BAB II

MEDIA INFORMASI RELIEF LALITAVISTARA

2.1 Relief Lalitavistara Candi Borobudur

Menurut Soekmono (1977) Candi adalah bangunan kuno yang terbuat dari batu sebagai tempat berdoa bagi agama Buddha pada zaman dahulu. Sedangkan menurut agama Hindu candi merupakan bangunan untuk memuliakan orang yang telah wafat khusus untuk para raja atau kaum terkemuka.

“Budur” terdapat dalam Nagarakertagama (1365) dan menurut para ahli, kata “Bara” mungkin berasal dari Byara atau Wyara atau Wihara dengan arti rumah (pertapaan) para pendeta (biksu) atau dengan bahasa asing. Dalam arti sempit wihara ini hanya berarti perumahan atau pertapaan pendeta,tetapi dalam arti kata luas bihara berarti seluruh Caitya (= heiligdom atau tempat pujaan) (Soedarsono,1953:20).

Budur adalah tempat jang menonjol keatas dalam hal ini gumuk atau tanah tinggi. Borobudur dengan arti bihara yang terletak diatas gumuk (Soedarsono,1953:20). Jadi dengan kata lain Candi Borobudur adalah candi yang terletak diatas bukit.

Candi Borobudur terletak di Desa Borobudur Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang, Propinsi Jawa Tengah. Lokasi Candi kurang lebih 100 km di sebelah barat daya Semarang dan 40 km di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi Borobudur dikelilingi oleh Gunung

Merapi dan Merbabu di sebelah timur, Gunung Sindori dan Sumbing di sebelah utara dan Pegunungan Menoreh di sebelah selatan serta terletak diantara sungai Progo dan Elo.

Candi Borobudur didirikan oleh para penganut agama Buddha Mahayana sekitar tahun 824 Masehi pada masa pemerintahan wangsa Syailendra pada zaman Raja Samaratungga dan selesai dibangun pada zaman kerajaan putrinya yaitu Ratu Pramudawardhani. Pembangunan Borobudur diperkirakan memakan waktu setengah abad. Arsitek Borobudur adalah Gunadharma. Struktur Borobudur tidak memakai semen sama sekali, melainkan memakai sistem *interlock* yaitu seperti balok-balok Lego yang bisa menempel tanpa lem.

Candi Borobudur berbentuk punden berundak, yang terdiri dari enam tingkat berbentuk bujur sangkar, tiga tingkat berbentuk bundar melingkar dan sebuah stupa utama sebagai puncaknya. Selain itu tersebar di semua tingkat-tingkatannya beberapa stupa. Borobudur yang bertingkat sepuluh menggambarkan secara jelas filsafat mazhab Mahayana. Seperti sebuah kitab, Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan Bodhisattva yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Buddha.

Borobudur tidak memiliki ruang-ruang pemujaan seperti candi-candi lain. Yang ada ialah lorong-lorong panjang yang merupakan jalan sempit. Lorong-lorong dibatasi dinding mengelilingi candi tingkat demi tingkat. Di lorong-lorong inilah umat Buddha melakukan upacara berjalan

kaki mengelilingi candi ke arah kanan. Bentuk bangunan tanpa ruangan dan struktur bertingkat-tingkat ini diduga merupakan perkembangan dari bentuk punden berundak, yang merupakan bentuk arsitektur asli dari masa prasejarah Indonesia.

Borobudur teridiri 2 juta bongkah batu yang sebagian berupa dinding relief, Jataka, Lalitavistara, dan lainnya. Ukuran tiap sisinya adalah 123 m, sedangkan tingginya termasuk puncak stupa 42 m namun berkurang menjadi 31,5 m karena tersambar petir. Pada Candi Borobudur terdapat 505 arca. 72 arca di dalam stupa dan 432 dalam ruang terbuka. Tinggi tiap arca rata-rata adalah 150 cm. Sedangkan reliefnya memiliki panjang 3 km, relief yang merupakan intisari tersebut memiliki 1460 panel sedangkan yang bersifat dekoratif ada 1212 panel.

Di setiap tingkatan dipahat relief-relief pada dinding candi. Relief-relief ini dibaca sesuai arah jarum jam atau disebut pradaksina dalam bahasa Jawa Kuno yang berasal dari bahasa Sansekerta daksina yang artinya ialah timur. Relief-relief ini bermacam-macam isi ceritanya yaitu (Puri Widayati, 2008:38-41) :

- Kamadhatu

  Bagian paling rendah pada Borobudur di sebut Kamadhatu, yaitu dunia yang masih dikuasa karma atau hawa nafsu rendah. Lantai dasar candi ini hanya sedikit yang muncul ke permukaan tanah. Pada bagian ini terdapat relief Kharmawibanga yaitu relief yang menceritakan tentang kehidupan manusia sehari-

hari, surga, neraka dan perjalananya menghadapi karma mereka.

- Rupadhatu

  Empat lantai dengan dinding berelief diatasnya oleh para ahli dinamakan Rupadhatu. Rupadhatu adalah dunia yang sudah dapat membebaskan diri dari nafsu, tetapi masih terikat oleh rupa dan bentuk. Intinya, dunia bagi orang-orang yang masuk alam antara alam bawah dan alam atas. Pada bagian ini patung dan arca Buddha digambarkan secara terbuka. Patung ditempatkan di lubang dinding seperti di jendela terbuka

  Pada bagain ini terdapat relief Lalitavistara yang menceritakan riwayat hidup Siddhartha Gautama sampai ia mencapai bodhi yang berjumlah 120 panel . Relief Gandavyuha yang menceritakan pengembaraan Sudhana dalam mencari guru untuk mencapai kebodhian. Relief Jataka yang menceritakan tentang kisah kelahiran Siddhartha sebelumnya dimana saat ia menjadi binatang-binatang dan mahluk lainya. Relief Avadhana pada dasarnya hampir sama dengan Jataka tetapi pelakunya bukan Siddhartha Gautama melainkan orang lain dan ceritanya dihimpun dalam kitab Diwyawadana yang berarti perbuatan mulia kedewaan, dan kitab Awadanasataka atau seratus cerita Awadana.

- Arupadhatu

Mulai lantai kelima hingga ketujuh dindingnya tidak berelief yang disebut Arupadhatu. Lantainya berbentuk lingkaran. Arupadhatu, alam atas atau nirwana, adalah tempat Buddha bersemayam. Kata Nirwana berasal dari kata Nibbana. Kata Nibbana berasal dari kata "*Ni*" dan "*Vana*", *Ni* berarti tidak, *Vana* berarti menenun atau menginginkan, yang berfungsi sebagai tali untuk menghubungkan rangkaian kehidupan dari makhluk dalam penggembaraannya (*samsara*). Kebebasan mutlak telah tercapai yakni bebas dari keinginan dan ikatan bentuk dan rupa. Karena itu, bagian Arupadhatu digambarkan polos, tidak berelief.

Tingkatan tertinggi yang menggambarkan ketiadaan wujud dilambangkan berupa stupa yang terbesar dan tertinggi. Stupa digambarkan polos tanpa lubang-lubang.

Adapun susunan dan pembagian relief cerita pada dinding dan langkan candi, adalah

Posisi	Cerita Relief	Jumlah Panel
Kaki candi asli	Karmawibhanga	160
Tingkat 1	Latitawistara	120
	Jataka/Avadana	120
Langkan Tingkat 1	Jataka/Avadana	372
	Jataka/Avadana	128
Tingkat 2	Gandavyuha	128
Langkan Tingkat 2	Jataka/Avadana	100
Tingkat 3	Gandavyuha	88
Langkan Tingkat 3	Gandavyuha	88
Tingkat 4	Gandavyuha	84
Langkan Tingkat 4	Gandavyuha	71
TOTAL :		1460

Tabel 2.1 Urutan Relief Candi Borobudur

Tahapan pembangunan Borobudur teridiri dari beberapa tahap yaitu :

- Tahap pertama

  Masa pembangunan Borobudur tidak diketahui pasti (diperkirakan antara 750 dan 850 M). Pada awalnya dibangun tata susun bertingkat. Sepertinya dirancang sebagai piramida berundak. tetapi kemudian diubah. Sebagai bukti ada tata susun yang dibongkar.

- Tahap kedua

  Pondasi Borobudur diperlebar, ditambah dengan dua undak persegi dan satu undak lingkaran yang langsung diberikan stupa induk besar.

- Tahap ketiga

  Undak atas lingkaran dengan stupa induk besar dibongkar dan dihilangkan dan diganti tiga undak lingkaran. Stupa-stupa dibangun pada puncak undak-undak ini dengan satu stupa besar di tengahnya.

- Tahap keempat

  Ada perubahan kecil seperti pembuatan relief perubahan tangga dan lengkung atas pintu.

Ikhtisar waktu proses pemugaran Candi Borobudur

- 1814 - Sir Thomas Stamford Raffles, Gubernur Jenderal Britania Raya di Jawa, mendengar adanya penemuan benda purbakala di desa Borobudur. Raffles memerintahkan H.C. Cornelius untuk menyelidiki lokasi penemuan, berupa bukit yang dipenuhi semak belukar.
- 1873 - monografi pertama tentang candi diterbitkan
- 1900 - pemerintahan Hindia Belanda menetapkan sebuah panitia pemugaran dan perawatan candi Borobudur.
- Theodoor Van Erp memimpin pemugaran hingga tahun 1911.
- 1926 - Borobudur dipugar kembali, tapi terhenti pada tahun 1940 akibat krisis malaise dan Perang Dunia II.
- 1956 - pemerintah Indonesia meminta bantuan UNESCO. Prof. Dr. C. Coremans datang ke Indonesia dari Belgia untuk meneliti sebab-sebab kerusakan Borobudur.
- 1963 - pemerintah Indonesia mengeluarkan surat keputusan untuk memugar Borobudur, tapi berantakan setelah terjadi peristiwa G-30-S.
- 1968 - pada konferensi-15 di Perancis, UNESCO setuju untuk memberi bantuan untuk menyelamatkan Borobudur.
- 1971 - pemerintah Indonesia membentuk badan pemugaran Borobudur yang diketuai Prof.Ir.Roosseno.

- 1972 - International Consultative Committee dibentuk dengan melibatkan berbagai negara dan Roosseno sebagai ketuanya. Komite yang disponsori UNESCO menyediakan 5 juta dolar Amerika Serikat dari biaya pemugaran 7.750 juta dolar Amerika Serikat. Sisanya ditanggung Indonesia.
- 10 Agustus 1973 - Presiden Soeharto meresmikan dimulainya pemugaran Borobudur; pemugaran selesai pada tahun 1984
- 21 Januari 1985 - terjadi serangan bom yang merusakkan beberapa stupa pada Candi Borobudur yang kemudian segera diperbaiki kembali.
- 1991 - Borobudur ditetapkan sebagai Warisan Dunia UNESCO.

2.1.1 Isi Cerita Relief Lalitavistara

Relief candi adalah salah satu karya seni rupa yang dulunya merupakan suatu media komunikasi dalam menyampaikan suatu cerita. Jadi fungsi relief adalah sebagai media komunikasi, sehingga aspek bahasa rupa melalui cerita sangat dipentingkan. Relief adalah seni pahat dan ukiran 3 dimensi atau relief yang biasa dibuat diatas batu. (Puri Widayati,2008).

Relief Lalitavistara adalah relief yang menceritakan kisah hidup Siddharta Gautama semenjak Ia lahir ke dunia sampai ia mencapai penerangan sempurna. Dengan awal kisah Siddharta

Gautama dimulai pada panel pertama yang berada pada lorong pertama bagian ujung gapura timur dan panel terakhir berada pada gapura timur. Jumlah keseluruhan relief ini adalah 120 panel yang panjangnya mencapai 4 km.

Pada panel 1-30 yaitu tentang asal-usul Siddharta dan kisah kelahirannya.



Gambar 2.1. Panel 13.
(Sumber : Yulie Pusvitasary)

Diceritakan bahwa Siddartha Gautama masih berada di surga Tushita yang bersiap akan lahir di dunia. Orangtua Siddhartha adalah Raja Suddodhana dan Ratu Mahamaya yang memerintah Kerajaan Kapilavastu di sebelah Timur India yang sekarang disebut dengan kota Nepal. Pada masa kehamilan Siddhartha Ratu Mahamaya bermimpi ada seekor gajah putih yang masuk kedalam kandungannya. Dan para brahmana mengartikan bahwa mimpi itu menandakan bahwa Ratu Mahamaya sedang mengandung anak yang nantinya akan menjadi raja dari segala raja atau seorang Buddha. Kemudian Ratu Mahamaya yang

sedang berada dalam perjalanan untuk pulang ke rumah ibunya untuk melahirkan beristirahat di taman Lumbini.

Dan ia melahirkan Siddartha disana, pada saat lahir Siddhartha pada tujuh langkah pertamanya tumbuhlah bunga teratai. Siddhartha lahir pada tahun 532 SM. Setelah tujuh hari Siddhartha lahir Ratu Mahamaya meninggal sehingga adiknya Ratu Gotamilah yang mengurus Siddartha.

Pada panel 31-90 yaitu tentang masa remaja dan masa pertapaannya dimulai.



Gambar 2.2. Panel 64
(Sumber : Yulie Pusvitasary)

Pada masa remaja ia merupakan remaja yang sangat cerdas dan menonjol diberbagai bidang. Pada umur 16 tahun ia menikah dengan Putri Yasodhara dan mempunyai anak bernama Rahula. Pada saat diizinkan keluar istana Siddhartha melihat orang tua, orang sakit, orang mati dan terakhir seorang brahmana atau pendeta. Melihat hal itu kemudian Siddhartha memutuskan untuk pergi meninggalkan istana pada umur 29 tahun dan menjadi

pertapa untuk mencari jalan kebebasan dari penderitaan. Siddartha belajar dan bertapa dengan berbagai guru selama 6 tahun,dan menghadapi berbagai godaan dari Mara (iblis) sampai akhirnya ia mencapai penerangan sempurna pada umur 35 tahun.

- Pada panel 91-120 yaitu tentang kisah Siddhartha setelah mencapai penerangan sempurna dan membabarkan dharma.



Gambar 2.3. Panel 96.
(Sumber : Yulie Pusvitasary)

Setelah mencapai penerangan sempurna Siddhartha merenungkan kembali semuanya dan para dewa amat senang dengan pencapaiannya. Kemudian setelah 7 hari ia membabarkan dharma yang pertama di taman rusa, yang disebut pemotaran roda dharma pertama yang isinya adalah 8 jalan utama dan 4 hukum kesunyataan mulia.

2.1.2 Cara Membaca Relief Lalitavistara

Cara membaca relief sebenarnya sederhana, dan sangat terkait dengan cara anak kecil menggambar. Berdasarkan

penelitian Prof Primadi Tabrani bahasa rupa yang digunakan pada Borobudur, merupakan bahasa yang unik, dan tidak ditemukan di tempat lain. Dalam bahasa yang lain, merupakan bahasa ruang rupa. Bahasa rupa yang digunakan itu disebut sebagai Ruang Waktu Datar (RWD), yang sangat berbeda dengan Naturalis-Perspektif-Momen Opname (NPM) dari Barat yang selama ini telah dikenal. Secara umum, RWD lebih mementingkan *gesture,* sehingga relatif tokoh digambarkan secara lengkap (kepala-kaki), sedangkan NPM sangat peduli dengan mimik wajah. Anak-anak lebih mengenal RWD terlebih dulu, lalu kemudian pada usia tertentu bisa memahami NPM . Pada sistem menggambar RWD (ruang waktu datar) yang berbeda dengan sistem barat yang sangat berpengaruh dalam seni rupa, yaitu sistem NPM (naturalis perspektif *momenopname*). Seni rupa tradisi Indonesia sebenarnya tak pernah dekat dengan sistem NPM. Sistem NPM adalah sistem menggambar yang menghasilkan gambar deskriptif yang digambar seperti apa adanya.

Sistem NPM menggambarkan dari satu tempat / arah / waktu. Apa yang digambar diabadikan menjadi sebuah adegan yang berupa gambar diam (*still picture*), dimana gambar ditempatkan dalam sebuah bingkai (*frame*). Sistem RWD menggambar dari aneka tempat / arah / waktu. Gambar yang dihasilkan berupa rangkaian (bukan *still picture*) yang bisa terdiri dari beberapa

adegan, dan gambar tidak diam dalam *frame*, tapi seolah-olah bergerak dalam ruang dan waktu.

Contoh cara membaca relief laitavisatara, pada panel 49

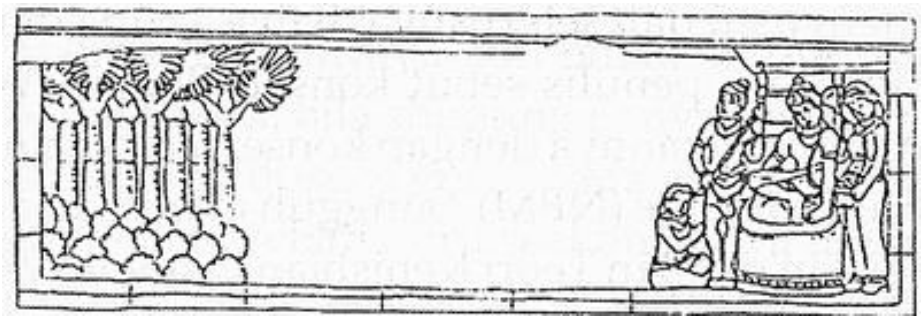


Gambar 2.4. Panel 49
(Sumber : Yulie Pusvitasary)

Pada panel ini diceritakan bahwa Siddhartha sedang mengikuti sayembara memanah. Dalam panel ini terlihat seperti hanya terdapat satu gambar diam biasa (*still picture)*. Namun ternyata pada gambar relief ini menggunakan lapis (*layer*), yang menunjukkan dimensi waktu, dan pergeseran tokoh sebagai suatu rangakaian yang berkelanjutan. Lapis terdalam, menunjukkan peristiwa yang terjadi terlebih dahulu. Arah pergeseran, dari kanan ke kiri. Dalam panel ini sebenarnya hanya ada 2 lapisan utama.

Lapis pertama, tampak di latar belakang, sederetan peserta memanah yang sudah memanah dahulu. Anggap saja latar muka yang ada tokoh memanah itu belum ada (gambar kedua, relief

yang disederhankan).



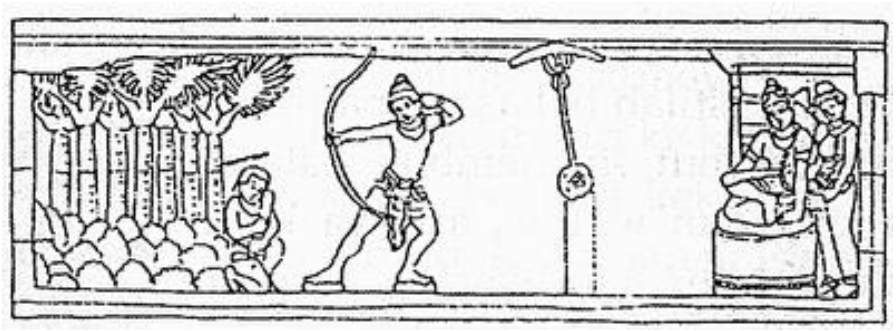
Gambar 2.5. Lapis kedua adegan pertama panel 49
(Sumber : Yulie Pusvitasary)

Lapis kedua, agar tidak membingungkan dibagi lagi menjadi beberapa gambar. Pada gambar Lapis kedua adegan pertama (pada gambar di atas), di sebelah kanan, yang berpayung dan duduk di atas "singgasana" adalah tuan rumah sayembara. Dan merupakan bangsawan atau raja, karena bermahkota, dan duduk di tempat yang tinggi. Pesannya, bangsawan atau raja ini sedang menonton sayembara.

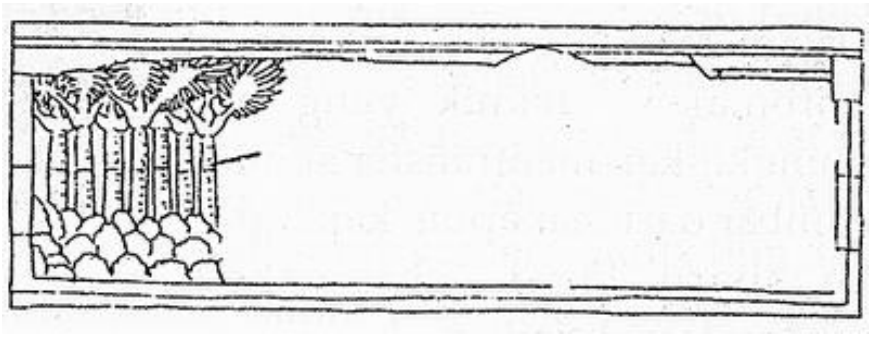
Di sebelahnya ada seorang peserta dengan perlengkapan yang mirip bangsawan pula, namun berdiri di atas batu, ini adalah ciri Siddhartha (tidak menjejak tanah). Anak panah di tangan Siddhartha tampak diperbesar. Anak panah yang diperbesar, (menandakan anak panah itu). Pesannya yaitu, Siddhartha menunggu giliran.



Gambar 2.6 Lapis kedua adegan ke 2 Panel 49
(Sumber : Yulie Pusvitasary)



Gambar 2.7. Lapis kedua adegan ke 3 Panel 49
(Sumber : Yulie Pusvitasary)



Gambar 2.8. Lapis kedua adegan ke 4 Panel 49
(Sumber : Yulie Pusvitasary)

Pada gambar Lapis kedua Adegan kedua, Siddhartha maju ke tengah dan memegang anak panah, bersiap memanah. Kemudian, gambar Lapis Kedua Adegan Ketiga Siddhartha

memanah ke arah 7 pohon lontar, yang terlihat adalah posisi memanah Siddhartha, dan anak panah yang menancap di bagian pohon. Cerita berakhir pada gambar Lapis Kedua Adegan Keempat dengan anak panah yang menembus 7 pohon lontar, yang sebenarnya digambarkan dengan garis di tengah-tengah ke-7 pohon lontar itu. Panel ini sebenarnya cerita, menyerupai komik yang digambarkan dalam satu panel, yang sebenarnya mempunyai banyak bingkai. Hanya saja, komik jaman sekarang dalam satu panel bisa terdiri dari beberapa bingkai. Namun pada relief bentuk lapisan, dan juga pergeseran letak tokoh tanpa bingkai. Satu panel, multi *layer*, multi adegan, multi dimensi waktu. Siddhartha tampil tiga kali pada latar depan, karena itu sebenarnya persoalan pembabakan waktu, atau s*ekuen*. Jadi tidak berarti ada 3 Siddhartha kembar, melainkan satu tokoh sedang melakukan satu aktivitas secara berkesinambungan.

2.2. Tinjauan Media Informasi Buku Ilustrasi Anak

2.2.1 Media Informasi Buku

Buku adalah terobosan revolusioner dalam teknologi, tanpa kabel, rangkaian listrik, baterai, tidak ada yang perlu dihubungkan atau dinyalakan. Sangat mudah dijalankan bahkan anak kecilpun dapat mengoperasikan dimana saja. Bahkan sampai duduk di kursi santai dekat perapian. Tetapi cukup canggih sehingga dapat menyimpan banyak informasi.(Maurice J. Elias, Steven E. Tobisa

dan Brian S. Friedlander; 2000; 72). Sedangkan menurut kamus besar Indonesia buku adalah beberapa helai kertas terjilid berisi tulisan untuk dibaca.

Buku dibagi ke dalam 2 jenis berdasarkan isinya yaitu fiksi dan nonfiksi.

Buku fiksi adalah buku yang diciptakan terutama berdasarkan kreativitas dan imajinasi atau daya khayal. Contohnya diantaranya adalah buku ilustrasi anak,komik,novel fiksi

Buku nonfiksi adalah buku bacaan yang isinya merupakan fakta dan kenyataan yang disajikan dalam bentuk cerita yang tidak direkayasa. Contohnya diantaranya adalah buku pelajaran sekolah,buku pengetahuan umum,kamus.

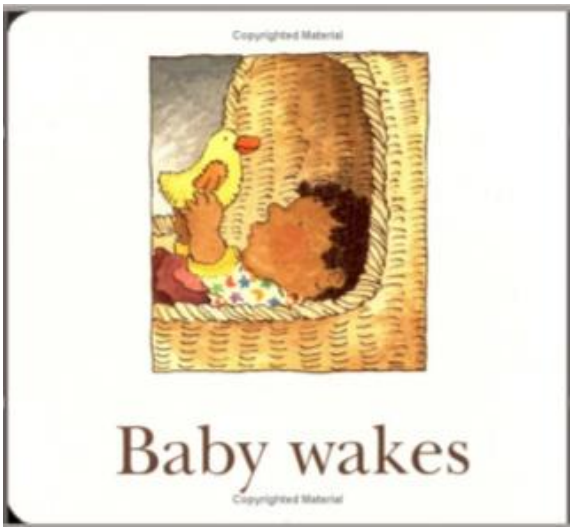
2.2.2 Buku Ilustrasi Anak

Buku ilustrasi anak adalah buku bacaan yang isinya terdapat cerita untuk anak-anak yang dilengkapi dengan berbagai ilustrasi menarik. Buku ilustrasi anak sering juga disebut buku cerita anak, Buku ilustrasi anak dibagi kedalam 3 jenis yaitu,

1. Yang pertama, adalah Baby Books. Buku ini diperuntukkan bagi bayi dan batita atau bawah tiga tahun. Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana atau bahasa inggrisnya *lullabies* and *nirsey rhymes,* bisa juga permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali. Untuk yang jenis

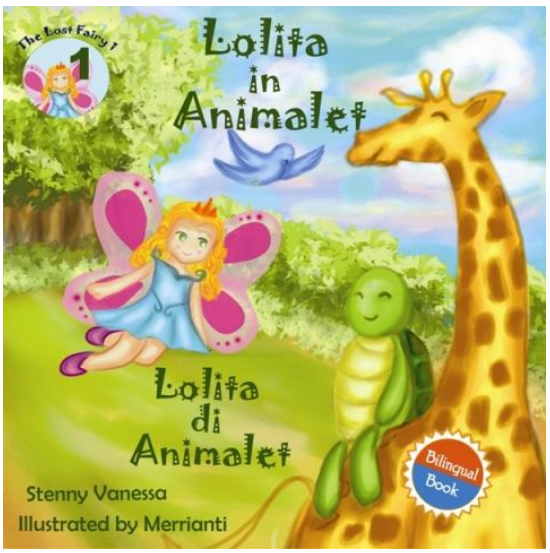
cerita tanpa kata-kata berarti sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi.

Panjang cerita dan formatnya beragam, disesuaikan dengan isi materi. Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan Jumlah halaman bagi *Baby Books* sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books*, buku yang kertasnya sangat tebal. Kemudian ada yang berbentuk pop-ups. Warna,angka,bentuk,dan lain-lain. *Pop-Ups* itu adalah buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi.Selain itu, ada juga *Lift-the Flaps* atau buku-buku khusus seperti buku yang dapat bersuara, buku yang memiliki format unik atau tekstur.



Gambar 2.9. contoh baby books “baby wakes”
(Sumber : Arleen Amidjaja)

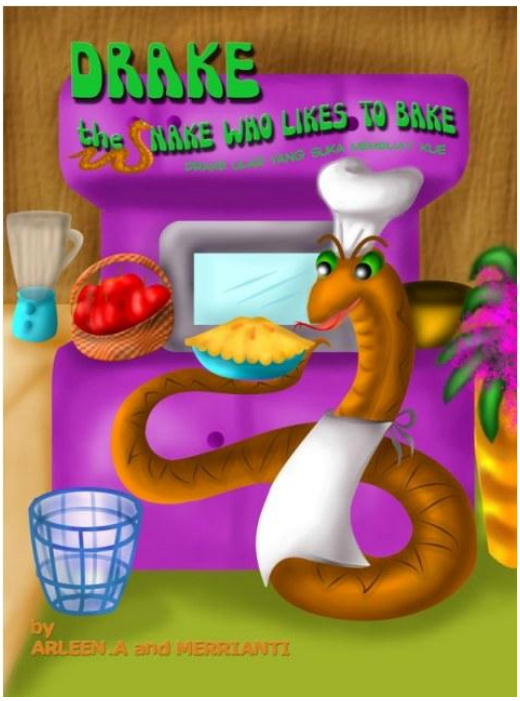
2. Yang kedua yang masuk dalam jenis buku cerita anak adalah *Picture Books.* Pada umumnya, *picture books* berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4-8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada jenis ini bisa menggunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di spektrum usianya. Buku jenis ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Contohnya adalah Lost Fairy karya Stenny Vannesa



Gambar 2.10. contoh picture books “lost fairy”
(Sumber : Merrianti)

3. Yang ketiga jenis Early Picture Books ini sebentuk dengan picture books. Namun, dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir di batas 4 hingga 8 tahun.Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

   Salah satu contohnya Drake The Snake karya Arleen Amidjaja



Gambar 2.11. contoh early picture books “Drake the snake”
(Sumber : Merrianti)

2.2.3 Komponen Buku Ilustrasi Anak

Dalam buku anak terdapat beberapa komponen yang membangunnya yaitu (Sutherland 1997) :

A. Cover

Cover berada pada halaman paling depan dari jumlah total 32 halaman buku anak pada umunya. Pada tiga halaman pertama digunakan untuk gambar cover dalam, judul buku, daftar isi dan halaman *copyright.* Selanjutnya 29 halaman lainnya merupakan isi dari cerita buku.

B. Cerita atau teks

1. Mempunyai cerita yang dibuat dengan ringkas dan mudah dipahami
2. Mempunyai konsep yang sesuai dengan daya pikir anak
3. Mempunyai plot yang tidak rumit dan rata-rata mengandung 200 kata.

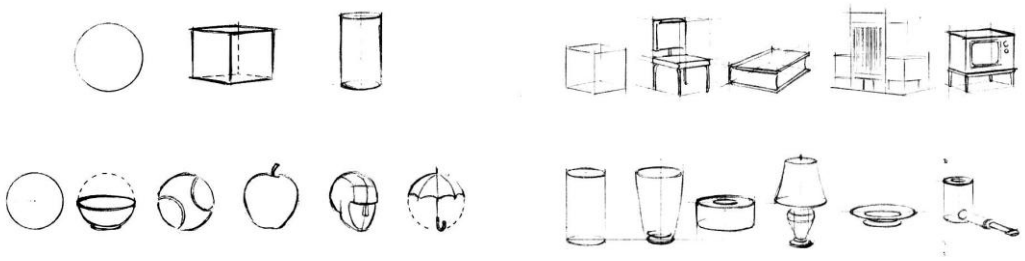
C. Ilustrasi yang menyempurnakan cerita

2.2.4 Ilustrasi

Definisi ilustrasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah suatu gambar untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan untuk lebih memperjelas tulisan.

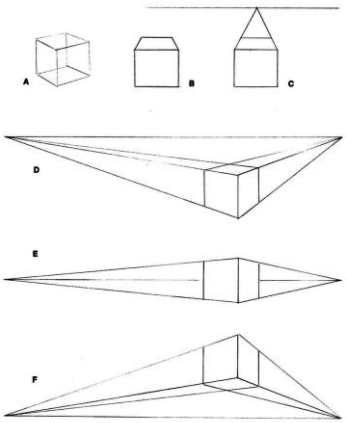
Menurut Stan Lee ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat ilustrasi,yaitu

1. Dalam membuat suatu bentuk benda ilustrasi dasarnya hanya terdiri dari 3 bentuk yaitu lingkaran,kubus dan tabung.



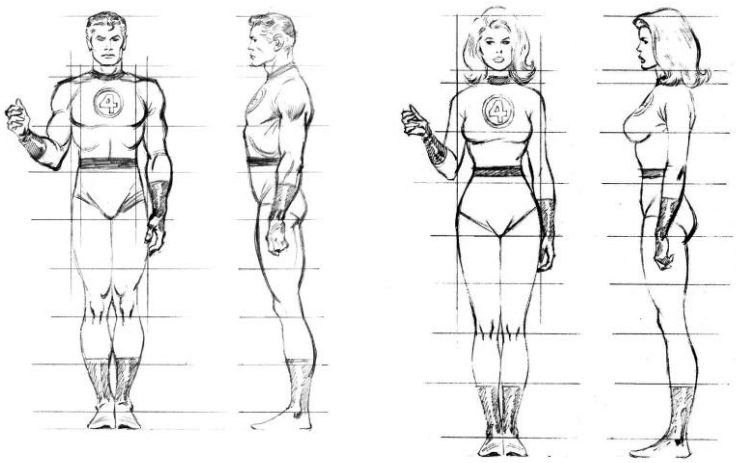
Gambar 2.12. Bentuk dasar
(Sumber : *How to draw comics the Marvel Way*)

2. Perspektif,dalam suatu ilustrasi perspektif sangat penting untuk membuat objek terlihat nyata dan untuk menempatkan benda dalam posisi yang benar.



Gambar 2.13. Perspektif
(Sumber : *How to draw comics the Marvel Way*)

3. Studi Karakter, dalam membuat suatu karakter harus terdapat studi karakter sehingga sesuai dengan sifat-sifat tokoh yang akan dibuat.Contohnya adalah proprosi tubuhnya.



Gambar 2.14. Studi Karakter
(Sumber : *How to draw comics the Marvel Way*)

2.2.5 Tinjauan Psikologi dan Minat Anak

"Anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan."(John Locke , 1986). Menurut Havighurts (dalam Rismaiti&Mulandari, 2004), seorang anak mempunyai kemampuan membaca pada usia 6-12 tahun. Anak dapat memperoleh kesenangan melalui membaca serta mengetahui tentang dunia meniru, eksplorasi,menguji, dan membangun sesuai konsepnya tentang tugas-tugas perkembangan anak pada usia 7-12 tahun.

Menurut Garner R,dkk (1991) menyatakan bahwa anak hanya mengingat bagian-bagian penting saja dan ilustrasi yang baik menjadikan buku bacaan yang menarik.

Sudah menjadi sifat alami pada dasarnya seorang anak akan sangat tertarik tentang sesuatu yang masih asing dengan dirinya. Seorang anak akan menyimpan banyak pertanyaan tentang banyak hal. Setiap informasi yang mereka dapat akan menentukan bayangan mereka dan pola pikir mereka terhadap sesuatu. Karena unsur pengalaman yang terbatas, seorang anak biasanya akan mencari sumber tentang sesuatu yang membuatnya tertarik. Dan pada umur seiktar 7-12 anak sangat tertarik pada ilustrasi.

Menurut Zulkifli (1992) dalam bukunya yang berjudul Psikologi perkembangan, usia anak 9 sampai 13 tahun

- Anak sangat realistik, ingin mengetahui dan belajar
- Anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk memenuhi tugas dan keinginanya
- Anak sudah mampu bereaksi terhadap rangsangan intelektual atau hal-hal yang menurut kognitiff seperti (membaca, menulis dan menghitung)
- Ditandai dengan tiga kemampuan kecerdasan yaitu mengklasifikasikan, menyusun dan mengasosiasikan.
- Kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata berkembang dengan pesat.

- Anak sudah gemar membaca yang bersifat kritis (tentang perjalanan, petualangan, kepahlawanan)
- Tingkat berfikir telah mampu menggunakan pertanyaan dimana, dari mana, mengapa dan bagaimana/
- Kemampuan mengendalikan emosi diperoleh melalui peniruan dan latihan (pembiasaan) emosi anak berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba, terlihat lebih hebat atau kuat, bersifat sementara, lebih sering terjadi, dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya.

Hurlock, Elisabeth B dalam buku Perkembangan Anak I menilai buku sebagai bacaan yang mengandung nilai positif bagi perkembangan anak diantaranya :

1. Secara psikologis membaca merupakan salah satu bentuk bermainyang paling sehat.

2. Membaca mendorong anak untuk berswadaya dan mengembangkan sumber daya yang ada di dalam dirinya sehingga anak dapat menikmati waktu luangnya apabila tidak da tempat bermain.

3. Merangsang kreatifitas membaca yang sangat berguna bagi hidupnya.

4. Merangsang kreatifitas dengan bertambahnya pengetahuan, wawasan dan pengembangan minat.

2.3 Analisa Masalah

2.3.1. Permasalahan

Candi Borobudur merupakan peninggalan sejarah budaya Indonesia yang berharga dimana di dalamnya terdapat relief-relief yang menceritakan tentang berbagai kisah yang bagus untuk dikenal oleh anak-anak. Salah satunya adalah relief lalitavistara yang menceritakan tentang kehidupan Siddhartha Gautama.

Namun pada saat ini anak-anak tidak mengenalnya karena kurangnya media informasi yang ada dan visualisasi yang ada pada relief tidak sesuai dengan minat anak-anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Komunitas Penulis Bacaan Anak Indonesia 9 dari 10 anak-anak Indonesia yang berkisar pada umur 9-12 tahun yang merupakan anak-anak para penulis buku anak tidak tahu tentang isi cerita yang ada pada relief Lalitavistara Candi Borobudur. Bahkan 7 dari 10 orang anak menyatakan bahwa mereka tidak tahu ada cerita pada Candi Borobudur, relief yang ada pada Candi Borobudur mereka kira hanya sebuah hiasan dan anak-anak tidak terlalu tertarik dengan penggambaran yang terlalu rumit dan visualisasi membosankan yang ada pada rellief.

Padahal hal ini penting sekali untuk pelestarian sejarah budaya Indonesia untuk para generasi muda agar tidak punah.

2.3.2. Segmentasi

Segmentasi dari media informasi buku ilustrasi anak relief Lalitavistara adalah anak-anak yang berumur 9-12 tahun (SD)dan dikhususkan pada anak kelas 5 SD yang mempelajari pelajaran IPS tentang peninggalan budaya.

	usia	jenis kelamin	proses siklus	geografi	status sosial	budaya	minat	gaya hidup	aktifitas
	9-12 thn	perempuan	anak-anak	perkotaan	kelas B	konsumtif	bermain 	modern	pelajar SD
	9-12 thn	laki-laki	anak-anak	perkotaan	kelas A	konsumtif	bermain 	modern	pelajar SD

Tabel 2.2 Studi Target Market

Demografi

Anak-anak berusia 9-12 (SD), perempuan dan laki-laki

Psikografi

. Anak memperoleh kesenangan melalui membaca serta mengetahui tentang dunia meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun sesuai konsepnya tentang tugas-tugas

Geografis

Tempat pemasaran yaitu daerah perkotaan dimana banyak anak-anak yang sudah berpikiran kritis, haus akan ilmu pengtahuan dan hal-hal baru.

Status ekonomi Kelas B sampai A

Anak-anak yang berkisar umur 9-12 tahun sangat cocok untuk menerima informasi tentang cerita relief Lalitavistara karena pada saat usia tersebut anak sudah gemar membaca yang bersifat kritis. Khususnya pada anak kelas 5 SD yang sedang mempelajari pelajaran IPS tentang peninggalan budaya.

Pengenalan tentang cerita relief Laitavistara akan dilakukan dengan metode bercerita. Metode ini dilakukan oleh anak itu sendiri karena pada usia ini anak sudah dapat membaca, mengerti tulisan dan gambar. Selain bercerita, anak juga dapat "membaca" gambar dan memahami ilustrasi sehingga dapat dengan mudah memahami pesan emosional dan nilai positif yang disampaikan. Juga dengan gaya penceritaan dan ilustrasi yang sederhana anak dapat mengikuti nilai-nilai positif yang terkandung didalam pesan tersebut.

Hasil dari pemecahan permasalahan tentang pengenalan cerita relief Lalitavistara untuk anak, yaitu dibuatnya media buku ilustrasi anak yang menarik dengan cara penyampaian yang sederhana agar dapat dengan mudah diterima dan disukai oleh anak.