

BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1. Tinjauan Tentang Ki Ageng Mangir

Menurut Purwadi (2015: 2) kisah legenda Ki Ageng Mangir bermula dari seorang tokoh bernama Raden Lembu Amisani yang berasal dari Kerajaan Majapahit. Beliau mempunyai seorang putra bernama Raden Jaka. Ia tampan, senang bertapa dan tidak pernah terpisah dari sang ayah. Siang malam mereka terus berjalan tanpa makan dan tidur hingga setibanya di Desa Dander Gunung Kidul mereka berhenti sejenak untuk bertapa dan mohon pertolongan kepada dewata. Permohonan mereka yakni *ketiban puling* menjadi raja dan mampu menguasai Tanah Jawa.

Berawal dari membuat suatu pedukuhan di Desa Mangir yang kemudian terkenal sampai ke desa-desa sekitarnya. Banyak warga di sepanjang Kali Progo berdatangan dan ikut menetap di Mangir. Kurang lebih seribu orang telah menetap dan mengabdikan di Mangir. Raden Jaka suatu hari menikah dengan anak seorang pengelana dari Juwana, sebuah desa di sebelah barat laut Dukuh Mangir. Raden Jaka kemudian dikenal dengan nama Ki Ageng Mangir atau Mangir Ki Wonoboyo. Ki Mangir mempunyai seorang putra berwajah tampan yang suatu hari menggantikan kedudukan ayahnya.

Purwadi menceritakan asal mula senjata ampuh Ki Ageng Mangir yakni Kyai Baruklinthing berasal dari seorang gadis Rara Jlegong yang tidak sengaja menduduki pisau sakti Ki Wonoboyo. Saat diduduki pisau tersebut lenyap dan masuk ke dalam rahim gadis tersebut, yang menyebabkan ia hamil tanpa suami dan merasakan sakit yang teramat saat waktunya melahirkan. Bayi yang dilahirkannya bukan berwujud bayi, tetapi berwujud seekor ular yang sangat besar dan panjang. Hingga pada suatu saat ia bertemu dengan ayahnya yakni Ki Wonoboyo dengan bermaksud diakui sebagai anak dan mengabdikan kepadanya. Namun Ki Wonoboyo memberikan suatu syarat yang harus dipenuhi sang Ular yaitu melingkarkan tubuhnya mengelilingi Gunung Merapi. Ular itu pun mau memenuhi syarat

tersebut, namun karena kurang sehasia ia menjulurkan lidahnya. Disaat itu juga Ki Wonoboyo dengan cepat menebaskan *cundriknya* memotong lidah sang ular. Lidah yang terjatuh ke tanah dimantrai oleh Ki Wonoboyo dan mendadak menjadi sebuah senjata berwujud tombak dengan *dhapur barukuping*. Disaat itu juga Ular tersebut diberi nama Baru Klinting dan ia mati seketika. Bangkai tubuh ular tersebut tumbuh sebatang pohon waru yang pada akhirnya ditebang oleh Ki Wonoboyo dan dijadikan gagang tombak. Tombak ini diwariskan turun-temurun hingga pada Ki Jaka cucu dari Ki Wonoboyo. Ki Jaka mengikuti jejak dan menggantikan kedudukan ayahnya di Pedukuhan Mangir. Ia tidak mau tunduk mengabdikan kepada Mataram, disinilah kisah asmara Ki Ageng Mangir bersama Rara Pembayun dimulai.

Karena menurut prinsip hidupnya, Mangir hanya mau tunduk pada sang Maha Kuasa, tidak kepada manusia. Alhasil Adipati Mandaraka merencanakan untuk menugaskan Rara Pembayun bersama dengan sebuah rombongan untuk menyamar ke Mangir sebagai rombongan wayang. Rara Pembayun diutus untuk menjadi tumbal negara demi penundukan Mangir. Dikatakan bahwa sudah menjadi takdir bahwa Rara Pembayun menjadi jodoh Ki Ageng Mangir. Setibanya di Mangir, rombongan ini disambut dengan baik dan segera sang dalang dipanggil oleh Ki Ageng Mangir karena ia melihat seorang gadis yang sangat cantik tiadaandingannya. Ki Ageng Mangir meminta restu kepada Ki Dalang untuk dapat memperistrikan putrinya, dimana yang dimaksud adalah Rara Pembayun yang sedang menyamar menjadi anak Ki Dalang saat itu. Dan saat itu juga Ki Dalang merestui keinginan Ki Ageng Mangir untuk memperistri putrinya dan kemudian Rara Pembayun mengandung.

Pada suatu malam, Rara Pembayun membuat sebuah pengakuan bahwa ia adalah seorang putri dari raja Mataram yang kabur karena menolak dinikahkan. Rara Pembayun membuat sebuah permintaan agar Ki Ageng Mangir dapat menghadap sang ayah karena jika tidak Rara Pembayun takut durhaka terhadap Ayahanda. Ki Ageng Mangir sangat kecewa, ternyata istrinya adalah anak dari seterunya selama ini. Ia merasa dibohongi, namun sikap pria Jawanya yang bertanggung jawab membuat ia sadar. Bahwa ia harus berhadapan meminta restu

dari Panembahan Senapati dengan segala resiko. Ki Ageng Mangir pun menyetujui dan mau melakukan permintaan tersebut. Setelah itu Ki Ageng Mangir pun memutuskan untuk melakukan perjalanan bersama Rara Pembayun dan rombongannya dari Mangir untuk menghadap Panembahan Senapati di istananya.

Setibanya di Mataram, sebelum memasuki istana menghadap Panembahan Senapati, Ki Ageng Mangir diminta untuk tidak membawa persenjataan apapun kedalam. Dalam perasaannya yang bingung, Rara Pembayun meyakinkan bahwa semuanya akan tetap baik-baik saja. Ki Ageng Mangirpun memasuki istana bersama kedua orang pangeran yakni Pangeran Mangkubumi dan Pangeran Singasari. Ki Ageng Mangir berjongkok dan menghaturkan sembah kepada raja. Namun saat itu teringatlah raja akan perilaku Ki Mangir sehingga amarahnya kembail muncul dalam hatinya. Kepala Ki Ageng Mangir diantukkannya ke batu tempat sang Prabu duduk. Kepala Ki Ageng Remuk dan meninggal saat itu juga. Raja pun segera meninggalkan istana seolah tidak terjadi apa-apa.

Oleh karena itu kematian Ki Ageng Mangir dirahasiakan dan jenazahnya dibawa keluar dari istana setelah dirawat sebagaimana mestinya melalui pintu keluar.

II.2. Sumber Cerita Ki Ageng Mangir

Dalam versi panggung, Pramoedya (2000) yaitu dalam buku drama Mangir memberikan gambaran karakteristik masing-masing tokoh yang ada. Ki Ageng Mangir merupakan seorang pemuda kurang lebih 23 tahun, ia seorang perajurit, pendekar dan panglima Mangir, ia tampan, tinggi perkasa, gagah, berwibawa, dan bijaksana. Rakyat Mangirpun hidup sejahtera dan suka bekerja, apapun usahanya berkembang dengan tanah yang subur.

Diceritakan bahwa ia selalu bersama dengan Putri Pembayun istrinya dan ia dipanggil Ki Wanabaya Muda. Ki Wanabaya selalu menggandeng istrinya kemanapun ia pergi. Putri Pembayun menjadi penasihat pribadi dari Ki Wanabaya. Namun hal ini menjadi suatu pandangan negatif bagi para pengikutnya, dikarenakan Ki Wanabaya sungguh mencintai istrinya. Baru Klinting merupakan tokoh yang

paling sering menentang kelakuan Wanabaya dan menganggap bahwa hatinya telah terbelah dua sebagai seorang panglima dikarenakan Putri Pembayun. Seseorang dari pardikannya mengatakan bahwa hal ini terjadi karena Ki Ageng Mangir masih dalam usianya yang muda, sehingga ia belum mengerti tentang kepanglimaannya, dan masih seenak-enaknya saja. Namun sikap ini ia sesali setelah Baru Klinting serta beberapa *demang* dari pedikannya menegur dirinya.

Suatu hari Putri Pembayun mengandung, anak dari Ki Wanabaya sendiri. Berita ini pun sampai hingga kerajaan Mataram, Datanglah Tumenggung Mandaraka seorang utusan dari Mataram untuk menagih janji dan memberikan pesan dari Panembahan Senapati. Tumenggung Mandaraka mencoba meyakinkan Putri Pembayun tentang apa yang sedang terjadi. Tumenggung menyampaikan bahwa Panembahan Senapati ingin Putri Pembayun membunuh dan mengkhianati sang suami, namun sang Putri sedih mendengar akan hal itu karena ia tidak kuasa melaksanakan permintaan tersebut. Hati Pembayun sudah terlanjur melekat cinta pada Mangir dan menunjukkan kesetiiaannya, sehingga ia membantah setiap perkataan dari Tumenggung Mandaraka.

Tumenggung menyampaikan bahwa satu minggu lagi di Mataram ayahanda sudah menyiapkan pesta menunggu Putri Pembayun dengan putra dalam kandungannya yang akan dijadikan calon raja Mataram bersama dengan suaminya juga yakni Ki Ageng Mangir Muda. Namun Putri Pembayun pun pada akhirnya terpaksa untuk menyetujui rujukan tersebut sehingga muncul perasaan gelisah dan bingung dalam dirinya. Hingga pada waktunya Pembayun memberanikan dirinya untuk menyampaikan situasi yang sebenarnya kepada Mangir. Dimana Tumenggung bukanlah ayah kandung dari Pembayun, dan tentang apa yang Tumenggung katakan kepada Pembayun sendiri. Wanabaya sangat kecewa karena sang istri mendustai dirinya.

Atas kejadian ini membawa sebuah masalah yang cukup berarti di Mangir, dimana kejadian ini memicu perdikan Mangir untuk menyerang kerajaan Mataram yang telah mengelabui panglima mereka. Pertikaianpun tak dapat dihindari antara para perdikan dan Wanabaya dengan sang Istri. Dalam perasaan yang hancur pun Mangir tetap setia cinta terhadap istrinya yang sudah terungkap identitasnya.

Sebaliknya pun diperasaan yang kecewa dan gelisah akan situasi Pembayun tetap setia cinta terhadap sang suami.

Disaat Mangir sudah merencanakan penyerbuan ke Mataram, Tumenggung Mandaraka pun menceritakan kejadian di Mangir kepada Ki Ageng Pamanahan dengan situasi yang sedang terjadi. Oleh karena itu Ki Ageng Pamanahan bersama Tumenggung Mandaraka merencanakan jebakan dengan sangat berhati-hati guna menghadapi Mangir saat kedatangannya. Semua hal ini dilakukan dengan satu tujuan, yaitu semua akan tunduk menjadi kekuasaan Mataram.

Penyerbuan Mangirpun berlangsung dan pertarungan terjadi di depan istana Mataram. Rencana menjebak juga sudah disiapkan dengan matang, Namun ternyata keseluruhan rencana ini hanya untuk mendapatkan anak dari Rahim Pembayun. Sehingga Panembahan Senapati pun menggunakan kesempatan yang ada dengan menyandera Pembayun untuk memancing Mangir. Tibanya Wanabaya di dalam istana ia pun langsung menantang Panembahan Senapati untuk mengadu keris. Namun saat itu ia tidak tau sosok Panembahan Senapati. Sehingga ia ditipu oleh Tumenggung Pringgalaya yang mengaku sebagai Panembahan Senapati.

Wanabaya pun maju menyerbu Tumenggung Pringgalaya, namun Baru Klinting segera mengatakan bahwa orang yang ia hampiri bukanlah Panembahan Senapati. Wanabaya lengah dan ditikam tepat di lambungnya oleh Pangeran Purbaya dan dihujani tombak oleh prajurit-prajurit pengawal dari belakang. Panembahan Senapati pun memerintahkan untuk mengusir Putri Pembayun dari kerajaan Mataram. Dan pada akhir riwayatnya pun, Pembayun tetap setia kepada suami tercinta.

II.3. Pengenalan Masyarakat Tentang Ki Ageng Mangir

Ki Ageng Mangir bukanlah tokoh yang dikenal oleh kalangan luas bahkan ceritanya disembunyikan. Hal ini disebabkan karena Ki Ageng Mangir merupakan seorang tokoh pemberontak pada jaman Keraton Mataram yang menjadi kekuatan dominan dan sentral di Tanah Jawa. Dimana para penguasa pesisir Brang Wetan

dan Brang Kulon harus tunduk pada hegemoni politik Dinasti Panembahan Senapati.

Disadari oleh Mataram bahwa Ki Ageng Mangir adalah tokoh yang sakti mandraguna karena mempunyai pusaka ampuh, yaitu Kyai Baruklinthing. Dari segi genetika, ia pun masih keturunan Prabu Brawijaya, Raja Majapahit. Sehingga kisah Ki Ageng Mangir dapat menuai pandangan negatif oleh masyarakat dikarenakan posisinya sebagai pemberontak di jaman Keraton Mataram.

Namun dibalik kisah pemberontakannya ini mengandung banyak nilai pelajaran moral yang seharusnya dapat diceritakan dengan pandangan positif. Termasuk kisah asmara yang ia jalani bersama Putri Rara Pembayun, putri dari Panembahan Senapati sendiri. Sehingga masyarakat dapat mengenal Ki Ageng Mangir bukan hanya dari sisi seorang tokoh pemberontak saja.

Dari sumber cerita yang ada dapat disimpulkan bahwa Ki Ageng Mangir memiliki sifat yang setia terhadap pasangan, dimana ia sangat mencintai istrinya yaitu Putri Pembayun. Selain itu ia sangat mengabdikan kepada Tuhan, ditunjukkan dari kebiasaan yang merupakan turun temurun dilakukan oleh Mangir yaitu bertapa untuk mendapatkan jawaban dengan arah yang paling tepat. Ia juga seorang pemimpin yang baik, bijaksana dan bertanggung jawab, hal ini dapat digambarkan dari bagaimana kehidupan rakyat Desa Mangir sendiri. Dan tidak lepas merupakan seseorang yang cukup kuat dan sakti dari beberapa tindakan yang ia lakukan serta memiliki pusaka yang hanya bisa dikendalikan oleh dirinya yakni Tombak Barukhlinting. Tapi juga seorang tokoh pria Jawa yang bertanggungjawab terhadap apa yang telah dilakukannya.

II.4. Analisis Objek

Setelah data dan informasi objek yang sudah terkumpul, maka diperlukan analisa untuk meninjau lebih jauh lagi mengenai objek perancangan yang telah ditentukan.

II.4.1. Analisis S.W.O.T

Analisis S.W.O.T mengidentifikasi sebuah masalah atau kasus dari empat sisi yang berbeda, yaitu mencakup upaya untuk memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threat*).

II.4.1.1. *Strength* (Kekuatan)

1. Berkaitan tentang legenda membuat *target audience* penasaran untuk mengenal lebih lagi ceritanya
2. Di jaman yang modern ini, *e-book* mudah disebar dan diakses
3. Dapat disimpan, dibawa, dan dibaca kembali kapan saja

II.4.1.2. *Weakness* (Kelemahan)

1. Kurangnya minat membaca buku pada anak-anak di era modern
2. Tidak semua anak SD berminat pada cerita sejarah/legenda
3. Dalam kisah Ki Ageng Mangir terdapat unsur yang kurang baik untuk anak-anak

II.4.1.3. *Opportunity* (Peluang)

1. Belum ada buku cerita legenda bergambar Ki Ageng Mangir untuk anak-anak
2. Rasa penasaran dan eksplorasi anak-anak yang cukup tinggi
3. Anak-anak sudah memiliki *gadget* sendiri-sendiri

II.4.1.4. *Threat* (Ancaman)

1. Buku cerita dengan menggunakan media yang lebih menarik
2. Bersaing dengan media cerita informasi lain seperti komik
3. Sudah ada *e-book* yang menggunakan animasi pada bagian ilustrasinya

II.5. Target Audience

Target Audience perancangan ini adalah anak-anak SD usia 7-12 tahun yang berdomisili di kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil riset, kisah legenda Ki Ageng Mangir mengisahkan tentang pemberontakan, loyalitas, mengabdikan kepada Yang Maha Kuasa, kesetiaan, spiritual, bertanggung jawab, dan asmara. Namun beberapa hal tersebut tidak semua aspek tersebut cocok jika begitu saja dibuat ke dalam buku cerita untuk anak-anak. Maka itu perlu adanya perubahan plot cerita dengan menyederhanakan dan menggunakan bahasa yang ringan agar mudah dipahami anak-anak.

II.5.1. Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 7-12 tahun
- c. Strata Ekonomi Sosial : B dan B+
- d. Pendidikan : Sekolah Dasar

II.5.2. Demografis

- a. Primer : Kota Yogyakarta
- b. Sekunder : Pulau Jawa/kota besar lainnya di Indonesia

II.5.3. Psikografis

a. Behaviour/tingkah laku

1. Dekat dengan orang tua
2. Senang eksplorasi sesuatu yang baru
3. Senang bermain dan belajar

b. Habit/kebiasaan

1. Suka membaca cerita
2. Mempunyai minat terhadap tokoh-tokoh spesial

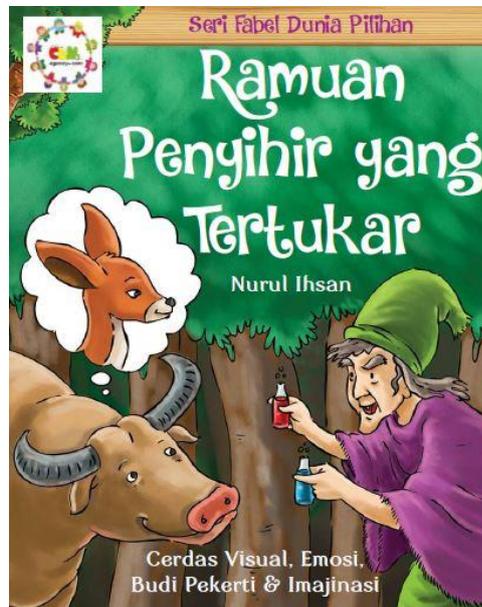
c. *Emotion/emosi*

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

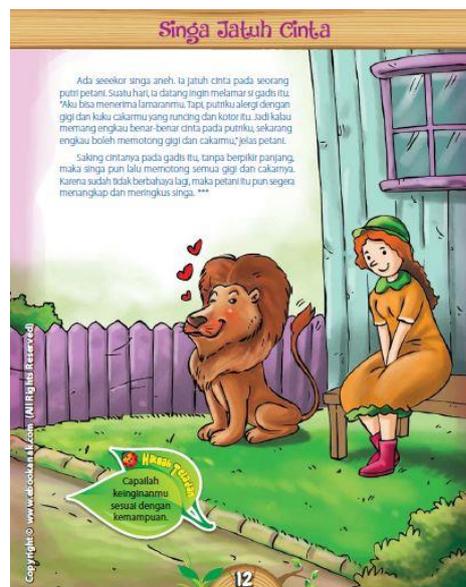
Pertimbangan dalam menentukan *target audience* berdasarkan pada kategori bacaan pada usia 5-8 tahun yaitu anak-anak SD. Pada masa ini dimana mereka sudah memiliki daya konsentrasi yang baik dan mudah menyerap segala sesuatu yang didapatkan. Menurut Preston (2018) anak-anak SD berciri-ciri mudah merespons terhadap macam-macam aspek dari dunia sekitarnya. Selain itu anak-anak kaya akan imajinasi, dorongan ini dapat dikembangkan dalam pengalaman-pengalaman seni di sekitarnya. Sehingga kesempatan ini dapat digunakan untuk mendorong minat anak dalam membaca.

II.7. Referensi Perancangan

II.7.1. Seri Fabel Dunia Pilihan



Gambar 2. 1 Cover Buku Cergam Seri Fabel Dunia Pilihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. 2 Layout Buku Cergam Seri Fabel Dunia Pilihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Spesifikasi Buku

Judul : Seri Fabel Dunia Pilihan

Pengarang : Nurul Ihsan

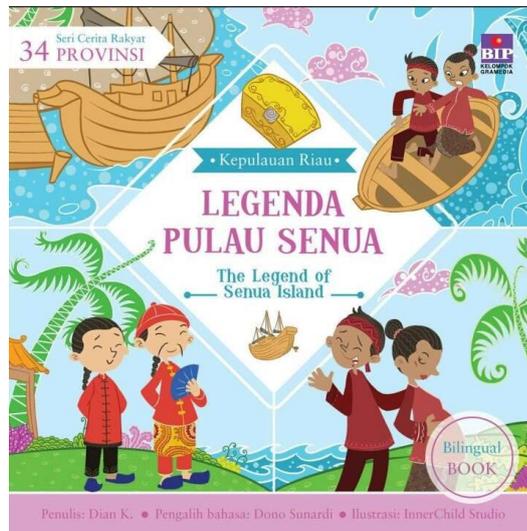
Penerbit : Creative Business Media

Spesifikasi : 19 x 24 cm, 15 Halaman

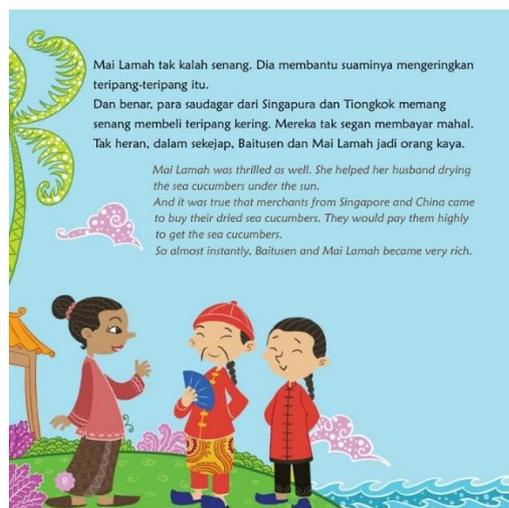
Keterangan :

- a. Buku ini ditujukan untuk anak-anak usia SD (6 - 12 th.)
- b. Berisi kompilasi dari beberapa kisah fabel yang berbeda
- c. Masing-masing kisah memiliki pesan moralnya sendiri
- d. Pesan yang diselipkan yakni hikmah dan teladan yang dapat dipelajari dari suatu kejadian ataupun perbuatan
- e. Visual *colorful* dan gambar yang cukup ramah untuk anak
- f. Setiap cerita sangat singkat namun mudah dipahami intinya
- g. Bahasa yang digunakan dibuat akrab dengan anak-anak agar tidak membosankan saat dibaca maupun didengar
- h. Penggunaan (“...”) untuk menunjukkan percakapan sang tokoh

II.7.2. Legenda Pulau Senua



Gambar 2. 3 Cover Buku Cergam Legenda Pulau Senua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. 4 Layout Buku Cergam Legenda Pulau Senua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Spesifikasi Buku

Judul : Legenda Pulau Senua

Pengarang : Dian K.

Penerbit : Bhuana Ilmu Populer

Spesifikasi : 20 x 20 cm, 32 Halaman

Keterangan :

- a. Buku ini ditujukan untuk anak-anak usia 6 tahun keatas
- b. Memiliki visual yang *colorful* dengan gambar ilustrasi yang cukup *simple* dan lucu sehingga mampu menarik minat baca anak
- c. Menggunakan 2 bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
- d. Menggunakan bahasa yang ramah untuk anak dan kalimat yang singkat setiap halamannya, sehingga memudahkan anak mengerti pesan yang disampaikan
- e. Komposisi ilustrasi dan teks disusun dengan baik sehingga menarik dibaca

Diantara dua referensi diatas, dapat disimpulkan bahwa selain menggunakan gaya kartun pada biasanya, *shape* pada setiap ilustrasi yang ada dibuat tidak terlalu rumit / detail. Layout yang digunakan juga sama, yakni memanfaatkan *whitespace* agar halaman tidak terlalu ramai dan ruang tersebut dapat digunakan untuk peletakan teks cerita. Warna yang digunakan rata-rata warna yang mencolok atau kontras. Untuk ketebalan juga harus diperhatikan, agar *target audience* tidak bosan membaca, sehingga penulisan cerita dan banyaknya teks harus benar-benar disesuaikan agar buku tersebut tersampaikan pesannya. Buku Lagenda Pulai Senua menjadi patokan yang tepat dalam perancangan ini, karena dari segi ilustrasi, penyampaian cerita hingga menggunakan dua bahasa

(Indonesia dan Inggris) akan lebih mendukung *e-book* yang akan diakses melalui internet dimana *target audiencenya* bisa saja dari manca negara.

II.8. Landasan Teori

II.8.1. Tinjauan Tentang Buku Cerita Bergambar

Buku cerita merupakan suatu media cetak yang bersifat mengembangkan imajinasi dan membangun kecerdasan emosional, sehingga buku cerita menjadi salah satu media yang tepat dari pilihan konsumsi belajar yang baik bagi proses tumbuh anak. Walaupun saat ini media informasi sudah mudah diakses melalui internet, buku cerita tetap masih digunakan sebagai media penyampai informasi. Menurut Krisnawan (2017: 24) bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang dibuat dengan memadukan cerita, gambar dan Bahasa yang sederhana serta dikemas halaman sampul yang menarik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku cerita pada umumnya diminati oleh anak-anak SD dikarenakan mereka menyukai buku yang terdapat gambarnya. Buku ceritapun menjadi suatu media yang tepat dalam proses pembelajaran, karena siswa akan mudah memahami makna/maksud dari cerita yang dibaca. Melalui buku cerita bergambar pula anak-anak dapat terbantu dalam memahami isi bacaan dengan melihat gambar yang mendukung cerita tersebut, gambarnya pun juga dapat memberikan hubungan dengan isi materi pembelajaran. Hal ini menjadikan buku cerita media yang cukup unik dan menarik, media inipun mampu menarik perhatian dari segala usia karena memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami.

Buku cerita bergambar berfungsi sebagai media yang membantu perkembangan emosi, mengapresiasi keindahan dan menstimulasi imajinasi anak. Sehingga bukan hanya ceritanya saja yang harus menarik, namun media gambar yang digunakan juga harus bisa mendukung dan memudahkan pemahaman akan cerita tersebut. Karena media gambar yang digunakan biasanya akan diingat lebih lama oleh anak karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak. Menurut

Farida dalam Wisangnuari (2017: 26) gambar adalah bahasa alam pikir anak, semua informasi yang diterima akan dipikirkan di alam pikiran dalam bentuk konkrit, bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri.

II.8.1.1. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Bukue cerita bergambar merupakan jenis buku yang sangat dibutuhkan untuk menanamkan kecintaan atas aktivitas membaca sejak kecil. Oleh karena itu menurut Tim Riset 1001buku (2018) dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Baby Book*

Buku ini dirancang untuk anak usia 0 – 3 tahun dengan desain *simple*, menggunakan warna yang mencolok, dan menggunakan bahan yang tahan lama (kain, karton tebal, kayu dan sejenisnya). Detail pembuatan buku-buku seperti ini cukup penting, seperti penggunaan material yang tidak berbahaya, ujung yang bulat/tidak tajam, dapat dicuci dan tidak ada komponen yang mudah terlepas. Kontennya harus mengakomodasi dialog antara bayi dan pengasuhnya. Biasanya hanya berisi sekitar 12 halaman.

2. *Interactive Book*

Buku jenis ini ditujukan untuk menstimulasi anak secara verbal dan memancing partisipasi anak saat dibaca, seperti pertanyaan perintah untuk mengulang sebuah kalimat, menirukan suara, menggerakkan objek, atau bahkan meminta anak untuk menyentuh permukaan buku. Spesifikasi buku ini sama dengan *Baby Books*.

3. *Wordless Book*

Buku-buku ini disajikan dengan urutan ilustrasi untuk menampilkan cerita. Buku ini tidak, atau sedikit sekali menampilkan tulisan dan ditujukan

terutama untuk usia anak sebelum dapat membaca, yaitu 4-6 tahun. Anak-anak dapat menggunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa verbal dan bercerita, memahami bagaimana membolak-balik halaman buku dari awal hingga akhir sesuai urutan cerita dan yang paling penting memahami bahwa mereka bisa menginterpretasikan cerita, bukan hanya yang diceritakan tetapi tergantung pada mereka sendiri.

4. *Movable Book*

Secara umum, buku yang memiliki ilustrasi tiga dimensi (seperti *pop-up books*), dapat digerakan, diubah, ditarik, dan bentuk-bentuk lain akan sangat menarik bagi kebanyakan anak-anak usia muda. Pengerjaannya sangat memakan waktu, namun akan menarik atusiasme anak-anak.

5. *Picture Storybook*

Di usia awal anak membaca yaitu usia 5 – 7 tahun, buku-buku jenis ini akan membantu anak untuk memahami cerita dan membaca kata yang sulit baginya. Pengasuh dapat membaca nyaring (*read aloud*) sehingga kata-kata sulit bisa ditangkap oleh anak. Porsi teks biasanya tidak terlalu banyak dibandingkan dengan gambarnya (15-25 halaman dan sekitar 1000 kata).

6. *Transitional Book*

Jenis buku ini adalah buku transisi untuk anak-anak yang baru belajar membaca namun belum lancar. Buku ini tidak bisa disebut sebagai buku bergambar, namun juga belum seperti buku novel penuh tak bergambar. Ilustrasi akan tampil sesekali, terutama untuk membantu pemahaman di daerah-daerah yang sulit. Buku-buku ini biasanya dirancang secara teliti untuk menyeimbangkan antara cerita yang berkualitas dan

mulai kompleks, kesulitan membaca dan gambar seperti apa yang sebaiknya ditampilkan tanpa merusak imajinasi anak.

7. *Graphic Novel/Comic Book*

Komik merupakan jenis buku yang populer di tanah air. Tiap percakapan biasanya ditunjukkan dengan kotak percakapan dengan teks yang menceritakan ilustrasi yang ditampilkan. Komik dapat menarik perhatian anak dengan ekspresi kejenakaannya dan membantu anak untuk membayangkan detail dari sebuah cerita. Perlu diwaspadai bahwa industry komik bukan hanya ditunjukkan bagi anak-anak.

Dari beberapa jenis yang sudah dijelaskan diatas, jenis buku cerita yang tepat dan sesuai untuk *target audience* perancangan ini adalah *picture storybook*. Dimana menurut penulis buku ini sangat seimbang dari penulisan alur cerita yang sederhana, dan gambar bisa lebih dominan daripada teks. Namun kedua aspek ini memiliki peran yang sama pentingnya, sehingga diharapkan *target audience* bisa tertarik untuk membaca buku.

II.8.1.2. Jenis-Jenis Dongeng Cerita Anak

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualang yang penuh imajinasi dan terkadang tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh yang luar biasa/goib. Dikemukakan oleh Danandjaja (2007: 83) bahwa dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral) atau bahkan sindiran. Dongeng mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes social dan proyeksi keinginan terpendam. Jenis-jenis dongen terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Mite

Sebuah dongeng yang bercerita mengenai suatu kehidupan makhluk halus, setan, jin ataupun dewa-dewi.

Contohnya: Dongeng Dewi Sri

2. Legenda

Sebuah cerita yang lahir di tengah masyarakat yang berhubungan dengan suatu keadaan atau suatu peristiwa yang terjadi pada saat itu dan melahirkan suatu asal-usul, suatu nama daerah atau keadaan alam yang terjadi.

Contohnya: Legenda Malin Kundang

3. Fabel

Jenis dongeng yang ceritanya mengangkat binatang sebagai tokoh dan menceretikan tentang kehidupan mereka.

Contohnya: Sang Kancil

4. Hikayat

Jenis dongeng yang berkisah tentang suatu kehebatan maupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan kesaktian, keanehan serta mukjizat tokoh utama.

Contohnya: Hikayat Sri Rama

5. Parabel

Jenis dongeng yang menggunakan suatu perumpamaan yang menggunakan kiasan-kiasan yang bertujuan untuk mendidik pembacanya.

Contohnya: Sepasang Selot Kulit

6. Dongeng Orang Pendir

Merupakan jenis dongeng yang sifatnya jenaka yang menceritakan tentang suatu pengalaman-pengalaman konyol maupun tingkah laku sang tokoh yang cerdik dan jenaka.

Contohnya: Si Abu Nawas

Berdasarkan uraian diatas, maka jenis dongeng yang tepat pada perancangan ini termasuk dalam jenis dongeng legenda dan hikayat, karena lebih menekankan kepada sejarah dan bercerita tentang kesaktian seorang tokoh legenda.

II.8.1.3. Unsur-Unsur Cerita Rakyat/Legenda

Menurut Nurgiantoro (2010: 3) bahwa unsur intrinsic adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra. Pandangan Nurgiantoro tersebut juga terdapat dalam karya sastra lisan (cerita rakyat/legenda). Unsur-unsur intrinsic yang membangun cerita rakyat/legenda antara lain tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan amanat.

1. Tema

Tema merupakan ide pokok dan suatu dimensional yang amat penting dari suatu cerita. Biasanya pengarang dapat membayangkan dalam fantasinya tentang cerita yang akan dibuat.

2. Tokoh / Penokohan

Tokoh cerita merupakan individu-individu yang memainkan peran, terlibat dalam cerita atau konflik pada sebuah drama. Macam-macam tokoh dalam sebuah cerita yaitu:

1. Berdasarkan Peran

Terdapat dua peran yang ada disebuah cerita, yaitu: tokoh utama (*central*) dan tokoh tambahan (*figuran*). Tokoh utama merupakan tokoh yang dikuatkan atau tokoh utama dalam sebuah cerita atau drama dan dapat dikenali dengan sering munculnya dalam cerita. Sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang membantu atau mendukung cerita dan hanya muncul beberapa *scene*, kehadirannya hanya untuk menunjang cerita dari tokoh utama.

2. Berdasarkan Watak

Didalam peranan tokoh, watak dibagi menjadi dua yaitu: antagonis dan protagonist. Antagonis adalah tokoh yang digambarkan sebagai sosok yang penuh kelicikan, jahat dan penyebab munculnya suatu konflik. Sedangkan protagonis merupakan tokoh yang mengalami konflik bersama tokoh antagonis dan biasa berperan menjadi tokoh yang dikagumi.

3. Berdasarkan Perkembangan

Dibagi menjadi dua, yaitu: tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis yaitu tokoh yang relatif tetap / tidak mengalami perubahan dari mulai cerita sampai akhir. Sedangkan tokoh yang berkembang ialah tokoh yang mengalami perubahan seiring dengan konflik-konflik yang terjadi pada alur cerita.

3. Alur

Menurut Aminuddin (2004: 83) alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Ada tahapan-tahapan alur yang disampaikan oleh sang penulis, diantaranya: tahap pengenalan (pembukaan), tahap penanjakan, tahap klimaks, anti klimaks dan tahap penyelesaian (ending). Tahap-tahap alur tersebut harus ada di dalam sebuah

cerita. Hal ini bertujuan agar cerita tidak membingungkan orang yang membaca. Ada 2 macam alur yang kerap kali digunakan oleh para penulis, yakni:

- 1) **Alur Maju**, menggambarkan jalan cerita yang urut dari awal pengenalan tokoh, situasi lalu menimbulkan konflik hingga puncak konflik dan terakhir penyelesaian konflik.
- 2) **Alur Mundur**, alur ini menggambarkan jalan cerita secara tidak urut. Biasanya penulis menceritakan konflik terlebih dahulu, setelah itu menengok kembali peristiwa yang menjadi sebab konflik itu terjadi.

4. Latar

Latar merupakan landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Pembagian latar terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) **Latar Tempat**, merujuk pada pengertian tempat dimana cerita yang dikisahkan terjadi
- 2) **Latar Waktu**, merujuk pada berlangsungnya peristiwa dalam cerita
- 3) **Latar Sosial**, dipahami sebagai keadaan atau kondisi kehidupan social budaya masyarakat yang diangkat dalam peristiwa tersebut.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan tempat penceritaan dalam hubungannya dengan cerita, dari sudut mana penceritaan menyampaikan kisahnya. Nursisto (2000: 109) mengungkapkan sudut pandang adalah posisi pencerita terhadap kisah yang dikarangnya, apakah ia ada di dalam cerita atau di luar cerita itu. Sudut pandang mencakup hal-hal berikut:

- 1) Tokoh yang terlibat (sudut pandang tokoh)
- 2) Tokoh sampingan (sudut pandang tokoh sampingan)
- 3) Orang yang serba tahu, serba melihat dan serba mendengar (sudut pandang interpersonal)

6. Gaya Bahasa

Merupakan ciri khas sang penulis dalam menyampaikan tulisannya kepada publik. Baik itu penggunaan majasnya, diksi, dan pemilihan kalimat yang tepat di dalam ceritanya.

7. Amanat

Amanat adalah suatu pesan atau suatu moral yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui ceritanya.

II.8.1.4. Buku Cerita Bergambar Berdasarkan Usia Anak

Memilih buku bacaan anak adalah proses yang tidak mudah dan tidak susah juga dikarenakan berkaitan dengan selera dan minat anak. Karena pemahaman dan daya tangkap anak berbeda-beda sesuai dengan usianya. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman akan memilih buku bacaan anak yang sesuai dengan kelompok usia dan perkembangannya.

a. Usia 0-2 tahun

Kelompok usia ini sebaiknya memilih buku yang berisi gambar berukuran besar dan berwarna cerah. Anak-anak usia bayi hingga 2 tahun adalah pendengar, mereka lebih menyukai buku dengan teks singkat disertai gambar yang mengilustrasikan kejadian pada cerita tersebut.

b. Usia 3-5 tahun

Buku yang cocok adalah yang mengenalkan huruf, angka, dan bentuk. Buku cerita yang isinya menceritakan kehidupan sehari-hari. Teks cerita bisa lebih sedikit kompleks dan banyak menggunakan pengulangan kata dengan tujuan menstimulasi anak belajar membaca.

c. Usia 5-8 tahun

Untuk buku yang tepat di usia ini, buku bergambar dengan alur cerita yang cukup kuat dan tokoh yang menarik adalah pilihan tepat. Buku untuk kelompok ini tidak harus selalu fiksi, buku non-fiksi bisa mendorong anak untuk membaca buku dengan topik baru dan memuaskan rasa ingin tahunya akan hal-hal yang lebih kompleks.

d. Usia 9-11 tahun

Anak sudah mulai mandiri dalam membaca buku, kelompok ini sudah mulai haus akan wawasan baru dan ingin memperkaya kosa kata. Pilihan buku tanpa gambar dapat merangsang imajinasinya untuk melihat dunia yang diceritakan oleh buku tersebut.

e. Usia 12 keatas

Pra-remaja dan remaja biasanya tertarik pada novel dengan alur cerita keseharian, menampilkan tokoh yang memiliki pengalaman mirip dengan mereka. Anak juga sudah dapat menggali informasi dari buku ensiklopedia dengan menggunakan daftar isi dan glosarium.

Berdasarkan penjabaran diatas, usia yang tepat untuk memberikan cerita legenda Ki Ageng Mangir adalah pada anak usia 5-11 tahun dimana di usia ini anak-anak sedang dalam tahap belajar di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan mereka masih sangat tertarik terhadap buku bergambar yang memiliki tokoh yang menarik di dalamnya. tokoh ini tidak harus fiksi, namun non-fiksi seperti contohnya pahlawan kemerdekaan Indonesia. Selain itu ditahap ini anak-anak usia 5-11 tahun masih haus akan wawasan, anak-anak masih memperkaya kosa kata mereka dan juga dimana peran buku cerita bergambar yang dapat merangsang imajinasi sang anak sehingga membaca buku bergambar akan menjadi suatu hal yang sangat menarik. Ilustrasi yang digunakan juga harus disesuaikan agar sang anak tidak bosan seperti misalnya dengan menggunakan gaya kartun, atau ilustrasi khayalan, atau menggunakan teknik cerita bergambar.

II.8.1.5. Manfaat Membaca Buku Cerita

Menurut Fitria Rahmadiani (2018) ada beberapa manfaat yang didapat dari membaca buku cerita, yaitu:

- a. **Melatih Keterampilan Berbahasa**
Anak dapat memahami dengan baik saat orang tua membacakan sebuah cerita, namun secara tidak langsung orang tua sedang mengajarkan anak untuk mengerti melalui intonasi dan emosi yang disampaikan. Dengan begitu anak akan belajar tentang suatu benda, gambar, angka dan warna. Selain itu juga anak-anak akan belajar menghubungkan kaitan sebuah peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- b. **Terdapat Pesan Moral Yang Disampaikan**
Seperti pada halnya menonton kartun, dalam buku cerita juga terdapat pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca maupun pendengarnya. Misalnya cerita Malin Kundang yang memiliki pesan agar jangan menjadi anak yang durhakan kepada orang tua.
- c. **Menumbuhkan Minat Baca Anak**
Dengan membacakan buku cerita, akan muncul rasa keingintahuan dari anak. Ini juga melatih mereka dalam menyampaikan keberanian untuk bertanya, karena anak-anak terbiasa terlibat secara aktif dan berinteraksi dengan orang dewasa.
- d. **Meningkatkan Daya Imajinasi Anak**
Disaat anak menjadi pembaca maupun pendengar, anak dapat memvisualkan sendiri dari cerita yang ia terima. Membayangkan tokoh-tokoh, situasi bahkan tata bahasa yang digunakan dalam cerita tersebut. Hal ini terjadi karena anak memiliki dunianya sendiri, dengan daya imajinasi yang masih bagus ini orang tua juga harus bisa terlibat aktif mengarahkan kearah yang positif.

II.8.1.6. Kriteria Buku Cerita Yang Baik Untuk Anak

Dalam pemilihan buku cerita, dibutuhkan bimbingan guru dan orang tua dalam memutuskan buku yang sesuai dengan tingkat berpikir dan kebutuhan anak di usianya. Cristantiowati (dalam Santosa, 2008: 8) buku bacaan yang baik adalah buku yang:

- a. Buku yang dapat memberikan nilai tambah positif pada pembacanya, missal memberikan kegembiraan, membantu memecahkan persoalan dan mampu membuka pikiran untuk suatu hal.
- b. Disampaikan dalam bahasa yang sederhana, enak dibaca dan penulisnya seakan ingin berbagi dengan pembaca bukan menggurui.
- c. Gaya penulisannya tidak *meledak-ledak*
- d. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku, tidak banyak menggunakan istilah asing yang sebenarnya ada padanannya dalam bahasa Indonesia.

Effendi, Bangsa, dan Yudani (2013) mengungkapkan hal yang sama yaitu:

- a. Tampilan visual buku menggunakan *full color*
- b. Tampilan visual buku lebih dominan gambar
- c. Jenis huruf yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak.
- d. Judul buku cerita dapat mewakili keseluruhan isi cerita dan menarik minat baca anak.
- e. Tampilan warna dapat memberikan kesan dan mudah ditangkap.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mansoor (dalam Santosa, 2008: 8) buku yang memenuhi syarat yaitu terdapat:

- a. Isinya mudah dipahami
- b. Mengajak pembaca untuk mengenal kehidupan nyata
- c. Menggunakan pilihan kata yang tepat

- d. Rancangan halaman tertata dengan baik, dari pemilihan jenis huruf, jarak antar baris, tata letak halaman, luas cetak, luas margin, dan sebagainya untuk menentukan kenyamanan membaca.
- e. Sampul buku yang artistic dan representatif.

Sehingga dari penjabaran pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita yang baik untuk anak-anak sebaiknya:

- a. Judul harus bisa mewakili seluruh isi cerita dan menarik minat baca anak dan warna sampul yang digunakan harus membawa pesan yang akan disampaikan
- b. Isi cerita harus mudah dipahami oleh pembaca terutama anak-anak, selain itu juga terdapat nilai-nilai pembelajaran moral yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari
- c. Buku cerita harus menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dibaca dan dipahami
- d. Mampu mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak
- e. Tampilan visual buku lebih dominan gambar dibanding teks
- f. Gambar yang ditampilkan jelas dan mudah dibedakan, hal ini karena ilustrasi pada buku cerita memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan dan karakter.
- g. Gaya dan ketepatan bahasa cocok untuk anak-anak
- h. Isi buku berhasil memikat pembaca untuk terus mengikuti jalan cerita dan racangan tata halaman yang baik. Selain itu juga pemilihan jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat baca yang baik.
- i. Tata letak penulisan tidak terlalu sempit sehingga memudahkan pembaca.

II.8.2. Tinjauan Anak Usia SD

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 7-12 tahun atau biasa disebut periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Implikasinya

adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak.

II.8.2.1. Karakteristik Anak Usia SD

Menurut Preston (2018) anak usia sekolah dasar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Anak merespons (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dari dunia sekitarnya. Anak secara spontan menaruh perhatian terhadap kejadian-kejadian peristiwa, benda-benda yang ada di sekitarnya. Mereka memiliki minat yang luas dan tersebar di sekitar lingkungannya.
2. Anak adalah seorang penyelidik, anak memiliki dorongan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka tahu.
3. Anak ingin berbuat, ciri khas anak adalah selalu ingin berbuat sesuatu, mereka ingin aktif, belajar, dan berbuat
4. Anak mempunyai minat yang kuat terhadap hal-hal yang kecil atau terperinci yang sering kali kurang bermakna
5. Anak kaya akan imajinasi, dorongan ini dapat dikembangkan dalam pengalaman-pengalaman seni yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat memahami orang-orang di sekitarnya.

Berkaitan dengan atmosfer di sekolah, ada sejumlah karakteristik yang dapat diidentifikasi pada siswa SD berdasarkan kelas-kelas yang terdapat di SD, hal ini dibagi menjadi dua masa yaitu:

1. Masa Kelas Rendah (kelas 1 – 3)

- a. Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
- b. Suka memuji diri sendiri
- c. Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggap tidak penting
- d. Suka membandingkan dirinya dengan yang lain

2. Masa Kelas Tinggi (kelas 4 – 6)

- a. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- b. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
- c. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya

Menurut Sugiyanto (2001) menjelang masuk SD anak telah mengembangkan keterampilan berpikir bertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas-kelas besar. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas-tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara-cara yang dapat diterima lingkungan mereka. Pada masa ini juga anak mulai menilai diri mereka sendiri dengan membandingkannya dengan diri orang lain. Pada anak-anak tumbuh semakin lanjut, mereka cenderung menggunakan perbandingan sosial untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan mereka sendiri.

Dapat disimpulkan dari penadapat diatas bahwa anak-anak dalam masa sekolah dasar sudah mampu menunjukkan kepercayaan dirinya dengan menunjukkan perilaku dan sifatnya. Mereka sudah dapat menimbang hal-hal mana yang baik dan mana yang tidak, dan mereka juga sudah memiliki imajinasi yang baik dalam proses belajar pengenalan tokoh-tokoh sejarah.

II.8.2.2. Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar

Cochrane Efal (dalam Nurbiana Dhieni, 2005: 5-9) mengungkapkan perkembangan dasar kemampuan membaca anak berlangsung dalam lima tahap, yaitu:

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Di tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Anak mulai berpikir bahwa buku itu penting dengan membolak-balik buku.

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca.

3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada tahap ini anak mulai menyadari cetakan yang tampak dan dapat menemukan kata yang sudah dikenal.

4. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Anak sudah mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic*, *semantic* dan *syntactic*) secara bersamaan. Anak sudah mulai tertarik pada bacaan dan mulai membaca tanda-tanda yang ada di lingkungan seperti membaca kardus pasta gigi, kotak susu dan lain-lain.

5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Anak sudah dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas.

II.8.2.3. Perkembangan Moral Pada Anak Usia SD

Pengertian moral adalah tindakan manusia yang sesuai dengan ide-ide yang diterima umum, yaitu berkaitan dengan makna yang baik dan wajar. Menurut Piaget (dalam Juwita, 2019: 7), antara usia lima dan dua belas tahun konsep anak mengenai keadilan sudah berubah. Pengertian yang kaku dan keras tentang benar dan salah, yang dipelajari dari orang tua, menjadi berubah dan anak mulai memperhitungkan keadaan-keadaan khusus di sekitar pelanggaran moral.

Menurut Mustofa (2015) fase anak sekolah dasar ini dimulai sejak anak-anak berumur 6-12 tahun. Anak-anak sudah lebih menjadi mandiri. Pada masa inilah anak paling peka dan siap untuk belajar dan dapat memahami pengetahuan serta selalu ingin bertanya. Sedangkan untuk perkembangan moralnya sebagai berikut:

1. Anak sudah mulai mengenal konsep moral pertama kali dari lingkungan keluarga. Usaha menanamkan moral sejak usia dini merupakan hal yang seharusnya dilakukan, karena informasi yang diterima mengenai benar-salah atau baik-buruk akan menjadi pedoman tingkah lakunya kemudian hari.
2. Pada usia sekolah dasar, anak sudah mengikuti peraturan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini, anak sudah memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Anak juga sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah atau baik-buruk.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dan guru menjadi peran utama bagi pembentukan karakter sang anak. Menjadi seorang panutan dan pengajar di lingkungan sang anak belajar. Dengan demikian sang anak dapat menanamkan *mindset* yang ia pelajari melalui hal-hal yang diajarkan kepada anak, seperti kejujuran, bertanggung jawab, kerja keras, peduli sosial, kerja sama, pantang menyerah dan peduli sosial.

II.8.3. Tinjauan Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata *illusion*. Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya Tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu sang pembaca berimajinasi sewaktu membaca buku.

Menurut Soedarso dalam Kusvitaningrum (2014:556) gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis berdasarkan penampilannya, yaitu:

a. Gambar Naturalis

Merupakan ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*realis*) tanpa ada pengurangan atau pun penambahan.

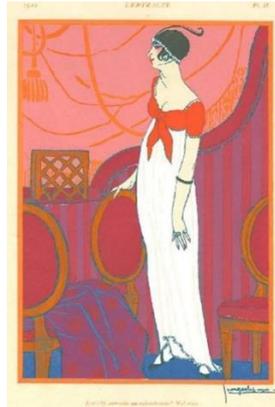


Gambar 2. 5 Contoh Gambar Naturalis “Mona Lisa” karya Leonardo
Da Vinci

(Sumber: www.wikipedia.org diakses pada 2 April 2020 pukul 13.19)

b. Gambar Dekotarif

Ilustrasi ini berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan.



Gambar 2. 6 Contoh Gambar Dekoratif “L’Entracte” karya Goerge
Lepape

(Sumber: www.widewalls.ch diakses pada 2 April 2020 pukul 13.24)

c. Gambar Kartun

Ilustrasi ini memiliki bentuk-bentuk yang lucu. Biasanya banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

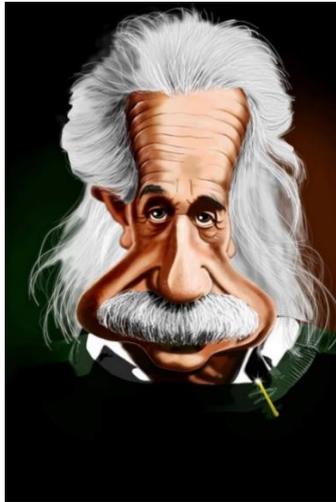


Gambar 2. 7 Contoh Gambar Kartun “Steven Universe”

(Sumber: www.raru.co.za diakses pada 2 April 2020 pukul 13.29)

d. Gambar Karikatur

Ilustrasi ini merupakan suatu kritikan/sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.



Gambar 2. 8 Contoh Gambar Karikatur “Albert Einstein” karya Allan Buch

(Sumber: www.designrfix.com diakses pada 2 April 2020 pukul 13.34)

e. Cerita Bergambar

Gambar ini diberi teks, teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran.



Gambar 2. 9 Contoh Gambar Cerita Bergambar “Kisah Peri & Acil” karya Ali Parma Setjadipradja

(Sumber: www.picuki.com diakses pada 2 April 2020 pukul 13.44)

f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Berfungsi untuk menerangkan teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.



Gambar 2. 10 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran oleh Herdila Taer

(Sumber: issuu.com diakses pada 2 April 2020 pukul 13.54)

g. Ilustrasi Khayalan

Gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Biasanya ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman dan komik.



Gambar 2. 11 Contoh Ilustrasi Khayalan oleh Gareth Davies

(Sumber: www.twitter.com diakses pada 2 April 2020 pukul 14.00)

Dilihat dari berbagai jenis yang sudah disebutkan diatas, maka perancangan ini akan menggunakan jenis ilustrasi kartun dan khayalan berdasarkan analisa yang sudah dilakukan. Gaya ilustrasi ini merupakan yang paling tepat digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar dan gaya yang disukai oleh anak-anak. Karena dirasa tidak membosankan, imajiatif, menyenangkan, dan *full color*. Sehingga anak-anakpun tidak akan cepat merasa bosan saat membaca karena didukung oleh gambar yang menarik mendampingi cerita yang diceritakan.

II.8.4. Tinjauan Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Diasumsikan sebagai reaksi otak terhadap rangsangan visual khusus. Warna adalah elemen paling dominan dan aspek yang paling relatif dalam desain kehidupan. Persepsi terhadap warna melibatkan respon psikologi dan fisiologi

manusia. Jika ditinjau dari psikologis atau emosi, makna dan arti warna yang ada dapat menunjukkan kesan pada objek, cahaya, mata dan otak.

Menurut Brewster dalam Sitompul (2017) mengungkapkan secara umum warna dapat digolongkan menjadi tiga kelompok utama yaitu:

1. Warna Primer

Menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar yang tersusun dari merah seperti darah, kuning seperti warna tengah telur dan biru seperti warna langit atau permukaan air laut.

2. Warna Sekunder

Merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna. Contoh yang dihasilkan yaitu warna ungu (campuran merah dan biru), jingga (campuran merah dan kuning) dan hijau (campuran biru dan kuning).

3. Warna Tersier

Merupakan warna hasil perpaduan dari satu warna primer dan satu warna sekunder. Contohnya mencampur warna kuning dengan warna ungu maka menghasilkan coklat kekuningan.

Selain itu juga Sitompul mengelompokkan warna menjadi beberapa kelompok, yaitu:

1. Warna Netral

Warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna. Warna ini merupakan campuran 3 komponen warna utama sekaligus.

2. Warna Komplementer

Merupakan warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna ini biasanya didapatkan dari warna yang berseberangan dan terdiri dari warna primer dan warna sekunder.

3. Warna Panas

Kelompok warna yang mulai dari warna merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.

4. Warna Dingin

Merupakan kelompok warna yang mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

Dari setiap pengelompokan warna diatas, Lebond (2017) mengungkapkan bahwa warna mempengaruhi psikologi manusia, emosi, serta cara bertindak:

- a. Menciptakan daya Tarik manusia untuk semakin bergairah terhadap sesuatu
- b. Dapat mempengaruhi emosi seseorang
- c. Membangkitkan energi yang membuat seseorang menjadi aktif dalam melakukan kegiatannya
- d. Menjadi salah satu alat bantu komunikasi non verbal

Berdasarkan dari uraian diatas bahwa warna sangat mempengaruhi kehidupan seseorang sejalan dengan usia dan lingkungannya. Menurut Suriyanto Rustan dalam Kusvitaningrum (2019) anak-anak usia 4 – 10 tahun lebih menyukai dan memilih warna-warna cerah dan mencolok dibanding warna netral seperti abu-abu. Oleh karena itu perancangan ini akan menghindari penggunaan warna-warna netral yang lebih dominan dibanding warna kontras.

II.8.5. Tinjauan Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk dapat menciptakan kesan tertentu dan khusus, sehingga dapat menolong para pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Selain itu juga

tipografi dapat didukung dengan warna yang menarik untuk menimbulkan kesan yang dalam oleh pembaca. Fungsi lainnya yaitu menimbulkan sebuah kesan keindahan dalam huruf yang dirangkai guna menambah suasana yang indah.

Tipografi memiliki dua elemen penting yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Huruf Teks

Pilihan sebuah huruf teks yang unsur keterbacaannya sangat mudah dan sangat nyaman. Tidak menggunakan huruf teks yang tebal dan terlalu banyak lengkungan

2. Huruf Judul

Penggunaan huruf lebih fleksibel. Asal unsur keterbacaannya dan keefektifan penyampaiannya dapat terkemas dengan baik dan nyaman, maka unsur penerapan dalam desain sudah terpenuhi.

Surianto Rustan (2017: 46) mengklasifikasikan *typeface* yang tersedia saat ini. Tujuan klasifikasi ini adalah untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan, antara lain:

- a. *Sans-Serif*

Berciri tanpa sirip/serif dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hamper sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

The image shows the lowercase letters 'a', 'b', and 'c' in a bold, black, sans-serif typeface. The letters are centered and presented in a clean, minimalist style without any serifs or decorative elements.

Gambar 2. 12 Contoh Huruf *San-Serif*

(Dokumentasi Penulis)

b. *Serif*

Disebut juga *Egyptian* karena bentuknya yang berkesan berat dan horizontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno. Kesan yang ditimbulkan yaitu tegas, akurat, kokoh, dan teratur.

The image shows the lowercase letters 'a', 'b', and 'c' in a classic serif font. The letters are bold and have a clean, professional appearance with distinct serifs at the ends of the strokes.

Gambar 2. 13 Contoh Huruf *Serif*
(Dokumentasi Penulis)

c. *Script*

Merupakan huruf yang didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.

The image shows the lowercase letters 'a', 'b', and 'c' in a cursive script font. The letters are fluid and elegant, with thick downstrokes and thin upstrokes, giving them a handwritten feel.

Gambar 2. 14 Contoh Huruf *Script*
(Dokumentasi Penulis)

d. *Dekoratif/Display*

Display biasanya sangat dibutuhkan dalam dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. Yang diprioritaskan dari huruf ini adalah

keindahannya. Sehingga kesan yang ditimbulkan yaitu spontan, menyenangkan, blak-blakan, dan *extrovert*.

The image shows the letters 'A', 'B', and 'C' in a very bold, rounded, and slightly irregular black font. The letters are thick and have a friendly, approachable feel, characteristic of a decorative or display typeface.

Gambar 2. 15 Contoh Huruf Dekoratif/*Display*
(Dokumentasi Penulis)

Pemilihan huruf harus cukup diperhatikan di dalam perancangan ini, agar informasi yang ingin disampaikan bisa diterima jelas oleh *target audience*. Karena *target audience* dalam perancangan ini adalah anak-anak, maka jenis huruf yang digunakan adalah *serif* sebagai tipografi utama isi teks buku, dan dekoratif/*display* sebagai tipografi pendukung. Penggunaan huruf *serif* guna memperkuat isi cerita yang ada dengan menyesuaikan kesan klasik dan agar pesan yang ada dapat tersampaikan dengan baik. Sedangkan penggunaan huruf dekoratif sebagai tambahan, hiasan, dan digunakan untuk judul buku karena jenis huruf ini bersifat menyenangkan, ceria, dinamis dan kekanak-kanakan. Semua ini sudah sesuai pertimbangan yang dilakukan oleh penulis demi tingkat keterbacaan jelas oleh *target audience*.

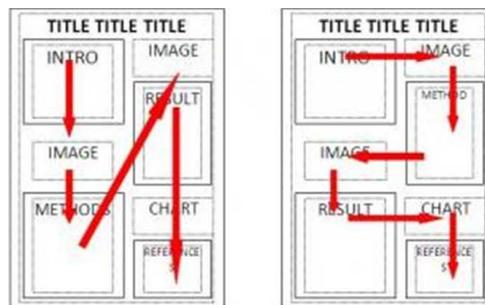
II.8.5. Tinjauan *Layout*

Layout adalah pengaturan yang dilakukan dalam mempromosikan seluruh elemen desain untuk menghasilkan bentuk grafis yang diinginkan. Menurut Suprayitno (2012: 596) *layout* dalam perkembangannya sudah meluas dan melebur dengan desain itu sendiri, sehingga banyak yang mengatakan *me-layout* sama saja dengan mendesain. Menurut Suriyanto Rustan (2009) menerapkan prinsip-prinsip

yang dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik, yakni:

1. *Sequence*

Bisa disebut juga dengan herarki atau *flow*. Artinya di dalam suatu karya sering kali terdapat lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Dengan adanya *sequence* akan membuat pembaca otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan dan juga memudahkan para pembaca.

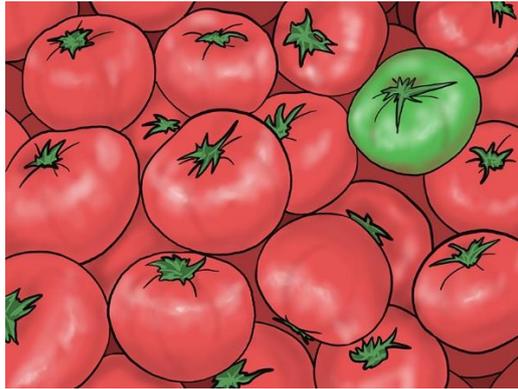


Gambar 2. 16 Penggambaran *Sequence* (Alur Baca)

(Sumber: umardanny.com diakses pada 2 April 2020 pukul 14.39)

2. *Emphasis*

Merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen seperti ukuran, warna, letak/posisi dan bentuk

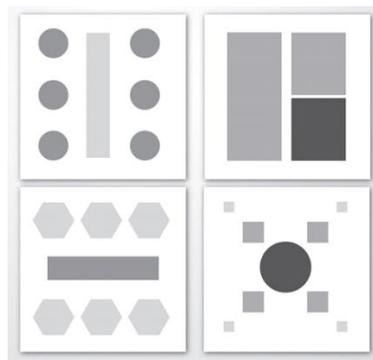


Gambar 2. 17 Contoh *Emphasis*

(Sumber: thevirtualinstructor.com diakses pada 2 April 2020 pukul 14.47)

3. *Balance*

Merupakan keseimbangan, pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat

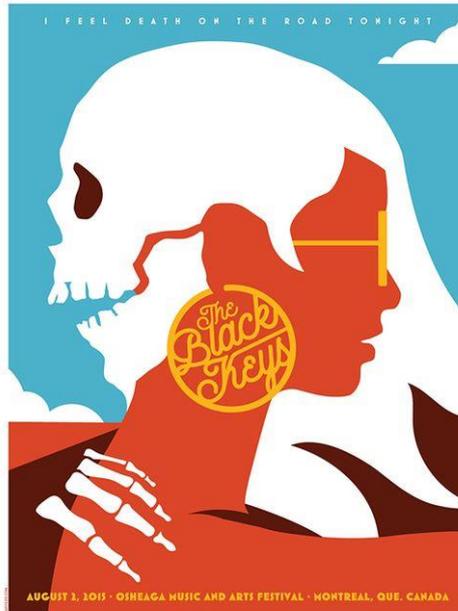


Gambar 2. 18 Penggambaran *Balance*

(Sumber: www.graphic-design-institute.com diakses pada 2 April 2020 pukul 14.51)

4. *Unity*

Prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam *layout*. Hal ini mencakup penampilan serta selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya



Gambar 2. 19 Contoh *Layout Unity*

(Sumber: www.pinterest.ch diakses pada 2 April 2020 pukul 14.55)

Dari penjelasan diatas, kesimpulannya adalah buku cerita bergambar memiliki *layout* berbeda dengan sebuah buku yang menyajikan ilustrasi hanya untuk tambahan / hiasan. Dimana gambar harus menjadi *emphasis* namun tetap ada kesatuan terhadap teks cerita. Perancangan ini menggunakan *layout* yang cukup sederhana guna memudahkan anak-anak membaca buku yang akan dirancang. Dengan alur baca kiri ke kanan seperti pada buku umumnya.

II.9.1. Analisis Data

II.9.1.1. Analisis Data Pustaka

- a. Ki Ageng Mangir merupakan tokoh yang cukup berpengaruh di daerah Bantul karena ia adalah tokoh munculnya desa Mangir saat ini
- b. Legenda Ki Ageng Mangir sebenarnya merupakan kisah yang disembunyikan dari rakyat
- c. Ki Ageng Mangir bukan nama satu orang saja, namun yang diturunkan kepada generasi yang memimpin desa Mangir

- d. Masing-masing tokoh Mangir memiliki kisahnya sendiri dalam perjalanannya, namun memiliki sifat yang sama yakni taat kepada Tuhan
- e. Terdapat dua versi yang dipublikasi menjadi buku, yakni oleh Pramoedy Ananta yang menceritakan kisah cinta Ki Ageng Mangir bersama Pembayun hingga akhir riwayatnya namun sedikit bagian yang menceritakan hal lainnya tentang Ki Ageng Mangir dan satu lagi oleh Dr. Purwadi yang menceritakan kisah detail dari awal hingga akhir perjalanannya namun sedikit bagian yang menceritakan kisah cinta Ki Ageng Mangir bersama Pembayun
- f. Buku anak berkarakteristik sederhana, menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan kalimat yang mudah dicerna oleh anak, singkat dan plot sederhana. Warna yang digunakan mencolok dan menarik, dan dominan isi oleh gambar.
- g. *E-book* merupakan media yang sudah sering diakses saat ini untuk segala kalangan, dikarenakan kemajuan teknologi. Tidak lepas dari anak-anak yang sudah memiliki *gadget* saat ini.
- h. *E-book* berkarakteristik praktis, mudah diakses kapan saja, dan dapat diunduh dalam mempermudah akses membaca kembali.
- i. Desain yang cocok untuk anak-anak yakni memiliki visual yang *full-color*, tampilan dominan gambar dibanding teks, huruf yang digunakan mudah dibaca, judul dapat mewakili keseluruhan isi cerita, sehingga menarik minat baca lebih lanjut.
- j. Gaya ilustrasi kartun adalah gaya yang sangat diminati anak-anak. Gaya ini memiliki kesan menyenangkan, lucu, ceria, *full-color* sehingga menarik dilihat.
- k. Tipografi memiliki peranan yang cukup penting dalam penyampaian informasi. Penggunaannya harus menyesuaikan karakter anak-anak. Kesan sederhana, ceria dan font harus terlihat jelas sehingga tidak membosankan dan tingkat keterbacaan yang tinggi juga untuk anak-anak.