



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*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga (2007, hlm.319), *folklor* adalah (1) “adat istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun temurun, tetapi tidak dibukukan.” (2) “ilmu adat istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan.” Menurut seorang ahli *folklor* Indonesia, James Danandjaja, definisi *folklor* adalah “sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.” (Danandjaja:2002:2). Jadi dapat disimpulkan, *folklor* adalah kebudayaan suatu daerah yang diwariskan secara turun termurun dan disembarkannya secara lisan.

2.1.2. Ciri Utama *Folklor*

James Danandjaja menuliskan 9 ciri utama folklor (2002, hlm.3-4), yaitu:

1. Penyebarannya dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut ke generasi selanjutnya.
2. Bersifat tradisional dan disembarkan dalam waktu yang cukup lama.

3. Terdapat bermacam-macam versi, karena penyebarannya yang secara lisan sehingga ada proses lupa cerita tersebut jadi folklor dengan mudah mengalami perubahan.
4. Tidak diketahui penciptanya.
5. Memakai kata-kata yang berpola, contohnya pada bagian pembuka dan penutup menggunakan kata yang baku seperti “alkisah..”
6. Memiliki kegunaan untuk kehidupan bersama, seperti pendidikan moral.
7. Memiliki logika sendiri, tidak dapat masuk akal pada zaman sekarang.
8. Milik bersama, karena penciptanya yang sudah tidak diketahui lagi.
9. Bersifat polos, sehingga terkadang memberi kesan kasar dalam jalan ceritanya.

2.1.2. Jenis-Jenis *Folklor*

Menurut ahli *folklor* Amerika Serikat yang bernama Jan Harold Brunvand melalui buku *Folklor Indonesia* (2002, hlm.21-22), berdasarkan tipenya *folklor* digolongkan ke dalam 2 kelompok besar, yaitu:

1. *Folklor* lisan: folklor yang bentuknya memang murni lisan, dan yang termasuk folklor lisan adalah bahasa rakyat (logat, julukan, pangkat tradisional, titel kebangsawanan), ungkapan tradisional (peri bahasa, pepatah dan pameo), pertanyaan tradisional (teka-teki), puisi rakyat

(pantun, gurindam, syair), cerita rakyat (mite, legenda, dongeng), dan nyanyian rakyat.

2. *Folklor* bukan lisan: *folklor* yang bentuk jadinya bukan lisan, tetapi cara pembuatannya dijelaskan secara lisan. Dapat dibagi menjadi dua yang material dan yang bukan material. Arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, pakaian, makanan, minuman, serta obat-obatan tradisional itu termasuk kedalam yang material. Sedangkan yang termasuk yang bukan material adalah gerak isyarat, bunyi isyarat, dan musik rakyat.

2.2. Cerita Rakyat

2.2.1. Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom, cerita rakyat dibagi dalam 3 golongan besar (2002, hlm.50-141):

1. *Mite*, adalah cerita rakyat yang bercerita tentang kehidupan dewa-dewa atau manusia setengah dewa dan dianggap benar-benar terjadi
2. Legenda, adalah cerita rakyat yang bercerita tentang dunia sekuler atau dunia di bumi ini dan dianggap benar-benar terjadi. Legenda dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu:
 1. Legenda keagamaan, cerita mengenai orang-orang suci.
 2. Legenda alam gaib, cerita yang dianggap benar-benar terjadi untuk membenarkan kepercayaan masyarakat tentang alam gaib atau biasa disebut *takhyul*.

3. Legenda perseorangan, cerita mengenai tokoh tertentu yang dianggap tokoh itu benar mengalami kejadian tersebut.
4. Legenda setempat: cerita mengenai suatu tempat dan nama tempat tersebut.
5. Dongeng, cerita rakyat yang tidak dianggap benar terjadi, hanya untuk menghibur tetapi tetap ada pesan-pesan yang dapat diambil.

2.3. Tahap Perkembangan Anak

Menurut Jeanne Chall (1983, hlm.10) dalam buku *Stages of Reading Development* terdapat 6 tahap dalam perkembangan membaca anak yaitu:

1. Tahap 0 (6 bulan-6tahun) : anak berpura-pura untuk membaca dan mengerti cerita tersebut dari gambar-gambar yang ada dibuku tersebut
2. Tahap 1 (6-7 tahun) : anak sudah dapat membaca kata-kata yang sederhana dan sudah dapat mempelajari hubungan antara kata dengan gambar dan suara (dibacakan ceritanya).
3. Tahap 2 (7-8 tahun) : anak sudah lebih banyak membaca kata per kata dari tahap 1.
4. Tahap 3 (9-13 tahun) : anak membaca untuk mempelajari sesuatu dan mendapat ilmu yang baru, tahap 3 (umur-umur akhir) membaca sama dengan mendengarkan.
5. Tahap 4 (15-17 tahun) : anak membaca buku yang lebih luas lagi tema ceritanya, membaca lebih baik daripada mendengarkan.

6. Tahap 5 (18 tahun+) : membaca sudah menjadi kebutuhan untuk mendapat wawasan yang baru dan luas.

2.4. Tahap Perkembangan Moral Anak

Sri Muryanti S.Pd (2013, hlm.19) dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Psikologi Anak* menyebutkan bahwa menurut teori Piaget tahap perkembangan moral pada masa kanak-kanak dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Tahap moralitas prakonvensional, yaitu tahap dimana anak-anak memaknai jika ia berbuat salah, maka akan mendapatkan hukuman akibat dari perbuatannya tersebut.
2. Tahapan kedua adalah anak-anak menyesuaikan diri dengan lingkungan agar memperoleh pujian.

2.5 Media

Julian McDougall (2012, hlm.11) dalam bukunya yang berjudul *Media Studies: The Basic* mengatakan bahwa terdapat macam-macam media, yaitu:

1. *Print Media*, ini adalah media yang melalui proses print press. Misalnya adalah buku, majalah, koran, dan brosur.
2. *Images Media*, media yang menyampaikan suatu gambar. Telegraf termasuk dalam media ini.
3. *Media Komunikasi*, media yang digunakan dalam komunikasi dua arah. Telepon dan *handphone* masuk kedalam media komunikasi.

4. *Moving Picture*, ini adalah media yang menyampaikan sesuatu dengan gambar yang bergerak, seperti film dan video.

Joko. D. Muktiono (2003:11) mengatakan bahwa buku masih mempunyai keunggulan-keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, yaitu karakteristik buku yang memberikan kemudahan dalam membaca, lalu teks buku yang lebih stabil dan dapat dibaca berulang-ulang. Buku masih menjadi sarana utama dalam pendidikan. Semakin anak banyak membaca maka anak semakin banyak tahu, dan semakin anak banyak tahu maka anak semakin pintar dan kreatif.

2.5.1. Buku Cerita Bergambar

Dalam bukunya yang berjudul *Picture Books for Children*, Patricia Cianciolo (1997, hlm.1) mengatakan bahwa buku cerita bergambar adalah gabungan antara ilustrasi dengan tulisan. Buku bergambar dapat memperkaya dan memperluas pembaca dengan menyediakan berbagai gambar, plot, karakter, dan tema. Muktiono dalam bukunya yang berjudul *Aku Cinta Buku* (2003, hlm.6) juga mengatakan dengan membaca buku cerita bergambar, maka anak akan diperkaya imajinasinya, dan dengan banyak berimajinasi yang positif, maka anak tersebut akan tumbuh menjadi anak yang kreatif.

Pada buku karya Al Hurwitz dan Michael Day yang berjudul *Children and Their Art* (2007, hlm.47-60) menuliskan bahwa ada 3 tingkatan dalam *children's graphic development*:

1. *The Manipulative Stage* (Umur 2-5 tahun)

Anak-anak belajar mengenai bahan-bahan seni yang ada di sekitarnya, seperti krayon, pensil warna, cat air, dan yang lainnya. Mengeksplorasi bahan seni seperti mencampur-campur cat air lalu dicoret ke kertas bahkan sampai ke tembok. Garis-garis yang dihasilkan juga tidak bisa diatur, coretan yang dihasilkan merupakan ekspresi dari anak tersebut.

2. *The symbol-making Stage* (Umur 6-9 tahun)

Anak umur 6-9 tahun sudah mulai menghubungkan antara imajinasi dengan realitas menggunakan simbol-simbol. Kemampuan menggambar sudah meningkat, dalam menggambar manusia, anak sudah mulai detail (ada kaki, jari, hidung, gigi, rambut yang sudah mulai ada garis-garis, dan juga pakaiannya).

Anak pada umur 6-9 tahun belum mengenal perspektif, semua digambarkan dari posisi depan dan semua bagian terlihat walaupun maksud anak itu menggambar bagian samping, jadi menggambarkan yang ada dalam imajinasinya. Untuk membuat gambar anak-anak menjadi rapi dan teratur, orang dewasa biasanya memberi gambar dengan *outline* dan diwarnai oleh anak-anak, tetapi ini yang menjadi salah satu faktor dalam mencegah perkembangan imajinasi anak.

3. *The Preadolescent Stage* (Umur 10-13 tahun)

Anak pada umur 10-13 tahun sudah mulai mengerti sudut pandang dan detail, sudah mulai membedakan gambar yang baik dan gambar yang

tidak baik. Jika menurutnya gambar anak tersebut tidak bagus, maka ia akan berhenti menggambar dan mulai tidak tertarik dengan seni lukis.

2.6. Ilustrasi

Sebelum berkembangnya tulisan, ilustrasi adalah satu-satunya cara untuk merekam suatu cerita. Menurut Lawrence Zeegen (2009, hlm.6-10), ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk merekam, menjelaskan, dan mengkomunikasikan suatu cerita kepada pembacanya. Ilustrasi tidak hanya diperlukan untuk menceritakan, mengajak, memberi tahu, mendidik, dan menghibur tetapi dalam membuat ilustrasi juga diperlukan kejernihan, visi, gaya, dan sering kali dari pendirian seseorang. Ilustrasi tetap menjadi salah satu bentuk yang paling komunikatif di dalam komunikasi visual. Zeegen juga mengatakan bahwa menggambar masih menjadi aspek utama dalam ilustrasi dan menjadi salah satu komponen dari ilustrasi modern seperti digital fotografi, kolase, digitalisasi, motif dan ornamen. Ilustrasi dapat membuat ikatan emosional antara pembaca dengan momen-momen dalam kehidupan. (Zeegen, 2009, hlm.6-10).

Adi Kusrianto (2007, hlm.140) menuliskan bahwa pada perkembangannya, seni ilustrasi tidak kalah dengan seni lukis naturalis yang tergolong dalam *fine art*. Perbedaannya adalah seni ilustrasi menggunakan pensil atau tinta hitam, sedangkan seni lukis menggunakan cat minyak ataupun cat air. Pada awalnya ketika seorang seniman grafis membuat sebuah ilustrasi dari sebuah cerita atau dongeng, ilustrasi tersebut menggambarkan potret peristiwa atau kejadian secara natural seperti saat menggunakan kamera saat memfoto kejadian tersebut. Ilustrasi yang sangat naturalis tersebut dimasukkan dalam kategori *Fine Art*. Ilustrasi pada

zaman dulu menjadi saingan teknik fotografi, bahkan membuat poster iklan rokok juga menggunakan seni ilustrasi pada zaman *art nouveau*. Adi Kusrianto juga menyebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar yang diberikan untuk memperjelas sesuatu secara visual. Dalam perkembangannya ilustrasi tidak hanya berguna untuk mendukung suatu cerita, tetapi juga digunakan untuk mengisi ruang kosong di majalah, koran, tabloid, dan media cetak lainnya. Jenis-jenis ilustrasi (Adi Kusrianto, 2007, hlm.140) :

1. Karya seni sketsa tangan
2. Karya seni lukis
3. Karya seni grafis
4. Karya seni karikatur
5. Image bitmap dan karya foto.

Dalam bukunya *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual* karya Artini Kusmiati, Sri Pudjiastuti, dan Pamudji Suptandar (1999:45) menuliskan beberapa tujuan dari adanya suatu ilustrasi adalah:

1. Untuk menggambarkan suatu produk yang belum ada bentuk nyatanya.
2. Menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang mustahil.
3. Menggambarkan ide.
4. Memperjelas komentar, biasanya berbentuk karikatur.
5. Memperjelas dalam menjelaskan suatu cara atau teknik.
6. Menggambarkan suatu cerita atau suatu yang berbentuk tulisan untuk memperjelas suatu adegan.

Keunggulan sebuah buku ilustrasi dibandingkan dengan komik adalah dalam sebuah buku ilustrasi masih terdapat ruang untuk imajinasi anak, karena gambar atau ilustrasi yang diberikan tidak menggambarkan semua kejadian cerita yang dituliskan. Jika semua deskripsi visual sudah digambarkan semua, maka kecil kesempatan anak untuk dapat mengembangkan imajinasinya. (Muktiono,2003,hlm.6).

Dalam membuat ilustrasi pada sebuah buku cerita ada 5 macam *shot* yang dapat mewakili ilustrasi tersebut (Tom Bancroft,2012,hlm.112-114):

1. *Extreme Wide Shot* – menggambarkan dari kejauhan, biasanya untuk menggambarkan sebuah lokasi secara keseluruhan.
2. *Wide Shot* – juga menggambarkan lokasi tetapi lebih detail, tidak sejauh pada extreme wide shot.
3. *Medium Shot* – menampilkan karakter setengah badan dengan properti masih terlihat.
4. *Close Up Shot* – menampilkan karakter dari bahu keatas dengan properti yang sedikit masih terlihat.
5. *Extreme Close Up Shot* – menampilkan salah satu bagian pada wajah dengan ekspresi yang detail. Contoh: hanya menggambar matanya saja yang sedang kaget.

2.7. Unsur-Unsur Media

2.7.1. Warna

Patti Mollica (2013,hlm.12) jalan paling mudah dalam melihat hubungan antara warna-warna adalah dengan melihat *color wheel*. Color Wheel ini adalah diagram yang menggambarkan warna primer, sekunder dan tertier.

Ada 3 warna primer, dikatakan primer karena warna tersebut tidak bisa didapatkan dengan mencampurkan warna-warna, yaitu warna merah, kuning dan biru. Ada 3 warna sekunder, yaitu orange, hijau, ungu. Warna sekunder didapatkan dari pencampuran antara 2 warna primer. Sisanya adalah warna tertier, pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder di sebelahnya.

2.7.1.1. Makna Warna

Setiap warna memiliki psikologi atau kepribadiannya masing-masing, berikut adalah makna-makna dari warna (Nugroho,2008,hlm.36):

1. Merah

Memiliki makna positif berupa kekuatan, persahabatan, kepemimpinan. Sedangkan makna negatifnya adalah kesombongan, kemarahan, dan peperangan.

2. Jingga

Memiliki makna positif berupa kehangatan, semangat, keseimbangan, dan antusias. Sedangkan makna negatifnya adalah berlebihan, sombong, dan berbahaya.

3. Kuning

Memiliki makna positif berupa kekayaan, sukacita, dan kebahagiaan. Sedangkan makna negatifnya adalah cemburu, iri hati, dan tidak jujur.

4. Hijau

Memiliki makna positif berupa setia, damai, sejuk, alami, dan harmoni. Sedangkan makna negatifnya adalah iri, sakit, dan tidak berpengalaman.

5. Biru

Memiliki makna positif berupa setia, damai, sejuk, kelembutan, dan loyalitas. Sedangkan makna negatifnya adalah sedih, depresi, dan dingin.

6. Ungu

Memiliki makna positif berupa bangsawan spiritual, kreatif, makmur, dan bijaksana. Sedangkan sisi negatifnya adalah sombong, angkuh, dan dukacita.

7. Cokelat

Memiliki makna positif berupa netral, hangat, sederhana, tradisional, dan persahabatan. Sedangkan makna negatifnya adalah kemiskinan dan ketinggalan zaman.

8. Putih

Memiliki makna positif berupa suci, bersih, damai, kebaikan, kemurnian, dan kerendahan hati. Sedangkan makna negatifnya adalah hampa, kematian, dan menyerah.

9. Hitam

Memiliki makna positif berupa kokoh, anggun, kuat, mewah, modern, dan formal. Sedangkan makna negatifnya adalah penyesalan, kematian, ketakutan, dan perkabungan.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978, hlm.56) anak-anak lebih menyukai warna cerah dan mencolok daripada warna pastel. Namun, seiring berjalannya waktu, anak-anak yang sudah beranjak dewasa sudah mulai menyukai warna-warna pastel.

2.7.2. Tipografi

Dalam *Typographic Design: Form an Communication* karya Carter, Day, dan Meggs (2007:36) ada macam-macam jenis font menurut tahunnya:

1. Old Style : tahun 1490
2. *Italic*: tahun 1501
3. Transitional: tahun 1700
4. Modern: tahun 1700 akhir
5. Egyptian: tahun 1815

Sebuah tipografi memiliki ciri khusus dan karakternya masing-masing, berikut adalah beberapa karakter dari suatu jenis font/tipografi (Kusmiati, Pudjiastuti, Suptandar, 1999, hlm.45):

1. Tipe huruf Sans Serif (seperti jenis huruf **Helvetica**), menampilkan nuansa tegas.
2. Tipe huruf Century Gothic, menampilkan nuansa ramah dan mudah dibaca, cocok untuk sekolah-sekolah dasar.
3. Tipe huruf **Bauer Bodoni**, menampilkan kesan elegant.
4. Tipe huruf Courier, menampilkan kesan mesin tik.
5. Tipe huruf Futura, menampilkan kesan tegar, bersih, dan modern.

2.7.3. Elemen-Elemen Desain

Dalam sebuah desain, terkandung elemen-elemen yang dapat digunakan dalam desain tersebut, terutama untuk bagian *lay out*. Ada 4 elemen dalam desain, yaitu (Kusmiati, Pudjiastuti, Suptandar, 1999, hlm.3-9):

1. Garis

Garis terdiri dari unsur-unsur titik, garis bisa bersifat lurus ataupun lengkung. Sifat garis yang umum adalah lurus, lengkung, dan bersudut.

Dalam penggunaannya, garis mempunyai arah yaitu horizontal, vertikal, dan diagonal. Garis juga mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek.

2. Bentuk atau *Form*

Bentuk atau *form* digunakan untuk menyatakan suatu bentuk yang tampak pada sebuah benda. Sedangkan garis yang ada disekitar bentuk tersebut dinamakan sebagai “kontur benda”.

3. Ruang atau *Space*

Ruang terjadi karena adanya suatu kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah. Ruang bisa terlihat ketika terdapat suatu bayangan yang menegaskan bahwa terdapat suatu kedalaman tertentu pada suatu bidang.

4. Tekstur

Tekstur adalah sifat fisik dari suatu permukaan bahan, seperti kasar, mengkilap, kusam, lembut, dan lain sebagainya.

2.7.4. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip-prinsip dasar pada desain, berlaku untuk segala jenis desain. Jika prinsip tersebut digunakan bersamaan dengan kreativitas, maka akan menghasilkan suatu karya yang menonjol. Ada 5 prinsip desain (Kusmiati, Pudjiastuti, Suptandar, 1999, hlm.9-15), yaitu:

1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip dasar dari sebuah komposisi. Keseimbangan juga berbicara tentang keteraturan. Ada keseimbangan yang simetris ada juga yang asimetris. Keseimbangan simetris memberikan kesan resmi atau formal, dimana jarak, letak, ukuran, bentuk, bangun sama jika diletakkan di sisi kiri dan kanan. Sedangkan

keseimbangan asimetris, memberikan kesan tidak resmi tetapi lebih dinamis, peletakan garis, bentuk, bangun atau masa tidak sama dengan ukuran, dan ditata sedemikian rupa tidak benar-besar sama dengan sisi sebelahnya tetapi menghasilkan keseimbangan.

2. Keserasian atau Harmoni

Harmoni adalah penyusunan elemen-elemen desain dalam suatu komposisi secara teratur dan seimbang sehingga nikmat untuk dipandang.

3. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara suatu objek dengan keseluruhan objek dalam satu komposisi. Seperti proporsi tulisan dalam sebuah brosur, tidak boleh terlalu banyak dan besar sehingga membuat brosur tersebut menjadi penuh dan tidak nikmat dipandang.

4. Skala

Skala adalah ukuran relatif dari suatu objek. Pemakaian skala dimaksud untuk menciptakan suatu keserasian dan kesatuan suatu objek suatu desain sehingga terlihat proporsional.

5. Irama atau *Rhythm*

Ciri khas dari irama ini adalah pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur. Irama berfungsi untuk mengarahkan perhatian dari suatu tempat ke tempat yang lain sehingga tercipta suatu kesan bergerak.