BAB II
FABEL MONYET DAN KURA-KURA

II.1 Definisi Fabel

Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi-lll tahun 2008 bahwa fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisikan pendidikan moral dan budi pekerti). Fabel adalah dongeng binatang yang mengandung ajaran moral yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan (Danajaya, 1986). Teks fabel merupakan teks persuasif, melalui tokoh binatang pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh yang baik dan tidak mencontoh yang tidak baik.

Fabel adalah cerita fiksi, dengan kata lain yaitu khayalan belaka. Teks fabel merupakan teks persuasif. Terkadang fabel memasukkan karakter minoritas berupa manusia (Hakim N.E, 2012). Sugihastuti (seperti dikutip Tadkiroatun, 2008) "melalui tokoh binatang, pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh yang baik dan tidak mencontoh yang tidak baik". Dalam fabel, tokoh hewan itu digambarkan dapat bicara dan berpikir layaknya manusia. Biasanya ada seekor binatang yang memegang peranan penting yang pada umumnya binatang yang kecil dan lemah, tetapi dengan kecerdasannya ia mampu memperdaya binatang-binatang lain yang lebih besar dan lebih kuat darinya.

II.1.1 Ruang Lingkup Fabel

Fabel termasuk dalam ruang lingkup foklor. Pengertiam foklor sendiri adalah kebudayaan manusia (kolektif) yang diwariskan secara turun- temurun, baik dalam bentuk lisan ataupun gerak isyarat (Listiyani, 2009). Foklor dibedakan dalam tiga tipe, yaitu *etiological tale*, fabel, dan *beast epic*. Yang dimaksud dengan *etiological tale* adalah cerita tentang asal usul binatang. Fabel adalah cerita binatang yang mengandung pesan moral. Sedangkan *beast epic* adalah siklus cerita binatang.

Fabel adalah salah satu bagian dari cerita binatang (Djamaris, 2002). Foklor sering diidentikan dengan tradisi dan kesenian yang berkembang pada zaman sejarah dan menyatu dalam kehidupan masyarakat. Didalam masyarakat Indonesia, setiap

daerah, kelompok, etnis, suku, bangsa, golongan agama masing-masing telah mengembangkan foklornya sendiri-sendiri sehingga di Indonesia terdapat aneka ragam foklor. Foklor ialah kebudayaan manusia (kolektif) yang diwariskan secara turun-temurun, baik dalam bentuk lisan maupun gerak isyarat (Listiyani, 2009).

Menurut Listiyani (2009) adapun ciri – ciri foklor adalah sebagai berikut :

- Foklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu.Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya.
- Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yakni dengan tutur kata atau gerak isyarat atau alat pembantu pengikat lainnya.
- Foklor bersifat anonim, artinya penciptanya tidak diketahui.
- Foklor hadir dalam versi-versi yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh cara penyebarannya secara lisan sehingga mudah mengalami perubahan.
- Foklor bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif atau standar.

II.1.2 Cerita Fabel Monyet dan Kura-Kura (Versi Jawa Barat Yang Ditulis Dinisila Putri)

Kabar burung elang cepat tersiar. Bahwa kancil kalah balapan lari sama kura-kura! Kabar ini terdengar juga oleh monyet. Masa, kancil kalah balap lari sama kura-kura? Aku lebih pintar dari kancil! Apalagi kura-kura! Monyet pun bertekad untuk mencoba mengadu kepandaian dengan kura-kura. Aku akan menantang kura-kura berlomba menanam pisang. Pohon pisang siapa yang lebih cepat berbuah. Aku sudah tahu caranya!

Di pagi yang cerah, seekor kura-kura sedang asyik menikmati udara segar di pagi hari. Datanglah seekor monyet yang ingin menjajal kepandaian kura-kura.

“Hai kura-kura, mari kita berlomba menanam pisang. Pohon pisang siapa nanti yang duluan berbuah!”

“Untuk apa kita berlomba menanam pisang? Aku belum bisa dan belum pernah menanam pisang,” jawab kura-kura.

“Katanya kamu menang balapan lari sama kancil? Sekarang mari kita berlomba menanam pisang! Pokoknya kalau kamu kalah, kamu tidak boleh lagi muncul ke darat! Kamu hanya boleh hidup di dalam sungai. Aku tidak akan kalah seperti kancil! Aku lebih pandai dari Kancil.Bagaimana kura-kura, berani?” Monyet menantang kura-kura dengan sombongnya.

“Baiklah kalau begitu, besok kita mulai.Tuh disitu ada lahan kosong punya pak tani,” jawab kura-kura.

Maka keesokan harinya seekor kura-kura dan seekor monyet kelihatan sedang sibuk membuat lubang untuk ditanami pisang.Kura-kura menanam pohon pisang yang masih kecil, meniru pak tani yang dilihatnya waktu menanam pisang. Anehnya yang ditanam monyet bukan pohonnya, tetapi jantung pisangnya!

“Sudah selesai kura-kura?Kok lama sekali?Hahahahaha… menanamnya saja lama, kapan berbuahnya?” Monyet mentertawakan kura-kura, mengejek.

“Lihat saja nanti!” jawab kura-kura sambil terus menimbun lubang yang sudah ada pohon pisangnya.

Setelah selesai menanam jantung pisangnya, monyet pergi meninggalkan kura-kura yang masih belum selesai merapihkan tanaman pohon pisangnya. Monyet merasa bahwa dia pasti akan menang.

Sehari, dua hari, hampir tiap hari monyet dan kura-kura melhat tanaman pisang mereka. Monyet merasa yakin sekali bahwa tanaman pisangnya yang akan cepat berbuah. Monyet berpikir bahwa buah pisang keluar dari jantung pisang, kenapa harus pohonnya yang ditanam? Kalau langsung jantungnya yang ditanam, berarti akan lebih cepat keluar buahnya. Monyet lupa bahwa jantung pisang keluar dari pohon pisang!

Hampir tiap hari monyet mengejek kura-kura yang rajin menyirami pohon pisangnya, menyiangi rumput-rumput yang tumbuh di sekitarnya, menggemburkan tanahnya. Disekelilingnya dipagari bambu. Sedangkan monyet hanya duduk bermalas-malasan saja sambil melihat kura-kura yang sedang rajin bekerja.

Tiga minggu telah berlalu.

“Kura-kura?” tanya monyet

“Kuk!” jawab kura-kura

“Bagaimana tanaman pisangmu?” tanya monyet lagi.

“Sudah tumbuh daun baru empat lembar, tingginya tambah satu meter. Bagaimana punya kamu?” jawab kura-kura.

“Masih …atung…tambah eot….ae!” jawab monyet (masih jantung tambah peot bae, bahasa sunda), artinya masih berupa jantung tambah kurus saja.

Begitulah tanya jawab monyet dan kura-kura tiap hari. Biasanya monyet yang bertanya duluan, dijawab oleh kura-kura “Kuk”. Dan kalau kura-kura bertanya, dijawab oleh monyet “Masih atung, tambah eot ae!”

Satu bulan, dua bulan…

Dan keluarlah jantung pisang di antara daun-daun pisang, pohon pisang punya kura-kura. Sedangkan jantung pisang yang di tanam monyet malah tambah kurus, layu dan membusuk!

“Kura-kura?” tanya monyet.

“Kuk!” jawab kura-kura.

“Bagaimana tanaman pisangmu?”

“Sudah keluar jantungnya, sebentar lagi berbuah.Bagaimana punya kamu?” jawab kura-kura balik bertanya kepada monyet.

Monyet tidak langsung menjawab pertanyaan kura-kura. Mungkin malu atau apa, dia pergi meninggalkan kura-kura.

“Kura-kura kamu memang pandai.Aku terima kalah, dan kamu boleh hidup di darat.”

Kura-kura tidak berkata apa-apa, matanya berkaca-kaca mau menangis.

“Terima kasih Tuhan. Engkau telah menolong aku!” ucap kura-kura sambil menangis. (Dinisila, 2005)

II.1.3 Fungsi Fabel

Sudah dapat diketahui bahwa dongeng memang memiliki peran penting tersendiri dalam mengembangkan kepribadian anak. Disisi lain, terjadi suatu fenomena, bahwa anak-anak ketika hendak pergi tidur ingin mendengar dongeng yang dikisahkan oleh orang tua atau orang terdekatnya. Disamping dongeng diketahui

sebagai aktifitas rileks, dongeng memang memiliki potensi yang membangun untuk mendukung pertumbuhkembangan mental anak.Berdongeng dalam bahasa Inggris disebut *storytelling*, memiliki banyak manfaat. Manfaat tersebut diantaranya adalah mampu mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak dan yang terutama adalah sarana komunikasi anak dengan orang tuanya. (Jasmin, 2011).

Kalangan ahli psikologi menyarankan agar orangtua membiasakan mendongeng untuk mengurangi pengaruh buruk alat permainan modern. Pentingnya berdongeng sebagai kebutuhan pembelajaran tentu membutuhkan dongeng yang benar- benar dapat diterima oleh anak secara maksimal agar terjadinya dampak yang baik bagi anak. Untuk menjelaskan tentang fungsi fabel dapat dikemukakan oleh para tokoh, (jasmin, 2011) menyatakan lima segi positif dari sebuah dongeng (fabel), yaitu:

1. Merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak
2. Metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan keterampilan lain, yakni berbicara, membaca, dan menulis.
3. Memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki efek lebih kuat daripada pelajaran budi pekerti yang diberikan melalui penuturan atau perintah langsung .
4. Memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati.
5. Memberikan contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik sekaligus memberi pelajaran tentang cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif.

Salah satu manfaat dari fabel adalah sebagai media pendidikan moral. Fabel diceritakan bukan dengan tujuan hiburan semata. Di dalamnya terselip nilai luhur, yakni pengenalan tentang budi pekerti. Daya tarik fabel terlihat dari fungsinya sebagai hiburan yang juga bermanfaat bagi pembaca dan pendengar, khususnya anak.

II.1.4 Unsur-unsur dalam Fabel

Dalam sebuah dongeng terdapat unsur-unsur penting yang meliputi alur, tokoh, latar, dan tema.Dongeng yang bermutu memiliki perkembangan yang memadai pada keempat unsur tersebut. Mungkin unsur yang satu lebih ditekankan daripada unsur yang lain, tetapi semua dikembangkan dengan baik. Menurut Listiyani (2009) penyebab ketertarikan *audience* pada dongeng tidak terlepas dari empat unsur penting dongeng yaitu :

1. Alur

   Alur adalah konstruksi mengenai sebuah deretan peristiwa secara logis dan kronologis salingberkaitan yang dialami oleh pelaku. Alur ada dua macam, yaitu alur lurus dan alur sorot balik. Alur lurus adalah peristiwa yang disusun mulai dari awal, tengah, yang diwujudkandengan pengenalan, mulai bergerak, menuju puncak dan penyelesaian. Alur sorot balik adalah urutan peristiwa yang dimulai dari tengah, awal, akhir atau sebaliknya.Alur apat melibatkan ketegangan, pembayangan dan peristiwa masa lalu. Hal ini dimaksudkan untuk membangun cerita agar peristiwa ditampilkan tidak membosankan. Alur ditutup dengan ending, yaitu happy ending (bahagia) atau sad ending (sedih).

2. Tokoh

   Setiap cerita memiliki paling sedikit satu tokoh dan biasanya ada lebih dari satu. Tokoh tokohnya binatang. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada dalam cerita (Lustantini Septiningsih, 1998.Tokoh dapat memiliki dua sifat, yaitu protogonis (karakter yang melambangkan kebaikan, menunjukkan sikap positif danmerupakan contoh yang layak ditiru) dan antagonis (karakterister yang berlawanan dengan tokoh protagonis, merupakan contoh karakter yang harus dijauhi sikap dan perbuatannya). Penokohan yang dipilih dipengaruhi oleh sifat,ciri pendidikan, hasrat, pikiran dan perasaan yang akan diangkat oleh pengarang untuk menghidupkan dongeng.

3. Latar / *Setting*

   Istilah latar biasanya diartikan tempat dan waktu terjadinya cerita.Hal tersebut sebagian benar, tetapi latar sering berarti lebih dari itu. Disamping tempat dan

periode waktu yang sebenarnyadari suatu cerita, latar meliputi juga cara tokoh-tokoh cerita hidup dan aspek kultural lingkungan.

4. Tema

Tema cerita merupakan konsep abstrak yang dimasukkan pengarang ke dalam cerita yang ditulisnya. Berikut penjelasan tentang tema.

a. Tema adalah arti pusat yang terdapat dalam suatu cerita.

b. Pemikiran-pemikiran yang dikemukakan oleh pengarang oleh pengalaman, jiwa, cita-cita dan ide yang diwujudkan lewat tema.

c. Pengarang menampilkan sesuatu tema karena ada maksud tertentu atau dipengaruhi

d. pesan yang ingin disampaikan. Maksud atau pesan yang ingin disampaikan itu disebut amanat. Jika tema merupakan persoalan yang diajukan, amanat merupakan pemecahan persoalan yang melahirkan pesan-pesan.

II.2 Pengertin Anak Usia Dini

Menurut Padmonodewo (seperti dikutip Tadkiroatun, 2008) pengertian anak usia dini dibatasi pada anak usia satu hingga lima (1-5) tahun. Pengertian ini didasarkan pada pembatasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) yakni usia nol sampai satu tahun, usia dini (*early childhood*) yakni usia satu sampai lima tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) yakni usia enam sampai dua belas tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

II.2.1 Karakteristik Anak Usia Dini

Tadkiroatun (2008) menjelaskan "pada usia enam tahun, anak-anak mulai menginternalisasi (mencerna) kaidah moral dari perilaku hingga memperoleh suatu kata hati. Anak-anak sering mengalami kesulitan untuk memahami dan mereka perlu didampingi oleh orang dewasa. Pada usia ini anak mulai dapat membuat pertimbangan yang akurat mengenai salah dan benar dan mulai

memegang teguh pemahaman barunya (Bredekamp, 1994). Dari sinilah anak dapat diberikan pengalaman, menanamkan budi pekerti dan nilai-nilai luhur, menanamkan moral, serta melatih berfikir rasional dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Santrock (2002) berpendapat bahwa:

1- Anak itu bersifat egosentrisme, merupakan suatu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif seseorang dengan persfektif orang lain.
2- Anak itu bersifat animisme, merupakan bentuk lain pemikiran atau keyakinan bahwa objek yang tidak bergerak memiliki kualitas semacam kehidupan dan dapat bertindak.

Karakteristik anak lainnya adalah mereka menanyakan serentetan pertanyaan (Santrock, 2002). Pertanyaan ini menandai munculnya minat anak-anak akan penalaran dan gambaran mengapa sesuatu seperti itu.

II.3 Gaya Visual (Illustrasi)

Secara Etimologi kata Ilustrasi (illustration) berasal dari bahasa Latin, Illustrare yang artinya menjelaskan atau menerangkan sesuatu, yakni cerita atau artikel dengan gambar. Ilustrasi penggambaran atau pencitraan ulang suatu objek dengan visual dengan berbagai macam gaya pengilustrasian. Menurut Tabrani (seperti dikutip Damayanti, 2006)

Ilustrasi merupakan media penyampaian pesan yang mempunyai misi tertentu. Dalam penciptaannya, objek pilihan mengalami pengolahan bentuk sedemikian rupa sehingga memiliki makna sosial, pada akhirnya keindahan tampak bukan karena sempurna bentuknya akan tetapi disebabkan oleh konsep perupaan yang tercipta menjadi baik dan komunikatif.

Menurut Rakhmat (2010) illustrasi yang baik harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dimengerti.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
3. Ide baru, orisinil, bukan plagiat atau tiruan.
4. Mempunyai daya pukau yang kuat.

5. Jika berupa foto atau gambar harus punya kualitas memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Selain itu menurut Ayu (2011) tujuan adanya illustrasi yaitu:

1. Menangkap perhatian pembaca.
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks.
3. Menunjukkan identitas.
4. Menunjukkan produk yang ditawarkan.
5. Meyakinkkan pembaca untuk tertarik membaca.
6. Menunjukkan keunikan produk.
7. Menciptakkan kesan yang mendalam terhadap produk atau pengiklanan.

Penggayaan ilustrasi untuk perancangan buku cerita bergambar ini adalah dengan illustrasi kartun berupa vektor 2D. Menurut Ayu (2011) "Illustrasi kartun adalah sebuah gambar yang lebih menekankan pada suatu momen yang memuat cerita atau pesan dalam wujud humor". Pemilihan gaya ilustrasi kartun ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak karena gaya ilustrasi kartun merupakan gaya ilustrasi yang sering dijumpai anak-anak dalam media cetak maupun elektronik.



Gambar II.1 Illustrasi vektor

Sumber :www.graphic4share.com

Seni illustrasi dapat diklasifikasikan ke dalam lima bagian, yakni ilustrasi cerita, ilustrasi artikel, ilustrasi sampul, karikatur dan vignet. Menurut Ayu (2011) pembagian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Ilusrtasi cerita bergambar yang terdiri dari sekuen yang saling berhubungan dalam bentuk narasi yang panjang dan divisualisasikan dalam bentuk frame yang lebih dari satu namun merupakan satu kesatuan cerita.
2. Ilustrasi cerpen/ novel / roman . Ilustrasi jenis ini biasanya digabungkan dengan judul dan penulis cerita, tujuan pembuatan gambar ilustrasi ini adalah selain untuk mempercantik perwajahan cerpen/novel/roman, penggunaan ilustrasi juga dapat menggambarkan cerita pada cerpen/ novel/roman.
3. Ilustrasi kartun sebuah gambar yang lebih menekankan pada suatu momen yang memuat cerita atau pesan dalam wujud humor.
4. Ilustrasi artikel gambar yang digunakan dalam untuk memperjelas suatu tulisan, memberikanketerangan yang dapat membantu pembaca agar lebih mengerti maksud dari sebuahtulisan. Ilustrasi artikel tidak hanya gambar dengan setting tempat tertentu saja, tetapidapat berupa keterangan-keterangan tambahan suatu data yakni bagan, diagram, tabel dangambar berangkai untuk menerangkan sesuatu yang sistematis.
5. Ilustrasi sampul (cover) Ilustrasi yang dapat kita jumpai dalam sampul berbagai media penerbitan, yakni buku, komik, jurnal ilmiah maupun majalah. Ilustrasi sampul menyajikan gambar yangmerepresentasikan isi yang terkandung dalam buku, komik, jurnal ilmiah maupun majalah.