



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Desain Komunikasi Visual

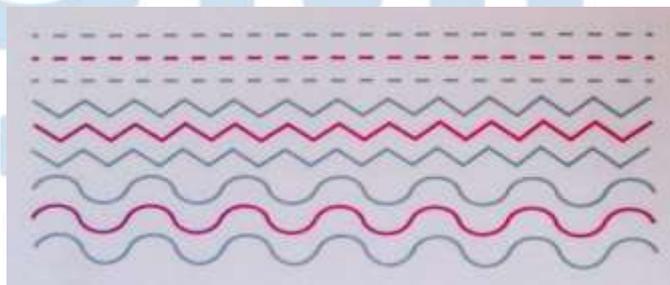
Desain Komunikasi Visual adalah ilmu mengenai konsep berkomunikasi dalam desain dengan elemen-elemen visual dan rupa sehingga sesuatu hal yang ingin disampaikan dapat tertuju. Menurut Tinarbuko (2015), Desain Komunikasi Visual adalah ilmu tentang ekspresi kreatif berkomunikasi yang digunakan dalam berbagai media dan menerapkan elemen-elemen gambar, huruf, warna, bahan, dan tata letak.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen Desain adalah bahan dasar yang wajib diketahui dalam pembuatan suatu desain. Menurut Anggraini (2014), dalam bukunya menyebutkan bahwa penting mengetahui dasar-dasar pembuatan sebuah desain sebelum membuat karya. Berikut merupakan elemen-elemen desain (hlm. 32-40).

1) Garis

Garis merupakan suatu jejak yang tidak memiliki kedalaman dengan berbentuk panjang dan tebal yang dihasilkan dari suatu pergerakan. Garis adalah unsur desain berupa titik-titik yang saling berhubungan dengan membentuk garis lurus maupun lengkung

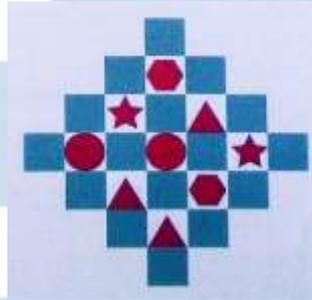


Gambar 2. 1 Garis

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014

2) Bentuk

Bentuk merupakan hal-hal yang tinggi, lebar, dan berdiameter. Bentuk dikategorikan menjadi 3 bagian, yakni: formasi geometris, natural, dan abstrak.



Gambar 2. 2 Bentuk

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014.



Gambar 2. 3 Bentuk

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014.

3) Warna

Warna adalah elemen yang memiliki perbedaan sifat sehingga mempermudah penyampaian citra baik segi pesan maupun sifat serta menarik minat pembaca. Untuk menarik perhatian pembaca, pemilihan warna harus dipadukan sesuai kesan yang akan ditampilkan.

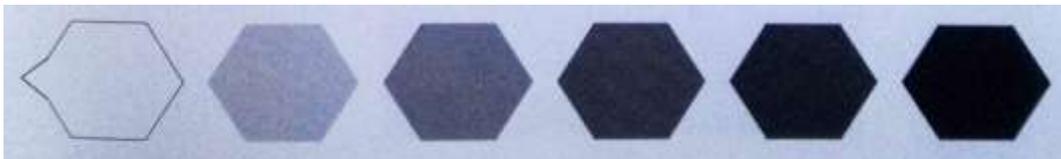


Gambar 2. 4 Warna

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014.

4) Gelap-terang

Gelap terang merupakan perbedaan warna yang saling berlawanan dan memiliki titik fokus yang berguna untuk menonjolkan suatu informasi serta menambah kesan dramatis. Kontras tidak hanya dihasilkan dari warna yang berseberangan, tetapi dari gelap dan terang.



Gambar 2. 5 Gelap-terang

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014.

5) Tekstur

Tekstur adalah corak yang dapat dilihat atau diraba yang terdapat pada suatu benda yang berfungsi memberi keseimbangan pada desain. Tekstur tidak hanya dapat diimplementasikan pada suatu bidang tetapi dapat diterapkan sebagai elemen grafis atau fotografi.

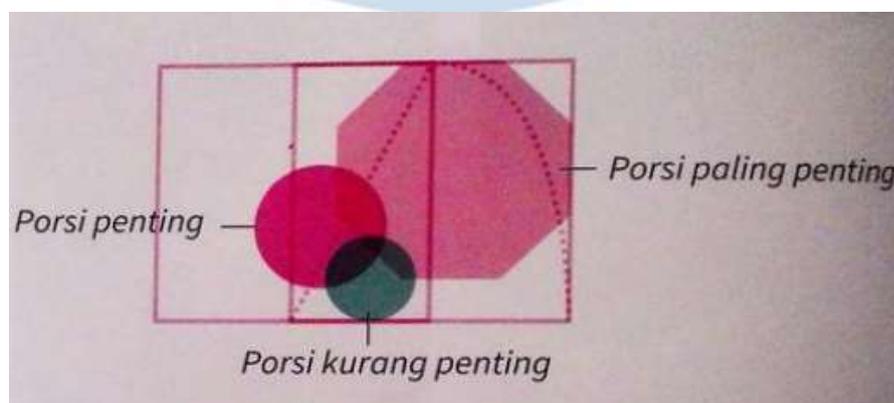


Gambar 2. 6 Tekstur

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014.

6) Ukuran

Ukuran visual dalam sebuah desain menciptakan kontras dan emphasis sehingga menonjolkan bagian terpenting, penting, dan kurang penting. Ukuran visual berguna untuk mempermudah pengguna untuk melihat atau membaca bagian penting dalam sebuah desain sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan.



Gambar 2. 7 Ukuran

Sumber: Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula, 2014.

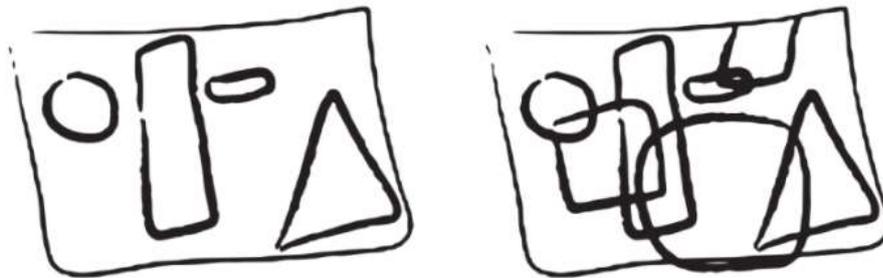
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Putra (2021), dalam bukunya menyebutkan bahwa untuk menghasilkan sebuah desain perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Berikut prinsip-prinsip desain (hlm. 11-24).

1) Kesatuan

Kesatuan merupakan berbagai elemen desain yang bersatu pada desain yang dibuat sehingga pesan dapat tersampaikan. Berikut pendekatan-pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan kesatuan.



Gambar 2. 8 Kesatuan

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

- a. *Proximity*, menggabungkan elemen-elemen secara logis agar menjadi padu.



Gambar 2. 9 *Proximity* yang kurang tepat

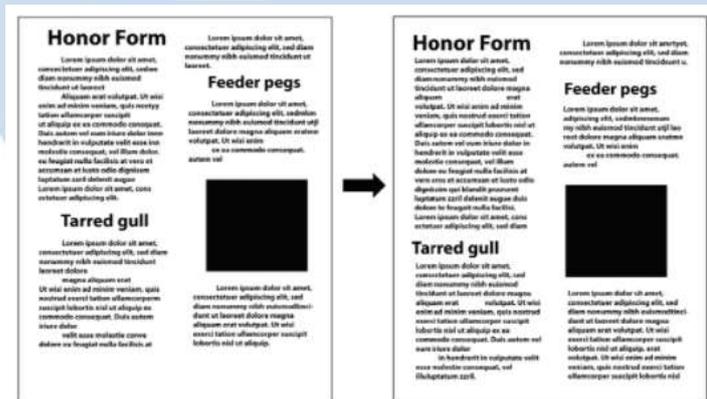
Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.



Gambar 2. 10 Proximity yang lebih tepat

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

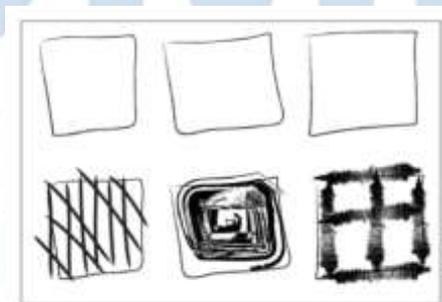
b. *Alignment*, menyusun dan menyelaraskan antarelemen agar elemen-elemen tersebut dapat terhubung.



Gambar 2. 11 Sebelah kiri tidak ada *alignment* & sebelah kanan dengan *alignment*

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

c. *Repetition*, pengulangan elemen dalam desain menciptakan bentuk yang konsisten sehingga dapat menuntun dan memudahkan pembaca mencerna pesan.

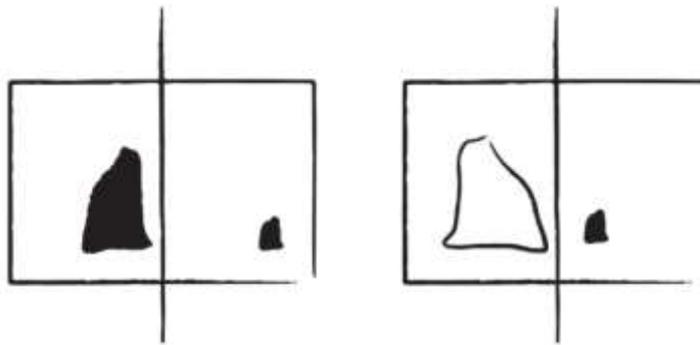


Gambar 2. 12 *Repetition*

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan elemen-elemen yang di padukan dengan seimbang sehingga tidak berat sebelah. Terdapat dua macam keseimbangan.



Gambar 2. 13 Keseimbangan

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

- a. Simetris, elemen-elemen saling berlawanan dan seimbang sehingga salah satu sisi elemen menjadi cermin bagi elemen lainnya.



Gambar 2. 14 Simetris

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

- b. Asimetris, elemen-elemen saling berlawanan namun tidak seimbang. Desain perlu cermat untuk memberi kesan seimbang.

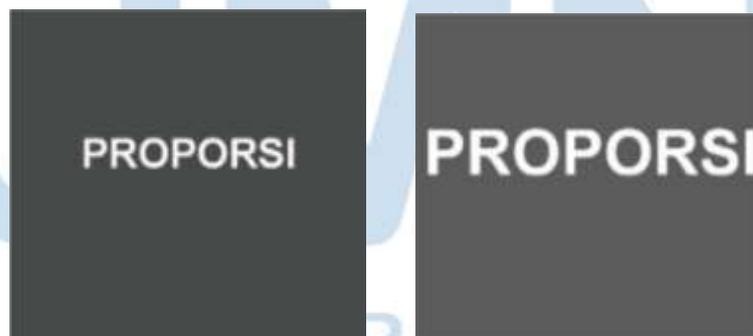


Gambar 2. 15 Asimetris

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

3) Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan *size* elemen-elemen desain yang tidak mengalami perubahan *size*.

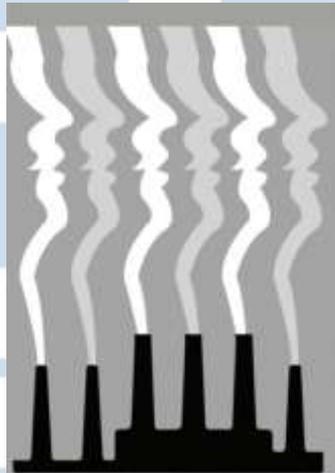


Gambar 2. 16 Sebelah kiri proporsi yang proposional
&sebelah kanan proporsi yang kurang proposional

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

4) Irama

Irama merupakan elemen-elemen desain yang disusun secara berulang sesuai dengan pola berirama dan konsisten.



Gambar 2. 17 Irama

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

5) Penekanan

Penekanan merupakan penonjolan elemen dalam sebuah desain, agar mata pembaca dapat tertuju kepada elemen tersebut sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.



Gambar 2. 18 Penekanan

Sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, 2021.

2.1.3 Tipografi

Menurut Ambrose dan Haris (2011, hlm. 6), tipografi merupakan hal mendasar pada desain yang terdapat di sekitar kita yang berfungsi sebagai alat visual serta teks. Tipografi berfungsi untuk mengartikan kata atau kalimat menjadi bentuk visual sehingga kata atau kalimat yang berupa pemikiran, cerita, dan informasi tersebut dapat tersampaikan melalui berbagai bentuk media. Ambrose dan Haris (2008) dalam bukunya menjelaskan jenis-jenis font (hlm. 55):

- 1) *Roman*, merupakan versi dasar bentuk font.

The word "Roman" is displayed in a classic serif font, characterized by its thick, slightly curved strokes and decorative serifs at the ends of the letters. The text is centered within a white rectangular box.

Gambar 2. 19 *Font roman*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 2) *Sans serif*, tidak memiliki guratan dekoratif pada ujung huruf.

The word "Plain" is displayed in a simple, clean sans-serif font. The letters are uniform in thickness and lack the decorative flourishes of serif fonts. The text is centered within a white rectangular box.

Gambar 2. 20 *Font sans serif*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 3) *Slab serif*, memiliki bentuk huruf dan guratan yang tebal.

The word "Block" is displayed in a very bold, heavy slab-serif font. The letters are thick and blocky, with prominent, rectangular serifs. The text is centered within a white rectangular box.

Gambar 2. 21 *Font slab serif*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 4) *Serif*, memiliki guratan halus pada ujung huruf.



The word "Stroke" is displayed in a classic serif font, where the letters have small decorative flourishes or "feet" at their ends. The background is a light blue circle with a white grid pattern.

Gambar 2. 22 *Font serif*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 5) *Condensed*, font *sans serif* yang dikompres horisontal.



The word "Slim" is displayed in a condensed sans-serif font, where the letters are compressed horizontally. The background is a light blue circle with a white grid pattern.

Gambar 2. 23 *Font condensed*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 6) *Extended*, font dengan karakter yang secara horisontal diperbesar.



The word "Fat" is displayed in an extended sans-serif font, where the letters are stretched horizontally. The background is a light blue circle with a white grid pattern.

Gambar 2. 24 *Font extended*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 7) *Oblique*, font *sans serif* dengan betuk miring.



The letters "a a" are displayed in an oblique sans-serif font, where the letters are slanted to the right. The background is a light blue circle with a white grid pattern.

Gambar 2. 25 *Font oblique*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

- 8) *Italic*, font *serif* dengan betuk miring.



The letters "a a" are displayed in an italic serif font, where the letters are slanted to the right and have decorative flourishes. The background is a light blue circle with a white grid pattern.

Gambar 2. 26 *Font italic*

Sumber: *The Production Manual; Graphic Design Book*, 2008.

2.1.4 Warna

Menurut Landa (2012), Warna merupakan *property* energi cahaya yang dipantulkan dan terserap sehingga hal tersebut yang terlihat sebagai warna. Warna dapat terlihat jika terdapat cahaya, karena pada saat cahaya dipantulkan pada suatu benda, sebagian cahaya terserap dan menghasilkan warna pada objek.

2.1.4.1 Elemen Warna

Laure & Pentak (2016), menjelaskan dalam bukunya mengenai elemen-elemen warna (hlm. 260-264):

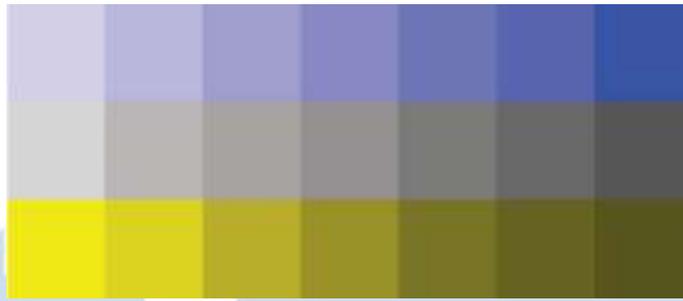
- 1) *Hue*, merupakan gambaran sensasi visual dari spektrum warna. *Hue* mengacu pada warna merah, oranye, hijau, dan ungu.



Gambar 2. 27 Hue

Sumber: *Design Basics*, 2016.

- 2) *Value*, mengubah nilai warna dengan menambahkan cat putih atau cat hitam. Untuk menghasilkan warna yang cerah, dapat menambahkan warna putih. Untuk menghasilkan warna gelap atau menghasilkan bayang, dapat menambahkan warna hitam.



Gambar 2. 28 Value

Sumber: *Design Basics*, 2016.

- 3) *Intensity*, berhubungan dengan saturasi warna. Warna dikatakan murni jika tidak tercampur sehingga memiliki intensitas penuh. Jika menambahkan warna hitam atau putih pada suatu warna, nilai warna tersebut akan berubah sehingga memengaruhi *value* dan *intensity*.



Gambar 2. 29 Intensity

Sumber: *Design Basics*, 2016.

2.1.4.2 Arti Warna

Isroi (2005), menjelaskan dalam bukunya mengenai arti warna (hlm. 48-49):

- 1) Merah, merupakan warna yang menggambarkan gairah, cinta, dan intensitas.
- 2) Oranye, merupakan warna yang menggambarkan hangat.
- 3) Kuning, merupakan warna yang menggambarkan keceriaan, optimis, dan ideal.
- 4) Cokelat, merupakan warna yang menggambarkan damai, bebas, tenang, aman.
- 5) Biru, merupakan warna yang menggambarkan damai, bebas, loyal.
- 6) Ungu, merupakan warna yang menggambarkan spiritual, *royalty*, misteri.

- 7) Hijau, merupakan warna yang menggambarkan uang, segar, lingkungan, alam, sehat.
- 8) Putih, merupakan warna yang menggambarkan kesucian, kehormatan, dan kemurnian.
- 9) Abu-abu, merupakan warna yang menggambarkan eksekutif, serius, dapat dipercaya.
- 10) Hitam, merupakan warna yang menggambarkan berat, rahasia, kesedihan, dan formal.

2.1.5 Ilustrasi

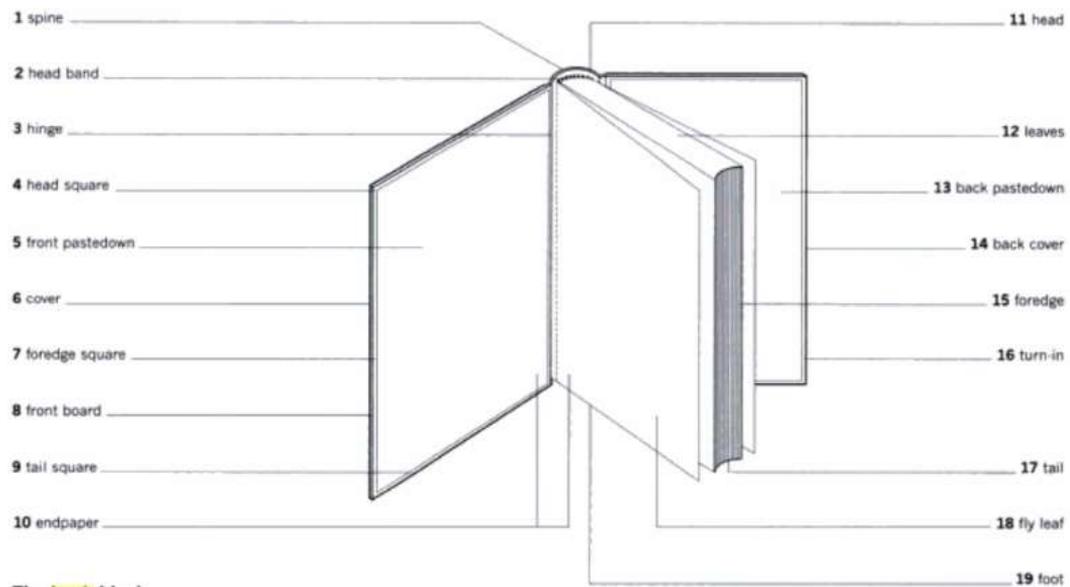
Menurut Wigan (2008), ilustrasi adalah bidang yang menghasilkan keterampilan menggambar secara objektif dan observasi untuk menciptakan bahasa visual pribadi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020), ilustrasi merupakan gambar yang berguna memperjelas penjelasan pada buku atau karangan.

2.1.6 Desain Instruksional

Menurut Reiser & Dempsey (2007), desain instruksional merupakan proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dan pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan.

2.2 Buku

Menurut KBBI, Buku merupakan lembaran-lembaran kertas kosong atau berisi tulisan yang dijilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut Sitepu (2012) dalam buku Penulisan Buku Teks Pelajaran, Buku merupakan lembaran-lembaran kertas yang diberi pelindung kertas berbahan tebal dengan isian informasi yang tersusun runtut. Haslam (2006), menjelaskan dalam bukunya mengenai komponen buku (hlm. 20):



Gambar 2. 30 Komponen buku

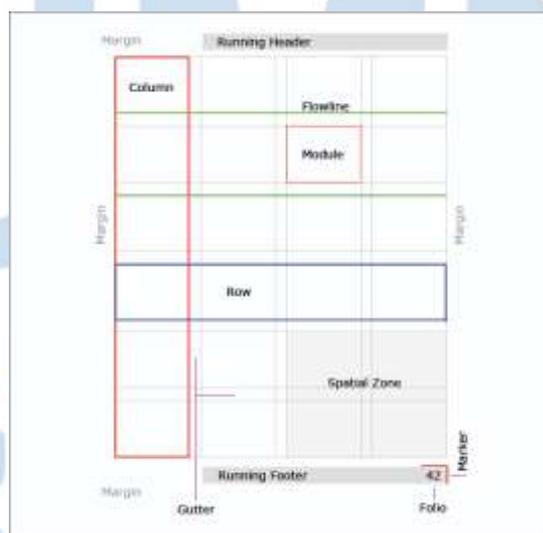
Sumber: *Book Design*, 2006.

- 1) *Spine*, merupakan tepi buku dan di tutupi sampul buku.
- 2) *Head band*, benang berwarna pelengkap *cover binding*.
- 3) *Hinge*, merupakan kertas antara pastedown dengan fly leaf yang dilipat.
- 4) *Head square*, lipatan kecil sampul buku pada bagian atas.
- 5) *Front pastedown*, lembar yang menyatu pada cover depan bagian belakang buku.
- 6) *Cover*, kertas pelindung isi buku yang memiliki bahan tebal.
- 7) *Foredge square*, pinggiran kecil pelindung di tepi buku pada sampul depan dan belakang.
- 8) *Front board*, kertas pada bagian cover buku.
- 9) *Tall square*, pinggiran kecil pada cover bagian bawah.
- 10) *Endpaper*, sisipan lembaran kertas dengan cover dan setelahnya.

- 11) *Head*, sisi samping buku bagian atas yang ter jilid.
- 12) *Leaves*, lembaran kertas yang disatukan sehingga menjadi buku.
- 13) *Back pastedown*, lembar yang menyatu pada *cover* belakang bagian belakang buku.
- 14) *Back cover*, selebar kertas yang tebal yang berguna untuk mengakhiri isi buku. Kertas tebal tersebut terletak pada bagian belakang.
- 15) *Foreedge*, bagian samping buku yang tidak dijilid.
- 16) *Turn-in*, sisa cover yang dilipat dan direkatkan pada belakang *cover*.
- 17) *Tail sisi*, bawah pada isi buku.
- 18) *Fly leaf*, pembatas halaman isi yang berbentuk selebar kertas.
- 19) *Foot*, bagian sisi bawah buku

2.2.1 Grid

Menurut Kusnadi (2018), Grid merupakan bagian yang mengatur elemen-elemen visual kedalam ruang agar membentuk komposisi visual sehingga komposisi tersebut dapat konsisten.



Gambar 2. 31 Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/grid-anatomy-4/>

2.2.1.1 Komponen Buku

Berikut komponen *grid* menurut Graver & Jura (2012, hlm. 20-21):

1) *Margin*

Margin merupakan ruang negatif antara pinggir halaman dan halaman konten yang berguna untuk meningkatkan fokus pembaca.

2) *Flowline*

Flowline merupakan komponen yang berguna memandu pembaca melintas halaman yang terlihat.

3) *Columns*

Columns merupakan area berisikan konten berbentuk *vertikal* dengan lebar yang bervariasi.

4) *Modules*

Modules merupakan area individu yang dipisahkan oleh kolom dan baris yang berulang.

5) *Spatial Zones*

Spatial Zones merupakan area yang dibentuk dari penggabungan modul untuk mengumpulkan semua jenis konten secara konsisten.

6) *Markers*

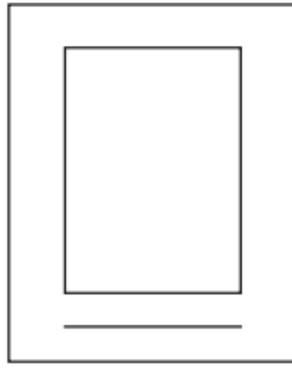
Markers merupakan penanda area informasi yang selalu muncul.

2.2.1.2 Jenis *Grid*

Berikut jenis *grid* menurut Graver & Jura (2012, hlm 26-46):

1) *Single Column Grid*

Merupakan bentuk *grid* paling sederhana dengan area standar tanpa sekat untuk menempatkan sebuah konten.

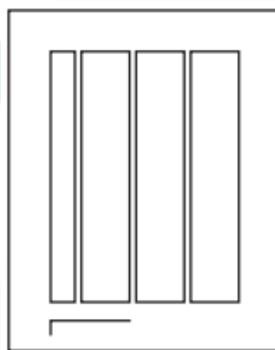


Gambar 2. 32 *Single Column Grid*

Sumber: *Best for Graphic Designers, Grid and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*,2012.

2) *Multicolumn Grid*

Merupakan *grid* yang memiliki kolom-kolom dengan ukuran lebar yang berbeda dan dapat digabungkan sehingga dapat mengorganisir komunikasi.

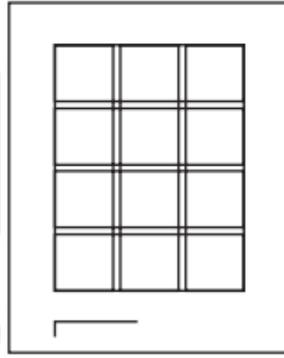


Gambar 2. 33 *Multicolumn Grid*

Sumber: *Best for Graphic Designers, Grid and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*,2012.

3) *Modular Grid*

Merupakan area yang terbentuk atas campuran garis-garis horisontal dan vertikal.

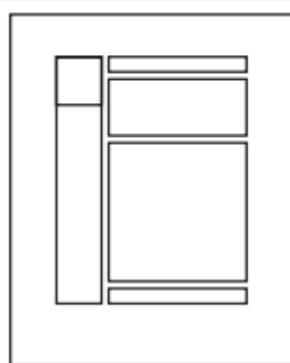


Gambar 2. 34 *Modular Grid*

Sumber: *Best for Graphic Designers, Grid and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*,2012.

4) *Hierarchical Grid*

Penataan letak dalam bentuk *grid*, merupakan penataan yang baik dalam membuat pembaca lebih terarah ketika membaca.



Gambar 2. 35 *Hierarchical Grid*

Sumber: *Best for Graphic Designers, Grid and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*,2012.

5) *Baseline Grid*

Merupakan jenis sub struktur yang membuat serangkaian baris sehingga elemen-elemen tipografi dapat konsisten selaras.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

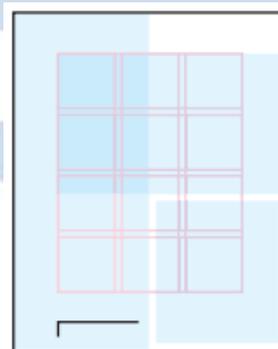


Gambar 2. 36 *Baseline Grid*

Sumber: *Best for Graphic Designers, Grid and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*, 2012.

6) *Compound Grid*

Merupakan gabungan beberapa grid yang terintegrasi sehingga menjauhkan pembaca yang bingung.



Gambar 2. 37 *Compound Grid*

Sumber: *Best for Graphic Designers, Grid and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*, 2012.

2.3 **Media Interaktif**

Menurut Bendor (2018, hlm. 9), media interaktif merupakan sebuah media yang memiliki mekanisme *feedback* yang mengizinkan, mengundang, dan mendorong pengguna untuk berinteraksi dengan media tersebut.

2.3.1 **Interaktifitas**

Menurut Dillon & Leonard (1998), Interaktif merupakan komunikasi melalui komputer dengan secara langsung yang berguna pada pembuatan pesan. Menurut Williams, Rice, dan Rogers (1988, hlm. 61), interaktifitas

merupakan sebuah tingkatan dalam proses komunikasi di mana peserta memiliki kendali dan dapat bertukar peran dalam percakapan

2.3.1.1 Buku Interaktif

Menurut Waluyanto, Oey, & Zack (2013), buku interaktif merupakan lembaran-lembaran kertas terjilid yang dapat melakukan aksi. Waluyanto, Oey, & Zack (2013), juga menjelaskan mengenai jenis-jenis buku interaktif, yakni:

- 1) *Pop up book*, merupakan jenis buku interaktif berupa gambar yang dilipat sehingga terlihat tiga dimensi.
- 2) *Peek a boo*, merupakan jenis buku interaktif dengan halaman yang perlu dibuka untuk mengetahui sesuatu hal dibaliknya.
- 3) *Pull tab*, merupakan jenis buku interaktif berbentuk halaman dengan kertas yang perlu ditarik.
- 4) *Hidden objects book*, merupakan jenis buku interaktif dengan aktivitas mencari dan mendapatkan objek yang disamarkan.
- 5) *Games*, merupakan jenis buku interaktif dengan aktivitas bermain dengan atau tanpa memakai alat tulis.
- 6) *Participation book*, merupakan jenis buku interaktif yang berisikan cerita dan diseling pertanyaan atau instruksi untuk melakukan sesuatu hal.
- 7) *Play a song* atau *play a sound book*, merupakan jenis buku interaktif yang memiliki tombol-tombol dan dapat mengeluarkan bunyi yang berhubungan dengan isi buku.
- 8) *Touch and feel*, merupakan jenis buku interaktif yang berisikan tentang pengenalan tekstur sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak pra sekolah.

- 9) Campuran, merupakan jenis buku interaktif dengan pencampuran bentuk jenis buku interaktif lainnya.

2.3.1.2 Origami

Menurut Sumanto (2006), origami merupakan teknik kerajinan melipat kertas, membuat aneka bentuk yang dikreasikan. Menurut Risman (2011), origami merupakan seni melipat kertas, membuat suatu bentuk tertentu. Menurut Hirai (2006), origami merupakan seni yang berasal dari Jepang dengan kegiatannya melipat kertas dengan membentuk banyak model dari selembar kertas. Origami berasal dari kata *oru* yang artinya melipat dan *kami* yang memiliki arti kertas. Hinders (2019) menjelaskan mengenai tiga jenis lipatan utama origami, yakni:

- 1) *Valley Fold*, merupakan dasar lipatan origami. Lipatan ini membentuk kertas seperti lembah sungai.



Gambar 2. 38 *Valley Fold*

<https://www.thesprucecrafts.com/types-of-origami-folds-2540961>, 2012.

- 2) *Mountain Fold*, lipatan ini membentuk kertas terangkat sehingga membentuk gunung.



Gambar 2. 39 *Mountain Fold*

<https://www.thesprucecrafts.com/types-of-origami-folds-2540961>, 2012.

- 3) *Squash Fold*, merupakan lipatan majemuk yang dikombinasikan dari lipatan-lipatan yang banyak secara bersamaan.



Gambar 2. 40 *Squash Fold*

<https://www.thesprucecrafts.com/types-of-origami-folds-2540961>, 2012.

2.3.2 Storytelling

Menurut Miller (2011), cerita merupakan serangkaian peristiwa. Bercerita merupakan proses menghubungkan serangkaian peristiwa. Cerita dan naratif memiliki arti yang sama. Terdapat elemen-elemen cerita, yakni (hlm. 3): karakter, tempat, waktu, alur cerita, elemen sensorik, benda, sikap dan gerak tubuh karakter, emosi dalam cerita, sudut pandang narator, nada suara, pesan moral.

2.3.2.1 Jenis Cerita

Miller (2011) menjelaskan jenis-jenis cerita dalam bukunya (hlm. 3-4):

- 1) Pengalaman pribadi, menceritakan cerita dari sudut pengalaman pribadi yang biasanya bercerita tentang tindakan persuasi moral yang memiliki makna tertentu.
- 2) Cerita tradisional:
 - a. *Folktales*, merupakan cerita yang diangkat dari cerita yang terkenal dalam suatu budaya.
 - b. *Legend*, merupakan cerita sejarah pada masa lalu yang terjadi di suatu tempat yang membentuk sebuah keyakinan dan diceritakan secara turun temurun.

- c. *Epic*, merupakan cerita tentang petualangan para pahlawan yang melakukan perjalanan dari satu ujung negeri, keujung lainnya.
 - d. *Myth*, merupakan cerita tentang kepercayaan yang memiliki unsur mistis dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Cerita yang dibuat
- Merupakan cerita fiksi yang dibuat berdasarkan pemikiran seseorang yang memiliki pesan moral.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA