



### **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. Teori Inovasi

Menurut Undang-Undang No.18 tahun 2012, inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi.

Pada tahun 1921 dalam buku berjudul *The Sacred Wood*, T.S. Eliot pernah berkata, “ *The immature poets imitates, the mature poet plagiarizes*”, dan pada tahun 1944 dalam sebuah wawancara berjudul *The Creation of The Apple*, Steve Jobs, sang pendiri dan penemu computer personal pertama Apple pernah berkata, “ *Good artist copy, great ones steal.*”

Salah satu contoh kasus yang nyata adalah penciptaan televisi hitam putih pertama di dunia oleh P.Fransworth pada tahun 1934, kemudian setelah melalui proses adaptasi, imitasi dan inovasi dari ide awal sebuah televisi maka terciptalah televisi berwarna, kemudian melalui tahapan yang serupa muncullah inovasi-inovasi lain seperti televisi kabel dan lainnya.

Dalam sebuah artikelnya berjudul *Creativity? Innovation? Are they Different? Do we need both?*, N.Herman telah membuat klasifikasi antara inovasi

dan kreativitas. Menurutnya inovasi tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya kreativitas.

Kreativitas bersifat baru, asli, mencipta, dan beresiko tinggi. Kreativitas menuntut adanya sebuah komitmen berketerusan. Inovasi pun juga begitu, inovasi merupakan sebuah proses pembuatan perubahan atau penambahan dari sebuah produk yang sudah ada, jadi inovasi adalah sebuah proses yang dihasilkan oleh karena gabungan antara kreatifitas, modifikasi, adaptasi, perbaikan struktur, dan peningkatan mutu.

## 2.2. Teori Desain

Desain adalah adalah Proses perancangan / perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia yang bertujuan membuat (*to create something*) sesuatu benda, sistim, dan sejenisnya dan memiliki manfaat bagi umat manusia (Sarwono, 2007). Namun dalam perkembangannya definisi desain ditafsirkan oleh beberapa kelompok dan beberapa pengertian yang perlu dicatat adalah:

- a. Desain adalah keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritualnya (*Analogous with humanitics, science*).
- b. Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaruan (Reswick,1965).

Sedangkan pengertian desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian desain adalah rancangan, sedangkan arti desain menurut Bruce Archer (1977) yaitu: “*Design is the area human experience, skill and knowledge that*

*reflects man's concern with the appreciation and adaption of his surrounding in the light of his material and spiritual needs. In particular, it relates with configuration, composition, meaning, value, and pupose in man-made fenomena."*

Sebagai kajian keilmuan, desain merupakan bidang keilmuan yang terintegrasi dengan seluruh induk bidang keilmuan.

Desain merupakan ilmu meramu / merakit / memodifikasi sesuatu dari dasar-dasar kecabangan ilmu pengetahuan.

Desain merupakan ilmu dasar untuk memecahkan masalah (*problem solving*).

Desain memberikan nilai hidup tambah untuk umat manusia; nilai tambah yang dimaksud contohnya adalah sebuah bangku, asal sudah bisa diduduki selesailah masalahnya. Tetapi orang memberi makna pada duduk , hingga berkembanglah bentuk kursi sesuai dengan makna yang disandangnya. Demikianlah secara sederhana bagaimana desain berperan dalam kehidupan kita, dan demikian beberapa teori yang berkaitan dengan desain yang berkaitan dengan perancangan tugas akhir penulis;

U  
M  
M  
N

### 2.3. Teori Cerita

Cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Buku untuk anak biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini. Karena kehidupannya terfokus pada masa kini, masih sukar bagi anak untuk membayangkan masa lalu dan masa depan. Cerita untuk anak adalah cerita yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utamadan masa anak-anak sebagai fokus utamanya.

(Tarigan, 1995: 5).

Suyanto dan Abbas dalam Musfiroh (2005: 23) menyatakan cerita dapat digunakan sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak. Nilai-nilai luhur ditanamkan pada diri anak melalui penghayatan terhadap makna dan maksud cerita. Tranmisi budaya terjadi secara alamiah. Anak memiliki referensi yang mendalam karena setelah menyimak, anak melakukan serangkaian aktivitas kognisi dan afeksi yang rumit dari fakta cerita seperti namatokoh, sifat tokoh, latar tempat, dan budaya, serta hubungan sebabakibat dalam alur cerita dan pesan moral yang tersirat didalamnya, misalnya makna kebaikan, kejujuran, dan kerja sama. Proses initerjadi secara lebih kuat dari pada nasehat atau paparan. Musfiroh (2005: 24) menyatakan bercerita menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena beberapa alasan antara lain :

1. Bercerita merupakan alat perbandingan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak disamping teladan yang dilihat anak tiap hari
2. Bercerita merupakan metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar ketrampilan lain, yakni berbicara, membaca, menulis dan menyimak, tidak terkecuali untuk anak taman kanak-kanak.

3. Bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Hal tersebut mendasari anak untuk memiliki kepekaan sosial.
4. Bercerita memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik, bagaimana melakukan pembicaraan yang baik, sekaligus memberi pelajaran pada anak bagaimana cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat.
5. Bercerita memberikan barometer sosial pada anak, nilai-nilai apa saja yang diterima oleh masyarakat sekitar, seperti patuh pada perintah orang tua, mengalah pada adik, dan selalu bersikap jujur.
6. Bercerita memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki retensi lebih kuat dari pada pelajaran budi pekerti yang diberikan melalui penuturan dan perintah langsung.
7. Bercerita memberikan ruang gerak pada anak, kapan sesuatu nilai yang berhasil ditangkap akan diaplikasikan.
8. Bercerita memberikan efek psikologis yang positif bagi anak dan guru sebagai pencerita, seperti kedekatan emosional sebagai pengganti figur lekat orang tua.
9. Bercerita membangkitkan rasa tahu anak akan peristiwa atau cerita, alur, plot, dan menumbuhkan kemampuan merangkai sebab akibat dari suatu peristiwa dan memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah kejadian-kejadian di sekelilingnya.

10. Bercerita memberikan daya tarik bersekolah bagi anak. Cerita memberikan efek reaktif dan imajinatif yang dibutuhkan anak TK, membantu pembentukan serabut syaraf, respon positif yang dimunculkan memperlancar hubungan antarneuron. Secara tidak langsung, cerita merangsang otak untuk menganyam jaringan intelektual anak.
11. Bercerita mendorong anak memberikan makna bagi proses belajar terutama mengenai empati sehingga anak dapat mengkonkretkan rabaan psikologis mereka bagaimana seharusnya memandang suatu masalah dari sudut pandang orang lain. Dengan kata lain, anak belajar memahami sudut pandang orang lain secara lebih jelas berdasarkan perkembangan psikologis masing-masing.

#### **2.4. Teori Cerita Bergambar**

Cerita bergambar atau sering kita singkat sebagai cergam adalah cerita yang dikemas dalam bentuk gambar. Perbedaan cerita bergambar dengan komik adalah komik merupakan cerita bergambar dimana elemen gambar merupakan unsur utama dalam runtutan cerita, sedangkan cergam adalah kebalikannya, tulisan merupakan unsur utama dalam pembentukan cerita, sedangkan gambar merupakan unsur pendukungnya.



Gambar 2.1 Contoh Cerita Bergambar

(Sumber: dewey.petra.ac.id)



Gambar 2.2 Contoh Komik

(Sumber: www.duniagambar.com)

Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khayalak luas. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Sampai saat ini sebenarnya definisi tentang cerita bergambar memang masih bias. Menurut majalah *Concept* vol.04 edisi ke 20 tahun 2007 dijelaskan bahwa cergam diidentikkan dengan komik Indonesia jaman dahulu yang lebih cocok kearah *sequential art*, yang artinya gambar yang lebih bersifat naratif dalam bentuk panel-panel. Mungkin hal ini dapat disebabkan karena identitas cergam yang cukup kuat untuk diartikan dengan komik.

Tetapi bila ditinjau secara harafiah maka cergam berbeda dari komik, karena cergam tidak menggunakan system panel seperti dalam komik tetapi kombinasi teks dan visual pada layout, kemudian perbedaan yang mencolok adalah gambar dalam cerita bergambar cenderung lebih umum, tidak mendetail seperti pada komik.

## **2.5. Teori 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.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Selain itu ilustrasi memiliki beberapa Fungsi khusus, antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- Dapat menerangkan konsep
- Gambaran sesuatu yang bertujuan untuk mempercantik tulisan

Ilustrasi sendiri memiliki beberapa jenis, yaitu:

1. Foto

Menggambarkan sesuatu sesuai dengan kenyataan dan keadaan

2. Karikatur

- Berbentuk lucu dan menggambarkan sesuatu sesuai dengan keadaan emosional
- Tidak digunakan pada karya ilmiah, sering dijumpai pada tulisan populer

Sedangkan dalam tekniknya, teknik ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi 3 besar kelompok, yaitu:

1. Teknik *Fine Art*, yaitu jenis ilustrasi yang pertama kali dibuat sebagai visualisasi sebuah cerita atau dongeng. Awalnya seniman yang membuat ilustrasi dengan teknik *fine art* ini mencoba memvisualisasikan sebuah adegan secara natural sebagaimana yang benar-benar terjadi, karena saat itu belum ada foto.
2. Teknik *Art Nouveau* atau punya nama lain yaitu “seni baru”. Gerakan seni ini adalah penggabungan antara *fine art* dan *applied art*. Teknik ini mengandalkan kekuatan garis, penggunaan ruang-ruang kosong, blocking warna gelap terang dan penggunaan garis-garis yang dekoratif.

## 2.6. Teori Percetakan

Percetakan dianggap sebagai salah satu penemuan yang paling penting dan berpengaruh di dalam sejarah peradaban manusia. Artikel yang ditulis pada situs [percetakan.co.id](http://percetakan.co.id) yang berjudul *Percetakan: Proses dan Tahapannya*, mendefinisikan percetakan yaitu sebagai teknologi atau seni yang memproduksi salinan dari semua image dengan sangat cepat di atas kertas, kain, dan permukaan-permukaan lainnya.

Sejak pertengahan 1400-an hingga awal 1900-an, percetakan merupakan satu-satunya bentuk komunikasi massa. Pendidikan bergantung pada ketersediaan bahan bacaan bahkan setelah penemuan-penemuan seperti radio, televisi, dan gambar bergerak. Hasil percetakan tetap menjadi sumber informasi utama bagi

dunia. Pada masa sekarang ini, percetakan merupakan industry penting di setiap negara maju di dunia.

### Teknik Percetakan

Menurut buku *Layout* karangan Surianto Rustan, ada lima macam teknik yang umumnya digunakan adalah sebagai berikut:

- *Offset*

Teknik yang paling umum digunakan untuk mencetak brosur, buku, majalah, tabloid, koran, kalender, dll.

- Flexografi / cetak tinggi

Banyak digunakan untuk mencetak di atas karton gelombang atau untuk label kemasan produk.

- *Rotogravure*

Umumnya untuk mencetak label berbahan plastik untuk kemasan produk.

- Sablon / cetak saring / *screen printing*

Banyak digunakan untuk mencetak kaos, *mug*, kartu nama.

- *Digital*

Cocok untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar. Biasanya untuk *banner*, poster, dll.

## Proses Percetakan Offset

Menurut artikel yang berjudul *Proses Cetak dengan Mesin Percetakan Offset* dalam situs PT Modernpack Jaya Lestari, hasil desain yang akan dicetak memerlukan beberapa proses produksi yang harus dilewati. Proses produksi cetak dengan menggunakan mesin percetakan *offset* adalah sebagai berikut:

- Proses pra-cetak

Beberapa langkah yang dilakukan yaitu persiapan bahan kertas seperti kertas HVS, BC, kenstruk, *doorlags*, *matte paper*, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan kertas yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya dengan mengatur format desain dan di print dengan menggunakan kertas HVS, kertas kalkir, atau film repro. Selanjutnya adalah membuat plat untuk proses cetak. Plat cetak akan dipasang pada mesin cetak.

- Proses cetak

Plat cetak beserta bahan kertas yang telah siap pada proses pra-cetak dipasang pada mesin cetak dan ditempatkan pada posisi masing-masing berdasarkan fungsinya. Mesin dijalankan dalam proses cetak setelah semua siap terpasang dengan plat cetak, bahan kertas dan tinta.

- Proses *finishing*

Proses *finishing* diantaranya yaitu:

1. Proses potong dengan tujuan untuk membagi beberapa kertas hasil cetak menjadi beberapa bagian.

2. *Foil* merupakan finishing tambahan untuk mencetak dengan tulisan atau gambar “mengkilat” seperti warna emas, perak, biru, merah, dan sebagainya.
3. *Embossed* yaitu menghiasi kertas cetak dengan tulisan atau gambar, dimana hiasan tersebut berbentuk kertas yang timbul atau tenggelam.
4. Proses laminating *gloss/doff*, *UV gloss/doff*, *spot UV*, dan sebagainya. Kertas cetak dilapisi dengan plastik mengkilat atau plastik buram pada bagian luarnya sehingga menimbulkan kesan estetis tersendiri.
5. *Pon's*, memotong kertas menjadi bentuk-bentuk tertentu akibat potongan pisau mesin *pon's*.
6. Lem untuk menyambungkan atau menyatukan kertas cetakan.
7. Menjilid, jahit benang/kawat, nomerator, membungkus dengan plastik, dan sebagainya.

## 2.7. Teori Psikologi Anak

Membuat buku anak harus disesuaikan dengan psikologi anak agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Berdasarkan buku Psikologi Pendidikan oleh Drs. Warty Soemanto, Prof. Dr. H. Abin Syamsuddin, dan Sumadi Suryabrata dikatakan bahwa anak usia dini merupakan masa yang dikenal dengan masa intelektual, karena masa ini ditandai oleh perkembangan intelegensi yang pesat.

Pada buku “Psikologi Perkembangan” dikatakan bahwa pada masa sekolah awal, perkembangan psikologi anak mulai berkembang antara lain: perkembangan sifat sosial anak, perkembangan perasaan, perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan pikiran, perkembangan pengamatan, perkembangan tanggapan, perkembangan fantasi, perkembangan mengambil keputusan, perkembangan perhatian dan perkembangan estetika. Maka dari itu masa ini merupakan masa penting dalam menciptakan moral anak agar lebih baik.

Berdasarkan acuan tersebut, maka pengembangan dan penciptaan moral kepada anak perlu ditanamkan sejak usia awal sekolah agar anak-anak terbiasa untuk membantu sesama dan lingkungan. Untuk mendukung buku ini maka digunakanlah visual dengan warna-warna cerah dan penggunaan kalimat yang singkat.

### 2.7.1. Psikologi Anak Usia 5-8

Perkembangan anak (khususnya usia dini) penting dijadikan perhatian khusus bagi orangtua dan guru. Sebab, proses tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan mereka pada masa mendatang. Anak usia dini sendiri merupakan kelompok yang berada dalam proses perkembangan unik. Dikatakan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka/masa keemasan). Begitu pentingnya sehingga sangat mempengaruhi apa dan bagaimana mereka di masa yang akan datang (Nelva Rolina: 2010: 2).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal pembentukan manusia. Pada usia ini otak berkembang 80 persen sampai usia 8 tahun. Penelitian menunjukkan bahwa anak lahir dengan 100 milyar sel otak. Ketika memasuki usia dini, koneksi tersebut berkembang sampai beberapa kali lipat dari koneksi awal yaitu sekitar 20.000 koneksi (Jalongo: 2007: 77). Hal ini yang menyebabkan anak mampu menyerap segala sesuatu dari lingkungannya dengan sangat luar biasa. Lingkungan yang diserap dapat positif atau negatif. Jika anak berada dalam lingkungan yang positif maka anak terbentuk positif demikian pula sebaliknya. Untuk itu anak harus dibiasakan untuk berada dalam lingkungan yang positif sehingga menghasilkan kebiasaan yang positif.

Berikut merupakan kutipan sajak berjudul *Children Learn What They Live* dari Dorothy Law Nolte (1945):

“Jika anak dibesarkan dengan celaan, ia belajar memaki. Jika anak dibesarkan dengan permusuhan, ia belajar berkelahi. Jika anak dibesarkan dengan cemoohan,

ia belajar rendah diri. Jika anak dibesarkan dengan hinaan, ia belajar menyesali diri. Jika anak dibesarkan dengan toleransi, ia belajar menahan diri. Jika anak dibesarkan dengan dorongan, ia belajar percaya diri. Jika anak dibesarkan dengan pujian, ia belajar menghargai. Jika anak dibesarkan dengan kasih sayang dan persahabatan, ia belajar menemukan cinta dalam kehidupan."

Kata-kata tersebut memiliki makna yang mendalam bahwa peranan orang tua memang sangat besar bagi tumbuh kembang anak. Untuk itu, orang tua maupun guru harus memahami tahap-tahap tumbuh kembang anak dan bagaimana menstimulasinya.

Masa anak-anak sendiri dapat digolongkan menjadi beberapa tahapan yang masing-masing tahapannya memiliki kekhasan dalam berinteraksi dan pengenalan mereka akan sesuatu. Tahapan-tahapan usia dini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Neonatus (lahir – 28 hari)
2. Bayi (1 bulan – 1 tahun)
3. Toddler (1-3 tahun) anak usia dini
4. Pra sekolah (3-6 tahun)
5. Usia sekolah (6-12 tahun)

Bisa dilihat bahwa ruang lingkup psikologi anak yang penulis ambil adalah tahapan pra sekolah dan usia sekolah. Namun demikian tiap-tiap usia pun memiliki karakteristik yang tidak dapat di "general" kan begitu saja.

Berikut adalah karakteristik anak usia 4-5 tahun:

- 1) Mampu melompat dan menari
- 2) Menggambar orang terdiri dari kepala, lengan dan badan

- 3) Dapat menghitung jari-jarinya
- 4) Mendengar dan mengulang hal-hal penting dan cerita
- 5) Minat kepada kata baru dan artinya
- 6) Memprotes bila dilarang apa yang diinginkannya
- 7) Membedakan besar dan kecil
- 8) Menaruh minat kepada aktivitas orang dewasa

Lain lagi dengan karakteristik anak di usia 6 tahun, anak usia 6 tahun cenderung:

- 1) Ketangkasannya meningkat
- 2) Menguraikan objek-objek dengan gambar
- 3) Mengetahui kanan dan kiri
- 4) Memperlihatkan *tempertantrum* (letupan amarah anak di saat anak menunjukkan kemandirian dengan sikap negatifnya)
- 5) Mungkin menentang dan tidak sopan

### 2.7.2. Teori Desain untuk Buku Cerita Bergambar Anak

Dalam mendesain sebuah buku, perlu diperhatikan bagaimana memilih tipografi, letak, ketebalan buku dan warna serta gaya gambar yang digunakan agar pembaca tidak kesulitan saat memahami buku tersebut.

Untuk lebih menarik minat pembaca pada sebuah benda yang dipublikasikan, bagian cover buku merupakan hal terpenting yang mencerminkan dan menjual isi buku, agar pembeli tertarik dengan buku tersebut.

Berdasarkan buku “*What Is Publication Design?*” karya Lakshmi Bhaskaran dikatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat

cover buku, yaitu: Desain cover dapat berbeda ukuran atau material agar lebih menarik, mendesain permukaan yang membuat pembeli ingin menyentuhnya dan menggunakan *image* yang menarik minat pembeli. Maka dalam buku ini, bagian cover sangatlah memegang perhatian penting agar anak-anak tertarik untuk memilikinya.

### **2.7.3. Teori Warna untuk Buku Cerita Bergambar Anak**

Warna merupakan elemen penting dalam menyampaikan komunikasi kepada orang lain, khususnya anak-anak yang sedang berkembang. Dalam Buku Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak oleh Anik Pamilu dikatakan bahwa untuk mengembangkan *kecerdasan spasial* anak, perlu diperhatikan media yang tepat, terutama pada bagian warna. Anak usia 5 hingga 8 tahun cenderung memilih suatu objek berdasarkan warna, dan warna yang disukai anak adalah warna-warna muda dan warna cerah yang dapat merangsang anak.

Berdasarkan buku *The Designer's Guide to Color Combinations* oleh Leslie Cabargac dikatakan bahwa warna muda merupakan warnawarna yang mendekati warna putih. Sedangkan warna hangat merupakan warna yang berada dari merah ke kuning, antara lain: merah, kuning, coklat, ochre dan jingga. Oleh karena itu, dalam menyusun perancangan buku anak ini, banyak digunakan warna muda yang cenderung disukai oleh anak-anak.

### **2.7.4. Teori Ilustrasi untuk Buku Cerita Bergambar Anak**

Ilustrasi merupakan elemen penting dalam penciptaan buku cerita bergambar untuk anak. ilustrasi memiliki fungsi dalam pembuatan buku antara lain:

Mengkomunikasikan tema-tema yang sulit dijabarkan dalam kata-kata dan memberikan perwajahan pada karakter yang ada pada sebuah cerita.

Melalui Ilustrasi, penggambaran karakter pada buku akan menjadi lebih nyata, khususnya bagi anak-anak yang lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual.

Berdasarkan buku *Illustrating Children's Book* karya Martin

Salisbury dikatakan bahwa ilustrasi yang menarik harus bisa memvisualisasikan adegan dengan tambahan imajinasi dan surprise, selain itu dikatakan bahwa buku yang disukai anak adalah buku dengan gambar besar dan penggunaan tokoh orang atau binatang. Masih dalam buku yang sama dikatakan bahwa ilustrasi yang efektif untuk anak yaitu:

- Ilustrasi harus menarik dan dapat membuat anak-anak berinteraksi.
- Ilustrasi harus dapat memberi informasi dan bersifat mendidik.
- Ilustrasi harus dapat memuaskan dari segi isi, nilai estetis dan value.

Menggambarkan mempunyai arti lebih luas dibandingkan kata menggambar (membuat bentuk dengan menorehkan sesuatu ke sebuah permukaan, hasilnya adalah goresan berbentuk dan tak berbentuk) karena tidak hanya terbatas pada bentuk yang tergambar dalam bingkai namun lebih dari itu, mempunyai makna yang ingin disampaikan. Ilustrasi yang baik harus dapat menguraikan masalah dan mampu mendeskripsikan ide yang diwakilinya sehingga pembaca memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

Secara keseluruhan, ilustrasi pada buku cerita ini menampilkan karakter yang memiliki human environment, yaitu memanusiakan karakter.

### 2.7.5. Tipografi untuk Buku Cerita Bergambar Anak

*Tipografi* berdasarkan buku “What Is Typography?” dikatakan bahwa *tipografi* yang baik harus dapat menyampaikan fungsi keterbacaan dan kesan visual. *Tipografi* juga merupakan elemen pendukung untuk memaksimalkan fungsi keterbacaan sebuah buku bagi anak. Maka pemilihan huruf memperhatikan *Legibility* (mudah dibaca), *Readability* (dapat dibaca), *Visibility* (mudah dilihat), dan *Clarity* (harus jelas).

Oleh karena itu dalam penyusunan buku ini, penataan *tipografi* akan dibuat sederhana. Berdasarkan buku “Tipografi dalam Desain Grafis” karya Danton Sihombing, MFA dikatakan bahwa jenis huruf *serif* lebih mudah dibaca, melihat dari segi fungsi kaitnya yang memisahkan antara huruf yang satu dengan yang lain. Dilain pihak, huruf *serif* cenderung mengarah ke jenis huruf yang formal dan jurang sesuai dengan target audience. Sehingga dipilihlah jenis huruf *serif Minya Nouvelle* yang tidak terlalu kaku agar sesuai dengan targetnya yaitu anak-anak usia 5 hingga 8 tahun.

### 2.8. Teori tentang Cerita Rakyat

Begitu banyak cerita-cerita rakyat yang diwariskan memiliki nilai-nilai luhur untuk membentuk karakter anak yang sudah semakin hilang dan tidak dikenal. Pendidik lebih memilih cerita-cerita yang diterjemahkan dari luar negeri untuk bercerita. Salah satu penerbit buku sangat produktif untuk menerjemahkan buku anak dari Barat dalam bahasa Indonesia dengan pandangan untuk membentuk budaya gemar membaca. Buku-buku tersebut misalnya Wanita Berkerudung

Merah, Cinderella, Putri Aurora, Si Cantik dan Monster (*beauty and the beast*), Goldilock dan Tiga Beruang, Pinokio, dan lain sebagainya yang mengandung sangat sedikit nilai moral yang dapat membentuk karakter bangsa. Dapat dikatakan bahwa sangat sedikit bahkan sangat terbatas buku-buku cerita rakyat yang dikemas untuk anak usia dini, dengan gambar yang menarik, sedikit tulisan dan alur cerita yang mudah dipahami.

Menurut Hersi Setiawan, seorang sastrawan dan budayawan dari Universitas Gajah Mada yang dahulu pernah aktif dalam Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra, 1950), sebuah cerita rakyat haruslah berinovasi karena pakem yang harus dijaga dalam sebuah cerita rakyat bukanlah dari segi visualisasi, tapi penekanan dan nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Oleh sebab itu menjadi hal yang sah bila inovasi dalam bidang cerita rakyat dilakukan selama penekanan dan nilai moral yang hendak disampaikan dalam sebuah cerita rakyat tidak melenceng.

Pendapat yang hampir serupa juga dilontarkan oleh Nobertus Riantiarno atau yang lebih akrab dipanggil Nano Riantiarno, seorang budayawan yang aktif dalam penyutradaraan berbagai pertunjukan teater di dalam dan luar negeri. Terbukti dengan berbagai karya penyutradaraan miliknya yaitu Semar Menggugat dan Sampek Engtay yang biasa dikenal dengan judul *The Butterfly Lovers*.

Bagi anak-anak cerita rakyat memiliki nilai kegunaan yang lebih untuk mereka. Selain sebagai sarana hiburan bagi mereka, cerita rakyat juga berfungsi:

- a. Pengetahuan, karena dari cerita rakyat seorang anak akan mendapatkan pengetahuan yang luas, namun yang terpenting adalah si anak akan

mengetahui asal-usul, sebab, akibat, nama tempat, kejadian-kejadian tertentu, dan hal lain yang tentunya berkaitan dengan negara asalnya.

- b. Menjadi saksi. Karena mereka telah mengetahui dan paham tentang Indonesia membuat mereka sangat mengenali Indonesia sebagai negeri tercintanya, sehingga ketika ada seseorang yang ingin meng claim hal hal tertentu dari apa yang Indonesia punya mereka dapat menjadi bagian dari bukti yang menyaksikan jika hal tersebut milik Indonesia.
- c. Anak-anak mendapatkan pesan moral yang di sampaikan malalui cerita rakyat, dan mereka dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari hari.
- d. Meningkatkan kreatifitas anak, karena kreatifitas anak bisa berkembang dalam berbagai bidang jika dongeng yang disampaikan dibuat sedemikian rupa menjadi berbobot. Kita pun sah-sah saja apabila ingin menambahkan isi cerita selama tidak merusak jalan cerita sehingga menjadi aneh tidak menarik lagi.
- f. Meningkatkan kedekatan antara orang tua dan anak, karena terjadinya interaksi tanya jawab antara anak-anak dengan orangtua secara tidak langsung akan mempererat tali kasih sayang. Selain itu juga dapat mendekatkan hubungan emosional antar anggota keluarga. Untuk itu penulis akan membuat cerita bergambar yang mengambil tema cerita rakyat yang ditujukan bagi anak-anak. Selain itu menurut penelitian, otak anak-anak dapat diibaratkan seperti *sponge*, mereka dapat menerima informasi dengan cepat (*fast learn*) dan menyerapnya dengan baik sehingga informasi yang diberikan melalui cerita rakyat dapat diterima dengan baik.

Beberapa penelitian yang mendukung pentingnya cerita rakyat ini untuk anak usia dini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chasanah dan kawan-kawan (2008: 45). Penelitian pragmatik sastra ini mengkaji satu cerita rakyat yang mengandung pesan moral cukup banyak dan dapat dikembangkan untuk anak usia dini. Peneliti menyarankan untuk melakukan telaah lebih dalam pada cerita-cerita rakyat yang masih ada secara lisan sebagai bentuk pelestarian terhadap cerita rakyat, mengingat kandungan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya dapat diturunkan pada generasi seterusnya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Piaget, Kohlberg dalam Musfiroh (2008: 66) juga menunjukkan bahwa cerita berperan dalam pembentukan moral.

Piaget pada tahun 1965 mengukur perkembangan moral anak dengan menggunakan cerita. Cara yang dilakukan adalah dengan menyimak pertimbangan moral anak setelah mendengar cerita. Kohlberg juga demikian mengukur moral dengan cara yang sama yaitu menggunakan cerita.

UMMN