



Hak cipta dan penggunaan kembali:

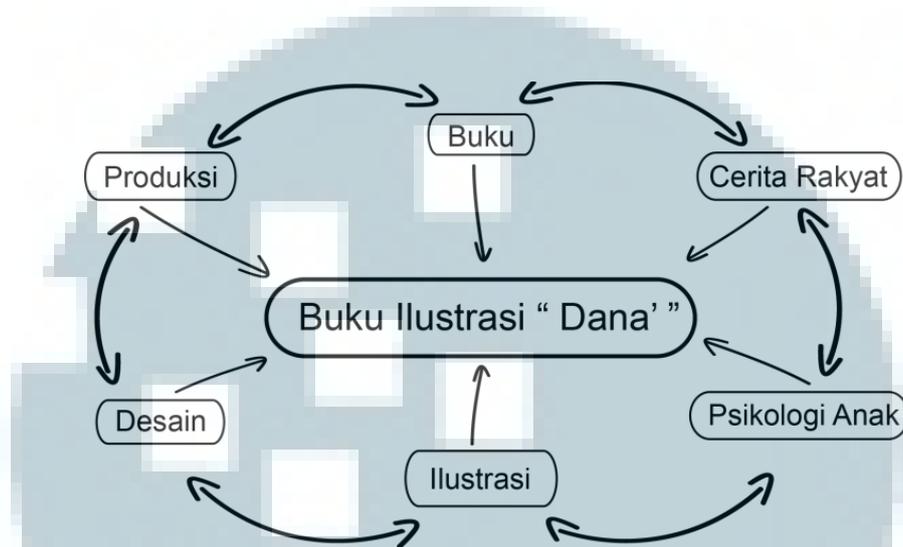
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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



Gambar 2.1. Skema Tinjauan Pustaka
Sumber: dokumentasi pribadi

2.1. Buku

Kamus Besar bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1997), mendefinisikan buku sebagai “lembar kertas yang berisi tulisan atau kosong; kitab”. Menurut Rustan (2009, Hlm.122), buku berfungsi “menyampaikan informasi berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain”. Buku dimanfaatkan dalam berbagai jenis sebagai media informasi, seperti buku cerita, komik, novel, majalah, buku-buku tebal (kamus, ensiklopedi, buku telepon), *company profile* (profil perusahaan), katalog produk, dan lain-lain.

2.1.1. Buku Bergambar

Buku bergambar adalah buku cerita yang didalamnya menggunakan teks dan ilustrasi/gambar. Biasanya buku ini diperuntukkan untuk anak-anak. Dalam proses

belajar membaca dan menulis untuk anak usia sekolah dasar kelas awal, gambar berperan penting sehingga anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Cerita bergambar dapat mendorong kecintaan anak untuk membaca (Rothlein, 1991, Hlm.86).

Menurut Rothlein (1991, Hlm.90), buku bergambar adalah buku yang memuat pesan melalui ilustrasi, berupa gambar dan tulisan, dimana kedua elemen ini sama pentingnya untuk menyampaikan cerita. Buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong anak mengapresiasi dan cinta terhadap buku.

Selain cerita secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca cerita. Oleh karena itu, gambar dalam cerita anak harus hidup dan komunikatif. Buku bergambar berfungsi untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan buku bergambar, anak dapat mengenal karakteristik pelaku, latar (waktu, tempat, serta situasi terjadinya cerita).

2.1.2. Genre Buku Anak

Ciptanti Putri (diakses dari <http://cornerstonestudio.wordpress.com>, 27 Februari 2014, 19.34), membagi buku cerita anak menjadi beberapa genre menurut usia, jumlah kata, serta kompleksitas cerita dan topik yang dikembangkan, yaitu:

- ***Baby books***

Buku ini berisi tentang pantun dan nyanyian sederhana, permainan jari, atau hanya sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali sehingga cocok

untuk bayi dan balita. Biasanya berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *pop-ups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift-the flaps*/buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

- ***Early picture books***

Buku untuk anak usia akhir di batas 4 sampai 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata.

- ***Picture books***

Buku yang menjangkau usia 4-10 tahun, dengan bentuk buku setebal kurang lebih 32 halaman. Plot masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak.

- ***Easy readers***

Dikenal juga dengan sebutan *easy-to-read*, buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri, yaitu usia 6-8 tahun, dimana masih tetap menggunakan ilustrasi berwarna di setiap halamannya, tetapi dengan format yang sedikit lebih dewasa. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-1.500 kata atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana.

- ***Transition books***

Biasa juga disebut sebagai *chapter books* tahap awal untuk anak usia 6-9 tahun. *Transition books* merupakan jembatan penghubung antara genre *easy*

readers dan *chapter books*, dengan gaya penulisan yang sama dengan *easy readers*, namun lebih panjang dan ukuran bukunya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halaman.

- ***Chapter books***

Buku ini untuk anak usia 7-10 tahun, terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Genre ini memiliki tipikal diakhir cerita setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

- ***Middle grade***

Buku untuk usia 8-12 tahun, yang merupakan masa emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang (100-150 halaman), ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita). Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita.

- ***Young adult***

Naskahnya antara 130-200 halaman, genre ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat rumit dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan.

2.1.3. Anatomi Buku

Menurut Rustan (2009, Hlm.123), buku dibagi menjadi tiga bagian, dimana tiap bagian terbagi berdasarkan fungsinya masing-masing, yaitu:

- **Bagian Depan:**

- Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya.
- Judul bagian dalam.
- Informasi penerbitan dan perijinan.
- Dedication, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang/pihak lain.
- Kata pengantar dari pengarang.
- Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli.
- Daftar isi.

- **Bagian Isi:**

Isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

- **Bagian Belakang:**

- Daftar pustaka.
- Daftar Istilah.
- Daftar gambar.
- Cover belakang, berisi gambaran singkat mengenai isi buku, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

Buku berfungsi untuk memberikan informasi kepada anak, berupa cerita, dimana didalamnya berisi ilustrasi dan teks, elemen ini penting dalam buku. Buku cerita bergambar dengan *genre easy readers* yang menggunakan ilustrasi berwarna, cocok untuk anak usia 6-8 tahun. Dengan menggunakan cerita

berbentuk aksi dan percakapan interaktif dan menggunakan kalimat-kalimat sederhana.

2.2. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan merupakan kekayaan budaya yang tak ternilai. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat yang beredar secara lisan dalam masyarakat. Cerita rakyat diwariskan secara lisan dan turun-temurun dari orangtua atau nenek kepada anak dan cucu. Cerita rakyat merupakan sarana komunikasi yang mempunyai peranan penting dalam menumbuh-kembangkan dan membina hubungan akrab antara orangtua dan anak, atau antara nenek dan cucu.

2.2.1. Toraja

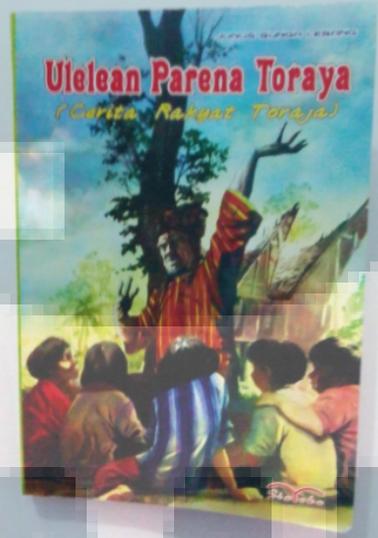
Toraja adalah salah satu daerah yang terdapat di Sulawesi Selatan dan merupakan objek wisata Sulawesi Selatan yang paling terkenal dan juga menjadi salah satu lambang pariwisata Indonesia. Toraja terkenal sebagai salah satu kawasan yang menyimpan beragam kekayaan, baik yang bersifat kekayaan alam maupun kekayaan adat istiadat yang terdapat dalam keseharian masyarakat Toraja.

Masyarakat Toraja ternyata tidak hanya menyimpan kekayaan alam maupun adat istiadat tetapi juga memiliki cerita rakyat, dimana ada ratusan cerita rakyat yang beredar dalam masyarakat Toraja. Kebiasaan masyarakat Toraja, orangtua atau nenek, menceritakan cerita rakyat ketika tidak terlalu sibuk lagi dengan kegiatan sawah dimana merupakan kesempatan untuk memberikan perhatian lebih kepada anak dan cucu mereka.

Cerita rakyat yang beredar sering kali beredar dalam berbagai versi dan variasi masing-masing, dikarenakan cerita-cerita rakyat ini diwariskan secara lisan. Lebang (2006, Hlm.iv) menerangkan bahwa cerita rakyat sendiri dalam masyarakat Toraja sangat berperan sebagai salah satu jalur pendidikan, baik terkait dengan adat, kebiasaan maupun dengan moral dan nilai-nilai luhur.

2.2.2. Dana'

Cerita rakyat “ Dana' ” merupakan salah satu cerita rakyat dari Toraja yang terdapat dalam buku Ulelean Parena Toraya (Cerita Rakyat Toraja) karya Junus Bunga Lebang.



Gambar 2.2. Buku Ulelean Parena Toraya
Sumber: dokumentasi pribadi

Dalam buku ini, cerita Dana' menceritakan seorang pemuda yang cerdas tetapi kecerdikannya selalu digunakan untuk menipu orang. Dana' selalu mendapatkan apa yang diinginkannya dengan menipu. Dalam cerita rakyat ini tersimpan pesan moral yang mengajarkan anak untuk tidak menggunakan

kecerdikan untuk menipu tetapi anak harus bekerja keras dan berusaha, tidak hanya itu dalam cerita rakyat “ Dana’ ”juga mengajarkan anak mengenai adat istiadat masyarakat Toraja.

Penulis menyimpulkan cerita rakyat Dana’ ini adalah salah satu cara untuk melestarikan dan menghidupkan kembali kekayaan peninggalan bangsa Indonesia terutama kekayaan daerah di tanah air, dalam kehidupan anak-anak penerus bangsa. Budaya, penanaman moral yang diceritakan dalam cerita rakyat diharapkan dapat membentuk moral anak-anak.

2.3. Psikologi Anak

Soetjiningsih (2012, Hlm.2), psikologi perkembangan adalah bidang ilmu yang mempelajari perubahan/perkembangan individu dari sejak pembuahan sampai dengan akhir hayat. Tahap-tahap perkembangan di sepanjang kehidupan individu menurut Soetjiningsih (2012, Hlm.22), sebagai berikut:

- Masa pra-lahir (mulai sejak konsepsi dan berlangsung sekitar \pm 280 hari).
- Masa bayi (0-2 tahun).
- Masa anak (2-12 tahun), dibagi menjadi dua, yaitu masa anak awal (2-6 tahun) dan masa anak akhir (6-12 tahun).
- Masa remaja (12-21 tahun), dibagi menjadi masa remaja awal (kira-kira 12-15 tahun), masa remaja tengah (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun).

- Masa dewasa (21 tahun dan selanjutnya), dibagi menjadi masa dewasa awal (21-40 tahun), masa dewasa madya (40-65 tahun), dan masa dewasa akhir/usia lanjut (65 tahun ke atas).

Menurut Hurlock (1980, Hlm.108), garis pemisah antara awal dan akhir masa kanak-kanak penting karena dua alasan sebagai berikut. Pertama pemisahan ini khususnya digunakan untuk anak-anak yang sebelum mencapai usia wajib belajar diperlakukan secara berbeda dari anak yang sudah masuk sekolah. Perlakuan yang diterima anak-anak dan harapan kelompok sosial yang mempengaruhi apa yang akan diberikan menentukan dimana garis itu harus ditegaskan.

Alasan kedua mengapa begitu penting garis pemisah antara awal dan akhir masa kanak-kanak pada usia enam tahun itu adalah efek dari faktor-faktor sosial, bukan oleh faktor-faktor fisik. Relatif hanya terdapat sedikit perbedaan dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik anak-anak antara sebelum dan sesudah usia enam tahun.

Winarno (2012, Hlm.44) menjelaskan bahwa anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh sebab itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Ciri-ciri yang mencerminkan akhir masa kanak-kanak menurut Hurlock (1980, Hlm.146), dilihat dari tiga pandangan, yaitu dari:

- **Orang Tua**

Bagi kebanyakan orang tua, akhir masa kanak-kanak merupakan usia yang menyulitkan, karena anak-anak sudah tidak mau lagi menuruti perintah serta lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya.

- **Pendidik**

Menurut para pendidik, masa akhir kanak-kanak adalah usia sekolah dasar dan juga periode kritis, karena pada masa ini anak-anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa.

- **Ahli Psikologi**

Bagi ahli psikologi, akhir masa kanak-kanak merupakan usia berkelompok, usia penyesuaian diri, dan usia bermain. Pada masa ini, anak-anak berkeinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, sehingga anak ingin menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara, dan perilaku.

Pada masa akhir kanak-kanak, dunia anak-anak bertambah luas, sehingga bertambah pula pengertian tentang manusia dan benda-benda yang sebelumnya kurang/tidak dimengerti. Konsep anak mengenai keadilan mulai berubah, pada usia antara lima dan dua belas tahun, pengertian yang kaku dan keras tentang benar dan salah yang dipelajari dari orang tua menjadi berubah. Anak mulai memperhitungkan keadaan-keadaan khusus di sekitar pelanggaran moral. Misalnya, bagi anak lima tahun, berbohong selalu buruk, sedangkan anak yang

lebih besar sadar bahwa dalam beberapa situasi, berbohong dibenarkan, dan oleh karena itu berbohong tidak selalu buruk.

2.4. Ilustrasi

Ilustrasi adalah proses penggambaran objek dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1997), ilustrasi adalah gambar, dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual yang digunakan sebagai pendukung, penjelas, pengurai pesan cerita. Ilustrasi memegang peranan penting dalam pemahaman mengenai sebuah buku yang akan dibaca sehingga menuntun anak untuk membayangkan isi buku tersebut.

2.4.1. Desain Karakter (*Character Design*)

Desain karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya, antara lain sifat, fisik, profesi, tempat tinggal dan takdir (Wahyudiarta, 2011). Pada cerita rakyat ini, karakter yang akan ditampilkan dan ditonjolkan adalah karakter Dana’ yaitu pemuda Toraja yang cerdas tetapi licik beserta karakter-karakter pendukung cerita. Watak karakter akan ditunjukkan dari mimik muka dan gerak tubuh Dana’ dan juga akan

menampilkan budaya Toraja dari cara berpakaian setiap karakter dalam cerita serta didukung dengan lingkungannya.

2.5. Desain

Kata “desain” berasal dari bahasa Latin “designare” yang bermakna membuat, merancang, merencanakan, atau membentuk sesuatu, dengan tujuan utama untuk memecahkan masalah.

2.5.1. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain membantu menentukan bagaimana menggunakan elemen desain dan menggabungkan berbagai elemen desain ke dalam tata letak yang baik. Menurut Robin Landa, Rose Gonnella, dan Steven Brower (2007, Hlm.150-210), ada empat prinsip desain, yaitu:

- **Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan oleh pemerataan berat visual di setiap sisinya. Dalam desain, berat tidak didefinisikan sebagai gaya gravitasi aktual atau fisik, melainkan sebagai kekuatan visual. Dalam seni, keseimbangan tidak dapat diukur tetapi dapat dirasakan.

- **Hirarki Visual (*Visual Hierarchy*)**

Hirarki visual dalam desain grafis berfungsi untuk memberikan penekanan terhadap unsure-unsur desain. Hirarki desain mengatur yang mana yang harus ditonjolkan/ didahulukan dan mana yang tidak.

- **Irama (*Rhythm*)**

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus-menerus. Irama dalam desain sama seperti dalam musik, pola dapat dibentuk, diperlambat atau dipercepat.

- **Kesatuan (*Unity*)**

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Untuk menyatukan semua elemen-elemen grafis, seorang desainer harus menggunakan prinsip kesatuan.

2.5.2. Elemen-Elemen Desain

- **Format**

Format adalah sebuah lembar/bidang berupa kertas atau layar, dimana desainer dapat mulai menyusun ataupun meletakkan desain yang akan dibuat.

- **Garis (*Line*)**

Garis adalah dua titik yang dihubungkan. Dalam desain grafis, garis dapat diukur dari lebar dan ketebalannya. Satuan ukuran yang digunakan untuk mengukur garis yaitu inchi, centimeter, atau picas.

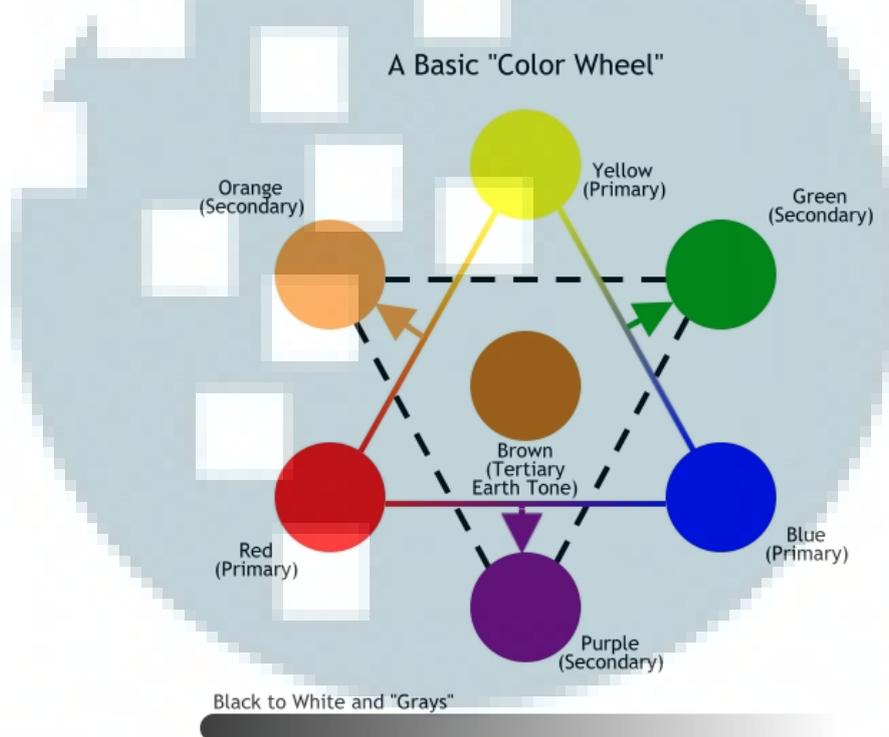
- **Bentuk (*Shape*)**

Bentuk tercipta dari sebagian atau seluruh garis (*outlines, contour*) atau dengan warna. Bentuk dapat dibuat dengan gambar tangan, komputer atau dengan fotografi.

- **Warna (*Color*)**

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (1997), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang

dikenainya. Warna tidak dapat terlihat oleh mata apabila tidak ada cahaya. Warna memiliki sifat nonverbal dan universal, sehingga dengan melihat warna kita dapat langsung menangkap kesan dan makna tertentu. Namun makna dari warna juga tidak terlepas dari latar belakang kebudayaan suatu masyarakat dan sistem kepercayaan.



Gambar 2.3. Basic Color Wheel

Sumber: <http://lotusgambit.pbworks.com/f/1327464715/PrimaryWheel>

Pada *basic color wheel* menampilkan warna primer, sekunder dan komplementari. Warna komplementari adalah dua warna yang berseberangan. Seperti yang kita tahu, di dunia memiliki sangat banyak warna, namun warna yang biasanya digunakan oleh para desainer beserta maknanya, adalah sebagai berikut (Tillman, 2011, Hlm.111-114):

- **Merah** : warna merah umumnya membangkitkan perasaan untuk bertindak, kepercayaan diri, keberanian, energi, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad, semangat, keinginan, kemarahan, dan cinta.
- **Kuning** : warna kuning umumnya membangkitkan perasaan hikmat, sukacita, kesenangan, kecerdasan, hati-hati, kerusakan, penyakit, iri hati, sikap penakut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan merasa capek.
- **Biru** : warna biru biasanya membangkitkan perasaan kepercayaan, loyalitas, kebijaksanaan, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, ketenangan, pemahaman, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan.
- **Ungu** : warna ungu umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, bangsawan, keanggunan, kecanggihan, kemewahan, misteri, sihir, ambisi, kekayaan, kemewahan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas.
- **Hijau** : warna hijau umumnya membangkitkan perasaan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, mewah, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, jujur, iri, dan penyakit.
- **Orange** : warna orange pada umumnya membangkitkan perasaan keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, daya tarik, sukses, dorongan, wibawa, dan kebijaksanaan.

- **Hitam** : warna hitam umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, keanggunan, resmi, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan berkabung.
- **Putih** : warna putih umumnya membangkitkan perasaan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, perdamaian, keluguan, kesederhanaan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

Penggunaan elemen warna pada ilustrasi cerita rakyat Dana' tidak hanya sesuai dengan usia target tetapi juga menggunakan warna-warna yang mencerminkan kebudayaan Tana Toraja sendiri.

- **Tekstur (*Texture*)**

Tekstur adalah sebuah simulasi/representasi dari sebuah permukaan. Tekstur yang dilihat dan disentuh merangsang pikiran dan sensasi fisik dalam tubuh kita. Tekstur dapat berupa permukaan yang kasar, halus, licin, mengkilap dan lain-lain. Jenis tekstur juga dapat dibedakan menjadi dua, antara lain:

- ***Physical Texture*** (fisik), adalah tekstur yang benar-benar dapat diraba oleh tangan kita.
- ***Visual Texture*** (penglihatan), adalah ilusi dari tekstur fisik dan tidak terasa perbedaannya apabila diraba.

- **Tipografi (*Typography*)**

Istilah tipografi secara tradisional berkaitan erat dengan *setting* huruf dan percetakannya. Tipografi kini dimaknai sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf. Tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang berkaitan erat dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi,

teknologi, psikologi, dan lainnya. Tipografi memiliki kaitan erat dengan *layout* (Rustan, 2011, Hlm.16).

Salah satu unsure tipografi adalah *typeface* atau jenis huruf. *Typeface* adalah karakter-karakter didesain untuk digunakan bersama-sama, dimana karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang sama dan tetap. Alexander Lawson mengelompokkan klasifikasi *typeface* berdasarkan sejarah dan bentuk huruf, yaitu: (Rustan, 2010, Hlm.46)

- ***Black Letter/Old English/Fraktur***

Black Letter adalah desain karakter yang dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masa abad pertengahan di Jerman dan Irlandia dengan gaya *Gothic* dan *Celtic*. Karakter ini ditulis berdempet-dempetan, sehingga hasil keseluruhan memberikan kesan gelap, berat, dan hitam.

- ***Humanist/Venetian***

Orang Italia tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan menggunakan *typeface* dengan gaya Romawi kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, sehingga gaya *Humanist* disebut juga dengan *White Letter* yang mulai dikenal pada tahun 1469. *Typeface Humanist* memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan.

- ***Old Style/Old Face/Garalde***

Karakter *Old Style* lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis/tulisan tangan.

- **Tradisional/Reales**

Gaya tradisional adalah gaya baru yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, makin menjauh dari sifat kaligrafis/tulisan tangan. Gaya tradisional lebih ringan, lancip, dan lurus dibandingkan *Old Style*.

- **Modern/Didone**

Typeface ini dinamakan *Modern* karena muncul pada akhir abad-17, era yang disebut *Modern Age*. Ciri-ciri *typeface* ini, hamper lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.

- **Slab Serif/Egyptian/Antiques**

Muncul pada abad 19, awalnya gaya Slab Serif digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier.

- **Sans Serif**

Sans Serif (tanpa serif) mulai muncul pada 1816, yang dikenal juga sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu tidak trendi. Ciri-ciri Sans Serif (tanpa serif) yaitu bentuk huruf membulat, menyudul dan ada yang lancip.

- **Script dan Cursive**

Bentuk *Script* dan *Cursive* didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi.

- **Display/Dekoratif**

Gaya *display/dekoratif* muncul sekitar abad 19 dan mulai berkembang pesat dikarenakan teknologi pembuatan huruf yang semakin murah.

Display type dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Kelompok *Display/Dekoratif* juga mewakili segala typeface yang tidak termasuk ke dalam kategori yang lain, baik itu *typeface* lama maupun baru.

Dalam buku *Illustrating Children's Books*, Martin Salisbury (2004, Hlm. 136) menyatakan bahwa ukuran huruf yang digunakan dalam buku cerita anak umumnya berkisar antara 6 sampai 16 *point*, dan untuk usia yang lebih muda, batas maksimal ukuran huruf dapat berkembang sampai 30 *point*, dimana hal ini bergantung pada usia anak dan juga konten buku.

2.5.3 Layout

Menurut Rustan (2009, Hlm.0), layout diartikan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang alam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Melayout merupakan salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Elemen layout memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta menghadirkan kenyamanan dalam membaca (termasuk kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan).

Elemen layout dibagi menjadi tiga yaitu elemen teks, elemen visual, dan *invisible element* (Rustan, 2009, Hlm.27). Layout dalam buku cerita rakyat Dana' dibuat simpel dan mudah dibaca oleh anak dengan menggunakan elemen-elemen layout didalamnya.

2.6. Produksi

Dalam produksi sebuah buku, pemilihan bahan cetak dan proses *finishing* buku dalam proses cetak merupakan suatu hal penting.

2.6.1. Kertas

Kertas merupakan salah satu elemen penting dari buku. Pemilihan kertas merupakan sebuah hal yang penting dalam menentukan hasil akhir dari sebuah desain atau karya. Hal ini menjadi dasar untuk melakukan pemilihan kertas sedini mungkin dalam proses cetak. Menurut Johansson, dkk (2007, Hlm. 300), media yang digunakan dalam percetakan terbagi atas beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.

- **Kertas *coated* atau *uncoated***

Kertas jenis *coated* terbagi kedalam penggolongan berdasarkan jenis coat atau lapisan yang digunakan (*lightly coated*, *medium coated* dan *highly coated* atau *art paper*). Kertas jenis *coated* memiliki permukaan yang lebih halus sehingga memberikan hasil cetak yang lebih baik. Sedangkan kertas jenis *uncoated* biasanya digunakan untuk keperluan kantor, fotokopi, dan halaman isi buku. Kertas jenis ini biasanya dibuat sedemikian rupa agar memiliki kekuatan permukaan yang baik. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan daya tahan kertas yang tidak berlapisan.

- **Kertas *matte/silk* dan *glossy***

Dilihat dari permukaannya, kertas dibagi menjadi 2, yaitu *matte* dan *glossy*. Permukaan jenis *matte* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi disertai dengan kualitas gambar yang cukup baik, dimana permukaan *matte* bersifat halus tetapi non-reflektif. Sedangkan permukaan jenis *glossy* memberikan kualitas tinggi pada hasil cetak berupa warna dan gambar, tetapi tingkat

keterbacaan teks pada permukaan *glossy* tergolong rendah karena permukaan *glossy* bersifat licin dan memantulkan cahaya.

2.6.2. *Finishing*

Finishing dalam sebuah buku dapat dilihat dari bentuk penjilidan atau penambahan lapisan pada bagian-bagian halaman buku. Meskipun merupakan tahap akhir, *finishing* dan penjilidan memiliki peran penting dalam hasil cetak. Teknik penjilidan (*binding*) dapat dibagi menjadi tiga area, yaitu (Johansson, dkk., 2007, Hlm. 390-393):

- ***Metal stitching***

Proses ini merupakan penjilidan dengan menggunakan bahan logam (staples) untuk menyatukan lembaran hasil cetak. Terdapat dua jenis *metal stitching*, yaitu *block stitching* dan *saddle stitching*. *Block stitching* dilakukan dengan menjepit lembaran hasil cetak menggunakan staples pada salah satu sudut hasil cetak. *Saddle stitching* dilakukan dengan menjepit lembaran hasil cetak menggunakan staples pada bagian tengah buku atau “tulang belakang” buku.

- ***Glue binding***

Teknik ini digunakan ketika jumlah lembaran yang akan disatukan terlalu banyak untuk diproses dengan teknik metal stitching. Teknik ini menggunakan proses pemanasan dan penekanan untuk menyatukan dan meratakan tepi lembaran hasil cetak yang disatukan. Jenis lem yang digunakan tergantung pada jenis kertas yang digunakan.

- ***Thread sewing***

Teknik ini merupakan teknik tradisional dalam menjilid buku. Teknik ini diawali dengan melipat lembaran-lembaran yang akan disatukan. Langkah berikutnya adalah dengan menjahit bagian tengah lipatan lembaran tersebut. Teknik ini harus memperhatikan serat lembaran yang digunakan, serat dan jahitan harus saling silang agar hasil jilid menjadi kuat.

- ***Smyth-sewn technique***

Teknik ini merupakan penggabungan teknik *sewing* dan teknik jilid dengan menggunakan lem. *Sewing* dalam teknik ini menggunakan benang khusus yang terbuat dari bahan plastik yang dapat meleleh bila dipanaskan. Penjilidan dilakukan per bagian lembar hasil cetak. Setelah melalui proses ini, bagian yang telah melalui *sewing* akan disatukan menggunakan lem ke dalam sebuah bentuk buku (umumnya menggunakan *hard cover*).

Cerita rakyat Dana' akan dicetak dalam bentuk buku *full-color* agar menarik untuk anak-anak, dengan teknik *binding saddle-stitched* (metode standar dalam menjilid, yaitu dengan staples), serta menggunakan *soft cover* untuk sampul depan dan belakang buku (Tan, 2006, Hlm.190).

Pemilihan bahan-bahan produksi untuk buku cerita rakyat Dana' menggunakan bahan-bahan yang tidak mahal dikarenakan buku ini akan dibagikan secara gratis kepada anak-anak Sulawesi Selatan melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan dengan menyebarkannya disetiap sekolah yang ada di Sulawesi Selatan, sehingga cerita rakyat ini dapat dikenal dikalangan anak-anak Sulawesi Selatan sendiri.