

# Pembelajaran Literasi dengan Enikki

Dewi Utama Faizah  
Morinta Rosandini  
Lanny Anggraini



DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,  
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# **Pembelajaran Literasi dengan Enikki**

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

## **Pembelajaran Literasi dengan Enikki**

Pengarah : Dirjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen  
Penanggung jawab : Sekretaris Ditjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen  
Tim Peninjau : Katman, Yusuf Rokhmat, Billy Antoro  
Penulis : Dewi Utama Faizah  
Morinta Rosandini  
Lanny Anggraini  
Penyunting Ahli : Sofie Dewayani  
Penyunting : Shinta Handini  
Penata Letak : Norma Aisyah  
Cetakan I : November 2021

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Dewi Utama Faizah

Pembelajaran Literasi dengan Enikki/Dewi Utama Faizah, Morinta Rosandini, dan Lanny Anggraini; penyunting ahli: Sofie Dewayani; penyunting: Shinta Handini. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, 2021.

iv + 48 hlm; 17,6 x 25 cm

ISBN: 978-623-95625-9-5

I. Pembelajaran Literasi dengan Enikki

II. Faizah, Dewi Utama

III. Dewayani, Sofie

IV. Aisyah, Norma

Diterbitkan Oleh:

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Kompleks Kemendikbudristek, Gedung E Lantai 14  
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270  
Pos-el: literasi.sekolah@kemdikbud.go.id

Buku ini bebas diperbanyak dan diterjemahkan baik sebagian maupun keseluruhannya, tetapi tidak dapat diperjualbelikan maupun digunakan untuk tujuan komersil.

# KATA PENGANTAR

Literasi telah menjadi program pemerintah yang diyakini dapat meningkatkan kemajuan pendidikan tanah air. Sejumlah regulasi telah diterbitkan dengan meletakkan literasi sebagai amanat konstitusi, antara lain Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024, dan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai bagian dari Asesmen Nasional juga menempatkan pencapaian literasi dan numerasi sebagai tolok ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan.

Memasuki tahun 2020 hingga kini, dunia diterpa pandemi Covid-19. Proses pembelajaran berubah drastis. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi pilihan satu-satunya. Namun, ternyata, PJJ berkepanjangan berdampak buruk: terjadi penurunan minat dan kompetensi belajar (*learning loss*) dan literasi (*literacy loss*) pada peserta didik. Literasi mengalami tantangan untuk membuktikan dirinya sebagai solusi.

Di lapangan, guru-guru menolak menyerah. Dalam kondisi apa pun, kegiatan pembelajaran harus terus berjalan. *Learning loss* dan *literacy loss* harus dilawan. Mereka menciptakan kreasi dan inovasi agar siswa menjalani pembelajaran dengan asyik dan menyenangkan. Buku yang diterbitkan berseri ini berupaya memotret praktik-praktik baik yang tersebar di berbagai mata pelajaran.

Buku ini diharapkan menjadi referensi bagi satuan pendidikan dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran baik secara tatap muka maupun virtual. Lebih dari itu, berbagai praktik baik pembelajaran ini diharapkan dapat membuka wawasan dan imajinasi pendidik dan peserta didik dalam memahami pelajaran secara holistik. Inspirasi yang termuat di dalamnya juga dapat mendorong satuan pendidikan untuk terus bereksplorasi menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Diharapkan buku ini dapat menjadi sumbangsih dalam rangka peningkatan mutu pendidikan melalui akselerasi kemampuan literasi bagi siswa. Selamat membaca dan bereksplorasi. Salam literasi!

Direktur Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen

Jumeri, S.TP., M.Si.

NIP 196305101985031019

# DAFTAR ISI

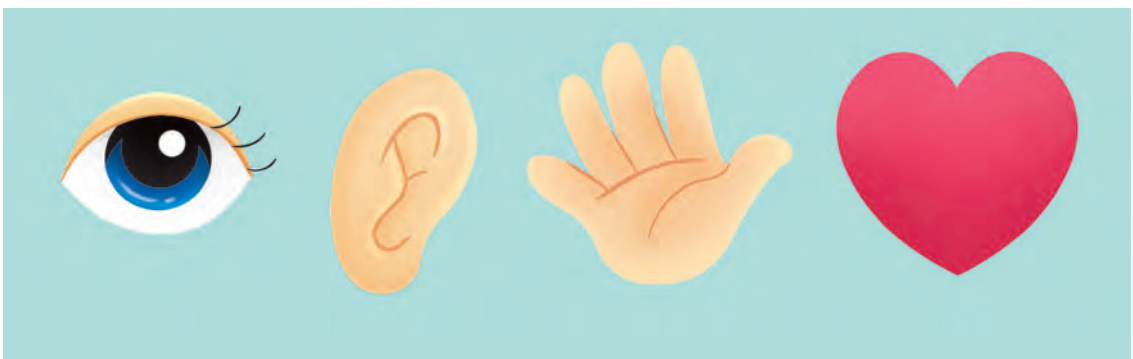
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Apa itu Enikki?	1
B. Sejarah Festival Enikki Asia Pasifik	3
C. Apa Tujuan Enikki?	6
D. Manfaat Enikki	7
E. Contoh Integrasi Enikki dalam Pembelajaran	9
<b>BAB II. PROSES KREATIF ENIKKI</b>	
A. Kekuatan <i>Visual Story</i>	13
B. Keutamaan <i>Visual Story</i> dalam Mengasah Kepekaan Sensori Indrawi	15
C. Kekuatan Narasi/Esai Menguatkan Gambar Bercerita	15
<b>BAB III. PRAKTIK <i>VISUAL STORY</i> UNTUK LATIHAN ENIKKI</b>	
A. Praktik <i>Visual Story</i>	17
B. Tahapan Proses Praktik <i>Visual Story</i>	21
<b>BAB IV. ENIKKI DENGAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA</b>	25
<b>BAB V. FESTIVAL ENIKKI UNTUK INDONESIA</b>	
A. Memaknai Persyaratan dan Ketentuan	27
B. Inspirasi Enikki Festa 2020	34
C. Enikki di Sekolah	38
<b>BAB VI. PENUTUP</b>	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	44
<b>LAMPIRAN</b>	45
<b>PROFIL PENYUSUN</b>	49

# BAB I

## PENDAHULUAN

Literasi visual saat ini berkembang pesat dan dahsyat. Salah satu negara penyumbang teknologi visual adalah Jepang. Industri J-Pop digemari remaja mulai dari negara berkembang termasuk Indonesia hingga negara besar lainnya. Mereka multitalenta, sebagai *lead dancer*, *rapper*, merangkap penulis lirik dan vokalis. Perkembangan dunia visual merambah ke berbagai bidang kehidupan dan melekat menjadi sebuah gaya hidup generasi muda Jepang. Seni musik, *fashion*, penerbitan, perfilman, dunia industri, pendidikan, dan sebagainya. Teknologi animasi satu hal penting dari budaya Jepang yang belum ada tandingannya. Meski anime sangat dipengaruhi animasi Walt Disney, tetapi tetap memiliki pembeda yang kuat dengan ciri khas artistik yang tidak dimiliki animasi dari negara lain pada umumnya. Variasi genre yang ditawarkan sangat beragam, mulai dari sisi kualitas visual dan *storytelling*-nya. Manga, sebutan untuk komik Jepang, menjadi sebuah karya seni yang sangat memesona remaja. Spirit manga memengaruhi anime yang terus bergerak dari waktu ke waktu. Sebuah terobosan perubahan terus terjadi.

Indonesia sebagai negara yang memiliki populasi besar untuk rentang usia pelajar, alangkah baiknya jika kita belajar dari Jepang cara mengasah visual dan mengkhatamkan sensorik indrawi anak-anak mereka dalam proses pembelajaran sejak usia dini. Sebagaimana program Me (*mata*), Mimi (*telinga*), Te (*tangan*), dan Kokoro (*hati*) mendapat prioritas utama untuk usia 0 hingga 5 tahun. Berlanjut ke usia produktif, saat usia 6 hingga 12 tahun di SD. Menurut John W. Santrock, tahapan masa “Robinson Crusoe”, yaitu saat usia 8 hingga 12 tahun di SD, anak-anak berada pada masa industri secara psikososial. Untuk itu, hendaknya kita mencari solusi sesuai dengan kondisi zaman yang mengalami perubahan. Teknologi visual pun bergerak semakin canggih.



**Gambar 1.1** Me, Mimi, Te dan Kokoro. Ilustrator: Norma Aisyah

## A. Apa itu Enikki?

Saat ini, enikki menjadi sebuah gerakan masif di kawasan Asia-Pasifik. Di Indonesia belum begitu banyak dikenali oleh pelajar di SD, meski kegiatan ini sudah berlangsung cukup lama semenjak tahun 80-an. Perkembangan enikki di Indonesia yang pada tahun 2021 ini diratifikasi oleh KNIU (Komite Nasional Unesco Indonesia) Kemendikbudristek, sejatinya selaras dengan variasi gerakan literasi yang saat ini digalakkan berbagai kalangan seperti Gerakan Literasi Sekolah dan Gerakan Literasi Nasional dengan mengusung keragaman literasi yang saling menguatkan. **Enikki** secara etimologi berasal dari bahasa Jepang.

**E** berarti gambar.

**Nikki** berarti diari, catatan harian.

Jadi **enikki** berarti catatan harian bergambar.

Jepang bertumbuh pesat dalam beragam literasi, terutama dalam literasi visual sejak tahun 1980-an. Pendekatan secara visual melalui menggambar dan menulis esai ditumbuhkan sesuai dengan tahap perkembangan anak secara holistik. Proses dan kesukaan anak untuk menumbuhkan minat membaca diupayakan lewat beragam praktik, beragam teks, dan ihwal visual ini mendapat prioritas sejak usia dini.

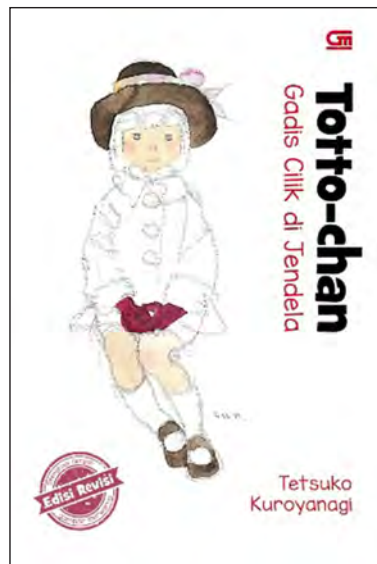
Di Indonesia pun minat membaca anak telah diupayakan melalui beragam praktik di rumah dan di sekolah, mengenalkan variasi jenis teks, termasuk teks visual. Contoh teks visual atau media bergambar antara lain adalah buku-buku bergambar. Beragam buku hadir dalam membersamai anak-anak sejak bayi. Terasahnya visual lewat buku bergambar yang menarik ini tidak selesai di tangan penulis dan penerbit. Anak-anak pun diikuti secara aktif untuk terlibat dalam beragam pendekatan. Salah satunya lewat program enikki yang ditujukan kepada anak usia SD.

Menurut Erik Erikson, anak usia SD berusia 6 hingga 12 tahun secara psikososial tengah menjalani masa industri yang produktif. Dalam tahapan perkembangannya, siswa SD berada dalam fase mencipta yang produktif. Tumpah ruahnya kreativitas siswa SD perlu difasilitasi dengan kegiatan yang memaksimalkan minat mereka untuk mencipta dan berkreasi. Proses pembelajaran di SD perlu mengeksplorasi daya cipta dan kreasi mereka. Memfasilitasi kehidupan mereka yang penuh harapan untuk melakukan suatu kegiatan yang produktif, tentunya membutuhkan praktik-praktik pembelajaran yang aktif. Secara holistik, semua aspek perkembangan anak terdiri dari fisik, kognitif, dan sosial emosi yang dilebur dalam suatu gaya belajar yang variatif sesuai dengan minat dan bakat masing-masing anak.

Terjadinya revolusi pendidikan di SD usai Perang Dunia Pertama di Jepang telah membawa bangsa tersebut sangat merawat proses pendidikan anak-anak mereka di SD. Lingkungan terdekat dengan anak menjadi titik anjak mereka mengembarakan kehidupan anak yang unik dan indah. Tentunya kita masih ingat kisah *Totto Chan Gadis Cilik di Jendela* yang ditulis seorang perempuan bernama Tetsuko Kuroyonagi dan ilustrator Cihiro Iwasaki, setelah Perang Dunia Kedua. Duet keren penulis dan ilustrator



perempuan yang sangat menakjubkan tersebut sangat terkenal dan diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa. Di sana kita bisa menikmati karya Tetsuko Kuroyanagi yang mengisahkan “Nikki”, catatan harian seorang gadis cilik seusai Perang Dunia Kedua yang mengasyikkan, menyentuh, dan berkisah banyak tentang kehidupan anak usia SD dalam menumbuhkan keceriaan bertumbuh sebagai makhluk sosial.



**Gambar 1.2 Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela**

Begitupun dengan gagasan seorang guru bernama Moromizato dari Seijo Jepang, mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkungan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi alam secara langsung. Siswa diberi kesempatan untuk mengamati, melihat langsung, dan diberi kesempatan untuk berkreasi menyajikan pemahamannya tersebut. Khususnya anak SD kelas IV harus sudah khatam sensori indrawinya untuk melakukan proses pembelajaran yang produktif kreatif. Menguatkan mata penglihatan dan memberinya makan diistilahkan dengan **Me Taberu**, lewat beragam aktivitas yang kreatif, tentunya itu satu cara strategis yang ditempuh Jepang sebagai bangsa yang memiliki peradaban tinggi. Kemajuan demi kemajuan, serta capaian dalam perkembangan teknologi dan industri berkembang pesat. Animasi terbaik di dunia ada di tangan generasi muda Jepang.

“Pejamkan matamu, hadirkan gambar terkini dari sebuah peristiwa, di mana kamu sangat menikmatinya. Bayangkan peristiwa tersebut, ada warna, tekstur, aroma, suara, rasa, dan perasaanmu saat berada pada peristiwa tersebut.”

Enikki dalam sebuah prolog *Mental Imagery* (Dewi Utama Faizah)

## **B. Sejarah Festival Enikki Asia Pasifik**

Japan Aerospace Exploration Agency (JAXA), sebuah badan luar angkasa Jepang yang dibentuk tahun 2003 dan bersinergi dengan NASDA dan ISAS telah melakukan misinya dengan baik pada tahun 2005 lalu. Sebelumnya, pada tahun

2003, JAXA telah gagal meluncurkan roket H-2A. Para saintis dan ahli matematika menggunakan *imagery* ketika mereka memecahkan masalah sebagai solusi. Sebagaimana seorang Albert Einstein menemukan teori relativitas melalui imajinasinya. Bahkan salah satu komponen penting yang membuat pesawat ruang angkasa NASA bekerja dengan kecepatan dahsyat merupakan sinergi kolaborasi dengan JAXA (NASA-nya Jepang). Lempengan logam yang sangat tipis, mereka bentuk dengan teknik origami dalam menyempurnakan program ruang angkasa NASA tersebut.

Inilah kekuatan *mental imagery* yang menjadi dasar pengembangan pesatnya literasi kraf di Jepang. Ada banyak kerajinan tangan untuk anak di Jepang yang sangat populer di seluruh dunia, seperti origami, kirigami, oshibana, kaligrafi, merangkai tanaman bunga (ikebana dan ikenobo), termasuk menulis catatan harian lewat gambar dan esai. Selain itu berbagai riset menunjukkan bahwa *mental imagery* dalam kehidupan anak sangat berdampak pada kesehatan mental mereka, selain menguatkan memori dengan cara yang tepat.

Enikki merupakan satu cara ampuh untuk melesatkan imaji anak dalam menggambarkan sebuah peristiwa yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari yang diselaraskan dengan kekuatan menulis dan membaca. Praktik literasi dasar terkait menulis, membaca, merasakan, dan menggambarkan yang menyenangkan bagi anak usia SD menjadi sebuah pendekatan ampuh menguatkan literasi di SD.

Berbagai riset dan *workshop* dilakukan Jepang untuk program literasi lewat enikki. Mengundang berbagai ahli, sebelum mereka menggulirkannya dan dibiayai oleh perusahaan besar Jepang bernama Mitsubishi. Inilah kemudian yang kini bergulir menjadi program global dan didukung penuh oleh UNESCO di 24 negara yang ada di Asia dan Pasifik.



**Gambar 1.3 Mitsubishi Asian Children's Enikki Festa**

Pada tahun 1990 diproklamasikan sebagai “Tahun Literasi Internasional” melalui festival enikki anak-anak sekawasan Asia-Pasifik. Perusahaan Mitsubishi Japan didukung oleh UNESCO telah membuat komite bersama. Kini, ada 24 negara bergabung, dengan peserta anak lebih dari 750 ribu, termasuk Indonesia yang baru bergabung pada tahun 2021 ini.

Di bawah ini contoh karya anak dari India, Ela Singh, berusia 7 tahun telah meraih *grand prix* pertama, tahun 1990. Gambar enikkinya menampilkan kesederhanaan seorang anak yang menampilkan ritual beragama hadir dalam kehidupan sehari-hari.



“Kapan pun seekor sapi datang ke rumah kita, kami memberinya makan roti. Sapi sangat suka makan dari tangan kita. Kami memuja sapi.”

**Gambar 1.4** Enikki Karya Ela Singh, Peraih *grand prix* Pertama, Tahun 1990



Tahun 1991 *special award* diraih Lai Ngoc Hai, usia 7 tahun, dari Republik Sosialis Vietnam. Dia menulis enikki sebagai berikut:

“Hari ini, saya menggambar dengan girang. Saya berkata kepada ayah saya untuk membelikan saya pensil dan kertas. Saya berharap gambar saya bisa meraih kemenangan. Judul gambar saya adalah *Kota Kediaman Saya*. Terletak di provinsi Thai Binh.

**Gambar 1.5** Enikki Karya Lai Ngoc Hai, Peraih *Special Award* tahun 1991

Cara anak menampilkan karya orisinal mereka dengan menempatkan tulisan dalam kata-kata sederhana dengan imaji berupa gambar adalah kombinasi bermakna dalam mengembangkan literasi sebagai elemen yang penting. Tentunya ini sebuah proses dalam praktik literasi yang tidak bisa digegas, meski enikki terlihat mudah dan sederhana. Dalam berbagai kajian empiris kami, sejak tahun 2018, di beberapa daerah di Indonesia, mereka mengalami kesukaran. Oleh karena menggambarkan sebuah objek, peristiwa jika tidak biasa dilakukan dalam praktik visual manual akan mengalami kesukaran dalam menuangkan gagasan ke dalam ide sebuah catatan harian.

### C. Apa Tujuan Enikki?

Komite penyelenggara enikki percaya bahwa kegiatan enikki mampu memberikan kontribusi untuk meningkatkan tahapan literasi dan menghadirkan beragam budaya antarnegara kepada anak sekawasan Asia-Pasifik. Masing-masing anak akan menampilkan karya-karya tentang kehidupan mereka sehari-hari. Tentunya tidak akan terlepas dari latar budaya, sosial, dan geografis yang sangat kaya dengan ragam.

Kegiatan enikki sejalan dengan Deklarasi Praha tahun 2003 tentang “*Information Literacy*” menguatkan literasi dasar secara utuh dan asyik terkait dengan komponen membaca dan menulis (*reading and writing*), bercakap dan menyimak (*speaking and listening*), menghitung dan memperhitungkan (*counting and calculating*), serta merasa dan menggambarkan (*perceiving and drawing*).

Kegiatan enikki membantu siswa untuk menggambarkan persepsinya tentang sebuah benda. Persepsi ini dibentuk dari pengamatan, perabaan, penciuman, dan pengindraan benda tersebut. Kegiatan enikki mengubah aktivitas sensoris siswa menjadi teks visual. Selain teks visual, siswa juga diharapkan menuliskan pengamatan dan pendapatnya tentang benda tersebut. Dengan demikian, kecakapan visual dan mengemukakan gagasan akan berkembang pula melalui teks tulis. Hal ini sesuai dengan capaian pembelajaran siswa SD. Oleh karena kegiatan enikki dilakukan dengan cara menggambarkan (*perceiving and drawing*) peristiwa yang dialami sehari-hari dan menuliskan *esai* (menuliskan narasi) dari gambar yang dibuat dalam wujud catatan harian bergambar. Kondisi ini tentunya sangat patut dilakukan untuk anak SD berusia 6 hingga 12 tahun. Menuangkan persepsi dan gagasan ke dalam teks visual dan teks tulis menjadi media untuk melatih siswa menciptakan teks multimodal, yaitu teks yang menggabungkan lebih dari satu modal. Ketika siswa diminta untuk menceritakan karyanya, dia pun melengkapinya dengan satu modal, yaitu teks lisan. Dengan demikian, pengalaman keseharian dan pemikiran siswa dapat direkam dan dikisahkan dengan modalitas visual, tulis, dan lisan.

Pendekatan visual dan menulis secara manual ini tentunya sebuah cara sederhana untuk memperkenalkan literasi multimodal kepada anak di SD secara alamiah. Mereka belajar menuangkan gagasan lewat gambar dari kehidupan mereka sehari-hari. Anak belajar sebagai pembuat narasi teks lewat esai sederhana dari kegiatannya sehari-hari yang dikemas dalam gambar dan tulisan yang dibuat dengan tangan. Enikki menjadi sebuah kombinasi unik dunia anak dalam berimajinasi dan

menuliskannya sebagai buku harian bergambar dengan teks. Sebuah pesan global dari beragam budaya dihadirkan sebagai kekuatan persuasif teks menyongsong masa depan literasi anak sekawasan Asia Pasifik.



Gambar 1.6 Pembagian pada Enikki

## D. Manfaat Enikki

Banyak manfaat yang dapat dipetik dari perjalanan enikki sejak tahun 1990 hingga saat ini. Meski hanya dari selembar kertas yang 2/3 untuk gambar dan 1/3 untuk esai dari kertas ukuran A4, tapi mampu mengawal proses kreativitas dan literasi anak. Jepang melakukan banyak terobosan terutama dalam penulisan buku teks dan nonteks untuk SD melalui inspirasi dari enikki.

Buku IPS kelas VI SD di Jepang tentang Indonesia tahun 2003 telah diterbitkan melalui pendekatan enikki. Sebuah kejutan, ada 11 anak Indonesia terlibat dalam proyek buku teks IPS SD di Jepang dengan cara menarik. Tema yang dibangun sejak tahun 1990 hingga tahun 2021 ini tetap dan tidak ada perubahan, yaitu tentang kehidupan keseharian anak. Tentunya buku IPS tentang negara lainnya juga mereka terbitkan dengan pendekatan enikki.





Gambar 1.7 Buku Teks IPS di Jepang



Gambar 1.8 Enikki



Gambar 1.9 Enikki



Gambar 1.10 Enikki

Enikki telah membawa dampak pada orisinalitas dari dunia anak yang unik dan indah serta penuh warna. Peristiwa keseharian yang menjadi tema telah membuka cara berliterasi asyik pada anak-anak usia SD secara aktif, produktif, dan kreatif. Mereka menjalani kebutuhan akan fungsi-fungsi perkembangan mereka secara holistik.

## E. Contoh Integrasi Enikki dalam Pembelajaran

Sebagai sebuah pendekatan pembelajaran, enikki merupakan cara efektif untuk mempelajari lingkungan sekitar. Hal ini selaras dengan tema-tema dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Dampak enikki dalam kehidupan bersekolah anak di Jepang cukup besar. Gambar dan teks dikemas apik secara visual yang alamiah, tapi ilmiah. Buku teks dibuat sangat menarik dengan objek-objek dari alam. Literasi sains berkembang dengan mengusung kreativitas untuk anak mau berbuat, melakukan *on going process* dalam proses pembelajaran yang autentik.



Gambar 1.11 Buku Teks IPA di Jepang

Buku IPA untuk SD kelas III menghadirkan tanaman loofah dan diulang kembali di SD kelas V. Mengapa tanaman tersebut menjadi objek penting sains? Ternyata loofah memang istimewa. Sangat mengayakan imajinasi anak untuk mengantarkan mereka pada **STEAM** (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*). Anak-anak bergembira untuk menggambarkan pertumbuhan objek dari tanaman loofah dalam jurnal belajar mereka.

Di bawah ini, kami mencoba menampilkan foto tanaman loofah yang bibitnya dibawa dari Jepang. Loofah sejenis gambas (oyong) yang memiliki serabut dan digunakan untuk peralatan kebersihan tubuh dan pencuci piring. Rasa buah loofah muda, manis seperti mentimun. Namun jika sudah tua, loofah berserat keras dan tidak



bisa lagi dimanfaatkan sebagai sayuran.



**Gambar 1.12** Tanaman Loofah

Membayangkan tanaman loofah memanjat dan menjalar lewat tanaman lainnya, sudah membuat anak berpikir tentang ukuran. Seberapa panjang tanaman loofah ini mampu menjalar. Ternyata, hasil riset di lapangan, jika direntang, tanaman loofah bisa menjalar sejauh 300 meter dengan umur 7 hingga 11 bulan. Akar-akarnya, jika menemukan air (seperti di kolam atau got), maka akar tersebut akan membesar seperti kabel listrik. Ini akan membuat tanaman loofah bisa bertahan hingga hidup hampir satu tahun.



**Gambar 1.13** Tanaman Loofah



Imajinasi anak terhadap kehidupan loofah bertumbuh dengan pesat. Dimulai dari cara menyiapkan lahan berkebun, menabur bibit, merawat pertumbuhan hingga berbuah, merupakan rangkaian belajar yang menggugah keingintahuan anak senantiasa menyala. Saat loofah berbuah, jika tanahnya subur, maka bisa menghasilkan buah dengan berat hampir 1 kilogram. Namun tantangan untuk menjadi buah yang sempurna dan besar, cukup berat. Anak-anak akan menyaksikan buah loofah yang masih muda telah dibuahi oleh lalat buah. Di sana menumpang kehidupan makhluk lain berupa ulat-ulat putih yang sangat banyak, berebut untuk melahap manisnya buah loofah yang masih muda.

Sementara daunnya juga menjadi santapan lezat aneka serangga, mulai dari belalang hingga kumbang kepik. Daun-daun loofah tersebut akan membuat pola unik sesuai gigi geligi hewan yang telah menikmati daunnya tersebut. Tentu saja, anak-anak akan asyik mengamati, menggambar, dan menuliskan dalam catatan atau jurnal sehari-hari.



**Gambar 1.14** Daun Loofah yang Dicabik Gigi Kumbang

Dampak dari pendekatan visual dan menulis dalam strategi belajar secara kronologis yang terinspirasi dari enikki ini telah menguatkan *mental imagery* dalam menulis para penulis buku teks dan nonteks di Jepang. Menulis dan membaca menjadi sebuah kebutuhan besar anak-anak. Mereka belajar tentang urutan, waktu, dari setiap kejadian yang mereka jalani. Kegiatan menulis yang bermakna dalam proses pembelajaran tertata dengan baik dan menarik. Mereka menulis, menggambarkan, dan membaca menjadi sebuah kegiatan yang berkelindan dalam berbagai bidang mata pelajaran yang menguatkan proses pembelajaran secara holistik, seperti bagan berikut.



**Gambar 1.15** Proses Pembelajaran Holistik

## BAB 2

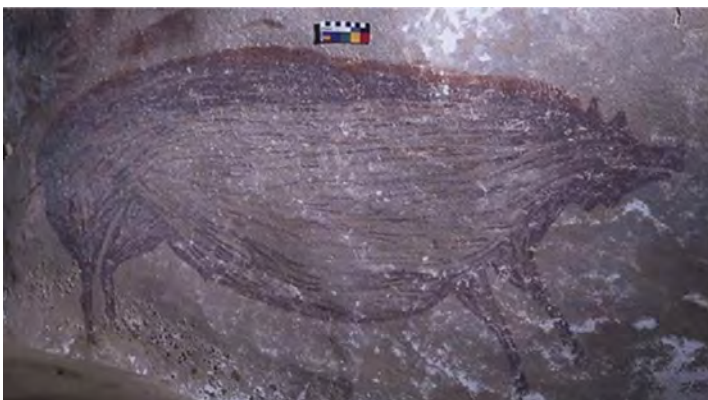
# PROSES KREATIF ENIKKI

Enikki memiliki arti buku harian bergambar, di mana kegiatan enikki menjadi rutinitas sehari-hari anak-anak di Jepang. Kekuatan bercerita melalui gambar (visual) dan kekuatan menuliskan narasi/esai dalam sebuah karya enikki merupakan satu strategi yang efektif untuk literasi. Oleh karena itu, untuk memahami proses kreativitas dalam enikki diperlukan pemahaman dasar berkaitan dengan visual dan narasi/esai yang menyertainya.

### A. Kekuatan *Visual Story*

Sebagian besar manusia menerima informasi dari sensori indrawi yang mereka miliki. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, 90% otak manusia menerima informasi dalam bentuk visual 60.000 kali lebih cepat daripada informasi dari teks, sehingga manusia dikatakan sebagai makhluk visual. Dengan adanya informasi dalam bentuk visual, seseorang akan lebih mudah dan lebih cepat untuk mengolah dan memahami sebuah informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, visual memiliki kekuatan yang cukup besar untuk memberikan pemahaman kepada anak dalam proses belajar.

Visual sudah menjadi bahasa universal, disebutkan oleh Tabrani (2005) bahwa bahasa visual atau bahasa rupa merupakan bahasa yang digunakan oleh manusia sejak zaman purba. Bukti yang saat ini masih dapat dilihat adalah gambar-gambar manusia purba pada gua-gua kuno. Hal ini membuktikan sebelum bahasa tulisan terbentuk, bahasa rupa sudah mendahului menjadi alat komunikasi. Sebagai manusia modern, kita dapat memahami bahasa manusia purba dengan baik, ketika mereka menggambarkan bentuk kuda, tanpa menuliskan kata “kuda”. Secara umum, manusia sudah memahami bahwa kuda adalah hewan berkaki empat yang memiliki ekor panjang dan rambut pada kepalanya. Dalam penelitiannya menyebutkan kecenderungan menuangkan cerita melalui bahasa rupa menjadi dorongan setiap manusia, dimiliki oleh setiap manusia sejak kecil. Hal ini terjadi pada manusia purba, juga berlaku pada manusia modern saat ini.



**Gambar 2.1** Lukisan Gua Manusia Purba Tertua di Sulawesi, Indonesia

Fakta menarik didapatkan bahwa Indonesia menyumbang bagian sejarah dunia berkaitan dengan lukisan gua purba. Disebutkan oleh Ikhsan (2021) bahwa tim arkeolog pada tahun 2017 menemukan lukisan gua tertua di dunia dengan gambar lukisan babi hutan di Gua Leang Tedongnge, Sulawesi Selatan, Indonesia. Ahli yang merupakan peneliti doctoral, Basran Burhan, memperkirakan gambar itu berusia 45.500 tahun.

Pada perkembangan anak, bahasa rupa menjadi salah satu bagian penting pada proses perkembangan otak dan kreativitas anak. Sebelum bisa menulis, anak kecil usia 1 tahun sudah dapat mengekspresikan apa pun yang ada dalam pikirannya melalui coretan gambar. Masih menurut Tabrani (2005), kekuatan bahasa rupa juga ada pada kemampuannya menembus ruang dan waktu. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak menceritakan kejadian “bola berguling di lapangan” atau “bebek berenang di kolam” dalam sebuah gambar pada selembar kertas. Kekuatan bahasa rupa anak ada pada kemampuannya menceritakan kejadian, sehingga pada sebuah gambar tidak terbatas merekam satu peristiwa saja, tapi ada dimensi ruang dan waktu yang berlaku.



**Gambar 2.2** Gambar Anak dengan Bahasa Rupa Menembus Ruang dan Waktu

Pada praktik enikki, visual menjadi salah satu unsur utama. Dengan demikian siapa pun yang membacanya akan lebih mudah memahaminya. Hal lain yang dimiliki oleh enikki adalah kekuatan cerita berupa teks. Sehingga lengkaplah enikki sebagai media multimodal yang memiliki unsur visual, cerita, dan tulisan di dalamnya. Enikki dapat dikatakan sebuah kegiatan *visual storytelling*.

Hal terpenting dalam *visual storytelling* bukan hanya tentang cara seseorang membuat gambar serta tulisan yang rapi dan menarik, tetapi juga membuat orang lain memahami makna yang digambarkan melalui bentuk visual tersebut dan catatan penguat sebagai diari.

## **B. Keutamaan *Visual Story* dalam Mengasah Kepekaan Sensori Indrawi**

Kekuatan *visual story* merupakan kebutuhan pada gaya belajar manusia sejak zaman purba hingga manusia modern saat ini. Dituliskan oleh DePorter dan Hernacki (1989) bahwa terdapat tiga gaya belajar yang mampu melejitkan kemampuan pemahaman seorang anak. Ketiga gaya belajar tersebut antara lain:

**V**isual - Gambar

**A**udio - Suara

**K**inestetik - Gerak

DePorter dan Hernacki (1989) menyebutkan bahwa ketika seseorang memahami gaya belajar, maka dengan mudah akan meningkatkan kinerja dalam pemahaman dan bekerja. Dengan gaya belajar yang tepat, seseorang dapat menerima informasi yang tepat dan melakukan proses komunikasi yang baik bagi tugas dan pekerjaan mereka. Hal ini sejalan dengan ciri khas pembelajaran literasi yang baik yaitu multimoda literasi.

## **C. Keutamaan Narasi/Esai Menguatkan Gambar Bercerita**

Adanya tulisan menjadi awal sejarah dunia. Sejarah dunia pun kita tahu bahwa Yunani sangat menghargai tulisan karena tulisan memiliki kekuatan retorika dan persuasif. Pada era Romawi, para penulis sangat dihormati. Sedangkan pada abad 18-19 di Inggris, tulisan adalah alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral. Berdasarkan penelitian Graham S. dan Hebert (2010) disebutkan bahwa dalam mengembangkan kemampuan dan minat membaca anak, menulis adalah salah satu alat yang baik untuk diterapkan pada metode belajar anak.

Pada praktik enikki, teks menjadi salah satu bagian penting. Visual pada enikki dilengkapi dengan narasi berupa cerita dari si pembuat sesuai dengan imajinya. Teks dituliskan pada bagian bawah gambar dan menceritakan kisah yang terjadi. Pada enikki yang dikerjakan pada selembar kertas ukuran A4, maka 2/3 bagian untuk gambar dan 1/3 bagian lainnya untuk menuliskan esai. Dengan pembagian tersebut, kemampuan literasi membaca dan menulis anak diasah dengan stimulus gambar, imajinasi, dan kata-kata.





**Gambar 2.3** Gambar Aktivitas *Visual Story* Siswa dan Siswi SD Mumtaz Sidoarjo

## BAB III

# PRAKTIK VISUAL STORY UNTUK LATIHAN ENIKKI

“Bermain dengan alam dan lingkungan keseharian (dari benda-benda yang ada di sekitar) menjadikan anak sebagai manusia yang futuris.” (Dewi Utama Faizah)

Latihan enikki dapat dimulai dengan berlatih menggambar benda di sekitar anak, benda yang ada pada keseharian anak melalui praktik *visual story*.

### A. Praktik *Visual Story*

Praktik *visual story* merupakan praktik kreatif dalam menerjemahkan bentuk benda ke dalam sebuah bentuk rupa dua dimensi di atas permukaan kertas. Dengan melakukan *visual story* mampu melekatkan anak pada sebuah objek karena pada praktiknya anak harus mengamati objek sekitarnya dengan fokus dan saksama.

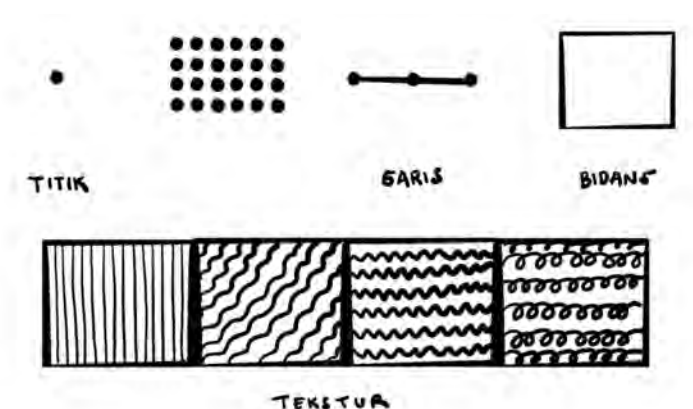
Praktik dapat dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Persiapan
2. Proses Berkarya

Sebelum persiapan perlu dipahami bahwa proses praktik *visual story* merupakan bagian dari proses mendesain atau merancang. Dalam merancang terdapat beberapa konsep dasar yang perlu dipahami, yaitu berkaitan dengan pemahaman terhadap **unsur rupa** dan **prinsip rupa**.

Unsur rupa merupakan elemen terkecil dari desain sebagai sebuah produk/karya, sedangkan prinsip rupa adalah konsep yang digunakan dalam menyusun unsur rupa untuk menjadi satu kesatuan yang harmonis dan memiliki nilai estetika.

#### Jenis Unsur Rupa dan Prinsip Rupa:



Gambar 3.1 Unsur Rupa (Titik, Garis, Bidang dan Tekstur)



**Gambar 3.2 Unsur Rupa Warna**

*"Unsur Rupa merupakan elemen terkecil dari sebuah benda, berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, dan warna." (Hendriyana, 2020)*

Hendriyana meyakini bahwa dalam membuat sebuah karya rupa dibutuhkan metode penyusunan yang diungkapkan pada prinsip rupa. Unsur rupa dikomposisikan dengan apik dan baik dalam satu kesatuan dengan beberapa prinsip, yaitu kesederhanaan, keseimbangan, keselarasan, dan harmonis.

## 1. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan menyiapkan media yang dibutuhkan untuk melakukan proses *visual story* dengan enikki. Alat yang digunakan dapat dibagi menjadi **alat utama** sebagai objek dan alat gambar, serta **alat pendukung**.

Alat utama berupa objek gambar yang digunakan adalah benda di sekitar anak yang dapat ditemukan pula di dapur, seperti buah (pisang, semangka, apel, jeruk, dan lain-lain) dan sayur (paprika, pare, waluh, dan lain-lain). Sedangkan alat gambar yang digunakan adalah kertas HVS (atau jenis lainnya) berwarna putih dan pensil aneka warna, juga bisa ditambahkan dengan cat air (tidak disarankan menggunakan krayon).

Sedangkan untuk alat pendukung dapat disiapkan pisau, talenan, nampan, celemek, kain serbet. Alat pendukung ini digunakan untuk membantu proses *visual story*.

Proses persiapan ini penting dilaksanakan sebagai pembelajaran kepada anak berkaitan dengan perencanaan. Anak akan belajar tentang arti dari aturan dan pentingnya melakukan rencana pada sebuah kegiatan.





**Gambar 3.3** Persiapan Praktik *Visual Story*

## **2. Proses Berkarya**

Proses berkarya dilakukan dengan melakukan pengamatan secara utuh dari objek yang sudah dipilih. Proses enikki sesungguhnya adalah proses memahami literasi. Anak distimulus dengan benda di sekitarnya untuk dapat melatih kemampuan *perceiving and drawing*. Oleh karena itu, proses enikki juga dapat dibagi menjadi dua tahapan, yaitu:

- a. Tahap 1: *Perceiving* (mengamati dan fokus)
- b. Tahap 2: *Drawing* (menggambarkan orisinalitas objek)

### **a. Tahap 1: *Perceiving* (Mengamati dan Fokus) - Menyerap Secara Alamiah**

*Perceiving* dapat dilakukan dengan proses pengamatan pada objek. Tahapan ini merupakan proses mengamati umur rupa dari semua bagian objek. Pengamatan dapat dilakukan dengan mengamati garis, mengamati bidang, mengamati tekstur, dan mengamati warna. Beberapa unsur tersebutlah yang perlu direkam dalam otak dengan bantuan indra penglihatan (mata) dan sentuhan (kulit). Proses ini penting karena saat inilah anak sedang belajar menyerap informasi secara ilmiah. Rekaman visual yang ada dalam otak tersebutlah yang kemudian dapat diterjemahkan dan ditumpahkan dalam bentuk karya pada selembar kertas dengan menggunakan tangan dan jemari.

Kunci utama lain dalam *perceiving* adalah fokus. Anak tidak hanya dituntut untuk melihat, tapi juga fokus pada objek. Kegiatan fokus atau memusatkan perhatian pada satu titik ini sangat penting pada kegiatan enikki dalam upaya menangkap objek dengan jelas. Keutamaan dari kegiatan ini adalah melatih anak untuk dapat fokus pada setiap kegiatan. Hal lain yang dapat dijadikan hikmah belajar pada proses ini adalah sikap anak pada sebuah objek, adab terhadap sebuah objek. Mengajarkan anak tentang menghargai sebuah benda dan bersikap baik pada setiap benda di alam semesta. Objek visual yang diamati dengan baik akan disimpan dalam memori otak.



**Gambar 3.4 Fokus Anak Ketika Melakukan Proses Enikki**  
(Sumber dokumen: SD Muhammadiyah, Jawa Timur, 2018)

**b. Tahap 2: *Drawing* (Menggambarkan Orisinalitas Objek)**



**Gambar 3.5 Proses *Drawing Visual Story***

Proses *drawing* atau menggambarkan adalah proses kreatif dalam mempraktikkan *visual story* dengan memanfaatkan prinsip rupa yang ada. *Drawing* artinya menggambarkan orisinalitas dari sebuah objek, membuat dengan bentuk yang serupa atau semirip mungkin sesuai dengan imaji dan daya pengamatan masing-masing. Menerjemahkan garis, bidang, tekstur, hingga warna dari objek yang diamati. Gunakan segala fasilitas yang sudah disiapkan sebelumnya, seperti pensil, penghapus, pensil warna, dan kertas. Keunggulan proses ini adalah ketika anak menangkap makna dan eksekusi dalam kreativitas.

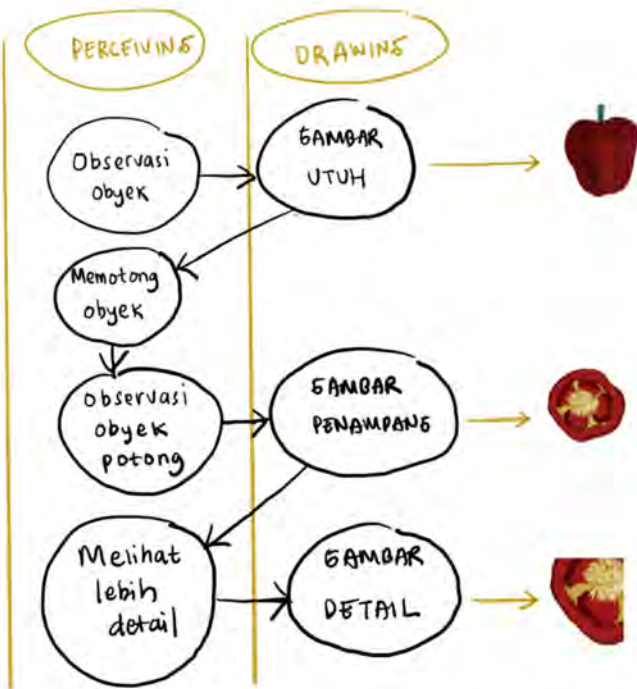
Tahap *drawing* dilakukan dengan tiga jenis gambar, yaitu: gambar utuh, gambar penampang (dibelah), dan gambar detail.



Gambar 3.6 Tiga Bagian Pada Tahap *Visual Story*

Proses enikki dengan praktik buah sederhana dapat dilakukan dengan beberapa kali tahapan. Mengamati dan menggambar dilakukan berulang karena ada proses perubahan pada objek yang dilakukan dengan memotong bagian objek tersebut. Memotong bagian objek dilakukan menggunakan pisau dengan alas yang tepat dan pantas. Sekali lagi ini sebagai upaya menghargai objek (adab terhadap objek). Proses perubahan objek dilakukan untuk melihat lebih detail dan dalam bentuk objek tersebut.

## B. Tahapan Proses Praktik *Visual Story*



Gambar 3.7 Bagan Proses *Visual Story*

Contohnya, untuk objek buat buah pare, bagian luar dan dalam pare memiliki tekstur dan warna yang berbeda. Agar dapat melihat perbedaan ini diperlukan perlakuan pembelahan pada daging buah pare.

Berikut adalah contoh praktik enikki dengan menggunakan buah-buahan, yang sudah dilakukan pada *workshop* enikki di beberapa sekolah kepada guru dan anak-anak.

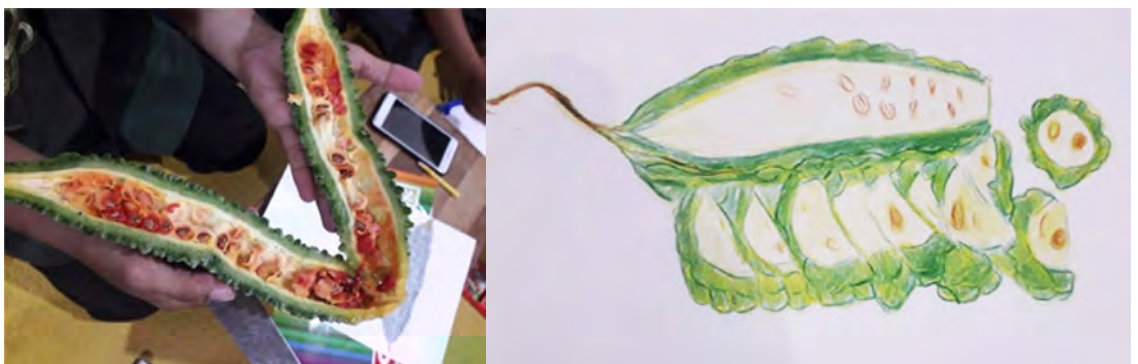
**Proses Drawing 1: Menggambarkan buah pare secara utuh.**



**Gambar 3.8 Hasil Gambar Buah Pare Secara Utuh**

Pada proses ini, anak-anak menggambarkan buah pare dengan mengamati objek luarnya. Melihat unsur titik, garis, bidang, tekstur, dan warna. Dengan menggunakan pensil warna, anak-anak distimulus untuk memahami warna kulit dan ukuran pare, lalu bagian yang terdapat pada pare.

**Proses Drawing 2:** Memotong bagian pare dan menggambarkan kembali bagian yang terpotong.



**Gambar 3.9 Gambar Pare yang sudah dibelah**



Proses ini dilakukan dengan menggunakan alat potong di atas talenan, dibelah melintang, untuk melihat bentuk visual di dalam pare. Di sini anak-anak belajar juga adab terhadap buah pare, bagaimana seharusnya pare ini diperlakukan, bagian mana yang harus dipotong, dan seperti apa cara memotong yang baik. Kemampuan motorik halus anak ikut diuji pada tahapan ini.

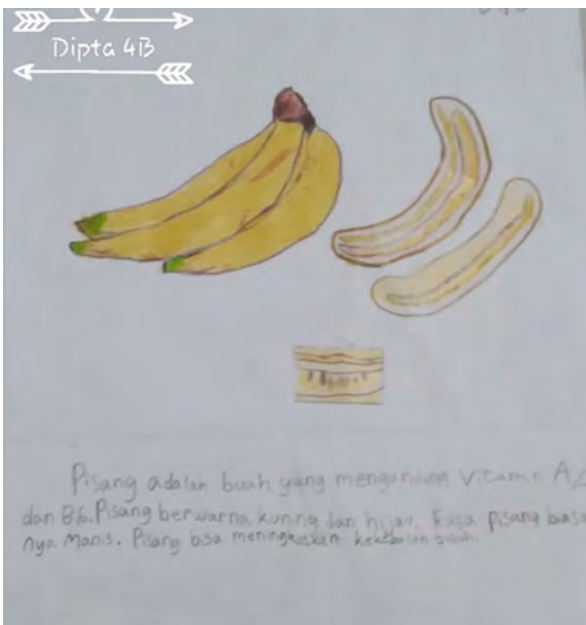
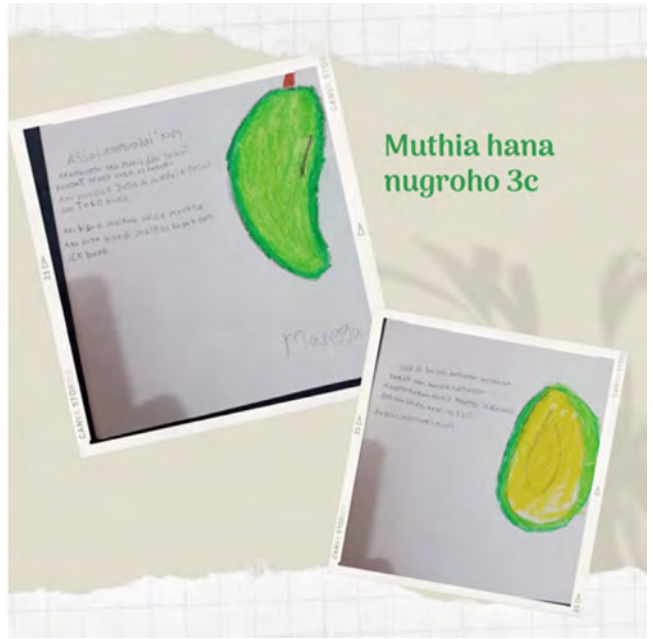
Berikut adalah hasil dari kegiatan enikki pada satu *workshop* di sekolah:



**Gambar 3.10 Hasil *Workshop* Enikki di Bali**

Berdasarkan gambar di atas, terdapat sekitar 20 karya anak dari satu kelas. Dari semua gambar yang ada membuktikan bahwa setiap anak sebenarnya dapat menggambar. Tidak ada anak yang tidak bisa mengungkapkan ekspresi dan hasil pengamatannya lewat gambar. Hal ini kembali pada pemahaman bahwa setiap anak dikaruniai bahasa rupa yang baik.

Berikut adalah hasil pelatihan *workshop* enikki secara daring (Agustus 2021) di SDIT Nurul Yaqin, Jakarta Timur, dengan fasilitator Dewi Utama Faizah:



Gambar 3.11 Hasil Pelatihan Workshop Enikki

## BAB IV

### ENIKKI DENGAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

*Visual story* atau gambar bercerita dapat dilatih terus-menerus dengan objek dan lingkungan sekitar anak-anak. Kekuatan *visual story* juga ada pada cerita yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, anak-anak dengan pengalaman keseharian yang beragam dapat bercerita banyak hal. Pengalaman keseharian tentu akan terekam dalam memori anak, ketika sebuah kegiatan terasa bermakna bagi anak. Dengan *visual story*, anak-anak dapat menceritakan kembali kisah mereka pada satu hari sesuai dengan imaji mereka. Tentu dapat ditambahkan dengan teks pada gambar untuk memperkuat narasi cerita. Kegiatan ini jika dilakukan secara rutin dapat menghasilkan **buku harian bergambar (enikki)**, yaitu kumpulan cerita harian dengan gambar.

Pembelajaran bermakna dan efektif di sekolah dan di rumah dapat dilakukan ketika anak-anak fokus dan mengamati kegiatan sehari-hari yang dilakukan olehnya. Misalnya, pada hari ini, ada kegiatan berkebun bersama orang tua. Anak-anak dapat mengamati tanaman yang ada di kebun, warna dari tanaman, tekstur dari tanah, dan sebagainya. Kegiatan berkebun ini akan sangat unik di setiap daerah anak-anak.

Jenis tanaman kebun di Jawa tentu akan berbeda dengan tanaman kebun yang ada di Nusa Tenggara. Sehingga, ketika anak-anak benar fokus dan mengamati objek di sekitar mereka, maka sepatutnyalah keunikan dan ciri khas daerah mereka akan terekam pada memori otak mereka. Oleh karena itu, kearifan lokal daerah mereka serap dan mereka jadikan karakter diri. Tidak hanya dari pemahaman terhadap objek sekitar, kekhasan bentuk gambar dan material yang digunakan oleh anak dalam menggambar dapat menjadikan ciri khas pribadinya. Pengaruh budaya menjadi salah satu faktor utama pendukung terciptanya karakteristik tersebut.



**Gambar 4.1** Seorang Anak Memetik Pohon Bayam Didampingi Ibunya.

Sumber: [Republika.co.id](http://Republika.co.id)



Kekuatan *visual story* salah satunya adalah pada estetika gambar dan keunikan ragam cerita. Estetika enikki dicapai dari orisinalitas anak menggambarkan sesuatu, bukan sekadar mirip. Sehingga dengan menonjolkan karakter gambar anak, serta pengaruh budaya yang terkandung di dalamnya, dapat memberikan nilai tambah dari proses *visual story*. Salah satu contohnya adalah penggunaan pewarna alam sebagai pewarna dalam praktik *visual story*.

Pewarna alam adalah kearifan lokal Indonesia sejak zaman dahulu kala. Penggunaan pewarna alam banyak digunakan pada wastra Indonesia, seperti batik dan tenun. Anak yang akrab dengan pewarna alam sejak kecil dapat menerapkan pewarna tersebut pada karakter *visual story* mereka. Menggambar dengan pewarna alam akan menjadi satu keunikan tersendiri yang tentu saja menguatkan kearifan lokal. Nilai kearifan ini tentunya didapat dari pengalaman keseharian anak.

Indonesia banyak memiliki keragaman budaya dan ragam kekayaan alam. Oleh karena itu terdapat banyak potensi yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua, guru, dan anak-anak dalam mengolah dan memanfaatkan hal tersebut, khususnya pada praktik *visual story*. Temukan keunikan daerah, lalu adaptasikan pada kegiatan *visual story* anak, maka karakter seorang anak akan menjadi sangat kuat dan memiliki *value* kelokalan yang tinggi.



**Gambar 4.2** Seorang Nenek Sedang Mambatik.

**Sumber:**

[www.goodnewsfromindonesia.id](http://www.goodnewsfromindonesia.id)



**Gambar 4.3** Aneka Macam Bahan Mambatik.

**Sumber:** [www.tekstilpost.id](http://www.tekstilpost.id)



## BAB V

# FESTIVAL ENIKKI UNTUK INDONESIA

### A. Memaknai Persyaratan dan Ketentuan

Melihat begitu besarnya dampak enikki ini bagi perkembangan anak usia SD secara holistik dan integratif, tampaknya dianggap perlu untuk mengangkat aktivitas enikki ini dalam suatu agenda tahunan bertaraf internasional dalam bentuk sayembara ataupun festival. Perusahaan Mitsubishi Japan telah menginisiasi bersama UNESCO berkolaborasi menyelenggarakan suatu ajang festival enikki untuk tingkat internasional sejak tahun 1990. Festival enikki ini bertujuan sebagai upaya mempromosikan enikki dan pertukaran budaya antarnegara, serta penguatan literasi dasar anak. Peserta festival enikki adalah anak-anak dari 24 negara di Asia, yaitu Bangladesh, Bhutan, Brunei Darussalam, Filipina, India, Indonesia, Kamboja, Kazakhstan, Korea Selatan, Laos, Malaysia, Maladewa, Mongolia, Myanmar, Nepal, Pakistan, Republik Rakyat Tiongkok, Singapura, Sri Lanka, Taiwan, Thailand, Timor Leste, Vietnam, dan Jepang. Saat ini, Mitsubishi Japan telah menyelenggarakan festival enikki sebanyak 13 edisi sejak tahun 1990 hingga tahun 2020 dengan mengangkat tema “Masa Depan Kita”. (Sumber: *Enikki.mitsubishi.or.jp*).

Pada tahun 2021, festival enikki ini kembali digelar dengan label Sayembara Buku Harian Bergambar Enikki Tahun 2021/2022, *Mitsubishi Asian Children's Enikki Festa*. Sayembara ini merupakan salah satu agenda tahunan dan program kerja sama ASPnet (UNESCO Associated Schools Network) dengan Galeri Nasional Indonesia, Komite Hubungan Masyarakat Mitsubishi, Federasi dan Asosiasi UNESCO Klub Asia-Pasifik, serta Federasi Nasional Asosiasi UNESCO di Jepang yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak di dunia tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Asia-Pasifik melalui buku harian bergambar (BHB), serta memberi kesempatan kepada mereka untuk saling bertemu dan berteman melalui buku harian bergambar. Peserta Sayembara ini adalah anak-anak berusia 6-12 tahun atau siswa sekolah dasar kelas I-VI yang berasal dari 24 negara Asia sebelumnya, termasuk Indonesia.

Sayembara Buku Harian Bergambar Enikki Tahun 2021/2022 bertemakan “Ini Adalah Kehidupanku”. Berbeda dari tahun-tahun sebelumnya, ajang festival ini dilaksanakan secara daring/*online*, di mana para peserta harus mengirimkan hasil karyanya dalam bentuk digital (jpeg). Selain itu, sayembara ini menjadi praktik baik Indonesia dalam menyelenggarakan lomba yang sesuai dengan protokol kesehatan penanganan Covid-19. Sayembara enikki pada masa pandemi Covid-19 ini menjadi ajang kreativitas yang sarat akan nilai-nilai penguatan karakter para peserta sayembara. Di mana para peserta sayembara dituntut untuk kreatif, berintegritas, bekerja keras dalam menuangkan pengalaman hidup mereka dalam bentuk cerita bergambar harian. Ajang sayembara enikki tahun 2021/2022 tetap mengutamakan keaslian/orisinalitas ide dan karya, serta kebaruan/*novelty* cerita yang mengangkat keberagaman Indonesia,

seperti budaya lokal yang mengandung nilai-nilai moral karakter (seperti Profil Pelajar Pancasila) di dalamnya dan memberi manfaat bagi orang lain di sekitarnya.

Kriteria dari karya-karya tersebut hendaknya merupakan karya seni yang harus orisinal/asli, baik dari segi ide cerita maupun proses pembuatannya dan belum pernah dipublikasikan/dilombakan sebelumnya. Rangkaian gambar maupun deskripsi cerita haruslah sesuai dan mengangkat seputar pengalaman kehidupan sehari-hari, sosial budaya, baik yang meliputi keluarga, teman, lingkungan, tradisi, adat istiadat, festival, kehidupan sekolah dan masyarakat, iklim, peristiwa alam, serta permainan yang disukai.

Rangkaian jadwal dari sayembara tersebut telah di mulai sejak Maret 2021 hingga Oktober 2022 yang diawali dengan registrasi, seleksi nasional, seleksi internasional, serta penyerahan hadiah pemenang *grand prix* di Jepang. Penyelenggaraan Sayembara Enikki Indonesia melalui kepanitian KNIU (Komite Nasional Indonesia untuk UNESCO) di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi setiap tahunnya merupakan salah satu strategi dalam rangka memperkenalkan kegiatan enikki di Indonesia.

Kegiatan enikki merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak-anak dalam mengeksplorasi pengalaman hidup sehari-hari mereka, yang dituangkan melalui lukisan manual disertai penjelasan berbentuk tulisan sederhana seperti jurnal/diari harian. Kegiatan ini diyakini dapat mengembangkan kreativitas anak untuk membangun emosi, nilai-nilai moral, seni, dan budaya secara holistik-integratif.

Hasil karya anak-anak Indonesia melalui Sayembara Buku Harian Bergambar Enikki tahun 2021/2022 ini memiliki karakter tema yang berfokus pada gambaran riil/kenyataan pengalaman keseharian peserta. Ide yang dituangkan murni berasal dari peserta, yang tentu saja disentuh dengan sedikit masukan dari para pendampingnya, sehingga kepolosan dari ide anak tetap terlihat dalam karyanya sesuai dengan kemampuan riil peserta. Selain itu, dengan adanya ajang ini, harapannya para peserta tidak hanya sekadar mengejar kemenangan semata, tetapi juga secara tidak langsung dapat menguatkan karakter anak untuk percaya diri menampilkan karya sendiri, jujur dalam proses penciptaan karyanya, sekaligus memberikan peningkatan keterampilan literasi dasar mereka dalam membaca, menulis, maupun melukis secara manual.

Karya enikki anak-anak Indonesia juga dapat memberikan keunikan, berupa *branding* yang membedakan hasil karya enikki dari negara lainnya karena konten yang diangkat dalam sayembara ini tentang keberagaman Indonesia akan kekayaan alam, sosial, budaya, seni, dan *local wisdom* yang ada dalam masyarakat Indonesia. Dalam penyelenggaraan sayembara enikki, pihak panitia sangat jeli melakukan seleksi. Hasil karya yang tidak menggambarkan orisinalitas, baik dari ide, gambar, maupun tulisan anak, maka akan didiskualifikasi. Peserta dalam mengikuti sayembara ini dituntut kemandirian, kreativitas, kerja keras, kedisiplinan, serta integritasnya dalam melakukan proses menggambar dan menulis.

Namun demikian, dari tahun ke tahun, kepesertaan anak-anak dalam sayembara ini masih didominasi oleh siswa-siswa yang berasal dari sekolah-sekolah swasta. Bahkan delapan peserta terbaik dari sayembara enikki 2019-2020 didominasi oleh sekolah-

sekolah swasta maupun yang mewakili sanggar seni lukis. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan enikki ini masih belum menjadi suatu proses pembelajaran yang populer di sekolah-sekolah negeri sebagai bagian dari upaya meningkatkan kompetensi literasi dasar siswa dan penguatan karakter/nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Bakat dan minat dalam enikki di sekolah dasar negeri masih sangatlah minim digemari. Aktivitas enikki hanya menjadi bagian dari mata pelajaran tertentu, belum menjadi bagian dari aktivitas rutin dalam pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian perlu kerja keras dan kerja sama seluruh pihak yang berkepentingan di bidang pendidikan maupun masyarakat (orang tua) dalam upaya memperkenalkan lebih dekat tentang kegiatan enikki di Indonesia.



Gambar 5.1 Poster Sayembara Enikki 2021/2022 (Bagian 1)



Gambar 5.2 Poster Sayembara Enikki 2021/2022 (Bagian 2)



**KEMENDIKBUD**

**UNESCO**  
United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization

**Komisi Nasional  
Indonesia  
untuk UNESCO**

**PERSYARATAN**

- ✓ Peserta adalah anak-anak dengan usia 6-12 tahun atau siswa Sekolah Dasar I-VI;
- ✓ Setiap peserta harus mengumpulkan hasil karya sebanyak 5 (lima) lembar dalam bentuk digital (jpg).

**KRITERIA KARYA**

- ✓ Karya seni harus ASLI (orisinal) dan belum pernah dipublikasikan;
- ✓ Karya seni yang menyalin dari buku, komik, koran, dsb., atau karya seni yang telah dipublikasikan tidak boleh didaftarkan dan akan didiskualifikasi;
- ✓ Gambar dan deskripsi cerita harus sesuai;
- ✓ Konten karya berupa kehidupan sehari-hari, keluarga, lingkungan tradisi, dan budaya;
- ✓ Karya seni harus dibuat secara manual. Gambar harus dilukis dan dibuat oleh tangan peserta sendiri. Keterangan atau deskripsi gambar harus ditulis tangan oleh peserta sendiri. Karya seni yang dibuat dengan menggunakan aplikasi desain dan ketikan serta ditulis oleh orang lain selain peserta, maka akan didiskualifikasi.

**Ayo Pakai Masker!**  
<https://kamin.kabupetalarimasar>

Gambar 5.3 Poster Sayembara Enikki 2021/2022 (Bagian 3)



KEMENDIKBUD



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization

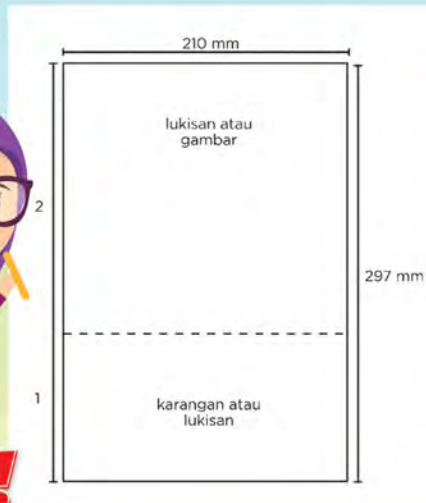


Komisi Nasional  
Indonesia  
untuk UNESCO



## FORMAT KARYA

- ✓ Setiap karya dibuat di atas kertas ukuran A4 (297mm X 210mm) secara vertikal / portrait;
- ✓ 2/3 halaman bagian atas untuk lukisan dan sisa 1/3 halaman bagian bawah untuk keterangan/deskripsi sebanyak 3—5 baris;
- ✓ Format karya berbentuk digital (dapat dipindai (scan) atau difoto dalam format jpg).



Gambar 5.4 Poster Sayembara Enikki 2021/2022 (Bagian 4)

KEMENDIKBUD

UNESCO  
United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization

Komisi Nasional  
Indonesia  
untuk UNESCO

## PROSEDUR PENGIRIMAN GAMBAR

- Setiap peserta diminta mengisi pendaftaran dengan lengkap;
- Hasil karya dapat dikirimkan kepada panitia melalui pos-el (e-mail) **aspnetind@cbn.net.id** dengan format sebagai berikut.

Subject/Judul:  
**ENIKKI2021 – NAMA LENGKAP – NAMA SEKOLAH – KOTA**

Contoh:  
ENIKKI2021 – BUSTANIL ARIFIN – SD LABSCHOOL CIBUBUR – BOGOR

Setiap halaman hasil karya dinamai dengan "Gambar hal. (urutan cerita)" dan dilampirkan beserta formulir pendaftaran.

**Ayo Pakai Masker**  
<http://komin.kabupatertasikmalaya.go.id>

Gambar 5.5 Poster Sayembara Enikki 2021/2022 (Bagian 5)

## B. Inspirasi Enikki Festa 2020

Pada tahun 2020, pemenang *grand prix* Sayembara Buku Harian Bergambar Enikki yang berasal dari Indonesia bernama I Putu Lingga Adi Wahyu. Lingga adalah seorang siswa dari SDN 2 Batuan, Sukawati, Gianyar, Bali. Lingga mengungkapkan bahwa dia telah belajar melukis Tradisi Bali Gaya Batuan sejak kelas III SD secara autodidak. Ayahnya adalah seorang seniman pembuat wayang dan ibunya seorang pedagang. Dorongan orang tua dan guru yang kuat dalam memfasilitasi bakat dan minatnya dalam menggambar ini membawa Lingga menjadi pemenang *grand prix* Sayembara Buku Harian Bergambar Enikki Tahun 2020.

Kemampuan Lingga dalam melukis ini menjadikan dia seorang sosok yang tekun, cermat, gigih, mandiri, dan peka terhadap lingkungan sekitarnya. Setiap peristiwa yang menarik dan berkesan, mendorong dia untuk melukis, sehingga tema atau idenya benar-benar orisinal sesuai dengan yang dia lihat dan rasakan. Alam sekitar merupakan objek yang paling dia gemari untuk dilukis. Kecintaannya terhadap alam desanya membuat dia menjadi sosok yang begitu mencintai tanah kelahirannya.

Karya enikki yang dikirimkan Lingga merupakan cerita harian bergambar dengan jenis lukisan yang memiliki keunikan tersendiri. Bentuk lukisan ini dinamakan *Lukisan Tradisi Bali Gaya Batuan*. Memiliki ciri khas yang padat dengan lebih dari satu tema, serta tanpa adanya perspektif. Lukisan jenis ini merupakan warisan kekayaan budaya lokal Desa Batuan, Sukawati, Gianyar, di mana sejak tahun 2018 diakui oleh Pemerintah Republik Indonesia sebagai salah satu Warisan Budaya tak Benda (WBtB) Indonesia.

Karya Lingga sarat akan nilai-nilai kearifan lokal Desa Batuan, keragaman budaya berupa permainan tradisional, dan keindahan alam desanya. Lingga bercerita tentang permainan tradisional layang-layang yang merupakan permainan yang sering dimainkan oleh masyarakat Desa Batuan. Jenis layang-layang tradisional Bali terdiri dari layang-layang pecukan (berbentuk daun) dan bebean (berbentuk ikan). Aktivitas para penggembala sapi dan bebek di Desa Batuan, nilai-nilai karakter gotong-royong yang sangat kuat dalam masyarakatnya dalam melakukan berbagai aktivitas, serta keindahan alam desanya, ditampilkan Lingga dengan sangat apik melalui karya enikki berupa lukisan berwarna hitam dan putih.

Lingga yang bercita-cita menjadi pelukis profesional ini mengungkapkan bahwa peranan orang tua, sekolah, dan desanya sangat memengaruhi bakatnya dalam melukis. Orang tuanya sangat mendukung penuh dan memberi kebebasan Lingga dalam melakukan hobinya. SDN 2 Batuan sangat mendukung para siswanya dalam mengembangkan bakat dan minat mereka, meskipun seni lukis ini menjadi bagian dari mata pelajaran SBDP dengan alokasi waktu hanya satu jam pelajaran di kelas. Namun dalam kegiatan ekstrakurikuler di luar kelas, alokasi waktu yang disediakan adalah sebanyak dua jam pelajaran, bekerja sama dengan Komunitas Pelukis Gaya Batuan yang dikordinir oleh Kepala Desa Batuan. Hal-hal yang sering menjadi inspirasi Lingga dalam melukis adalah tentang keluarga, lingkungan alam sekitar, dan pengalaman sehari-harinya. Proses pembuatan enikki ini melatih Lingga menjadi sosok yang sabar, mandiri, disiplin, dan pekerja keras.





**Gambar 5.6 Karya Terbaik 8 Sayembara Enikki Edisi 13 Tahun 2019-2020  
I Putu Lingga Adi Wahyu (KNIU,2021)**

Selanjutnya adalah Rifaldi, seorang siswa Sekolah Luar Biasa (SLB) kelas V yang merupakan peserta sayembara enikki tahun 2021. Bersama gurunya, Pak Khairul, Rifaldi didampingi dalam mempelajari cara menuangkan gagasan dari kehidupan kesehariannya. Menariknya, tidak hanya kekuatan teknis menggambar yang unik, Rifaldi berhasil mencoba melakukan proses pewarnaan dengan pewarna alam. Pewarna alam yang digunakan adalah pewarna kunyit yang menghasilkan warna kuning dan coklat, bunga kembang sepatu yang menghasilkan warna merah, dan tarum (*indigofera*) yang menghasilkan warna biru.

Hasil karya Rifaldi sarat akan makna kearifan lokal dan kekayaan alam di bumi Indonesia. Karya Rifaldi menggambarkan pengalamannya dalam proses pembelajaran melukis bersama sahabatnya dan gurunya. Dalam pengalaman pembelajarannya, Rifaldi memperkenalkan kekayaan hayati Indonesia seperti kunyit, kembang sepatu, dan daun tarum yang memberikan manfaat luar biasa selain sebagai bahan rempah-rempah untuk bumbu masak dan obat tradisional. Ketiga tanaman yang diangkat ternyata memberikan manfaat lain sebagai bahan dasar pewarna dari alam untuk melukis.

Aktivitas enikki yang dilakukan Rifaldi secara tidak langsung melatih karakternya. Timbulnya kecintaan Rifaldi akan kekayaan hayati yang dimiliki Indonesia yang luar biasa memberikan manfaat, selain sebagai bahan-bahan untuk memasak dan obat tradisional seperti kunyit, kembang sepatu, dan daun tarum yang dapat diproses sebagai bahan pewarna dari alam. Proses pewarnaan dari ketiga tanaman tersebut begitu membutuhkan fokus, ketelitian, kecekatan, berpikir kritis, dan nilai karakter lainnya.

Proses pewarnaan dari pewarna alam ini diawali dengan proses identifikasi tanaman yang dapat dijadikan pewarna alam untuk melukis, karena tentu saja tidak semua tanaman dapat dijadikan pewarna. Berbagai prosedur dilakukan ketika kunyit, kembang sepatu, dan daun tarum dengan kuantitas tertentu dapat berubah bentuk menjadi bahan cair yang sesuai komposisinya antara tanaman tersebut dengan air untuk menjadi pewarna.

Tentu saja di Indonesia masih banyak tanaman-tanaman lainnya yang dapat berperan sebagai bahan pewarna alami yang tidak hanya sekadar sebagai bahan pewarna untuk melukis, melainkan untuk bahan pewarna untuk membuat, pewarna bahan tekstil, makanan, dan sebagainya. Proses-proses pembelajaran seperti inilah yang menjadi harapan dan dapat terwujud jika guru memiliki kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik.

Berikut merupakan buku harian bergambar (enikki) M. Rifaldi:



Ini ini saya bersama Pak Guru, membuat warna dari kunyit dan bunga kembang sepatu. Kunyit berwarna kuning, kembang sepatu warnanya merah, seperti di rumahku sebelum membuat cokelat.



Saya memetik daun tarum dengan Pak Guru untuk membuat warna biru. Kata Pak Guru, tarum ini disebut indigo warna ini kita pakai untuk melukis.





Dan tarum warnanya hijau,  
sekotang berubah menjadi biru,  
sejolah terkena warna.



Saya membuat gambar di keras lukis bersama  
Auis memakai Pewarna tarum, kunsit dan  
kombang sepatu.  
Bagus kah warnanya?



Saya dan Auis bersahabat,  
kami seting melukis bersama.

**Gambar 5.7** Karya Enikki M. Rifaldi

Berdasarkan dari pengalaman anak-anak selama proses membuat enikki ini dapat disimpulkan bahwa karya anak-anak memiliki cara bercerita yang sangat bervariasi. Cara berkisah mereka memiliki kecenderungan gambaran akan pola urutan waktu, memiliki pola kesamaan tema tentang pengalaman hidup mereka atau orang-orang di sekitarnya. Cara bercerita yang tidak berurutan antara gambar satu dengan gambar lainnya tergantung dari pandangan si penggambar/penulis jurnal/diari. Cerita yang diungkapkan melalui tulisan pun tidak harus terikat antara cerita

satu dengan cerita lainnya. Hanya ada benang merah atau ikatan cerita yang berasal dari pengalaman lokal sang anak, sehingga pastinya setiap cerita mereka membentuk dunia kisahnya masing-masing dan tentu saja dengan keunikan yang berbeda-beda.

### **C. Enikki di Sekolah**

Istilah Enikki di Indonesia merupakan suatu hal yang asing untuk sekolah-sekolah di Indonesia. Namun ketika dibahasakan menjadi buku harian bergambar, tampaknya aktivitas ini bukan merupakan hal yang baru untuk sekolah.

SDN Tegalrejo 1 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang telah mempraktikkan enikki atau yang lebih dikenal dengan istilah buku harian bergambar ini menjadi bagian dari proses pembelajaran di kelas yang terintegrasi dengan mata pelajaran tertentu. Kepala sekolah SDN Tegalrejo 1 Yogyakarta mulai memperkenalkan praktik ini yang diawali dengan keikutsertaan siswa-siswanya dalam Festival dan Lomba Literasi Nasional (FL2N) untuk kategori cerita bergambar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Cikal bakal inilah yang menjadikan awal dari aktivitas gambar bercerita menjadi bagian dari pembelajaran di kelas.

Sebagai contoh, pada kelas V, guru sering memberikan aktivitas gambar bercerita ini ketika merayakan hari-hari besar tertentu yang menjadi tema dalam membuat buku harian bergambar sesuai pengalaman mereka yang terkait dengan hari besar tersebut. Kemudian cara ini pun berkembang menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan, ketika siswa-siswa mempelajari sains dengan tema atau materi yang sulit. Siswa-siswa mengamati suatu objek benda, siklus kehidupan, atau makhluk hidup, yang kemudian digambarkan sesuai dengan kemampuan mereka, lalu dituliskan deskripsinya. Alhasil kegiatan seperti ini merupakan kegiatan yang begitu digemari oleh siswa-siswa dan secara tidak langsung mempermudah pemahaman mereka terhadap materi tertentu. Hal ini sekaligus mengasah bakat dan minat mereka dalam melukis dan kompetensi linguistik, terutama dalam membaca, menulis, bahkan berbicara secara menyenangkan dan sederhana.

Pada pembelajaran dari rumah pun, praktik enikki ini menjadi salah satu aktivitas yang cukup efektif untuk para siswa agar tetap menyenangkan dalam pembelajaran. Namun memang yang menjadi tantangan para guru karena harus benar-benar mempersiapkan perencanaan yang matang agar prosesnya sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Tahap yang perlu dilakukan, guru-guru diharapkan melakukan identifikasi Kompetensi Dasar (KD) esensial dari setiap mata pelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi pada masa pandemi Covid-19 ini. Dari setiap KD yang telah diidentifikasi, maka dilakukan pemetaan dan analisis. Sekiranya KD manakah yang sesuai dengan aktivitas enikki ini, sehingga KD yang memang tidak bisa dicapai melalui aktivitas enikki ini tidak perlu dipaksakan untuk dicapai.

Tidak hanya sampai di situ. Setelah menghasilkan karya, guru-guru akan meminta para siswanya untuk memvideokan aktivitas mereka, guna

mempresentasikan atau menceritakan kembali hasil karyanya. Yang menjadi bagian terpenting adalah apresiasi para guru dalam memberi umpan balik hasil karya siswa-siswanya, sehingga dengan adanya aktivitas tersebut memperkuat rasa percaya diri mereka dalam menunjukkan kreativitas hasil karya mereka sendiri dengan penuh kegigihan, kedisiplinan, dan integritas yang tinggi.

Berikut adalah hasil karya enikki Siswa SDN Tegalrejo I Yogyakarta:



Gambar 5.8 Karya Bimasakti dengan Tema “Hewan Peliharaanku”

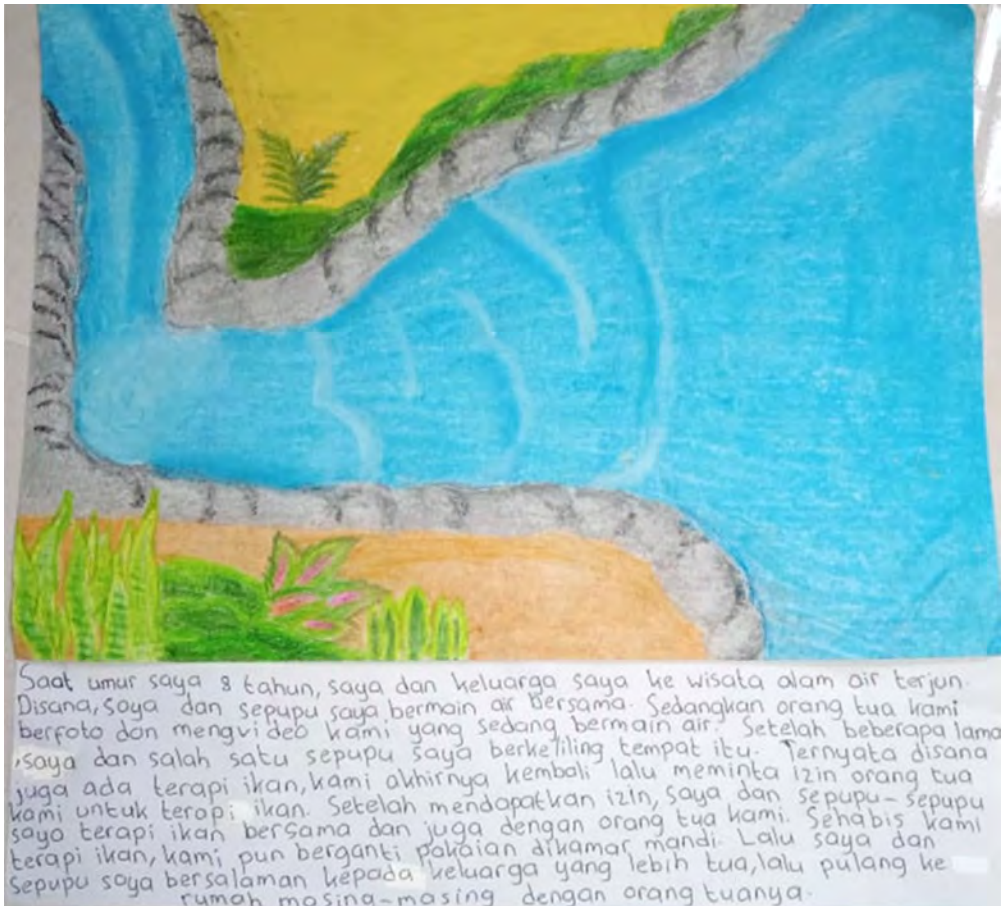


Gambar 5.9 Karya Kumala Devi dengan Tema “Aktivitas di Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19”





**Gambar 5.10 Karya Kenes dengan Tema “Pengalaman Liburan Sekolah”**



**Gambar 5.11 Karya Cheryl dengan Tema “Pengalaman Berlibur Bersama Keluarga”**

SDN Bhayangkara Yogyakarta telah cukup lama juga dalam mempraktikkan enikki ini. Sama halnya dengan SDN Tegalrejo I, istilah enikki lebih dikenal dengan cerita bergambar. Seperti yang telah dilakukan guru kelas III, praktik ini cukup efektif diberikan kepada siswa-siswa kelas awal di masa pandemi Covid-19. Siswa-siswa kelas awal memang cenderung lebih menyukai kegiatan menggambar tentang hal-hal yang menjadi pengalaman mereka selama pembelajaran dari rumah. Namun agar kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang lebih bermakna dan terarah sesuai dengan pencapaian KD yang ingin dituju, para guru harus melakukan pemilihan KD yang telah disederhanakan dari kurikulum dalam kondisi khusus, yang kemudian dituangkan ke dalam Rencana Program Pembelajaran.



**Gambar 5.12** Karya Gabriella Javas C. Siswa Kelas III dengan Tema “Pentingnya Makanan Bergizi di Masa Pandemi”

## BAB VI

# PENUTUP

Hakikatnya enikki merupakan suatu aktivitas pembelajaran dalam keterampilan menggambar dan menulis yang menyenangkan bagi anak. Anak tidak hanya mengembangkan kemampuan mereka dalam menggambar, tetapi juga mengasah kemampuan literasinya dalam menulis sederhana dan singkat terkait gambar mereka. Mereka dapat menggambarkan dan menuliskan yang mereka lihat, dengar, dan rasakan sesuai dengan kemampuannya seputar pengalaman hidup mereka, tanpa menjadi suatu bentuk beban tugas dari gurunya.

Aktivitas enikki ini sarat akan makna dan nilai-nilai karakter yang saat ini sedang digalakkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi terkait Profil Pelajar Pancasila. Seperti kita ketahui bahwa berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendukung Visi dan Misi Presiden untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Profil Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

Berikut gambar Profil Pelajar Pancasila:



**Gambar 6.1** Profil Pelajar Pancasila

Keenam ciri tersebut dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia

Pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Dia memahami ajaran agama dan kepercayaannya, serta menerapkan

pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari. Ada lima elemen kunci beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia: (a) akhlak beragama; (b) akhlak pribadi; (c) akhlak kepada manusia; (d) akhlak kepada alam; dan (e) akhlak bernegara.

## **2. Berkebinekaan global**

Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, serta tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen kunci dari berkebinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.

## **3. Bergotong royong**

Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah, dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

## **4. Mandiri**

Pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.

## **5. Bernalar kritis**

Pelajar yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir, serta mengambil keputusan.

## **6. Kreatif**

Pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.



## DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, B., & Hernacki, M. 1989. *Quantum Learning: Unleash the Genius Within You*.
- Edwards, L. C. 2010. *The Creative Arts*.
- Gerakan Literasi Sekolah. 2018. *Desain Induk. Gerakan Literasi Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Graham, S. and Hebert, M. 2010. *Writing to Read*. 1-57. <http://eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=ED254820>.
- Hendriyana, H. 2020. *Rupa Dasar Nirmana. Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Andi Publisher.
- Ikhsan, M. 2021. *Lukisan Gua Tertua di Dunia di Sulawesi Berusia 45 Ribu Tahun*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210114104527-199-593558/lukisan-gua-tertua-di-dunia-di-sulawesi-berusia-45-ribu-tahun>.
- Irwan, Firizqi. 2018. "Punya Ciri Khas Berbeda, Gaya Lukis batuan Diajukan Sebagai Warisan Budaya Tak Benda". <<https://bali.tribunnews.com/2018/06/25/punya-ciri-khas-berbeda-gaya-lukis-batuan-diajukan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda>>.
- Kemendikbudristek, Administrator. 2021. "Sayembara Buku Harian Bergambar Enikki 2021/2022". <<https://kniu.kemdikbud.go.id/?tag=enikki-festa>>.
- Mitsubishi. 2021. "Mitsubishi Asian Children's Enikki Festa". <<https://enikki.mitsubishi.or.jp/e/>>.
- Pearson. "My Education Lab". <<https://mlm.pearson.com/northamerica/myeducationlab/>>.
- Santrock, J. 2019. *Children*. McGraw-Hill Education.
- Tabrani, P. 2005. *Bahasa Rupa*. Kelir.
- Taylor, A., Viastos, G., & Marshal, A. 1991. *Architecture and Children. Teachers Guide*. Achitecture and Children Institute.



## LAMPIRAN

Membersamai proses enikki untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) tunarungu adalah sebuah tantangan menarik. Menyelaraskan kecakapan visual dengan kecakapan menulis berupa buku harian bergambar (enikki) membutuhkan perhatian orang tua selain guru. Oleh karena kekuatan visual mereka lebih dominan, dibanding menuliskan kalimat sesuai kaidahnya. Kosakata mereka juga terbatas. Di sinilah pelayanan dari berbagai pihak untuk memberikan pendampingan, literasi berimbang untuk anak istimewa.

Pusat Prestasi Nasional Kemendikbudristek memahami kondisi tersebut. Dari lima ABK tunarungu yang diberikan pendampingan berstrategi literasi untuk mengikuti festival Enikki, dua anak meraih kesempatan menuju ajang bergengsi di Festival Enikki Mitshubishi Festa di Tokyo Japan, awal tahun 2022. Mereka adalah M. Rifaldi, kelas V dari Sekolah Khusus Negeri 01 Pembina Pandeglang dan Nisa Alawiyah, kelas V dari SLB Negeri Balikpapan. Karya Rifaldi dapat dilihat di halaman 32 dan 33 serta sampul belakang buku ini. Tiga instruktur pendampingan enikki tersebut adalah Nibu Dewi Utama Faizah (Founder Komunitas Kampong Rama-Rama), Bapak Sihar Ramses Sakti (sastrawan/dosen), dan Bapak Guntur Wibowo (dosen seni rupa dari IKJ).



**Nisa Alawiah**



**M Rifaldi**

## Enikki Karya Nisa Alawiah



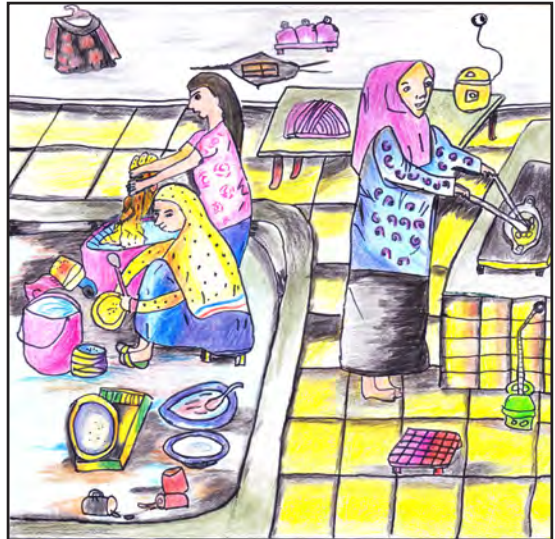
①

Sholat berjama

Namaku nisa Alawiah kelas 5 SDLB.

di rumah ada bapak, ibu, kak arif dan kak Tasya.  
Setiap hari aku bangun pagi.

Sholat berjama doa bersama.  
agar allah sayang kita.



②

membantu ibu

Ibu di dapur masak nasi goreng.

Kak Tasya cuci baju.

aku bantu cuci piring.

aku dan kak Tasya bantu bapak dan ibu  
agar bapak dan ibu senang.



③

Pekerjaan bapak

Bapak kerja jual mainan anak.

kakai sepeda motor.

Kak Tasya bantu saya sampah.

aku bantu bapak susun mainan.

Bapak kerja cari uang untuk keluarga.





④

Pekerjaan ibu

ibu kerja jahit baju di rumah.

kak Tasya bantu gunting baju.

aku bantu pasang kancing baju.

ibu kerja cari uang untuk keluarga.



⑤

belajar di rumah

sekolah libur, aku tidak Pergi ke sekolah.

Kata ibu guru ada corona.

aku belajar di rumah.

malam hari semua belajar.

rajin belajar agar Pintar.



## Mitsubishi Asian Children's Enikki Festa

### Surat Keputusan Dewan Juri Sayembara Buku Harian Bergambar (BHB-Enikki) Mitsubishi Asian Children's Enikki Festa 2021-2022

Pada hari ini Rabu, tanggal Enam Oktober tahun dua ribu dua puluh satu, Dewan Juri Tingkat Nasional telah melaksanakan pengamatan dan penilaian terhadap 497 set lukisan karya anak berusia 6-12 tahun dalam rangka Sayembara Lomba Lukis-Tulis Buku Harian Bergambar (BHB-Enikki tahun 2021-2022)

Setelah memperhatikan secara seksama dengan ketentuan dan kriteria yang telah disepakati, antara lain menunjukkan pandangan dan kepekaan anak secara murni dan unik tentang kehidupan sehari-hari, budaya, adat istiadat, masyarakat, dan keindahan alam, maka dewan juri memutuskan dan menetapkan 8 Pemenang Terbaik Sayembara Lomba Lukis-Tulis Buku Harian Bergambar (BHB-Enikki), tahun 2021-2022 sebagai berikut:

1. Delisha Zianka Dzakiera ( DI Yogyakarta )
2. Dhafira Rizki Amalia ( Jawa Timur )
3. Kaira Alisha Raswanda ( DKI Jakarta )
4. Kathleen Carissa Martha ( Jawa Barat )
5. I Putu Bagus Sastra Vedanta Wiyasa ( Bali )
6. M. Rifaldi ( Banten )
7. Nadin Budi Zafika ( Sumatera Utara )
8. Nisa Alawiah ( Kalimantan Timur )

Ditetapkan di Bekasi

Tanggal, 6 Oktober 2021

Dewan Juri:

1. Prof. Dr. Arief Rachman, M.Pd.
2. Drs. Pustanto, M.M.
3. Drs. Tubagus Sukmana, M.I.Kom.
4. Drs. Karnadi, MRDM.
5. Dr. Achmad Suryadi Nomi, M.Pd.
6. Zamrud Setya Negara, S.Sn., M.I.Kom.
7. Mohammad Reiza, S.Kom., M.Si, MDM.

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

7. ....

## PROFIL PENYUSUN



**Dr. Dewi Utama Faizah**, ibu dari empat anak dan nini ibu dari enam cucu. Nibu, demikian dia dipanggil. Seorang pegiat literasi, pencetus Gerakan Literasi Sekolah, *founder* Yayasan Ayo Membaca Indonesia, *founder* Gerakan Komunitas Kampong Rama-Rama, dan sejak tahun 2018 secara masif memperkenalkan program enikki di Indonesia. Nibu juga telah menulis beberapa buku cerita anak berbasis budaya lokal, antara lain *Anduang* (2018) dan *Pik Tuai* (2020) dalam wujud “Kamishibai” yang diterbitkan oleh Yayasan Ayo Membaca Indonesia.



**Dr. Lanny Anggraini, S.Pd., M.A.**, ibu dari dua anak. Lahir di Bandung, 11 Februari 1981. Lanny adalah Pejabat Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda di Lingkungan Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Lanny yang juga seorang praktisi pendidikan dan narasumber nasional di bidang pembinaan Sekolah Dasar, telah mengabdikan diri di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset

dan teknologi sejak 16 tahun lalu. Dengan pengabdianannya, Lanny telah mendapatkan apresiasi Satya Lancana Karya Satya dari Presiden RI pada tahun 2019. Karya ilmiah internasional yang dihasilkannya adalah *Learning Process In Inclusive Primary School*, *Research Article in First International Conference On Technology and Education Science* pada tahun 2018, yang diselenggarakan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha Bali), serta artikel terkait Implementasi Kurikulum 2013 di SD pada Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Jakarta.





**Morinta Rosandini, S.Ds., M.Ds.,** yang biasa disapa dengan Morin adalah seorang dosen di Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Menempuh pendidikan sarjana dan magister di kampus ITB pada bidang studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Saat ini, Morin aktif meneliti tentang ornamen tradisional dan kain nusantara. Pada tahun 2017 pernah menjadi Juara 1 Sayembara Desain Motif yang diadakan oleh PPI Ishikawa, Jepang. Selain menjadi dosen, Morin juga aktif berkegiatan di beberapa komunitas, salah satunya adalah Komunitas Kampong Rama-rama yang bergerak pada kepedulian peningkatan literasi anak Indonesia.



**Sofie Dewayani, Ph.D.** adalah peneliti, pegiat literasi, penulis, dan editor buku anak yang bergabung dengan Satgas GLS Kemendikbudristek sejak tahun 2015 dan menjadi ketua pada tahun 2020. Sofie menyelesaikan studi doktoralnya di University of Illinois at Urbana-Champaign di bidang *Language and Literacy* setelah menyelesaikan program Master's of Arts di bidang sastra anak di universitas yang sama. Buku-buku literasi yang ditulis Sofie antara lain *Suara Dari Marjin: Literasi Sebagai Praktik Sosial* bersama Pratiwi Retnaningdyah, serta *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas dan Saatnya Bercerita* bersama Roosie Setiawan. Buku anak yang ditulisnya dan diterbitkan oleh Yayasan

Litara telah memenangkan penghargaan internasional seperti *Samsung Kidstime Author's Award* di Singapura. Bukunya yang berjudul *Srinti* masuk dalam katalog buku anak internasional *White Ravens* tahun 2017. Bersama penulis dari sepuluh negara, bukunya yang berjudul *Calm Down, Tigi!* dirilis pada Mei 2021 dalam proyek *Room to Read Gobaal Book Development Project*, bertutur tentang dan dipersembahkan untuk anak-anak yang terdampak pandemi Covid-19.



**Shinta Handini, S.T.**, seorang penulis dan editor dengan sertifikat kompetensi BNSP. Hingga saat ini, Shinta telah menulis 73 buku dan mengedit lebih dari 270 buku beragam genre. Bukunya yang terbaru berupa buku cerita anak, di antaranya *Kisah 25 Nabi dan Rasul untuk Balita* (DAR! Mizan), seri *Baby Islamic Princess* (DAR! Mizan), seri *Sahabat Rasulullah Saw.* (Gema Insani), seri *10 Karakter Hebat Anak Muslim* (Ziyad Visi Media), seri *Si Bulan Koki Super* (Bumi langit Entertainment), seri *Akhlak Anak Hebat* (Gema Insani), dan seri *Birrul Walidain* (Ziyad Visi Media). Selain itu, Shinta sering diminta menjadi juri lomba menulis tingkat nasional dan mengisi berbagai kegiatan literasi. Semua kegiatan Shinta bisa dilihat di blog: [www.shintahandini.com](http://www.shintahandini.com). Shinta bisa disapa di Facebook: Shinta Handini, Twitter: @shintahandini, dan Instagram: @shintahandini.



**Norma Aisyah, S.Ds.**, seorang desainer grafis, ilustrator dan komikus lulusan Desain Komunikasi Visual ITB. Hingga saat ini, Norma telah membuat 60 lebih buku ilustrasi maupun komik serta 100 lebih sampul buku dari beragam genre. Norma pun aktif menjadi kontributor grafis, *pattern* maupun ilustrasi untuk beberapa *microstock agency* internasional seperti Dreamstime, Shutterstock dan CreativeMarket. Karya-karya Norma bisa dilihat di [http://www.facebook.com/pages/Graphic\\_Cook/227318770796979](http://www.facebook.com/pages/Graphic_Cook/227318770796979) atau Instagram: @norma.aisyah. Norma bisa disapa di posel: AeeshaNorm@gmail.com.

## CATATAN







Saya menelek daun tatum dengah Pak gulu  
 Untuk membuat wates biru.  
 Kata Pak gulu, tarum ini disebut Indigo  
 Wates ini kita pakai untuk melukis.



Hali hi sapa bessa-pa Pak gulu, marburat wates dari kurat  
 dan kungsi kembang sapa.  
 kungsi bessa-pa kungsi, marburat sapa watesa neta,  
 sapaan akurasi kembang melukis kungsi



Dah tarum warnanya klawi,  
 Sikanano berubah menjadi biru.  
 Setelah pekena warna.



Saya membuat sember di kelas luak bessa-pa  
 Adu marburat Penata reform, kungsi dan  
 kembang sepatu.  
 Baga kungsi warnanya?



Saya dan Abu kalsakabab,  
 Kami seting melukis bessa-pa.



Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
 Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
 Kompleks Kemendikbud, Gedung E Lantai 14  
 Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270  
 Pos-el: literasi.sekolah@kemdikbud.go.id

ISBN 978-623-95625-9-5



9 786239 562595