

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Definisi Buku dan Media Bacaan

Berdasarkan tinjauan pustaka dari **Mayke S. Tedjasaputra** dalam bukunya yang berjudul *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (2001, p65), ada 3 media massa yang dapat dijadikan bahan bacaan untuk anak, yaitu buku, surat kabar, dan majalah. Yang paling digemari oleh anak-anak adalah media buku, sedangkan surat kabar menempati urutan yang terakhir.

Anak-anak pada umumnya menyukai buku dalam ukuran yang kecil sehingga mudah digunakan atau dibawa. Sedangkan definisi buku menurut situs www.wikipedia.org, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Beberapa contoh buku antara lain: novel, majalah, kamus, buku komik, ensiklopedia, dan lain-lain.

2.2 Psikologi Anak

Anak-anak, khususnya pada usia 5 sampai 7 tahun memiliki dunianya sendiri. Mereka erat dengan masa bermain. Mereka juga mempunyai kepribadian yang khas, yang tidak sama dengan kepribadian orang dewasa sehingga dapat dikatakan bahwa mereka (anak-anak) hidup dalam dunia yang penuh khayalan. Pemikiran dan daya tanggapnya masih terbatas dan belum mampu berbahasa panjang lebar dan menikmati keindahan berbahasa itu sendiri (Hardjana HP, 2006, p26-27).

Tak lepas dari anak-anak, mainan menjadi kebutuhan penting dalam masa pertumbuhannya. **Stevanne Auerbach** dalam buku *Smart Play Smart Toy*, 2007, membedakan ciri psikologis dan kebutuhan mainan menurut kelompok umur dari anak itu sendiri, yaitu kelompok Bayi (umur 6 bulan pertama sampai 1 tahun), kelompok Balita (umur 1 sampai 3 tahun), kelompok Prasekolah (umur 3 sampai 5 tahun), kelompok Anak Sekolah Dasar (umur 6 sampai 8 tahun), dan kelompok Anak yang Lebih Tua (umur 9 sampai 12 tahun).

Sesuai dengan target demografi, yaitu anak-anak berusia 5 sampai 7 tahun, maka di bawah ini dijabarkan ciri-ciri psikologis yang meliputi fisik, emosi, dan mental.

Fisik

Umur 5 tahun : *-Gesit*

-Tenang dengan kemampuan motoris terkontrol

-Mengenal warna-warna primer

-Menghitung dengan tangan (antara dua dan lima)

-Pertumbuhan anak perempuan sekitar satu tahun lebih maju daripada laki-laki.

Umur 6 tahun : *-Aktif dan ribut*

-Pertumbuhan fisik melambat

-Gigi permanen mulai muncul

Umur 7 tahun : *-Sering bangkit dari duduk, menjadi agak ceriwis*

-Berminat dalam pengembangan beragam kemampuan motoris

-Menunjukkan luapan perilaku aktif yang tiba-tiba dalam beberapa

Tugas

Emosi

Umur 5 tahun : *-Bertanya-tanya tentang dirinya dan orang lain*

-Saat berusia 4 tahun terbata-bata dalam berbicara, usia 5 tahun dapat berhenti setelah menyelesaikan suatu pemikiran

-Menemukan bahwa dunia riil cukup memberi kesenangan baru, karena telah mengetahui apa yang merupakan fantasi dan apa yang bukan

Umur 6 tahun : *-Tidak jelas (ambivalen)*

-Menangkap ide tentang baik dan buruk

-Kesulitan dalam membuat keputusan

Umur 7 tahun : *-Kurang percaya diri*

-Lebih serius dan bijaksana mengenai kehidupan

-Tidak suka kalah dalam permainan

Mental

Umur 5 tahun : *-Belajar bahasa dengan cepat*

-Mampu berkomunikasi dan menjelaskan tentang perasaan dan ide

-Kosakata mencapai 2.000 kata yang digunakan dengan baik

- Responsif pada ide baru dan penuh imajinasi
- Dapat memisahkan kenyataan dari khayalan

Umur 6 tahun : -Mengetahui nama-nama hari dalam seminggu

- Mengetahui yang kiri dan yang kanan
- Menghitung angka sampai 10, berdasarkan pengelompokkan objek
- Kosakata melebihi 2.000 kata saat duduk di kelas satu

Umur 7 tahun : -Berusaha keras untuk sempurna

- Mulai mengontrol ukuran dan keseragaman huruf
- Mengalami perkembangan visual lebih lanjut

Keahlian Membaca (khusus untuk umur 7 tahun)

Umur 7 tahun : -Membaca secara mekanis

- Menghilangkan atau menambahkan kata-kata yang sudah akrab atau sederhana
- Dapat menerjemahkan cerita tanpa mengetahui arti semua kata
- Ragu dengan atau menebak kata-kata baru
- Mulai kritis pada bahan bacaan
- Menikmati dongeng

Dari tonggak perkembangan di atas, maka dapat diketahui bahwa masa-masa prasekolah (anak-anak berumur 5 sampai 7 tahun) memiliki daya imajinasi yang cepat berkembang dan dapat digunakan sebagai acuan dalam target psikografi buku ini sebagai target

utama, walaupun kelompok anak prasekolah (5 tahun) masih belum mampu untuk membaca (biasanya anak umur 5 tahun sudah mulai bisa menulis dan mengetahui jenis-jenis huruf).

Menurut **Mayke S. Tedjasaputra** (2001, p64-65) dalam bukunya yang sama, pada usia prasekolah (umur 3 sampai 5 tahun) anak cenderung dibacakan cerita oleh orangtua, guru atau orang lain karena pada umumnya seorang anak baru bisa membaca sendiri setelah duduk di kelas 1 sampai 4 SD.

Masih mengutip tulisan dari **Mayke S. Tedjasaputra**, kegiatan membaca merupakan salah satu kegiatan bermain pasif yang secara psikologis mempunyai arti positif. Ada beberapa manfaat psikologi psikologis yang dapat diperoleh melalui kegiatan ini yaitu membuat anak lebih percaya diri, lebih mandiri. Dari kegiatan semacam ini, anak bukan hanya memperoleh kesenangan dan sikap yang positif terhadap kegiatan membaca, tapi juga dapat menambah keahlian membaca dan kosakata yang merupakan modal berharga terhadap bidang studi yang akan mereka tekuni di kemudian hari nanti.

2.3 Kajian Karakter Kancil

Karakter Kancil yang licik dan curang mudah diidentikkan sebagai sosok yang tidak baik. Ironisnya, Kancil adalah tokoh utama dalam ceritanya dan umumnya cerita ini ditujukan untuk anak-anak. Hal ini dapat membingungkan anak-anak bahwa bagaimana mungkin kejahatan yang dilakukan oleh Kancil tidak mendapatkan hukuman? Di samping itu, cerita Si Kancil khususnya dalam media buku yang begitu banyaknya mulai jarang dilirik oleh orangtua dalam memberikan bacaan yang bermutu bagi anak-

anaknyanya, di mana hal ini secara tidak langsung telah perlahan-lahan membuang kebudayaan dari cerita Kancil itu sendiri. Maka dalam kaitannya sebagai komunikasi visual, penulis melakukan pendekatan visual untuk meredakan sisi negative dari karakter Si Kancil tersebut dengan metode semiotik.

Menurut *wikipedia*, semiotik atau semiologi merupakan istilah yang berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti 'tanda' atau 'sign' dalam bahasa Inggris itu adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda seperti: bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Istilah semiologi lebih banyak digunakan di Eropa sedangkan semiotik lazim dipakai oleh ilmuwan Amerika. Semiotik biasanya didefinisikan sebagai teori filsafat umum yang berkenaan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi. Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal. Ketika tanda-tanda tersebut membentuk sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku.

Komunikasi bukan hanya sebagai proses, melainkan komunikasi sebagai pembangkitan makna (*the generation of meaning*). Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, setidaknya orang lain tersebut memahami maksud pesan kita, kurang lebih secara tepat. Supaya komunikasi dapat terlaksana, maka kita harus membuat pesan dalam bentuk tanda (bahasa, kata). Pesan-pesan yang kita buat, mendorong orang lain untuk menciptakan makna untuk dirinya sendiri yang terkait dalam beberapa hal dengan makna yang kita buat dalam pesan kita. Semakin banyak kita berbagi kode yang sama, makin banyak kita menggunakan sistem tanda yang sama, maka makin dekatlah

“makna” kita dengan orang tersebut atas pesan yang datang pada masing-masing kita dengan orang lain tersebut.

Dalam memahami studi tentang makna setidaknya terdapat tiga unsur utama yakni; tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga disebut tanda. Misalnya mangacungkan jempol kepada kawan kita yang berprestasi. Dalam hal ini, tanda mengacu sebagai pujian dari saya dan ini diakui seperti itu baik oleh saya maupun teman saya yang berprestasi. Makna disampaikan dari saya kepada teman yang berprestasi maka komunikasi pun berlangsung.

Dalam buku cerita ini, penerapan semiotik dilakukan dengan menggambarkan gerakan tubuh Kancil dan mimik wajahnya yang sebagai karakter yang cenderung protagonis dan lugu di mata anak-anak. Begitu pula dengan karakter antagonis dalam buku ini seperti, Pak Tani, Anjing, Buaya, dan Ular. Pada penerapan visualnya, Pak Tani digambarkan dengan alis dan kumis yang cukup tebal, memiliki tulang pipi yang agak menonjol, dan juga mengenakan pakaian serba hitam. Dan pada setiap kemunculannya di setiap bagian cerita, Pak Tani digambarkan dengan sifat licik dan sangat tidak menyukai Kancil. Sedangkan untuk karakter antagonis lainnya, secara kebetulan dari cerita asli Kancil sendiri juga menampilkan hewan-hewan pemakan daging (*karnivora*) sebagai ciri dari karakter antagonisnya. Karena di mata anak-anak, hewan-hewan pemakan daging inilah yang artinya karakter jahat. Justru bagi anak-anak, hewan

pemakan tumbuh-tumbuhan adalah karakter protagonist, karena cenderung dilukiskan tidak memiliki gigi-gigi yang tajam dan memiliki wajah yang bersahabat.

Dalam masa pertumbuhan anak-anak, kebutuhan buku cerita sebagai sarana pendidikan yang secara tidak langsung juga harus memberikan nilai moral yang baik di dalam buku cerita tersebut. Nilai moral yang ada di dalam setiap buku cerita biasa disebut sebagai amanat. **Tadkiroatun Musfiroh** (2008, p35-37) menjelaskan bahwa amanat atau pesan moral untuk cerita anak-anak harus ada di dalam cerita atau dongeng.

Amanat dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral yang bersifat praktis, yang dapat ditafsirkan lewat cerita yang bersangkutan. Cerita anak-anak itu harus bersifat “hitam-putih”. Artinya harus secara tegas dinyatakan perbedaan antara perbuatan jahat dan perbuatan baik. Perbuatan jahat akan mendapatkan hukuman, sedangkan perbuatan baik akan mendapat hadiah.

Menurut **Hardjana HP** (2006, p55), “hitam-putih” itu harus dinyatakan dengan tegas, karena anak-anak masih akan sulit untuk menangkap arti dari apa yang tersirat di balik cerita, sehingga harus dijelaskan atau digambarkan dengan nyata, dengan terang-terangan, secara tersurat atau secara eksplisit. Dengan kata lain, anak-anak dapat belajar hal-hal yang baik untuk dilakukan dan hal-hal yang tidak pantas untuk dilakukan dari amanat atau pesan moral dari suatu cerita.

Hal ini tentu tak lepas dari perhatian orangtua yang membimbing anak-anaknya untuk menjelaskan betul-betul arti dari amanat itu sendiri, agar anak-anaknya tidak meniru perbuatan jahat atau tidak baik yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

Maka dari itu, untuk menyesuaikan keterbatasan tentang “hitam- putih” tersebut, penulis merancang cerita Kancil dengan mengubah beberapa sifat karakter, agar sosok Kancil dalam buku ini menjadi tokoh yang disukai anak-anak karena sifat-sifat dasarnya yang bersifat baik. Hal perubahan cerita ini tidak menjadi masalah, karena cerita rakyat menjadi milik bersama. Hal itu disebabkan penciptanya yang asli sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektifnya merasa memilikinya (Brunvard via Danandjaja, 1986, p3-5).

2.4 Cerita Anak-Anak

Cerita untuk anak-anak dapat dikategorikan menjadi 3 jenis, yakni cerita rakyat atau dongeng, cerita fiksi modern, dan cerita faktual. Ketiga macam cerita anak-anak tersebut dapat dinikmati oleh anak-anak dengan berbagai penyesuaian, meskipun ketiga jenis cerita tersebut memiliki sumber dan karakteristik yang berbeda.

Cerita rakyat menurut **Abrams** (1981, p66-67) yang dalam bahasa Inggris disebut *folktale* adalah narasi pendek dalam bentuk prosa yang tidak diketahui penciptanya dan tersebar dari mulut ke mulut. Karena disampaikan dari mulut ke mulut, maka cerita rakyat digolongkan sebagai sastra lisan.

Menurut buku *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini* yang ditulis oleh **Tadkiroatun Musfiroh** (2008, p70-74), cerita rakyat dapat dibagi menjadi 3 jenis menurut bentuknya, yakni:

Mite

Mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pendukungnya. Mite mengandung tokoh-tokoh dewa atau makhluk setengah dewa. Beberapa contoh mite di Indonesia antara lain mite “Dewi Padi” dan “Nyi Roro Kidul”.

Legenda

Legenda adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap sakral oleh pemilik cerita. Yang tampil sebagai tokoh-tokohnya adalah manusia yang sering memperlihatkan sifat-sifat dan kelebihan-kelebihan luar biasa. Tokoh lain yang tampil dalam legenda adalah makhluk gaib dan hidup bersama-sama dengan peristiwa yang terjadi di dunia.

Kejadian-kejadiannya tidak setua mite, dan seakan-akan menggambarkan kehidupan kebudayaan atau peradaban manusia yang banyak dibumbui dengan berbagai keajaiban. Beberapa contoh legenda di antaranya adalah “Legenda Rawa Pening” dari Jawa Tengah, “Legenda Batu Menangis” dari Kalimantan Barat, dan masih banyak lagi.

Dongeng

Dongeng adalah cerita khayali yang dianggap tidak benar-benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun oleh pendengarnya. Dongeng tidak terikat oleh ketentuan normative dan factual tentang pelaku, waktu, dan tempat. Pelakunya adalah makhluk-makhluk khayali yang memiliki kebijaksanaan atau kekurangan untuk mengatur masalah manusia dengan segala macam cara. Contoh-contoh dongeng populer dari Indonesia antara lain “Bawang Merah dan Bawang Putih”, “Pak Dunggu”, “Si Kancil”, dan lain-lain.

Dalam kaitannya dengan data-data yang telah dijabarkan di atas, dongeng adalah jenis cerita rakyat yang tepat sebagai komunikasi yang digunakan untuk anak-anak dalam buku ini.

2.5 Buku Cerita Anak

Cerita anak-anak menurut **Hardjana HP** (2006, p26-27) dalam bukunya yang berjudul *Cara Mudah Mengarang Cerita Anak-Anak*, adalah cerita yang dikemas atau disajikan dalam bentuk cerita pendek. Adapun buku cerita yang disukai anak-anak adalah buku dengan gambar-gambar yang besar dan berwarna cerah, mempunyai tokoh cerita manusia, binatang, atau benda-benda yang sudah dikenal oleh anak. Kalau pun ada tulisannya, maka sebaiknya tulisan ditulis dalam huruf yang dicetak besar-besar, kalimat singkat, sederhana sehingga mudah dipahami (Mayke S. Tedjasaputra, 2001, p65-66).

2.6 Cerita Si Kancil

Cerita Si Kancil hampir tak pernah terlewatkan dari sederetan judul-judul dongeng Indonesia. Ada beragam versi cerita Si Kancil yang di antaranya yang sangat populer, yaitu “Si Kancil dan Pak Tani”, “Si Kancil dan Buaya”, “Si Kancil dan Kerbau”, “Si Kancil dan Gajah”, “Si Kancil dan Siput”, dan “Si Kancil dan Harimau”. Beberapa judul cerita Si Kancil di atas tetap menokohkan sosok Kancil yang cerdik, licik, gesit, banyak akal, dan bagaimana cerdiknya Kancil dalam membantu temannya dan menghadapi masalahnya.

Dalam pencarian data, penulis menampilkan cerita asli dari beberapa versi cerita Si Kancil yang telah disebutkan di atas.

2.6.1 Si Kancil dan Pak Tani

Pagi hari di sebuah hutan yang rindang. Si Kancil menyanyi senang sambil berjalan cari makan. “Aah... itu dia Kebun Mentimun yang pernah kulihat! Hmm... slurp!” seru Kancil luar biasa girang. Air liurnya tidak terasa menetes ketika ia melihat mentimun-mentimun besar di kebun yang ia lihat. Tidak seperti mentimun liar yang ia temukan di dalam hutan.

”Uh! Hihhi... Ini sih gampang banget! Kebunnya kosong nggak ada yang jaga begini! Kalau aku teriak juga pasti nggak ada yang tahu, hihhi... Kucoba ah!” gumamnya senang. “Woooooiiii !!” teriak Kancil kuat-kuat. ”Uh! Kancil benar! Pak Tani dan istrinya pasti tidak akan sampai bangun dari tidur malam-malam begini!” Kancil pun makan sampai kenyang, bahkan ia sampai jatuh tertidur di dalam semak-semak kebun. “Hoahmm... krauk, krauk, krauk... hah! Nggak ada yang tahu kalau aku di sini, besok pagi aja deh aku pergi! Hoahmm...” kata Kancil ngantuk setelah makan sampai kenyang.

Pagi esok harinya, Pak Tani yang sedang berjalan ke arah kebun tiba-tiba saja menjadi kaget. ”Hah? Ya ampun! Siapa, siapa yang memakan timun-timunku di kebun! Mentimun-mentimunku yang sudah siap dipanen, rusak!” seru Pak Tani kesal bercampur marah. “Hihhi... Pak Tani nggak tahu kalau akulah yang sudah menghabiskan mentimun-mentimunya, hihhi...” bisik Kancil licik di semak-semak.

”Aaah, awas hewan-hewan pencuri mentimun! Kalau ketangkap, nanti ku masak dan ku makan! Hu uh!” umpat Pak Tani geram.

Keesokan harinya, Pak Tani kembali sambil membawa boneka besar yang sudah dilapisi getah lengket dari pohon nangka. Ia meletakkannya di sebuah tonggak di tengah mentimun-mentimun di kebunnya.

”Uh hup!” bunyi pasak tertancap. “Awas, kalau nanti hewan pencuri itu kembali, pasti ia takut melihat boneka ini” kata Pak Tani. ”Hihihi... Pak Tani kembali membawa teman! Tapi, hihihi lihat tuh! Temennya kaku banget! Nggak gesit kaya Pak Tani, hihihi... Siapa ya dia?” Kancil heran.

Kancil bertanya-tanya mengapa teman petani yang kaku itu ditinggal di ladang dan tidak diajak pulang bersama Pak Tani. Ia ingin memakan mentimun lagi di kebun Pak Tani, tapi teman Pak Tani selalu melihat dia.

”Hu uh, kapan sih ia pergi! Aku udah laper nih! Tiap angin bertiup, ia bergerak. Angin bergerak ke kanan, ia juga ikut ke kanan! Ayo, ayo pergi! Aah, kuhampiri juga, biar ia kaget, ha..ha...!” kata Kancil berusaha menakuti boneka jerami.

Semakin dekat semakin sadar Si Kancil. Sosok teman Pak Tani yang ia lihat hanya sebuah boneka yang tidak bisa berbuat apa-apa, kecuali bergoyang di tengah hembusan angin. ”Ah... manusia ini bahkan ngga bisa berjalan, apalagi berlari. Kenapa aku harus takut?” ujar Kancil memberanikan diri.

Kancil sekarang sudah benar-benar dekat dengan boneka besar itu. Ia menatap lekat-lekat kedua mata boneka dan hendak mengejeknya. ”Nih, kuberi kau beberapa

mentimun. Jika kau bergerak, kutendang kau!” kata Kancil menguji benda itu.

Tiba-tiba angin bertiup. ”Nah kan ada angin, langsung kau bergerak, kutendang beneran nih, uh!” kata Kancil menendang boneka jerami dengan kaki depannya.

”Loh, loh... kenapa ini? Kenapa nih?” Kancil panik. ”Uh, uh, tolong! Tolong!” ujar Kancil berusaha melepas kaki depannya. ”Lepas, lepas! Hei... berani-beraninya kau mencengkram kakiku! Lepaskan, atau kupukul kau! Lepas, lepas! Uh!” Kancil ketakutan karena kedua kakinya menempel erat di boneka jerami. Kancil menyerang boneka itu dengan kaki depannya sekarang. Dan kaki itu juga tertancap! Wah, wah, kali ini Kancil benar-benar terperangkap!

”Uh... uuuh! Hei, apa-apaan ini! Sekarang kau juga mencengkram kakiku yang lain! Hei.. ayolah lepasin aku! Lepasin aku! Jika tidak, aku akan memukulmu lagi, huu uuh!!!” seru Kancil makin panik dan kesal. Kancil yang sudah putus asa mulai menendang lagi. Tapi akhirnya ia tidak bisa berbuat apa-apa kecuali menatap awan atau sisa-sisa mentimun di ladang! Seluruh kakinya tertancap dan ia harus tinggal di kebun Pak Tani sepanjang hari.

”Lepaskan, lepaskan aku !! Tolonng Lepaskan aku !!” seru Kancil marah-marah. Si Kancil biasanya punya banyak akal cerdas, tapi kali ini ia tak berkutik. Bisa-bisa Pak Tani datang dan menangkapnya hidup-hidup. Kancil, yang sudah putus asa, mulai menendang dengan cakarinya yang masih bebas, tapi akhirnya keempat cakarinya malah tertancap di tubuh si boneka. Kancil tidak dapat berbuat apa-apa kecuali menatap awan-

awan di langit atau sisa-sisa mentimun di ladang. Seluruh cakarnya tertancap dan harus tinggal di sana sepanjang hari.

Sore harinya, sang petani kembali ke ladang. Melihat ia telah berhasil menangkap si pencuri mentimun, ia bergembira. "Ha..ha...! Aku telah menangkapmu! Kau akan jadi santapan lezat setelah kami memasakmu!" kata Pak Tani senang. Si petani kemudian menarik Kancil supaya lepas dari boneka lengket itu, menaruhnya di dalam kandang bambu dan membawanya pulang.

Setelah memutuskan bahwa Kancil akan dimasak keesokan paginya, petani itu meninggalkan kandang di tengah kebun untuk malam itu. Ia menaruh batu berat di atas kandang dari anyaman bambu tersebut supaya kandang itu tidak mudah digulingkan. Kancil merasa sangat bingung sehingga ia hanya bisa berbaring diam.

Di tengah malam, ketika petani dan keluarganya sudah pergi tidur, Kancil tetap terjaga dan berpikir. Ia melihat anjing penjaga keluarga petani berbaring di dekat kandang. Kancil memanggil anjing tersebut dengan pelan, "Sst! Anjing ke sini! Mari berteman. Aku adalah peliharaan baru keluarga petani. Kuberitahu ya, anak lelaki petani begitu menyukaiku sehingga besok ia akan mengajakku ke kota untuk melihat perayaan besar yang diadakan kepala desa".

Ragu-ragu si anjing menjawab, "Hah! Aku tidak percaya. Aku sudah bersama mereka selama bertahun-tahun dan mereka tidak pernah mengajakku ke kota."

”Terserah, kamu mau percaya atau tidak. Tapi kalau kamu tertarik, aku bisa mengatur supaya kamu juga bisa ikut pergi” kata Kancil dengan sikap tak acuh.

Sekarang si anjing menjadi gembira. Ia memang ingin ikut ke kota. ”Ya, aku mau!” sahut si Anjing riang. ”Itu mudah. Yang harus kamu lakukan hanyalah bergabung denganku di dalam kandang ini. Ketika anak lelaki petani datang, aku akan memintanya mengajakmu juga. Aku yakin itu tidak apa-apa. Coba lihat apakah kau bisa menyingkirkan batu dari atas kandang ini dan bergabung denganku” ujar si Kancil.

Anjing itu pun melakukan perintah Kancil. Ia menjatuhkan batu dari atas kandang, membuka kandang dan menyelip masuk untuk bergabung dengan Kancil di dalamnya. Pada saat bersamaan, dengan satu gerakan cepat, Kancil menyelip keluar dari kandang dan berlari menuju hutan.

Ia berteriak, ”Hai anjing, kuharap kamu akan diajak ke kota besok pagi dan tidak direbus! Tunggu saja disitu dengan sabar!” Si anjing, yang merasa bingung, tidak mengerti apa yang baru saja terjadi. Pada waktu ia menyadari bahwa ia telah ditipu, Kancil sudah selamat, jauh di dalam hutan.

2.6.2 Si Kancil dan Buaya

Suatu hari Sang Kancil berjalan-jalan di dalam hutan untuk mencari makanan. Oleh karena makanan di sekitar kawasan kediaman telah berkurang, Sang Kancil mencari di luar kawasan kediamannya. Cuaca pada hari tersebut sangat panas, menyebabkan Sang Kancil merasa dahaga karena terlalu lama berjalan, lalu ia berusaha mencari sungai

yang berdekatan. Setelah meredah hutan akhirnya kancil berjumpa dengan sebatang sungai yang sangat jernih airnya. Tanpa membuang waktu, Sang Kancil terus minum dengan sepuas-puasnya. Kedinginan air sungai tersebut telah menghilangkan rasa dahaga Sang Kancil.

Kancil terus berjalan-jalan menyusuri tebing sungai. Apabila terasa penat, ia berehat sebentar di bawah pohon beringin yang sangat rindang di sekitar kawasan tersebut.

Kancil berkata didalam hatinya “Aku mesti bersabar jika ingin mendapat makanan yang lezat-lezat”. Setelah kepenatannya hilang, Sang Kancil menyusuri tebing sungai tersebut sambil memakan dedaun kegemarannya yang terdapat disekitarnya. Ia tiba di satu kawasan yang agak lapang, Sang Kancil memandang kebun buah-buahan yang sedang masak ranum di seberang sungai. ”Alangkah enakya jika aku dapat menyeberangi sungai ini dan dapat menikmati buah-buahan tersebut” pikir Sang Kancil.

Sang Kancil terus berfikir mencari akal bagaimana untuk menyeberangi sungai yang sangat dalam lagi deras arusnya. Tiba-tiba Sang Kancil terpandang Sang Buaya yang sedang asyik berjemur di tebing sungai. Sudah menjadi kebiasaan buaya apabila hari panas ia suka berjemur untuk mendapat cahaya matahari. Tanpa berlengah-lengah lagi kancil terus menghampiri buaya yang sedang berjemur lalu berkata ” Hai sahabatku Sang Buaya, apa khabar kamu pada hari ini?”

Buaya yang sedang asyik menikmati cahaya matahari terus membuka mata dan didapati sang kancil yang menegurnya tadi, “Kabar baik sahabatku Sang Kancil” sambung buaya lagi. “Apakah yang menyebabkan kamu datang ke mari?” Kata Sang Kancil,

“Aku membawa kabar gembira untuk kamu”. Mendengar kata-kata Sang Kancil, Sang Buaya tidak sabar lagi ingin mendengar khabar yang dibawa oleh Sang Kancil lalu berkata “Ceritakan kepada ku apakah yang engkau hendak sampaikan”.

Kancil berkata “Aku diperintahkan oleh Raja Sulaiman supaya menghitung jumlah buaya yang terdapat di dalam sungai ini kerana Raja Sulaiman ingin memberi hadiah kepada kamu semua”. Mendengar saja nama Raja Sulaiman sudah menggerunkan semua binatang kerana Nabi Sulaiman telah diberi kebesaran oleh Allah untuk memerintah semua makhluk di muka bumi ini. “Baiklah, kamu tunggu di sini, aku akan turun ke dasar sungai untuk memanggil semua kawan aku” kata Sang Buaya. Sementara itu Sang Kancil sudah berangan-angan untuk menikmati buah-buahan.

Tidak lama kemudian semua buaya yang berada di dasar sungai berkumpul di tebing sungai. Sang Kancil berkata, “Hai buaya sekalian, aku telah diperintahkan oleh Nabi Sulaiman supaya menghitung jumlah kamu semua kerana Nabi Sulaiman akan memberi hadiah yang istimewa pada hari ini” Kata kancil lagi, “Berbarislah kamu semua dari tebing sebelah sini hingga ke tebing sebelah sana”

Oleh karena perintah tersebut adalah datangnya daripada Nabi Sulaiman semua buaya segera beratur tanpa membantah. Kata Buaya tadi, “Sekarang hitunglah, kami sudah berbaris” Sang Kancil mengambil sepotong kayu yang berada di situ lalu melompat ke atas buaya yang pertama di tepi sungai dan ia mulai menghitung dengan menyebut, “Satu dua tiga, jantan betina aku ketuk” sambil mengetuk kepala buaya begitulah sehingga kancil berjaya menyeberangi sungai. Apabila sampai ditebing sana kancil terus

melompat ke atas tebing sungai sambil bersorak kegembiraan dan berkata, "Hai buaya-buaya sekalian, tahukah kamu bahwa aku telah menipu kamu semua dan tidak ada hadiah yang akan diberikan oleh Nabi Sulaiman".

Mendengar kata-kata Sang Kancil semua buaya merasa marah dan malu karena mereka telah di tipu oleh kancil. Mereka bersumpah dan tidak akan melepaskan Sang Kancil apabila bertemu pada masa akan datang. Dendam buaya tersebut terus membara hingga hari ini. Sementara itu Sang Kancil terus melompat kegembiraan dan terus meninggalkan buaya-buaya tersebut dan terus menghilangkan diri di dalam kebun buah-buahan untuk menikmati buah-buahan yang sedang masak ranum itu.

2.6.3 Si Kancil dan Kerbau

Pagi itu Kancil berjalan-jalan di pinggir sungai. Ia senang sekali menghirup udara segar. Tiba-tiba seekor burung Emprit menyapanya, "Halo, apa kabar, Cil?" "Kabar baik, Emprit! Bagaimana dengan kamu?"

"Begini,Cil,.. " Belum sempat burung Emprit menjawab pertanyaan kancil, tiba-tiba terdengar suara rintihan. Kancil mencari arah suara. "Seperti suara makhluk yang menangis? Siapa ya, Emprit?"

Emprit menjawab,"Aku tadi baru mau cerita itu.. Pak Kerbau kasihan, deh.Ayo, kita kesana!"

Lalu sampailah mereka ke tempat Pak Kerbau. Tampak Pak Kerbau sedang merintih. Di tubuhnya melilit seekor ular. "Mengapa kau menangis Pak Kerbau? Dan

mengapa kau dililit Si Ular?" tanya Kancil.

"Aku mencoba menolong Si Ular dari bahaya, tapi dia malah menerkam, ingin memangsaku," jelas Pak Kerbau. "Aku berusaha melepaskan pohon kelapa di punggungnya. Setelah lepas, dia malah melilit ke punggungku sambil berkata, "Kau akan menjadi mangsaku Kerbau!" "

Kancil lalu bertanya pada Si Ular, "Apa betul cerita Pak Kerbau tadi, Si Ular?"

"Oh, betul sekali, Kancil. Tak ada yang dikurangi satu kata pun. He..he....he."

"Lalu mengapa kamu tidak membalas kebaikan Pak Kerbau?" tanya Kancil lagi.

"Bukan aku tak tahu membalas budi," jawab Ular, "tapi aku lapar sekali!

Seharian aku belum mendapat mangsa, eh malah tertimpa pohon kelapa! Aku

berteriak, merintih, karena kesakitan. Lalu datang Pak Kerbau menolongku!

Nah, ketika dia merunduk, melepaskan pohon kelapa itulah, aku naik ke punggungnya. He..he..he.."

Kancil lalu diam sejenak dan berpikir. "Baiklah Pak Buaya, kau pantas mendapatkan

Pak Kerbau sebagai mangsa karena kebodohnya. Dan salut atas kecerdikanmu!

Tapi..." Kancil berhenti sejenak sambil tersenyum cerdik. Lalu ia melanjutkan, "

Tapi..bisa nggak diperagakan ulang bagaimana cara Si Ular melompat ke punggung Pak Kerbau!"

"Oh, begitu, Cil! Ah, itu sih gampang! Mudah, Cil!" kata Si Ular.

Karena tersanjung oleh kata-kata Kancil, Si Ular dengan senang hati turun

untuk menunjukkan asal kejadian. "Ayo, Cil! Akan aku tunjukkan kecerdikanku

padamu,Cil! He..he..he.. Ayo, kita egera ke tempat kejadian." ajak Si Ular. Lalu sampailah mereka di tempat di kejadian. "Begini.Mula-mula, aku berjemur, di dekat sungai ini. Lalu tiba-tiba batang kelapa itu roboh dan menimpaku."

"Oke...oke.sebentar.Tolong, Pak Kerbau letakkan batang kelapa itu ke punggung Si Ular," kata Kancil.

Ular sangat terkejut dengan rencana Kancil. "Tenang saja, Ular! Ini kan cuma sebentar! Supaya kita tahu kejadian yang sebenarnya," jelas Kancil. Kerbau segera mengambil batang pohon kelapa yang tadi menindih Ular, lalu ia melemparkannya ke atas punggung Si Ular.

"Wadow..!" jerit Si Ular.

"Eitt! Pelan-pelan, dong! Kasihan 'kan, Si Ular!" seru Kancil.

"Oh, begini ya.Apakah begini posisinya, Pak Kerbau?" kata Kancil.

"Iya, begitulah waktu aku datang menolongnya" kata Kerbau.

Sementara itu Ular mengeluh, "Uuugh, berat sekali ,Cil.Sudah,dong. Katanya cuma sebentar."

Kancil tersenyum lalu berkata pada Kerbau, "Mari kita tinggalkan tempat ini. Biarkan saja dia merasa kesakitan. Karena dia tidak tahu bagaimana membalas budi!" "Cil, jangan begitu...Kerbau, tolong aku ya..Hu..hu..hu. Jangan tinggalkan aku sendirian. Aku janji tidak akan curang dan nakal lagi.. Huhuhu. Cil, aku mohon jangan tinggalkan aku. Sakit, nih,ugh! Hu..hu..hu.. Aku kapok, Cil!" Iba juga hati Kancil dan Pak Kerbau mendengar rintihan Si Ular.

Akhirnya ia berkata, "Baiklah Ular, bila kau telah menyadari kesalahanmu. Kami maafkan!" Kerbau lalu mengangkat batang pohon kelapa itu dan menolong Ular.

Dengan penuh penyesalan Si Ular berkata, "Kerbau, aku minta maaf atas kesalahanku. Dan juga kau, Cil, terima kasih atas kebaikanmu!"

Kerbau pun tak lupa mengucapkan terima kasih. "Terima kasih, Cil! Kau telah menolongku dari ancaman Si Ular. Mulai dari sekarang aku akan selalu waspada."

2.7 Isi Buku

Buku memuat cerita yang telah di sesuaikan dengan target dan ditunjang oleh ilustrasi dengan penuh warna. Masing-masing buku memuat 1 cerita Si Kancil. Namun karena mengingat adanya batasan waktu dalam proses pengerjaan, maka produk yang akan ditampilkan adalah 1 buku cerita "Si Kancil dan Pak Tani" dengan memuat seluruh komponen buku, dan 2 buku cerita Si Kancil lainnya ("Si Kancil dan Buaya" dan "Si Kancil dan Kerbau"), namun hanya terdiri atas sampul depan, sampul belakang, dan punggung buku (isi buku disesuaikan agar terlihat seperti keseluruhan buku cerita "Si Kancil dan Pak Tani").

2.8 Data Media Pemandangan

Dalam hal ini penulis belum menemui buku cerita yang sejenis. Sejenis dalam arti sama-sama menceritakan cerita rakyat atau dongeng dan dikemas dalam format dan metode yang sama. Sebagai pembandingan, penulis mencantumkan beberapa media yang di antaranya adalah,

2.8.1 Paper Tole

Di luar negeri, Paper Tole dikenal sebagai *3-D decoupage*. Tak ada yang bias memastikan asal muasal seni ini. Sebab kalau ditelaah, bangsa Jepang sudah mengenal seni membentuk dan melipat kertas menjadi desain yang cantik (*origami*) sejak ratusan tahun lalu. Seni ini juga mirip paper tole, mengubah bentuk tampilan gambar kertas dua dimensi jadi tiga dimensi.

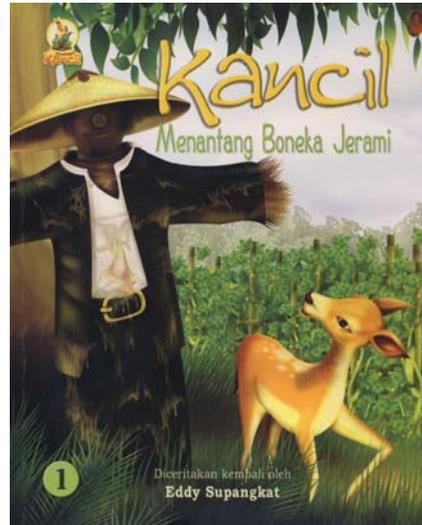
Paper Tole di Indonesia merupakan salah satu dari beragam jenis hobi yang membutuhkan ketekunan yang tinggi. Hal ini dikarenakan unsur kerapihan potongan yang sangat menentukan hasil akhir paper tole tersebut. Paper tole dijual dengan beragam jenis gambar dan ada yang menjual dalam bentuk jadi dan belum berbentuk jadi. Harga paper tole bisa terbilang mahal, terutama jika membeli dalam bentuk jadi. Harganya bisa mencapai ratusan ribu rupiah tergantung tingkat kerumitan dan ukuran.



Gambar 2.1

2.8.2 Kancil Menantang Boneka Jerami

Buku ini menceritakan petualangan Kancil yang mencuri mentimun Pak Tani dan berhasil lolos dari hukuman Pak Tani.



Gambar 2.2

Buku ini berisi 16 halaman dan berdimensi 21 x 27 cm. Buku ini diterbitkan oleh Kanisius dan di ceritakan ulang oleh Eddy Supangkat. Harga buku ini Rp. 25.000,-

2.9 Produk

Buku ini merupakan buku cerita dengan jenis cerita rakyat atau dongeng. Judul buku ini adalah *Seri Petualangan Si Kancil*. Buku dibuat dalam 3 seri dengan cerita yang berbeda, dan masing-masing buku dijual terpisah. Ketiga judul buku seri “Petualangan Si Kancil”, di antaranya adalah:

- “*Si Kancil dan Pak Tani*”
- “*Si Kancil dan Kerbau*”
- “*Si Kancil dan Buaya*”

2.9.1 Data Produk

Judul	: Seri Petualangan Si Kancil
Pengarang	: Sandy Kumoro
Penerbit	: Erlangga for Kids
Tahun Terbit	: 2008
Dimensi	: 20,7 x 20,5 x 2cm (p x l x t)
Tebal	: 10 halaman
Jumlah	: 3 seri

2.9.2 Karakteristik Produk

Mendidik

Buku ini menceritakan bagaimana Kancil dapat mengatasi masalah tidak dengan kekuatan, melainkan dengan kecerdasan dan kecerdikannya. Di samping itu, terdapat pesan moral yang disampaikan lewat buku ini.

Menghibur

Ditunjang dengan ilustrasi dan pewarnaan yang cukup baik, sehingga membuat anak-anak tidak bosan untuk memperhatikan gambar atau visual dan meminta orangtua untuk membacakan buku ini.

2.10 Data Penerbit Erlangga For Kids



Gambar 2.3

Penerbit Erlangga hadir pada tahun 1952, di tengah keprihatinan kondisi pendidikan nasional, saat para siswa Indonesia kesulitan memperoleh buku-buku untuk belajar. Keprihatinan ini melecut Penerbit Erlangga untuk berkarya dengan melahirkan banyak buku.

Tujuan kami adalah ikut berpartisipasi dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan menerbitkan buku-buku bermutu, mulai dari tingkat prasekolah, TK, sekolah dasar, sekolah menengah, perguruan tinggi, dan kalangan profesional.

- Pra sekolah: bidang ini baru dimulai dan akan terbit sekitar 100 judul buku.
- Sekolah dasar: lebih dari seratus judul buku telah diterbitkan, mencakup buku teks (materi), soal, dan keterampilan.
- Sekolah menengah: lebih dari dua ratus judul buku telah diterbitkan, mencakup buku teks (materi), soal, dan persiapan masuk ke perguruan tinggi.
- Perguruan tinggi: lebih dari seribu judul telah diterbitkan, mencakup semua bidang, seperti ekonomi, teknik, MIPA, sosial.
- Umum: lebih dari empat ratus judul telah diterbitkan, mencakup buku populer, self help, dan religius.

Komitmen Penerbit Erlangga tampak dari misinya: melayani ilmu pengetahuan. Sebagai "pelayan" Penerbit Erlangga berupaya tetap tanggap terhadap arus reformasi pendidikan. Untuk itulah, revisi, pembaruan, dan pengelahiran buku-buku baru terus dilakukan.

Visi & Misi Erlangga

Visi

Visi kami adalah menjadi mitra utama bagi semua pihak yang berkepentingan dalam memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa maju di dunia, khususnya di dalam penguasaan ilmu pengetahuan, yang akan kami capai melalui kepemimpinan kami di setiap segmen pasar di mana kami bersaing.

Misi

1. Misi Erlangga adalah memberi solusi kepada setiap orang yang menghadapi masalah dalam mencari dan mengejar ilmu pengetahuan.
2. Kami akan menyediakan produk dan layanan yang memenuhi standar tertinggi yang mampu kami capai, jauh di atas para pesaing yang ada dalam industri di mana kami bersaing.
3. Kami ingin memastikan bahwa semua pihak yang berhubungan dengan kami dapat merasakan dan menerima manfaat positif dari kehadiran kami dalam bisnis ini.
4. Misi kami adalah menghasilkan tingkat pengembalian yang wajar atas risiko modal dan investasi yang dihadapi oleh para pemegang saham, meningkatkan

kekayaan perusahaan, dan menjadi sumber kemakmuran bagi orang-orang yang bekerja pada kami.

5. Sumber daya manusia merupakan unsur strategis yang sangat menentukan arah dan masa depan dari bisnis kami. Oleh karena itu, kami akan memberdayakan dan memotivasi orang-orang yang bekerja untuk kami agar memberikan potensi produktivitas dan kreativitas terbaik yang mereka miliki secara berkesinambungan.

Komitmen Penerbit Erlangga tampak dari misinya: melayani ilmu pengetahuan. Sebagai "pelayan" Penerbit Erlangga berupaya tetap tanggap terhadap arus reformasi pendidikan. Untuk itulah, revisi, pembaruan, dan pengelahiran buku-buku baru terus dilakukan.

2.11 Target

Target dari buku cerita “Seri Petualangan Si Kancil” ini adalah keluarga yang tinggal di kota-kota besar, contohnya Jakarta yang berasal dari kalangan menengah ke atas (SES B-A). Keluarga yang menjadi sasaran adalah keluarga yang terdiri dari 3-4 orang (Ayah, Ibu, dan 1 atau 2 orang anak) yang mempunyai anak-anak berusia 5 sampai 7 tahun. Keluarga yang menjadi sasaran mempunyai gaya hidup modern, berkepribadian aktif, dinamis, berwawasan luas, dan mengerti akan pertumbuhan, perkembangan, dan kebutuhan anak-anaknya.

2.12 Analisa SWOT

Strength : -Visual yang menarik
 -Format dan pengemasan buku yang unik

- Memberikan pesan moral sebagai sarana edukasi (merubah karakter atau sifat Kancil menjadi sosok yang baik sehingga layak diidolakan)
- Menghadirkan kembali tokoh legendaries Si Kancil

Weakness : -Harga buku mahal

Opportunity : -Karakter si Kancil yang sudah diketahui banyak orang
-Belum ada buku cerita Indonesia yang sama seperti buku ini
-Kesadaran yang cukup baik dari orangtua, untuk membelikan bacaan yang bermutu bagi anak-anaknya

Threat : -Banyaknya buku cerita bergambar anak-anak yang ditulis dari luar negeri dan masuk ke Indonesia dengan pengemasan yang lebih menarik