

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERTEMA BHINNEKA TUNGGAL IKA UNTUK ANAK-ANAK

Siennita Djoendi, Andrian Dektisa H., Bernadette Dian A. M.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya 60236

e-mail: siennita.dj@gmail.com

Abstrak

Indonesia adalah ladang keragaman suku, budaya, dan agama dengan “Bhinneka Tunggal Ika” sebagai semboyannya. Namun semboyan negara itu seolah hanya kalimat kosong tanpa implementasi. Keberagaman justru sering memicu konflik dan berakhir dengan kekerasan. Diperlukan edukasi kembali tentang nilai-nilai kebhinekaan agar persatuan Indonesia tidak terus menerus terancam dari dalam. Cerita bergambar yang mengangkat tema Bhinneka Tunggal Ika menawarkan konsep edukasi kembali nilai-nilai kebhinekaan untuk anak-anak melalui cerita fiksi. Cerita fiksi dapat mengangkat isu-isu sensitif seperti rasisme dengan cara yang lebih diterima oleh anak-anak. Dengan membaca cerita, anak juga akan memperoleh pelajaran tanpa perlu mendapatkan pengalaman buruk. Dengan adanya buku cerita bergambar bertema Bhinneka Tunggal Ika, diharapkan agar kelak bangsa Indonesia menjadi bangsa yang tidak hanya cerdas, namun juga tidak melupakan nilai-nilai kebhinekaan.

Kata kunci : Buku Cerita Bergambar, Anak, Kebhinekaan, Edukasi

Abstract

Title: Designing Picture Storybook about Bhinneka Tunggal Ika for Children

Indonesia is country filled with tribes, cultures, and religions diversity with “Bhinneka Tunggal Ika” as its slogan. Unfortunately, this country’s slogan appears only as a sentence without impression. Diversity often becomes the trigger of conflicts and ends up with violence. It’s important to re-educate the children about diversity values through fiction. Fiction story could raise sensitive issues such as racism in a way that can be accepted by children. By reading stories, children could learn without experiencing any bad occurrences. Hopefully, this picture storybook about “Bhinneka Tunggal Ika” will educate Indonesians to not only being smarter but also not forgetting the diversity values.

Keywords : Picture Storybook, Children, Diversity, Education

PENDAHULUAN

Ada sekitar 260 juta penduduk yang secara resmi tinggal dan merupakan warga negara Indonesia. Masyarakatnya sendiri sedikitnya terdiri dari 300 suku, 742 bahasa dan dialek, dan berbagai kepercayaan disamping 6 agama yang diakui secara resmi (Badan Pusat Statistik, 2011). Indonesia bersatu dengan mengemban semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya “Berbeda-beda tetapi tetap satu”. Namun eberagaman suku, budaya, dan bahasa justru seringkali memicu separatisme dan konflik rasial yang dapat mengantarkan Indonesia pada perpecahan.

Merriam Webster mendefinisikan rasisme sebagai bentuk doktrin yang menyatakan bahwa perbedaan

biologis menentukan pencapaian seseorang. Pemahaman ini dituangkan pada kepercayaan bahwa suatu ras/suku/etnis lebih unggul dari yang lain, dan bahwa nilai seseorang ditentukan dari ras/suku/etnis mana ia berasal. Rasisme berujung pada diskriminasi sosial, dan cenderung berakhir dengan kekerasan. Contoh yang paling nyata adalah peristiwa kerusuhan Mei 1998.

Kerusuhan Mei 1998 berawal dari penembakan yang menewaskan empat mahasiswa Trisakti yang berdemonstrasi, menuntut Presiden Soeharto turun jabatan pada 12 Mei 1998. Peristiwa itu justru memicu konflik antar etnis pribumi dan etnis Tionghoa. Sampai tanggal 15 Mei 1998 terjadi pembakaran dan penjarahan tempat tinggal dan usaha milik etnis

Tionghoa, juga pemerkosaan dan pembunuhan terhadap wanita-wanita etnis Tionghoa. Kerusuhan terbesar terjadi di beberapa kota, diantaranya Jakarta, Medan, dan Solo.

Kerusuhan itu memang diisukan sebagai bentuk kebencian kepada kaum Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Faktanya, tidak hanya kaum Tionghoa yang menjadi korban. Banyak kaum pribumi turut menyumbang jumlah korban jiwa dan harta.

Isu sejenis kembali terpicu di Indonesia pada tanggal 4 November 2016 silam, dimana perkiraan sekitar 50.000 orang turun ke jalan dan melakukan demonstrasi menuntut pengusutan kasus penistaan agama yang diduga dilakukan oleh Gubernur DKI Jakarta, Basuki Tjahja Purnama alias Ahok. Demonstrasi ini berakhir ricuh dengan bentroknnya demonstran dengan aparat keamanan. (BBC News, 2016).

Di hari yang sama, massa mendatangi rumah Ahok namun dihadang oleh aparat keamanan. Massa yang terpukul mundur melakukan *sweeping* kendaraan terhadap warga keturunan Tionghoa. Mobil yang kabur dari *sweeping* dikejar massa, selagi mengejar, massa juga merusak fasilitas umum, menjarah minimarket dan warung milik warga, juga membakar kendaraan milik polisi dan wartawan yang meliput kejadian. Suasana baru bisa diredam pada pukul dua dini hari (Tempo, 2016)

Krisis moneter maupun penistaan agama tidak bisa digunakan sebagai alasan untuk melakukan tindakan anarkis kepada warga yang tidak bersalah maupun etnis tertentu. Dapat disimpulkan dengan jelas bahwa ada provokator yang mendalangi dan memanfaatkan isu rasial yang sensitif. Namun massa juga tidak akan terprovokasi jika di dalam diri mereka sendiri tidak tersimpan rasa sentimen. Seperti rasa sentimen terhadap etnis Tionghoa sendiri adalah hal yang diwarisi sejak zaman penjajahan Belanda.

Indonesia pada masa penjajahan Belanda terbagi menjadi tiga golongan; golongan teratas adalah orang-orang Belanda yang memegang duduk pemerintahan, golongan tengah adalah pendatang dan pedagang dari Timur Tengah dan Tiongkok, dan yang terendah adalah kaum pribumi. Golongan tengah, yang kebanyakan adalah para pedagang Tiongkok dan Timur Tengah, mendapat perlakuan lebih istimewa. Sistem-sistem ini telah berhasil mengisolasi kaum pendatang dari Indonesia dan membuat mereka berorientasi pada pemerintah Belanda. (Alfindasari, 2015).

Saat Indonesia merdeka dan Belanda pergi dari tanah air, golongan keturunan kehilangan pusat orientasi mereka. Peralihan orientasi yang harus dilalui oleh golongan keturunan memerlukan proses panjang yang tidak mudah. Sebagian golongan keturunan masih merasa Indonesia bukanlah tanah airnya. Hal ini juga

dipersulit dengan adanya prasangka buruk dari golongan pribumi yang menganggap golongan keturunan tidak peduli dengan perjuangan kemerdekaan Indonesia karena berorientasi pada Belanda.

Rasa sentimen antar kelompok etnis/suku/ras yang terus dipelihara dan diwariskan dari generasi ke generasi akan terus memicu konflik-konflik separatisme di Indonesia. Generasi muda Indonesia memerlukan pendekatan baru dalam pendidikan nilai-nilai kebhinekaan. Pada hakikatnya, pendidikan yang baik adalah pembentukan budaya, moral, dan budi pekerti, bukan sekedar menjadikan anak-anak pintar dan otaknya menguasai ilmu teknologi.

Pendidikan Kemampuan kognitif dideskripsikan sebagai kemampuan dasar manusia dalam berpikir, menilai, merasa, dan mempertimbangkan sesuatu hal (Oxford Dictionary, 2016). Dalam Konsep Perkembangan Kognitif yang dipublikasikan oleh Jean Piaget, seorang anak berusia tujuh sampai sebelas tahun telah memasuki Tahap Berpikir Konkret. Pada tahap ini anak-anak menunjukkan perkembangan logika dan kemampuan mengobservasi suatu peristiwa dari dua sudut pandang yang berbeda. Sangat penting untuk mendidik anak-anak pada usia ini untuk agar dapat mengolah informasi yang diterimanya, mengobservasi, dan mengambil keputusan dengan baik dan benar.

Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak pula pilihan media pendidikan untuk anak-anak, seperti internet, CD, *e-book*, games, *smartphones*, dan lain sebagainya. Namun media-media digital tersebut penuh dengan *distraction* yang seringkali mengalihkan penggunaannya dari tujuan utamanya, terutama pada anak-anak yang biasanya sulit berkonsentrasi. Terlebih, pendidikan kebhinekaan haruslah ditanamkan tanpa pandang bulu, sedangkan media digital belum dapat dinikmati semua kalangan ekonomi di Indonesia.

Cerita bergambar yang mengangkat tema Bhinneka Tunggal Ika menawarkan konsep edukasi nilai-nilai kebhinekaan yang dirangkum khusus untuk anak-anak. Membaca sejak dini akan memfasilitasi kemampuan kognitif untuk berkembang pesat karena berkaitan dengan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa yang baik akan mendukung penyerapan dan pengolahan informasi yang lebih baik di lingkungan maupun di sekolah. Dengan adanya buku cerita bergambar yang mengedukasi kembali nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, diharapkan agar kelak bangsa Indonesia menjadi bangsa yang tidak hanya cerdas, namun juga tidak melupakan nilai-nilai kebhinekaan.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Data primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati buku cerita di perpustakaan, toko buku, dan internet baik dari segi genre cerita, gaya bahasa, ilustrasi, serta karakteristik lainnya sebagai referensi pembuatan cerita bergambar yang menarik. Juga film, animasi, komik, dan literatur untuk memperkaya ide cerita dan visual. Sedangkan wawancara dilakukan kepada narasumber, dalam hal ini adalah psikolog anak untuk memahami cara berpikir dan pola perilaku anak usia 7-11 tahun.

Data Sekunder

Data sekunder digali melalui kepustakaan dan internet. Informasi yang dicari adalah data dan gambar yang dibutuhkan tentang pola pikir, perilaku, dan pendidikan anak-anak. Serta mencari informasi kejadian konflik rasial di Indonesia melalui berbagai media cetak seperti buku, majalah, surat kabar, dan sebagainya sebagai acuan penelitian.

PEMBAHASAN

Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan narasi dan disertai ilustrasi atau gambar sebagai pendukung narasinya. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia sekolah dasar kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein & Meinbach, 1991).

Sedangkan menurut Chi-Fen Emily Chen, buku cerita bergambar adalah kombinasi dari seni bercerita dan seni ilustrasi. Sebuah cerita yang baik harus mengubah pembaca dalam beberapa hal; mengubah pemikiran pembaca, perasaan pembaca, jiwa pembaca, atau sudut pandang pembaca dalam menilai hal-hal tertentu. Membaca cerita berarti memperoleh pengalaman abstrak dari hal yang dibacanya. Buku dengan ilustrasi yang hanya berfungsi untuk menghias teks dan tidak ada hubungannya dengan isi buku tidak bisa disebut sebagai buku cerita bergambar. (Chen, 2006).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah narasi dan ilustrasi yang saling melengkapi untuk menyusun sebuah kisah yang baik. Meskipun banyak buku dapat dikategorikan sebagai buku cerita bergambar, pada

umumnya buku cerita bergambar mengacu pada buku-buku yang mengisahkan cerita fiksi.

Bentuk dan Jenis Buku Cerita Bergambar

Format buku cerita bergambar harus disesuaikan dengan usia anak-anak yang akan membacanya.

Bentuk dan Jenis Buku Cerita Bergambar Menurut Umur Pembacanya

Laura Backes membagi jenis format buku untuk anak-anak berdasarkan perkiraan umur pembacanya adalah sebagai berikut:

1. *Board Books*

Board books adalah buku yang dibuat dari kardus atau kertas karton tebal, diperuntukkan untuk anak-anak usia 0-3 tahun. Isi buku biasanya kurang dari 300 kata dan sekitar 12 halaman saja. Isinya menyampaikan kata atau kalimat pendek. Isinya adalah konsep-konsep pembelajaran awal (alfabet, angka, warna, lagu, atau sajak). Ilustrasinya sederhana dan menggunakan warna-warna yang cerah.

2. *Picturebooks*

Ditulis untuk anak usia 3-5 tahun dengan perkiraan 500 kata dalam buku. Ilustrasi masih mendominasi isi buku. Setiap halaman hanya mengandung beberapa kalimat pendek. Konten cerita di dalamnya biasanya memiliki alur maju dengan satu tokoh utama yang dapat berupa manusia maupun hewan, atau bahkan personifikasi dari suatu benda.

3. *Picture storybooks*

Perbedaan *picture storybooks* dengan *picturebooks* adalah, *picturebooks* sangat bergantung pada ilustrasi sebagai media penyampaian ceritanya. *Picture storybooks* terkadang bisa tidak memiliki ilustrasi sama sekali dalam satu halaman tertentu. Ditujukan untuk pembaca anak-anak di atas usia 4-8 tahun.

4. *Easy readers*

Adalah buku yang diperuntukkan untuk anak yang mulai membaca secara mandiri. Kadang terbagi dalam beberapa bab pendek dan memiliki batas sekitar 2000 kata. Ceritanya mudah ditebak dengan tata bahasa dan kosa kata yang sederhana. Di dalamnya dapat tergambar ilustrasi, namun tidak banyak dan tidak mendominasi.

5. *Transition books*

Kadang disebut *early chapter books*, pembacanya adalah anak usia 6-9 tahun. Kategori ini adalah jembatan (transisi) ke *chapter books*. Penulisannya mirip dengan *easy readers* namun lebih panjang dan biasanya ukuran bukunya sudah mengecil. Beberapa masih menggunakan ilustrasi dalam ceritanya, namun sedikit dan biasanya

hitam-putih. Bisa mencapai 30 halaman atau lebih dan terdiri dari 2-3 bab dalam satu buku.

6. *Chapter books*
Chapter books diperuntukkan untuk anak berusia 7-10 tahun dan telah membaca secara mandiri. Narasi cerita di dalamnya memiliki plot yang lebih kompleks. Naskahnya sekitar 45-60 halaman, terbagi dalam beberapa bab. Beberapa *chapter books* yang populer adalah yang berseri.
7. *Middle grade*
Diperuntukkan bagi anak usia 8-12 tahun. Naskahnya sekitar 100-150 halaman dengan cerita yang lebih kompleks. Cerita dapat melibatkan dua plot atau dua sudut pandang sekaligus. Biasanya tokoh utamanya adalah anak usia 9-13 tahun atau bisa menggunakan tokoh fantasi (monster, hewan, dll) yang mewujudkan pandangan dan emosi dari anak-anak.
8. *Young adult*
Ditujukan bagi remaja hingga dewasa muda. Naskahnya terdiri dari 150 sampai sekitar 225 halaman. Plot ceritanya kompleks dengan beberapa karakter utama, meskipun satu karakter harus muncul sebagai fokus. Temanya relevan dengan masalah dan perjuangan remaja saat ini.

Bentuk dan jenis buku cerita bergambar menurut peranan ilustrasinya

1. *Easy-to-read picture storybooks*
Ditujukan untuk anak usia 4-7 tahun dan untuk dibaca dengan keras. Jumlah kalimat dalam tiap halamannya terbatas, dicetak dengan huruf yang berukuran besar, jarak spasi yang juga lebar, dan kalimatnya pendek. Tata bahasa dan kosa katanya juga tidak terlalu sulit.
2. *Picture books for older readers*
Umumnya memiliki tema, cerita, dan ilustrasi yang lebih kompleks. Jenis ini sesuai untuk anak usia 8 tahun keatas.
3. *Novel grafis*
Ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa. Biasanya lebih panjang daripada komik. Percakapan diletakkan di gambar dalam balon kata-kata seperti di komik. Populer di kalangan anak-anak SMP dan SMA.

Malorie Blackman membagi genre buku fiksi dalam tujuh belas jenis sebagai berikut:

1. *Thrillers*
Di dalamnya termasuk sub-genre *horror* dan *crime*. Konsepnya adalah pertarungan atau tantangan yang dihadapi tokoh protagonis. Tokoh antagonisnya tidak selalu berupa manusia, dapat berupa hantu dan monster.
2. *Action*

Genre action selalu menjadi favorit, terutama jika tokohnya adalah seorang mata-mata.

3. *Mystery and adventure*
Sebagian besar anak-anak menyukai petualangan dan teka-teki yang harus dipecahkan dalam genre ini. Genre ini, beserta *thriller*, memerlukan ending yang benar-benar memuaskan. Akan lebih baik jika permasalahan bertambah berat di tengah cerita.
4. *Survival*
Cerita dimana tokoh harus mempertahankan hidup dengan akal dan sumber daya yang terbatas. Penceritaan emosi tokoh harus mendalam, tantangannya adalah membuat pembaca peduli terhadap tokoh.
5. *Animals and nature*
Ada dua tipe dalam genre ini, yaitu binatang yang bertingkah laku realistik, dan binatang yang bertingkah laku seperti manusia (anthropomorphosised).
6. *Real life/contemporary*
Genre ini sangat luas, dapat mencakup berbagai situasi yang terjadi di masa kini. Di dalamnya termasuk sub-genre *school-life* dan *family*.
7. *War*
Biasanya berupa peperangan yang melibatkan manusia atau makhluk hidup lain dalam jumlah besar.
8. *Romance and love stories*
Genre yang populer diantara anak remaja hingga orang dewasa. Mendalami hubungan percintaan yang terjadi antara dua orang atau lebih.
9. *Sports*
Genre ini menggunakan tema olahraga untuk menggambarkan karakter dan permasalahannya.
10. *Fantasy*
Merupakan genre yang sangat populer dan telah menggantikan genre legenda dan mite. Ceritanya mengandung unsur-unsur yang ada di luar kontrol manusia dan unsur magis.
11. *Historical*
Dalam pembuatannya, genre ini membutuhkan penelitian yang dalam karena berhubungan dengan kejadian-kejadian nyata di masa lampau.
12. *Humour*
Humor selalu populer. Mudah dan menarik untuk dibaca tetapi sulit untuk ditulis.
13. *Science fiction*
Sci-fi tidak selalu berupa kisah di luar angkasa dan alien-alien. Genre ini sangat luas, dapat menceritakan dunia lain, waktu dan tempat yang lain, dan pikiran lainnya.
14. *Poetry/narrative verse*
Penulis harus memiliki alasan yang jelas kenapa ingin menceritakan kisah dengan bentuk sajak seperti ini. Karena genre ini sangat sulit

diterjemahkan dan terkadang juga sulit dipahami oleh pembacanya.

15. *Short stories*

Cerita pendek sulit terjual di pasaran. Apalagi cerita-cerita pendek dengan berbagai genre. Genre yang spesifik dapat meningkatkan minat pada buku cerita-cerita pendek, namun biasanya tetap tidak bisa menandingi novel.

16. *Graphic novels*

Sebagian besar buku anak berupa novel grafis. Kebanyakan novel grafis membutuhkan biaya produksi lebih, karena itu tidak terlalu sering diproduksi oleh penulis baru. Namun saat ini *manga* (komik) semakin populer, jadi ada kemungkinan situasi ini dapat berubah.

17. *Fairy stories, myths and legends*

Kisah tentang negeri peri, pangeran dan putri, kepahlawanan tokoh legenda, tidak lagi diminati. Namun genre ini dapat diangkat kembali dengan bantuan genre *fantasy*.

Elemen Penyusun Cerita Bergambar

Chi-Fen Emily Chen memilah elemen yang menyusun cerita bergambar menjadi lima, yaitu elemen penceritaan (*storytelling*), elemen artistik, *design and meaning*, media artistik, dan gaya artistik (Chen, 2006).

Elemen penceritaan

1. Plot: cenderung sederhana dan cepat. Pengembangan plot-nya didukung oleh ilustrasinya.
2. Karakter/Tokoh: biasanya anak-anak atau hewan. Penggambaran karakter atau sifatnya jelas dan mudah diidentifikasi.
3. Tema: biasanya fokus pada satu tema saja. Tema yang bisa diangkat tidak terbatas. Namun tema yang keras biasanya diakhiri dengan ending yang penuh harapan.
4. *Style*: kata-kata harus dipilih dengan baik dan biasanya kalimatnya singkat. Beberapa sangat bergantung pada dialog sebagai bentuk penceritaannya.
5. *Tone*: banyak buku cerita bergambar memiliki tone (pola/gaya penceritaan) yang sama dengan komik.

Elemen artistik

1. Garis: membentuk objek serta membantu penyampaian gerak, perasaan, ketinggian, juga jarak dalam ilustrasi.
2. Ruang: penggunaan ruang yang kurang baik dalam halaman sebuah buku bisa mengakibatkan pembaca tidak nyaman.

3. Bentuk: kerumitan, kesederhanaan, kekakuan, keunikan, serta ukuran tiap bentuk membedakan penting tidaknya objek tersebut.
4. Warna: salah satu elemen yang paling emosional dan menggugah elemen artistik lain. Perubahan suasana yang ditunjukkan oleh warna didukung perubahan *hue*, *saturation*, dan *value/lightness*.
5. Tekstur: efek tekstur umumnya menawarkan efek realistik dari gambar.
6. Komposisi: elemen visual dalam gambar yang disusun bersama narasi untuk mendapatkan dampak emosional yang diinginkan.
7. Perspektif: mengacu pada sudut pandang dari mana kita melihat objek pada halaman.

Design and meaning

1. Ritme dan pergerakan: buku cerita bergambar yang baik menciptakan ritme seolah bergerak dari satu halaman ke halaman yang lain.
2. Tekanan: pembaca cenderung untuk melihat objek di sebelah kiri karena sistem tulisan yang dibaca dari kiri ke kanan. Maka, tokoh protagonis biasanya muncul di bagian kiri.
3. Layout: penempatan gambar dan teks pada halaman.

Media artistik

1. *Painterly Techniques*
 - a. Menggambar: pensil, tinta, dan pastel.
 - b. Melukis: cat air, cat minyak, cat akrilik, tempera, krayon, dan gouache
2. *Graphic Techniques*
 - a. *Woodblocks/Woodcuts*: teknik mengukir gambar di permukaan kayu, kemudian kayu tersebut dilapisi tinta/cat dan digunakan sebagai cap.
 - b. *Linocuts*: teknik yang sama dengan woodblocks, tapi menggunakan bahan yang disebut linoleum.
 - c. *Stone lithography*: teknik mencetak gambar di atas permukaan kayu dengan media air, minyak, dan tinta.
 - d. *Screen printing*: biasanya digunakan untuk mencetak gambar pada kain.
3. Fotografi: seni fotografi adalah seni komposisi. Biasanya digunakan untuk buku-buku yang lebih realistik.
4. *Composite Techniques*
 - a. Montage: koleksi dan perakitan berbagai gambar yang berbeda atau desain untuk membuat satu gambar.
 - b. Kolase: mirip dengan montage tetapi menggunakan bahan selain kertas.

Gaya Artistik

1. Realisme: menggambarkan dunia dengan memperhatikan detail yang mirip aslinya.
2. Kartun: adalah karikatur “berlebihan” yang menekankan emosi dan gerakan.
3. Ekspresionisme: menyampaikan perasaan batin atau visi dengan mendistorsi realitas eksternal. Pengaruh ekspresionisme sering ditemukan dalam buku cerita bergambar untuk anak-anak yang ilustrasinya berupa bentuk-bentuk terdistorsi dan warna yang profokatif.
4. Impressionisme: menggambarkan penampilan alami objek dengan menekankan pada warna dan cahaya. Efeknya seperti dalam mimpi, kadang-kadang romantis, bahkan magis.
5. Surealisme: merupakan penggabungan banyak unsur tidak terduga. Gaya ini menciptakan perpaduan tidak wajar dan, cocok untuk cerita aneh, tidak realistis, atau lucu.
6. Folk Art: dikaitkan dengan kelompok budaya atau sosial tertentu. Gaya ini biasanya dekoratif, bertema alam, dan penuh ornament. Karena berkaitan dengan budaya tertentu, folk art biasanya digunakan dalam mengilustrasikan cerita rakyat.

Analisa Target Perancangan

Jean Piaget membagi tahap perkembangan anak menjadi empat tahap sebagai berikut:

1. Tahap sensorimotor

Tahap sensorimotor adalah tahap yang dilalui anak pada usia 0-2 tahun, usia sejak lahir hingga usia dimana seorang anak belajar berbahasa. Anak pada usia ini sedang belajar mengenali dunia melalui pengelihatian dan pendengaran, disertai bantuan kontak fisik (memegang, menggigit, melempar, dsb). Selain itu, anak lebih fokus pada mengembangkan kemampuan fisik seperti gerak refleksi, merangkak, dan berjalan.

2. Tahap praoperasional

Pikiran egosentris mendominasi anak pada usia 2-6 tahun. Otak anak pada usia berkembang dengan sangat pesat dan dalam proses mengembangkan kemampuan berbahasa. Kombinasi ini membuat mereka mampu menerima suatu informasi dengan sangat baik. Namun pada proses pengolahan informasi tersebut terdapat sifat egosentris. Jika suatu informasi telah diterima dan diproses (meskipun terkadang hasil proses tersebut tidak logis), seorang anak sulit menerima perubahan meskipun itu benar.

3. Tahap operasi berpikir konkret

Pada usia 7-11 tahun, logika anak sudah semakin berkembang. Mereka mampu menerima informasi, mengobservasi, dan mengolahnya dari sudut pandang berbeda untuk menghasilkan kesimpulan. Namun, sama seperti tahap praoperasional, kesimpulan yang

dibuat oleh anak-anak pada tahap operasi berpikir konkret belum tentu adalah kesimpulan yang wajar.

4. Tahap operasional formal

Tahap ini dimulai dengan berakhirnya tahap berpikir konkret dan berlanjut hingga dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Tahap operasi berpikir konkret adalah periode dimana anak-anak mulai memahami identitas kelompok disamping identitas pribadi baik secara kognitif dan emosional. Piaget menamai perkembangan ini sebagai perkembangan sosio-sentris. Artinya, anak-anak menyadari dirinya adalah bagian dari suatu kelompok sosial tertentu yang berbeda dari kelompok lain. Mereka mengembangkan rasa kebanggaan dalam identitas mereka dan mengidentifikasi dengan model peran terkenal. Pada saat yang sama, anak yang tumbuh dalam lingkungan yang radikal akan menggunakan ras/suku/agama sebagai julukan/nama panggilan terhadap orang lain dengan tujuan untuk menyakiti.

Membicarakan hal yang berkenaan dengan ras, suku, dan agama kepada anak-anak adalah hal yang tampaknya mudah, namun sesungguhnya sangat sulit. Setiap ras, suku, dan agama yang memiliki budaya dan pemikirannya masing-masing, beberapa budaya itu mungkin saling bertentangan. Menjelaskan perbedaan yang bertentangan tanpa menyinggung dan memicu kesalahpahaman inilah yang sulit, terlebih dengan anak-anak. Padahal, jika tidak menerima arahan yang benar dalam memahami keberagaman di Indonesia, seorang anak sendiri bisa menjadi pelaku perbuatan diskriminasi sosial terhadap ras/suku/budaya.

Anak-anak pada usia ini sangat mudah tertarik pada sesuatu yang mencolok mata seperti gambar dan warna-warna yang menarik. Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan tugas sosial untuk mata kuliah Sejarah Budaya Indonesia di area Putat Jaya pada 29 November 2016, minat baca pada anak usia sekolah dasar sangat kurang. Ada sekitar 15-20 anak baik laki-laki maupun perempuan, dan awalnya mereka cukup antusias saat melihat buku dan gambar-gambar di dalamnya. Namun minat tersebut hanya bertahan sementara, kebanyakan dari mereka hanya membalik-balik buku untuk melihat gambarnya, tapi tidak membacanya sama sekali. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Central Connecticut State University pada Maret 2016, bahwa minat baca di Indonesia sangatlah rendah. Indonesia berada di urutan ke 60 dari 61 negara dengan posisi di bawah Thailand dan di atas Bostwana (Kompas, 2016)

Konsep Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi anak-anak, terutama pada usia 7-11 tahun akan keberadaan Bhinneka Tunggal Ika sebagai semboyan yang harus diterapkan. Bhinneka Tunggal Ika akan diangkat sebagai sebuah “petualangan”. Seorang anak pada umumnya memiliki sikap egosentris, toleransi terhadap orang lain tidak begitu saja tumbuh dalam diri mereka. Seorang anak harus mempelajari sikap tersebut dalam kesehariannya, proses belajar tersebut akan dituangkan ke dalam sebuah perjalanan dan petualangan fantasi.

Cerita fiksi dapat mengajarkan nilai-nilai tersebut tanpa menyangkut secara langsung isu-isu sensitif yang ada. Konflik di dalamnya dapat memberikan pengalaman tanpa audiens harus mengalaminya secara langsung. Konsep pluralisme diajarkan melalui narasi melalui konflik para tokoh yang dalamnya.

Jenis buku cerita bergambar yang akan dirancang adalah hasil penggabungan antara *chapter books* dan *picture storybooks for older readers*. *Chapter books* ditujukan untuk anak usia 7-11 tahun, penggabungan dengan *picture storybook for older readers* dapat membantu penceritaan, menarik minat, serta membantu mengembangkan imajinasi anak. Ukuran buku cerita bergambar yang dirancang adalah 21 x 14,8 cm (A5), dengan format hardcover dan full colour. Buku dicetak dengan kertas bookpaper 70 gsm

Naskah akan ditulis dalam bentuk narasi dengan sudut pandang orang kedua. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan KBBI. Kosakata dan tata bahasa akan disesuaikan dengan tingkat sekolah dasar pada umumnya.

Style yang digunakan adalah penggabungan dari fantasy dan kartun yang diminati anak-anak. Fantasy biasanya digunakan untuk mengilustrasikan science fiction dan fantasy fiction. Ilustrasi biasanya berkesan dramatis, berlebihan seperti di dalam mimpi, dengan tempat-tempat yang tidak biasa, makhluk magis, dan petualangan ajaib.

Judul buku cerita adalah “Pelajaran dari Garuda”, menceritakan tentang Yudha dan Mai yang saling olok-olok tentang perbedaan fisik mereka. Saat mereka berkelahi, Mai terjatuh ke dalam sebuah gua. Yudha pergi menyelamatkan Mai. Tapi mereka tidak bisa menemukan jalan kembali. Mereka kemudian tertangkap oleh sesosok monster gajah. Saat disekap, Yudha dan Mai menyadari kalau mereka tidak bertengkar, mereka tidak harus mengalami hal seperti ini.

Saat mereka sudah saling meminta maaf. Yudha dan Mai menemukan sebuah patung Garuda. Patung itu memberikan petunjuk dan mereka bekerja sama untuk keluar dari sana. Setelah keluar, patung itu meminta mereka membawanya ke mata air Tirta. Dalam

perjalanan, monster gajah mengejar mereka lagi. Tapi mereka berhasil mencapai mata air Tirta dan patung Garuda itu berubah menjadi burung Garuda yang mengalahkan si monster.

Setelah monster gajah itu kalah, Garuda mengantar mereka pulang. Garuda juga mengingatkan bahwa perbedaan itu bukan suatu penghalang. Mereka berhasil karena mereka sudah belajar menghargai satu sama lain dan bekerja sama. Keesokan paginya, Yudha dan Mai bertemu saat pergi ke sekolah. Mereka merefleksikan kejadian kemarin dan menyadari bahwa mereka sudah menjadi teman.



Gambar 1. Cover buku

Pelajaran dari Garuda

Oleh Suzanita Djoendi

Gambar 2. Halaman judul buku

Daftar Isi

Bab 1: Yudha dan si Murid Baru	1
Bab 2: Yudha yang Penasaran	9
Bab 3: Pergi ke Gua	15
Bab 4: Gua yang Gelap	23
Bab 5: Menasteri Cahaya	26
Bab 6: Berpetualang Yudha dan Mai	34
Bab 7: Mata Air Tinta	45
Bab 8: Garuda	52
Bab 9: Kembali ke Desa	58
Bab 10: Hari yang Baru	61

Gambar 3. Daftar isi



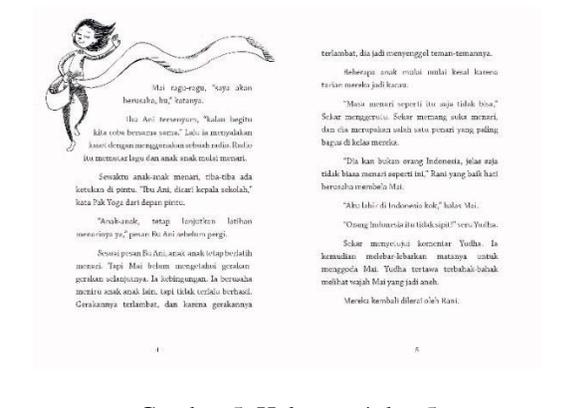
Gambar 6. Halaman 6 dan 7



Gambar 4. Halaman 0 dan 1



Gambar 7. Halaman 16 dan 17



Gambar 5. Halaman 4 dan 5



Gambar 8. Halaman 36 dan 37

dengan tidak percaya.
Mai bingung, kenapa Yudha tidak bisa melihatnya?

"Sini, lihatlah! Tulisannya seperti ini." Mai menunjukkan pada Yudha dengan merodiskannya di buku yang menempuk di lantai.

Yang ditulis Mai itu aksara Jawa. Lalu dibaca dalam bahasa daerah. Yudha tahu karena sebagian penduduk desanya masih menggunakannya. Saat mencoba membacanya, Yudha terkejut.

"Ada piutu..." Yudha membacakan pelajaran, "...di buku lemari..."

Yudha baru baru berdiri dan mencari. Ia merasa raba di dalam gelap sampai tangannya mencaduka benda yang berbentuk seperti lemari. Ternyata memang itu sebuah lemari. "Mai, bantu aku!" teriak Yudha.

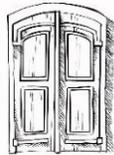
Mai segera menghampirinya dan mencoba membuka dan membuka lemari itu.

"Durosoong!" Yudha dan Mai berteriak. Benda! Lemari itu terbuka. Tulisannya mengatankan hal yang sebenarnya, ada sebuah piutu di sana.

"Pitung! Ini benar!" seru Mai dengan takjub.

Piutu itu adalah lipah, karyanya dengan sekali datang saja piutu itu sudah selesai lahir. Di belakang piutu itu ada kesus yang gelap. Yudha dan Mai segera memasukinya.

"Gelas sekali di sini," gumam Yudha. Ia mengeluarkan semuanya dari tas dan menyaklanya.



Gambar 9. Halaman 40 dan 41

Mai mengangguk, "tentu saja. Mereka sangat marah. Tapi mereka senang aku pulang dengan selamat."

Yudha mengangguk-angguk. Sendirian orang lainnya menantainya. Mereka mungkin ini pergi bermain ke hutan hingga gelap. Yudha sudah berusaha menceritakan kejadian yang sebenarnya tapi mereka tidak percaya.

"Hii, manakah kau mengajari tulisan kaminan padaku?" tanya Mai tiba-tiba.

"Makudimu akara josi dan buku daerah!" tanya Yudha.

Mai mengangguk, "tapi tulisan yang kita pelajari di sekolah juga."

Yudha tersenyum, "baiklah."

"Terima kasih," kata Mai.

"Kita berteman kan sekarang?" tanya Yudha

untuk memastikan. Mereka memang sudah saling menanti nini saat disepak oleh si moneter gajah kemar. Tapi siapa tahu Mai masih menahkannya...

"Tentu saja," jawab Mai menahkannya lagi, "tapi kau tidak pernah benar benar berminat." Mai tersenyum.

Yudha bisa tersenyum, dan mereka berangkat ke sekolah bersama-sama.



Gambar 12. Halaman 61 dan 62



"Lebih cepat" teriak Yudha. Diambilnya sebuah batu besar dari lantai, dan dipukulkannya batu itu sekuat tenaga. Batu itu mengant mata si moneter gajah.

Mai segera kabur selagi moneter gajah itu menaruh keamitan. Ia terus berlari menuju ke arah mata air. Di tepian. Mai terasong. Ia jatuh terjepit di tanah sementara piutu Garuda itu terbang masuk ke dalam. Setelah kelan baal itu dipukulnya cahaya emas.

Si moneter gajah mengeluarkan suara yang mirip jeritan. Cahaya itu merambat semesta.

Siar cahaya itu merambat, perubahannya semuanya mulai terlihat. Yudha membuka mata dan melihat ke atas.

"Apa..." Yudha tidak bisa menjelaskan kata hatinya. Angin kencang menghambur dirinya dan Mai, membuat mereka harus berpegangan pada pohon terdekat. Tapi bahkan pohon-pohon di sekitar mereka berubah asing, hampir tercabut dari tanah.

Di depan moneter gajah itu, ada awan berbarang emas yang luar biasa besar sedang mengapalkan sapaynya. Ukiran tubuhnya melebihi si moneter gajah, Yudha dan Mai tampak sekecil orang-orang di sekitarnya.

Kepala sapaynya tidak yang membuat angin berhembus sekuat tenaga. Seluruh

Gambar 10. Halaman 48 dan 49



tubuhnya berinar seperti burung api.

Langit malam yang gelap seketika menjadi terang. Garuda itu bagaikan matahari kedua.

Yudha dan Mai tidak mampu berkata-kata saat bertemu, malah ia menyebarkan semua hal yang terbayang. Cahayanya menyambal si moneter gajah dan mencangkemnya. Lalu sambil memukul keras, Garuda mengeluarkan cahaya keemasan dari mulutnya yang langsung mengenai si moneter gajah.

Moneter itu mengeluarkan suara keabutan yang mengerikan. Lalu derak berikutnya tubuh rakasannya hancur menjadi asap.

Gambar 11. Halaman 50 dan 51



Gambar 13. Cover belakang buku

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menghidupkan Garuda dalam sebuah cerita fiksi, Garuda menjadi tokoh panutan bagi anak-anak. Selain itu cerita mampu memberikan informasi, edukasi, serta pengalaman tentang isu-isu sensitif seperti rasisme dengan cara yang lebih halus untuk anak-anak.

Mempelajari dan mendalami topik yang akan diangkat, permasalahannya, dan keterkaitannya dengan cerita dan dengan target harus dilakukan dalam-dalam. Dalam pembuatan cerita, sangat penting untuk memahami genre yang disukai ataupun sedang populer. Pola pikir dan pandangan anak sebagai target juga tidak bisa diabaikan.

Buku cerita bergambar memiliki elemen narasi dan ilustrasi yang saling mendukung. Karena itu diperlukan kemampuan dalam kedua bidang tersebut. Pengerjaan secara individu tidak mustahil namun cukup menyulitkan. Waktu juga menjadi hambatan tersendiri dalam mengerjakan. Untuk merancang sebuah cerita bergambar yang baik diperlukan keahlian di bidang narasi maupun ilustrasi untuk bekerja sama dan membangun sebuah cerita bergambar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Robin. 2015. Types of Picture Books - Defining Features and Literary Elements, 5 Maret 2017. <http://childrensgenrestudy.pbworks.com/w/page/90072593/Types%20of%20Picture%20Books%20-%20Defining%20Features%20and%20Literary%20Elements>
- Bradley, Johanna. 2007. From Chapbooks to Plumb Cake: The History of Children's Literature.
- Backes, Laura. 2017. Understanding Children's Book Genres, 15 Maret 2017. <http://writeforkids.org/2014/02/understanding-childrens-book-genres/>
- Blackburn, Emma. 2013. How to Create a Fantastic Picture Book. <https://www.writersandartists.co.uk/writers/advice/327/dedicated-genre-advice/writing-for-children/>
- Blackman, Malorie. n.d. Writing genre fiction for children, 10 Maret 2017. <https://www.writersandartists.co.uk/writers/advice/57/dedicated-genre-advice/writing-for-children/writing-genre-fiction-for-kids>
- Chen, Chi-Fen Emily. 2006. Children's Literature. 28 Februari 2017. <http://www2.nkfust.edu.tw/~emchen/CLit/>
- Derman-Sparks, Louise, Carol Tanaka Higa dan Bill Sparks. Children, Race and Racism: How Race Awareness Develops. Diakses dari teachingforchange.org
- Depdiknas. 2015. Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3. Jakarta: Balai Pustaka
- Hassler, Michelle. 2014. Moral Development in Children, 4 November 2016, <https://blog.udemy.com/moral-development-in-children/>
- International Library of Children's Literature. 2013. Early Children's Literature. 3 Maret 2017 <http://www.kodomo.go.jp/ingram/e/section1/index.html>
- Irawan, Eka Nova. 2015. Pemikiran Tokoh-tokoh Psikologi dari Klasik sampai Modern. Yogyakarta: IRCiSoD
- Kartodirdjo, Sartono, dan kawan-kawan. 700 Tahun Majapahit (1293-1993). Surabaya: Dinas Pariwisata Daerah Provinsi tingkat I Jawa Timur.
- Kazoo, Katie. 2009. Five Essential Elements of a Story, 10 Maret 2017 https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0ahUKewiJoMGL8cvSAhWIVLwKHb05DdsQFggyMAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.katiekazoo.com%2Fpdf%2FFKK_FiveEssentialElements.pdf&usg=AF
- QjCNHMr3VOw2vFIZKdz5MXLycFhY3_xA &sig2=gKEz2dmJQVIR1yVX3fGk5g&bvm=bv.149093890,d.dGo
- Silvey, Anita (2002). The Essential Guide to Children's Books and their Creators. New York: Houghton Mifflin. ISBN 0-618-19082-1.
- Tionghoa Indonesia. 2016. Kapan 'Kecinaan' Akan Berhenti?, 24 September 2016, <http://www.tionghoa.info/kapan-kecinaan-akan-berhenti/>
- Van Ausdale, Debra, dan Joe Feagin. 2001. The First R: How Children Learn Race and Racism. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. Watson,
- Watson, Robert I., dan Henry Clay Lindgren. 1979. Psychology of the Child and the Adolescent (Fourth Edition). New York: Collier Macmillan Publisher.