



**PENGGUNAAN “NOVEL GRAPHIC” PUNAKAWAN UNTUK
PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG WARISAN BUDAYA
PADA ANAK USIA DINI DI TK KHALIFAH 25 SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh

Nurul hidayah

1601412042

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Penggunaan "Novel Graphic" Punakawan Untuk Peningkatan Pengetahuan Tentang Warisan Budaya Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah 25 Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi pada.

Hari : Selasa

Tanggal : 12 Februari 2019

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



Neneng Tasu'ah, M.Pd
NIP. 19780101 200604 2 001

Dosen Pembimbing II



Edi Waluyo, M.Pd.
NIP. 197904252005011001

Ketua Jurusan PG-PAUD



Edi Waluyo, M.Pd.
NIP. 197904252005011001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang pada:


Hari : Jumat

Tanggal : 8 Maret 2019


Panitia Ujian Skripsi,


Ketua
Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd
NIP. 195908211984031001


Sekretaris


Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd
NIP. 19790425200501 001

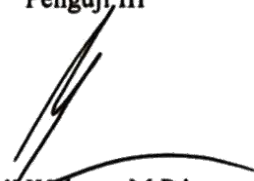
Penguji I


Henny Puji Astuti, S.Psi., M.Si
NIP. 197711052010122002

Penguji II


Neneng Tasu'ah, S.Pd., M.Pd
NIP. 197801012006042001

Penguji, III


Edi Waluyo, M.Pd
NIP. 19790425200501 001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurul Hidayah

NIM : 1601412042

menyatakan bahwa tulisan yang ada dalam skripsi dengan “Penggunaan “*Novel Graphic*” Punakawan Untuk Peningkatan Pengetahuan Tentang Warisan Budaya Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah 25 Semarang” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun secara keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Maret 2019



Nurul Hidayah
NIM. 1601412042

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al-Insyirah: 5-6).
2. Tanpa manusia, tidak ada kebudayaan, dan tanpa kebudayaan tidak akan ada manusia. (Clitford Geetz)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Arifin, Ibu Poniem, adik Haris, terima kasih atas doa, bimbingan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya.
2. Seluruh keluarga besar dan orang tercinta yang turut mendoakan.
3. Teman dekat, sahabat yang selalu memberikan dukungan.
4. Teman-teman PG-PAUD FIP UNNES 2012 yang senantiasa memberikan doa, bantuan, motivasi, dan dukungan.
5. Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan “*Novel Graphic*” Punakawan Untuk Peningkatan Pengetahuan Tentang Warisan Budaya Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah 25 Semarang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis dalam penelitian ini.
3. Edi Waluyo, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.

4. Neneng Tasu'ah, M.Pd., dan Edi Waluyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
5. Semua dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
6. Kepala Sekolah dan segenap guru TK Khalifah 25 Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
7. Kedua orang tuaku, seluruh keluarga dan orang tersayang yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa serta motivasi.
8. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
9. Teman-teman mahasiswa PG PAUD Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2012 yang saling memberikan semangat dan motivasi.
10. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri.

Semarang, Desember 2018

Penulis

Nurul Hidayah

ABSTRAK

Hidayah, Nurul. 2018. *Penggunaan “Novel Graphic” Punakawan Untuk Peningkatan Pengetahuan Tentang Warisan Budaya Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah 25 Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Neneng Tasu’ah, M.Pd., dan Edi Waluyo, M.Pd.,

Kata kunci: Novel Graphic, Punakawan, Warisan Budaya

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budayanya. Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia saat ini mulai mengalami kegoncangan, kegoncangan tersebut diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang kemudian mendominasi kebudayaan lokal. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan dan apakah terdapat peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan serta untuk mengetahui peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan dan terdapat pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa di TK Khalifah Semarang yang berusia 5-6 tahun, sedangkan sampelnya sebanyak 32 anak yang berusia 5-6 tahun yang menjadi kelas eksperimen yang mana diberikan *treatment* oleh peneliti dengan menggunakan media buku *novel graphic* “Jelajah Budaya Bersama Punakawan”.

Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan *Independent Sample t-Test* diperoleh t hitung $>$ t table ($11,825 > 2,039$) dan nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$, maka hipotesis diterima. Perhitungan persentase pengetahuan warisan budaya pada anak usia dini berdasarkan penerapan media *novel graphic* mengalami kenaikan sebesar 28% antara pretest dan posttest. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
2.2 TUJUAN PENELITIAN	7
2.3 MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Novel graphic	9
2.1.1 Pengertian Novel	9
2.1.2 Pengertian Graphic	10
2.1.3 Pengertian Novel Graphic	11
2.2 Warisan Budaya	13
2.2.1 Pengertian warisan budaya	13
2.2.2 Macam-Macam Warisan Budaya	14
2.2.3 Manfaat warisan budaya	31
2.2.4 Nilai-nilai luhur budaya bangsa indonesia	35
2.3 Punakawan	37
2.3.1 Pengertian Punakawan	37
2.3.2 Peran Punakawan	37
2.3.3 Tokoh Punakawan	39

2.4	Anak usia dini	44
2.4.1	Pengertian Anak Usia Dini.....	44
2.4.2	Karakteristik Anak Usia Dini.....	46
2.4.3	Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	47
2.5	KERANGKA BERFIKIR	49
2.6	Penelitian Terdahulu	50
2.7	HIPOTESIS	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		52
3.1	Pendekatan Penelitian	52
3.2	Desain Penelitian	52
3.3	Variabel Penelitian.....	54
3.3.1	Variabel Independen (x)	55
3.3.2	Variabel Dependen (y)	55
3.4	Subjek Penelitian	55
3.4.1	Populasi.....	55
3.4.2	Sampel.....	56
3.5	Pelaksanaan Penelitian	57
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.7	Instrumen Penelitian	62
3.8	Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Hasil Penelitian.....	66
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	66
a.	Identitas Sekolah.....	66
b.	Visi dan Misi Sekolah.....	67
4.1.2	Analisis Statistik Deskriptif	68
4.1.3	Analisis Data	71
4.2	Pembahasan	77
4.2.1	Perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan novel graphic punakawan.	77

4.2.2	Peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan <i>novel graphic</i> “Jelajah Budaya Bersama Punakawan”.	83
4.3	Keterbatasan Penelitian	86
BAB V		87
PENUTUP		87
5.1	Simpulan	87
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		89

DAFTAR TABEL

TABEL 1 Kerangka Berfikir	49
TABEL 2 Desain Penelitian Eksperiment	53
TABEL 3 Jadwal Treatment	58
TABEL 4 Sebaran Item Skala Pengetahuan Warisan Budaya	61
TABEL 5 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Skala Pengetahuan Warisan Budaya	63
TABEL 9 Statistik Deskriptif	68
TABEL 10 Pedoman Kaegori Nilai Pretest Dalam SPSS	69
TABEL 11 Hasil Kategori Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	69
TABEL 12 Histogram Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	69
TABEL 13 Pedoman Kaegori Nilai Posttest Dalam SPSS	70
TABEL 14 Hasil Kategori Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	70
TABEL 15 Histogram Nilai Posttest Kelompok Eksperimen.....	70
TABEL 16 Hasil Uji Normalitas	72
TABEL 17 Hasil Uji Homogenitas	73
TABEL 18 Hasil Uji Paired Smple t-Test.....	74
TABEL 19 Data Hasil Nilai Rata-Rata Skala Pengetahuan Warisan Budaya	75
TABEL 20 Presentase Perbedaan Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest ...	76

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Penetapan Dosen Pembimbing	92
LAMPIRAN 2 Surat Ijin Penelitian.....	94
LAMPIRAN 3 Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian	96
LAMPIRAN 4 Data Responden.....	98
LAMPIRAN 5 Uji Coba Instrumen Penelitian	103
LAMPIRAN 7 Hasil Penelitian	114
LAMPIRAN 8 Jadwal Penelitian	120
LAMPIRAN 9 RPPH Penelitian	123
LAMPIRAN 10 Dokumentasi.....	168
LAMPIRAN 11 Buku Novel Graphic Punakawan.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budayanya. Dengan keanekaragaman kebudayaannya Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan negara lainnya. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Data yang di dapat dari BPS (Badan Pusat Statistik) Indonesia terdiri dari sekitar 17.504 pulau besar dan kecil, dan terdiri kurang lebih 1.340 suku yang masing-masing mempunyai keanekaragaman budaya yang sangat mengagumkan. Keanekaragaman budaya tersebut dapat dilihat dari kebudayaan khasnya diantaranya yaitu rumah adat, pakaian adat, upacara adat, tarian daerah, alat musik daerah, makanan khas, kerajinan daerah, dan karya seni daerah.

Banyaknya keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia saat ini mulai mengalami kegoncangan, kegoncangan tersebut diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang kemudian mendominasi kebudayaan lokal (Sachari,2007 : 6). Dengan melestarikan dan memahami warisan budaya Indonesia, diharapkan para generasi muda mampu lebih menghargai nilai-nilai khas bangsa Indonesia, mengambil suatu falsafah yang baik dan berguna bagi kehidupan.

Seni tari, musik, norma, sastra lisan dan tertulis merupakan kebudayaan lainnya yang digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai filosofis bangsa Indonesia. Salah satu kesenian Indonesia yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan, baik itu pesan keagamaan, pesan moral, dan cerita rakyat adalah pentas seni pertunjukan wayang. Wayang merupakan salah satu karya seni daerah di bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya seni lainnya. Paling tidak wayang sudah tersebar di pulau-pulau padat penduduk yaitu Jawa, Madura, Bali dan ditambah dengan beberapa daerah di Sumatera. Wayang terus berkembang dari zaman ke zaman, yang juga merupakan salah satu media penerangan, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat serta hiburan (Kresna,2012: 1).

Pengertian wayang secara luas menurut Jajang Suryana (Aizid,2012: 19), yaitu dapat mengandung gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit atau bahan lain yang berbentuk pipih berwujud dua dimensi. Dalam kata lain *wayang* berarti sebuah pertunjukan atau sebuah drama, bisa dibilang sebuah pertunjukan drama yang menggunakan/memainkan boneka. Wayang digunakan sebagai media komunikasi yang populer di kalangan masyarakat, kisah-kisahny sendiri memiliki keanekaragaman yang hampir seluruhnya menyimpan nilai-nilai moral dan kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan contoh.

Dari banyaknya jenis kisah-kisah pewayangan dan tokoh-tokohnya, salah satunya yang paling populer di masyarakat adalah punakawan. Tokoh punakawan sendiri pada dasarnya adalah manivestasi dari beberapa bentuk dan karakter manusia yang banyak mempunyai nilai – nilai falsafah yang menyiratkan tentang

karakter perlakuan dan perbuatan manusia yang paling rendah secara kasta dalam falsafah Jawa dan mampu memberi contoh bagi kehidupan manusia.

Punakawan berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah, sedangkan kawan berarti *kanca*, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan yaitu, Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan Kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang.

Hingga saat ini cerita bergambar dan dongeng di dalam buku dianggap sarana yang paling efektif dalam menyampaikan sebuah pesan dan informasi. Pada masa anak-anak, bermain merupakan sarana edukasi yang penting dalam mengeksplorasi otak. Oleh sebab itu, konsep pendidikan yang paling tepat pada masa ini adalah konsep pendidikan yang dipadukan dengan bermain. Salah satu sarana edukasi yang sesuai dengan konsep belajar yang menyenangkan adalah melalui buku cerita bergambar (Ikada, 2010).

Gambar merupakan media yang efektif untuk mengungkapkan gagasan karena lebih mudah dicerna. Kesenambungan antara gambar dengan alur cerita yang menarik dapat menstimulasi otak anak untuk menerima pesan dan mengingatnya dengan baik.

Anak-anak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu, dimana anak usia dini merupakan masa keemasan, mereka dapat dengan mudah menerima semua pembelajaran yang didapatnya dari lingkungan, di usia

ini anak juga lebih senang mengulang aktivitas sampai mereka terampil dalam melakukannya, anak-anak lebih cepat belajar, lebih aktif dan gembira atau tertawa riang, keterampilan motorik yang mendorong anak agar aktif bermain dengan hiburan, karena bermain merupakan bentuk yang dominan.

Sebagai bangsa Indonesia terutama anak yang tengah berjuang untuk maju dalam era globalisasi sangat memerlukan nilai-nilai moral agar tidak larut oleh pengaruh negatif budaya negara-negara barat. Indonesia kaya dengan kearifan lokal yang tersimpan dalam budaya bangsa, maka dari itu nilai-nilai budaya kearifan lokal maupun nilai-nilai etika yang terkandung dalam wayang perlu diperkenalkan kepada anak-anak, agar anak-anak nantinya bisa belajar dari tokoh pewayangan, karena wayang tidak hanya memiliki cerita yang menarik tetapi juga penuh tuntunan moral keutamaan hidup (Solichin, 2010: 301).

Kurangnya wawasan pengetahuan anak-anak mengenai pewayangan yang termakan oleh zaman di era modern ini, karena pelestarian budaya-budaya yang semakin hilang dan kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk membaca. Buku-buku pendidikan budaya lokal yang ada dinilai kurang menarik minat baca anak karena berbeda jauh dengan komik dan buku ilustrasi yang mengandung unsur kebudayaan luar dengan model ilustrasi dan gambar yang jauh lebih menarik, contohnya buku-buku seperti *Frozen*, *Bobo Boy*, *Masha and The Bear* dan karakter-karakter lainnya yang berkembang dan bermunculan. Peristiwa ini mengakibatkan keindahan budaya bangsa kita semakin tergeser oleh budaya asing.

Sebagai bangsa Indonesia seharusnya mampu mempertahankan kebudayaan yang di miliki saat ini, karena perkembangan zaman saat ini yang sangat pesat, semestinya kebudayaan yang kita miliki juga bisa berkembang pesat. Hal tersebutlah yang melandasi penciptaan buku ilustrasi Punakawan yang diharapkan anak-anak Indonesia khususnya di Pulau Jawa dapat mengenal dan mengingat bahwa wayang sebagai warisan budaya yang kaya akan makna, filosofi dan mitos dibalik pembuatan karakternya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan warisan budaya pada anak adalah media novel graphic . Novel graphic adalah gabungan antara novel dan komik, yang berarti sebuah novel dengan banyak media gambar di dalamnya. Alasannya adalah karena media gambar atau ilustrasi dalam novel graphic merupakan metode yang paling cepat untuk menemukan pemahaman, walau gambar tidak disertai tulisan sekalipun. Penampilan secara visual juga selalu mampu menarik emosi pembaca dan dapat menolong seseorang untuk menganalisa, merencanakan dan memutuskan suatu problema, kemudian mengkhayalkannya pada kejadian sebenarnya. (Kusmiati, 85-86). Selain itu, penyampaian pesan melalui visual adalah cara yang paling efektif untuk anak-anak hingga remaja.

Dengan upaya pembuatan *Novel Graphic* yang berbasis desain graphic vektor diharapkan dapat menghasilkan buku yang bermutu tinggi. Akan menjadi kebanggaan bagi masyarakat karena memiliki karya seni yang bermutu tinggi dan modern namun tetap memiliki nilai filosofis khas Indonesia. Jika seni wayang dan seni pedalangan menjadi seni yang bermutu tinggi, harapannya buku ini mampu

menarik minat baca masyarakat terutama anak-anak yang dimana buku ini menyampaikan pesan-pesan, nilai nilai moral keutamaan hidup dan tentunya tentang warisan budaya yang ada di Jawa Tengah.

Menggunakan desain graphic vektor karena terkait dengan segmentasi yaitu anak-anak, ilustrasi vektor karena mudah dicapai dan mudah dimengerti oleh anak-anak, yang nantinya menggunakan teknik pewarnaan, karena warna akan dapat membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar. Warna merupakan bagian yang paling utama dalam pembuatan buku sehingga dapat menarik minat anak untuk membaca buku, karena warna-warna ini bisa diartikan sebagai warna keceriaan lebih ditujukan kepada anak-anak dimana kesannya selalu ceria.

Beberapa permasalahan yang telah dijelaskan melandasi penulis melakukan penelitian tentang "*Penggunaan "Novel Graphic" Punakawan Untuk Peningkatan Pengetahuan Tentang Warisan Budaya Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah 25 Semarang*". Melalui media informasi berbentuk buku tersebut, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang tokoh-tokoh Punakawan melalui makna dan karakter yang terkandung dalam tokoh pewayangan tersebut, sehingga pelestarian budaya leluhur dapat dipertahankan kembali serta sebagai upaya pengenalan warisan budaya Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Apakah terdapat perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan?

- 2 Apakah terdapat peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan?

2.2 TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini apabila ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan.
2. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini apabila ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan .

2.3 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Manfaat Teoritis
 - Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan menjadi landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis dalam rangka mengenalkan warisan budaya indonesia.
 - Untuk menambah media yang menyenangkan untuk anak dalam pengenalan warisan budaya lokal.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru,
 - Sebagai media penunjang untuk mengenalkan berbagai warisan budaya indonesia pada anak usia dini
 - Menambah wawasan dan pengetahuan guru pada tokoh pewayangan punakawan dan warisan budaya di Jawa Tengah.

b. Bagi sekolah,

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk menentukan kebijakan dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran.

c. Bagi siswa,

Menarik minat anak usia dini untuk gemar membaca dan lebih mengenal warisan budaya indonesia juga tokoh pewayangan punakawan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Novel graphic

2.1.1 Pengertian Novel

Novel berasal dari bahasa *novella*, yang dalam bahasa Jerman disebut *novelle* dan *novel* dalam bahasa Inggris, dan inilah yang kemudian masuk ke Indonesia. Secara harfiah *novella* berarti sebuah barang baru yang kecil, yang kemudian diartikan sebagai cerita pendek yang berbentuk prosa. (Nurgiyanto, 2010: 9)

Nurgiyantoro (2010: 10) mengemukakan bahwa novel merupakan karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Novel juga diartikan sebagai suatu karangan berbentuk prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku. Novel merupakan jenis karya sastra yang ditulis dalam bentuk naratif yang mengandung konflik tertentu dalam kisah kehidupan tokoh-tokoh dalam ceritanya.

Novel menurut H. B. Jassin dalam bukunya *Tifa Penyair dan Daerahnya* adalah suatu kejadian yang luar biasa dari kehidupan orang-orang luar biasa karena kejadian ini terlahir suatu konflik, suatu pertikaian, yang mengalihkan jurusan nasib mereka.

Novel adalah karangan yang panjang dan berbentuk prosa dan mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel adalah bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya, sosial, moral dan pendidikan.

Biasanya novel kerap disebut sebagai suatu karya yang hanya menceritakan bagian kehidupan seseorang. Hal ini didukung oleh pendapat Sumardjo (1984: 65) yaitu sedang novel sering diartikan sebagai hanya bercerita tentang bagian kehidupan seseorang saja, seperti masa menjelang perkawinan setelah mengalami masa percintaan; atau bagian kehidupan waktu seseorang tokoh mengalami krisis dalam jiwanya, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat pakar mengenai pengertian novel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa novel ialah suatu karangan atau karya yang bersifat cerita yang menceritakan suatu kejadian yang luar biasa dari kehidupan orang-orang (tokoh cerita), luar biasa karena dari kejadian ini terlahir konflik, suatu pertikaian yang terjadi antara tokoh tersebut.

2.1.2 Pengertian Graphic

Dalam bahasa Indonesia, kata "*Graphic*" sering dikaitkan dengan seni *graphic* dan *design graphic* atau desain komunikasi visual. Design graphic adalah suatu bentuk komunikasi visual kepada khalayak yang

menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan se'efektif mungkin.

Rachmat dalam buku desain komunikasi visual mengatakan bahwa Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni terapan yang mengkomunikasikan pesan, informasi, ide, konsep, atau ajakan menggunakan bahasa visual. Penerapan desain grafis umumnya ada di dalam dunia periklanan, perfilman, broadcasting, branding, profil perusahaan, dan lain-lain. Desain grafis juga merupakan pemecahan masalah atau solusi komunikasi yang dilakukan desainer untuk memecahkan masalah klien.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa graphic atau design graphic adalah sebuah seni dalam bentuk gambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain.

2.1.3 Pengertian Novel Graphic

Novel Graphic adalah istilah yang pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner dari Amerika Serikat pada paruh terakhir tahun 1970-an. Ketika terbit pertama kali pada 1978 di Amerika Serikat, Will Eisner (1917-2005) sengaja membedakan diri dari sembarang komik, yakni menerapkan istilah novel graphic di sampulnya.

Novel Graphic merujuk pada sebuah bentuk komik yang mengambil tema-tema lebih serius dengan panjang cerita seperti halnya sebuah novel. Istilah novel Graphic juga ditujukan pada karya-karya

komik pendek yang diterbitkan sekaligus dalam satu edisi gabungan (*trade paper back*). Apabila sebuah karya novel graphic diterbitkan hanya sekali dan tidak diperbanyak majalah dan/atau surat kabar maka dapat disebut original graphic novel, atau karya orisinal novel grafis (Eisner 3-4).

Suasana ringan yang biasanya didapat ketika menikmati komik-komik biasa akan sulit didapatkan pada karya novel graphic. Sebaliknya, cara penyampaian yang tidak biasa, baik dalam penyampaian teks maupun dalam penyampaian adegan-adegan visual yang begitu kreatif memakai aneka teknik perspektif, dengan segera akan membawa pembaca pada keunikan gaya bertutur sang pencerita yang punya ciri khasnya masing-masing, sama halnya seperti ketika sedang menikmati sebuah karya sastra.

Menurut Seno Gumira Ajidarma letak keseriusan sebuah novel graphic adalah adanya semangat pembobotan yang setara dengan sastra. Namun sebagai suatu karya seni graphic menurutnya novel graphic juga punya prestis tersendiri. Sehingga sebagai karya yang punya bobot sastra dan punya prestis sebagai karya seni, novel graphic berbeda dari komik kebanyakan dalam hal tujuannya, serta ideologi di baliknya. Novel graphic tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel. Kedua aspek visual dan bahasa lalu jadi unsur penting bersama-sama.

Penelitian pergerakan graphic novel, yang digambarkan oleh Eddie Campbell dalam bukunya: *Graphic novel manifesto* mendefinisikan

graphic novel secara simple yaitu Form atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita.

Berdasarkan penjelasan arti kata novel dan graphic yang telah peneliti simpulkan, juga berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa novel graphic adalah sebuah karya penggabungan antara tulisan dan gambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari penulis kepada pembaca dalam bentuk buku.

2.2 Warisan Budaya

2.2.1 Pengertian warisan budaya

Warisan Budaya diartikan oleh Davidson sebagai “ Produk atau hasil budaya fisik dari tradisi – tradisi yang berbeda dan prestasi – prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadai elemen pokok dalam jatidiri suatu kelompok atau bangsa”. Jadi warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (tangible), dan nilai budaya (intangibile), dari masa lalu.

Warisan budaya adalah salah satu bagian dari Pusaka suatu bangsa, yaitu Pusaka Budaya. Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, dan karsa yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di Tanah Air Indonesia, secara sendiri – sendiri, sebagai kesatuan Bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Warisan budaya mencakup warisan berwujud (tangible), dan warisan tidak berwujud (intangibile).

“Warisan budaya tidak berwujud (intangible) ” adalah berbagai praktek, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan, serta instrumen – instrument, obyek, artefak dan lingkungan budaya yang terkait meliputi berbagai komunitas, kelompok, dan dalam beberapa hal tertentu, perseorangan yang diakui sebagai warisan budaya mereka.

Warisan budaya tidak berwujud ini, diwariskan dari generasi ke generasi, secara terus – menerus diciptakan kembali oleh berbagai komunitas dan kelompok sebagai tanggapan mereka terhadap lingkungannya, interaksi mereka dengan alam, serta sejarahnya, dan memberikan mereka makna jati diri dan keberlanjutan, untuk memajukan penghormatan keanekaragaman budaya dan kreatifitas manusia.

2.2.2 Macam-Macam Warisan Budaya

a. Tempat bersejarah / cagar budaya

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya menyatakan bahwa: Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, Kawasan Cagar Budaya di darat/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan .

Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya menyatakan bahwa: “Bangunan Cagar

Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdingding dan/atau tidak berdingding, dan beratap .

Hal tersebut menjelaskan bahwa bangunan cagar budaya merupakan cagar budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah. Salah satu cara untuk melestarikan cagar budaya dengan cara mengenal satu persatu cagar budaya tersebut.

1. Candi Borobudur

Borobudur adalah sebuah candi yang terletak di daerah borobudur, magelang, jawa tengah. Candi berbentuk stupa ini didirikan oleh para penganut agama Buddha Mahayana sekitar abad ke 8 masehi, pada masa pemerintahan Wangsa Syaaailendra. Borobudur juga merupakan candi buddha terbesar di dunia.

Candi ini terdiri atas enam teras berbentuk bujur sangkar yang di atasnya terdapat tiga pelataran melingkar, pada dindingnya dihiasi dengan 2.672 panel relief dan terdapat 504 arca bunddha. Borobudur memiliki koleksi relief Buddha terlengkap dan terbanyak di dunia.

Candi Borobudur kini masih digunakan sebagai tempat ziarah keagamaan yang tiap tahunnya umat Buddha yang datang dari seluruh Indonesia dan mancanegara berkumpul di

Borobudur untuk memperingati Trisuci Waisak. Selain untuk tempat ibadah candi borobudhur juga digunakan masyarakat untuk tempat wisata yang pengunjungnya datang dari masyarakat domestik dan luar negeri.

2. Candi Prambanan

Candi Prambanan adalah kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun pada abad ke-9 masehi. Candi ini dipersembahkan untuk Trimurti, tiga dewa utama Hindu yaitu Brahma sebagai dewa pencipta, Wisnu sebagai dewa pemelihara, dan Siwa sebagai dewa pemusnah.

Nama asli kompleks candi ini adalah Siwagrha (bahasa Sanskerta yang bermakna 'Rumah Siwa'), dan sebagai ruang utama di candi ini adalah adanya arca Siwa Mahadewa setinggi tiga meter yang menunjukkan bahwa di candi ini dewa Siwa lebih diutamakan.

Kompleks candi ini terletak di kecamatan Prambanan, Sleman. Candi ini adalah termasuk Situs Warisan Dunia UNESCO, candi Hindu terbesar di Indonesia, sekaligus salah satu candi terindah di Asia Tenggara. Arsitektur bangunan ini berbentuk tinggi dan ramping sesuai dengan arsitektur Hindu pada umumnya dengan candi Siwa sebagai candi utama memiliki ketinggian mencapai 47 meter menjulang di tengah kompleks gugusan candi-candi yang lebih

kecil. Sebagai salah satu candi termegah di Asia Tenggara, candi Prambanan menjadi daya tarik kunjungan wisatawan dari seluruh dunia.

3. Candi Gedong Songo

Candi Gedong Songo adalah nama sebuah kompleks bangunan candipeninggalan budaya Hindu yang terletak di desa Candi, Kecamatan bandungan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, tepatnya di lereng Gunung Ungaran.

Di kompleks candi ini terdapat sembilan buah candi. Karena jumlah candinya sembilan maka candi tersebut diberi nama candi gedong songo yang artinya sembilan (kelompok) bangunan candi.

Lokasi 9 candi yang tersebar di lereng Gunung Ungaran ini memiliki pemandangan alam yang indah. Selain itu, objek wisata ini juga dilengkapi dengan pemandian air panas dari mata air yang mengandung belerang, area perkemahan, dan wisata berkuda.

4. Museum Ronggowarsito

Museum Ronggowarsita merupakan sebuah aset pelayanan publik di bidang pelestarian budaya, wahana pendidikan dan rekreasi. Pendirian museum ini pertama kali dirintis oleh proyek rehabilitasi dan permuseuman Jawa Tengah pada tahun

1975 dan secara resmi dibuka oleh Prof Dr Fuad Hasan pada bulan Juli 1989.

Museum yang terletak di jalan Abdurrahman Saleh ini merupakan museum terlengkap di Semarang yang memiliki koleksi sejarah, alam, arkeologi, kebudayaan, era pembangunan dan wawasan nusantara. Dengan nama yang diambil dari nama salah satu pujangga Indonesia, Ranggawarsita, yang terkenal dengan hasil karyanya dalam bidang filsafat dan kebudayaan, museum ini menempati luas tanah 1,8 hektar. Museum ini dibuka setiap hari pukul 08.00 sampai 16.00 wib. Berjarak kurang lebih 3 Km dari tugumuda. Dan dapat dijangkau dengan transportasi umum maupun pribadi

5. Maerokoco

Puri Maerokoco atau sering disebut Taman Mini Jawa Tengah Indah adalah sebuah objek wisatayang berada di Jalan Yos Sudarso Semarang, yang merupakan salah satu bagian taman dari kawasan PRPP (Pusat Rekreasi dan Promosi Pembangunan) Jawa Tengah.

Sebagai taman mini Jawa Tengah didalamnya merangkum semua rumah adat dari 35 kabupaten dan kota yang ada di Jawa Tengah. Di dalam rumah-rumah tersebut digelar hasil-hasil industri dan kerajinan yang diproduksi oleh masing-masing daerah. Selain menampilkan rumah-rumah adat, objek wisata

ini dilengkapi dengan fasilitas rekreasi air seperti, sepeda air, perahu, juga kereta bagi pengunjung. Dibuka untuk umum dari jam 08.00 sampai 18.00. Dapat dijangkau dengan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

b. Rumah adat

Rumah adat merupakan bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunia oleh suatu suku bangsa tertentu. Rumah adat ialah salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku/masyarakat. Keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam perspektif sejarah, warisan dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.

Rumah-rumah adat di Indonesia mempunyai bentuk dan arsitektur masing-masing daerah sesuai dengan budaya adat lokal. Rumah adat pada umumnya dihiasai ukiran-ukiran indah, pada jaman dulu, rumah adat yang tampak paling indah biasa dimiliki para keluarga kerajaan atau ketua adat setempat menggunakan kayu-kayu pilihan dan pengerjaannya dilakukan secara tradisional melibatkan tenaga ahli dibidangnya, banyak rumah-rumah adat yang saat ini masih berdiri kokoh dan sengaja dipertahankan dan dilestarikan sebagai simbol budaya Indonesia.

Di Jawa Tengah sendiri juga memiliki rumah adat yang beragam, ada 35 kabupaten atau kota yang memiliki rumah adat yang berbeda-beda.

c. Alat musik tradisional

Indonesia adalah negara yang terkenal akan keaneka ragaman budayanya, salah satunya adalah alat musik tradisional. Alat musik tradisional di Indonesia memiliki nama dan kegunaan yang unik di masing-masing daerah. Sama juga dengan Jawa Tengah memiliki bermacam-macam alat musik tradisional, diantaranya adalah:

1. Kendang

Kendang adalah alat musik tradisional Jawa Tengah yang terbuat dari kulit hewan (lembu, kambing, dan sapi) dan kayu (nangka, cempedak, dan kelapa). Dimainkan dengan cara ditepak dengan telapak tangan, alat musik ini menghasilkan bunyi yang dapat menjadi penanda bagi pemain alat musik gamelan lainnya untuk mengatur tempo atau irama lagu.

2. Bonang

Bonang adalah alat musik tradisional yang juga dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik ini umumnya terbuat dari logam-logam seperti kuningan, perunggu, atau besi. Untuk memainkan alat musik ini, bonang dipukul menggunakan pemukul khusus yang terbuat dari kayu yang dilapisi dengan

kain atau karet. Ada 2 jenis bonang, pertama adalah bonang barung yang berukuran lebih besar dan berfungsi sebagai pembuka atau penuntun dari sebuah iringan musik gamelan, dan bonang penerus yang berukuran lebih kecil dan digunakan pada saat-saat tertentu saja.

3. Saron

Saron atau ricik merupakan bagian dari alat musik gamelan yang termasuk keluarga balungan. Instrumen yang terbuat dari lembaran-lembaran logam ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan alat pemukul khusus yang terbuat dari kayu. Saat setelah dipukul, wilahan harus dipencet atau dipathet untuk menghentikan dengungan yang dihasilkan sebelum wilahan lainnya dipukul.

4. Demung

Demung adalah saron yang berukuran besar. Dalam sebuah pertunjukan, alat musik tradisional Jawa Tengah yang satu ini juga dimainkan dengan cara dipukul menggunakan pemukul khusus. Ada 2 jenis demung yang biasanya dimainkan, yaitu demung Slendro dan demung Pelog. Perbedaan keduanya terletak pada ukuran dan bunyi yang dihasilkan.

5. Kenong

Kenong adalah instrumen yang berfungsi sebagai penegas sebuah iringan musik dalam permainan gamelan. Alat musik

tradisional Jawa Tengah yang satu ini juga dibunyikan dengan cara dipukul. Kenong mempunyai bentuk yang sama persis dengan bonang

6. Slenthem

Slenthem adalah alat musik tradisional Jawa Tengah yang dimainkan untuk menghasilkan dengungan rendah atau gema. Dengungan dari slenthem ini akan mengikuti nada saron dan balungan. Ia juga dimainkan dengan cara dipukul.

7. Gong dan kempul

Gong dan kempul terbuat dari timah atau tembaga. Alat musik tradisional Jawa Tengah ini juga dimainkan dengan cara dipukul.

8. Gambang

Gambang adalah alat musik tradisional Jawa Tengah yang terbuat dari bahan kayu dan difungsikan sebagai pangrengga lagu. Instrumen yang berbentuk rangkaian 20 bilah nada ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tabung khusus.

9. Siter

Siter adalah salah satu alat musik tradisional Jawa Tengah yang dimainkan dengan cara dipetik. Sumber bunyi yang berasal dari string (kawat) pada instrumen ini menghasilkan nada-nada harmonis yang kian memperindah untaian musik gamelan. Ada 2 jenis siter, yaitu siter penerus (kecil) dan clempung (besar)

10. Suling

Suling juga merupakan instrumen penting dalam permainan gamelan. Terbuat dari pring wuluh atau paralon, alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup ini menghasilkan nada-nada yang laras dan mampu melengkapi harmonisasi dari bunyi alat musik lainnya.

d. Senjata Tradisional

Senjata tradisional merupakan produk budaya yang lekat hubungannya dengan suatu masyarakat. Selain digunakan untuk berlandung dari serangan musuh, senjata tradisional juga digunakan dalam kegiatan berladang dan berburu. Lebih dari fungsinya, senjata tradisional kini menjadi identitas suatu bangsa yang turut memperkaya khazanah kebudayaan nusantara. Di Jawa tengah memiliki macam-macam senjata tradisional, diantaranya adalah :

1. Keris

Keris merupakan senjata tradisional yang sudah sangat terkenal khususnya di Indonesia. Senjata dengan bentuk lekukan yang khas ini tidak hanya berfungsi sebagai senjata untuk berperang atau mempertahankan diri. Lebih dari itu, senjata keris juga di gunakan sebagai lambang jati diri, baik untuk diri sendiri, untuk keluarga ataupun untuk suku. Dalam kepemilikannya, keris milik raja tidaklah sama dengan bawahan dan rakyatnya.

Berbeda dari bilah kerisnya, juga berbeda dari perhiasan-perhiasan piranti pelengkap juga berbeda. Dalam pembuatannya, keris dibuat oleh beberapa empu pembuat keris sejak zaman dahulu. Kombinasi bahan dasar pada materi baja dan meteorit, dengan menggunakan teknik tempa lipat, menjadikan indah pada fisik keris yang sudah terbentuk.

2. Wedhung

Wedhung adalah merupakan senjata tradisional Jawa Tengah yang barangkali masih kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia, tidak seperti halnya keris. Bentuk dari senjata tradisional wedhung ini hampir sama seperti pisau yang memiliki satu mata bilah yang sangat tajam. Dia dilengkapi dengan serangka yang terbuat dari kayu jati.

Wedhung yang merupakan senjata tradisional Jawa Tengah dimaknai sebagai kesiapan abdi dalem kepada raja yang sedang berkuasa.

3. Tombak

Salah satu senjata tradisional Jawa Tengah yang banyak digunakan pada masa lalu khususnya oleh para prajurit kerajaan adalah tombak. Bahkan sampai dengan saat ini senjata tombak ini masih banyak digunakan oleh masyarakat Jawa Tengah sebagai senjata keramat.

4. Thulup

Thulup atau tulup merupakan senjata tradisional masyarakat Jawa Tengah. Namun tidak hanya di Jawa Tengah, beberapa daerah juga memiliki senjata yang digunakan dengan cara ditiup. Sebut saja di masyarakat Kalimantan maupun suku sasak di Lombok. Mereka menggunakan senjata sejenis dengan nama yang berbeda. Fungsi utama dari senjata ini adalah untuk menyerang dari jarak jauh, seperti halnya busur dan anak panah.

5. Condroso

Condroso merupakan salah satu senjata masyarakat Jawa termasuk Jawa Tengah. Namun senjata ini hanya digunakan oleh kaum wanita. Hal ini karena bentuk senjata condroso yang berbentuk tusuk konde yang biasanya diselipkan di rambut / konde.

Senjata rahasia kaum wanita ini cukup mematikan karena terbuat dari besi dengan ujung yang tajam sehingga bisa melukai orang yang tekenanya. Senjata ini biasanya tidak digunakan pada pertempuran terbuka, namun digunakan pada keadaan darurat saja, terutama untuk menjaga harkat dan martabat kaum wanita.

6. Plintheng

Plintheng alat untuk berburu binatang. Pegangan plintheng terbuat dari kayu, sedangkan talinya menggunakan sejenis karet (pentil). Plintheng dikenal oleh masyarakat Indonesia pada umumnya dengan nama ketapel/ ketapel.

e. Kesenian wayang

1. Wayang Kulit

Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa. Wayang berasal dari kata 'Ma Hyang' yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Ada juga yang mengartikan wayang adalah istilah bahasa Jawa yang bermakna 'bayangan', hal ini disebabkan karena penonton juga bisa menonton wayang dari belakang kelir atau hanya bayangannya saja.

Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh sekelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden. Dalang memainkan wayang kulit di balik kelir, yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak (blencong), sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke kelir.

2. Wayang Orang

Wayang orang adalah salah satu jenis teater tradisional Jawa yang merupakan gabungan antara seni drama yang berkembang di Barat dengan pertunjukan wayang yang tumbuh dan berkembang di Jawa. Jenis kesenian ini pada mulanya berkembang terutama di lingkungan kraton dan kalangan para priyayi (bangsawan) Jawa.

Wayang orang adalah wayang yang dimainkan dengan menggunakan orang sebagai tokoh dalam cerita wayang tersebut. Wayang orang diciptakan oleh Sultan Hamengkurajit I pada tahun 1731. Sesuai dengan nama sebutannya, wayang tersebut tidak lagi dipergelarkan dengan memainkan boneka-boneka wayang (wayang kulit yang biasanya terbuat dari bahan kulit kerbau ataupun yang lain), akan tetapi menampilkan manusia-manusia sebagai pengganti boneka-boneka wayang tersebut. Mereka memakai pakaian sama seperti hiasan-hiasan yang dipakai pada wayang kulit. Supaya bentuk muka atau bangun muka mereka menyerupai wayang kulit (kalau dilihat dari samping), sering kali pemain wayang orang ini diubah/dihias

f. Makanan khas

1. Lumpia

lumpia adalah makanan khas Semarang yang berisi perpaduan rebung muda, udang, dan telur ditambah dengan saus serta daun bawang segar. Tersedia dua macam yaitu lumpia basah dan lumpia kering

2. Bandeng presto

Bandeng presto merupakan olahan dari ikan bandeng yang dimasak dengan cara presto untuk menghilangkan duri atau melunakkan duri pada ikan tersebut. Presto sendiri adalah cara memasak menggunakan tekanan tinggi dari uap air, biasanya dimasak dengan panci presto atau panci yang dapat dikunci rapat agar air tidak meluap. Memasaknya dalam panci dengan cara presto, harus diberi alas daun pisang di bawahnya. Namun sebelum dipresto, ikan dengan nama latin *Chanos chanos* ini harus diberi bumbu berupa bawang putih, garam, dan kunyit yang telah dihaluskan.

Walaupun ditemukan oleh Hanna Budimulya, seorang warga Pati pada 1977 silam, namun bandeng presto mulai menyebar cepat ke Semarang dan Sidoarjo khususnya. Karena perkembangan itulah, di Semarang bandeng presto menjadi oleh-oleh khas ibukota Jawa Tengah tersebut. Salah satunya adalah dengan munculnya Bandeng Presto Juwana di Semarang.

Bahkan sentra bandeng presto tersebut dikatakan adalah asal muasal dari presto pertama, yang pindah ke Semarang karena merupakan ibukota Jawa Tengah.

3. Wingko babat

Wingko babat adalah makanan tradisional khas Indonesia. Wingko adalah sejenis kue yang terbuat dari kelapa muda, tepung beras ketan dan gula. Wingko sangat terkenal di pantai utara pulau Jawa. Kue ini sering dijual di stasiun kereta api, stasiun bus atau juga di toko-toko kue untuk oleh-oleh keluarga.

Wingko biasanya berbentuk bundar biasa disajikan dalam keadaan hangat dan dipotong kecil-kecil. Wingko dapat dijual dalam bentuk bundar yang besar atau juga berupa kue-kue kecil yang dibungkus kertas. Kombinasi gula dan kelapa menjadikan kue ini nikmat.

4. Roti ganjel rel

Roti ganjel rel adalah roti dengan teksturnya yang keras dan alot seperti ganjalan rel kereta api. Dinamakan roti ganjel rel karena bentuknya yang mirip dengan bantalan rel kereta api. Roti ganjel rel merupakan sajian wajib dalam acara ‘dugderan’ atau pawai sebelum bulan puasa.

5. Nasi kucing

Nasi kucing adalah nasi sekepal dibungkus daun pisang dengan lauk sambal bandeng atau oseng tempe. Diberi nama nasi kucing karena porsinya yang kecil seperti makanan kucing. Kata tersebut berasal dari kebiasaan masyarakat Jawa yang memelihara kucing dan memberikan makanan untuk peliharaannya dengan porsi kecil.

6. Tahu gimbal

Tahu gimbal adalah olahan yang terdapat tahu dan gimbal dalam penyajiannya. Namun lebih dari itu, karena terdapat pula potongan lontong dan kol yang disiram bumbu kacang dan petis dalam satu porsinya. Jika belum kenal apa itu gimbal, maka gimbal adalah olahan udang yang diberi tepung, atau mirip dengan bakwan udang. Untuk menikmati satu porsi tahu gimbal, biasanya akan dinikmati dengan kerupuk udang yang tekenal renyah.

Makanan ini memang agak mirip dengan ketoprak khas Jakarta, namun bedanya adalah tahu gimbal menggunakan bumbu kacang yang disajikan dengan cara disiramkan ke makanan. Selain itu, adanya gimbal dan petis membuatnya agak berbeda. Rasanya yang gurih dan rasa bumbu kacang yang sangat terasa menjadi daya tarik bagi para konsumen.

2.2.3 Manfaat warisan budaya

Pada setiap Warisan budaya pasti memiliki manfaat sumber daya budaya yang berbeda-beda, Pemanfaatan sumberdaya budaya sering memberi dua dampak yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif adalah munculnya keinginan masyarakat untuk memberi perhatian kepada sumberdaya budaya sehingga muncul kesadaran untuk melestarikan dan memanfaatkannya.

Dampak negatif akan muncul seiring dengan pemanfaatan sumberdaya yang sangat eksploitatif. Agar pemanfaatan sumber daya budaya tidak hanya bertujuan untuk eksploitasi dan ekonomis saja, maka diperlukan pemahaman terhadap aspek yuridis, aspek arkeologis serta aspek manajerial. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan sumberdayabudaya perlu ada asas keseimbangan sehingga tidak terjadi konflik antara pihak-pihak yang berkepentingan dengan sumberdaya tersebut.

Secara teoritik dengan berdasarkan aturan perundangan, seperti telah diatur dalam UU No.11, Tahun 2010, maka Warisan Budaya dan Kawasan Warisan Budaya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan antara lain:

1. Ilmu Pengetahuan

Pemanfaatan seluas-luasnya terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti ilmu arkeologi ataupun lembaga arkeologi dan purbakala, antropologi, sejarah, arsitektur,

dan ilmu-ilmu lainnya yang ada hubungannya dengan warisan budaya.

2. Agama

Warisan Budaya yang masih digunakan oleh masyarakat pendukungnya untuk kepentingan keagamaan, tidak boleh dibatasi fungsi-fungsi tersebut, yang penting tetap menjaga kelestarian, keselamatan dan kebersihannya.

3. Kreativitas Seni

Warisan Budaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi bagi para seniman, sastrawan, penulis dan fotografer untuk dapat memanfaatkan obyek Warisan Budaya sebagai obyek yang dapat membangkitkan kreativitas dalam berkarya.

4. Pendidikan

Warisan Budaya mempunyai peranan penting dalam pendidikan bagi pelajar dan generasi muda, terutama dalam upaya menanamkan rasa bangga terhadap kebesaran bangsa dan tanah air. Nilai-nilai yang terkandung dalam Warisan Budaya perlu dipahami oleh generasi muda kita, baik dalam sistem sosial yang diwariskan dari generasi ke generasi, maupun dalam sistem pendidikan formal.

Bentuk dan nilai-nilai yang terkandung di dalam Warisan Budaya, perlu untuk diajarkan kepada peserta didik (SD, SMP, SMA, Pendidikan Tinggi), dengan menyusun kurikulum dan buku ajar yang berhubungan dengan Warisan Budaya. Muatan lokal

masing-masing daerah (tingkat Propinsi dan Kabupaten) seharusnya mempunyai mata pelajaran dan buku ajar tentang Warisan Budaya atau nilai-nilai yang dikandungnya yang ada di daerah masing-masing.

5. Rekreasi dan pariwisata

Pemanfaatan Warisan Budaya dan Kawasan Warisan Budaya untuk kepentingan sebagai obyek wisata yang dikenal dengan wisata budaya. Warisan Budaya atau Kawasan Warisan Budaya yang dikelola dengan baik, lingkungannya ditata sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian dan memberikan kenyamanan, apalagi kalau Warisan Budaya atau Kawasan Warisan Budaya memang berada pada lingkungan alam yang menarik dan eksotik, maka sangat berpotensi untuk dijadikan sebagai tujuan wisata dan dapat mendukung berjalannya industri pariwisata di suatu daerah.

6. Representasi simbolik

Warisan Budaya ataupun Kawasan Warisan Budaya kadang-kadang dimanfaatkan sebagai gambaran secara simbolis bagi kehidupan manusia. Beberapa contohnya, antara lain: Benteng Ujung Pandang (Fort Rotterdam) di Makassar sebagai lambang Pemkot Makassar, Kompleks Makam Sultan Hasanuddin sebagai simbol kebesaran Kerajaan Gowa, bahkan banyak Warisan Budaya

yang menjadi simbol kebesaran manusia secara individu, kelompok atau komunitas, etnik bahkan Negara.

7. Alat legitimasi sosial

banyak pejabat dan orang-orang yang berduit, setelah mendapat kedudukan atau kekayaan, mereka kadang-kadang berusaha untuk dapat memiliki atau menguasai Warisan Budaya tertentu agar dapat meyakinkan kepada masyarakat umum tentang kesuksesan dirinya dan untuk meraih kesuksesan yang lebih tinggi. Tokoh-tokoh masyarakat banyak yang menggunakan Warisan Budaya sebagai simbol kebesaran ataupun sebagai simbol legitimasi sosial.

8. Solidaritas sosial dan integrasi

Warisan Budaya dapat dijadikan sebagai alat untuk membina solidaritas sosial dan integrasi yang kuat dalam suatu masyarakat. Banyak contoh Warisan Budaya, seperti makam para pembesar, pada saat-saat tertentu para ahli waris yang merasa keturunan mengadakan acara ziarah secara bersama-sama, maka pada saat itulah akan muncul kesadaran di antara mereka.

Rumah-rumah adat atau bekas istana-istana kerajaan, sering berfungsi sebagai media untuk membina solidaritas dan integrasi sosial, dan masih banyak Warisan Budaya lainnya yang digunakan sebagai medium dalam kegiatan sosial dan keagamaan yang dapat berfungsi sebagai media solidaritas dan integrasi sosial.

9. Ekonomi

Warisan Budaya dan Kawasan Warisan Budaya dapat dimanfaatkan sebagai obyekwisata budaya yang akan mendatangkan keuntungan terutama bagi masyarakat di sekitar obyek. Pemerintah pun juga akan mendapatkan pemasukan sebagai pendapatan asli daerah yang berasal dari pungutan retribusi.

2.2.4 Nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah majemuk. Kemajemukan itu antara lain tidak hanya ditandai oleh adanya agama yang berbeda, tetapi juga suku bangsa yang satu dengan lainnya mengembangkan kebudayaan yang berbeda. Ini artinya dalam masyarakat majemuk di dalamnya terdapat kebudayaan yang majemuk, yaitu kebudayaan daerah (lokal), umum lokal, dan nasional yang penggunaannya bergantung pada suasana-suasannya. Dalam suasana keluarga atau adat misalnya, acuan yang digunakan adalah budaya daerah. Kemudian, dalam suasana umum (tempat-tempat umum) acuan yang digunakan adalah budaya umum lokal. Dan, dalam suasana-suasana resmi acuan yang digunakan adalah kebudayaan nasional.

Mengingat fungsi kebudayaan adalah sebagai acuan dalam bersikap dan bertingkah laku, maka setiap suku bangsa pasti akan mengembangkan nilai-nilai yang kemudian dijadikan sebagai acuan berinteraksi dengan sesamanya. Nilai yang dikembangkan oleh suatu masyarakat bisa saja tidak sesuai dengan masyarakat lainnya. Misalnya, “meminta” pada masyarakat dianggap sebagai sesuatu yang “tabu”, tetapi pada masyarakat

Batak hal itu tidak menjadi masalah karena mereka mempunyai ungkapan “Kalau tidak diminta tidak akan dikasih”. Meskipun demikian ada nilai-nilai yang dianggap baik oleh suatu masyarakat sukubangsa dianggap baik pula oleh masyarakat sukubangsa lainnya. Nilai-nilai yang dapat diterima oleh masyarakat Indonesia yang multietnik dan sekaligus multikultural itu sering disebut sebagai nilai-nilai luhur (adiluhung). Nilai-nilai tersebut adalah: kegotong-royongan (kebersamaan), persatuan dan kesatuan, saling-monghormati, kesantunan, kedemokrasian (kemufakatan), keseimbangan, kejujuran, keadilan, dan keramah-tamahan.

Setiap komunitas atau masyarakat, baik yang masih diupayakan untuk berkembang (masyarakar terasing) maupun yang sudah maju, baik masyarakat bangsa maupun masyarakat negara, pada dasarnya menghendaki suasana kehidupan yang, selaras, serasi, dan harmonis (tata tentrem kerta raharja), serta adil dan makmur (bukannya suasana kehidupan yang meresahkan). Untuk itu, perlu dikembangkan nilai-nilai luhur yang dapat mendukungnya. Sulit dibayangkan bagaimana sebuah masyarakat yang menghendaki kehidupan bersama yang tata tentrem kerta raharjo tanpa mengacu kepada nilai-nilai luhur budaya bangsa. Oleh karena itu, walaupun arus globalisasi di segala bidang kehidupan tidak bisa kita hindari. Namun, dalam kehidupan bermasyarakat (berbangsa dan bernegara) kita mestinya tetap berpegang pada nilai-nilai budaya bangsa.

Untuk itu, nilai-nilai luhur budaya bangsa perlu ditanamkan pada anak usia dini, muda juga generasi tua dalam kehidupan berbangsa dan

bernegara. Dengan demikian, di samping persatuan dan kesatuan kita tetap terjaga, kebudayaan kita tumbuh kembang tidak lepas dari akarnya. Dalam konteks ini bangsa Indonesia maju, dapat berperan aktif dalam globalisasi, tetapi tetap berkepribadian bangsa Indonesia. (makalah kebudayaan jawa tengah, 2010)

2.3 Punakawan

2.3.1 Pengertian Punakawan

Punakawan merupakan tokoh wayang kulit khas indonesia Mereka melambangkan orang kebanyakan. Karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasihat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Dalam wayang Jawa karakter punakawan terdiri atas Semar, Gareng, Bagong, dan Petruk. Dalam wayang Bali karakter punakawan terdiri atas Malen dan Merdah (abdi dari Pandawa) dan Delem dan Sangut (abdi dari Kurawa)

2.3.2 Peran Punakawan

Punakawan itu berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah; sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman/saudara di kala susah.

Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang.

Penafsiran lainnya, Puna atau Pana itu berarti fana. Jadi Punakawan juga bisa ditafsirkan teman/saudara yang mengajak ke jalan kefanaan. Jadi jika digabungkan maka arti dari tokoh Semar, Nala Gareng, Petruk, Bagong itu memiliki arti “bergegaslah memperoleh kebaikan, tinggalkanlah perkara buruk”.

Hal yang paling khas dari keberadaan punakawan adalah sebagai kelompok penebar humor di tengah-tengah jalinan cerita. Tingkah laku dan ucapan mereka hampir selalu mengundang tawa penonton. Selain sebagai penghibur dan penasihat, adakalanya mereka juga bertindak sebagai penolong majikan mereka di kala menderita kesulitan. Misalnya, sewaktu Bimasena kewalahan menghadapi sangkuni dalam perang Baratayuda, semar muncul memberi tahu titik kelemahan Sangkuni.

Dalam percakapan antara para punakawan tidak jarang bahasa dan istilah yang mereka pergunakan adalah istilah modern yang tidak sesuai dengan zamannya. Namun hal itu seolah sudah menjadi hal yang biasa dan tidak dipermasalahkan. Misalnya, dalam pementasan wayang, tokoh Petruk mengaku memiliki mobil atau *handphone*, padahal kedua jenis benda tersebut tentu belum ada pada zaman pewayangan.

Dalam pagelaran wayang kulit, kelompok Punakawan Semar, Gareng, Petruk, Bagong selalu mendapatkan tempat di hati para pemirsa. Punakawan tampil pada puncak acara yang ditunggu-tunggu pemirsa yakni *goro-goro*, yang menampilkan berbagai adegan dagelan, anekdot, satire, penuh tawa yang berguna sebagai sarana kritik membangun sambil

bercengkerama (*guyon parikena*). Punakawan menyampaikan kritik, saran, nasehat, maupun menghibur para kesatria yang menjadi asuhan sekaligus majikannya. Suara punakawan adalah suara rakyat jelata sebagai amanat penderitaan rakyat, sekaligus sebagai “suara” Tuhan menyampaikan kebenaran, pandangan dan prinsip hidup yang polos, lugu namun terkadang menampilkan falsafah yang tampak sepele namun memiliki esensi yang sangat luhur. Itulah sepak “terjang punakawan” *bala tengenyang* suara hatinuraninya selalu didengar dan dipatuhi oleh para kesatria asuhan sekaligus majikannya.

2.3.3 Tokoh Punakawan

1. Semar

Kyai Lurah Semar Badranaya (Semar) adalah nama tokoh punakawan paling utama dalam pewayangan Jawa dan Sunda. Tokoh ini dikisahkan sebagai pengasuh sekaligus penasihat para kesatria dalam pementasan kisah-kisah Mahabharata dan Ramayana. Tentu saja nama Semar tidak ditemukan dalam naskah asli kedua wiracarita tersebut yang berbahasa Sanskerta, karena tokoh ini merupakan asli ciptaan pujangga Jawa.

Semar dikatakan sebagai penjelmaan dari dewa. Semar merupakan pengasuh para pandawa, dan memiliki nama lain Hyang Ismaya. Semar dalam filosofi jawa adalah sebagai Badranaya dari kata bebadra=membangun sarana dari dasar, naya=nayaka=Utusan

mangrasul artinya mengemban sifat membangun dan melaksanakan Perintah Allah demi kesejahteraan manusia. Semar yang mempunyai petuah-petuah yang bijak dan dapat mengayomi semua orang disekitarnya sehingga tak jarang semar disebut sebagai perlambangan pemimpin yang sempurna. Domisili semar adalah sebagai lurah karangdempel, karangdempel mempunyai makna yaitu Karang = gersang dan Dempel = keteguhan jiwa.

Ciri-ciri sosok Semar adalah Semar berambut kuncung seperti anak-anak, tapi juga berwajah sangat tua. Semar tertawanya selalu diakhiri nada tangisan. Semar Berwajah mata menangis namun mulutnya tertawa. Semar Berprofil berdiri sekaligus jongkok Semar Tak pernah menyuruh namun memberi konsekuensi atas nasehatnya

2. Gareng

Nama lengkap Gareng adalah Nala Gareng berasal dari kata nala khairan (memperoleh kebaikan). Gareng adalah anak Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah. Tetapi ia sangat lucu dan menggelikan. Nala gareng merupakan tokoh punakawan yang memiliki ketidak lengkapan bagian tubuh. Nala gareng mengalami cacat kaki, cacat tangan, dan mata. Karakter yang disimbolkan adalah cacat kaki menggambarkan manusia harus berhati-hati dalam menjalani kehidupan. Tangan yang cacat menggambarkan manusia bisa berusaha tetapi Tuhan yang

menentukan hasil akhirnya. Mata yang cacat menunjukkan manusia harus memahami realitas kehidupan

Dalam suatu carangan Gareng pernah menjadi raja di Paranggumiwayang dengan gelar Pandu Pragola. Saat itu dia berhasil mengalahkan Prabu Welgeduwelbeh raja dari Borneo yang tidak lain adalah penjelmaan dari saudaranya sendiri yaitu Petruk.

Dulunya, Gareng berujud satria tampan bernama Bambang Sukodadi dari pedepokan Bluktiba. Gareng sangat sakti namun sombong, sehingga selalu menantang duel setiap satria yang ditemuinya. Suatu hari, saat baru saja menyelesaikan tapanya, ia berjumpa dengan satria lain bernama Bambang Panyukilan. Karena suatu kesalahpahaman, mereka malah berkelahi. Dari hasil perkelahian itu, tidak ada yang menang dan kalah, bahkan wajah mereka berdua rusak. Kemudian datanglah Batara Ismaya (Semar) yang kemudian melerai mereka. Karena Batara Ismaya ini adalah pamong para satria Pandawa yang berjalan di atas kebenaran, maka dalam bentuk Jangganan Samara Anta, dia (Ismaya) memberi nasihat kepada kedua satria yang baru saja berkelahi itu.

Karena kagum oleh nasihat Batara Ismaya, kedua satria itu minta mengabdikan dan minta diadopsi oleh Lurah Karang Kadempel, titisan dewa (Batara Ismaya) itu. Akhirnya Jangganan Samara Anta bersedia menerima mereka, asal kedua satria itu mau menemani dia menjadi pamong para kesatria berbudi luhur (Pandawa), dan akhirnya mereka

berdua setuju. Gareng kemudian diangkat menjadi anak tertua (sulung) dari Semar.

3. Petruk

Petruk adalah tokoh punakawan dalam pewayangan Jawa, di pihak keturunan/trah Witaradya. Petruk tidak disebutkan dalam kitab Mahabarata. Jadi jelas bahwa kehadirannya dalam dunia pewayangan merupakan gubahan asli Jawa. Di ranah Pasundan, Petruk lebih dikenal dengan nama Dawala atau Udel

Dari kegagalan menciptakan Gareng, lahirlah Petruk. dengan tangan dan kaki yang panjang, tubuh tinggi langsing, hidung mancung, wujud dari CIPTA, yang kemudian diberi RASA, sehingga terlihat lebih indah dengan begitu banyak kelebihan

Petruk memiliki nama alias yakni Dawala. Dawa artinya panjang, la artinya ala atau jelek. Sudah panjang, tampilan fisiknya jelek. Hidung, telinga, mulut, kaki, dan tangannya panjang. Namun jangan gegabah menilai, karena Petruk adalah jalma tan kena kinira, biar jelek secara fisik tetapi ia sosok yang tidak bisa diduga-kira. Gambaran ini merupakan pralambang akan tabiat Petruk yang panjang pikirannya, artinya Petruk tidak grusah-grusuh (gegabah) dalam bertindak, ia akan menghitung secara cermat untung rugi, atau resiko akan suatu rencana dan perbuatan yang akan dilakukan. Petruk Kanthong Bolong,

menggambarkan bahwa Petruk memiliki kesabaran yang sangat luas, hatinya bak samudra, hatinya longgar, plong dan perasaannya bolong tidak ada yang disembunyikan, tidak suka menggerutu dan ngedumel.

Dawala, juga menggambarkan adanya pertalian batin antara para leluhurnya di kahyangan (alam kelanggengan) dengan anak turunya, yakni Petruk yang masih hidup di mercapada. Petruk selalu mendapatkan bimbingan dan tuntunan dari para leluhurnya, sehingga Petruk memiliki kewaskitaan mumpuni dan mampu menjadi abdi dalem (pembantu) sekaligus penasehat para kesatria.

Petruk wajahnya selalu tersenyum, bahkan pada saat sedang berduka pun selalu menampilkan wajah yang ramah dan murah senyum dengan penuh ketulusan. Petruk mampu menyembunyikan kesedihannya sendiri di hadapan para kesatria bendharanya. Sehingga kehadiran petruk benar-benar membangkitkan semangat dan kebahagiaan tersendiri di tengah kesedihan.

4. Bagong

Bagong adalah anak ketiga Semar. Secara filosofi Bagong adalah bayangan Semar. Sewaktu Semar mendapatkan tugas mulia dari Hyang Manon, untuk mengasuh para kesatria yang baik, Semar memohon didampingi seorang teman. Permohonan Semar dikabulkan Hyang Maha Tunggal, dan ternyata seorang teman tersebut diambil dari bayangan Semar sendiri. Setelah bayangan Semar menjadi manusia berkulit hitam seperti rupa bayangan Semar, maka diberi

nama Bagong. Sebagaimana Semar, bayangan Semar tersebut sebagai manusia berwatak lugu dan teramat sederhana, namun memiliki ketabahan hati yang luar biasa. Ia tahan menanggung malu, dirundung sedih, dan tidak mudah kaget serta heran jika menghadapi situasi yang genting maupun menyenangkan.

Penampilan dan lagak Bagong seperti orang dungu. Meskipun demikian Bagong adalah sosok yang tangguh, selalu beruntung dan disayang tuan-tuannya. Maka Bagong termasuk punakawan yang dihormati, dipercaya dan mendapat tempat di hati para kesatria. Istilahnya bagong diposisikan sebagai *bala tengen*, atau pasukan kanan, yakni berada dalam jalur kebenaran dan selalu disayang majikan dan Tuhan. Ciri-ciri Bagong adalah karena dia sosok yang harmonis dia digambarkan dengan perut bulat, mata Lebar dan bibir memble semakin menambah kehumoran bagong.

2.4 Anak usia dini

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai

dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosio-emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Menurut Berg, rentang perhatian anak usia 5 tahun

untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

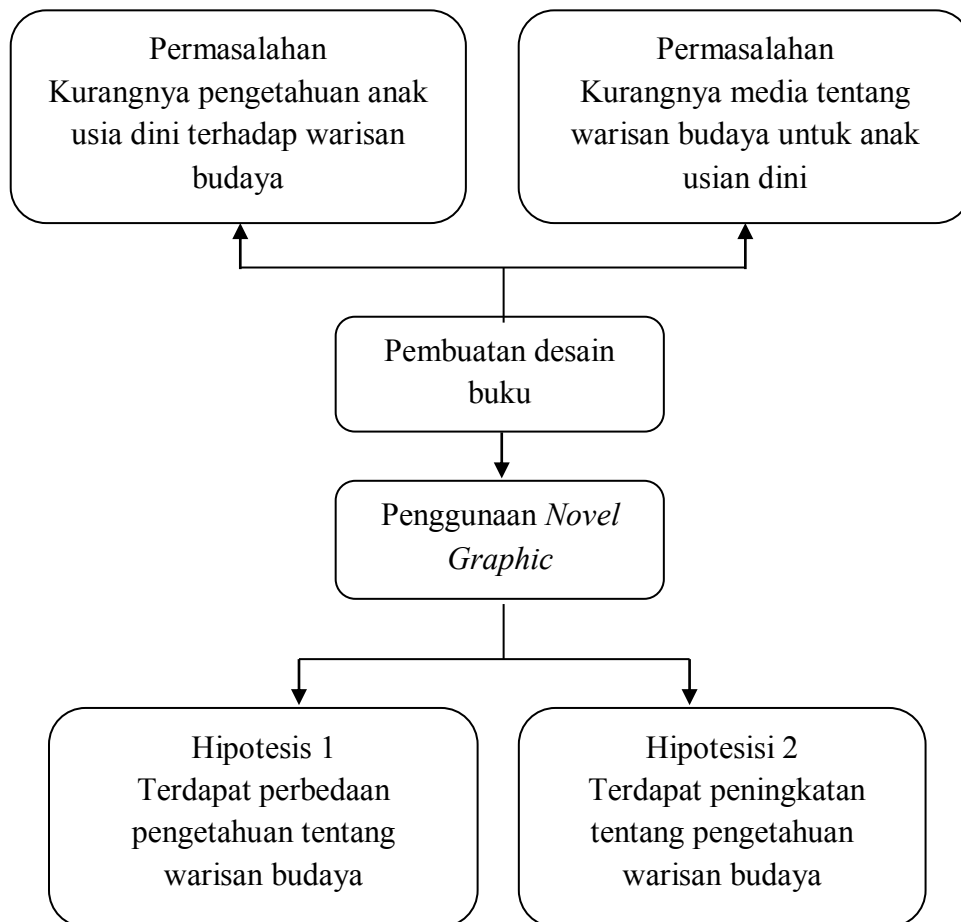
2.4.3 Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dan Coople (Siti Aisyah dkk, 2010: 1.17-1.23), beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan

anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

2.5 KERANGKA BERFIKIR



(Tabel 1: Bagan Kerangka Berpikir)

Berdasarkan tabel 1 gambar bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Anak usia dini adalah anak yang selalu mengikuti perkembangan zaman, dan dengan adanya modernisasi warisan kebudayaan indonesia semakin terpuruk dan jauh dari kehidupan anak usia dini. Budaya indonesia semakin tergeser dengan budaya asing yang muncul pada zaman yang modern, pengenalan warisan budaya pada anak usia dini dirasa semakin susah, karena anak usia dini menganggap warisan budaya adalah hal yang kuno sehingga pengetahuan anak terhadap warisan budaya sangatlah kurang. Media pendukung tentang warisan

budaya untuk anak juga sangat kurang. Dengan permasalahan yang ada maka penulis akan membuat media pembelajaran untuk pengenalan warisan budaya pada anak terutama punakawan melalui sebuah buku *novel graphic*. Diharapkan dengan adanya media ini dapat menanamkan nilai-nilai warisan budaya pada anak.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan sebelum-sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuannya adalah sebagai bahan masukan bagi pemula dan untuk membandingkan antara peneliti yang satu dengan yang lain. Dalam penelitian terdahulu akan diuraikan pokok bahasan sebagai berikut:

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Intan Atikasari 2014. Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, dari program studi S1 Desain Komunikasi Visual, dengan judul Novel Grafis Pewayangan Astabasu, penelitian ini dilakukan pada dua target audiens yaitu anak usia 6-8 tahun (target audiens primer) dan orang tua usia 25-35 tahun (target audiens skunder). Kesimpulan setelah melakukan wawancara mendalam dengan target audiens dapat disimpulkan bahwa dengan pembuatan novel grafis pewayangan Jawa ini mampu memberikan respon yang baik dari anak pada orang tua, tidak hanya hubungan baik yang timbul namun juga pesan moral yang disampaikan dari cerita wayang Astabasu, anak pun mampu menyukai kebudayaan Jawa sejak dini.

2.7 HIPOTESIS

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu pembuktian (Sutrisno Hadi, 2000: 210). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (1997: 64) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat dibuat rumusan hipotesis, yaitu :

1. Terdapat perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan.
2. Terdapat peningkatan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *novel graphic* punakawan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan novel graphic punakawan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan pengetahuan warisan budaya pada anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan pengetahuan tentang warisan budaya pada anak usia dini ditinjau dari penggunaan *Novel Graphic Jelajah Budaya Bersama Punakawan*. Hal ini dapat dilihat dari uji beda pada paired sample t-Test yaitu terdapat perbedaan antara nilai pretest dan nilai posttest pada kelompok eksperimen.
2. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan warisan budaya pada anak usia dini setelah diberikan buku *Novel Graphic Jelajah Budaya Bersama Punakawan*. Dilihat dari nilai rata-rata pretest dan nilai rata-rata posttest terdapat peningkatan sebesar 28 %. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Yayasan

- a. Memperbaharui kurikulum dengan memasukkan tema kebudayaan terutama kebudayaan lokal Jawa Tengah.
- b. Menambah sarana dan prasarana untuk mengenalkan warisan budaya atau kebudayaan pada anak usia dini,
- c. Lebih banyak mengadakan kegiatan kebudayaan supaya anak-anak dapat lebih memahami kebudayaan-kebudayaan lokal.

2. Bagi Pendidik

- a. Untuk memanfaatkan media yang ada sebagai pengenalan pengetahuan tentang kebudayaan pada anak usia dini.
- b. Dapat mengimplementasikan pembelajaran dan kegiatan yang ada di sekolah pada kebudayaan.

3. Bagi Orang Tua

- a. Kenalkan anak pada kebudayaan Jawa Tengah terutama pada macam-macam warisan budayanya, bisa dilakukan dengan mengajak anak berwisata ke tempat warisan budaya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang pendidikan sejarah untuk anak usia dini diharapkan dapat memperdalam dan memperluas kajian maupun referensi mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pengetahuan warisan budaya. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif sekaligus kualitatif untuk memperoleh data yang lebih spesifik agar hasil penelitian lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari. (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arikunto, & Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ardian Kresna. (2012). *Punakawan*. Yogyakarta: Narasi
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Darsono, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
- Diana, AR. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013*. Skripsi. Teknologi Pendidikan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Diana. 2013. *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Deepublish.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Profinsi Jawa Tengah (2015). *Rapat Koordinasi Pusat dan Daerah Bidang Kebudayaan*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Profinsi Jawa Tengah
- Dwi Umi Rachmawati. (2013). *Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Dongeng (Folktale) Dengan Media Wayang Pada Anak Usia Dini di TK Pelita Kecamatan Subah Kabupaten Batang*. Semarang: UNNES
- Ferdinandus, Pieter.E.J. 2003. *Alat Musik Jawa Kuno*. Yogyakarta: Yayasan Mahardhika.
- Handayani, Ni Wayan Kiki, dkk. (2016). *Penerapan Metode Berbicara Berbantuan Media Wayang Kertas Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. 4(2). 1-11.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT.Luxima Metro Media.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta : erlangga

- Indarni, Novita D. 2012. *Efektivitas Cerita Bergambar Terhadap Pemahaman Peran Gender Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak*. Semarang: Unnes.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud
- Musthafa, Fahim. (2005). *Agar Anak Anda Gemar Membaca*. Bandung: Hikmah.
- Nurdiyantoro, Burhan. (2011). *Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa*. Jurnal Pendidikan Karakter FBS Universitas Negeri Yogyakarta. 18-34.
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahyono, F.X. (2015). *Kearifan Budaya dalam Kata edisi revisi*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Depdikbud dan CV Rajawali.
- Soewito, DS. 2009. *Mengenal Berbagai Alat Musik (Tradisional & Non Tradisional)*. Jogjakarta: Titik Terang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukinah. 2011. Seni Gamelan Jawa Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Bagi Anak Autis. *Seminar Nasional Revitalisasi NilaiNilai Budaya jawa dalam Membentu Generalisasi yang Berkarakter*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suprpti. 2006. *Mengoptimalkan Kecerdasan Anak Usia TK Melalui Musik*. TA PGTK. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Vincent Subrata. (2012) *Punakawan And His Journey*. Yogyakarta: Narasi
- Warih J, Margono N. *51 Karakter Tokoh Wayang Populer*. Klaten: PT HAFAMIRA

Wiyani, Novan Ardy (2013) *bina karakter anak usia dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Yunanto ,Galih Tri.*Perancangan Novel Grafis Adaptasi Dari Novel Pramoedya Ananta Toer. Studi Kasus Novel : Sekali Peristiwa Di Banten Selatan*'.2007