

BAB 2

Data dan Analisa

2.1 Data dan Literatur

Buku dongeng/cerita rakyat adalah sebuah buku yang memiliki kelebihan dibandingkan buku-buku lainnya. Buku ini berisi cerita dongeng-dongeng fiktif yang ringan dan ditujukan untuk anak-anak. Cerita fiktif dalam dongeng/cerita rakyat tidak lah serumit cerita-cerita pada komik bersambung ataupun pada novel. Cerita buku dongeng ini akan dikemas sebaik-baiknya sehingga mendapat perhatian dari anak-anak selaku konsumen utama dari pada karya tulis ini. Kebanyakan dongeng menceritakan putrid-putri yang memiliki kesulitan masing-masing namun banyak juga yang bertema-tema menarik lainnya.

Perlu diketahui saat ini buku-buku dongeng/cerita rakyat bersaing dengan buku-buku lainnya seperti komik, novel, cepen, buku interaktif dan lainnya. Namun buku bertema dongeng/cerita rakyat selalu memiliki keunggulan tersendiri dalam setiap ceritanya dan tidak menampilkan cerita dalam bentuk biasa. Tetapi memberikan makna-makna penting dan pesan moral didalamnya yang membantu perkembangan anak yang membacanya baik dari segi tingkah laku maupun sosialisasi kedepannya.

2.2 Hasil Survey

Manusia berkembang pesat pada saat dilahirkan sampai dengan usia 5 tahun, sehingga hampir pada usia 4 tahun kecerdasan anak telah terbentuk. Kemudian secara bertahap ketika memasuki 8 tahun kecerdasan tersebut telah terbentuk 80%. Namun kreativitas sang anak akan menurun apabila tidak diupayakan dalam meningkatkan perkembangan potensi kecerdasannya.

Data-data ini merupakan penelitian dari ahli perkembangan anak dari Universitas Georgia Amerika Serikat, Dr. Keith Osborn. Pakar anak Dr. Seto Mulyadi atau lebih akrab dipanggil kak Seto juga berpendapat bahwa usia balita merupakan masa paling penting dalam perkembangan potensi seseorang. Termasuk rasa percaya dirinya. Perkembangan potensi anak juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya karena si anak akan menirukan, dan belajar dari apa yang didengar, dilihat, dibaca, dan dirasakan.

Penulis juga menyempatkan diri untuk wawancara pada salah seorang guru sekolah dasar di Palembang, menurut ibu Susan, buku dongeng/cerita rakyat penting untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas pada anak.

Di jaman moden ini ada banyak sekali bacaan serta media-media yang dapat merusak moral si anak. Anak melihat, meniru dan bertindak dari apa yang diketahuinya. Disini peran orang tua sangat dibutuhkan dalam membina anak agar dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik. Orang tua juga sangat bertanggung jawab dalam mengawasi pergaulan si anak dan bacaan-bacaan si anak.

“Crayon Sinchan adalah salah satu contoh buku yang tidak baik untuk anak-anak”, hal ini dituturkan oleh Bu Susan selaku pengajar di sekolah dasar. Menurut beliau media-media seperti televisi dan internet juga memiliki dampak negative pada

perkembangan anak, ada tayangan juga website-website tertentu yang dinilai kurang baik dan mendidik.

Takutnya sang anak akan meniru adegan-adegan yang kurang baik dalam tayangan tersebut di kehidupan nyata dan pada orang lain. Oleh sebab itu peran orang tua sangat besar dalam mendidik dan memberikan pengawasan serta bacaan yang dinilaipantas untuk anak. Buku dongeng merupakan contoh buku bacaan yang patut dibaca oleh anak-anak karena dapat melatih daya imajinasi.

Penulis juga mewawancarai seorang anak kecil yang juga berada dipalembang, bernama Chelsea, Ternyata Chelsea mengetahui banyak tentang dongeng-dongeng/cerita rakyat dalam dan luar negeri, dalam wawancara tersebut Chelsea lebih menyukai bacaan dalam bentuk komik dari pada tulisan karena membantunya dalam pengenalan hingga alur cerita. penulis juga sempat mewawancari ibu dari Chelsea, dan beliau mengatakan Chelsea lebih suka buku yang memiliki gambar yang lucu-lucu.

2.3 Sejarah Betawi (Ridwan saidi)

Cikal bakal sejarah orang Betawi dikaitkan Ridwan dengan tokoh bernama Aki Tirem yang hidup di daerah kampung Warakas (Jakarta Utara) pada abad 2. Aki Tirem hidup dari membuat priuk dan saban-saban bajak laut menyatroni tempatnya untuk merampok priuk. Lantaran keteteran sendiri melawan bajak laut maka diputuskan untuk mencari perlindungan dari sebuah kerajaan. Saat itulah Dewawarman seorang berilmu dari India yang menjadi menantunya dimintanya mendirikan kerajaanraja.

Pada tahun 130 berdirilah kerajaan pertama di Jawa yang namanya Salakanagara. Salakanagara nagara menurut Ridwan berasal dari bahasa Kawi salaka yang artinya perak.

Secara etimologis kemudian Salakanagara itu dikaitkan Ridwan dengan laporan ahli geografi Yunani bernama Claudius Ptolomeus pada tahun 160 dalam buku Geografia yang menyebut bandar di daerah Iabadiou (Jawa) bernama Argyre yang artinya perak. Dikaitkan pula dengan laporan dari Cina zaman Dinasti Han yang pada tahun 132 mengabarkan tentang kedatangan utusan Raja YeTiau bernama TiaoPien.

Ye Tiau ditafsirkan sebagai Jawa dan Tiau Pien sebagai Dewawarman. Termasuk dalam hal ini yang disebut Slametmulyana sebagai Kerajaan Holotan yang merupakan pendahulu kerajaan Tarumanagara dalam bukunya Dari Holotan sampai Jayakarta adalah Salakanagara.

Soal letak Salakanagara, Ridwan menunjuk kepada daerah Condet. Alasannya karena di Condet salak tumbuh subur dan banyak sekali nama-nama tempat yang bermakna sejarah, seperti Bale Kambang dan Batu Ampar. Bale Kambang adalah pasanggahan raja dan Batu Ampar adalah batu besar tempat sesaji diletakkan.

Di Condet juga terdapat makam kuno yang disebut penduduk Kramat Growak dan makam Ki Balung Tunggal yang ditafsirkan Ridwan adalah tokoh dari zaman kerajaan pelanjut Salakanagara yaitu Kerajaan Kalapa. Tokoh ini menurut Ridwan adalah

pemimpin pasukan yang tetap melakukan peperangan walaupun tulangnya tinggal sepotong maka lantaran itu dijuluki Ki Balung Tunggal.

Setelah menunjuk bukti secara geografis, Ridwan pun melengkapi teorinya tentang cikal bakal sejarah orang Betawi dengan sejarah perkembangan bahasa dan budaya Melayu agar dapat semakin terlihat batas antara orang Betawi dengan orang Sunda. Ia pergi ke abad 10. Saat terjadi persaingan antara wong Melayu yaitu Kerajaan Sriwijaya dengan wong Jawa yang tak lain adalah Kerajaan Kediri. Persaingan ini kemudian menjadi perang dan membawa Cina ikut campur sebagai penengah karena perniagaan mereka terganggu. Perdamaian tercapai, kendali lautan dibagi dua, sebelah timur mulai dari Cimanuk dikendalikan Sriwijaya, sebelah timur mulai dari Kediri dikendalikan Kediri. Artinya pelabuhan Kalapa termasuk kendali atas kerajaan Sriwijaya.

Sriwijaya kemudian meminta mitranya yaitu Syailendra di Jawa Tengah untuk membantu mengawasi perairan teritorial Sriwijaya di Jawa bagian barat. Tetapi ternyata Syailendra abai maka Sriwijaya mendatangkan migran suku Melayu Kalimantan bagian barat ke Kalapa. Pada periode itulah terjadi persebaran bahasa Melayu di Kerajaan Kalapa yang pada gilirannya – karena gelombang imigrasi itu lebih besar ketimbang pemukin awal – bahasa Melayu yang mereka bawa mengalahkan bahasa Sunda Kawi sebagai lingua franca di Kerajaan Kalapa.

Ridwan mencontohkan, orang “pulo”, yaitu orang yang berdiam di Kepulauan Seribu, menyebut musim di mana angin bertiup sangat kencang dan membahayakan

nelayan dengan “musim barat” (bahasa Melayu), bukan “musim kulon” (bahasa Sunda). Orang-orang di desa pinggiran Jakarta mengatakan “milir”, “ke hilir” dan “orang hilir” (bahasa Melayu Kalimantan bagian barat) untuk mengatakan “ke kota” dan “orang kota”.

2.4 Studi Lance Castles

Agar timbangan tidak berat sebelah maka perlulah disini dikemukakan pula sosial-origin alias asal-usul sejarah orang Betawi yang ditulis Lance Castles, meskipun telaah peneliti Australia ini banyak bikin berang orang Betawi, tetapi sampai sekarang hanya itulah yang dianggap sebagai jawaban paling memuaskan (kalau tidak bisa disebut *accepted history*) oleh banyak pihak, terutama para akademisi.

Pada April 1967 di majalah Indonesia terbitan Cornell University, Amerika, Castles mengumumkan penelitiannya menyangkut asal-usul orang Betawi. Hasil penelitian yang berjudul “The Ethnic Profile of Jakarta” menyebutkan bahwa orang Betawi terbentuk pada sekitar pertengahan abad 19 sebagai hasil proses peleburan dari berbagai kelompok etnis yang menjadi budak di Batavia.

Secara singkat sketsa sejarah terjadinya orang Betawi menurut Castles dapat ditelusuri dari, pertama daghregister, yaitu catatan harian tahun 1673 yang dibuat Belanda yang berdiam di dalam kota benteng Batavia. Kedua, Catatan Thomas Stanford Raffles dalam *History of Java* pada tahun 1815. Ketiga, catatan penduduk pada *Encyclopaedia van Nederlandsch Indie* tahun 1893 dan keempat sensus penduduk yang dibuat pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1930.

Oleh karena klasifikasi penduduk dalam keempat catatan itu relatif sama, maka ketiganya dapat diperbandingkan, untuk memberikan gambaran perubahan komposisi etnis di Jakarta sejak awal abad 19 hingga awal abad 20. Sebagai hasil rekonstruksi, angka-angka tersebut mungkin tidak mencerminkan situasi yang sebenarnya, namun menurut Castles hanya itulah data sejarah yang tersedia yang relative meyakinkan.

Dari perbandingan dapatlah diketahui bahwa selama sekitar satu abad, beberapa kelompok etnis seperti Bali, Bugis, Makasar, Sumbawa, dan sebagainya tidak tercatat lagi sebagai kelompok etnis Jakarta. Sedangkan jumlah orang Jawa dan Sunda meningkat pesat, yang berarti migrasi cukup besar di dari Jawa, dan mungkin estimasi kelompok etnis Sunda di masa lalu di daerah sekitar Batavia terlalu rendah. Sebaliknya muncul kelompok etnis baru yang disebut “Batavians” (Betawi) dalam jumlah besar yaitu 418.900 orang. Jadi secara umum dapatlah dikatakan bahwa kehadiran orang Betawi merupakan buah dari kebijakan kependudukan yang secara sengaja dan sistematis diterapkan oleh VOC.

2.5 Bahasa Betawi

Sifat campur-aduk dalam dialek Betawi adalah cerminan dari kebudayaan Betawi secara umum, yang merupakan hasil perkimpoian berbagai macam kebudayaan, baik yang berasal dari daerah-daerah lain di Nusantara maupun kebudayaan asing.

Ada juga yang berpendapat bahwa suku bangsa yang mendiami daerah sekitar Batavia juga dikelompokkan sebagai suku Betawi awal (proto Betawi). Menurut sejarah, Kerajaan Tarumanagara, yang berpusat di Sundapura atau Sunda Kalapa, pernah diserang

dan ditaklukkan oleh kerajaan Sriwijaya dari Sumatera. Oleh karena itu, tidak heran kalau etnis Sunda di pelabuhan Sunda Kalapa, jauh sebelum Sumpah Pemuda, sudah menggunakan bahasa Melayu, yang umum digunakan di Sumatera, yang kemudian dijadikan sebagai bahasa nasional.

Karena perbedaan bahasa yang digunakan tersebut maka pada awal abad ke-20, Belanda menganggap orang yang tinggal di sekitar Batavia sebagai etnis yang berbeda dengan etnis Sunda dan menyebutnya sebagai etnis Betawi (kata turunan dari Batavia). Walau demikian, masih banyak nama daerah dan nama sungai yang masih tetap dipertahankan dalam bahasa Sunda seperti kata Ancol, Pancoran, Cilandak, Ciliwung, Cideng (yang berasal dari Cihideung dan kemudian berubah menjadi Cideung dan terakhir menjadi Cideng), dan lain-lain yang masih sesuai dengan penamaan yang digambarkan dalam naskah kuno Bujangga Manik.

Meskipun bahasa formal yang digunakan di Jakarta adalah Bahasa Indonesia, bahasa informal atau bahasa percakapan sehari-hari adalah Bahasa Indonesia dialek Betawi. Dialek Betawi sendiri terbagi atas dua jenis, yaitu dialek Betawi tengah dan dialek Betawi pinggir. Dialek Betawi tengah umumnya berbunyi "é" sedangkan dialek Betawi pinggir adalah "a". Dialek Betawi pusat atau tengah seringkali dianggap sebagai dialek Betawi sejati, karena berasal dari tempat bermulanya kota Jakarta, yakni daerah perkampungan Betawi di sekitar Jakarta Kota, Sawah Besar, Tugu, Cilincing, Kemayoran, Senen, Kramat, hingga batas paling selatan di Meester (Jatinegara). Dialek Betawi pinggir mulai dari Jatinegara ke Selatan, Condet, Jagakarsa, Depok, Rawa

Belong, Ciputat hingga ke pinggir selatan hingga Jawa Barat. Contoh penutur dialek Betawi tengah adalah Benyamin S., Ida Royani dan Aminah Cendrakasih, karena mereka memang berasal dari daerah Kemayoran dan Kramat Sentiong. Sedangkan contoh penutur dialek Betawi pinggiran adalah Mandra dan Pak Tile. Contoh paling jelas adalah saat mereka mengucapkan "kenape/kenapa" (mengapa). Dialek Betawi tengah jelas menyebutkan "é", sedangkan Betawi pinggir bernada "a" keras mati seperti "ain" mati dalam cara baca mengaji Al Quran.

2.6 Data Pendukung

Bagaimana seorang aktivis anak Seto Mulyadi (54) atau yang lebih dikenal dengan sapaan Kak Seto membesarkan anak-anaknya?

"Dengan dongeng dan senyum," jawab bapak empat anak itu membuka rahasia Suami dari Deviana itu mengatakan bahwa senyum merupakan kekuatan yang luar biasa. Sebagai Ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA), Seto sering bepergian ke daerah konflik dan menghadapi massa yang marah.

"Waktu di Aceh dan bertemu dengan GAM saya hadapi mereka dengan senyum. Saat menghadapi demonstrasi dengan massa yang marah, saya juga keluar dengan senyum dan semua dapat berjalan tanpa kekerasan. Menghadapi anak-anak di rumah juga harus dengan senyum," kata ayah dari Eka Putri Duta Sari, Bimo Dwi Putra Utama, Shelomita Kartika Putri Maharani, dan Nindya Putri Catur Permatasari itu.

2.6.1 Psikolog Ninok Widianoro

Dongeng menjadi jalan mewujudkan kaidah dasar, bahwa penanaman nilai dapat dilakukan tanpa kesan memaksa dan menekan. Malahan dongeng dan kegiatan mendongeng membentuk benih-benih sikap positif. Sikap yang terus-menerus dibentuk hingga menjadi karakter anak setelah dia dewasa.

Harus diakui, dongeng punya pengaruh luar biasa. Anak-anak, target utama penceritaan dongeng, mudah terbujuk oleh cerita-cerita dongeng. Penelitian mengungkapkan bahwa dongeng bisa mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual anak. Dongeng sanggup mengembangkan moral; guna mengetahui perbuatan yang baik dan buruk.

Psikolog Ninok Widianoro mengatakan, dongeng bisa menciptakan sisi kepekaan sang anak. Tokoh dan karakter yang diceritakan dalam dongeng akan selalu diingat oleh sang anak, apakah itu tokoh baik maupun tokoh jahat. Cerita dongeng juga dapat berpengaruh bagi kesembuhan anak yang sedang sakit, terutama dampak psikologisnya. Selain itu, dari berbagai cara untuk mendidik anak, dongeng merupakan cara paling ampuh dan efektif untuk memberikan sentuhan humanis dan sportifitas bagi anak. Dongeng berpengaruh pada cara berpikir, moral, dan tingkah laku.

Dongeng membentuk dan mengembangkan imajinasi anak. Hal ini selaras dengan hasil kajian Robert Fulghum. Pakar anak ini, dalam salah satu bukunya, pernah mengatakan bahwa imajinasi lebih kuat dari pengetahuan dan impian lebih kuat dari

fakta. Fulghum bahkan menegaskan, menghadirkan dunia imajinasi sejak dini sangat bermanfaat bagi kesehatan anak

Selain itu, dongeng berguna untuk memasukkan nilai dan etika secara halus kepada anak. Dongeng akan menanamkan sikap mental yang bersemangat dan tanggung jawab pada diri si anak. Pesan moral, ajaran pekerti, dan pendidikan karakter yang terkandung dalam dongeng akan memberikan keteladanan dan panutan bagi anak.

<http://www.freewebs.com/totosoedajat/keluarga.htm>

Anak-anak biasanya sangat senang mendengarkan cerita. Terutama cerita yang dibacakan oleh orang tua. Bercerita atau mendongeng atau dalam bahasa Inggris disebut storytelling, memiliki banyak manfaat. Misalnya saja, mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak dan yang terutama adalah sarana komunikasi anak dengan orang tuanya.

Psikolog Ninok Widiatoro, menyarankan agar orangtua membiasakan mendongeng untuk mengurangi pengaruh buruk alat permainan modern. Karena interaksi langsung antara anak balita dengan orangtuanya dengan mendongeng sangat berpengaruh dalam membentuk karakter anak menjelang dewasa.

Selain itu, dari berbagai cara untuk mendidik anak, dongeng merupakan cara paling ampuh dan efektif untuk memberikan "human touch" atau sentuhan manusiawi dan sportifitas bagi anak.

Ninok menyayangkan kesibukan orangtua saat ini membuat anak-anak tenggelam dengan berbagai permainan, tontonan dan bacaan media lain. seperti televisi dan komputer serta buku-buku komik yang membuat mereka jarang berinteraksi dengan orangtua. Belajar tentang sportifitas dengan mengakui kelebihan orang lain.

Ninok menambahkan, sebagai bagian dari seni, dongeng bisa menciptakan sisi kepekaan terhadap sang anak. Tokoh dan karakter yang diceritakan dalam dongeng akan selalu diingat oleh sang anak, baik tokoh baik maupun tokoh jahat. Cerita dongeng juga dapat berpengaruh bagi kesembuhan anak yang sedang sakit, terutama dampak psikologisnya.

2.6.2 Teori Perkembangan Anak dan Manfaat bagi anak

Menurut M.M. Nimas Eki Suprawati, Psi., M.Si, dosen psikologi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, KOMIK adalah bacaan yang sangat populer. Banyak anak menyukai jenis bacaan ini. Mengapa anak menyukai komik bukanlah suatu pertanyaan yang sulit dijawab. Bagi anak komik sangat menarik karena penuh dengan gambar. Hal ini membuat komik menjadi begitu mudah untuk dipahami, bahkan oleh anak yang belum fasih membaca. Perpaduan banyak gambar dengan sedikit teks pada komik juga membuat anak tidak perlu mengerahkan daya konsentrasi tinggi untuk memahami isi ceritanya. Anak-anak bisa merasa rileks ketika menikmati ulah tokoh-tokoh dalam komik.

Begitu gemarnya anak dengan komik bahkan ada yang sampai kecanduan. Setiap ada kesempatan dihabiskan untuk membaca komik. Jika sudah membaca, mereka sulit dialihkan kegiatannya. Banyak aktivitas tertunda. Mereka jadi malas mandi, malas makan, malas mengerjakan tugas rumah, malas belajar, dst. Hal ini tentu saja menimbulkan masalah. Anak jadi kurang bisa mengendalikan diri. Sering pula terjadi, anak jadi meniru semua kebiasaan si tokoh dalam komik. Jika yang ditiru adalah kebiasaan baik, maka tidak ada masalah. Namun berbeda jika anak menjadi meniru kebiasaan buruk.

Di sisi lain, sebenarnya komik juga memiliki dampak yang positif. Dengan membaca komik, anak dapat berkembang imajinasinya. Selain itu, menurut Hurlock (1978), komik dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak.

Menyikapi pro kontra dampak komik di atas, ada beberapa hal yang sekiranya dapat dipertimbangkan untuk dilakukan oleh orang tua. Pertama, dampingi dan tumbuhkan sikap kritis pada anak ketika mereka membaca komik. Buka diskusi dengan anak mengenai isi cerita dalam komik yang dibacanya. Tanyakan kepada anak siapa tokoh yang disukai atau tidak disukai dan mengapa ia menyukai atau tidak menyukainya. Ajak pula anak untuk menilai dan mengkritik hal-hal yang relevan dengan kehidupannya. Misalnya mana yang baik dan buruk, mana yang layak ditiru dan mana yang tidak, dst.

Kedua, pilih komik yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak dan berikan komik dengan tema cerita yang bervariasi. Variasi tema ini dapat memberikan tambahan wawasan pengalaman yang beragam bagi anak.

Ketiga, seimbangkan antara kebutuhan berkegiatan pasif dan aktif. Membaca komik adalah jenis kegiatan pasif yang membuat anak tidak banyak bergerak, sedangkan kegiatan aktif adalah jenis kegiatan yang banyak menggerakkan tubuh. Kegiatan aktif akan mengembangkan kemampuan psikomotorik anak, sedangkan kebiasaan membaca yang pasif ini lebih banyak menstimulasi kognisi intelektual anak. Maka agar psikomotorik maupun kognisinya berkembang, anak perlu dibiasakan untuk melakukan kedua jenis kegiatan tersebut secara seimbang.

2.6.3 Glenn Doman

Sisi Lain Masalah Minat dan Kemampuan Membaca. Dalam bukunya *How to Teach Your Baby to Read*, Glenn Doman mengungkapkan membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca.

Selanjutnya dikatakan, apabila belajar dibuat dengan cara-cara menyenangkan bagi anak, maka sang anak akan memiliki kapasitas yang hampir tak terbatas untuk mengambil, menyerap dan mempertahankan informasi. Dengan kata lain, anak akan menggunakan kemampuannya untuk memproses informasi intuitif dalam rangka untuk mengingatnya.

Pengembangan fisik otak yang sangat cepat terjadi pada saat bayi lahir hingga berusia 18 bulan otak anak berkembang dua kali lipatnya. Otak anak terus berkembang dan pada usia 6 tahun berat otak tersebut telah mencapai 90% dari berat otak orang dewasa.

Otak anak mencapai tingkat sempurna yakni 100% pada usia 18 tahun, kemampuan otak anak sangatlah luar biasa apabila orang tua memberikan rangsangan maksimal pada anak terutama pada hingga usia 18 bulan.

2.6.4 Soedjatmiko

Kecerdasan multipel (multiple inteligensia) adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak, antara lain verbal-linguistic (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, tulisan), logical-mathematical (kemampuan menggunakan logika-matematik dalam memecahkan berbagai masalah), visual spatial (kemampuan berpikir tiga dimensi), bodily-kinesthetic (ketrampilan gerak, menari, olahraga), musical (kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama), intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri), interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), naturalist (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan).

Stimulasi sebaiknya dilakukan setiap kali ada kesempatan berinteraksi dengan bayi/balita. misalnya ketika memandikan, mengganti popok, menyusui, menyuapi makanan, menggendong, mengajak berjalan-jalan, bermain, menonton TV, di dalam kendaraan, menjelang tidur.

Stimulasi untuk bayi 0 – 3 bulan dengan cara : mengusahakan rasa nyaman, aman dan menyenangkan, memeluk, menggendong, menatap mata bayi, mengajak tersenyum, berbicara, membunyikan berbagai suara atau musik bergantian, menggantung dan menggerakkan benda berwarna mencolok (lingkaran atau kotak-kotak hitam-putih), benda-benda berbunyi, mengulingkan bayi kekanan-kekiri, tengkurap-telentang, dirangsang untuk meraih dan memegang mainan

Umur 3 – 6 bulan ditambah dengan bermain ‘cilukba’, melihat wajah bayi dan pengasuh di cermin, dirangsang untuk tengkurap, telentang bolak-balik, duduk.

Umur 6 – 9 bulan ditambah dengan memanggil namanya, mengajak bersalaman, tepuk tangan, membacakan dongeng, merangsang duduk, dilatih berdiri berpegangan.

Umur 9 – 12 bulan ditambah dengan mengulang-ulang menyebutkan mama-papa, kakak, memasukkan mainan ke dalam wadah, minum dari gelas, menggelindingkan bola, dilatih berdiri, berjalan dengan berpegangan.

Umur 12 – 18 bulan ditambah dengan latihan mencoret-coret menggunakan pensil warna, menyusun kubus, balok-balok, potongan gambar sederhana (puzzle) memasukkan dan mengeluarkan benda-benda kecil dari wadahnya, bermain dengan boneka, sendok, piring, gelas, teko, sapu, lap. Latihlah berjalan tanpa berpegangan, berjalan mundur, memanjat tangga, menendang bola, melepas celana, mengerti dan

melakukan perintah-perintah sederhana (mana bola, pegang ini, masukan itu, ambil itu), menyebutkan nama atau menunjukkan benda-benda.

Umur 18 – 24 bulan ditambah dengan menanyakan, menyebutkan dan menunjukkan bagian-bagian tubuh (mana mata ? hidung?, telinga?, mulut ? dll), menanyakan gambar atau menyebutkan nama binatang & benda-benda di sekitar rumah, mengajak bicara tentang kegiatan sehari-hari (makan, minum mandi, main, minta dll), latihan menggambar garis-garis, mencuci tangan, memakai celana - baju, bermain melempar bola, melompat.

Umur 2 – 3 tahun ditambah dengan mengenal dan menyebutkan warna, menggunakan kata sifat (besar-kecil, panas-dingin, tinggi-rendah, banyak-sedikit dll), menyebutkan nama-nama teman, menghitung benda-benda, memakai baju, menyikat gigi, bermain kartu, boneka, masak-masakan, menggambar garis, lingkaran, manusia, latihan berdiri di satu kaki, buang air kecil / besarditoilet.

Setelah umur 3 tahun selain mengembangkan kemampuan-kemampuan umur sebelumnya, stimulasi juga di arahkan untuk kesiapan bersekolah antara lain : memegang pensil dengan baik, menulis, mengenal huruf dan angka, berhitung sederhana, mengerti perintah sederhana (buang air kecil / besar di toilet), dan kemandirian (ditinggalkan di sekolah), berbagi dengan teman dll. Perangsangan dapat dilakukan di rumah (oleh pengasuh dan keluarga) namun dapat pula di Kelompok Bermain, Taman Kanak-Kanak atau sejenisnya.

2.6.5 Erick Erickson

Menurut ERICK ERICKSON perkembangan Psycho-sosial atau perkembangan jiwa manusia yang dipengaruhi oleh masyarakat dibagi menjadi 8 tahap:

Trust >< Mistrust (usia 0-1 tahun)

Tahap pertama adalah tahap pengembangan rasa percaya diri. Fokus terletak pada Panca Indera, sehingga mereka sangat memerlukan sentuhan dan pelukan.

Otonomi/Mandiri >< Malu/Ragu-ragu (usia 2-3 tahun)

Tahap ini bisa dikatakan sebagai masa pemberontakan anak atau masa 'nakal'-nya. sebagai contoh langsung yang terlihat adalah mereka akan sering berlari-lari dalam Sekolah Minggu.

Namun kenakalannya itu tidak bisa dicegah begitu saja, karena ini adalah tahap dimana anak sedang mengembangkan kemampuan motorik (fisik) dan mental (kognitif), sehingga yang diperlukan justru mendorong dan memberikan tempat untuk mengembangkan motorik dan mentalnya.

Pada saat ini anak sangat terpengaruh oleh orang-orang penting di sekitarnya (Orang Tua – Guru Sekolah Minggu)

Inisiatif >< Rasa Bersalah (usia 4-5 tahun)

Dalam tahap ini anak akan banyak bertanya dalam segala hal, sehingga berkesan cerewet. Pada usia ini juga mereka mengalami pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang berbau fantasi.

Mereka sudah lebih bisa tenang dalam mendengarkan Firman Tuhan di Sekolah Minggu.

Industri/Rajin >< Inferioriti (usia 6-11 tahun)

Anak usia ini sudah mengerjakan tugas-tugas sekolah – termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian. Sesuai dengan batasan usia Sekolah Minggu pada umumnya, maka empat tahap berikutnya (Usia diatas 11 tahun) tidak dibahas dalam kolom ini.

2.7 Dongeng

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Terkadang kisah dongeng bisa membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi, tergantung cara penyampaian dongeng tersebut dan pesan moral yang disampaikan. Kisah dongeng yang sering diangkat menjadi saduran dari kebanyakan sastrawan dan penerbit, lalu dimodifikasi menjadi dongeng modern. Salah satu dongeng yang sampai saat ini masih diminati anak-anak ialah kisah 1001 malam dengan tokohnya bernama Abunawas. Sekarang kisah asli dari

dongeng tersebut hanya diambil sebagian-sebagian, kemudian dimodifikasi dan ditambah, bahkan ada yang diganti sehingga melenceng jauh dari kisah dongeng aslinya, kisah aslinya seakan telah ditelan zaman. Sedangkan cerita yang berisi tokoh para hewan disebut dengan fabel.

2.8 cerita rakyat

Cerita rakyat merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Terkadang kisah dongeng bisa membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi, tergantung cara penyampaian dongeng tersebut dan pesan moral yang disampaikan. Kisah dongeng yang sering diangkat menjadi saduran dari kebanyakan sastrawan dan penerbit, lalu dimodifikasi menjadi dongeng modern. Salah satu dongeng yang sampai saat ini masih diminati anak-anak ialah kisah 1001 malam. Sekarang kisah asli dari dongeng tersebut hanya diambil sebagian-sebagian, kemudian dimodifikasi dan ditambah, bahkan ada yang diganti sehingga melenceng jauh dari kisah dongeng aslinya, kisah aslinya seakan telah ditelan zaman.

Data cerita buku yang dirancang diambil dari buku *Cerita Rakyat Asli Indonesia* karya Monika Cri Maharani. Diambil satu cerita berjudul *Asal Mula Danau Toba* dan dijadikan 1 jilid buku komik.

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif.

Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts Movement, Art Nouveau, dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

Daftar Isi Cerita

Si Pitung

Pitung adalah tokoh betawi masa lampau yang dikenal sebagai perampok budiman, hasil rampokannya digunakan untuk menolong orang-orang yang menderita. Beliau dikenal sebagai Robin Hood dari Indonesia. Walaupun demikian pihak berwenang tidak memberikan toleransi, orang yang bersalah tetap harus diberi hukuman yang setimpal

Data



(Gambar 1)

Pangeran Sarif

Kisah pangeran sarif merupakan satu contoh dari kearifan dalam kehidupan masyarakat serta memberikan sikap hidup yang apa adanya daripada hidup menghamba pada Belanda yang menghancurkan kekuasaan pangeran jayakarta.

Kaki tangan belanda amat banyak dan menyusup ke kampung-kampung. Pangeran sarif berpengetahuan luas selalu berhasil menangkal mala bahaya dan menjaga kedamaian masyarakat.

Sipanjang

Kaum pedagang cina pada zaman penjajahan belanda tidak selamanya setuju. Tidak sedikit pula yang menentang belanda, salah satunya diberinama julukan si panjang. Walaupun pada akhirnya dia berhasil ditaklukkan belanda namun peranan si panjang menjadi pelajaran yang baik untuk masyarakat.

Si Jampang

Di balik ketenaran jampang sebagai tokoh perampok, terdapat pula kisah cintanya dengan tokoh mayangsari. Karena cinta yang tidak pernah diterima si jampang mencari bantuan pada sang dukun. pada akhirnya mayangsari bersedia menikahnya dengan syarat jampang harus menyediakan sepasang kerbau.

Si jampang akhirnya merampok dan kali ini dia terkena batunya, dia dikepung polisi dan akhirnya ditempat oleh karena itu sesuatu yang tidak halal akan mencelakakan diri sendiri.

2.9 Sejarah Komik Indonesia

Generasi 1930

Merujuk kepada Boneff maka komik Indonesia pada awal kelahirannya dapat di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930an dapat ditemukan pada media Belanda seperti De Java Bode dan D'orient dimana terdapat komik-komik seperti Flippie Flink and Flash Gordon. Put On, seorang peranakan Tionghoa adalah karakter komik Indonesia yang pertama-tama merupakan karya Kho Wan Gie yang terbit rutin di surat kabar Sin Po. Put On menginspirasi banyak komik strip lainnya sejak tahun 30an sampai 60-an seperti pada Majalah Star(1939-1942) yang kemudian bertukar menjadi Star Weekly. Sementara itu di Solo, Nasroen A.S. membuahkannya karya komik stripnya yang berjudul Mentjari Poetri Hidjae melalui mingguan Ratu Timur. Di awal tahun 1950-an, salah satu pionir komik bernama Abdulsalam menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul "Kisah Pendudukan Jogja", bercerita tentang agresi militer Belanda ke atas kota Yogyakarta. Komik ini kemudian dibukukan oleh harian "Pikiran Rakyat" dari Bandung. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama-tama oleh artis komik Indonesia.

Generasi 1950-1950

Sekitar akhir tahun 1940an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom and Johnny Hazard. Kemudian penerbit seperti Gapura dan Keng po dari

Jakarta, dan Perfects dari Malang, mengumpulkannya menjadi sebuah buku komik. Ditengah-tengah membanjirnya komik-komik asing, hadir Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus terdepan, yang memiliki teknik dan ketrampilan tinggi dalam menggambar mendapatkan kesempatan untuk menampilkan komik adaptasinya dari legenda pahlawan Tiongkok 'Sie Djin Koei'. Komik ini berhasil melampaui popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal. Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi Wonder Woman menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Terdapat banyak lagi karakter pahlawan super yang diciptakan oleh komikus lainnya, diantaranya adalah Siti Gahara, Puteri Bintang, Garuda Putih and Kapten Comet, yang mendapatkan inspirasi dari Superman dan petualangan Flash Gordon.

Generasi 1960-1970

Adaptasi dari komik asing dalam komik Indonesia mendapatkan tentangan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Karena itu penerbit seperti Melodi dari Bandung dan Keng Po dari Jakarta mencari orientasi baru dengan melihat kembali kepada khazanah kebudayaan nasional. Sebagai hasil pencarian itu maka cerita-cerita yang diambil dari wayang Sunda dan Jawa menjadi tema-tema prioritas dalam penerbitan komik selanjutnya. R.A. Kosasih adalah salah seorang komikus yang terkenal keberhasilannya membawa epik Mahabharata dari wayang ke dalam media buku komik. Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berkeampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Djas, dan Zam Nuldyn, yang

menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni komik. Di bawah penerbitan Casso and Harris, artis-artis komik ini mengeksplorasi cerita rakyat Sumatra yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari tahun 1960an hingga 1970an.

Banyak dipengaruhi komik-komik dengan gaya Amerika, Eropa, dan Tiongkok. Sebagian besar memanfaatkan majalah dan koran sebagai medianya, meskipun beberapa karya seperti Majapahit oleh R.A. Kosasih juga mendapatkan kesempatan untuk tampil dalam bentuk buku.

Tema yang banyak muncul adalah pewayangan, superhero, dan humor-kritik.

- Abdillah
- Budijanto Suhardiman
- Ganes TH.
- Hasmi
- Jan Mintaraga
- Jeffry (Iwan Suhardi)
- John Lo (Djoni Lukman)
- R.A. Kosasih
- Sim Kim Toh alias Simon Iskandar
- Kho Wan Gie alias Sopoiku
- Wid NS
- Zaldy Armendaris
- Dwi Koendoro

- Generasi 1990-2000

Ditandai oleh dimulainya kebebasan informasi lewat internet dan kemerdekaan penerbitan, komikus mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi gayanya masing-masing dengan mengacu kepada banyak karya luar negeri yang lebih mudah diakses. Selain itu, beberapa judul komik yang sebelumnya mengalami kesulitan untuk menembus pasar dalam negeri, juga mendapat tempat dengan maraknya penerbit komik bajakan.

Selain itu beberapa penerbit besar mulai aktif memberikan kesempatan kepada komikus muda untuk mengubah image komik Indonesia yang selama ini terkesan terlalu serius menjadi lebih segar dan muda.

2.10 Aliran Komik

Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika (lebih dikenal dengan comics) dan Jepang (dengan stereotype manga).

Aliran Amerika

Komikus yang memilih style ini kebanyakan memang mereferensikan karya mereka pada komikus-komikus Amerika. Sebagian dari mereka bahkan ada yang bekerja untuk produksi komik Amerika. Beberapa komikus yang bisa dikatakan beraliran gaya Amerika antara lain

- Donny Kurniawan

- Alfa Roby

Aliran Jepang

Komikus yang menggunakan aliran ini sangat diuntungkan dengan berkembangnya komunitas di Internet. Beberapa situs seperti julliedillon.net, howtodrawmanga.com, dan mangauniversity memuat banyak informasi pembuatan manga. Hal ini juga membuat ciri utama komikus Indonesia dengan aliran gambar Jepang, yaitu kebanyakan nama pengarangnya disamarkan dengan nickname masing-masing di dunia maya. Kemungkinan hal inilah yang menyebabkan sulitnya mengetahui jumlah tepatnya komikus lokal. Beberapa pengarang komik yang aktif mengeluarkan karya dengan gaya ini adalah:

- Anthony Ann dengan nama samaran lainnya: Sentimental Amethyst
- Anzu Hizawa
- Is Yuniarto dan John G.Reinhart

2.11 Komik Independen

Diawali dengan semangat untuk melawan hegemoni komik-komik dari luar Indonesia, muncullah komik-komik independen (lokal). Mencoba tampil berbeda, membuat gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus-komikus indie (independen) mengandalkan mesin fotokopi untuk penggandaan karya-karya mereka. Sistem distribusi paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual-beli

atau barter antarkomikus. Tak jarang ada komikus yang mengalalkan karyanya untuk diperbanyak dan disebarluaskan, dengan motto 'copy left' (lawan dari copyright atau hak cipta). Tentunya tidak untuk tujuan komersil.

Beberapa studio komik Independen antara lain:

- Daging Tumbuh
- Bengkel Qomik

2.12 Komik Internet

Sejalan dengan kemajuan teknologi dan internet, banyak komikus Indonesia yang mempublikasikan karya-karyanya di internet seperti melalui blog atau web komik.

Contoh website yang menjadi tempat publikasi di internet adalah **<http://komikoo.com>** situs pertama di Indonesia yang memberikan kesempatan bagi para anggotanya untuk mengupload komik mereka, yang kemudian diikuti oleh situs <http://www.ngomik.com>.

Beberapa komikus yang besar di internet antara lain:

- Diki Niwatori
- Miminakamura
- Hide Hidayat
- Kurnia Harta Winata
- Alisnaik
- Mas Dimboy
- Okky T. Baskara

- Sweta Kartika
- Bayu Kristanti
- Hafiz Fizalia

Produk

Komik “Cerita rakyat Betawi” merupakan komik yang memiliki konten bertema cerita rakyat dimana para tokoh berasal dari Betawi, memiliki total 7 cerita dalam satu buku dikemas dengan menarik untuk anak-anak

Resume komik dongeng

Menceritakan seorang tokoh-tokoh betawi yang memiliki ceritanya masing-masing dan diakhiri dengan pesan moral yang baik untuk dicerna oleh anak-anak.

2.13 SWOT

STRENGTH

- Komik bertemakan dongeng/cerita rakyat sangat cocok dengan anak-anak yang memulai pertumbuhan dan aktivitas
- Visual yang kartunis dan lucu akan menambah nilai tersendiri
- Dapat menambah wawasan dan pengetahuan
- Media edukasi yang baik untuk anak-anak
- Tersimpan pesan dan moral yang berguna

WEAKNESS

- Kurangnya minat dari orang tua untuk membelikan anak bacaan berupa komik
- Dongeng/cerita rakyat terkesan kaku dan ketinggalan zaman

Opportunity

- Kurangnya komik bertemakan dongeng yang beredar sekarang
- Anak-anak cenderung menyukai visual dan bacaan yang menarik
- Tingginya peminat komik di Indonesia

Threat

- Masih banyak yang menganggap komik karya local kalah kualitas dengan karya luar negeri
- Sainan komik dari jepang masih sangat mendominasi pasar komik Indonesia.

3.2 Data penyelenggara

Gramedia Pustaka Utama adalah anak perusahaan dari Kelompok Kompas Gramedia yang bergerak di bidang penerbitan buku yang mulai menerbitkan buku sejak tahun 1974. Buku fiksi pertama yang diterbitkan penerbit ini adalah novel *Karmila*, karya Marga T, yang disusul dengan buku seri anak-anak seperti Cerita dari Lima Benua, Album Cerita Ternama, dll. Terbitan buku non-fiksi pertama Gramedia adalah *Hanya Satu Bumi* karya Barbara Ward dan René Dubois dengan bekerjasama dengan Yayasan Obor.