



### **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.

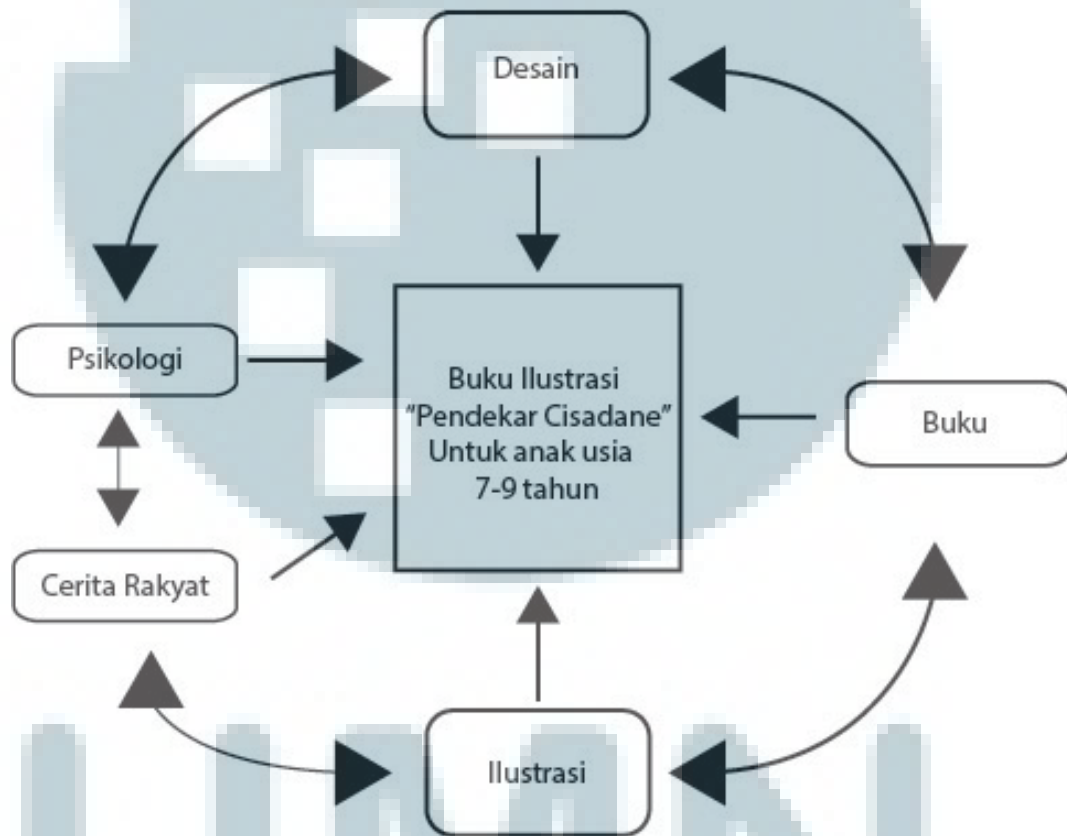
### **Copyright and reuse:**

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

Pengenalan lebih dalam mengenai buku ilustrasi cerita rakyat dengan target usia 7-9 tahun membutuhkan beberapa teori dasar. Berikut merupakan kerangka teori yang menjadi acuan dasar bagi penulis :



**Bagan 2.1 Kerangka Teori**

Di sini akan dijelaskan mengenai desain, dari segi warna, elemen dan prinsip desain, layout, dan tipografi sebagai dasar pembuatan karya. Kemudian dilanjutkan ke bahasan ilustrasi yang menjadi elemen utama dalam buku yang akan dibuat. Kemudian akan dibahas mengenai cerita "pendekar cisadane" yang

didapatkan melalui dinas kebudayaan Tangerang dan masuk ke pengetahuan *folklore* dan masuk ke cerita rakyat.

Beberapa teori buku juga menjadi hal penting untuk dilihat dan ditelaah untuk membuat karya ini. Seperti teori percetakan, terutama teori anatomi buku cerita untuk mengetahui bagian-bagian yang terdapat di dalam buku cerita. Dari hal ini, diharapkan buku yang dihasilkan bukan hanya memenuhi target yang dituju dari segi dan konten saja, tetapi juga lebih lanjut pada material yang digunakan pada buku tersebut.

Penjabaran berikutnya mengenai kondisi psikologi target sasaran yang berumur 7-9 tahun. Kondisi psikologi target penelitian dijabarkan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Hal ini penting untuk mengarahkan kepada tujuan agar pesan dapat tersampaikan.

Unsur-unsur dalam kerangka ini membantu menurunkan masalah yang diangkat menjadi topik penelitian. Hasilnya akan diarahkan pada pemecahan solusi dalam bentuk karya akhir yang ditentukan.

## **2.1. Desain Komunikasi Visual**

Menurut Harry Sulastianto, dkk dalam buku *Seni dan Budaya*, Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah kegiatan berusaha untuk memecahkan kebutuhan media komunikasi masyarakat yang di cetak karya desain grafis, diantaranya, buku, brosur, undangan, majalah, surat kabar, dan logo perusahaan (hlm. 11). Sedangkan menurut Richard Poulin dalam Buku *The Language of Graphic Design*, prinsip desain grafis merupakan kerangka untuk menggunakan

elemen dengan cara yang tepat dan efektif untuk menciptakan komunikasi visual yang bermakna dan di mengerti (hlm. 9). Safanayong (2006) menambahkan bahwa desain komunikasi visual memiliki empat fungsi yaitu memberikan informasi, memberi penerangan terhadap pikiran, membujuk audiens, juga untuk melindungi kemasan (khususnya desain kemasan) (Hlm. 3). Desain komunikasi visual atau desain grafis menyajikan desain visual sebagai bentuk komunikasi terhadap suatu pesan atau informasi dengan menggunakan teori dan teknik desain serta media yang sesuai dengan bentuk desain yang ingin dibuat.

## **2.2. Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis**

Dalam buku Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, elemen-elemen dasar desain grafis dua dimensi terdiri dari garis, bentuk, warna, nilai kontras, tekstur, dan ukuran (Supriyono, 2010, Hlm. 57).

### **1. Garis**

Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Alat yang dipakai untuk menggambar tersebut antara lain pensil, *ballpoint*, *pointed brush*, *mouse*, dan sebagainya. Wujud garis bervariasi sesuai kebutuhan. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberikan kesan lembut dan luwes. Garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan punya kesan fleksibel dan tidak formal.

## 2. Bentuk

Segala bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bentuk. Bentuk merupakan gabungan dari berbagai garis yang saling menyatu dan membentuk persegi, bola, segitiga, dan sebagainya.

## 3. Warna

Menurut Adams Marioka dalam buku *Color Design Workbook*, menjelaskan bahwa warna merupakan elemen yang kuat. Warna mempengaruhi manusia dengan menyediakan energi visual dan dari apa yang dilihat oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Indera penglihatan manusia hanya bisa menangkap warna dari gelombang cahaya yang masuk melalui mata, dan direspon oleh otak manusia. Hasil dari proses itu, manusia dapat melihat dunia ini dengan penuh warna. Berikut adalah kategori warna :

### a. Warna primer

Warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Kombinasi dari tiga warna ini akan menghasilkan warna-warna lainnya.

### b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan campuran dari dua warna primer. Contohnya, warna jingga hasil dari campuran warna merah dan kuning, hijau campuran dari warna biru dan kuning, ungu adalah campuran dari warna merah dan biru.

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran dari satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contohnya, merah dengan jingga.

d. Warna Komplementer

Warna komplementer memiliki posisi saling bersebrangan dalam *color wheel*. Saat warna tersebut di campurkan akan saling menetralkan dan akan meningkatkan intensitasnya.

e. Warna Monokromatik

Warna monokromatik menambahkan warna hitam atau putih pada satu warna.

f. Warna Analog

Warna analog merupakan warna yang dihasilkan dari warna yang posisinya saling berdekatan atau bersebelahan di *color wheel*. Perbedaan warna itu sangat tipis.

g. Warna Triadik

Warna triadik merupakan warna yang dihasilkan dari warna-warna yang letaknya sama jauhnya atau berada pada sudut dari *equilateral triangle juxtaposed* pada lingkaran warna.

h. Warna Kuadratik

Warna kuadratik merupakan warna yang dihasilkan dari warna-warna yang berada pada keempat sudut dari persedi atau *rectangle juxtaposed* pada lingkaran warna.

#### **4. Nilai Kontras**

Nilai kontras adalah seberapa gelap atau terangnya sebuah area desain. Nilai kontras memisahkan elemen-elemen layout, memberikan suasana tertentu. Perbedaan nilai gelap-terang dalam desain grafis disebut *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur *visual* secara kontras gelap-terang. Kontras *Value* bersifat relatif, yang dipengaruhi oleh *background* dan elemen-elemen lain disekitarnya, juga dapat digunakan untuk menonjolkan suatu pesan atau informasi.

#### **5. Tekstur**

Tekstur merupakan kualitas permukaan dari suatu bidang cetak seperti kertas, papan, dan karton. Tekstur terbagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual. Tekstur *tactile* adalah tekstur nyata, kita dapat merasakan permukaannya dengan jari-jari kita. Contohnya, menempelkan bidang dengan media lain seperti kertas, tissue, karton, dan lain-lain di bidang yang ingin diberikan tekstur. Sedangkan tekstur visual adalah ilusi, tekstur tersebut memberikan kesan seolah-olah bidang itu bertekstur, tapi saat disentuh bidang tersebut tidak bertekstur. Contohnya, membuat tekstur kertas bekas di bidang kosong memakai *adobe photoshop*.

#### **6. Ukuran**

Ukuran di maksudkan pada seberapa besar atau kecil dari desain atau bidang desain yang digunakan. Ukuran menunjukkan elemen yang terpenting untuk menarik perhatian dan mengepaskan seluruh elemen layout. Besar kecilnya

elemen *visual* perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi *visual* memiliki nilai kemudahan membaca yang tinggi.

### 2.3 Prinsip Desain

Saat melihat sebuah desain, mata manusia akan menerima beberapa masukan melalui optik yang bisa saja melebihi dari kemampuan otak manusia tersebut. Maka dari itu, saat kita sedang melihat sebuah desain seperti, poster, brosur, flyer, dan sejenisnya, kita sering kali melihat beberapa objek paling menonjol atau menarik perhatian yang ada di desain tersebut. Maksud dari melihat beberapa objek tersebut agar kita menerima informasi dari desain tersebut. Semua desain pasti akan berlomba-lomba untuk membuat desain terlihat menarik bagi para pembacanya. Seorang desainer grafis dapat membantu proses mendapatkan informasi bagi para pembaca dengan membimbing mata pembaca melalui sebuah struktur desain. Desain yang baik memperhatikan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain tersebut merupakan rumus yang perlu dipahami untuk membentuk sebuah desain yang baik. Menurut Robin Landa, Rose Gonnella, dan Steven Brower (2007, Hlm.150-210), Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan pembagian yang sama beratnya pada sebuah desain. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama dengan membagi berat secara simetris, kedua dengan membagi berat secara asimetris. Keseimbangan



simetris didapatkan dengan cara membagi berat menggunakan unsur-unsur *visual* pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah secara merata. Keseimbangan asimetris dicapai dengan menyusun elemen-elemen desain yang tidak sama, tetapi memberikan kesan seimbang.

## 2. Tekanan

Penekanan objek pada suatu desain dapat dilakukan dengan cara seperti menggunakan warna yang terang atau mencolok, menggunakan ukuran yang besar atau kecil, menggunakan font yang besar, dan membuat arah yang berbeda dari biasanya. Informasi yang dikira penting atau menjadi fokus utama pada desain tersebut, harus dibaca pertama kali oleh para pembaca.

## 3. Irama

Irama merupakan pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sedangkan variasi adalah pengulangan elemen *visual* disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

## 4. Kesatuan

Desain dikatakan menyatu secara keseluruhan tampak harmonis yang terjadi dari banyaknya elemen yang ada. Contohnya adalah penyatuan yang harmonis antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur desain lainnya.

## 5. Emphasis

Sebuah desain harus memiliki tingkat penekanan untung menangkap perhatian pembaca. Tanpa adanya tingkat penekanan tersebut, desain akan terlihat sangat monoton dan mati karena tidak ada sesuatu yang dapat menarik perhatian pembaca.

## 2.4 Layout

*Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang untuk mendukung sebuah konsep. Elemen *layout* dibagi menjadi tiga yaitu, elemen teks, elemen *visual*, dan *invisible element*.

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

Elemen *visual* adalah semua elemen yang bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Bisa saja dalam suatu *layout* hanya terdapat elemen teks dan tidak ada elemen *visual* nya, dan ada juga yang kebalikannya. Elemen *visual* tersebut yaitu, foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, inset, dan poin.

Elemen-elemen yang tergolong sebagai *invisible* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. Selayaknya fondasi atau kerangka sebuah bangunan, elemen inilah yang dirancang terlebih dahulu oleh desainer, baru kemudian menyusul elemen-elemen teks dan *visual*. Dan sesuai dengan namanya, *invisible elements* ini nantinya tidak akan terlihat pada hasil produksi (tidak ikut dicetak). Walaupun demikian elemen-elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting, apalagi bila *layout* akan

menggunakan elemen teks yang banyak atau banyak halamannya. Dalam kondisi seperti itu *invisible elements* akan bermanfaat sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*. *Invisible elements* terdiri dari *margin* dan *grid*. (Rustan, 2008: 23)

Selain elemen, *layout* juga memiliki prinsip. Prinsip *layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik. Formula ini akan bekerja dan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama ditambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus. Berikut adalah prinsip *layout* :

1. *Sequence*, banyak juga yang menyebutnya dengan istilah : hierarki/*flow*/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai terakhir yang boleh dibaca. Mengapa perlu *sequence*? Karena bila semua informasi itu ditampilkan sama kuatnya, pembaca akan kesulitan menangkap pesannya.
2. *Emphasis*, merupakan penekanan pada suatu objek yang ingin dijadikan pusat perhatian pembaca. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara seperti, memberikan ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen *layout* lainnya, warna berbeda sendiri dari elemen lainnya, posisi yang strategis atau menarik perhatian, dan menggunakan bentuk yang berbeda.
3. *Balance*, pembagian berat yang rata bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen yang diletakkan pada tempat

yang tepat. Ada dua macam keseimbangan suatu *layout*, yaitu :  
keseimbangan simetris dan tidak simetris.

4. *Unity*, prinsipnya sama dengan kesatuan antar elemen-elemen desain. Teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style*, dan lainnya. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

## 2.5 Ilustrasi

Ilustrasi tetap menjadi bentuk komunikasi visual meskipun ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis. Saat ini, ilustrasi seringkali melewati batas antara disiplin ilmu dan tradisi. Jantung ilustrasi adalah gambar, sebuah gambar dapat bersifat observasional atau interpretatif, dapat merefleksikan perasaan atau sebuah keadaan dan juga bisa untuk media penyampai informasi. Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate* yang memiliki arti menerangkan sesuatu. Gambar ilustrasi tersebut yang memperjelas suatu objek secara visual agar isi bacaan dapat dengan mudah diterima oleh pembaca. Ilustrasi terdiri dari dua jenis, yaitu ilustrasi realis dan nonrealis. Gambar realis yaitu gambar yang bentuknya benar-benar mengikuti bentuk asli dari bentuk yang digambar. Baik dari segi bentuk, ukuran, warna, dan sejenisnya. Gambar nonrealis yaitu gambar yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya, namun tidak lari dari tema yang dituju (Zeegen, 2009 : 35). Ilustrasi pun memiliki tipe seperti, *children's book's*. Sejak dulu jenis buku ilustrasi ini sangat kaya akan ilustrasinya, pada kenyataannya kesuksesan buku ilustrasi untuk anak ini bergantung kepada sang ilustrator tersebut. Pada kenyataannya, anak-anak sangat aktif menggabungkan antara kata-kata dan juga gambar yang ada di buku ilustrasi tersebut. Teks dan gambar harus bisa saling berhubungan dengan baik,

agar anak-anak bisa menjadi lebih tertarik untuk membacanya. Anak-anak lebih mengharapkan penyampaian cerita melalui gambar daripada teks.

## **2.6 Anatomi Buku Cerita Bergambar**

Menurut Denise Matulka dalam buku *A Picture Book Primer : Understanding and Using Picture Books*, ketika pembaca membuka buku cerita bergambar, mereka fokus pada gambar dan cerita kemudian memberikan respon secara spontan dengan gambar dan cerita. Anatomi buku merupakan bagian terpenting dalam pembuatan buku penulis secara fisik karena bila sebuah buku tidak memiliki anatomi yang sesuai dengan teori yang ada, maka pembaca pun akan tidak tertarik untuk membaca buku tersebut (Denise Matulka, 2008:199). Berikut ini merupakan anatomi buku cerita bergambar :

### **2.6.1 Book Jackets**

Persiapan saat ingin membuka buku dapat menjadi bagian paling memuaskan ketika sedang membaca. Bagaimana buku tersebut dirasakan bentuk dan ukurannya yang memberikan informasi kepada pembaca. Sampul buku akan menjadi sebuah keputusan kepada para calon pembeli untuk membeli sebuah buku. Sebuah sampul buku menyampaikan penggunaan praktis sebagai alat pemasaran untuk menawarkan pembaca sedikit intipan ke dalam sebuah buku. Sampul, informasi penting di dalam sampel mencakup biodata penulis dan ilustrator, informasi penerbit, harga, cerita singkat, dan sedikit ulasan tentang penulis.

### 1. Sayap Sampul

Sampul buku memiliki dua sayap tambahan, sayap pada bagian depan secara umum berisi tentang cerita, harga, dan target umur. Bagian belakangnya berisi tentang biografi singkat penulis dan ilustrator, ulasan dari tulisan sebelumnya dan informasi penerbit.

### 2. Bagian rusuk

Bagian ini pada umumnya adalah yang biasa orang lihat pada saat buku berada di sebuah rak. Skema dan tipografi dari bagian rusuk biasanya bercampur dengan desain sampul. Informasi yang berada di bagian rusuk biasanya judul, penulis, dan penerbit. Di bagian lipatan, rusuk biasanya disatukan secara hati-hati dengan sampul.

### 3 *Soft cover*

Bagian *cover* ada di depan dan di belakang dari sampul *hard cover* sebuah buku. Pada dekade terakhir, penerbit telah mencetak bagian depan dan belakang papan sebuah gambar buku dengan corak yang sama dengan sampul, tidak termasuk bagian sayap bagaimanapun sampul buku bertambah luas menjadi sebuah bagian desain penting untuk sebuah gambaran buku.

## 2.6.2 Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk sebuah buku cerita bergambar sangat menjadi kesan pertama kepada pembaca. Pembuatan buku tersebut sangat dipikirkan dengan matang untuk memutuskan ukuran trim atau ukuran asli dari sebuah halaman.

### 2.6.3 Paratext

Pembaca sering merespon secara spontan kepada sebuah buku cerita bergambar, melihat aspek desain yang menjadi kerangka sebuah buku cerita bergambar. Mungkin pembaca tidak nyaman untuk mendiskusikan desain atau memang tidak memiliki latar belakang untuk membahas desain dan bagaimana gambar dan teks bekerja.

## 2.7 Tipografi

Menurut Surianto Rustan dalam buku *Font & Tipografi*, istilah tipografi berkaitan erat dengan huruf dan percetakannya. Saat ini dunia tipografi telah berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, sinematografi, *interior*, arsitektur, *website*, dan produk desain lainnya. Penempatan teks pada suatu desain merupakan hal yang sangat penting, karena teks merupakan sumber informasi yang akan diterima para pembaca. Penempatan teks pada sebuah buku, sangat mempengaruhi *mood* dan *tone* cerita. Pengaturan kata dari sebuah buku harus berhubungan langsung dengan ilustrasi agar dapat mempengaruhi cerita. Dalam cerita, untuk menyeimbangkan teks dengan ilustrasi tidak lepas dari pengaturan seperti baris, jumlah kata dalam halaman, dan ukuran dari *typeface*. Berikut adalah jenis dari *typeface* (Rustan, 2011: 56) :

### 2.7.1 *Black Letter*

Jenis ini disesuaikan dengan bentuk tulisan tangan yang populer di masa abad pertengahan saat gaya *gothic* dan *celtic* muncul di Jerman dan Irlandia. Zaman itu, alat tulisnya adalah pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Contohnya adalah *Old English*, *Goudy Text*, *Lino Text*.

### **2.7.2 Humanist**

Berbeda dengan Jerman dan Irlandia, orang Italia tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan romawi kuno yang memiliki *negative space* cukup banyak sehingga tampak lebih ringan dan terang. Istilahnya adalah *White Letter* dengan contoh, *Centaur*, *Jenson*, *ITC*, *Berkeley*, dan *Forum*.

### **2.7.3 Old Style**

Karakter jenis ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras, dan berkesan lebih ringan. Gaya ini mendominasi industri pencetakan selama kurang lebih 200 tahun. Contohnya : *Caslon*, *Garamond*, *Sabon*, dan *Palatino*.

### **2.7.4 Transitional**

Jenis ini dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dari prinsip matematika, karena itu jenis ini semakin jauh dari sifat kaligrafis. Contohnya : *Times New Roman*, *Baskerville*, *Bell*, dan *Century*.

### **2.7.5 Modern**

Jenis ini muncul pada era *Modern Age* di abad 17 dan hampir lepas dari sifat kaligrafis *typeface* sebelumnya. Contohnya : *Bondoni*, *Didiot*, *Keppler*, dan *Else*.

### **2.7.6 Slab Serif**

Muncul di abad 19, jenis ini berguna untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan *flyer*. Contohnya : *Candida*, *Memphis*, dan *Serifa*.

### **2.7.7 Sans Serif**

Jenis ini populer di abad 20, menjadi bentuk ekspresi sikap penolkan terhadap nilai lama pada masyarakat tertentu. Jenis ini dinamakan *Sans Serif* karena tidak memiliki *serif*. Contohnya : *Helvetica*, *Futura*, *Optima*, dan *Gill Sans*.



### 2.7.8 *Script dan Cursive*

Jenis ini di desain menyerupai tulisan tangan seperti goresan kuas. *Script* memiliki garis yang tidak putus antar huruf, *Cursive* terputus. Contohnya : *Brush Script*, *Ex Ponto*, *linoscript*, dan *Pelican*.

### 2.7.9 *Display*

Jenis ini dibutuhkan di dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca pada abad 19. Jenis ini dibuat dengan ukuran besar dan diberikan ornamen-ornamen penghias yang lebih memprioritaskan keindahannya. Contohnya : *Rosewood*, *Bermuda*, *Umbra*, dan *Doodle*.

## 2.8 **Folklor**

Kata *folklore* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bearti adat-istiadat yang diwariskan secara turun menurun, tetapi tidak dibukukan. Arti lainnya yaitu cerita rakyat yang tidak dibukukan. *Folklore* terdiri dari beberapa jenis, cerita rakyat, sajak anak, mitos, cerita religius, balada, epos, fabel, dan legenda. (Sherman, 2008, hlm. 85).

Cerita rakyat merupakan bagian dominan dari *folklore*, yang terbentuk dari susunan dua kata yang masing-masing memiliki arti sendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata cerita bearti sebuah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). Sedangkan rakyat bearti penduduk suatu negara. Penggabungan dua kata tersebut bearti sebagai sebuah bentuk cerita yang mengisahkan tentang sebuah golongan masyarakat tertentu. Hal ini difokuskan ke beberapa hal seperti proses terbentuknya suatu tempat atau nama, cerita dari suatu fenomena, cerita moral

masyarakat dan cerita fantasi yang bersifat menghibur. Cerita rakyat juga merupakan sarana pendidikan moral dan kebudayaan bagi anak-anak karena sifatnya menghibur dan menarik. (Nettleton, 2008, Hlm. 56).

## **2.9 Cerita Rakyat dan Indonesia**

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia, negara yang dilalui oleh garis khatulistiwa ini terdiri atas 13.487 pulau dengan jumlah penduduk sebanyak 230 juta lebih jiwa (pada tahun 2010). Jumlah populasi yang besar dan luas wilayah belasan ribu pulau ini menghasilkan kebudayaan yang yang beraneka ragam. Terdapat lebih dari 300 kelompok etnis dan lebih dari 742 bahasa dan dialek yang berbeda-beda di Indonesia. Jumlah tersebut merupakan sebuah pernyataan bahwa Indonesia memiliki kekayaan dari segi sosial dan budaya dibandingkan dengan negara lainnya. Kekayaan budaya Indonesia telah berkembang sampai disebut-sebut sebagai gudang budaya (Dhave, 2012, Hlm. 71). Salah satu bentuk perkembangan budaya ini adalah ketersediaan kisah-kisah lokal yang diyakini masyarakat suatu daerah sebagai cerita yang benar-benar terjadi di masa lalu. Cerita rakyat dapat menjadi sebuah hal yang menghasilkan ritual penting bagi masyarakat. Sebagai contoh, kisah Nyi Roro Kidul yang legendaris dengan sebutan Ratu Pantai Selatan yang menciptakan ritual untuk menghormati tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

Keaneka ragaman cerita rakyat yang ada di Indonesia tidak hanya bersangkutan pada ritual dan mistis saja, tapi sampai juga pada sejarah terbentuknya sebuah daerah. Hal ini di ceritakan pada kisah sangkuriang yang diyakini erat kaitannya dengan keberadaan Gunung Tangkuban Perahu.

Perpustakaan Digital Budaya Indonesia menyatakan bahwa wilayah Asia merupakan wilayah yang didominasi oleh cerita-cerita kebudayaan yang tersebar secara lisan. Metode lisan ini ternyata menghasilkan karya-karya intelektual yang memiliki gagasan dan tingkat rumit yang sangat tinggi. Tradisi lisan atau *folklore* dan cerita rakyat mencerminkan suatu aspek kebudayaan yang secara langsung atau tidak langsung memengaruhi kehidupan rakyat. Yang membuat menarik adalah setiap cerita memiliki nilai moral, nilai moral inilah yang kemudian masuk kedalam benak masyarakat setempat dan menjadi aturan-aturan lisan (Perpustakaan Digital Budaya Indonesia, 2011). Hal yang sangat disayangkan, cerita-cerita rakyat yang mengandung nilai moral telah hilang karena kalah dengan cerita populer jaman sekarang yang mempunyai nilai-nilai kurang baik. Cerita rakyat dalam bentuk prosa terdiri atas mite, legenda, dan dongeng.

### **2.9.1 Mite**

Mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap terjadi dan suci oleh pemilik cerita. Mite di tokohi oleh para dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau dunia yang bukan seperti kita kenal saat ini.

### **2.9.2 Legenda**

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang di anggap sebagai suatu kejadian yang kejadian. Legenda sering dipandang sebagai sejarah, walaupun seringkali dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya.

### **2.9.3 Dongeng**

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang benar, berisi moral, atau bahkan sindiran.

### **2.10 Moral Anak**

Indonesia sebagai negara yang termasuk dalam Benua Asia, yaitu negara yang kental dengan tata krama dan norma-norma kebaikan dalam masyarakat. Norma-norma ini disalurkan secara lisan dan turun menurun, hal ini yang dikatakan sebagai sopan santun karena tidak ada aturan tertulis mengenai kebiasaan masyarakat dalam hubungan satu sama lain. Hal ini menjadi tradisi lisan dari generasi-generasi pendahulu yaitu hal yang dapat membentuk pola sopan santun dan cara bergaul yang baik. Media yang digunakan saat itu melalui cerita-cerita, dongeng, legenda, dan berbagai mitos yang sangat banyak jumlahnya di masa lalu. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang harus dijaga dengan sangat baik. Pendidikan nilai moral harus diberikan sejak usia dini. John Locke mengatakan anak merupakan pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan (Hastuti, 2012, Hlm. 11).

### **2.11 Psikologi Anak**

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya berjudul psikologi perkembangan, anak dengan rentan umur 7-9 tahun, memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

Menurut orang tua banyak yang menganggap bahwa tahap ini adalah tahap menyulitkan karena anak akan tidak patuh lagi terhadap perintah dan gampang dipengaruhi oleh teman-temannya. Khususnya anak laki-laki akan kurang

memperhatikan dan tidak bertanggung jawab terhadap pakaian dan benda-benda miliknya sendiri, maka orang tua memandang periode ini sebagai usia tidak rapih.

Menurut para pendidik, pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan mempelajari pelbagai keterampilan penting tertentu.

Menurut para ahli psikologi, usia berkelompok suatu masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya (Elizabeth B.Hurlock, 2005, Hlm. 146).

Beberapa hiburan yang digemari pada akhir masa anak-anak :

### **2.11.1 Membaca**

Anak lebih menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan dimana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri, ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah dari pada lingkungan kaku dan interaksi kelompok negatif dari orang-orang kota. Yang penting ia ingin akhir cerita yang bahagia.

### **2.11.2 Buku cerita bergambar**

Terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyenangi buku cerita bergambar, baik yang bersifat lelucon atau petualangan, buku cerita bergambar

menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak.

### **2.11.3 Film**

Menonton film merupakan salah satu kegiatan kelompok yang digemari, meskipun beberapa anak pergi sendiri ke bioskop atau dengan anggota keluarga. Ia gemar film-film kartun, kisah-kisah petualangan dan film-film tentang binatang.

### **2.11.4 Radio dan Televisi**

Televisi lebih populer daripada radio, meskipun anak senang mendengarkan musik atau berita-berita olah raga yang tidak disiarkan di televisi. Menonton televisi merupakan salah satu hiburan yang disukai oleh sebagian anak-anak. Mereka senang pertunjukan kartun dan acara-acara lain yang diperuntukan bagi tingkat usianya di samping acara-acara untuk orang dewasa.

### **2.11.5 Melamun atau Berkhayal**

Anak yang kesepian di rumah dan mempunyai sedikit teman bermain sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia membayangkan diri sendiri sebagai “pahlawan yang menang” dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam hidup sehari-hari.

## 2.12 Percetakan

Pembuatan sebuah buku tidak pernah lepas dari pengaruh percetakan. Pemilihan bahan cetak dan proses *finishing* buku sangat penting mengingat hal tersebut akan berhubungan dengan target (Rustan, 2008, Hlm. 15).

### 2.12.1 Kertas

Media yang digunakan dalam percetakan, menurut Kaj Johansson, Peter Lundberg, dan Robert Ryberg dalam buku yang berjudul, *A Guide to Graphic Print Production*, terbagi menjadi beberapa jenis yang diuraikan sebagai berikut :

1. Kertas *Coated* atau *Uncoated*

Kertas jenis *coated* terbagi lagi ke dalam penggolongan berdasarkan jenis *coat* atau lapisan yang digunakan, *Lightly Coated*, *Medium Coated*, dan *Highly Coated* atau *Art Paper*. Kertas jenis *Coated* memiliki permukaan yang lebih halus sehingga memberikan hasil cetak yang lebih baik.

2. Kertas *matte / silk* atau *glossy*

Kertas terbagi menurut permukaannya. Permukaan kertas dapat diolah sedemikian rupa untuk memberikan kualitas hasil cetak sesuai kebutuhan. Permukaan jenis *glossy* memberikan kualitas tinggi pada hasil cetak berupa gambar dan warna. Tingkat keterbacaan teks pada permukaan *glossy* tergolong rendah karena permukaan *glossy* bersifat licin dan memantulkan cahaya.

### 2.12.2 Teknik Percetakan

Menurut buku *layout* dari Suriyanto Rustan (2008, hlm. 15), saat ini terdapat lima macam teknik cetak yang umum digunakan, yang penulis akan gunakan adalah teknik *digital Printing*. Teknik ini cocok untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar.

### 2.12.3 Teknik *finishing*

Sebuah buku membutuhkan *finishing* dalam bentuk penjilidan pada bagian halaman buku. Meskipun merupakan tahap akhir, *finishing* dan penjilidan memiliki peran besar dalam kesuksesan sebuah hasil cetak. Teknik penjilidan dapat dibagi menjadi tiga area sebagai berikut (Johansson, dkk., 2007, hlm. 390-393):

#### 1. *Metal Sticking*

Proses ini merupakan penjilidan dengan menggunakan bahan logam seperti staples untuk menyatukan lembaran hasil cetak. Terdapat dua jenis *metal sticking*, yaitu *block sticking* dan *saddle sticking*. *Block sticking* dilakukan dengan menjepit lembaran hasil cetak menggunakan staples pada salah satu sudut hasil cetak. *Saddle sticking* dilakukan dengan mengaplikasikan staples pada bagian tengah buku.

#### 2. *Glue Binding*

Teknik ini digunakan saat jumlah lembaran yang ingin di jilid terlalu banyak dan tidak bisa di lakukan dengan teknik *metal sticking*. Teknik ini relatif lebih murah dan memberikan beberapa keuntungan, salah



satunya adalah menyediakan ruang kosong di bagian jilid. Bagian tersebut dapat digunakan sebagai tempat judul buku. Teknik ini menggunakan proses pemanasan dan penekanan untuk menyatukan dan meratakan tepi lembaran hasil cetak yang disatukan.

### 3. *Thread Sewing*

Teknik ini diawali dengan melipat lembaran-lembaran yang akan disatukan. Langkah berikutnya dengan menjahit bagian tengah lipatan lembaran tersebut dan bukan melemnnya. Teknik ini merupakan teknik yang tradisional. Teknik ini harus memperhatikan serat lembaran yang digunakan, serat dan jahitan harus menyilang agar hasil menjadi kuat.

## **2.13 Kriteria Buku Cerita Bergambar**

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

Oleh karena itu, diperlukan kriteria buku cerita bergambar yang perlu diperhatikan, yaitu :

### **2.13.1 Memiliki Nilai Moral**

Cerita yang diangkat harus memiliki nilai moral yang bisa diterima oleh anak-anak. Contohnya, tema yang memberitahukan untuk membuang sampah pada tempatnya, kejujuran, dan juga keberanian. Nilai moral ini sangat berpengaruh

kepada anak, karena saat mereka membaca, mereka akan mengingat dengan baik cerita tersebut dan kemungkinan besar akan dipraktikan.

### **2.13.2 Pemilihan Gambar**

Gambar yang ingin dibuat harus sesuai dengan kesukaan dan juga norma-norma dari target, contohnya kekerasan, pelencengan nilai-nilai tertentu yang berhubungan dengan sistem sosial dan budaya. Pilihan ukuran gambar juga biasanya disesuaikan dengan umur target.

### **2.13.3 Penggunaan Bahasa**

Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur kekasaran, pornografi, rasis, dan hal lain yang mengganggu proses pikiran anak. Gunakan bahasa yang sederhana dan juga bisa dipahami oleh target sesuai dengan usia.

### **2.14 Sungai Cisadane**

Menurut BPLHD (Badan Pengelola Lingkungan Hidup) Jawa Barat, Sungai Cisadane berawal dari Gunung Salak mengalir melalui Kota Bogor dan Tangerang kemudian bermuara di Laut Jawa. Panjang sungai Cisadane sampai ke Mauk (Kabupaten Tangerang) adalah 137,8 km, dengan rata-rata kemiringan dari hulu (43,019 m) sampai ke Mauk (+ 2m) adalah 21,9%.

Sungai Cisadane yang terbentang dari Kota Bogor hingga Kabupaten Tangerang memiliki fungsi penting yaitu untuk memenuhi hajat orang hidup orang banyak dengan segala aktivitasnya. Salah satunya adalah bahwa air Sungai Cisadane digunakan untuk sumber bahan baku air minum. Pada saat ini keadaan sungai Cisadane cukup memprihatinkan karena tidak terurus dan dipenuhi oleh

sampah. Tidak heran jika di kawasan Sungai Cisadane ini sering terjadi banjir sesuai dengan berita yang di muat di harian Kompas pada tanggal Rabu, 22 Januari 2014 dimana sungai Cisadane di Kota Tangerang, Banten meluap dan menggenangi perumahan warga serta jalan di sekitarnya.

### **2.15 Buku Ilustrasi Anak**

Buku cerita anak tidak seperti layaknya buku orang dewasa karena buku anak lebih banyak mengandung isi ilustrasi dibandingkan dengan teksnya. Buku ilustrasi anak harus berisi ilustrasi yang mampu mengkomunikasikan cerita dari tiap halaman buku tersebut (Artson, 2011, Hlm. 154). Orang tua juga penting dalam turut serta di dalam membaca buku untuk anak. Anak akan membangun imajinasinya dengan melihat ilustrasi gambar dalam buku bacaan (Sugihastuti, 2013, Hlm. 29). Kesuksesan buku ilustrasi anak bergantung pada ilustratornya karena imajinasi seorang anak akan muncul bila gambar visual memiliki makna mendalam yang dikombinasikan dengan kata-kata (Mendelowitz, 2007, Hlm. 315).

UMMN