



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Cerita Rakyat

2.1.1. Definisi Folklor

Folklor menjadi ciri khas setiap masyarakat di daerah tertentu. Setiap daerah, suku, kelompok, dan golongan agama di Indonesia telah mengembangkan folklornya masing-masing sehingga Indonesia terkenal akan keanekaragaman folklor. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2007: 319), folklor memiliki arti: “**1** adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yg diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan; **2** ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yg tidak dibukukan; -- **lisan** folklor yg diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan dl bentuk lisan (bahasa rakyat, teka-teki, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat); -- **bukan lisan** folklor yg diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan tidak dl bentuk lisan (arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, pakaian dan perhiasan tradisional, obat-obatan tradisional, makanan dan minuman tradisional, bunyi isyarat, dan musik tradisional).”

Kata folklor berasal dari bahasa Inggris, yaitu *folklore* yang terdiri dari dua kata, *folk* dan *lore*. Menurut Alan Dundes yang dikutip dalam buku “Folklor Indonesia” (Danandjaya, 2002: 5), *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lain. Sedangkan *lore* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian

kebudayaannya yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Jadi definisi folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun baik secara lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Ciri-ciri folklor (Danandjaya, 2002: 7), pada umumnya sebagai berikut.

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- b. Folklor memiliki versi dan varian yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena penyebarannya dari mulut ke mulut dan bukan melalui cetakan atau rekaman sehingga folklor dengan mudah dapat mengalami perubahan.
- c. Folklor bersifat anonim, nama penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi.
- d. Folklor memiliki kegunaan dalam masyarakat, misalnya sebagai alat pendidikan, pengajaran moral, protes sosial, dan sebagainya.

2.1.2. Cerita Rakyat dari Indonesia

Jan Harold Brunvand (Danandjaya, 2002: 21), seorang ahli folklor dari AS menggolongkan folklor berdasarkan tipenya, yaitu:

1. Folklor lisan
 - a. Bahasa rakyat, seperti logat, julukan, titel kebangsawanan, dan sebagainya;
 - b. ungkapan tradisional, seperti peribahasa, pepatah, dan pemeo;
 - c. pertanyaan tradisional seperti teka-teki;

- d. puisi rakyat seperti pantun, syair, dan gurindam;
 - e. cerita prosa rakyat seperti mite, legenda, dan dongeng;
 - f. nyanyian rakyat.
2. Folklor sebagian lisan yang merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan seperti kepercayaan rakyat.
 3. Folklor bukan lisan yang merupakan folklor yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembuatannya diajarkan secara lisan, seperti arsitektur rakyat, makanan, minuman, dan sebagainya.

Cerita rakyat Indonesia termasuk folklor lisan yang merupakan cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Di Indonesia banyak sekali cerita rakyat yang cukup populer, sebut saja beberapa contohnya seperti Malin Kundang, Roro Jonggrang, Timun Mas, dan Sangkuriang. Dongeng cerita rakyat umumnya disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut, erat dengan kebudayaan setempat, memiliki kandungan hikmah dan sebagian besar masyarakat meyakini kebenarannya.

Sebagian dari cerita rakyat juga dikaitkan dengan fenomena alam atau peristiwa lainnya. Contohnya adalah kisah Sangkuriang dari Jawa Barat yang dikaitkan dengan Gunung Tangkuban Perahu. Namun, masih banyak cerita rakyat yang mengandung nilai moral tinggi tetapi masih belum banyak orang yang mengetahuinya.

Pada umumnya setiap orang tua mewariskan cerita-cerita tersebut kepada anak-anaknya. Selain karena ceritanya yang menarik, cerita rakyat memiliki pesan terkandung di dalamnya. Setiap cerita rakyat pasti memiliki nilai moral tinggi yang baik untuk disampaikan kepada anak-anak.

2.2. Buku Cerita Bergambar

2.2.1. Picture Book Design

Menurut Martin Salisbury dalam bukunya “*Illustrating Children’s Books*” definisi *picture book* digunakan untuk buku-buku yang menggunakan ilustrasi/gambar secara dominan dan menjadi titik andalannya dan penggunaan teks yang minim.

Untuk anak usia sekolah dasar kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Rothlein dan Meinbach dalam buku “*The Literature Connection*” (1991:33) membedakan buku cerita bergambar menjadi 5 jenis, yaitu :

- a. Buku abjad (*alphabet book*)
- b. Buku mainan (*toys book*)
- c. Buku konsep (*concept book*)
- d. Buku bergambar tanpa kata (*wordless picture books*)
- e. Buku cerita bergambar (*picture book*)

Buku cerita bergambar menyampaikan pesan melalui teks dan ilustrasi. Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan buku bergambar, siswa dapat mengenal karakteristik pelaku, latar waktu dan tempat terjadinya cerita serta situasi.

2.3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Ilustrasi dalam sebuah buku cerita bergambar memiliki peranan yang sangat penting dalam menjelaskan keadaan yang ada dalam cerita sehingga cerita menjadi lebih mudah dikomunikasikan. Hal ini diperjelas dengan adanya pernyataan Moravian Cleric (Salisbury, 2004: 8), "*for children, pictures are the most easily assimilated form of learning they can look upon*".

Menurut Supriyono (2010:51) ilustrasi dapat dikatakan menarik apabila memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan untuk membaca.
3. Orisinal dan bukan merupakan hasil plagiat.
4. Memiliki daya pikau (*eye catcher*) yang kuat.

Ilustrasi berupa gambar, ilustrasi *vocabulary*, fotografi, *chart*, peta dan lain sebagainya yang berguna untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu cerita.

Menurut Gumelar (2011) terdapat tiga gaya gambar utama untuk menggambar ilustrasi, yaitu:

1. *Cartoon Style*

Tokoh *cartoon style* cenderung memiliki karakter yang lucu.



Gambar 2.1 *Cartoon Style*
(Sumber: <http://www.scrap9.com>)

2. *Semi Cartoon Style*

Tokoh *semi cartoon style* merupakan gabungan antara tokoh kartun dan realis, salah satu contohnya adalah karikatur dan lain-lain.



Gambar 2.2 *Semi Cartoon Style*
(Sumber: <http://jugival.blogspot.com>)

3. *Realism Style*

Gaya ilustrasi realis merupakan gaya gambar yang cenderung mendekati anatomi, postur tubuh dan wajah karakter pada dunia nyata. Karakter biasanya mengacu pada suatu ras tertentu.



Gambar 2.3 *Realism Style*
(Sumber: <http://www.yenmag.net>)

2.4. **Warna**

Warna merupakan salah satu elemen visual penting yang dapat menarik perhatian pembaca. Warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu *hue*, *value*, dan *intensity*.

Apabila kita menggunakan lingkaran warna (*color wheel*), warna dibagi menjadi tiga bagian:

1. **Warna Primer**

Warna Primer adalah warna dasar yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.

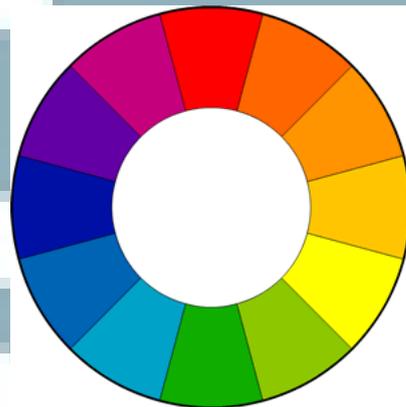
2. **Warna Sekunder**

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. Contoh warna sekunder adalah warna hijau yang merupakan hasil

pencampuran antara warna biru dan kuning, warna jingga merupakan hasil pencampuran antara warna kuning dan merah, serta warna ungu merupakan hasil pencampuran antara warna merah dan biru.

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dan sekunder. Contohnya adalah warna toska yang merupakan hasil pencampuran antara warna biru dan hijau, warna hijau *lime* yang merupakan hasil pencampuran antara warna kuning dan hijau.



Gambar 2.4 Color Wheel
(Sumber: <http://www.sustland.umn.edu>)

Menurut Edith Anderson Feisner (2000:118-121), warna memiliki fungsi psikologis yang dapat memberikan pengaruh tertentu terhadap kondisi jiwa kita.

Tabel 2.1 Makna Warna

Warna	Makna
Hitam	Kekuatan, kematian, kekosongan, depresi.

Putih	Kebersihan, kedamaian, pengecut.
Abu-abu	Kepandaian, teknologi, kebingungan.
Merah	Cinta, keberuntungan, perayaan, gairah, perang, keberanian, kekuasaan, iri hati, kejahatan.
Merah muda	Cinta, kesehatan, feminim, manis, cantik.
Coklat	Keamanan, kenyamanan, kesuraman, melankolis, kejenuhan.
Kuning	Keceriaan, matahari, kesegaran, alami, kesehatan, mudah tertipu, keasaman, ketidakdewasaan, kurang pengalaman.
Biru	Kebangsawanan, kesejukan, kesetiaan, surga, kebenaran, tidak senonoh.
Hijau	Pertumbuhan, kesehatan, harmoni.
Ungu	Keberanian, kebangsawanan, empati, misteri, kemarahan, kesombongan, licik, hal-hal yang berhubungan dengan berkabung dan spiritual.

Menurut Louis Lazaris (2009) dalam artikelnya yang berjudul *Designing Website for Kids Trends and Best Practices* pada *Smashing Magazines*, mengatakan bahwa warna-warna yang cerah selalu dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lama. Selain itu, warna sangat berpengaruh terhadap *mood* sebuah desain.

2.5. Perkembangan Moral Anak

Perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain.

Dalam teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak tentang moralitas dibedakan atas dua tahap, yaitu *heteronomous morality* dan *autonomous morality*. *Heteronomous morality* merupakan tahap perkembangan moral pada anak-anak usia 6-9 tahun. Target *audience* masuk ke dalam tahap ini, anak-anak yakin akan keadilan immanen, yaitu konsep bila sesuatu dilanggar, hukuman akan segera dijatuhkan. Mereka percaya bahwa setiap pelanggar akan dihukum sesuai dengan kesalahan yang diperbuat baik yang disengaja atau kebetulan.

2.6. Perkembangan Membaca pada Anak

Tahap-tahap perkembangan dalam membaca menurut Jeanne Chall (1983:10) terbagi menjadi:

1. *Stage 0 - Pre-reading stage* (usia 0-6 tahun).
2. *Stage 1 – Initial Reading* (kelas 1-2, usia 6-7 tahun).
3. *Stage 2 – Confirmation, Fluency Ungluing from Print* (kelas 2-3, usia 7-8 tahun).
4. *Stage 3 Reading for Learning the New* (Fase A, kelas 4–6; Fase B, kelas 7–9, usia 9-13 tahun).
5. *Stage 4 Multiple Viewpoints* (sekolah menengah ke atas, 14-18 tahun)
6. *Stage 5* (usia 18 tahun ke atas).

Target *audience* masuk ke dalam tahap *stage 1* karena dalam tahap ini, anak-anak mulai dapat memahami konsep kata dan hanya bisa memakai 2-3 kalimat per halaman. Gambar akan lebih dominan daripada teks untuk menceritakan.

2.7. Tipografi

Huruf merupakan elemen dasar dalam membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam kata dan kalimat dapat memberikan makna dari suatu objek. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari melalui tipografi.

Tipografi menurut Danton Sihombing (2001:58) merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Dalam buku *Font & Tipografi* (Rustan, 2011:46) *typeface* digolongkan menjadi:

a. *Black Letter*

b. *Humanist*

c. *Old Style*

d. *Transitional*

e. *Modern*

f. *Slab Serif*

g. *Sans Serif*

h. *Script*

i. *Display / Decorative*

Dalam ‘*Why Sassoon?*’ (Sassoon, 2002:2) dikatakan bahwa *typeface* yang cocok untuk anak-anak adalah *Sassoon Primary* karena anak-anak membutuhkan bentuk huruf yang mudah dikenali. Memilih tipografi untuk anak-anak harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

a. *Legibility*

Legibility merupakan kualitas huruf atau naskah dalam kemudahannya untuk dibaca.

b. *Readability*

Selain mudah dibaca, teks juga harus enak dipandang. Menurut Arnold Wilkins, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “*Typography for Children may be Inappropriately Designed*”, *typeface* dengan *x-height* yang besar akan lebih mudah dibaca oleh anak daripada *x-height* yang pendek.

c. *Kerning*

Kerning adalah interval ruang antar huruf.

d. *Tracking*

Tracking adalah interval ruang antar kata. Jarak antar huruf dan kata tidak boleh terlalu sempit ataupun longgar.

e. *Leading*

Leading adalah jarak antar baris. *Leading* dapat mempengaruhi kenyamanan dalam membaca. Hal yang perlu diperhatikan adalah jangan sampai *descender* huruf di baris atas berhimpit dengan *ascender* huruf di baris bawahnya.

f. *Alignment*

Penataan baris dalam sebuah paragraf, apakah baris-baris tersebut rata di kiri (*flush left*), rata di kanan (*flush right*), rata kanan-kiri (*justified*), rata tengah (*centered*), atau asimetris (*random*).

g. *Font size*

Ukuran yang digunakan untuk judul atau *display type* minimal 14 *point*. Sedangkan ukuran 9 sampai 12 *point* digunakan untuk *body text*.

2.8. **Grid system**

Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.

Menurut Surianto Rustan (2009:68) dalam bukunya yang berjudul "*LAYOUT, Dasar & Penerapannya*", *grid system* berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* khususnya untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

Dalam penyusunan *layout* (Surianto, 2009:74) perlu diperhatikan *sequence*, *emphasis*, *balance* dan *unity*. *Sequence* merupakan urutan yang mana dulu informasi yang harus dilihat pembaca. Di mana kecenderungannya adalah membaca seperti *zig-zag*, huruf Z, C, L, T, I, dan sebagainya serta kecenderungan membaca dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan.

2.9. Anatomi Buku

Fungsi buku menurut Iyan Wibowo (2007:75) adalah sebagai berikut.

1. Sarana menyampaikan gagasan penulis kepada pembaca secara efektif.
2. Materi yang dibahas dan disampaikan buku dapat memberi manfaat kepada pembaca.
3. Isi buku yang ditampilkan berusaha memikat sehingga memberikan kesan tersendiri bagi pembacanya.

Buku terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Sampul buku / *cover* buku

Untuk buku anak-anak, sebaiknya sampul buku diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. *Cover* depan

Cover depan suatu buku sangat berpengaruh karena menjadi daya tarik buku tersebut. *Cover* depan biasanya berisi judul, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit.

- b. *Cover* belakang

Cover belakang biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, dan ISBN (*International Standard Book Number*) beserta *barcode*-nya.

Pada *cover* belakang juga biasanya kita sering menemukan *endorsement* (dukungan) yang biasanya diberikan oleh ahli atau orang terkenal untuk menambah daya tarik suatu buku.

c. Punggung buku

Punggung *cover* hanya digunakan untuk buku-buku yang berhalaman tebal saja, isinya nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

2. Perwajahan buku

Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk perwajahan buku adalah:

- a. Ukuran buku
- b. Pemilihan huruf
- c. Teknik penomoran halaman.
- d. Pemilihan warna.
- e. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi.
- f. Kualitas kertas.

3. Halaman *preliminaries* (halaman pembukaan)

4. Halaman isi buku

5. Halaman *postliminary* (halaman penutup)

UMMN