BAB II
PEMBAHASAN DAN PENYELESAIAN MASALAHPERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KISAH RAMAYANA UNTUK ANAK

II.1 Kisah Ramayana

II.1.1Sejarah Umum Ramayana

Cerita Ramayana adalah cerita kepahlawanan yang biasa disebut dengan *epos* atau *wiracarita.*Wiracarita Ramayana berasal dari kebudayaan Hindu yang sarat dengan ajaran agama. Wiracarita Ramayana yang asli ditulis oleh Walmiki pada awal abad Masehi.Wiracarita ini terbagi menjadi 7 kanda (bagian cerita). Ramayana berasal dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti pengembaraan Rama.



Gambar II.1 Wayang Ramayana India
http://nirmukta.com/wp-content/uplos/2011/02/ram.jpg (4 januari 2012)

Wiracarita Ramayana pertama kali muncul di Indonesia ditulis dalam bentuk puisi Jawa kuno. Cucu Janabadra yaitu Yogiswara menterjemahkan kitab Ramayana dalam bahasa Kawi pada tahun 903 Masehi. Terjemahan ini kemudian disebut kitab *Ramayana Kakawin*. *Ramayana Kakawin* ada 2 versi, keduanya sama-sama ditulis dalam bahasa Jawa kuno (kawi). Versi yang pertama bersumber pada karya sastra India abad 6-7 M. Intinya cerita dalam versi yang pertama ini adalah *Ravanavadha*

atau kematian Rama.Versi yang kedua disebut *Uttarakandha*, kisahnya sama dengan *Ravanavadha* karena diilhami karya Walmiki, tetapi akhir ceritanya berbeda. Perbedaan yang mencolok diantara dua versi ini adalah pada *Ravanavadha* Rama dan Sinta bertemu kembali dan bahagia, sedangkan pada *uttarakandha*, Rama terpengaruh rakyat yang sangsi dengan kesucian Sinta. Rama mengusir Sinta yang sedang mengandung. Sinta kemudian melahirkan anak kembar yang di beri nama Kusa dan Lawa, sedangkan Sinta akhirnya ditelan bumi.

Menurut Wojo Warsito (1976: 94-95) Kisah Ramayana terdiri dari 4 jilid yang didalamnya berisi 7 kanda atau bagian cerita:

1. *Balakanda*. Bagian ini menceritakan kisah Rama waktu masih kecil. Bagian ini juga menceritakan tentang sang Dasarata yang menjadi Raja di Ayodhya.

2. *Ayodyakandha*. Bagian ini menceritakan keadaan istana Ayodya. Rama dan Sinta berangkat ke hutan untuk hidup dalam pengasingan selama 14 tahun. Ayah Rama meninggal dunia karena kesedihannya. Bharata, adik Rama mencoba menghalangi Rama untuk berangkat ke hutan akan tetapi usahanya gagal. Rama menyerahkan sepasang selop kepada Bharata sebagai tanda bahwa Bharata memerintah istana Ayodya atas perintah Rama.

3. *Aranyakanda*. Bagian ini menceritakan pengalaman Rama selama perjalanan. Penculikan Sinta oleh Rahwana. Pertempuran Jatayu dengan Rahwana untuk menolong Sinta, tetapi usaha Jatayu gagal.

4. *Kishkindhakanda*. Kiskhindha ialah ibu kota Sugriwa, raja kera. Sugriwa meminta pertolongan pada Rama untuk mengambil kembali tahta kerajaan dan permaisurinya yang diambil oleh Subali (saudara kembar sugriwa). Sesudah mengalahkan Subali, Sugriwa berjanji membantu Rama untuk mencari Sinta. Hanoman penasehat Sugriwa bersama-sama dengan Anggadha disertai pasukan kera, berangkat mencari Sinta.

5. *Sudrakanda*. Bagian ini menjelaskan pertemuan Hanoman dengan Sinta untuk sampaikan pesan Rama.

6. *Yuddhakanda*. Bagian ini berisi cerita pertempuran besar antar Rama dan Rahwana. Wibisana (saudara Rahwana) bersama dengan 4 raksasa berbalik ikut membela Rama. Keberpihakan mereka disebabkan karena Rahwana tidak mau mendengar nasehat mereka.

7. *Uttarakanda*. Bagian ini membicarakan Rama dan Sinta, mereka kembali ke Ayodya. Rakyat Ayodya merasa kurang percaya kepada Sinta yang pernah diculik oleh Rahwana. Rama mengadakan upacara bagi Shinta untuk bakar diri di dalam hutan Walmiki. Sinta masuk dalam api kurban dan hilang ditelan bumi. Kemudian Rama hidup sebagai pertapa di hutan Walmiki.

II.1.2 Tokoh Dalam Kisah Ramayana

Sebenarnya terdapat banyak sekali tokoh yang bermunculan dalam kisah Ramayana namun berikut dibawah ini merupakan tokoh utama dalam etos kisah Ramayana :

Rama

Rama adalah pahlawan dari cerita epik Ramayana. Dia digambarkan sebagai inkarnasi dari Dewa Wisnu. Dia adalah anak tertua dan anak favorit Raja Ayodhya, Dasharatha. Dia adalah seorang pangeran yang populer dan dicintai keluarga dan rakyatnya.

Shinta

Shinta adalah istri Rama dan putri Raja Janaka. Dia adalah inkarnasi dari Dewi Laksmi (istri Dewa Wisnu). Dia mengikuti suaminya ke dalam pembuangan dan diculik oleh Rahwana. Dia dipenjarakan di pulau Lanka oleh Rahwana. Rama menyelamatkan dirinya dengan mengalahkan iblis raja Rahwana.

Hanoman

Hanoman adalah Wanara milik kerajaan Kishkinda.Dia memuja Rama dan membantu menemukan Shinta dengan pergi ke kerajaan Lanka melintasi samudra besar.

Sugriwa

Raja dari para kera. Ia yang membantu Rama mengirimkan balatentaranya dalam penyelamatan Dewi Shinta.

Laksmana

Laksmana, adik Rama, memilih untuk pergi ke pengasingan dengannya. Dia menghabiskan waktunya untuk melindungi Shinta dan Rama. Rahwana dan Maricha menipunya untuk mempercayai bahwa Rama berada dalam kesulitan saat Shinta diculik.

Rahwana

Rahwana, adalah seorang raksasa, raja dari Lanka. Pada versi Indianya dia digambarkan memiliki sepuluh kepala dan dua puluh lengan berkulit merah dan berwajah penuh angkara murka, oleh karena itu ia memiliki sebutan Dasamuka.

Kumbakarna

Kumbakarna merupakan adik dari Rahwana, raksasa yang bertubuh sangat besar

Indrajit

Indrajit merupakan adik dari Rahwana, merupakan sosok yang amat sakti dalam pertempuran.

Dasharata

Dasharatha adalah raja dari Ayodhya dan ayah Rama. Ia memiliki tiga ratu, Kousalya, Sumitra dan Kaikeyi, dan tiga anak lainnya, Bharata, Lakshmana dan Shatrughna.

II.1.3 SINOPSIS KISAH RAMAYANA

Berdasarkan buku Ramayana terbitan balai pusataka karya Sunardi. Singkat cerita dikisahkan ada seorang puteri bernama Dewi Shinta yang merupakan puteri dari Prabu Janaka, raja negeri Mantili. Dewi Shinta memiliki seorang Suami bernama Raden Rama Wijaya. Namun Prabu Rahwana, raja Alengkadiraja cemburu kepada Rama, yang menyukai Dewi Shinta yang dia anggap titisan dari Dewi Widowati. Suatu saat Rama dan Shinta dan disertai Lesmana adiknya, pergi ke sebuah hutan yang dinamakan Hutan Dandaka, si raksasa Prabu Rahwana mengintai mereka bertiga, khususnya Shinta. Rahwana ingin menculik Shinta untuk dibawa ke istananya dan dijadikan istri, dengan siasatnya Rahwana mengubah seorang bawahanya bernama Marica menjadi seekor kijang kencana. Dengan tujuan memancing Rama pergi memburu kijang itu. Setelah melihat kijang tersebut, Shinta meminta Rama untuk menangkapnya. Karena dan Ramapu berusaha mengejar kijang seorang diri. Karena sudah di tinggal cukup lama berburu, Shinta mulai mencemaskan Rama, maka meminta Lesmana untuk mencarinya. Sebelum meninggalkan Shinta seorang diri Lesmana tidak lupa membuat lingkaran perlindungan untuk menjaga keselamatan Shinta. Setelah kepergian Lesmana, Rahwana mulai beraksi untuk menculik Shinta dengan berubah menjadi Pengemis tua yang meminta sedekah, dan pada akhirnya iapun berhasil menculik Shinta dan dibawa pergi ke Negeri Alengka. Saat dalam perjalanan pulang itu terjadi pertempuran dengan seekor burung Garuda yang bernama Jatayu yang hendak menolong Dewi Shinta, namun dalam pertempuan itu Jatayu dapat dikalahkan Rahwana. Disaat yang sama Rama terus memburu kijang kencana dan akhirnya Rama berhasil memanahnya, namun kijang itu berubah kembali menjadi raksasa, dan terjadilah pertempuran, dan akhirnya Rama

berhasil mengalahkanya Setelah itu Ramapun bertemu Dengan Leksmana dan kembali ketempat semula, namun Shinta sudah tidak ada di tempat.



Gambar II.2 Dewi Shinta yang di culik rahwana
coba diselamatkan oleh Jatayu (Ilustrasi versi Bali)
http://wayang.files.wordpress.com/2011/05/rahwana-menculik-dewi-sinta-dan-bertempur-dengan-jatayu.jpg (4 januari 2012)

Saat mencari Shinta mereka bertemu dengan Jatayu yang terluka parah, dan Jatayu menceritakan bahwa Rahwanalah yang menculik Shinta. Setelah itu mereka berdua pun pergi ke istana Rahwana dan ditengah jalan mereka bertemu dengan seekor kera putih bernama Hanuman. Hanuman inilah yang memiliki andil besar dalam membantu Rama mencari kembali Dewi Shinta. Setelah itu Rama di bantu oleh Hanuman beserta pasukanya menyerang Kerajaan Rahwana, Dan terjadilah pertempuran. Pada akhirnya Rahwana berhasil dikalahkan oleh Pasukan Rama dan iapun berhasil menyelamatkan Dewi Shinta.

II.1.4 PESAN MORAL YANG TERKANDUNG DI DALAM KISAH RAMAYANA.

Nilai menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti sifat-sifat (hal-hal) yg penting atau berguna bagi kemanusiaan, sedangkan moral memiliki arti ajaran tentang baik buruk yg diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban. Dalam etos cerita Ramayana banyak nilai moral yang dapat kita

peroleh terutamanya yang menyangkut tentang nilai budi pekerti seperti yang dikatakan Suryonegoro (2008). "Budi pekerti merupakan moral dan kelakuan yang baik dalam menjalani kehidupan ini". Serta banyak pula beberapa nilai buruk yang tidak patut di contoh namun untuk dijadikan pelajaran dalam kisah ramayana, Berikut adalah nilai baik dan buruk yang terdapat dalam kisah ramayana.

Prilaku Baik diantaranya:

1. Berlaku Rukun bentuk Rasa Kasih Sayang

Menurut Endraswara (2003) Rukun Merupakan ukuran ideal bagi hubungan sosial (hal.85). Dan menurut Suseno (2001) Kerukunan menuntut agar individu menomorduakan kepentingan pribadi, atau jika perlu, individu harus melepaskan kepentinganya demi kesepakatan bersama, rasa kasih sayang merupakan prasyarat terjalinya kehidupan yang rukun (hal.40). Bentuk Kasih Sayang ini dapat kita ketahui dari besarnya perjuangan Rama dalam pencarianya akan sang kekasih yaitu Shinta, meskipun mereka berdua diasingkan ke hutan belantara mereka tetap sabar dan tetap saling mengasihi selama masa pengasingan meskipun banyak rintangan yang dihadapi.

2. Berlaku Gotong Royong bentuk dari prilaku tolong menolong

Menurut Suseno (2010) Gotong royong dimaksudkan untuk dua macam hal. Pertama untuk salaing membantu dan yang kedua untuk melakukan pekerjaan bersama demi kepentingan bersama (h.50). Diantaranya kegiatan gotong royong yang terdapat dalam kisah Ramayana yaitu diceritakan dalam bentuk prilaku rakyat Ayodya hidup tolong- menolong dan bergotong-royong. Mereka bekerja giat dan selalu patuh terhadap undang-undang negeri Ayodya, dan juga lewat kerjasama sang Rama dan sang sugriwa untuk mengalahkan sang Subali. Karena sang Subali telah berbuat jahat dan merebut istri sang Sugriwa, kerjasama dan gotong royong sang Rama, sang Laksamana, Hanuman, dan para pasukan Kera dalam melintasi rintangan demi mencari Dewi Sinta. Kerjasama antara sang

Rama, Sang Laksamana, Hanoman, Agganda, Sugriwa, dan prajurit kera dalam menumpas kaum-kaum jahat seperti Rahwana, dan para pasukan raksasanya.

3. Musyawarah dalam Hubungan sosial dengan masyarakat

Seperti yang dikatakan suseno (2010), "musyawarah merupakan kebiasaan dan usaha untuk menjaga kerukunan. Musyawarah, yaitu proses pengambilan keputusan dengan saling berkonsultasi. Musyawarah adalah prosedur dimana semua suara dan pendapat didengarkan. Semua suara dan pendapat dianggap benar dan membantu untuk memecahkan masalah. Musyawarah berusaha untuk mencapai kebulatan kehendak atau pikiran. Kebulatan itu merupakan jaminan kebenaran dan ketepatan keputusan yang akan diambil. Kebenaran termuat dalam kesatuan dan keselarasan kelompok yang bermusyawarah. Kebenaran tidak dicari diluar kelompok, atau mereka yang paling berkuasa (hal.51). Musyawarah didalam kisah Ramayana salah satunya digambarkan pada saat pengunduran Diri Prabu Dasarata sebelum beliau mengundurkan diri beliau mengumpulkan segenap rakyat dan para pembesar negeri serta sanak keluarganya untuk mendiskusikan prihal pengunduran dirinya, serta pemberian tahta kepada Anaknya Rama.

4. Perjuangan dan Semangat pantang menyerah

Menurut definisi dari kamus besar bahasa Indonesia, perjuangan memiliki pengertian berusaha sekuat tenaga untuk sesuatu; berusaha penuh kesukaran dan bahaya. Sedangkan pantang menyerah, menurut Winardi, P. dalam bukunya Pengetehuan Sosial 4 (2008) “Semangat pantang menyerah atau tidak putus asa berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan. Kedua sifat ini digambarkan melalui sosok Rama yang terus berjuang mendapatkan kembali kekasih tercintaya yaitu dewi Shinta, meskipun ia harus menghadapi berbagai macam tantangan, seperti pelawanan dari raksasa.

5. Kebijaksanaan

Kebijaksanaan menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti selalu menggunakan akal budinya (pengalaman dan pengetahuannya), arif, tajam pikiran, pandai dan hati-hati (cermat, teliti, dsb) apabila menghadapi kesulitan. Dalam kisah ramayana sifat bijaksana dicerminkan melalui sikap raja Dasharata yang arif, bijaksana dalam memimpin negrinya, serta berprilaku sangat teliti ketika hendak mengangkat rama sebagai penggantikan tahtanya, ia mempertimbangkan berbagai pendapat dari rakyat, peradana mentrinya sebelum memberikan keputusan.

6. Kesabaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, sabar berarti tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati). Prilaku ini dicerminkan pada saat Rama diasingkan ke hutan belantara bersam Shinta karena permintaan kakayi, namun diceritakan Wajah Rama tetap tenang mendengar perintah itu. Sebagai satria ia akan memenuhi perintah ayahnya, betapapun berat perintah itu.

7. Kepahlawanan

Kepahlawanan dalam kisah Ramayana digambarkan dengan sosok Rama yang telah membuktikan keberanian dan kesungguhannya membela rakyat, menolong setiap rakyat yang berada dalam kesulitan dan memberantas segala kekacauan, digambarkan sebagai seorang satria sejati dan kepandaiannya berperang yang selalu dipergunakan bagi kepentingan rakyat

8. Keberanian

Sifat keberanian dapat kita temui pada saat pasukan Ayodya yang dipimpin Rama berperang dengan gagah berani menumpas para raksasa. Prilaku ini tercermin pada saat mencari kembali Sinta Rama dan Leksmana mengembara

mendaki gunung-gunung yang tinggi, menyusuri tebing-tebing yang curam, dan menuruni lereng-lereng yang terjal, hutan belukar, serta harus menghadpi raksasa besar berkepala dua yang merupakan jelmaan dewa.

9. Rela Berkorban

Menurut Tntya W. (2008) Rela berkorban berarti bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain. Prilaku ini tercerminkan pada saat Jatayu mencoba menyelamatkan Dewi Shinta saat Rahwana mencoba menculiknya, hingga pertempuranpun terjadi dan Jatyu mengorbankanya nyawanya dan mati berlumuran darah, namun usahanya tidak berhasil.

Prilaku Buruk diantaranya :

1. Amarah

   Menurut Sunden (1995) marah merupakan perasaan jengkel yang timbul sebagai respon kecemasan yang dirasakan sebagai ancaman. Sosok ini digambarkan dalam cerita melalui tokoh Rahwana raksasa dan berwatak angkara murka dan bekulit merah, diceritakan bahwa Rahwana terbakar hatinya. Ia berencana untuk membalas dendam terhadap kedua satria Ayodya Rama dan Leksmana, sekaligus hendak menculik Sinta karena hasutan oleh putrinya Sarpakenaka.

2. Egoisme

   Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, Egoisme merupakan bentuk prilaku yang segala perbuatan atau tindakan selalu disebabkan oleh keinginan untuk menguntungkan diri sendiri. Dalam cerita Ramayana prilaku ini dicerminkan pada saat Rahwana menyatakan kehendaknya memperisteri Sinta, tapi Sinta menolaknya, Rahwana menjadi tidak sabar. karena begitu tinggi rasa egoismenya, maka diringkusnya Sinta, lalu dibawanya terbang. Sinta menjerit-jerit dan meronta-ronta, tapi Rahwana amat kuat tangannya sehingga Sinta tak berdaya. Sambil meringkus Sinta, Rahwana terbang kembali ke Langkapura.

3. Serakah

   Sifat digambarkan dengan raksasa perusuh dari negeri Tatsaka, yang merusak sawah dan ladang para petani serta menangkap dan merampas ternak. Jika mereka tidak mendapatkan ternak, siapapun yang ditemuinya ditangkapnya pula dan dijadikan mangsa.

4. Pertengkaran

   Pertengkaran, perkelahian, dDalam kisah ramayana sering kali terjadi perkelahian, seperti pekelahian antar saudara yaitu Rahwana dan Indrajit, Subali dan Sugriwa, semua karena perdebatan sengit, dan perebutan tahta.

5. Lalai

   Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, lalai merupakan bentuk prilaku kurang hati-hati; tidak mengindahkan kewajiban, pekerjaan, lengah, prilaku ini tercermin pada saat dewi Shinta tidak mendengarkan permintaan dari Leksmana untuk tidak mengeluarkan sedikitpun anggota tubuhnya keluar lingkaran perlindungan.

6. Iri dengki

   Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, dengki adalah menaruh perasaan marah karena kurang senang melihat kelebihan orang lain. Perilaku ini tercermin pada saat Kakiyai salah satu istri dari raja terbujuk oleh perkataan seorang abdi istana bernama Mantara, sehingga timbul iri dalam hati Kakiyai kenapa tidak putranya yang dinobatkan sebagai raja namun malah Rama yang terpilih, lalu Kaikayi meminta kapada raja Dasarata agar Rama beserta Sinta istrinya diusir dari istana dan dibuang kedalam hutan Dandaka selama empat belas tahun.

II.2. Buku Ilustrasi

II.2.1 Pengertian Ilustrasi

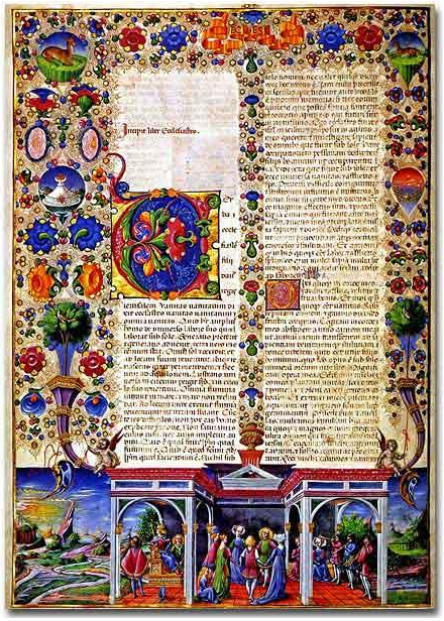
Menurut *Ensiklopedi Indonesia*, (seperti yang dikutip Setiana, 2010) Ilustrasi dalam bahasa latin *illustrare*, yaitu menerangi, menghias. Suatu bentuk penghiasan buku; dapat berupa ornamen-ornamen abstrak, ragam-ragam hias yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, hewan, *vignette/*penggambaran beserta naskah yang menyertainya. Secara garis besar dapat diperinci sebagai berikut, 1) dalam pengertian umum, gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah/ media masa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut, 2) dalam pengertian khusus yaitu ilustrasi diluar naskah maupun diantarnya, juga berfungsi untuk menyemarakan halaman-halaman buku sebagai karya abstrak yang mempunyai keindahan sendiri dengan kombinasi dengan huruf cetak yang dipakai, 3) dengan pengertian yang lebih khusus dan historis dulu dipergunakan istilah iluminasi untuk gambar-gambar dan hiasan-hiasan yang keseluruhanya dikerjakan dengan tangan sebelum seni cetak ditemukan (h.13). Jadi ilustrasi merupakan upaya untuk memberikan penjelasan atau membuat sesuatu menjadi jelas dalam bentuk gambar. Diagram dan sebagainya pada buku, ilustrasi juga merupakan segala jenis tipe gambar dan dekorasi yang digunakan sebagai penghubung gambar dengan teks untuk menghiasi penampilan atau memperjelas makna..Ilustrasi sama tuanya dengan tulisan, dimana keduanya bersumber dari *Piktograf* (tanda berupa gambar dalam tulisan kuno) , yang gambarnya memiliki fungsi yang sama seperti kata-kata.



Gambar II.3 ccontoh *Piktograf*
http://www.flickr.com/photos/njwnsr/2107703219.jpg/ (4 Januari 2012)

II.2.2 Sejarah dan Fungsi Ilustrasi

Tryandi Guntur Wiratmo (seperti yang dikutip Setiana, 2010) sejarah ilustrasi bermula dari awal abad pertengahan terjadi pembagian tugas kerja seorang "*Scritorri*" dan "*ilustratore*" dalam pembuatan sebuah *illuminated manuscript.* Posisi *Scrittori* bertugas untuk menyiapkan dan mendesain huruf atau kaligrafi dari teks sebuah buku atau manuskrip. Sedangkan seorang ilustrator bertugas untuk memproduksi ornamen dan gambar yang memperjelas isi teks. Pemilihan tersebut mengawali dan mempertegas istilah ilustrasi. Sehingga saat ini, fungsi dari ilustrasi adalah memperjelas isi teks atau bahkan memberikan sentuhan dekorasi pada lembar-lembar teks. Sedangkan gambar adalah pelengkap teks. Gambar hanyalah wahana untuk mengantarkan pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks.



Gambar II.4 contoh *illuminated manuscritpt*
http://freechristimages.org/images_illuminated/Illuminated-Manuscript-Ecclesiastes1-Vanity.jpg (4 Januari 2012)

Seorang ilustrator harus dapat memahami isi teks dan kemudian dapat mengilustrasikanya dalam bentuk gambar. Kemampuan mentranslasikan dari sesuatu yang tekstual kedalam bentuk yang visual menjadi poin penting dari seorang ilustrator. Posisi ilustrator dalam hal ini adalah sebagai sang dekorator. Dan era inipun berakhir setelah ditemukanya mesin cetak. Pada abad ke 18 muncul sebuah gerakan romantik yang kemudian mempengaruhi pergeseran

fungsi seorang ilustrator dan fungsi dari ilustrasi. Gagasan baru yang ditawarkan adalah seorang ilustrator selayaknya bebas dalam menginterpretasikan sebuah teks dengan keliaran imajinasinya.

II.2.3 Sejarah Perkembangan Buku Ilustrasi di Indonesia

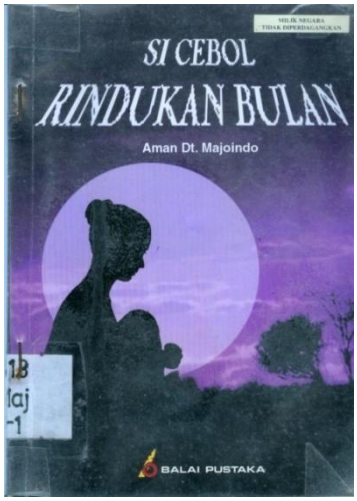
Tryandi Guntur Wiratmo (seperti yang dikutip Setiana, 2010) Pada awalnya di Indonesia karya ilustrasi dapat ditemui pada artefak-artefak visual naratif yang ada, seperti catatan-catatan visual di goa-goa dan arca-arca peninggalan kebudayaan pra-sejarah. Di era kolonialisasi, ilustrasi bermunculan melalui media-media modern seperti majalah dan surat kabar. Dengan dikenalnya percetakan maka seni melukis dengan tangan dikembangkan kedalam buku ilustrasi. Pada era kependudukan Jepang 1942-1945, para seniman sering mengerjakan karya ilustra



Gambar II.7 ilustrasi sebagai media propoganda Jepang
http://yufi-season.blogspot.com/2011/10/iklan-iklan-jaman-dulu.jpg/ (5 Januari 2012)

Pada era ini para seniman yang mengerjakan karya ilustrasi mendapat posisi yang sangat baik secara politis karena pemanfaatan untuk kepentingan perang. Dalam aplikasinya seperti poster dan media massa dalam rangka

penyampaian pesan propoganda Jepang. Sebenarnya pada era itu ilustrasi telah banyak berkembang bersamaan dengan lahirnya karya sastra yang diterbitkan oleh Balai Pustaka 1920-1950 berupa roman, novel, cerita pendek dan drama serta puisi, pada saat itu Balai Pustaka didirikan untuk mencegah maraknya pengaruh buruk dari bacaan cabul dan liar dari bacaan sastra melayu murahan. Karya-karya terbitan Balai Pustaka antara lain seperti Si Cebol Rindukan Bulan, Anak Perawan di Sarang Penyamun. Buku-buku satra awal inilah yang mengawali buku ilustrasi di Indonesia, dimana gambar ilustrasi digunakan pada *cover* dan sebagian pada isi. Pada awal kemunculan Ilustrasi, gambar-gambar dibuat secara natural seperti seni foto. Namun seiring dengan perkembanganya, ilustratorpun mewarnai cerita sesuai karakter maupun gaya gambar mereka sendiri.



Gambar II.8 si Cebol rindukan bulan, terbitan balai pustaka
http://pasweb.smandapura.sch.id/simpas/sicebol.jpg (5 Januari 2012)

II.3 Teori Perkembangan Anak

II.3.1 Fase Anak-anak awal usia 7-12 tahun

Pada karya tulis kali ini, pembahasan akan teori perkembangan anak-anak akan dibatasi pada fase anak-anak pertengahan yang disebutkan pada buku *human development* Diane E. Papalia (2008) yang mengijak usia 7-12 tahun yang memiliki ciri-ciri pemikiranya masih bersifat egois, mengarah terhadap ide-ide yang tidak logis tentang dunia akan tetapi pemahamnaya terhadap orang lain

semakin meningkat, serta belum matang dalam segi pemikiran, memiliki sifat yang imajinatif, dan lebih sosial. Kebersamaan, dan rasa takut merupakan hal yang biasa muncul (h.12). pada masa ini adalah salah satu masa yang penting bagi perkembangan anak, pada masa ini. Seorang anak akan berusaha menyesuaikan diri dan mengalami perubahan lingkungan, dari lingkungan keluarga dan sekolah TK serta sekolah dasar. masa anak-anak pertengahan juga dikatakan oleh Jean Pigeat (seperti yang dikutip oleh Diane E. Papalia, 2008) sebagai tahap *preoperasional,* karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran yang logis (h.323) sehingga pada saat ini dapat seorang anak belum bisa di berikan hal-hal biasa dilakukan oleh seorang dewasa karena pada saat ini pemikiranya masih belum matang.

Pengenalan yang lebih jauh dan mendalam akan anak, akan sangat penting dalam pembuatan buku ilustrasi, agar bisa disesuaikan buku seperti apa dan bagaimana yang paling cocok untuk mengena kepada *target audience*, yaitu anak berusia 7-12 tahun adapun hal-hal yang akan dibahas mengenai teori perkembangan anak usia 7-12 tahun yaitu mengenai Perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi mereka. Seperti yang dikatakan Jean piageat dalam buku yang ditulis oleh Diane E. *human development*, 2008 fase anak-anak awal di sebut juga tahap *preoperasional* anak anak memiliki beberapa ciri-ciri kepekaan mengenai kecerdasan intelektualnya dan psikologisnya seperti (h.325).

1. Pemikiran Simbolis

Dalam pemikiran simbolis pertumbuhan akan pemahaman ruang, identitas, kategorisasi, dan angka sebagian dari pemahaman ini berkembang penuh pada masa anak-anak awal. Fungsi simbolis atau kemampuan untuk menggunakan simbol, atau representasi kata, angka, atau gambar tempat seseorang meletakan makna. Penggunaan simbol merupakan tanda universal budaya manusia. Tanpa simbol, orang-orang tidak dapat berkomunikasi secara verbal, membuat perubahan, membaca peta, atau menyimpan foto seseorang yang kita kenal. Dengan simbol dapat membantu anak-anak mengingat dan meyakini diri mereka sendiri tanpa kehadiran wujud fisik.

2. Pemikiran Kasualitas

Anak-anak memiliki pemahaman terhadap koneksi antara aksi dan reaksi yang belum sempurna, mereka belum dapat berfikir logis tentang sebab dan akibat. Mereka berfikir tentang situasi berdasarkan situasi lain, hal ini sering kali terjadi dalam waktu yang sama, terlepas dari situasi hubungan sebab akibat.

3. Egosentrisme

Egosentrisme atau prilaku yang menjadikan diri sendiri sebagai pusat dari berbagai hal. Anak-anak terpusat kepada sudut pandangnya sendiri sehingga mereka tidak dapat menerima pandangan orang lain. Akan tetapi mereka masih berfkir bahwa pusat dunia adalah diri mereka sendiri.

4. Pemikiran Fantasi dan Realitas.

Pada masa ini pemikiran anak-anak antara garis fantasi dan realitas masih tampak kabur. Cara untuk menjelaskan peristiwa yang tampak bagi mereka tidak memiliki penjelasan realistis yang jelas, biasanya karena kurangnya pengetahuan si anak akan hal tersebut.

5. Pemahaman Emosi

Pemahaman emosi membantu anak untuk memandu prilaku mereka dalam situasi sosial dan untuk berbicara tentang perasaan. Pemahaman tersebut memungkinkan mereka untuk mengontrol cara menunjukan perasaan mereka dan untuk menjadi sensitif terhadap perasaan orang lain. Anak-anak pada fase ini, bisa membicarakan emosi mereka dan sering kali dapat membedakan perasaan orang lain, dan mereka paham emosi itu berdasarkan pengalaman.

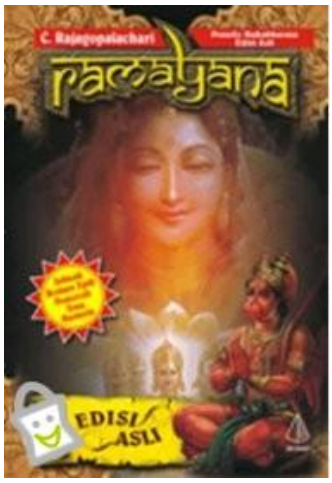
II.3.2 Pengaruh Buku Ilustrasi pada Anak

Pengaruh Buku pada seorang anak amatlah besar, Buku adalah fondasi kokoh bagi perkembangan anak. Peranan buku bagi seorang anak sangatlah penting, Sebuah buku mampu memberikan ilmu lebih dari media lain. Menurut Gloria C (2008) buku selain sebagai sumber pengetahuan, buku juga dapat

berguna sebagai sarana pembetukan watak dan cara berfikir, buku juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, semakin sering anak berkomunikasi dengan buku, semakin banyak pengertian dan pengetahuan yang ditimbanya. (h.21). sebuah buku bagi anak harus memiliki sebuah ilustrasi yang menggambarkan keadaan dan suasana dari isi buku tersebut dengan jelas agar seorang anak mampu membaca dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh isi buku tersebut, dan ilustrasinya harus menarik minat baca dari sang anak agar ia mau terus membaca buku tersebut, seperti yang dikatakan oleh Gloria C (2008). Buku anak-anak memiliki definisi sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Sebuah buku ilustrasi anak dikatakan bagus apabila mampu memikat perhatian anak untuk membuatnya membaca dan membaca lagi (h.23) jadi dapat disimpulkan, buku ilustrasi anak haruslah indah dan menyenagkan, menarik perhatian dan ilustrasinya menggambarkan cerita, mengajarkan konsep dan untuk mengembangkan minat dan kesadaran seni kepada anak-anak.

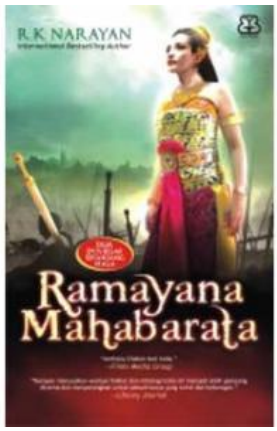
II.3.3 Buku Ilustrasi Ramayana

Telah banyak sekali buku novel yang menceritakan kisah ramayana, namun sedikit sekali buku ilustrasi, yang dapat kita jumpai. dibawah ini beberapa novel yang mengisahkan ramayana.

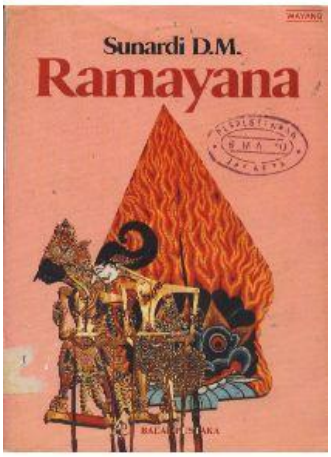


Gambar II.9 Ramayana terbitan Diva Press karya C. Rajagopalachari

http://book.store.co.id/Ramayana_buku_11115.jpg (8 april 2012)



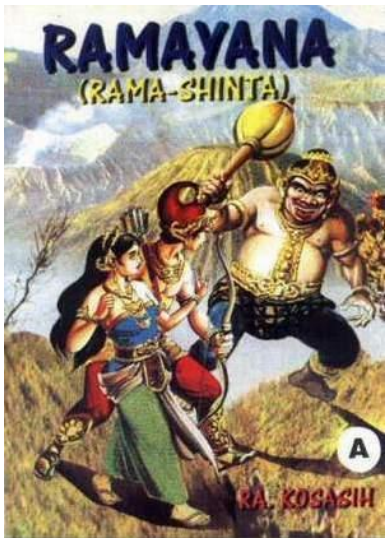
Gambar II.10 Ramayana terbitan Bentang Pustaka karya R.K. Narayan
http://www.munyie.com/buy_browse_detail.php?item=10991.jpg (8 april 2012)



Gambar II.11 Ramayana terbitan balai pustaka karya Sunardi D.M.
http://www.amartapura.com/view_book.php?id=08040001&bookid=6368.jpg (8 April 2012)

banyak sekali kita jumpai buku novel Ramayana, namun bila kita teliti untuk buku ilustrasi ramayana sendiri masih minim, apalagi buku ilustrasi bergambar kisah Ramayana yang dikhususkan untuk kriteria anak anak yang diterbitkan di Indonesia, sedangkan cerita bergambar sendiri yang pernah hadir adalah karya seniman R.A Kosasih, dan untuk karya yang berasal dari luar adalah

karya dari seniman India yang berjudul Ramayana Divine Loophole oleh Sanjay Patel.



Gambar II.12 Ramayana karya R.A. Kosasih
http://www.goodreads.com/book/show/5429047-ramayana.jpg/ (9 April 2012)



Gambar II.13 Ramayana karya Sanjay Patel India
http://www.amazon.com/Ramayana-Divine-Loophole-Sanjay-Patel/dp/081187107X
(9 April 2012)

II.4 Target Audiens

Target audiens ini dibagi menjadi 2 yaitu target audiens primer anak-anak sebagai penerima informasi, dan target audiens skunder orang tua sebagai sarana pembantu memberikan Informasi.

1. Target Audiens Primer (anak-anak)

A. Geografis

Negara Indonesia di wilayah perkotaan.

B. Demografis

Anak-anak Usia : 7 - 12 tahun

Gender : Laki – laki dan perempuan

Status Ekonomi Sosial : Menengah ke atas

Pada usia 7-12 tahun, anak-anak menghadapi tahap fase peralihan dari pendidikan pra sekolah menuju ke sekolah dasar. Kehidupan mereka pada masa ini masih dalam rangka pengenalan dan penyesuaian terhadap berbagai disiplin di pendidikan formal.

Dalam hal status ekonomi, Kalangan menengah ke atas cenderung memiliki bentuk kehidupan yang cukup layak sehingga memungkinkan untuk menyisihkan sebagian dari kemampuan finansialnya dalam hal pendidikan dan hiburan.

C. Psikografis

Psikografis yang dituju adalah anak-anak ceria dan juga memiliki ketertarikan lebih dalam hal pendidikan seperti membaca dan juga hiburan.

2. Target Audiens Skunder (Orang Tua)

D. Geografis

Negara Indonesia di wilayah perkotaan.

E. Demografis

Orang Tua Usia : 28 - 45 tahun

Gender : Laki – laki dan perempuan

Status Ekonomi Sosial : Menengah ke atas

Pada usia 28-45 tahun, Orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan dan memiliki ketertarikan untuk menyisihkan waktu luangnya serta kemampuan finansialnya untuk kebutuhan pendidikan serta hiburan bagi anaknya.

Dalam hal status ekonomi, Kalangan menengah ke atas cenderung memliki bentuk kehidupan yang cukup layak sehingga memungkinkan untuk menyishkan sebagian dari kemampuan finansialnya dalam hal pendidikan dan hiburan.

F. Psikografis

Psikografis yang dituju adalah orangtua yang memiliki waktu luang serta kemauan dan kemampuan untuk memberikan pendidikan yang lebih bagi anaknya, serta memiliki ketertarikan dalam hal hiburan dan juga pendidikan.

II.5 Solusi

Didalam wiracarita Ramayana terdapat kisah yang sangat menarik untuk dihadirkan kepada anak-anak, karena terdapat beberepa nilai penting yang dapat ditiru dan dicontoh oleh anak-anak dalam kehidupan keseharian mereka. Seperti yang diungkap oleh Wibowo (2008)“ otak pada masa anak-anak merupakan cikal bakal dari perkembangan semua aspek tingkah lakunya, Otak ini berada dalam keadaan siap kembang artinya otak ini bisa berkembang kearah mana saja (h. 5) oleh karena itu anak anak pada masa ini sebaiknya diberikan pembelajaran nilai yang baik, salah satunya adalah prilaku seperti berlaku rukun, kasih sayang, tolong menolog, pantang menyerah, dam masih banyak lagi. Dan semua prilaku itu terkandung dan dapat dicontoh oleh anak lewat kisah ramayana.

Namun dalam penyampaian kisah ramayana ini dibutuhkan media untuk menyampaikan nilai-nilai luhur yang terkandungnya, sebenarnya banyak sekali media yang dapat digunakan oleh anak dalam proses belajar, namun salah satu media yang paling efektif adalah buku , karena menurut Menurut Gloria C (2008). buku selain sebagai sumber pengetahuan, buku juga dapat berguna sebagai sarana pembetukan watak dan cara berfikir, buku juga berfungsi sebagai sarana komunikasi antara orang tua dan anak, semakin sering anak membaca buku,

semakin banyak pengertian dan pengetahuan yang ditimbanya. (h.21) buku yang baik bagi anak sendiri adalah buku yang didalamnya terdapat Ilustrasi seperti yang dikatakan Gloria C (2008). Buku anak-anak memiliki definisi sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Sebuah buku ilustrasi anak dikatakan bagus apabila mampu memikat perhatian anak untuk membuatnya membaca dan membaca lagi (h.23). ilustrasi bagi dalam buku anak pada dasarnya memiliki peranan yang sangat penting, karena dunia anak merupakan dunia visual atau pengenalan, ilustrasi pada anak-anak dapat membantu menghayati. ilustrasi visual dapat mengkomunikasikan Ide atau pesan dengan baik dan benar dari cerita yang terkandung di dalam buku bacaan anak tidak hanya menarik saja bagi si anak, namun dapat memberikan pembelajaran yang baik bagi Mereka. Oleh karena itu maka buku ilustrasi pembelajaran nilai yang baik lewat kisah Ramayana merupakan salah satu media atau sarana pembelajaran yang tepat bagi anak.