita. Teks dan gambar bekerja sama menerangkan jalannya cerita (Putra. 2008). Gambar-gambar mampu menyampaikan isi cerita atau merubah keseluruhan isi buku. Jadi jika dilihat sekilas buku bergambar hanyalah terdiri dari kata-kata dan gambar, namun jika dilihat secara keseluruhan buku bergambar merupakan sebuah karya seni. Buku cergam merupakan sebuah format (bentuk/desain) bukanlah sebuah *genre* (Denise. 1999), walaupun beberapa orang masih menggunakan istilah *genre* untuk mendeskripsikan buku cergam secara keseluruhan. Berikut ini adalah ciri-ciri umum suatu buku cergam:

commit to user

- a. Berisi 32 halaman (*standard*).
- b. Ilustrasi mendominasi teks.
- c. Ilustrasi berintegrasi dengan narasi membawakan cerita ke suatu kesimpulan akhir.
- d. Jumlah kata umumnya kurang dari 500 kata. Namun ada juga yang mencapai lebih dari 2000 kata atau bahkan tidak sama sekali. Desain keseluruhan menunjukkan hubungan antara teks dan ilustrasi yang menyangkut halaman depan, halaman belakang dan lapisan buku.

Tidak seperti novel yang memiliki berbagai macam *genre*, buku Cergam hanya memiliki beberapa *genre* (Denise, 1999). Berikut ini adalah beberapa *genre* mendasar sebuah buku Cergam :

- a. *Anthropomorphic (Animal) Stories*

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. Latar belakang cerita bisa nyata maupun fiksi.

- b. *Realistic Stories*

Menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau *histories*.

c. *Magic Realism*

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah *crayon* ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

d. *Traditional Literature*

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita, kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. Latar belakang cerita bisa fiksi dan nyata.

e. *Informational (Nonfiksi)*

Buku cergam ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, *bibliografi*, *index* dan *table isi*.

5. Buku Cerita Bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”

Buku cerita bergambar ini berjudul “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”. Berkisah tentang perjalanan Bima (nama lain Werkudara), untuk mencari Air Kehidupan yang bernama Tirta Prawita di laut Selatan atas

perintah gurunya yang bernama Dorna. Banyak sekali rintangan dan halangan yang harus dihadapi Bima selama perjalanan mencari Air Kehidupan tersebut.

Dari sekian banyak versi cerita Dewa Ruci, hanya satu cerita yang digunakan penulis yang akan digunakan dalam proyek buku cerita bergambar Dewa Ruci, yaitu dari novel karangan HAES, yang berjudul Dewa Ruci. Namun dalam perancangan buku cerita bergambar ini nantinya, cerita Dewa Ruci akan sedikit diubah dan lebih disederhanakan lagi oleh penulis terutama dari segi jalan cerita dan bahasanya, karena menyesuaikan target *audience*-nya yaitu anak-anak. Dengan buku cerita bergambar Dewa Ruci ini, penulis ingin menyampaikan pesan moral yang terkandung dari isi cerita tersebut kepada anak-anak. Diceritakan di situ bagaimana perjuangan Bima untuk mendapatkan Air Kehidupan *Tirta Prawita* dengan susah payah. Meski awalnya para saudara-saudara Pandawa lain mencoba membujuk Bima untuk mengurungkan niat mencari air tersebut, Bima tetap bersikukuh untuk tetap patuh kepada perintah gurunya.

Dari cerita itu pesan moral yang ingin disampaikan kepada anak-anak adalah “segala hal kalau dikerjakan dengan sungguh-sungguh dan pantang menyerah, pasti akan mendapatkan hasil yang baik”. Dalam cerita ini pun juga terkandung pesan moral, “kita sebagai murid agar selalu menghormati dan patuh kepada bapak ibu guru kita masing-masing”.

B. Analisis Data

1. Jenis Dan Sumber Data

a. Jenis Data

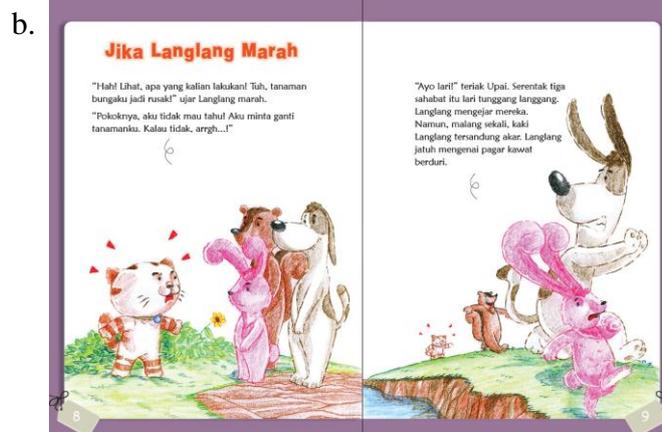
commit to user

3. Siapa sajakah tokoh pewayangan yang adik-adik ketahui?
4. Dari beberapa tokoh wayang itu, tokoh siapa yang paling disukai adik-adik? Mengapa?
5. Siapakah tokoh kartun yang paling kalian sukai? Mengapa?
6. Buku cerita bergambar apa saja yang pernah kalian baca?
7. Buku cerita bergambar apa yang paling kalian sukai? Mengapa?
8. Gambar mana yang paling disukai? (*layout* tulisan dan gambar)

a. "Abang akan menjelaskan tentang permainan ini," kata Abang. "Selanjutnya, dalam permainan *peh kayee* ini masing-masing kelompok harus melewati tiga tahapan dalam permainan hingga selesai. Tahapan pertama adalah menusuk kayu umpan yang diletakkan di atas lubang dengan menggunakan kayu pemukul, hingga kayu terpelanting."
 "Tahap berikutnya, pemain dapat memukul umpan secara berulang hingga umpan terjatuh. Pukulan berulang itu akan menjadi bonus sesuai kesepakatan, yang dijumlahkan dengan hasil hitungan utama. Hitungan utama dihitung mulai dari lubang sampai tempat terjatuhnya kayu," kata Abang.



Full collar



White space

commit to user

9. Menurut kalian, gambar mana yang paling bagus? (teknik pewarnaan)

a.



Gradasi digital kesan bervolume

b.



Gradasi pensil/pastel/cat air

c.



Blok digital warna terkesan flat

Hasil Survey pada 50 koresponden target audience perancangan buku cerita bergambar Lakon Dewa Ruci di Surakarta.

Jumlah total Responden : 50 orang

Pendidikan : 70% siswa SD

: 30% siswi SD

Dari data informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan 50 anak-anak, maka dapat dilakukan sebuah analisa sebagai berikut:

1. Dari 50 responden ada 67% yang mengetahui tentang kesenian wayang.
2. Hampir tidak ada anak-anak yang pernah menyaksikan pertunjukan wayang secara langsung, baik wayang kulit maupun wayang wong di Surakarta.
3. Rata-rata tokoh pewayangan yang banyak diketahui responden adalah tokoh Gatot Kaca, Werkudara (bima), dan lain-lain.
4. Tokoh wayang yang paling banyak disukai oleh responden adalah tokoh Gatot Kaca karena memiliki sifat ksatria, kuat dan selalu membela yang lemah.
5. Rata-rata tokoh kartun yang banyak disukai anak-anak adalah mereka yang memiliki sifat ksatria, seperti Naruto, Songoku (Dragon Ball), Superman, Betman, Ben 10, dll.
6. Rata-rata buku cerita bergambar yang banyak disukai responden adalah yang bercerita tentang petualangan seorang atau sekelompok ksatria.

commit to user

7. Hasil survei menjelaskan rata-rata banyak anak-anak yang menyukai layout gambar yang *fullcolor* dengan teknik pewarnaan gradasi digital.

2) Data Sekunder

- a) Data dari buku
- b) Data dari internet berupa artikel atau berita
- c) Data dari media cetak seperti majalah Concept

b. Sumber Data

1. Literatur dari buku, artikel, maupun internet yang mencakup tentang seni Pewayangan dan tokoh-tokohnya serta kajian teori yang mendukung judul penelitian ini.
2. Observasi, wawancara, dan kuisioner adalah sumber data yang bersifat mencari data dari beberapa pihak yang bersangkutan dengan perancangan buku cerita bergambar Dewa Ruci ini. Kegiatan ini juga dilakukan kepada para calon konsumen terutama anak-anak usia 6-9 tahun, guna untuk mencari data untuk memudahkan penulis dalam perancangan buku cerita Dewa Ruci agar sesuai dengan target yang diinginkan konsumen.

C. Pemanding

1. Buku Dongeng Anak-anak Bergambar “Songokuu”

a. Data buku

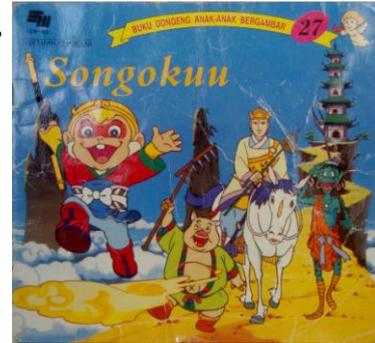
Penulis : -

Ilustrator : Shogo Hirata
commit to user

Penerbit : PT Elex Media Komputindo,
Gramedia-Jakarta

Halaman : 26

Tahun : 1991



b. Isi Cerita

Buku cergam “Songokuu” ini berkisah tentang petualangan seekor kera sakti bernama Songokuu bersama guru dan dua teman seperguruannya yang melakukan perjalanan ke barat untuk mencari kitab suci. Banyak sekali rintangan yang harus di hadapi oleh mereka berempat selama perjalanan ke barat.

2. Seri Peperangan pada Zaman Nabi “Perang Uhud”

a. Data Buku

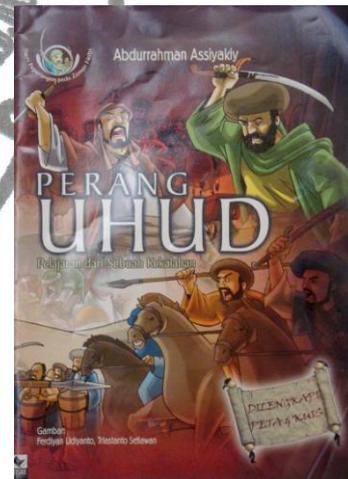
Penulis : Abdurrahman Assiyakiy

Ilustrator : Ferdian Udiyanto &
Triastanto Setiawan

Penerbit : Pustaka Insan Madani

Halaman : 48

Tahun : 2007



b. Isi Cerita

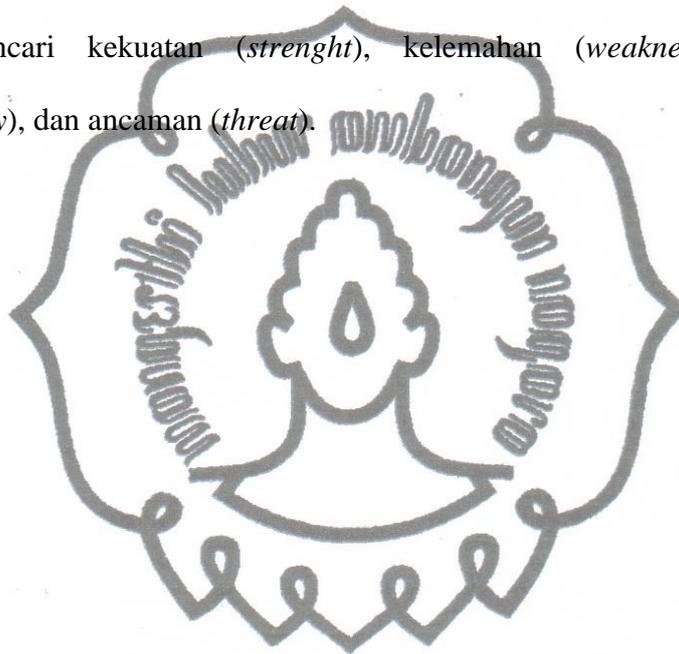
Buku cergam “Perang Uhud” merupakan sebuah cergam sejarah keislaman, berkisah tentang peperangan yang terjadi antara kaum Muslim melawan kaum Quraisy di bukit Uhud, Arab. Perang Uhud menyisakan luka yang dalam bagi kaum Muslim, sekaligus pelajaran berharga dari sebuah kekalahan. Kegagalan perjuangan yang terjadi akibat

commit to user

ketidakdisiplinan, serta godaan harta benda duniawi yang belum sepenuhnya mampu terlawan.

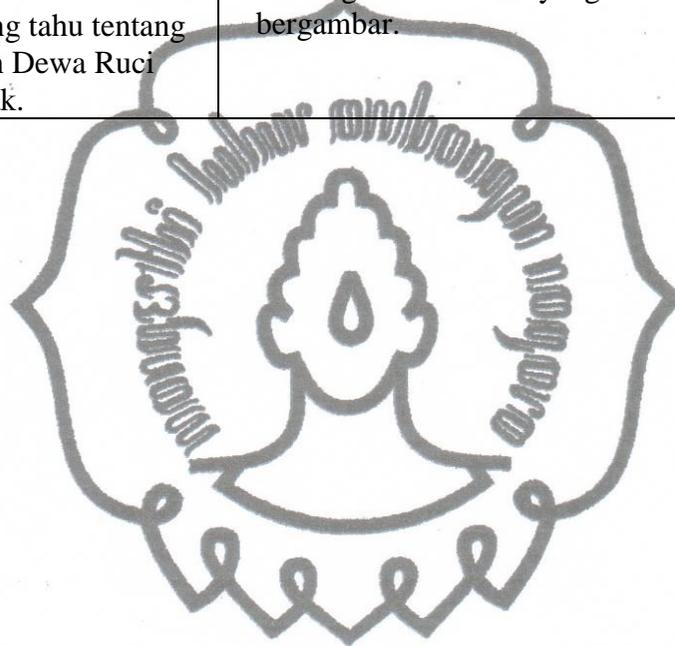
D. Analisa SWOT

Analisa SWOT dimaksudkan untuk mengetahui dan mengambil kesimpulan dari data fisik obyek perancangan maupun kompetitor, yaitu metode untuk mencari kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunity*), dan ancaman (*threat*).



	Werkudara dalam lakon Dewa Ruci	Perang Uhud	Songokuu
<i>Strength</i> (kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan gaya gambar kartun yang unik dan lucu. • Merupakan media yang memiliki tujuan mengenalkan kesenian wayang kepada anak-anak sejak dini. • Memanfaatkan finishing <i>hard cover</i>, sehingga buku lebih tahan lama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan salah satu cerita sejarah Islam terkenal yang mana Nabi Agung Muhammad SAW ikut berperan di dalamnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita Songokuu merupakan cerita berasal dari negeri China yang sudah terkenal masyarakat luas. • Gambar tokoh-tokohnya memiliki karakter yang kuat. • Gaya bahasa dalam cerita mudah dipahami pembaca terutama anak-anak.
<i>Weakness</i> (Kelemahan)	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita asli Dewa Ruci cukup berat untuk dipahami anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita ini hanya dikhususkan untuk komunitas masyarakat yang beragama Islam. • Setiap tokoh kurang berkarakter sehingga susah dibedakan. • Kombinasi penempatan tulisan dengan <i>lay out</i> kurang baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan cerita dongeng yang bukan berasal dari Indonesia. • Kombinasi tulisan dengan panel gambar sangat sederhana. • Finishing sederhana, sehingga buku mudah terlipat.
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya penerbit yang mau menerima buku cerita bergambar terutama yang mengulas tentang wayang. • Masih minimnya produksi buku cerita bergambar yang bertema wayang untuk anak-anak usia dini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku cerita ini memudahkan pengajar terutama guru agama untuk memberikan pengetahuan sejarah agama Islam kepada murid-muridnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Di Indonesia cerita Songokuu sudah sangat populer sejak lama dan sudah memiliki banyak penggemar.

<p><i>Threat</i> (Ancaman)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semakin maraknya buku-buku cerita luar negeri yang lebih beragam. • Belum banyak yang tahu tentang cerita pewayangan Dewa Ruci terutama anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lemahnya pengajaran ilmu agama Islam berdampak sedikitnya konsumsi buku-buku agama terutama yang bersifat cerita bergambar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semakin maraknya buku-buku cerita dalam dan luar negeri yang lebih beragam.
--------------------------------------	---	---	---



E. USP (*Unique Selling Proposition*)

Unique Selling Proposition, berorientasi pada keunggulan atau kelebihan produk yang tidak dimiliki oleh produk saingannya. Kelebihan tersebut juga merupakan sesuatu yang dicari atau dijadikan alasan konsumen menggunakan produk tersebut. (M. Suyanto, 2004, 116)

Keunikan yang paling menonjol dari buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” ini ada pada sisi ceritanya. Lakon Dewa Ruci merupakan salah satu cerita yang cukup populer di dunia seni pewayangan. Kebanyakan mistikus Jawa menyebut cerita Dewa Ruci merupakan wujud *lakon* mistik yang paling dalam makna ceritanya di pertunjukkan wayang. Dalam cerita terkandung makna dan simbolisme bagaimana seorang manusia harus bersikap kepada sesama, orang tua, guru, dan Tuhan. Simbolisasi dari cerita Dewa Ruci, sering difaktualisasikan dalam bentuk gambar, lukisan, relief, dan patung, yang di pasang pada rumah tinggal, kantor-kantor, lembaga, *paguron*, tempat-tempat pertemuan aliran kebatinan, dan lain-lain. Mereka memasang gambar-gambar tersebut dengan maksud mengambil pelajaran dari bermacam-macam simbolisme dalam cerita Dewa Ruci tersebut.

Contoh gambarnya :



Lukisan tembok di SMA N 7 Surakarta

Patung Werkudara melawan Nemburnawa

F. Positioning

Positioning merupakan sebuah ancangan atau upaya untuk menempatkan produk tersebut di benak konsumen sebagai produk yang dapat memenuhi kepuasan konsumen. Masalah rancangan ini harus dijadikan konsep dasar perumusan strategi komunikasi. Keberadaan buku cerita bergambar yang mengulas tentang cerita pewayangan sebagai media pelestarian kesenian tradisional memang sudah banyak dari dulu. Namun sayang, kurangnya pengembangan dan maraknya komik-komik impor menjadi sebab makin menurunnya popularitas cergam wayang, pada akhirnya keberadaan cergam ini mengalami masa vakum yang cukup lama. Untuk itu dibutuhkan strategi kreatif dalam perancangan buku cergam wayang, sehingga produk ini nantinya bisa kembali ada di benak masyarakat dan bisa memuaskan konsumennya.

Sebagai buku cerita yang bersifat visual, buku cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” akan secara sendirinya memiliki nilai lebih sebagai pembeda dengan buku cerita bergambar lainnya. Anak-anak adalah sasaran dari *lay out* yang *full colour* dan ilustrasi *digital* yang diterapkan dalam buku ini sehingga buku ini nantinya dapat bersaing dengan buku-buku cergam yang lain yang ada di pasaran.

Buku cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” ini akan menjadi jembatan antara generasi muda Indonesia dan kesenian wayang. Diharapkan kesenian wayang dapat mulai dikenal dikalangan anak-anak setelah mereka membaca buku ini, sehingga dewasa nanti mereka dapat lebih sadar akan pentingnya melestarikan khasanah budaya kesenian wayang dengan baik.

BAB IV

KONSEP PEMIKIRAN DESAIN

A. Metode Perancangan

Menurut Pressman (2010), perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik (Taylor, 1959 dlm Pressman, 2001).

Saat ini minat generasi muda terhadap salah satu produk budaya bangsa yaitu wayang dirasa semakin menurun. Hal tersebut terjadi karena mereka kurang memahami bahasa yang digunakan di setiap pementasan wayang. Padahal acara pertunjukan wayang, baik wayang orang maupun wayang kulit masih sering diadakan, namun sayang, dari hari ke hari penontonnya semakin berkurang terutama anak muda. Untuk itu diperlukan strategi yang tepat untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian wayang, yaitu dengan menanamkan pengetahuan produk budaya ini sejak masih anak-anak. Dan salah satu cara yang ditempuh adalah dengan merancang buku cerita bergambar, karena dirasa penggunaan media ini sangatlah mudah diterima dan dinikmati anak-anak.

Buku cerita bergambar “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci” ini ditujukan untuk para pembaca anak-anak, maka dari itu dalam perancangannya nanti harus disesuaikan dengan karakteristik anak-anak pula. Untuk itu penulis harus memperhatikan beberapa aspek penting, seperti penentuan karakter tokoh-tokohnya, layout yang ditampilkan, penentuan *tone* warna, gaya bahasa yang

disampaikan dan *typografi*-nya, agar menjadi satu kesatuan buku cergam yang menarik dan sesuai untuk anak-anak.

B. Spesifikasi Buku

Jenis Buku	: Buku cerita bergambar <i>Single Panel</i>
Ukuran	: 21 cm x 29,7 cm (A4)
Jumlah Halaman	: 32 halaman
Tebal Kertas	: 150gr
Finishing	: <i>Hard Cover</i>
Jumlah cetak Awal	: 2000 eksemplar

C. Konsep Kreatif

Konsep kreatif dapat diartikan sebagai terjemahan dari berbagai macam informasi mengenai tujuan khalayak sasaran, berbagai strategi pemasaran. Konsep kreatif meliputi gaya desain dan karakteristik visual. Maka dalam perancangan buku cerita bergambar “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci” ini gaya desain dan karakteristik visualnya harus disesuaikan dengan khalayak terutama anak-anak.

Dalam perancangan bukunya nanti elemen visual lebih mendominasi dari pada elemen verbal menyesuaikan dengan target *audience*-nya yaitu anak-anak dengan tujuan agar lebih mudah terpancing imajinasi mereka. Gaya desain yang akan digunakan dalam perancangan buku ini dibuat cukup sederhana dengan menonjolkan tema yang diangkat. Dalam perancangan ilustrasinya nanti terutama dalam penentuan karakter tokohnya, penulis tetap berpedoman dengan tema cerita yang diangkat, yaitu wayang. *Sejatinya*, wayang purwa memiliki pakem atau

gagrak masing-masing di setiap daerahnya, seperti Solo, Jogjakarta, Banyumas, Semarang, Bali dan lain sebagainya. Di tiap daerah itu memiliki ciri khas dan gaya masing-masing di setiap tampilan wayangnya, baik ukuran ataupun atribut-atribut yang dipakai di tiap tokoh wayang. Untuk itu, karena target utama dari buku cergam ini mencakup wilayah Solo dan sekitarnya, maka dalam eksekusi atribut karakter tiap tokohnya, penulis berpedoman dengan *gagrak* wayang purwa kota Solo.

Warna yang di gunakan dalam desainnya cukup beragam, namun tetap terlihat selaras berdasarkan pemilihan warna yang benar-benar mendukung tema. *Typography* yang di gunakan adalah jenis *typography* yang memberi kesan jenaka namun mudah dibaca agar khalayak terutama anak-anak dapat membaca dan memahami cerita dengan baik.

Ilustrasi yang digunakan adalah berupa *artwork digital painting* yang digunakan untuk memperkuat cerita yang ingin disampaikan. Dalam penyampain cerita pada buku cerita bergambar “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci” ini menggunakan strategi visual verbal dan strategi visual non verbal.

1. Strategi Visual Verbal

Dalam strategi visual verbal harus memiliki unsur judul (*headline*) dan teks (*bodycopy*). *Headline* merupakan kekuatan utama dari iklan yang ingin di sampaikan, karena dengan judul (*headline*) yang menarik maka akan menarik perhatian para khalayak sehingga pesan yang ingin di sampaikan akan lebih mudah masuk dalam benak khalayak.

Dengan mengangkat *headline* “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci”, sebagai pesan verbal judul diharapkan dapat memunculkan ketertarikan

pembaca sehingga akan mempermudah untuk memahami pesan serta mempermudah untuk menerjemahkan bahasa visual yang di tampilkan.

Untuk mendukung judul, maka di perlukan *bodycopy* yang berguna untuk menjelaskan judul (*headline*) sehingga dapat menyampaikan pesan yang sesuai. Dalam *bodycopy*, berisi cerita Dewa Ruci itu yang sudah mengalami penyederhanaan bahasa karena harus disesuaikan dengan anak-anak.

Diharapkan dengan penyusunan *bodycopy* yang tepat dapat menembak psiko-sosial anak-anak yaitu lewat emosinya (aspek afektif), tingkat intelektualnya (aspek kognitif), serta kebiasaan dan kemauan untuk bertindak (aspek visional), sehingga pesan yang di sampaikan dapat mencapai *positioning* yang diinginkan.

2. Strategi Visual Non Verbal

a. Ilustrasi

Penentuan gaya dalam proses kreatif pembuatan kartun merupakan pilihan dari seorang kartunis untuk memilih aliran, perbendaharaan gaya atau gerak-gerik atau subyek (Mc Cloud, 2002:170). Dalam perancangan bukunya nanti, penulis memanfaatkan gaya gambar atau corak ilustrasi Kartunal Jenaka, dalam hal ini ilustrasinya berupa bentuk-bentuk yang jenaka atau merupakan hasil distorsi dari bentuk gambar realis yang sudah mengalami perubahan ukuran. Gaya ini tidak selalu tampak seperti bentuk aslinya, baik dari segi ukuran dan bentuknya karena sudah mengalami proses distorsi, namun tetap tidak meninggalkan wujud keaslian suatu benda, sehingga terkesan lucu dan unik. Penambahan *shadow* juga memberikan nuansa visual agar terlihat lebih hidup.

1. Tokoh

Dalam cerita pewayangan, karakter Werkudara memiliki ciri-ciri fisik yang besar, tinggi, gagah, berkumis, dan berjenggot. Dari sifatnya yang berani dan tegas, Werkudara selalu menampilkan ciri mimik wajah yang serius. Werkudara juga memakai beberapa atribut pewayangan sebagai ciri khas dia. Terutama yang paling menonjol adalah sarung kotak-kotak yang selalu dia pakai. Untuk menentukan ciri atribut Werkudara yang di pakai, penulis berpatokan dari setiap penampilannya di pertunjukan wayang orang di Surakarta. Dari diskripsi tersebut, penulis pun mengeksekusinya sebagai berikut:



Agar terlihat jenaka, ciri khas yang digunakan penulis dalam penentuan gaya gambar karakter tiap tokohnya adalah ukuran kepala yang besar melebihi ukuran normal, dan memiliki mata bulat yang besar.

2. Landscape (lingkungan alam)

Pengaplikasian gaya gambar ini tidak hanya untuk eksekusi para tokoh ceritanya saja, tapi alamnya juga mengadopsi gaya gambar

commit to user

kartunal. Dalam penciptaan karakter alamnya, penulis mengadopsi gaya gambar dari salah satu tokoh kartun yang terkenal ciptaan [A. A. Milne](#), yaitu “Winnie The Pooh”.



Karakter kartun “Winnie The Pooh” sudah sangat dikenal oleh masyarakat luas. Gaya gambarnya memiliki ciri khas yang kental dengan nuansa kartunal, tidak hanya karakter dari tiap tokohnya, namun juga nuansa alamnya yang berkesan menyenangkan. Gaya corak alam dalam kartun Winnie The Pooh memiliki ciri gaya yang jenaka, *outline* halus, dengan pewarnaan yang kuat. Penulis memanfaatkan gaya gambar ini untuk dijadikan acuan dalam eksekusi alam di cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”.

Seperti inilah ilustrasi alamnya:



b. *Typografi*

Typography adalah kajian ilmu yang mempelajari macam-macam bentuk dan jenis huruf. Setiap bentuk dan jenis huruf mencerminkan suatu sikap, pembawaan, atau karakteristik yang berbeda. Selain sebagai alat baca tulis, dalam dunia desain komunikasi visual, pemilihan huruf yang tepat dapat mendukung pesan yang ingin di sampaikan agar lebih berarti.

Typografi yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini haruslah juga disesuaikan dengan target audiencenya yaitu anak-anak. Selain menarik untuk anak-anak, huruf yang digunakan juga harus mudah dibaca. *Typografi* yang digunakan diantaranya:

1) ARB 85 Poster Script JAN-39

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM
 NN
 OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
 0123456789 ./0!?

Typografi ini nantinya akan digunakan sebagai eksekusi judul cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” :

Werkudara dalam lakon
Dewa Ruci

2) Komika Text

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789 ./()!?

commit to user

Sedangkan typografi *Komika Text* nantinya akan digunakan sebagai narasi ceritanya.

c. Warna

Warna adalah pelengkap dari suatu bentuk serta merupakan salah satu unsur dalam menambah daya tarik visual. Warna merupakan unsur yang penting karena warna merupakan bahasa komunikasi tersendiri yang disampaikan melalui penglihatan. Permainan warna dapat menentukan menarik atau tidaknya suatu iklan. Apalagi bila permainan atau penggunaan warna dalam suatu iklan dapat menimbulkan kesan unik dan enak di pandang, karena setiap individu memiliki reaksi yang berbeda terhadap warna.

Penggunaan warna disesuaikan dengan citra yang akan dibangun dan karakteristik produk yang ditawarkan. Karena buku cerita ini diperuntukkan untuk anak-anak, maka penentuan *tone* warna pun sangat berpengaruh dalam perancangannya. Yaitu dengan memanfaatkan beberapa *tone* warna cerah yang banyak disukai anak-anak, seperti:

	C0 M100 Y100 K0		C100 M0 Y0 K0
	C0 M0 Y100 K0		C35 M60 Y80 K25
	C50 M0 Y100 K0		

d. *Layout* dan tata letak

Layout adalah menyusun atau mengatur bidang-bidang pada desain grafis untuk memperoleh komposisi yang tepat serta mempunyai daya *commit to user*

persuasi yang tinggi. Penempatan ilustrasi, typografi baik penempatan maupun ukurannya di tentukan oleh *layout*. *Layout*, merupakan fondasi dalam karya desain grafis.

Buku cerita bergambar “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci” ini memiliki ukuran 21cm x 29,7cm dan terdiri 32 halaman. Terdapat 16 *layout* gambar yang terdapat di dalamnya, dan semuanya *full colour*. Untuk tata letak narasi cerita, penulis menggunakan gaya *Rebus Layout*, yaitu susunan *layout* media informasi yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita. Karena dengan memanfaatkan metode *layout* ini, diharapkan pembaca bisa langsung menikmati ilustrasi yang disuguhkan saat membaca narasinya. Contoh gambar *Rebus Layout* :



e. *Story Line*

Dalam perancangan buku cergam perlu adanya *storyline*. Hal ini untuk mempermudah penulis dalam pembuatan ilustrasi dalam cergam. Berikut ini adalah *storyline* cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”.

- Halaman 1
Keterangan buku (judul buku, penulis, penerbit, tahun).
- Halaman 2 dan 3
Bima sedang berlatih ilmu bela diri bersama gurunya.
- Halaman 4 dan 5
Guru Dorna memberi tugas kepada Bima untuk mencari Air Kehidupan di laut Selatan.
- Halaman 6 dan 7
Bima memberi tahu kepada keempat saudaranya yaitu para Pandawa akan tugas yang diberikan guru Dorna kepada Bima.
- Halaman 8 dan 9
Bima berangkat meninggalkan istana Hastinapura untuk mencari Air Kehidupan.
- Halaman 10 dan 11
(Tergambar suasana, Bima sedang melakukan perjalanan melewati ganasnya alam dan cuaca)
- Halaman 12 dan 13
Sampailah Bima di hutan Tibrasara. Bima menebas pohon-pohon dan batu-batu yang ada di depannya, untuk memudahkan dirinya melewati hutan Tibrasara yang sangat lebat itu.
- Halaman 14 dan 15
Bima bertemu dengan dua raksasa besar penjaga hutan Tibrasara. Mereka adalah Rukmuka dan Rukmakala.

- Halaman 16 dan 17

Terjadi pertarungan antara Bima dengan Rukmuka dan Rukmakala.

- Halaman 18 dan 19

Bima bertemu dengan Hyang Bayu, ayah kandung Bima.

- Halaman 20 dan 21

Bima sampai di tepi pantai laut Selatan.

- Halaman 22 dan 23

Bima masuk ke dalam laut dan mulai berenang.

- Halaman 24 dan 25

Bima bertemu dengan naga besar penjaga laut Selatan yaitu Nemburnawa. Dan terjadilah pertarungan antar keduanya.

- Halaman 26 dan 27

Bima bertemu dengan Dewa Ruci.

- Halaman 28 dan 29

Bima masuk ke dalam raga gaib Dewa Ruci melalui telinga kiri, dan memberi wejangan kepadanya tentang arti Air Kehidupan *Tirta Perwita*.

- Halaman 30 dan 31

Bima sudah di tepi pantai laut Selatan dan pamit pulang.

- Halaman 32

(Pesan Moral)

D. Pemilihan Media Placement

Dalam perancangan media promosi buku cerita bergambar “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci” penulis menggunakan beberapa media promosi cetak, diantaranya :

1. Poster

Merupakan media pendukung untuk melakukan promosi. Poster berisi ilustrasi tokoh cergam Dewa Ruci, ditambah dengan ornamen visual dan sedikit kalimat promosi. Selain memberi tahu bahwa buku cergam Dewa Ruci telah terbit, dalam media promosi ini juga menginformasikan tempat dan waktu *launching event* diadakan. Dalam penempatannya nanti, penulis berencana menempelkan media promosi ini di tiap tempat yang strategis seperti sekolah-sekolah dan toko buku yang nantinya menjual buku ini di Surakarta dan sekitarnya. Selain itu dengan menggunakan akun pribadi penulis, poster ini juga akan disebarakan melalui media jejaring sosial internet, seperti *facebook*.

2. X banner

X banner akan dipasang di pintu masuk toko buku. *X banner* berisi ilustrasi yang ada di dalam buku cerita bergambar yang sudah ditambahkan dengan ornament visual dan sedikit kalimat persuasi.

3. Stiker

Stiker diberikan gratis kepada setiap pengunjung acara launching buku, satu orang hanya boleh mendapatkan satu stiker. Stiker berisi visual salah satu cupilkan adegan dari cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”.

4. PIN

Setiap pembelian buku cergam “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” di waktu launching diadakan, akan mendapatkan pin secara gratis. Pin berisi ilustrasi tokoh utama buku cerita bergambar yaitu Bima Sena beserta judul bukunya. Selain itu, *merchandise* ini juga merupakan salah satu hadiah bagi pemenang lomba mewarnai.

5. Flyer

Media promosi ini berisikan materi yang hampir sama dengan poster, namun dengan ukuran yang lebih kecil yaitu sekitar A5. Media promosi ini akan disebar ke masyarakat seperti ke sekolah-sekolah dasar beberapa hari sebelum *launching* buku dilakukan.

6. Pembatas Buku

Pembatas buku merupakan bonus bagi setiap pembelian bukunya, jadi penempatannya ada di dalam buku. Pembatas buku digunakan untuk menandai halaman yang sudah dibaca.

7. Kaos

Selain dijual saat launching buku diadakan, kaos ini juga menjadi hadiah bagi 5 anak pemenang lomba mewarnai. Kaos ini bertuliskan judul buku dan gambar tokoh Werkudara sebagai tokoh utama cerita Dewa Ruci.

8. Spanduk

Spanduk merupakan salah satu cara promosi yang sangat efektif, dimana orang akan tahu bahwa buku cergam ini sudah terbit dan dijual di pasaran. Selain itu, dalam media promosi ini juga diinformasikan mengenai

tempat dan waktu pelaksanaan *launching event* bukunya. Spanduk ini akan ditempatkan di titik *public* tak jauh dari sekolah-sekolah dasar dan toko buku.

9. *Template Jadwal Mata Pelajaran*

Merchandise ini akan dibagikan ke sekolah-sekolah untuk dimanfaatkan sebagai tempat menuliskan jadwal mata pelajaran yang akan dipasang di kelas-kelas. Di mana dalam *template* itu berisikan ilustrasi cergam Werkudara dalam lakon Dewa Ruci. Dengan memanfaatkan strategi promosi ini, dirasa sangat efektif untuk menarik minat para siswa kepada cergam tersebut saat melihat *template* jadwal mata pelajaran ini.

10. *Backdrop*

Backdrop ini akan di pasang sebagai *background* di salah satu tembok ruangan acara *launching* buku diadakan. Dalam pemasangannya, *backdrop* ini akan menghadap para tamu, sehingga mereka bisa melihatnya saat acara *launching* buku ini berlangsung.

E. Prediksi Biaya

Untuk prediksi biaya penulis melakukan beberapa *survey* dalam perencanaannya. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut :

1. **Buku Cergam “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci”**

Melalui interview dengan pihak Tiga Serangkai, maka penulis mendapatkan harga estimasi untuk biaya produksi buku cerita bergambar “Seri Wayang Pandawa Lima dalam Lakon Dewa Ruci” dalam jumlah masal yaitu 2000 eksemplar, percetakan memberikan harga Rp 15.000,- per buku,

maka untuk menghitung berapa harga yang akan dijual ke konsumen yaitu dengan melakukan perhitungan berdasar harga jual per buku :

No.	Pihak	Bagian	Jumlah
1.	Penerbit (50%)	5x	Rp 25.000,-
2.	Penulis (10%)	x	Rp 5.000,-
3.	Produksi (30%)	3x	Rp 15.000,-
4.	Distributor (10%)	x	Rp 5.000,-
Total			Rp 50.000,-

Keterangan : x = Biaya produksi = Rp 5000,-

Jadi harga minimal buku cergam “Werkudara dalam Lakon Dewa Ruci” adalah Rp 50.000,-. Jika harga perbuku telah diketahui maka akan diketahui berapakah jumlah laba yang akan didapatkan oleh penerbit dan penulis, maka tinggal mengalikan jumlah eksemplar dengan presentase pihak penerbit dan penulis dalam jumlah rupiah.

a. Laba Penerbit

$$\text{Rp } 25.000,- \times 2000 \text{ eksemplar} = \text{Rp } 50.000.000$$

b. Laba Penulis

$$\text{Rp } 5.000,- \times 2000 \text{ eksemplar} = \text{Rp } 10.000.000$$

Sedangkan untuk mengetahui berapakah buku yang harus terjual agar modal awal produksi dan distribusi buku bisa kembali, digunakan metode pengukuran BEP (*Break Event Point*), berikut adalah metodenya:

a. Modal Awal

$$\text{Produksi} : \text{Rp } 15.000,- \times 2000 \text{ eksemplar} = \text{Rp. } 30.000.000,-$$

commit to user

Distributor : Rp. 5.000,- x 2000 exemplar = Rp. 10.000.000,-

Total : Rp. 30.000.000,- + Rp. 10.000.000,- = Rp. 40.000.000,-

b. BEP

Total Modal Awal : Harga Jual per Buku = BEP

Rp 40.000.000,- : Rp 50.000,- = 800 buku

Jadi BEP akan tercapai jika buku cerita bergambar ini dapat terjual sebanyak 800 eksemplar di pasar, sehingga 1200 buku yang lain merupakan laba bagi penerbit dan penulis sesuai presentase bagiannya.

2. Launching Event

Acara *launching* buku cergam ini rencananya akan diselenggarakan di galeri Balai Soedjatmoko Solo. Dalam acara tersebut juga diadakan kegiatan mewarnai untuk anak-anak SD. Untuk itu dibutuhkan rincian prediksi biaya yang tepat demi kelancaran acara yang akan di selenggarakan nantinya, yaitu:

a. Tempat	: <i>free</i>
b. <i>Backdrop</i> , Ukuran 3 x 2 m (Rp 15.000/m ²)	: Rp 90.000,-
c. <i>Sound</i>	: Rp 150.000,-
d. <i>Snack</i>	: Rp 100.000,-
e. Pembicara	: Rp 300.000,-
f. Kertas Gambar	: Rp 200.000,-
g. <u>Lain-lain (keperluan dekorasi)</u>	: <u>Rp 50.000,-</u>
Jumlah	:Rp 890.000,-

3. Poster

Ukuran : A3

Media/ Bahan : *Art Paper*
commit to user

Jumlah Pembuatan : 500 buah

Biaya Produksi : Rp 350.000,-

4. X-banner

Ukuran : 60 x 160 cm

Media/ Bahan : *MMT*

Jumlah Pembuatan : 10 buah

Biaya Produksi : Rp 500.000,-

5. Stiker

Ukuran : 10 x 6 cm

Media/ Bahan : *Graftak vinyl*

Jumlah Pembuatan : 500 buah

Biaya Produksi : Rp 250.000,-

6. PIN

Ukuran : 5,8 x 5,8 cm

Media/ Bahan : PIN

Jumlah Pembuatan : 200 buah

Biaya Prduksi : Rp 600.000,-

7. Fleyer

Ukuran : 21 x 14 cm

Media/ Bahan : *Art Paper*

Jumlah Pembuatan : 1000 buah

Biaya Produksi : Rp 350.000,-

8. Pembatas Buku

Ukuran : 17 x 3,5 cm
commit to user

Media/ Bahan : *Art Paper*
Jumlah Pembuatan : 2000 buah
Biaya Produksi : Rp. 500.000,-

9. Kaos

Ukuran : *All size*
Media/ Bahan : *cotton*
Jumlah Pembuatan : 10 buah
Biaya Produksi : Rp. 4.000.000

10. Spanduk

Ukuran : 1 x 6 m
Media/ Bahan : *MMT*
Jumlah Pembuatan : 10 buah
Biaya Produksi : Rp. 1.000.000

11. Template Jadwal Mata Pelajaran

Ukuran : A3
Media/ Bahan : *Art Paper*
Jumlah Pembuatan : 1000 buah
Biaya Produksi : Rp 700.000,-

No.	Nama Media	Ukuran	Jumlah	Harga @	Total
1.	Buku Cergam	21 x 29,7 cm (A4)	2000 exemplar	Rp 15.000,-	Rp 30.000.000,-
2.	Poster	A3	500 buah	Rp 700,-	Rp 350.000,-
3.	<i>X-banner</i>	60 x 160 cm	10 buah	Rp 50.000,-	Rp 500.000,-
4.	Stiker	10 x 6 cm	500 buah	Rp 500,-	Rp 250.000,-
5.	PIN	5,8 x 5,8 cm	200 buah	Rp 3.000,-	Rp 600.000,-
6.	Flyer	21 x 14 cm	1000 buah	Rp 350,-	Rp 350.000,-
7.	Pembatas Buku	9 x 5 cm	2000 buah	Rp 250,-	Rp 500.000,-
8.	Kaos	<i>All size</i>	10 buah	Rp 40.000,-	Rp 4.000.000,-
9.	Spanduk	1 x 6 m	10 buah	Rp 100.000,-	Rp 1.000.000,-
10.	<i>Template Jadwal</i>	A3	1000 buah	Rp 700,-	Rp 700.000,-
11.	<i>Launching Event</i>				Rp 890.000,-
Jumlah					Rp 39.140.000,-

Sumber data : Sinar Solo Adv Solo, Jl. Kalimosodo No.7 Surakarta, CV Evergreen solo, Jl. Pleret Dalam No. 5 Sumber Solo,

Penerbit Tiga Serangkai. Jl.Dr Supomo No.23 Solo, Balai Soedjatmoko.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci” merupakan sebuah buku cergam yang diperuntukkan untuk anak-anak. Fungsi utamanya adalah agar timbul ketertarikan mereka untuk lebih mengenal tokoh-tokoh wayang Indonesia. Maka dalam perancangannya, banyak sekali pertimbangan yang harus diperhatikan oleh seorang kreator. Semua itu dengan tujuan agar fungsi utama dari perancangan buku cergam tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada mereka. Karena target utamanya adalah anak-anak, maka penulis menggunakan *style* ilustrasi yang jenaka, dengan cara menampilkan corak-corak gambar yang berkesan kartunal. Corak gambar ini digunakan tidak hanya untuk menentukan gaya gambar tokoh-tokoh ceritanya, tapi juga *landscape* alamnya. Corak gambar kartunal adalah ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang sudah mengalami perubahan atau distorsi (Thomas Y. 1967:191).

Demi tercapainya kesuksesan buku cerita bergambar “Werkudara dalam lakon Dewa Ruci”, penulis juga harus menentukan bagaimana strategi dalam merancang media promosinya, agar mempersuasi anak-anak untuk menambah pengetahuan tentang khasanah budaya wayang melalui media buku cerita bergambar. Untuk itulah penulis merancang beberapa media promosi yang juga masih mengadopsi *style layout* yang sesuai untuk anak-anak, dengan tujuan agar

pesan di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Eksekusinya dengan menampilkan beberapa tokoh cergamnya yang disusun sedemikian rupa, dikolaborasikan dengan susunan *layout-layout* gambar yang unik dengan pewarnaan yang cerah. *Layout* media promosi yang baik tanpa didukung strategi penempatan yang tepat akan menjadi sia-sia. Untuk itulah penulis juga harus menentukan area-area yang tepat untuk penempatannya nanti. Dan strateginya adalah dengan menempatkan di tempat-tempat yang dekat atau masih dalam lingkungan para calon konsumen.

B. Saran

Memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang tokoh-tokoh wayang menggunakan media buku cerita bergambar, dirasa sudah sangat tepat. Namun jika tidak dibarengi strategi pemikiran untuk kedepannya, maka fungsi buku cergam ini hanya bersifat sementara, dampaknya adalah hanya akan mengulang kembali fenomena permasalahan yang ada. Untuk itu disarankan, penulis juga harus memikirkan strategi kedepan agar tujuannya mengenalkan wayang kepada anak-anak tidak berhenti sampai di sini. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satunya adalah dengan merancang lagi buku cerita bergambar bertemakan wayang yang lebih beragam, dengan cerita atau lakon yang berbeda-beda. Karena sesungguhnya cerita-cerita wayang yang bisa diangkat dalam proyek buku cerita bergambar jumlahnya banyak sekali. Kesemua cerita itu masing-masing memiliki pesan moral yang bisa disampaikan kepada khalayak pembacanya.