

NASKAH PUBLIKASI

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
ANAK TENTANG PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM KONSEP ASTHABRATA



Minat Utama Disain Komunikasi Visual

Oleh :
Galuh Sekartaji
1420818411

PROGRAM PENCiptaan DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

2019

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

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

Oleh :
Galuh Sekartaji

Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Disain Komunikasi Visual
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2019

ABSTRACT

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 (niteni, 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.

PENDAHULUAN

Konsep hidup 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.

Perancangan ini adalah respon atas keprihatinan terhadap krisis kepemimpinan di Indonesia yang menjadi persoalan mendasar pada menurunnya kualitas hidup masyarakat, baik secara fisik, mental maupun spiritual. Ketidaksesuaian antara konsep kepemimpinan yang baik dengan praktiknya di lapangan menimbulkan masalah mentalitas bangsa yang cukup serius. Semakin jarang dijumpai keramahmatan, sopan santun, rasa peduli dan gotong royong pada keseharian yang menjadi ciri khas masyarakat Yogyakarta adalah akibat dari ketidakseimbangan pembangunan material terhadap 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 dan alam lingkungannya. Ketidakseimbangan antara kebutuhan lahir dan batin akan menjadikan manusia kurang mampu mengendalikan kehendaknya sendiri sehingga sulit menyadari bahwa tindakannya dapat menghancurkan kehidupan yang lain. Kondisi tersebut menghambat terciptanya lingkungan yang baik bagi perkembangan karakter anak-anak. Salah satu faktor kerenggangan tersebut adalah pergeseran dan perbedaan nilai yang dianut antar generasi sehingga memicu kurangnya komunikasi yang intim dalam keluarga. Pentingnya menyadari bahwa pada jaman ini setiap orang harus mampu memimpin dirinya. Maka fokus perancangan ini adalah penanaman nilai kepemimpinan berbasis kearifan lokal sejak dini untuk belajar memimpin diri dalam situasi keseharian.

Masa kanak-kanak menjadi waktu yang tepat dalam pengenalan nilai kepemimpinan dan moral karena masih dalam tahap pembentukan pribadi yang membawa pengaruh besar saat dewasa nanti. 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.

Asthabrata merupakan konsep kepemimpinan di Jawa. Menurut Suyami (2008:43) secara etimologis kata Astha Brata berasal dari bahasa Sansekerta, *Astha* (*hastha*) berarti delapan, dan *Brata* berarti laku atau pedoman. Karakteristik kepemimpinan tersebut merujuk pada sifat-sifat benda alam dan dewa-dewi yang terdiri dari watak tanah (bumi), air (samudera), api, angin, matahari, angkasa, bintang, dan bulan. Kedelapan elemen alam tersebut dipercaya memiliki kekuatan dan sifat khas yang tersusun dalam diri manusia. Maka manusia yang menjalankan sifat-sifat tersebut akan dapat memimpin dirinya dengan baik dan menjadi pribadi yang luhur. Asthabrata merupakan bukti bahwa alam secara nyata adalah guru dan penyusun jiwa manusia yang relasinya penting untuk dibangun kembali untuk memperoleh keseimbangan lahir dan batin.

Perancangan ini memaknai Asthabrata sebagai sebuah proses perjalanan. Asthabrata bukan disampaikan 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. 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.

Perancangan ini bertujuan untuk 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.

LANDASAN PENCIPTAAN

1. Teori buku cerita anak oleh Riris K. Sarumpaet

Buku bacaan anak-anak memiliki sifat yang khas antara lain: (1) Adanya pedoman, dan nilai-nilai tertentu yang bersifat konkrit, salah satunya didapat dari

tokoh-tokoh dalam bacaan anak. Alam kehidupan anak-anak menuntut adanya nilai dan himbauan (*appeal*) tertentu bagi perkembangannya. Secara alamiah anak-anak mengalami proses identifikasi, yang didasarkan dari keinginan untuk mendekatkan dan menyesuaikan diri dengan apa yang ada di luar dirinya. (2) Fantasi sebagai hakekat bacaan anak melalui eksplorasi dari yang-serba-mungkin. Kemampuan daya fantasi anak menganggap segala sesuatu berjiwa dan bertingkah laku seperti mereka, dan memberikan pedoman tingkah laku keseharian. Dengan kata lain, nilai-nilai dan himbauan dalam buku bacaan juga tersampaikan melalui wujud fantasi (Sarumpaet, 1976: 28-29).

Kemudian unsur-unsur khas yang menjadi pembeda antara bacaan anak dan bacaan dewasa yaitu (1) unsur pantangan, yang berkaitan dengan tema dan amanat bacaan anak tidak menampilkan persoalan seks, cinta erotis, kekejaman. Tema dan amanat harus bersifat afirmatif, yaitu menimbulkan respon yang positif. (2) Gaya yang langsung, tidak bertele-tele dalam mendeskripsikan sesuatu, dinamis dan jelas sebab-akibatnya. Unsur (1) dan (2) saling terkait dikarenakan kemampuan anak dalam membedakan sesuatu belum terlalu baik, terutama tentang baik dan buruk. Dan apa yang dilihat pada masa anak-anak lebih mudah tertanam dalam alam bawah sadarnya sehingga berdampak saat usia dewasa. (3) Adanya fungsi terapan melalui elemen-elemen yang bermanfaat bagi pengetahuan, ketrampilan, maupun pertumbuhan anak. Penyajian elemen terapan dan informatif dapat dilakukan secara langsung tanpa terkesan menggurui. Karena buku anak-anak ditulis oleh orang dewasa, maka fungsi terapan seringkali menampung kecenderungan penulisnya untuk menggurui. Pengarang buku bacaan anak harus belajar untuk tidak menyepelekan kecerdasan dan keingintahuan anak-anak dengan menyajikan materi secara jujur dan menuju sasarannya (Sarumpaet, 1976: 30-31).

2. Pedagogik

Pedagogik menjadi unsur penting yang ada dalam media edukasi anak, termasuk buku cerita anak, untuk memberi arah dan batasan yang jelas pada perkembangan kepribadian anak. Berasal dari bahasa Yunani "*paedagogia*" berarti pergaulan dengan anak-anak. Kemudian *paedagagos* yaitu "*paid*" berarti anak-anak dan "*agos*" berarti membimbing. Pedagogik adalah ilmu sekaligus seni mendidik anak yang bertujuan untuk pengembangan kepribadian anak. Pedagogik mencakup pemikiran atau konsep dasar pendidikan, pengembangan intelektual, mental dan kepribadian siswa sebagai manusia.

Ada 2 tokoh besar dalam praktik pendidikan di Indonesia dari masa yang berbeda yaitu Ki Hadjar Dewantara (1977) dan Y.B. Mangunwijaya (1974-1999) yang bersikap kritis dan memberi pandangan baru terhadap pemaknaan dan praktek pendidikan pada jamannya sehingga pemikiran mereka digolongkan sebagai pedagogik kritis. Konsep pendidikan kedua tokoh tersebut terangkum dalam beberapa poin, yaitu :

1) Persoalan Praktek Pendidikan

Titik temu persoalan kedua tokoh ini adalah pendidikan yang kurang menyentuh sisi kemanusiaan. Manusia terdiri dari lahir (intelektual) dan batin (spiritual) yang sebaiknya berkembang secara bersamaan untuk menjadi manusia yang utuh. Intelektualitas bagi Ki Hadjar Dewantara hanya mampu memenuhi kehidupan individu, yaitu segala sesuatu yang bersifat material (politik, ekonomi, sebagainya) namun belum dapat menyentuh sisi kehidupan yaitu sisi batiniah dan kodrati manusia (norma, adab, kultural). Ketika intelektualitas menjadi patokan keberhasilan, maka yang muncul adalah jiwa persaingan daripada solidaritas, kesenjangan sosial melalui stigma sosial kaya-miskin atau pintar-bodoh. Y.B. Mangunwijaya juga menegaskan bahwa ketidakutuhan pengembangan aspek kemanusiaan (lahir dan batin) pada konsep penyeragaman dan keterpusatan justru mengakibatkan anak didik berjarak pada realitas lingkungannya.

2) Manusia Merdeka

Manusia merdeka adalah manusia yang secara lahir maupun batin tidak tergantung pada orang lain namun bersandar atas kekuatannya sendiri (Dewantara, 1928:3). Merdeka bukan berarti menjadi egois namun cerdas dan peka. Cerdas berarti berjiwa kreatif-inovatif dan eksploratif sehingga bukan menjadi pawang atau yang diperintah. Peka berarti berkesadaran terutama pemahaman budi pekerti dan nilai kemanusiaan sehingga membentuk kepedulian dan solidaritas terhadap lingkungannya. Dengan kata lain, manusia merdeka adalah seseorang yang berkesadaran, yaitu dapat memilih dan memilah apa yang terbaik bagi diri dan lingkungannya sehingga tidak mudah terpengaruh pada arus negatif jaman.

3) Peran lingkungan

Lingkungan atau kehidupan biasa merupakan realitas yang turut membentuk karakter anak, memberi contoh tentang keadaan maupun aturan yang membentuk kepekaan tentang rasa dan cara kemanusiaan (Dewantara, 1977:12). Belajar sejati adalah proses dimana anak tidak hanya mendapat ilmu dari pendidikan formal namun juga dari kehidupan sehari-hari. Ketika anak didik semakin sering menghadapi realitas

di lingkungannya, maka pengetahuan yang dia dapat terolah menjadi budi pekerti. Adat-istiadat menjadi salah satu wujud pengetahuan hidup dari lingkungan keseharian yang menjadi salah satu pegangan untuk kembali kepada kodrat (rasa kemanusiaan) (Dewantara, 1928: 9).

Dalam perancangan ini Asthabrata sebagai konsep pendidikan karakter merupakan salah satu nilai kepemimpinan dalam adat istiadat Jawa yang berakar dari alam. Maka pedagogik mengenai konsep manusia merdeka sudah selaras sekaligus memperkuat peran Asthabrata dalam perancangan sebagai sarana untuk membimbing anak kembali pada kodrat (rasa kemanusiaan).

4) Trisakti Jiwa dan metode 3N (*niteni,nirokake,nambahi*)

Trisakti Jiwa merupakan tiga kekuatan dalam jiwa manusia yang terdiri dari cipta, rasa, dan karsa. Ketiga unsur tersebut sebenarnya sudah lama dikenal sebagai unsur dalam manusia menurut kebudayaan Jawa Kuno sebagai ilmu jiwa ketimuran (Wahyudi: 2016). Kemudian diselaraskan kembali oleh Ki Hadjar Dewantara sebagai ilmu jiwa yang terdiri dari pikiran (cipta), perasaan (rasa), dan kemauan (karsa). Cipta merupakan daya berfikir yang bertugas mencari kebenaran dengan membanding-bandingkan obyek atau peristiwa satu dengan yang lain (Dewantara, 1952: 451). Cipta berkaitan dengan logika, fakta yang terlihat, dan proses inderawi yang memberi ketetapan akan kebenaran. Rasa adalah gerak-gerik hati yang menyangkut segala perasaan yang muncul secara naluriah, spontan, dan dapat memberikan ketentuan tentang baik dan buruk. Karsa adalah hasil dari buah pikiran dan perasaan, dorongan dalam jiwa manusia yang sudah dipertimbangkan pikiran dan diperhalus perasaan dan merupakan permulaan segala tindakan yang bertujuan pasti (Dewantara, 1952: 452). Maka karsa dapat dimaknai sebagai kehendak yang berkesadaran. Pada prakteknya, trisakti jiwa tidak berjalan berurutan, namun secara acak. Ada yang diawali dengan rasa-cipta-karsa atau sebaliknya.

Untuk mengasah Trisakti jiwa tersebut, tercipta berbagai metode pemahaman anak yang salah satunya adalah 3N (*niteni, nirokake,nambahi*) yang pada prakteknya berkaitan dengan trisakti jiwa. 3 N sebenarnya merupakan kecenderungan manusia dalam menangkap sesuatu di luar mereka, sehingga metode ini bersifat naluriah, kodrati, dan tanpa disadari pernah dialami oleh setiap anak ketika ingin mempelajari sesuatu. Pada perkembangannya, metode ini juga dipakai dalam seni untuk memahami subjek berkaryanya dan memperoleh esensi dari subjek tersebut. Berikut metode 3N yang disesuaikan dengan praktik perancangan konten buku cerita bergambar :

- a) *Niteni* : kegiatan mengamati secara detail subyek penelitian sekaligus hal-hal yang berkaitan dengannya. Dalam perancangan ini subjeknya adalah elemen alam yang ada dalam Asthabrata. Proses ini berkaitan dengan cipta.
- b) *Nirokake* : berkaitan dengan tindakan, pelaksanaan, meniru kecenderungan subyek tersebut . Dapat pula mempersonifikasikan elemen tersebut pada tindakan manusia atau berinteraksi dengan elemen tersebut (eksplorasi). Proses ini berkaitan dengan rasa.
- c) *Nambahi* : menambahi yang kurang dari sesuatu atau pemahaman pencipta terhadap subjek. Proses ini berkaitan dengan karsa.

3. Teori belajar sosial oleh Albert Bandura

Tindakan lebih tajam dari kata-kata. Albert Bandura menyatakan bahwa dalam situasi sosial, ternyata seorang anak lebih mudah meniru tindakan daripada kata-kata (Bandura dalam Gunarsa, 1990:184). Pandangan ini menekankan perilaku, lingkungan, dan kognisi sebagai kunci dalam perkembangan manusia. Manusia mampu memilih tingkah laku mana yang akan dia tiru . Bandura menjabarkan adanya 4 komponen tahap pembelajaran sosial, yaitu : **a) Perhatian (*attention*)** : tahap anak menaruh perhatian pada model yang akan ditiru. Tingkah laku yang akan ditiru biasanya menarik perhatian si anak, karena tidak semua tingkah laku layak ditiru. Menurut Bandura ada 3 model yang ditiru yaitu orang terdekat (model langsung), perilaku yang disebutkan secara detail (instruksi verbal), karakter fiktif atau nyata yang ada di media (model simbolik). **b) Pengingat (*retention*)**: tahap mengingat perilaku yang diamati dalam bentuk simbol-simbol. Simbol-simbol yang diingat dan ditiru anak adalah dari pengamatan visual karena kemampuan verbalnya masih terbatas. **c) Pengulangan (*reproduction*)**: merupakan perwujudan hasil ingatan ke dalam tindakan nyata. Pengulangan perbuatan juga memperkuat ingatan pada perilaku yang ditiru dan disertai proses pertimbangan baik buruknya perilaku yang dilakukan. Pengulangan juga bisa didorong oleh ketidakmampuan meniru dengan sempurna. **d) Motivasi (*motivation*)** : rangsangan yang membuat anak ingin meniru maupun mengulangi perilaku yang bisa didapatkan melalui diri sendiri maupun lingkungan. Motivasi dapat berupa hadiah, pujian, dukungan positif, teguran, ataupun rasa penasaran.

Pada proses belajar sosial, model ideal bagi anak-anak adalah yang paling dekat dengan lingkungan hidupnya (orang tua, keluarga, dan sebagainya). Pentingnya menghadirkan tokoh-tokoh orang tua maupun orang dewasa yang membina hubungan

baik dengan anak dalam buku cerita anak, agar anak dapat mempelajari hal-hal baru, yang berfungsi positif bagi perkembangan seluruh aspek kepribadiannya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam perancangan buku cerita diperlukan pesan moral yang akan disampaikan untuk pedoman anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Kedudukan cerita dan visual adalah mengkomunikasikan cara memahami (praktek), dan nilai moral sebagai visi utama yang ditanamkan. Untuk mencapai keselarasan Asthabrata dengan pemahaman anak, perancangan ini menggunakan langkah metodis “dari anak untuk anak” yang mana logika desain Bruiche Asser disesuaikan dengan kebutuhan penyusunan buku yang meliputi beberapa proses sebagai berikut :

Tahap identifikasi merupakan tahap mendalami data. Terkait pada metode “dari anak untuk anak”, proses identifikasi difokuskan menyelami dunia anak-anak dan sudut pandangnya. Hal ini diperlukan mengingat kendala komunikasi menjadi permasalahan dalam karya desain. Maka untuk memahami subyek (anak) penulis menempuh beberapa cara, yaitu :

1. Identifikasi

- a. Data kepustakaan

Proses pengumpulan data dan referensi subjek penciptaan, yaitu sumber kepustakaan maupun visual. Data kepustakaan meliputi penelusuran sumber-sumber naskah terkait dengan Asthabrata, buku cerita anak, sumber inspirasi, beserta segenap teori yang mendukung.

- b. Riset : mencari sumber inspirasi cerita dan visual berupa obyek, persoalan, latar, dan sebagainya berpegang pada konsep yang telah ada. Salah satunya adalah mempelajari pengalaman diri sendiri dan orang lain yang melibatkan memori pengalaman masa kecil maupun keinginan yang belum terwujud. Kemudian membaur dengan anak-anak untuk menyelami dunia mereka saat ini, dan mengumpulkan berbagai macam pengalaman mereka dengan alam. Tujuannya supaya penulis turut mengalami, merasakan langsung antusiasme, fantasi, perspektif anak-anak pada lingkungannya.

Riset yang dilakukan penulis adalah semi kualitatif-kuantitatif yaitu menggunakan instrumen kuesioner dengan melibatkan banyak anak dari wilayah desa dan kota berumur 7-8 tahun, namun tetap disertai observasi, wawancara dengan beberapa narasumber, serta penyeleksian data hasil riset sesuai dengan kriteria penulis.

Riset pada anak-anak meliputi pengalaman bermain dengan alam, pengalaman menakutkan, pengalaman menyenangkan, mitos atau kebudayaan terkait dengan elemen Asthabrata. Adapun beragam metode yang spontan dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi misalnya sambil melakukan permainan, mewarnai, dan sebagainya agar anak merasa tenang dan bersemangat untuk bercerita. Riset ini dilakukan guna menyelami fantasi sekaligus pengalaman-pengalaman anak-anak dan menelaah perkembangan relasi dan persepsi anak tentang alam. Hal ini untuk mengantisipasi proses pengkaryaan agar tidak terjebak pada pemikiran penulis sebagai orang dewasa. Obyek-obyek yang sering muncul dan dirasa menarik akan ditampilkan dalam karya perancangan ini dengan harapan dapat menciptakan kedekatan cerita pada dunia anak saat ini.

2. Analisis

a. Analisis Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pada perancangan ini adalah anak-anak SD dengan kisaran umur 7-8 tahun. Dermografi : anak-anak yang tinggal di Yogyakarta, baik kota maupun wilayah desa dengan tingkat ekonomi rata-rata sampai menengah ke atas. Behaviour : anak-anak yang memiliki kebiasaan membaca, suka bermain, dan bereksplorasi.

Psikografi : anak-anak 7-8 tahun masih dalam tahap transisi antara intuisi dan logis yang membutuhkan banyak pengetahuan tentang eksplorasi dan keterampilan dengan dukungan dan arahan dari orang dewasa. Pada tahap ini khalayak sasaran sudah dapat menentukan apa yang ia suka dan tidak. Khalayak sasaran masih cenderung mengidentifikasi dan meniru tindakan-tindakan orang-orang terdekat atau tokoh fiktif yang membuatnya terkesan. Kecenderungan meniru tersebut biasanya tergantung dari motivasi yang didapatkannya.

Pengalaman penulis sebagai guru dan volunteer di sanggar bermain, anak-anak di perkotaan lebih nyaman pada hal yang teratur, dan kurang mahir dalam berimajinasi. Mereka cenderung meniru gagasan (gambar) dan kurang bisa menciptakan ide baru. Anak-anak perkotaan 7-8 tahun saat ini cenderung lebih logis dari yang diperkirakan. Hal itu disebabkan pola asuh orang tua, pendidikan dan lingkungan perkotaan yang penuh aturan. Anak-anak di desa cenderung kuat dalam bahasa tutur. Mereka cepat membayangkan suatu ide baru. Meskipun mereka sulit untuk fokus dan teratur. Namun setiap anak memiliki gagasan masing-masing dalam merespon ide baru. Mereka juga masih percaya pada mitos.

Berdasarkan wawancara dengan Dr. Gamayanti, Psikolog Anak, interaksi dengan alam berdampak besar pada tumbuh kembang individu. Anak perkotaan

cenderung melihat alam secara fungsional dan jarang mengeksplorasi benda alam secara langsung. Mereka hanya melihat dari buku atau media lain. Sehingga daya kreasi dan imajinasi mereka kurang terasah. Anak desa melihat alam sebagai sumber permainan mereka. Mereka menyentuh, mengeksplorasi, mengenali karakter alam, merasakan secara langsung. Pentingnya pengalaman inderawi secara utuh dengan alam dapat mempengaruhi perkembangan individu. Jika seorang anak tidak seimbang antar daya imajinasi dan logikanya (otak kanan dan otak kiri) maka dia akan berkembang menjadi pekerja yang baik. Namun jika daya imajinasi dan logikanya berkembang dengan baik maka ia bisa menjadi innovator atau pemimpin yang baik. Maka dari itu, meskipun target sasaran memasuki tahap logis, akan lebih baik untuk tetap merawat daya imajinasi dan fantasi target sasaran dalam bentuk pendekatan metaforis.

b. Analisis Asthabrata

Merupakan proses penyelarasan Asthabrata sebagai konsep kepemimpinan untuk dewasa menjadi konsep pendidikan karakter untuk anak-anak. Proses ini adalah pra produksi dalam penyusunan buku cerita bergambar .

Analisis Asthabrata dari Sumber Kepustakaan

Asthabrata yang menjadi acuan adalah Asthabrata dari Sri Sultan Hamengku Buwono VIII dan R.Ng. Ranggawarsita dari *Serat Pustakaraja Purwa III* dengan memperdalam salah satu dari masing-masing sifat dari elemen dan diinterpretasikan dalam sifat yang lebih sederhana. Asthabrata R.Ng. Ranggawarsita dipilih karena menghadirkan lebih detail proses pemaknaan melalui pengamatan dan pengalaman keseharian masyarakat biasa dengan elemen alam Asthabrata, sebagai contoh watak tanah tetap memberi walaupun sudah dicangkul. Kegiatan bertani pada masa itu merupakan pekerjaan masyarakat desa yang tidak dilakukan oleh bangsawan, terutama seorang Raja, sedangkan Asthabrata adalah ilmu kepemimpinan yang hanya diketahui oleh Raja dan calon penerusnya. R.Ng. Ranggawarsita mengemban amanah untuk menyebarkannya pada masyarakat sebagai ilmu hidup , dituturkan dengan logika yang lebih sederhana dan dekat dengan keseharian masyarakat. Maka terbuka kemungkinan bagi penulis untuk menyusun Asthabrata untuk anak-anak melalui pengamatan alam bermain anak-anak.

Asthabrata Sri Sultan Hamengkubuwono VIII dipilih menjadi acuan karena mnengangkat Bethari Ratih sebagai simbol watak rembulan. Pada berbagai versi Asthabrata lain, elemen alam hanya mengangkat simbol dewa (laki-laki),namun

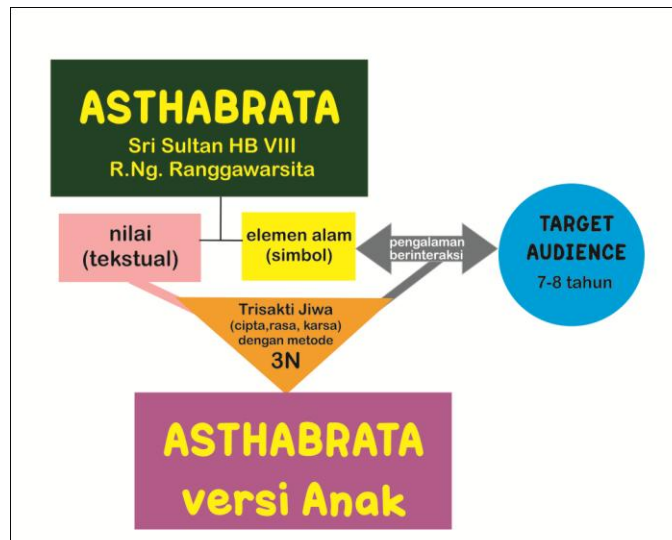
pada Asthabrata Kasultanan Mataram Yogyakarta mengangkat simbol *Bethara* (laki-laki) dan *Bethari* (perempuan) yang selaras dengan konsep keseimbangan kehidupan pada budaya Jawa, yaitu kehidupan yang utuh berasal dari bersatunya unsur laki-laki (Bapa Angkasa, sifat tegas/wibawa) dan perempuan (Ibu Bumi, sifat lembut/kasih), seperti halnya warna *pare anom*, simbol *loro blonyo*, yang menjadi simbol kesatuan dan keseimbangan *Bethara Wisnu* dan *Bethari Pertiwi*. Hal tersebut mencerminkan bahwa anggapan orang tentang Kraton dengan budaya patriarki yang kuat itu keliru. Sifat “ibu” mewakili kasih dan *among* berpengaruh positif untuk perkembangan individu, dalam konteks ini masyarakat, terutama anak-anak yang perkembangannya masih membutuhkan banyak peran ibu.

Kedua acuan kepustakaan tersebut diperlukan untuk melengkapi sisi empirik dan sisi kedewataan dalam Asthabrata, sekaligus menjadi kerangka pemaknaan penulis agar tidak melenceng jauh dari nilai-nilai yang sudah ada. Proses penyeselarasan nilai Asthabrata dari kedua sumber pustaka tersebut diawali dengan mengambil satu sampai dua sifat dari masing-masing elemen yang memiliki korelasi, sifat kedewataan (Sri Sultan Hamengkubuwono VIII) dan uraian empiriknya (R.Ng. Ranggawarsita), kemudian disimpulkan kembali menjadi sifat yang pengertiannya lebih sederhana.

ELEMEN	Kasultanan Mataram Yogyakarta (Sri Sultan Hamengkubuwono VIII)	Serat Pustaka Raja Purwa R.Ng. Ranggawarsita (sifat empirik)	Asthabrata versi Anak-anak
Bumi	Bethara Wisnu : melindungi dan pemurah.	Watak bumi : rela dicangkul dan memberi apapun yang tumbuh di tubuhnya.	Murah hati; selalu berbagi.
Air	Bethara Baruna : berjiwa besar	Watak air : tidak membuat retak, bila diambil, ia akan pulih tanpa bekas.	Pemaaf.
Angin	Bethara Bayu : bersahaja, teguh dan pendiam	Watak angin : tidak henti meneliti dan memeriksa; jalannya tanpa batas, tanpa tanda.	Tulus ; tidak suka pamer.
Api	Bethara Brahma : tegas, penerang perjalanan.	Watak agni : menghancurkan segala yang mengotori bumi, semangatnya tidak pernah berkurang meski pengaruhnya berkurang.	Memberi semangat.
Matahari	Bethara Surya : terukur, murah anugerah.	Watak surya : perlahan dan hati-hati dalam mencapai maksudnya.	Sabar dan menepati janji.
Bintang	Bethara Ismaya : pedoman arah perjalanan.	Watak bintang : tidak mudah goyah, tidak mundur dari kesanggupannya.	Teguh dalam mencapai tujuan.
Angkasa	Bethara Indra : wibawa, pengasih.	Watak mendung : adil tidak berat sebelah. Kemurahannya ketika menurunkan hujan, siasatnya bila ada yang salah, dihukum dengan sambaran Guntur tanpa ampun.	Adil
Bulan	Bethari Ratih : ramah, damai, penerang kegelapan.	Watak rembulan : cerah mukanya, halus budinya.	Ramah dan penyayang.

Tabel . 1. Analisis Astabrata
berdasarkan sumber kepustakaan.

Asthabrata versi anak-anak melalui 3N Ki Hadjar Dewantara



Tabel. 2. Skema awal penyelarasan
(penyederhanaan) Asthabrata dari sumber pustaka
dan empirik dengan kaedah perancangan literasi
anak.

Langkah selanjutnya adalah menguji atau menyelaraskan kembali hasil interpretasi Asthabrata pada tataran pengalaman keseharian anak-anak. Penulis menggunakan metode 3N yaitu *niteni*, *nirokake*, *nambahi* merupakan metode mengolah pemahaman nilai-nilai Asthabrata yang telah dipilih dikaitkan dengan konteks realitas anak-anak. Penulis menggunakan 3N karena proses pemaknaan nilai budaya Jawa akan lebih maksimal jika dibedah menggunakan metode dari budaya Jawa juga. 3N merupakan metode sederhana yang berkaitan dengan Trisakti Jiwa (cipta, rasa, karsa), yaitu :

Niteni : proses mengamati ciri-ciri dan peran elemen alam dalam keseharian maupun adat istiadat secara inderawi dan logis. Kegiatan ini berkaitan dengan unsur cipta (pikiran, yang nampak). Proses ini melibatkan hasil wawancara dan observasi penulis dengan anak-anak maupun pengamatan lepas keseharian anak-anak di sekitar penulis. Proses ini melibatkan pancaindera secara penuh.

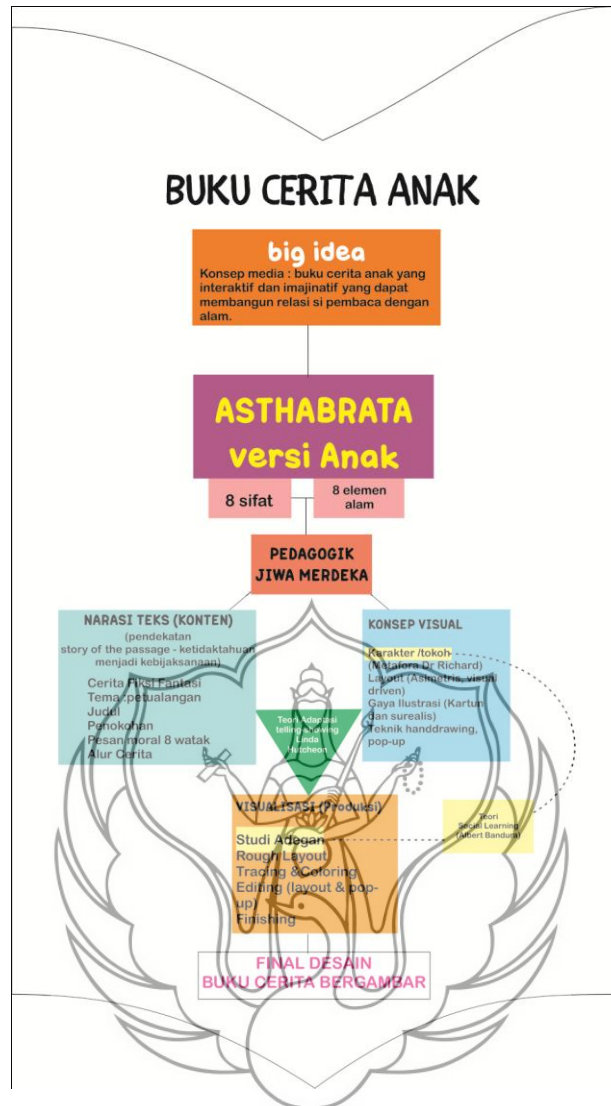
Nirokake : proses interpretasi, mendudukan sifat –sifat atau gerak elemen alam tersebut dengan sifat-sifat manusia (personifikasi), maupun mencocokkan dengan acuan Asthabrata yang sudah dipilih. Proses ini berkaitan dengan *ngrasa* atau rasa (merasakan sifat baik atau buruknya). Proses ini tidak melibatkan anak-anak lagi, namun hasil interpretasi penulis terhadap pengalaman anak yang sudah terkumpul sebelumnya. Penulis mencoba mengambil 1-2 ciri elemen alam dan mempersonifikasinya. Proses ini mulai mengalihkan penginderawian ke dalam perasaan.

Nambahi : proses peleburan, penguatan, ataupun penambahan hasil interpretasi acuan Asthabrata yang sudah dipilih dengan realitas hasil pengamatan (*niteni*). Proses ini berkaitan dengan karsa (sikap yang dikehendaki/ kehendak) dan melibatkan daya kreativitas penulis. Penulis mengambil 1-2 sifat dari dari hasil personifikasi masing-masing elemen, mendalaminya, dan menyimpulkannya. Pada proses ini penulis mulai berjarak pada aktifitas penginderawian dan mencoba berjarak pada emosi, fokus menyelaraskan pada permasalahan di dunia anak-anak dan sifat yang digali sampai mencapai titik temu, solusi sikap apa yang akan ditanamkan pada anak-anak melalui sifat tersebut.

ELEMEN ASTHABRATA	SIFAT ACUAN R.Ng. Ranggawarsita, Sri Sultan HB VIII	NITENI (CIPTA) (pengalaman anak-anak dan penulis)	NIROKAKE (RASA) (personifikasi)	NAMBAHI (KARSA) (Asthabrata versi anak-anak)
BUMI (Bathara Wisnu)	Murah hati	Tempat tinggal makhluk hidup, tempat pijakan, sumber makanan, meskipun dicangkul atau ditimbun tetap menumbuhkan tanaman.	Menerima dan memelihara siapa saja yang ada di dekatnya. Hati seperti tanah, perbuatan seperti benih. Jika melakukan perbuatan jahat maka akan menuai akibatnya.	Murah hati : Suka menolong siapa saja.
AIR/ SAMUDERA (Bathara Baruna)	Berjiwa besar, pemaaf	Menyesuaikan bentuk sesuai wadahnya, mengalir, jernih akan kelihatan apa yang ada di dalamnya. Jika mengalir, jika tidak mengalir maka keruh. Tidak akan tertebak isinya. Tempat ikan dan hewan air hidup.	Pikiran ibarat air. Mudah menyesuaikan diri, mudah terpengaruh, tidak mudah terluka, jujur pada apa yang ada di pikirannya. Namun pikiran akan keruh ketika kita banyak mendendam (air yang berhenti mengalir)	Pemaaf
ANGIN (Bathara Bayu)	Kuat , teguh, jalannya tanpa batas dan tanda	Menggerakkan apapun di dekatnya, sepuasnya mengalir dari tekanan tinggi ke rendah, tidak terlihat, jika terlalu kencang dapat menyapu apapun yang diawati, membantu hewan-hewan bersayap untuk terbang.	Percaya diri, menolong tanpa terlihat, ada dimanapun, akrab dengan siapapun, menyelidiki lebih dekat. Jika sombong justru member pengaruh buruk pada sekitarnya.	Tulus dan tidak sombong
API/AGNI (Bathara Brama)	Tegas, semangat tiada habisnya, penerang perjalanan.	Panas, bila terlalu besar bisa membakar semua yang ada di dekatnya, sumber cahaya selain matahari, berguna untuk masak. Menghangatkan apa yang ada di sekitarnya.	Pemarah, bisa menyemangati siapapun, tapi jika marah bisa menyakiti siapapun. Penolong, tegas.	Semangat baik .
MATAHARI (Bathara Surya)	Pelan tapi pasti, hati-hati mencapai maksudnya.	Terbit dan timur di pagi hari, terbenam ke barat menjelang malam, sumber cahaya di langit, menghangatkan, menumbuhkan ataupun mengeringkan yang ia sinari, sumber energi, cahayanya silau.	Jalannya matahari ibarat orang yang tekun menjalankan kewajibannya. Selalu menepati waktu dan menepati janji sehingga mendapatkan kepercayaan dari orang lain.	Tekun dan menepati janji.
LANGIT (Bathara Indra)	Wibawa, pengasih, adil.	Luas, tinggi, memiliki banyak awan, kadang mendung mengeluarkan hujan dan petir, bila hujan menumbuhkan pepohonan.	Pengetahuan dan pandangannya luas, bisa melihat sebab akibat dari perbuatan, memberi penghidupan bagi yang berbuat baik dan memberi hukuman bagi yang bermaksud buruk.	Membela kebaikan dan menolak tegas perbuatan buruk.
BINTANG (Bathara Ismaya)	Pedoman arah perjalanan, tidak mudah goyah.	Muncul makin banyak ketika malam dan gelap, bercahaya berbinar-binar namun tidak menyilaukan, petunjuk arah para nelayan, pertanda musim tanam dalam pertanian, tidak pernah berhenti bersinar, berada di langit.	Bintang ibarat manusia yang dapat dijadikan teladan. Ia memiliki tekad kuat, cita-cita yang tinggi. Tekad yang kuat bukan berarti tidak pernah merasa ragu. Tapi ia berhasil melawan keraguan itu dan menghadapi segala tantangan, dan menjadi diri sendiri.	Tekad kuat (teguh)
BULAN (Bathari Rati)	Ramah, halus budi, damai, penerang kegelapan.	Bulan menerangi tanpa membuat silau. Bulan purnama menjadi saat berkumpul bagi siapapun. Bersinar saat malam, menyinari siapapun dan apapun, sinarnya tidak menyilaukan dan membuat tentram.	Sifat bulan itu menenangkan bagi siapapun yang melihatnya. Seseorang yang ramah dan memiliki cinta kasih yang besar akan membawa kedamaian bagi orang di sekelilingnya.	Ramah pada siapapun, menghibur yang sedih sedih.

Tabel.3
Analisis Astabrata 3N (*niteni, nirokake, nambahi*) yang dianalisis melalui pengalaman penulis dan anak-anak.

3. Sintesis



Tabel. 4. Skema lanjutan Asthabrata versi anak –anak yang diadaptasi dari konsep yang abstrak menjadi narasi verbal dan visual dalam buku cerita bergambar

a. Konsep Utama (*Insight*)

Konsep utama dalam perancangan ini adalah kembali ke alam, kembali ke kodrat. Peran alam dalam pembangunan karakter manusia menjadi benang merah dalam perancangan ini. Relasi alam dengan anak-anak secara langsung berpengaruh perkembangan kreatifitas dan kecerdasan anak dalam beradaptasi. Diperkuat dengan Pedagogik Jiwa Merdeka bahwa alam lingkungan dan adat istiadat adalah wujud pengetahuan hidup dan menuntun pada kodrat (rasa kemanusiaan). Asthabrata menggambarkan alam adalah guru sahabat bagi manusia, citra Tuhan, yang membentuk keadaban sekaligus sumber daya hidup bagi manusia. Alam tidak hanya

dipandang dari sisi fungsionalnya tapi memiliki sifat layaknya manusia dan patut diteladani. Untuk itu perlu membangun kembali relasi romantisme anak-anak dengan alam, terutama elemen Asthabrata.

Strategi Komunikasi

1. Konsep Perwujudan Media

Konsep kembali ke alam, kembali ke kodrat ditransformasikan menjadi buku cerita bergambar yang bisa memancing anak berinteraksi dengan alam sekitarnya, sehingga fokus anak bukan saja pada media namun juga lingkungannya. Karakter media yang dibangun adalah spontan, *humanis*, ajaib, dan penuh semangat. Maka perancangan media akan menggunakan teknik *craftsmanship* yang lebih dominan yaitu teknik *pop-up* dan *handdrawing* pada media utama, dan kerajinan tangan pada media pendukung. Media utama pada perancangan ini adalah sebuah buku cerita bergambar pengantar tidur. Didalamnya terdapat media interaktif berupa *pop-up*, dan jam matahari yang bisa digunakan pagi harinya dengan cahaya matahari langsung. Format fisik buku berukuran 23cmx23cm dengan sampul *hardcover* berisi 54 halaman berwarna dengan beberapa halaman *pop-up*. Jenis kertas menggunakan ivory 260gr agar warna lebih jernih, awet, dan memperkuat konstruksi *pop-up*. Media tersebut diharapkan memperkuat intimasi pembaca dengan pesan cerita, dan menjadi unsur *suspense* (rasa penasaran) pada pembacanya.

2. Konsep Narasi (konten)

"Kembali ke alam, kembali ke kodrat"

Kodrat anak-anak adalah bermain, dan hakekat cerita anak adalah fantasi. Maka Asthabrata dikenalkan kembali dalam bentuk buku cerita fiksi fantasi bertema petualangan dengan konsep buku interaktif untuk membangun kembali relasi anak dengan alam sekitarnya. Cerita fiksi fantasi memberi kesan alam penuh keajaiban, bersahabat, dan penuh kejutan. Sehingga diharapkan menjadi daya tarik anak untuk mengamati dan bereksplorasi lagi dengan elemen alam yang dibahas. Cerita fiksi fantasi memusatkan perkembangan alur cerita melalui keputusan si tokoh (anak).

Berdasarkan pedagogik jiwa merdeka, yaitu karakter pribadi yang punya inisiatif, peka, dan cerdas, maka konsep narasi menggunakan pendekatan ketidaktahuan menjadi faham, yaitu tokoh utama berperan aktif dalam pengembangan cerita dan menyimpulkan pesan moral, bukan sebagai tokoh yang

didekte orang dewasa. Bercerita tentang petualangan 3 tokoh utama yang ingin mengumpulkan kunang-kunang untuk Neneknya, yang merupakan metafor proses perjalanan individu (cipta, rasa, karsa) dalam mempelajari Asthabrata, atau meraih kebijaksanaan untuk memuliakan leluhurnya (tokoh Mbah Putri). Mitos-mitos yang bersumber dari kepercayaan masyarakat Jawa turut dihadirkan menjadi *suspense* cerita.

Buku ini berjudul Bukit Ajaib yang mengisahkan tentang petualangan 3 anak bernama Aji, Laras, dan Jati yang ingin menghadiahkan kunang-kunang pada Mbah Putri yang sedang sakit. Mereka diam-diam pergi ke Bukit Ajaib untuk mencari kunang-kunang. Di Bukit Ajaib mereka bertemu dengan banyak binatang, tumbuhan yang bisa berbicara dan para penjaga alam yang masing-masing memiliki tantangan untuk mereka. Ada Ibu Bumi, Galing si Merak Hijau, Jago si Matahari, Anak-anak Angin, Penyu Hijau, Ibu Samudera, Gajah Penenun Awan, Macan Api dan Dewa Gunung, Kijang Berbintang, dan Bethari Ratih penjaga Bulan. Aji, Laras, dan Jati mencoba mendapatkan kunang-kunang dengan menghadapi tantangan dari para penjaga alam untuk memenuhi harapan Mbah Putri.

Kedelapan elemen Asthabrata dikemas menjadi serangkai cerita yang memiliki konflik masing-masing. Penuturan narasi menggunakan sudut pandang pencerita adalah orang ketiga yang serba tahu.

ELEMEN	PESAN MORAL	TANTANGAN / KONFLIK	MITOS YANG DIHADIRKAN (<i>suspense</i>)
Bumi /tanah	Menolong siapa saja, saling berbagi	melawan sifat pelet dan serakah. Kisah para tokoh yang berusaha menolong para hewan dan untuk menghidupkan Ladang Ajaib. Para tokoh harus menghadapi akibat dari sifat serakahnya, rasa takutnya, dan tergesa-gesa.	Ibu bumi dan merak hijau pelindung para binatang. Mainan tradisional seperti kreweng dan lidi sebagai alat penolong.
Matahari	tepat janji dan sabar	Anak-anak melakukan pekerjaan sebagai matahari yang bekerja tiada henti, namun pada prakteknya menjumpai para manusia yang masih mengeluh pada matahari. Hal tersebut mengingatkan para tokoh pada kebiasaannya mengeluh dan malas.	Ayam Jago sebagai hewan yang dekat dengan matahari.
Air	pemaaf	Sedikit menyinggung permasalahan sampah di sungai. Tapi fokus pada sudut pandang hewan air yang menyadarkan bahwa pikiran dan hati kita seperti air. Para Tokoh menyaksikan bagaimana rasanya menjadi hewan air yang dilempari sampah oleh manusia. Namun mereka harus bisa memaafkan, jika tidak memaafkan maka air akan berhenti mengalir, berubah menjadi lumpur dan meracuni hewan lain.	penyu biru dan Ibu Samudera sebagai penjaga alam, kendi sebagai sarana pengkabulan keinginan.
Angin	rendah hati dan tidak sombong	angin dan para serangga untuk terbang dan menghidupkan Bukit Ajaib secara diam-diam. Namun sang tokoh ingin terlihat hebat dan menjadi sombong akan kekuatannya, sehingga merusak bukit yang sudah indah.	Anak-anak angin, burung perkutut sebagai sahabat angin, seruling bambo pemanggil angin, dan puting beliung sebagai anak angin yang sombong.
Awan	membela kebaikan dan tegas untuk menolak sifat buruk.	Para tokoh belajar bagaimana melindungi teman-teman. Ia memberikan petir untuk menghentikan anak-anak yang nakal, tapi memberi hujan yang membagikan para makhluk bumi.	Gajah penenun awan dan hujan yang merupakan kendaraan Dewa Indra.
Api	membangun semangat baik.	Kakek Gunung muncul mengutus para macan api untuk turun gunung termasuk bukit ajaib, Macan api menjadi menakutkan ketika membasmi para manusia perusak hutan. Babak ini para tokoh dikenalkan bagaimana menghadapi masalah yang diakibatkan perbuatan orang lain selain para tokoh.	Macan api, Kakek Gunung.
Bintang	teguh dalam berusaha	tekad si Tokoh diuji ketika mengetahui Nenek semakin parah sakitnya. Kunang-kunang yang dikumpulkan belum cukup untuk menghidupi desa. Mereka harus melawan rasa ragu dan takut supaya sampai ke tempat Neneknya dituntun oleh bintang.	Kijang bintang yang melambangkan keteguhan dan kendaraan para Dewa. Ia akan lebur ketika pengendaranya merasa ragu. Bintang yang merupakan wujud baru para leluhur yang menuntun kita.
Bulan	penghibur dan penyembuh	petualangan panjang, rasa lelah, sedih para Tokoh, dan penyakit Nenek dihapus oleh Bethari Ratih.	Bethari Ratih sang penunggu bulan yang pengasih. Bunga wijayakusuma yang selalu mekar di malam purnama. Kebiasaan anak-anak keluar bermain bersama saat bulan purnama.

Tabel. 5. Asthabrata versi anak-anak yang diolah menjadi pesan moral dan konflik dalam alur cerita.

3. Konsep Visual

Untuk mentransformasikan konsep yang berbentuk verbal (abstrak) ke dalam media cerita bergambar, Linda Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Adaptation* (2006:39-40) mengemukakan pentingnya unsur dramatisasi dalam mengadaptasi verbal ke visual, karena setiap pembaca memiliki imajinasi yang kadang tidak terjelaskan, maka hal yang bersifat konsep tersebut harus dapat dirasakan melalui mata atau pendengaran. Maka dibutuhkan penekanan pada plot, tema, dan penokohan. Namun demikian, pandangannya berdasarkan contoh pertunjukan drama musikal dan film yang mana memiliki unsur gerak, musik (nada, irama, ritme) sebagai emulsifer atau pemicu hasrat penonton dalam menikmati karya. Maka perancangan ini memposisikan media buku sebagai panggung (stage), unsur musik seperti irama, ritme, komposisi, diwakili oleh penerapan warna berikut unsur rupa lainnya, dan gerak diwakili oleh penekanan pada gesture dan mimik obyek visual.

a. Gaya ilustrasi

Cerita fiksi fantasi membutuhkan kesan ajaib, imajinatif, dan indah. Di satu sisi tema petualangan membutuhkan kesan berani, dinamis, spontan dan menyenangkan. merupakan perpaduan gaya kartun dan surealis, yang mendukung unsur dramatik dan fantasi dalam sebuah ilustrasi dan menambah pengetahuan anak tentang penggambaran beragam emosi. Perancangan ini menghindari teknik *block* seperti pada pewarnaan digital karena cenderung mematikan emosi dan terlalu kaku. Kekakuan pada gaya visual dihindari karena mengurangi dimensi cerita dan mendengarkan emosi pada pembaca, sehingga gambar terkesan formal dan menggurui. Unsur goresan berfungsi memperjelas alur baca, penyampaian emosi atas situasi yang akan dibangun adegan dan membangun dimensi dramatik cerita.

Teknik pewarnaan menggunakan pewarnaan basah (cat air), *overlaying hue colour* dan *blending* (pensil warna dan pastel) untuk menampilkan kesan natural, transisi yang halus, warna yang segar dan ceria. Ilustrasi menampilkan garis kontur dan ekspresif untuk memberi dinamika gerak, transisi warna yang natural, tekstur dan kedalaman pada obyek, ekspresi emosi, dan alur pandangan. Outline menggunakan pensil dengan warna netral seperti coklat kopi, hijau zaitun, dan abu-abu tua

dengan goresan natural (bukan blok dan tidak tebal) untuk memberi kesan luwes namun jelas dalam menampilkan obyek.

Ada 2 cara ungkap ilustrasi berdasarkan karakter penceritaan yaitu 1) *Slow learner* adalah konsep penggambaran gagasan yang dibagi menjadi beberapa halaman dengan adegan lebih sedikit, kesannya santai, ada ruang bernafas dalam membaca dan tidak terburu-buru. 2) *Fast learner* adalah konsep penggambaran gagasan yang mengisi satu halaman dengan banyak adegan. Kesannya cepat, dinamis, merapatkan cerita, dan multifokus.



Gambar.1. (atas) Ilustrasi *fast learner* dari bab angin. (bawah) Ilustrasi *slow learner* dari bab awan.

b. Tokoh

Albert Bandura menyatakan bahwa dalam situasi sosial, ternyata seorang anak lebih mudah meniru tindakan daripada kata-kata (Bandura dalam Gunarsa, 1990:184). Tokoh merupakan salah satu media pengingat atau simbol perilaku yang ditiru. Anak-anak cenderung mudah mengingat karakter dari tokoh binatang, namun cenderung meniru karakter dari tokoh yang

mendekati gambaran diri mereka (contoh : karakter tokoh putri sering ditiru oleh anak perempuan). Untuk menerapkan teori tersebut, ilustrasi akan menggambarkan perilaku para tokoh yang pantas ditiru maupun tidak pantas. Maka tokoh pada perancangan ini dibagi menjadi 3, yaitu tokoh utama, tokoh orang dewasa, dan tokoh hewan yang mewakili sifat alam.

Tokoh utama adalah 3 anak, 2 laki-laki dan 1 perempuan. Anak-anak sebagai tokoh utama dimaksudkan agar sudut pandang pembaca lebih mudah menyatu dengan cerita. Konsep ketiga tokoh utama adalah trisakti jiwa (cipta, rasa, karsa) yang merupakan unsur penyusun jiwa manusia. Ketiga tokoh tersebut adalah metafora dari seorang individu yang terdiri dari cipta, rasa, karsa yang menjalani laku spiritual. Para tokoh yang bertelanjang kaki terinspirasi dari penampilan anak-anak desa yang aktif, suka bermain, dan lincah. Mata bulat dan pipi merona menggambarkan keluguan, keingintahuan, dan antusias. Seperti rona merah seorang anak setelah berlarian. Perkembangan karakter tokoh utama adalah representasi pedagogik Jiwa merdeka yaitu karakter anak yang memiliki inisiatif untuk bersikap, peduli terhadap lingkungan sekitar, bersahabat, dan belajar dari kesalahan.



Aji adalah anak berumur 7 tahun. Sifatnya pemberani, bersemangat, dan suka merakit sesuatu dari benda-benda sekitarnya. Aji memiliki rasa penasaran yang tinggi. Tokoh ini merupakan gambaran dari konsep “cipta” dari Trisakti Jiwa. Cipta berhubungan dengan logika, daya pikir tentang sesuatu yang nyata atau bagaimana merealisasikan sebuah ide.

Nama Aji bermakna kekuatan atau kemampuan.



Laras adalah anak berumur 7 tahun. Rambut panjang dan lurus berhias bunga. Baju daster batik berwarna magenta. Kulit kuning langsat. Sifatnya penyayang, sensitif, dan ceria. Laras memiliki imajinasi yang tinggi, seorang pemimpi, yang digambarkan dengan bunga di kepalanya. Tokoh ini merupakan gambaran dari konsep “rasa” dari Trisakti Jiwa. Rasa berhubungan dengan perasaan, intuisi, emosi, dan berkaitan dengan hati.

Nama Laras diambil dari *Laras ati* yang bermakna keharmonisan.



Jati adalah anak berumur 8 tahun. Berambut keriting, kulit sawo matang, dan berpakaian hijau. Sifatnya tenang, tekadnya kuat, konsisten, dan melindungi teman-temannya. Tokoh ini merupakan gambaran dari konsep “karsa” dari Trisakti Jiwa. Karsa berhubungan dengan kehendak, tekad, tujuan melakukan sesuatu, atau kesadaran.

Nama Jati bermakna keutamaan, kesejatan.

JATI

Gambar.2. Tokoh Utama

Tokoh dewasa antara lain Nenek , Ibu Bumi, Ibu Samudera, dan Bethari Ratih. Tokoh orang dewasa penting keberadaannya untuk menjadi model perilaku anak-anak. Tokoh dewasa pada cerita ini kebanyakan perempuan, yang mewakili sifat *among* (merawat, mengasihi, melindungi). Tokoh dewasa digambarkan dekat dan ramah pada anak-anak. Hal ini ditujukan untuk membangun persepsi yang baik tentang peran orang tua pada anak.



Mbah Putri adalah karakter pembuka yang menjadi motivasi ketiga tokoh utama untuk berusaha dan berkembang. Pemilihan kostum warna ungu merepresentasikan sifat spiritual, religius, damai. Mbah Putri adalah representasi leluhur bagi orang Jawa.

Dewa Gunung sebagai karakter dewasa untuk motivasi bab api.

Gambar.3. Tokoh Dewasa sebagai penengah. (kiri-kanan) Ibu Samudera representasi Kanjeng Ratu Kidul, Ibu Bumi representasi Bethari Sri, Bethari Ratih penjaga bulan.

Tokoh hewan. Sifat elemen alam yang abstrak perlu dikonkritkan kembali dalam bentuk karakter. Karakter hewan dipilih karena dapat membangun kecintaan anak pada hewan, dan anak-anak lebih mudah mengingat kesan melalui tokoh binatang . Karakter hewan tersebut sebagian diambil dari mitologi Jawa dan kaitannya dengan simbol kedewataan Asthabrata. Perancangan tokoh penjaga alam menggunakan teori metafora Dr.Richard yang menyatakan bahwa metafora tersusun atas makna (*tenor*), wahana (*vehicle*), dan keduanya memiliki sifat yang sama atau baru (*ground*) (Ullman, 2007: 265-266).

Elemen ASTHABRATA VERSI ANAK	TENOR (ARAH UMUM)	Vehicle	Ground
Bumi	Suka menolong Suka memberi (merawat)	Merak hijau Ibu (perempuan)+ bumi (pohon)	Sifat Dewa Wisnu (penguasa Bumi) Sifat merawat, <i>among</i>
Air	Pemaaf	Penyu hijau	Hewan Laut yang jinak dan kuat Penjaga laut Selatan
Angin	Penyayang Rendah hati Tidak terlihat	Ibu + Samudera Angin putih+ sayap burung Burung perkutut	Netral Ciri khas hewan terbang Berkicau ketika ada angin
Api	Melindungi Bersemangat	Kakek dewa gunung Macan + api	Sifat laki-laki berani dan menuntun, gunung adalah sumber api di bumi. Simbol keberanian dan penghuni gunung Merapi
Matahari	Tepat waktu dan tepat janji	Ayam jago + matahari	Hewan yang peka terhadap kehadiran matahari .
Awan	Pelindung Tegas menghukum yang salah	Gajah + mata 3+ pemintal awan.	Kendaraan Dewa Indra penguasa angkasa. Punya sifat jinak sekaligus garang bila diganggu.
Bintang	Tekad kuat	Rusa Jantan + Bintang	Tangguh dan memiliki tujuan yang jelas.
Bulan	Menghibur, damai, menyembuhkan	Bethari Ratih (perempuan) Kacu Mas Bunga Wijaya Kusuma	Simbol penguasa bulan pada budaya Jawa. Sapu tangan untuk membasuh keringat dan air mata. Bunga yang mekar saat purnama.

Tabel. 6. Proses pengolahan elemen dan sifat Asthabrata versi anak menjadi tokoh penjaga alam melalui metafora Dr.Richard.



Gambar 4. Tokoh hewan penjaga alam. (kiri-kanan) Jago si Matahari dan Kijang Berbintang.

Tidak ada tokoh antagonis, karena dalam sudut pandang kesehariannya, anak-anak tidak memiliki prasangka buruk terhadap yang lain, terutama temannya. Studi karakter juga menampilkan eksagerasi, mimik dan gesture masing-masing karakter yang merupakan unsur penting dalam mengkomunikasikan emosi dan suasana.

c. Studi Latar

Latar yang diambil paling banyak di wilayah pedesaan dan bukit. Masing-masing babak memiliki ciri khas latarnya sendiri. Latar pepohonan, hutan, ladang ditampilkan pada babak tanah, angin dan api. Latar sungai dan bawah laut pada babak air. Latar langit dan nuansa pagi hari yang cerah atau mendung ditampilkan pada babak matahari dan awan. Pada babak bintang dan bulan menampilkan latar waktu malam hari. Babak bintang dihadirkan dengan latar langit lebih gelap dan sederhana karena menampilkan konflik puncak. Bagi anak-anak, rasa takut, ketegangan dan gelisah muncul ketika suasana sepi dan gelap, seperti saat mati lampu. Bertolak belakang dengan remaja dan dewasa yang merasakan konflik dengan keramaian. Lalu babak bulan adalah babak akhir yang menampilkan latar langit malam namun lebih ceria. Dengan menampilkan suasana sawah dan bukit desa saat purnama.



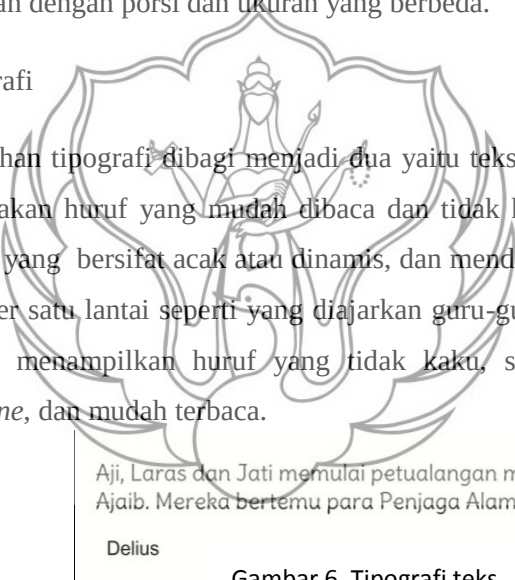
Gambar 5. Latar yang berbeda . (atas) bab matahari dengan latar langit pagi hari.
(bawah) bab air dengan latar bawah laut.

d. Layout

Pada buku cerita bergambar 7-8 tahun (pembaca awal) , kedudukan ilustrasi dengan teks seimbang dan saling melengkapi. Target audience cenderung menikmati gambar dan teks secara bersamaan, sehingga obyek yang disebut pada teks turut divisualkan dalam halaman tersebut. Layout dibuat asimetris dimana beberapa halaman menampilkan teks sebagai bagian dari ilustrasi sehingga memberi kesan dinamis. Ilustrasi memiliki porsi yang lebih dominan, karena target audience memiliki kecenderungan menangkap dan menikmati jiwa cerita melalui gambar. Konsep layout perancangan ini adalah *visual-driven* dimana pesan utama dalam setiap halaman ditampilkan dalam ilustrasi. Penekanan pada ilustrasi difokuskan pada elemen yang dibahas dan tokoh, sehingga elemen yang dibahas selalu hadir dalam setiap halaman dengan porsi dan ukuran yang berbeda.

e. Tipografi

Pemilihan tipografi dibagi menjadi dua yaitu teks dan judul. Tipografi teks merupakan huruf yang mudah dibaca dan tidak kaku jika diletakkan pada *layout* yang bersifat acak atau dinamis, dan mendekati bentuk huruf dengan karakter satu lantai seperti yang diajarkan guru-guru di awal sekolah. Font *Delius* menampilkan huruf yang tidak kaku, semi *handwriting*, ramah, *feminine*, dan mudah terbaca.



Aji, Laras dan Jati memulai petualangan mereka di Bukit Ajaib. Mereka bertemu para Penjaga Alam.

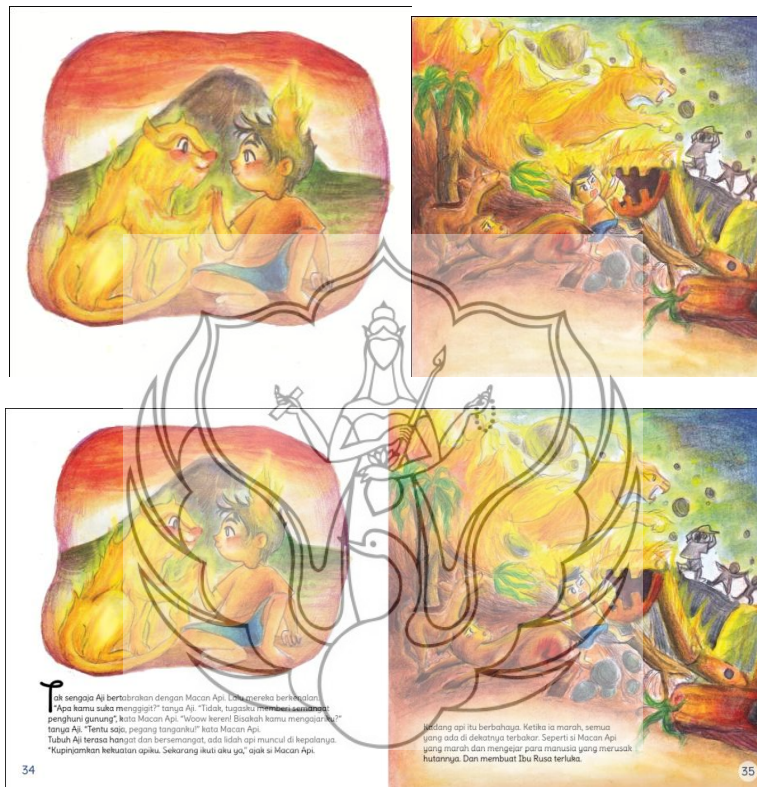
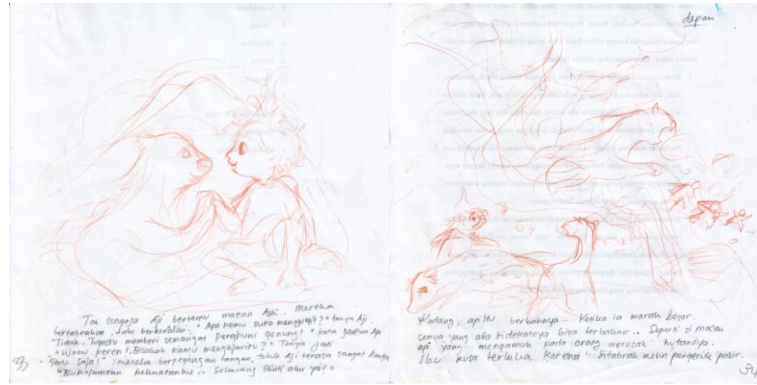
Delius

Gambar 6. Tipografi teks

Tipografi judul cenderung mencolok, dinamis, imajinatif sesuai dengan semangat cerita fiksi fantasi. *Boutique of Merauke* adalah huruf yang dekoratif namun tetap terbaca dengan baik, imajinatif, feminine, dan dinamis untuk judul Bukit Ajaib.

Bukit Ajaib

Gambar 7. Tipografi Judul.
Font *Boutique of Merauke*.

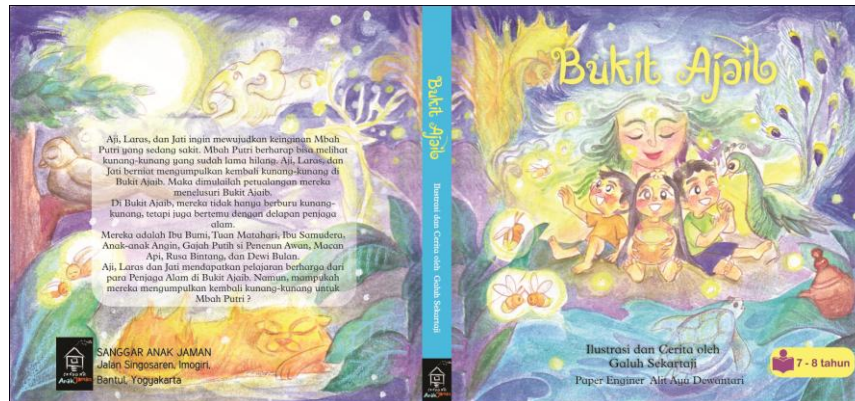


Gambar 8. Proses *layout*. (atas) sketsa kasar adegan. (tengah) tracing dan pewarnaan. (bawah) penataan teks dan edit digital.

4. Evaluasi

Merupakan pengamatan ulang dan pembenahan apabila karya ini diterapkan secara nyata pada target audience. Kemudian dilakukan penyesuaian dan mengamati dampak karya pada khalayak sasaran. Namun dalam perancangan ini kemungkinan menggunakan jajak pendapat pada beberapa orang sample target audience.

ULASAN KARYA



Gambar 9. Cover buku.

Sampul buku menggambarkan 3 tokoh utama yang berada dalam pangkuan ibu bumi dikelilingi oleh kunang-kunang dan tokoh 8 penjaga alam. Fokus utama pada ilustrasi sampul depan adalah 3 tokoh utama dan ibu bumi, yang bermakna bahwa bumi adalah sumber kehidupan kita, dan menggambarkan cerita yang membahas elemen alam yang bisa kita saksikan di bumi. Ilustrasi tersebut menggambarkan tokoh-tokoh dan situasi di Bukit Ajaib. Judul Bukit Ajaib dipilih karena petualangannya berpusat di Bukit Ajaib, kemudian Bukit Ajaib mudah diingat dan mewakili kisah fiksi dan misteri petualangan yang menimbulkan rasa penasaran target pembaca; “apa keajaibannya?”.

Judul menggunakan huruf dekoratif *Boutique of Merauke* dengan eksplorasi garis lengkung yang berkesan dinamis, etnik, dan ceria. Eksplorasi bentuk pada huruf i yang diubah menjadi bentuk bintang jatuh, detail tersebut ingin menonjolkan sisi ajaib, magis, yang menjadi ciri khas buku cerita fiksi fantasi. Bagian huruf judul menggunakan finishing *hot print* warna emas untuk menambah kesan elegan dan ajaib.

Layout berpusat ke tengah agar fokus kepada tokoh utama dan ibu bumi agar terlihat rapih, kuat, dan menyeimbangkan ilustrasi yang imajinatif. Sampul buku cerita bergambar anak wajib menampilkan usia pembaca sesuai tahapan perkembangan penalaran informasi.

Berikut ini adalah beberapa halaman yang pesannya disampaikan secara visual melalui adegan para tokoh.

1. Pengenalan karakter tokoh utama

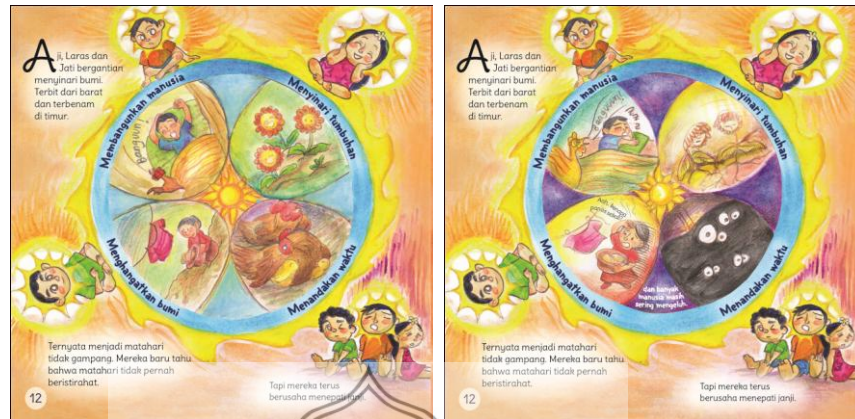
Ketiga tokoh utama merupakan representasi dari cipta, rasa, dan karsa. Konsep tersebut diperlihatkan melalui adegan pada tiap karakter dalam halaman ini. Jati menumbuhkan pohon yang bisa menumbuhkan apapun yang dia mau, pohon tersebut menggambarkan kehendak (karsa). Laras bertugas memberi makan para hewan dari kendil ajaib yang mengeluarkan benda sesuai suasana hati, berhubungan dengan rasa. Aji menyusun potongan kayu menjadi kerbau kayu untuk membantu pekerjaan, berhubungan dengan daya cipta.



Gambar 10. Adegan utama Bumi. Pengenalan karakter sekaligus gambaran sebab akibat

2. Mengenal kebiasaan baik dan buruk

Penggambaran adegan dalam ilustrasi merupakan penerapan dari teori belajar sosial Albert Bandura, yaitu perilaku yang bisa ditiru dan tidak oleh anak-anak, terutama dalam keseharian. Kesan baik dan buruk ditampilkan melalui ekspresi tokoh dan warna.



Gambar 10. Adegan utama Matahari dengan popup lift the flap. (kiri) kebiasaan baik, (kanan) kebiasaan buruk.

3. Akrab dengan alam dan menolong sesama makhluk hidup

Adegan-adegan yang memperlihatkan relasi ideal antara anak-anak dengan alam, yaitu saling menolong dan bersahabat. Pesan tersebut merupakan respon terhadap pandangan anak tentang alam, hewan, yang dilihat secara fungsional.



Gambar 11. Adegan tokoh utama menolong makhluk hidup dan bersahabat dengan alam.

4. Penggambaran Konflik

Setiap babak ada konflik tersendiri yang menjadi sebab akibat suatu perbuatan yang digambar dengan nuansa warna yang berbeda. Atmosfer digambarkan kering atau gelap menggunakan unsur warna merah (siang hari) atau warna hitam (malam). Namun goresan garis pada pewarnaan lebih tegas daripada adegan lain agar terkesan tegang dan dinamis didukung ekspresi tokoh yang panik atau kecewa. Adegan konflik tidak menggambarkan perkelahian atau kekerasan fisik seperti pada aturan dalam buku cerita anak.



Gambar 12. Adegan konflik (atas) bab angin, (kiri bawah) bab awan mendung, (kanan bawah) bab api.

Puncak konflik dari keseluruhan cerita Bukit Ajaib digambarkan dengan suasana kebingungan yang dialami Tokoh untuk mencari jalan pulang. Latar malam hari dominan biru gelap untuk menambah nansa konflik yang sunyi. Fokus ada pada 3 tokoh utama dan bintang untuk menunjukkan bahwa sebingung apapun kita tetap punya harapan. Dan bintang menjadi gambaran harapan.

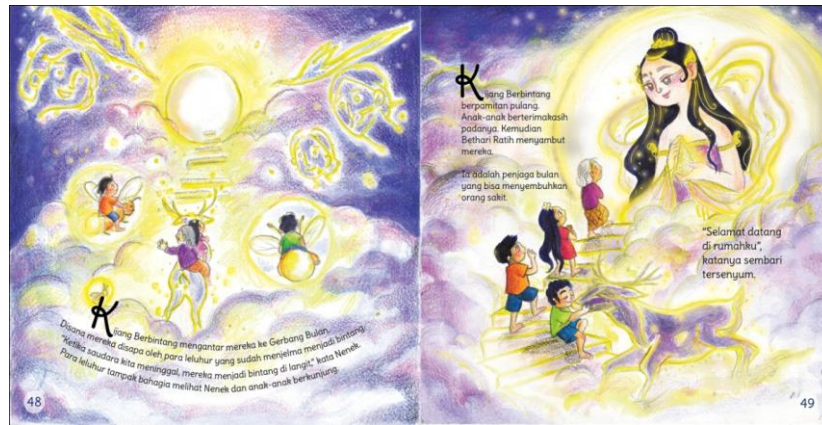


Gambar 13. Adegan konflik klimaks.

Adegan klimaks dengan menampilkan keraguan pada Jati sebagai tokoh penentu. Jati sebagai personifikasi karsa menjadi penentu apakah ia bisa mengalahkan rasa ragunya. Nuansa setting biru gelap dengan latar langit malam. Penataan teks berkontur mengikuti arah terbang rusa untuk menambah kesan ragu. Halaman selanjutnya adalah transisi resolusi yang menampilkan tone latar lebih cerah dari sebelumnya.

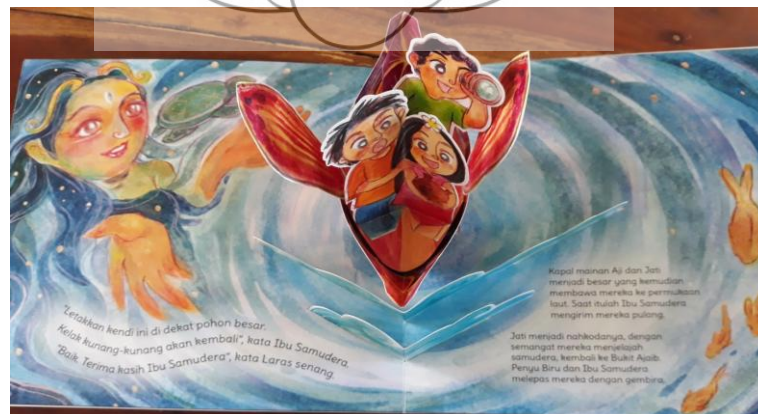
5. Resolusi

Resolusi adalah babak dimana konflik mulai mereda dan menemukan solusinya. Babak bulan menjadi resolusi konflik dengan pesan moral menyembuhkan dan damai. Kedamaian digambarkan dengan bagaimana orang-orang saling berkumpul dan tersenyum menikmati malam purnama, tokoh utama bertemu dengan leluhurnya. Adegan tersebut menyiratkan nilai-nilai budaya Jawa (kepercayaan pada leluhur, kegiatan malam purnama, kerukunan) menjadi solusi untuk kedamaian.



Gambar 13. Adegan resolusi

6. Unsur interaktif



Gambar 14. Pop up square in box pada bab air.



Gambar 15. Halaman terakhir dengan teknik V-folding mengajak pembaca berinteraksi dengan tokoh, yaitu membuat pengalaman seolah-olah sedang memandang langit bersama-sama dengan tokoh cerita. Cara kerja halaman ini adalah dihadapkan ke langit dan pembaca seolah mengintip bintang dari lubang kertas. Kedua lubang tersebut ditutupi kertas mika bening dengan motif bintang kecil-kecil.



Gambar 16.

Halaman menggambar dan mewarnai : merupakan halaman interaktif yang mengajak anak-anak berimajinasi dan bereksplorasi dengan gambar dan warna. Pembaca diajak berangan-angan tentang apa yang akan mereka tanam di Bukit Ajaib. Halaman ini menggunakan kertas Aster 210gr agar mudah diwarnai. Halaman interaktif ini untuk semakin mengakrabkan cerita di benak pembaca dengan ikut aktif menghias Bukit Ajaib.



Gambar 17. Media Pendukung

Buku ini berfungsi untuk pengantar tidur, sehingga media pendukungnya adalah boneka tokoh utama yang ditujukan untuk anak perempuan, agar kesan cerita makin terasa. Jam matahari dapat digunakan pagi harinya untuk media eksplorasi dan interaksi anak pada matahari. Pembatas buku diberikan mengingat buku Bukit Ajaib memiliki banyak halaman, sementara mayoritas anak hanya bisa membaca 4-5 halaman dalam 1 waktu.

KESIMPULAN

Proses penting dalam pembuatan buku cerita anak-anak adalah sedapat mungkin berbaur dengan anak-anak dari berbagai lapisan masyarakat, baik desa maupun kota. Dengan berbaur secara langsung, penulis tidak hanya menangkap data tertulis namun bersinggungan langsung membuat penulis merasakan emosi, dinamika pergaulan, ekspresi yang khas, antusiasme, maupun rasa takut yang tidak cukup dijelaskan melalui teori atau kata-kata. Fokus penulis adalah target audience, dan teobservasi batas melalui media buku bacaan anak. Karena anak-anak dari waktu ke waktu mengalami perubahan dan memiliki bahasa atau kebiasaan yang khas yang dapat menjadi inspirasi berkarya.

Untuk menghasilkan ilustrasi yang hidup, yaitu bisa menyampaikan ekspresi dan emosi pada pembaca, penulis mencoba berjarak atau lepas dari teori dan menyelami atmosfer cerita. Setelahnya, penulis menyusun teori yang sesuai dengan karya.

Dalam buku cerita bergambar, peran tokoh atau karakter sangat penting untuk anak-anak. Tokoh menjadi wajah cerita yang bisa membawa anak-anak menyelami dunia

baru, dan menjadi cerminan karakter anak-anak. Maka dari itu, ekspresi tokoh, studi adegan menjadi proses penting untuk diperhatikan mengingat anak-anak lebih mudah meniru lewat gambar.

Buku cerita bergambar dapat menampung berbagai hal yang tidak terbahasakan secara verbal. Sama halnya dengan penyebaran Asthabrata melalui pertunjukan tarian atau wayang kulit, tutur kata dan gesture juga membahasakan perasaan, emosi, dinamika individu yang tidak terbahasakan secara informatif. Penyampaian Asthabrata melalui buku cerita bergambar memberi ekspresi emosi dan memori terbahasakan lewat goresan, warna, gesture, mimic tokoh dan elemen visual lain sehingga cerita dapat dinikmati tanpa jarak, makna bisa diperluas melalui berbagai sudut pandang tokoh. Ketika pengetahuan dalam buku cerita dapat disampaikan dengan melibatkan pikiran dan perasaan pembacanya maka bisa menjadi pengetahuan yang hidup.

DAFTAR PUSTAKA

Dewantara, Ki Hadjar. (1977), *Ki Hadjar Dewantara; Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka (Pendidikan)*. Yogyakarta, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Edt. Wibowo I, Priyono B. Herry. (2006), *Sesudah Filsafat; Esai-esai untuk Franz Magnis Suseno*, Yogyakarta, Kanisius.

Edt. Sugiharto, Bambang. (2013), *Untuk Apa Seni?*, Bandung, Matahari.

Gunarsa, Singgih D. (1990), *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, Jakarta, PT. BPK Gunung Mulia.

Hutcheon, Linda. (2006), *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge.

Mangunwijaya, Y.B. (2003), *Impian dari Yogyakarta : Esai-esai Pendidikan*, Jakarta, Kompas.

Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press.

Ranggawarsita. Edt. Kamajaya. (1994), *Serat Pustakaraja Purwa III*, Yogyakarta, Centhini.

Sarumpaet, Riris K. Toha. (1988). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia.

_____. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak Edisi Revisi*, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia.

Suyami (2008), *Konsep Kepemimpinan Jawa dalam Ajaran Sastra Cetha dan Asthabrata*, Yogyakarta, Kepel Press.

Yasasusastra, J.Syahban. (2011), *Asta Brata; 8 Unsur Alam Simbol Kepemimpinan*, Yogyakarta, Pustaka Mahardika.

