

2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1 Identifikasi Data

2.1.1. Landasan Hukum

1. UU No. 41 Tahun 1999
Berisi tentang perlindungan hutan dari eksploitasi, yang berbunyi "Semua perizinan atau perjanjian di bidang pertambangan di kawasan hutan yang telah ada sebelum berlakunya UU 41/1999 tentang Kehutanan dinyatakan tetap berlaku sampai berakhirnya izin atau perjanjian dimaksud".
2. UU No. 4 Tahun 1982
Berisi tentang ketentuan-ketentuan pokok pengelolaan lingkungan hidup. Sebagian besar isinya menyatakan bahwa lingkungan hidup di Indonesia haruslah digunakan dalam batas-batas yang sesuai dengan Pancasila dan untuk kemakmuran rakyat.
3. UU No. 1 Tahun 2004
Berisi tentang pengaturan izin pertambangan di hutan konservasi bagi perusahaan pertambangan.
4. Undang-Undang No. 23 Tahun 1997
Berisi tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup (UU PLH).
Bahwa dipandang perlu melaksanakan pengelolaan lingkungan hidup untuk melestarikan dan mengembangkan kemampuan lingkungan hidup yang serasi, selaras, dan seimbang guna menunjang terlaksananya pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan hidup.
5. *United Nation Climate Change Conference (UNCCC)*.
Konferensi lingkungan hidup untuk mengatasi efek *global warming* yang diadakan di Bali pada bulan Desember tahun 2007.

Tiga hal penting yang merupakan hasil UNCCC yaitu:

Tabel 2.1. Tabel Hasil UNCCC

1. Tercapainya kesepakatan dunia yang disebut <i>Bali Roadmap</i> .	
2. Disepakatinya empat agenda, yaitu:	Aksi untuk melakukan kegiatan adaptasi terhadap dampak negatif perubahan iklim.
	Cara-cara untuk mereduksi gas-gas emisi.
	Cara-cara untuk mengembangkan dan memanfaatkan <i>climate friendly technology</i> .
	Pendanaan untuk mitigasi dan adaptasi.
3. Adanya target waktu, yaitu 2009.	

2.1.2. Organisasi Pendukung Lingkungan

2.1.2.1. Yayasan Keanekaragaman Hayati Indonesia (KEHATI).

Yayasan KEHATI, merupakan lembaga penyanggah dana yang bersifat nirlaba, mandiri dan peduli terhadap kelestarian keanekaragaman hayati Indonesia dan manfaatnya yang berkelanjutan, adil dan merata.

Visi Yayasan KEHATI adalah terwujudnya masyarakat yang peduli, berdaya dan mandiri dalam pelestarian keanekaragaman hayati dan dalam penguasaan, pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya hayati secara adil dan berkelanjutan bagi terciptanya kualitas hidup yang setinggi-tingginya.

Misi yayasan KEHATI adalah untuk mendorong dan memfasilitasi upaya kelompok-kelompok masyarakat untuk memperoleh hak sesuai kewajibannya, serta untuk meningkatkan kemampuan dan menegakkan kemandirian dalam penguasaan, konservasi dan pemanfaatan sumber daya hayati secara lestari dan adil melalui kerjasama di tingkat lokal, nasional dan internasional.

Mendorong upaya-upaya pembaruan kebijakan dan advokasi penegakan hukum di tingkat lokal, nasional dan internasional untuk mewujudkan pembangunan berkelanjutan yang berbasis keanekaragaman hayati.

Menggalang dukungan dana, sumber daya dan partisipasi dari masyarakat dan berbagai pihak untuk menjamin keberlanjutan program-program keanekaragaman hayati di Indonesia.

2.1.2.2. Yayasan Merah Putih

Yayasan Merah Putih (YMP) Palu adalah organisasi non pemerintah dan non profit yang didirikan di Palu Sulawesi Tengah tanggal 14 Desember 1989. Pada awal kehadirannya, YMP terfokus pada kerja-kerja “konsientisasi” pemuda, pelajar dan mahasiswa. Namun seiring dengan perkembangan kesadaran internal lembaga dalam melihat ketidak berdayaan masyarakat lokal di Sulawesi Tengah dalam menghadapi proses pembodohan, pemiskinan dan pengrusakan lingkungannya atas nama pembangunan dan kepentingan perusahaan lokal, nasional dan internasional, maka sejak 1992, YMP kemudian mulai memfokuskan kerjanya pada advokasi dan pemberdayaan masyarakat lokal di Sulawesi Tengah, khususnya Masyarakat Adat dan Petani.

2.1.2.3. Global Forest and Trade Network (GFTN).

GFTN, hasil kerjasama dengan WWF, mempunyai partner lebih dari 360 perusahaan, komunitas, dan enterpreneur di lebih dari 30 negara. GFTN mempunyai visi untuk menciptakan suatu market yang tetap bertanggung jawab dengan alam walau market tersebut bergerak di bidang perhutanan.

Sejak tahun 1991, jutaan hektar hutan telah berhasil dipertahankan dan diselamatkan dari kehancuran. Pasar sendiri tetap mendapatkan produk-produk perhutanan dengan sertifikat yang menyatakan bahwa hutan-hutan darimana produk dihasilkan tetap terjaga dan hasil-hasil itu sendiri legal.

Tapi, walau dengan kemajuan yang positif ini, penyediaan bahan yang bersertifikat tersebut masih terbatas. Dan pertukaran kayu ilegal masih terus berjalan.

The Global Forest and Trade Network (GFTN), menyadari untuk dapat menanggulangi kehancuran yang semakin parah adalah dengan cara membuat pasar baru yang kuat namun tetap menjaga dan melindungi hutan.

2.1.2.4.Greenpeace

Greenpeace dibentuk untuk menjadi penyuar bagi bumi yang semakin rusak ini. Dibutuhkan suatu solusi, perubahan, dan yang terpenting adalah suatu tindakan untuk mewujudkannya.

Greenpeace adalah suatu organisasi *global* independen yang berusaha untuk menjaga dan menciptakan konservasi untuk lingkungan dan menjaga perdamaian, dengan cara:

1. Menekan penggunaan energi, yang menjadi ancaman nomor 1 di planet bumi kita: perubahan iklim.
2. Menjaga lautan dengan menekan penangkapan ikan yang merusak dan menciptakan lingkungan konservasi global di laut.
3. Menjaga hutan-hutan di dunia, tanaman, hewan, dan orang-orang yang ikut terlibat di dalamnya.
4. Bergerak di dalam mengurangi penggunaan senjata dan menjaga kedamaian dengan mengurangi konflik dan menyuarakan pemusnahan senjata nuklir.
5. Menciptakan masa depan yang bebas dari bahan beracun dengan memberi alternatif-altrernatif dari penggunaan obat-obatan di produk sehari-sehari dan industri.

Greenpeace mempunyai cabang di 40 negara mulai dari Eropa, Amerika, Asia, dan Pasifik. Sebagai organisasi independen, *Greenpeace* tidak menerima dana dari pemerintah atau perusahaan tapi bergantung dari kontribusi dari individual dan organisasi-organisasi lainnya. *Greenpeace* sudah mengadakan kampanye lingkungan hidup sejak tahun 1971 saat sebuah kapal kecil berisi pendukung-pendukung dan jurnalis berlayar menuju Amchitka, suatu daerah utara dari Alaska dimana pemerintah Amerika Serikat sedang mengadakan percobaan nuklir di bawah tanah.

Greenpeace ada untuk mengekspos para perusak lingkungan, dan menantang pemerintah dan korporasi saat mereka gagal menjaga lingkungan mereka dan masa depan kita.

2.1.2.5. World Wildlife Fund (WWF)

Pada April 1998, WWF Internasional kantor Program Indonesia berubah menjadi WWF-Indonesia, yang secara hukum diakui sebagai organisasi Indonesia dengan status yayasan. Sejalan dengan perubahan ini, WWF-Indonesia, sebagai Organisasi Nasional menjadi bagian dari WWF *Global Network*. Diseluruh dunia terdiri dari 27 Organisasi Nasional, 6 Organisasi Asosiasi, dan 22 kantor program.

Sebagai Organisasi Nasional, WWF-Indonesia telah melakukan desentralisasi menjadi 3 kantor *bioregion*, yakni kantor Sundaland, Wallacea dan Sahul untuk melaksanakan proyek pelestarian di wilayah *Global 200 Ecoregions*. Sejak 2001, WWF mengubah pendekatan proyek menjadi pendekatan programatik untuk memperluas dampak kerja WWF secara global di pusat keanekaragaman hayati utama.

Program-program dikembangkan sesuai dengan tema strategis yaitu hutan, laut, air tawar, spesies, perubahan iklim dan bahan kimia berbahaya. Hingga kini, program bahan kimia beracun masih dalam tahap perencanaan, sementara program perubahan iklim dan air tawar relatif masih berkembang. Tetapi program laut, hutan dan spesies telah tumbuh menjadi program yang kuat dan mencapai banyak kesuksesan.

2.1.3. Faktor Penghambat dan Pendukung

2.1.3.1. Faktor Penghambat

Riset dari *Nielsen Media Research* pada Desember 2007 menunjukkan 72% orang Indonesia tidak mengerti sama sekali mengenai global warming. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai *global warming* yang membuat mereka tidak dapat melakukan tindakan-tindakan yang dapat membantu

mengurangi dampak *global warming*, bagi orang yang lebih dewasa mereka tidak dapat menjadi figur untuk anak-anak.

Ketidakpedulian masyarakat terhadap lingkungan sekitar, kehidupan yang sudah mapan dan praktis membuat mereka susah untuk membantu menjaga lingkungan sekitar. Hal-hal sepele dan mudah seperti tidak menggunakan sumpit sekali pakai atau mencuci mobil menggunakan air tampungan hujan menjadi hal yang susah karena terbiasa menggunakan benda-benda yang lebih praktis ("Inconvenient Truth: A Global Warming," 20).

Jangkauan komunikasi yang kurang merata di Indonesia membuat pencegahan pemalakan hutan tidak maksimal, hutan di Indonesia adalah 60% dari luas keseluruhan dan menyebar di 17.504 pulau.

Kurangnya penanaman rasa menghargai alam dan pengenalan *global warming* untuk anak-anak, yang juga disebabkan tidak adanya panutan untuk mereka karena orang dewasa sendiri tidak mengetahui mengenai *global warming*.

2.1.3.2. Faktor Pendukung

Penyediaan informasi mengenai *global warming* yang mudah didapat melalui media massa yang ada seperti internet, majalah, poster, fotografi, animasi, dll. Yang dapat memudahkan orang dewasa mengakses informasi.

Pengenalan organisasi-organisasi lingkungan hidup seperti Yayasan Kehati, Yayasan Merah Putih, dll.

Untuk anak-anak sendiri disediakan media-media yang tepat dan menarik agar mereka dapat mengenal *global warming* dan menghargai alam, seperti dengan penggunaan karakter yang nantinya menjadi figur kesukaan mereka, baik dalam bentuk mainan, buku cerita bergambar, animasi, dll (Munsinger 157).

2.1.4. Upaya Pemerintah

Negara Indonesia terdiri dari 17.054 pulau memiliki keanekaragaman flora dan fauna, kandungan minyak dan gas bumi yang melimpah daripada negara-negara tetangganya. Ekosistem yang didalamnya mempunyai keanekaragaman menciptakan ekosistem-ekosistem yang unik ("Indonesia", *Wikihow*).

Sumber daya hayati yang paling banyak dieksploitasi pemanfaatannya adalah sumber daya yang terdapat di ekosistem hutan hujan dataran rendah. Karena keanekaragaman flora fauna yang terdapat di dalamnya terutama berbagai macam jenis kayu yang bernilai ekonomis tinggi ("Indonesia", *Wikihow*).

Secara internasional hutan Indonesia berfungsi sebagai paru-paru dunia dan dianggap signifikan mempengaruhi iklim dunia. Namun pada kenyataannya Indonesia menjadi negara penghasil gas emisi penyebab *global warming* terbesar ke 2 di dunia. Karena itu pengelolaan hutan Indonesia perlu dilakukan secara profesional dan terencana sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal, tanpa mengurangi kemampuan hutannya ("Indonesia", *Greenpeace*).

Pengelolaan hutan yang profesional dan terencana dibutuhkan, terutama untuk daerah yang rentan terhadap degradasi lingkungan, seperti di Irian Jaya. Selama puluhan tahun sektor kehutanan telah menjadi modal utama pembangunan ekonomi Indonesia, sebagai penghasil devisa negara, menyerap tenaga kerja, dan pengembangan wilayah.

Eksplorasi hutan telah menimbulkan berbagai permasalahan di beberapa daerah seperti degradasi hutan dan untuk masyarakat internasional sendiri: perubahan iklim. Kerusakan tersebut disebabkan oleh penebangan liar, perambahan hutan, dan pembukaan hutan skala besar serta kebakaran hutan.

Hak penguasaan hutan yang dimiliki suatu perusahaan atau instansi tidak mereka gunakan sesuai aturan-aturan yang ada. Penambangan-penambangan di daerah konservasi hutan juga menjadi salah satu penyebab kerusakan hutan, hingga pemerintah mengeluarkan UU No. 41/1999 yang melarang adanya penambangan di daerah konservasi.

Pemerintah berupaya memperbaiki hutan, dengan melakukan tiga kegiatan yaitu, rehabilitas, pemanfaatan, dan industri kehutanan. Dilakukan pembenahan-pembenahan sehingga akan diperoleh suatu struktur bisnis kehutanan yang efisien dan dapat mengembalikan keadaan hutan Indonesia sebagai salah satu jantung hijau dunia.

Pemerintah juga menarik Hak Penguasaan Hutan (HPH) milik beberapa perusahaan yang dianggap merusak dan tidak menuruti aturan yang ada, dan

hutan-hutan yang mulai rawan dinyatakan sebagai area rehabilitas, sehingga tingkat eksploitasi hutan dapat dikurangi.

Diciptakannya Badan Pengelola Kehutanan sebagai institusi pemegang mandat dalam pelaksanaan otonomi pengelolaan hutan, dan pemegang kewenangan hukum atas kawasan hutan.

Pemerintahan baru SBY-Kalla hasil pemilu 2004 yang menempatkan program pemulihan ekonomi dan pemberantasan kemiskinan sebagai prioritas pertama harus keluar dari paradigma pembangunan lama. Ke depan, pemerintah menerapkan kebijakan pembangunan yang berorientasi kepada keadilan dan keberlanjutan ekonomi, sosial, dan ekologi.

Baru-baru ini untuk menekan subsidi bahan bakar minyak (BBM) hingga sebesar Rp 10 triliun dalam waktu dekat akan diberlakukan kartu kendali penggunaan minyak tanah atau *kerosin*. Kartu kendali atau *smart card* juga akan diterapkan untuk premium dan minyak solar. Kartu itu nantinya bisa digunakan untuk membeli BBM dengan jumlah tertentu sesuai dengan kebutuhan. Diharapkan program ini dapat membantu mengurangi gas-gas emisi dan mengurangi eksploitasi sumber daya alam, dengan begitu *global warming* pun dapat semakin dicegah ("Indonesia Dalam Pemanasan Global" 1).

Pada Desember 2007 lalu Indonesia menjadi tuan rumah untuk *United Nation Climate Change Conference* di Bali. Konferensi itu menghasilkan kesepakatan untuk mengurangi emisi gas-gas penyebab *global warming* terutama bagi Negara-negara berkembang.

Selain hal-hal diatas pemerintah juga mempunyai undang-undang lain yang berkaitan dengan lingkungan hidup, antara lain:

UU No. 4/1982 tentang ketentuan-ketentuan pokok pengelolaan lingkungan hidup. Sebagian besar isinya menyatakan bahwa lingkungan hidup di Indonesia haruslah digunakan dalam batas-batas yang sesuai dengan Pancasila dan untuk kemakmuran rakyat.

UU No. 1/2004 yang mengatur izin pertambangan di hutan konservasi bagi perusahaan pertambangan.

2.1.5. Peranan Masyarakat

Diharapkan nantinya masyarakat makin memahami dan melakukan tindakan-tindakan yang dapat membantu menanggulangi efek *global warming*. Dan agar dapat lebih mengetahui apa yang perlu dilakukan untuk mengarahkan dan memaksimalkan kemampuan anak dalam mempersiapkan mereka sebagai generasi penerus kita (Moore 2).

Peranan masyarakat adalah untuk menjaga lingkungan mereka dan membantu memperkenalkan perihal sebab-akibat *global warming* terutama untuk mereka yang masih kanak-kanak.

Karena penyebab utama dari meningkatnya efek *global warming* karena kurangnya pengetahuan terhadap *global warming* dan kurangnya menghargai alam ini.

Berikut adalah hal-hal dan tindakan yang dapat dilakukan untuk membantu mengurangi proses *global warming*:

Tabel 2.2. Tabel Penghematan Sumber Daya di Rumah

Hemat energi	Matikan semua alat elektronik saat tidak digunakan. Kerlip merah penanda <i>standby</i> menunjukkan alat tersebut masih menggunakan listrik. Artinya Anda terus berkontribusi pada <i>global warming</i> .
	Pilihlah perlengkapan elektronik serta lampu yang hemat energi.
	Saat matahari bersinar hindari penggunaan mesin pengering, jemur dan biarkan pakaian kering secara alami.
Hemat air	Matikan keran saat sedang menggosok gigi.
	Gunakan air bekas cucian sayuran dan buah untuk menyiram tanaman.
	Segera perbaiki keran yang bocor - keran bocor menumpahkan air bersih hingga 13 liter air per hari.
	Jika mungkin mandilah dengan menggunakan shower. Mandi berendam merupakan cara yang paling boros air.

Hemat kayu dan kertas	Selalu gunakan kertas di kedua sisinya
	Gunakan kembali amplop bekas
Kurangi, pakai lagi dan daur ulang (<i>Reduce, Reuse and Recycle</i>)	Jangan gunakan produk 'sekali pakai' seperti piring dan sendok kertas atau pisau, garpu dan cangkir plastik.
	Simpan makanan dalam wadah keramik, hinder.
	Gunakan baterai isi ulang.
	Pilih kalkulator bertenaga surya.

Tabel 2.3. Tabel Penghematan Sumber Daya di Kebun

Hemat air	Jika mungkin, hindari penggunaan selang.
	Gunakan kaleng penyiram tanaman atau ember untuk mencuci mobil.
	Siramilah tanaman di sore hari agar air mudah meresap kedalam akar. Penyiraman pada siang hari hanya membuat air menguap percuma.
	Biarkan rumput di halaman tumbuh sedikit lebih tinggi - hal ini akan mengurangi konsumsi air.
	Gunakan air hujan untuk menyiram kebun.
Kurangi sampah, kurangi pencemaran	Jangan membakar sampah - karena dapat memproduksi bahan kimia berbahaya, serta menghasilkan karbon dioksida yang berkontribusi pada perubahan iklim.
	Upayakan penggunaan pupuk dan pestisida organik yang ramah lingkungan - selain dapat mengurangi polusi, produk organik lebih ramah terhadap hewan. Bahan kimia dari pupuk akan terkumpul di lautan dan dapat membahayakan ekosistem.
	Tanamlah tanaman anti penyakit dan anti hama.
	Gunakan tanaman untuk menolak serangga. Sebagian tumbuhan dan bunga, seperti <i>zodia</i> , sereh dapat mengusir serangan serangga.
Selalu hargai alam	Percantik kebun Anda dengan keindahan bunga-bunga liar.

	Luangkan waktu menikmati keindahan alam bersama keluarga dan teman-teman.
	Dukunglah kehidupan liar di kebun dengan meletakkan sarang burung, membuat kolam dan menanam tanaman dan bunga liar sebanyak-banyaknya.
	Tanam jenis pohon lokal.
	Jangan petik bunga-bunga, biarkan dia tetap mempercantik alam terbuka.

Tabel 2.4. Tabel Penghematan Sumber Daya saat Berbelanja

Pilihlah produk segar secara hati-hati	Beli bahan-bahan makanan organik. Proses penanaman bahan-bahan makanan non-organik menggunakan bahan kimia berbahaya seperti pestisida, yang dapat mencemari jalan air dan seluruh lingkungan sekitar.
	Beli buah-buahan dan sayuran yang sedang musim untuk mengurangi biaya transportasi yang berlebihan untuk mengimport barang-barang tersebut. Jika memungkinkan, belilah bahan makanan produksi lokal.
Pilihlah produk segar secara hati-hati	Beli bahan-bahan makanan organik. Proses penanaman bahan-bahan makanan non-organik menggunakan bahan kimia berbahaya seperti pestisida, yang dapat mencemari jalan air dan seluruh lingkungan sekitar.
	Beli buah-buahan dan sayuran yang sedang musim untuk mengurangi biaya transportasi yang berlebihan.

(Lanjutan) Tabel 2.4. Tabel Penghematan Sumber Daya saat Berbelanja

Kurangi sampah dan polusi, hematlah energi	Jangan membeli produk dengan kemasan berlebihan, dan jika memungkinkan pilihlah produk yang menggunakan wadah pakai ulang.
	Belilah produk daur ulang atau produk yang dapat di daur ulang, misalnya tisu toilet dan alat-alat tulis.
	Jika anda pergi ke supermarket dengan menggunakan mobil, ajaklah teman anda - perjalanan dengan satu mobil lebih baik daripada menggunakan dua mobil.
	Bawalah kantong belanjaan anda sendiri atau gunakan plastik bekas pakai ketika berbelanja.
	Belilah dalam jumlah besar jika memungkinkan, hal ini selain dapat menghemat pengepakan dapat juga meghemat uang.
	Transportasi air dari sumbernya ke rak supermarket adalah pembuangan energi yang mahal. Apalagi, sampah botol gelas dan plastik yang kita hasilkan sudah sangat banyak.
	Jangan membeli air minum botolan jika anda yakin air keran anda aman dikonsumsi.
	Belilah peralatan rumah tangga yang paling hemat energi yang dapat anda jangkau.
Hindari bahan kimia berbahaya	Hindari pembelian sampo anti kutu yang mengandung pestisida
	Pilihlah produk pembersih yang <i>biogradable</i> sehingga bahan kimianya hanya memberikan sedikit dampak pada sistem tanah dan air kita.

Tabel 2.5. Tabel Penghematan Sumber Daya saat Berlibur

Hemat energi, kurangi sampah dan polusi	Hindari bepergian dengan pesawat udara jika memungkinkan - perjalanan udara memerlukan jumlah bahan bakar yang sangat besar dan dapat menimbulkan efek rumah kaca.
	Buanglah sampah secara bertanggung jawab - ini dapat berbahaya bagi kehidupan liar.
	Gunakan kembali handuk-handuk dan berpartisipasi dalam setiap langkah penghematan yang dilakukan oleh hotel.
	Jangan membuang <i>cotton buds</i> , kondom, tampon dan plastik ke dalam toilet - atau anda akan menemukannya kembali di pantai saat kunjungan anda berikutnya.
	Ambil semua sampah di pantai - penyus seringkali terbunuh oleh sampah plastik yang seringkali keliru dianggap sebagai ubur-ubur oleh penyus. Banyak sampah berbahaya yang memerlukan waktu tahunan untuk diurai.
Hargai alam	Jangan ikut berpartisipasi dalam kegiatan berburu atau memancing kecuali jika kegiatan tersebut bertujuan untuk ambil bagian dalam rencana pengelolaan yang lebih efektif.
	Jangan tergoda untuk menyentuh binatang/hewan liar dan mengganggu habitat baik di darat, pantai maupun dalam laut.
	Berhati-hatilah saat memilih souvenir untuk dibawa pulang. Banyak spesies dari koral sampai gajah dan <i>alligator</i> terancam kepunahan karena mereka banyak diambil untuk souvenir.

(Lanjutan) Tabel 2.5. Tabel Penghematan Sumber Daya saat Berlibur

	Kapal boat dan <i>jet-ski</i> menimbulkan polusi suara dan kimia yang akan mengganggu kehidupan liar - jangan biarkan mesin terus-terusan menyala jika tidak digunakan.
	Jika anda berlayar, berselancar atau berselancar angin, jagalah jarak paling tidak 100m dari sarang anjing laut atau burung laut agar tidak mengganggu mereka.

Tabel 2.6. Tabel Penghematan Sumber Daya di Tempat Kerja

Berangkat ke tempat kerja	Gunakan transportasi publik, sepeda atau berjalan kaki daripada menggunakan mobil untuk berangkat ke kantor.
	Jika anda berkendara untuk berangkat kerja, cobalah untuk berangkat bersama-sama dengan kolega yang tinggal berdekatan atau sejalan kebijakan personal.
	Atur <i>printer</i> anda untuk mencetak di kedua sisi kertas.
	Gunakan email jika memungkinkan, daripada menggunakan mesin fax atau tulisan tangan.
	Gunakan kembali amplop bekas.
	<i>Recycle</i> kertas bekas pakai.
	Matikan lampu ruang meeting dan matikan komputer serta alat elektronik lainnya jika tidak digunakan.

2.1.6. Peranan Anak-Anak

Untuk menghindari kerusakan alam lebih lanjut, kita harus mengenalkan *global warming* kepada anak-anak. Sampah-sampah tidaklah akan hilang, bahkan di masa depan dimana teknologi mampu menciptakan pembakaran sampah yang

benar-benar tidak mencemari dan mampu menciptakan energi baru, sampah pastilah akan tetap ada. Karena itu sangatlah penting untuk mulai mengajari anak-anak untuk hidup ramah lingkungan, agar nantinya mereka juga tetap melakukannya di masa depan. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat membantu kita untuk mengajari anak-anak:

1. Mulailah dengan konsep dasar terhadap bahan-bahan seperti kertas daur ulang, plastik, kaca, dan bahan logam. Beritahu anak-anak apa yang bakal terjadi jika barang-barang tersebut dibuang sembarangan. Untuk contoh: bila anak kita bertanya kenapa kita mendaur ulang tas plastik dari toko, jelaskan bahwa tas plastik tersebut tetaplah akan terkubur dan tidak terurai walaupun berada di dalam tanah selama ratusan tahun.
3. Ajari anak-anak perihal kegiatan mendaur ulang. Ambil pakaian-pakaian dari anak-anak kita yang sudah tidak terpakai dan donasikan pakaian-pakaian itu.
4. Jelaskan bahwa gas-gas emisi adalah kontributor terbanyak dari penyebab global warming dan karbondioksida adalah gas emisi penyebab utama. Ajari anak-anak setiap kita berkendara, menggunakan peralatan elektronik, gas-gas emisi dihasilkan.
5. Jelaskan sebab akibat global warming. Mungkin dengan penjelasan simpel seperti ini: sinar matahari menghangatkan bumi. Sisa sinar yang tidak tergunakan dipantulkan kembali oleh atmosfer bumi dan dikembalikan kembali ke luar angkasa. Gas-gas emisi yang terperangkap inilah yang menyebabkan bumi makin memanas.
6. Tunjukkan secara nyata efek sesungguhnya dari global warming. Bila bumi terlalu panas, tanaman dan hewan-hewan akan mati, danau-danau dan sungai akan mengering. Bila ini terjadi, ini akan berefek pada makanan dan minuman yang kita konsumsi.

2.1.7. Karakter

2.1.7.1. Pengertian Karakter

Karakter dalam permainan video adalah tokoh fiksi yang dapat dimainkan oleh sang pemain. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain.

Karakter bersifat semi permanen di mana jika kita tidak menginginkannya lagi maka dengan mudah kita bisa menghapusnya. Karakter menjadi ciri utama user dalam setiap game online. dalam kenyataan umum, karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri.

Karakter seperti: pemaah, sabar, ceria, pemaaf. Dan banyak lainnya karena setiap manusia pasti mempunyai karakter yang berbeda. Manusia sebagai makhluk individu-sosialis mempunyai karakter sosial yang kuat berbeda dengan makhluk-makhluk hidup lainnya. Karakter disebut juga (Karakteristik), ataupun dalam bahasa Inggris (*charateristic*). Untuk menunjukan ekstitensi dirinya manusia pasti mempunyai ciri khas karakter sendiri-sendiri (*Webster's New World College Dictionary, 57*).

2.1.7.2. Sejarah Perkembangan Karakter di Indonesia

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa karakter yang hingga sekarang masih terkenal dan teringat, karakter-karakter tersebut antara lain: Si Unyil, Komo, Boneka Susan, dan yang terbaru adalah Jalan Sesama.

1. Si Unyil

Si Unyil adalah film seri televisi Indonesia produksi PPFN yang mengudara setiap hari Minggu pagi di stasiun TVRI dimulai pada tanggal 5 April 1981 sampai 1993.

Ditujukan kepada anak-anak, film seri boneka ini menceritakan tentang seorang anak Sekolah Dasar (yang lalu akhirnya setelah bertahun-tahun lamanya bisa mencapai posisi Sekolah Menengah Pertama) bernama Unyil dan petualangannya bersama teman-temannya. Kata "Unyil" berasal dari "mungil" yang berarti "kecil".

Si Unyil telah menjadi salah satu bagian tak terpisahkan dari budaya populer di Indonesia, dan banyak orang tidak dapat melupakan berbagai unsur seri ini, mulai dari lagu temanya yang dimulai dengan kata-kata "Hom-pim-pah alaiyum gambreng!" sampai tokoh-tokoh seperti Pak Raden dan Pak Ogah dan

kalimat seperti "*Cepek* dulu dong!". Saat ini boneka-boneka si Unyil telah menjadi koleksi Museum Wayang di Jakarta.

Si Unyil ini pernah dicoba diangkat lagi oleh PPFN dengan bantuan Helmy Yahya pada tahun 2001, dengan meninggalkan atribut lama dan memakai atribut baru agar sesuai dengan jamannya, akan tetapi usaha itu gagal. Pada tahun 2007, acara ini dihidupkan lagi dengan nama Laptop Si Unyil, digawangi oleh Trans7. Karakter, lagu pembuka, dan cerita tetap dipertahankan, kecuali beberapa yang diperbaharui seiring zaman. Seperti ucapan Pak Ogah, yang dulu "*Cepek* dulu dong" kini jadi "*Gopek* dulu dong"; dan Unyil didampingi temannya membahas hal-hal pendidikan dengan laptop yang dimiliki teman si Unyil (Suyadi. 20).



Gambar 2.1. Si Unyil dan Pak Raden

2. Jalan Sesama

Jalan Sesama adalah versi Indonesia dari *Sesame Street*, yang memulai siarannya pada 18 Februari 2008 di Trans7 ("*Animation World Network 'Indonesian Sesame Street Moves In'*", 2008). Jalan Sesama dibuat dengan konsep kebersamaan dalam perbedaan. Program ini selain mengajarkan cara membaca dan berhitung juga mengajarkan keanekaragaman di Indonesia, pemahaman terhadap lingkungan, dan pembangunan karakter seseorang ("*Jalan Sesama: Sesame Street.*" Sinar Harapan. 2007).

Program memulai syuting pada bulan Mei 2007 dan kontraknya akan berlaku hingga 2010. Program ini diproduksi oleh PT. Creative Indigo dan *Sesame Workshop* - organisasi non profit yang bermarkas di New York. Kerja sama ini akan memproduksi sebanyak 3 musim Jalan Sesama atau 156 jam episode yang sepenuhnya menggunakan bahasa Indonesia yang akan disiarkan di seluruh Indonesia (“*Sesame Street's coming to town!*”. *The Jakarta Post*. 2007).

Program ini berbeda dengan Boneka Sesame, yang tidak lain adalah *Sesame Street* dengan *dubbing* bahasa Indonesia. Program ini menampilkan boneka-boneka Muppet yang sudah ada sebelumnya, seperti Elmo, Big Bird, dan karakter-karakter lainnya (*Sesame Street' heads to Indonesia*. 2007). Namun dengan tambahan beberapa karakter baru dengan nafas Indonesia. Beberapa karakter baru tersebut adalah:

1. Momon, seorang anak berumur 5 tahun yang suka melukis dan berhitung, dia sedang belajar menulis huruf.
2. Putri, seorang anak perempuan berumur 3.5 tahun. Seorang anak yang aktif yang selalu meminta bantuan kepada Momon, mengingatkan pada karakter Ernie dan Elmo.
3. Tantan, seekor orang utan yang bijak, bertindak sebagai penengah di Jalan Sesama.
4. Jabrik, seekor bayi badak yang selalu tertawa namun sering bersungut-sungut (*Open Sesame on Condi's puppet diplomacy*. 2007).



Gambar 2.2. Jabrik dan Tantan



Gambar 2.3. Momon dan Putri



Gambar 2.4. Tantan Si Orang Utan

3. Si Komo

Diciptakan oleh Kak Seto, program ini dibuat untuk memberi acara yang mendidik untuk anak-anak. Para tokohnya seperti Si Komo, Ulil, Dompu, Belu dan Piko memiliki karakter serta sifat khas yang dimiliki anak-anak. Namun karena pembuatan cerita boneka yang dianggap lebih mahal daripada film kartun luar negeri, acara Si Komo pun di berhentikan ("Kick Andy!", 2008).

4. Si Tongki

Gatot Sunyoto sang pencipta boneka Si Tongki dikenal sebagai seniman serba bisa. Beliau adalah pengarang lagu yang berjudul Gubahanku. Selain itu

beliau juga dikenal sebagai seorang pemusik, penyanyi, MC, *impersonator*, dan juga ahli suara perut (*ventriloquisme*).

Pada tahun 70-an sampai dengan 80-an, Gatot Sunyoto menjadi pembawa acara anak2 di Televisi Republik Indonesia. Pada acara ini Gatot Sunyoto selalu ditemani oleh Tongki, bonekanya yang sering melontarkan komentar-komentar yang lucu. Dalam setiap pemunculannya beliau selalu memerankan karakter yang berbeda dengan menggunakan kostum sesuai karakter yang dimainkannya.

Dengan menggunakan seni bicara lewat perut, Gatot dan Tongki menjalin komunikasi dan mampu menyampaikan pesan-pesan, seperti jangan lupa cuci tangan atau jangan mengompol dan sebagainya ("Kick Andy!", 2008).

5. Boneka Suzan dan Ria Enes

Dengan karakter yang pemberani, centil, ceriwis dan khas anak-anak, boneka Suzan bersama Kak Ria menjadi idola anak-anak di tahun 90-an. Ria menjadikan Suzan sebagai teman untuk berdialog dan berkomunikasi dengan anak-anak.



Gambar 2.5. Ria Enes dan Suzan

2.1.7.3. Sejarah Karakter di Dunia

1. Sesame Street

Adalah sebuah acara pendidikan anak-anak yang berasal dari Amerika Serikat untuk anak-anak pra-sekolah dan merupakan perintis standar televisi edukasi kontemporer yang menggabungkan pendidikan dan hiburan (*edutainment*).

Sesame Street terkenal dengan karakter-karakter Muppet, yang dibuat oleh Jim Henson, seorang pemain boneka (*puppet*). Terdapat lebih dari 4.134 episode yang telah diproduksi selama 37 musim. Musim pertama penayangannya berjumlah 130 episode, tapi musim ke-36 hanya sebanyak 25 episode. Dengan jumlah episode sebanyak itu, *Sesame Street* merupakan salah satu serial acara televisi yang paling lama tayang sepanjang sejarah pertelevisian.

Sesame Street diproduksi di Amerika Serikat oleh sebuah organisasi non-profit *Sesame Workshop*, sebelumnya bernama *Children's Television Workshop* (CTW), yang didirikan oleh Joan Ganz Cooney dan Ralph Rogers. Tayangan perdana acara ini disiarkan pada 10 November 1969, di saluran *National Educational Television*, dan kemudian dipindahkan ke *Public Broadcasting Service*.

Karena acara ini memberikan pengaruh yang sangat positif, *Sesame Street* menjadi salah satu tayangan pendidikan yang paling dihormati di dunia. Tidak ada serial televisi lain yang mampu menandingi kesuksesan dan pengakuan internasionalnya (Karen Barss 13). Serial originalnya sudah ditayangkan di 120 negara, dan lebih dari 30 versi internasional yang sudah diproduksi, tidak termasuk versi sulih suara. Di Indonesia, *Sesame Street* pernah ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI dan SCTV pada awal dekade 1990-an.

Serial-serial ini telah memperoleh 109 Emmy Awards, lebih banyak daripada serial televisi lainnya (“Sesame Workshop: Sesame Street Season 37 Press Kit”). Sekitar 75 juta orang Amerika pernah menyaksikan serial ini ketika mereka masih anak-anak, jutaan lainnya juga telah menonton serial ini, termasuk orang tuanya.

2. Doraemon

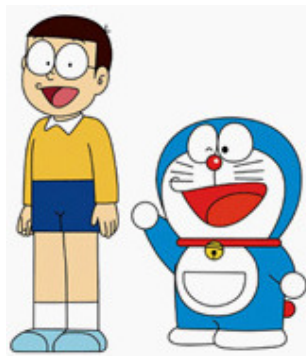
Doraemon adalah sebuah *manga* populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak tahun 1970 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 4 SD yang bernama Nobi Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Doraemon dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi di masa depan yang disebabkan karena Nobita.

Nobita, setelah gagal dalam ulangan sekolahnya atau diganggu oleh Giant dan Suneo, akan selalu mendatangi Doraemon untuk meminta bantuan. Doraemon kemudian biasanya akan membantu Nobita dengan menggunakan peralatan-peralatan canggih dari kantong ajaibnya.

Pada bulan Desember 1969, manga *Doraemon* terbit berkesinambungan dalam 6 judul majalah bulanan anak. Majalah-majalah tersebut adalah majalah *Yoiko* (anak baik), *Yōchien* (taman kanak-kanak), *Shogaku Ichinensei* (kelas 1 SD), *Shogaku Yonnensei* (kelas 4 SD), dan sejak 1973 majalah *Shogaku Gogensei* (kelas 5 SD) dan *Shogaku Rokunensei* (kelas 6 SD). Cerita yang terkandung dalam majalah-majalah itu berbeda-beda, yang berarti pengarang cerita ini harus menulis lebih dari 6 cerita setiap bulannya. Pada tahun 1979, *CoroCoro Comic* diluncurkan sebagai majalah *Doraemon*.

Sejak pertama kali muncul pada tahun 1969, cerita Doraemon telah dikumpulkan dan dibagi ke dalam 45 buku yang dipublikasikan sejak tahun 1974 sampai 1996, dan telah terjual lebih dari 80 juta buku pada tahun 1992. Sebagai tambahan, pada tahun 2005, Shōgakukan menerbitkan sebuah serial tambahan sejumlah 5 jilid dengan judul *Doraemon+* (*Doraemon Plus*), dengan cerita yang berbeda dari 45 volume aslinya.

Doraemon sendiri sudah berjalan belasan tahun di salah satu stasiun televisi di Indonesia, dan sudah menjadi salah satu acara favorit anak-anak hingga sekarang.



Gambar 2.6. Nobita dan Doraemon

3. Barney and Friends

Barney and Friends dikenal pertama kali pada tahun 1992 yang diproduksi di Amerika Serikat yang ditujukan untuk anak-anak yang belum bersekolah. Serien ini berisikan karakter dari judul itu sendiri Barney, seekor dinosaurus berwarna ungu yang mengajari melalui nyanyian dan gerakan-gerakan tarian kecil dengan sikap yang bersahabat dan optimistik.

Barney diciptakan di tahun 1987 oleh Sheryl Leach dari Dallas, Texas, Amerika Serikat. Dia datang dengan ide untuk menciptakan suatu acara televisi yang cocok dan mendidik untuk anaknya. Sheryl membawa timnya sendiri lalu membuat acara dengan nama *Barney dan the Backyard Gang*, acara ini mendapat kesuksesan. Namun setelah diambil alih oleh *Public Broadcasting Service*, dengan nama "*Barney and Friends*" di tahun 1992, acara ini mendapat kesuksesan yang luar biasa.

Acara ini dikritik karena kurang memuat nilai-nilai pendidikan. Namun, riset yang diadakan oleh para peneliti Yale, acara ini sebenarnya berisi nilai-nilai yang memang dibutuhkan untuk mereka yang belum bersekolah.

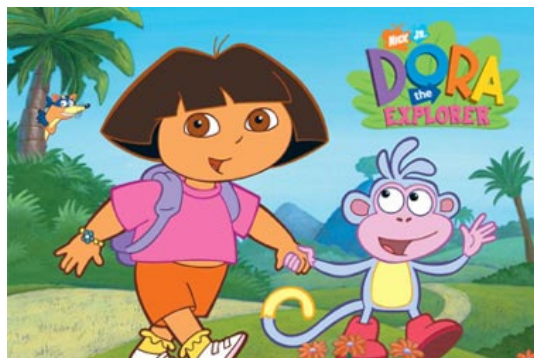


Gambar 2.7. Barney

4. Dora the Explorer

Dora the Explorer adalah program animasi untuk *Nickleodeon Network*. Pertama kali disiarkan pada tahun 1999, lalu mulai bersiaran secara rutin di tahun 2000. Dora diciptakan oleh Chris Gifford, Valerie Walsh, dan Eric Weiner. Dora juga mengudara di Noggin. Pada tahun 2006 Dora mengudara di CBS. *Dora the Explorer* sangatlah sukses, di tahun 2004 Dora berhasil mendapatkan \$ 1 Milyar.

Di setiap episodenya Dora selalu berpergian mengeksplorasi untuk menemukan sesuatu atau menolong orang. Dora selalu bertanya kepada pemirsa di rumah untuk membantunya menemukan jalan ke tempat tujuannya dengan bantuan peta. Dora juga mengajarkan bahasa spanyol kepada anak-anak dan mengajarkan beberapa kata kepada pemirsa.



Gambar 2.8. Dora the Explorer.

2.1.7.4. Pengembangan Karakter

Langkah-Langkah Menciptakan Desain Karakter

1. Tentukan genre dimana karakter kita akan ditempatkan. Pilihlah genre mulai dari horor hingga romantisme.
2. Tentukan apa yang akan kita buat, seorang protagonis atautkah seorang antagonis. Mungkin juga dibutuhkan karakter pembantu seperti teman baik.
3. Tentukan jenis kelamin karakter kita dan usia nya. Usia dapat menunjukkan kepada *target audience* detil tentang karakter kita. Karakter yang bijak dapat ditunjukkan dengan seseorang yang tua, sedangkan karakter yang penuh antusias dan ditunjukkan sebagai seorang anak muda baik laki-laki maupun perempuan.
4. Ciptakan sebuah daftar yang berisi tujuan dari karakter kita. Di dalam cerita roman seorang tokoh dapat mempunyai tujuan untuk mendapatkan cinta sejatinya.
5. Buatlah daftar hal-hal yang disukai dan tidak disukai dari karakter kita.
6. Tambahkan dalam daftar hal-hal seperti: hobi, kebiasaan buruk, kebiasaan khusus dalam berperilaku. Mungkin hal-hal seperti kebiasaan menggigit kuku tangan dapat dimasukkan ke dalam daftar.
7. Kerjakan juga fitur-fitur lain seperti tempat tinggal, seperti apa penampilan karakter tersebut, atau apakah dia mempunyai hewan kesayangan, dll. Detil-detil ini dapat memberi masukan untuk latar belakang karakter.
8. Perdalam hal-hal seperti rasa takut mereka, motivasi, dan rahasia mereka. Ini dapat membantu dalam menambahkan rasa realistik.
9. Ambil cara bersikap dan berperilaku dari orang-orang di sekitar kita ("Wikihow", 3).

Beberapa tips yang dapat membantu dalam mengembangkan desain karakter kita:

1. Proses-proses diatas bertujuan untuk membentuk karakter yang semakin realistik. Bila dibutuhkan, tambah atau kurangi langkah-langkah yang ada untuk membentuk karakter yang kita ingini.
2. Perhatikan orang-orang di sekitar kita, paman, teman, maupun pacar kita dapat memberi masukan untuk karakter kita.

3. Dengarkan saat orang menceritakan suatu kisah, baik itu fiksi maupun non-fiksi ("Wikihow", 5).

Langkah-Langkah Menciptakan Karakteristik Karakter

1. Mulai dengan sebuah profil yang simpel, dengan kategori seperti berikut: Nama, Usia, Jenis Kelamin, dan Pekerjaan. Kategori-kategori ini akan memberi efek kepada pilihan karakter kita.
2. Ciptakan sebuah nama yang baik dan tepat untuk *target audience* kita. Nama akan memberi imbas untuk karakteristik karakter kita. Pemberian nama panggilan dapat juga digunakan.
3. Kembangkan profil. Ciptakan latar belakang dari karakter kita.
4. Buat karakteristik yang lebih berkembang. Bagaimana latar belakang kehidupannya dapat memberi efek pada karakteristik nya?
5. Tetaplah menulis hingga cerita kita selesai, lalu baca dan lihatlah kembali. Perbaiki hal-hal yang tidak sesuai dengan karakteristik karakter kita ("Wikihow", 7).

Beberapa tips yang dapat membantu dalam mengembangkan karakteristik karakter kita:

1. Nama sangatlah penting, buatlah nama yang merefleksikan sesuatu dari karakter tersebut.
2. Jalan cerita jugalah penting. Karakteristik dari karakter akan mempengaruhi bagaimana jalan cerita akan terjalin.
3. Penggunaan astrologi sebagai sumber karakteristik jugalah membantu ("Wikihow", 20).

2.1.8. Tinjauan Buku Cerita Bergambar

2.1.8.1. Pengertian Buku Bacaan

Buku bacaan adalah suatu media komunikasi yang mempunyai peran penting dalam hal pengetahuan dan informasi, karena buku dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Sedangkan membaca diartikan sebagai periode aktivitas seseorang dalam suatu jangka waktu tertentu. Maka secara sederhana buku bacaan

dapat diartikan sebagai karya tulis yang dikomposisikan untuk memberikan informasi baik pengetahuan maupun yang bersifat hiburan positif bagi orang yang membacanya.

Bagi sebagian orang, buku bacaan seperti novel memiliki kekuatan yang lebih dibanding film. Komik dapat membuat seorang anak melupakan waktu belajarnya dan membuatnya terpaku lebih daripada melihat judul cerita yang sama pada versi filmnya. Hal-hal tersebut disebabkan karena buku memiliki beberapa kelebihan seperti:

1. Kekuatan gambar tak bergerak

Gambar tak bergerak pada komik dan cergam lebih dapat diamati. Karena itu pencipta komik atau cergam harus menciptakan ilustrasi sebaik mungkin. Kekuatan garis, goresan, dan warna merupakan kekuatan utama gambar tak bergerak. Dan meskipun tak bergerak bukan berarti ia tak punya jiwa. Hal ini kurang lebih sama dengan menikmati lukisan. Keindahannya tak dapat digantikan pada film atau media lainnya.

2. Kekuatan tulisan

Beberapa novel yang ditulis dengan sangat bagus mampu melambungkan imajinasi pembacanya lebih daripada ia melihat film. Karena pada novel seseorang bebas untuk menentukan gambaran tokoh-tokohnya sesuai keinginannya sendiri. Ia dapat menciptakan dunia khayalannya sendiri berdasarkan cerita dalam tulisan. Sedangkan di film ia didikte oleh dunia dan wajah yang telah tercipta tanpa bisa menolak walaupun kadang tidak sesuai dengan keinginannya.

3. Lebih terjangkau oleh semua kalangan

Kisaran harga buku yang sangat luas mulai dari yang paling murah sehingga dapat dibeli oleh masyarakat dengan tingkat ekonomi bawah sampai dengan yang sangat mahal.

4. Efisiensi untuk melihat info di dalamnya

Tidak memerlukan alat khusus untuk membacanya hanya sebatas mata manusia. Lain halnya dengan informasi di internet atau VCD dan DVD. Hal ini juga menyangkut keterjangkauan sebuah buku untuk mereka yang tidak mampu membeli DVD *player* atau *surfing* di internet.

Disamping itu buku bacaan juga memiliki kekurangan jika dibandingkan dengan media lainnya, seperti :

1. Tidak memiliki audio pendukung seperti pada film.

Pengaruh audio sebenarnya cukup besar untuk membawa penonton lebih menjiwai pesan yang disampaikan. Karena ilustrasi musik pada film dapat melipat gandakan pesan yang disampaikan secara visual oleh gambar bergerak dalam sebuah film.

Namun lain halnya dengan audio visual. Sebuah film untuk anak balita dapat diberi pesan melalui gambar bergerak dan suara yang menggantikan peran tulisan dalam buku. Terhadap bahasa komunikasi ini, anak tidak cepat bosan karena justru melalui suara, anak-anak akan lebih cepat mengerti akan suatu hal. (contoh: *Teletubbies* dan *Dora The Explorer* dimana kata-kata yang diucapkan terus diulang-ulang untuk membuat anak yang menontonnya cepat mengerti).

2. Terbatasnya penggunaan tulisan dan gambar karena ada batasan genre.

Dalam menyusun sebuah buku perlu pertimbangan matang untuk *target audience* yang mana buku tersebut diajukan. Karena bila seorang anak-anak melihat buku yang banyak tulisannya, maka ia tidak akan pernah tertarik untuk membaca buku tersebut. Demikian pula seorang dewasa dengan profesi seperti ilmuwan atau teknisi tidak akan terlalu peduli dengan gambar-gambar indah pada buku yang dibacanya karena prioritasnya adalah mendapatkan informasi. Tulisan dapat dipahaminya dan seandainya memerlukan gambar, ia tidak membutuhkan gambar yang banyak warna, ukuran besar, dan bentuk-bentuk yang lucu. Cukup gambar yang inovatif.

3. Mudah digandakan tanpa ijin

Murahnya harga *photocopy* menyebabkan penggandaan informasi dalam sebuah buku mudah dilakukan dan hal ini sulit sekali dicegah karena hampir semua orang melakukannya.

2.1.8.2. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Pengertiannya dapat dipisah menjadi cerita dan bergambar, di mana kata "cerita" memiliki definisi sebagai berikut:

1. Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, peristiwa, kejadian, dan sebagainya.
2. Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, ataupun penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya.
3. Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup seperti sandiwara, wayang, dan lain-lain.
4. Omong kosong, dongengan, omongan.

Kata "bergambar" dapat memiliki pengertian dihiasi dengan gambar, ada gambarnya. Dengan fungsi gambar yang sebetulnya adalah penghias dan pendukung cerita serta membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek dalam cerita.

Sehingga secara keseluruhan, buku cerita bergambar merupakan karya literatur yang mengkombinasikan antara aspek visual dan verbal. Dapat didefinisikan sebagai salah satu media komunikasi atau seni gambar berurutan yang menyajikan kisah, karangan ataupun dongeng melalui kekuatan bahasa gambar dan tulisan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, kejadian dan sebagainya dan disertai hiasan gambar untuk membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek dalam cerita yang dipadukan dalam satuan komposisi.

Antara cergam dengan buku yang lain berbentuk komik terdapat persamaan dalam hal sama-sama merupakan kisah atau cerita yang didukung oleh gambar. Namun memiliki perbedaan dalam hal jumlah ilustrasi yang ditampilkan dan bentuk penulisan isi cerita atau komposisi antara gambar dan tulisan.

1. Komik umumnya dilengkapi dengan bingkai-bingkai secara juktaposisi atau berjajar-jajar, dialog dalam balon serta narasi yang saling merajut sebuah cerita, dengan gambar yang ditampilkan secara berurutan dan gambar yang dibuat seeksprisif mungkin untuk menimbulkan emosi yang terdapat dalam cerita.

Hal tersebut berbeda dengan cergam yang memadukan antara dua elemen penting aspek visual dan aspek verbal, dimana penyusunannya dapat juktaposisi atau berjajar-jajar antara gambar dan tulisan ataupun memisahkan masing-masing pada halaman tersendiri. Dalam satu halaman

yang sama, ilustrasi yang ditampilkan mewakili satu adegan yang paling menarik dan menggambarkan inti cerita yang terdapat dalam halaman tersebut. Penggambaran ilustrasi juga dibuat seekspressif mungkin untuk mendukung emosi dan menunjang inti cerita yang disampaikan.

2. Dalam komik isi cerita dibagi-bagi dalam panel dan diharuskan melihat secara berurutan keseluruhan panel tersebut (tersusun dalam rangkaian gambar dan tulisan) untuk mengerti isi cerita didalamnya.

Isi cerita cergam ditulis satu kesatuan seperti cuplikan dalam satu halaman dan disertai satu ilustrasi sebagai pendukung, umumnya didukung tampilan ilustrasi yang berwarna.

Cergam dan komik di Indonesia telah mengalami posisi naik turun, bahkan seringkali mendapat asosiasi yang kurang baik. Cergam dianggap dangkal, pemimpi, dan tidak mendidik walaupun sesungguhnya cergam mampu menyajikan cerita-cerita yang tidak hanya mendidik dan mudah dicerna, namun juga menambah intelektualitas, imajinatif, dan juga kreatifitas pembacanya (Kamus Besar Bahasa Indonesia 30).

2.1.8.3. Perkembangan Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Pada awal munculnya cergam di Indonesia, cergam memiliki konotasi yang sama dengan komik, istilah cergam dan komik menjadi rancu. Namun dalam perkembangannya istilah cergam memiliki konotasi sendiri yang lepas dari komik, hal tersebut nampak pada karya-karya cergam dan komik yang menunjukkan perbedaan yang eksplisit.

Di Indonesia asal mula cerita bergambar, yang pada awal mulanya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam.

Indikasi pertama ditemukannya gambar babi hutan di Gua Leang-leang, Sulawesi Selatan. Gambaran terdekat lainnya terdapat pada relief candi Borobudur dan Prambanan yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan.

Di Bali terdapat Prasi, ilustrasi dan lukisan yang dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, tema

ceritanya Dampati lelagon atau Darma Lelagon. Indonesia juga mempunyai Wayang Beber di Jawa yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar adegan per adegan, dalanglah yang menarasikan satu persatu gulungan, wayang beber dan menjalin kisah di dalamnya.

Di Indonesia jaman keemasan cergam dimulai tahun 1950, jaman di mana komik lokal di Indonesia mendominasi daya tarik pembaca komik di Indonesia, yaitu ketika sebuah buku yang mengadaptasi legenda kung fu China, yang sering kali kita kenal dengan *Kho Ping Hoo* atau Asmaraman Sukowati yang berasal dari Solo, di mana karya tersebut telah memadukan 2 kebudayaan yang berbeda yaitu antara kebudayaan Tionghoa dengan kebudayaan Jawa.

Kemudian pada tahun 1970-1980 munculah komik-komik yang mengangkat kisah seorang *super hero* yang diadaptasi dari kebudayaan barat. Beberapa judul yang ada seperti:

1. Gundala Putra Petir

Yang merupakan adaptasi dari jagoan Amerika yaitu *Flash* karena memiliki gambaran yang hampir sama.

2. Godam

Oleh Wid NS yang terinspirasi oleh *Superman*.

3. Laba-laba Merah

Oleh Kus Br dengan serial yang mirip dengan tokoh *Spiderman*.

Pada tahun 1990 hingga sekarang ini, para komikus dan ilustrator mulai resah dengan situasi cergam di Indonesia. Tidak lagi dilirik oleh para pembaca komik di Indonesia, ide-ide orisinal dari mereka kurang dihargai. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya komik dan cergam impor yang lebih banyak digemari oleh pembaca komik di Indonesia, komik-komik dari Jepang maupun Barat mulai mendominasi pasaran di Indonesia, dimana semuanya juga ditunjang oleh berbagai media pendukungnya memanfaatkan kesuksesan tersebut, mulai dari anime, merchandise, industri pakaian, dan sebagainya yang membuat komik impor beserta tokoh-tokohnya menjadi lebih populer dan lebih dekat dengan para pembaca di Indonesia.

2.1.8.4. Kondisi Cerita Bergambar di Indonesia

Cergam maupun komik di Indonesia kurang berkembang dengan baik, melihat bahwa komik maupun cergam impor membuat komik dan cergam lokal mejadi tersisihkan.

Ilustrasi maupun gambar yang menarik menjadi salah satu nilai penting dalam penjualan suatu buku cergam ataupun komik impor, sehingga penggarapan ilustrasi dan pengemasannya dilakukan dengan maksimal. Berbicara mengenai ilustrasi, tidak kecil peranannya dalam bacaan. Ilustrasi pada bacaan tidak hanya semata-mata berfungsi untuk melengkapi teks, namun justru menjadi satu kesatuan dengan cerita. Menurut Dr. Murti Bunanta, SS, MA dari kelompok Pencinta Bacaan Anak-anak (KPBA) setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak. Pertama, ilustrasi harus mampu memberi ruang pada anak untuk berimajinasi. Kedua, ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi anak untuk mengenal estetika. Dan terakhir, ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak yang membaca ("*Murti*"). Sehingga kehadiran ilustrasi hendaknya dikerjakan semenarik mungkin.

Penyebab kekalahan cergam dan komik lokal tidak hanya pada penggarapan ilustrasi saja tetapi cergam maupun komik impor memiliki pasaran yang lebih luas dikarenakan komik impor lebih mudah dan hemat dalam memperoleh hak cipta atau penerbitan daripada komik-komik lokal, yang disebabkan kurangnya peminat dan dorongan untuk membeli dari pembeli lokal, kurangnya kesempatan untuk mempublikasikan dan tradisi lokal yang digeser oleh komikus luar negeri, serta tidak dapat dipungkiri bahwa rata-rata kualitas komik lokal masih kalah jika dibandingkan dengan komik impor.

Perkembangan cergam dan komik di Indonesia saat ini banyak diwarnai oleh komik dan cergam asing yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia seperti *Manga* (komik Jepang), cergam *Walt Disney* (*Beauty and The Beast*, *Cinderela*, etc). Disamping itu permasalahan lainnya adalah industri perbukuan baik cergam maupun komik, dan buku-buku yang lainnya lebih mengutamakan orientasi pasar daripada perkembangan dalam negeri.

Di dalam negeri sendiri banyak komikus maupun ilustrator yang meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap komik asing tersebut, hal tersebut

disebabkan karena para penulis maupun para ilustrator mengadopsi gaya dari luar secara mentah-mentah atau imitasi sehingga kehilangan identitas budaya sendiri. Dimana sesuatu yang berupa peniruan atau imitasi dan tidak memiliki kualitas yang lebih baik dari karya aslinya, akan menduduki posisi kedua bahkan lebih rendah lagi. Sehingga masyarakat menilai bahwa tipe ilustrasi tersebut setengah-setengah, tidak terlalu ke Indonesia namun juga tidak persis gaya Jepang atau Barat.

2.1.8.5. Genre Buku Cerita Bergambar

Adapun cergam memiliki beberapa genre sebagai berikut:

1. Baby books

Untuk bayi dan balita (bawah tiga tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sepenuh mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi). Panjang dan ceritanya beragam, disesuaikan dengan isi materi. Buku-buku untuk balita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *popups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift-the flaps* atau buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

2. Picture books

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4-8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada genre ini bisa menggaunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di

spektrum usianya. Buku genre ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata.

3. Early picture books

Sebentuk dengan picture books, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir dibatas usia 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya. *The Very Hungry Caterpillar (Philomel Publishing)* karya Eric Carle salah satu contohnya.

4. Early readers

Juga dikenal dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6-8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna di setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih 'dewasa'. Ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Biasanya ada 2-5 kalimat ditiap halaman. Seri *I Can Read* yang diterbitkan Harper Trophy merupakan contoh terbaik di genre ini.

5. Transition Books

Kadang disebut juga sebagai "*chapter books* tahap awal", untuk anak usia 6-9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara *genre easy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisannya sama dengan *easy readers*, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab). Ukuran trim per halamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di sebagian halamannya dan beberapa halaman tidak

terdapat ilustrasi. Jumlah kata-kata per baris biasanya antara 8-12 kata. Kalimat-kalimat tidak lagi dipecah menjadi barisan pendek dan ada banyak *white space* pada setiap halaman.

6. Chapter Books

Buku ini dikhususkan untuk anak usia 7-10 tahun. Biasanya terdiri dari 48 lembar yang terbagi menjadi bab-bab yang pendek sehingga pembaca dapat menyelesaikan seluruh bab dalam waktu yang lebih singkat. Walaupun terbagi menjadi beberapa bab pendek tetapi kisahnya tidak jauh dari segi emosional. Kisahnya lebih padat dibandingkan genre *transition books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimat sudah menjadi lebih kompleks, tapi paragraf yang dipakai masih pendek (rata-rata 2-4 kalimat). Karakteristik umum dari genre ini adalah cerita di setiap akhir bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian untuk membuat pembaca merasa penasaran untuk membaca kelanjutannya, Serial Herbie Jones Karangan Suzy Kline (*Puffin Publishing*) dan Ramona karya Beverly Cleary (*Morrow Publishing*) dikatakan masuk dalam genre buku ini.

7. Middle Grade

Untuk usia 8-12 tahun, pada usia ini membaca menjadi suatu kegiatan yang penting. Buku genre ini memiliki jumlah halaman antara 100-150 halaman, memiliki alur cerita yang lebih kompleks, karakter-karakter yang memiliki peranan penting dalam setiap kejadian dalam cerita, dimana setiap karakter dapat memberikan daya tarik dan menjadi idola bagi setiap pembacanya. Hal tersebut menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Tema cerita semakin beragam mulai dari misteri, petualangan, humor, sejarah, fiksi kontemporer, dan juga fantasi.

8. Young Adult

Genre ini untuk usia 12 tahun keatas. Buku ini memiliki jumlah halaman antara 130-200 halaman, plot cerita semakin kompleks dan banyak karakter

utama, meskipun tetap ada satu karakter utama. Tema-tema yang diangkat sering relevan dengan kehidupan para remaja saat itu. Buku *The Outsiders* karya S.E. Hinton menjadi tonggak sejarah buku cerita bergambar di genre ini yang menceritakan permasalahan remaja saat itu ketika pertama kali diterbitkan pada tahun 1967.

2.2. Analisa Data

2.2.1 Responden Anak-Anak

Responden anak-anak dipilih selain untuk mengetahui kesukaan anak-anak dan mengerti cara berpikir mereka secara lebih pasti adalah dengan mengenal dan mengadakan perbincangan dengan anak-anak sendiri. Karena mereka di kampanye ini adalah sebagai *target audience*. Dengan berbincang-bincang dan mengajukan beberapa pertanyaan yang disertai dengan gambar-gambar, anak-anak dapat memberi masukan yang berarti. Tidak lupa orang tua mereka ikut mendampingi saat diadakan wawancara, agar dapat membantu membangun kepercayaan diantar penanya dan subjek wawancara.

2.2.1.1 Wawancara

Menunjuk 50 orang sebagai responden dengan pembagian 40% dari usia 4 tahun, 30% dari usia 5 tahun, dan 30% dari usia 6 tahun. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kesukaan anak-anak dari segi layout, warna, tipografi, dan karakter kesukaan. Wawancara dilakukan dengan memberikan informasi lisan, dengan penjelasan-penjelasan yang memudahkan responden untuk memahami pertanyaan-pertanyaan wawancara, serta dengan mengajukan gambar untuk dipilih, namun tidak lupa orang tua tetap ikut mendampingi untuk memudahkan komunikasi.

Pelaksanaan wawancara dilakukan di SD St. Carolus yang terletak di jalan Jemur Handayani XXI Surabaya, dan di TK Petra 9 yang terletak di jalan Jemur Handayani XVII/2, Surabaya. Wawancara dilakukan selama 4 hari pada jam 10.00 dimana pada saat itu kegiatan di sekolah sudah selesai.

Adapun data responden secara keseluruhan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7. Data Responden

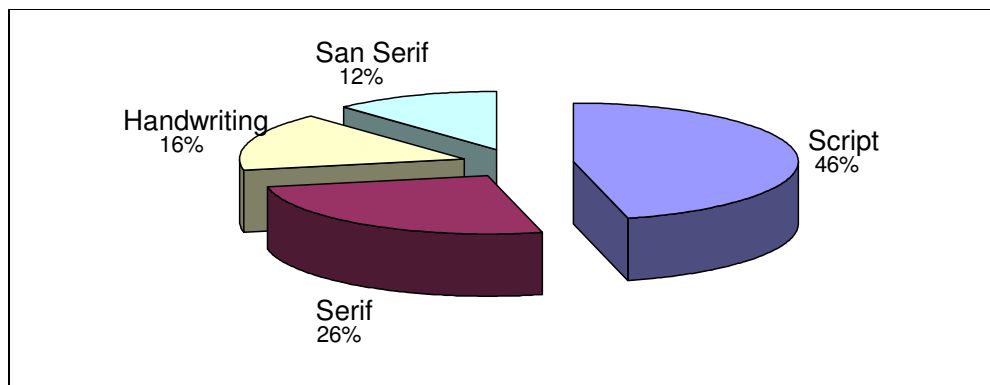
No.	Nama	Usia (tahun)	Kelas
1.	Ryan Matthew	6	1
2.	Ega	6	1
3.	Kevin	6	1
4.	Andrew	6	1
5.	Kevin Ecas	6	1
6.	Fransisca Irene Santoso	6	1
7.	Arelia	6	1
8.	Gladwin	6	1
9.	Maria	6	1
10.	Rudi	6	1
11.	Felicia Angela	6	1
12.	Avit	6	1
13.	Jovina Michelle Honantha	6	1
14.	Angelica Sylvia	6	1
15.	Yeremia Mikha Kuisnadi	6	1
16.	Meri	5	TK B
17.	Bagas	5	TK B
18.	Leony Angela	5	TK B
19.	Claudia Evita Prakasa	5	TK B
20.	Caitlin	5	TK B
21.	Efrain	5	TK B
22.	Synthia	5	TK B
23.	Fransiska Putri Whenas	5	TK B
24.	Jonathan Raphael Honantha	5	TK B
25.	Prayander	5	TK B
26.	Vedra D.A.	5	TK B
27.	Fira J.S.	5	TK B
28.	Aldo	5	TK B
29.	Adit	5	TK B
30.	Meling Angela Santoso	5	TK B
31.	Nico Ladies	4	TK A
32.	Patricia	4	TK A
33.	Bagus	4	TK A
34.	Clive	4	TK A
35.	Fransis	4	TK A
36.	Jave	4	TK A
37.	Celine	4	TK A
38.	Christoporus Gerin Novendra	4	TK A
39.	Naddine Freely	4	TK A
40.	Filipo Adam	4	TK A

(Lanjutan) Tabel 2.7. Data Responden

41.	Brigita Evelyn Tjitradi	4	TK A
42.	Hernando	4	TK A
43.	Hermawan Indarto	4	TK A
44.	Fredo S.	4	TK A
45.	Olive	4	TK A
46.	Ricky	4	TK A
47.	Stephen Lukas W.	4	TK A
48.	Paskalia Yesninda	4	TK A
49.	Evan	4	TK A
50.	Candra Setiawan Santoso	4	TK A

2.2.1.2. Analisa Hasil Wawancara

1. Font

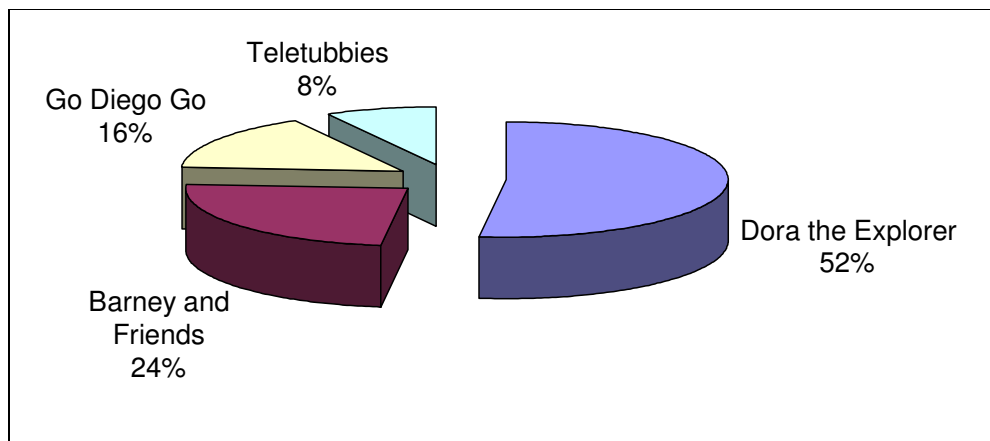
Jenis Font yang Disuka

Kategori	Nama Font	Persentase
<i>ABCDEFabcde</i> (Script)	<i>Marcelle Script</i>	46%
ABCDEabcde (Serif)	<i>Bell MT</i>	26%
ABCDEabcde (San Serif)	<i>Arial</i>	16%
<i>ABCDEFabcde</i> (Handwriting)	<i>Milk & Cereal</i>	12%

Gambar 2.9. Hasil wawancara font

Dari hasil wawancara, 23 (46%) responden menyukai font jenis script, 13 (26%) responden menyukai font jenis serif, 8 (16%) responden menyukai font jenis san serif, dan 6 (12%) responden menyukai font jenis handwriting.

2. Karakter

Karakter yang Disuka

Gambar 2.10. Hasil wawancara karakter

Gambar karakter yang digunakan, sebagai berikut:



© 2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Infogrames, Inc., New York, NY.
All trademarks are the property of their respective owners.

Gambar 2.11. *Dora the Explorer* dan *Barney and Friends*

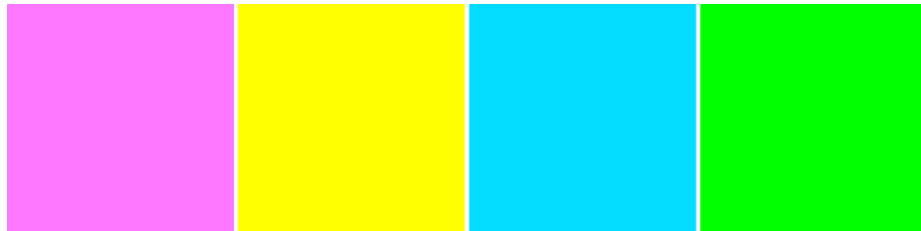


Gambar 2.12. *Sesame Street*, dan *Teletubbies*.

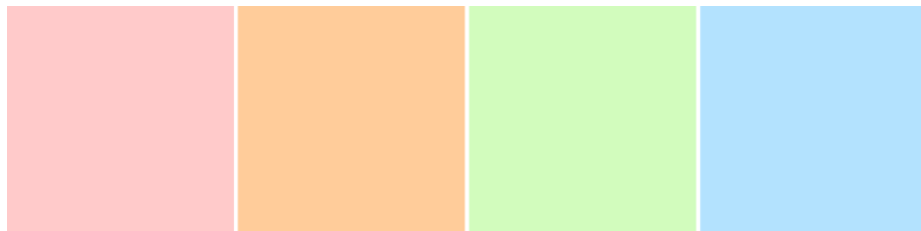
Dari hasil wawancara, 26 (52%) responden menyukai *Dora the Explorer*, 12 (24%) responden menyukai *Barney and Friends*, 8 (16%) responden menyukai *Sesame Street*, dan 4 (8%) responden menyukai *Teletubbies*.

3. Warna

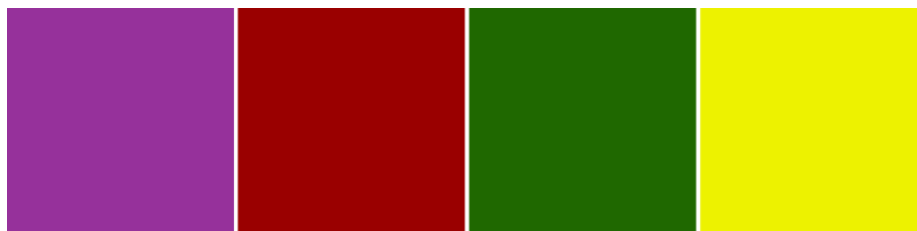
Data yang diperoleh dari responden salah satunya adalah tentang warna. Pertanyaan diajukan dengan menunjukkan contoh-contoh *template* warna seperti di bawah ini kepada responden.



Gambar 2.13. Template warna cerah.

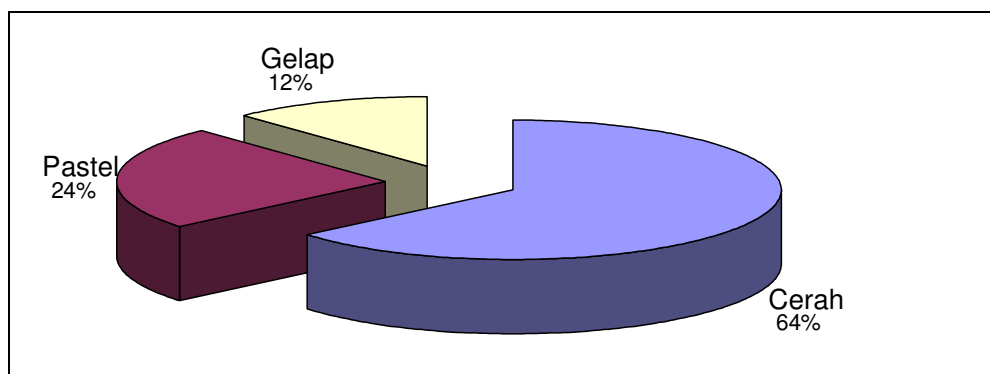


Gambar 2.14. Template warna pastel.



Gambar 2.15. Template warna gelap.

Template Warna yang Disuka



Gambar 2.16. Hasil Wawancara Warna

Warna-warna yang dipilih oleh responden digunakan untuk menentukan warna-warna yang disukai anak-anak untuk digunakan dalam perancangan. Warna cerah disukai sebanyak 32 (64%) responden, warna pastel disukai oleh 12 (24%) responden, dan warna gelap disukai oleh 6 (12%) responden.

Dari data tersebut diambil kesimpulan bahwa anak-anak menyukai warna-warna yang cerah dan ceria. Sehingga nantinya dalam perancangan warna-warna cerah lebih banyak digunakan.

2.2.2. Responden Orang Tua

Orang tua yang diwawancarai merupakan orang tua dari anak-anak yang berusia 4-6 tahun. Pelaksanaan wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang peranan orang tua ketika anaknya membeli sebuah karakter dan buku. Pertanyaan-pertanyaan diajukan secara langsung.

2.2.2.1.Data Responden dan Hasil Wawancara

Nama : Ibu O
 Usia : 29 tahun
 Pekerjaan : Finance dan Admin
 Alamat : Laguna Indah G3 / 37
 Usia anak : 6 tahun

Menurut ibu O, buku berisi karakter pertama kali yang dilihat oleh anaknya adalah dari warna-warnanya, lalu untuk gambar karakter anaknya menyukai ilustrasi-illustrasi yang lucu yang bisa membuat tertawa. Dari segi warna, biasanya pilihannya adalah warna-warna yang cerah. Dari segi font, tulisan yang besar agar mudah dibaca. Karakter yang disukai oleh anaknya adalah *Barney and Friends*. Anaknya suka dengan musik dan kegiatan bermain yang dapat dilakukan bersama saat menonton *Barney*.

Pilihan suatu media anaknya lebih sering memilih buku cerita bergambar, selain dapat membantu untuk mengajari anaknya suka membaca. Kalau tidak dibelikan *Barney and Friends* kadang anaknya tidak suka melihat atau membacanya. Adanya pendidikan didalam program-program karakter juga menjadi pertimbangan bagi ibu Olivia. Baginya pendidikan moral sejak dini penting untuk anak-anaknya. Untuk karakter yang mengajari kecintaan lingkungan kata Ibu O masih susah ditemukan, dia berharap ada program-program karakter yang membantu untuk mengenalkan alam.

Nama : Ibu L
 Pekerjaan : *Multi Level Marketing*
 Alamat : Raya Kletek 169, Sepanjang.
 Usia anak : 6 tahun

Anak Ibu L tertarik dengan sesuatu yang berhubungan dengan hewan, terutama gambar-gambar binatang seperti, gajah, harimau, dan ular. Kalau karakter kartun tidak terlalu suka. Karakter yang disuka oleh anaknya adalah *Dora the Explorer*, kata anaknya karena didalam program-program *Dora the Explorer* terkadang terdapat hewan-hewannya. Warna-warna yang disuka adalah yang biasanya cerah dan mencolok. Tulisan yang besar dan mudah dibaca, jadi si anak

dapat mudah mengerti dan tidak malas membacanya. Pendidikan moral dan lingkungan menjadi pertimbangan dalam memilih.

Budget untuk membeli buku bacaan, boneka, maupun mainan-mainan lainnya adalah Rp. 100.000,00 – Rp. 200.000,00. Ibu L tidak pernah mencari karakter yang mengenalkan global warming, karena baginya hal-hal seperti itu tidak menarik untuk anak-anak dan susah ditemukan.

Nama : Ibu N
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : PSA Blok E/3
Usia anak : 5 tahun

Anak Ibu N menyukai Doraemon, hingga sekarang Ibu Novi masih mencari DVD Doraemon untuk anaknya. Baginya kesukaan anaknya terhadap Doraemon bukanlah hal yang buruk, selain karena isinya yang cocok untuk anak-anak, karakter-karakter di dalam Doraemon masih dapat memberi pendidikan moral untuk anaknya.

Ibu N berharap ada karakter-karakter baru yang lebih berpihak pada alam dan mengenalkannya kepada anak-anak. Selain karena dirinya yang menyukai alam dia juga ingin mengajari anaknya kecintaan alam.

Nama : Ibu Y
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : Margorejo Indah
Usia anak : 5 tahun

Pemilihan program karakter baik buku maupun filmnya dilihat dari karakternya pertama kali, warna-warna yang norak/cerah menarik minat anaknya. Tulisan yang besar-besar. Menurutnya, pendidikan moral harus ada tapi tetap menarik, karena biasanya cerita yang mengandung moral cenderung monoton.

Ibu Y tidak memilih karakter sendiri karena biasanya anaknya yang memilih sendiri. Anaknya menyukai gambar-gambar ikan, binatang, dan mobil.

Nama : Ibu W
 Pekerjaan : Ibu rumah tangga
 Usia anak : 4 tahun

Anak ibu W tidak suka membaca, anaknya lebih memilih melihat filmnya. Biasanya suka yang lucu dan berupa kartun. Anaknya menyukai buku cerita bergambar *Winnie the Pooh*. Pendidikan mengenai moral dan alam adalah penting, namun lebih sering didapat di sekolah saja. Budget untuk membelikan hiburan bagi anaknya adalah Rp. 150.000,00. Ibu W tidak membelikan buku mengenai kecintaan alam, menurutnya anaknya masih terlalu kecil untuk mengerti. Menurutnya penggunaan bahasa Indonesia lebih baik daripada bahasa Inggris untuk anak-anak seumurnya.

Nama : Ibu D
 Pekerjaan : *Admin*
 Alamat : Sidodadi Gg. IX / 77
 Usia anak : 4 tahun dan 7 tahun

Pilihan anaknya adalah yang menggunakan gambar-gambar yang menarik, lucu, dengan warna-warna yang lembut (pastel). Tulisan yang besar dan mudah dibaca, anaknya menyukai hewan dan tumbuhan. Pendidikan moral untuk anak seumurnya penting, Ibu D berharap ada suatu karakter yang membantu anaknya mengerti mengenai alam.

Budget untuk membelikan film, buku, maupun mainan untuk anaknya adalah Rp. 200.000,00. Anaknya yang berusia 4 tahun menyukai *Teletubbies* dan yang berumur 7 tahun menyukai *Power Rangers*.

Nama : Ibu DD
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Villa Valensia
 Usia anak : 5 tahun

Karakter yang disukai anaknya adalah *Barney and Friends*, kata anaknya *Barney* nya lucu dan menarik karena suka menari. Tulisannya besar-besar, namun sayang menggunakan bahasa Inggris. Pesan moral di dalamnya kurang ada,

namun lebih banyak berisi hiburan yang mengajari hal-hal seperti membaca dan menulis.

Ibu DD pernah membelikan anaknya buku cerita bergambar yang bertema lingkungan, sejak itu anaknya menjadi menyukai hewan, namun selain buku itu Ibu DD mengaku mengalami kesulitan mencari judul lainnya.

Nama : Ibu Y
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Siwalankerto Permai Gg. 2
 Usia anak : 6 tahun

Ibu Y menyukai tanaman, dia berharap anaknya dapat juga mencintai alam ini. Anaknya saat ini duduk di kelas 1 SD. Anaknya menyukai Doraemon, namun dengan pekerjaan yang membuatnya sulit mendampingi anaknya, Ibu Y berharap ada karakter lain yang lebih mendidik dan mendekatkan pada alam.

Ibu Y saat memilih melihat gambarnya dulu dan warnanya yang cerah. Pendidikan moral dirasa sangatlah perlu, dengan pekerjaan yang menyibukkan orang tua, diharapkan ada media-media lain yang dapat membantu mendidik anaknya.

Nama : Ibu L
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Usia anak : 5 tahun

Anak ibu L biasanya pertama kali melihat dari segi gambar. Gambar yang menarik, komposisi warna yang menarik. Kalau bergambar serius anaknya tidak suka, ruwet katanya. Selain itu tema yang diangkat menjadi pilihan juga. Anaknya menyukai *Dora the Explorer* dan *Go! Diego, Go!* Pendidikan moral menjadi pertimbangan, agar setiap kegiatan anaknya ada sesuatu yang dapat dipetik.

Nama : Ibu A
 Usia : 28 tahun
 Pekerjaan : Ibu rumah tangga
 Alamat : Dharma Husada 171, Surabaya

Usia anak : 6 tahun

Menurut Ibu A, buku pertama kali yang dilihat anaknya dari segi gambar, gambar yang bagus dan menarik, yang bagus itu kalau gambarnya menarik dan lucu, cerita pun harus menarik. Buku anak yang mengandung pesan moral pasti menjadi pertimbangan karena perlu untuk anak. Anaknya menyukai *Powerpuff Girls*. Ibu A ingin anaknya mendapat karakter-karakter baru yang lebih realistis dan dekat dengan budaya Indonesia sendiri. Ibu Angela tidak begitu menyukai kartun-kartun yang ada saat ini, katanya terlalu banyak pertarungan.

Ibu A berusaha mencari karakter-karakter baru yang lebih mengajari kecintaan lingkungan, baginya cara membaca dan menulis sudah didapat saat TK nantinya.

2.2.2.2. Analisa Media

Anak-anak pada jaman sekarang ini mendapat hiburan dari majalah, komik, dan juga televisi. Untuk anak-anak yang duduk di taman kanak-kanak, berdasarkan wawancara mengisi waktunya dengan melukis, membaca, dan mewarnai buku yang mereka dapat dari orang tua mereka. Buku yang mereka baca maupun buku mewarnai adalah buku yang dipilih dan diawasi oleh orang tua mereka. Untuk mendapat informasi tentang karakter yang mereka suka, selain dari pilihan orang tua adalah saat mereka melihat langsung film, boneka, cergam, poster dari karakter tersebut. Terutama di saat mereka berpergian ke tempat-tempat tertentu, seperti toko mainan, toko anak-anak, maupun mall, setelah itu si anak akan meminta mainan, boneka, maupun film yang berhubungan dengan karakter tersebut. Saat inilah peran orang tua sebagai *target market*, mereka akan menimbang-nimbang mulai dari harga, kualitas, musik, personalitas/latar belakang dari karakter tersebut. Orang tua tetap akan memberi penjelasan, saran, dan pertimbangan untuk anak-anak mereka. Namun untuk anak yang masih berumur 4 tahun keputusan lebih banyak berada di tangan orang tua mereka. Untuk mendapatkan perhatian anak-anak dibutuhkan suatu desain karakter yang menarik dengan latar belakang maupun musik yang menarik.

Anak-anak yang berumur 6 tahun mereka sudah di duduk di sekolah dasar kelas 1 lebih mempunyai kebebasan untuk memilih hal yang mereka sukai, namun

tetap dengan pengawasan dan saran dari orang tua mereka. Adanya komputer, *game console* seperti *Sony Playstation*, *Microsoft X-Box*, dll, juga mempengaruhi pemilihan anak terutama untuk anak laki-laki, sedangkan untuk anak-anak perempuan mereka tetap lebih menyukai film-film kartun, boneka, maupun buku cergam. Berdasarkan wawancara pada tingkatan umur 6 tahun dan keatas mereka mengetahui informasi mengenai suatu produk karakter melalui teman-teman mereka di bangku sekolah dasar.

2.3. Usulan Pemecahan Masalah

2.3.1. Permasalahan

Dari data-data yang didapat dapat dilihat permasalahan utama adalah tidak adanya karakter yang mewakili khusus untuk lingkungan, hampir tidak ada suatu karakter yang benar-benar sesuai dengan budaya dan sifat-sifat Indonesia, karakter dan programnya yang beredar dipasar saat ini adalah program adaptasi dari luar negeri.

Anak-anak tidak mendapatkan figur yang dapat mereka ikuti dan kagumi dalam hal lingkungan, apabila orang tua mereka sendiri tidak dapat memberi contoh yang tepat dalam menjaga lingkungan. Karena itu dibutuhkan suatu figur karakter yang dapat menjadi panutan anak-anak dalam berperilaku.

2.3.2. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah

Dari hasil wawancara dan pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa subjek lebih menyukai film animasi dan buku cerita bergambar baik untuk mewarnai ataupun tidak, dan pengaruh orang tua untuk anak usia 4-6 tahun masih ada terutama dalam pemilihan suatu media. Kurangnya informasi dan pengenalan mengenai alam dan *global warming* untuk anak-anak masihlah kurang, karakter-karakter yang ada saat ini lebih banyak terfokus pada pengenalan cara membaca dan berhitung. Karakter-karakter yang ada saat ini pun lebih banyak adaptasi dari luar negeri.

Anak-anak suka meniru karakter yang mereka kagumi, seperti subjek wawancara yang bernama Naddine usia 4 tahun 3 bulan hingga sekarang dia menyukai *Barney and Friends* hingga dia suka menirukan tarian-tarian dan musik

yang dibawakan dalam film tersebut. Dari fakta dan data ini penggunaan karakter sebagai media kampanye pengenalan *global warming* dirasa tepat dan menarik untuk anak-anak.

Karena itu kampanye *global warming* ini nantinya akan menggunakan media yang berbeda dari yang sudah ada, dengan penggunaan media karakter. Karakter ini akan lebih terfokus pada pengenalan alam dan *global warming* dengan mengambil ciri khas Indonesia dalam desainnya, agar dapat diterapkan di lingkungan *target audience* kita yang berada di kota-kota besar Indonesia.

Tabel 2.8. Program anak-anak dan karakter-karakter

Beberapa program anak dan karakter-karakter yang ada dalam pasar	
<i>Barney and Friends</i>	<i>Crayon Shinchan</i>
<i>Dora the Explorer</i>	<i>Go, Diego, Go!</i>
<i>SpongeBob SquarePants</i>	<i>Power Rangers</i>
<i>Sesame Street</i>	Jalan Sesama
<i>Mickey Mouse Club</i>	Doraemon
<i>Donald Duck</i>	<i>Teletubbies</i>
<i>The Simpsons</i>	<i>Jimmy Neutron</i>
<i>Avatar: The Last Airbender</i>	<i>The Powerpuff Girls</i>
<i>Tom and Jerry</i>	<i>Winnie The Pooh</i>
<i>Strawberry Shortcake</i>	<i>Princess</i>
<i>Little Ponny</i>	Dll.