

EDUKASI ETIKA BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BUKU CERITA ADAT UNGGAH- UNGGUH DALAM BUDAYA JAWA

Adi Setyawan, Santi Sidhartani*, Martha Tisna Ginanjar Putri

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sidhartani@gmail.com

Abstrak. *Unggah-ungguh* adalah salah satu etika dalam budaya Jawa yang memuat nilai yang mengatur bagaimana seseorang berperilaku santun, hormat, dan juga bertutur sesuai dengan norma dan adat. Pemertahanan moral melalui nilai budaya harus digalakkan sejalan dengan kemajuan zaman sehingga dapat terjadi penataan kembali nilai budaya Jawa. Oleh karena itu, penting mengenalkan *unggah-ungguh* pada anak terutama melalui lingkungan keluarga sebagai acuan bagaimana anak bersikap dalam lingkungan sekolah dan masyarakat luas. Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan adanya media untuk memperkenalkan *unggah-ungguh* sebagai bagian budaya Jawa kepada anak, terutama mereka yang berasal dari lingkungan budaya Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar *unggah-ungguh* Jawa berjudul "Anak Tanah Djawi" dengan target anak usia 6-9 tahun. Hasil yang dicapai yaitu berupa media buku cerita bergambar menceritakan kehidupan sehari-hari anak-anak dan berisi ajaran untuk menerapkan *unggah-ungguh* Jawa yang disampaikan dalam Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia. Diharapkan buku cerita ini dapat membantu dalam menambah minat anak untuk mempelajari tentang budaya *unggah-ungguh* Jawa dan membentuk anak untuk dapat bertindak dalam etika yang baik sesuai ajaran budaya luhur Nusantara.

Kata Kunci: Buku Anak, Cerita Bergambar, Etika Budaya Jawa, Unggah-ungguh

Abstract. *Unggah-ungguh* is one of the Javanese ethics which is a value that governs how a person behaves politely, respectfully, and also speaks according to norms and customs. Preservation of cultural values must be cultivated in line with the progress of the times so that a realignment of Javanese cultural values can occur. Therefore, there is a need to introduce *unggah-ungguh* to children especially through the family setting to prepare them in behaving in the school and society at large. Based on these problems, it is necessary to have media to introduce *unggah-ungguh* as part of Javanese culture to children, especially those who come from a Javanese cultural environment. This study aims to design a Javanese *unggah-ungguh* picture story book entitled "Anak Tanah Djawi" with a target of children aged 6-9 years. The results achieved were in the form of a picture story book media telling the daily life of children and containing *unggah-ungguh* teachings delivered in Javanese and Indonesian. It is hoped that this storybook can help increase children's interest in learning about Javanese culture and shape children to act in good ethics according to the teachings of the noble culture of the Nusantara archipelago.

Keywords: Children Book, Illustrated storybook, Javanese Cultural ethics, Unggah-ungguh.

Pendahuluan

Unggah-ungguh adalah salah satu etika dalam budaya Jawa yang memuat nilai yang mengatur bagaimana seseorang berperilaku santun, hormat, dan juga bertutur sesuai dengan norma dan adat. Kata *unggah* dalam kamus Bahasa Jawa berarti naik, mendaki, atau memanjat, sedangkan kata *ungguh* artinya berada, bertempat, pantas, dan cocok dengan sifat-sifatnya. Hal ini berarti bahwa etika dalam bersosialisasi, baik tata cara komunikasi dan perilaku, harus disesuaikan dengan posisi, usia, dan derajat seseorang sebagai bentuk penghormatan. Dengan menerapkan *unggah-ungguh* dalam kehidupan sehari-hari, seseorang dapat menempatkan dirinya dengan tepat tanpa mengesampingkan tata krama yang berlaku di berbagai tempat dan situasi (Vesiano, 2019). Berdasarkan pemaknaannya, umumnya *unggah-ungguh* dilakukan oleh masyarakat untuk menunjukkan penghormatan dari mereka yang memiliki status yang lebih rendah kepada seseorang yang memiliki status sosial yang lebih tinggi (Lafiyaningtyas, 2016).

Pada dasarnya, *unggah-ungguh* dibagi dalam beberapa aspek, yaitu aspek dalam berbahasa seperti pemilihan kalimat dalam tutur kata dan aspek tingkah laku seperti etika duduk, makan, dan melewati seseorang. Menurut Sumiyardana, dkk. (2016), etika berupa *unggah-ungguh* ini banyak dituliskan dalam teks Jawa Kuno seperti *Serat Wedhatama* yang berisi petuah Mangku Nagara IV, *Serat Wuruk Respati* yang berisi ajaran raja kepada bawahannya, *Serat Dharmawasita* yang berisi arahan untuk melakukan hal-hal baik, dan *Serat Wulangreh* yang berisi ajaran serta larangan dalam kehidupan.

Namun, nilai-nilai budaya asing saat ini telah mempengaruhi nilai budaya yang ada di masyarakat. Perubahan zaman dan globalisasi telah mengubah cara pandang masyarakat terhadap suatu masalah yang mempengaruhi perilaku, cara hidup dan cara berpikir masyarakat, khususnya masyarakat Jawa. Oleh karena itu, pelestarian nilai-nilai budaya harus dibudidayakan sejalan dengan kemajuan zaman sehingga dapat terjadi penataan kembali nilai budaya Jawa (Muzayyanah, 2021). Pelestarian ini sangat penting bagi pembentukan moral generasi muda, khususnya anak-anak. Dalam pelestarian budaya terkait etika dan moral, *unggah-ungguh* dapat dikenalkan pada anak terutama melalui lingkungan keluarga sebagai acuan bagaimana anak bersikap dalam lingkungan sekolah dan masyarakat luas.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan adanya media untuk memperkenalkan *unggah-ungguh* sebagai bagian budaya Jawa kepada anak, terutama mereka yang berasal dari lingkungan budaya Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar *unggah-ungguh* sebagai media edukasi untuk memperkenalkan etika budaya Jawa kepada anak dengan menampilkan cerita yang didasari atas kehidupan keseharian anak seperti makan, bermain, dan belajar di sekolah. Media ini diperuntukkan bagi anak usia 6-9 tahun karena selain berisi cerita, buku cerita bergambar juga memuat ilustrasi berwarna sehingga menarik minat anak untuk membaca dan memberikan hiburan serta pengalaman estetik bagi anak (Ngura, 2022). Media visual berupa gambar dapat memperlancar pemahaman anak terhadap pesan sehingga memudahkan anak dalam mempelajari informasi dan isi pesan dalam buku cerita bergambar.

Konsep Media

Buku cergam atau cerita bergambar adalah buku cerita yang memuat teks dan gambar dan biasanya ditujukan untuk anak-anak dalam rangka meningkatkan minat anak terhadap kegiatan membaca (Ngura, 2022). Buku cerita bergambar yang akan dirancang memilih judul

“Anak Tanah Djawi” yang memiliki arti anak asli suku Jawa yang lahir di tanah Jawa di mana sikap dan perilakunya akan kental dengan tradisi dan budaya Jawa.

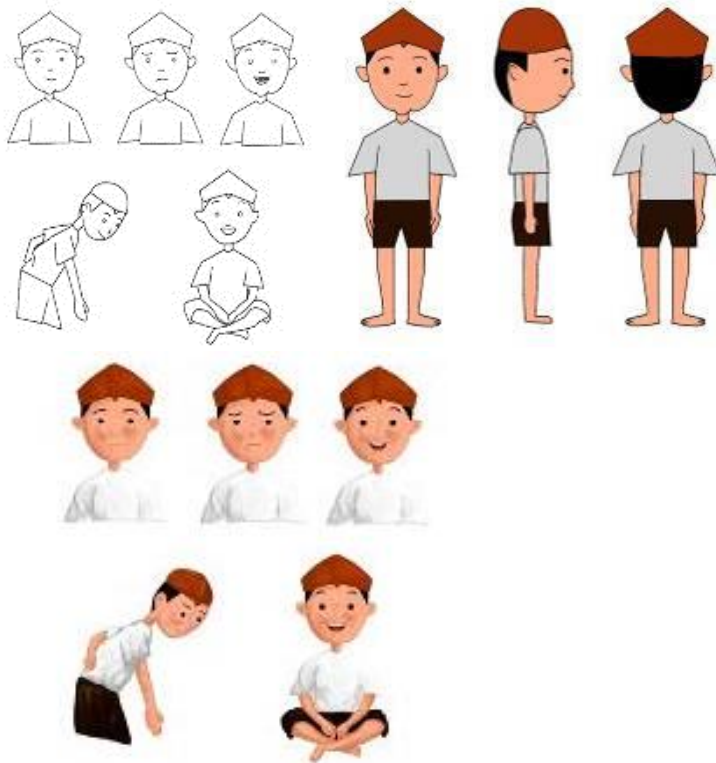
Buku ini membahas tentang *unggah-ungguh* dalam etika budaya Jawa melalui cerita yang menggambarkan keseharian anak di berbagai lingkungan. Buku ini dirancang untuk memudahkan proses edukasi moral dan etika bagi anak untuk bersikap sopan santun sesuai dengan ajaran etika budaya Jawa. Buku cergam ini akan berisikan cerita mengenai kehidupan keseharian tokoh laki-laki bernama Aji dan interaksinya dengan keluarga, teman, serta masyarakat di sekitarnya dengan memperlihatkan tingkah laku yang sesuai dengan ajaran etika Jawa melalui sikap *unggah-ungguh* dan penggunaan bahasa Jawa krama. Cerita akan menampilkan lima fokus etika yaitu perilaku etika makan, menyapa, melewati orang lain, menguap, dan menunjuk dengan jari. Selain itu, teks dalam buku cergam juga dituliskan dalam Bahasa Jawa yang disertai terjemahannya dalam Bahasa Indonesia untuk membantu menyampaikan etika dalam bentuk aspek bahasa terkait kesopanan tutur kata.

Ilustrasi dalam buku cergam berjudul “Anak Tanah Djawi” akan dibuat dengan gaya visual kartun yang menunjukkan ekspresi, bahasa tubuh, serta sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan etika budaya Jawa. Buku ini akan menampilkan latar suasana interaksi keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sekitar di pedesaan daerah Jawa yang digambarkan memakai warna-warna pastel sehingga menarik bagi anak. Gaya ilustrasi kartun bersifat sederhana dan mudah dipahami serta menampilkan kesan lucu sehingga gaya ilustrasi kartun sangat cocok untuk anak-anak (Nugroho, 2020). Melalui penggunaan gaya ilustrasi kartun, diharapkan anak dapat memahami pesan melalui alur narasi visual dalam gambar sehingga ajaran mengenai *unggah-ungguh* dalam etika budaya Jawa dapat dipelajari oleh anak dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep Perancangan

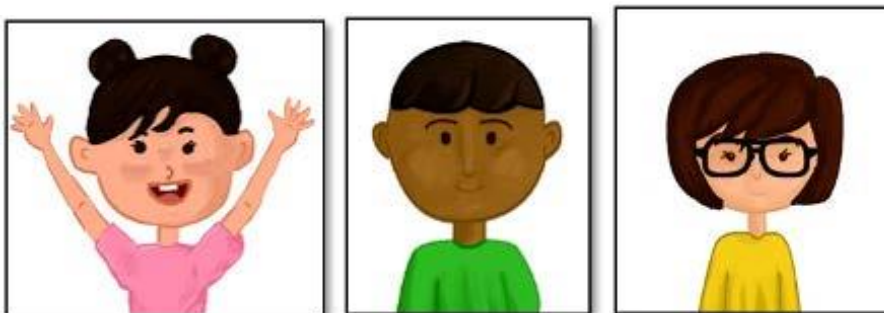
Desain Karakter

Buku cergam ini menampilkan tokoh utama dan beberapa tokoh pendamping. Tokoh utama dalam cerita ini bernama Aji. Tokoh Aji berperan sebagai seorang anak laki-laki yang memiliki *unggah-ungguh* yang baik dalam tutur bicara dan tindakan serta berperan sebagai kakak yang bijak terhadap adiknya. Tokoh Aji digambarkan menggunakan blangkon yaitu penutup kepala lelaki dalam busana adat Jawa. Penggunaan blangkon ini didasari dari peran blangkon bagi pria dalam budaya Jawa yaitu sebuah representasi diri yang mengusung kerapuhan, kesopanan, dan pengendalian diri yang kuat (Cisara, 2018). Desain karakter Aji dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Karakter Aji

Selain Aji sebagai tokoh utama, terdapat tiga tokoh pendamping yang muncul dalam buku cerita bergambar ini. Tiga tokoh tersebut adalah Ayu yaitu adik dari Aji, Mbul yaitu teman laki-laki dari Aji, serta Sri yaitu teman perempuan dari Aji. Tokoh Ayu memiliki sifat penurut dan digambarkan dengan rambut kuncir dua untuk memperlihatkan usianya yang masih kanak-kanak dan polos. Tokoh Mbul memiliki sifat jenaka dan lugas dan digambarkan dengan ekspresi ceria. Tokoh Sri memiliki sifat dewasa dan baik hati serta digambarkan memakai kacamata untuk menambahkan kesan kedewasaan dan bijaksana. Desain karakter dari ketiga tokoh ini dapat dilihat pada gambar 2.

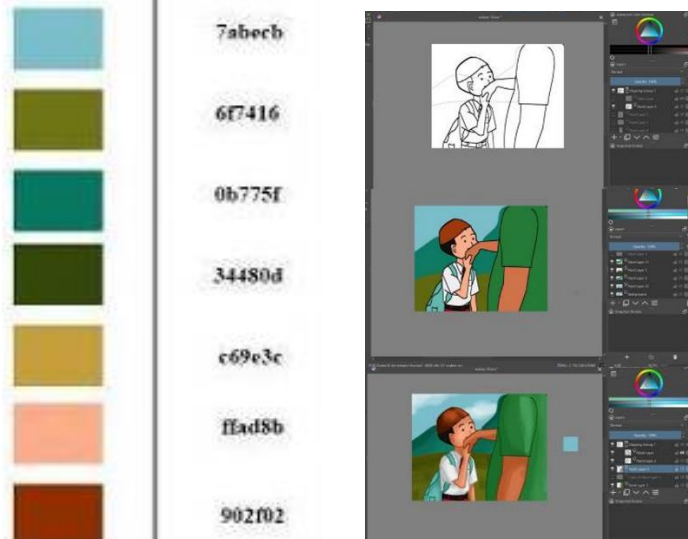


Gambar 2. Desain Karakter Ayu (kiri), Mbul (tengah) dan Sri (kanan)

Skema Warna

Warna merupakan unsur yang dapat membangkitkan kepekaan visual sehingga dapat merangsang munculnya emosi seperti kesedihan atau kebahagiaan (Panduwinata & Muhajir, 2022). Skema warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah

skema warna pastel yang didapat dari warna alam yang dikombinasikan dengan warna putih. Warna pastel yang digunakan ini sesuai dengan target karena warna pastel menunjukkan sisi lembut anak-anak (Rahmah, dkk., 2020). Pewarnaan dilakukan secara digital memakai *software* Krita versi 5.0.2. Tahap pewarnaan pertama setelah sketsa adalah pemberian warna dasar yang kemudian dilanjutkan dengan proses *shading* atau pembayangan. Skema warna dan proses pewarnaan dalam perancangan buku cergam ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Skema warna dan proses pewarnaan Buku "Anak Tanah Djawi"

Pemilihan Huruf

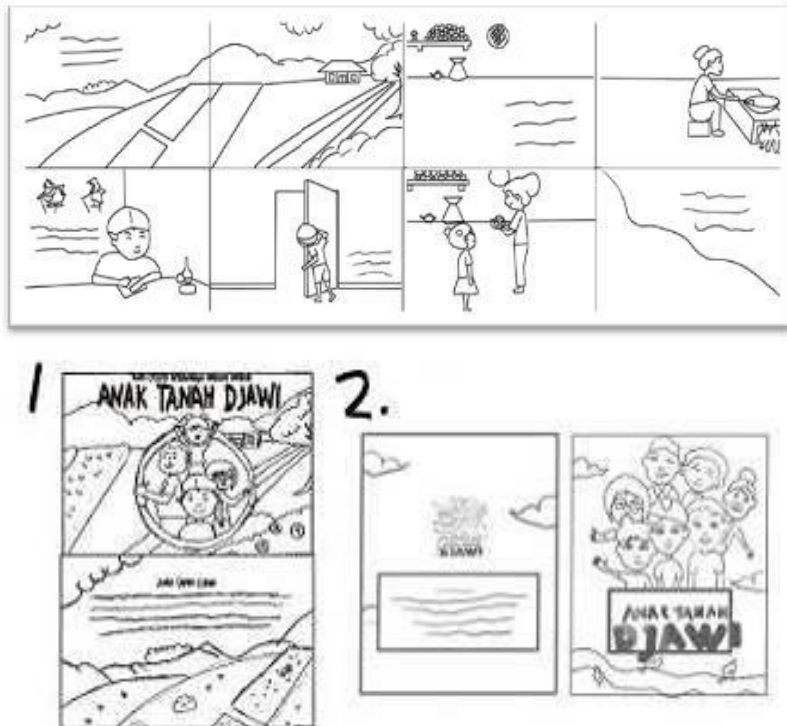
Huruf merupakan salah satu elemen desain yang penting dan berperan dalam penyusunan teks bacaan agar anak-anak dapat mengetahui situasi dalam ilustrasi (Setiautami, 2011). Huruf yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini yaitu jenis huruf sans serif yang tidak memiliki kait. Huruf jenis sans serif dapat digunakan sebagai bahan ajar awal pada anak untuk mengenal bentuk huruf karena bentuknya yang sederhana. Terdapat dua huruf yang akan digunakan dalam buku ini yaitu Camello de Spit yang akan digunakan sebagai judul buku serta Storytime yang akan digunakan sebagai teks isi buku. Tampilan huruf dan penggunaan keduanya dalam buku cergam terdapat pada gambar 4.





Gambar 4. Huruf Camello de Spit dan Storytime serta penggunaannya dalam buku

Konsep tata letak dan sampul



Gambar 5. Sketsa Tata Letak dan Sampul Buku

Gambar 5 menampilkan sketsa tata letak isi serta sampul buku cergam berjudul “Anak Tanah Djawi”. *Layout* isi buku disusun dengan menampilkan ilustrasi yang memenuhi bidang untuk menarik minat baca anak. Selain itu, ilustrasi yang dominan dapat merangsang imajinasi anak sehingga anak akan mudah menikmati cerita melalui alur yang dituangkan dalam susunan ilustrasi (Priambodo, 2021). Karena ilustrasi hendak memperlihatkan suasana lingkungan masyarakat Jawa, buku ini dirancang dalam tampilan *landscape* untuk mempermudah penggambaran ilustrasi latar. Konsep sampul buku pun difokuskan pada penokohan karakter dan tampilan latar lingkungan pedesaan Jawa.

Hasil Perancangan

Sampul Buku



Gambar 6. Tampilan Sampul Buku

Gambar 6 memuat tampilan sampul buku ilustrasi yang memperlihatkan tokoh utama yaitu Aji beserta adik dan kedua orang temannya. Sampul juga menggambarkan latar suasana pedesaan di Jawa dengan menampilkan latar gunung, kebun, serta pesawahan dan langit yang cerah. Sampul buku menampilkan warna alam yang didominasi warna hijau dan biru untuk menambah kesan alam yang sejuk dan segar yang dapat ditemui di pedesaan.

Tampilan isi buku cergam

Buku cergam berjudul “Anak Tanah Djawi” dirancang dengan ukuran lebar 18 cm dan panjang 23 cm dan berisikan halaman berjumlah 40 halaman. Pencetakan buku menggunakan bahan matte paper 150 gr dengan sampul *hard cover* laminasi doff serta posisi buku *landscape*. Hasil perancangan bagian isi mencakup isi cerita buku yang dibagi ke dalam lima cerita dengan masing-masing judulnya yaitu: etika makan, etika menyapa, etika melewati seseorang, etika menguap, dan etika menunjuk. Etika makan berfokus pada situasi ketika Aji dan adiknya makan di meja makan bersama ayah dan ibu serta memperlihatkan etika dalam budaya Jawa seperti meletakkan kulit buah dalam piring serta makan dengan tidak bersuara keras. Etika menyapa memiliki fokus cerita ketika Aji berangkat sekolah dan menyapa teman-temannya. Etika melewati seseorang memiliki fokus cerita ketika Aji dan teman-temannya melewati tetangga mereka yang sedang berkegiatan di depan rumah. Etika menguap berfokus pada suasana pembelajaran di kelas serta mengajarkan bahwa menguap dengan mulut lebar dan bersuara bukanlah hal yang sopan. Etika menunjuk memiliki fokus cerita Aji yang mengarahkan lokasi kepada orang yang bertanya arah jalan. Buku cerita bergambar ini dituliskan menggunakan Bahasa Jawa disertai terjemahan dalam Bahasa Indonesia untuk membantu menyampaikan etika *unggah-ungguh* dalam bentuk aspek Bahasa terkait pemilihan kalimat dalam tutur kata. Beberapa tampilan isi cerita buku “Anak Tanah Djawi” terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan isi buku cerita bergambar “Anak Tanah Djawi”

Simpulan

Media buku cerita bergambar cocok digunakan untuk menyampaikan pesan mengenai objek yaitu etika Jawa atau *unggah-ungguh* kepada target sasaran yaitu anak berusia 6-9 tahun. Hal ini dikarenakan anak dapat lebih mudah memahami pesan atau cerita melalui bantuan penggambaran visual sehingga anak dapat mempelajari dan mencontoh etika yang baik dari ilustrasi perilaku yang mungkin belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Perancangan buku cergam berjudul “Anak Tanah Djawi” diilustrasikan melalui gaya ilustrasi kartun dengan pewarnaan pastel yang menarik minat anak untuk membaca dan membentuk pengalaman visual anak. Cerita dalam buku berisi kehidupan keseharian anak yang menampilkan latar suasana interaksi keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sekitar yang dialami oleh anak sehingga anak dapat menangkap informasi tentang bagaimana bersikap dalam kehidupan kesehariannya dan berperan dalam pembentukan moral pada anak. Diharapkan buku cerita ini dapat membantu dalam menambah minat anak untuk mempelajari tentang budaya *unggah-ungguh* Jawa dan berfungsi sebagai media edukasi bagi anak untuk mempelajari tindak tutur yang sesuai dengan etika dan ajaran budaya luhur Nusantara.

Daftar Pustaka

- Cisara, A. (2018). Blangkon dan kaum pria jawa. *Gelar: Jurnal Seni dan Budaya*, 16(2), 164-167.
- Lafianingtyas, I. (2016). *Pergeseran unggah-ungguh dalam keluarga Jawa di desa Cemangah Lor, kecamatan Ungaran Barat kabupaten Semarang*. Skripsi. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/29067/>
- Muzayyanah, S. (2021). *Aktualisasi nilai-nilai etika Jawa pada masyarakat transmigran (Studi di Desa Tunggal Warga Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)*. Skripsi. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/15494/1/cover> BAB 1-5.pdf.

- Ngura, E.T. (2022). *Media buku cerita bergambar*. Jejak Pustaka.
- Nugroho, A.P. (2020). *Perancangan buku cerita bergambar interaktif untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional ular naga kepada anak-anak*. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/24786>
- Panduwinata, F.P., & Muhajir (2022). Karakteristik gambar tiga anak skizofrenia. *Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 50–59. Diakses dari ejournal.unesa.ac.id.
- Priambodo, B. (2021). *Anak Belajar Lebih Cermat melalui Ilustrasi di Buku Bergambar*. (Online). Diakses dari <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/jelita/anak-belajar-lebih-cermat-melalui-ilustrasi-di-buku-bergambar/>
- Rahmah, R.F., dkk. (2020). Perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana pendidikan seksualitas untuk anak-anak. *Jurnal selaras rupa*, 1(2), 36–45. Diakses dari <https://jurnal.idbbali.ac.id>.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen tipografi dalam visual untuk anak. *Humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>.
- Sumiyardana, K., dkk. (2016). *Etika Jawa dalam novel Indonesia*. Balai Bahasa Jawa Tengah.
- Vesiano, Q.A. (2019). Peran etika budaya Jawa dalam membangun karakter anak usia dini. *Seminar nasional pendidikan 2015*. <http://seminar.umpo.ac.id>.