

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
ANAK TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM KONSEP ASTHABRATA**



untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni,
Minat Utama Disain Komunikasi Visual

Oleh :
Galuh Sekartaji
1420818411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2019

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANAK
TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KONSEP
ASTHABRATA

Oleh

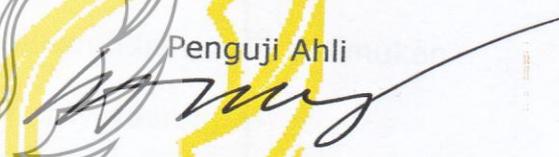
Galuh Sekantaji
NIM 1420818411

Telah dipertahankan pada tanggal 5 Desember 2019
di depan dewan penguji yang terdiri dari

Pembimbing I

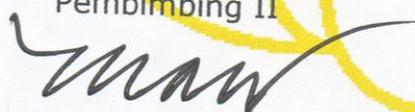
Penguji Ahli

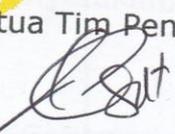

Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.


Dr. Suwarno Wisetrotomo, MHum.

Pembimbing II

Ketua Tim Penilai


Drs. H.M. Umar Hadi, MS


Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

06 JAN 2020

Yogyakarta, 6 Januari 2020

Direktur



Prof. Dr. Dihan Salim, Msi.

NIP 19611217199403 1001

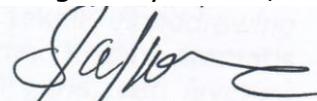
PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan tesis dengan judul "Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak Tentang Pendidikan Karakter dengan Konsep Asthabrata" adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak meniru karya siapapun, bukan karya orang lain yang diakui sebagai karya saya, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya dan bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 5 Desember 2019

Yang menyatakan,



Galuh Sekartaji

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANAK TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KONSEP ASTHABRATA

Tesis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh Galuh Sekartaji

INTISARI

Asthabrata sebagai konsep kepemimpinan Jawa penting untuk diangkat kembali mengingat krisis kepemimpinan di Indonesia menjadi persoalan mendasar pada menurunnya kualitas hidup masyarakat, baik secara fisik, mental maupun spiritual. Kondisi tersebut menghambat terciptanya lingkungan yang baik bagi perkembangan karakter anak-anak. Maka Asthabrata perlu dikenalkan sejak dini melalui bentuk baru, yaitu buku cerita bergambar untuk memberi gambaran perilaku yang baik bagi anak-anak.

Langkah pertama adalah menyusun Asthabrata versi anak dengan metode *3N* (*niteni, nirokake, nambahi*) yang melibatkan pengalaman interaksi anak-anak dengan elemen alam Asthabrata. Selanjutnya Asthabrata sebagai konsep yang masih bersifat abstrak diadaptasi menjadi bentuk narasi teks 8 bab, dan visualisasi dengan metafora. Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan pedagogik jiwa merdeka dan teori belajar sosial dari Albert Bandura.

Asthabrata dan pedagogik jiwa merdeka membentuk karakter tokoh yang bersemangat, bersahabat, berani menghadapi tantangan, peka terhadap kondisi sekitar, dan memiliki inisiatif. Maka menghasilkan buku cerita interaktif dengan teknik *pop-up*, bertema petualangan, komposisi *layout* dinamis asimetris, gaya ilustrasi memadukan karakter kartun, surealis, dengan teknik *handdrawing* menggunakan pastel, cat air dan pensil warna. Kesan dramatis disampaikan melalui ekspresi tokoh dan ekspresi garis, dan *layering* warna hue pada *background* yang memberi kedalaman emosi. Ilustrasi berfokus pada apa yang dilakukan para tokoh dan elemen alam yang sedang dibahas.

Perancangan ini adalah pertama kalinya Asthabrata diajarkan untuk anak-anak. Karakter memiliki peranan penting untuk mengajarkan anak tentang beragam emosi dan ekspresi. Peran ilustrasi beserta elemen visual dalam buku cerita bergambar dapat menggambarkan kedalaman emosi, menyederhanakan kompleksitas cerita dan mengungkapkan apa yang tidak tersampaikan oleh bahasa verbal.

Kata kunci : Asthabrata, buku cerita bergambar anak, perancangan buku, literasi anak, pendidikan karakter, media edukasi anak.

DESIGNING CHILDREN'S PICTURE STORYBOOK ABOUT CHARACTER EDUCATION IN THE ASTHABRATA CONCEPT

Thesis
For
Art Creation and Art Studies Programme
Indonesia Art Institute Post Graduate Programme
Yogyakarta, 2019

by Galuh Sekartaji

Asthabrata as a Javanese leadership concept is important to be re-appointed considering the leadership crisis in Indonesia is a fundamental problem causing the declining quality of people's lives, both physically, mentally and spiritually. These conditions are the obstacles for the creation of a good environment for the development of children's character. So Asthabrata needs to be introduced early on through a new form, which is a picture book to illustrate good behavior for children.

The first step is to compile the child version of Asthabrata using the 3N method (nitenti, nirokake, nambahi) which involves the experience of children's interactions with the natural elements of Asthabrata. Furthermore, Asthabrata as an abstract concept was adapted to form a narrative text of 8 chapters, and visualize metaphorically. The design of this picture book uses the pedagogic of independent souls and social learning theory from Albert Bandura.

The interaction of children's nature with Asthabrata and pedagogics of an independent soul would shape some positive characters such as passionate, friendly, brave to face challenges, sensitive to the surrounding conditions, and have initiative. The pictures made up with pop-up techniques, adventures themes, asymmetrical dynamic layout compositions, illustration style combining cartoon characters, surrealism style, with hand-drawing techniques using pastels, watercolors and colored pencils. Dramatic impressions are conveyed through character expressions and line expressions, and layers of hue colors on the background give depth emotions. The illustrations focus on what the characters and natural elements are doing.

This design is the first time Asthabrata has been taught to children. Character has an important role to teach children about various emotions and expressions. The role of illustrations and visual elements in illustrated storybooks can illustrate the depth of emotions, simplify the complexity of stories and express what is not conveyed by verbal language..

Keywords: Asthabrata, children's picture storybook, designing book, children's literacy, character education, children education media.

KATA PENGANTAR

Segala puji Syukur dan terimakasih saya ucapkan kepada Tuhan Semesta Alam atas kekuatan serta pertolongan –Nya, dan para leluhur atas tuntunanNya kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir desain berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak Tentang Pendidikan Karakter Dalam Konsep Asthabrata”.

Perancangan karya desain ini selain untuk memenuhi sebagian pesyaratan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan magister pada program Studi Penciptaan dan Pengkajian, minat utama Desain Komunikasi Visual Pascasarjana Institut Seni Yogyakarta.

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini banyak pihak yang turut membantu , sehingga saya ucapkan rasa terima kasih yang setulus tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sudah bersabar, memotivasi dan bekerja keras untuk menyekolahkan saya hingga sampai pada titik ini.
2. Drs. H.M. Umar Hadi, MS selaku dosen pembimbing atas bantuan, inspirasi, motivasi dan bimbingan serta arahannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, semangat dan arahannya.
4. Prof. Dr. Djohan Salim, Msi. Selaku Direktur Program Pascasarjana. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku penguji ahli dan Kurniawan Adi Saputro, Ph.D selaku ketua tim penilai tesis. Terimakasih atas kesempatan utuk menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Suamiku yang sudah bersabar mendampingi dan menyemangati saya dalam tugas akhir.
6. Alit, Fitri, Endi, Tari, Ari, Lambang dan Aristo yang turut membantu dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini.
7. Sanggar Anak Jaman yang menjadi inspirasi dalam karya tugas akhir ini dan semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tesis dan perancangan karya. Untuk itu koreksi, kritik, dan saran dari pihak-pihak yang mengapresiasi sangat diharapkan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi siapa saja yang membacanya. *Mugi rahayu sagung dumadi.*



Yogyakarta, 5 Desember 2019

Galuh Sekartaji

DAFTAR ISI

INTISARI.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	vi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Orisinalitas.....	15
D. Tujuan dan Manfaat.....	17
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	18
B. Landasan Penciptaan.....	56
C. Konsep Perwujudan.....	95
III. METODE PENCIPTAAN	
A. Metode Penciptaan.....	103
B. Proses Penciptaan.....	142
IV. ULASAN/PEMBAHASAN KARYA.....	146
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	187
B. Saran	190
DAFTAR PUSTAKA.....	192
LAMPIRAN.....	197

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

GAMBAR

Gambar 1.1 Perilaku anak- anak SD	4
Gambar 2.1 "Menyalakan Lampu" karya C.Jetses.....	42
Gambar 2.2 Buku Cerita Alkitab.....	43
Gambar 2.3 Ilustrasi gaya surealis.....	44
Gambar 2.4 Ilustrasi gaya dekoratif.....	45
Gambar 2.5 Ilustrasi gaya kartun.....	46
Gambar 2.6 Ilustrasi gaya ekspresionis.....	47
Gambar 2.7 Teknik <i>finishing</i> cetak.....	84
Gambar 2.8 Pola Arsir.....	89
Gambar 2.9 Pola <i>lift the flap</i>	94
Gambar 2.10 Buku Cerita <i>The Song of The Sea's Demon</i>	99
Gambar 2.11 Adegan animasi <i>Song of the Sea</i>	101
Gambar 3.1 Gaya Visual	133
Gambar 3.3 Sketsa Kasar.....	143
Gambar 3.4 Gambar yang melalui proses tracing dan warna.....	144
Gambar 3.5 Alternatif desain tipografi judul.....	144
Gambar 3.6 Alternatif tipografi teks.....	145
Gambar 3.7 proses layout dan edit digital.....	145

TABEL

Tabel 2.1 Perjenjangan Buku menurut kemampuan membaca.....	81
Tabel 3.1 Skema penyelarasan Asthabrata.....	103
Tabel 3.2 Skema proses kreatif.....	104

Tabel 3.3 Analisis Asthabrata berdasarkan sumber kepustakaan...112
Tabel 3.4 Analisis Asthabrata melalui 3N.....114
Tabel 3.5 Tabel Metafora (Dr.Richard) pada karakter Asthabrata.137



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persoalan kepemimpinan di Indonesia dewasa ini tidak berhenti menghasilkan masalah-masalah baru yang menghambat kesejahteraan masyarakatnya. Dipicu oleh menjamurnya korupsi dan ketimpangan hukum pada hampir segala lapisan, disisi lain masyarakat terkepung dengan adanya perpecahan dan kerusuhan akibat politisasi agama dan media massa. Konsep kepemimpinan yang dianut merujuk pada konsep Barat yang pada intinya "kemampuan mempengaruhi" dan " tujuan tertentu" , sehingga baik buruknya kepemimpinan tergantung pada niat seorang pemimpin dalam menggunakan kekuasaannya. Dari situlah sikap dan keputusan pemimpin dalam sebuah negara menjadi panutan arah gerak masyarakatnya.

Dalam ajaran Jawa, Karkono dalam buku Asthabrata karangan Yasasusastra (2011:35) menyatakan bahwa kepemimpinan masyarakat dan negara meliputi segala aspek kehidupan manusia di dunia yang saling menjalin dengan kekuasaan Tuhan Mahasakti, dimana manusia memperoleh kesaktian Sang Pencipta (Karkono, 1995) dan hal tersebut selaras dengan Franz Magnis Suseno dalam Etika Jawa yang terangkum dalam buku Asthabrata karangan Yasasusastra (2011:37) yaitu kekuasaan menurut ajaran Jawa sama sekali berbeda dengan kekuasaan yang dipahami dalam bahasa Inggris : *power*, namun mengandung energi Ilahi yang tanpa bentuk, selalu

kreatif meresapi seluruh kosmos. Dari referensi tersebut kekuasaan mencakup tanggung jawab atas kesejahteraan manusia dan alam semesta. kepemimpinan bukanlah perkara kehendak manusia saja namun justru kemampuan manusia dalam menguasai (mengendalikan) diri untuk menjalankan tanggung jawab dari Sang Pencipta.

Berbeda dengan konsep Barat yang “menaklukan alam”, konsep Jawa adalah “mengharmoniskan diri dengan alam” yang menjadi inti dari falsafah Mataram Islam yaitu *hamemayu hayuning buwono* (menjaga keindahan alam semesta). Relasi harmonis antar Sang Pencipta –manusia- dan alam semesta adalah pilar utama dalam kepemimpinan Jawa yang mana penyatuan diri manusia dengan alam adalah wujud keluhuran warisan mentalitas itu sendiri. Pemahaman tersebut menyatakan semua yang ada di dunia adalah saling terhubung (holistik), bahwa kesempurnaan tata batin dan tata budi manusia merujuk pada tata keseimbangan alam semesta (Riyanto, 2015 : 476-477). Ketika manusia sebagai pemimpin cenderung mengeksploitasi alam, maka ia juga turut merusak tata batin tiap individu yang dipimpinnya.

Fenomena tersebut merujuk pada yang terjadi di Jawa, terutama Daerah Istimewa Yogyakarta belakangan ini. Sejak tahun 2015, Kepala Badan Pusat Statistik Yogyakarta, J.B. Priyono menyatakan kesenjangan sosial DIY menempati urutan tertinggi di Indonesia, yang mana diukur dari segi pemerataan tingkat

pendapatan, terutama buruh tani. Sebenarnya, kesenjangan ini sudah lama terjadi sejak maraknya masalah sengketa tanah *Sultan Ground*. Dimulai dari diresmikannya Undang-undang Keistimewaan makin mengunggulkan Yogyakarta sebagai destinasi wisata budaya. Keberpihakan pemerintah daerah pada pemodal asing justru mengarahkan pembangunan dalam aspek fisik dan teknologi berupa mall, gedung-gedung, hotel, dan segala hal bersifat komersil dengan dalih mengentaskan kemiskinan. Meskipun nampak sebagai peluang terbukanya lapangan pekerjaan, namun kenyataannya peluang tersebut hanya berlaku bagi golongan usia tertentu dengan tingkat pendidikan tertentu. Disisi lain mengorbankan ruang-ruang kebudayaan lokal, sosial, lahan hijau, dan ruang bermain anak-anak menjadi ruang komersil milik pemodal dan pemerintah melalui pengusuran, alih fungsi lahan secara paksa, pemberlakuan sistem sewa tanah pada petani miskin yang menggunakan *Sultan Ground*. Perlawanan masyarakat atas alih fungsi lahan bukan sebatas tentang hilangnya lahan penghidupan atau tempat tinggal mereka, namun memperjuangkan amanah dari Sri Sultan Hamengku Buwono IX untuk menjaga tanah sebagai ladang untuk kedaulatan pangan masyarakat Yogyakarta, bukan dijual untuk komersialitas. Sudah jelas bahwa pembangunan fisik oleh pemerintah yang terjadi di Yogyakarta justru mengingkari prinsip *hamemayu hayuning buwono* sekaligus konsep kepemimpinan Jawa itu sendiri.

Ruang-ruang komersial membentuk gaya hidup konsumtif menjadi salah satu gejala paham kapitalisme yang menggeser nilai-nilai kekeluargaan menjadi nilai fungsional, termasuk pada alam, tradisi, kearifan lokal, dan kebudayaan bukan sebagai sebuah dedikasi, sikap atau rasa hidup, namun sebagai komoditas yang menghasilkan keuntungan. Semakin jarang dijumpai keramah-tamahan, sopan santun, rasa peduli dan gotong royong pada keseharian yang menjadi ciri khas masyarakat Yogyakarta adalah akibat dari ketidakseimbangan pembangunan material dan pelestarian nilai-nilai budaya (non-material). Kurangnya penyaluran nilai-nilai budaya (non-material) pada generasi muda dari lingkungan keluarga, pergaulan maupun pendidikan juga menjadi bentuk kesenjangan sosial antar generasi.



Gambar 1.1 . Perilaku anak-anak SD saat ini yang merupakan akibat buruk internet dan sinetron di televisi.
Sumber : instagram

Munculnya asumsi bahwa teknologi akan memecahkan masalah-masalah yang ada dan tidak lagi menciptakan masalah baru, terbukti dari maraknya penggunaan teknologi (internet, *smartphone*, dan sebagainya) sebagai sumber pengetahuan baru baik dalam pergaulan maupun pendidikan di Indonesia. Namun kemajuan teknologi hanya meningkatkan kemampuan kita untuk melakukan berbagai hal, yang mungkin mendatangkan hasil yang lebih baik namun bisa juga mendatangkan masalah yang lebih buruk secara lebih cepat daripada pemecahannya (Diamond, 2005 : 657-658). Dalam tumbuh kembangnya, anak-anak jaman ini secara tidak langsung dituntut untuk lebih kuat dalam memilah segala pengetahuan secara cepat sehingga pemikiran dan kehendaknya tidak sesederhana masa kanak-kanak orang tua mereka. Setiap harinya, lebih mudah menjumpai segala hal yang menghibur diri mereka daripada harus mempelajari norma atau etika yang dirasa menyulitkan. Tidak banyak orang tua yang bisa selalu mendampingi, menyaring, dan mengarahkan apa yang anak-anak lihat pada media hiburan yang disaksikannya. Kemudahan fasilitas membentuk mentalitas anak yang kurang kuat dan cenderung meremehkan sesuatu, terutama dalam hal kebutuhan belajar. Mereka cenderung mudah menyerah sebelum mencoba mencari jalan keluar, menggantungkan diri pada orang lain (*aleman*), kurang bisa menghormati orang yang lebih tua, atau mencari jalan pintas paling mudah yang kadang dengan cara yang tidak jujur. Kebiasaan tersebut mengarah pada sikap kurang bertanggung jawab

pada kewajiban mereka. Kecenderungannya, anak tersebut akan menyalahkan orang lain atau apapun ketika mengalami kesulitan yang tidak bisa dihindari.

Salah satu akibat ekstrimnya adalah maraknya perkawinan usia muda, aborsi, dan seks bebas, dan tindak kriminal di kalangan remaja pada tahun 2016 semakin meningkat. Salah satu panti asuhan bayi dan balita di Yogyakarta menyatakan pada tahun 2000an awal, banyak bayi yang dilahirkan oleh remaja SMA, namun di tahun 2013-2015 semakin banyak bayi yang dilahirkan remaja SD-SMP. Fenomena tersebut bukan hanya perkara penyaringan teknologi informasi, namun juga sosok panutan yang mereka percayai. Sosok tersebut bukan hanya dalam lingkup keluarga, namun juga tokoh-tokoh dalam televisi yang tentunya diciptakan tanpa pertanggungjawaban moral yang jelas.

Kasus tersebut adalah akibat dari dampak buruk materi yang ditawarkan media dan lingkungan pergaulan anak-anak, tanpa diimbangi dengan pembekalan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya yang mencakup budi pekerti, moral, etika dan tanggung jawab dalam bersosial. Ini menjadi bukti bahwa segala unsur dalam kehidupan bermasyarakat saling terkait yang membuktikan bahwa manusia tidak hanya membutuhkan material saja namun aspek spiritual, moral dan etika sebagai kebutuhan batin. Kurangnya kesejahteraan pada masyarakat dari segala lapisan adalah akibat dari kesenjangan antara konsep ideal seorang pemimpin dengan praktek di lapangan.

Permasalahan ini disebabkan karena ketidakmampuan orang-orang dalam memimpin dirinya dari pengaruh negatif jaman.

Mengapa semakin sulit bagi individu memimpin dirinya, sementara kita menganggap bahwa jaman semakin maju. Kemajuan dapat menjadi dua sisi koin yang berarti kemajuan di satu sisi diiringi kemunduran di sisi lainnya. Ketidakseimbangan antara kebutuhan lahir dan batin akan menjadikan manusia kurang mampu mengendalikan kehendaknya sendiri sehingga sulit menyadari bahwa tindakannya dapat menghancurkan kehidupan yang lain. Pentingnya menyadari bahwa pada jaman ini setiap orang harus mampu memimpin dirinya. Maka fokus perancangan ini adalah penanaman nilai kepemimpinan berbasis kearifan lokal untuk belajar memimpin diri dalam situasi keseharian.

Ki Hajar Dewantara pernah menyinggung gagasan *from nature to culture* (dari kodrat ke adab) bahwasanya setiap makhluk hidup memiliki kodrat atau sifat alamiah yang menjadi ciri khasnya, begitu juga anak-anak, sehingga pendidikan berfungsi untuk menuntun pemahaman anak terhadap kodrat, bukan menghilangkannya, dan menyelaraskannya pada nilai adat istiadat dalam masyarakat sehingga anak mampu menempatkan dirinya (adab). Pendidikan karakter sejak dini diperlukan untuk memberi landasan berfikir yang baik dan benar. Budi pekerti, moral, dan kearifan lokal adalah segala hal yang mampu membangun kepekaan rasa (batin) anak-anak terhadap dunia di

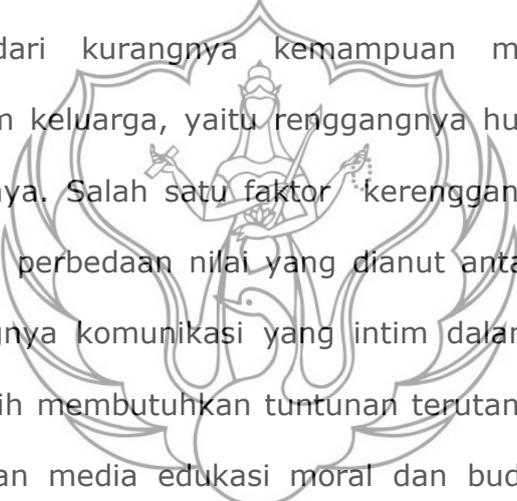
sekitarnya dan dibutuhkan untuk tuntunan untuk memimpin dirinya nanti.

Kembali pada konsep Jawa, alam semesta tidak dimaknai sebatas fungsional saja, namun menjadi perwujudan sifat-sifat dari Sang Pencipta di bumi yang menghasilkan nilai-nilai luhur dan etika hidup menuju keselamatan. Salah satunya ialah karakter kepemimpinan yaitu Asthabrata yang dijalankan oleh para Raja Jawa terdahulu. Asthabrata merupakan konsep kepemimpinan di Jawa. Menurut Suyami (2008:43) secara etimologis kata Astha Brata berasal dari bahasa Sansekerta, *Astha (hasta)* berarti delapan, dan *Brata* berarti laku atau pedoman. Karakteristik kepemimpinan tersebut merujuk pada sifat-sifat benda alam dan dewa-dewi. Ilmu ini adalah hal wajib untuk dikuasai oleh seorang raja dalam memimpin negaranya. Kata Asthabrata awalnya berasal dari kitab Manawa Dharma Sastra (kitab hukum Hindu) yang ditulis dalam bahasa Sansekerta. Manawa Dharma Sastra dihimpun oleh Bhagawan Bhirgu yang diajarkan oleh Manu, pemuka agama Hindu. Pada kitab ini disebutkan bahwa seorang raja harus bertindak berlandaskan pada kedelapan sifat dewa. Astha Brata awalnya tertulis sebagai ajaran agar berperilaku seperti sifat-sifat dewa, itupun tidak semuanya yang melambangkan elemen alam tertentu. Lebih lanjut, konsep ajaran kepemimpinan Asthabrata pun berkembang dalam berbagai macam variasi.

Asthabrata dalam perancangan ini dimaknai sebagai pembentukan psikis manusia melalui 8 inti semesta yaitu tanah, air, api, angin, awan, bintang, bulan, matahari. Melalui makna tersebut, maka "pemimpin" bukan sebatas raja atau kaum elit politik, namun setiap orang adalah pemimpin bagi dirinya. Konsep Asthabrata diperkenalkan masyarakat salah satunya oleh R.Ng.Ranggawarsita, dalam Serat Pustaka Raja Purwa yang mana menceritakan perjalanan terjadinya alam semesta (Aris : 2016) . R.Ng. Ranggawarsita melalui serat tersebut memiliki misi memasyarakatkan Asthabrata agar masyarakat waktu itu mampu memimpin dirinya dan memupuk Kejawaannya dalam menghadapi kolonialisme Belanda. Secara implisit, Asthabrata adalah perjalanan (*laku*) yang dicapai melalui proses pengamatan peristiwa elemen alam tersebut melalui keseharian, dan pemahaman sifat , bukan sekedar "meminjam" simbol. Dari sifat-sifat yang digambarkan, konsep kepemimpinan Asthabrata adalah kemampuan mengendalikan diri untuk mencapai tujuan yang baik, seseorang yang baik akan selalu belajar dan memperbaiki diri untuk mencapai kebijaksanaan. Asthabrata saat ini hanya dikenal sebagai salah satu warisan budaya. Seperti ilmu Jawa yang lain, Asthabrata bersifat cair, dapat dipelajari dan dimaknai dari berbagai aspek (filsafat, sains, politik, psikologi, sosial budaya).

Perancangan ini memaknai Asthabrata sebagai sebuah proses perjalanan, yaitu rangkaian nilai yang dipahami melalui tahapan berlapis-lapis sehingga memungkinkan untuk diperkenalkan pada

anak-anak dan dapat diterapkan dalam keseharian. Asthabrata layak diajarkan pada anak-anak karena : 1) nilai tersebut menyertakan sumber (elemen alam/dewa) dari sifat yang harus ditiru; 2) kedelapan elemen alam tersebut dekat dan mudah dijumpai dalam keseharian anak-anak; 3) bersifat cair, setiap individu dapat menginterpretasikan makna Asthabrata sesuai dengan pengalamannya dan kapasitasnya; 4) pentingnya membangun kembali relasi anak dengan alam sekitarnya untuk melatih kepekaan rasa, kreativitas dan mentalitasnya.



Akibat dari kurangnya kemampuan memimpin diri juga dirasakan dalam keluarga, yaitu renggangnya hubungan antara anak dan orang tuanya. Salah satu faktor kerenggangan tersebut adalah pergeseran dan perbedaan nilai yang dianut antar generasi sehingga memicu kurangnya komunikasi yang intim dalam keluarga. Padahal anak-anak masih membutuhkan tuntunan terutama dari orangtuanya. Maka dibutuhkan media edukasi moral dan budi pekerti anak-anak dengan pendekatan dunia dan bahasa anak sehingga mampu menjadi penyeimbang atas media-media yang kurang mendidik, dan menjadi salah satu tuntunan dalam kesehariannya.

Budaya mendongeng merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kesenjangan nilai tersebut sejak dahulu. Budaya mendongeng dahulu dilakukan saat malam hari ketika orangtua menidurkan anaknya. Menurut Walter Benjamin (1968) mendongeng

adalah sarana membentuk ingatan kolektif sebagai penyalur nilai-nilai masa lampau yang berperan dalam pembentukan identitas masyarakat. Cerita yang disampaikan meliputi legenda, cerita rakyat, fabel, dan sejarah keluarga yang disampaikan secara lisan, maupun mengacu pada buku cerita. Cerita dan dongeng merupakan salah satu bentuk sastra anak yang keberadaannya sangat penting untuk memberikan pengetahuan mengenai nilai moral dan kehidupan di samping pelajaran-pelajaran yang mereka peroleh di sekolah maupun di rumah (Sarumpaet,1976: 11).

Perancangan ini akan mengemas Asthabrata dalam media buku cerita bergambar agar lebih mudah dipahami anak-anak. Mengacu pada Montessori (1900) dalam buku Pendidikan Ki Hajar Dewantara (1961: 282) mengungkapkan 2 unsur penting terkait dengan pendidikan karakter anak : 1) memancing kesenangan; 2) tetap mengandung nilai kebaikan, yang keduanya bisa didapatkan lewat seni bercerita, musik, drama, maupun permainan anak. Ki Hajar Dewantara (1961) memosisikan kesenian sebagai wujud kesatuan antara etika dan keindahan (*aesthetic*) yang mampu menghadirkan budi pekerti dalam alam anak-anak. Media buku cerita bergambar dipilih karena merupakan media yang mampu mengemas nilai estetik sekaligus moral pada rangkaian cerita bergambar yang dapat memancing kesenangan pada anak-anak. Pada hakekatnya, bacaan anak-anak adalah fantasi yang terwujud dalam eksplorasi yang serba mungkin. Karena kemampuan daya fantasinya, anak-anak menganggap segala

sesuatu berjiwa dan bernyawa seperti mereka sendiri (Sarumpaet, 1975: 29). Pentingnya seni visual sebagai elemen buku cerita bergambar untuk merealisasikan fantasi anak secara konkrit , sekaligus mengatasi kendala bahasa melalui gambar yang tepat (corak dan gaya).

Khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah anak-anak umur 7-8 tahun yang tinggal di wilayah Yogyakarta dengan tingkat ekonomi menengah dan menengah ke atas. Dalam proses ini diperlukan model untuk menjadi panutan pemahaman dan tindakan anak-anak, karena faktor perkembangan anak dipengaruhi oleh perilaku lingkungan atau orang lain yang mereka tiru atau adopsi dalam diri (Santrock, 1995:40-49). Dari pernyataan tersebut tentunya menjawab pertanyaan mengapa buku cerita atau pelajaran anak-anak selalu menampilkan bahasa visual, karena secara bentuk, visual menampilkan objek-objek yang keberadaannya tidak jauh dari anak-anak, sehingga anak-anak lebih mudah menangkap kode-kode tersebut daripada verbal. Pengalaman penulis sebagai guru SD dan pengurus Sanggar anak menyaksikan langsung bahwa anak-anak lebih bisa menikmati sebuah cerita dengan ilustrasi.

Ilustrasi sebagai salah satu ilmu DKV membantu mereka dalam memahami keadaan dan keberadaan obyek-obyek dunia, beragam emosi dan perilaku tokoh, mengarahkan sekaligus memancing imajinasi mereka terhadap cerita (Burhan, 2005: 159). Ilustrasi pada

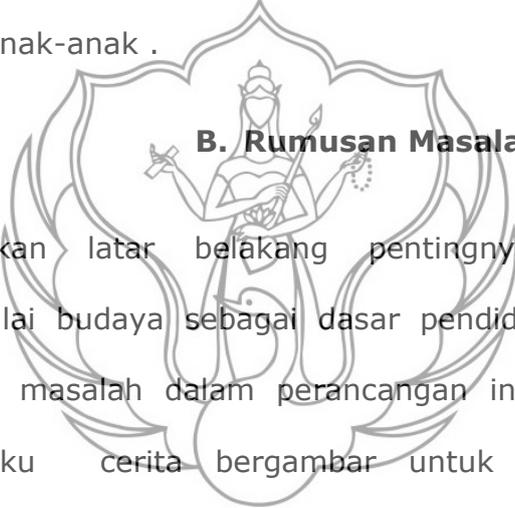
buku cerita bergambar mampu menciptakan suasana keakraban anak-anak pada materi yang disampaikan sehingga pesan moral yang terkandung dalam cerita akan lebih mudah tertanam dalam benak mereka, karena buku yang baik adalah yang mampu menciptakan suasana keakraban pada pembacanya (Dewi Yanti, 1990). Pada perkembangannya, buku cerita bergambar menampung kekayaan bahasa (verbal dan visual) sekaligus unsur interaktif untuk memancing kecerdasan anak. Maka pemahaman Asthabrata dapat tersampaikan dengan baik.

Buku bacaan merupakan sumber yang masih diakui kredibilitasnya dalam dunia pendidikan. Materi sebuah buku dihasilkan melalui proses penyaringan dan penelitian yang panjang, sehingga informasi pada buku sangat bisa dipertanggungjawabkan. Selain itu, media buku dapat diwariskan, dibawa kemanapun, dibaca berulang kali tanpa takut data terhapus, dan mampu menciptakan keintiman antara pembaca pada materi yang disampaikan.

Perancangan ini merupakan tahap paling awal, yaitu pengenalan, dari serangkaian tahap mempelajari Asthabrata. Tahap ini mengenalkan Asthabrata bukan sebagai nilai filosofis yang sudah mapan, namun mencoba menggali Asthabrata yang lebih sederhana. Asthabrata diposisikan bukan sebagai prinsip kepemimpinan yang bersifat politis, namun lebih mengarah pada penjabaran karakter alam yang dijumpai dan dapat diterapkan dalam lingkungan anak-anak

sekaligus memberi tuntunan anak dalam menyelesaikan setiap persoalan di lingkungannya.

Untuk menghadirkan Asthabrata dalam buku cerita bergambar untuk anak-anak, maka harus melewati beberapa proses. Asthabrata sebagai ilmu kepemimpinan untuk orang dewasa disederhanakan menjadi nilai-nilai yang bisa dicerna anak-anak. Selanjutnya penulis memproses nilai-nilai tersebut dalam wujud narasi, karakter atau tokoh, dan visualisasi yang sesuai dengan dunia anak, sehingga menghasilkan buku cerita bergambar dengan konsep Asthabrata yang bisa dinikmati anak-anak .



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pentingnya memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya sebagai dasar pendidikan karakter anak, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang buku cerita bergambar untuk anak-anak tentang pendidikan karakter dengan konsep Asthabrata yang efektif dan komunikatif sebagai media edukasi pengenalan Asthabrata untuk anak-anak?

C. Orisinalitas

Sejauh yang penulis ketahui, belum ditemukan tesis ataupun karya seni dengan subyek Asthabrata yang ditujukan untuk anak-anak, terutama yang dikemas dalam buku cerita bergambar untuk anak-anak. Asthabrata pada umumnya disampaikan kembali dalam bentuk pagelaran wayang ataupun tarian yang bersumber dari *serat* atau *babad* yang sudah ada dengan bobot cerita untuk orang dewasa.

Berdasarkan ruang lingkup seni rupa dan akademik, penulis menemukan pengadaptasian Asthabrata menjadi ide penciptaan karya batik yaitu Danang Priyanto (2017) dengan judul " Pertumbuhan Janin Manusia dan Ajaran *Asthabrata* Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Batik " . Karya ini menggabungkan nilai-nilai ajaran Asthabrata dengan proses pertumbuhan janin manusia sebagai konsep filosofis yang diwujudkan dalam *sinjang* batik untuk busana pesta *casual* bagi wanita umur 20-25 tahun menggunakan teknik *drapping*. Karya batik ini merupakan respon atas krisis moralitas yang terjadi di berbagai lapisan masyarakat sehingga penggabungan konsep bertujuan untuk mengingatkan agar manusia tidak melupakan kodratnya sebagai seorang pemimpin.

Kedelapan elemen dan nilai Asthabrata dimaknai kembali dalam kaitannya dengan siklus tumbuh janin sebagai representasi proses *laku* hidup manusia mencapai keparipurnaan yang

disampaikan secara implisit dalam motif, warna, dan nama karya yaitu : 1) *Hamasesa Tan pilih warna*, 2) *Sukci*, 3) *Hanguripi Sagung Dumadi*, 4) *Girise Kang Samyat Miyat*, 5) *Sorota Hayem Angayomi*, 6) *Jembar Tanpa Pagut*, 7) *Muntir Tan Ana Pedhote*, 8) *Panengeraning Keblad*, 9) *Ngudi Kasampurnan*.

Karya ini memiliki persamaan pandangan yaitu Asthabrata adalah sebuah proses perjalanan (*laku*) hidup yang bisa dimaknai secara bertahap atau berlapis. Namun pembedanya adalah Danang memaknai tingkatan tahap pemaknaan dengan mengurutkan elemennya untuk memperkuat personifikasi dari pertumbuhan janin. Posisi Astabratha dan pertumbuhan janin sebagai konsep berjalan seimbang (sama kuat), dan aspek filosofis dan simbolisasi yang dalam sesuai dengan khalayak sasaran dewasa.

Pada perancangan buku cerita bergambar ini, penulis menempatkan Asthabrata menjadi konsep utama karya. Tingkatan tahap pemaknaan Asthabrata dipandang berdasarkan seberapa jauh penggalian filosofisnya, dan berlaku untuk seluruh elemen Asthabrata. Khalayak sasaran perancangan ini adalah anak-anak usia 7-8 tahun sehingga penggalian filosofisnya disesuaikan dengan penalaran anak-anak yaitu tahap pengenalan tentang peran elemen alam Asthabrata di alam bermain anak-anak dengan media buku cerita bergambar.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Memperkenalkan Asthabrata melalui buku cerita bergambar untuk membantu anak dalam memahami dan menerima dirinya serta orang lain agar perkembangan emosinya baik, membangun kesadaran tentang kehidupan yang lebih luas melalui pengetahuan tentang apa yang ada di sekitarnya, dan memberi gambaran perilaku yang baik sesuai dengan nilai sosial-budaya masyarakat.

2. Manfaat

Bagi Masyarakat :

- a. Mensosialisasikan konsep Asthabrata melalui keseharian.
- b. Sebagai media penghibur sekaligus mengedukasi anak.
- c. Mempermudah pemahaman Asthabrata.
- d. Menjadi referensi orang tua untuk mendidik anak.

Bagi Instansi Akademik

- a. Sebagai referensi proses penggalan makna sekaligus wawasan dalam mengilustrasikan nilai-nilai tradisi.
- b. Sebagai referensi mahasiswa DKV dalam merancang buku cerita bergambar untuk anak-anak.