

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori –Teori Dasar

1. Anak-anak TK

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pada masa usia 2 – 6 tahun, anak sangat senang kalau diberikan kesempatan untuk menentukan keinginannya sendiri, karena mereka sedang membutuhkan kemerdekaan dan perhatian. Pada masa ini juga muncul rasa ingin tahu yang besar dan menuntut pemenuhannya.

Mereka terdorong untuk belajar hal-hal yang baru dan sangat suka bertanya dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu. Dapat dikatakan pada usia dini anak-anak lebih mudah dalam menerima informasi yang diberikan sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah masuk dalam pola pikir anak-anak. Usia dini pada anak kadang-kadang disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti *kritis* adalah sangat

mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.

Usia dini juga merupakan masa yang penting sebagai landasan untuk perkembangan pada masa-masa berikutnya. Menurut Freud, masa usia dini harus diberi landasan yang kuat agar terhindar dari gangguan kepribadian atau emosi (Wiwien Dinar Pratisti, 2007:56). Menurut Montessori, paling tidak ada beberapa tahap perkembangan sebagai berikut:

- a. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya.
- b. Usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap).
- c. Masa usia 2–4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, malam).
- d. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadilah kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya

pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4–6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Anak taman kanak-kanak termasuk dalam kelompok umum prasekolah. Pada umur 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu. Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem gerakannya sudah lentur, sering mengulangi perbuatan yang diminatinya dan melakukan secara wajar tanpa rasa malu. Di taman kanak-kanak, anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, terutama dalam kosa kata. Hal yang menarik, anak-anak juga ingin mandiri dan tak banyak lagi mau tergantung pada orang lain. Pada usia lima tahun pada umumnya anak-anak baik secara fisik maupun kejiwaan sudah siap untuk belajar hal-hal yang semakin tidak sederhana dan berada pada waktu yang cukup lama di sekolah. Setelah pada usia 2-3 tahun mengalami perkembangan yang cepat. Pada usia enam tahun, pada umumnya anak-anak telah mengalami perkembangan dan kecakapan bermacam-macam keterampilan fisik. Mereka sudah dapat melakukan gerakan-gerakan seperti meloncat, melompat, menangkap, melempar, dan menghindar. Pada umumnya mereka juga sudah dapat naik sepeda mini atau sepeda roda tiga. Kadang-kadang untuk anak-anak tertentu keterampilan-keterampilan ini telah dikuasainya pada usia 4-5 tahun.

Montessori, mengatakan bahwa pada usia 3-5 tahun, anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dikte dengan belajar mengetik. Sambil belajar mengetik anak-anak belajar mengeja, menulis dan membaca. Ada suatu penelitian di Amerika yang menyimpulkan bahwa kenyataannya anak-anak dapat belajar membaca sebelum usia 6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada sekitar 2 % anak yang sudah belajar dan mampu membaca pada usia 3 tahun, 6 % pada usia empat tahun, dan sekitar 20 % pada usia 5 tahun. Bahkan terbukti bahwa pengalaman belajar di Taman Kanak-Kanak dengan kemampuan membaca memadai akan sangat menunjang kemampuan belajar pada tahun-tahun berikutnya (www.jugaguru.com).

Anak pada usia TK sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan luar biasa. Para ahli berpendapat bahwa masa ini dikatakan sebagai usia emas karena pada prosesnya anak mengalami kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikisnya yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, sehingga merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar utama dalam mengembangkan kemampuan *afektif*, *kognitif*, dan *psikomotoriknya* secara optimal (Jeannette Vos dalam Musfiroh 2008: 27) mengungkapkan terdapat prinsip yang perlu dipahami tentang bagaimana anak belajar. Prinsip tersebut mengacu pada cara belajar yang memungkinkan anak mengetahui, paham dan menguasai hal-hal secara langsung. Adapun prinsip-prinsip tersebut diantaranya:

- 1) *Learning by doing*, maksudnya adalah anak belajar melalui pengalaman melakukan aktivitas.
- 2) *Reinforce with picture and sound*, maksudnya adalah anak belajar melalui hal-hal yang dilihat dan didengar. Penyatuan bunyi dan gambar (audio visual) memudahkan anak mencerna informasi.
- 3) *Learning should fun*, maksudnya adalah Belajar harus menyenangkan bagi anak. Anak merasa sukarela dan menikmati apa yang dilakukannya.
- 4) *Learn in a relaxed but challengsing state*, maksudnya adalah anak belajar harus ada pada situasi yang santai, tidak tertekan. Riset menunjukkan 80% masalah belajar berkaitan dengan rasa tertekan yang diderita anak.
- 5) *Learn with music and rhythm*, maksudnya adalah Musik dapat membangkitkan otak. Lirik yang dikombinasikan dengan musik lebih mudah dipelajari.
- 6) *Learn with lost of movement-use the body and the mind together*, maksudnya menyenangkan jika anak-anak diajak bergerak, dan bukan duduk sepanjang waktu.
- 7) *Learning by talking to each other*, Maksudnya adalah praktik berbicara, berkomunikasi, dan saling bertukar pikiran adalah cara belajar bahasa dan sosialisasi.

- 8) *Learn by reflecting*, Maksudnya adalah anak membutuhkan waktu untuk “tenang” mencerna sesuatu sebelum memperaktekannya lebih jauh.
- 9) *Link numbers and words in playful way*, maksudnya adalah anak perlu belajar angka dan kata-kata melalui cara-cara yang menyenangkan, seperti lagu tentang urutan angka-angka dalam bahasa asing atau bahasa daerah.
- 10) *Learn by touching*, maksudnya adalah melalui sentuhan anak belajar tentang tekstur sifat dan bentuk.
- 11) *Learn by tasting*, maksudnya adalah anak belajar tentang nama dan rasa melalui percobaan langsung.
- 12) *Use the whole world*, maksudnya adalah anak belajar tentang alam dengan mengamati, mengkalasifikasi, membandingkan hal-hal yang menarik minat mereka.

Anak usia taman kanak-kanak berada pada fase perkembangan individu sekitar empat sampai enam tahun, pada masa ini anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya, dapat mengatur dirinya dalam beberapa kebiasaan dan mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya. Taman Kanak-kanak merupakan sebuah jenjang pendidikan yang berada pada pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur formal. TK merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak berusia empat sampai enam tahun. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan di TK pengelompokan (jenjang) didasarkan pada usia. Untuk anak berusia empat sampai lima tahun berada pada kelompok A dan untuk anak usia lima sampai enam tahun berada pada kelompok B. Pendidikan TK merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, seni, sosial, emosional, nilai dan norma agama serta bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Berkaitan dengan hal tersebut anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminology disebut anak usia prasekolah. Masa peka merupakan masa untuk meletakkan dasar dalam mengembangkan seluruh potensi anak termasuk pula dalam bidang seni. Usia tiga sampai enam tahun anak sedang dalam masa peralihan dari masa egosentris menuju kemasa sosial. Pada usia ini anak mulai berkembang rasa sosialnya. Anak mulai banyak berhubungan dengan lingkungannya, terutama lingkungan sosialnya. Anak mulai bertanya segala macam yang dihayatinya. Disamping itu, anak juga mulai banyak mengeluarkan pendapat dan menanggapi hal-hal yang dapat diamati atau didengarnya.

Anak TK adalah individu yang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menerima rangsangan dari luar. Rasa ingin tahu

dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang paling menonjol. Aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosi, bahasa, serta sosial berlangsung sangat cepat dan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan selanjutnya.

2. Metode Bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik. Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik Taman Kanak-kanak. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran kepada anak. Ada beberapa macam teknik bercerita, yaitu (Moeslichatoen 2004:158).

- 1) Membaca langsung dari buku cerita.
- 2) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku.
- 3) Menggunakan papan flanel.
- 4) Menggunakan boneka.
- 5) Bermain peran dalam suatu cerita.

Menerapkan metode bercerita dengan baik diperlukan persiapan dan latihan. Persiapan yang dilakukan antara lain penguasaan isi cerita serta keterampilan menceritakan, untuk itu diperlukan latihan dalam irama modulasi suara secara terus menerus dan intensif agar dapat menarik perhatian anak. Pemilihan tema cerita yang baik dan cocok dengan kehidupan sehari – hari anak perlu diperhatikan. Media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan dengan isi materi pelajaran dengan dunia nyata. “Alam pikir anak adalah gambar dengan perkataan lain, ‘bahasa alam pikir anak adalah bahasa gambar. Semua informasi yang dia terima, akan dia pikirkan di alam pikirannya dalam bentuk konkret, bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri”. Agar menjadi efektif, gambar sebaiknya diletakkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan gambar (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk media gambar bisa berupa gambar yang dibuat dari kertas karton atau sejenisnya yang tidak tembus cahaya. Contohnya cergam, lukisan, potret, gambar dari majalah atau gambar yang disertai kata atau kalimat. Adanya media gambar dalam proses belajar tersebut diharapkan guru dan murid bisa mengungkapkan isi mengenai gambar tersebut setelah menganalisa dan memikirkan informasi yang terkandung dalam gambar tersebut (Nur’ aini, 2010:12).

Membaca bagi anak perlu disediakan media sebagai visualisasi agar dapat menarik minat membaca sehingga kemampuan anak dapat lebih meningkat dibanding sebelum menggunakan media gambar. Penemuan-penemuan dari penelitian mengenai nilai guna gambar diam tersebut, mempunyai sejumlah implikasi yaitu:

- a) Bahwa penggunaan gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa.
- b) Gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.
- c) Gambar-gambar dengan garis sederhana sering kali dapat lebih efektif sebagai penyampaian informasi ketimbang gambar dengan bayangan, atau pun gambar fotografi yang sebenarnya.
- d) Gambar-gambar realisme yang lengkap yang membanjiri penonton dengan informasi visual yang terlalu banyak, ternyata kurang baik sebagai perangsang belajar dibandingkan gambar atau potret yang sederhana saja.
- e) Warna pada gambar diam biasanya menimbulkan masalah. Sekalipun gambar berwarna lebih memikat perhatian siswa dari pada yang hitam putih, namun tak selalu gambar berwarna merupakan pilihan terbaik untuk mengajar atau belajar. Suatu studi menyarankan agar penggunaan warna haruslah realistik dan bukan sekedar demi memakai warna saja. Kalau pada suatu gambar hitam putih ditambahkan hanya

satu warna, maka mungkin akan mengurangi nilai pengajarannya. Tapi, bila yang akan diajarkan itu memang menyangkut konsep warna, maka gambar-gambar dengan warna yang realistik memang lebih disukai.

- f) Bermaksud mengajar konsep yang menyangkut soal gerak, sebuah gambar diam (termasuk film rangkai) mungkin akan kurang efektif dibandingkan dengan sepotong film bergerak yang menunjukkan gaya (*action*) yang sama. Dalam hal ini, suatu urutan gambar diam, seperti yang dibuat dengan kamera foto 35 mm dapat mengurangi terlalu banyaknya informasi yang ditampilkan oleh film bergerak.
- g) Isyarat yang bersifat non-verbal atau simbol-simbol seperti tanda panah atau tanda-tanda lainnya pada gambar diam dapat memperjelas atau mungkin merubah pesan yang sebenarnya dimaksudkan untuk dikomunikasikan (Wilkinson, 1984: 23-24).

Menyimak cerita bagi anak adalah aktivitas yang mengasyikkan, oleh karena itu memberikan pelajaran dan nasihat melalui cerita adalah cara mendidik yang bijak dan cerdas. Mendidik anak melalui cerita memberikan efek pemuasan terhadap kebutuhan akan imajinasi dan fantasi. Cerita yang bagus tidak sekedar menghibur tapi juga mendidik sekaligus merangsang berkembangnya komponen kecerdasan yang paling penting yakni kemampuan mengidentifikasi karakter yang ada dalam buku cerita bergambar. Mendengar cerita yang bagus bagi anak sama artinya dengan melakukan serangkaian kegiatan fonologis, sintaksis,

semantik dan pragmatik. Selain menyimak cerita, anak belajar tentang warna-warna, sifat, serta karakter yang di ceritakan.

Membaca serta melihat gambar merupakan bagian dari perkembangan dapat diartikan menterjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata, kata-kata disusun agar orang lain dapat memahaminya. Anak yang menyukai gambar, huruf, buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar karena mereka tahu bahwa membaca dan melihat gambar memberikan informasi baru dan menyenangkan. Mengembangkan aspek kemampuan membaca dan melihat gambar sejak dini (usia TK) sangatlah penting untuk persiapan mereka secara akademis memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Dumile Johanes Ndita, NSAD: 2004 (Jasni, 2007) melakukan penelitian mengenai metode bercerita di Afrika Selatan suatu komunitas yang diberikan melalui metode bercerita, sedangkan setiap murid akan menggambarkan dan menceritakan kembali arti gambar yang sedang dibuatnya.

Metode ini sangat berhasil dikenalkan di Afrika Selatan di mana murid dan guru dapat menggambarkan berbagai cerita yang dialaminya dan digunakan untuk salah satu komunikasi antar ras yang satu dengan lainnya. Penelitian Dumile dapat dilihat hubungan antara bahasa kata atau cerita dengan metode bercerita dengan gambar. Gambar dapat mengembangkan aspek bahasa dan menjadi salah satu media komunikasi. Sementara dalam konteks pembelajaran anak usia dini bercerita dapat

dikatakan sebagai upaya untuk Kegiatan bercerita serta melihat gambar yang memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan bahasanya, sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan yang sudah baik.

3. Pewayangan

Saat ini kepedulian para generasi muda terhadap seni budaya sangat memprihatinkan. Peninggalan yang penuh dengan nilai-nilai budaya bangsa harus tetap dipertahankan keberadaanya di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang tidak terkendali ini. Salah satu cara adalah mengenalkan budaya tersebut pada generasi muda sejak usia dini. Pengenalan tokoh pewayangan harus dikenalkan sejak usia dini. Semakin awal mereka mencintai budaya sendiri, semakin cepat pula mereka menjaga dan melestarikan budaya bangsa tersebut. Diharapkan juga anak-anak lebih mengenal tokoh wayang kita dibandingkan dengan tokoh kartun *import*.

Wayang dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum Masehi. Masyarakat Indonesia memeluk kepercayaan animisme berupa pemujaan roh nenek moyang yang disebut *hyang* atau *dahyang*, yang diwujudkan dalam bentuk arca atau gambar. Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Kata wayang diduga berasal dari kata “*wewayangan*” yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pagelaran wayang

kulit yang menggunakan kelir, secarik kain, sebagai pembatas dalang yang memainkan wayang, dan penonton di balik kelir itu. Penonton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir (*Ensiklopedia wayang Indonesia 1408*).

Asal-muasal wayang berasal dari Jawa asli, bukanlah meniru atau mencontoh dari Hindu, dengan lima argumen, yaitu : (a) nama-nama peralatan wayang semua adalah kata asli Jawa, (b) wayang itu telah ada semenjak sebelum bangsa Hindu datang ke Jawa, (c) struktur lakon wayang digubah menurut model yang amat tua, (d) cara bercerita ki dalang (tinggi rendah suara, bahasa, dan ekspresi-ekspresinya) juga mengikuti tradisi yang amat tua, dan (e) desain teknis, gaya susunan lakon-lakon juga bersifat atau berkhas Jawa. Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabarata dan Ramayana. Pertunjukan wayang di setiap negara memiliki teknik dan gayanya sendiri, dengan demikian wayang Indonesia merupakan buatan orang Indonesia asli yang memiliki cerita, gaya dan dalang yang luar biasa (Hazeu, 1979).

Wayang oleh para pendahulu negeri ini sangat mengandung arti yang sangat dalam. Sunan Kali Jaga dan Raden Patah sangat berjasa dalam mengembangkan Wayang. Para Wali di Tanah Jawa sudah mengatur

sedemikian rupa menjadi tiga bagian. Pertama Wayang Kulit di Jawa Timur, kedua Wayang Wong atau Wayang Orang di Jawa Tengah, dan ketiga Wayang *Golek* di Jawa Barat. Masing masing sangat berkaitan satu sama lain. Yaitu "Mana yang Isi (Wayang Wong) dan Mana yang Kulit (Wayang Kulit) harus dicari (Wayang *Golek*)". Masuknya agama Islam ke Indonesia pada abad ke-13 memberi pengaruh pada perkembangan wayang di Indonesia, terutama pada falsafah wayang yang semakin diperkaya dengan hadirnya falsafah-falsafah baru. Sejak jaman Mataram di Kartasura, penggubahan wayang yang berinduk dari Mahabarata makin jauh dari aslinya. Sejak jaman itulah masyarakat penggemar wayang mengenal silsilah tokoh wayang, termasuk tokoh dewanya, yang berasal dari Nabi Adam. Silsilah ini terus berlanjut hingga sampai pada raja-raja di Pulau Jawa. Jenis-jenis wayang yang ada di Indonesia ada puluhan jumlahnya, namun yang terpenting diantaranya adalah:

- a. Wayang *Beber*
- b. Wayang *Gedog*
- c. Wayang *Golek* Sunda
- d. Wayang *Golek* Menak
- e. Wayang *Klitik*
- f. Wayang *Krucil*
- g. Wayang *Kulit Purwa*
- h. Wayang *Orang*
- i. Wayang *Suluh*

- j. Wayang *Wahyu*
- k. Wayang *Kancil*
- l. Wayang *Potehi*
- m. Wayang *Kedek*

Sekian banyak wayang yang tercipta, sampai saat ini jenis wayang *purwa* lah yang masih sangat populer di masyarakat Indonesia. Wayang *purwa* dikalangan masyarakat awam lebih dikenal dengan nama wayang kulit, bahkan ada juga yang menamakan wayang *kulit purwa*. Karena wayang kulit itu berjumlah banyak sedangkan wayang *purwa* adalah jenis pertunjukan wayang kulit dengan lakon-lakon semula bersumber pada cerita-cerita kepahlawanan India yaitu Ramayana dan Mahabarata (Guritno, 1988).

Bahasa *krama* (halus) wayang *purwa* dinamakan *ringgit purwa* atau *ringgit wacucal*. Hazeu (1979) menyebut bahwa wayang adalah identik dengan kata *ringgit*. Sehingga wayang atau *ringgit* sangat berkaitan dengan susunan rumah tradisional Jawa yang biasanya terdiri atas bagian-bagian ruangan; yaitu *emper*, *pedhopo*, *omah buri*, *gandhok*, *sethong*, dan bagian yang disebut *pringgitan* (tempat yang biasanya untuk menggelar atau mementaskan pertunjukan wayang), yaitu bagian yang menghubungkan antara *pendhopo* 'rumah bagian depan' dengan *omah buri* 'bagian belakang'. Dalam pertunjukan wayang *purwa* dewasa ini adegan yang amat dinanti-nanti dan digemari para penonton, utamanya para generasi muda adalah adegan *limbukan* (dua abdi wanita) dan *gara-*

gara (empat abdi pria). Dalam adegan *gara-gara* tersebut muncullah keempat tokoh *punakawan*, dan tokoh *punakawan* itu melambangkan rakyat atau *kawulo alit* (Mulyono, 1978).

Penggolongan golongan wayang berdasar pada atribut dan tokoh-tokohnya dapat dibedakan menjadi golongan *raton*, golongan satria termasuk di dalamnya adalah tokoh putren dan golongan bala yang termasuk di dalamnya tokoh *punakawan*. Pengelompokan tokoh wayang kulit dapat didasarkan kepada karakter tokohnya, menjadi wayang *alusan*, *branyak (lanyapan)*, *pidegso*, *gagah (gagahan)*, *rewondo*, *raseko* dan *dagelan*. Penggolongan wayang bisa didasarkan pada busana yang digunakan, yaitu wayang *makhutan praban*, wayang *makutan ngore odhol*, wayang *kethon (kethu atau uncit)*, wayang *topongan praban*, wayang *topongan ngore odhol*, dan *gendhong*; golongan *pagagan praban*, *ngore odhol*, *gendhong*; wayang *gelung keling Praban*, *ngore odhol*, dan *gendhong*; wayang *gelung supil urang praban*, *ngore praban*, dan golongan *ringgil seben* (ekosuryanti.wordpress.com). Penggolongan wayang kulit berdasarkan pada fungsinya dalam pertunjukan wayang dapat digolongkan menjadi : wayang *simpingan (simpingan tengen dan simpingan kiwa)* dan wayang *dhudhahan*.

Simpingan wayang kulit menjadi runtut dan *ritmis* besar kecilnya, maka penyusunan tokoh wayang dapat ditentukan berdasar pada beberapa macam, yaitu:

a. Untuk *Simpingan Tengen*

- 1) Golongan wayang *raton* : terdiri dari tokoh *triwikromo* Sri Batara Kresna sampai dengan tokoh Raden Danaraja (*pagagan praban*).
- 2) Golongan wayang gagah (*gagahan*) : mulai dari tokoh Raden Antareja, hingga Resi Rekhatama (ketu dewa tanpa baju)
- 3) Golongan wayang alus (*alusan*) : dimulai dari tokoh Batara Guru hingga tokoh Prabu Darmakusuma (*gelung keling*)
- 4) Golongan wayang Bambang (*bambangan*) : mulai dari tokoh wayang raden Regawa (Lesmana Muda) sampai dengan Raden Parikesit.
- 5) Golongan *Bambang jangkah* : mulai dari tokoh yang berbusana puthut alus seben (sampir) hingga sampai pada tokoh Sang Hyang Narada
- 6) Golongan *putren* : mulai dari tokoh Betari Durga hingga sampai pada tokoh putren srambahan (tokoh wayang kulit yang dapat digunakan untuk beberapa peran)
- 7) Golongan *Bayen* (wayang anak-anak) : dimulai dari tokoh Dewa Ruci sampai dengan wayang bayen gedhongan.

b. Wayang *Simpingan Kiwa*

- 1) Golongan wayang *raton* : dimulai dari tokoh wayang Braholo sampai dengan tokoh wayang raseksa bernama Begawan Bagaspati (ketu dewa oncit)
- 2) Golongan wayang gagah (*gagahan*) : dimulai dari tokoh Prabu Sumaliraja sampai tokoh Batara Brama (kethu dewa oncit)

- 3) Golongan raja sabrang gagah : dimulai dari tokoh Raden Aryo seto sampai dengan tokoh Batara Sambu (oncit praban) sampai dengan tokoh Raden Kartopiyga (pogagan Ingore Odhol)
- 4) Golongan gagah kedelen : dimulai dari tokoh Raden Aryo Seto sampai dengan Resi Bisma (tapen dengan busana baju)
- 5) Golongan kathcirigan : dimulai dari tokoh Batara Endra, sampai dengan tokoh wayang bernama Prabu Sri Suwela (pagagan praban)
- 6) Golongan sabrang alus (alusan) : dimulai dari tokoh wayang Prabu Dewasrani sampai dengan tokoh Raden Barata (pogagan ngore sampir)
- 7) Golongan alus lanyapan (baranyakan)

c. Wayang *Dhudhahan*

Wayang yang di dalam kotak. Ditata mulai dari *emblek* (anyaman bambu yang digunakan untuk menata wayang di dalam kotak) dimulai dari paling bawah, adalah :

- 1) Golongan wayang binatang yang beraneka macam bentuk dan namanya
- 2) Golongan wayang setanan
- 3) Golongan wayang rasekso bermuka binatang (prajurit Guwa Kiskenda, dan raseksa Lokapala)
- 4) Golongan wayang rasekso di Ngalengko
- 5) Golongan wayang rasekso di Pringgodani
- 6) Golongan wayang rasekso di Trajutrisno

- 7) Golongan wayang rasekso wanana atau Prajurit sabrang seperti Buta Cakil, Buta Begal, dan sebagainya.
- 8) Golongan wayang wanara (kera)
- 9) Golongan wayang patih yang beraneka macam (dapat ditata pada eblek yang diletakkan melintang di atas kotak atau tumumpang malang di seberang kiri dalang)
- 10) Golongan wayang prajurit sabrang atau dugangan
- 11) Golongan wayang Kurawa di Ngastina.

4. Punakawan

Kata *punakawan* menurut pedalangan berasal dari kata *pana*, artinya cerdas, jelas, terang dan cermat dalam pengamatan; sedang kata *kawan* berarti teman atau sahabat. Jadi *punakawan* berarti teman atau sahabat (pamong) yang sangat cerdas, dapat dipercaya serta mempunyai pandangan yang luas serta pengamatan yang tajam dan cermat; atau dalam bahasa Jawa dikenal dengan istilah *tanggap ing sasmita lan limpad pasang ing grahita* `peka dan peduli terhadap berbagai permasalahan`. *Punakawan* dalam pewayangan merupakan pengejawantahan sifat, watak, manusia dengan lambangnya masing-masing, yaitu: Semar lambang *karsa* (kehendak atau niat), Gareng lambang *cipta* (pikiran, rasio, nalar), Petruk lambang *rasa* (perasaan), Bagong lambang *karya* (usaha, perilaku, perbuatan) (Pandam Guritno, 1976) Punakawan yang berjumlah empat itu melambangkan *cipta-rasa-karsa* dan *karya* manusia. Jadi punakawan (*pana* `tahu` terhadap empat tersebut diatas, dan *kawan* `teman` manusia

hidup di dunia). Empat hal tersebut bila diurutkan berdasarkan kepentingannya adalah *karsa*, *cipta*, *rasa*, dan bila budi pekerti disertai *karya* atau daya akan menjadi budidaya dan bersatunya budaya masyarakat dinamakan kebudayaan (Imam Sutardjo, 2006:31).

Perkembangan selanjutnya, hadirnya Semar sebagai pamong keturunan Saptaarga tidak sendirian. Ia ditemani oleh tiga anaknya, yaitu; Gareng, Petruk, Bagong. Keempat abdi tersebut dinamakan Punakawan. Dapat disaksikan, hampir pada setiap pegelaran wayang kulit *purwa*, akan muncul seorang ksatria keturunan Saptaarga diikuti oleh Semar, Gareng, Petruk, Bagong. Cerita apa pun yang dipagelarkan, ke empat tokoh ini menduduki posisi penting. Kisah Mereka diawali mulai dari sebuah pertapaan Saptaarga atau pertapaan lainnya. Setelah mendapat berbagai macam ilmu dan nasihat-nasihat dari Sang Begawan, mereka turun gunung untuk mengamalkan ilmu yang telah diperoleh, dengan melakukan *tapa ngrame*. (menolong tapa pamrih). Dikisahkan, perjalanan sang Ksatria dan ke empat abdinya memasuki hutan. Ini menggambarkan bahwa sang ksatria mulai memasuki medan kehidupan yang belum pernah dikenal, gelap, penuh semak belukar, banyak binatang buas, makhluk jahat yang siap menghadangnya, bahkan jika lengah dapat mengancam jiwanya. Namun pada akhirnya Ksatria, Semar, Gareng, Petruk, Bagong berhasil memetik kemenangan dengan mengalahkan kawanan Raksasa, sehingga berhasil keluar hutan dengan selamat. Di luar hutan, rintangan masih menghadang, bahaya senantiasa mengancam. Berkat Semar dan anak-

anaknya, sang Ksatria dapat menyingkirkan segala penghalang dan berhasil menyelesaikan tugas hidupnya dengan selamat.

Semar merupakan gambaran penyelenggaraan Illahi yang ikut berproses dalam kehidupan manusia. Untuk lebih memperjelas peranan Semar, maka tokoh Semar dilengkapi dengan tiga tokoh lainnya. Ke empat punakawan tersebut merupakan simbol dari *cipta*, *rasa*, *karsa* dan *karya*. Semar mempunyai ciri menonjol yaitu kuncung putih. Kuncung putih di kepala sebagai simbol dari pikiran, gagasan yang jernih atau *cipta*. Gareng mempunyai ciri yang menonjol yaitu bermata kero, bertangan cekot dan berkaki pincang. Ke tiga cacat fisik tersebut menyimbolkan *rasa*. Mata kero, adalah rasa kewaspadaan, tangan cekot adalah rasa ketelitian dan kaki pincang adalah rasa kehati-hatian. Petruk adalah simbol dari kehendak, keinginan, *karsa* yang digambarkan dalam kedua tangannya. Jika digerakkan, kedua tangan tersebut bagaikan kedua orang yang bekerjasama dengan baik. Tangan depan menunjuk, memilih apa yang dikehendaki, tangan belakang menggenggam erat-erat apa yang telah dipilih. Sedangkan *karya* disimbolkan Bagong dengan dua tangan yang kelima jarinya terbuka lebar, artinya selalu bersedia bekerja keras.

Cipta, *rasa*, *karsa* dan *karya* merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. *Cipta*, *rasa*, *karsa* dan *karya* berada dalam satu wilayah yang bernama pribadi atau jati diri manusia, disimbolkan tokoh Ksatria. Gambaran manusia ideal adalah merupakan gambaran pribadi manusia yang utuh, dimana *cipta*, *rasa*, *karsa* dan *karya* dapat menempati

fungsinya masing-masing dengan harmonis, untuk kemudian berjalan seiring menuju cita-cita yang luhur. Dengan demikian menjadi jelas bahwa antara Ksatria dan punakawan mempunyai hubungan signifikan. Tokoh ksatria akan berhasil dalam hidupnya dan mencapai cita-cita ideal jika didasari sebuah pikiran jernih (*cipta*), hati tulus (*rasa*), kehendak, tekad bulat (*karsa*) dan mau bekerja keras (*karya*).

Simbolisasi ksatria dan empat abdinya, serupa dengan 'ngelmu' *sedulur papat lima pancer*. *Sedulur papat* adalah punakawan, *lima pancer* adalah ksatriya. Posisi pancer berada ditengah, diapit oleh dua saudara tua (kakang mbarep, kakang kawah) dan dua saudara muda (adi ari-ari dan adi wuragil). *Ngelmu sedulur papat lima pancer* lahir dari konsep penyadaran akan awal mula manusia diciptakan dan tujuan akhir hidup manusia (sangkan paraning dumadi). Awal mula manusia diciptakan diawali dari saat-saat menjelang kelahiran. Sebelum sang bayi (bayi, dalam konteks ini adalah pancer) lahir dari rahim ibu, yang muncul pertama kali adalah rasa cemas si ibu. Rasa cemas itu dinamakan Kakang mbarep. Kemudian pada saat menjelang bayi itu lahir, keluarlah cairan bening atau banyu kawah sebagai pelicin, untuk melindungi si bayi, agar proses kelahiran lancar dan kulit bayi yang lembut tidak lecet atau terluka. Banyu kawah itu disebut Kakang kawah. Setelah bayi lahir akan disusul dengan keluarnya ari-ari dan darah. Ari-ari disebut Adi ari-ari dan darah disebut Adi wuragil.

Ngelmu sedulur papat lima pancer memberi tekanan bahwa, manusia dilahirkan ke dunia ini tidak sendirian. Ada empat saudara yang

mendampingi. *Pancer* adalah sukma sejati dan *sedulur papat* adalah raga sejati. Bersatunya sukma sejati dan raga sejati melahirkan sebuah kehidupan. Hubungan antara *pancer* dan *sedulur papat* dalam kehidupan, digambarkan dengan seorang sais mengendalikan sebuah kereta, ditarik oleh empat ekor kuda, yang berwarna merah, hitam, kuning dan putih. Sais kereta melambangkan kebebasan untuk memutuskan dan berbuat sesuatu. Kuda merah melambangkan energi, semangat, kuda hitam melambangkan kebutuhan biologis, kuda kuning melambangkan kebutuhan rohani dan kuda putih melambangkan keheningan, kesucian. Sebagai sais, tentunya tidak mudah mengendalikan empat kuda yang saling berbeda sifat dan kebutuhannya. Jika sang sais mampu mengendalikan dan bekerjasama dengan ke empat ekor kudanya dengan baik dan seimbang, maka kereta akan berjalan lancar sampai ke tujuan akhir. *Sang Sangkan Paraning Dumadi. (herjaka).*

Berdasarkan sejarahnya, Punakawan atau juga disebut Panakawan lahir di bumi Indonesia. Sedangkan tokoh-tokoh Punakawan yang menjadi topik bahasan pada penulisan ini berfokus pada wayang *purwa* (Jawa). Tokoh Punakawan yang terdiri atas Semar, Nala Gareng, Petruk dan Bagong dibuat sedemikian rupa mendekati kondisi masyarakat Jawa yang beraneka ragam, karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasehat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebajikan. Dalam wayang Bali karakter Punakawan

terdiri atas *Tualen* (Malen) dan *Merdah* (abdi dari Pandawa) serta *Delem dan Sangut* (abdi dari Kurawa).

5. Cergam

Komik atau *comic* adalah sebutan intrnasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar di atas kertas. Namun beberapa negara juga punya sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *Manga*, Cina dengan *Manhua*, Korea dengan *Manhwa*, dan di Indonesia dengan *Cergam*. Jadi mulai saat ini kita akan membiasakan diri menyebut karya bergambar masing-masing negara sesuai sebutan negara asalnya. Bentuk komik atau cergam bisa *strip* (sebaris panel) yang dimuat di koran atau majalah, atau dikompilasi dalam satu buku. bisa sekali tamat, bisa berjilid-jilid. Pada perkembangannya, muncul istilah *graphic novel* alias novel grafis. Awalnya cergam kerap diidentikkan sebagai buku atau kertas yang diberi gambar-gambar dan jalinan cerita. Marcel Bonneff dalam disertasinya tentang cergam yang ditulis tahun 1972 (komik Indonesia; Kepustakaan Populer Gramedia; 1972) menjabarkan bahwa cikal-bakal dan sejarah cergam jika dirunut lebih jauh. Ternyata sudah ada sejak zaman prasejarah, yaitu dari relief candi Prambanan dan Borobudur. Meskipun tak menyerupai cergam saat ini, relief-relief yang ada di candi sebetulnya sudah berbicara dengan gambar. Begitu pula dengan wayang beber yang bercerita lewat gambar di atas permukaan gulungan kain. Bukti pertama cikal bakal cergam sudah terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu (Concept, vol.04 edisi 20, 2007:20)

a. Komik Indonesia

Menelusuri perjalanan komik Indonesia tampaknya tidak akan lepas dari tradisi bercerita atau berkomunikasi dengan simbol maupun gambar. Indonesia sendiri, penggunaan gambar-gambar sebagai media bercerita bisa ditemukan pada banyak benda bersejarah, seperti prasasti, candi, dan sebagainya. Sebagai contoh, pada Candi Borobudur yang diduga dibangun pada masa pemerintahan Raja Syailendra dari Mataram pada tahun 752-842 Masehi. Dalam Candi tersebut dapat ditemukan 1.460 adegan pada pahatan relief tentang ajaran Budha Gautama. Kemudian, sebagai cerita bergambar yang tercetak, kehadiran komik disebut-sebut pertama kali berkembang di media massa. Hal ini diungkap oleh *Marcel Bonneff*, yang pernah melakukan penelitian tentang komik di Indonesia. Ia memaparkan, media massa memang merupakan sarana penyebarluasan yang ampuh bagi segala hal, termasuk komik.

b. Jenis-Jenis Komik

Berikut adalah jenis-jenis rupa komik dengan penjabaran sebagai berikut:

- 1) Kartun atau Karikatur (*Cartoon*)
- 2) Komik Potongan (*Comic Strip*)
- 3) Buku Komik (*Comic Book*)
- 4) Album Komik (*Comic Album*)
- 5) Komik Online (*Webcomic*)

- 6) Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comics*)
- 7) Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)
- 8) Komik Ringan (*Comic Simple*)
- 9) Perencanaan dalam pikiran (*Planning On Mind*)

c. Unsur-unsur pembentuk komik

1) Unsur Ilustrasi.

Ini yang paling dipahami semua orang. Komik adalah sejumlah gambar yang terangkai dan membentuk jalinan cerita. Karena itu seorang ilustrator komik dituntut memiliki keahlian membuat gambar yang konsisten. Seorang yang hanya bagus membuat gambar sekali dan tak sanggup mengulanginya lagi dengan mimik dan sudut berbeda disangsikan akan mampu menjadi ilustrator komik. Dan sebagaimana seni lukis, ilustrator komik dituntut juga memahami komposisi warna: warna alam, warna ceria, warna malam, warna kesedihan, dan lain sebagainya.

2) Unsur Cerita atau Skenario

Sebagaimana sebuah film, komik juga menuntut adanya skenario. Seorang penulis komik haruslah mampu membuat rangkaian cerita yang menarik, menyusun dialog yang hidup, mampu membuat klimaks dan anti-klimaks. Dia harus bisa mendeteksi kebutuhan pembacanya dan menghasilkan cerita sesuai keinginan konsumen itu. Dengan demikian seorang penulis komik harus

memiliki wawasan yang sangat luas, berpikiran terbuka dan imajinatif.

3) Unsur Teater

Seorang komikus yang baik dituntut mampu menyusun serangkaian karakter yang hidup. Karakter yang memiliki nyawa dan konsisten. Karenanya seorang komikus mampu menghadirkan bahasa tubuh yang sesuai dengan karakter. Mimik muka, gerakan, dan lain sebagainya yang kesemuanya itu juga merupakan unsur dari seni drama atau teater. Dia mampu menghadirkan adegan yang dramatis, yang bisa menyeret pembaca ke dalam semesta jiwa tokoh-tokohnya. Sebagai contoh, seorang gadis yang hatinya terluka dan marah, oleh komikus yang baik akan digambarkan sedang mengacungkan pistol sembari menangis di tengah guyuran hujan. Kita akan merasakan sisi dramatis pada adegan semacam ini. Seni ini mutlak harus dikuasai seorang komikus.

4) Unsur Gaya Busana.

Tiap karakter tentu tampil dengan busana berbeda-beda sesuai dengan watak dan keinginan tokoh tersebut. Bila seorang komikus mampu menghadirkan karakter yang hidup, dia pasti juga bisa menghadirkan tata busana yang sesuai. Karena itu seorang komikus dituntut juga mampu merangkai busana. Kedalaman pemahamannya tentang busana harus cukup kuat. Ada busana yang sesuai konteks sejarah, ada yang kontemporer, ada yang fantasi, dan

lain sebagainya. Tak hanya mampu memahami tata busana, komikus juga dituntut memahami tata letak ruangan, interior maupun exterior. Benda-benda mekanik, icon-icon dan tata bentuk yang lain. Jadi, seorang komikus adalah juga seorang arsitek.

5) Unsur Artistik atau *Layout*

Sebuah komik hadir tidak dalam bentuk rangkaian tulisan. Sebuah komik hadir dan berkomunikasi dengan pembacanya dengan bahasa visual. Maka seorang komikus dituntut memiliki kemampuan dalam tata letak atau *layout*. Dalam selembar halaman komik dia harus memberi titik penekanan, mengatur frame-frame yang ada hingga terangkai dan nyaman dilihat dan dibaca, pengaturan besar kecil antar frame, besar-kecil huruf dan gambar yang dihasilkan, komposisi antara besar kotak narasi atau balon dialog dengan banyaknya tulisan yang ada di dalamnya, dan lain sebagainya. Pendeknya, seorang komikus adalah juga seorang *layouter*.

6) Unsur Seni Kamera atau Sudut Pandang

Karena menggunakan bahasa visual, komikus harus mampu mengambil sudut pandang pembaca sebagai sudut *angle*. Seorang yang pintar menggambar atau melukis belum tentu memiliki kemampuan di seni *angle*. Seorang komikus dituntut sangat menguasai seni ini, karena inilah yang membuat sebuah komik terasa hidup dan dinamis. Jadi, dalam membuat sebuah komik, seorang

komikus tak hanya berperan sebagai sutradara melainkan juga sebagai kameramen.

7) Unsur Psikologi

Karena harus merangkai sejumlah karakter untuk tokoh dalam ceritanya, seorang komikus dituntut memiliki kemampuan psikologi, atau minimal mengetahui psikologi dasar manusia. Dia harus membangun karakter yang bersikap, hidup dan mengambil keputusan. Tiap karakter memiliki psikologi yang berbeda. Kesulitan komikus dibanding penulis novel adalah dia harus menghadirkan reaksi tersebut dalam bahasa visual, bahasa mimik teatral, lengkap dengan tata warna dan cahaya yang melingkupinya.

8) Unsur Sulap

Special Effect dalam film pernah dinobatkan sebagai sulap paling mutakhir abad 20, seni sulap tingkat tinggi. Bayangkan serangkaian *special effect*, seni teatral dan musik dirangkai dan mampu menghisap penontonnya tercerabut dari realita. Nyaris sama dengan kondisi tersebut, komik adalah seni sulap tinggi juga. Seorang komikus mampu merangkai gambar-gambar, tulisan, dan frame-frame menjadi sebuah dunia yang hidup. Sebuah komik yang baik mampu menyihir pembacanya untuk masuk ke dalamnya. Tulisan-tulisan semisal “brak”, “duaar”, atau “dor” mampu bergaung di dalam benak penikmatnya (cornerstonstudio.wordpress.com).

6. Identifikasi

Gambar yang terdapat pada cerita bergambar punokawan sendiri membutuhkan sebuah identifikasi supaya dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak TK.

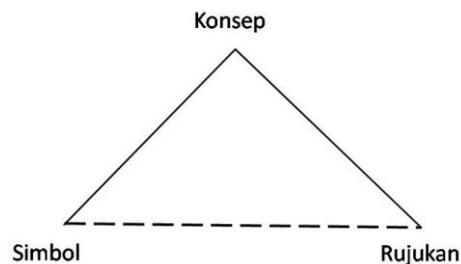
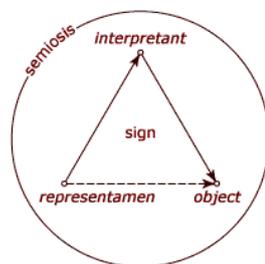
Identifikasi adalah proses pengenalan, menempatkan obyek atau individu dalam suatu kelas sesuai dengan karakteristik tertentu (JP Chaplin yang diterjemahkan Kartini Kartono dikutip oleh Uttoro 2008 : 8) “identifikasi adalah penentuan atau penetapan identitas seseorang atau benda” (Poerwadarminto, 1976: 369). Ahli psikoanalisis identifikasi adalah suatu proses yang dilakukan seseorang secara tidak sadar seluruhnya atau sebagian atas dasar ikatan emosional dengan tokoh tertentu, sehingga ia berperilaku atau membayangkan dirinya seakan-akan ia adalah tokoh tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa identifikasi adalah penempatan atau penentu identitas seseorang atau benda pada suatu saat tertentu. Prinsip-prinsip identifikasi meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a) Metode identifikasi harus dipilih konsisten dengan definisi
- b) Prosedur identifikasi haruslah bervariasi
- c) Prosedur untuk identifikasi harus baku dan konsisten
- d) Jika ada keterbatasan dalam lingkungan, maka kita harus mempertimbangkan apa yang dapat dilakukan dalam lingkungan tertentu (Hawadi, 2012 : 108).

Proses identifikasi ada dua, yang pertama adalah tahap penjarangan dan tahap identifikasi serta studi kasus. Tahap penjarangan digunakan sebuah metode yang majemuk seperti melakukan tes, pada tahap kedua yang juga disebut dengan tahap identifikasi yang melibatkan pengetesan individu dalam hal ini tahapan terhadap proses identifikasi adalah tahap penjarangan kemudian tahap seleksi untuk identifikasi akhir.

7. Teori Semiotika Pierce

Semiotika merupakan ilmu tanda-tanda dengan tujuan untuk memahami bagaimana suatu simbol yang memiliki makna (*interpretant*) guna merepresentasikan suatu benda atau konsep (*referent*). Teori semiotik merupakan hal yang penting untuk mengidentifikasi dan memahami sebuah tanda atau simbol. Semiotika Peirce dengan model tanda triadik yang menggunakan tiga model menampilkan tiga elemen utama pembentuk tanda yaitu sesuatu yang dapat ditangkap, representatif, dan interpretatif. Konsep triadik Pierce ini terkait dengan tanda dan interpretasi terhadap tanda yang selalu dihubungkannya dengan logika.



Berdasarkan obyeknya Pierce membagi tanda atas ikon, indeks dan simbol. **Icon** adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai

penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (terlihat pada gambar atau lukisan), **Index** adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petandanya. **Simbol** adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang secara konvensi telah biasa digunakan dalam masyarakat. Berdasarkan representasinya terdapat konsep mengenai **Qualisigns**, **Sinsigns**, dan **Legisigns**. **Qualisigns** adalah penanda yang berkaitan dengan kualitas atau keabsahan, **Sinsigns** adalah penanda yang berkaitan dengan kenyataan dan, **Legisigns** adalah penanda yang berkaitan dengan kaidah. Dan berdasarkan interpretasi terdapat konsep berupa **Rheme**, **Decisign**, dan **Argument**. **Rheme** adalah penanda yang berkaitan dengan pemahaman objek penanda bagi penafsir atau pengguna. **Decisign** adalah penanda yang menampilkan informasi tentang petandanya. **Argument** adalah penanda yang petandanya akhir bukan suatu benda tetapi kaidah (Piliang, 2010: 310-311).

B. Hasil Penelitian yang Relefan

Anita Kurnia Sari (2010) tentang “Pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap peningkatan ketrampilan menyimak dan membaca pada anak berkesulitan belajar kelas 2 SDN Petoran Jebres Surakarta tahun ajaran 2009/2010” menyimpulkan bahwa ada banyak pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap peningkatan keterampilan menyimak, membaca, menghafal, mengenal sebuah karakter atau objek pada anak berkesulitan belajar.