



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### ANALISIS DATA PENELITIAN

#### 3.1. Gambaran Umum

*Target Audiens* dari penelitian ini adalah anak-anak usia 8-10 tahun di Pulau Jawa. Anak-anak menjadi *target audiens* dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas 2 hingga 5 Sekolah Dasar. Anak-anak dalam usia ini memasuki masa laten dimana mereka mencari *role model* yang mereka kagumi sebagai modal untuk menemukan identitas diri kedepannya. Cerita *Bharatayudha* adalah cerita dalam epos Indonesia *Mahabharata*. *Bharatayudha* sendiri bercerita tentang peperangan antara saudara sepupu Pandawa dan Kurawa atas perebutan kekuasaan kerajaan Hastinapura. Pertempuran yang terjadi di padang Kuru atau disebut *Kurusetra* ini berlangsung selama delapan belas hari dan berakhir dengan kemenangan pihak Pandawa sebagai pihak yang baik, yang kemudian Yudhistira dari Pandawa diangkat menjadi raja di Kerajaan Hastinapura. Pengetahuan tentang cerita *Bharatayudha* ini sendiri sudah banyak diceritakan di Indonesia baik melalui wayang ataupun buku. Namun sayangnya anak-anak belum banyak mengetahui kisah maupun tokoh dalam kisah ini. Melalui cerita ini sebenarnya anak-anak dapat memetik banyak nilai luhur yang terkandung didalam cerita yang seharusnya mereka ketahui. Dari hal ini yang melatarbelakangi Perancang Buku Ilustrasi Cerita *Bharatayudha* agar anak dapat mengenal tokoh *Bharatayudha* dalam pewayangan Indonesia serta mengetahui kisahnya dan mendapatkan contoh-contoh perbuatan baik yang terdapat di dalam cerita tersebut.

### 3.1.1. Sinopsis

Perancangan buku ilustrasi ini mengangkat cerita yang berjudul *Bharatayudha* dalam epos Mahabharata. *Bharatayudha* menceritakan tentang pertempuran antara dua saudara sepupu, yaitu Pandawa dan Kurawa dalam perebutan atas kekuasaan Kerajaan Hastinapura yang terjadi di Padang Kurusetra. Pertempuran ini di latar belakang oleh rasa iri hati para Kurawa terhadap Pandawa, yang berujung Kurawa menjebak Pandawa sehingga Pandawa harus diasingkan selama tiga belas tahun.

Setelah tiga belas tahun mereka jalani dengan penuh penderitaan, Pandawa memutuskan untuk meminta kembali kerajaan mereka. Namun pihak Kurawa menolak semua hal yang diajukan oleh Pandawa. Kemudian kedua belah pihak mencari sekutu sebanyak-banyaknya. Setelah semua usaha mencari jalan damai gagal, perang tak bisa dihindarkan. Peperangan pun terjadi di Padang Kurusetra. Pertempuran dahsyat Pandawa dan Kurawa berlangsung selama delapan belas hari. Pada akhirnya Pandawa menang. Setelah perang berakhir, Yudistira melangsungkan upacara *asmawedha* dan ia dinobatkan menjadi raja di kerajaan Hastinapura.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Dalam Perancangan Buku Ilustrasi Cerita *Bharatayudha* ini penulis berperan sebagai ilustrator.

### **3.1.3. Peralatan**

Peralatan yang digunakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi Cerita *Bharatayudha* ini terdiri dari peralatan manual seperti kertas, pensil, penghapus, serta *graphic tablet* dan *software* seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

## **3.2. Hasil Penelitian**

### **3.2.1. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber, yaitu Pak Didik sebagai mantan dalang sekaligus pengurus dan *tour guide* di Museum Wayang, dimana beliau sudah sangat paham tentang kisah-kisah pewayangan dan karakter-karakternya. Selain Pak Didik, penulis juga melakukan wawancara kepada Ibu Adriatik Ivanti selaku psikolog sekaligus konsultan pendidikan anak. Penulis melakukan wawancara kepada Ibu Adriatik agar mengetahui psikologi perkembangan emosional, sosial, dan kognitif *target audiens*.

#### **1. Hasil Wawancara**

Wawancara pertama yang penulis lakukan adalah wawancara tentang isi konten cerita *Bharatayudha* dan fakta lapangan tentang *Bharatayudha* di mata anak-anak sendiri. Narasumber dari wawancara ini adalah Pak Didik selaku mantan dalang sekaligus pengurus dan *tour guide* di Museum Wayang. Wawancara ini berlangsung pada tanggal 14 April 2015 pukul 14.00 dan berlangsung selama satu jam. Melalui wawancara tersebut penulis mengetahui bahwa Indonesia memiliki versi tersendiri dalam kisah pewayangan *Bharatayudha* dibandingkan dengan versi aslinya dari India. Adapun versi Indonesia hasil gubahan dari versi India

tersebut disesuaikan dengan budaya Indonesia oleh mpu-mpu pada zaman dahulu. Selain cerita *Bharatayudha* versi Indonesia juga memiliki penambahan karakter dari versi aslinya, dimana karakter ini hanya ada dalam pewayangan Indonesia, seperti contohnya tokoh Punakawan. Selain itu pewayangan Indonesia mendapat penghargaan dari UNESCO atas sebuah karya agung yang sangat tinggi nilainya, karena karakter dalam pewayangan Indonesia estetika dan filosofi yang berbeda dari karakter pewayangan negara lain. Maka dari itu sayang sekali jika anak-anak generasi sekarang tidak mengetahui tentang kisah *Bharatayudha* dan tokoh-tokohnya yang merupakan salah satu bagian dalam pewayangan Indonesia. Pentingnya memperkenalkan kisah ini kepada anak-anak adalah agar anak-anak tidak melupakan kisah dan karakter pewayangan yang merupakan jati diri bangsa Indonesia. Menurut Pak Didik sendiri, pengenalan kisah pewayangan kepada anak-anak itu sangat penting melihat anak-anak sudah *lost interest* terhadap kisah-kisah pewayangan, maka pengenalan kisah dan tokoh pewayangan kepada anak-anak sangat penting guna sebagai pelestarian budaya wayang Indonesia agar tidak punah. Adapun menurut Pak Didik anak-anak sekarang tidak tertarik terhadap cerita dan karakter pewayangan karena mereka menganggap wayang sesuatu yang kuno, maka dari itu pengenalan kisah dan tokoh *Bharatayudha* hendaknya diperkenalkan dengan cara yang lebih modern, contohnya seperti buku cerita ilustrasi karena anak-anak akan lebih tertarik dengan gambar (visual) daripada pertunjukan wayang yang membosankan.



Gambar 3.1. Penulis bersama Pak Didik  
(sumber: Dokumen Pribadi)

Wawancara kedua yang penulis lakukan adalah wawancara tentang psikologi anak-anak umur 8 hingga 10 tahun, dengan narasumber Ibu Adriatik Ivanti selaku psikolog sekaligus konsultan pendidikan anak. Melalui wawancara tersebut, penulis mengetahui bahwa anak umur 8 hingga 10 tahun memiliki sifat *rebel* atau melawan, anak umur 8 hingga 10 tahun cenderung argumentatif. Anak berumur 8 hingga 10 tahun adalah masa-masa dimana-mana mereka sedang mencari *role model* dan mencari kelebihan diri mereka sendiri yang tidak dimiliki oleh teman-temannya. Maka dari itu pengenalan tokoh yang menarik sangat tepat untuk anak umur 8 hingga 10 tahun, karena jika disukai tokoh tersebut dapat dijadikan *role model* oleh anak-anak. Disisi lain menceritakan suatu kisah yang

belum diketahui dengan tujuan untuk melestarikan cerita sudah tepat jika *target audience* nya adalah anak umur 8 hingga 10 tahun karena mereka cenderung menceritakan kisah yang mereka tahu kepada teman-temannya. Manfaat dari buku cerita ilustrasi *Bharatayudha* yang akan dirancang penulis kepada anak umur 8 hingga 10 tahun adalah anak-anak akan mendapatkan pengalaman positif berupa nilai moral dari kisah *Bharatayudha* tersebut, pengalaman positif tersebut dapat membantu anak dalam masa pencarian identitas saat remaja, selain itu nilai moral berupa kejujuran, kesetiaan, kesabaran, dan kepahlawanan merupakan value penting dalam masa tahapan perkembangan moral anak.



Gambar 3.2. Penulis bersama Ibu Adriatik  
(sumber: Dokumen Pribadi)

## 2. Kesimpulan Wawancara

Kesimpulan dari wawancara yang dilakukan oleh penulis dari berbagai sumber ini adalah:

- Cerita dan karakter dalam kisah pewayangan *Bharatayudha* Indonesia memiliki nilai estetika, etika, dan filosofi yang tinggi yang harus dilestarikan.
- Jika tidak dilestarikan, maka kisah dan tokoh pewayangan jati diri Indonesia ini akan punah.
- Pentingnya memperkenalkan kisah dan tokoh pewayangan *Bharatayudha* kepada anak-anak generasi sekarang, agar kisah dan tokoh pewayangan Indonesia ini tetap terjaga hingga generasi penerus.
- Anak-anak umur 8 hingga 10 tahun cenderung sedang mencari *role model* dan identitas diri. Anak-anak umur 8 hingga 10 tahun cenderung rebel dan argumentatif.
- Karakter dalam buku cerita ilustrasi *Bharatayudha* bisa menjadi *role model* untuk anak-anak 8 hingga 10 tahun.
- Penanaman nilai moral dalam kisah *Bharatayudha* merupakan sesuatu yang penting karena dapat nilai moral tersebut dapat menjadi *value* penting dalam tahapan perkembangan moral anak.

### **3.2.2. Pengamatan Lapangan/Observasi**

Penulis melakukan pengamatan ke Museum Wayang guna mencari tahu rupa karakter *Bharatayudha* dalam wayang kulit Indonesia yang kemudian akan digunakan sebagai patokan perancangan ilustrasi karakter dalam buku ilustrasi cerita *Bharatayudha*. Berikut lampiran gambar hasil observasi penulis:





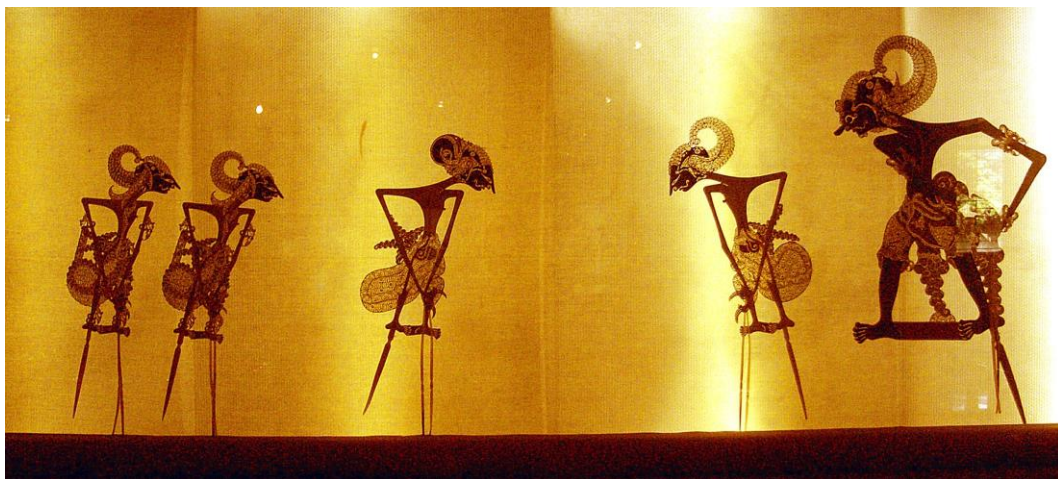
Gambar 3.3. Prabu Kresna Dalam Wayang Kulit Surakarta  
(sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.4. Arjuna Dalam Wayang Kulit Surakarta  
(sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.5. Prabu Kresna Dalam Lukisan Begaya Wayang Kulit Surakarta  
(sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.6. Pandawa Lima Dalam Wayang Kulit Surakarta  
(sumber: Dokumen Pribadi)

## **1. Hasil Pengamatan Lapangan**

Setelah penulis melakukan observasi rupa wayang kulit di Museum Wayang, penulis mengetahui bahwa rupa setiap karakter dalam wayang kulit berbeda tiap daerahnya. Adapun jenis wayang kulit menurut daerahnya dibagi menjadi beberapa macam, yaitu wayang kulit Yogyakarta, Surakarta, Banyumas, Jawa Timur, Bali, Banjar, Palembang, Betawi, Cirebon, Madura, Siam. Namun, karakter *universal* dalam pewayangan kulit Indonesia adalah wayang kulit Surakarta dimana wujud wayang kulit jenis Surakarta ini berlaku pada setiap jenis wayang kulit dari daerah lain. Walaupun bentuknya berbeda, namun atribut atau *accessories* yang digunakan wayang kulit setiap daerah tetaplah sama.

## **2. Kesimpulan**

Kesimpulan dari pengamatan lapangan yang dilakukan penulis adalah bahwa wayang kulit memiliki bentuk dan rupa yang berbeda tiap daerahnya, namun atribut yang di gunakan tetaplah sama. Adapun bentuk *universal* dari wayang kulit Indonesia adalah wayang kulit Surakarta, berdasarkan fakta ini maka penulis akan menggunakan wayang kulit Surakarta sebagai acuan pembuatan karakter dalam buku cerita ilustrasi *Bharatayudha*.

### **3.2.3. Hasil Survey Angket atau *Questioner***

Survey terhadap anak-anak dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan anak tentang tokoh dan cerita pewayangan Mahabharata serta minat mereka terhadap buku ilustrasi, serta pemilihan gaya ilustrasi yang akan digunakan.

Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebar kuisisioner di Sekolah Dasar Tarakanita 5 Jakarta Selatan, Sekolah Dasar Katolik Sang Timur Jakarta Barat, Sekolah Dasar Santa Ursula Jakarta Pusat, Sekolah Dasar Aisyiyah Bantul Yogyakarta, dan Sekolah Dasar Santa Maria 2 Malang dengan usia anak 8 hingga 10 tahun. Jumlah kuisisioner yang terisi berjumlah 104 kuisisioner.

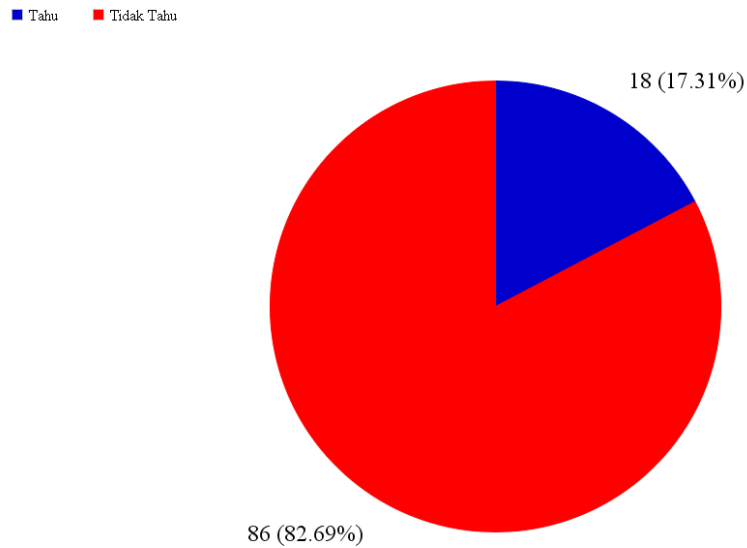
### **1. Hasil Survey/ *Questioner***

Kuisisioner pertama berisi 4 pertanyaan yang mempertanyakan pengetahuan anak-anak tentang kisah *Bharatayuda* dan gaya gambar karakter.

1. Apakah kamu tahu cerita dari kisah wayang *Bharatayudha* dari *Mahabharata*?
  - a. Tahu
  - b. Tidak Tahu

Dari hasil 104 kuisisioner yang didapat, berikut adalah diagram berapa persen anak yang mengetahui kisah pewayangan *Bharatayudha*.

## KISAH BHARATAYUDHA



**Diagram 3.1.** Jawaban Pertanyaan 1

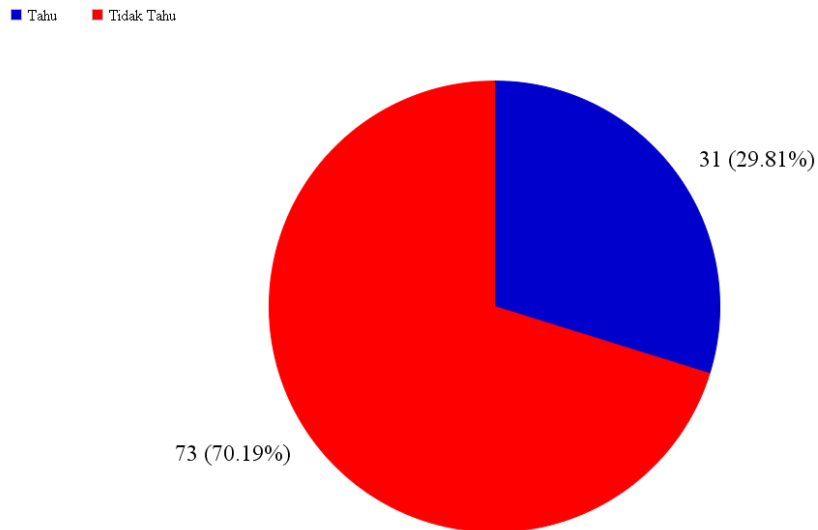
Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan anak-anak tidak mengetahui kisah *Bharatayudha*.

2. Apakah kamu tahu tokoh-tokoh pewayangan *Bharatayudha*?

- a. Tahu
- b. Tidak Tahu

Dari hasil 104 kuisioner yang didapat, berikut adalah diagram berapa persen anak yang mengetahui tokoh pewayangan *Bharatayudha*.

## TOKOH BHARATAYUDHA

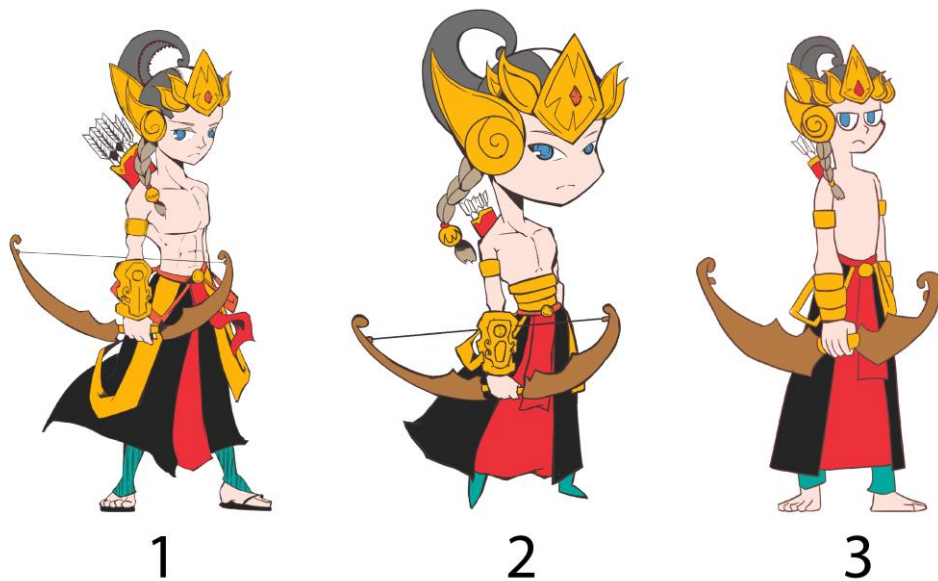


**Diagram 3.2.** Jawaban Pertanyaan 2

Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan anak-anak tidak mengetahui tokoh-tokoh dalam kisah pewayangan *Bharatayudha*.

Pertanyaan ketiga kuisisioner mempertanyakan pemilihan gaya ilustrasi karakter yang disukai anak-anak

3. Berikut adalah salah satu tokoh dalam kisah pewayangan Bharatayudha yang bernama Arjuna:

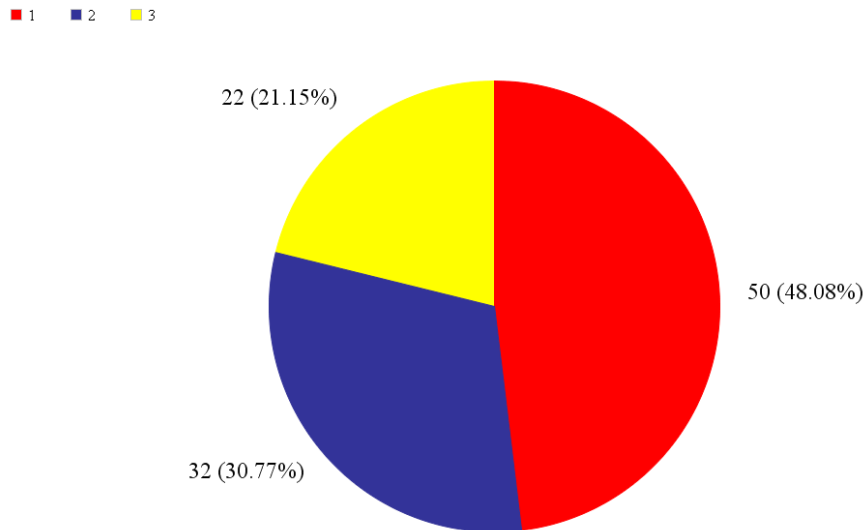


Dari ketiga gambar diatas, arjuna versi nomer berapa yang kamu sukai?

- a. 1
- b. 2
- c. 3

Dari hasil 104 kuisisioner yang didapat, berikut adalah diagram perbandingan gaya ilustrasi karakter yang disukai anak.

### Gaya Ilustrasi Karakter



**Diagram 3.3.** Jawaban Pertanyaan 3

Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan anak-anak menyukai gaya ilustrasi karakter yang memiliki proporsi tubuh anak-anak.

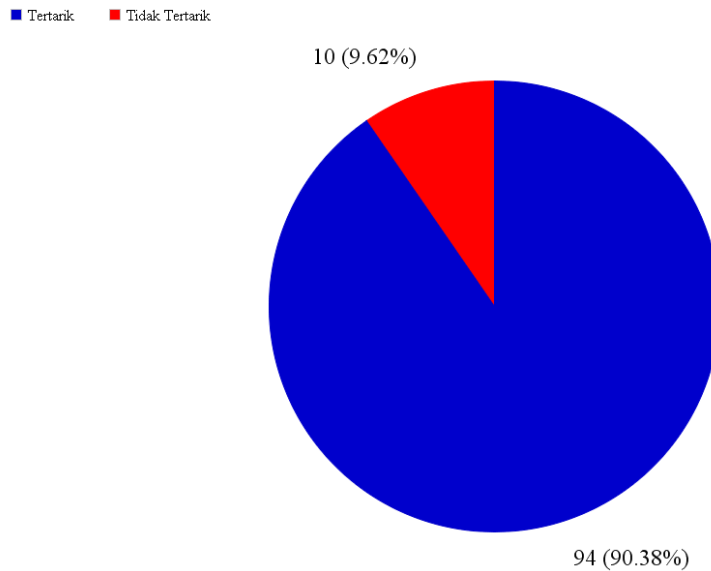
Pertanyaan terakhir kuisisioner mempertanyakan ketertarikan minat baca anak terhadap buku cerita ilustrasi *Bharatayudha*.

4. Apakah kamu tertarik untuk membaca buku cerita bergambar Kisah Bharatayudha?
  - a. Tertarik
  - b. Tidak Tertarik

Dari hasil 104 kuisisioner yang didapat, berikut adalah diagram berapa persen anak yang tertarik untuk membaca buku cerita ilustrasi *Bharathayuda*.



#### BUKU ILUSTRASI BHARATAYUDHA



**Diagram 3.4.** Jawaban Pertanyaan 4

Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan anak-anak tertarik untuk membaca buku cerita ilustrasi *Bharatayudha*.

## 2. Kesimpulan

Dari kumpulan kuisioner diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Kebanyakan anak umur 8-10 tahun tidak mengetahui kisah *Bharatayudha*
- Kebanyakan Anak umur 8-10 tahun tidak mengetahui tokoh-tokoh dalam kisah *Bharatayudha*
- Sebagian besar anak 8-10 tahun tertarik untuk membaca buku cerita ilustrasi *Bharatayudha*

### 3.2.4. Studi Existing

Studi Existing dilakukan pada beberapa toko buku di daerah Jakarta untuk mendapatkan informasi mengenai karakteristik buku cerita yang beredar di pasaran saat ini. Dari studi existing yang dilakukan didapatkan beberapa contoh karakteristik buku cerita anak sebagai berikut:

#### 1. *BIG HERO 6*



Gambar 3.7. Buku Ilustrasi *BIG HERO 6*  
(sumber: Dokumen Pribadi)

Buku ini merupakan versi buku ilustrasi dari film animasi dengan judul yang sama, layout dan penempatan gambar yang diterapkan dalam buku ini sangat variatif dan menarik. Gambar yang digunakan dalam 2 halaman adalah 1 hingga 3 gambar. Penggunaan teks pun beragam kadang sedikit dan kadang banyak sehingga membuat buku ilustrasi ini tidak bosan untuk dibaca.

Sampul : *Soft Cover, Glossy*

Harga : Rp 65.000,-

Tebal : 52 halaman

## 2. *Kue-Kue Keberuntungan*





Gambar 3.8. Buku Ilustrasi *Kue Kue Keberuntungan*  
(sumber: Dokumen Pribadi)

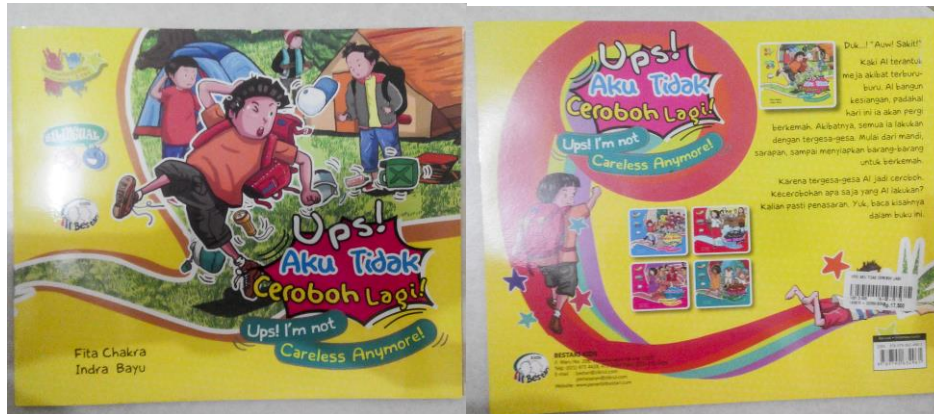
Buku ini bercerita tentang seorang anak pedagang kue dan ibunya, menariknya dari buku ini adalah penggunaan teks yang digunakan sedikit, sehingga terasa ringan untuk dibaca anak-anak, di akhir buku terdapat bagian yang menjelaskan nilai moral dari cerita.

Sampul : *Soft Cover, Glossy*

Harga : Rp 29.500,-

Tebal : 40 halaman

### 3. *Ups! Aku Tidak Ceroboh Lagi!*



Gambar 3.9. Buku Ilustrasi *Ups! Aku Tidak Ceroboh Lagi!*  
(sumber: Dokumen Pribadi)

Buku ilustrasi ini menceritakan tentang seorang anak yang ceroboh dan melakukan segala hal dengan tidak hati-hati. Buku ilustrasi ini dikemas secara *bilingual*, yaitu dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Menariknya dalam buku ini adalah, dibagian terakhir buku terdapat ilustrasi tentang akibat kecerobohan dalam cerita, selain itu di halaman selanjutnya juga terdapat pertanyaan tentang isi cerita yang dapat diisi oleh anak-anak, tak lupa terdapat pesan moral yang terkandung juga di halaman terakhir.

Sampul : *Soft Cover, Glossy*

Harga : Rp 17.500,-

Tebal : 28 halaman