

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

#### **2.1. Identifikasi Tentang Buku Ilustrasi**

##### **2.1.1 Latar Belakang Cerita**

Alasan yang mendasari pemilihan tema cerita "Gatokaca episode Jabang tetuko" karena wayang dan kisah-kisahnyanya adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang cukup menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Jabang tetuko adalah kisah mengenai lahirnya sang legenda Gatokaca mulai dari masa kecil hingga dewasa. Selain itu kisah Jabang tetuko adalah salah satu pementasan wayang yang paling populer dan terkenal bahkan hingga ke mancanegara hingga saat ini sesuai artikel yang bersumber dari [indonesiamazing.com](http://indonesiamazing.com) dengan judul "Warisan budaya Indonesia yang menembus mancanegara". Nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam kisah ini selalu mengajak masyarakat untuk berbuat baik dan menghindari kejahatan, menolong sesama tanpa pamrih, dan setia kawan, kisah tersebut sarat akan makna, edukasi budaya lokal dan tentu saja sangat menarik untuk dibaca anak-anak karena memiliki alur cerita yang penuh aksi dan pertarungan. Kisah ini memiliki nilai-nilai yang sangat bermanfaat bagi anak untuk membentuk karakteristik yang pantang menyerah dan rela berkorban demi sesama. Sudah sepatutnya sebagai warga Indonesia untuk bangga terhadap apa yang dimiliki Bangsa ini dan mencintai segala keanekaragaman budaya yang ada, sehingga generasi muda tidak malu untuk mengenal, mempelajari, dan melestarikan berbagai kebudayaan dan kisah-kisah tradisi sebagai harta yang paling berharga. Nilai-nilai yang patut di tanamkan sejak dini untuk menjadi sebuah landasan yang kokoh, supaya anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dapat menjaga, menyanyangi, dan juga bangga pada sosok pahlawan yang memiliki nilai-nilai khas milik bangsa Indonesia sendiri.

Kisah kelahiran Gatotkaca dikisahkan secara tersendiri dalam pewayangan Jawa. Namanya sewaktu masih bayi adalah Jabang Tetuka. Sampai usia satu tahun tali pusarnya tidak dapat dipotong walau menggunakan senjata apa pun. Gatotkaca adalah putra ke-dua dari Raden Bima (Werkudara) yang memiliki kuku pancanaka, lahir dari Ibu keturunan raksasa dan penguasa hutan yaitu Dewi Arimbi. Dibantu kekuatan dari Dewa-Dewa yang mempercepat pertumbuhannya dengan kekuatan yang melebihi batas manusia pada umumnya, dan tidak ada senjata di dunia yang bisa melukai kulitnya menjadi benteng bagi keluarga dan rakyatnya, membela kebenaran dan menghancurkan setiap angkara murka.

### **2.1.2 Judul, Jenis dan Tema Cerita**

Buku ilustrasi dengan judul "Gatotkaca Episode Jabang Tetuko" merupakan jenis buku ilustrasi untuk anak-anak berusia 6-12 tahun dengan tema pewayangan. Kisah pewayangan sendiri merupakan salah satu jenis dari Cerita rakyat yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita rakyat atau legenda adalah cerita pada masa lampau yang menjadi cirikhas setiap bangsa dengan kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat pada umumnya diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Ada dua bentuk cerita rakyat yaitu puisi dan prosa. Cerita rakyat dalam puisi diantaranya adalah pantun, peribahasa, kiasan, pepatah dan perumpamaan. Sedangkan cerita rakyat dalam bentuk prosa diantaranya dongeng, legenda, kisah-kisah pewayangan, dan mite (Danandjaja, 1994:4). Dengan tema fiksi, sosial budaya dan sejarah Jenis buku ini adalah buku ilustrasi yang mengangkat tema tentang kisah pewayangan asli Indonesia. Gatotkaca Episode Jabang Tetuo sendiri bercerita tentang kelahiran dan perjalanan Gatotkaca.

### **2.1.3 Isi Cerita**

Rajagopalachari (2005), dalam Kitab Epos Mahabarata, menyebutkan bahwa kisah Mahabarata adalah karya sastra kuno yang konon ditulis oleh Begawan Vyasa dari India. Gatotkaca adalah seorang tokoh dalam kisah Mahabharata yang dikenal sebagai putra Bimasena dari keluarga Pandawa. Berawal dari kisah raja raksasa bernama Kala Pracona yang terpesona atas kecantikan Dewi Supraba dan berusaha untuk mempersuntingnya. Namun para Dewa tidak menyetujui keinginan tersebut dan Kala Pracona pun marah dan mengerahkan ribuan pasukan untuk menggempur kahyangan. Para dewa di kahyangan pun tak sanggup membendung kekuatan Kala Pracona dan terpaksa bertahan didalam kahyangan sambil mencari sosok pahlawan yang dapat mengalahkan Kala Pracona dan pasukannya. Di sisi lain ada seorang bayi yang bernama Tetuko yang sedang mengalami nasib tragis dimana ari-arinya tidak dapat dipisahkan dari tubuhnya. Para dewa pun sepakat untuk membantu sang bayi dengan syarat Tetuko harus melawan Kala Pracona. Tetuko pun diceburkan kedalam kawah Candradimuka di Gunung Jamurdipa. Para dewa kemudian melemparkan berbagai jenis senjata pusaka ke dalam kawah tersebut. Beberapa saat kemudian Tetuko pun muncul dengan wujud laki-laki dewasa lengkap dengan segala jenis pusaka para dewa-dewa tersebut. Ia pun dihadiahkan seperangkat pakaian pusaka yaitu Capping Basunanda, Kotang Antrakusuma, dan Terompah Padakacarma. Sejak saat itu pula Tetuko berganti nama menjadi Gatotkaca. Dengan pakaian tersebut, Gatotkaca pun dapat terbang secepat kilat menuju kerajaan Trabelasuket dan mengalahkan Kalapracona. Jabang Tetuko merupakan kekayaan sastra budaya Jawa yang masih dipertahankan hingga saat ini.

#### **2.1.4 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan utama dari perancangan buku ilustrasi Gatotkaca episode Jabang Tetuko ini adalah untuk meningkatkan minat baca dan ketertarikan anak pada kisah pewayangan. Dalam rangka mengenalkan kembali tokoh-tokoh pewayangan pada anak usia dini sebagai pembelajaran kebudayaan lokal. Disamping itu buku-buku dengan nilai budaya, moral, sosial yang terkandung didalamnya akan lebih menarik minat orang tua untuk menjadi pilihan utama media pembelajaran bagi anak mereka. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dapat menjaga, menyanyangi, dan juga bangga pada sosok pahlawan yang memiliki nilai-nilai khas milik bangsa Indonesia sendiri.

#### **2.1.5 Refrensi Acuan Penggayaan**

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan sebagai referensi dan acuan yang bersumber dari tokoh-tokoh inspiratif yang mendasari gaya visual penulis diantaranya sebagai berikut.

##### **1) R.A Kosasih**

R.A Kosasih adalah tokoh komikus Indonesia yang dilahirkan pada tahun 1919 yang dikenal dengan julukan Bapak Komik Indonesia. Sebagian karyanya adalah komik laga pertarungan yang memiliki pengaruh Tionghoa. Dengan penggambaran postur tubuh dan anatomi yang realis dan terkesan maskulin menjadi inspirasi bagi penulis dalam pembuatan karya.



Gambar 2.1 Referensi gambar oleh R.A Kosasih  
Sumber: Komikindonesia.com

## 2) Reinaldo Quintero

Reinaldo Quintero atau yang biasa disebut Reiq adalah tokoh ilustrator profesional yang menginspirasi penulis dalam hal pewarnaan. Reiq adalah pemuda yang berasal dari United States berusia 32 tahun dengan gaya ilustrasi yang sensual, kebanyakan dari gambar ilustrasi adalah karakter wanita dengan bentuk tubuh yang dinamis dan eksotik. Kombinasi warna yang dihasilkan oleh Reiq menggunakan warna-warna cerah dan kontras yang memberikan kesan kartun dan sangat modern. Reiq telah memiliki ratusan portfolio yang tersebar di sosial media dan internet.



Gambar 2.1 Referensi gambar oleh Reiq  
Sumber: Reiq.deviantart.com

### 3) Kim Jung Gi

Kim Jung Gi adalah ilustrator byang berasal dari Korea. Karir Kim jung Gi telah mencapai seluruh belahan dunia terutama di Amerika Serikat. Kim Jung Gi terkenal dengan julukan *The Masters Of Anatomy*. Kemampuan ilustrasi yang diluar akal sehat membuat setiap orang yang melihat karyanya selalu takjub dengan perspektif yang sangat baik. Kim Jung Gi memiliki gaya ilustrasi hitam putih atau biasa dikenal dengan Pen Art dan dengan tingkat kerumitan yang sangat tinggi atau *Crowded*.



Gambar 2.1 Referensi gambar oleh Kim Jung Gi

Sumber: Kimjunggius.com

## 2.2. Analisis

### 2.2.1 Analisis Target Pembaca

JH.Pestalozzi (2012) dalam academia.edu pada artikel Biografi tokoh pendidikan usia dini, sangat menekankan pada pendidikan yang memperhatikan kematangan anak. Pendidikan harus didasarkan pada pengaruh “objek pembelajaran”, misalnya guru membawa benda sesungguhnya ketika mengajar. Sangat menekankan pada pengembangan aspek sosial sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan mampu menjadi anggota masyarakat yang berguna. Pendidikan sosial akan berkembang jika pendidikan dimulai dengan pendidikan keluarga

yang baik. Peran utama pendidikan sangat ditekan pada ibu yang dapat memberikan sendi-sendi dalam pendidikan jasmani, budi pekerti dan agama.

Sumanto (2014:73) menjelaskan bahwa Dengan mengetahui aspek-aspek perkembangan anak, orang tua dan pendidik bisa merancang dan memberikan rangsangan terhadap ketertarikan anak sekolah dasar usia 6 hingga 12 tahun, serta memahami perilaku dan fase-fase perkembangan anak. Berdasarkan para ahli terlihat bahwa dasar yang digunakan untuk mengadakan periodisasi perkembangan anak ternyata berbeda-beda satu sama lain. Secara garis besar terdapat empat dasar pembagian fase ini yang meliputi: Fase perkembangan berdasar ciri biologis, Konsep didaktis, konsep tugas perkembangan. Berikut akan dikemukakan pendapat menurut para ahli tentang keempat dasar pembagian fase tersebut.

1) Periodisasi perkembangan berdasar konsep didaktis.

(John Amos Comenius) Membagi fase-fase perkembangan berdasarkan tingkat sekolah yang diduduki anak sesuai dengan tingkat usia dan menurut bahasa yang dipelajarinya. Pada usia 6-12 tahun merupakan masa anak mengembangkan daya ingatnya dibawah pendidikan sekolah dan sosial, atau lingkungan terdekatnya.

2) Periodisasi perkembangan berdasar ciri-ciri psikologis

Periodisasi ini didasarkan atas ciri kejiwaan yang menonjol, pada masa ini anak dapat melakukan “operasi” dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif asalkan penalaran dapat diterapkan pada contoh yang konkret. Pada tahap ini, pemikiran anak ditandai dengan prinsip konservasi; suatu benda tetap sama meskipun ditransformasikan dengan cara yang berbeda. Pada masa ini anak membutuhkan objek yang konkret agar bisa berpikir secara logis (Jean Piaget).

Kehidupan sosial anak pada masa ini diwarnai dengan kekompakan kelompok teman sebayanya yang berkelamin sejenis. Menurut

Sigmund Freud, masa ini berada pada tahap laten, yaitu masa tenang dan nyaman dimana libido seksual ditekan ke dalam bawah sadar, guna memberi kesempatan untuk mengembangkan potensi intelektual maupun sosialisasi sehingga anak mulai mengembangkan kepribadiannya guna menopang perkembangan harga diri, percaya diri dan efikasi diri.

Masa usia sekolah dasar disebut juga masa intelektual atau masa keserasian bersekolah pada umur 6-7 tahun anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah. Masa usia sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) Masa kelas tinggi 9/10-12/13 tahun. Pada masa ini memiliki minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret. Amat tinggi rasa ingin tahu dan ingin belajar. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus. Sampai usia 11 tahun anak memerlukan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Dalam permainan itu sudah tidak terikat dengan peraturan-peraturan yang ada.
- 2) Masa kelas rendah usia 6/7-9/10 tahun. Pada masa ini memiliki ciri-ciri adanya korelasi yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi. Sikap tunduk terhadap peraturan-peraturan permainan tradisional. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri. Membandingkan dirinya dengan anak yang lain. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.

Menurut Sumanto (2014:115) Psikologi perkembangan anak usia 6-12 tahun pada masa sekolah dasar diantaranya:

- 1) Belajar ketangkasan fisik untuk bermain
- 2) Belajar membentuk sikap sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis



- 3) Belajar bergaul dan bersahabat dengan teman sebaya
- 4) Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya
- 5) Belajar mengembangkan kebebasan yang bersifat pribadi
- 6) Mengembangkan pengertian-pengertian dalam kehidupan sehari-hari
- 7) Menyukai hal-hal yang baru dan selalu ingin tahu
- 8) Mengembangkan kata hati moralitas dan skala nilai-nilai
- 9) Mengembangkan sifat positif dalam kelompok sosial

### 2.2.2 Analisis 5W+1H

Berikut ini adalah hasil analisa 5W+1H yang dilakukan untuk memperoleh hipotesia:

- a. **What** : Wayang merupakan seni budaya yang harus dipelihara. Wayang telah diakui keberadaannya secara Internasional sebagai warisan budaya yang berasal dari Indonesia. Dalam setiap pementasan wayang selalu disandingkan dengan kisah-kisah yang selalu ditampilkan. Kisah pewayangan dan setiap karakter yang terlibat didalamnya memiliki keunikan dan keberagaman sama halnya dengan kebudayaan yang ada di Indonesia. Setiap keberagaman kisah dan karakternya memiliki nilai-nilai yang sangat baik bagi anak untuk membentuk pribadi yang dapat dijadikan panutan bagi mereka.
- b. **When** : Pendidikan kebudayaan sangat dianjurkan untuk dilakukan sejak dini. Usia 6-12 tahun adalah masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan menyukai hal-hal baru, disamping itu kemampuan anak dalam masa tersebut sudah cukup baik dalam menerima pengetahuan dan memilah hal yang positif dan negatif dari setiap kisah dan karakter yang terlibat didalamnya. Buku-buku yang beredar dipasaran untuk anak dirasa kurang menanamkan unsur dan nilai-nilai kebudayaan khas Indonesia. Kebanyakan penerbit membuat kisah-

kisah baru yang lebih modern dan belum tentu memberikan pendidikan yang baik dalam hal ini kebudayaan.

- c. **Where** : Di seluruh wilayah di Jawa Tengah khususnya kota Semarang.
  
- d. **Why** : Menurunnya minat anak akan buku bacaan dan Ketertarikan anak akan kisah-kisah pewayangan disebabkan oleh kian majunya perkembangan teknologi belakangan ini, serta persaingan antara buku-buku bacaan dari luar yang lebih menarik, menyebabkan buku-buku dengan muatan lokal dan kebudayaan indonesia semakin terpuruk. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran berupa buku yang dapat menarik minat anak pada buku bacaan yang disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini untuk merangsang minat anak pada buku-buku dengan muatan lokal dan kebudayaan indonesia. Nilai dan pesan dalam setiap kisah pewayangan yang beraneka ragam selalu memiliki unsur-unsur edukatif yang menuntun audiensnya untuk mengikuti apa yang dianggap baik dalam kisah tersebut. Maka dari itu pelestarian kisah pewayangan dan tokoh-tokohnya sangat diperlukan bagi anak-anak secara dini sangat penting dilakukan.
  
- e. **Who** : Target audiens ditujukan kepada anak usai 6 hingga 12 tahun. dimana dalam masa itu anak memiliki kemauan yang tinggi akan hal-hal baru. Anak akan cenderung menyukai bentuk media bergambar dan penuh dengan warna. Media publikasi buku ilustrasi yang dinaungi oleh badan usaha atau penerbit yang pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan kualitas sumberdaya manusia indonesia, agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa maju di dunia, khususnya dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan budaya.

- f. **How** : untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi yang sesuai dengan target audiens dan mampu menarik perhatian dan ketertarikan anak akan kisah pewayangan dengan bentuk visual sebagai daya tarik utama. Sesuai dengan psikologi anak pada usia tersebut dimana anak akan lebih suka bentuk media edukasi atau buku yang lebih banyak menggunakan unsur visual dibandingkan unsur verbal.

#### **2.2.2.1 Hipotesa**

Kisah pewayangan dan setiap karakter yang terlibat didalamnya memiliki keunikan dan keberagaman sama halnya dengan kebudayaan yang ada di Indonesia. Setiap keberagaman kisah dan karakternya memiliki nilai-nilai yang sangat baik bagi anak untuk membentuk pribadi yang dapat dijadikan panutan bagi mereka. Nilai dan pesan dalam setiap kisah pewayangan yang beraneka ragam selalu memiliki unsur-unsur edukatif yang menuntun audiensnya untuk mengikuti apa yang dianggap baik dalam kisah tersebut. Maka dari itu pelestarian kisah pewayangan dan tokoh-tokohnya sangat diperlukan bagi anak-anak secara dini sangat penting dilakukan.

#### **2.2.4 Potensi Pasar dan Nilai Jual**

Berdasarkan artikel dalam [glorianet.org](http://glorianet.org) pada tanggal 30 oktober 2015 menyebutkan bahwa Peran buku dalam kehidupan sangatlah penting, sebuah buku dapat menceritakan banyak hal tanpa perlu pembacanya mengalami hal tersebut. Sebuah buku mampu mengajarkan ilmu lebih dari apa yang diajarkan oleh media lain. Buku adalah fondasi yang kokoh bagi perkembangan mental dan spiritual seorang anak. Selain sumber pengetahuan, buku juga adalah sarana pembina watak dan kematangan berpikir. [Erlanggaforkids.com](http://Erlanggaforkids.com) yang di akses pada tanggal 9 november 2015 juga menekankan bahwa buku bacaan berperan penting dalam perkembangan anak karena Membacakan cerita bukanlah hal yang sulit.

Anak memiliki banyak waktu luang setelah aktifitas sekolah, dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa anak akan mengisi waktu luangnya dengan bermain atau membaca buku bacaan. Berikut ini sekilas ulasan 12 manfaat membacakan cerita untuk anak menyebutkan manfaat buku bacaan bagi anak diantaranya:

1) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Kemampuan berkomunikasi seseorang dipengaruhi oleh kemampuan berbahasanya sejak kecil. Oleh karena itu, dengan membaca dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa pada anak. Saat membaca cerita, anak-anak akan belajar beragam kosakata, istilah, struktur kalimat, ungkapan dan peribahasa. Terkadang ada beberapa kata di dalam cerita yang belum dikenal anak. Saat itulah orang tua bisa menjelaskan arti dan penggunaan kata-kata baru tersebut pada anak. Pengenalan terhadap beragam elemen bahasa inilah yang akan meningkatkan kemampuan berbahasanya.

2) Meningkatkan kemampuan komunikasi verbal

Topik yang menarik pada cerita dapat memancing anak untuk memahaminya dengan orang tua atau teman sebaya. Dialog yang terjadi antara anak dan orang tua saat membaca cerita merupakan pengalaman anak dalam berkomunikasi verbal. Dari pengalamannya, ia akan belajar bagaimana bertanya, menanggapi, dan mengungkapkan pendapat.

3) Meningkatkan kemampuan konseptual

Dongeng dan kisah-kisah dalam masyarakat dapat memperkenalkan anak pada konsep-konsep baru. Bahkan melalui dongeng, konsep abstrak seperti hormat, sayang dan tolong-menolong dapat dimengerti oleh anak. Kemampuan

konseptual anak kemudian akan berpengaruh pada kemampuan anak dalam menyikapi konsep-konsep yang ditemuinya dalam kehidupan nyata. Sebaiknya, memilih buku-buku cerita yang sesuai dengan usia anak sehingga konsep-konsep yang diajarkan dalam buku tersebut sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Anak yang cerdas bukanlah anak yang mengerti segalanya. Anak yang cerdas adalah anak yang mendapat stimulasi tepat sesuai dengan usianya.

4) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah

Selain dari pengalaman langsung, anak-anak juga dapat belajar dari cerita. Semakin banyak cerita yang dipelajari, semakin banyak pengetahuan anak. Cerita membuat anak belajar berbagai kejadian, memahami karakter tokoh, mengerti sebab akibat. Hal ini dapat memperluas pengetahuan dan mempertajam logika anak. Dengan pengetahuan yang luas dan kemampuan logika yang baik, anak dapat mengatasi masalahnya sendiri sesuai dengan usianya.

5) Daya imajinasi dan kreatifitas bertambah

Cerita anak memiliki ruang imajinasi yang lebih luas daripada cerita untuk usia remaja dan dewasa. Berbagai adegan terasa menegangkan, berbagai karakter dapat saja muncul, berbagai keajaiban pun bisa datang. Saat membaca sebuah buku cerita, imajinasi anak akan berjalan sesuai dengan jalan cerita. Imajinasi-imajinasi dalam cerita inilah yang dapat memancing imajinasi anak. Imajinasi anak dapat menumbuhkan jiwa petualang, mendorong anak untuk memandang dunia sebagai tempat yang mengasyikan. Pengembangan daya imajinasi ini penting sebagai dasar pengembangan kreativitas anak.

6) Nilai moral bertambah

Buku cerita yang baik bermuatan nilai moral. Bahkan ajaran moral menjadi inti dari cerita yang disampaikan. Biasanya buku cerita anak menyisipkan nilai moral seperti penghargaan terhadap teman, penghormatan kepada orang tua, menolong sesama, etika bermasyarakat dan lain-lain. Tentu saja, nilai-nilai moral tersebut disampaikan sesuai dengan tahapan perkembangan dan pemahaman anak. Melalui cerita, orang tua dibantu untuk mengajarkan pesan-pesan moral dengan cara yang menyenangkan, tidak memaksa atau mengintimidasi. Dari beberapa cerita yang pesan moralnya tidak diungkap secara gamblang, orang tua dapat membantu anak menemukan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Orang tua juga dapat menyelipkan beberapa pesan moral lain yang relevan dengan jalan cerita.

#### 7) Pengetahuan ragam budaya bertambah

Anak mungkin saja bingung mendengar temannya yang berbicara dalam bahasa yang berbeda, ia juga mungkin takjub dengan tarian tradisional yang dilihatnya di televisi, bahkan anak juga bisa salah mengartikan perilaku orang lain karena budaya yang berbeda. Pentingnya pengenalan kebudayaan (terutama dalam konteks Indonesia sebagai negara majemuk) sebaiknya dilakukan sejak dini. Buku cerita adalah media yang tepat bagi anak. Melalui buku cerita, anak-anak dapat memahami beragam jenis kebudayaandengan cara yang menyenangkan. Semakin banyak ia membaca buku dari beragam budaya, maka semakin banyak budaya yang dikenalnya. Pengetahuan budaya yang memadai dapat menjadi bekal anak dalam interaksi sosialnya.

Berikut adalah hasil dari survey yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket kusioner di sebuah sekolah Dasar swasta (SD Kristen 1) di daerah Purwokerto Jawa Tengah. Dengan target kalangan menengah dan ke atas, angket berupa selebaran kertas dengan pertanyaan yang ringan seputar keseharian anak dan orang tua murid. Dengan persetujuan dari kepala sekolah hanya diperbolehkan untuk menyebarkan angket pada 1 kelas yaitu kelas 4 dengan jumlah 40 siswa. Secara garis besar hasil *survey* dapat disimpulkan sebagai berikut :

Anak - anak pada usia 6-12 tahun pada jaman sekarang umumnya kurang tertarik membaca. Anak-anak lebih tertarik dengan uku bacaan seperti komik-komik jepang (*manga*) seperti Naruto, One piece, Doraemon, dan lain-lain. Disusul cergam dan majalah seperti Bobo, junior, Kreatif atau yang lainnya yang sejenis. Kebanyakan anak melihat suatu buku dari gambar dan warna yang menarik dan juga tokoh-tokoh yang mereka idolakan setelah itu baru mereka melihat cerita yang ada. Dengan kisaran usia 6-12 tahun mereka sudah cukup puas dengan gambar yang ada dan tidak terlalu spesifik, asalkan warna dan gambar yang menarik itu sudah cukup membuat mereka menyukai buku tersebut. Pada umumnya merka kurang tertarik dengan cerita rakyat karena sudah dianggap ketinggalan jaman dan kuno. Karena mereka lebih banyak tertarik dengan buku cerita dengan tokoh yang mereka sukai. Dari 40 siswa, hanya 30% dari mereka yang pernah mendengar cerita rakyat itupun hanya sebatas informasi mendasar dari guru mereka ataupun orang tua dan keluarga. kebanyakan dari mereka merasa kebingungan dan Hanya 12 dari 40 siswa yang mengetahui Tokoh Gatotkaca dari kisah pewayangan. Ketertarikan minat baca sangat bergantung dari bentuk visual yang disajikan dari sebuah buku. Sangat sulit untuk membuat anak tertarik secara langsung membaca cerita rakyat dengan sendirinya, banyak dari mereka membaca buku itu karena disuruh ataupun hanya mendengar dari guru dan keluarga. walaupun tertarik itupun hanya kisah populer seperti

timun mas dan jaka tarub. Alasan yang membuat mereka malas untuk membaca buku mengenai kisah-kisah rakyat dikarenakan malas, bentuk visual yang kurang menarik perhatian, terlalu banyak unsur verbal, Sulit dipahami. Cerita yang terlalu panjang juga membuat mereka jenuh dan enggan membaca atau menyelesaikan buku tersebut. Meskipun usia mereka masih terbilang dini namun mereka sudah bisa menangkap pesan-pesan yang terkandung didalamnya.

Selain angket yang disebarakan kepada 40 siswa dan siswi usia 6-12 tahun di Sekolah Dasar, angket juga disebarakan kepada wali murid dengan batasan usia 27-45 tahun dengan jumlah responden sebanyak 15 orang, yaitu orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun dimana mereka sedang menjemput dan berkunjung di sekitar lingkungan, terdiri dari 5 buah pertanyaan menyangkut buku yang akan dibuat. Berikut adalah hasil survey kepada wali murid yang memiliki anak usia 6-12 tahun yang berisi penilaian orang tua terhadap pilihan buku untuk anak mereka. Dari seluruh responden 80% diantaranya memilih buku sebagai media pembelajaran utama diluar lingkungan sekolah untuk anak mereka. Dapat disimpulkan bahwa kesadaran orang tua saat ini akan pentingnya edukasi bagi anak mereka membuat buku menjadi salah satu alternatif utama sebagai media pembelajaran. Orang tua menilai buku untuk anak yang baik dengan membaca isi dan cerita sekilas. 78% dari Orang tua memilih buku dengan filosofi dan nilai moral yang terkandung didalamnya. Sedangkan untuk harga, mereka tidak keberatan dengan harga yang terbilang cukup tinggi asalkan sesuai dengan nilai moral, edukasi, budaya dan konten yang terkandung didalamnya. Buku ilustrasi yang memiliki unsur budaya dan edukasi untuk anak memiliki potensi pasar atau nilai jual yang cukup tinggi bagi orang tua sebagai media pembelajaran utama. Disamping itu anak-anak pada usia 6-12 tahun terbilang menyukai cerita-cerita fiksi dimana ada sosok pahlawan yang dapat mereka jadikan panutan. Dalam



hal ini kisah kelahiran Gatot kaca akan banyak disukai oleh anak dan memiliki potensi yang baik.

## **2.2.5 Data klient**

### **2.2.5.1 Penerbit ERLANGGA**



Alamat Sekretariat: Jl. Puspowarno Tengah No.38-40 Semarang  
Jawa Tengah 50143.

Nomor Telepon: (024)7609432, 7609475, 76094394

Nomor Fax: 7615612-13

Email:webmaster@erlangga.co.id

Website:www.erlangga.co.id

#### **A. Visi**

Kami adalah menjadi mitra utama bagi semua pihak yang berkepentingan dalam memajukan dan meningkatkan kualitas sumberdaya manusia indonesia, agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa maju di dunia, khususnya dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan budaya.

#### **B. Misi**

- Memberi solusi kepada setiap orang yang menghadapi masalah dalam mengejar pengetahuan
- Memberikan pendidikan yang lebih berisi dan mudah dipahami
- Selalu menjadi mitra guru yang terpercaya dengan menyediakan produk yang terbaik dan terkini
- menjadi yang terdepan dalam inovasi produk dan memberikan solusi terbaik dalam dunia pendidikan segala usia.

### **2.2.6 Kelebihan Buku Ilustrasi Yang Akan Dibuat**

Buku yang baik adalah buku yang mengutamakan ide, bobot, dan nilai-nilai yang terkandung didalam sebuah cerita dan mampu menyampaikannya isi pesan yang ada dalam buku, sehingga membuat *audience* dapat dengan mudah memahami dan mengerti isi buku tersebut. Dengan pengayaan ilustrasi yang lebih inovatif dan mengutamakan bahasa visual dibandingkan bahasa verbal, diharapkan dapat meningkatkan minat baca pada anak, sehingga anak akan dengan mudah mengenal dan mengingat tokoh-tokoh dalam pewayangan yang terdapat dalam kisah "Jabang Tetuko", dalam rangka mengenalkan kembali tokoh-tokoh pewayangan pada anak usia dini sebagai pembelajaran kebudayaan lokal. Berdasarkan kesimpulan hasil survey yang telah dilakukan buku-buku dengan nilai budaya, moral, sosial yang terkandung didalamnya akan lebih menarik minat orang tua untuk menjadi pilihan utama media pembelajaran bagi anak mereka. Elemen visual dari buku ini nantinya akan menggunakan teknik penggambaran ilustrasi.

Buku ilustrasi Gatotkaca Episode Jabang Tetuko ini memiliki konten yang menarik dari segi cerita, gaya visual yang mengusung konsep *pop* atau populer yang disukai anak berdasarkan hasil kusioner yang telah dibagikan kepada anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun. Pada usia tersebut anak membutuhkan pengenalan dengan konten yang menarik, baik dari bentuk visual maupun verbal dengan pakem-pakem pewayangan dan dikemas dalam layout menjadi sebuah buku berdasarkan adaptasi dari kisah pewayangan tanpa mengurangi nilai-nilai dan atribut yang terkandung dalam cerita dan setiap karakter yang terlibat didalamnya.