



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan beberapa teori yang dapat mendukung sekaligus menjadi dasar untuk dapat menganalisa dan menjadi panduan dalam mengambil keputusan. Berikut akan dijabarkan beberapa teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini:

2.1. Tipitaka

Kata *Tipitaka* (bahasa Pali) atau *Tripitaka* (bahasa Sansekerta) berasal dari dua kata yaitu ‘*Ti/Tri* artinya tiga’ dan ‘*Pitaka* artinya keranjang atau kelompok’. Jadi *Tipitaka* diartikan sebagai tiga keranjang atau tiga kelompok. Hal ini dimaksudkan bahwa Kitab Suci *Tipitaka* terdiri dari tiga kelompok.

Tiga kelompok *Tipitaka* itu adalah:

1. *Vinaya Pitaka*

Vinaya Pitaka terdiri dari kelompok peraturan disiplin yang diberikan untuk mengatur perilaku para siswa Sang Buddha yang telah diterima *Sangha* sebagai *bhikkhu* dan *bhikkhuni*.

2. *Sutta Pitaka*

Sutta Pitaka adalah kelompok khotbah, yang berisikan tentang khotbah-khotbah, dialog dan tanya jawab oleh Sang Buddha dengan para siswa beliau, para petapa, maupun orang-orang lain.

3. *Abhidhamma Pitaka*

Abhidhamma Pitaka berisi tentang *Dhamma* yang rinci dan dalam disusun secara analisis dan mencakup berbagai bidang, seperti psikologi, logika, etika dan lain-lain. (Departemen Agama RI, 2003: 38)

2.2. **Sasa Jataka**

Jataka adalah kisah tentang *Bodhisatva* yang mengalami kelahiran berulang kali dalam berbagai wujudnya untuk membantu manusia dalam mencapai jalan ke-Buddhaan.

Sasa Jataka merupakan salah satu cerita *Jataka* yang mengisahkan kehidupan lampau Sang Buddha ketika terlahir sebagai seekor kelinci. Cerita *Sasa Jataka* ini mengangkat tema yang berkaitan dengan *dana* dalam agama Buddha yakni perbuatan rela berkorban dan menolong sesama.

Cerita *Sasa Jataka* terdapat pada kitab suci *Tipitaka*, pada kitab *Jataka* buku keempat (*Catukkanipata*) yang terdapat dalam bagian *Khuddaka Nikaya* pada *Sutta Pitaka* dan merupakan cerita ke-316 dari keseluruhan cerita *Jataka* yang berjumlah 547 cerita.

2.3. **Berdana dalam Agama Buddha**

Dalam agama Buddha istilah *Dana* banyak disebutkan dalam beberapa naskah baik Pali maupun Sansekerta. Selain itu *Dana* juga disebutkan dalam beberapa syair khotbah Sang Buddha.

Dana dalam agama Buddha dapat diartikan sebagai sifat luhur yang senantiasa mendorong seseorang untuk beramal, berkorban untuk kepentingan orang lain, terutama orang yang membutuhkan. (Sasanaputra, 2007: 28)

Dalam naskah Pali disebutkan adanya *Dasa Paramita* yang artinya sepuluh sifat luhur. Sifat luhur ini merupakan yang telah disempurnakan oleh seorang calon Buddha. Sementara pada naskah Sansekerta disebutkan adanya *Sad Paramita* atau enam sifat luhur. Keduanya memiliki kesamaan yakni menempatkan *Dana* sebagai sifat luhur paling pertama.

Sang Buddha juga pernah menyebutkan mengenai tiga cara untuk berbuat kebajikan yaitu *Dana* (memberi), *Sila* (latihan moral), dan *Bhavana* (pengembangan batin). (*Angutara Nikaya* 8: 36)

Selain itu berdana juga disebutkan sebagai salah satu berkah utama yang tercantum dalam syair *Mangala Sutta*. Berdana juga menjadi unsur pertama dalam *Dasa Punnakiriyavathu* atau sepuluh cara berbuat kebajikan yang dapat dilakukan oleh umat Buddha.

2.4. Psikologi Anak

Memahami tentang perilaku dan sifat anak dapat dipelajari melalui psikologi perkembangan anak. Dalam penelitian ini psikologi anak membantu dalam mempelajari informasi penting bagaimana seorang anak berkembang dan masa-masa yang tepat untuk memberikan pendidikan kepada anak.

2.4.1 Periode Emas

Banyak penelitian yang dilakukan para ahli menyatakan bahwa usia awal dari seorang anak merupakan periode emas bagi perkembangan anak, 50% dari perkembangan kecerdasan anak terjadi pada usia 0-4 tahun, 30 %-nya berlangsung hingga usia 8 tahun (M.Yazhid Bustomi, 2012: 16). Sehingga 80% perkembangan otak anak terjadi pada usia 0-8 tahun. Periode emas hanya terjadi satu kali saja pada setiap manusia. Dengan demikian periode emas menjadi masa yang sangat menentukan bagi perkembangan seorang manusia karena apabila sampai terlewati sia-sia maka perkembangan seorang anak tidak akan mencapai hasil optimal.

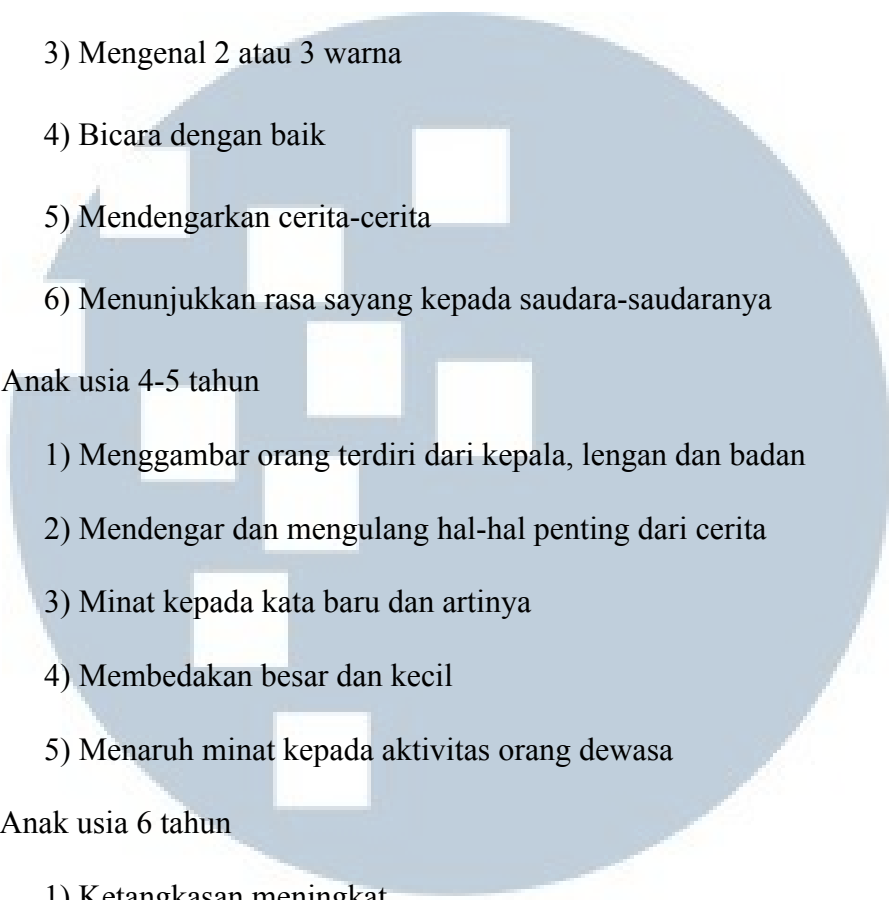
2.4.2 Pendidikan Anak Usia Dini

Perkembangan pada anak tidak terjadi begitu saja melainkan ada faktor-faktor yang mempengaruhi. Perkembangan otak anak menurut M.Yazhid Bustomi (2012: 24), sangat ditentukan oleh bagaimana cara pengasuhan dan pemberian nutrisi serta stimulasi terhadap anak usia dini.

Walaupun terdapat beberapa perbedaan dalam memberi batasan umur anak prasekolah, namun dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian anak prasekolah adalah anak-anak di bawah usia sekolah atau anak-anak yang belum memasuki usia sekolah yakni antara usia 3-6 tahun (Sri Harini, 2003: 54-55). Tahap ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu:

a. Anak usia 3-4 tahun

- 1) Menggambar garis silang
- 2) Menggambar orang (hanya kepala dan badan)

- 
- 3) Mengenal 2 atau 3 warna
 - 4) Bicara dengan baik
 - 5) Mendengarkan cerita-cerita
 - 6) Menunjukkan rasa sayang kepada saudara-saudaranya
- b. Anak usia 4-5 tahun
- 1) Menggambar orang terdiri dari kepala, lengan dan badan
 - 2) Mendengar dan mengulang hal-hal penting dari cerita
 - 3) Minat kepada kata baru dan artinya
 - 4) Membedakan besar dan kecil
 - 5) Menaruh minat kepada aktivitas orang dewasa
- c. Anak usia 6 tahun
- 1) Ketangkasan meningkat
 - 2) Menguraikan objek-objek dengan gambar
 - 3) Mungkin menentang dan tidak sopan

Pendidikan karakter menjadi sangat potensial untuk dikembangkan sejak dini karena masa peka yang terjadi pada usia tersebut. Kemampuan anak untuk menyerap berbagai informasi disekitarnya sangat luar biasa. Dengan demikian, penerapan nilai-nilai moral yang baik membentuk karakter anak sebaiknya dikenalkan sejak usia dini.

2.5. Desain Untuk Anak

Menurut Catharine Fishel dalam bukunya, *Designing for Children* (2001), desain yang efektif untuk anak-anak dapat memenuhi tiga hal berikut:

1. Menyenangkan

Menyenangkan bagi seorang anak bisa dibuat dengan menghadirkan sesuatu yang baru, meski demikian sesuatu yang ‘baru’ bukan berarti sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya.

2. Informatif

Memberi informasi kepada anak tidak selalu berarti “mendidik” dalam maksud memberi fakta dan ilmu pengetahuan semata. Informatif juga bisa mendidik melalui pengembangan dalam bidang lain seperti etika, moral, dan penempatan diri dalam lingkungan.

3. Memuaskan

Sebuah desain yang baik tentu dapat memuaskan dari segi konten, estetika, dan juga nilai.

Pembuatan buku cerita *Sasa Jataka* ini terbagi dari mengadaptasi naskah dari kitab menjadi sebuah cerita untuk anak dengan didampingi ilustrasi yang akan dibuat semenarik, unik, dan juga dapat sesuai dengan anak-anak sehingga lebih menarik untuk dibaca.

Buku ilustrasi *Sasa Jataka* ini menghadirkan sebuah cerita yang menarik dan juga didukung dengan ilustrasi yang dapat menerangkan sebuah kejadian dalam cerita agar anak-anak dapat mengikuti cerita ini secara lengkap. Cerita dan ilustrasi dibuat sebaik mungkin agar dapat memuaskan dari segi cerita maupun visual.

2.5.1 Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara psikologis sebagai pengalaman indera penglihatan. Warna merupakan metode komunikasi non verbal yang paling cepat dalam menyampaikan pesan dan arti (Leartice Eiseman, 2000).

Menurut sebuah eksperimen yang pernah dilakukan, apabila anak diberi pilihan antara dua objek yang memiliki bentuk dan ukuran yang sama, yang satu berwarna dan yang satunya tidak, anak akan cenderung memilih objek yang berwarna. Maka penggunaan warna dalam mendesain untuk anak-anak haruslah dimaksimalkan (Sulasmi Darmaprawira, 2002).

Dalam buku tersebut juga dikatakan bahwa warna panas dapat memberi rangsangan terhadap anak-anak. Berdasarkan buku tersebut, yang digolongkan warna panas adalah warna merah, jingga, kuning, yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang, dan bergairah.

2.5.2 Makna Psikologis Warna

Berikut merupakan penjelasan warna berdasarkan psikologi warna oleh Anne Dameria (2011):

1. Merah

Merah adalah warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya di gunakan untuk memberikan efek psikologi panas, berani, kuat, marah dan agresif.

2. Biru

Biru termasuk warna yang dingin. Memberikan kesan kepercayaan. Warna

biru juga melambangkan kekuatan, ketenangan dan pilihan paling tepat untuk area yang membutuhkan konsentrasi.

3. Kuning

Kuning merupakan sebuah warna yang lebih menarik mata dibandingkan dengan warna lain. Kuning adalah warna matahari, sumber energi dan sumber cahaya alam di bumi. Sebagai salah satu warna primer, kuning adalah warna dengan efek yang kuat, sehingga secara psikologis warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi dan menaikkan mood.

4. Hijau

Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan, perdamaian juga melambangkan keteduhan. Warna daun dan rumput ini bisa menyegarkan suasana hati di saat lelah. Hijau tua sangat berkaitan dengan ketenangan seperti warna hutan yang lebat. Sebaliknya warna hijau terang melambangkan kesuburan, warna ini melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna hijau melambangkan kesejukan dan kesuburan dari pepohonan.

5. Ungu

Warna ungu melambangkan kebangsawanan, ungu merupakan warna yang unik, karena karakternya berubah-ubah begitu drastis tergantung intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua dengan intensitas penuh berkarakter misterius, mistis, dalam dan angkuh. Sebaliknya warna ungu muda pastel justru memiliki karakter yang lembut, ringan dan menyenangkan. Dalam

lingkaran, warna ungu merupakan kombinasi dua warna dengan karakter berseberangan, merah yang berani, dinamis, dominan dan panas dengan biru yang tenang, statis dan dingin.

6. Jingga

Jingga bukan warna yang serius, umumnya lebih disukai oleh orang-orang berkepribadian periang. Dalam lingkaran warna jingga berada di tengah-tengah antara warna merah dan kuning. Jingga merupakan warna yang paling hangat karena memiliki energi dua warna merah yang panas dan kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan. Dalam kehidupan sehari-hari warna jingga juga diasosiasikan pada kehangatan alam. Dari sisi psikologi, jingga merupakan lambang persahabatan, dan dapat memecahkan kekakuan dan menciptakan rasa akrab. Pada otak manusia, jingga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta.

7. Pink

Pink identik dengan wanita, warna ini melambangkan romantisme, feminim, mempunyai sifat menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan dan jenaka. Pink terlihat sebagai warna yang energik dan menciptakan perasaan yang lembut dan bebas.

8. Coklat

Warna coklat dihubungkan dengan kesederhanaan yang abadi. Coklat sangat identik dengan warna tanah dan warna kayu, sehingga penggunaan warna

coklat memberi perasaan dekat dengan lingkungan alam seperti halnya hijau. Namun berbeda dengan hijau yang sejuk, coklat lebih memiliki karakter yang hangat. Coklat juga merupakan salah satu warna netral sehingga warna ini dapat dengan mudah diterapkan. Coklat juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan, rempah-rempah, ukiran kayu yang cantik, kain batik yang klasik dengan perhiasan emas dan keindahan latar bangunan tua adalah visualisasi dari warna ini.

9. Hitam

Hitam dapat menggambarkan keheningan, kematangan berpikir dan kedalaman akal yang menghasilkan karya. Bagi penggemar mode, warna hitam adalah warna yang abadi, selalu terlihat modern dan gaya. Hitam juga sangat digemari sekaligus menampilkan kesan elegan dan mewah.

10. Putih

Putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Karena itulah warna putih sering digunakan untuk acara-acara yang bersifat sakral seperti pernikahan, atau acara ibadah keagamaan. Secara psikologis, putih melambangkan kejujuran, ketulusan dan keikhlasan. Warna ini juga mengasosiasikan kita terhadap rasa bersih atau higienis dan klinis. Ibarat kanvas, penggunaan warna putih cenderung seperti tanpa warna, sehingga setiap warna yang berada di atas putih menjadi warna yang menonjol karena putih berperan sebagai latar belakangnya.

2.5.3 Tipografi

Ada beberapa hal yang mempengaruhi efektifitas penyampaian pesan melalui teks. Salah satu faktor yang menentukan adalah faktor optis. *Legibility* dan *readability* adalah kajian dalam tipografi yang erat hubungannya dengan faktor optis (Rustan, 2010: 74).

1. *Legibility*

Suatu jenis huruf dapat dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf / karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

2. *Readability*

Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca.

Sebagian besar anak belajar membaca dengan mengenali huruf / karakter satu persatu. Karena itu faktor *legibility* dan *readability* akan sangat berpengaruh dalam perancangan buku ilustrasi ini yang ditujukan untuk anak-anak usia 4-6 tahun, karena mereka belum fasih dalam membaca. Namun demikian penggunaan buku ini juga memang ditujukan didampingi dan dibacakan oleh orang tua serta menjadi sarana bagi anak untuk belajar membaca.

Ilene Strizver dalam artikel *Typography for Children* yang terdapat pada www.fonts.com menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih jenis huruf untuk anak. *Typeface* yang digunakan seharusnya memberikan kesan kedekatan dan bersahabat. Bentuk *typeface* juga harus sederhana dan lebih cenderung kepada bentuk bulat dibandingkan dengan persegi.

Huruf dengan lebar yang lebih besar biasanya lebih mudah dibaca daripada huruf yang sempit, dan ini terutama berlaku untuk anak-anak. *Sans serif* atau *serif* dapat digunakan selama menghindari bentuk ekstrem yang dapat merusak keterbacaan. Selain itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan *typeface* untuk anak agar lebih *legible*:

- Hindari penggunaan *condensed* dan *expanded typeface*, karena dapat mempersulit dalam mengenali sebuah karakter.
- Hindari penggunaan *typeface* yang terlalu tipis atau tebal karena akan mengganggu keterbacaan.

Untuk membuat teks lebih *readable* bagi anak-anak disarankan untuk menggunakan ukuran huruf antara 14 - 24 *points*. Sebuah kalimat tidak boleh terlalu panjang dan juga jangan menempatkan terlalu banyak teks dalam satu halaman.

2.5.4 *Layout*

Menurut Surianto Rustan (2008: 0), pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

Prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain :

1. Urutan (*sequence*)

Bisa juga disebut dengan istilah hierarki/*flow*/aliran. Sudah menjadi tugas seorang desainer untuk membuat prioritas dengan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai yang terakhir. Dengan adanya *sequence* akan memudahkan

pembaca dalam mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang diinginkan.

2. Penekanan (*emphasis*)

Penekanan dapat dicapai dengan berbagai cara misalnya dengan memberikan ukuran yang jauh lebih besar dari elemen *layout* lainnya pada sebuah halaman, menggunakan warna yang kontras atau yang berbeda sendiri dengan latar belakang, menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda, ataupun diletakkan di posisi yang strategis atau yang menarik perhatian. Bila pada umumnya kebiasaan orang membaca adalah dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, maka posisi yang paling pertama dilihat biasanya adalah sebelah kiri atas.

3. Keseimbangan (*balance*)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout* untuk menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, dan elemen-elemen lainnya. Ada dua macam keseimbangan pada *layout* yaitu keseimbangan yang simetris (*symmetrical balance / formal balance*), dan keseimbangan yang tidak simetris (*assymetrical balance / informal balance*).

4. Kesatuan (*unity*)

Agar sebuah *layout* mempunyai kesan yang kuat bagi pembacanya, sebuah *layout* harus mempunyai kesatuan. Semua elemen harus disusun secara tepat dan saling berkaitan. Penampilan juga harus disesuaikan dengan konsep atau pesan yang dibawa oleh desain tersebut.

2.5.5 Ilustrasi

Menurut Rakhmat Supriyono dalam bukunya berjudul *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi* (2010: 51), pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik.

Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- Punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat.

Menurut Murti Bunanta (2003), salah seorang pengamat dan praktisi bacaan anak, setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak.

1. Ilustrasi harus mampu memberi ruang pada anak untuk berimajinasi.
2. Ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi anak untuk mengenal estetika.
3. Ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak yang membaca.

Perancangan ilustrasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan membantu dalam menggambarkan adegan dalam cerita. Dengan demikian dapat membantu anak untuk mengerti cerita. Ilustrasi juga dapat menjadi daya tarik bagi anak untuk membaca buku.

2.5.6 Buku

Menurut Kamus Besar Indonesia (KBBI) buku mempunyai arti yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu karya yang ditunjukkan untuk penerbitan.

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Sehingga ada begitu banyak jenis-jenis buku. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah buku antara lain (Rustan, 2008: 122):

- Desain *cover*

Cover buku memiliki porsi *emphasis* terbesar dan juga didesain untuk menarik orang untuk membeli buku tersebut.

Cover depan biasa berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya. *Cover* belakang biasa berisi gambaran singkat mengenai isi buku, harga, *testimonial*, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

- Desain navigasi

Sistem navigasi dalam sebuah buku amat penting untuk memberi informasi kepada pembaca dimana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu. Daftar isi, nomor halaman, *running text* merupakan contoh sistem navigasi dalam sebuah buku.

- Kenyamanan membaca

- Pembeda yang jelas antar bagian

2.5.7 Penjilidan

Menurut Poppy Evans (2008: 72) ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih jenis penjilidan yang akan digunakan. Hal tersebut antara lain tampilan, biaya, dan fungsi.

Untuk buku anak diperlukan sebuah penjilidan yang memiliki ketahanan yang sangat baik karena karakteristik anak-anak pada umumnya memang kurang berhati-hati sehingga mudah rusak. Karena itu penjilidan yang digunakan adalah *case binding* atau *hard cover* yang paling baik dalam masalah ketahanan. Selain itu dengan *case binding*, halaman buku juga lebih awet dan tidak mudah copot ketimbang hanya dengan *staples*. Dari segi visual pun teknik penjilidan ini jauh lebih rapi dan tidak mengurangi nilai estetika.

2.6. Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian cerita adalah:

1. Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian);
2. Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka);

Bercerita untuk anak menurut Musfiroh (2008: 20) memberi suatu nilai penting bagi anak dengan beberapa alasan yaitu antara lain:

1. Merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak selain keteladanan;

2. Merupakan metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar keterampilan lain seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis;
3. Memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain (melatih kepekaan sosial),
4. Memberi contoh pada anak cara menyikapi suatu masalah, memberi pelajaran pada anak untuk mengendalikan keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat,
5. Memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki retensi lebih kuat dibandingkan melalui penuturan dan perintah langsung,
6. Memberi ruang gerak pada anak agar nilai yang diperoleh dalam cerita dapat diaplikasikan,
7. Memberi efek psikologis yang positif antara pencerita dan pendengar, seperti kedekatan emosional,
8. Memberikan daya tarik pada anak karena memberi efek rekreatif dan imajinatif,

Dengan demikian kegiatan bercerita memberi nilai positif bagi anak untuk dikembangkan dan menjadi kebiasaan hidup sehari-hari. Cerita yang memiliki nilai kedekatan dengan kehidupan sehari-hari dapat digunakan sebagai sarana untuk mewarisi nilai budaya sekaligus membentuk karakter anak karena nilai moral yang terkandung dalam cerita.

Karakteristik cerita anak yang sudah disesuaikan untuk anak Indonesia dijelaskan dalam tujuh karakteristik yaitu tema, amanat, plot, tokoh dan penokohan, sudut

pandang, latar, dan sarana kebahasaan Musfiroh (2008: 33-45).

1. Tema

Untuk anak TK sebaiknya bertema sosial maupun ketuhanan, bersifat tradisional (bertentangan baik dan buruk, kebenaran dan kejahatan).

2. Amanat

Amanat atau pesan moral. Disarankan untuk memilih cerita yang mengandung amanat tidak terlalu dekat dengan permasalahan anak agar anak tidak merasa sebagai objek sindiran dalam cerita tersebut.

3. Plot

Plot atau alur dalam cerita, untuk anak usia dini harus sederhana, tidak terlalu rumit untuk dipahami, berurut, berulang dan mudah untuk ditebak, durasi waktu cerita tidak terlalu lama, mengingat anak memiliki rentang perhatian yang cukup pendek.

4. Tokoh dan penokohan

Bersifat rekaan, memiliki kemiripan dengan individu dalam kehidupan sesungguhnya, jelas dan sederhana (memiliki sifat baik saja atau buruk saja), jumlah terbatas, mudah diingat, dan dikenal anak.

5. Sudut pandang

Dipilih yang memudahkan anak untuk mengidentifikasi, menginterpretasi, dan memahami cerita dengan bantuan pencerita yang menyampaikan tentang tokoh, peristiwa, tindakan, dan motivasi dari cerita tersebut.

6. Latar

Latar cerita untuk anak bebas, sesuai dengan perkembangan kognitif dan moral anak. Menghindari rincian waktu agar anak tidak terbebani mengingat detail waktu tersebut, dan tidak perlu dijelaskan secara detail.

7. Sarana kebahasaan

Harus disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa anak dalam hal kosakata, dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat perolehan anak. Kosakata untuk anak berisi kata-kata yang mudah, berisi beberapa konsep numerik dasar, beberapa kata sifat, kata keterangan, kata rujukan orang, kata sambung. Kosakata sebaiknya tidak bermakna ganda dan tidak konotatif, kata sering diulang-ulang, terutama kata yang penting, sederhana, tepat, mudah dicerna dan diingat anak. Struktur kalimat dalam cerita berkisar antara 4-6 kata per kalimat. Kalimat pendek, kadang-kadang berisi kalimat negatif, kalimat lebih banyak kalimat aktif daripada kalimat pasif.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai moral yang sesuai dengan nilai sosial yaitu dengan menggunakan cerita. Cerita yang memiliki nilai kedekatan dengan kehidupan sehari-hari dapat digunakan sebagai sarana untuk mewarisi nilai budaya sekaligus membentuk karakter anak karena nilai moral yang terkandung dalam cerita.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA