



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 Teori Genre

Berdasarkan jalan cerita buku *Encyclopedia of Mythology* oleh Josepa Sherman (2008) terdapat tiga genre yang menjadi dasar *Classic folklore* yaitu Mitos (*myths*), legenda (*legend*) dan *folktale* (dongeng). Mitos (*myth*) bersifat sakral yang menjelaskan kepercayaan sebuah budaya yang berlangsung secara turun-temurun. Legenda (*legend*) disetting pada waktu yang lampau biasanya pada zaman dahulu kala yang memunculkan tokoh lokal atau tokoh bersejarah, dan mungkin tidak mungkin hanya fiksi. Dongeng biasanya bersifat fiksi dan cenderung memunculkan tokoh yang generic (*generic type*). Selama ribuan tahun mitos (*myth*), legenda (*legends*), dan dongeng (*folktales*) telah diadaptasi oleh berbagai macam kebudayaan dan di bagikan (*shared*) kepada seluruh dunia.

2.1.1 Teori mitologi

Mitologi dapat didefinisikan sebagai cerita sakral yang menjelaskan sebuah kepercayaan budaya tertentu. Menurut Sherman mitos (*myth*) mendeskripsikan setiap budaya. Bagaimana pandangan mereka tentang hal-hal supernatural berpengaruh dalam alam termasuk didalamnya objek duniawi seperti objek, geografi, dan makhluk hidup seperti binatang, tumbuhan, dan kehidupan manusia. Disamping itu aspek sosial budaya seperti moral, peranan (*role*), dan lainnya juga dijelaskan dalam mitos (*myth*). Mitos-mitos tersebut membagikan kepercayaan

yang membantu menjaga perilaku bermasyarakat. Terdapat empat teori mitos yaitu:

1. Mitos Rasional (*The Rational Myth*)

Mitos yang terbuat untuk lebih mengerti kejadian alam dan kekuatan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Contoh dari mitos jenis ini adalah mitos seputar penciptaan dari berbagai budaya. Mitos jenis ini juga menjelaskan unsur yang digunakan manusia untuk hidup. Keberadaan manusia adalah alamiah karya maha kuasa tetapi keberadaan mitos memberikan penjelasan lain dari sudut pandang yang berbeda.

2. Mitos Yang Berfungsi (*The Functional Myth*)

Mitos jenis ini berfungsi untuk mendidik perilaku seseorang dalam bermasyarakat baik moral maupun budi pekerti. Mitos jenis ini menjelaskan tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang harus di jauhi oleh seseorang dan konsekuensi apabila melanggar atau melakukan kesalahan.

3. Mitos Terstruktur (*The Structural Myth*)

Mitos yang tercipta berdasarkan emosi manusia. Mitos ini menunjukkan dua sisi manusiawi yaitu sisi baik dan sisi buruk. Bagaimana sifat manusia yang bermacam-macam secara alami.

4. Mitos Psikis (*Psychological Myth*)

Mitos ini menerangkan bagaimana mitos berdasarkan emosi manusia yang datang dari pikiran. Ketakutan dari berbagai macam budaya, dan juga

pertanyaan-pertanyaan dan harapan-harapan mereka yang tidak bisa dijelaskan (*unexplainable*). Ketika sesuatu datang dari misteri dan ketakutan.

2.2 Budaya Indonesia

2.2.1 Budaya Dan Kepercayaan

Dalam hubungannya dengan budaya, terdapat tiga unsur utama dari sistem kepercayaan menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia sebagai berikut:

1. Sistem keyakinan

Anthropologis mengategorikan bahwa terdapat dua jenis Dewa yaitu dewa yang bersifat baik dan buruk. Keyakinan ini menjelaskan karakter dan ciri-ciri fisik Dewa-Dewi dan konsep dari roh (keturunan leluhur, hantu) gambaran Dewa tertinggi dan penciptaan alam semesta, kosmologi, konsep hidup dan mati, roh setelah meninggal dunia.

2. Sistem perayaan

Terdapat empat aspek di dalam sistem perayaan di Indonesia yaitu Tempat ibadah : (makam, candi, gereja, mesjid, kelenteng, wihara)

Hari raya : peringatan hari suci dan sakral seperti (hari raya kenaikan Yesus, hari kenaikan Bodhisattva, dan lain-lain)

Objek perayaan : berupa patung, sesajian, dan lain-lain

Tokoh perayaan : Pastor, Shaman dan lain-lain

3. Sistem Penganut

Faktor ini meliputi koneksi antara agama dan penganutnya. Faktor ini juga menjelaskan hak dan kewajiban penganutnya

2.3. Agama Hindu

Pendiri Hinduisme tidak diketahui siapa. Hinduisme merupakan kepercayaan tertua di dunia. Agama Hindu sering disebut sebagai agama ahistoris dan nonhistoris karena agama Hindu tidak memiliki sejarah awal dan agama Hindu tidak mempunyai pendiri tunggal. Sebelum kata “Hindu” digunakan, istilah yang diperkenalkan oleh orang Persia, Yunani dan Inggris adalah Vaidika Dharma, artinya Dharmanya Weda (Ali, 2010, hlm. 3-4). Agama Hindu lahir dan berkembang di lembah sungai Sindhu di India. Agama Hindu merupakan lanjutan dari agama Weda (Brahmanisme). Agama Hindu diperkirakan muncul antara tahun 3102 SM sampai 1300 SM.

Agama Hindu lahir dari runtuhnya ajaran-ajaran Weda dengan mengambil pokok pikiran dan bentuk-bentuk rupa India purbakala serta kisah-kisah rohani yang tumbuh disana. Agama Hindu terbentuk dari campuran antara agama asli India dan kepercayaan bangsa Arya (Mukti, 1988, hlm. 93-94). Sejarah agama Hindu mulai pada zaman perkembangan kebudayaan besar di Mesopotamia dan Mesir. Antara tahun 3000 dan 2000 sebelum masehi, sudah ada bangsa-bangsa yang peradabannya menyerupai bangsa Sumeria.

2.3.1. Dewa

Secara etimologis, kata Dewa berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *Dev*, yang berarti sinar. Dev juga diartikan terang, karena pengertian Dewa adalah benda yang terang dan dianggap sebagai kekuatan alam yang mempunyai person (Sukardji, 1993, hlm. 55). Dalam Weda, Tuhan Yang Maha Esa dan para Dewa disebut Dewata, artinya cahaya berkilau, sinar gemerlap yang semuanya ditujukan kepada manifestasi Tuhan Yang Maha Esa, yang ditujukan kepada matahari atau langit, termasuk api, petir, atau fajar. Dewa adalah roh yang berkepribadian. Dewa berfungsi dan berperan memberi sinar, petunjuk, nasehat, perlindungan kepada manusia (Titib, 1996, hlm. 73).

2.4.1 Perkembangan remaja

Remaja usia 12-15 tahun dalam klasifikasinya adalah masa-masa awal usia remaja dimana pola pikir mereka yang logis sudah sampai pada tahap bisa mereka kemukakan kepada orang lain. Pada masa awal remaja ini mereka akan berusaha menjadi sosok berbaur dengan lingkungan pertemanannya, sehingga tidak jarang mereka akan mengikuti tingkah laku seperti kelompoknya dibandingkan pola keluarganya. Pada masa awal remaja ini mulai ada pengembangan moral yang didapat di lingkungan keluarganya digabung dengan moral yang ada di lingkungan kelompoknya dan sebagian akan tetap bertahan dan sebagiannya akan berubah. Perkembangan remaja yang bisa sangat terpengaruhi dari lingkungan luar ini harus menjadi perhatian dari pihak orang tua agar perkembangan moral, norma dan identitas diri berjalan selaras sesuai harapan orang tua (Singgih, 2008, hlm. 48).

2.4.2. Jenis Tema Bacaan

Pada usia ini remaja yang sudah dapat membaca dengan baik dan benar serta memiliki pilihannya sendiri untuk tema bacaannya yang ingin mereka konsumsi. Ch. Buhler menggolongkan jenis bacaan apa yang tepat dan sesuai dengan pembagian 5 fase usia. Pertama yaitu tema fantasi untuk usia 2-4 tahun, kedua adalah tema dongeng untuk usia 4-8 tahun, tema petualangan untuk 8-12 tahun, tema kepahlawanan 12-15 tahun, dan tema romantis untuk usia 15-20 tahun.

Pengklasifikasian tersebut menempatkan anak yang berusia 12-15 tahun berada pada penyuka bacaan dengan tema dongeng dan petualangan. Pada usia ini juga remaja menyukai cerita dengan penggambaran berupa karakter tertentu dengan plot cerita yang kuat dan tidak bertele-tele (Joko, 2003, hlm. 63-66).

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan menciptakan daya tarik. Ilustrasi adalah seni khusus yang menggunakan gambar untuk mempresentasikan atau mengekspresikan pernyataan visual. Ilustrasi adalah karya seni yang di produksi untuk komersial, biasanya berupa media cetak, animasi, *motion graphics*, dan desain web. Pembatasan kerja ilustrasi berada dibawah area desain grafis. (Graphic Design Basics, 2007, hlm. 157).

Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan dan menambah daya tarik desain. Penggunaan ilustrasi berlebihan dapat mengurangi keterbacaan dan membingungkan pembaca. Tujuan ilustrasi adalah:

- Menangkap perhatian pembaca
- Memperjelas konten
- Menunjukkan identitas
- Menunjukkan produk yang ditawarkan
- Menonjolkan keunikan produk
- Menciptakan kesan

(Teori dan Aplikasi DKV, 2010, hlm.51-52)

Buku cerita dan majalah banyak menggunakan ilustrasi karena dapat memancing imajinasi. Ilustrasi adalah bagian tambahan yang berfungsi sebagai sarana informasi untuk menarik dan memancing perhatian dan imajinasi pembaca. (Rustan,2009, hlm. 57)

2.6. Anatomi Buku

buku yang lengkap terdiri dari sampul, pendahulu, isi, dan penutup.

1. Sampul

Sampul sangat penting untuk menarik pembeli. Menurut Putra minat membeli buku terkadang datang ketika seseorang melihat sampul depannya. Sampul terdiri dari tiga bagian utama yaitu sampul depan, punggung buku dan sampul belakang.

a. Sampul depan

Sampul depan biasanya terdiri dari judul, nama penulis, penerbit dan edisi. Bagian terpenting dalam sampul buku adalah judul buku. Judul

buku sangat penting karena menggambarkan isi buku secara keseluruhan. Judul adalah nama yang diberikan untuk buku. Judul buku terbagi menjadi tiga jenis, yaitu judul umum, judul bab dan *sub*-bab. Judul umum adalah judul yang tampak pada sampul buku sedangkan judul bab dan *sub*-bab adalah judul didalam buku biasanya berupa judul konten.

b. Punggung buku

Punggung buku terdiri dari judul buku, nama penulis dan logo penerbit.

c. Sampul belakang

Sampul belakang berisi judul, logo dan nama penerbit.

2. *Preliminaries*

Preliminaries berisi halaman judul, halaman hak cipta, halaman pengantar, daftar isi dan daftar gambar atau istilah (jika ada). Berikut penjelasan tentang bagian *Preliminaries*.

a. Halaman judul

Halaman yang memuat judul, nama penulis dan logo penerbit.

b. Halaman hak cipta (*copyright*)

Berisi halaman hak cipta seperti nomor ISBN

c. Halaman persembahan

Berisi halaman dedikasi penulis dalam menciptakan bukunya.

d. Kata pengantar

Berisi kata-kata yang disusun penulis biasanya merupakan kata kunci bagi pembaca untuk memahami tulisan selanjutnya.

e. Daftar isi

Berisi daftar apa saja yang ada didalam buku beserta halamannya.

f. *Text matter* (konten)

Konten berisi pendahuluan, judul bab, dan *sub*-bab.

g. Penutup (*postliminiaries*)

Bagian penutup berisi daftar isi, daftar istilah, *index*, daftar putaka, dan daftar istilah.

2.7 Tipografi

Sihombing (2003) dalam bukunya menjelaskan bahwa tipografi bukan lagi pelengkap suatu statement visual, akan tetapi menjadi komunikasi grafis yang berbentuk buku, katalog atau brosur. Baik sebagai pelengkap suatu bentuk komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf memainkan peran sangat penting dalam keberhasilan suatu komunikasi grafis (hlm. 78). Untuk pemilihan jenis huruf atau font yang tepat, beberapa kriteria yang harus diperhatikan, antara lain :

1. *Clarity* (jelas)

Suatu huruf mempunyai fungsi tertentu yaitu harus dapat dilihat dengan jelas.

2. *Readibility* (dapat dibaca)

Keterbacaan dari jenis huruf tersebut, kualitas dan jenis huruf yang tepat untuk teks, sehingga kesatuannya menjadi tepat.

3. *Legibility* (mudah dibaca)

Menekankan apakah kita mudah membacanya atau tidak.

4. *Visibility* (mudah dilihat)

Menekankan pada keindahan jenis huruf tersebut sehingga mempengaruhi mudah tidaknya terlihat.

2.7. **Warna**

Warna memberikan sifat dan karakteristik dalam sebuah objek. Millman (2008) dalam bukunya *The Essential Principles of Graphic Design* menjelaskan bahwa warna memberi kesan berbeda dalam suatu benda. Budaya dan tradisi dapat memengaruhi representasi dalam suatu warna. Misalnya warna merah pada negara Cina memiliki arti membawa keberuntungan berbeda dengan negara Afrika selatan yang menganggap warna merah sebagai warna duka. Meskipun karakter warna tidak memiliki aturan khusus namun terdapat persepsi warna yang umum dan bersifat universal (hlm. 15).

1. Merah

Warna merah menunjukkan perasaan sayang, Memberikan rasa keberanian. Disisi positifnya warna merah mampu merangsang indra seperti meningkatkan nafsu makan dan gairah. Sedangkan sisi negatifnya, warna merah identik dengan bahaya dan kecemasan.

3. Warna Oranye

Warna oranye menunjukkan perasaan semangat, hangat dan optimis. Warna oranye merupakan simbol dari pertualangan, percaya diri dan sosial.

4. Kuning

Warna kuning menunjukkan kehangatan, ceria dan optimis. Warna kuning memberikan kesan aktif. Mengandung makna optimis, semangat, dan ceria. Warna kuning dapat merangsang aktifitas pikiran dan mental. Sifat negatif warna kuning adalah cemas, gelisah dan ketakutan.

5. Biru

Warna biru menunjukkan rasa damai, patuh, tenang, setia. Warna biru memberikan kesan menenangkan. Warna biru memberikan kesan profesional dan kepercayaan. Secara psikologi, warna biru muda dapat menenangkan pikiran dan warna biru tua merangsang pikiran untuk berkonsentrasi.

6. Hijau

Warna hijau menunjukkan rasa damai, segar, damai dan nyaman. Warna hijau identik dengan alam. Warna hijau mampu memberikan kesan tenang dan damai. Secara psikologi, warna hijau mampu membuat seseorang untuk berpikiran lebih terbuka dan rileks.

7. Coklat

Warna coklat menunjukkan keramahan, kehangatan, keseriusan dan juga kepercayaan. Warna coklat merupakan warna yang mengandung unsur bumi. Warna coklat memberi kesan hangat, nyaman, dan aman. Secara psikologis, warna coklat memberi kesan dapat dipercaya.

8. Hitam

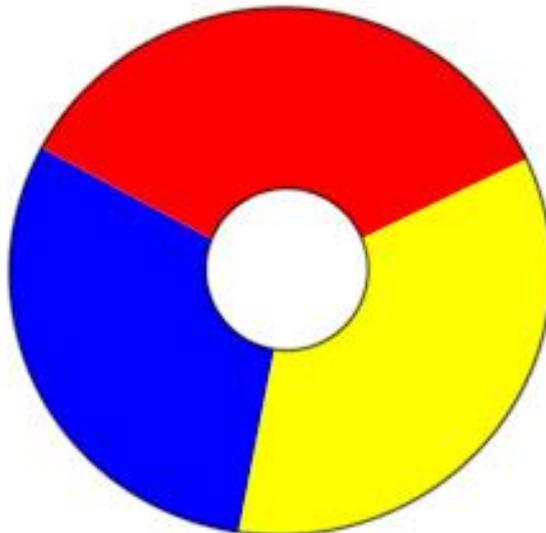
Warna hitam menunjukkan sifat modern, anggun, kekuasaan dan berwibawa.

Sifat negatif warna hitam adalah suram, gelap, jahat dan menakutkan.

9. Putih

Warna putih mempunyai sifat membuka pikiran karena warna putih memberikan kesan kebebasan dan terbuka. Dalam bidang kesehatan warna putih memberikan kesan bersih dan steril. Warna putih mempunyai arti suci dan bersih.

Menurut Dabner (2003, Hlm. 54) warna dikelompokkan menjadi :

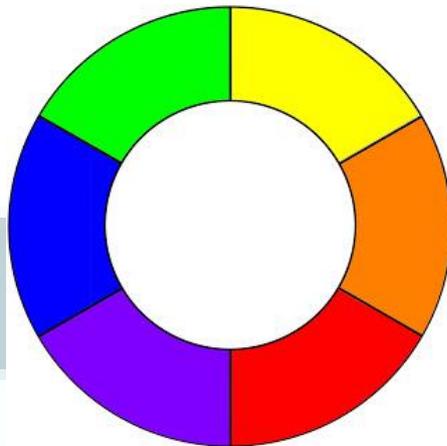


Gambar 2.1 diagram warna primer

(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

1. Warna Primer

Kuning, merah, dan biru merupakan warna primer. Ketiga warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain.



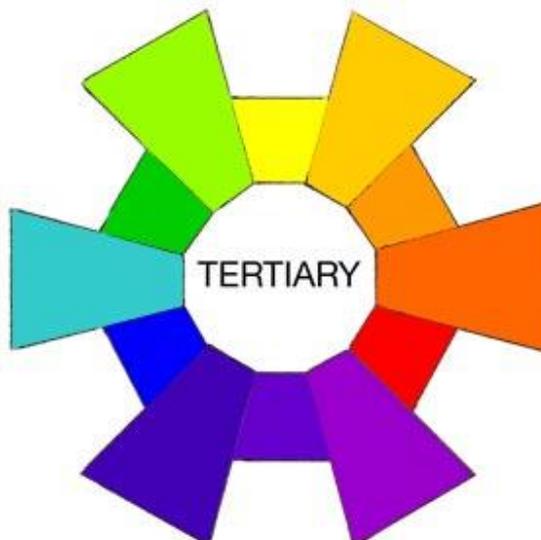
Gambar 2.2 diagram warna sekunder

(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

2. Warna Sekunder

warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari mengkombinasikan dua warna primer. Hijau, orange, dan ungu merupakan warna sekunder.

3. Warna Tersier

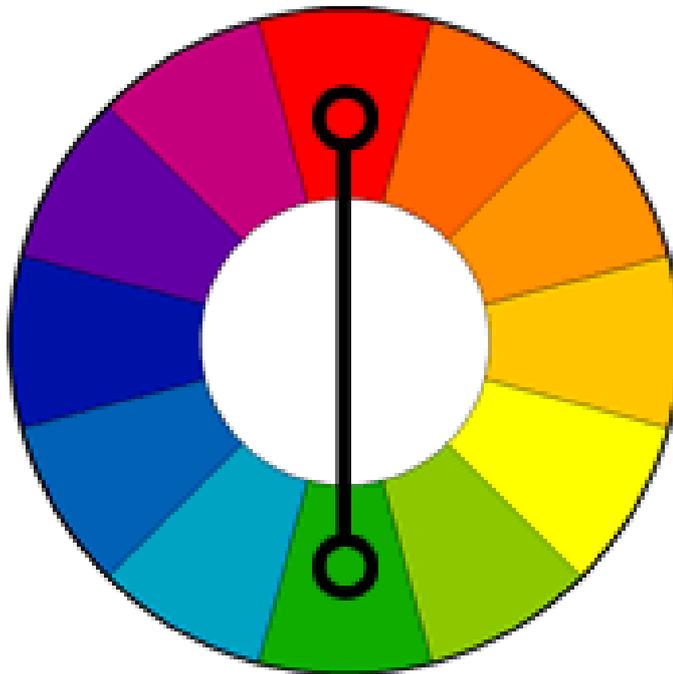


Gambar 2.3 diagram warna tersier

(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

Warna terier adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi satu warna primer dan satu warna sekunder.

4. Warna Komplementer



Gambar 2.7 diagram warna komplementer

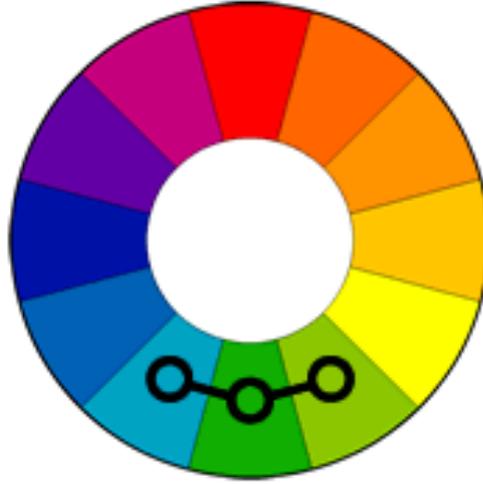
(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

Warna komplementer adalah warna yang memiliki posisi berhadapan dalam *color wheel*.

5. Warna Monokromatik

Warna monokromatik adalah warna yang terbentuk dengan *value* yang bervariasi dari satu warna.

6. Warna Analog

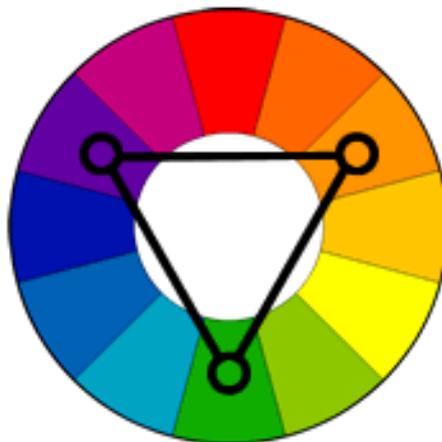


Gambar 2.8 diagram warna analog

(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

Warna analog adalah warna yang letaknya berdekatan dalam *color wheel* dan memiliki perbedaan kromatik yang sedikit diidentifikasi sebagai analog

7. Warna Triadik

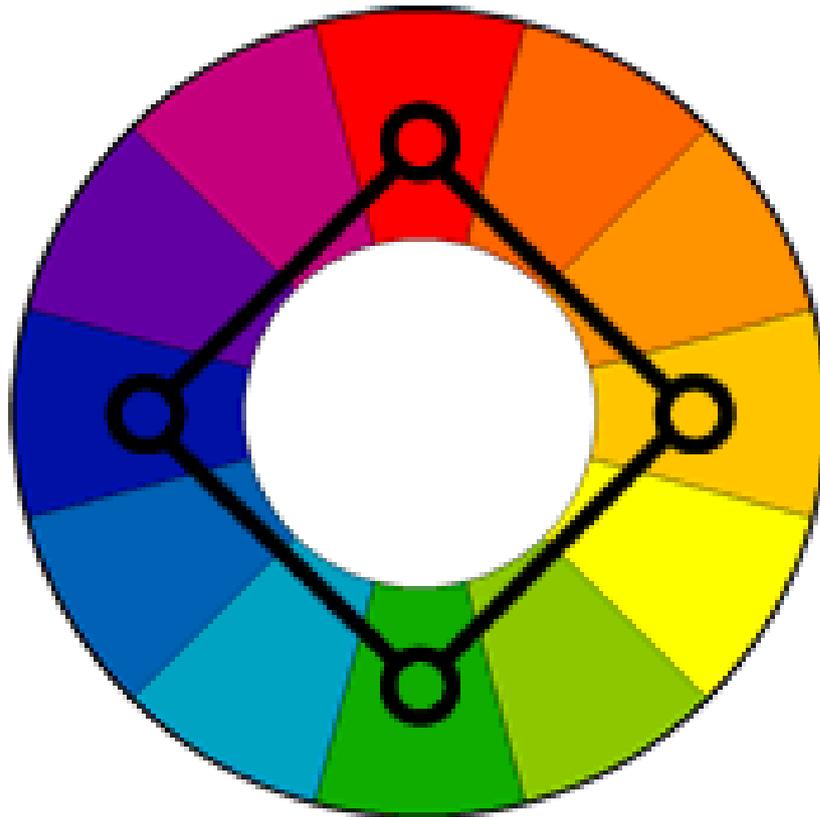


Gambar 2.9 diagram warna triadik

(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

Warna Triadik adalah warna yang sama jaraknya satu sama lain atau terletak di sudut-sudut sebuah segitiga.

8. Warna Kuadratik



Gambar 2.10 diagram warna kuadratik

(Sumber:<http://www.color-wheel-artist.com/primary-colors.html>)

Warna kuadratik adalah warna yang terbentuk dari bentuk persegi dalam *color wheel* dan diidentifikasi sebagai warna kuadratik

2.8. Hirarki

Karakter (*style*) dalam tokoh dapat dibagi berdasarkan tingkat kerumitan. Menurut Bancroft (2006) terdapat 6 tingkatan kerumitan gambar yaitu:

1. Iconic

Desain ini bersifat sederhana, ringan dan tidak terlalu ekspresif.

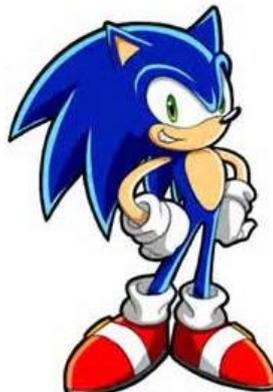


Gambar 2.11 Karakter iconic

(sumber:<http://en.wikipedia.com>)

2. Simple

Jenis desain ini bersifat simple namun lebih ekspresif dibandingkan karakter iconic.

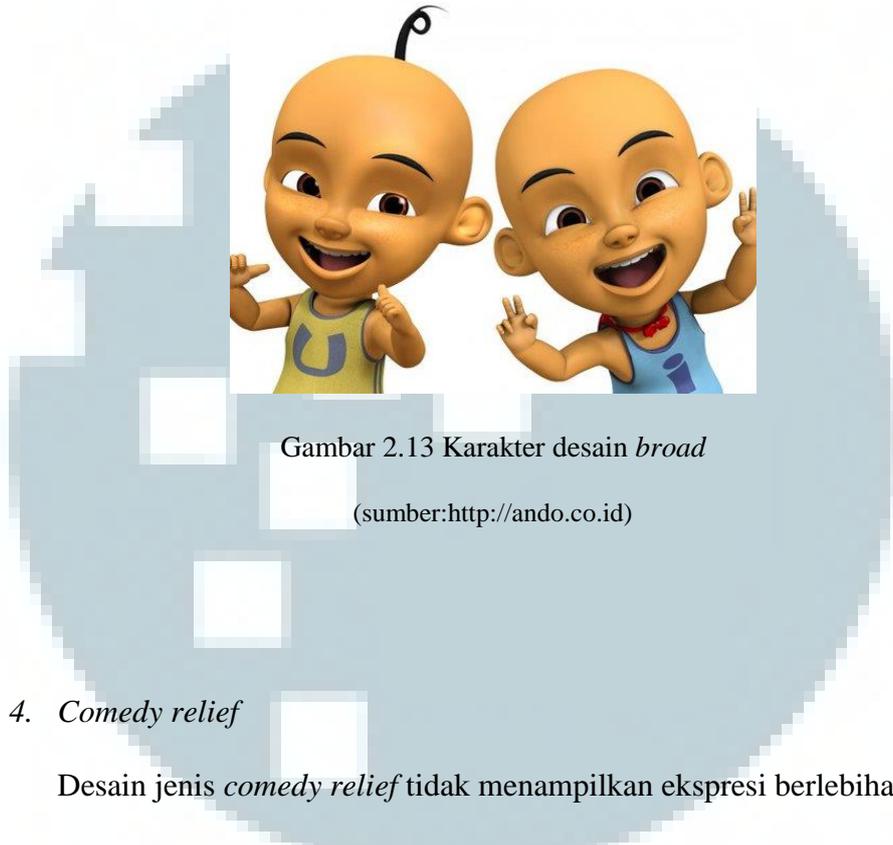


Gambar 2.12 Karakter simple

(Sumber: <http://www.sega.com>)

3. *Broad*

Jenis desain *broad* bersifat ekspresif dengan ekspresi yang dilebihkan

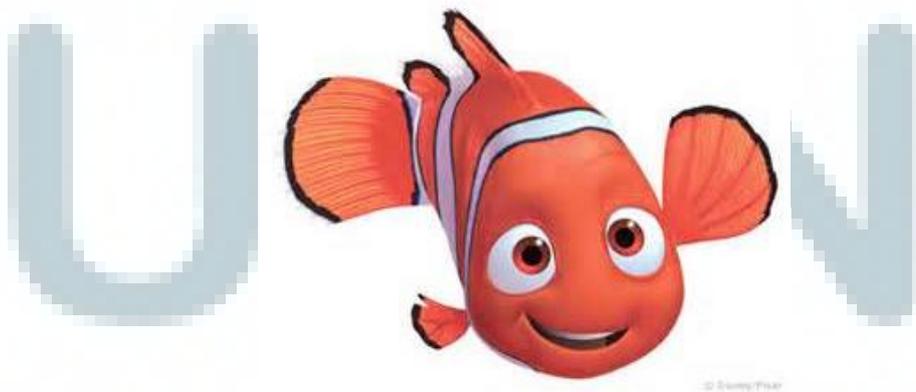


Gambar 2.13 Karakter desain *broad*

(sumber:<http://ando.co.id>)

4. *Comedy relief*

Desain jenis *comedy relief* tidak menampilkan ekspresi berlebihan seperti karakter *broad* karena jenis desain ini tidak menyampaikan humornya melalui *acting* dan dialog



Gambar 2.14 Karakter desain *comedy relief*

(sumber:<http://disneyfilm.net>)

5. *Lead character*

Karakter jenis ini memiliki ekspresi wajah yang realistis dan anatomi yang lebih realistis dibandingkan jenis karakter sebelumnya



Gambar 2.15 Karakter desain *lead char*.

(sumber:<http://disneyprincess.com>)

6. Realis

Jenis karakter ini memiliki tingkat realisme paling tinggi dibandingkan karakter sebelumnya. Seperti penggunaan cahaya dan bayangan yang lebih kompleks namun tetap dalam gaya karikatur.



Gambar 2.16 Karakter desain realis

(sumber: <http://dccomics.com>)

2.9. Bentuk Dasar

Sifat Seorang karakter dapat ditentukan dari bentuk dasarnya. Menurut Bancorf (2006, hlm. 32), Bentuk dasar dapat mewakili karakter tokoh. Adapun bentuk dasar yang dimaksud adalah:

1. Lingkaran



Gambar 2.7 Bentuk dasar lingkaran pada karakter

(sumber: <https://www.idology.com/blog/if-santa-claus-knows-who-your-customers-are-shouldn%E2%80%99t-you/>)

Bentuk lingkaran memberikan kesan *friendly* dan memiliki sifat dasar ramah dan universal.

2. Segi Empat



Gambar 2.18 Bentuk dasar segi empat pada karakter

(sumber: <http://www.comicvine.com>)

Bentuk dasar segi empat memberikan kesan kuat dan dominan

3. Segitiga



Gambar 2.19

(sumber: <http://www.hollyscoop.com/>)

2.10. Layout

Menurut Suriyanto Rustan, pada dasarnya layout di jabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep yang dibawanya. seiring perkembangannya definisi layout sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain, sehingga banyak yang mengatakan bahwa me-layout sama dengan mendesain.

Proses pembuatan layout terbagi kedalam tahapan-tahapan yaitu pembuatan konsep desain, penentuan media dan spesifikasi desain, pembuatan *thumbnail*, *desktop publishing*, kemudian tahap percetakan. Layout terdiri dari beberapa elemen desain yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat juga demi kenyamanan dalam membaca, memudahkan pembaca untuk menemukan informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Elemen tersebut dibagi menjadi tiga kategori, yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tak terlihat.

1. Elemen teks

Element teks terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, *sub-judul*, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate* dan *masthead*.

2. Elemen Visual

Elemen visual terdiri dari foto, *artworks*, infografis, garis, kotak, inset, dan poin.

3. Elemen tak terlihat

Elemen yang tak terlihat merupakan kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Elemen ini adalah hal pertama yang dirancang terlebih dahulu sebelum menyusun elemen teks dan visual. Seperti namanya elemen ini nantinya tidak akan terlihat pada hasil produksi. Element tak terlihat terdiri dari margin dan grid.

