



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. Aksara Jawa

Menurut Raffles (2008) Aksara Jawa adalah sistem penulisan yang unik. Huruf ini memiliki bentuk sebagai sebuah suku kata yang terdiri dari konsonan dan vokal. Huruf ini ditulis dari kiri ke kanan, dan aksara ini ditulis tanpa menggunakan spasi. (hlm.252).

2.1.1. Sejarah Aksara Jawa

Sedyawati (2014) menyebutkan bahwa sistem Aksara yang paling awal diadaptasi di Indonesia adalah Akasara Pallawa. Aksara Pallawa terbagi menjadi dua sistem yaitu Pallawa tua dan Pallawa muda. Sistem Pallawa muda kemudian mewariskan konsep dan gaya kepada Aksara Kawi. Aksara Kawi inilah yang kemudian berangsur-angsur diadaptasi menjadi Aksara Jawa (hlm.356-357).

2.1.2. Cerita Dalam Aksara Jawa

Di balik abjad Aksara Jawa terdapat sebuah cerita rakyat yang disebut sebagai awal mula terciptanya Aksara Jawa. Cerita tersebut mengisahkan seorang raja bernama Aji Saka. Sesuai uraian dari Yudi (2015), Aji Saka memiliki dua pengawal yaitu Dora dan Sembada. Dalam suatu perjalanan, Aji Saka menyuruh Sembada tinggal di tempat persinggahan. Dititipkan pula keris pusaka milik Aji Saka kepada Sembada. Aji Saka berpesan untuk menjaga pusaka baik-baik dan tidak menyerahkannya kepada siapapun kecuali Aji Saka sendiri. Berselang beberapa

waktu, Aji Saka sudah tiba di Kerajaan. Dora diutus untuk kembali ke tempat Sembada untuk mengambil pusaka. Setibanya di tempat persinggahan, Sembada menolak memberikan pusaka karena pesan Aji Saka. Kedua pengawal tersebut bersitegang. Pertarungan terjadi antara kedua pengawal setia Aji Saka. Aji Saka yang merasa sudah menunggu terlalu lama berangkat ke tempat persinggahan. Aji Saka terkejut ketika menemukan kedua pengawalnya yang setia sudah tak bernyawa setibanya di tempat tersebut. Aji Saka yang merasa bersalah dan terharu kemudian membuat puisi sebagai penghormatan kepada kesetiaan Dora dan Sembada. Puisi tersebut kemudian dikenal sebagai *Carakan* atau asal mula dari Aksara Jawa (hlm. 3-31) .

2.1.3. Abjad dalam Aksara Jawa

Darusuprpto (2002) menjelaskan bahwa unsur utama aksara jawa yaitu Abjad Jawa atau *Carakan*. *Carakan* terdiri dari 20 abjad pokok, yaitu ha na ca ra ka da ta sa wa la pa dha ja ya nya ma ga ba tha nga.. Tiap Abjad pada *carakan* berbunyi satu suku kata. Setiap Aksara pokok memiliki Aksara *Pasangan* yang berfungsi menutup bunyi vokal abjad sebelumnya sehingga hanya konsonan yang dibaca. (hlm.5).

Selain *Carakan* dan *Pasangan*, juga terdapat aksara *Sandhangan* yang berfungsi untuk mengubah bunyi vokal. Aksara yang tidak diberi *sandhangan* memiliki bunyi vokal standar yaitu “a” (hlm. 18). *Sandhangan* digolongkan menjadi *sandhangan swara* dan *sandhangan panyigeg wanda*. *Sandhangan swara*


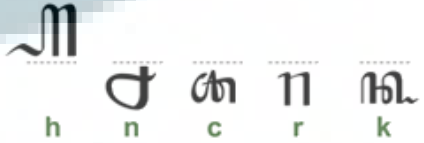






terdiri dari 5 aksara, yaitu *wulu*, *pepet*, *suku*, *taling*, dan *taling tarung* (hlm.19). *Wulu* berfungsi untuk memberi bunyi i, *pepet* berfungsi memberi bunyi e (seperti pada kata segar), *suku* berfungsi memberi bunyi u, *taling* memberi bunyi e (seperti pada kata bebas), dan *taling tarung* memberi bunyi o (hlm 19-23). *Sandhangan panyigeging wanda* atau *Sandhangan panyigeg* terdiri dari 4 aksara, yaitu *wignyan*, *layar*, *cecak*, dan *pangkon* (hlm 24). *Wignyan* digunakan sebagai konsonan h pada penutup suku kata, *layar* sebagai konsonan r pada penutup suku kata, *cecak* sebagai bunyi ng pada penutup suku kata, dan *pangkon* untuk mematikan bunyi vokal (hlm. 24-27).

Selain itu juga terdapat penanda gugus konsonan atau yang disebut juga sebagai *sandhangan wyanjana*, yang terdiri dari *cakra*, *keret* dan *pengkal*. *Cakra* berfungsi sebagai bunyi ra yang dilekatkan pada konsonan sebelumnya, sedangkan *keret* berbunyi re (dengan e berbunyi seperti e aksara *pepet*) dan *pengkal* berbunyi ya. (hlm. 29-31).

Poernomo dan Adi dalam buku *Mutiara Rinonce* (1995) menjabarkan makna dari masing-masing Aksara. “*Hanacaraka*” dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia sebagai “ada utusan”. Apabila dihubungkan ke dalam cerita asal muasal Aksara Jawa, yang dimaksud adalah Dora dan Sembada sebagai utusan Ajisaka. Secara lebih dalam, Aksara *Hanacaraka* memiliki makna yaitu manusia adalah utusan yang harus memenuhi kewajibannya selama bernafas di bumi. “*Datasawala*” diartikan sebagai “saling bertarung”, mengacu pada pertarungan Dora dan Sembada terkait perintah Ajisaka. Makna yang dimiliki *Datasawala* adalah ketika mengalami “gesekan” dengan sesama tidak boleh terjadi pertikaian

dan harus saling menerima. *Padhajayanya* berarti “sama kuatnya”, mengacu pada ilmu Dora dan Sembada yang sama-sama tinggi. Aksara tersebut memiliki makna bahwa kejayaan atau kemenangan manusia didapat setelah ia bersatu dengan Penciptanya. *Magabathanga* berarti “sama-sama mati”, mengacu pada Dora dan Sembada yang saling terbunuh dalam perterungan. Makna dari Aksara tersebut adalah manusia harus berpasrah sepenuhnya pada keputusan sang Pencipta (hlm. 12-13).

Poernomo dan Adi (1995) juga menjelaskan arti dari Aksara *Sandhangan*. *Wulu* berarti kepala, *taling* berarti telinga kanan, *tarung* berarti telinga kiri, *suku* berarti kaki, *pepet* berarti ubun-ubun, *cecak* berarti hidung, *Layar* berarti mata, *wignyan* berarti mulut, *keret* berarti alat kelamin, *cakra* berarti dada, *pengkal* berarti tangan kanan, dan *pangkon* berarti orang yang sedang duduk (hlm. 13-14).

AKSARA CARAKAN (nglegena)	AKSARA PASANGAN (mati)
 ha na ca ra ka	 h n c r k
 da ta sa wa la	 d t s w l
 pa dha ja ya nya	 p dh j y ny
 ma ga ba tha nga	 m g b th ng

Gambar 2.1 Abjad Aksara Jawa

(sumber : <http://drinkin-tea.blogspot.co.id>)

Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan	Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan
Wulu	◦	tanda vokali	Wignyan	ꦗ	tanda ganti konsonan h
Suku	ᮀ	tanda vokalu	Cecak	◌ꦚ	tanda ganti konsonan ng
Taling	ᮁ	tanda vokal é	Pangkon	ꦏꦲ	tanda penghilang vokal
Pepet	◌ꦱ	tanda vokal e	Pengkal	ꦏꦲꦭ	tanda ganti konsonan ya
Taling Tarung	ᮂ	tanda vokal o	Cakra	ꦏꦫ	tanda ganti konsonan ra
Layar	/	tanda ganti konsonan r	Cakra keret	ꦏꦫꦏꦺꦴ	tanda ganti konsonan re

Gambar 2.2 Aksara Sandhangan

(sumber : <http://itjustmitos.blogspot.co.id/2013/05/aksara-jawa.html>)

2.2. Buku

Thogmartin (1997) berpendapat bahwa membaca buku dapat mempengaruhi masa depan anak-anak. Kemampuan membaca dapat membantu anak-anak memahami pekerjaan sekolah dengan lebih mudah (hlm.12)

Rustan (2008) mengungkapkan bahwa buku lazim digunakan sebagai media informasi. Buku dapat menampung informasi yang sangat banyak, lebih banyak dari sebuah *booklet*, disebabkan karena jumlah halaman yang banyak juga (hlm. 122).

2.2.1. Anatomi Buku

Menurut Rustan (2008) bagian buku terbagi menjadi:

1. Bagian depan

- a. Cover depan
 - b. Judul bagian dalam
 - c. Informasi penerbitan dan perijinan
 - d. Dedication
 - e. Kata pengantar
 - f. Kata sambutan dari pihak lain
 - g. Daftar isi
2. Bagian isi
 3. Bagian belakang
 - a. Daftar pustaka
 - b. Daftar istilah
 - c. Daftar gambar
 - d. Cover belakang (hlm. 123).

2.2.2. Produksi Buku

Teknik pencetakan yang digunakan menggunakan Offset Lythography. Evans dan Sherin (2013) menyebutkan teknik Offset menggunakan plat film yang kemudian ditransfer ke kertas menggunakan *blanket cylinder*. Offset menggunakan lebih dari satu unit cetakan, sesuai warna yang digunakan. Offset dapat mengakomodasi berbagai ukuran dan jumlah kertas yang akan dicetak. (hlm. 147).

Setelah dicetak buku membutuhkan finishing, yaitu penjilidan. Teknik penjilidan yang akan digunakan adalah *Saddle Stitching*. Evans dan Sherin (2013) menyebutkan teknik penjilidan *saddle stitching* dilakukan dengan melipat sampul

dengan isi, kemudian diberi staples di tengah lalu dipotong/dirapikan ujungnya (hlm. 80).

2.3. Desain Grafis

Arntson (2007) berpendapat bahwa desain grafis dapat didefinisikan sebagai pemecahan masalah dari suatu bidang untuk membantu memperjelas nilai dan pengaruh bidang tersebut. Peran desainer grafis adalah meyakinkan pesan tertentu kepada audiens tertentu (hlm.4).

Landa (2010) mengatakan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang bertujuan untuk mengantarkan pesan kepada audiens. Desain grafis terwujud dari representasi ide melalui kreasi, pemilihan dan pengaturan elemen visual (hlm. 2).

2.3.1. Prinsip

Landa (2010) menjelaskan prinsip desain sebagai berikut :

1. Balance

Balance atau keseimbangan tercipta dari distribusi yang rata antara elemen visual. Desain yang seimbang akan berpengaruh pada keharmonisan yang tercipta di persepsi audiens.

2. Hirarki visual

Hirarki visual berperan dalam memandu audiens dalam memahami setiap elemen visual secara terorganisir dalam suatu urutan. *Emphasis* adalah

elemen yang lebih penting daripada lainnya dan biasanya dirancang untuk dilihat pertama kali.

3. Ritme

Pola dari repetisi suatu elemen visual dapat membentuk ritme. Ritme berperan dalam menciptakan kestabilan, memberi penegasan, memberi aksen dan menciptakan animo.

4. Unity

Unity atau kesatuan terbentuk dari elemen grafis yang berinteraksi satu sama lain sehingga membentuk sebuah gambaran yang lebih besar. Tata letak yang ideal didefinisikan sebagai sebuah komposisi yang utuh sebagai sebuah kesatuan (hlm.25-31).

2.3.2. Elemen

Landa (2010) menyebutkan elemen desain yaitu:

1. Garis

Titik adalah satuan garis yang paling kecil. Garis digambarkan sebagai kumpulan titik yang memanjang atau jalur dari sebuah titik yang bergerak. Suatu Garis lebih lazim dikenali melalui panjangnya, bukan lebarnya. Garis memiliki peran penting dalam komposisi dan komunikasi

2. Bentuk

Bentuk adalah sesuatu yang terwujud dari garis ataupun warna yang tertata di sebuah bidang dua dimensi. Bentuk dapat diukur panjang dan lebarnya.

3. Figure & Ground

Figure dan *Ground*, atau positif dan negatif, adalah hubungan antara beberapa bentuk atau bidang dua dimensi sehingga membentuk persepsi seseorang sebagai sebuah figur dan latar belakang.

4. Warna

Warna adalah persepsi mata yang menangkap cahaya yang direfleksikan oleh suatu objek. Pigmen adalah suatu zat di dalam objek yang berinteraksi dengan cahaya dan menjadi karakteristik warna dari objek tersebut.

5. Tekstur

Tekstur adalah simulasi sentuhan yang dimiliki oleh suatu permukaan objek (hlm. 16-23).

2.3.3. Layout

Landa (2010) mengatakan bahwa desainer harus memiliki kemampuan komposisi yang baik untuk menyampaikan pesan secara jelas. Struktur desain harus jelas dan sesuai dengan hirarki visual. Bentuk visual yang menarik dapat dicapai dengan konsep atar letak yang baik (hlm.132).

2.3.4. Warna

Landa (2010) menyebutkan warna yang dihasilkan oleh cahaya disebut RGB, sedangkan yang dihasilkan oleh pigmen adalah CMYK. Warna utama dari RGB adalah merah, hijau, dan biru. Warna utama dari CMYK adalah *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *key* (hlm.21).

Menurut Landa (2010) berdasarkan temperaturnya warna dibagi menjadi *warm color* dan *cool color*. *Warm color* adalah merah, kuning, jingga; sedangkan *cool color* adalah biru, ungu, dan hijau (hlm. 21).

2.3.5. Typography

*Typograh*y menurut Landa (2010) adalah bentuk dari huruf dan penataannya di suatu bidang dua dimensi. Pengukuran tipografis memiliki satuan point dan pica. Tinggi huruf dalam point sedangkan lebarnya dalam pica. Tipografis adalah elemen verbal yang membawa pesan untuk dimengerti (hlm. 44-46).

Desainer juga perlu memperhatikan pengukuran jarak atau ruang dalam tipografi. Jarak antar huruf disebut *letterspacing*, dan pengaturan *letterspacing* disebut dengan *kerning*. Jarak antar kata disebut dengan *word spacing*. Jarak antar baris pada teks disebut *line spacing*, atau disebut juga sebagai *leading* (hlm. 46).

Klasifikasi typeface dibagi menjadi beberapa kelompok, antara lain :

- a. Old Style, muncul pada sekitar akhir abad 15, berbentuk seperti huruf yang ditulis dengan pena berujung lebar, contohnya adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.
- b. Transitional, muncul pada sekitar abad 18, sebagai perpindahan antara Old style dan Modern. Contohnya adalah Baskerville dan Century.
- c. Modern, diperkenalkan sekitar akhir abad 18 dan awal abad 19. Memiliki bentuk yang mendekati bentuk geometris dan lebih simetris dibandingkan Old style. Contohnya adalah Didot dan Bodoni.

- d. Slabserif, memiliki ciri-ciri serif yang tebal dan lebar. Contohnya adalah American Typewriter, Bookman dan Clarendon.
- e. Sanserif, ciri utamanya adalah tidak memiliki serif. Contohnya adalah Futura, Helvetica, dan Grotesque.
- f. Gothic, berbentuk seperti manuscript letter dari abad 13 sampai 15. Contohnya adalah fraktur dan textura.
- g. Script, paling menyerupai tulisan tangan. Contohnya adalah Brush Script.
- h. Display, adalah typeface yang sering digunakan sebagai judul atau headline. Bisa berbentuk dekoratif (hlm. 47-48).

Alignment adalah ragam penataan teks. Jenis Alignment adalah rata kiri, rata tengah, rata kanan, justified, dan asimetrikal (hlm. 47).

2.4. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009) ilustrasi berada diantara seni dan desain grafis. Ilustrasi dapat disebut sebagai seni grafis. Gambar ilustrasi berperan penting dalam komunikasi antara seseorang dengan yang lain. Keberadaan ilustrasi membantu kita dalam merekam dan menjelaskan tentang suatu kejadian(hlm.6).

2.4.1. Fungsi Ilustrasi

Zeegen (2009) mengatakan bahwa Ilustrator berperan menggabungkan ekspresi dan representasi sehingga dapat menjelaskan ide dan pesan yang kompleks. Ilustrasi

adalah elemen komunikasi visual yang menghubungkan langsung pemberi pesan dan audiens (hlm.6).

Viola dan Groller (2005) berpendapat bahwa ilustrasi adalah media komunikasi visual yang penting bagi manusia. Tujuan ilustrasi adalah menghasilkan gambar untuk menyampaikan informasi penting melalui saluran visual manusia. Selain ekspresif, harmoni visual dan estetika memainkan peran penting dalam ilustrasi (hlm.1-2).

2.4.2. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) ilustrasi terbagi menjadi beberapa subkategori, yaitu *Editorial illustration, book publishing, fashion illustration, advertising illustration, music industry illustration, Graphic Design collaboration, dan Self initiated illustration* (hlm.51).

Yang akan digunakan adalah jenis *Book Publishing*. Menurut Zeegen (2005) buku adalah salah satu jalur perantara ilustrasi yang pertama digunakan. Sejarah ilustrasi buku dapat ditarik ke *Illuminated Manuscript* yang diciptakan sekitar abad ke 7 hingga ke penciptaan mesin cetak pada 1455. Hingga ditemukannya fotografi, ilustrasi adalah satu-satunya media gambar yang bisa dicetak. Sekarang, ilustrasi masih digunakan dalam beberapa jenis buku, khususnya buku fiksi, buku anak-anak, ataupun buku referensi teknikal (hlm. 92).

2.4.3. Deformasi Karikatur

Menurut Terzidis (2004) deformasi pada karikatur tidak hanya perubahan bentuk, namun juga sebagai penjabaran pola dasar yang familiar. “Familiaritas” berperan penting dalam deformasi, sebagai dasar untuk membandingkan bentuk asli dengan deformasi. Deformasi biasanya diasosiasikan dengan istilah negatif, namun sesungguhnya deformasi bermakna sebagai jalur alternatif dalam membentuk. *Exaggeration* atau melebih-lebihkan, digunakan untuk menunjukkan sifat yang dominan dalam karakter (hlm. 10-11).

2.5. Psikologi Anak

Elliot dan Smith (2011) berpendapat bahwa dalam rentang usia 5 – 12 anak anak mengalami perkembangan yang pesat. Mental anak sedang dipersiapkan untuk menghadapi masa remaja yang akan segera datang. Pengaruh keluarga dan orang tua masih dominan, namun mulai terbentuk lingkaran pertemanan dan anak mulai menyerap pengaruh dari luar rumah. Mereka mulai mencari identitas di dalam diri mereka dan menumbuhkan penilaian terhadap diri mereka sendiri dan orang lain (hlm. 85)

Kemampuan belajar siswa sekolah dasar berkembang dengan pesat. Elliot dan Smith menyebutkan di jenjang sekolah dasar anak meletakkan dasar kemampuan akademis mereka, seperti membaca, menulis dan menghitung. Siswa kelas 5 SD mampu memilah dan mengidentifikasi karakter dan latar dari suatu buku (hlm. 101). Membaca buku dapat membantu meningkatkan kemampuan anak untuk fokus dan konsentrasi (hlm. 9)

2.6. Batik

Menurut Elliot (2004) Batik Jawa menggambarkan perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat Jawa. Tiga Agama terbesar dan beberapa kelompok suku dan ras meninggalkan ciri khas tersendiri. Koloni, pendatang dan penjajah juga memberikan corak khas dan membawa kesenian Jawa ke tingkat tertingginya (hlm. 22).

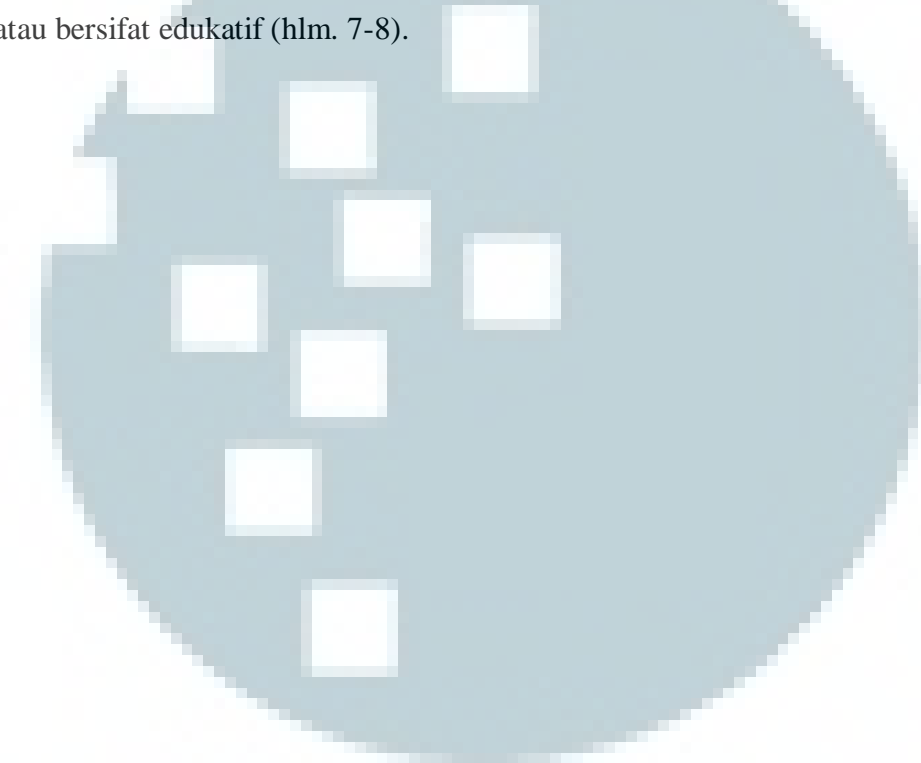
Elliot (2004) melanjutkan, hingga abad 20 batik masih digunakan masyarakat Jawa sebagai pakaian dan kebutuhan upacara adat. Pada masyarakat yang masih menganut sistem kasta, perbedaan antar kelas masyarakat dapat dilihat pada bahan batik dan pola/motif batik. Batik adalah pakaian yang ideal untuk iklim tropis karena tidak menggunakan kancing, resleting, atau pin (hlm. 32).

Elliot (2004) menyebutkan ada 8 motif yang hanya digunakan di lingkungan kerajaan. 8 motif tersebut adalah Kawung, Parang, Parang rusak, Cemukiran, Sawat, Udang Liris, Semen, dan Alas-Alasan. (hlm.68).

2.7. Wayang

Menurut Goeritno dan Jamal (1984) kata wayang berarti bayangan. Kata ini merujuk pada bayangan yang dihasilkan oleh boneka kulit yang jatuh pada layar putih. Boneka ini dikendalikan oleh dalang. Salah satu jenis wayang tertua, Wayang Purwa, dahulu digunakan untuk memanggil roh leluhur. Seiring berjalannya waktu, terjadi perubahan dan perkembangan dalam seni pertunjukan

wayang. Terdapat berbagai jenis wayang, seperti wayang Gedog, wayang orang, dan wayang Golek. Wayang, khususnya wayang purwa, terbuat dari perkamen yang dilubangi, kemudian dicat dan disepuh, lalu diberi penguat dan pegangan. Cerita yang disampaikan dalam pertunjukan wayang selalu memiliki pesan moral atau bersifat edukatif (hlm. 7-8).



UMMN