



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 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, lembar kertas berjilid yang kosong atau memiliki isi tulisan. Sedangkan, menurut Darmono (2007) Buku adalah suatu media penyampai informasi yang memiliki tujuannya masing-masing dari suatu tempat buku ini berasal. Buku memiliki struktur dan tujuannya masing-masing yang teratur, buku juga memiliki perbedaan dan perannya yang berbeda, diantaranya adalah :

1. Buku Teks

Lazimnya Buku Teks adalah buku acuan di bidang akademis di kampus-kampus yang berisikan tentang suatu teori yang bersifat benar dan jelas.

2. Buku Fiksi

Buku yang dalam pembuatannya memiliki proses yang tidak terlalu dalam, karena didasari oleh pemikiran, imajinasi dan kesukaan si pembuat cerita dalam suatu buku.

3. Buku Penunjang

Buku Penunjang biasanya dipakai sebagai media bantu pembelajaran suatu studi khusus untuk siswa/siswi di sekolah maupun mahasiswa.

4. Buku Populer

Buku yang berisikan informasi mengenai informasi saat ini yang beredar di masyarakat.

Buku juga merupakan media cetak yang paling ampuh untuk menyebarkan segala jenis informasi yang dapat memberi pengaruh pada perkembangan budaya dan kecerdasan seperti Kitab Suci serta Quran (Haslam,2006).

2.1.1 Pendekatan Desain Buku

Haslam juga menjelaskan mengenai pendekatan dalam mendesain buku, pendekatan ini berguna agar buku yang dihasilkan sesuai dengan perencanaan. Pendekatan itu adalah :

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah lampiran yang berupa bukti foto atau tulisan yang terdapat pada buku yang penting untuk ditampilkan. Contohnya adalah : foto, hasil kuesioner, hasil wawancara, dan lain sebagainya.

2. Analisis

Pendekatan analisis penting untuk mendesain buku karena dapat menemukan struktur yang benar saat mengelompokkan data bertujuan mengisi konten buku.

3. Ekspresi

Pendekatan ekspresi membantu perancangan visual yang dilakukan desainer.

4. Konsep

Konsep bertujuan untuk menentukan strategi perancangan visual, seperti mengatur layout, teks, grid buku.

2.1.2 Struktur Buku

Haslam juga menjelaskan bahwa buku terdiri dari beberapa struktur.

Struktur tersebut seperti dijelaskan Haslam adalah seperti ini :

1. Binding

Binding terdiri dari elemen pada cover buku baik depan dan belakang seperti ilustrasi, nama penulis, judul buku, barcode, harga, deskripsi, testimony, biografi, punggung buku (yang terdiri atas nama, judul, logo penerbit),

2. Frontmatter

Bagian pertama buku yang lazim ditandai dengan angka romawi. Lazimnya dari bagian ini adalah terdiri yaitu halaman kosong, halaman judul, daftar isi, synopsis, halaman dedikasi, kata pengantar, tujuan buku.

3. Body

Bagian isi buku yang berisikan chapter – chapter buku

4. Endmatter

Bagian akhir buku yang berisi daftar pustaka, sumber foto, ucapan terima kasih, daftar istilah.

2.1.3 Fungsi Buku

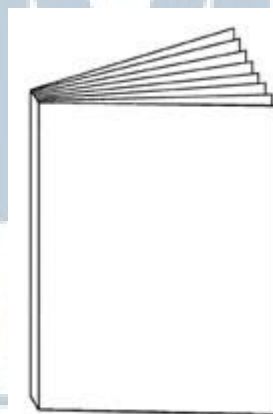
Fungsi utama buku tentu saja untuk dibaca, namun tentu saja buku memiliki fungsi lain seperti untuk keperluan gambar, media hiburan, barang yang pantas disimpan lama, menulis sesuatu yang penting, memberikan informasi yang tidak berhubungan dengan pengetahuan. Untuk meningkatkan konsentrasi, empati dan pemikiran yang jauh kedepan dapat dilakukan dengan cara rajin membaca buku (Saputra, 2015).

2.1.4 Penjilidan Buku

Damera (2013) Penjiidan Buku mempunyai banyak jenis, meskipun tetap sama dalam artian, yakni proses saat sebelum menjilid buku. Beberapa jenisnya itu adalah :

1. Perfect Binding

Penjilidan ini memiliki teknik khusus dengan membagi setiap halaman yang berpasangan dan memiliki kriteria sekitar 60 halaman baru bisa menggunakan penjilidan ini.



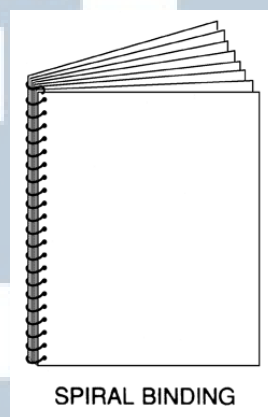
Perfect Binding

Gambar 2.1 Perfect Binding

(Sumber : https://www.paperspecs.com/wp-content/uploads/2011/04/PerfectBind_web.jpg)

2. Coil Binding atau Spiral

Penjilidan ini dilakukan dengan melubangi bagian pinggir dari buku, lalu memasukkan kawat dengan cara spiral, sehingga buku saat dibuka menjadi rata.

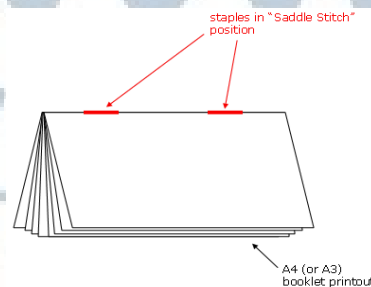


(Gambar 2.2 Spiral Binding

Sumber : http://www.dingword.com/Photo/albums/userpics/10001/Spiral_Bind.jpg)

3. Saddle Sticking

Penjilidan ini dilakukan di punggung buku, memasukan kawat di halaman-halaman buku yang sudah disusun rapih lalu disatukan. Penjilidan ini bisa dipakai dengan halaman buku kurang dari 60 halaman.

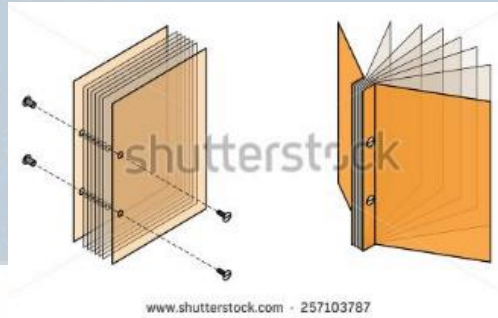


Gambar 2.3 Saddle Sticking

(Sumber : <https://okidataja.custhelp.com/euf/assets/images/answers/PM05-5-WJMG/0.39A.jpg>)

4. Scew Post Binding

Penjilidan dengan metode ini dilakukan dengan menggunakan kawat dan sekrup untuk penggabungannya.

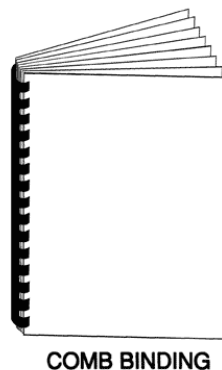


Gambar 2.4 Scew Post Binding

(https://thumb10.shutterstock.com/display_pic_with_logo/137608/257103787/stock-vector-book-binding-technique-screw-bound-257103787.jpg)

5. Comb Binding

Penjilidan ini hampir sama prosesnya dengan Coil binding yang membedakan penggunaan plastik transparan sebagai bagian pelapisnya dan menggunakan plastik dalam menyatukan setiap halaman

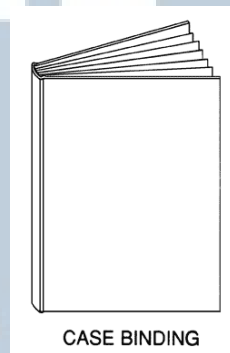


Gambar 2.5 Comb Binding

(Sumber : http://www.dingword.com/Photo/albums/userpics/10001/comb_binding.jpg)

6. Case Binding

Pada Penjilidan ini bagian sampul di bagian tertentu ditambahkan dengan bidang keras serta pembatas buku, penjilidan ini memiliki kemiripan dengan metode perfect binding.



Gambar 2.6 Case Binding

(Sumber: http://www.dingword.com/Photo/albums/userpics/10001/case_binding.jpg)

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang menjelaskan isi cerita atau narasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kata ini berasal dari kata “illustrate” yang berarti menerangkan sesuatu. Fungsinya untuk memperjelas isi sebuah cerita atau narasi. Merupakan rekaan gambar yang dituangkan ke media kertas, atau bidang lainnya.

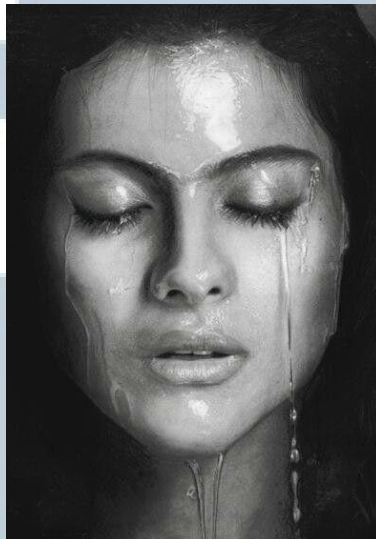
Penggunaan ilustrasi dimaksudkan agar seseorang dapat lebih cepat mengerti isi dari informasi yang diberikan. Proses pembuatan ilustrasi dapat dilakukan baik dengan cara manual atau menggunakan media komputer. Hasil karya 2 dimensi ini biasanya menggunakan objek manusia, hewan, tumbuhan dan barang-barang lainnya.

2.2.1 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi dapat memperkuat sebuah pesan atau memberikan efek pada suatu teks (Tanudjaja, 2002). Menurutnya, ilustrasi juga berfungsi untuk menyampaikan pesan secara instan dan akurat ke target. Ilustrasi sendiri dibagi menjadi enam macam berdasarkan style nya ungkap Tanudjaja:

1. Ilustrasi Realis

Menggambarkan secara nyata dan semirip mungkin oleh apa yang dilihat mata.



Gambar 2.2.1.1

(Sumber : <https://i.pinimg.com/736x/87/de/1e/87de1eb3527fab094e78e11b6bbd405--realistic-pencil-drawings-girl-drawings.jpg>)

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi yang bermain dengan elemen garis, bidang, warna. Memiliki kesan ilustrasi yang ramai dan penuh.



Gambar 2.2.1.2

(Sumber : <https://images.fineartamerica.com/images-medium-large/cosmos-callie-fink.jpg>)

3. Ilustrasi Kartun

Menggambar objek nyata menjadi sesuatu yang jenaka setelah di modifikasi.



Gambar 2.2.1.3

(Sumber : <https://lampukecildotcom.files.wordpress.com/2014/10/gambar-ilustrasi-kartun-lucu-29.jpgw=625&h=469.jpg>)

4. Ilustrasi Ekspresionis

Ilustrasi yang mementikan rasa dan ekspresi secara bebas.



Gambar 2.2.1.4

(Sumber : <https://images.fineartamerica.com/images-medium-large/cosmos-callie-fink.jpg>)

5. Ilustrasi Surealis

Ilustrasi yang menggambarkan hal yang tidak nyata, khayalan, imajinasi, mimpi.



Gambar 2.2.2.5

6. Ilustrasi Absrud

Ilustrasi yang bebentuk aneh dan digunakan untuk kepentingan cerita.



Gambar 2.2.1.6

(Sumber : <https://i2.wp.com/indokampus.com/wp-content/uploads/2016/11/Afandi.jpg?resize=299%2C197>)

2.2.2 Media Ilustrasi

Salisbury pada buku *Illustrating Children's Book* (2004) mengatakan bahwa ilustrasi dapat dikerjakan berdasar media tradisional maupun digital. Penjelasan medianya adalah seperti ini :

1. Cat Air

Cat air mampu memberikan warna dengan transparan dan lembut sehingga banyak digunakan pada buku ilustrasi anak. Untuk menciptakan shade warna yang lebih tebal, dapat memoleskan warna tipis-tipis dan berulang-ulang.



Gambar 2.2.2.1 Cat Air

(Sumber : <https://images.fineartamerica.com/images-medium-large-5/rainbow-zebra-ode-to-fruit-stripes-olga-shvartsur.jpg>)

2. Cat Akrilik

Sering digunakan pada lukisan kontemporer karena warnanya yang terang, cerah, dan agak mengilap. Ketebalan warna tergantung berapa banyak memoleskan kuas. Cat ini cenderung tebal namun cepat mengering.



Gambar 2.2.2.2 Cat Akrilik

(Sumber : <https://i.pinimg.com/736x/f1/1d/ba/f11dba4fcda9682bb5fc07bf9d9c5d0a--mountain-painting-acrylic-acrylic-painting-lessons.jpg>)

3. Cat Minyak

Kebalikan dari cat akrilik, cat ini cenderung lama untuk mengering. Warna yang dihasilkan pun lebih dalam dibanding cat air dan cat akrilik.



Gambar 2.2.2.3 Cat Akrilik

(Sumber : <https://i.pinimg.com/736x/1a/90/74/1a9074cff6580cea99d39713410277fa--oil-painting-for-beginners-beginner-painting.jpg>)

4. *Digital Painting*

Pada masa kini, media digital sering digunakan dalam merancang buku ilustrasi. Salah satu software yang dapat digunakan adalah adobe Photoshop. Media digital dapat digunakan untuk mempercepat pewarnaan pada ilustrasi, serta menjaga konsistensi gambar.



Gambar 2.2.2.4

(Sumber : <https://i.pinimg.com/736x/21/b7/87/21b7876159ea53fa2cd077ebdec1aa88--digital-paintings-digital-art.jpg>)

2.2.3 Fungsi Ilustrasi

Salisbury juga menyatakan terdapat beberapa fungsi khusus ilustrasi, fungsi tersebut diantara lainnya adalah :

1. Menggambarkan karakter pada sebuah cerita
2. Menggambarkan alat-alat pada tulisan ilmiah
3. Menggambarkan step pengerjaan
4. Menyampaikan informasi pada cerita
5. Memberikan humor
6. Menerangkan konsep

2.3 Buku Ilustrasi

2.3.1 Elemen Buku Ilustrasi

Berdasarkan buku “Picture Books Plus: 100 Extension Activities in Art, Drama, Music, Math, and Science” yang ditulis oleh Sue McCleaf Nespeca dan Joan B. Reeve, elemen-elemen dari sebuah buku ilustrasi adalah :

1. *Cover*

Sampul buku memberikan kesan secara keseluruhan mengenai isi buku.

2. *Page Layout*

Halaman isi buku berupa teks dan ilustrasi yang dapat dibuat secara single page spread ataupun double page spread.

3. *Size*

Ukuran buku disesuaikan berdasarkan target dan tema, untuk anak – anak dapat menggunakan buku yang berukuran kecil agar tidak kesulitan untuk memegang buku.

4. *Book Shape*

Bentuk buku dapat dirancang sesuai tema isi buku.

5. *Page Shape*

Halaman buku dapat dimodifikasi untuk menguatkan makna pada buku dan memberi efek visual pada buku.

6. *Type of Paper*

Kualitas dan jenis kertas dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas teks dan gambar pada buku.

7. *Texture*

Beberapa buku cerita didesain dengan tekstur tertentu agar dapat dirasakan.

2.3.2 **Ilustrasi pada buku anak**

Ilustrasi sangat bermanfaat untuk mempermudah, memperindah dan membuat pikiran menjadi berkembang dari informasi yang dibaca. Fang (1996) bahwa ilustrasi memiliki manfaat sebagai berikut :

a. Mengembangkan Informasi

Menjelaskan ilustrasi dapat mempersingkat dengan tulisan yang panjang dengan sebuah ilustrasi, mudah diingat dan dimengerti oleh anak.

b. Membangun suasana

Ilustrasi pun dapat menggambarkan jelas bagaimana dan hal – hal apa saja yang terjadi di suatu kejadian yang tertulis dengan jelas. Mood pada ilustrasi juga tergantung dari isi buku ilustrasi itu sendiri.

c. Memberikan sudut pandang yang berbeda

Pada buku ilustrasi ada hal yang sulit dimengerti oleh anak, hal ini merupakan proses pembelajaran anak. Tetapi dengan ilustrasi anak akan memperoleh sudut pandang yang berbeda dan dapat dimengerti melalui sudut pandang dirinya.

d. Mempermudah teks

Dengan adanya ilustrasi akan membuat teks menjadi mudah dimengerti.

2.4 Desain Grafis

Menurut Roger, E. (2001) “Experimental Design” suatu hal yang berbeda dari yang lainnya, akan membuat hal tersebut menjadi menarik dan mengundang orang-orang untuk melihat, termasuk dalam desain. Menurut Salisbury (2004) buku ilustrasi melibatkan tentang desain juga, kesinambungan dengan adanya elemen layout, tipografi, dan warna.

2.4.1 Prinsip dasar Desain

Rahmat Supriyono (2010) “Desain Komunikasi Visual dan Aplikasi” dalam desain penggunaan elemen dasar sangat penting untuk kesinambungan, unik dan menarik. Terdiri dari garis, bidang, warna, gelap-terang, tekstur teks dan ukuran .

2.4.2 Tipografi

Menurut Sihombing (2001) tipografi merupakan elemen paling kecil dalam desain tetapi memiliki pengaruh besar guna membuat suatu kalimat yang membangun cerita sehingga memberikan suatu kesan. Semuanya itu menjadi terkait dengan pengajaran seni (hlm 2).


2.4.3 Jenis-jenis Tipografi

Menurut Cullen (2012) tipografi standar dibagi dua bagian *Serif* dan *sans serif*. Penggunaannya juga tergantung target yang dituju, lebih baik buku ilustrasi anak-

anak menggunakan huruf yang mudah dimengerti dan ceria. Sedangkan menurut Milenie vox tipografi modern dibagi menjadi beberapa yaitu :

1. *Script*

yaitu typeface memiliki penekanan seperti menggunakan pulpen dan seperti tulisan tangan.



Segoe Script
Vivaldi
Lucida Handwriting
Lucida Calligraphy

Gambar 2.4.3.1

(Sumber : <https://muhuck.files.wordpress.com/2011/12/script.png>)

2. *Transitional*

Merupakan typeface yang memiliki jarak yang terlihat renggang antar huruf satu dan yang lainnya.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2.4.3.2

(Sumber : http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/images/baskerville.jpg)

3. *Slab Serif*

typeface ini memiliki ketebalan yang lebih dari pada serif itu sendiri.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890**

Gambar 2.4.3.3

(Sumber : <https://www.designcrawl.com/wp-content/uploads/2014/06/chunkfive.jpg>)

4. *Humanist*

memiliki dasar typeface roman, dari segi bentuk dan renggang huruf.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÊÏÖøabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåêïöø
ü&|234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.4.3.4

(Sumber : <http://www.identifont.com/samples/adobe/GillSans.jpg>)

5. *Lineale*

merupakan typeface mempunyai 2 versi, dari jaman yang lebih modern dan saat awal.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

Gambar 2.4.3.5

(Sumber : http://www.fontriver.com/i/fonts/lineal_simplest/lineal_simplest_specimen.jpg)

6. *Glyphic, Typeface* dari serif hanya saja dengan ciri glyph.



Grumpy wizards make
toxic brew for the evil
Queen and Jack.

Gambar 2.4.3.6

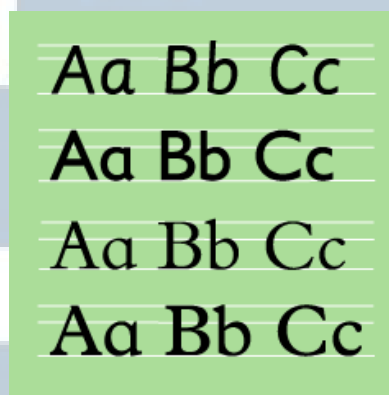
(Sumber : <https://i.stack.imgur.com/fV33i.jpg>)

2.4.4 Tipografi Untuk Anak-anak

Menurut Sihombing, D. (2001) dalam buku “Tipografi dalam design grafis”, Tipografi merupakan bentuk komunikasi tertulis yang terkait dengan ilmu seni. Tipografi merupakan penggunaan visual yang efektif karena mampu memberikan gambaran cerita secara jelas dari topik yang disajikan.

Dalam artikel yang ditulis oleh Ilene Strizver berjudul “Typography for Children” dalam memilih tulisan atau text, diusahakan untuk memilih yang terkesan tidak kaku serta ramah untuk anak-anak, bisa diartikan dengan text yang

konturnya tidak kaku atau runcing, mempunyai sisi yang membulat. Penggunaan Text di judul memberikan kesempatan untuk penulis lebih bisa bermain dalam gaya tulisan, warna, tata letak, dekorasi. Semuanya itu bisa digunakan untuk menarik minat pembaca anak-anak dan orang tua. Tetapi tetap harus menjaga text agar lebih ringan dan mudah untuk di mengerti. Fon yang biasanya dipakai untuk mempermudah anak-anak membaca :



Gambar 2.4.4.1 Font Untuk Anak-Anak

(Sumber : <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children.jpg>)



Gambar 2.4.4.2 Font anak dengan warna

(Sumber : <http://www.caradesain.com/wp-content/uploads/2015/09/font-anak-anak-5.jpg>)

2.4.5 Layout

Dyah Gayatri (2000) Layout merupakan pengolahan tulisan dan seni pada halaman. Penggunaan Layout yang benar biasanya menggunakan tata cara yang baik, maksudnya adalah untuk menggunakan penempatan teks dan gambar dengan memikirkan visualnya pada bidang halaman sehingga informasi yang disajikan tersampaikan dengan baik.

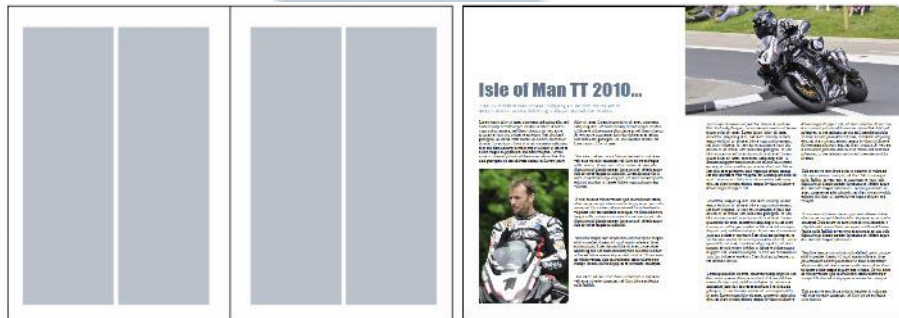
Menurut Harris (2007) dalam buku yang berjudul “ The Layout Book” penggunaan tata letak dalam suatu halaman harus tersusun rapih dengan mengatur segala elemen didalamnya yang terdapat gambar dan teks atau elemen lain. Buku ilustrasi layout berguna dalam membantu mengarahkan dari mana suatu cerita dibaca, lalu *grid* sangat berguna sebagai penentuan layout.

Jenis – jenis Grid :



Gambar 2.4.5.1 Asymmetrical Grid

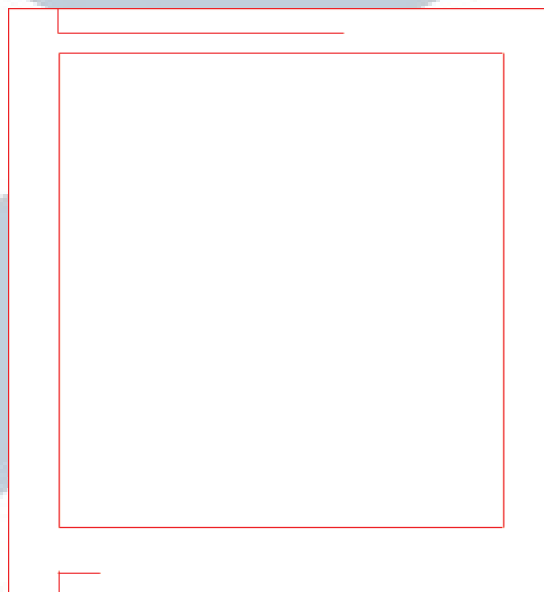
(Sumber : https://www.serif.com/appresources/PPX6/Tutorials/en-us/graphics/design/layoutdesign_asymmetricalgrid_with_sidebar_annotated.jpg)



Gambar 2.4.5.2 *Symmetrical Grid*

(Sumber : http://www.serif.com/appresources/ppx5/tutorials/english/graphics/design_grid/basicgrid_2_column_portrait.jpg)

Grid yang terbagi menjadi 2 susun kolom, dan membuat dinamis. Symetrical Grid.



Gambar 2.4.5.3 *Manuscript Grid*

Grid simpel dan sederhana yang mempunyai satu kolom pada posisi tengah halaman dan digunakan untuk buku cerita bersambung.

2.4.6 Psikologi Warna

Menurut Sitepu (2006) warna dapat memberikan kesan tersendiri tergantung dari penggunaannya, termasuk dalam kesan yang ingin ditampilkan.

Sedangkan menurut Sutton & wehlan (2004) di dalam sebuah warna masing-masing menimbulkan maknanya tersendiri. Penggunaan warna yang tepat bisa membuat emosi yang dihadirkan secara nyata. Terkadang warna juga bisa menimbulkan perbedaan di setiap budaya. Warna yang memiliki arti :

1. Merah, merupakan warna yang melambangkan kemenangan, energi, tegas, amarah, keberanian, kuat, dan keberanian.
2. Hijau, merupakan warna yang mewakili kesuburan, keindahan, kelahiran kembali dan kebebasan.
3. Biru, merupakan simbol kepercayaan, mempunyai ciri kesejukan, kabut, bayangan, kedamaian, ketenangan dan kecerdasan.
4. Kuning, merupakan warna yang cerah, ceria, hangat dan bersahabat.
5. Coklat, warna yang melambangkan alam, kesejukan dan kedamaian.
6. Ungu, sebagai warna dari sihir, misterius, seram dan kemewahan.
7. Abu-abu, warna yang bisa meningkatkan kekhasan warna lain, sebagai warna yang berada di tengah-tengah.
8. Hitam, berkhas, serta warna yang menggambarkan rasa takut, dan kematian.
9. Putih, kepolosan, kelahiran, baik, kebenaran, dan sederhana.

2.5 Seni Tari

Menurut Irawati Durban, A. (2008) “Tari Sunda Tahun 1940-1965” Seni tari merupakan ungkapan dari keindahan raga dan kalbu. Dari tubuh yang memiliki jiwa dan tidak mati. Berkaitan dengan isi tubuh yang utuh, tarian muncul karena diciptakan oleh tubuh. Dalam melatih tarian tidak hanya dengan secara teori, tetapi harus dirasakan oleh tubuh dan mengalir begitu saja. Dalam seni tari ada beberapa fungsi yaitu :

1. Tari upacara

Tarian ditarikan secara berkelompok dengan adanya ikatan batin didalamnya yang bersifat sakral. Tarian ini biasanya disertai dengan keraifan lokal, yang mengutamakan kebersamaan.

2. Tari pergaulan

tarian ini membuat penari dan penonton turun langsung dalam sebuah acara tarian, dalam tarian ini biarpun bersifat bebas dan menjunjung keakraban, tetapi tetap ada norma yang harus dipatuhi.

3. Tari Pertunjukan

merupakan tarian yang membutuhkan konsep yang matang dan memiliki arti khusus, referensi gerak dan kostum diambil dari alam sekitar.

4. Tari Tontonan

sama seperti tari pergaulan, tetapi berbeda di aspek keterlibatannya, yang menonton juga ber interaksi tetapi tidak turun langsung, hanya dengan merespon tari dari tempat.

2.6 Tari Merak

2.6.1 Definisi Tari Merak

Tari Merak adalah tari yang berjenis kreasi baru yang diciptakan oleh Raden Tjetje Somantri pada tahun 1950-an. Tari ini berasal dari tatar pasundan, tepatnya dari Bandung, Jawa Barat. Namun pada tahun 1965, tari merak ini dibuat ulang oleh Irawati Durban. Konsep dari tari merak sendiri adalah mengenai pesona merak jantan yang ingin meraih hati merak betina . Untuk meraih hati merak betina tersebut, Merak jantan harus mengembangkan ekornya dan memamerkan pesonanya. Walaupun konsepnya seperti demikian, tarian ini dibawakan oleh perempuan. Tarian ini juga bersifat ceria dan gembira sehingga sering disuguhkan kepada tamu negara. Namun kemudian Tari Merak pasundan ini juga acap kali ditampilkan baik pada festival budaya dan acara pernikahan. Di Bandung pun terdapat acara 5 tahunan dimana terdapat festival tari merak yang diikuti lebih dari 1000 penari tari merak. Keberadaan kesenian Tari Merak ini dapat dengan mudah dikenali melalui kostum meraknya yang dimilikinya.

2.6.2 Sejarah Tari Merak

Awal dari Tari Merak adalah berdasarkan permintaan presiden pertama Indonesia, Pada tahun 1950 Raden Tjetje Somantri untuk menciptakan kesnian sebagai penyambut tamu. Saat itu, Indonesia merupakan negara berkembang yang banyak dikunjungi oleh tamu-tamu negara lain yang ingin mengajak kerja sama. Atas permintaan Soekarno, Raden Tjetje Somantri pun menciptakan sebuah tari kreasi berdasarkan seekor burung merak. Keindahan dan kecantikan burung merak dijadikan sebuah tarian yang berkonsep pesona dan kehidupan burung merak jantan.

Tetapi walaupun mengenai kehidupan merak jantan, penari tari merak tetaplah perempuan. Menurut Tjetje Soemantri, Keindahan tersebut hanya dapat diraih dari kehalusan dan gerak gemulai dari perempuan. Pada tahun 1955 Tari Merak dipertunjukkan ke acara penyambutan besar, yaitu konperensi Asia- Afrika , Bandung. yang dihadiri oleh 22 Negara, dari Indonesia sendiri diwakili oleh Ali Sastroamidjyo dan 8 wakil Negara lainnya. Pada tahun 1965 untuk menguatkan konsep dan lebih memperlihatkan gerakan merak, tari ini mengalami perubahan oleh Irawati Durban baik dari segi gerak dan kostum. Pada masa Raden Tjetje Somantri, gerakan merak kurang dapat ditangkap dan kostumnya menggunakan warna gelap yang kurang mencerminkan seekor merak jantan. Unsur sikap tari bali yang condong ke bali ditambahkan teknik tari balet dipakai untuk menambah keluwesan olah badan untuk menambah kelincahan. Sedangkan oleh Irawati Durban dan lainnya, kostum dirancang ulang menyesuaikan merak itu sendiri (Irawati Durban, 2008).

2.6.3 Gerak Tari Merak

Pada Tari Merak, seluruh bagian tubuh ditonjolkan pada sikap tari dan keseluruhan gerakannya. Seluruh gerakan, baik gerakan tangan, kaki, badan dan kepala menyatu menjadi gerakan yang harmonis, ceria, dan menyenangkan untuk dilihat baik anak-anak hingga orang dewasa. Adapun gerakan dasar pada tarian ini adalah:

1.Ukel

Gerakan memutar tangan kebelakang, posisi tangan mengayuh dari bawah ke atas.

2.Muncuk

Gerakan dengan melinting tangan, melingkarkan dan mempertemukan jari tengah dan ibu jari yang diarahkan kedepan.

3.Trisik

Gerakan berkeliling sambil mengembangkan sayap pada kostum, seperti gerakan merak yang memekarkan sayapnya.

4.Tumpang tali

Dengan posisi tangan ukel, kaki satu kedepan dan satu kebelakang, sambil mengibaskan sayap seperti saat burung merak sedang memamerkan keindahan bulu ekornya.

2.6.4 Unsur Tari Merak

Berikut ini adalah unsur-unsur yang terdapat pada Tari Merak berdasarkan wawancara penulis dengan Lingga Herman selaku guru tari di sanggar 10:

1. Kostum

Pada mulanya, kostum yang dipakai oleh penari Tari Merak memiliki gaya yang sederhana dengan payet yang hanya ada pada bagian tertentu dan berwarna gelap. Namun pada perkembangannya, kostum yang sederhana itu dirombak menjadi lebih dekoratif dan warna warni. Kostumnya penuh payet dan unsur lain yang perubahannya terjadi secara bertahap. Warnanya pun menjadi lebih cerah untuk memberi kesan ceria dan bahagia pada pertunjukannya. Menurut wawancara penulis dengan Lingga Herman, Pada kostum Tari Merak, adapun bagian dan tahap pemakaian kostumnya adalah seperti ini:



a. Sinjang

Mula-mula penari memakai sinjang yaitu kain penutup baju, rok ataupun celana.



Gambar a

b. Kemben

Selanjutnya penari memakai kain untuk menutup bagian dada hingga pinggul.

Sedangkan bagian dada atas dan punggung atas serta bahunya tidak tertutup kain tersebut. Kemben juga sering disebut apok.



Gambar b

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

c. Sampur

Kemudian, penari mengikat selendang diperut yang nantinya akan digunakan pada gerakan tangan mengibas.



Gambar c

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

d.Sabuk/obi

Penari menggunakan sabuk atau obi digunakan untuk mengikat pinggang dan mengikat sampur.



Gambar d

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

e.Sayap

Selanjutnya penari memakai kain sayap/ekor merak yang berbentuk lebar agar saat mengepakkan sayap/ekor kainnya dapat terbuka indah. Bagian sayap/ekor ini juga bagian yang dipenuhi hiasan dan bermotif bulu merak.



Gambar e

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

f. Kace/apuk

Dipasangkan kain yang melingkar dan menutup bernama kace pada bagian pundak penari.



Gambar f

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

g. Kilat bahu

Selanjutnya dipasangkan hiasan berupa kilat bahu di lengan atas penari. Bagian ini terbuat dari emas/kuningan/kulit yang di cat warna mas dan dihias payet.



Gambar g

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

h. Gelang

Penari lalu memasang aksesoris berupa gelang di bagian pergelangan tangan dan lengan atas untuk mempercantik kesan kostum.



Gambar h

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

i. Hiasan bagian kepala

Penari menyanggul rambut, memasang siger atau mahkota yang berbentuk kepala merak, kemudian memasang susumping atau hiasan yang dipasang pada telinga, dan gugunungan.



Gambar i

Dalam setiap tarian, terdapat unsur yang paling mendasar sebelum menari menurut pak Lingga Herman, yaitu harus mengerti dan mendalami:

1) Wiraga

Sikap keterampilan atau keserasian gerak tubuh dalam tari. Gerakan penari Tari Merak atau tarian apapun harus menghapal dengan baik dan juga mendalami setiap gerakan dengan sungguh-sungguh. Wiraga merupakan tubuh penari itu sendiri. Raga harus sehat, lentur, dan lincah untuk mampu membawakan tarian dengan baik.

2) Wirama

Para penari harus menari dengan lincah, dan gemulai namun dengan perhitungan yang tepat sesuai tempo atau ritme alunan musik sunda. Setiap perpindahan gerak haruslah sesuai dengan dentuman irama. Meresapi dengan baik bukan hanya menghapal melainkan serasi dengan musik.

3) Wirasa

Dalam setiap tarian ada unsur yang tidak boleh dilewatkan, Penari Tari Merak meluapkan perasaan seekor merak jantan yang berusaha memikat hati merak betina melalui ekspresi wajah dan gerak yang anggun dan indah serta lincah. Intinya adalah merasakan bagaimana menjadi merak itu. Tanpa wirasa tarian tidak akan terasa jiwanya dan luapan perasaannya.

4) Wirupa

Ke 3 unsur baik wirama wirasa dan wiraga harus mampu dilakukan dengan selaras untuk menjadi wirupa dan menciptakan keharmonisan.

5) Musik pengiring

Musik pengiring Tari Merak memakai Gamelan komplit yang didalamnya terdapat Pemain Gendang, Bonang, Saron, Gambang, Gong dan Rebab. di jaman sekarang ini musik pengiring bisa menggunakan rekaman, seperti musik macan ucul, Renggong Bandung dan music alunan jawa/ sunda lainnya. Tetapi biasanya musik pengiring ditentukan dari sang penarinya ingin memakai yang mana.



Gambar 5

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.7. *Storytelling*

Menurut Asfandiyar (2007) *storytelling* adalah proses kreatif anak - anak di dalam perkembangannya yang juga membuat aspek intelektual dan juga aspek kepekaan, budi pekerti, seni, emosi, cara berfantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mementingkan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan. Setiap menceritakan *storytelling* terdapat banyak macam jenis cerita yang dapat diceritakan oleh pendongeng untuk didongengkan kepada *anak atau target yang ingin diceritakan*. Tentang *storytelling*, anak-anak akan senang mendengarkan cerita, dari balita, usia sekolah dasar, dan juga yang telah beranjak remaja bahkan orang yang sudah dewasa. Sebelum *storytelling* dimulai, pertama – tama pendongeng biasanya telah mempersiapkan jenis cerita dahulu yang akan diceritakan agar pada saat mendongeng nantinya dapat berjalan mulus dan lancar. Mengenai hal ini, bercerita atau *storytelling* sebagai cerita tentang kisah nyata dan fiktif. Sementara itu, mendongeng yang merupakan bagian dari cerita adalah mengutarakan sebuah kisah fiktif seperti fabel, atau legenda. Dongeng adalah sebuah kekuatan kata-kata. *Storytelling* juga bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi ada juga yang memiliki isi pendidikan di dalamnya.

Menurut Nurcahyani (2010) *storytelling* adalah sebuah seni dari sebuah kemampuan bercerita dari cerita - cerita dengan menyampaikan melalui karakter atau apa yang ada di isi cerita, yang dipimpin oleh satu orang di hadapan target pendengar secara langsung saat cerita tersebut dapat diceritakan, bisa menggunakan musik ataupun tidak, gambar, ataupun dengan tambahan lain yang

mungkin dapat dipelajari secara lisan, berisikan gambar – gambar pendukung, bisa dari sumber tercetak, bisa juga melalui rekaman.

Menurut Siswanto (2008) Metode *storytelling* atau bercerita merupakan metode yang tepat dalam memenuhi nilai - nilai yang dapat dikembangkan. Nilai – nilai tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nilai Personal

Cerita bisa meningkatkan nilai personal seseorang jika pesan yang disampaikan mudah dibaca dan dapat:

- a. Mengembangkan imajinasi
- b. Memberikan kesenangan saat membaca
- c. Mengembangkan pandangan ke arah perilaku manusia
- d. Memberikan pengalaman yang benar-benar dapat dihayati
- e. Menyuguhkan pengalaman - pengalaman yang bersifat universal.

2. Nilai Edukatif/intelektual

Siswanto juga menyebutkan bahwa cerita mengandung nilai edukatif, sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan dalam berbahasa.
- b. Mengembangkan kemampuan dalam membaca.
- c. Mengembangkan kepekaan terhadap sebuah cerita.
- d. Meningkatkan kemampuan menulis.
- e. Membantu perkembangan aspek sosial.
- f. Membantu perkembangan aspek emosional.
- g. Membantu perkembangan kreativitas.
- h. Membantu perkembangan aspek kognitif

2.7.1. Jenis-Jenis Storytelling

Menurut Asfandiyar (2007), berdasarkan isinya *storytelling* dapat digolongkan ke dalam 2 hal penting, yaitu:

a. *Storytelling* Pendidikan

Storytelling Pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak. Sebagai contoh adalah sikap hormat kepada orang yang lebih tua.

b. Fabel

Fabel merupakan dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat bicara seperti manusia. Cerita-cerita fable biasanya menggunakan kebiasaan – kebiasaan manusia tanpa menyinggung kalangan apapun dan siapapun. Misalnya; dongeng Tiga babi kecil, si kancil, belalang dan semut.