BAB II
TOKOH GARUDA DALAM KEBUDAYAAN FOLKLOR SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER

II.1 Pengertian Tokoh

Tokoh sering kali dijumpai dalam sebuah cerita, terkadang tokoh dalam cerita memiliki wujud maupun watak yang berbeda. Sudjiman (1991) menjelaskan bahwa tokoh ialah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam berbagai cerita, tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang diinsankan (h.16). Bukan berarti setiap tokoh yang berwujud binatang memiliki perilaku binatang sebenarnya yang tidak dapat berpikir seperti manusia ataupun benda yang terlihat seperti benda mati, tetapi tokoh dalam cerita berwujud binatang maupun benda terkadang memiliki sifat, akal, pikiran, perilaku, dan ucapan seperti seorang manusia. Menurut Forster (seperti dikutip Sudjiman, 1991) itu disebabkan pengarang sendiri adalah manusia. Abrams (seperti dikutip Nurgiyantoro, 2005) mengungkapkan bahwa tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tokoh memiliki wujud yang tidak hanya berupa wujud manusia tetapi ada yang berupa binatang maupun benda, dari setiap tokoh didalamnya terdapat sebuah moral yang dapat dilihat melalui suatu perilaku, tindakan ataupun dari ucapannya, apakah tokoh tersebut memiliki sifat baik atau buruk.

> Sudjiman (1991) berpendapat bahwa:
> Tokoh dapat dikatakan relevan dengan pembaca atau dengan pengalaman pembaca jika tokoh itu seperti si pembaca atau seperti seseorang yang dikenal pembaca. Tetapi disadari juga bahwa di samping kemiripannya ada juga perbedaannya dengan manusia seperti yang dikenal di dalam kehidupan nyata (h.17).

Oleh karena itu tokoh dalam cerita biasanya memiliki kemiripan dari sifat atau perilaku pembacanya, sehingga seakan-akan si pembaca menjadi seorang tokoh dalam cerita tersebut.

Tokoh yang memiliki peranan penting dalam cerita sering disebut sebagai tokoh utama. Dalam menentukan tokoh utama tidak ditentukan dari banyaknya kemunculan tokoh tersebut dalam cerita, tetapi bagaimana tokoh tersebut memiliki peran penting serta intensitas keterlibatan tokoh di dalam peristiwa-peristiwa yang membangun cerita tersebut. Peran protagonis biasanya banyak dimiliki oleh tokoh utama, dan didalam cerita selalu memiliki tokoh peran protagonis dan antagonis. Di dalam cerita rakyat pertentangan peran protagonis dengan antagonis terlihat jelas.

II.1.1 Penokohan

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

Menurut Jones (seperti dikutip Nurgiyantoro, 2005) istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan”, karena “penokohan” sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyarankan pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita.

Menurut Sudjiman agar wataknya dikenal maka perlu digambarkan ciri-ciri lahir dan sifat serta sikap batinnya. Yang dimaksud dengan watak ialah kualitas tokoh, kualitas nalar dan jiwanya yang membedakan dengan tokoh lain. Penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh ini yang disebut penokohan.

Ada beberapa metode penyajian watak dalam penokohan tokoh, yaitu:

- Metode analitis/langsung/diskursif
  yaitu penyajian watak tokoh dengan cara memaparkan watak tokoh secara langsung.

- Metode dramatik/tak langsung/ragaan
  yaitu penyajian watak tokoh melalui pemikiran, percakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan pengarang. Bahkan dapat pula dari penampilan fisiknya serta dari gambaran lingkungan atau tempat tokoh.
- Metode kontekstual
  yaitu penyajian watak tokoh melalui gaya bahasa yang dipakai pengarang.

Menurut Jakob Sumardjo dan Saini KM (seperti dikutip Innata), ada lima cara menyajikan watak tokoh, yaitu:

- Melalui apa yang dibuatnya, tindakan tindakannya, terutama sebagaimana ia bersikap dalam situasi kritis.
- Melalui ucapana-ucapannya. Dari ucapan dapat mengetahui apakah tokoh tersebut orang tua, orang berpendidikan, wanita atau pria, kasar atau halus.
- Melalui penggambaran fisik tokoh.
- Melalui pikiran-pikirannya.
- Melalui penerangan langsung. Tokoh dan latar memang merupakan dua unsur cerita rekaan yang erat berhubungan dan saling mendukung.

II.2 Garuda

Garuda merupakan seekor burung memiliki paruh, sayap, ekor serta cakar. Burung Garuda memiliki makna filosofis dan merupakan serapan dari nilai-nilai mitologis dalam kebudayaan Hindu. Garuda dalam mitologi hindu sering kali digambarkan sebagai kendaraan dewa Wisnu. Mitologi Hindu adalah suatu istilah yang digunakan oleh para sarjana masa kini kepada kesusastraan Hindu yang luas, yang menjabarkan dan menceritakan tentang kehidupan tokoh-tokoh legendaris, Dewa-Dewi, makhluk supernatural, dan inkarnasi Tuhan yang dijelaskan dengan panjang lebar dalam aliran filsafat dan ilmu akhlak. Pada saat berkembangnya seni kesustraaan India munculah sebuah kitab Mahabharata dan membawa pengaruh terhadap kebudayaan Indonesia. Garuda dikisahkan pada kitab Mahabharata bab Adiparwa.

Berikut kisah cerita burung Garuda dalam Mitologi Hindu yang diceritakan pada kitab Mahabharata bab Adiparwa, Dikisahkan dua orang putri bernama sang

Winata dan sang Kadru yang merupakan anak dari Bagawan Kasyapa, sang Winata dan sang Kadru meminta kepada Bagawan Kasyapa agar diberikan keturunan, sang Kadru meminta seribu telur sedangkan sang Winata hanya meminta dua butir telur. Kedua puteri tersebut kemudian merawat telur masing-masing dengan baik.

pada suatu hari sang Winata dan sang Kadru, bertaruh tentang warna seekor kuda bernama *Uccaihsrawa* dan yang kalah akan menjadi budak. Akhirnya sang Winata kalah dari taruhan dan menjadi budak sang Kadru. Sementara itu, telur yang diasuh sang Winata menetas lalu munculah burung gagah perkasa yang kemudian diberi nama Garuda. Sang Garuda mencari-cari kemana ibunya. Pada akhirnya ia mendapati ibunya diperbudak sang Kadru untuk mengasuh para naga dan Garuda pun membantu Ibunya mengasuh para naga.

Garuda tidak rela ibunya menjadi budak sang Kadru, Garuda pun mendatangi para naga untuk bertanya bagaimana caranya agar ibunya bisa bebas dari taruhannya dan terbebas dari budak sang Kadru. Para naga menberitahukan agar Garuda dapat membawakan para ular sebuah tirta amerta (air kehidupan/air keabadian yang tidak bisa membuat peminumnya tua dan hidup kekal) kehadapan para naga, Garuda pun menyanggupi hal tersebut.

Sang Garuda berhasil menghadapi berbagai rintangan dan sampai di tempat tirta amerta. Pada saat sang Garuda ingin mengambil tirta tersebut, dewa Wisnu datang dan bersabda, “sang Garuda, jika engkau ingin mendapatkan tirta tersebut, mintalah kepadaku, nanti pasti aku berikan”. sang Garuda menjawab, “Tidak selayaknya jika saya meminta kepada anda sebab anda lebih sakti daripada saya. Karena tirta amerta anda tidak mengenal tua dan mati, sedangkan saya tidak. Untuk itu, berikanlah kepada saya anugerah yang lain”. dewa Wisnu berkata, “Jika demikian, aku memintamu untuk menjadi kendaraanku, sekaligus menjadi lambang panji-panjiku”. sang Garuda setuju dengan permohonan tersebut sehingga akhirnya menjadi kendaraan dewa Wisnu. Kemudian Sang Garuda terbang membawa tirta, namun dewa Indra tidak setuju kalau tirta tersebut diberikan kepada para naga. Sang Garuda mengatakan bahwa tirta tersebut akan diberikan kalau para naga sudah selesai mandi.

Sampailah sang Garuda ke tempat tinggal para naga. Para naga girang ingin segera meminum amerta, namun sang Garuda mengatakan bahwa tirta tersebut boleh diminum jika para naga mandi terlebih dahulu. Para naga pun mandi sesuai dengan syarat yang diberikan, tetapi setelah selesai mandi, tirta amerta sudah tidak ada lagi karena dibawa kabur oleh dewa Indra. Para naga kecewa dan hanya mendapati beberapa percikan tirta amerta tertinggal pada daun ilalang. Para naga pun menjilati daun tersebut sehingga lidahnya tersayat dan terbelah. Daun ilalang pun menjadi suci karena mendapat tirta amerta. Sementara itu Sang Garuda terbang ke surga karena merasa sudah menebus perbudakan ibunya.

II.2.1 Nilai-nilai Moral Tokoh Garuda

- Menghormati & berbakti kepada orang tua

  Dalam ceritanya Garuda membantu ibunya mengasuh para naga dan Garuda tidak rela ibunya menjadi budak sang Kadru, Garuda pun mendatangi para naga untuk bertanya bagaimana caranya agar ibunya bisa bebas dari taruhannya dan terbebas dari budak sang Kadru. Para naga menberitahukan agar Garuda dapat membawakan para ular sebuah tirta amerta (air kehidupan/air keabadian yang tidak bisa membuat peminumnya tua dan hidup kekal) kehadapan para naga, Garuda pun menyanggupi hal tersebut.
- Kegigihan sang Garuda

  Sang Garuda berhasil menghadapi berbagai rintangan dan sampai di tempat tirta amerta.
- Sifat rendah hati dan rela berkorban

  Pada saat sang Garuda ingin mengambil tirta tersebut, dewa Wisnu datang dan bersabda, “Sang Garuda, jika engkau ingin mendapatkan tirta tersebut, mintalah kepadaku, nanti pasti aku berikan”. Sang Garuda menjawab, “Tidak selayaknya jika saya meminta kepada anda sebab anda lebih sakti daripada saya. Karena tirta amerta anda tidak mengenal tua dan mati, sedangkan saya tidak. Untuk itu, berikanlah kepada saya anugerah yang lain”. Dewa Wisnu berkata, “Jika demikian, aku memintamu untuk menjadi kendaraanku, sekaligus menjadi lambang panji-panjiku”. Sang Garuda setuju dengan permohonan tersebut sehingga akhirnya menjadi kendaraan dewa Wisnu.

- Bertanggung jawab

  Sang Garuda terbang membawa tirta, namun dewa Indra tidak setuju kalau tirta tersebut diberikan kepada para naga. Sang Garuda mengatakan bahwa tirta tersebut akan diberikan kalau para naga sudah selesai mandi. Dan akhirnya tirta tersebut dikembalikan kepada dewa Indra.
- Kecerdikan dan kecerdasan sang Garuda

  Sampailah Sang Garuda ke tempat tinggal para naga. Para naga girang ingin segera meminum amerta, namun Sang Garuda mengatakan bahwa tirta tersebut boleh diminum jika para naga mandi terlebih dahulu. Para naga pun mandi sesuai dengan syarat yang diberikan, tetapi setelah selesai mandi, tirta amerta sudah tidak ada lagi karena dibawa kabur oleh dewa Indra. Para naga kecewa dan hanya mendapati beberapa percikan tirta amerta tertinggal pada daun ilalang. Para naga pun menjilati daun tersebut sehingga lidahnya tersayat dan terbelah.

II.3 Definisi Kebudayaan

Suatu negara pasti memiliki sebuah kebudayaan yang lahir dari sekelompok masyarakat atau orang-orang yang bertempat tinggal di negara tersebut, karena kebudayaan sendiri sudah ada atau terbentuk dari pola pikir, prilaku atau tindakan yang dilakukan oleh manusia, dan dari hasil pola pikir serta tindakan tersebut dapat menghasilkan suatu hasil karya berbentuk benda.

> Dalam bukunya ilmu antropologi Koentjaraningrat mengatakan bahwa : budaya berasal dari kata Sansekerta yaitu "*buddhayah*" atau "*buddhi*" yang berarti akal. Kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal. Dan melalui akalnya manusia memiliki hasil karya yang senantiasa berkembang mengikuti perkembangan kehidupan manusia itu sendiri (h.146).

Sedangkan menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Menurut E.B. Tylor (seperti dikutip Koentjaraningrat, 2009) yang menulis dalam bukunya yang terkenal *Primitive Culture* yakni bahwa kebudayaan itu adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan lainnya serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan tindakan manusia, cara berpikir dan berprilaku adalah sebuah kebudayaan.

II.3.1 Tiga Wujud Kebudayaan

Dalam kebudayaan terdapat tiga wujud kebudayaan menurut J.J. Honigmann (seperti dikutip Koentjaraningrat, 2009) yang dalam buku pelajaran antropologinya, berjudul "*The World of Man"* membedakan adanya tiga gejala kebudayaan yaitu :

1. *Ideas*

   Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya.
2. *Activities*

   Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. *Artifacts*

   Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Ideas merupakan wujud kebudayaan yang tidak bisa dilihat ataupun diraba, karena wujud *ideas* sendiri ada didalam alam pikiran otak manusia dan yang akhirnya memunculkan sebuah ide atau gagasan. *Ideas* ini merupakan wujud ideal dari kebudayaan.

Activities merupakan kebudayaan yang berupa sebuah tindakan atau prilaku, biasanya dalam bentuk interaksi antara manusia dengan manusia lain, aktivitas-aktivitas manusia itu sendiri, dan biasanya tindakan tersebut berpola sehingga membentuk sebuah sistem sosial yang bersifat konkret, bisa dilihat, difoto, maupun didokumentasi.

Artifacts yaitu kebudayaan yang berupa fisik, bentuk wujud kebudayaan yang lahir dari pola pikir, aktivitas dan tindakan lalu menghasilkan hasil karya berupa benda, sehingga benda ini lah yang disebut sebagai *artifacts* kebudayaan. wujud kebudayaan ini sifatnya paling konkret karena dapat dilihat, diraba dan difoto.

Dari wujud kebudayaan inilah kebudayaan dan adat-istiadat mengatur dan memberi arah kepada manusia. Dalam kebudayaan fisik yaitu berupa benda bisa saja menjadikan suatu lingkungan hidup tertentu makin lama makin menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya sehingga dapat mempengaruhi pola pikir, prilaku, perbuatan dan cara berpikirnya karena kebudayaan hasil karya manusia ini makin lama makin berkembang. Contoh wujud kebudayaan ini yaitu seperti benda berupa candi, rumah adat, alat tradisional, komputer, buku, lukisan dan lain sebagainya.

II.3.2 Sistem Nilai Budaya

Dalam kebudayaan didalamnya memiliki sebuah sistem nilai budaya. Sistem nilai budaya ini memiliki tingkat yang paling tinggi, karena sistem nilai budaya ini merupakan hasil dari konsep-konsep pemikiran yang ada didalam alam pikiran masyarakat yang dianggap bernilai dan berharga, sehingga berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberikan arah dan orientasi pada kehidupan masyarakat. Sebagai manusia sejak kecil telah diresapi oleh nilai-nilai budaya yang lahir dari masyarakatnya sehingga konsep–konsep nilai budaya tersebut meresap kedalam alam jiwa manusia itu sendiri (Koentjaraningrat, 2009, h.153).

II.4 Pengertian Folklor

Suatu masyarakat di dalam adat-istiadat atau kebudayaannya melahirkan sebuah folklor karena folklor sendiri merupakan sebagian bentuk dari kebudayaan, folklor dalam kata bahasa Inggris *folklore* terdiri dari dua kata *folk* dan *lore*.

Menurut Alan Dundles (seperti dikutip Danandjaja, 1984) kata *folk* yang berarti suatu kelompok atau orang-orang yang memiliki ciri-ciri, identitas fisik dan kebudayaan yang dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan kata *lore* merupakan bentuk tradisi dari folk itu sendiri yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-menurun secara lisan atau melalui suatu contoh

yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat *(mnemonic device).*

> Sehingga Danandjaja (1984) mengemukakan bahwa:
> Definisi folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat *(mnemonic device)* (h. 2). Yang disebut dengan alat pembantu ini yaitu berupa *artifact* kebudayaan.

Di dalam folklor terdapat ciri-ciri agar dapat dibedakan dari kebudayaan lain, ciri-ciri tersebut yaitu:

- Penyebarannya secara turun-temurun melalui lisan atau berupa *artifact* sebagai *mnemonic device.*
- Bersifat tradisional, disebarkan kepada kelompok masyarakat tertentu dalam waktu yang cukup lama.
- Penyebaran secara tradisional, sehingga memunculkan berbagai ragam versi tetapi inti maknanya tetap tidak berubah.
- Folklor bersifat *anonim,* yaitu penciptanya tidak diketahui.
- Folklor mempunyai bentuk berumus atau berpola.
- Folklor berfungsi sebagai alat pendidik, arah pedoman hidup, kehidupan sosial, dan juga sebagai bentuk identitas kelompok.
- Folklor bersifat pralogis, sifatnya yang spiritual dan religiunitas contohnya pada jenis folklor lisan seperti mitos atau mitologi.
- Folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu.
- Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu terkadang terlihat kasar. Bagaimana si penciptanya melihat realita yang ada.

II.4.1 Fungsi dan jenis Folklor

Menurut William R. Bascom (seperti dikutip Danandjaja, 1982), seorang guru besar emeritus dalam ilmu folklor di Universitas Kalifornia di Berkeley, folklor memiliki empat fungsi yaitu:

- Sebagai sistem proyeksi, yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif.
- Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan.
- Sebagai alat pendidikan anak *(pedagogical device).*
- Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Folklor memiliki jenisnya yaitu berupa lisan, sebagian lisan dan bukan lisan. Bentuk folklor yang termasuk lisan ini adalah bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, puisi rakyat, cerita rakyat, nyanyian rakyat. Sedangkan yang termasuk sebagian lisan adalah kepercayaan rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat-istiadat, upacara pesta rakyat dan yang termasuk kedalam bentuk folklor bukan lisan antara lain berupa material dan bukan material. Bentuk material antara lain asitektur rakyat, kerajinan rakyat, obat-obatan tradisional, sedangkan yang bukan material adalah *gesture*, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat dan musik rakyat.

II.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat *(folk tale)* merupakan jenis folklor berupa lisan, dalam cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan yaitu dongeng, legenda dan mitos. Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh pengarangnya, dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng sendiri berbentuk cerita pendek, dalam dongeng biasanya berfungsi sebagai hiburan, pelajaran moral ataupun sindiran. Tokoh karakter dalam dongeng biasanya menggunakan tokoh peri, penyihir, dan terkadang juga tokohnya menggunakan binatang seperti Si kancil. Dongeng yang dikenal di Indonesia maupun yang berasal dari luar negri adalah Timun mas, Si Kancil, Bawang Merah Bawang Putih, Cinderella, dan *Little Red Riding Hood.*

Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi seperti halnya cerita mitos namun tidak dianggap suci. Pada latar tempatnya biasanya berada di alam kenyataan yaitu bumi. Dalam ceritanya biasanya memperkenalkan suatu kejadian. Legenda sendiri ditokohi oleh manusia yang mempunyai sifat-sifat

yang luar biasa, kekuatan tersebut biasanya diperoleh oleh bantuan makhluk yang mempunyai kekuatan. Beberapa legenda yang ada di Indonesia yaitu Sangkuriang, Aryo Menak, Si Pitung, Aji Saka, Tangkuban Perahu, Malin Kundang, Situ Bagendit dan lain sebagainya.

Mitos adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh penciptanya dan cerita mitos memiliki sebuah kepercayaan di masyarakatnya sehingga pada masa lalu berfungsi sebagai bentuk religiusitas, kepercayaan, pendekatan diri kepada sang Ilahi, dan sebagai petunjuk didalam kehidupan serta ajaran moral kepada masyarakatnya. Mitos ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwanya pun terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan kenyataan, dan terjadi pada masa lampau. Mitos pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya kematian, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam dan sebagainya. Mitos juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan, hubungan kekerabatan, kisah perang, dan sebagainya. Kebanyakan mitos di Indonesia yang berada di Jawa berasal dari epos Mahabharata dan Ramayana.

II.6 Pendidikan Karakter

Pendidikan Menurut UU Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada pasal 3 UU Sisdiknas pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari pengertian diatas bahwa pendidikan lebih kepada pembentukan watak karakter.

Sehingga pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menjadikan moral bangsa lebih baik.

Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras dan sebaginya (Thomas Lickona seperti dikutip Ruri Widyatama, 2013).

Menurut Creasy (seperti dikutip Hidayatullah, 2013) pendidikan karakter sebagai upaya mendorong peserta didik tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpikir dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya serta mempunyai keberanian untuk melakukan yang benar, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan. Oleh karena itu pendidikan karakter lebih menjangkau bagaimana nilai tersebut tertanam dan menyatu kedalam pikiran dan tindakan.

Dalam *grand* desain (seperti dikutip Hidayatullah, 2013) pendidikan karakter merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk moral bangsa yang tangguh, berjiwa patriotik, berakhlak mulia, bertakwa kepada Tuhan serta mengembangkan potensi berpikir, berhati dan berprilaku baik, dan mampu meningkatkan peradaban bangsa. Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui berbagai media yang mencakup keluarga, satuan pendidikan, masyarakat sipil, masyarakat politik, pemerintah, dunia usaha, dan media massa.

II.7 Remaja

Sering sekali remaja diartikan sebagai dimana masa kanak-kanak menuju masa dewasa, tidak dilihat dari usia saja tetapi bagaimana cara berpikir dan perubahan sifat yang terjadi. Namun secara hukum batasan-batasan usia di berlakukan, ditinjau dari perkembangan fisik adanya perubahan bentuk tubuh, dan kematangannya. Muss menjelaskan (seperti dikutip Saworno) Remaja dalam arti *adolescence* berasal dari kata latin *adokescere* yang artinya tumbuh ke arah

kematangan. Pada saat remaja akan ada tanda-tanda penyempurnaan perkembangan jiwa dengan tercapainya identitas diri, tercapainya fase genital dari perkembangan psikoseksual dan tercapainya puncak perkembangan kognitif maupun moral. Dan dapat disesuaikan dengan mengembangkan hati nurani, tanggung jawab, moralitas, dan nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungan dan kebudayaan.

> Menurut Rousseau (seperti dikutip Saworno, 2013) berpendapat bahwa :
> Usia 5-12 tahun: Masa kenakalan, tahap ini mencerminkan era manusia liar, manusia pengembara dalam evolusi manusia. Perasaan-perasaan yang dominan, dalam periode ini adalah main-main, lari-lari, loncar-loncat yang pada pokoknya melatih ketajaman indra dan keterampilan anggota-anggota tubuh. Kemampuan akal masih kurang sehingga dikatakan oleh Rousseau bahwa anak pada kurun usia ini jangan dulu diberi pendidikan formal seperti menghitung dan membaca serta menulis. (h. 27-28).

Menurut Kartono (seperti dikutip Haryanto, 2010) batasan usia remaja ini terbagi tiga yaitu :

1. Remaja awal berkisar antara umur 12-16 tahun, pada masa ini remaja mengalami perubahan bentuk tubuh dan cara berpikir, dan mempunyai ketertarikan terhadap dunia luar serta tidak mau dianggap seperti anak-anak namun sebelum bisa meninggalkan pola kenak-kanakannya.
2. Remaja pertengahan berkisar antara 15-18, Kepribadian remaja ini masih terlihat kekanak-kanakan tetapi timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis.
3. Remaja akhir berkisar antara 18-21 tahun, pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya.

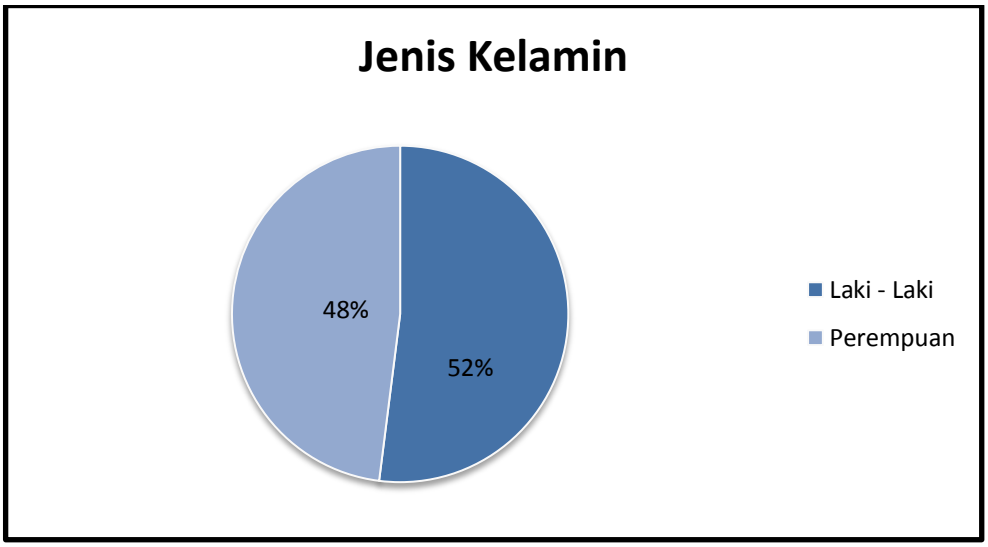
Dalam perkembangan kepribadian psikologi remaja, isu sentral pada remaja adalah masa berkembangnya identitas diri, sehingga pada masa remaja lebih

kepada mencari-cari siapa dirinya dengan mencari idola atau tokoh sebagai panutannya.

II.8 Pengetahuan Masyarakat Terhadap Wujud Garuda

Untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat terhadap wujud Garuda, maka dilakukan penyebaran kuisioner. Bentuk kuisioner yang digunakan adalah pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan yang telah disediakan alternatif jawabannya, sehingga responden dapat memilih sesuai pengalaman atau pendapat responden. Dari penyebaran kuisoner terhadap 100 responden yang dilakukan di kota Bandung maka diperoleh hasil data sebagai berikut :

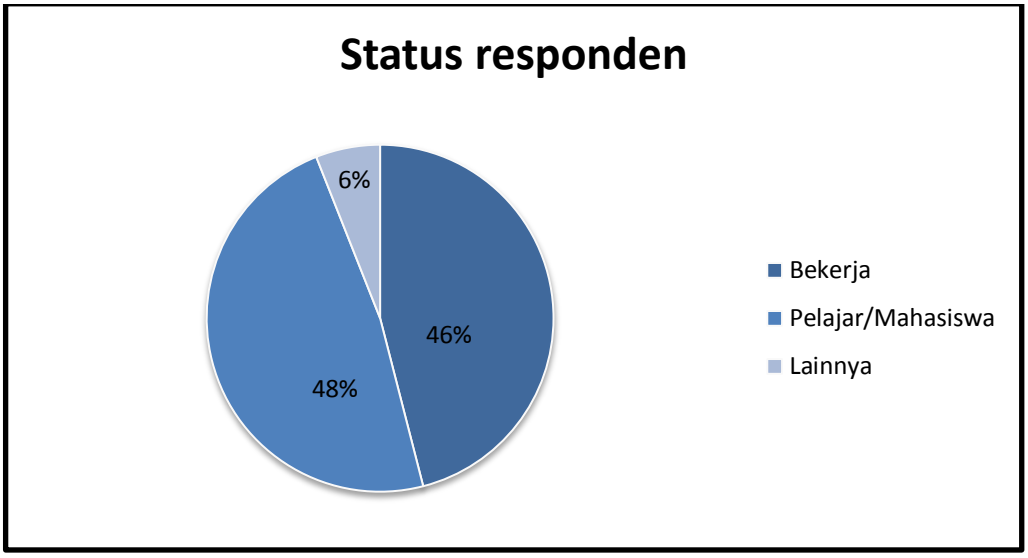
- **Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin**



Gambar II.1 Diagram Jumlah Jenis Kelamin Responden
Sumber : Dok.pribadi (2015)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil data berdasarkan kategori jenis kelamin yaitu dari 100 responden didapatkan laki-laki sebanyak 52% dan wanita sebanyak 48%.

- **Hasil status responden yang telah didapat**

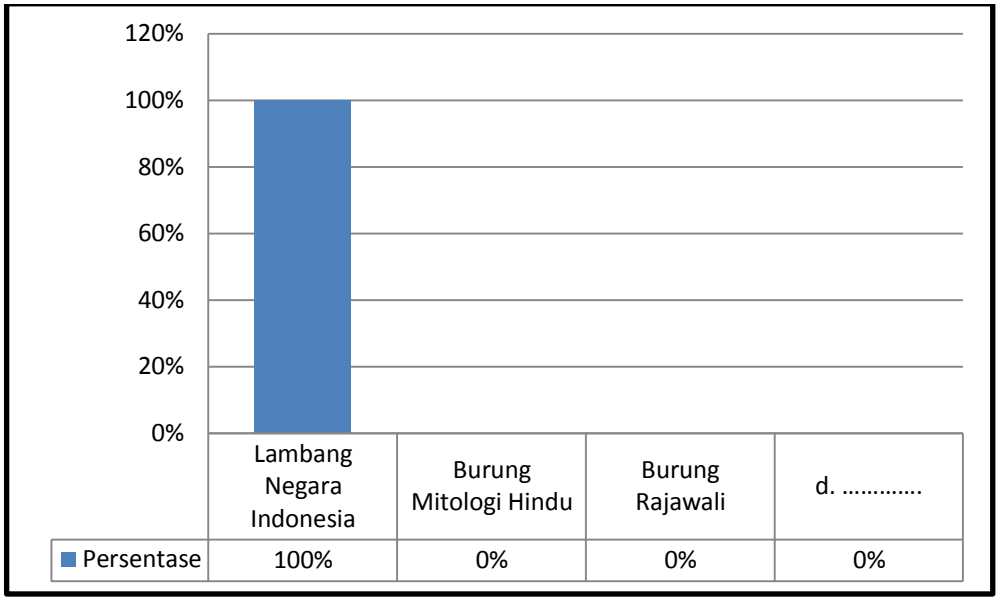


Gambar II.2 Diagram Jumlah Persentase Status Responden
Sumber : Dok.pribadi (2015)

Berdasarkan status responden, didapat sebanyak 48% berstatus pelajar atau mahasiswa, 46% telah bekerja, dan lainnya atau sisanya sebanyak 6% yang diantaranya sebagai ibu rumah tangga, menganggur dll.

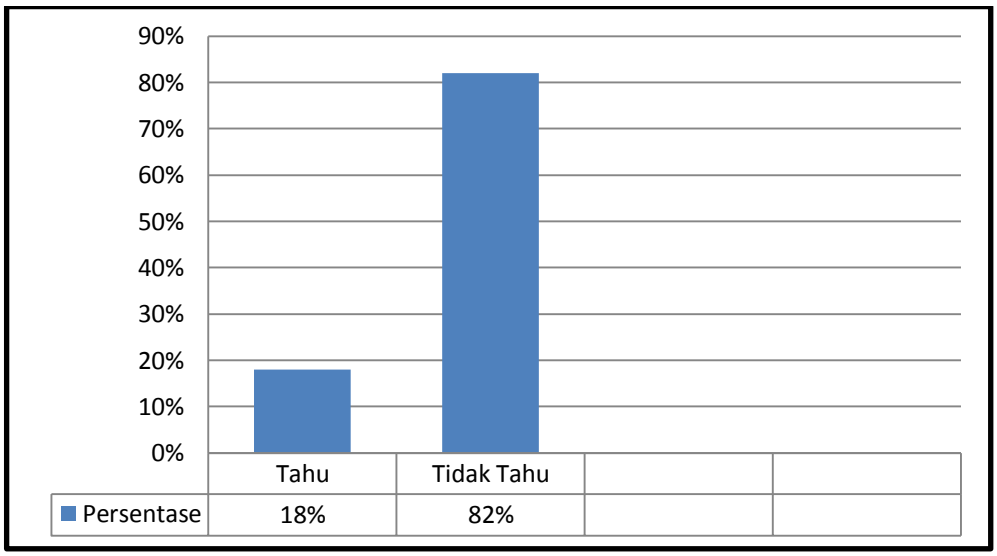
Dibawah ini akan diperlihatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah dituliskan dalam bentuk kuisioner yang telah diberikan kepada 100 responden. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut didapatkan hasil data jawaban para responden dan jumlah hasil jawaban para responden dibuatkan melalui hasil bentuk persentase. Berikut pertanyaan beserta hasil jumlah persentase jawaban para responden yang telah didapat.

- **Apa yang pertama kali dibenak anda saat mendengar nama Garuda ?**



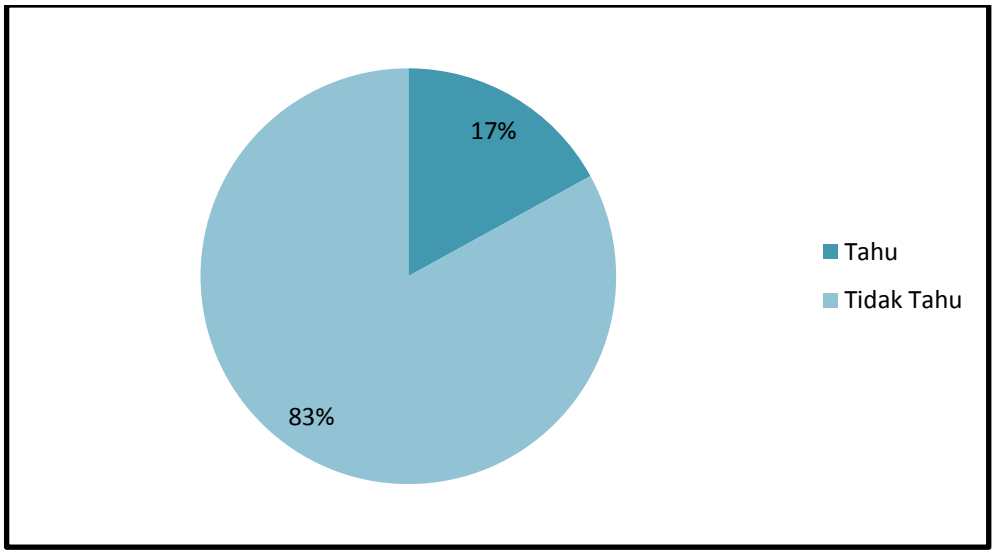
Gambar II.3 Diagram Hasil Persentase Jawaban Pertanyaan I
Sumber : Dok.pribadi (2015)

- **Tahukah anda nama Garuda sendiri merupakan nama dari burung mitologi Hindu ?**



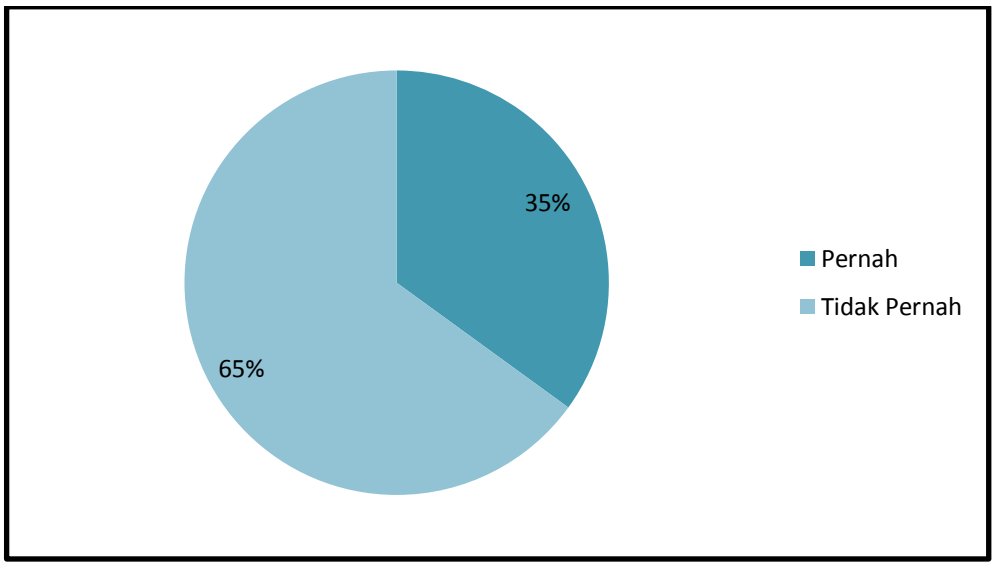
Gambar II.4 Diagram Hasil Persentase Jawaban Pertanyaan II
Sumber : Dok.pribadi (2015)

- **Apakah anda tahu wujud Garuda yang digambarkan dalam cerita mitologi Hindu ?**



Gambar II.4 Diagram Hasil Persentase Jawaban Pertanyaan III
Sumber : Dok.pribadi (2015)

- **Pernahkah anda melihat wujud Garuda pada benda kebudayaan Indonesia ?**



Gambar II.6 Diagram Hasil Persentase Jawaban Pertanyaan IV
Sumber : Dok.pribadi (2015)

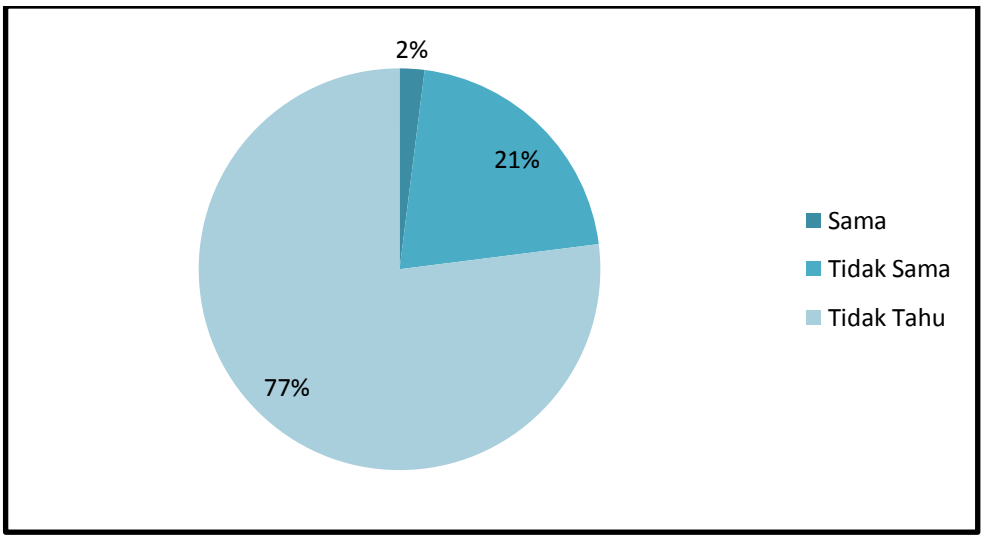
- **Apabila pernah pada benda apa ?**

  Dari 35% Para responden yang pernah melihat wujud Garuda pada benda kebudayaan Indonesia, para responden menjawab :

Tabel II.1 Hasil Jawaban Responden Pertanyaan V
Sumber : Dok.pribadi (2015)

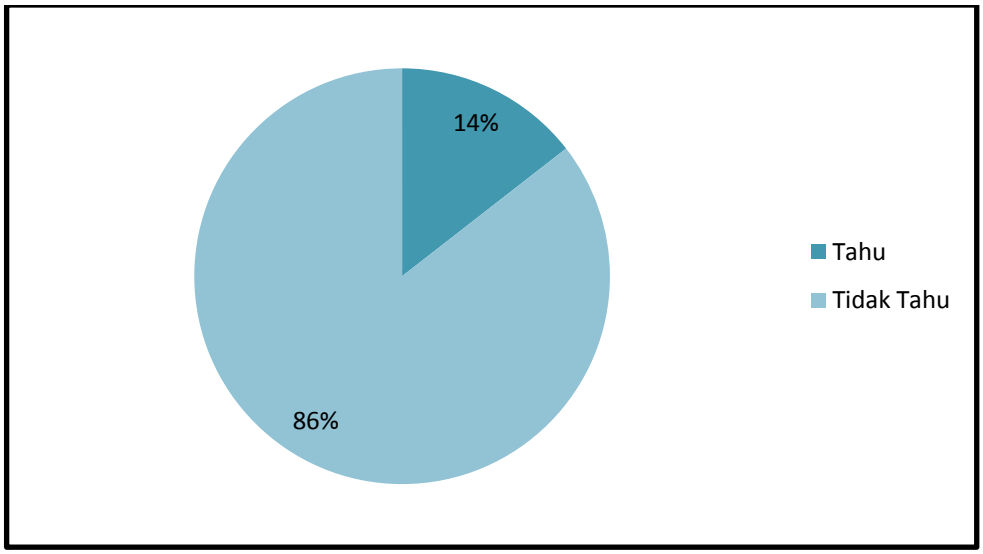
Jawaban Responden	Jumlah Responden	
Patung	12 responden	
Arca	12 responden	
Batik	8 responden	
Keris	1 responden	
Candi	1 responden	
Wayang	1 responden	

- **Bagaimana menurut anda wujud Garuda pada mitologi Hindu dengan wujud Garuda pada lambang negara, apakah wujudnya berbeda atau sama ?**



Gambar II.7 Diagram Hasil Persentase Jawaban Pertanyaan VI
Sumber : Dok.pribadi (2015)

- **Tahukah anda makna atau nilai-nilai yang terkandung pada burung Garuda mitologi Hindu ?**



Gambar II.8 Diagram Hasil Persentase Jawaban Pertanyaan VII
Sumber : Dok.pribadi (2015)

Dari hasil data kuisioner yang telah dilakukan terhadap masyarakat di kota Bandung maka dapat disimpulkan bahwa Garuda sudah dikenal baik oleh masyarakat sebagai lambang negara Indonesia, namun dari sejarah nama Garuda sendiri terhadap wujud Garuda sesungguhnya yang berasal dari mitologi Hindu masyarakat lebih banyak tidak mengetahuinya.

II.9 Target *Audiance*

Dalam menentukan target audiance dapat ditentukan melalui demografis, psikografis dan geografis sebagai berikut :

1. Target Primer :

a. Demografis

Usia	: 13-20 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki & perempuan
Pendidikan	: SMP, umumnya SMP, SMA dan Kuliah.
Penduduk	: Bali, umumnya seluruh warga negara Indonesia
Status ekonomi sosial	: Menengah atas
Agama	: Hindu-Buddha, Islam, kristen, khatolik.

b. Psikografis

   Pada sekitar usia tersebut remaja sudah mulai adanya perubahan cara berpikir, menentukan nilai-nilai tertentu, mencari identitas diri dengan mencari idola atau tokoh sebagai panutannya dan dapat membedakan pesan yang bermuatan positif dan negatif, pemikiran yang filosofi, dan mampu mencoba atau menentukan arah hidup dan tujuannya.

c. Dalam geografisnya ditujukan kepada pelajar khususnya di Bali karena mayoritas di Bali mengantuk agama Hindu dan Buddha, karena tokoh Garuda sendiri merupakan salah satu dewa agama Hindu-Buddha. Secara umum ditujukan ke seluruh Indonesia khusunya yang berada diperkotaan karena Garuda sendiri dipakai sebagai nama lambang negara Indonesia yang mewakili seluruh provinsi, kota dan daerah yang ada di Indonesia. Status ekonomi menengah atas.

2. Targer Sekunder :

   Targer sekunder yaitu para orang tua yang ingin memberikan suatu hiburan kepada anaknya namun hiburan tersebut didalamnya ada proses pendidikan atau pengajaran. Dan juga dikarenakan dari pelajar khususnya yang masih dalam pendidikan SMP belum mampu menghasilkan uang yang cukup.

2.10. Media Informasi

Menurut Sadiman (seperti dikutip Koesworo, 2012) media informasi merupakan suata alat atau sarana sebagai pemberian pesan atau informasi sehingga adanya komunikasi dari pengirim dengan penerimanya yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian. Menurut Gordon B. Darvis (seperti dikutip Nurholis) pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.

2.11. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan buku yang menyajikan sebuah cerita melalui gambaran ilustrasi atau visual dengan sebuah teks narasi, dengan visual yang

dapat menarik perhatian, dengan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti kata-kata yang tidak kaku, sehingga memberikan pendekatan kepada anak-anak maupun remaja.

Buku cerita bergambar atau *picture story book* : "perbandingan antara visual dan tekstual hampir sama banyak" berbeda dengan *wordless story book* buku yang menceritakan tanpa adanya teks sama sekali dan *book with illustration* yang penggunaan teks lebih banyak dibandingkan ilustrasinya, perbedaan dengan *picture book* sendiri sebenarnya tidak terlalu kentara (Koesworo. L.A, 2012).

Cerita bergambar atau disebut juga dengan *picture book* bisa dimanfaatkan sebagai media pendidikan, ataupun hiburan atau juga kedua-duanya, dikarenakan dengan melalui cerita bergambar tidak akan merasa bosan, karena disajikan objek-objek yang menarik dan memberikan daya imajinasi bagi pembacanya. Cerita bergambar sebagai media pendidikan biasanya dalam cerita terebut diberikan pesan-pesan berupa ajaran moral, prilaku, sifat atau solusi dalam menyelesaikan sebuah masalah. Jenis-jenis cerita bergambar sendiri ada yang mengenai hewan, kehidupan sehari-hari, petualangan fantasi, dan cerita tradisional.