



**DIORAMA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN
CERITA RAKYAT JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA DINI**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian
Studi Strata 1 untuk mencapai
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
WAHYU ISKANDAR
2401409053

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

SARI

Wahyu Iskandar. 2014. *Diorama Cerita Rakyat Jawa Tengah sebagai Media Pembelajaran untuk anak Usia Dini*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Drs. Kamsidjo Budi utomo, M.Pd., Pembimbing II : Drs. Syakir, M.Sn.

Kata Kunci : Diorama, Cerita Rakyat, Alternatif Media Pembelajaran, Anak Usia Dini.

Cerita rakyat merupakan salah satu warisan dari leluhur bangsa Indonesia yang mengandung banyak nilai-nilai dan pembelajaran yang positif bagi anak khususnya usia dini. Pendidik dalam pembelajaran cerita rakyat masih terpaku menggunakan media *handout*, maka dari itu penulis mencoba mengembangkan alternatif media pembelajaran baru menggunakan media diorama yang berupa karya 3 dimensi dengan narasi dan sistem *audio* sebagai pelengkap. Dalam proyek studi ini penulis ingin mentransformasikan cerita rakyat khususnya Jawa Tengah ke dalam bentuk Diorama berskala 1:14 dalam rangka melestarikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita rakyat yaitu Legenda Bulus Sumber, Dua Orang Sunan Beradu Jago, Timun Mas dan Si Kancil. Tujuan dalam Proyek Studi ini adalah menghasilkan delapan diorama sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Bahan yang digunakan yaitu *plaster cloth*, *polimer clay*, kertas, busa, karton resin dan lain-lain. Alat yang digunakan yaitu kuas, *hobby knife tool*, komputer, kompor, panci, gunting dan *cutter*. Teknik berkarya diorama yaitu teknik *modeling* dan *carving*. Proses penciptaan karya diorama melalui tahapan dari pemilihan cerita rakyat dari Jawa Tengah, pemilihan adegan, pembuatan desain, penentuan skala, pengumpulan bahan dan alat, pembuatan latar, pembuatan figur, perakitan, *finishing*, pembuatan desain *layout* narasi cerita dan *display*.

Penulis telah menghasilkan delapan karya diorama dari empat cerita rakyat Jawa Tengah yang dipilih dan satu desain *layout* narasi cerita sebagai panduan untuk pendidik untuk mengetahui cerita secara keseluruhan, diorama juga dilengkapi dengan efek suara dan prolog cerita tiap-tiap adegan yang sedang ditampilkan. Analisis yang dilakukan mencakupi spesifikasi karya berupa ukuran dan media, deskripsi karya tentang penggambaran wujud karya yang dibuat dan cerita apa yang sedang berlangsung dalam diorama tersebut. Analisis karya antara lain bentuk patung figur, warna yang digunakan dalam pembuatan diorama, teknik yang digunakan dalam pembuatan, pencahayaan sebagai faktor penunjang diorama, penempatan dan pose dari tiap-tiap figur yang dibuat beserta atribut yang digunakan. Figur-figur manusia dan hewan di dalam karya digambarkan dengan corak imitatif dengan mempertahankan ciri khas dalam masing-masing tokoh.

Dengan diciptakannya diorama cerita rakyat Jawa Tengah diharapkan dapat digunakan orang tua atau guru sebagai alternatif media pembelajaran cerita rakyat Jawa Tengah bagi anak. Bagi anak-anak diharapkan dapat menumbuhkan

minat untuk mau melestarikan, mengenali dan menyukai cerita-cerita rakyat setempat. Semoga karya diorama cerita rakyat Jawa Tengah ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak sebagai media apresiasi bagi penikmat seni.

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 12 Januari 2015

Panitia Ujian Proyek Studi



Ketua

Drs. Agus Yuwono, M.Si, M.Pd.
NIP. 196812151993031003

Sekretaris

Supatno, S.Pd., M.Hum.
NIP. 196803071999031001

Penguji I

Drs. Syafi, M.Pd.
NIP. 195908231985031001

Penguji II

Drs. Syakir Muharrar, M.Sn.
NIP 196505131993031003

Penguji III

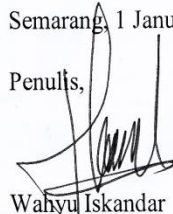
Drs. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd.
NIP 195508181983031001

PERNYATAAN

Proyek studi ini dengan judul " Diorama Cerita Rakyat Jawa Tengah sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini" beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

Semarang, 1 Januari 2015

Penulis,



Wahyu Iskandar
NIM 2401409053

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Wujudkan imajinasimu ke dalam bentuk 3 dimensi agar menjadi lebih hidup dan berkesan, dan jangan ragu untuk mencoba sesuatu yang baru”

(Wahyu Iskandar)

PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada

1. Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang kepada semua anak-anaknya.
2. Penghuni studio Mangunsari yang selalu memberikan semangat.
3. Sahabat studio V.O.N dan teman Seni Rupa 2009; dan
4. almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT berkat limpahan rahmat dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi ini. Proyek Studi ini dapat diselesaikan tentu atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Kamsidjo Budi utomo, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Drs. Syakir, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta banyak ilmu kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada

1. Drs. Syafii, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penyusunan proyek studi;
2. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis;
3. Ibu Riasmi dan Bapak Subadi tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan semua yang dibutuhkan dalam hidup, serta lantunan doa demi keberhasilan pendidikan penulis;
4. Arakawa Naoto yang telah mengilhami penulis untuk menciptakan karya-karya dalam proyek studi ini.
5. Katoki Hajime dan Hiroyuki Sawano yang telah memberikan ilmu dan semangat untuk berkarya.
6. Kakak kelas & Alumni seni rupa Unnes yang selalu memberikan nasehat dan masukan;

7. Sahabat-sahabatku dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyek studi; dan
8. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan proyek studi ini.

Penulis berharap segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 1 Januari 2015



Wahyu Iskandar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya	1
1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.1.2 Latar belakang Pemilihan Karya	3
1.2 Tujuan Pembuatan Karya	5
1.3 Manfaat Pembuatan Karya	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Diorama	7
2.1.1 Pengertian Diorama	7
2.1.1.1 Contoh Diorama	9
2.1.2 Manfaat Membuat Replika dan Diorama	10
2.1.3 Unsur-unsur Diorama	11

2.1.4 Prinsip Pembuatan Diorama	12
2.2 Cerita Rakyat.....	14
2.2.1 Pengertian Cerita Rakyat	14
2.2.2 Ciri-ciri Cerita Rakyat	16
2.2.3 Jenis dan Macam Cerita Rakyat	18
2.2.4 Fungsi Cerita Rakyat	20
2.3 Media Pembelajaran Anak Usia Dini	22
2.3.1 Pembelajaran	22
2.3.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	22
2.3.1.2 Media Pembelajaran.....	24
2.3.1.3 Diorama sebagai Alternatif Media Pembelajaran.....	26
2.4 Anak Usia Dini.....	27
2.4.1. Karakteristik Anak Usia Dini	27
2.4.1.1 Anak Bersifat Egosentris.....	28
2.4.1.3 Anak Adalah Makhluk Sosial.....	29
2.4.1.4 Anak bersifat Unik.....	29
2.4.1.5 Anak Umumnya Kaya dengan Fantasi	29
2.4.1.6 Anak Memiliki Rentan Daya Konsentrasi Pendek	30
2.4.1.7 Masa Paling Potensial untuk Belajar (Golden age)	31
2.4.1.8.8 Anak Peniru Ulung	31
2.4.2 Diorama sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini	31
BAB 3 METODE BERKARYA	33
3.1 Bahan dan Alat	33

3.1.1 Bahan.....	33
3.1.2 Alat	35
3.2 Teknik Berkarya	36
3.3 Proses Berkarya	37
3.4 Cerita Rakyat yang Dipilih.....	44
3.4.1 Legenda Bulus Sumber	44
3.4.2 Dua Orang Sunan Beradu Jago.....	47
3.4.3 Timun Mas	50
3.4.4 Kumpulan Dongeng si kancil	51
3.3.4.1 Menipu Para Buaya.....	52
3.3.4.2 Hakim yang Cerdik.....	55
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	59
4.1 Karya 1	59
4.1.1 Adegan 1	59
4.1.1.1 Spesifikasi Karya	60
4.1.1.2 Deskripsi Karya	61
4.1.1.3 Analisis Karya	62
4.1.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	65
4.1.2 Adegan 2	66
4.1.2.1 Spesifikasi Karya	67
4.1.2.2 Deskripsi Karya	67
4.1.2.3 Analisis Karya	68
4.1.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	71

4.2 Karya 2	72
4.2.1 Adegan 1	72
4.2.1.1 Spesifikasi Karya	73
4.2.1.2 Deskripsi Karya	73
4.2.1.3 Analisis Karya	75
4.2.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	78
4.2.2 Adegan 2	79
4.2.2.1 Spesifikasi Karya	80
4.2.2.2 Deskripsi Karya	80
4.2.2.3 Analisis Karya	81
4.2.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	85
4.3 Karya 3	87
4.3.1 Adegan 1	87
4.3.1.1 Spesifikasi Karya	88
4.3.1.2 Deskripsi Karya	88
4.3.1.3 Analisis Karya	89
4.3.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	92
4.3.2 Adegan 2	94
4.3.2.1 Spesifikasi Karya	95
4.3.2.2 Deskripsi Karya	95
4.3.2.3 Analisis Karya	96
4.3.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	100
4.4 Karya 4	101

4.4.1 Adegan 1	101
4.4.1.1 Spesifikasi Karya	102
4.4.1.2 Deskripsi Karya	102
4.4.1.3 Analisis Karya	103
4.4.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	106
4.4.2 Adegan 2	107
4.4.2.1 Spesifikasi Karya	108
4.4.2.2 Deskripsi Karya	109
4.4.2.3 Analisis Karya	110
4.4.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama	112
4.5 Layout Narasi Cerita Rakyat	113
4.5.1 Desain Narasi Cerita	113
4.5.1.1 Spesifikasi Karya	114
4.5.1.2 Deskripsi Karya	114
4.5.1.3 Analisis Karya	114
4.6 Diorama sebagai Alternatif Media Pembelajaran Cerita Rakyat	115
BAB 5 PENUTUP	120
5.1 Simpulan	120
5.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diorama Normandy countryside Skala 1:72	9
Gambar 2.2 Diorama Breaktrough skala 1:72	9
Gambar 2.3 Diorama the Bridge skala 1:100	9
Gambar 3.1 Pembuatan desain diorama dua orang Sunan beradu jago	38
Gambar 3.2 Pembuatan tinggi rendah tanah menggunakan kertas.....	39
Gambar 3.3 Pendetailan tekstur tanah	39
Gambar 3.4 Proses pembuatan pohon.....	40
Gambar 3.5 Pembuatan rawa.....	41
Gambar 3.6 Detail latar	41
Gambar 3.7 Proses pembuatan figur	42
Gambar 3.8 Perakitan figur dengan latar	42
Gambar 3.9 Finishing karya diorama dengan kaca	43
Gambar 3.10 Desain <i>layout</i> narasi.....	43
Gambar 4.1 Diorama Legenda Bulus Sumber Adegan 1	59
Gambar 4.2 Diorama Legenda Bulus Sumber Adegan 2	67
Gambar 4.3 Diorama Dua Orang Sunan Beradu Jago Adegan 1	72
Gambar 4.4 Diorama Dua Orang Sunan Beradu Jago Adegan 2	79
Gambar 4.5 Diorama Timun Mas Adegan 1	87
Gambar 4.6 Diorama Timun Mas Adegan 2	94
Gambar 4.7 Diorama SI Kancil Adegan 1	101
Gambar 4.8 Diorama SI Kancil Adegan 2	107
Gambar 4.9 Desain layout narasi.....	113

Gambar 4.10 Guru membawa diorama ke depan kelas	116
Gambar 4.11 Gambar anak-anak mengelilingi diorama	117
Gambar 4.12 Guru menhidupkan lampu diorama	117
Gambar 4.13 Guru menhidupkan efek suara	118
Gambar 4.14 Guru menceritakan cerita secara lengkap	118
Gambar 4.15 Guru menjelaskan kesimpulan cerita	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain Awal Latar dan Penempatan Tokoh	127
Lampiran 2. <i>Display</i> Pameran	128
Lampiran 3. SK Penetapan Dosen Pembimbing	130
Lampiran 4. Biodata Penulis	131
Lampiran 5. <i>Poster Pameran</i>	132
Lampiran 6. Undangan Pameran	133
Lampiran 7. X-banner Pameran	134
Lampiran 8. Katalog Pameran	135
Lampiran 9. Dokumentasi Pameran	136

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya

1.1.1 Latar Bekalang Pemilihan Tema

Dewasa ini, banyak generasi muda Indonesia kurang berminat dan menaruh apresiasinya terhadap kebudayaan sendiri khususnya cerita rakyat. Cerita rakyat adalah bagian dari kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan juga bisa dijadikan suri tauladan terutama yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral. Banyak yang tidak menyadari kalau negeri Indonesia tercinta ini mempunyai banyak cerita rakyat yang belum banyak didengar. Hal ini bisa dimaklumi karena cerita rakyat menyebar dari mulut–kemulut yang diwariskan secara turun–temurun.

Ditinjau dari aspek pendidikan, cerita rakyat memberikan banyak ajaran kepada manusia. Peranan cerita rakyat dalam pendidikan terutama dalam pendidikan moral dan budi pekerti, demikian pula unsur-unsur pendidikan mental dan watak (karakter). Penulis memperkenalkan alternatif media pembelajaran dengan menggunakan diorama supaya anak dapat melihat ilustrasi 3 dimensi dari sebuah cerita rakyat. Media diorama ini akan mengajak anak untuk melihat bentuk lain dari cerita rakyat yang biasanya hanya disampaikan dalam bentuk cerita

maupun komik, sehingga anak akan lebih tertarik untuk mengenal berbagai cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia.

Diorama sebagai medium *visual* memiliki keunikan tersendiri dalam menampilkan sebuah cerita rakyat dibandingkan medium lain seperti buku cerita maupun komik. Diorama dapat dilihat dari berbagai arah dengan memanfaatkan seni 3 dimensi. Cerita rakyat memiliki daya tarik sendiri terhadap anak-anak, namun sayangnya saat ini cerita rakyat sudah mulai tergantikan dengan komik dan cerita dari luar. Anak-anak lebih mengenal cerita Naruto, Superman, Doraemon, dan lain-lain dibandingkan dengan cerita rakyat lokal. Tokoh-tokoh cerita lokal seperti “Sangkuriang”, ”Lutung Kasarung”, “Timun Mas” dan lain sebagainya yang bersumber dari cerita lokal masih kalah bersaing dengan Superman, Batman, Spiderman ataupun Doraemon, Naruto dan lain sebagainya. Hal tersebut terjadi karena anak-anak setiap harinya disuguhi cerita asing (buatan Amerika Serikat, Eropa atau Jepang).

Cerita rakyat Jawa Tengah merupakan salah satu warisan dari orang tua, kakek-nenek, bahkan leluhur yang sudah mulai hilang dan dilupakan oleh generasi penerus bangsa Indonesia. Pada masa lalu, orang tua menceritakan secara turun temurun atau sebagai dongeng pengantar tidur bagi anaknya. Namun sekarang penulis melihat anak-anak lebih suka menonton kartun maupun membaca komik terbitan Negara lain. Buku-buku cerita yang mengemas seputar dongeng dan legenda pun hanya menjadi pajangan di toko-toko setempat. Buku-buku tersebut kalah bersaing dengan komik yang bukan merupakan warisan kakek moyang yang harus dipelihara.

Jika menilai kembali isi dan makna dari cerita rakyat yang ada di sekitar, tidak kalah menariknya dengan cerita-cerita asing yang saat ini sangat populer di kalangan anak-anak. Di dalam cerita rakyat tersebut juga banyak mengajarkan tentang berbagai pelajaran budi perkerti dan penanaman nilai-nilai moral yang sangat bermanfaat bagi anak-anak. Namun, dikarenakan bentuk pengemasannya yang sangat sederhana dan di luar dari kata menarik bagi anak-anak, maka anak kurang tertarik untuk mendengar maupun membaca cerita rakyat yang telah turun-temurun diwariskan kepada generasi penerus. Oleh karena itu diperlukan suatu karya yang berbeda dan menarik dalam mengemas cerita rakyat tersebut.

Dalam karya diorama cerita rakyat Jawa Tengah ini penulis ingin menampilkan kembali salah satu budaya khas Indonesia. Penulis memilih empat cerita rakyat dari berbagai daerah di Jawa Tengah yaitu Legenda Bulus Sumber, Legenda Dua orang Sunan Beradu jago, Timun Mas, dan Dongeng Si Kancil. Cerita tersebut dipilih dengan pertimbangan selain mengajarkan berbagai petuah dan juga budi pekerti, penulis berharap karakter yang ditampilkan juga dapat menjadi teladan yang baik bagi anak-anak, selain itu juga cerita tersebut sudah dikenal oleh anak-anak dari segala penjuru Indonesia. Walaupun cerita yang penulis angkat sudah dikenal anak-anak namun akan penulis sampaikan dengan kemasan berbeda dari biasanya yang hanya lewat buku cerita, supaya anak-anak lebih tertarik dan meresapi pesan pada tiap cerita tersebut.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Seni ilustrasi mempunyai bentuk baik yang 2 dimensi maupun 3 dimensi. Penulis memilih karya ilustrasi 3 dimensi yaitu diorama sebagai proyek studi

karena beberapa hal: pertama, kebanyakan diorama hanya bisa dilihat di museum dan itu pun hanya berkisar diorama yang menceritakan tentang sejarah bangsa Indonesia. Belum dikembangkan keberbagai latar diorama yang lain seperti diorama cerita rakyat. Dari fakta itu maka penulis tertantang untuk membuat diorama berlatar cerita rakyat.

Kedua, diorama ditujukan untuk membuat ilustrasi sebuah cerita rakyat agar lebih menarik. Diorama cerita rakyat dipilih sebagai media pembelajaran supaya anak-anak lebih tertarik kepada cerita lokal setempat yang dikemas dalam bentuk 3 dimensi, berbeda dengan cerita rakyat yang sudah ada berbentuk cerita bergambar. Penggunaan diorama diharapkan agar anak-anak lebih memainkan daya imajinasinya dalam memahami isi dari cerita rakyat tersebut. Anak akan diajak ke dalam *setting* sebuah cerita rakyat yang dibuat dengan mengilustrasikan berbagai bentuk tokoh, baik manusia hewan dan lain sebagainya. Diorama ini juga dilengkapi dengan fitur *audio* sebagai penarik perhatian bagi anak-anak.

Ketiga, mengangkat cerita rakyat ke dalam bentuk diorama akan memberikan visualisasi yang berbeda dari media lain seperti buku cerita dan komik. Selain menampilkan kembali kisah-kisah warisan nenek-moyang dalam bentuk karya seni yang indah, menyenangkan dan lebih mudah di ingat dan dimengerti. Anak-anak pada masa sekarang diharapkan akan mulai melirik kembali warisan kebudayaan yang diberikan leluhur mereka melalui kemasan yang lebih modern dan unik.

1.2 Tujuan Pembuatan Karya

Tujuan pembuatan proyek studi dengan judul “Diorama Cerita Rakyat Jawa Tengah sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini “ adalah sebagai berikut :

1. Menuangkan ide dan kreativitas penulis ke dalam karya diorama cerita rakyat Jawa Tengah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.
2. Menghasilkan karya diorama, dengan latar cerita rakyat Jawa Tengah yang berjumlah empat buah yaitu cerita Legenda Dukuh Sumber, Legenda Dua Orang Sunan Beradu Jago, Dongeng Timun Mas, Dongeng Si Kancil.
3. Sebagai alternatif media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam sebuah instansi pendidikan untuk anak usia dini.

1.3 Manfaat Pembuatan Karya

Adapun manfaat pembuatan proyek studi ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis dapat menambah pengalaman serta mengasah kemampuan dan keterampilan dalam berkarya seni terutama bidang ilustrasi Diorama.
2. Bagi para perupa dan mahasiswa seni rupa lainnya diharapkan dapat menjadi media apresiasi dan tambahan referensi atau ide dalam berkarya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya.
3. Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang), dapat menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang ilustrasi Diorama.

4. Bagi masyarakat/apresiator dapat memperkaya khasanah ragam seni ilustrasi serta menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari kisah-kisah di dalam cerita rakyat tersebut.
5. Bagi Instansi Pendidikan PAUD sebagai media pembelajaran untuk siswa.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Diorama

2.1.1 Pengertian Diorama

Diorama adalah gambaran kejadian, baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak, yang disajikan dalam bentuk miniatur, tidak ada perbedaan yang mencolok antara maket dan diorama. Hanya yang sering penulis temukan diorama lebih menekankan kepada *soul*, diorama terasa lebih hidup dibandingkan dengan maket. *Soul* yang dimaksud adalah mempunyai latar sebuah cerita, jadi pada tiap tokoh dan latar dibuat lebih hidup dengan beraneka gerak tubuh.

Menurut Susanto (2012: 106) diorama adalah gambaran adegan yang dituangkan dalam bentuk seni patung. Secara umum "diorama" diartikan oleh Peter Salim, sebagai pengadaaan sebuah pemandangan dalam ukuran kecil yang dibuat seperti aslinya, dilengkapi patung-patung, dan dipadukan dengan warna-warna.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (tahun: 1998) diorama diberi pengertian "sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung-patung dan perincian seperti aslinya serta dipadukan dengan lingkungan alam asli dan latar yang berwarna". Bisa juga diartikan sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami; pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan

objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan sebenarnya.

Menurut Sheperd Paine (1980: 1) diorama adalah adegan yang menceritakan suatu cerita. Ray Anderson (1988: 4) berpendapat bahwa diorama adalah bentuk seni model yang dibuat awet tidak hanya objeknya tetapi seluruh gambaran atau suatu keadaan tertentu.

Menurut (<http://seratbandung.wordpress.com> yang diakses tanggal 2 Oktober 2013,08:30), diorama adalah sejenis benda miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan seperti kejadian sejarah, kejadian alam, keadaan kota, dan lain-lain. Di Indonesia diorama belum berkembang luas, diorama lebih dikenal hanya dilingkup museum dan monumen saja sebagai peraga kisah Sejarah Perjalanan Bangsa dan kisah kehidupan manusia purba.

Berdasarkan pendapat dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa diorama adalah karya seni 3 dimensi yang merekakan sebuah adegan berdasarkan cerita dan memiliki unsur utama berupa figur tokoh dan latar suasana dengan skala tertentu.

2.1.1.1 Contoh Diorama



Gambar 2.1. Diorama *Normandy countryside* Skala 1:72

(Sumber: Verlinden publication,2002)



Gambar 2.2. Diorama *Breakthrough* skala 1:72

(Sumber: Verlinden publication,2002)



Gambar 2.3. Diorama *the Bridge* skala 1:100

(Sumber: Verlinden publication,2002)

2.1.2 Manfaat dari Membuat Replika dan Diorama

Dalam pembuatan diorama maupun hobi yang berhubungan dengan diorama seperti mokit robot dan replika mempunyai beberapa manfaat yang mungkin tidak banyak orang ketahui. Menurut (www.lifestyle.kompasiana.com yang diakses tanggal 30 November 2013,23:04) manfaat itu antara lain :

1. Sarana rekreasi dan pelepasan emosi yang positif, ada sensasi berupa kepuasan dan kenikmatan tersendiri bagi penghobi saat selesai merangkai atau mengecat obyek-obyek Mokit dan Diorama. Dan seperti juga melukis atau menyanyi, Hobi ini juga dapat dijadikan wadah pelampiasan energi dari kondisi emosional yang negatif, sehingga dapat diarahkan pada hal positif dan produktif.
2. Keuntungan ekonomi, bagi para penghobi yang juga profesional menekuni maka Replika, Mokit dan Diorama menjadi ladang Uang. Apalagi konsumen dari produk replika biasanya adalah juga para penghobi atau Kolektor yang mengabaikan masalah harga tetapi mengutamakan aspek nilai.
3. Penyayang dan disayang anak, bagi penghobi jenis ini biasanya memiliki kedekatan emosional dengan anak-anak. Anak-anak cenderung menyukai mainan jadi sebagai orang tua yang mempunyai hobi membuat replika mainan maupun diorama akan mudah berinteraksi dengan anaknya karena mempunyai satu kesamaan yaitu masih suka bermain dengan mainan.

2.1.3 Unsur-unsur Diorama

Menurut Ray Anderson (1988: 3) sebuah kotak diorama adalah paket lengkap yang menggabungkan patung, mewarnai, seni keterampilan, dan bahkan pencahayaan dalam unit itu sendiri.

1. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanto (2012 : 296), patung atau seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah dan lain-lain) atau aditif (membuat *modeling* terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak). Dalam hal ini adalah patung yang lebih dikhususkan sebagai figur tokoh yang melakukan adegan dalam diorama dengan *setting* cerita yang ditampilkan.
2. Mewarnai, yang dimaksudkan adalah bagaimana seseorang bisa mewarnai figur, latar dan tambahan gambar dengan menggunakan beberapa teknik mewarna, agar hasil diorama yang dibuat bisa terlihat alami dan mirip dengan aslinya, serta bisa juga untuk menambah kesan realistik dan dramatis.
3. Seni Kerajinan, seni kerajinan yang dibahas adalah bagaimana membuat latar (*ground*) keadaan seperti membuat pohon, tebing, bebatuan, lautan dan lainnya dan beberapa benda miniatur pelengkap lain yang ada pada saat adegan itu berlangsung, teknik yang digunakan bisa dengan teknik konstruksi, modeling atau penggabungan antara teknik satu dengan yang lainnya.
4. Pencahayaan dapat ditambahkan sebagai pelengkap diorama agar dapat menampilkan arah cahaya dan juga dapat menambah kesan tinggi rendahnya sebuah latar yang dibuat, bisa juga menambah kesan dramatisasi dalam cerita

yang ditampilkan dan untuk menunjukkan sebuah waktu yang dialami saat kejadian tersebut.

2.1.4 Prinsip Pembuatan Diorama

Menurut Ray Anderson (1988: 7) prinsip-prinsip diorama yang baik adalah :

1. Sebuah diorama harus menceritakan sebuah cerita sederhana, kesimpulan dapat diserahkan kepada imajinasi penonton. Kita bisa menarik perhatian penonton selama satu atau dua menit paling banyak, jadi petunjuk untuk cerita kita harus sederhana dan jelas. Pada setiap diorama mempunyai latar belakang cerita, cerita yang disuguhkan dalam bentuk diorama itu harus jelas dan mudah dipahami para penonton. Maka dari itu sebisa mungkin diorama itu dibuat dengan latar cerita yang sederhana dan memberikan kesan yang mendalam kepada penonton agar penonton bisa mengerti dan berimajinasi secara langsung ke dalam adegan cerita yang ditampilkan.
2. Potongan harus sekecil mungkin untuk menciptakan pribadi, perasaan yang mendalam. Tokoh harus sebagai “pusat perhatian,” bukan hanya sebagai patung. Maksud dari perhiasan kecil ini ialah sebuah figur replika tokoh harus terlihat hidup karena tokoh dalam sebuah diorama itu mempunyai peran yang sangat penting dalam memperagakan sebuah adegan cerita yang diusung. Jadi peran miniatur tokoh itu tidak dibuat seperti patung yang kaku dan tanpa cerita.
3. Adegan harus seperti di sekeliling penonton, membuatnya merasa menjadi bagian dari aksi bukannya jauh dari aksi tersebut. Diorama dibuat sebaik mungkin agar para penontonya merasa terhanyut ke dalam adegan cerita

yang dibawakan, dan dapat membuat penonton seolah olah menjadi bagian dari adegan tersebut.

4. *Setting* interior bangunan umumnya lebih efektif daripada pengaturan luar. Pada bagian diorama latar interior biasanya lebih menarik dari pada latar yang lain selain interior, karena sebuah interior biasanya dibuat lebih detail dan lebih banyak menggunakan miniatur benda dari pada latar lain yang biasanya hanya menampilkan latar seperti tebing, hutan, dan lain-lain.
5. Harus ada beberapa waktu untuk melihat detailnya. Diorama yang bagus mempunyai pusat perhatian pada detail yang ditampilkan, baik dari efek yang dibuat sampai dengan miniatur figur tokoh yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya dengan memperhatikan detail dari tiap karakter tokoh.
6. Pencahayaan harus langsung, datang dari samping untuk memberikan bantuan bayangan relief. Pencahayaan ini bisa ditambahkan dalam diorama untuk menampilkan kesan yang lebih realistik dan menarik sesuai dengan lingkungan aslinya.
7. Kebanyakan adegan bisa efektif tanpa gerakan yang berlebihan. Beberapa figur bisa ditampilkan sebagai pelengkap cerita namun tidak dibuat dengan detail agar adegan tokoh utama masih bisa dimunculkan.
8. Detail kostum adalah pusat perhatian yang besar dari kerumunan yang besar. Bagian yang paling menarik dari sebuah diorama adalah ditampilkannya detail baik dari tokoh yang dibuat maupun *setting* latar.
9. Keseimbangan yang tepat waktu menyusun adalah sekitar 50 persen untuk adegan dan latar belakang dan 20 sampai 30 persen masing-masing untuk

tokoh dan benda lain. Komposisi tersebut dibuat dengan 50 persen untuk latar agar terlihat jelas keadaan sekitar tokoh dan menampilkan kesan ruang. Dan 20 -30 persen masing-masing sisanya diisi oleh tokoh utama cerita dan juga benda-benda lain pelengkap cerita.

10. Efek keseluruhan dari diorama dan benda lainnya harus diciptakan selama periode yang sama. Selain dibuat detail diorama yang baik juga harus menampilkan keadaan waktu yang sama dengan aslinya dengan pemberian efek maupun ornamen penjelas yang ada pada waktu adegan aslinya.

2.2 Cerita Rakyat

2.2.1 Pengertian Cerita Rakyat

Pentingnya mengkaji nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat, karena cerita rakyat itu memiliki fungsi kultural. Lahirnya suatu cerita rakyat bukan semata-mata didorong oleh keinginan penutur untuk menghibur masyarakatnya melainkan dengan penuh kesabaran ia ingin menyampaikan nilai-nilai luhur kepada generasi penerusnya. Menurut James Danandjaja (1984: 4) Cerita rakyat adalah suatu karya sastra yang lahir dan berkembang dalam masyarakat tradisional dan disebarkan dalam bentuk relatif tetap, atau dalam bentuk baku disebarkan di antara kolektif tertentu dalam waktu yang lama. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup di kalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu. Cerita rakyat milik masyarakat bukan milik seseorang.

Djamaris (1993 : 15) yang mengatakan bahwa cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup di

kalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu. Cerita rakyat milik masyarakat bukan milik seseorang.

Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan oleh tukang cerita yang hafal alur ceritanya. Itulah sebabnya cerita rakyat disebut sastra lisan. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, pengisi waktu senggang serta penyalur perasaan bagi penuturnya serta pendengarnya, melainkan juga sebagai pencerminan sikap dan angan-angan kelompok, alat pendidikan, alat pengesahan pranata, dan lembaga kebudayaan serta pemeliharaan norma masyarakat.

Sementara itu, menurut Gaffar (1990 : 3) cerita rakyat adalah salah satu bentuk tradisi lisan yang memakai media bahasa. Pengertian ini akan kabur bila mana diperhadapkan dengan bentuk sastra lisan yang juga memakai media bahasa seperti teka-teki dan ungkapan.

Jadi cerita rakyat adalah bagian dari karya sastra berupa dongeng-dongeng atau bentuk cerita lainnya yang berkembang di kalangan masyarakat tertentu dan disebarluaskan secara lisan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Karena cerita rakyat merupakan bagian dari karya sastra, maka dalam kebudayaan cerita itu termasuk dalam salah satu unsur kebudayaan. Cerita rakyat merupakan salah satu perwujudan atau pikiran kelompok masyarakat pendukungnya. Lahirnya cerita rakyat karena pengaruh timbal balik yang kompleks dari faktor-faktor sosial kultural dan cerita-cerita rakyat itu mengandung pikiran tentang nilai yang harus menjadi panutan masyarakat yang bersangkutan dalam menata.

2.2.2 Ciri-ciri Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan warisan dari leluhur bangsa Indonesia yang harus dilestraikan, cerita rakyat memiliki daya tarik sendiri bagi anak dengan keanekaragaman cerita yang dibawakan.

Menurut (<http://mynameis8.wordpress.com>, diakses tanggal 20 Desember 2013, 01:55). Cerita rakyat memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Disampaikan turun-temurun. Cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan bangsa Indonesia yang patut untuk dilestraikan, salah satu cara melestraikan cerita rakyat adalah dengan cara disampaikan ke pada generasi penerus agar cerita rakyat tersebut tidak hilang. Misalnya dari kakek ke ayah, ayah ke anak dan begitu pula selanjutnya.
2. Tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya. Cerita rakyat berkembang dan dikenal oleh banyak orang dari mulut ke mulut dan telah turun-temurun dilakukan oleh nenek moyang kita dari dahulu, karena itu tidak diketahui siapa sebenarnya pengarang pertama yang membuat sebuah cerita rakyat tersebut.
3. Kaya nilai-nilai luhur. Cerita rakyat selain sebagai hiburan untuk anak-anak, dalam cerita tersebut biasanya mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang berupa pelajaran yang positif, maupun nilai-nilai luhur yang dapat dipetik dari karakter dan cerita yang dibawakan.
4. Bersifat tradisional. Cerita rakyat biasanya bersettingkan masa lalu atau masa sebelum ada peradaban yang modern, karena pada masa tradisional itu masih

banyak nilai-nilai kesederhanaan dan petuah positif yang hingga sekarang telah banyak hilang karena zaman.

5. Memiliki banyak versi dan variasi. Cerita berkembang luas dari mulut-kemulut karena itu banyak sekali perubahan cerita yang terjadi, karena cerita rakyat itu bukan milik seseorang melainkan milik orang banyak, jadi sah saja kalau ada orang yang mencoba menambah atau mengurangi cerita guna disesuaikan dengan keadaan yang ada.
6. Mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapannya. Cerita rakyat menyuguhkan sebuah cerita yang menarik dan mudah untuk diingat dan diterima oleh banyak orang baik itu anak-anak maupun orang dewasa, cerita rakyat mengandung pesan moral dan pelajaran yang ingin disampaikan oleh pengarangnya, namun pesan dan pelajaran tersebut tidak serta merta dituliskan secara terbuka melainkan disisipkan dalam cerita berupa sebab-akibat, pendidikan karakter yang dapat ditangkap oleh pendengar maupun pembacanya.
7. Bersifat anonim, artinya nama pengarang tidak ada. Cerita rakyat tidak dimiliki oleh perseorangan melainkan oleh banyak orang karena cerita rakyat itu sendiri merupakan hasil kebudayaan masyarakat, karena itu cerita rakyat tidak dituliskan siapa pengarang pertama maupun penciptanya.
8. Berkembang dari mulut ke mulut. Cerita rakyat telah ada dari zaman dahulu untuk pengantar tidur maupun untuk sarana hiburan untuk banyak orang, karena itu cerita rakyat hanya berkembang secara mulut-kemulut dari generasi ke generasi karena keterbatasan media tulis pada saat itu.

9. Cerita rakyat disampaikan secara lisan. Cerita rakyat pada penyampaiannya lebih banyak menggunakan media mulut-ke mulut atau lisan karena biasanya cerita rakyat digunakan sebagai pengantar tidur atau sekedar memberi hiburan kepada orang lain.

2.2.3 Jenis dan Macam Cerita Rakyat

Seperti halnya daerah-daerah lain di Indonesia, di kalangan masyarakat banyak ditemui jenis cerita rakyat atau lebih dikenal dengan istilah dongeng. Mengenai pembagian dan pengelompokan dongeng menurut jenis dan macamnya, oleh para ahli masih terdapat banyak perbedaan. Hal ini disebabkan masih banyak cerita rakyat memiliki lebih dari satu kategori. Artinya dalam satu cerita mungkin saja terdiri dari cerita mite, tetapi ia juga mempunyai unsur legenda, sage dan sebagainya. William R. Bascom, dalam James Danandjaya, (1984: 50-51) mengemukakan cara menentukan penggolongan cerita ke dalam jenis dan macamnya, adalah sebagai berikut :

Jika ada cerita sekaligus mempunyai ciri-ciri mite dan legenda, maka harus mempertimbangkan ciri mana yang lebih berat. Jika ciri mite lebih berat, maka cerita itu kita golongkan kedalam mite. Demikian pula sebaliknya, jika yang lebih berat adalah ciri legendanya maka cerita itu harus digolongkan kedalam legenda. Selain itu kita harus memperhatikan kolektifnya (*folk*) yang demikian suatu cerita. Karena dengan mengetahui kolektifnya dapat ditemukan kategori suatu cerita. Jadi untuk menentukan apakah suatu cerita itu termasuk mite , legenda atau dongeng, kita harus mengetahui *folk* pendukung cerita itu. Selain cara penentuan

di atas dalam buku penelitian *folklore* Indonesia (ilmu *gossip*, dongeng dan lain-lain) telah ditemukan tiga golongan besar yaitu :

1. **Mitos (mite)** adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi setelah dianggap suci oleh empunya. Mite ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwanya terjadi di dunia lain atau bukan di dunia yang seperti kita kenal sekarang ini dan terjadi di masa lampau (Bascom dalam James Danandjaja, 1984:2).
2. **Legenda** adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia walaupun adakalanya sifat-sifat luar biasa dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal dan waktu terjadinya belum terlalu lama. Dalam KBBI legenda bisa diartikan cerita rakyat zaman dahulu yang berhubungan dengan peristiwa sejarah (William R. Bascom dalam James Danandjaya 1984: 50-51).
3. **Dongeng** menurut Yari (2012: 23) dalam majalah Paudni adalah cerita-cerita fiksi yang diceritakan pendongeng kepada para pendengar secara lisan yang di dalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik. Prosa rakyat yang dianggap benar-benar oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait waktu maupun tempat. Menurut Boscom (dalam Danandjaja 1984: 50) dongeng adalah cerita prosa rakyat yang bersifat khayal, tidak dianggap terjadi, diceritakan untuk hiburan dan berisi ajaran moral, adat, agama dan

kadang-kadang berisi sindiran. Pengertian dongeng rakyat sama dengan pengertian cerita rakyat.

2.2.4 Fungsi Cerita Rakyat

Setiap cerita rakyat memiliki fungsi dan tujuan yang hendak disampaikan kepada masyarakatnya. Fungsi dan tujuan dapat berbeda-beda sesuai dengan pandangan masyarakat, alam dan lingkungannya. Dalam penelitian struktur lisan Toraja oleh Muhammad Sikki, dkk (1986: 13), dikemukakan ada 4 fungsi cerita rakyat lisan Toraja khususnya dan cerita rakyat lisan pada umumnya, yakni sebagai berikut :

1. Cerita dapat mencerminkan angan-angan kelompok. Peristiwa yang diungkap dalam cerita ini sulit terjadi dalam kenyataan hidup sehari-hari. Jadi, hanyalah merupakan proyeksi angan-angan atau impian rakyat jelata terutama gadis-gadis atau perjaka yang miskin.
2. Cerita rakyat yang digunakan sebagai pengesahan penguatan suatu adat kebiasaan kelompok pranata-pranata yang merupakan lembaga kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.
3. Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai pendidikan budi pekerti kepada anak-anak atau tuntunan dalam hidup ini.
4. Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengendali sosial (sosial control) atau sebagai alat pengawasan, agar norma-norma masyarakat dapat dipatuhi.

Mengenai fungsi dan tujuan-tujuan tersebut, secara rinci dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Dengan legenda, orang tua dapat mendidik atau para resi di saat itu dapat membina budi nurani anak-anak yang menunjukkan kepahlawanan dan kejujuran dalam melawan kebatilan atau kejahatan.
2. Dengan Fabel, para pujangga bebas mengkritik atau sesuatu keadaan yang bersifat kejam. Kekejaman para tirani, para feodum (tuan tanah), kapitalis atau penjaga negeri yang disampaikan dalam bentuk-bentuk seloka. Maklumlah raja-raja atau penguasa waktu itu dianggap sebagai wakil tuhan atau dewa. Dengan fabel, orang tua bisa menokohkan rakyat kecil sebagai pembela kebenaran dan kebatilan. Ia dapat menghukum si penguasa secara demokratis dengan para saksi yang disumpah.
3. Dengan Mitos, para pujangga menimbulkan suatu kepercayaan dan masyarakat di zaman lama sebagian besar mempercayainya. Dengan mitos, timbulah suatu kultur individu bagi raja atau pemimpinnya. Dengan mitos, mereka menganut animisme atau menyembah berhala. Dengan mitos, tumbuh suatu aliran kepercayaan.
4. Dengan sage dapat menceritakan cikal bakal asal mula nama tempat, negeri, gunung, kampung dan sebagainya.

Fungsi cerita rakyat menurut Djames Danandjaya (1984: 4) mempunyai kegunaan sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.

Jadi fungsi cerita rakyat adalah sebagai gambaran kehidupan masyarakat lama berupa nilai-nilai yang pernah dianut, serta kepercayaan-kepercayaan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat itu, serta menjadi panutan dan tempat

bercermin bagi masyarakat modern dalam menjalani kehidupannya. Selain itu juga dapat dijadikan penghibur dan pengisi waktu luang

2.3 Media Pembelajaran Anak Usia Dini

2.3.1 Pembelajaran

2.3.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mencakupi kegiatan belajar dan mengajar. Belajar dan mengajar merupakan dua istilah yang berbeda, tetapi keduanya memiliki kaitan satu sama lain yang saling mempengaruhi dan menunjang. Pembelajaran terbentuk dari kata belajar yang memiliki arti proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 1995:3). Sedangkan Surakhmad (1979:50) mengungkapkan bahwa belajar ditujukan pada pengumpulan pengetahuan, penanaman konsep, dan kecekatan, serta pembentukan sikap dan perbuatan.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang berarti pengajaran. Pengajaran adalah suatu usaha yang mempunyai tujuan sistematis serta terarah pada perubahan tingkah laku peserta didik yang merujuk pada suatu proses yang harus dilalui. Knirk dan Gustafson (dalam Bandi, 2008:153) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana didalamnya terjadi interaksi guru dan siswa dan antar sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa. Hakekat pembelajaran menurut Aunurrahman (2009:34) adalah :

Pembelajaran berupa mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum mempunyai pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik.

Pendapat di atas menegaskan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan kebiasaan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Surya (2003 : 11) bahwa : “pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan sikap perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan dua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran adalah terjadinya perubahan sikap menuju hal yang lebih baik melalui proses belajar. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek misalnya perubahan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, perubahan mengerti menjadi tidak mengerti, dan sebagainya.

Perilaku belajar yang terjadi pada siswa dapat diketahui melalui proses kegiatan belajar maupun hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Surya (2003 : 73) dijelaskan bahwa perubahan sebagai hasil belajar, ditandai dengan ciri-ciri (a) perubahan yang disadari, (b) perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional, (c) perubahan yang bersifat aktif dan positif, (d) perubahan yang relatif dan bersifat permanen, serta (e) perubahan yang bertujuan dan terarah.

Berdasarkan apa yang telah dibahas di atas dapat mengetahui bahwa pembelajaran dan belajar itu sangat berkerkaitan, karena belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan pada pengertian pembelajaran sangatlah penting hubungannya dengan proses belajar. Tujuan dari pembelajaran adalah peserta didik atau siswa dapat menerima, mengerti, dan dapat mengerjakan serta dapat menerapkan apa yang peserta didik atau siswa dapat sehari-hari.

2.3.1.2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Kegiatan belajar mengajar dengan dibantu oleh media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang baik daripada tanpa bantuan media. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran agar mudah dipahami, menarik dan menyenangkan siswa (Nur’aini 2008:41). Sedangkan menurut Djamarah (1995:136) media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Nur’aini (2008:43) menjelaskan masing-masing media mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga dianjurkan bagi guru untuk menggunakan lebih dari satu media. Klasifikasi media menurut kelompoknya antara lain (a) media *visual*, (b) media *audio*, (c) media diam yang diproyeksikan, (d) media bergerak yang diproyeksikan, (e) benda nyata dan benda model, (f) komputer.

Raharjo (dalam Iswidayati 2010:15) menyatakan bahwa ada jenis media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat bantu untuk menampilkannya. Ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru, tutor atau pembimbing. Media yang tidak harus tergantung pada hadirnya guru lazim disebut media instruksional dan bersifat “*self contained*”, mempunyai makna sebagai informasi belajar. Dari berbagai ragam dan bentuk media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar seni rupa dapat juga ditinjau dari jenisnya, sebagai berikut:

1. Media *audio*: radio, piringan hitam, pita *audio*, tape recorder, dan telepon
2. Media *visual*: terbagi menjadi (a) media *visual* diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor*, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, peta. (b) Media *visual* gerak: film bisu.
3. Media *Audio-Visual* terdiri dari (a) Media *Audio-visual* diam: televisi diam, *slide* dan suara, film rangkai dan suara. (b) Media *audio-visual* gerak: video, CD, Film rangkai dan suara, televisi, film kartun, gambar dan suara.
4. Media Serba Aneka: (a) Papan dan *display*: papan tulis, papan pameran, papan magnetik, mesin pengganda. (b) Media tiga dimensi: realia, sampel, artifak, model, diorama. (c) Media teknik dramatisasi: drama, pantomin, bermain peran, demonstrasi, simulasi. (d) belajar terprogram. (e) komputer (f) internet, website, email dan seterusnya.

Jika melihat jenis-jenis media di atas maka jenis media yang penulis buat dalam proyek studi ini termasuk ke dalam salah satu media serba aneka, dimana media diorama ini menampilkan bentuk 3 dimensi berupa pohon, sungai, laut, patung, dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media merupakan suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan ataupun materi pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran agar mudah dipahami, menarik dan menyenangkan siswa. Contoh media pembelajaran antara lain media *visual*, media *audio*, media diam yang diproyeksikan, media bergerak yang diproyeksikan, benda nyata dan benda model, komputer.

2.3.1.3. Diorama sebagai Alternatif Media Pembelajaran

Dewasa ini pendidik selain menggunakan media pembelajaran cetak baik berupa *handout*, modul, dan buku, pendidik anak usia dini juga diharapkan dapat menggunakan media jenis lainnya (noncetak), seperti model (diorama), media pembelajaran *audio*, *visual*, ataupun media pembelajaran interaktif (Prastowo 2014:227).

Berdasarkan pendapat di atas penulis mencoba mengembangkan sebuah alternatif media khususnya dalam pembelajaran cerita rakyat Jawa Tengah. Penulis membuat diorama empat cerita yang telah dipilih antara lain: Legenda Bulus Sumber, Dua Orang Sunan Beradu Jago, Timun Mas dan Si Kancil. Tiap cerita penulis membuat dua diorama dengan adegan yang berbeda dengan tokoh utama masing-masing cerita. Diorama yang dibuat didesain agar dapat dilihat dari

berbagai arah, diorama juga dilengkapi dengan narasi cerita secara keseluruhan dan juga menggunakan bantuan *audio* yang menceritakan potongan adegan yang sedang berlangsung.

2.4 Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, masa ini masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa yang paling baik pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Bentuk program anak usia dini meliputi: pendidikan keluarga, bina keluarga, taman pengasuhan, kelompok bermain, dan taman kanak-kanak.

2.4.1 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarkannya, serta seolah-oleh tidak pernah berhenti belajar. Menurut pandangan psikologis, seorang anak memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti dikemukakan oleh Richard D. Kellough (dalam Hartati, 2005:8) yaitu :

2.4.1.1 Anak bersifat egosentris

Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut mainan, menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya atau melaksanakan sesuatu terhadap orang lain. Karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitifnya yang menurut Piaget disebutkan bahwa anak usia dini sedang berada pada fase transisi dan fase praoperasional (2-7 tahun) ke fase operasional konkret (7-11 tahun). Keterampilan yang sangat diperlukan dalam mengurangi egosentris di antaranya adalah dengan menjejarkan anak untuk mendengarkan orang lain serta memahami dan berempati pada anak.

2.4.1.2 Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh anak tertarik dengan benda yang menimbulkan akibat dari pada benda yang terjadi dengan sendirinya. Dalam Brooks and Brooks (1993:29) dikemukakan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuannya adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa. Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidakcocokan kognitif sehingga dapat memancing keinginan anak untuk tekun untuk memecahkan permasalahan atau ketidakcocokan tersebut. Meskipun terkadang sulit dikenali hubungan di antara ketidaksesuaian tersebut namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak untuk belajar sains. Untuk

membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu untuk menemukan masalahnya.

2.4.1.3. Anak adalah mahluk sosial

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi social di sekolah. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya. Untuk itu pembelajaran dilakukan untuk membantu anak dalam perkembangan penghargaan diri. Hal ini dapat dilaksanakan dengan cara menyatukan strategi pembelajaran social seperti bekerja sama simulasi guru dari teman sebaya dan pembelajaran silang usia.

2.4.1.4 Anak bersifat unik

Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing memiliki bawaan minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Disamping memiliki kesamaan, menurut Bredekamp (1987:48), anak juga memiliki keunikan tersendiri dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

2.4.1.5 Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman-

pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Sebagai contoh, ketika anak melihat gambar sebuah robot, maka imajinasinya berkembang bagaimana robot itu berjalan dan bertempur dan seterusnya. Jika dibimbing dengan beberapa pertanyaan, maka ia dapat menceritakan melebihi apa yang mereka dengan dan lihat sesuai dengan imajinasi yang sedang berkembang pada pikirannya. Cerita atau dongeng merupakan kegiatan yang banyak digemari oleh anak sekaligus dapat melatih mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa anak.

2.4.1.6 Anak memiliki rentan daya konsentrasi pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonstrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Menurut Berg (dalam Hartati 2005:9) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktunya yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu yang lama.

2.4.1.7 Masa paling potensial untuk belajar (*golden age*)

Masa anak usia dini disebut masa *golden age* atau *magic year*, Hartati (2005:8) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar dengan slogan “*Early Years are Learning Years*”. Hal ini disebabkan bahwa selama rentan waktu usia dini anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangannya yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.

2.4.1.8 Anak Peniru ulung

Anak usia dini merupakan seorang peniru yang ulung, pada masa ini anak melihat dan mendengar apapun dan mengaplikasikannya tanpa mempertimbangkan baik-tidak baik apa yang ditirukannya. Hal ini menuntut agar orang yang ada di sekeliling lingkungan anak haruslah bersikap wajar (sesuai) dan menjadi contoh yang baik bagi anak, sehingga dari penirumannya yang baik oleh anak maka akan menjadi suatu pembiasaan.

2.4.2 Diorama sebagai Alternatif Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam hal mendidik anak, dapat digunakan beragam media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut bisa berupa media yang digunakan oleh guru dalam memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, maupun media-media yang secara

mandiri dapat menjadi sumber belajar bagi anak. Diorama cerita rakyat Jawa Tengah diharapkan mampu menjadi alternatif media anak untuk belajar, bermain, mengenal bentuk-bentuk visual melalui bentuk 3 dimensi, menanamkan kecintaan anak untuk berimajinasi dengan adanya bentuk figur diorama yang menarik. Selain itu sebagai pembelajaran cerita rakyat dengan nilai-nilai dan pelajaran yang positif untuk anak.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Bahan dan Alat

3.1.1 Bahan

Bahan dan alat yang digunakan dalam Proyek studi ini adalah sebagai berikut.

Bahan yang digunakan dalam berkarya Diorama ini adalah:

1. *Polimer clay*

Polimer clay adalah salah satu jenis *clay* yang paling keras (*firm*) yang dibuat khusus untuk membuat sebuah figur dengan detail yang tinggi, dan nantinya bisa dikeraskan lagi dengan cara di oven.

2. *Plaster cloth*

Plaster cloth adalah sejenis bahan serat yang dikombinasi dengan bahan gips yang digunakan penulis sebagai bahan pembuat tanah dan dataran.

3. Kertas

Kertas sebagai bahan untuk membuat latar dasar diorama itu sendiri dan juga beberapa miniatur batang pohon, penulis menggunakan kertas yang sudah tidak terpakai seperti kertas koran.

4. Busa

Busa digunakan dalam membuat replika daun buatan, busa yang penulis gunakan adalah busa *sponge* cuci piring.

5. Karton

Karton yang digunakan penulis adalah karton setebal 1,5 mm. karton ini digunakan dalam membuat beberapa latar dan juga miniatur yang membutuhkan plat tebal.

6. Kawat email

Kawat email digunakan sebagai kerangka penguat saat membuat figure manusia maupun hewan yang menggunakan bahan *polimer clay*.

7. Kabel berserat

Kabel berserat adalah kabel yang didalamnya mempunyai banyak serabut serat yang penulis gunakan sebagai bahan pembuat ranting pohon dengan tingkat kedetailan tertentu.

8. Cat warna

Cat warna adalah bahan yang digunakan untuk mewarnai diorama. Penulis menggunakan cat akrilik untuk mewarnai figur, cat minyak untuk mewarnai latar dan beberapa detail efek, cat semprot *pylox basic* untuk membuat warna hijau daun dan lumut.

9. Batang dan akar pohon/semak

Penulis juga menggunakan batang dan akar/ranting kering asli sebagai penambah kesan yang natural.

10. Serbuk grajen (serutan kayu)

Serbuk grajen adalah serbuk yang dihasilkan dari parutan kayu. Penulis menggunakan serbuk grajen ini untuk membuat rumput dan kesan tanah.

11. Lem

Lem adalah bahan yang digunakan untuk menempelkan bahan-bahan untuk pembuatan diorama. Lem yang digunakan penulis antara lain: lem alteco, lem kayu, lem kaca.

12. Pedistal Diorama

Pedistal diorama adalah tempat untuk memajang *display* diorama yang penulis buat. Dilengkapi dengan kaca penutup yang menjaga diorama agar tetap bersih.

13. Resin

Penulis menggunakan resin untuk membuat lautan maupun sungai.

3.1.2 Alat

Alat yang digunakan dalam berkarya diorama ini adalah:

1. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa desain diorama, dan juga penulis gunakan untuk menandai sesuatu yang menggunakan ukuran.

2. *Hobby Knife Tool*

Hobby knife tool adalah seperangkat pisau potong dengan berbagai mata pisau yang penulis gunakan untuk memotong kertas, memotong bagian-bagian *clay figure*.

3. Komputer

Komputer digunakan sebagai media desain dan juga untuk literatur contoh-contoh diorama, *figure* dan lain-lain.

4. Selotip

Selotip digunakan sebagai alat penempel bagian, penulis menggunakan selotip untuk menjaga bentuk latar tanah dan juga batang pohon yang penulis buat dari kertas koran bekas.

5. Kuas

Kuas penulis gunakan sebagai alat menggoreskan cat warna pada figur dan juga diorama, penulis menggunakan teknik kuas basah dan juga teknik kuas kering.

6. Kompor

Kompor penulis gunakan untuk membuat *figure clay* agar mengeras dengan merebusnya selama 15 menit dengan air.

7. Gunting

Gunting adalah alat untuk memotong bagian-bagian diorama seperti karton, kertas, kabel dan lain-lain.

8. Penggaris

Penggaris digunakan penulis sebagai alat ukur dalam pembuatan diorama.

3.2 Teknik Berkarya

Teknik yang digunakan penulis ada 2 macam, yang pertama adalah teknik modeling untuk membuat figur manusia dan hewan dengan menggunakan bahan *polimer clay*. Teknik *modeling* ini merupakan kebalikan dari teknik *carving*, sebab dalam pembuatannya melalui proses aditif (untuk pembentukan dan pembesaran), teknik *modeling* ini dipilih karena memudahkan penulis dalam membuat bentuk figur manusia dan hewan menyesuaikan jenis bahan, dalam

proses ini penulis baru membuat global bentuk patung dahulu sebelum didetail lagi. Teknik kedua adalah teknik *carving* yaitu memahat merupakan tehnik pembuatan patung yang tertua, sehingga pada awalnya seni patung disebut seni pahat, setelah bentuk global sudah jadi patung yang dibuat direbus menggunakan panci ke dalam air mendidih selama lima menit agar patung menjadi keras dan tidak pecah. Untuk mendapatkan detail penulis menggunakan teknik *carving* ini misalnya membentuk detail kerut wajah, jarin kaki, jari tangan dan penegasan draperi busana yang dipakai oleh figur tersebut.

3.3 Proses berkarya

Dalam penciptaan karya diorama cerita rakyat ini, dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

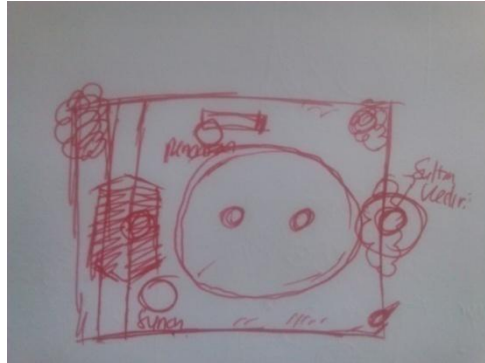
Tahap 1 : Pemilihan cerita cerita rakyat Jawa Tengah

Langkah pertama sebelum membuat karya diorama ini yaitu memilih empat cerita rakyat dari Jawa Tengah yang akan penulis gunakan sebagai acuan pembuatan cerita dalam karya diorama cerita rakyat.

Tahap 2 : pemilihan adegan utama dalam cerita rakyat

Setelah memilih empat cerita yang dipilih, penulis mengambil adegan yang dirasa penting dan bisa mewakili keseluruhan cerita yang diangkat menjadi dua buah karya diorama.

Tahap 3 : pembuatan desain diorama



Gambar 3.1. Pembuatan desain diorama dua orang Sunan beradu jago
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pembuatan desain ini sebagai acuan untuk mengatur komposisi penempatan antara latar dan figur, sebagaimana tampak pada gambar 3.1 yang menjelaskan pembuatan desain diorama dua orang beradu jago. Desain diorama lainnya dapat dilihat pada terlampiran 1.

Tahap 4 : penentuan skala diorama

Diorama yang dibuat dengan area berukuran 42 x 31 cm karena itu diperlukan skala untuk membuat figur dan latar. Dengan beberapa pertimbangan akhirnya penulis menggunakan skala 1:14 untuk menyesuaikan dengan area kerja yang ada.

Tahap 5 : pengumpulan bahan dan alat

Diorama memiliki banyak sekali komponen-komponen untuk membuatnya terlihat asli dan seperti keadaan aslinya, maka dari itu penulis mengumpulkan banyak sekali bahan di antaranya plaster cloth untuk membuat tanah, kertas, kawat. Busa untuk membuat daun pohon.

Tahap 6 : pembuatan latar

Pembuatan latar ini memerlukan beberapa tahapan antara lain :

1. Membuat tinggi rendahnya tanah

Tinggi rendahnya tanah menggunakan karton dan kertas koran yang diremas lalu disolatip untuk menjaga bentuk. Kemudian dilapisi dengan bahan *plaster cloth*.



Gambar 3.2. Pembuatan tinggi rendah tanah menggunakan kertas
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. Pembuatan tekstur dan detail pada lapisan tanah.

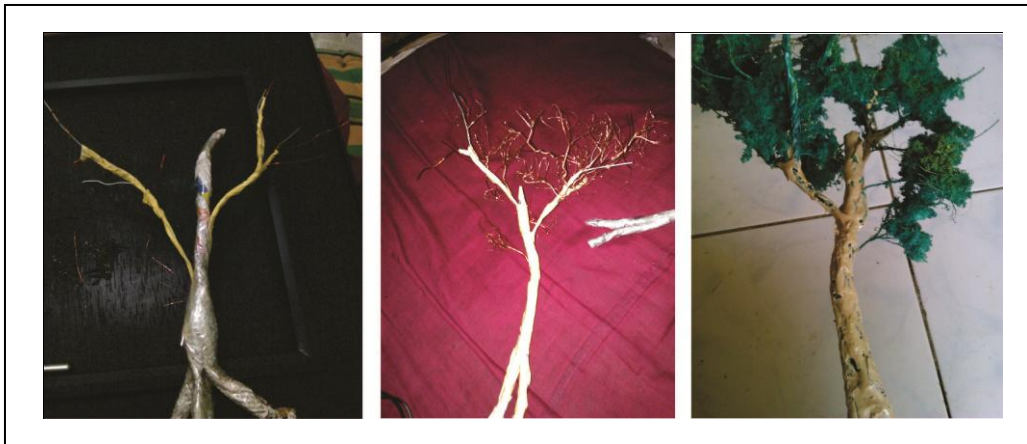
Setelah kering, penulis memberi detail tekstur tanah menggunakan semen dan pasir, setelah itu penulis memberi warna seperti warna tanah, dan dilanjutkan dengan membuat tanah seperti akar, lumut, dan daun kering.



Gambar 3.3. Pendetailan tekstur tanah
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. Pembuatan pohon

Pembuatan pohon dimulai dengan membuat rangka dari kawat dan dilapisi dengan kertas koran, kemudian dibalut dengan solatip kertas berwarna putih. Untuk cabang pohon dibuat detail menggunakan serabut kabel yang dipilin. Untuk daun pohon digunakan bahan berupa busa sabun cuci yang *diblender* terlebih dahulu sampai halus, lalu direkatkan dengan cabang pohon yang sudah dibuat tadi. Setelah menempel semua dilanjutkan dengan memberi warna hijau pohon dengan menggunakan pilox warna hijau tua dan hijau muda. Detail tekstur pohon penulis menggunakan dempul kayu.



Gambar 3.4. Proses pembuatan pohon
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4. Pembuatan rawa-rawa

Dalam membuat kesan perairan seperti rawa, laut, dan sungai penulis menggunakan bahan resin yang dicampur dengan pigmen warna hijau dan biru.



Gambar 3.5. Pembuatan rawa
(Sumber: dokumentasi pribadi)

5. Finishing latar

Proses terakhir ini penulis menambahkan beberapa bahan asli dari alam berupa batu, ranting pohon kering dan beberapa sulur akar beringin.



Gambar 3.6. Detail latar
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap 7 : pembuatan figur manusia dan hewan

Dalam pembuatan figur manusia dan hewan penulis menggunakan bahan polimer *clay* dengan teknik *modeling* dan didetail dengan menggunakan teknik *carving*. Manusia dan hewan dalam karya ini menggunakan skala 1:14. Referensi

yang digunakan dalam membuat figur ini adalah foto dan model langsung. Proses pewarnaan untuk figur yang dibuat menggunakan cat akrilik.



Gambar 3.7. Proses pembuatan figur
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap 8 : perakitan

Setelah semua komponen sudah dibuat, proses selanjutnya adalah merakit figur kedalam latar yang sudah dibuat menggunakan lem.



Gambar 3.8. Perakitan figur dengan latar
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap 9 : *finishing* diorama

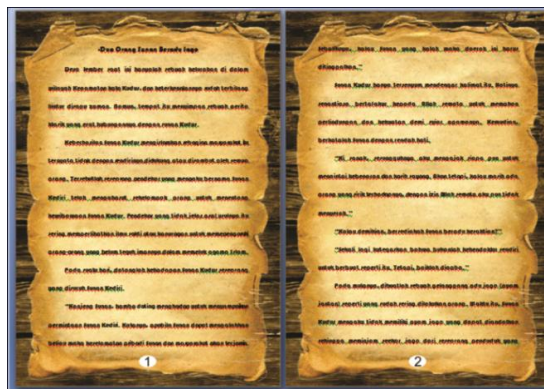
Untuk menjaga karya diorama tersebut tetap bersih pada tahap finishing ini penulis menutupnya dengan kaca dengan tebal lima centimeter.



Gambar 3.9. *Finishing* karya diorama dengan kaca
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap 10 : pembuatan desain *layout* narasi cerita

Dalam karya diorama ini dilengkapi narasi cerita dari empat cerita rakyat yang dipilih. Penulis membuat desain baru untuk narasi cerita agar terlihat menarik dan enak untuk dibaca, dalam proses ini penulis membuat desainnya dengan menggunakan *software* adobe photoshop CS3.



Gambar 3.10. Desain *layout* narasi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap 11 : *display*

Pada proses *display* karya diorama ini ditambahkan unsur suara dan pencahayaan. Untuk unsur suara dibuat menggunakan rekaman suara berisi cuplikan percakapan pada saat adegan diorama berlangsung. Pada unsur pencahayaan penulis menggunakan lampu Halopika untuk menegaskan suasana tersebut dan penanda waktu apakah itu siang hari atau malam hari. Dokumentasi *display* pameran dapat dilihat pada lampiran 2.

3.4 Cerita Rakyat yang dipilih

3.4.1 Legenda Bulus Sumber

Di desa Sumber di wilayah Kabupaten Kudus terdapat sebuah sumber air berbentuk kolam (bahasa Jawa: *sendang*) yang dihuni banyak bulus atau kura-kura yang jinak. Pada setiap bulan Syawal, banyak orang berdatangan ke tempat yang dikeramatkan itu, dengan membawa lepet atau ketupat sebagai hidangan pesta dan sesaji. Menurut Yudiono K.S dan Kismarmiati (1996 : 39-43), adapun riwayatnya dikisahkan sebagai berikut,

Pada suatu hari, Sunan Muria berniat menghadiri sebuah pertemuan Wali Sanga di daerah Pati untuk membicarakan syiar Islam. Perjalanannya diikuti oleh sejumlah santri terpilih yang senantiasa setia berguru kepada Sunan Muria. Pada waktu itu, perjalanan mereka belum selancar sekarang karena masih menempuh hutan belukar, sawah, dan rawa. Perjalanan itu berlangsung siang dan malam agar segera sampai ketempat tujuan.

Di suatu persawahan yang terlindung pepohonan yang lebat, Sunan Muria terhenti langkahnya karena mendengar suara “krubyuk-krubyuk”, yaitu suara air yang disebabkan oleh gerakan tertentu. Sesungguhnya suara itu berasal dari langkah-langkah orang di sawah yang berair.

“Suara apakah yang krubyuk-krubyuk di malam sepi seperti ini?” Tanya Sunan Muria kepada santri-santrinya.

Mendengar pertanyaan sang Sunan, bergegaslah seorang santrinya mencari-cari suara itu. Kemudian, diketahuilah bahwa suara itu berasal dari langkah-langkah orang yang sedang mencabuti bibit padi untuk ditanam di sawah keesokan harinya.

“Kanjeng Sunan, sesungguhnya suara itu dari orang yang sedang mencabuti bibit padi. Besok pagi mereka akan menanamnya di sawah.”

“Oh, kukira tadi suara bulus,” kata Sunan Muria dengan lembutnya.

Konon, kata-kata sang Sunan menjadi kenyataan. Orang-orang yang sedang mencabuti bibit padi itu berubah menjadi bulus atau kura-kura. Tentu saja merekapun terkejut dan bersedih hati menyadari nasibnya yang malang itu. Akan tetapi, kepada siapakah harus mengadukan nasibnya? Mereka hanya dapat menduga bahwa kejadian itu akibat kutukan dewata atau orang sakti yang keramat.

“Barangkali kita berdosa karena bekerja di malam hari,” ujar seekor bulus dengan nada yang sedih.

“Tapi, siapakah yang melarang orang bekerja malam-malam?” sanggah bulus lainnya.

“Siapa tahu Dewi Sri tak rela padinya dicabuti malam-malam?” ujar yang lain.

“Itu mustahil, sebab Dewi Sri selalu mendapat sesaji di saat kita panen. Dewi Sri pastilah ikut bersedih menyaksikan nasib malang seperti ini.”

“Sudahlah, kita berserah diri kepada sang Pencipta. Barangkali memang sudah takdir,” kata seekor bulus yang merasa bertanggung jawab atas musibah itu. Dialah yang pada mulanya mengajak sanak kerabatnya untuk bekerja di malam hari.

Segera saja peristiwa itu menjadi buah bibir penduduk setempat yang resah karena kehilangan sebagian warganya. Lantas, di antara mereka ada yang berusaha mencari keterangan ke sana-sini sehingga tahulah bahwa kejadian itu akibat kata-kata Sunan Muria. Kabar itu pun akhirnya terdengar oleh kaum kura-kura atau bulus yang bersusah payah mencari persembunyian.

Beberapa hari kemudian, mereka yang telah menjadi kura-kura itu mendengar kabar dari orang-orang yang lewat didekat persembunyiannya bahwa Sunan Muria akan segera kembali dari Pati. Tumbuhlah niat mereka hendak memohon ampunan kepada Sunan Muria agar dapat kembali menjadi manusia biasa.

Dengan sabar mereka menunggu lewatnya Sunan Muria sambil berendam diri di sawah. Setiap kali mendengar langkah-langkah orang-orang yang lewat maka berebutlah mereka naik ke darat hendak mengetahui siapakah yang lewat. Beberapa kali merekapun kecewa karena orang-orang yang lewat ternyata bukanlah rombongan Sunan Muria.

Pada saat Sunan Muria dan santri-santrinya melewati tempat itu, bergegaslah mereka naik ke darat hendak menghadap Sunan. Setelah yakin bahwa orang-orang yang lewat itu adalah rombongan Sunan Muria, berkatalah di antara mereka, “Kanjeng Sunan, ampunilah dosa dan kesalahan kami, dan mohonkan kepada Allah agar kami kembali menjadi manusia biasa.”

Sesungguhnya hati Sunan Muria merasa terharu menyaksikan peristiwa itu. Akan tetapi, beliau pun tersenyum sambil berkata dengan lembutnya.

:Wahai sanak kerabatku, aku sendiri ikut prihatin terhadap musibah ini. Namun, haruslah kukatakan bahwa semua ini sudah menjadi takdir Allah. Oleh karena itu, terimalah dengan ikhlas dan bertawakallah kepada sang pencipta.”

“Kanjeng Sunan, sekiranya memang demikian takdir kami, lantas bagaimana kami memperoleh kehidupan?”

Hati nurani Sunan Muria semakin pilu mendengar permohonan itu. Setelah beliau bertakafur sejenak, sesaat kemudian dengan tangkas menusukkan tongkatnya ke dalam tanah. Pada saat Sunan mencabut tongkatnya itu, mancurlah air yang jernih. Dalam waktu sekejap saja, tempat itu telah berubah menjadi kolam atau sendang.

“Dengarlah, wahai para bulus, tempat ini telah menjadi sumber air yang abadi, dan kelak akan menjadi desa yang ramai dengan nama Sumber. Bersabarlah kalian disini karena makanan apapun yang kalian inginkan akan datang dengan sendirinya.”

Setelah berkata demikian, bergegaslah Sunan Muria dan rombongannya meninggalkan tempat itu sehingga para bulus pun tak sempat menyampaikan terima kasihnya. Sejak saat itu, orang-orang setempat menyaksikan sebuah kolam atau sendang yang banyak bulusnya. Sampai sekarang sendang Sumber itu masih di keramatkan.

3.4.2 Dua Orang Sunan Beradu Jago

Desa Jember adalah salah satu desa yang ada di kota Kudus, desa ini mempunyai kisah tersendiri tentang asal-usul nama dari desa Jember tersebut walaupun ceritanya kurang terkenal seperti desa Sumber. Menurut (Yudiono K.S dan Kismarmiati 1996 : 12-16), adapun riwayatnya dikisahkan sebagai berikut.

Desa Jember saat ini hanyalah sebuah kelurahan di dalam wilayah Kecamatan kota Kudus, dan keterkenalannya sudah terbilang luntur disapu zaman. Namun, tempat itu menyimpan sebuah cerita klasik yang erat hubungannya dengan sunan Kudus.

Keberhasilan Sunan Kudus mengislamkan sebagian masyarakat itu ternyata tidak dengan sendirinya didukung atau disambut oleh semua orang. Tersebutlah seseorang pendekar yang mengaku bernama Sunan Kediri telah menghasut sekelompok orang untuk menentang kewibawaan Sunan Kudus. Pendekar yang tidak jelas asal usulnya itu sering memperlihatkan ilmu sakti atau kanuragan untuk memengaruhi orang-orang yang belum teguh imannya dalam memeluk agama Islam.

Pada suatu hari, datanglah dihadapan Sunan Kudus seseorang yang disuruh Sunan Kediri.

“Kanjeng Sunan, hamba datang menghadap untuk menyampaikan permintaan Sunan Kediri. Katanya, apabila Sunan dapat mengalahkan beliau maka keselamatan pribadi Sunan dan masyarakat akan terjamin. Sebaliknya, kalau Sunan yang kalah maka daerah ini harus ditinggalkan.”

Sunan Kudus hanya tersenyum mendengar kalimat itu. Hatinya senantiasa bertafakur kepada Allah semata untuk memohon perlindungan dan kekuatan demi syiar agamanya. Kemudian, berkatalah Sunan dengan rendah hati.

“Ki sanak, sesungguhnya aku mengajak siapa pun untuk mencintai kebenaran dan kasih sayang. Akan tetapi, kalau masih ada orang yang sirik terhadapnya, dengan izin Allah semata aku pun tidak menyerah.”

“Kalau demikian, bersediakah Sunan beradu kesaktian?”

“Sekali lagi kutegaskan bahwa bukanlah kehendakku sendiri untuk berbuat seperti itu. Tetapi, baiklah dicoba.”

Pada mulanya, dibuatlah sebuah gelanggang adu jago (ayam jantan) seperti yang sudah sering dilakukan orang. Waktu itu, Sunan Kudus mengaku tidak memiliki ayam jago yang dapat diandalkan sehingga meminjam seekor jago dari seseorang penduduk yang kabarnya selalu menang di banyak gelanggang. Sesaat kemudian, datanglah pendekar yang mengaku bernama Sunan Kediri itu dengan langkahnya yang gagah.

“Sunan Kudus, adu jago seperti ini hanyalah sebuah permainan kecil buat melipur hati. Yang kalah dan yang menang hanyalah jago kita masing-masing, sedangkan kita berdua masih tersedia gelanggang yang lain.”

Kata-kata pendekar yang memanasakan hati penonton itu diterima oleh Sunan Kudus dengan senyum yang ramah.

“Sesungguhnya kalah dan menang itu bukan milik kita berdua. Biasanya yang menang itu nurani kebenaran, dan yang kalah itu nafsu setan. Mudah-mudahan kita disadarkan Allah untuk senantiasa memilih kebenaran.”

“Sudahlah, aku sendiri tak paham pada filsafat yang muluk-muluk. Sekarang tibalah saatnya kita memenuhi janji masing-masing bukan?”

Sesaat kemudian, pendekar itupun melapaskan ayam jagonya yang segera menerjang-nerjang dengan tangkasnya sehingga menimbulkan sorai-sorai yang gemuruh. Di mata Sunan Kudus tampaklah bahwa ayam jago lawannya itu bukan sebenar-benarnya ayam, melainkan jelmaan sebuah sabit yang dimantra-mantra oleh pemiliknya. Oleh karena itu, wajarlah jika sepak terjangnya membuat takjub para penonton.

Sang Sunan menyadari kecurangan itu, tetapi sikapnya selalu tenang. Bahkan, pada saat ayamnya sendiri terkapar mati di tengah gelanggang, beliau masih sempat tersenyum dan berujar perlahan.

“Sang pendekar, ayam jagoku sudah terkalahkan. Tetapi, tadi engkau berujar bahwa kita masih tersedia gelanggang yang lain, bukan?”

Namun, pendekar yang tamak itu sudah mabuk kepayang oleh kemenangannya sendiri hingga tak sempat lagi meresapkan kata-kata Sunan Kudus. Tiba-tiba pendekar itu melompat kegirangan sambil menyambar sebuah nyiru (tampah) yang sedang dibawa seorang perempuan. Selanjutnya dengan nyiru itulah dia pun melayang-layang di atas gelanggang sambil berteriak-teriak nyaring.

“Hai, Sunan Kudus, ingatlah pada perjanjianmu. Yang kalah mestilah angkat kaki dari tempat ini. Ha...ha...ha...”

Orang-orang pun bubarlah. Ada yang tertawa-tawa, ada yang terkagum-kagum, ada yang terdiam pilu, dan ada pula yang menangis sedih. Namun, semua kejadian itu tidak menggoyahkan hati Sunan Kudus. Secara diam-diam beliau menghilang dari gelanggang dan segera bersembahyang. Hatinya khusyuk memohon perlindungan kepada Tuhan.

“Ya Allah, dengan izin-Mu semata perlihatkanlah kebenaran dan keagungan-Mu. Tunjukkanlah kepada kami bahwa yang benar itu benar, dan yang salah itu sungguh bersalah.”

Doa Sunan Kudus dikabulkan Allah, dan sesaat kemudian bertiuplah *lesus* (angin kencang) yang membuat banyak orang terheran-heran. Konon, sang pendekar yang tamak itu pun terpelanting bersama nyirunya dan terjatuh ke tanah yang becek (comberan) hingga akhirnya meninggal dengan cara yang menyedihkan.

Sunan Kudus segera mengajak orang-orang yang masih *ngungun* (terheran-heran atau takjub) untuk mengubur mayat sang pendekar. Pada kesempatan itulah Sunan Kudus berkata, “Hai, sanak kerabatku yang beriman kepada Allah, salsikanlah bahwa tempat ini kuberi nama Jember. Sebab, berasal dari sebuah comberan. Mudah-mudahan kelak menjadi peringatan bagi siapa pun agar tidak suka bersikap tamak, sombong dan congkak.”

3.4.3 Timun Mas

Salah satu cerita anak-anak yang terkenal dari dulu dan masih lestari sampai sekarang adalah Timun Mas, sayangnya cerita ini belum dipatenkan bahwa cerita ini asli dari Indonesia. Dengan media diorama penulis mencoba membuat ilustrasi cerita Timun Mas dalam bentuk 3 dimensi agar lebih menarik. Adapun kisah lengkapnya menurut Kak Tino (2010 : 90-94) adalah sebagai berikut.

Alkisah ada seorang ibu yang ingin sekali punya anak. Mbok Sirni namanya. Pada suatu hari, ketika sedang mencari kayu bakar di tepi hutan, Mbok Sirni bertemu dengan raksasa hijau. Mbok Sangat ketakutan. Karena Mbok Sirni ketakutan, raksasa itu tidak jadi memakannya. Lagi pula raksasa itu lebih suka memakan anak-anak kecil. Sebagai gantinya raksasa itu memberi biji mentimun ajaib agar ditanam dan dirawat di pekarangan rumah Mbok Sirni.

Dari mentimun pemberian raksasa hijau itu konon akan muncul seorang anak yang kelak harus diserahkan pada umur 6 tahun untuk dimangsa raksasa. Mbok Sirni pun setuju.

Setelah dua minggu berlalu, diantara buah mentimun yang ditanam, ada satu yang paling besar dan berkilauan seperti emas. Kemudian Mbok Sirni memetikinya dan membelah buah itu dengan hati-hati. Ternyata isinya seorang bayi cantik. Kemudian bayi cantik itu diberi nama Timun Mas. Semakin hari Timun Mas tumbuh menjadi anak yang sehat dan cantik.

Pada tahun keenam datanglah raksasa hijau untuk menagih janji, “Mana anak itu?” tanya raksasa. “Sabar, raksasa. Anak itu masih terlalu kecil. Datanglah dua tahun lagi, maka anak itu menjadi lebih besar dan enak disantap,” jawab Mbok Sirni ketakutan. Mendengar tawaran Mbok Sirni ini, raksasa pergi.

Mbok Sirni pun semakin sayang dengan Timun Mas. Setiap kali teringat akan janjinya pada raksasa, Mbok Sirni sedih. Kesedihannya membuat badannya semakin kurus karena memikirkan nasib Timun Mas.

Pada tahun kedua berikutnya, Mbok Sirni bermimpi. Dalam mimpi ia diberi pesan supaya menemui seorang petapa di Gunung Gundul demi keselamatan Timun Mas. Mbok Sirni pun menemui petapa seperti dalam

mimpinya. Petapa itu memberinya 4 bungkus kecil yang berturut-turut biji mentimun, jarum, garam, serta terasi yang harus ditaburkan oleh Timun Mas ke arah raksasa apabila raksasa itu mengejarnya. Sesampainya di rumah 4 bungkus tadi diberikan pada Timun Mas.

Ketika raksasa hijau datang untuk menagih janji, Timun Mas disuruh keluar lewat pintu belakang dan lari sekencang-kencangnya. Raksasa sangat marah dan mengejar. Di tengah jalan, Timun Mas teringat akan bungkus yang diberi oleh ibunya. Pertama-tama ditebarkan biji mentimun. Hutan itu seketika menjadi ladang mentimun yang lebat buahnya. Raksasa yang kelaparan segera memakannya. Hingga memperlambat waktu untuk mengejar Timun Mas. Kesempatan ini tidak disia-siakan Timun Mas, ia pun berlari secepatnya. Setelah puas makan timun raksasa hijau kembali mengejar Timun Mas dengan perut yang kenyang hingga memperlambat Gerak langkah kakinya.

Ketika raksasa mendekat, Timun Mas menaburkan jarum. Maka dalam sekejap tumbuhlah pohon-pohon bamboo yang sangat tinggi dan tajam-tajam menusuk kaki raksasa. Tetapi dengan kaki yang berdarah-darah, raksasa itu terus saja mengejar dan tak kenal menyerah.

Timun Mas pun membuka bungkus ketiga berisi garam dan ditaburkannya ke belakang. Seketika itu juga hutan pun berubah menjadi lautan yang luas. Tetapi lagi-lagi raksasa itu mampu melewati rintangan tersebut.

Raksasa hijau mengejar makin mendekatnya. Kemudian, ditaburkannya terasi ketika raksasa mulai menagkapnya. Seketika itu juga terbentuklah lautan lumpur yang mendidih. Kali ini raksasa tak dapat melewatinya. Raksasa itu terbenam dan mati di lautan lumpur. Demikianlah Timun Mas selamat dari kejaran raksasa. Akhirnya Timun Mas dan Mbok Sirni kembali bertemu penuh kebahagiaan.

3.4.4 Kumpulan Dongeng Si Kancil

Cerita dongeng Si Kancil sudah melekat dan banyak dikenal oleh anak-anak namun eksistensinya masih kalah dengan cerita lain seperti naruto,

spiderman dan lain-lain, penulis mengangkat cerita Si Kancil dalam bentuk diorama dengan tujuan untuk mempopulerkan kembali kisah jenaka dari tokoh Kancil. Adapun kisah lengkapnya menurut Rahimsyah (2014: 15-21) adalah sebagai berikut.

3.4.4.1 Menipu Para Buaya

“ hug-hug-huuu....! Dasar penipu...! Kau bilang mau dijadikan menantu, padahal Pak Tani mau menyembelihmu untuk dijadikan sate!”

Kancil memang bertubuh kecil, tapi otaknya cerdas, kalau adu lari pasti dia kalah, maka kancil bersembunyi dibalik rerumputan belukar, anjing tidak mengetahuinya dan terus mengejar.

“Dasar anjing bodoh!”

Kata kancil sambil tertawa.

Dengan hati-hati ia tutup jejak kakinya dengan debu supaya tidak diendus Anjing., benar ! Anjing itu ternyata tak mengetahui keberadaanya.

Cukup lama Kancil bersembunyi, setelah merasa aman dia keluar dari belukar.

“Kukira sudah sangat jauh anjing itu berlari, saatnya keluar nih !”

Kancil berjalan ke arah yang berlawanan dengan Anjing hingga suatu ketika ia sampai di tepi sungai.

“Wah bagaimana cara menyeberanginya?

Sepertinya sungai ini cukup dalam.”

Kancil merenung sejenak mencari akal.

“Nah ketemu sekarang!”

Ia berjalan ke arah rerumputan pohon pisang yang masih kecil. Dengan sekuat tenaga ia dorong-dorong batang pohon pisang itu hingga satu persatu roboh.

Hewan kecil ini mengira batang-batang pisang itu akan bisa menolongnya. Lho? Apakah yang akan diperbuatnya dengan pohon pisang itu?

Aha... ternyata si Kancil mau membikin rakit untuk menyeberangi sungai. Ia ikat satu persatu batang pisang itu sehingga berjajar rapi seperti rakit. Ia pernah melihat anak-anak petani bermain di sungai dengan rakit batang pisang. Kini ia ingin meniru apa yang pernah dilakukan anak-anak petani.

Agak lama, mengerahkan seluruh tenaganya akhirnya rakit itu jadi, ia tarik ke tepi sungai.

“Aduh beratnya minta ampun.” Kancil mengeluh. “ mana tenaganya sudah habis lagi, aku kelaparan. Aku harus bisa mendapatkan buah-buahan di seberang sana!”

Tanpa disadari Kancil seekor buaya besar mengintainya dari belakang dan...Hup!

Dalam sekejap kaki Kancil sudah diterkam sang buaya

“Aduh Pak Buaya ! Tunggu sebentar.....!”

“Tunggu apa lagi Cil? Perutku sudah lapar nih!”

“Jangan kuatir Pak Buaya, aku tak mungkin bisa melawanmu, tapi aku sedang lapar juga, jadi biarkan aku mencari makan dulu!”

Anehnya Pak Buaya mau mendengarkan omongan Kancil, ia lepaskan gigitannya pada kaki Kancil.

“Jadi apa maumu Cil?”

“Temanmu banyak ‘kan Pak Baya?”

“Ya, betul banyak Cil!”

“Panggil mereka ke sini !”

Pak Buaya memanggil teman-temannya, dalam waktu singkat teman-temannya segera muncul ke permukaan air.

“Salah satu dari kalian harus mengantarku ke seberang untuk mencari makanan biar tubuhku jadi gendut dan cukup untuk kalian santap bersama.”

“Cil ! kau jangan coba-coba menipuku ya?” ancam Pak Buaya

“Mana aku berani menipumu Pak Buaya !”

“Baik, sekarang kuantar kau ke seberang sungai, di sana banyak makanan buah-buahan.”

Hati Kancil senang sekali.

Sementara Pak Buaya punya rencana lain. Maka Kancil segera naik ke punggung Pak Buaya untuk menyeberang.

“Wah ! Asyik...!” kata Kancil dengan riang gembira.

“Nikmatilah kegembiraanmu karena sebentar lagi kau akan masuk ke dalam perutku.”pikir Pak Buaya.

“Ingat Cil jangan coba-coba menipuku,” kata Pak Buaya sambil menunggu di pinggir sungai, sementara Kancil mencari buah-buahan untuk disantap sepuasnya.

Tak berapa lama Kancil muncul lagi dengan perut lebih gendut, rupanya sudah kenyang dia makan.

“Pak Buaya berapa jumlah temanmu?”

“Banyak Cill !”

“Banyak itu berapa dihitung dong!”

“Belum pernah pernah kuhitung Cil !”

“ Wah payah bagaimana cara membagi dagingku nanti ?”

“Baiklah, aku yang menghitung jumlah kalian, sekarang berbarislah dengan rapi membentuk jembatan hingga ke seberang sana.”

Para Buaya berjajar rapi, Kancil meloncat dari punggung buaya ke buaya lainnya sambil menghitung satu, dua, tiga, empat hingga ia sampai di seberang sungai. Begitu sampai di seberang sunagi Kancil melambaikan tangannya.

“Terima kasih Pak Buaya dan selamat tinggal !”

“Lho? Cil kau jangan pergi begitu saja ! aku belum memakanmu !”

“Apa mau memakan dagingku? Sorry aja yah!” teriak Kancil sambil berlari sekuat tenaganya.

“Dasar Kancil! Kamu tidak bisa dipercaya! Penipu !” umpat para buaya.

“Nggak apa-apa aku menipu kan hanya untuk menyelamatkan diri!”

“Kanciiiiil ! Kembalilah!” teriak para buaya

Tapi Kancil terus berlari kencang tanpa menghiraukan para Buaya yang hendak memangsanya.

3.4.4.2 Hakim Yang Cerdik

Dari kisah Si Kancil, penulis tertarik dengan cerita ketika Kancil menjadi hakim dari permasalahan yang menimpa kerbau dan buaya karena memiliki pesan dan pelajaran yang dapat dipetik oleh pembacanya. Kisah lengkapnya menurut Rahimsyah (2014: 61-69) adalah sebagai berikut.

Di tepi hutan yang subur ada kerbau betina, kerbau jantan dan anak mereka seekor kerbau yang baru beranjak remaja.

Pemandangan tepi hutan yang indah dan rumput yang hijau subur membuat mereka gembira. Anak kerbau berlarian ke sana ke mari.

“Bu saya mau pergi ke tepi sungai”

“Boleh tapi jangan jauh-jauh, ya! Kata Bu Kerbau.

“Iya Bu....!”

Kerbau muda itu berjalan ke tepi sungai, ia melihat berbagai hewan kecil di sekitar sungai. Hatinya merasa senang saat melihat katak berloncatan kian kemari.

Tak terasa ia sudah sangat jauh meninggalkan tempat kedua orang tuanya. “Tolooong....!” Tiba-tiba ia mendengar suara merintih. Aih di depan sana ada seekor Buaya sedang tertindih pohon yang patah.

“Tolong, tolonglah aku.....”rintih Buaya dengan suara memelas.

“Kau ini kenapa Pak Buaya?” tanya Kerbau sambil mendekat.

“Aduh Kerbau yang baik, sudah dua hari aku tertindih kayu besar ini.”

“Siapa yang menindihmu Pak Buaya?”

“Gara-gara gempa bumi dua hari yang lalu. Sekarang tolonglah aku Kerbau yang baik.”

“Ah, kurasa aku tak bisa menolongmu. “kata Kerbau.

“Lho? Kenapa kau pasti kuat mendorong kayu yang menindihku ini.”

“Kuat sih kuat, tapi.....”

“Kenapa?”

Kerbau teringat akan pesan ibunya bahwa bangsa buaya tidak bisa dipercaya, mereka licik sekali. Suka makan daging hewan lainnya.

“Tidak, aku tidak akan menolongmu.” Kata Kerbau. “Kalau kau kutolong jangan-jangan kau akan memangsaku.”

“Jangan khawatir, aku tidak akan melukaimu.”

“Tidak ! Aku tidak bisa mempercayaimu.”

“Oh, Kerbau yang baik, apakah kau tidak kasihan padaku, sudah dua hari ini aku tersiksa begini, tidak bisa makan tak bisa minum, dada terasa sesak.

“Tapi kau binatang jahat!” potong Kerbau.

“Oh, Kerbau yang baik, itu kan dulu. Setelah tertindih kayu begini aku sadar bahwa aku memerlukan hewan lain, maka sekarang aku bertobat, tidak akan memakan hewan lain kecuali hewan itu telah mati sendiri. Aku tobat, tolonglah aku, huk..huk..hul...”

Buaya terus merayu dengan berbagai macam cara sembari mengeluarkan air mata.

Kerbau muda terpengaruh. Lama-lama ia merasa kasihan juga.

“Baiklah aku akan menolongmu, tapi janji ya jangan mencelakaiku.”

Lalu Kerbau berusaha mendorong kayu itu sekuat tenaganya, dan akhirnya plong! Buaya terlepas dari tindihan kayu. Buaya itu langsung meloncat ke Kerbau dan menerkam kaki Kerbau.

“Nah iya kan, ternyata kau binatang yang jahat !” dengus si Kerbau.

“Aduhhh...!” pekik Kerbau kesakitan. “Kenapa kau menggigit kakiku?”

“lho? Aku kan sudah minta tolong kepadamu, bahwa aku sudah tertindih kayu selama dua hari, tidak makan dan tidak minum. Sekarang kau harus menolongku dari rasa haus dan rasa lapar.”

“Dengan memakan dagingku?” tukas Sapi.

“Betul, sekaligus meminum darahmu.”

“Dasar Buaya licik, tak tahu balas budi!”

“Sudahlah Kerbau Muda yang bodoh!” sergah buaya. “Terimalah Nasibmu.”

“Tidak! Ini tidak adil!” teriak Kerbau.

“Lho? Ini sudah hukum rimba, siapa yang kuat dia yang menang !”

“Tidak aku tidak bisa terima.”

“Kau bisa bertanya pada makhluk yang lain, boleh hewan boleh benda apa saja, pasti mereka akan membenarkanku.” Sahut Buaya.

“Ya, aku akan meminta keadilan pada yang lain.” Kata Kerbau.

Kebetulan saat itu ada tikar lapuk hanyut di sungai. Kerbau menceritakan kejadian yang menimpanya dan meminta pendapat tikar lapuk. Apa jawabannya?

“itu sudah benar, terimalah nasibmu. Aku juga mengalaminya, ketika keadaanku masih baru aku dipakai, jika kotor dibersihkan tapi setelah lapuk dan banyak yang bolong aku dibuang ke sungai begitu saja.”

“Nah, benar kan kataku,”sahut Buaya.

“Tidak, nah itu ada keranjang hanyut.” Protes Kerbau. Tapi ketika keranjang itu di tanya jawabnya persis seperti tikar.

“Ketika masih baru dan utuh aku dipakai, kini setelah rusak aku dibuang ke sungai begitu saja.”

“Nah, benar ‘kan?’” sahut Buaya.

Tiba-tiba ada seekor Bebek betina tua berenang, Kerbau dan Buaya meminta pendapat Bebek.

“Kukira Buaya benar, sebab manusia juga kejam, ketika aku masih muda dan masih bisa bertelur aku dipelihara, sekarang ketika aku sudah tua ini mu disembelih, untungnya aku bisa melarikan diri, jadi tirulah perbuatan manusia, mereka mau enaknya sendiri.”

“Hohoho... mau mengadu ke mana lagi kau Kerbau.”

Saat itu kebetulan Kancil lewat di depan Buaya dan Kerbau. Kali ini Buaya yang meminta pendapat Kancil. Ia yakin Kancil juga akan membenarkan pendiriannya.

“Kalau aku diminta menjadi hakim, aku harus tahu awal kejadiannya.”kata Kancil.”Apakah kalian keberatan jika mengulang awal kejadian yang kalian alami?”

“Tidak! Aku tidak keberatan.” Sahut Buaya. Maka dilakukanlah pengulangan itu. Buaya kembali ke tempatnya semula. Kerbau mengembalikan kayu besar ke punggung Buaya.

“Benarkah kejadiannya seperti ini?” tanya kancil.

“Benar!” jawab Kerbau dan Buaya bersamaan.

“Lalu Pak Buaya memanggilku agar aku mau menolongnya.”sahut Kerbau.

Kancil mendekati Kerbau dan berbisik lirih.”Ayo kita tinggalkan Buaya jahat ini.”

Kerbau baru sadar inilah kesempatan baginya lolos dari bahaya maut. Tanpa basa-basi lagi Kerbau mengikuti lari arah Kancil yang sudah meloncat lebih dulu.

“Hei...tunggu....! Jangan pergi dulu ...!” teriak Buaya. Tapi Kerbau dan Kancil tidak menghiraukannya. Makanya jangan terlalu rakus dan tak tahu balas budi akibatnya bisa celaka sendiri.

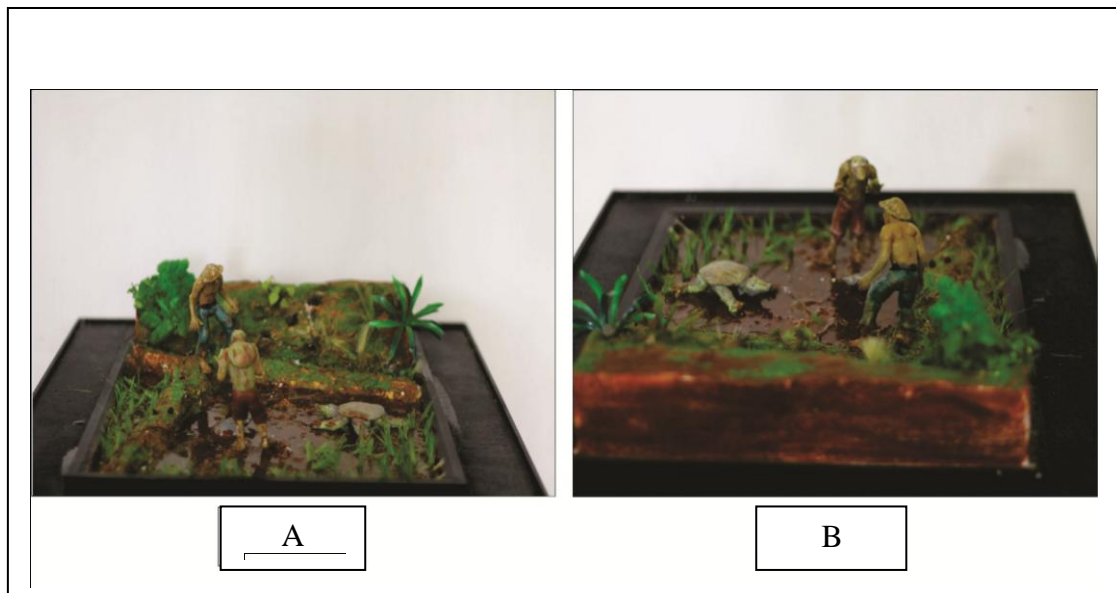
BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini mendeskripsikan dan menganalisis karya diorama cerita rakyat yaitu Legenda Bulus Sumber, Dua Orang Sunan Beradu Jago, Timun Mas, dan Dongeng Si Kancil. Karya ini terdiri atas delapan diorama, setiap judul cerita menampilkan dua adegan diorama dengan menggunakan skala 1: 14 . Tiap cerita juga disertakan narasi secara keseluruhan agar para apresiator bisa mengetahui ceritanya secara utuh. Analisis yang dilakukan mencakup spesifikasi karya, deskripsi karya, dan analisis karya.

4.1 Karya 1

4.1.1 Adegan 1





Gambar 4.1. Diorama Legenda Bulus Sumber Adegan 1

- A. Tampak depan
 - B. Tampak belakang
 - C. Tampak samping kiri
 - D. Tampak samping kanan
 - E. Tampak atas
- (Sumber: dokumentasi pribadi)

4.1.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : Para Petani Berubah Wujud Menjadi Bulus

Ukuran : 58 x 47,5 x 42 cm

Media : Mix media

Tahun : 2014

4.1.1.2 Deskripsi Karya

Karya diorama adegan pertama dalam cerita Legenda Bulus Sumber memperagakan suasana sawah dimana terjadinya transformasi penduduk kampung menjadi Bulus. Di dalamnya diperankan oleh empat figur, yang pertama berupa figur kakek-kakek petani yang melihat kejadian proses transformasi manusia menjadi Bulus, dan tiga figur sosok yang diilustrasikan proses menjadi Bulus. Figur petani berada di tepi sawah dibuat seolah-olah dia melihat rekannya berubah menjadi Bulus, petani tersebut mengenakan celana panjang berwarna hijau, memakai sabuk hitam, serta caping, tangan dari figur petani tersebut dibuat agak terbuka seakan ia kaget melihat sesuatu yang aneh, wajah petani pun dibuat tua tanpa diberi detail mata. Figur yang selanjutnya adalah figur manusia yang berubah menjadi Bulus pada tahap awal, dimana masih dibuat berbentuk manusia yang berdiri namun tangan dan kaki serta kepala sudah dibuat mirip dengan Bulus, warna kulit juga sudah diubah ke warna hijau ke abu-abuan, pada figur ini masih menggunakan celana pendek berwarna coklat supaya masih terlihat bahwa wujudnya berasal dari manusia, pada gerak tangan dibuat menekuk keatas bertujuan bahwa ia kaget melihat tangannya berubah menjadi berselaput.

Figur yang ke tiga adalah figur Bulus raksasa yang merupakan perubahan tahap ke dua sebelum menjadi Bulus secara sempurna, bagian tangan dan kaki masih dibuat besar dan panjang supaya terlihat bentuk tubuh manusianya. Figur yang terakhir adalah bentuk bulus sempurna dimana dibuat ukuran kecil seperti bentuk Bulus pada umumnya. *Setting* yang ditampilkan berupa sawah yang

berlumpur, rumput, semak belukar, batu, bibit padi, dan saluran irigasi sawah. *Setting* ini dibuat dengan sedikit serong ke kiri secara asimetris.

4.1.1.3 Analisis Karya

Karya pada diorama pertama cerita Legenda Bulus Sumber menampilkan para petani yang bertransformasi menjadi hewan bulus di sawah. Diorama adegan pertama ini menggambarkan beberapa warga yang berubah menjadi bulus karena ucapan dari Sunan Muria. Figur yang ditampilkan sebanyak 4 buah yaitu seorang petani yang masih dalam keadaan normal sebelum berubah menjadi bulus, diilustrasikan sedang melihat para warga lain menjadi bulus, tiga figur lainnya menampilkan sosok proses awal perubahan menjadi Bulus, sosok proses hampir menjadi Bulus, dan proses sempurna menjadi Bulus. *Setting* suasana menampilkan keadaan sawah yang tergenang air dan berlumpur, seperti keadaan sawah yang diceritakan dalam cerita. *Setting* diorama itu terdapat saluran irigasi sawah, semak, rumput dan bebatuan, semua komponen itu dikomposisikan agar terlihat alami. Pada penempatan *setting* dibuat secara asimetris dan agak serong ke kiri agar menampilkan suasana yang tidak kaku.

Teknik yang digunakan dalam membuat figur diorama adalah teknik *modeling* dengan media *polimer clay*, dalam pembentukannya figur dibuat dengan corak imitatif dengan menampilkan detail dari sosok yang bersangkutan. Pada figur petani ditampilkan dengan menggunakan celana dan juga caping yang terbuat dari jerami, sedangkan pada figur sosok yang mewakili proses perubahan manusia menjadi Bulus ditampilkan dengan tiga perwujudan yaitu pada proses awal manusia berubah menjadi Bulus namun masih memperlihatkan kaki dan

tubuh manusia seperti umumnya dalam posisi berdiri, proses perubahan selanjutnya dibuat figur berupa Bulus raksasa yang masih sebesar manusia, dan yang terakhir adalah sosok Bulus secara utuh dan sempurna sebagai perwujudan terakhir dari proses perubahan manusia menjadi hewan Bulus. Pada latar dibuat bidang permukaan tanah lebih tinggi dari sawah untuk membuat kesan permukaan tanah yang berbeda ketika diorama ini dilihat. Bentuk permukaan tanah dan sawah dibuat sedikit serong ke kiri untuk membuat kesan asimetris dan membuat suasana tidak kaku. Komponen lain seperti batu, semak dan rumput ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan kesan alami suasana persawahan, ditambah adanya irigasi sawah dan efek becek dari resin memperkuat suasana sawah tersebut.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya diorama pertama adegan Legenda Bulus Sumber tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur petani dan sosok perubahan manusia menjadi Bulus yang dibuat padat dan gempal, serta *setting* yang dibuat datar pada tanah yang tinggi, dan bergelombang pada tanah sawah yang lebih rendah, pada semak dan rumput dibuat secara bergelombang dan tidak rata.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Sedangkan pada tokoh Petani menggunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, hitam dan putih, untuk figur perubahan Bulus yang pertama dan kedua

menggunakan warna hijau, coklat, hitam dan putih. Figur Bulus yang ketiga menggunakan warna abu-abu, hijau, coklat, hitam dan putih. Figur-figur manusia di dalam karya ini digambarkan dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh. Pembentukan objek-objek seperti semak, batu dan rerumputan menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini di antaranya tekstur kasar dan bergelombang pada dataran sawah berair. Kesan kasar dan halus pada permukaan tanah yang lebih tinggi. Pada pembentukan lain seperti semak, batu, dan rumput menggunakan tekstur yang kasar. Untuk air digunakan tekstur yang halus, dan sedikit kasar pada bagian riak-riak airnya. Sosok figur menggunakan tekstur yang halus dan kasar di beberapa detail pada tokoh.

Unsur ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang di dalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar sawah, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan saluran irigasi sawah juga dapat terlihat unsur ruang, dimana terdapat kedalaman tertentu yang dibuat dengan cairan resin diumpamakan sebuah air. Pada tanah juga terdapat perbedaan tinggi yang memungkinkan penonton melihat bahwa tanah sawah berada dibawah dibandingkan dengan tanah yang biasanya.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt berwarna kuning untuk mendapatkan bayangan cahaya datang

dari samping dan menambah kesan estetis. Suara penggalan narasi saat adegan berlangsung merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputarkan dengan media laptop.

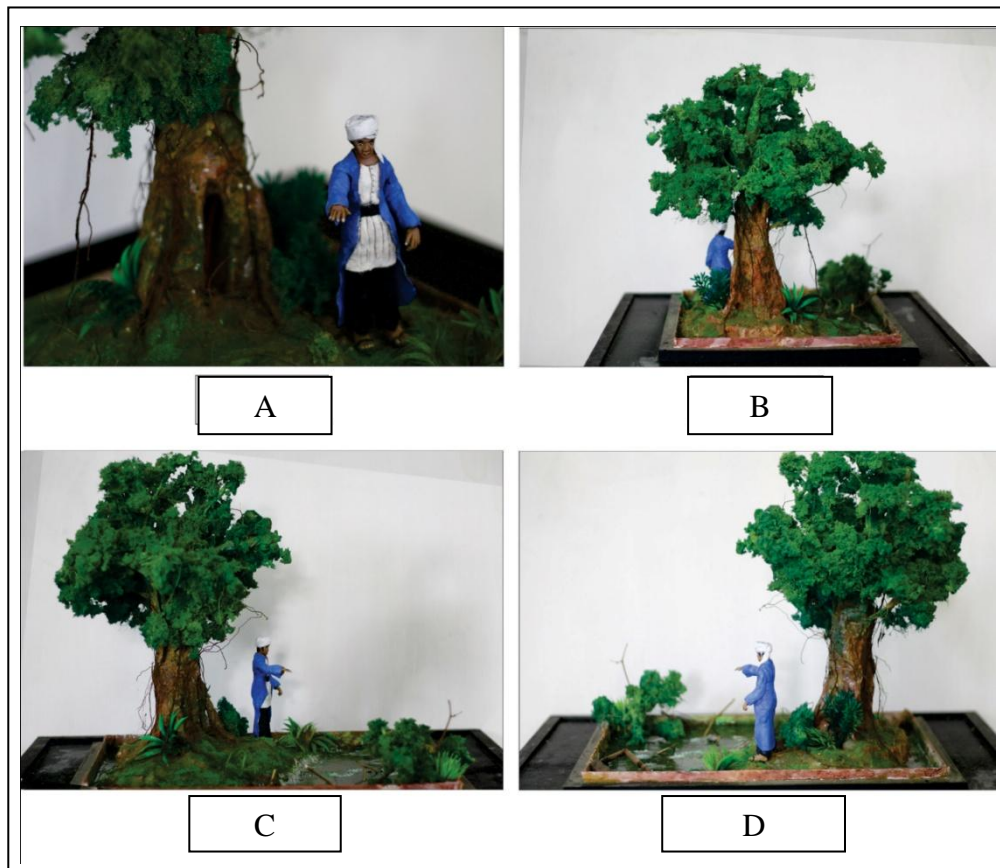
4.1.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

Adegan dalam diorama ini menampilkan bagaimana proses perubahan manusia menjadi bulus sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur empat tokoh, antara lain detail kulit yang mengelupas pada sosok bulus yang berdiri, detail kumis dan kerutan wajah pada sosok kakek tua detail lain terdapat pada draperi kain dan struktur anatomis. Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda-beda antara lain figur kakek tua yang dibuat seperti sedang kaget melihat teman –temannya berubah menjadi bulus, Manusia yang sudah berkepala bulus dengan mata melihat bagaimana tangannya berubah menjadi berselaput, dan dua sosok bulus yang terlihat pasif seperti bulus pada umumnya. Prinsip latar dalam diorama tidak menggunakan bangunan apapun dan hanya menggunakan latar berupa dua buah petak sawah dan sebuah saluran irigasi.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas. Prinsip

efektifitas dalam karya diorama dapat dilihat dari dua ekor bulus kecil dan besar yang dibuat tanpa gerakan berlebih agar tokoh petani dan manusia setengah bulus tersebut lebih kuat sebagai figur utama. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 40 persen untuk figur dan 60 persen untuk latar. Figur petani menggunakan celana hijau kusam dan berlumpur, sosok manusia Bulus memakai kolor coklat untuk menggambarkan prinsip penunjuk waktu pada zaman dahulu pakaian masih sederhana dan juga menunjukkan bahwa petani dan para bulus tersebut sudah ada di sawah dalam kurun waktu yang cukup lama dalam melakukan aktifitasnya.

4.1.2 Adegan 2





Gambar 4.2. Diorama Legenda Bulus Sumber Adegan 2

- A. Tampak depan
- B. Tampak belakang
- C. Tampak samping kiri
- D. Tampak samping kanan
- E. Tampak atas

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.1.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Sunan Muria Membuat Sendang untuk Para Bulus

Ukuran : 60 X 49 X 49 cm

Media : Mix media

Tahun : 2014

4.1.2.2 Deskripsi Karya

Karya diorama adegan kedua pada cerita Legenda Bulus Sumber ini memperagakan suasana Sunan Muria membuat sebuah sumber air atau sendang untuk para Bulus tinggal, sebagai rasa tanggung jawab atas apa yang telah terjadi pada para manusia yang berubah wujud menjadi Bulus. Sunan Muria membuat sendang ini dari sebuah tongkat yang ditancapkan ke tanah dan munculah sumber air dari tongkat itu, kemudian tongkat itu berubah wujud

menjadi pohon besar yang bernama pohon Tombo Ati. Figur yang digunakan pada karya diorama ini yaitu satu figur manusia memerankan tokoh Sunan Muria yang diletakkan di sebelah kanan depan pohon besar, Sunan Muria dibuat dengan memakai jubah biru, celana panjang hitam, baju putih dan bersabuk hitam. Pada bagian wajah dibuat tanpa jenggot seperti ilustrasi yang penulis lihat di beberapa poster Walisongo, karena sosok Sunan Muria adalah Sunan paling muda di antara Wali lain. Kepala Sunan Muria memakai sorban putih, dan tangan kanan dibuat mengangkat ke atas seperti memberikan perintah kepada Bulus. Figur lain adalah para Bulus yang berjumlah delapan ekor berada di pinggir kolam ditata seolah-olah sedang melihat dan mendengarkan wejangan dari Sunan Muria.

Latar dibuat sebuah pohon besar rimbun yang berlubang berdiri di tanah yang lebih tinggi dari air sendang, Pohon tersebut berisi sebuah tongkat milik Sunan Muria ketika ia membuat Sendang, di sela-sela pohon diberi kesan akar yang bergelantungan dan beberapa semak tanaman berada di sekitar pohon tersebut. Selain pohon, dibuat juga sendang tempat tinggal para Bulus berupa cairan resin yang mengelilingi pohon, pada sendang itu diberi detail pohon dan akar tumbang serta beberapa batu untuk menghasilkan kesan alami pada karya, riak air dibuat untuk mengesankan bahwa para Bulus itu bergerak menuju ke arah sang Sunan Muria. Sebelah kiri pojok ditambahkan aksesoris semak agar tidak terasa kosong pada sendang tersebut.

4.1.2.3 Analisis Karya

Karya pada diorama kedua menampilkan adegan Sunan Muria membuatkan tempat tinggal untuk para Bulus berupa sendang, berasal dari

tongkat yang ditancapkan ke dalam tanah dan munculah sumber mata air yang sampai sekarang di daerah itu dikenal dengan nama Dukuh Sumber. *Setting* pada karya ini menampilkan sebuah sendang yang di tengahnya berada sebuah gundukan tanah sebagai tempat muncul nya pohon Tombo Ati jelmaan tongkat Sunan Muria. Dari bidang tanah yang tinggi itu terdapat figur Sunan Muria yang sedang berdiri menghadap para Bulus. Pada *setting* itu pula para Bulus dibuat saling berhadapan dengan sosok Sunan Muria, mereka berenang menuju ke arah Sunan guna mendengarkan wejangan yang disampaikan oleh Sunan Muria.

Teknik pembuatan diorama kedua dari Legenda Bulus Sumber ini menggunakan media *polimer clay* untuk membuat figur-figur tokoh yang berwujud Sunan Muria dan Bulus yang berjumlah delapan ekor dengan teknik *modeling*. Para tokoh dibuat dengan corak imitatif dengan menampilkan detail baik berupa draperi atau detail tekstur dari kulit Bulus dan juga detail dari wajah Sunan Muria. *Setting* dibuat menggunakan kertas koran untuk pembuatan batang pohon besar dan juga dataran yang ada pada latar tersebut. Untuk dahan dan ranting digunakan serat kabel guna mendapatkan detail yang mirip dengan cabang atau ranting pohon aslinya, sedangkan untuk daun menggunakan busa yang telah dihaluskan terlebih dahulu, komponen yang terakhir adalah efek air yang dibuat menggunakan bahan resin agar terlihat kedalaman air yang agak bening.

Unsur-unsur terdapat dalam karya diorama tersebut di antaranya raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur Sunan Muria dan sosok para Bulus, dibuat padat dan gempal mengimbangi garis yang cenderung melengkung, serta *setting* yang dibuat berupa air sendang

berbentuk pipih dan padat, pada pohon dibuat gempal dan padat namun berongga di bawahnya sebagai tempat tongkat Sunan Muria.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Sedangkan pada tokoh Sunan Muria menggunakan warna coklat, jingga, kuning, Biru, hitam dan putih, untuk figur para Bulus digunakan warna abu-abu, putih, hitam, dan hijau. Figur-figur manusia dan hewan dibuat dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh. Pembentukan objek-objek seperti semak, batu dan rerumputan juga menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini di antaranya tekstur kasar pada batang, daun pohon besar, semak belukar dan batu. Bergelombang dan halus pada permukaan air yang terbuat dari resin, pada figur manusia dan hewan bertekstur agak halus karena banyak menggunakan bidang lengkung.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang didalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar sendang, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan air sendang terdapat kedalaman tertentu yang dibuat dengan cairan resin diumpamakan sebuah air. Pada tanah juga terdapat perbedaan tinggi yang memungkinkan penonton melihat bahwa tanah berada di atas permukaan air.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt berwarna kuning untuk mendapatkan bayangan cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis. Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

4.1.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

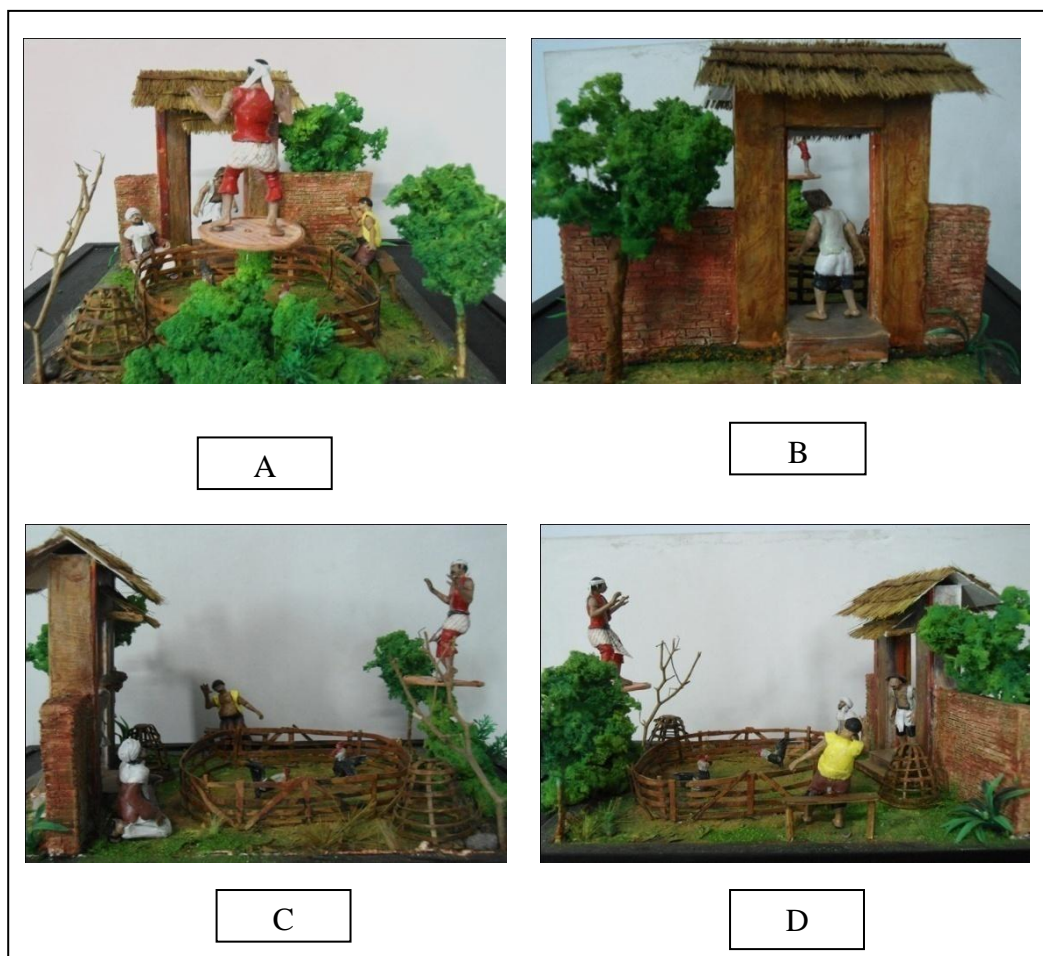
Adegan dalam diorama ini menampilkan bagaimana Sunan Muria membuat sebuah Sendang untuk para Bulus sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur Sunan Muria terdapat pada detail wajah yang digambarkan masih muda tanpa kumis dan jenggot berbeda dengan Sunan lainnya, detail lain terdapat pada draperi kain dan struktur anatomis. Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda-beda antara lain figur Sunan Muria yang sedang mengangkat tangannya seperti memberi perintah kepada para bulus yang ada di Sendang, figur para Bulus dibuat seperti sedang berenang menuju kearah Sunan Muria berdiri. Prinsip latar dalam diorama tidak menggunakan bangunan apapun dan hanya menggunakan latar berupa pohon besar dan juga sebuah Sendang.

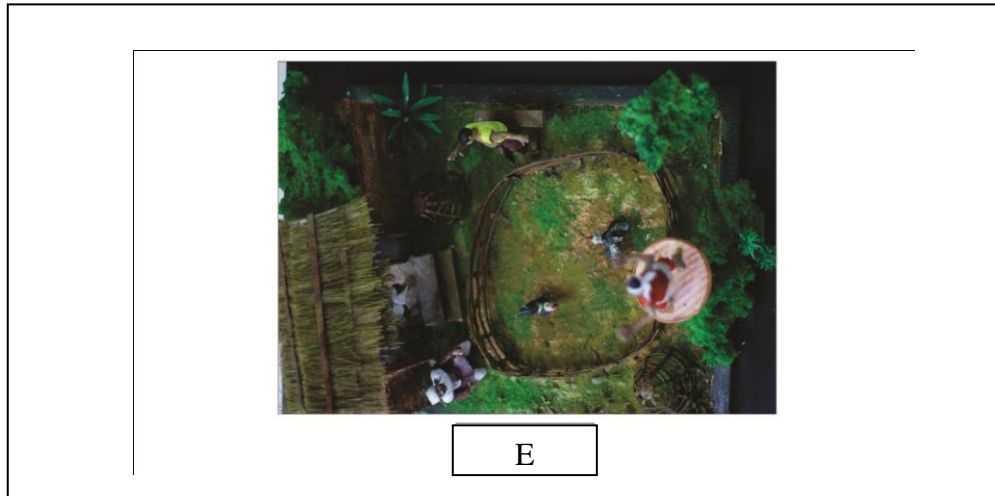
Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan

menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari. Prinsip efektifitas dalam karya diorama dapat dilihat para busuk yang dibuat tanpa gerakan berlebih agar tokoh Sunan Muria tersebut lebih kuat sebagai figur utama. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 50 persen untuk figur dan 50 persen untuk latar. Figur Sunan Muria menggunakan jubah berwarna biru seperti di poster Wali Songo yang penulis gunakan sebagai referensi bahwa dulu sunan Muria Muria memang menggunakan jubah tersebut sebagai prinsip penunjuk waktu.

4.2 Karya 2

4.2.1 Adegan 1





Gambar 4.3. Diorama Dua Orang Sunan Beradu Jago Adegan 1

- A. Tampak depan
- B. Tampak belakang
- C. Tampak samping kiri
- D. Tampak samping kanan
- E. Tampak atas

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.2.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : Sunan Kudus dan Sunan Kediri Beradu ayam jago

Ukuran : 60,5 x 48,5 x 44,5 cm

Media : Mix media

Tahun : 2014

4.2.1.2 Deskripsi Karya

Karya diorama pertama dalam cerita Dua Orang Sunan Beradu Jago memperagakan Sunan Kudus sedang duduk setengah jongkok melihat Sunan Kediri yang terbang menggunakan tampah, tampak ditengah arena ada dua ekor ayam jantan yang sedang bertarung disaksikan oleh dua orang warga, satu orang pria berada di samping kanan arena, dan yang satu lagi berada di tengah gapura. Pada diorama ini sang Sunan Muria mengenakan jubah coklat, selendang dan

sorban putih, sedangkan Sunan Kediri mengenakan baju, celana merah dengan kain penutup putih bercorak batik, serta mengenakan ikat kepala. Pada figur penduduk, satu pria yang di sebelah kanan arena mengenakan baju dan celana kuning dengan kain penutup coklat sedang melihat keganasan ayam jago dari Sunan Kediri. Figur yang lain adalah seorang kakek tua yang berdiri di gapura menyaksikan pertandingan ayam tersebut.

Setting latar diorama menggunakan bangunan berupa tembok gapura yang dibuat seolah-olah dari tumpukan bata, dan ber atap jerami. Pada arena pertandingan adu ayam jago dibuat melingkar dengan bahan karton yang dibuat menyerupai kayu. Sebagai pelengkap ditambahkan dua buah kurungan ayam yang diletakkan di sebelah kanan pria berbaju kuning, dan satu lagi berada di sebelah kiri semak belukar. Komponen lain yang digunakan adalah beberapa rimbun semak belukar, dan satu pohon yang diletakkan di belakang gapura.

Pada adegan ini dibuat tangan Sunan Kediri terbuka ke samping atas seperti orang yang sedang menyeimbangkan tubuhnya, pada mimik wajahnya pun dibuat seperti tertawa bangga dan mengejek Sunan Kudus. Sunan Kediri diperagakan sedang terbang dengan kesaktiannya mendarai sebuah tampah. Figur Sunan Kudus digambarkan laki-laki berjenggot namun tidak terlalu tua, dengan mimik yang tenang dan bijaksana sedang melihat Sunan Kediri yang sedang unjuk kesaktian. Figur ayam dibuat berbeda dimana ayam yang di depan Sunan Kediri dibuat lebih garang dengan dibukanya sayap ayam itu seperti sedang menantang ayam dari Sunan Kudus. Pada figur manusia lain dibuat hanya untuk figuran saja.

4.2.1.3 Analisis Karya

Karya pada diorama pertama cerita Dua Orang Sunan Beradu Jago menampilkan Sunan Kudus dan Sunan Kediri beradu ayam jago yang ditonton oleh dua orang warga. Figur yang ditampilkan sebanyak 6 buah yaitu seorang Sunan Muria yang diperagakan sedang duduk setengah jongkok, berjenggot dan bersorban, figur Sunan Kediri yang sedang terbang dengan mengendarai tampah mengenakan baju merah dengan memakai ikat kepala, figur penonton di sebelah kanan arena, dan satu figur kakek-kakek di pintu gapura, yang terakhir adalah dua ekor ayam yang sedang beradu kekuatan.

Setting suasana menampilkan keadaan sebuah tanah lapang di belakang gapura tembok, berdiri sebuah arena adu ayam jago yang terbuat dari kayu. Di belakang gapura ditempatkan pohon untuk menambah kesan alami dan berwarna pada diorama tersebut, semak dan beberapa batu juga ditempatkan untuk menambah kesan estetis pada karya diorama ini yang ditempatkan pada pinggir gapura dan juga di depan arena adu jago, pada penempatan *setting* dibuat secara asimetris dan agak serong ke kiri agar menampilkan suasana yang tidak kaku serta menambah kesan luas pada diorama.

Teknik yang digunakan dalam membuat figur diorama adalah teknik *modeling* dengan media polimer clay, dalam pembentukannya figur dibuat dengan corak imitatif dengan menampilkan detail dari sosok yang bersangkutan. Pada arena adu jago menggunakan teknik konstruktif yaitu dengan menyusun antara lempeng kayu yang satu dengan yang lain hingga membentuk seperti arena kayu

untuk beradu ayam jago, teknik ini juga digunakan dalam pembuatan kurungan ayam jago. Gapura yang ada pada diorama ini menggunakan teknik *modeling* dan teknik konstruktif, pertama dibuat dulu bentuk dasar bangunan menggunakan karton dan kemudian dilapisi semen untuk memuat tekstur bata yang bertumpuk-tumpuk. Pada latar dibuat agak ke arah diagonal untuk menambah kesan luas dan membuat suasana menjadi alami dan enak dipandang.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya diorama pertama adegan Dua orang Beradu Jago tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur manusia dan hewan dibuat padat dan gempal, serta *setting* yang dibuat datar pada tanah, padat namun berongga pada bangunan gapura. Dan raut tidak beraturan terdapat pada daun pohon, semak dan bebatuan.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, pohon dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Sedangkan pada tokoh Sunan Muria menggunakan warna coklat, jingga, kuning, hitam dan putih, untuk figur Sunan Kediri menggunakan warna merah, coklat, hitam dan putih. Figur ayam menggunakan warna merah, coklat, hitam, putih, dan kuning. Figur pria sebelah kanan arena menggunakan warna kuning, coklat, hitam dan putih. Figur kakek-kakek menggunakan warna coklat kuning, jingga, hitam dan putih. Pada arena adu ayam dan bangku penonton menggunakan warna coklat dan hitam. Gapura menggunakan warna jingga, kuning, merah, hijau, abu-abu, hitam dan putih. Figur-figur manusia dan hewan di dalam karya ini digambarkan

dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh. Pembentukan objek-objek seperti semak-semak, batu dan rerumputan juga menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini di antaranya tekstur kasar pada permukaan tanah, semak dan pohon. Pada gapura juga menggunakan tekstur yang kasar dan halus pada beberapa bagian. Tekstur halus bisa ditemukan pada pembentukan figur tokoh antara lain sosok figur Sunan Muria, Sunan Kediri dan penonton adu jago.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang didalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan gapura juga dapat terlihat unsur ruang dimana terdapat ketebalan tertentu yang diumpamakan tumpukan batu bata.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt berwarna kuning untuk mendapatkan bayangan cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis. Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

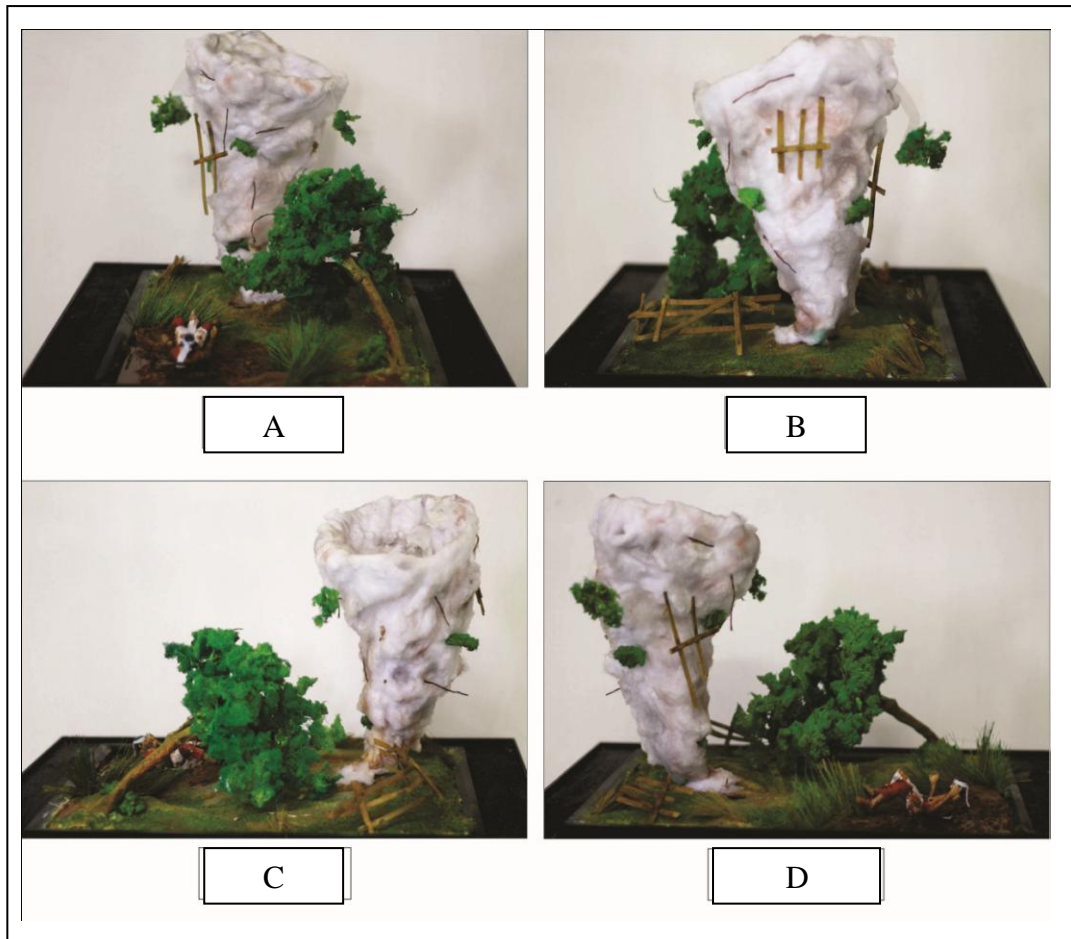
4.2.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

Adegan dalam diorama ini menampilkan Sunan Kudus dan Sunan Kediri sedang beradu ayam jago sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur antara lain detail Sunan Kudus berupa kumis dan jenggot yang panjang, ayam yang dibuat detail pada bulu dan jengger, Sunan Kediri dibuat detail pada ekspresi wajah yang terlihat tertawa bangga dan senang, keseluruhan figur didetail dalam draperi pakaian dan struktur anatomis. Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda-beda antara lain figur Sunan Kudus yang dibuat sedang jongkok melihat kearah Sunan Kediri yang sedang terbang menggunakan tampah, Sunan Kediri berpose sedikit berjinjit dan melebarkan tangannya untuk menjaga keseimbangan dengan wajah tertawa terbahak-bahak, ayam jago dibuat berbeda pose untuk menampilkan bahwa ayam tersebut sedang berkelahi. Prinsip latar dalam diorama menggunakan banunan berupa gapura dari tumpukan batu bata beratap jerami kering, penulis membuat detail batu bata dengan menambahkan aksent warna lumut dan lumpur agar terlihat realistis. Latar lain hanya berupa lapangan kosong sebagai tempat pertandingan adu jago.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari. Prinsip

efektifitas dalam karya diorama dapat dilihat dari dua sosok penduduk yang sedang menonton adu jago tidak dibuat begitu detail baik secara pewarnaan maupun secara anatomis. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 50 persen untuk figur dan 50 persen untuk latar. Prinsip penunjuk waktu ditegaskan oleh bangunan gapura bahwa dahulu ketika cerita tersebut berlangsung bangunan gapura masih dibuat secara tradisional berupa batu bata yang disusun tanpa perekat seperti semen.

4.2.2 Adegan 2





Gambar 4.4. Diorama Dua Orang Sunan Beradu Jago Adegan 2

- A. Tampak depan
 - B. Tampak belakang
 - C. Tampak samping kiri
 - D. Tampak samping kanan
 - E. Tampak atas
- (Sumber: dokumentasi pribadi)

4.2.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Sunan Kediri Terpelanting ke Tanah Comberan karena Angin

Lesus

Ukuran : 58 x 49 x 51 cm

Media : Mix media

Tahun : 2014

4.2.2.2 Deskripsi Karya

Karya diorama kedua dari cerita Dua orang sunan Beradu Jago ini memperagakan situasi dimana ketika Sunan Kediri yang telah menang melawan Sunan Kudus namun dengan cara yang curang itu dibalas oleh Allah dengan ditiupkannya angin lesus ke arahnya hingga Sunan Kediri terpelanting ke arah tanah becek (Comberan) dan akhirnya meninggal. Dalam diorama ini angin lesus

dibuat menggunakan kapas putih yang didalamnya menggunakan kawat sebagai kerangka untuk mempertahankan bentuk angin lesus tersebut, pada angin lesus itu ditambahkan beberapa serpihan dari pagar arena adu jago yang ada pada diorama pertama dalam cerita Dua Orang Sunan Beradu jago. Pada latar *setting* dibuat datar agar terlihat bahwa suasana itu berada di sebuah tanah yang lapang, namun pada pojok kiri dibuat tiruan tanah yang becek (comberan) yang ditumbuhi beberapa rumput ilalang.

Sebelah kanan pojok bawah diberi pohon yang terlihat miring kearah angin puting beliung supaya terkesan bahwa angin tersebut berputar kencang hingga menarik pohon besar yang ada di sekitarnya. Untuk menambahkan detail pada bentuk angin lesus diberi beberapa semak dan daun yang ditempelkan dengan mika transparan agar terlihat seperti semak tersebut terbang karena kekuatan angin tersebut, serbuk grajen dan debu juga ditambahkan untuk menambahkan kesan asli pada angin lesus. Figur sosok Sunan Kediri pada diorama dibuat terjerebab ke tanah comberan dengan kedua kaki yang mengangkat ke atas dan bagian kepala seperti terbentur tanah agar memberi kesan tragis pada cerita. Pada pewarnaan penulis memberikan noda merah sebagai aksen darah dan juga warna coklat sebagai tanda bahwa dia jatuh dan terciprat lumpur yang ada di comberan tersebut.

4.2.2.3 Analisis Karya

Karya diorama ini menampilkan adegan Sunan Kediri yang terpelanting karena adanya angin lesus dan terjerebab ke dalam lumpur comberan. Di karya ini diilustrasikan kaki Sunan Kediri terangkat dan kepalanya membentur tanah agar

kesan bahwa Sunan Kediri jatuh dari atas terlihat, dan sebab kematiannya juga jelas yaitu membentur tanah dengan kepalanya. Pada diorama ini angin puting beliung dibuat menggunakan kapas karena bahan kapas paling mendekati bentuk dan tekstur dari angin lesus, pada angin tersebut terdapat beberapa kayu dan semak yang terlihat terbang dengan menggunakan mika transparan, serbuk grajen dan beberapa daun kerin ditaburkan ke dalam angin agar menciptakan kesan yang alami. Pada latar *setting* dibentuk seperti sebuah tanah yang lapang namun pada pojok kanan bawah diberi sebuah pohon yang nyaris tumbang agar menambah kesan kekuatan hisap dari angin lesus.

Sebelah pojok kiri bawah dibuat seperti tanah comberan dengan bahan semen dan resin untuk menimbulkan kesan becek dan berair, pada perbatasan antara tanah lapang dan tanah comberan diberi beberapa rumput ilalang panjang yang dibuat menggunakan bahan sapu dan diwarnai dengan pilox agar terlihat seperti asli. Suasana yang di ambil adalah suasana siang hari di sebuah tanah lapang bekas tempat adu jago antara Sunan Kudus dan Sunan Kediri. Pada latar *setting* penulis menggunakan semen dan campuran pasir agar menciptakan kesan tidak rata dan juga kasar pada tanah, tidak lupa ditambahkan juga serbuk grajen berwarna hijau untuk membuat kesan rumput agar tanah yang dibuat tidak monoton dan sepi.

Pada karya diorama ini menggunakan teknik *modeling* yang dapat ditemukan pada pembuatan figur Sunan Kediri, dimana figur ini dibuat menggunakan bahan berupa *polimer clay* yang keras dan dibentuk menggunakan tangan serta menggunakan spatula *modeling* figur Sunan Kediri tersebut dibuat

dengan corak imitatif. Pada latar menggunakan bahan *plaster cloth* yang cocok untuk membuat tekstur tanah, serta semen dan pasir untuk membuat tekstur kasar pada tanah. Untuk kesan rumput menggunakan taburan grajen halus berwarna hijau. Bentuk ilalang dibuat panjang menggunakan bahan sapu jerami yang dipotong dan diberi lem kayu untuk menjaga posisi ilalang yang agak tegak ke atas. Pembentukan tanah becek menggunakan semen yang dibentuk ke arah atas agar menciptakan kesan gelombang pada tanah tersebut kemudian di *finishing* dengan menggunakan cairan resin agar semakin terlihat bahwa tanah tersebut berair.

Angin lesus dibentuk menggunakan kerangka yang dibuat spiral semakin ke atas semakin besar dan berbentuk corong untuk menjaga posisinya, kemudian diberi perekat berupa lem kayu serta dilapisi menggunakan kapas putih hingga semua bagian tertutupi, bagian tengah dibuat kosong agar terlihat seperti angin lesus pada aslinya. Sekeliling angin diberi detail semak yang terbang dengan menempelkannya pada bahan mika yang transparan. Dan beberapa karton yang dibuat mirip dengan bekas arena ketika Sunan Kudus dan Sunan Kediri beradu jago. Pohon dibuat menggunakan gulungan kertas koran yang dipilin menggunakan selotip kertas agar bentuk yang dihasilkan tidak rata dan bergelombang, pembuatan ranting menggunakan serat kabel listrik yang dipotong sepanjang lima cm dan dipilin kemudian di tempel ke batang pohon yang dibuat tersebut. Untuk pembentukan daun penulis menggunakan bahan berupa busa cuci piring yang di haluskan menggunakan blender dan kemudian ditempelkan ke serat kabel pada pohon menggunakan lem UHU dan langkah terakhir menyemprotkan

pilox agar busa tadi tidak lepas dan menempel pada serat tersebut. Tekstur pohon ditambahkan dengan menggunakan dempul plastik agar tercipta kesan kasar dan efek retak pada kayu. Setelah semua jadi baru dilakukan proses pengecatan menggunakan kuas manual.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya diorama kedua adegan Dua orang Beradu Jago tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur manusia dibuat padat dan gempal, serta setting yang dibuat dibuat datar pada tanah, halus dan berserat ada pada bentuk angin lesus karena menggunakan bahan kapas yang juga beraut organis. Adapula raut geometris berupa arena adu ayam jago yang dibuat oval dan raut tidak beraturan terdapat pada daun pohon, semak dan bebatuan.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, pohon dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Sedangkan pada tokoh Sunan Kediri menggunakan warna merah, coklat, kuning, hitam dan putih. Bentuk angin lesus menggunakan warna putih dari kapas, abu-abu coklat, dan hijau. Tanah comberan menggunakan warna coklat dan hitam. pagar kayu arena menggunakan coklat dan hitam. Figur manusia di dalam karya ini digambarkan dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh seperti detail draperi pada ikat kepala, dan sarung penutup paha. Pembentukan objek-objek seperti semak-semak, batu dan rerumputan juga menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini di antaranya tekstur kasar pada permukaan tanah, semak dan pohon. Angin lesus menggunakan tekstur yang sedikit kasar dan halus pada beberapa bagian. Tekstur halus bisa ditemukan pada pembentukan figur tokoh yaitu sosok figur Sunan Kediri.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang di dalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan angin lesus juga dapat terlihat unsur ruang dimana terdapat ketebalan tertentu yang diumpamakan gumpalan awan.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt berwarna kuning untuk mendapatkan bayang cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis.

Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

4.2.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

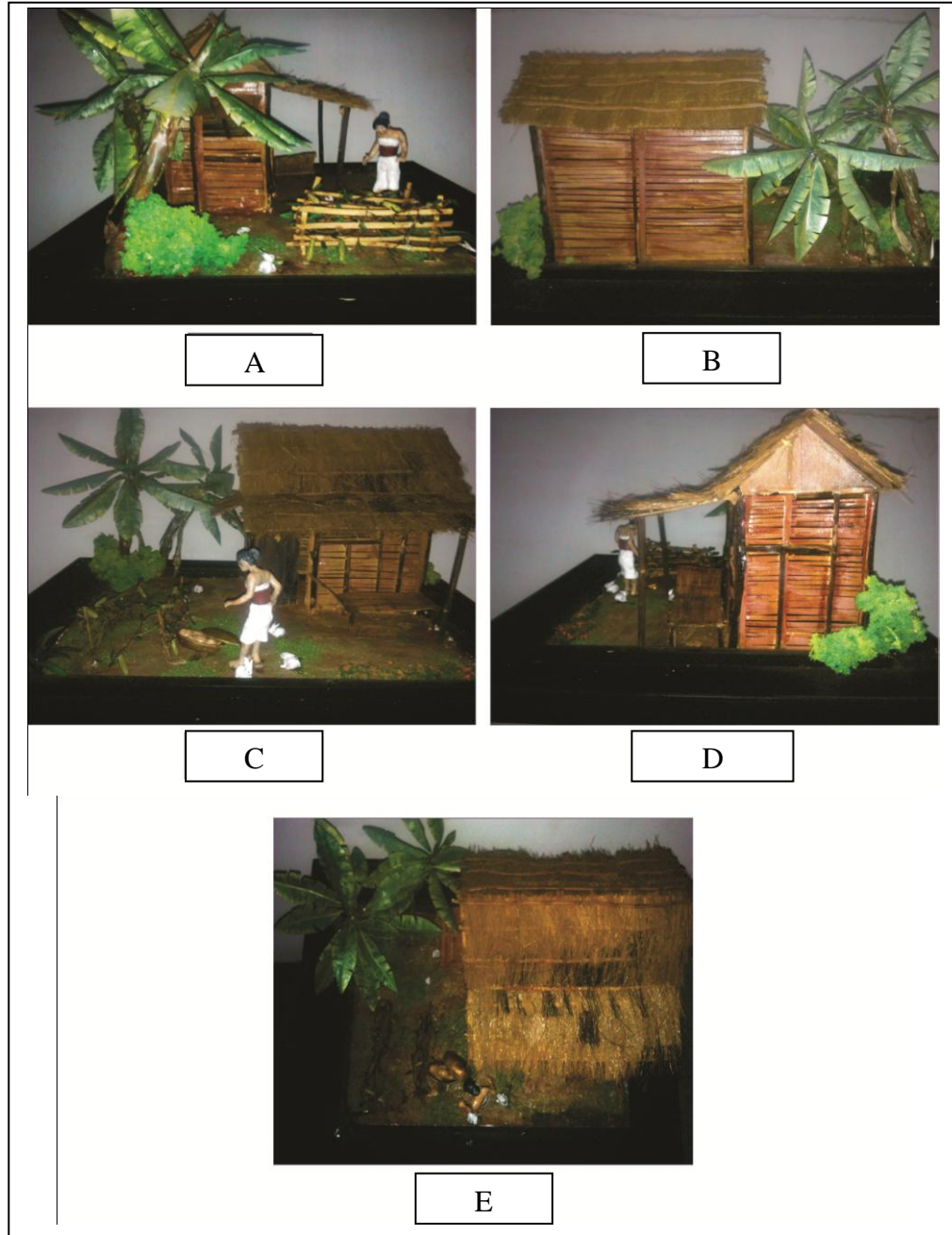
Adegan dalam diorama ini menampilkan Sunan Kediri yang terjerebab ke lumpur comberan karena terpelanting oleh angin puting beliung sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur Sunan Kediri dibuat secara anatomis dan juga memperhatikan draperi pakaian yang dipakai serta dibuat raut wajah yang kesakitan agar tampak kematiannya yang dramatis.

Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose Sunan Kediri terjerebab ke tanah comberan berlumpur dengan bagian kaki yang terangkat dan kepala yang terbentur ke lumpur, penulis membuat pose itu agar tampak bahwa Sunan Kediri jatuh dari sebuah ketinggian. Prinsip latar dalam diorama tidak menggunakan bangunan apapun dan hanya menggunakan latar berupa tanah lapang yang ditumbuhi sebuah pohon dan sebuah angin putting beliung yang berputar dengan ganasnya menarik pohon dengan sangat kuat.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 20 persen untuk figur dan 80 persen untuk latar. Prinsip penunjuk waktu dijelaskan melalui pakaian Sunan Kediri yang dibuat seolah-olah berpakaian seperti jawara pada masa zaman dahulu.

4.3 Karya 3

4.3.1 Adegan 1



Gambar 4.5. Diorama Timun Mas Adegan 1

- A. Tampak depan
- B. Tampak belakang
- C. Tampak samping kiri
- D. Tampak samping kanan
- E. Tampak atas

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.3.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : Kelahiran Timun Mas

Ukuran : 58 x 47,4 x 47

Media : Mix media

Tahun : 2014

4.3.1.2 Deskripsi Karya

Karya diorama pertama dalam cerita Timun Mas ini menceritakan tentang suasana kelahiran dari Timun Mas itu sendiri. Diperagakan oleh mbok Sirni yang kaget melihat timun mas raksasa ketika dibelah keluar seorang bayi cantik yang kemudian diberi nama Timun Mas karena lahir dari sebuah Timun Mas yang diberikan oleh Buto Ijo. Pada diorama itu dibuat sebuah halaman yang dilengkapi rumah dari Mbok Sirni yang terbuat dari kayu dan beratap tumpukan jerami kering. Sebelah kiri dari rumah dibuat sebuah ladang timun yang juga sebagai tempat menanam bibit timun mas pemberian dari raksasa Buto ijo, sebelah dari kebun itu juga tumbuh dua pohon pisang yang berdaun rindang. Selain menanam timun, Mbok Sirni juga memelihara beberapa kelinci untuk meramaikan suasana rumahnya yang sepi itu sepeninggal suami tercintanya. Mbok Sirni diperagakan oleh wanita setengah baya yang memakai jarik putih dan berkendit coklat, dengan rambut yang digelung sedang melihat bayi yang berada dalam sebuah timun mas. Di sekitar Mbok Sirni ada beberapa kelinci yang berlarian kesana kemari, ada pula yang sedang memakan timun dari ladang Mbok Sirni.

4.3.1.3 Analisis Karya

Diorama pertama dari cerita Timun Mas ini mengisahkan tentang kelahiran Timun Mas itu sendiri yang ditemukan oleh Mbok Sirni di dalam sebuah buah timun yang berwarna emas. Pada pembentukan Mbok Sirni tangannya dibuat sedikit membuka ke arah luar dimaksudkan untuk memberikan kesan bahwa Mbok Rondo sedang terkejut melihat sesosok bayi di dalam buah mentimun, figur dari bayi Timun mas itu sendiri dibuat dengan tangan menekuk ke atas seperti sedang melepaskan kelelahan dan rasa pegal setelah lama tertidur, Timun Mas dibuat dengan mimik wajah yang diam dengan mata masih terpejam seperti bayi yang baru lahir.

Pada *setting* latar suasana dibuat di halaman rumah Mbok Sirni, dimana rumah Mbok Sirni tersebut terbuat dari kayu dan beratap dami kering yang disusun secara berundak-undak. Pada bagian teras terdapat kursi yang agak panjang sebagai asesoris. Bagian depan rumah diberi aksesoris semak yang berwarna warni, pada bagian samping rumah terdapat dua buah pohon pisang yang berdaun lebar guna untuk meneduhkan sekitar rumah. Ladang timun juga dibuat untuk tempat dimana sang Timun Mas itu lahir.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan diorama ini menggunakan teknik *modeling*, antara lain dalam pembuatan figur Mbok Sirni yang dibuat menggunakan bahan *polimer clay* dalam pembentukannya penulis membuat wajah yang setengah tua dengan mata yang sedang melihat ke arah bawah melihat Timun Mas. Pada bagian proporsi Mbok Sirni dibuat dengan mempertimbangkan tinggi rumah. Untuk pembentukan figur bayi Timun Mas penulis berusaha menampilkan

sosok bayi kecil sedang bangun dari tidurnya di dalam sebuah buah timun berwarna emas. Selain Mbok Sirni dan Timun Mas dibuat pula beberapa figur kelinci berwarna putih untuk membuat suasana menjadi ramai dan tidak membosankan

Pada pembuatan latar bagian tanah dibuat menggunakan bahan *plaster cloth* dengan campuran semen dan pasir guna menampilkan tekstur nyata tanah, kemudian pada permukaanya diberi aksan berupa rumput dengan bahan taburan grajen halus, dan bebatuan untuk menampilkan suasana yang hijau dan alami. Untuk pohon pisang digunakan kertas manila tebal untuk membuat daun yang lebar dan pada batang dibuat berlapis-lapis seperti batang pisang pada umumnya. Bahan untuk membuat pohon ini menggunakan kertas koran yang dipilin dan juga lapisan dari kertas manila yang dibuat segitiga lalu ditempel secara berlapis-lapis untuk mendapatkan detail yang menyerupai aslinya. Untuk semak dibuat dari bahan busa cuci piring yang dihaluskan dan disemprot menggunakan pewarna pilox hijau untuk menjaga bentuk dari semak tersebut. Bagian rumah dibuat dengan teknik konstruksi yaitu dengan menyusun bagian-bagian rumah menggunakan kertas karton tebal.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya diorama pertama Timun Mas tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur Mbok Sirni dan bayi Timun Mas dibuat padat dan gempal, serta *setting* yang dibuat dibuat datar pada tanah. Pada rumah menggunakan raut geometris dimana rumah dibentuk dengan dasar bangun persegi panjang.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, pohon dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Sedangkan pada tokoh Mbok Sirni menggunakan warna coklat, hitam dan putih. Figur bayi Timun Mas menggunakan warna coklat, jingga dan hitam serta warna emas pada bagian buah Timun. Figur kelinci menggunakan warna putih, abu-abu, coklat dan hitam. Pada tanaman buah timun menggunakan warna hijau muda dan hijau tua. Figur manusia, hewan, dan tumbuhan di dalam karya ini digambarkan dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh seperti detail kesan bulu pada hewan kelinci, detail pada buah timun, dan lipatan otot pada bayi Timun Mas. Pembentukan objek-objek seperti semak-semak, batu dan rerumputan juga menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini diantaranya tekstur kasar pada permukaan tanah, semak, rumah dan pohon. Halus pada permukaan daun pisang. Tekstur halus bisa ditemukan pada pembentukan figur tokoh yaitu sosok figur Mbok Rondo dan bayi Timun Mas namun ada pula yang bertekstur kasar di beberapa bagian antara lain kemben dari mbok Rondo dan bagian rambut guna mempertahankan detail.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang didalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh

yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan rumah juga dapat terlihat unsur ruang dimana terdapat tinggi, lebar dan panjang yang bisa diukur.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt kuning untuk mendapatkan bayang cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis.

Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

Diorama ini juga mempunyai *point of interest* berada pada sosok bayi Timun Mas yang diwarnai kontras dengan latar dan juga Mbok Sirni yang diberi warna cerah supaya menartik perhatian anak-anak, pada bagian latar dibuat asimetri pula supaya tidak terkesan kaku dan juga membuat suasana lebih hidup.

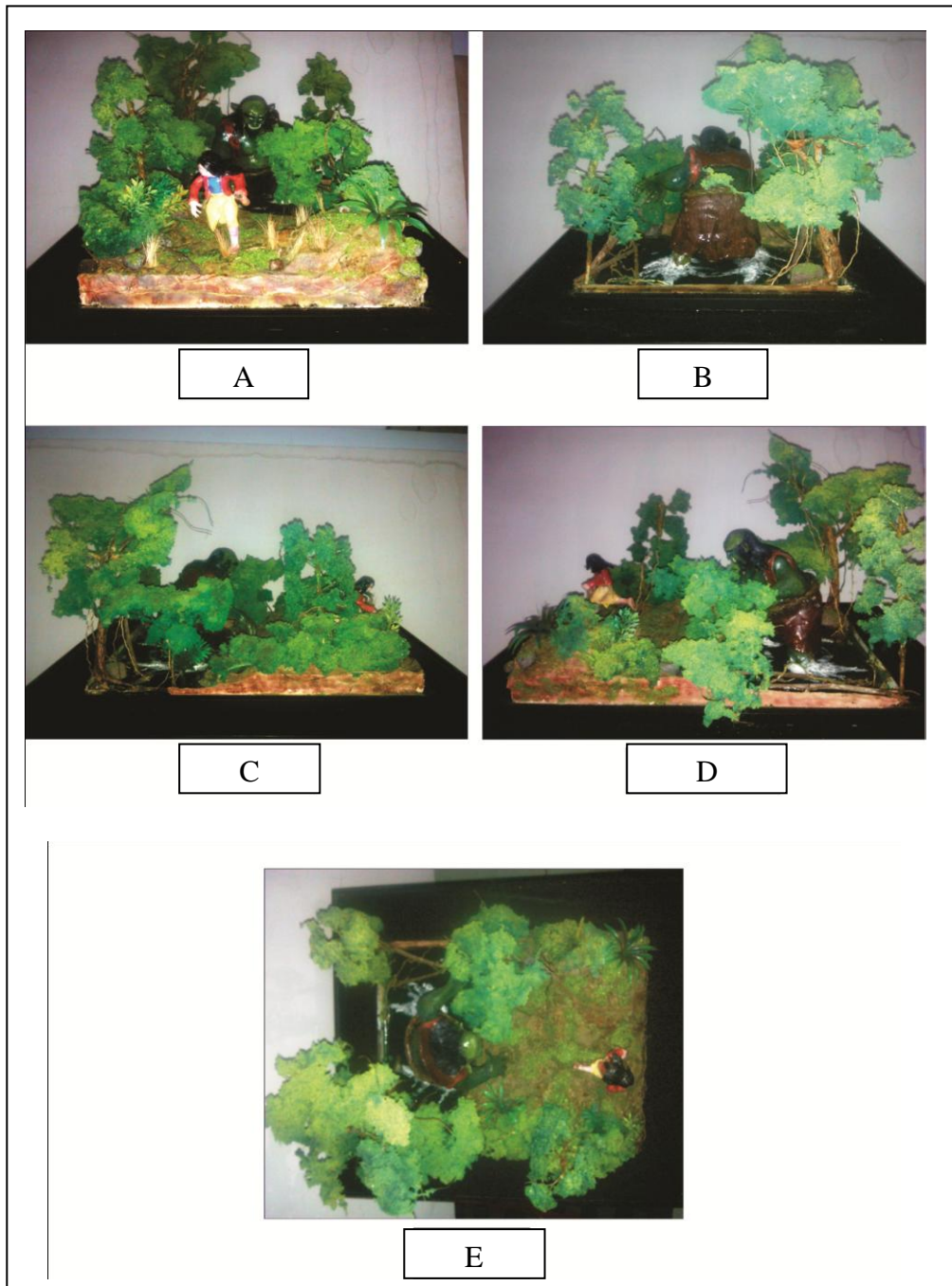
4.3.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

Adegan dalam diorama ini menampilkan kelahiran dari bayi timun mas sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur terdapat pada sosok bayi timun mas yang dibuat secara anatomis dan menunjukkan wajah bayi yang sedang terlelap di dalam sebuah timun raksasa berwarna emas, detail lain terdapat pada draperi kain dan struktur anatomis sosok Mbok Sirni yaitu ibu dari Timun Mas. Untuk detail latar terdapat pada tanaman merambat timun yang ditanam oleh Mbok Sirni yang tumbuh subur dan berbuah banyak. Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari

berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda- beda antara lain figur Mbok Sirni yang dibuat terlihat kaget melihat ada anak bayi di dalam sebuah timun, sedangkan figur bayi Timun Mas dibuat sedang tidur dengan lelapnya di dalam sebuah timun raksasa. Prinsip latar dalam diorama menggunakan bangunan rumah berbentuk persegi panjang berbahan papan kayu dan beratap jerami yang berundak-undak pada bagian teras ditambahkan detail berupa dipan untuk tempat duduk dan bersantai.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari. Prinsip efektifitas dalam karya diorama ditambahkan beberapa ekor kelinci untuk menghidupkan suasana namun tidak mengurangi daya pikat dari sosok utama yaitu bayi Timun Mas dan Mbok Sirni. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 40 persen untuk figur dan 60 persen untuk latar. Figur Mbok Sirni dibuat dengan busana sederhana menggunakan kain putih dan kemben untuk menggambarkan prinsip penunjuk waktu pada zaman dahulu pakaian masih sederhana.

4.3.2 Adegan 2



Gambar 4.6. Diorama Timun Mas Adegan 2

- A. Tampak depan
- B. Tampak belakang
- C. Tampak samping kiri
- D. Tampak samping kanan
- E. Tampak atas

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.3.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Timun Mas dikejar Buto Ijo
Ukuran :54 x 44 x 49 cm
Media :Mix media
Tahun :2014

4.3.2.2 Deskripsi Karya

Karya diorama kedua dari cerita Timun Mas ini menggambarkan suasana pada siang hari dimana Buto Ijo sedang mengejar Timun Mas sampai ke dalam hutan, namun dengan bekal kantong sakti yang diberikan oleh pertapa sakti, Timun Mas bisa menghalau sang Buto Ijo, dalam diorama ini Timun Mas lari kedalam hutan dan melemparkan kantong yang berisi garam dan terbentuklah sebuah lautan yang membuat Buto Ijo kesusahan untuk menangkap Timun Mas. Penulis membuat sosok Buto Ijo berbentuk raksasa hijau besar yang memiliki taring dan bermuka kejam untuk menampilkan bagaimana sifat kejam Buto yang suka memakan anak-anak seperti Timun Mas, perawakan Buto Ijo yang ditampilkan dalam diorama ini memiliki wajah seram bertaring, gundul bagian atas kepala namun masih mempunyai rambut yang panjang dan agak sedikit gimbal, mempunyai telinga yang runcing keatas, bertubuh gemuk, bertangan panjang dan memakai pakaian yang terbuat dari kulit kayu berwarna coklat memakai sabuk dari akar pohon berwarna kehijauan. Buto Ijo tersebut sedang dalam perjalanan untuk menangkap Timun Mas, namun dengan kantong pemberian dari pertapa sakti, ia dihadang oleh sebuah lautan yang harus dilewati, dalam diorama lautan tersebut dibentuk menggunakan resin. Tangan kanan Buto

Ijo dibuat maju kedepan seperti mau meraih Timun Mas, kedua kakinya tidak terlihat karena masih berada dalam air.

Timun mas dalam karya ini diperankan oleh sosok anak kecil memakai baju berwarna merah dan memakai bawahan kain kuning yang sedang melirik ke arah belakang dimana sang Buto Ijo berada, pada tangan kiri Timun Mas memegang sebuah kantong yang berisi benda sakti pemberian dari pertapa sakti. Posisi gerak Timun Mas dibuat seperti orang yang sedang lari dengan kaki kanan yang menekuk kebelakang dan kaki kiri menekuk ke depan.

Pada latar *setting* adegan dibuat seperti hutan belantara dimana sisi kiri dan kanan dienuhi oleh semak belukar dan juga pohon yang tinggi, pada sisi kanan diorama dibuat tanah gundukan yang lebih tinggi dari sekitarnya untuk menampilkan kesan yang lebih dinamis dan alami, sebelah kiri dari Buto Ijo dibuat pohon yang lebih tinggi dari yang lain untuk mengesankan bahwa Buto Ijo tersebut tingginya hampir setinggi Pohon dan berbeda dengan ukuran manusia pada umumnya. Bagian tengah diorama dibuat sebuah alur jalan yang terbuka yang dimaksudkan untuk jalan Timun Mas lewat, pada jalan itu diberi detail berupa akar dan juga beberapa bebatuan untuk menampilkan kesan alami sebuah hutan.

4.3.2.3 Analisis Karya

Karya diorama kedua dalam cerita Timun Mas ini menampilkan adegan dimana Timun Mas yang ditokohkan oleh seorang gadis kecil berbaju merah dan berambut panjang itu sedang dikejar oleh raksasa Buto Ijo setelah melewati lautan yang diciptakan oleh Timun Mas.

Setting latar pada karya ini mengambil suasana di sebuah hutan yang rimbun dan dipenuhi pohon-pohon dengan rumput liar yang menjuntai tinggi. Dibuat dengan membelah hutan menjadi dua sisi agar bagian yang kosong bisa menjadi jalan lewat oleh Timun Mas, pada bagian kiri dan kanan dibuat banyak semak dan pepohonan yang berbeda ketinggian dan juga berbeda ukuran untuk menampilkan kesan alami dan tidak monoton. Untuk menambah detail suasana penulis menambahkan kerikil dan bebatuan serta daun kering untuk menguatkan kesan hutan.

Diorama ini sama dengan diorama lain yang penulis buat yaitu banyak menggunakan teknik *modeling*, antara lain dalam pembuatan figur Buto Ijo yang dibuat menggunakan bahan *polimer clay* dalam pembentukannya penulis membuat wajah yang sangar dengan mata yang kecil dan beralis tebal runcing ke atas, dan juga mulut dengan gigi tajam bertaring. Pada bagian proporsi Buto Ijo dibuat dengan perut buncit, mempunyai tangan panjang dan besar namun dengan kaki yang agak kecil. Untuk pembentukan figur Timun Mas penulis berusaha menampilkan sosok gadis kecil sedang berlari dari kejaran Buto Ijo dengan memegang sebuah kantong. Timun Mas ini berperawakan mempunyai rambut panjang dan seperti gadis-gadis pada umumnya.

Pada pembuatan latar bagian tanah dibuat menggunakan bahan *plaster cloth* dengan campuran semen dan pasir guna menampilkan tekstur nyata tanah, kemudian pada permukaanya diberi aksen berupa akar-akar dan juga rumput dengan bahan taburan grajen halus, dan bebatuan untuk menampilkan suasana yang hijau dan alami. Untuk pepohonan dibuat berbagai variasi bentuk ada yang

berbatang besar dan berbatang kecil dengan sulur-sulur yang menjuntai dari beberapa dahan pohon. Bahan untuk membuat pohon ini menggunakan kertas koran yang dipilin dan juga serat kabel untuk membuat detail ranting kecil, untuk tekstur diberikan kesan kasar yang diperoleh dari dempul plastik, dan untuk daunnya menggunakan busa cuci piring yang dihaluskan dan ditaburkan ke ranting pohon yang telah dibuat tadi. Untuk semak diberikan pula beberapa bentuk ada yang berdaun kecil dan ada pula yang berdaun lebar.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya diorama kedua Timun Mas tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur Buto Ijo dan Timun Mas dibuat padat dan gempal, serta *setting* yang dibuat datar pada tanah namun pada bagian pojok kanan dibuat ada gundukan agar terlihat perbedaan ketinggian, raut tidak beraturan terdapat pada daun pohon, semak dan bebatuan.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, pohon dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Sedangkan pada tokoh Buto Ijo menggunakan warna hijau, coklat, kuning, hitam dan putih. Figur Timun Mas menggunakan warna coklat, merah, biru, kuning, hitam dan putih. Figur manusia di dalam karya ini digambarkan dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh seperti detail draperi pada rok Timun Mas yang terangkat karena posisi kaki kanan yang juga terangkat. Pembentukan objek-objek seperti semak-semak, batu

dan rerumputan juga menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini diantaranya tekstur kasar pada permukaan tanah, semak dan pohon. Halus pada permukaan lautan karena terbuat dari resin dan bergelombang pada riak air yang dihasilkan oleh Buto Ijo. Tekstur halus bisa ditemukan pada pembentukan figur tokoh yaitu sosok figur Bito Ijo dan Timun Mas namun ada pula yang bertekstur kasar di beberapa bagian antara lain ikat pinggang dan rok dari Buto Ijo serta sedikit kasar dari bagian rambut guna mempertahankan detail.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang di dalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan lautan juga dapat terlihat unsur ruang dimana terdapat kedalaman tertentu.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50watt kuning untuk mendapatkan bayang cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis.

Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

Diorama ini juga mempunyai *point of interest* berada pada sosok Buto Ijo dan Timun Mas yang diwarnai kontras dengan latar, pada bagian latar dibuat asimetris pula supaya tidak terkesan kaku dan juga membuat suasana lebih hidup.

4.3.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

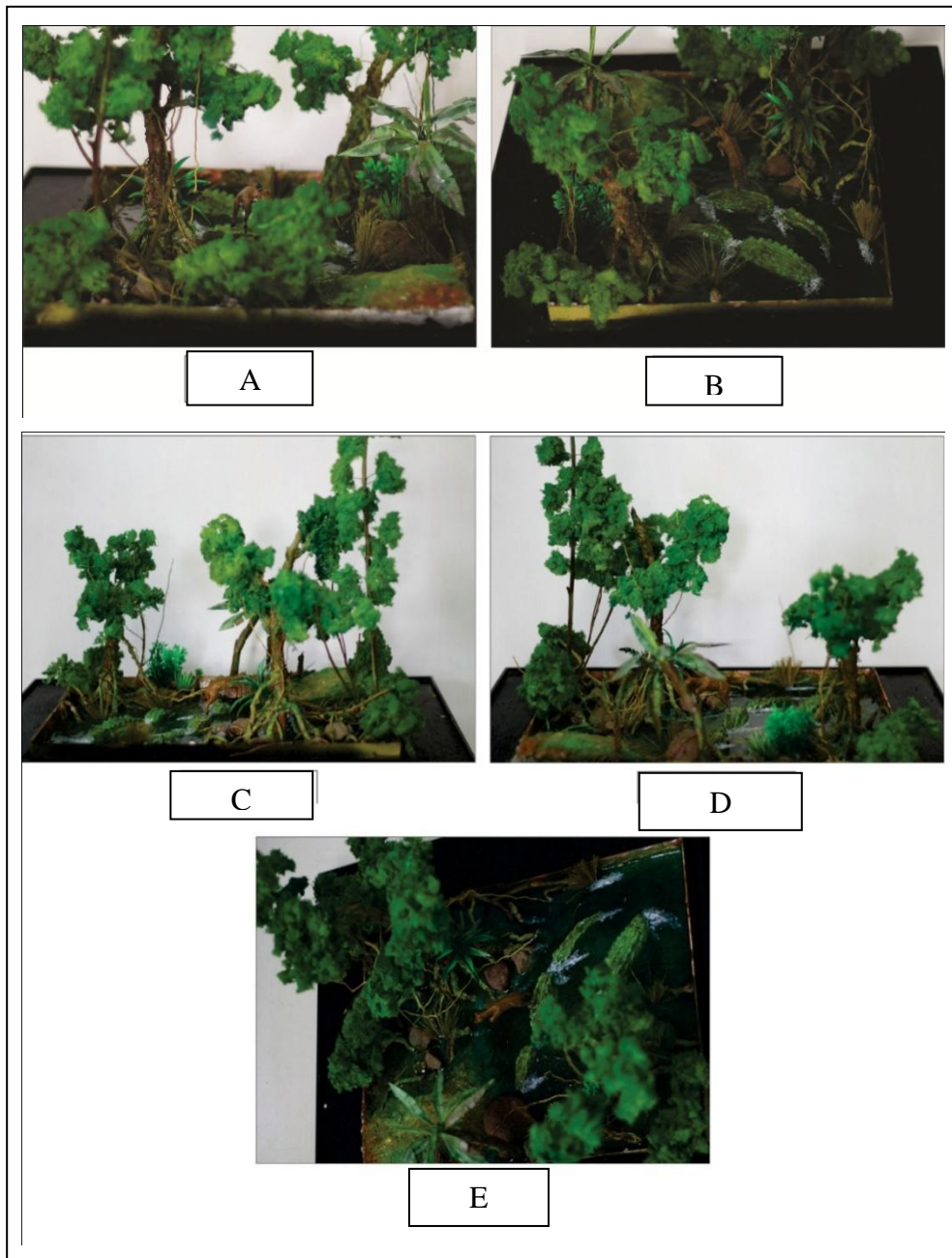
Adegan dalam diorama ini menampilkan Timun Mas yang dikejar Buto Ijo ke dalam sebuah hutan yang lebat sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur Timun Mas dapat dilihat dari teknik pewarnaan yang dibuat realis dan cerah, pembentukan ekspresi wajah yang sedang ketakutan karena dikejar oleh sosok Buto Ijo, detail lain ada pada draperi dan juga struktur anatomis dari sosok Timun Mas itu sendiri. Pada sosok Buto Ijo terdapat detail dari mimik wajah yang dibuat sangar dan menakutkan. Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda-beda antara lain figur Timun Mas dibuat dengan pose berlari dan pose Buto Ijo dibuat seperti ingin mencoba meraih tubuh Timun Mas. Prinsip latar dalam diorama tidak menggunakan bangunan apapun dan hanya menggunakan latar berupa hutan belantara dan rawa-rawa.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari.. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 40 persen untuk figur dan 60 persen

untuk latar. Prinsip penunjuk waktu karya diorama dibuat seolah-olah pada zaman dahulu kala dengan menyederhanakan baju Timun Mas yang berupa jarik dan baju luar tanpa ornamen apapun.

4.4 Karya 4

4.4.1 Adegan 1



Gambar 4.7. Diorama SI Kancil Adegan 1

- A. Tampak depan
- B. Tampak belakang
- C. Tampak samping kiri
- D. Tampak samping kanan
- E. Tampak atas

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.4.1.1 Spesifikasi Karya

Judul : Si Kancil Menipu Para Buaya

Ukuran : 58 x 47,5 x 58 cm

Media : Mix media

Tahun : 2014

4.4.1.2 Deskripsi Karya

Karya pertama dalam cerita Si kancil ini menceritakan ketika Kancil ingin mencari makan dan harus menyeberang sungai ia ditangkap oleh Buaya yang dari tadi mengendap-endap di belakang Kancil. Pada akhirnya si Kancil berhasil meloloskan diri dengan menipu si Buaya agar menjadi jembatan ke seberang dengan menyuruh teman-teman si Buaya berbaris dan dengan sigap Kancil meloncat dari punggung Buaya satu ke Buaya yang lain.

Pada diorama ini si Kancil dibuat menggunakan corak imitatif agar lebih menonjolkan sifat dan ekspresinya. Kancil dibentuk dengan posisi meloncat agar tercipta gerak yang dinamis dan alami, pada buaya hanya dibuat bagian kepala, punggung dan ekor karena bagian kaki nantinya akan tenggelam dan tak terlihat, tertutup oleh cairan resin. Penggambaran ekspresi Kancil dibuat seolah-olah sedang berlari dan mengejek para Buaya. Penempatan para Buaya dibuat

menyerong menuju arah gundukan yang diibaratkan tanah seberang tempat kancil meloloskan diri. Pada pojok kiri dan kanan dibuat dua pohon bakau yang biasanya tumbuh di rawa dan tempat-tempat berair dengan akar yang besar dan menjuntai. Penempatan pohon bakau diletakkan pada posisi sudut kanan atas dan sudut kiri bawah. Pada bagian akar-akarnya diberikan efek lumut supaya menambah kesan alami. Pada pojok kiri atas dibuat tanah yang lebih tinggi dari permukaan air sebagai tempat Kancil meloloskan diri. Disamping tanah tersebut terdapat sebuah batu besar, serta sebuah pohon pisang untuk menambah variasi tumbuhan. Untuk memberi kesan rawa penulis membuat dengan menggunakan bahan resin dengan diberi warna hijau, pergerakan air ditunjukkan dengan dibuatnya riak air menuju ke arah kiri pojok agar genangan air terlihat bergerak dan sebagai detail bahwa rawa tersebut tidak diam. Pada detail pohon dibuat dari kertas koran yang dipilin dan diberi efek kayu menggunakan dempul plastik.

4.4.1.3 Analisis Karya

Pada diorama cerita Si Kancil ini penulis berusaha menampilkan adegan Kancil sedang melompat dari punggung Buaya dan meloloskan diri dari maut. Para buaya dibuat berjajar seperti jembatan untuk menyeberangi rawa. Si Kancil nampak dibuat dengan mimik wajah yang mengejek karena telah lolos dari para Buaya yang ingin memangsanya.

Setting dibuat di sebuah rawa yang dipenuhi pohon bakau dan dihuni oleh banyak buaya, dalam diorama ini penulis hanya membuat dua ekor buaya karena keterbatasan ruang. Untuk menghasilkan rawa yang hidup dibuat menggunakan cairan resin dengan pewarna hijau dan dituangkan merata ke semua bagian

terkecuali pada gundukan tanah. Komponen penunjang lainnya adalah ditamhkannya batu asli, semak panjang dan semak berdaun lebar. Serta efek lumut pada beberapa bagian akar pohon.

Pada teknik pembuatan kebanyakan dibuat menggunakan teknik *modeling*, yaitu pada pembentukan figur kancil dan Buaya yang dibuat menggunakan bahan *polimer clay* kemudian direbus ke dalam air mendidih untuk mengeraskan *clay* tersebut. Pada figur-figur tersebut dibuat menggunakan pendekatan realis yang dibuat kesan detail pada beberapa bagian, antara lain detail tekstur kulit buaya, dan detail wajah serta beberapa detail kesan rambut si Kancil.

Setting dibuat menggunakan latar berukuran 42x31 cm, pada bagian tanah dibuat menggumpal dengan bahan kertas koran yang dibalut dengan *plaster cloth*, serta diberi semen dan pasir untuk menampilkan kesan asli tanah, pada permukaan tanah ditaburi serbuk grajen berwarna hijau guna menambah kesan asli dan detail. Pembentukan pohon bakau menggunakan bahan berupa kertas koran yang dipilin dan tanpa menggunakan rangka, pada akar juga dibuat dari kertas koran yang telah disobek ukuran kecil dan memanjang, kemudian didetail dengan menggunakan dempul plastik agar kesan asli pohon muncul. Untuk ranting pohon dibuat dari serat kabel dan daun dibuat dari bahan busa yang telah dihaluskan dengan blender kemudian di cat hijau. Pada akar juga didetail lagi dengan menambahkan sulur asli dari pohon beringin. Di sela-sela pohon ditaburi serbuk grajen hijau dan ditambahkan pula semak untuk membuat suasana yang rimbun.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya pertama Si Kancil tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari

berbagai bahan seperti raut figur Kancil dan para Buaya dibuat padat dan gempal, serta *setting* yang dibuat dibuat menanjak ke atas pada seperti pinggiran dari sebuah sungai atau rawa, raut tidak beraturan terdapat pada daun pohon, semak dan bebatuan.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, pohon dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Untuk batu menggunakan warna bau-abu dan hitam. Sedangkan pada Kancil menggunakan warna Jingga, kuning, hitam dan putih. Figur Buaya menggunakan warna hujau, kuning, hitam dan putih. Figur hewan di dalam karya ini digambarkan dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh seperti detail kulit buaya yang dibuat kasar dan juga bersisik besar. Pembentukan objek-objek seperti semak-semak, batu dan rerumputan juga menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini di antaranya tekstur kasar pada permukaan tanah, semak dan pohon. Halus pada permukaan rawa karena terbuat dari resin dan bergelombang pada riak air yang dihasilkan pergerakan aliran air. Tekstur halus bisa ditemukan pada pembentukan figur tokoh yaitu sosok figur Kancil namun ada pula yang bertekstur kasar di beberapa bagian.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang di dalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar, semak, rumput, dan tentu saja figur-

figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan rawa juga dapat terlihat unsur ruang dimana terdapat kedalaman tertentu.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt kuning untuk mendapatkan bayang cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis.

Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

Diorama ini juga mempunyai *point of interest* berada pada sosok Kancil diwarnai kontras dengan latar, pada bagian latar dibuat asimetris pula supaya tidak terkesan kaku dan juga membuat suasana lebih hidup.

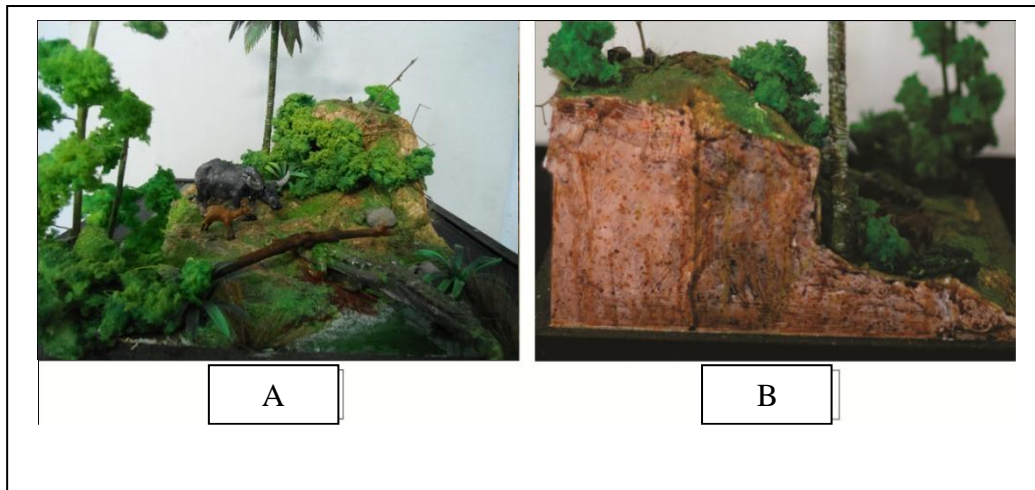
4.4.1.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

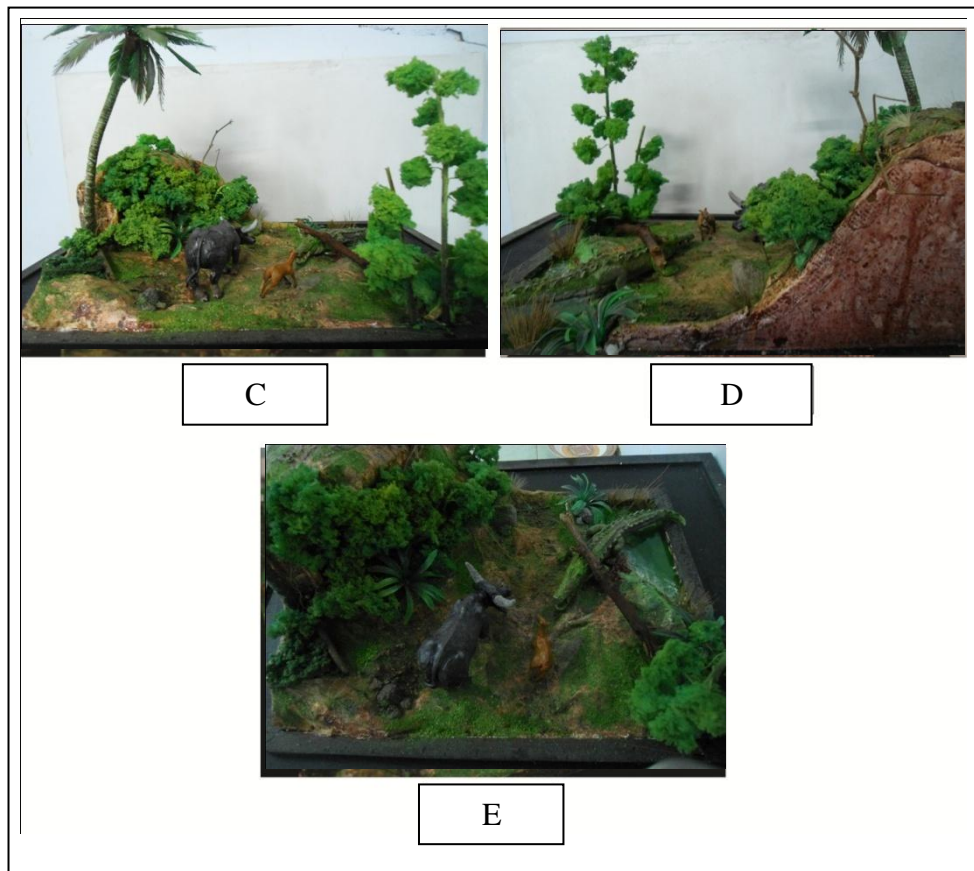
Adegan dalam diorama ini menampilkan SI Kancil yang sedang melompat dari punggung Buaya guna menyeberang untuk menyelamatkan diri sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur Buaya dan Kancil dibuat dengan mempertimbangkan ukuran asli dan juga struktur anatomi. Diorama yang dibuat dapat dilihat dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda-beda antara lain figur Kancil yang dibuat sedang melompat dengan bertumpu pada kedua kaki belakangnya,

sedangkan pada figur buaya dibuat diam saja mengesankan bahwa buaya sedang membuat jembatan untuk si Kancil agar bisa menyeberang. Prinsip latar dalam diorama tidak menggunakan bangunan apapun dan hanya menggunakan latar berupa hutan bakau dan juga rawa-rawa.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 30 persen untuk figur dan 70 persen untuk latar. Prinsip penunjuk waktu karya diorama dibuat seolah-olah sebuah hutan yang gelap dan dihuni banyak buaya, untuk menguatkan kesan hutan diberikan berbagai macam semak dan didetail dengan lumut yang tumbuh pada akar-akar pohon bakau.

4.4.2 Adegan 2





Gambar 4.8. Diorama Si Kancil Adegan 2

- A. Tampak depan
- B. Tampak belakang
- C. Tampak samping kiri
- D. Tampak samping kanan
- E. Tampak atas

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.4.2.1 Spesifikasi Karya

Judul : Si Kancil Menjadi hakim

Ukuran :60 x 49 x 51 cm

Media :Mix media

Tahun :2014

4.4.2.2 Deskripsi Karya

Karya diorama kedua dari cerita si Kancil adalah ketika Kancil menjadi hakim yang adil dalam sebuah konflik antara Kerbau dan Buaya, pada cerita ini Buaya menipu Kerbau yang telah suka rela menolong Buaya dari himpitan sebuah pohon besar yang tumbang dan menindih tubuhnya, namun Buaya malah menyerang dan mau memangsa si Kerbau, melihat hal ini Kerbau meminta bantuan si Kancil yang cerdas untuk membantunya menyelesaikan masalah tersebut, dengan akal yang cerdas si Kancil meminta mengulang kejadian yang tadi dari awal dan akhirnya kancil bisa kabur dengan Kerbau.

Diorama ini dengan menampilkan tiga sosok figur yaitu si Kancil, Kerbau dan Buaya. Figur sosok Kancil dibuat dengan corak imitatif dengan memakai warna jingga kekuningan dan memiliki garis strip di bagian paha, untuk posenya Kancil dibuat seperti melihat dan mendengarkan dengan seksama bagaimana cerita dari Kerbau dan Buaya, jadi tidak banyak gerakan khusus untuk figur kancil ini, Kancil hanya dibuat berdiri tenang dengan ke empat kakinya. Pada figur buaya juga dibuat agak pasif tanpa gerakan yang berlebihan karena Buaya sedang tertindih pohon, detail pada buaya dibuat pada bagian kulit dan sisik yang masih dibuat menonjol seperti bentuk buaya pada umumnya. Figur kerbau memiliki warna hitam ke abu-abuan dan berdiri menggunakan ke empat kakinya, pada kepala Kerbau dibuat agak menoleh ke kanan untuk mengesankan kalau Kerbau sedang mendengarkan cerita dari Buaya di sampingnya itu.

Untuk *setting* latar dibuat di sekitar sungai dimana masih nampak bagian tepi sungai yang tergenang air yang dibuat pada sisi pojok kanan bawah diorama.

Untuk mengesankan bahwa bagian itu adalah sungai, di pinggir daratan dibuat batu-batuan dan juga rumput ilalang panjang untuk menambah detail dan kesan dari sebuah pinggir sungai. Bagian pojok kiri bawah ditumbuhi oleh pohon yang berjumlah dua untuk membuat keseimbangan pada latar karena pada bagian pojok kanan atas dibuat sebuah tanah yang tinggi seperti tebing. Bagian tebing yang tinggi dibuat dipenuhi oleh semak belukar dan bebatuan untuk mengesankan kesan alami sebuah hutan, pohon kelapa dibuat untuk menambahkan kesan variasi bentuk pohon dan untuk memperkuat kesan besar kecilnya figur yang dibuat, pada batang pohon kelapa dibuat detail seperti aslinya. Untuk tekstur tanah dibuat seperti berbatu dikarenakan penulis mencoba bereksplorasi tekstur dan bentuk agar berbeda dengan karya diorama yang sebelumnya. Penempatan figur dalam diorama ini Kerbau dan kancil dibuat searah dan berhadapan dengan figur Buaya.

4.4.2.3 Analisis Karya

Karya diorama ini menampilkan adegan dimana Kancil sebagai tokoh utama menjadi seorang hakim yang cerdas untuk menyelesaikan masalah antara Kerbau yang ditipu oleh Buaya yang tidak tahu terima kasih. Pada mimik wajah buaya dibuat sedikit mengejek dengan terbukanya bagian mulut seperti tersenyum licik pada Kerbau. Untuk mimik wajah Kerbau dibuat mata agak turun kebawah agar menimbulkan kesan kalau Kerbau itu sedang melihat Buaya.

Pada *setting* dibuat dengan menempatkan pohon dan tebing secara diagonal untuk menambah kesan ruang yang luas dan tidak sejajar dengan tempat pedistal diorama yang berbentuk persegi panjang. Pada bagian tumbuhan dibuat

beberapa variasi berupa pohon kelapa yang berdaun lebar dan tinggi untuk menguatkan ukuran dari figur dalam adegan tersebut.

Unsur-unsur yang terdapat dalam karya kedua Si Kancil tersebut di antaranya adalah raut-raut organis yang menyusun bidang diorama terbentuk dari berbagai bahan seperti raut figur Kancil, Kerbau dan Buaya dibuat padat dan gempal, *setting* latar berupa tebing yang menjulang juga termasuk ke dalam raut organis, raut tidak beraturan terdapat pada daun pohon, semak dan bebatuan.

Warna-warna yang digunakan di dalam karya ini di antaranya warna-warna natural pada semak, pohon dan rumput yaitu hijau muda, hijau tua, dan coklat. Pada latar tanah digunakan warna coklat, jingga, kuning, hijau, dan putih. Untuk batu menggunakan warna bau-abu dan hitam. Sedangkan pada Kancil menggunakan warna coklat, Jingga, kuning, hitam dan putih. Figur Buaya menggunakan warna hujau, kuning, hitam dan putih, figur Kerbau menggunakan warna hitam, abu-abu, dan putih. Figur hewan di dalam karya ini digambarkan dengan pendekatan realis dengan mempertahankan detail dan ciri masing-masing tokoh seperti detail kulit buaya yang dibuat kasar dan juga bersisik besar, detail pada tanduk kerbau yang dibuat berkerut berbentuk lingkaran. Pembentukan objek-objek seperti semak-semak, batu dan rerumputan menggunakan pendekatan representatif, namun tekstur dan visualisasinya berusaha mempertahankan bentuk dan kesan yang realis.

Tekstur yang ada pada karya diorama ini di antaranya tekstur kasar pada permukaan tanah, semak dan pohon. Halus pada permukaan sungai karena terbuat dari resin dan bergelombang pada riak air yang dihasilkan pergerakan aliran air.

Tekstur halus bisa ditemukan pada pembentukan figur tokoh hewan yaitu sosok figur Kancil, Kerbau dan buaya namun ada pula yang bertekstur kasar di beberapa bagian.

Unsur Ruang pada karya diorama ini dapat dilihat dari bentuknya yang menggunakan kaca dengan tebal 5mm yang di dalamnya terisi beberapa komponen diorama antara lain, *setting* latar, semak, rumput, dan tentu saja figur-figur tokoh yang bersangkutan dalam cerita. Dalam pembuatan tebing juga dapat terlihat unsur ruang dimana terdapat kedalaman tertentu dari tanah.

Pencahayaan pada karya ini ditambahkan dengan menggunakan lampu Halopika 50 watt kuning untuk mendapatkan bayang cahaya datang dari samping dan menambah kesan estetis.

Suara penggalan narasi cerita merupakan unsur pelengkap selain pencahayaan, dengan unsur ini diharapkan membuat suasana diorama menjadi lebih hidup. Unsur suara ini menggunakan rekaman suara yang diputar dengan media laptop.

Diorama ini juga mempunyai *point of interest* berada pada sosok Kancil dan Kerbau yang diwarnai kontras dengan latar, pada bagian latar dibuat asimetris pula supaya tidak terkesan kaku dan juga membuat suasana lebih hidup.

4.4.2.3.1 Prinsip-prinsip Diorama

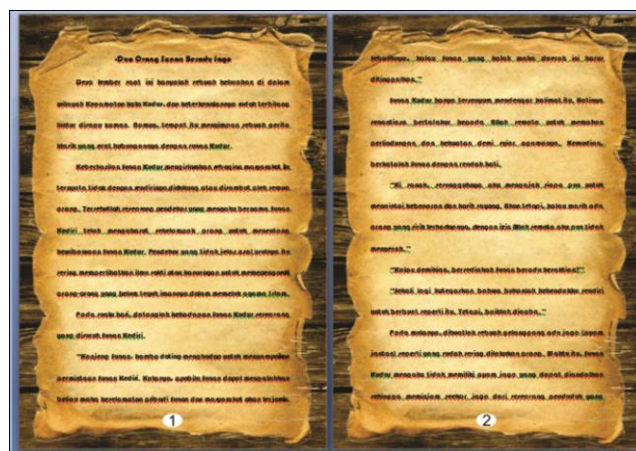
Adegan dalam diorama ini menampilkan Kancil yang sedang memberi solusi masalah Kerbau dan Buaya sebagai prinsip cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip detail figur Kancil, Kerbau dan Buaya dibuat secara anatomis sesuai dengan ciri masing-masing. Diorama yang dibuat dapat dilihat

dari lima arah yaitu arah depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan atas supaya penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang serta memberi pandangan dengan jelas supaya penonton terhanyut oleh cerita yang ditampilkan. Prinsip figur dalam karya diorama dibuat dengan pose yang berbeda- beda antara lain figur Kerbau dibuat agak menoleh ke sebelah kanan dan Buaya menoleh ke sebelah kiri mengesankan Kerbau dan Buaya sedang beradu argumen. Prinsip latar dalam diorama tidak menggunakan bangunan apapun dan hanya menggunakan latar berupa tepian rawa dan disebelah kanan terdapat tebing yang ditumbuhi banyak semak.

Prinsip pencahayaan dalam karya diorama ini digunakan untuk menambah kesan volume, menampilkan detail yang dibuat agar tampak lebih jelas dan menampilkan waktu kejadian itu berlangsung yaitu pada siang hari. Perbandingan yang digunakan dalam karya diorama adalah 30 persen untuk figur dan 70 persen untuk latar.

4.5 Layout Narasi Cerita Rakyat

4.5.1 Desain Narasi cerita rakyat



Gambar 4.9. Desain layout narasi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.5.1.1 Spesifikasi Karya

Halaman	: Halaman narasi 1
Ukuran	: 21 x 29,7 cm
Jenis	: Halaman Narasi
Media	: <i>Digital print</i> , kertas ivory 260 gsm
Tahun	: 2014

4.5.1.2 Deskripsi Karya

Narasi dari semua cerita menggunakan desain berupa gambar kertas lama yang agak sobek dan juga terlipat di bagian sisinya. Pada latar belakang kertas diberi gambar kayu tua berwarna coklat gelap, dan berbentuk panel untuk membuat kesan klasik. Bentuk huruf yang digunakan adalah tipe *bauhaus 93* dengan ukuran 14 agar terlihat jelas dan mudah dibaca. Penomoran halaman menggunakan bentuk oval berwarna putih dan juga angka dari tipe huruf *times new roman*.

4.5.1.3 Analisis karya

Desain halaman narasi cerita rakyat ditampilkan dengan menggunakan perpaduan dua gambar, pertama menggunakan gambar kertas lusuh dengan tepian yang kurang rapi dan kedua menggunakan gambar tekstur kayu berwarna coklat. Dari perpaduan gambar ini penulis berusaha membuat kesan klasik namun masih terlihat estetik ketika dibaca.

Desain ini dibuat menggunakan aplikasi pengolah gambar yaitu photoshop CS3. Pada penggabungan gambar disesuaikan dengan pengaturan *contras*, *level* dan *curve* untuk memadukan gambar agar terlihat menyatu.

Unsur-unsur yang ada dalam desain narasi ini di antaranya susunan garis berupa garis lurus pada jarak tekstur kayu, garis-garis lengkung di dalam karya ini terdapat pada sisi gambar kertas. Raut yang ada dalam karya ini adalah raut geometris pada tekstur kayu dan raut organis pada gambar kertas.

Warna-warna yang digunakan di dalam desain ini adalah warna putih, coklat, dan hitam. Warna kertas antara lain putih dan coklat muda, warna tekstur kayu adalah putih, coklat, dan hitam. Desain ini menggunakan keseimbangan asimetris dimana bentuk sisi kertas kiri dan kanan berbeda. Teks dituliskan dengan ukuran 14 agar jelas terbaca dan menggunakan tipe huruf *bauhaus 93*, teks dibuat rata kanan dan kiri agar terlihat rapi dan estetik.

4.6 Diorama sebagai Alternatif Media Pembelajaran Cerita Rakyat Jawa Tengah

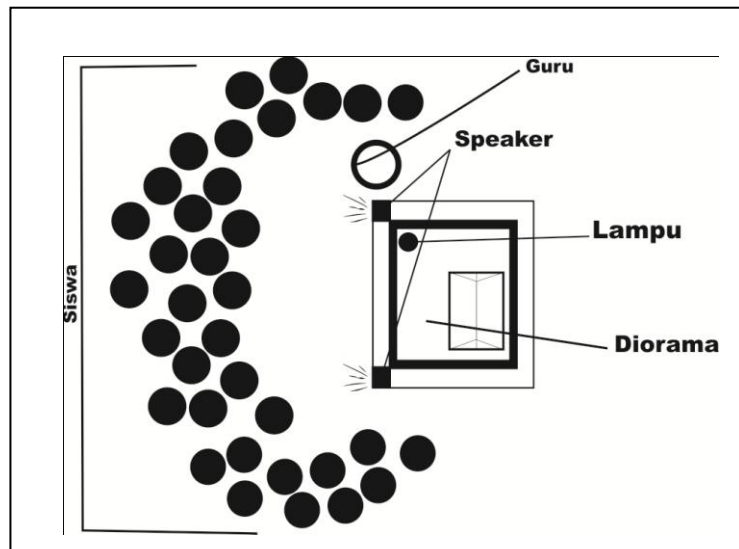
Cerita rakyat memiliki pesan dan pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pencerita kepada pendengarnya, dengan media yang diperkenalkan penulis berupa diorama ini, penulis mencoba untuk memperkaya media untuk pembelajaran cerita rakyat khususnya dari Jawa Tengah. Diorama ini mencakup beberapa komponen selain menampilkan ilustrasi bentuk 3 dimensi, juga dilengkapi dengan narasi cerita berupa handout, efek suara dan pencahayaan berupa lampu halogen sebagai penarik perhatian siswa. Cara penggunaan media diorama sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini disimulasikan sebagai berikut :

1. Guru membawa diorama ke depan kelas. Diorama diletakkan di depan kelas dengan maksud nantinya anak-anak akan melihat bukan dari bangku duduk namun langsung mengamati secara lebih dekat di depan kelas.



Gambar 4.10. Guru membawa diorama ke depan kelas
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. Guru mengajak siswa untuk berkumpul mengelilingi diorama tersebut, diorama ini dibuat agar dapat dilihat dari berbagai arah oleh anak. Diorama didesain agar nantinya dapat dilihat dari berbagai arah antara lain tampak depan, belakang, samping kiri, samping kanan, dan dari atas dengan maksud agar anak-anak dapat melihatnya dari berbagai arah dan mempunyai pengalaman berbeda antara masing-masing anak dalam melihat diorama.



Gambar 4.11. Gambar anak-anak mengelilingi diorama
(Sumber: dokumentasi pribadi)

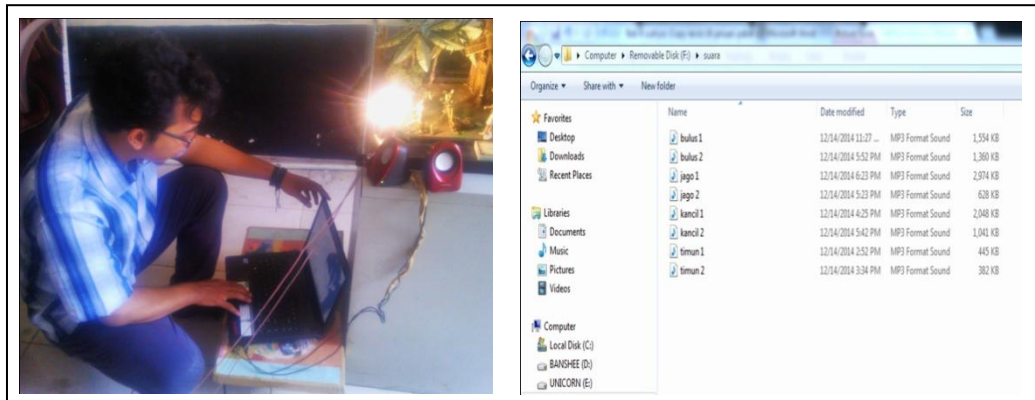
3. Guru menghidupkan lampu dalam diorama untuk memancing anak agar melihat diorama tersebut. Diorama dilengkapi dengan pencahayaan berupa lampu halogen dengan maksud agar menarik perhatian serta rasa penasaran anak-anak untuk melihat secara seksama diorama yang ditampilkan.



Gambar 4.12. Guru menghidupkan lampu diorama
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4. Guru menghidupkan efek suara yang dibuat untuk menjelaskan adegan yang sedang berlangsung. Diorama selain dilengkapi dengan pencahayaan juga dilengkapi dengan suara rekaman narasi saat adegan cerita itu sedang

berlangsung. Suara ini digunakan untuk menjelaskan adegan apa yang sedang berlangsung dalam diorama yang ditampilkan serta memberi prolog cerita agar anak penasaran bagaimana cerita keseluruhan itu sebenarnya.



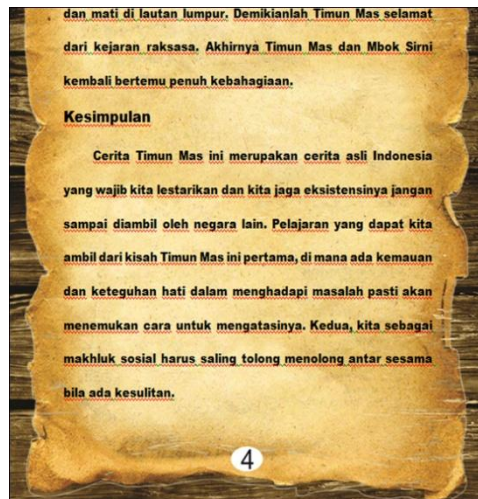
Gambar 4.13. Guru menghidupkan efek suara
(Sumber: dokumentasi pribadi)

5. Guru menceritakan cerita secara keseluruhan menggunakan narasi yang disertakan oleh tiap diorama. Diorama dilengkapi pula oleh narasi cerita secara keseluruhan, saat anak sudah mulai terpancing dan penasaran dengan rekaman suara penggalan cerita, saatnya guru mulai menceritakan cerita secara lengkap agar anak mengerti dan mengetahui alur cerita keseluruhan yang diwakilkan dengan diorama yang ada di depan kelas.



Gambar 4.14. Guru menceritakan cerita secara lengkap
(Sumber: dokumentasi pribadi)

6. Guru menjelaskan apa saja nilai-nilai yang dapat dipetik dari cerita, beserta contoh-contoh baik apa yang dapat ditiru oleh anak dari cerita tersebut setelah semua cerita selesai dibacakan agar anak dapat memetik dan meneladani nilai-nilai dan pembelajaran yang baik dari cerita tersebut.



Gambar 4.15. Guru menjelaskan kesimpulan cerita (Sumber: dokumentasi pribadi)

Diorama yang penulis simulasikan diharapkan bisa membantu dan mempermudah guru sebagai media dalam pembelajaran cerita rakyat, dimana cerita rakyat sendiri selain sebagai hiburan juga terdapat nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya, selain itu supaya cerita rakyat khususnya Jawa Tengah masih bisa dilestarikan agar tidak hilang dimakan zaman.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Proyek studi dengan tema “Diorama Cerita Rakyat Jawa Tengah sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Usia Dini” menghasilkan delapan karya berskala 1: 14 yang mengilustrasikan tentang cerita rakyat yaitu Legenda Bulus Sumber, Dua Orang Sunan Beradu Jago, Timun Mas dan Si Kancil. Melalui karya seni diorama dapat digunakan untuk media pembelajaran tentang nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam kisahnya sekaligus mengangkat kembali empat cerita rakyat Jawa Tengah dalam bentuk diorama. Karakteristik karya diorama ini menggunakan corak imitatif dengan mempertahankan ciri yang dimiliki masing-masing tokoh.

Melalui proyek studi ini, penulis dapat menuangkan idenya ke dalam karya diorama. Karya diorama ini menceritakan tentang empat cerita rakyat antara lain dua cerita dari tempat tinggal penulis kota Kudus, yaitu legenda Bulus Sumber dan Dua Orang Sunan Beradu Jago yang disajikan dengan bentuk tiga dimensi dan figur yang menarik. Penggunaan bentuk tiga dimensi disesuaikan dengan setiap adegan di dalam cerita yang telah diilustrasikan dalam bentuk diorama. Semua ide tersebut dituangkan ke dalam karya diorama sehingga penulis mendapat pengalaman dalam membuat bentuk-bentuk tiga dimensi berupa figur manusia dan hewan, latar cerita dan efek alami.

Dalam proses pembuatan karya diorama ini penulis membuat sket dasar secara manual menggunakan pensil, kemudian penulis membuat figur tokoh yang

terdapat pada cerita baik itu hewan maupun manusia, setelah figur utama jadi dibuatlah latar *setting* dengan dengan ukuran 42x31 cm dengan komponen berupa pohon, semak, batu dan cair yang dibuat dengan resin. Pada *finishing* karya dilengkapi dengan adanya unsur pencahayaan dan efek suara untuk membuat adegan menjadi hidup. Pada *display* penulis menggunakan kaca dengan tebal 5 mm yang disesuaikan dengan ukuran dan tinggi masing-masing diorama. Diorama yang dihasilkan mengangkat empat cerita yang mana tiap judul cerita dibuat dua adegan diorama, jadi karya yang dihasilkan berjumlah delapan dengan luas yang berbeda-beda.

5.2 Saran

Sasaran utama dari diciptakannya diorama ini adalah anak-anak, dengan harapan bahwa dengan adanya diorama ini dapat digunakan orang tua atau guru sebagai media pembelajaran dan pengenalan kebudayaan setempat khususnya budaya cerita rakyat bagi anak. Bagi orang tua dan guru diharapkan mampu memanfaatkan diorama ini sebagai media untuk mengenalkan empat cerita rakyat yang dipilih ini sebagai suatu cerita yang menarik dan penuh dengan nilai-nilai yang bisa diteladani. Diorama ini diharapkan mampu menjadi media mengajarkan anak membaca, bermain, dan bermajinasi lewat cerita, bentuk dan unsur diorama yang menarik.

Bagi anak-anak diharapkan dapat merangsang keinginan anak untuk mau membaca, bermajinasi, mengenali dan menyukai cerita-cerita rakyat setempat serta dapat meneladani kisahnya yang mengandung nilai-nilai positif. Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, juga diharapkan dapat memberikan

kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang ilustrasi tiga dimensi pada khususnya. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik program studi pendidikan, murni maupun DKV, diharapkan agar semakin kreatif lagi dalam membuat seni ilustrasi, khususnya ilustrasi diorama sehingga dapat meningkatkan kualitas seni rupa Unnes.

Penulis juga berharap agar penciptaan diorama yang akan datang dapat ditingkatkan baik dari segi kualitas bentuk maupun kekuatan *setting* dan unsur yang ada. Semoga karya diorama cerita rakyat Jawa Tengah ini dapat dikembangkan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak sebagai media alternatif media pembelajaran bagi anak usia dini. Penulis juga berharap agar mendapat kritik dan masukan dari semua pihak yang telah mengapresiasi diorama ini sehingga dapat menjadi renungan dan evaluasi dalam menciptakan karya yang lebih baik dari karya yang sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ray. 1988. *The Art Of Diorama*. Milwaukee: Kalmbach Publising Co.
- Anurrahman. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bredekamp, Sue. 1987. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Throught Age 8*. Wasington : NAEYC.
- Brooks J.G. & Brooks M.G. (1993). *The Case For Constructivist Classroom*. Alexandria, Va: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Danandjaja, James. 1984. *Foklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, Dan lain-lain*. Bandung: PT Pustaka Utama Grafiti
- Djamarah, dkk. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Djamaris. 1993. *Sastra daerah di Sumatra : analisis tema, amanat, dan nilai budaya / Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Gaffar, Zainal Abidin. 1990. *Struktur sastra lisan Musi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Penerbit Mandar Maju Indrakusuma.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iswidayati, Sri. 2010. "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*" *Handout*. Semarang: UNNES.
- Nur'aini. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Rahardjo, Budi. 2007. *“Aplikasi Teori Bermain” Buku Teks*. Universitas Mulawarman: Didaktika.
- Rahimsyah AR. 2014. *Kumpulan Dongeng Si Kancil*. Surabaya: Bintang Usaha Jaya.
- Sikki, Muhammad. 1986. *Struktur sastra lisan Toraja*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Soebandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Soebandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Surakhmad, Winarno. 1979. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Transito
- Surya, Muhammad. 2003. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Yayasan *Bhakti Winaya*
- Kak Tino . *Kartu Dongeng Nusantara*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Majalah Diorama Militer. *Building Military Dioramas Vol.1: 33*. USA. Verlinden Publication.
- Paine, Sheperd. 1980. *How To Build Diorama*. Milwaukee: Kalmbach Publisng Co.
- Pusat Kurikulum. 2009. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*.
- Yudiono, K.S. & Kismarmiati. 2001. *Cerita Rakyat Kudus (Jawa Tengah)*. Jakarta: PT Gramedia.
- <http://seratbandung.wordpress.com/diorama> (diakses tanggal 2 Oktober 2013,08:30).
- <http://seratbandung.wordpress.com/diorama> (diakses tanggal 30 november 2013,22:44).

lifestyle.kompasiana.com/honi/model-kits-replika-dan-diorama-hobi-apaan-tu-sih-507731.html (diakses tanggal 30 November 2013,23:04).

<http://olmanperidianxxx.blogspot.com/pengertian-cerita-rakyat.html>, (diakses tanggal 20 Desember 2013, 02:01).

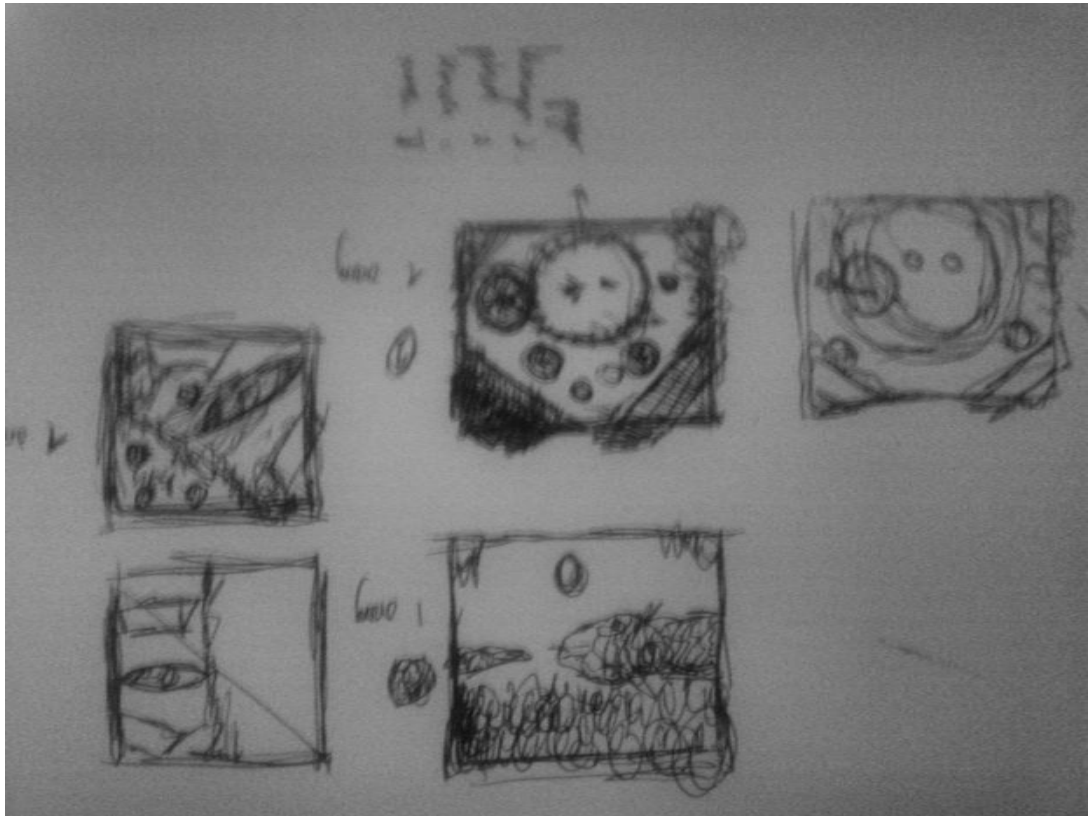
<http://mynameis8.wordpress.com/pengertian-dan-ciri-ciri-cerita-rakyat/>, (diakses tanggal 20 Desember 2013, 01:55).

<http://olmanperidianxxx.blogspot.com/pengertian-cerita-rakyat.html>, (diakses tanggal 20 Desember 2013, 02:29).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Desain Awal Latar dan Penempatan Tokoh



LAMPIRAN 2

Display Pameran



Gambar pembersihan kaca *display*



Pemasangan tahap proses pembuatan diorama



Perakitan kelistrikan *display* karya diorama



Pemasangan kaca *display* diorama

LAMPIRAN 3

SK Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir



REVISI

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 734/FBS/2013**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 2 Mei 2013

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Drs. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd.
NIP : 195508181983031001
Pangkat/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
 - Nama : Drs. Syakir, M.Sn
NIP : 196505131993031003
Pangkat/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : WAHYU ISKANDAR
NIM : 2401409053
Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
Topik : DIORAMA CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2401409053
....: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :....



DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 3 Mei 2013

DEKAN

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 196008031989011001

LAMPIRAN 4

Biodata Penulis



1. NIM : 2401409053
2. Nama : Wahyu Iskandar
3. Prodi : Pendidikan Seni Rupa, S1
4. Jurusan : Seni Rupa
5. Fakultas : Bahasa dan Seni
6. Jenis Kelamin : Laki-laki
7. Agama : Islam
8. Golongan Darah : O
9. Tempat, Tanggal Lahir : Kudus, 04 Oktober 1991
10. Nama Ayah : Subadi
11. Nama Ibu : Riasmi
12. Alamat Rumah : Jekulo Kidul Rt4/rw3
13. Kecamatan : Jekulo
14. Kabupaten : Kudus
15. Kode Pos : 59382
16. Provinsi : Jawa Tengah
17. Alamat Kos : Kantor Pemasaran Perum
Mangunsari, Gunung Pati
Semarang
18. Phone : 085739012213
19. E-mail : crimsonwahyu@gmail.com
20. Pendidikan :
 - SD Negeri 1 Jekulo Lulus 2003
 - SMP Negeri 1 Jekulo Lulus 2006
 - SMA Negeri 1 Bae Lulus 2009
 - UNNES Mahasiswa Semester 11

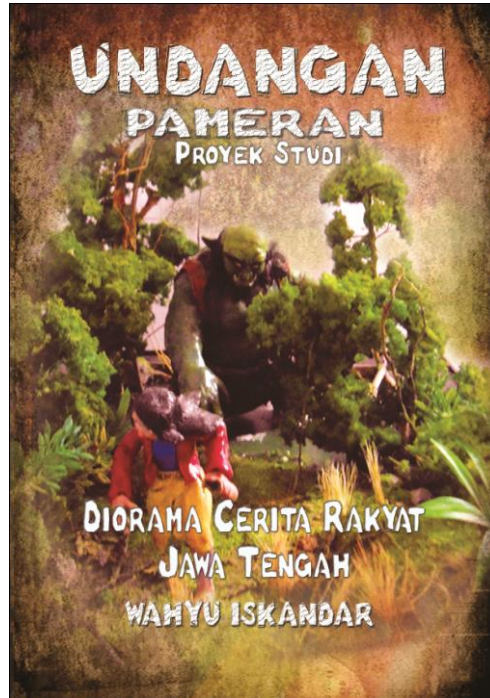
LAMPIRAN 5

Poster Pameran



LAMPIRAN 6

Undangan Pameran



LAMPIRAN 7

X-banner Pameran



LAMPIRAN 8

Katalog Pameran



LAMPIRAN 9

Dokumentasi Pameran







