

BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1 Data Objek

Data objek perancangan ini adalah mengenai asal usul budaya sekaten dan apa saja prosesi yang ada pada acara sekaten. Sejarah ini menceritakan asal usul dan prosesi tradisi sekaten yang ada di Yogyakarta yang pada awalnya untuk memperingati hari lahir Nabi Muhammad SAW . Tradisi ini juga sebagai salah satu cara menyebarkan agama Islam di tanah Jawa yang di mulai oleh Sunan Kalijaga, salah satu Walisongo kemudian dilanjutkan oleh para keturunan Raja Demak dan keturunannya yaitu Kerajaan Mataram yang terbagi lagi menjadi dua yaitu Surakarta Hadiningrat dan Yogyakarta Hadiningrat.

Data yang diperoleh penulis dalam perancangan ini sebagian besar diperoleh melalui buku, dan sebagian melalui sumber internet. Dalam pengumpulan sumber data, penulis menggunakan buku referensi yang berjudul SEKATEN yang di tulis oleh Herry Lisbijanto, dan juga sumber internet yang baik untuk membantu memecahkan masalah yang ada.

Selain mengambil data melalui buku, dan sumber internet, penulis juga melakukan riset sederhana melalui *survey* langsung terhadap anak – anak sekitar daerah Yogyakarta dengan cara memberikan pilihan karakter tokoh kartun terkenal untuk mengetahui jenis ilustrasi yang lebih di minati oleh anak – anak jaman sekarang. Juga survey melalui kuisioner tentang tingkat pengetahuan masyarakat Jogja terhadap macam prosesi yang ada pada tradisi sekaten.

II.1.1 Tinjauan Tentang Perayaan Tradisi Sekaten

Perayaan tradisi sekaten memiliki sejarah yang panjang sejak munculnya kerajaan Demak. Lahirnya Kerajaan Demak menandai perkembangan agama Islam sejak Kerajaan Majapahit runtuh. Kerajaan demak merupakan Kerajaan Islam terbesar pertama yang ada di pulau Jawa selanjutnya disusul berdirinya dua Kerajaan Mataram yang kemudian terbagi menjadi dua yaitu Surakarta Hadiningrat dan Yogyakarta Hadiningrat. Sebagai pusat budaya Keraton juga memberikan sumbangan keragaman budaya dan tradisi yang hidup di masyarakat. Salah satunya

perayaan Sekaten yang bertujuan untuk menyebarkan agama Islam dan mengamalkan tradisi – tradisi yang hidup dalam masyarakat, karena pada saat itu masyarakat di wilayah tersebut masih menganut kepercayaan animisme dan dinamisme. Penyebaran agama Islam di wilayah tersebut dipimpin oleh Sunan Kalijaga Walisongo yang ada di Kerajaan Demak.

Pada perayaan Maulud Nabi Muhammad SAW yang diadakan di alun – alun kerajaan Demak, Sunan Kalijaga memiliki ide untuk menggelar pertunjukan wayang kulit yang bertujuan agar masyarakat menonton dan sekaligus menarik masyarakat untuk memeluk ajaran Islam. Selain cara itu juga diadakan Tabligh Akbar yang diadakan di masjid Agung Demak. Untuk mengikuti serangkaian acara itu masyarakat diwajibkan memiliki tiket berupa dua kalimat syahadat dengan begitu orang tersebut sudah memeluk ajaran Islam. Tradisi itu dilaksanakan setiap tahun oleh Sunan Kalijaga dan dilanjutkan oleh Raden Patah, sehingga pada acara tersebut muncul istilah *Syahadatain* yang pelafalannya di ganti oleh masyarakat Jawa menjadi Sekaten hingga saat ini.

Tradisi Sekaten terus di jalankan oleh pewaris Kerajaan Demak yang kemudian bernama Kerajaan Mataram. Saat ini setiap pengadaan acara Maulud Nabi Muhammad SAW selalu diselenggarakan acara sekaten guna menggugah keimanan masyarakat dan menghayati perintah Nabi Muhammad SAW, bukan lagi untuk menarik masyarakat memeluk Agama Islam.

II.1.2 Sumber Cerita Perayaan Sekaten di Yogyakarta

Perayaan Sekaten di Yogyakarta diadakan di halaman Masjid Agung dan Alun – Alun Utara Yogyakarta. Upacara sekaten dimulai pada malam hari saat 2 gamelan dikeluarkan dari tempat penyimpanan dibangsas Sri Manganti oleh abdi dalem ke Pendopo Ponconiti yang terletak di Kemandungan Utara. Setelah itu di adakan upacara sederhana lalu diusung menuju Masjid Agung.

Kedua Gamelan itu bernama Kanjeng Kyai Guntur Madu dan Kanjeng Kyai Nogowilogo. Semua benda pusaka atau keramat yang ada di keraton di namai dengan nama yang mempunyai arti baik, jika benda melambangkan laki – laki akan di beri gelar Kyai, jika melambangkan wanita akan di beri gelar Nyai. Untuk mengeluarkan gamelan tersebut harus dilakukan suatu upacara agar acara berjalan lancar, juga penabuhnya di haruskan berpuasa dan mandi keramas terlebih dahulu, konon katanya jika tidak dilakukan gamelan tersebut tidak akan bunyi.

Untuk kedua gamelan tersebut ditempatkan diberbeda sudut di Masjid Agung, untuk gamelan Kyai Guntur Madu ditempatkan disebelah selatan halaman Masjid dan gamelan Kyai Notowilogo ditempatkan disebelah utara halaman masjid. Gamelan tersebut akan dimainkan setiap hari mulai pagi hari hingga sore hari, setelah malam terakhir acara gamelan tersebut akan dimasukan kembali ke tempat penyimpanan. Pada hari terakhir acara sekaten akan diadakan acara berupa gunungan yang isinya macam hasil bumi yang akan di bagikan kepada masyrakat yang hadi, gunungan itu ada 2 buah yaitu gunungan jaler (laki-laki) dan Estri (perempuan) yang acara ini di namakan Grebeg Maulud.



Gambar 2.1 grebek maulud sekaten yogyakarta

(sumber <https://www.posjateng.id/gaya-hidup/grebeg-maulud-keraton-siapkan-7-gunungan-b1UAc9qj>)

Grebek Maulud diadakan bertepatan dengan hari lahir Nabi Muhamad SAW yaitu tanggal 12 Maulud. Upacara Grebek Maulud ini dimulai dari pagi hari saat gunungan dikeluarkan dan diarak oleh 10 prajurit keraton dari istana Kemandungan menuju Masjid Agung dengan melewati Siti Hinggil dan Pagelaran. Setelah sampai di Masjid Agung, Gunungan akan di beri Doa – Doa oleh pemuka Agama kemudian dibagikan ke masyarakat. Sampai saat ini Masyarakat masih memercayai bahwa bagian dari gunungan itu membawa berkah, maka dari itu saat pengambilan bagian selalu ditandai dengan berhimpitan dan Gemuruh ramai dengan begitu acara ini di namakan Grebek yang berarti riuh, rebut dan ramai.

Sebelum Grebek dipersiapkan terdapat suatu upacara sebelum membuat gunung yang dinamakan Tumplak Wajik. Upacara ini menandai akan dimulainya pembuatan gunung untuk prosesi Grebek Maulud. Upacara ini diadakan di halaman Keraton, selain itu juga terdapat upacara Kothehan yaitu membunyikan kentongan dan lumpang dengan di iringi dengan lagu dolanan.

Tata Urutan Perayaan Sekaten Yogyakarta

Tradisi Sekaten di Yogyakarta memiliki beberapa tahapan atau urutan dari setiap upacaranya :

1. *Selamatan* yang bertujuan untuk memberi kelancaran saat acara ini diselenggarakan. *Selamatan* juga di lengkapi dengan gunung dengan segala isinya. Dengan dimulainya *selamatan* ini menandakan acara Sekaten dan Pasar malem telah dibuka.
2. Pengeluaran 2 gamelan sekaten yang disimpan di dalam keraton dan dibawa menuju masjid agung. Acara ini di namakan *Miyos Gongso*
3. Pembuatan Gunung Putri di halaman istana Magangan Kidul dengan membunyikan kentongan dan lumping dan di iringi oleh *Musik Dolanan*. Acara ini dinamakan *Tumplak Wajik*.
4. Kehadiran Sultan Hamengkubuwono yang memerintah kerajaan Yogyakarta ke Masjid Agung dan di hadiri juga oleh para bangsawan keraton, *Pengageng*, dan abdi dalem. Acara ini dinamakan *Miyos Dalem*
5. Acara puncak dari Sekaten adalah *Grebeg Mulud* yang ditandai dengan dikeluarkannya sepasang Gunung Kakung dan Gunung Estri dari dalam Keraton ke Masjid Agung.

II.1.3 Pengetahuan Masyarakat Terhadap Tradisi Sekaten

Tradisi Sekaten di Yogyakarta sudah berjalan sangat lama dan sangat populer di kalangan masyarakat jawa khususnya Yogyakarta. Namun saat ini masih banyak orang, khususnya masyarakat jogja yang belum mengerti betul makna dan prosesi apa saja yang ada di Sekaten selain pasar malamnya.

Masyarakat jogja sedari dini sudah banyak yang dikenalkan dengan tradisi sekaten yang diadakan tiap tahunnya, namun pengenalan itu masih sebatas mengajak masuk ke pasar malam, aneka jajanan, perbelanjaan dan hiburan lainnya tanpa dikenalkan dengan prosesi atau upacara yang ada. Berdasarkan hasil survey penulis sebagian anak – anak masih belum tau apa itu upacara Grebeg Mulud, Miyos Gongso, Tumulak wajik, dan upacara lainnya.

Berdasarkan hasil survey masyarakat jogja khususnya anak – anak mengerti apa itu Sekaten karena sebagian sudah pernah diajak orang tua mereka, namun pengertian itu hanya sebatas pada pasar malam dan aneka hiburan yang ada di alun - alun utara Yogyakarta.

II.2 Analisa Objek

Setelah data dan informasi mengenai objek sudah terkumpul maka diperlukan sebuah Analisa untuk meninjau lebih jauh tentang objek perancangan yang ditentukan.

II.2.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT berguna untuk mengidentifikasi suatu masalah atau kasus dari empat sisi yang berbeda yaitu Kekuatan (*Strength*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunity*), dan Ancaman (*Threath*). Hasil dari Analisis ini digunakan supaya mengoptimalkan potensi kekuatan dan menyelesaikan mengatasi kelemahan yang ada.

II.2.1.1 *Strength* (Kekuatan)

1. Sekaten memiliki nilai luhur sejarah
2. Buku Cerita bergambar dengan gaya cerita yang ringan memiliki daya tarik yang lebih untuk *target Audience*.
3. Dengan latar belakang budaya, buku ini menjadi sarana edukatif untuk melestarikan tradisi untuk anak usia dini.
4. Media buku cetak adalah media yang *flexible*, sehingga mudah dibawa, disimpan, dan dibaca kapan saja.
5. Buku bergambar diminati anak - anak, selain itu karena ada sensasi membolak balikan buku.
6. Buku bergambar akan “ampuh” jika didampingi oleh orang tua yang menceritakan.

II.2.1.2 Weakness (Kelemahan)

1. Sekaten mulai terlupakan nilai luhurnya karena kurangnya media pembelajaran yang membahas asal - usul dan nilai luhur sekaten.
2. Kurangnya minat anak – anak terhadap buku, karena sejak dini mereka sudah dikenalkan oleh gadget.
3. Anak – anak usia dini tidak semua sudah bisa membaca buku.
4. Kurangnya kesadaran orang tua terhadap pentingnya *quality-time* dengan anak.
5. Persaingan buku cerita bergambar dengan tema sejarah dengan buku cerita bergambar dengan tema umum.

II.2.1.3 Opportunity (Peluang)

1. Sulitnya menemukan buku cerita bergambar tentang sejarah tradisi sekaten.
2. Rasa ingin tahu yang tinggi yang dimiliki oleh anak – anak usia dini.
3. Media pembelajaran di kelompok bermain cenderung menggunakan teks dan gambar foto saja.

II.2.1.4 Threat (Ancaman)

1. Anak – anak saat ini lebih dekat dengan media elektronik seperti *smartphone*, *gadget*, dan televisi.
2. Kesadaran orangtua akan pentingnya *quality-time* masih sangat rendah.
3. Orang tua cenderung mengajak anak – anak ke tempat hiburan melainkan toko buku.

Dengan ancaman seperti ini, dibutuhkan kerja sama orang tua terhadap anak – anak untuk membuat anak lebih tertatik dengan buku, dengan cara mengenalkan media buku bergambar sejak dini, mengajak ke toko buku, dan juga mendampingi atau menceritakan isi buku cerita bergambar tersebut.

II.3 Target Audience

Target Audience dari perancangan ini adalah anak – anak usia 4-7 tahun yang berdomisili di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil *survey*, anak – anak usia dini

cenderung mengetahui sekaten hanya dari segi pasar malam dan hiburannya saja, sedangkan buku tentang sejarah tradisi sekaten dengan gaya ilustrasi dan cerita yang ringan ini masih sangat jarang ditemui, maka dari itu perlu adanya penyesuaian tentang buku sejarah tradisi sekaten ini yang menarik minat keingintahuan anak – anak usia dini.

II.3.1 Demografis

- a. Gender : Laki – Laki dan Perempuan
- b. Usia : 4-7 tahun
- c. Strata Ekonomi Sosial : B dan B+
- d. Pendidikan : Early School (TK – SD kelas 2)

II.3.2 Geografis

Target audience perancangan ini adalah masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya anak – anak usia 4-7 tahun

II.3.3 Psikografis

a. Behavior / tingkah laku

1. Dekat dengan orangtua
2. Belum mampu menentukan pilihan sendiri
3. Suka mencoba hal – hal baru
4. Suka bermain dan belajar

b. Habit / kebiasaan

1. Suka membaca dan mendengarkan cerita dongeng
2. Mempunyai minat terhadap seni
3. Senang bermain Bersama orangtua

c. Emotion / emosi

1. Aktif
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
3. Memiliki daya imajinasi yang tinggi

Pertimbangan lain dalam menentukan *target audience* berdasarkan kepada kategori bacaan anak berdasarkan usia. Pada masa anak – anak usia dini rentang usia 0 hingga 5 tahun adalah masa perkembangan yang sangat penting dalam tahap perkembangan setiap individu, karena pada masa ini anak sudah mulai sensitif dan mulai menyukai buku cerita dengan gambar yang menarik. Usia dini merupakan dasar untuk mengembakan potensi yang ada dari berbagai bidang, mulai dari bidang motorik, sosio emosional, kognitif, Bahasa, agama, dan moral, juga mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa aspek lainnya (Hartati, 2005) .

II.4 Target Market

Target market dari perancangan ini adalah orangtua dengan usia 25-30 tahun yang berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sedang mempunyai anak usia 4-5 tahun dimana kesadaran orangtua ini diperlukan untuk mendidik dan meluangkan waktu agar terjadi timbal balik antara orangtua dan anak.

II.4.1 Demografis

- a. Gender : Laki – Laki dan Perempuan
- b. Usia : 25-30 Tahun
- c. Status : Menikah
- d. Strata Ekonomi Sosial : B dan B+
- e. Profesi : Ibu rumah tangga

II.4.2 Geografis

Target audience perancangan ini adalah masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta

II.4.3 Psikografis

a. Behaviour / tingkah laku

1. Dekat dengan anak,
2. Peduli terhadap budaya daerah
3. Peduli terhadap Pendidikan anak

b. Habit / kebiasaan

1. Sering menghabiskan waktu bersama keluarga
2. Suka membacakan dongeng
3. Suka mengamati perkembangan anak

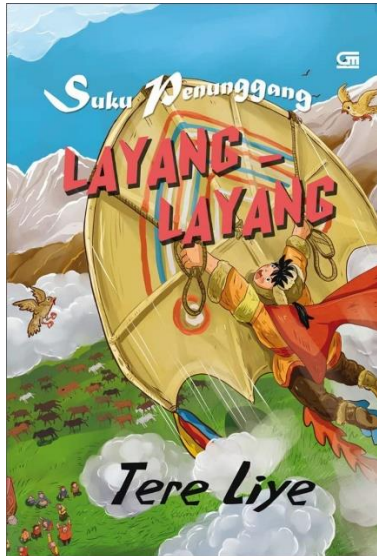
c. Emotion / emosi

1. Penyabar
2. Perhatian terhadap anak

Berdasarkan hasil *survey*, orangtua memiliki keinginan untuk menceritakan kembali sejarah tradisi Sekaten yang saat ini mulai bergeser. Pertimbangan dalam memilih target market karena orang tua memiliki peran penting dan penuh terhadap pengasuhan anak serta mendidik anak . Pendidikan intelektual dan moral menjadi faktor yang sangat penting.

II.5 Referensi Perancangan

II.5.1 Layang – Layang – Tere Liye



Gambar 2.2 Buku layang – layang Tere Liye

(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Spesifikasi Buku

Judul : Suku pengunggang Layang - Layang

Pengarang : Tere Liye

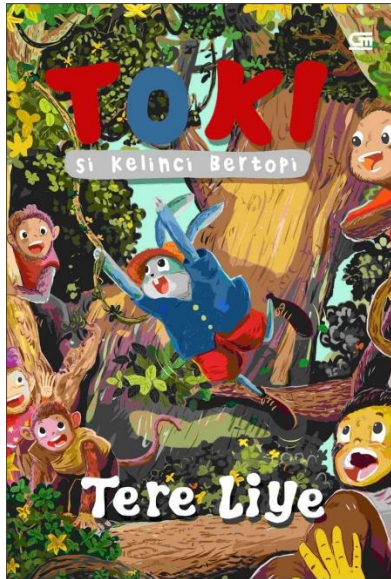
Penerbit : Gramedia Pustaka Utama

Ukuran : 21x30 cm

Tebal : 72 halaman

Buku ini memiliki visualisasi dan penekanan ilustrasi yang kuat. Penekanan komposisi yang lebih banyak menampilkan ilustrasi dengan sedikit teks menjadi daya Tarik tersendiri untuk anak – anak.

II.5.2 Toki Si Kelinci Bertopi – Tere Liye



Gambar 2.3 Buku Toki - Tere Liye

(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Spesifikasi Buku

Judul : Toki Si kelinci Bertopi

Pengarang : Tere Liye

Penerbit : Gramedia Pustaka Utama

Ukuran : 21x30 cm

Tebal : 72 halaman

Buku ini memiliki visualisasi dan penekanan ilustrasi yang kuat karena menggunakan hewan sebagai object karakternya dan dibuat dengan visual yang lucu. Penekanan komposisi yang lebih banyak menampilkan ilustrasi dengan sedikit teks menjadi daya Tarik tersendiri untuk anak – anak.

II.6 Landasan Teori

II.6.1 Tinjauan Tentang Buku Cerita Bergambar

Buku merupakan salah satu media komunikasi yang memiliki sumber pengetahuan dan informasi. Menurut Kurniasih buku merupakan buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan dan hasil analisa pada kurikulum secara tertulis dan disusun dengan Bahasa sederhana dan menarik juga dilengkapi gambar.

Pada jaman sekarang terdapat berbagai jenis buku di pasaran, salah satunya buku cerita bergambar. Rothelein dan Meinbach (1991) mengemukakan definisi dari buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan teks dan ilustrasi yang ditujukan kepada anak – anak. Menurutnya dari buku cerita yang baik, anak – anak akan terbantu untuk memahami dan memperkaya suatu pengalaman dari sebuah cerita.

Menurut Stewing dalam Hafid (2002:82) bahwa buku cerita merupakan buku yang mensejajarkan antara cerita dan gambar, Stewing menegaskan bahwa buku cerita adalah salah satu pendorong anak agar mencintai suatu buku dengan cara menyuguhkan buku cerita yang baik. Menurut Stewing buku cerita yang baik adalah buku yang mengandung gambar yang berkualitas dan juga komunikatif, disertai dengan pemilihan kata kata yang sederhana namun tidak terlalu berlebihan. Sedangkan Tarigan (1995:209) mengemukakan pemilihan gambar pada buku cerita harus tepat dan merangsang siswa untuk belajar. Gambar yang menarik akan menarik respon siswa pada awal pembelajaran. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat oleh siswa karena bentuknya yang konkrit dan tidak abstrak. Ilustrasi dan cerita merupakan 2 media yang berbeda, namun pada buku bergambar kedua media secara bersama membentuk perpaduan (Lukens 2003: 38)

II.6.1.2 Jenis Buku Bergambar

Buku Bergambar mempunyai prinsip tampilan yang menggabungkan ilustrasi dan teks yang mampu mempengaruhi anak – anak untuk terlibat dan berpetualang di dalam gambarnya.

Menurut Laura Backes, 2012, *Understanding Children's Book Genres*, Buku Cerita anak – anak diKlasifikasikan salah satunya sebagai berikut :

1. *Picture Books*

Buku ini dikhususkan untuk anak usia 3-6 tahun dan pada umumnya halaman dari buku ini tidak lebih dari 15-20 halaman. Naskah dari buku ini kira- kira 1000 kata, dengan plot sederhana dengan karakter utamanya yang menjadi perhatian dan alat penyentuh emosi pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam menyampaikan cerita.

Berdasarkan uraian di atas jenis buku cerita yang tepat untuk *target audience* perancangan ini adalah *picture books*. Alasan memilih *picture books* karena *picture books* menggunakan gambar yang lebih dominan dari pada teks namun baik gambar atau teks memiliki peran yang sama besarnya, sehingga anak anak memiliki perhatian yang lebih dan tertarik untuk membaca buku tersebut.

II.6.1.3 Jenis – Jenis Dongeng dan Cerita Anak

Sebuah dongeng dan cerita anak memiliki beberapa klasifikasi, menurut Priyono (2001: 9-11) membagi jenis cerita dongeng menjadi 5 kelompok salah satunya adalah :

1. Legenda

Dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat yang menceritakan asal mula terjadinya suatu tempat, gunung, dan sebagainya

Sesuai dengan uraian di atas Sejarah & Budaya Sekaten termasuk dalam kategori cerita legenda karena merupakan kepercayaan masyarakat yang menceritakan asal mula terbentuknya tradisi sekaten.

II.6.1.4 Unsur Intrinsik Dalam Cerita Rakyat

Menurut dongengceritarakyat.com (2015), unsur intrinsik sebuah cerita rakyat antara lain:

1. Tema

Tema merupakan inti persoalan yang menjadi dasar suatu cerita rakyat. Tema pada cerita rakyat akan dikaitkan dengan pengalaman kehidupan. Tema cerita rakyat biasanya mengandung elemen alam, kejadian sejarah, kesaktian, dewa, misteri, dll

2. Latar atau seting pada cerita rakyat

Latar adalah informasi tentang waktu, suasana, dan juga lokasi yang ada pada cerita rakyat tersebut.

- a. Latar lokasi atau tempat berisi informasi yang menjelaskan tempat cerita itu berlangsung
- b. Latar waktu berisi informasi kapan terjadinya peristiwa cerita tersebut
- c. Latar suasana berisi informasi kondisi saat cerita itu berlangsung

3. Tokoh

Toko merupakan pemeran yang ada pada suatu cerita rakyat. Tokoh bisa berupa hewan, manusia, tumbuhan, atau para dewa.

Menurut sifatnya tokoh dibagi menjadi 3 antara lain :

- a. Tokoh utama (umumnya protagonis) merupakan tokoh yang menjadi sentral yang ada pada cerita tersebut. Tokoh ini berperan pada sebagian besar cerita tersebut dari awal sampai akhir
- b. Tokoh lawan (umumnya antagonis) merupakan tokoh yang selalu berlawanan dengan tokoh protagonis.
- c. Tokoh pendamping merupakan tokoh pendukung

Menurut cara menampilkan wataknya, tokoh dibagi menjadi 2 antara lain :

- a. Secara langsung : watak tokoh bisa dikenali karena sudah di jelaskan oleh pengarang
- b. Secara tidak langsung : watak tokoh bisa dikenali sendiri dengan cara menyimpulkan melalui dialog, latar suasana, tingkah laku, penampilan, lingkungan hidup, dan perilaku lain.

4. Alur

Merupakan runtutan kejadian yang ada pada cerita rakyat. Biasanya cerita rakyat meliputi lima rangkaian peristiwa yaitu, pengenalan (pembukaan), saat pengembangan, saat pertentangan (konflik), saat pelarian (rekonsiliasi), dan tahap terakhir adalah saat penyelesaian . secara umum alur dibagi menjadi tiga yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

5. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan bagaimana penulis menempatkan diri pada suatu cerita. Sudut pandang memiliki peranan penting terhadap kualitas suatu cerita. Sudut pandang dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Orang pertama : penulis berperan menjadi orang pertama yang bisa menjadi tokoh utama maupun tokoh tambahan.
- b. Orang ketiga : penulis berada diluar cerita dan tidak terlibat langsung pada cerita. Penulis menjelaskan para tokoh dengan menyebut nama tokoh, atau dengan kata ganti dia, mereka.

6. Amanat atau Pesan Moral

Merupakan pesan – pesan yang terkandung dalam suatu cerita agar pembaca mendapatkan pelajaran dari cerita tersebut.

7. Majas atau gaya Bahasa

Berisi gaya Bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut.

II.6.1.5 Buku Cerita Bergambar Berdasarkan Golongan Usia Anak

Menurut Haryani (dalam Amir Syamsudin:2008) memilih buku cerita bergambar merupakan faktor yang penting, karena anak – anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Maka dari itu carilah buku cerita bergambar yang mudah dipahami dan cocok dengan pengalaman anak – anak.

1. Usia 0-2 Tahun

Pada masa ini sensorik dan motorik anak lebih berkembang, oleh karena itu tingkah laku dan pemikiran anak didasari pada sensor motorik. Untuk usia ini pemilihan cerita yang cocok adalah cerita yang ada di sekitar lingkungan anak, karena pada usia ini anak memerlukan visualisasi dari apa yang orang ceritakan kepada mereka.

2. Usia 2-4 tahun

Pada masa ini adalah masa pembentukan. Di usia ini anak sangat tertarik mempelajari konsep manusia dan kehidupan. Pada usia ini anak lebih cenderung bermain sebagai dokter, pedagang di pasar, dan lain-lain.

Pada usia ini orang tua juga bisa menceritakan tentang binatang yang di sesuaikan dengan keseharian anak. Ini bisa di lakukan karena pada usia ini anak sudah pandai berfantasi. Fantasi ini mencapai puncak pada umur 4 tahun. Tidak heran anak pada masa usia ini susah membedakan mana yang nyata dan mana fantasi yang mereka ciptakan sendiri.

3. Usia 4-7 tahun

Pada masa ini anak mulai lebih matang, pada usia ini anak sudah bisa di perkenalkan dengan dongeng yang lebih kompleks. Pada usia ini juga anak sudah mulai menyukai cerita tentang terjadinya suatu benda dan bagaimana cara kerja sesuatu.

II.6.1.6 Manfaat Membaca Buku Cerita atau Dongeng

Melalui aktifitas mendongeng, baik yang di lakukan oleh orang tua atau guru untuk anak usia dini memiliki banyak manfaat. Menurut Nur'ani, F (2007) dalam (Rakmawati & Yusmiatiningsih, 2012) mengemukakan beberapa manfaat dari membacakan cerita dongeng pada anak usia dini :

1. Melalui mendongeng hubungan orang tua dengan anak akan semakin dekat.
2. Mendongeng dapat menjadi sarana yang efektif untuk memberikan nilai – nilai kepada anak tanpa mereka merasa sedang dinasehati.
3. Mendongeng dapat mencerdaskan anak secara emotional, spiritual, dan intelligence.

Al-Qudsy dkk (2007) dalam (Ardini, P,P, 2012) mengemukakan dongeng memiliki beberapa manfaat untuk anak usia dini, anatar lain :

1. Mengembangkan daya imajinasi anak
2. Meningkatkan kemampuan berbahasa anak
3. Sebagai penumbuh dan pengembangan nilai – nilai moral dalam diri anak
4. Membentuk karakter yang positif untuk anak

5. Sebagai penghibur dan penyembuh luka traumatis dalam psikologi anak
6. Meningkatkan konsentrasi dan merangsang daya ingin tahu anak
7. Penumbuh dan pengembang minat baca anak
8. Merekatkan dan menghangatkan hubungan antara orang tua dan anak.

II.6.1.7 Kriteria Buku Cerita Yang Baik Bagi Anak

Orang tua memiliki peran penting dalam menentukan buku cerita atau bacaan yang akan diberikan untuk anak. Dalam memilih buku cerita orang tua harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan kebutuhan dan kematangan berpikir bagi anak usia dini. Untuk dapat memilihkan buku cerita yang baik, orang tua harus memiliki pengalaman membaca, sering mengunjungi toko buku, juga mengikuti perkembangan anak.

Menurut Effendi, Bangsa, dan Yudani (2013) mengungkapkan buku cerita yang baik meliputi :

1. Visual yang dirancang pada buku menggunakan visual *full color*.
2. Tampilan visual lebih mendominasi gambar dari pada tulisan.
3. Jenis *font* yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang baik untuk anak-anak.
4. Judul buku mewakili isi cerita, sehingga menarik minat baca anak – anak.
5. Tampilan warna memiliki kesan dan mudah ditangkap oleh indra anak – anak

Menurut Mansoor (dalam Santosa, 2008: 8) buku yang memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Isinya mudah dipahami.
2. Mengajak pembaca untuk mengenal kehidupan nyata.
3. Menggunakan pemiliha kata yang tepat.
4. Berhasil memikat pembaca untuk mengikuti jalan pikirannya, puncak atau klimaks harus ada di akhir, sedangkan konflik harus terjadi sepanjang cerita.
5. Penulis harus menguasai Teknik cerita agar tidak berkesan bertele – tele dan membosankan.
6. Rancangan halamannya tertata baik, seperti pada pemilihan jenis huruf, jarak antar baris, tata letak dan sebagainya guna menentukan kenyamanan pembaca.

7. Sampul buku yang artistik dan representatif, dimana judul, gambar, dan warna memiliki peran sama penting.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan buku cerita yang baik untuk anak – anak yaitu :

1. Judul buku mewakili isi cerita, sehingga anak-anak tertarik untuk membacanya.
2. Tampilan visual lebih didominasi gambar dari pada tulisan.
3. Jenis *font* yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan tinggi untuk anak-anak.
4. Isinya muda dipahami.
5. Menggunakan pemilihan kata yang tepat.
6. Berhasil memikat pembaca untuk mengikuti jalan pikiran penulis.
7. Sampul buku harus artistik dan representatif, dimana judul, gambar, dan warna memiliki peran sama penting.

II.6.2 Tinjauan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003). Menurut National Association Education for young Children (dalam Slamet Suyanto, 2005:6) anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-8 tahun, usia ini disebut juga golden age atau masa keemasan anak. Pada masa ini anak memiliki perkembangan juga pertumbuhan yang sangat pesat yang tidak terjadi lagi pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di neurologi, terbukti kecerdasan anak 50% terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah usia 8 tahun otaknya mencapai 80% dan 18 tahun mencapai 100%.

II.6.2.1 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Sujiono (2009:7) mengemukakan karakteristik anak usia dini antara lain :

1. Egosentrisme.
2. Anak usia dini cenderung melihat sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri.

3. Anak usia dini mengira dunia memiliki hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
4. Anak adalah makhluk sosial
5. Anak usia dini mengembangkan konsep diri dari interaksi sosial.
6. Anak usia dini merupakan pribadi yang unik.
7. Kaya dengan fantasi.
8. Senang dengan hal – hal imajinatif.
9. Daya konsentrasi yang pendek.
10. Masa usia dini disebut masa potensial untuk belajar.
11. Masa golden age atau masa emas.

Novan Ardy (2014: 200) Penggunaan metode bercerita dapat dilakukan menggunakan media seperti boneka tangan, wayang atau tanpa media apapun. Cerita yang diberikan untuk anak usia 3-4 tahun maksimal 10 menit, sedangkan 5-6 tahun maksimal 15 menit.

Dari uraian pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia dini dalam masa perkembangan sudah memiliki kemampuan Bahasa, dan berpartisipasi dalam bercakapan secara baik. Juga anak – anak usia dini memiliki daya Tarik akan hal – hal imajinatif dan kaya akan fantasi. Untuk itu anak – anak usia ini perlu di berikan motivasi dan bimbingan agar potensi yang ada dapat berkembang dengan optimal.

II.6.2.2 Perkembangan Kemampuan Pemahaman Bacaan

Menurut Steinberg (Ahmad Susanto 2011:90) mengemukakan bahwa, kemampuan membaca anak usia dini dibagi menjadi 4, yaitu :

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan
 Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku dan mengerti pentingnya sebuah buku. Pada tahap ini anak sering melihat – lihat buku, membolak – balik dan juga membawa – bawa buku.
2. Tahap membaca gambar
 Pada tahap ini anak sudah memandang dirinya sebagai pembaca, anak mulai melibatkan dirinya dalam membaca, berpura – pura membaca, memberi makna pada gambar dan membaca buku dengan Bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

3. Tahap pengenalan bacaan

Pada tahap ini anak sudah mulai menggunakan 3 sistem bahasa antara lain fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama. Anak yang tertarik mulai mengingat kembali bentuk huruf dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda dilingkungannya.

4. Tahap membaca lancar

Pada tahap ini anak sudah bisa membaca dengan lancar berbagai jenis buku yang berbeda yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari - hari.

Berdasarkan tahapan diatas, anak usia dini sudah memiliki keinginan belajar memahami buku, tertarik dengan gambar pada buku, dan juga mulai melibatkan dirinya dalam proses membaca.

II.6.2.3 Tahap Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Perkembangan moral pada anak usia dini banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, perkembangan moral dianggap penting karena menentukan kepribadian individu sebagai makhluk sosial. Menurut Santrock (2007: 117) menyimpulkan bahwa terdapat 2 tahap berbeda dalam berpikir secara moralitas yaitu :

1. Usia 4-7 tahun menunjukkan moralitas heteronom. Tahap ini merupakan tahap dimana anak befikir keadilan dan peraturan adalah suatu hal yang tidak dapat diubah dan dikontrol oleh orang.
2. Usia 7-10 tahun moralitas otonom. Tahap ini merupakan tahap dimana mereka mulai mengetahui aturan dan hukuman adalah buatan manusia dalam menilai suatu perbuatan, niat perilaku, dan konsekuensinya harus dipikirkan.

Thomson dalam Santrock (2007: 133) juga mengatakan hubungan orangtua dan anak memperkenalkan anak kepada kewajiban mutual dan hubungan interpersonal yang kuat. Kewajiban orang tua adalah terlibat dalam pengasuhan yang positif dan memandu anak menjadi manusia yang kompeten.

Berdasarkan uraian diatas, peran orang tua terhadap pembentukan karakter dan moralitas terhadap anak menjadi yang utama. Pola asuh dan penanaman nilai – nilai moral dari orang tua

terhadap anak menjadi penentuan terhadap tumbuh kembang anak. Dengan demikian anak – anak perlu di ajarkan nilai – nilai Pendidikan karakter dalam segi religius, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, dan kerjasama.

II.6.2.4 Tinjauan Ilustrasi

Dalam Bahasa belanda ilustrasi (ilustratie) di artikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Menurut Soedarso (1990:1) bahwa pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk suatu kepentingan tertentu, yang memberikan suatu penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, antara lain cerita pendek pada suatu majalah.

Soedarso (2014:566) juga menjelaskan ilustrasi berdasarkan penampilannya memiliki beberapa jenis, antara lain :

1. Ilustrasi Kartun

Gambar ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu dan ciri khas tertentu, biasanya muncul pada majalah, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.4 contoh gambar Kartun Spongebob

(sumber : <https://apamkomputer.blogspot.com/2017/04/>

[desain-grafis-4-ilustrasi-pengertian.html](https://apamkomputer.blogspot.com/2017/04/desain-grafis-4-ilustrasi-pengertian.html))

2. Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi cerita bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang dipadukan dengan tulisan. Teknik pembuatan digambarkan berdasarkan cerita dengan sudut pandang yang menarik.



Gambar 2.5 contoh gambar cerita bergambar doraemon

(sumber : <https://hot.detik.com/art/d-2985685/komik-doraemon->

bisa-dinikmati-di-telepon-seluler

Berdasarkan uraian diatas perancangan ini akan menggunakan jenis ilustrasi kartun dan cerita bergambar. Karena untuk menyasar *target audience* perancangan, gaya ilustrasi kartun yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu jika digabungkan dengan ilustrasi cerita bergambar yang dikemas dengan sudut pandang yang menarik akan menghasilkan buku yang sesuai terhadap *target audience*. Karena pada dasarnya anak – anak tertarik dengan gambar - gambar yang lucu, ceria, penuh warna dan menarik untuk dilihat tanpa peduli kedetailan dari gambarnya. Mereka lebih tertarik dari segi warna dan bentuk objeknya.

II.6.2.5 Tinjauan Warna

Warna merupakan sebuah unsur cahaya yang dipantulkan terhadap benda. Kemudian diinterpretasikan oleh mata melalui benda tersebut. Sadjiman Ebdi Santoyo (2005:9) mendefinisikan warna menjadi 2 yaitu secara fisik dan psikologi, Secara fisik warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, dan secara psikologi warna merupakan bagian pengalaman indera penglihatan.

Masing masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. Berikut adalah teori fungsi warna :

1. Warna dapat meningkatkan ingatan anak.
2. Warna dapat memancing dan meningkatkan partisipasi.
3. Warna merupakan suatu hal untuk menginformasikan sesuatu.
4. Warna dapat menarik perhatian.

Menurut teori Brewster, warna dikelompokkan menjadi 4 golongan, antara lain :

1. Warna Primer

Warna primer merupakan sebuah warna yang tidak memiliki campuran dari warna lain. Warna ini seperti merah, biru, dan kuning

2. Warna Sekunder

Warna Sekunder merupakan campuran dari warna – warna primer dengan skala perbandingan 1:1. Contoh warna ini adalah hijau yang merupakan campuran dari biru dengan kuning.

3. Warna Tersier

Warna Tersier merupakan warna netral yang dibuat dengan mencampurkan 3 warna primer dalam sebuah ruangan warna, sehingga menghasilkan warna aditif seperti putih dan kelabu, dan warna subtraktif seperti coklat dan hitam.

4. Warna Netral

Warna netral merupakan warna yang dibuat dengan mencampurkan ketiga warna dasar dengan perbandingan 1:1:1. Seperti mencampurkan warna primer, sekunder dan tersier akan menghasilkan warna netral.

Menurut Ambika Wauters dan Gerry Thompson (2001), memberi ringkasan dan efek psikologis warna – warna pokok sebagai berikut :

1. Warna Biru memberikan kesan kedamaian, penyayang, penuh cinta, dan idealis.
2. Warna Hijau memberikan kesan seimbang, baik hati, setia, dan stabil.

3. Warna Kuning memberikan kesan periang, antusiasme, cerdas dan kuat.
4. Warna Putih memberikan kesan rapi, teratur, mandiri dan kritis.
5. Warna Abu – Abu memberikan kesan tenang, terasing, dan waspada.
6. Warna Hitam memberikan kesan serius, pintar, dramatis, dan berwibawa.
7. Warna Coklat memberikan kesan setia, sederhana, dan pekerja keras.
8. Warna Jingga memberikan kesan hangat, kreatif, gembira dan ekspresif.
9. Warna Merah memberikan kesan semangat, tidak sabar, dan menuruti kata hati.
10. Warna Ungu memberikan kesan spiritual, sensitive, dan berpadangan terbuka.
11. Warna Violet memberikan kesan berbelit - belit, mempesona, dan mistik.

Berdasarkan uraian diatas, warna favorit seseorang akan berubah juga dipengaruhi oleh usia dan lingkungannya. Menurut Suriyanto Rustan (2019) anak – anak dengan usia 4-10 tahun lebih menyukai warna – warna yang cerah dan mencolok dibandingkan dengan warna kusam dan netral seperti warna abu, hitam, dan yang dicampurkan dengan warna putih. Menurut penelitian anak laki-laki lebih menyukai warna biru, merah, hijau, oranye dan kuning, Sedangkan anak perempuan lebih menyukai biru, hijau, oranye, pink, kuning, dan putih.

II.6.2.6 Tinjauan Tipografi

Kata Tipografi berasal dari Bahasa Yunani yaitu *typos* yang memiliki arti bentuk, dan *grapho* yang memiliki arti menulis. Sehingga tipografi adalah seni menata dan menulis huruf dengan penyebaran penataan ruang dan menciptakan kesan khusus, sehingga menolong pembaca mendapatkan kenyamanan khusus saat membaca.

Setiap huruf memiliki pengertian dan kesan yang berbeda seperti, anggun, lincah, maskulin, feminim, dan kekanak-kanakan. Berikut merupakan unsur yang harus ada dalam tipografi :

1. Kejelasan dan Keterbacaan
2. Menarik
3. Memiliki Karakter

Berikut salah satu contoh aspek fisik dan non fisik *typeface* berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh Suriyanto Rustan

1. Dekoratif

Memiliki *stroke* dengan garis – garis manual dan organik. Semua atribut fisik tidak konsisten, kontras rendah, tingkat kejelasan dan keterbacaan rendah. Jenis ini memiliki kesan kacau, sembarangan, kemarahan, negatif, dan pemberontakan.

Menurut Surianto Rustan (2011) anak – anak memiliki persyaratan yang spesifik terhadap huruf. Mereka membutuhkan text yang relatif besar, jarak antara huruf , kata, dan baris yang cukup besar juga. Karena anak-anak memiliki daya membaca yang belum fasih, mereka membaca dengan mengenali satu-persatu bentuk karakter sehingga membutuhkan huruf yang jelas dan mudah dibaca. Ukuran huruf antara 12-14 point, huruf besar dan kecil harus jelas di bedakan, dan tidak terlalu tipis.

Berdasarkan uraian diatas, pemilihan tipografi menjadi sangat penting dalam menyampaikan suatu informasi. Berdasarkan *target audience* pada perancangan ini yaitu anak-anak, pemilihan jenis font dekoratif dan *display* menjadi pilihan penulis, karena kesan dari font dekoratif menimbulkan sifat oriental, *fun*, ceria, dinamis, dan kekanak – kanakan. Pemilihan font juga mempertimbangkan lekukannya, harus terlihat jelas, dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

II.6.2.7 Tinjauan *Layout*

Layout atau dalam Bahasa Indonesia disebut tata letak, pengaturan tentang tulisan dan juga gambar. Sehingga *layout* merupakan menata atau memadukan unsur- unsur komunikasi seperti teks, gambar dan lain- lain ,menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik. Surianto Rustan (2008) menyebutkan prinsip – prinsip sebuah *layout* adalah :

1. *Sequence* (alur baca)

Merupakan sebuah urutan atau alur sebuah mata pembaca dalam menelusuri informasi dari satu bagian ke bagian yang lain. Menurut kebiasaan orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Namun arah gerak mata juga bisa dipengaruhi oleh *emphasis*, atau perbedaan suatu objek seperti warna, ukuran, *style*, dan lain – lain.

2. *Emphasis* (titik berat)

Dalam menarik perhatian pembaca, pesan dalam *layout* harus memiliki daya Tarik yang tinggi. Cara untuk menciptakan kontras bisa melalui ukuran, posisi, warna,

bentuk, konsep yang berlawanan, dan lain-lain. Selain itu *emphasis* bisa diciptakan melalui elemen *layout* yang mengandung pesan unik, emosional, atau kontroversional yang efeknya akan lebih kuat dalam menarik minat pembaca.

3. *Balance* (seimbang)

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi untuk menghindari kesan berat sebelah atas suatu ruang atau bidang. Sebuah *layout* yang tidak seimbang akan membuat pembaca tidak nyaman dan mengganjal.

Terdapat 2 jenis *balance* yaitu :

- a. *Balance Simetris* merupakan *balance* dengan pencerminan. Sama besar baik dalam segi horisontal, vertikal, dan radial. Mengandalkan keseimbangan dari dua sisi yang berbeda sehingga menimbulkan kesan formal, kokoh, dan stabil.
- b. *Balance Asimetris* merupakan keseimbangan yang sifatnya optis, atau kelihatannya seimbang. Untuk menciptakan keseimbangan mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna. Memberi kesan yang variative dan bergerak.

4. *Unity* (kesatuan)

Suatu elemen pada *layout* harus saling memiliki satu dengan yang lain. Biasanya diciptakan dengan mendekatkan beberapa elemen desain, bertumpuk, dan memanfaatkan garis pemisah.

Dalam perancangan ini, *layout* yang digunakan adalah *layout* yang simple, tidak terlalu rumit agar lebih mudah terbaca oleh anak-anak, juga dengan alur baca dari kiri ke kanan seperti pada buku cerita pada umumnya.