



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki salah satu candi yang paling dikenal di yaitu Candi Borobudur merupakan candi peninggalan Budha terbesar di dunia yang berlokasi di Magelang, Jawa Tengah. (CNN Indonesia, 2021). Candi Borobudur memiliki bangunan luas dan memiliki dinding yang dihiasi oleh 2.672 panel relief . (Ningsih, 2021). Dimana relief yang ada di Candi Borobudur memiliki cerita ajaran Buddha yang mengandung ajaran-ajaran budi pekerti yang dapat membantu membentuk karakter anak.

Pada dinding candi Borobudur terbagi menjadi berbagai bagaian relief, salah satunya adalah relief Avadana. Relief Avadana merupakan relief yang berisikan kumpulan cerita pendek dari masa lalu sang Bodhisatva serta para siswa Buddha yang mengajarkan perbuatan baik, dimana perbuatan baik yang dilakukan di kehidupan lampau tidak hanya mempengaruhi kehidupan sebelumnya tetapi juga mempengaruhi kehidupan di masa depan (Bhikku, 2019) Salah satu cerita yang dimiliki oleh relief Avadana adalah cerita Pangeran Sudhana dan Putri Kinnari. Cerita Pangeran Sudhana dan Putri Kinnari berisikan cerita bagaimana Pangeran Sudhana jatuh cinta kepada seorang dewi dengan tubuh setengah burung bernama Manohara. Dalam kisah ini diceritakan bagaimana Pangeran Sudhana terus berjuang dan melewati berbagai rintangan untuk bertemu dengan Manohara.

Kisah Pangeran Sudhana dan Putri Kinnari ini mengandung banyak ajaran Budhi didalamnya atau yang saat ini dikenal dengan budi pekerti. Salah satu ajaran yang diajarkan melalui cerita ini adalah kerja keras dan pantang menyerah. Ajaran ini cocok untuk diajarkan kepada anak – anak d Pengembangan kepribadian anak dapat dilakukan melalui berbagai macam cara dan salah satunya adalah dengan mengajarkan pendidikan karakter pada anak dalam pembelajaran.

(Dewita, 2019). Pendidikan karakter dilakukan dengan cara menanamkan nilai - nilai positif kepada anak melalui berbagai cara. (Marzuki & Hakim, 2019). Melalui pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi lebih cerdas secara emosi, dimana hal ini dapat membantu anak menghadapi berbagai macam tantangan dan menjadi bekal dalam mempersiapkan anak menempuh masa depan. (Zins, 2001).

Berdasarkan uraian diatas, penulis berencana untuk merancang media informasi berupa buku ilustrasi tentang cerita Sudhana dan Putri Kinnari pada relief Avadana. Piaget dan Muller (2006) mengatakan, anak – anak membutuhkan media buku bergambar sebagai sarana pembelajaran yang membantu anak dalam berpikir konkrit ke abstrak. Buku bergambar juga membantu anak dalam pembelajaran kosa kata baru yang dibantu dengan ilustrasi yang disediakan. Sedangkan menurut Hurlock dalam Faizah (2009), buku ilustrasi digemari anak karena beberapa alasan. Alasan pertama, buku ilustrasi dapat membantu anak dalam membentuk imajinasi dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Alasan kedua, buku ilustrasi memudahkan anak dalam membaca serta memahami cerita yang ada, dimana ilustrasi yang ada pada buku membantu anak memahami ceritanya meski belum bisa membaca. Alasan ketiga, buku ilustrasi dengan ilustrasi yang menarik menstimulus anak dalam tertarik membaca. Buku ilustrasi juga memiliki banyak manfaat bagi anak. Melalui uraian diatas penulis memilih buku ilustrasi sebagai media dalam menceritakan kembali cerita Pangeran Sudhana dan Putri Kinnari.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media informasi mengenai cerita Sudhana dan Putri Kinnari pada relief Avadana?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi lingkup permasalahan agar terhindar dari pembahasan yang terlalu luas, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1.3.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan dalam perancangan hanya meliputi informasi seputar relief Avadana pada Candi Borobudur, dimana pembahasan akan difokuskan pada cerita Sudhana dan Putri Kinnari.

1.3.2 Target Sasaran

1) Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- Usia : 6-11 tahun. (Masa kanak-kanak, Depkes RI, 2009).
- Tingkat Pendidikan : SD
- Tingkat Ekonomi : SES A-B.
- Pekerjaan : Pelajar
- Agama : Buddha

2) Geografis

Perancangan Ditunjukan kepada target sasaran yang berdomisili di Jabodetabek.

3) Psikografis

Perancangan media informasi ditujukan anak-anak bersekolah di sekolah minggu budhis yang tertarik akan sejarah agama Buddha dan suka membaca buku.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media informasi berupa buku cerita ilustrasi untuk menceritakan cerita Sudhana dan Putri Kinnari kepada anak – anak berusia 6-11 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan penelitian mengenai cerita tentang Pangeran Sudhana dan Putri Kinnari pada Relief Avadana diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Melalui penelitian ini diharapkan penulis mendapatkan manfaat dimana penulis dapat mendapatkan wawasan serta informasi mengenai perancangan media informasi cerita pangeran Sudhana dan Putri Kinnari.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal cerita pangeran Sudhana dan Putri Kinnari pada Candi Borobudur. Agar cerita ini dapat lebih dikenal dan memberikan nilai nilai baik kepada masyarakat.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

Melalui penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah karya yang berguna dan bermanfaat sebagai sebuah referensi bagi mahasiswa lainnya.

