

MEMPERKENALKAN TOKOH PUNAKAWAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

Achyar Riyadh¹, Fajar Ahmad Faisal², Muhammad Fahmi Fadillah Hidayat³

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung^{1, 2, 3}

muhammadfahmi2215@gmail.com

Abstrak

Masa keemasan pada anak-anak atau yang disebut dengan *golden age* adalah masa dimana anak usia dini akan mengeksplorasi hal-hal yang ingin anak-anak lakukan, *golden age* ini adalah masa yang paling penting untuk membentuk karakter pada anak. Membentuk karakter anak ini perlu dilakukan oleh para orang tua, sehingga bisa membantu perkembangan anak. Lingkup perkembangan pada anak usia 4-5 tahun adalah motorik. Perkembangan motorik adalah perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh yang melalui kegiatan yang terkoordinir contohnya susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Media interaktif adalah media pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan fisik yang melibatkan saraf dan otot-otot kecil pada tubuh anak. Dalam hal ini buku cerita adalah salah satu media yang sangat disukai oleh anak-anak, terutama jika buku tersebut memiliki ilustrasi dan didalamnya ada permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, di kota Bandung sendiri masih jarang ditemui buku ilustrasi interaktif dan anak usia 4-5 tahun di kota Bandung masih banyak anak yang belum mengenal cerita budaya Indonesia terutama tokoh Punakawan. Anak-anak pada usia tersebut lebih banyak mengenal cerita dan tokoh dari luar negeri seperti frozen, donal duck, cars dan lain sebagainya. Tokon Punakawan adalah modifikasi atas sistem penyebaran ajaran Islam oleh Sunan Kalijaga di Indonesia terutama di Pulau Jawa. Punakawan ini memiliki karakter yang lucu atau humoris, biasanya Punakawan hadir untuk mencairkan suasana yang serius. Cerita yang dibawakan oleh tokoh Punakawan seringkali menceritakan kehidupan sehari-hari dan Punakawan juga mempunyai nilai dan pesan moral baik yang dapat diserap oleh publik.

Kata Kunci: Anak Usia 4-5 tahun, Buku Ilustrasi, Interaktif, Punakawan, Kota Bandung

Abstract

The golden age in children or what is called the golden age is a time when early childhood will explore the things children want to do, this golden age is the most important time to shape character in children. Shaping the character of this child needs to be done by parents, so that it can help the child's development. The sphere of development in children aged 4-5 years is motor. Motor development is a development that controls the movement of the body through coordinated activities for example the arrangement of nerves, muscles, brain and spinal cord. Interactive media is a learning medium that can develop physical skills that involve nerves and small muscles in the child's body. In this case, storybooks are one of the media that are very much liked by children, especially if the book has illustrations and in it there are games (interactive books) involving children. Based on the results of observations that have been made, in the city of Bandung itself there are still rarely found interactive illustration books and children aged 4-5 years in the city of Bandung there are still many children who are not familiar with Indonesian cultural stories, especially Punakawan figures. Children at that age are more familiar with stories and characters from abroad such as frozen, donal duck, cars and so on. Tokon Punakawan is a modification of the system of spreading Islamic teachings by Sunan Kalijaga in Indonesia, especially on the island of Java. Punakawan has a funny or humorous character, usually Punakawan is present to dilute the serious atmosphere. Stories presented by Punakawan characters often tell daily life and Punakawan also has good moral values and messages that can be absorbed by the public.

Keywords : Children Aged 4-5 years, Illustrated Books, Interactive, Punakawan, Bandung City

I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk memulai memberikan stimulus supaya anak berkembang secara optimal. Usia dini adalah masa peka bagi anak, pada usia ini perkembangan anak akan berkembang secara optimal karena pada masa ini adalah masa bagi anak untuk melakukan pengembangan kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, sosial emosional dan nilai agama moral. Pada usia ini sering disebut sebagai usia emas (*the golden age*). Salah satu aspek perkembangan yang paling penting perlu untuk dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun. Lingkup perkembangan fisik pada anak usia 4-5 tahun adalah motorik. Perkembangan motorik adalah perkembangan yang mengendalikan gerakan tubuh yang melalui kegiatan yang terkoordinir contohnya susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord* [1]. Motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus, Motorik kasar adalah gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan tubuh dan koordinasi anggota tubuh seperti berjalan, berdiri, melompat dan lain sebagainya, Sedangkan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat” kegiatan yang dapat melatih motorik halus yaitu menulis, mewarnai, menggambar, bermain puzzle dan lain sebagainya [2].

Media interaktif adalah media pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan fisik yang melibatkan saraf dan otot-otot kecil pada tubuh anak, salah satunya yaitu buku interaktif. Buku cerita adalah salah satu media yang disukai oleh anak-anak terutama buku yang memiliki ilustrasi dan sedikit permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak, maka anak akan merasa berada dalam sebuah cerita [3]. Berdasarkan hasil observasi yang didapat, di kota Bandung masih jarang ditemui buku ilustrasi interaktif yang membawakan cerita tentang budaya Indonesia. Buku ilustrasi yang ada, tak jarang membawakan cerita yang diadopsi dari luar negeri seperti buku-buku produksi Disneys yaitu Donal Duck, Frozen,

Cars, Monster Ink, Toy Story, Lion king, Aladin dan masih banyak yang lainnya. Di Indonesia, memiliki banyak sekali budaya dan cerita rakyat yang menarik untuk dibagi dan dipaparkan sebagai media pembelajaran kepada anak. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak seperti dongeng dan cerita rakyat. Punakawan adalah salah satu tokoh sekaligus bagian dari budaya dan cerita pewayangan khususnya wayang golek yang berasal dari Jawa Barat. Punakawan adalah karya hasil ciptaan pujangga/Ulama Nusantara yaitu Sunan Kalijaga yang dulunya digunakan sebagai salah satu cara untuk berdakwah dan menyebarkan agama Islam. Karakter Punakawan memang tidak ada dalam versi asli mitologi Hindu epik Mahabarata dari India. Punakawan adalah modifikasi atas sistem penyebaran ajaran islam oleh Sunan Kalijaga di Indonesia, terutama di Pulau Jawa. Punakawan dikenal dengan tingkah lakunya yang lucu atau humoris, biasanya Punakawan hadir untuk mencairkan suasana yang serius. Para tokoh Punakawan Sunda terdiri dari Semar, Cepot, Dawala dan Gareng. Dari segi tampilan visual, Punakawan sunda memiliki bentuk yang unik dan khas, juga warna karakter yang berbeda-beda. Cerita yang dibawakan oleh tokoh Punakawan seringkali menceritakan kehidupan sehari-hari dan Punakawan juga mempunyai nilai dan pesan moral baik yang dapat diserap oleh publik.

Hasil observasi yang didapat oleh penulis yaitu, anak usia 4-5 tahun di kota Bandung, masih banyak yang belum mengenal tokoh Punakawan. Anak usia tersebut lebih mengenal tokoh dan karakter dari luar negeri. Pada dasarnya banyak pelajaran yang bisa diambil dan diserap dari tokoh Punakawan. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bermaksud merancang sebuah buku ilustrasi yang didalamnya memuat cerita, ilustrasi dan sedikit permainan (interaktif) untuk dijadikan bahan pembelajaran sehingga buku ilustrasi tersebut bersifat interaktif. Bentuk buku tersebut akan berisi cerita yang mengenalkan tokoh Punakawan Sunda sekaligus menyampaikan pesan moral.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran adalah kegiatan untuk melaksanakan kurikulum pada suatu Lembaga Pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Media dalam proses suatu pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini 4-5 tahun semakin penting. Hal ini berarti meningkatnya perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip dari pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita yang berarti bahwa anak yang diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata [4].

2. Ilustrasi

Menurut kamus, ilustrasi adalah gambar, diagram atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu terutama pada bagian yang tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku [5]. Ilustrasi adalah gambar yang melukiskan suatu tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Ilustrasi sebagai seni rupa yang memiliki tujuan atau peran dalam menyampaikan arti tertentu untuk menerangkan sebuah peristiwa. Fungsi ilustrasi yang menjadi perjalanan sejarah yang selalu berkembang demi perkembangan seni [6]. Ilustrasi dapat digunakan secara teknologi digital ataupun menggunakan tangan secara langsung sehingga menjadi sebuah lukisan atau gambar manual.

3. Buku Ilustrasi

Buku cerita dapat diartikan sebagai media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut bisa mempermudah pembaca dalam membantu menjelaskan tentang tokoh atau cerita yang dituang dalam buku cerita tersebut. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang bisa membantu dan merangsang pembaca untuk bisa berimajinasi mengenai cerita yang ada dalam buku ilustrasi. Ilustrasi akan membantu dalam memahami narasi dan mengembangkan imajinasi. Fungsi ilustrasi dalam buku cerita adalah untuk menghidupkan sebuah cerita, gambar ilustrasi juga berfungsi akan memberikan bayangan pada setiap karakter di dalam sebuah cerita [7].

4. Punakawan

Wayang golek memiliki beberapa tokoh yang dikelompokkan salah satunya adalah Punakawan. Punakawan adalah tokoh dalam wayang yang merupakan bagian dari dunia wayang yang eksistensinya hanya terdapat di Indonesia. Hal ini karena dalam sejarah pewayangan India tidak terdapat tokoh Punakawan. Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia. Mereka mempunyai karakter unik dan bisa menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasihat para kesatria, penghibur, kritikus pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebijakan.

Punakawan sendiri adalah kumpulan tokoh yang ditunggu-tunggu oleh sebagian penggemar wayang, Punakawan tidak ada dalam versi Ramayana dan Mahabarata, mereka muncul dari versi Indonesia. Menariknya Punakawan tidak hanya terdapat dalam Wayang Jawa melainkan dalam Wayang Sunda dan Wayang Bali. Punakawan merupakan abdi Pandawa dan Karawa di Jawa. Punakawan dipakai oleh Wali Songo untuk menyebarkan agama Islam, dalam hal ini Sunan Kalijaga memang mempergunakan wayang sebagai sarana ampuh untuk menjalankan tugasnya [8].

III. ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara bertanya secara langsung kepada target audience dan target market mengenai kegiatan yang mereka sukai, pembelajaran yang telah didapatkan dan pengetahuan anak terhadap tokoh Punakawan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap orang tua dan guru untuk mengetahui kegiatan anak ketika di dalam rumah dan di lingkungan sekolah, apa saja yang telah diajarkan dan pembelajaran apa saja yang diberikan kepada anak usia 4-5 tahun. Selain itu penulis mewawancarai salah satu dalang yang ada pada Padepokan Giri Harja³ untuk mengetahui pakem dari tokoh Punakawan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan berbagai macam data dan bahan referensi melalui buku-buku teori, jurnal serta sumber lain yang termasuk dari internet sebagai sumber data.

4. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk membaca fenomena yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif yang digunakan adalah studi kasus untuk bisa menarik satu garis permasalahan yang berkaitan, sebagai satu pengaruh dalam daerah yang diacu.

5. Konsep Perancangan

Perancangan pada penelitian ini, menggunakan buku ilustrasi interaktif untuk melatih motorik halus pada anak sekaligus mengenalkan tokoh Punakawan. Pada buku ilustrasi interaktif tersebut akan berisikan cerita tokoh Punakawan yang terdapat pesan moral pada anak selain itu terdapat beberapa permainan kecil, seperti mewarnai, menempel puzzle dan menyambungkan garis guna melatih motorik halus pada anak.

6. Pembahasan

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi interaktif adalah melatih motorik halus pada anak karena pada usia tersebut aspek fisik motorik akan berkembang sangat pesat, selain itu masih banyak anak yang belum mengenal tokoh Punakawan. Perancang ingin mengenalkan tokoh Punakawan melalui cerita yang ada pada buku ilustrasi interaktif tersebut. Untuk bagian cerita anak harus di damping oleh orang tua dikarenakan anak usia 4-5 tahun mayoritas belum bias membaca.

Buku ilustrasi interaktif menjadi sebuah media utama dari perancangan ini, selain media utama ada juga beberapa media pendukung lain yang dibuat untuk mendukung media utama agar lebih efektif.

a. Media Promosi

Media promosi terdiri dari poster instagram, dan x-banner yang akan dilettakan pada TK/PAUD. Media promosi tersebut digunakan karena target market dari perancangan ini adalah orang dewasa atau orang tua anak.

b. Media Pendukung

Media pendukung terdiri dari buku gambar, pensil warna, kotak pensil, rubik, paper toys, kotak makan, botol minum, stiker dan t-shirt.

7. Konsep Verbal

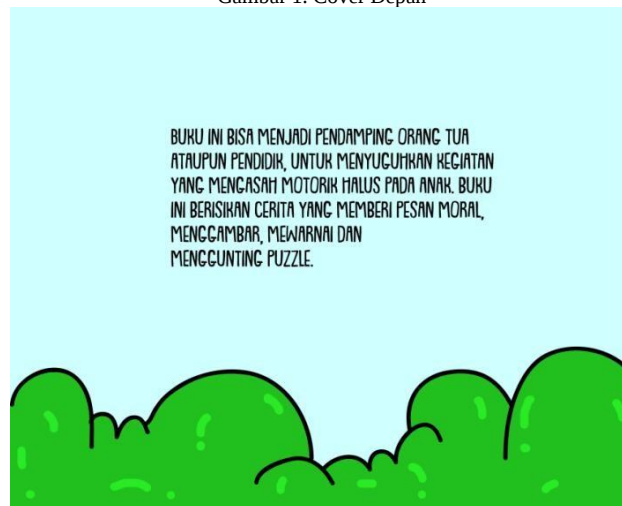
Konsep verbal untuk perancangan ini berisi tentang cerita dari setiap tokoh Punakawan. Buku ini tidak hanya berisikan tentang cerita namun anak yang memilikinya dapat mewarnai, menempelkan puzzle pada bagian yang telah disediakan dan latihan menulis huruf agar target audien tidak merasa bosan dan sekaligus dapat melatih motorik halus mereka.

8. Aplikasi Design

Buku ilustrasi interaktif yang di rancang sebagai media utama pada perancangan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Cover Depan



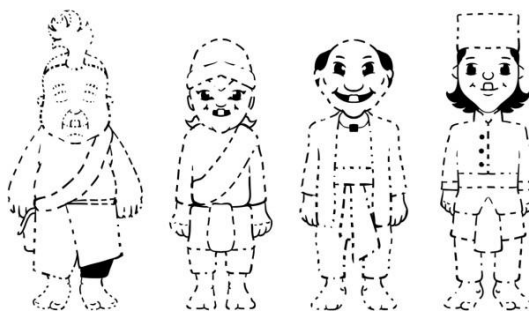
Gambar 2. Cover Belakang

Buku Ilustrasi yang dirancang ini menggunakan posisi *landscape* dengan ring pada bagian atas, dengan posisi ini bisa membantu anak saat mewarnai lebih leluasa.



Gambar 3. Halaman Mewarnai

**SAMBUNGAN GARIS PUTUS TERSEBUT
LALU WARNAILAH!**



Gambar 4. Halaman Sambung Garis

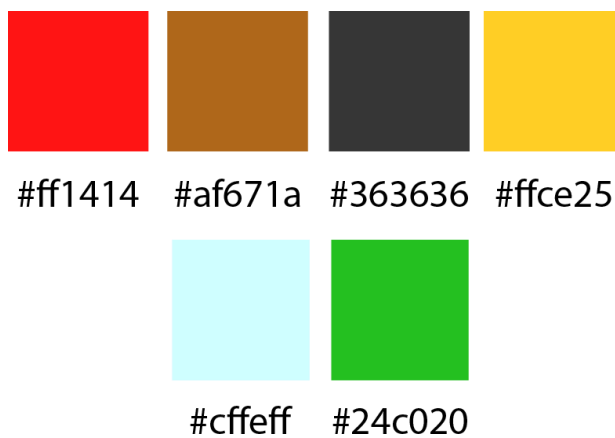


Gambar 5. Halaman Puzzle

Puzzle harus dipotong terlebih dahulu lalu menempelkannya sesuai bentuk atau gambar tokoh yang ada. Pada halaman *puzzle* anak perlu bantuan dari orang dewasa karena sangat berbahaya apabila anak memotong bagian *puzzle* sendiri.

Jenis huruf atau *font* yang digunakan pada judul dan isi cerita yaitu 1. Bakso sapi, font ini digunakan sebagai font judul pada cover. 2. *Childrensans* digunakan sebagai isi pada buku ilustrasi interaktif ini. Penggunaan font tersebut menyesuaikan dengan karakter anak yang aktif dan terlihat ceria.

Warna ini merupakan warna-warna yang digunakan oleh perancang dalam pengkaryaan. Perancang juga menggunakan turunan warna dari warna-warna tersebut. Warna warna yang digunakan oleh perancang pada buku ilustrasi interaktif ini.



Gambar 6. Warna

9. Gaya Ilustrasi Karakter

Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya ilustrasi karakter, dengan menggunakan metode disformasi, disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada intepetasi karakter dengan cara menggambarkan sebagian objek yang dianggap mewakili atau dapat disebut juga pengambilan unsure tertentu yang mewakili karakter.



Gambar 7. Semar



Gambar 8. Cepot



Gambar 9. Dawala



Gambar 10. Gareng

10. Media Promosi dan Pendukung



Gambar 11. Poster Instagram



Gambar 12. X Banner



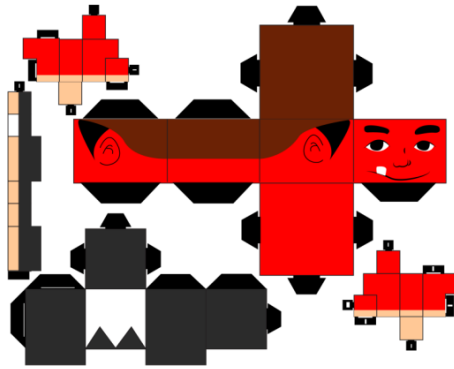
Gambar 13. Buku Gambar



Gambar 14. Pensil Warna



Gambar 15. Rubik



Gambar 16. Papertoys



Gambar 17. T-Shirt

IV. KESIMPULAN

Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan tokoh Punakawan ini telah didapat banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh perancang, diantaranya adalah bagaimana cara untuk menghasilkan sebuah desain ilustrasi interaktif yang sesuai dan menarik untuk anak. Buku ilustrasi interaktif ini berisikan cerita singkat yang menyampaikan pesan moral yang diperagakan oleh tokoh Punakawan. Selain pesan moral, terdapat permainan interaktif untuk melatih motorik halus pada anak dan anak dapat mengenal tokoh Punakawan. Dalam proses berkarya, perancang melalui banyak tahapan dari mulai pembuatan sketsa, proses digitalisasi untuk menuju tahap pewarnaan dan terakhir proses cetak. Dalam proses berkarya, sangat banyak diperlukan kesabaran, kecermatan serta imajinasi yang bebas dan kuat untuk mengilustrasikan cerita yang dibawakan. Semua karya nantinya dicetak berwarna dengan teknik print. Tahap terakhir yaitu penyusunan dan penjiilidan finalisasi.

REFERENSI

- [1] Fitri Ayu Fatmawati, Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Jawa Timur: Caramedia Communication, 2020.
- [2] Ibda Fatimah 2015, Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget
- [3] Dewi, Kurnia, Pentingnya Media Pembelajaran Anak Usia Dini
- [4] Badru Zaman & Cucu Eliyawati 2010, Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG), Media Pembelajaran Anak Usia Dini
- [5] MAHARSI, Indiria. Ilustrasi. Dwi-Quantum, 2016.
- [6] Materibelajar.co.id, Pengertian ilustrasi- manfaat, Fungsi, Tujuan, Jenis-jenis dan Contoh (Online) <https://www.materi.carageo.com/pengertian-ilustrasi/> diakses, 22 Juli 2020
- [7] Jagad.id. 2019, Pengertian Ilustrasi: Fungsi, Tujuan, Jenis dan Contoh (Online) <https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/> diakses, 18 Desember 2019
- [8] Husaeni, Faisal, Aditya. 2019, Perancangan Komik Strip Digital Karakter Punakawan Sunda untuk Remaja di Kota Bandung