



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.

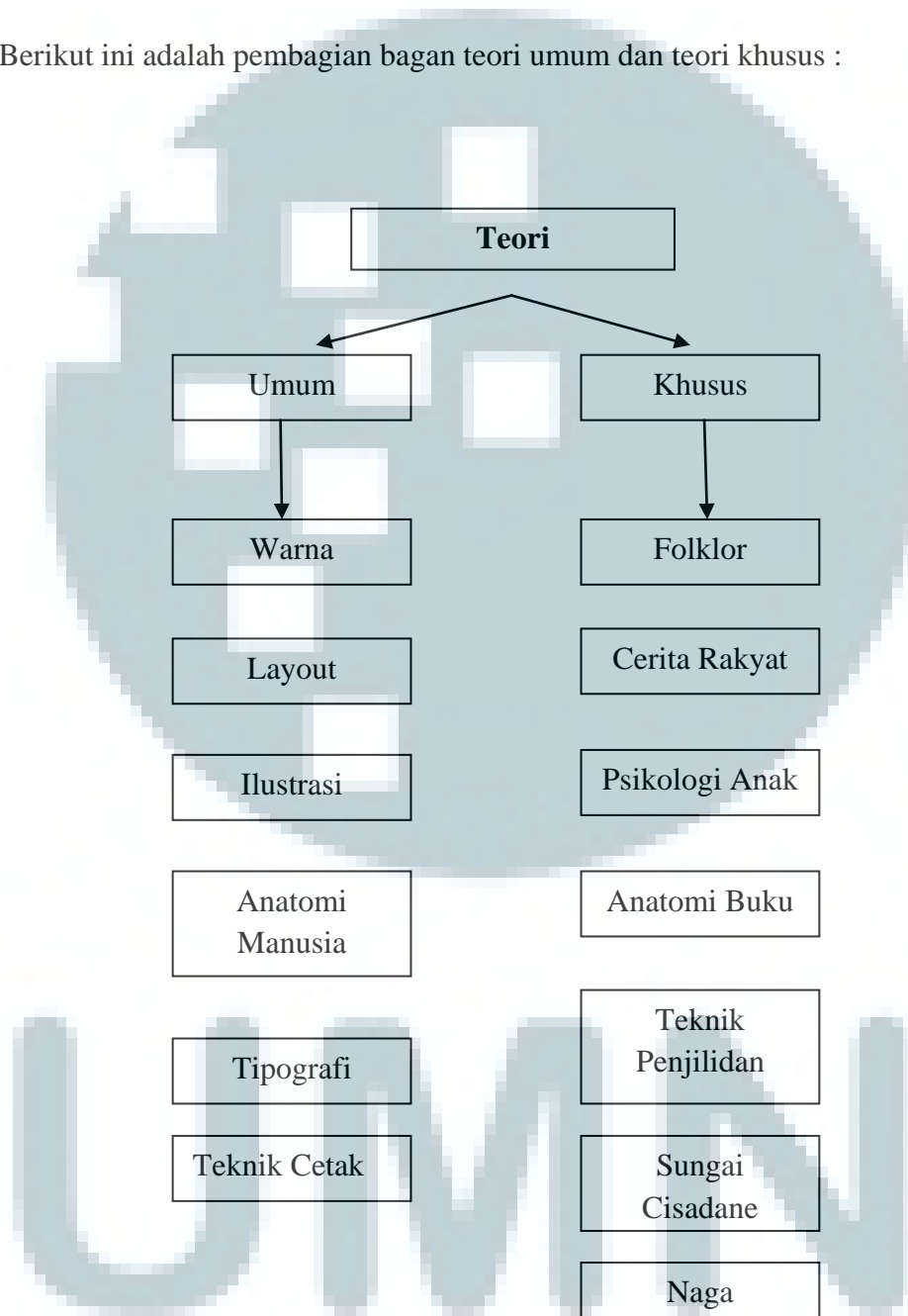
Copyright and reuse:

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

Berikut ini adalah pembagian bagan teori umum dan teori khusus :



2.1 Teori Umum

2.1.1 Warna (color)

Warna merupakan salah satu elemen visual yang paling menarik. Dalam penggunaannya harus secara hati-hati Karena jika pemakaiannya kurang tepat maka dapat merusak citra atau kesan yang ditimbulkan.

Supriyanto (2010,hal.17) mengatakan dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

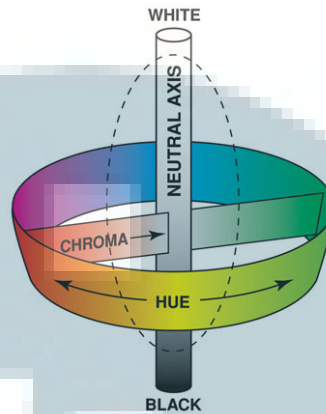
- Hue – Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru, hijau, kuning, dan seterusnya.



Gambar 2.1 Colour Wheel

(Sumber: <http://ezdiydecorating.com>)

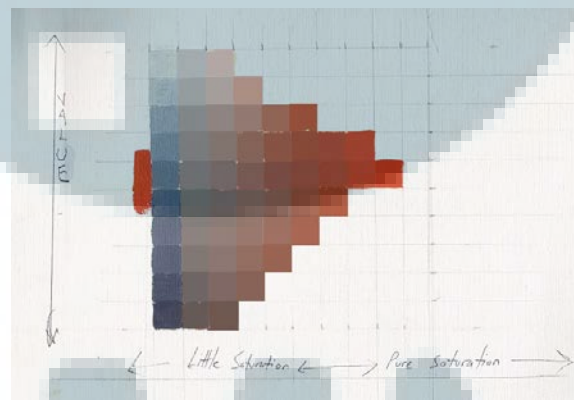
- Value – Terang gelapnya warna.



Gambar 2.2 Value

(Sumber: <http://ezdiydecorating.com>)

- Intensity – Tingkat kejernihan warna.



Gambar 2.3 Intensity

(Sumber: <http://ezdiydecorating.com>)

Hue dibagi menjadi tiga golongan yaitu warna primer, skunder dan tersier. Warna primer yaitu warna merah, biru, kuning, warna skunder yaitu warna yang dihasilkan dari pencampuran antara dua warna primer, warna tersier yaitu kuning

– oranye, kuning – hijau, biru – ungu, merah – ungu, biru – hijau dan merah – oranye.

Dalam percetakan hanya terdapat empat warna pokok yang disebut CMYK (cyan,magenta,yellow,black). Secara visual warna dibagi menjadi dua golongan yaitu warna dingin dan warna panas. Warna dingin memberi kesan pasif dan damai seperti warna hijau dan biru sedangkan warna panas memberi kesan hangat dan aktif seperti warna merah, oranye, kuning (Supriyanto, 2010).

2.1.2 Layout

Surianto Rustan (2008,hal.74) mengatakan bahwa sebuah buku tidak pernah terlepas dari tata letak elemen atau *layout*. Dalam membuat sebuah *layout* terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, prinsip-prinsip tersebut adalah.

1. *Sequence* / urutan

Sequence sering disebut juga dengan kata hierarki/*flow*. Kita membuat prioritas dan mengurutkannya dari yang harus dibaca pertama hingga yang paling akhir.

Hal ini dibutuhkan agar pembaca dengan mudah membaca informasi yang disajikan dan menangkap pesan yang ingin disampaikan. Dengan adanya *sequence* akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan.

2. *Emphasis*/ penekanan

Emphasis merupakan penekanan yang kuat sehingga menjadi pusat perhatian / *point of interest*. *Emphasis* dapat diciptakan dengan cara memberi ukuran yang

besar dibandingkan dengan elemen-elemen layout lainnya di halaman tersebut, warna yang kontras atau berbeda sendiri dari latar belakang dan elemen lainnya. Posisi yang strategis dan style yang berbeda dari yang lain juga dapat membentuk *emphasis*.

3. *Balance* / keseimbangan

Balance merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Pembagian berat disini bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi elemen, akan tetapi lebih untuk menghasilkan kesan seimbang dengan cara meletakkan elemen ditempat yang tepat. Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

4. *Unity* / kesatuan

Unity adalah kesatuan dari elemen - elemen desain secara keseluruhan. Teks, gambar, warna, ukuran, posisi, style, dan lainnya. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat sehingga elemen yang terlihat secara fisik dapat selaras dengan pesan yang ingin disampaikan di dalam kosepnya.

2.1.3 Ilustrasi

Ana Yuliantanti (2007,hal.7) mengatakan ilustrasi dibuat untuk menyederhanakan konsep atau objek yang sulit dijabarkan dengan kata-kata. Sedangkan Edi Purwanto (2007, hal. 7) mendefinisikan ilustrasi sebagai “Gambar yang berfungsi untuk menghidupkan tulisan. Bayangan yang ada dalam pikiran akan lebih jelas

dengan bantuan gambar tersebut. Sebuah karya tulis akan lebih bermakna dan hidup jika di lengkapi dengan ilustrasi. Sehingga pembaca tidak akan jenuh akan hal yang dibacanya.” Definisi terakhir berasal dari Syamsul Arifin (2008, hal. 69), yaitu “Ilustrasi adalah sebuah gambar yang mampu menyegarkan halaman buku serta mampu memberikan penjelasan setara seribu kata.”.

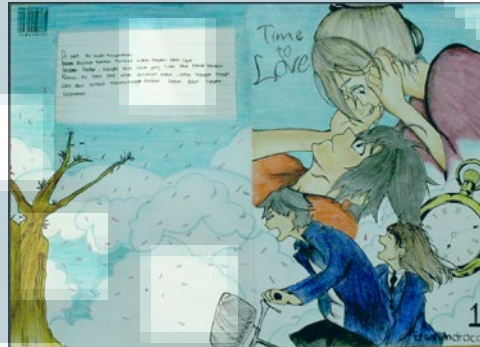
Dari setiap definisi yang telah disebutkan, bisa di simpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang menghias sebuah buku bacaan agar tidak membuat pembaca cepat jenuh karena gambaran tersebut mewakili tulisan bacaan yang ada sehingga mudah di pahami oleh pembaca.

Dalam buku yang berjudul “*What is Illustration?*” oleh Lawrence Zeegen (2009, hal. 6) mengatakan bahwa ilustrasi bukanlah sebuah seni dan juga bukanlah sebuah desain grafis. Sebagai suatu disiplin, ilustrasi berada di posisi antara seni dan desain grafis. Ilustrasi menggambarkan tentang ekspresi pribadi dan juga memenuhi permintaan konsumen. Ilustrasi dibuat untuk membantu memahami tentang sesuatu agar memungkinkan untuk direkam, menjelaskan, dan di komunikasikan dalam kehidupan. Ilustrasi juga merupakan salah satu bentuk langsung dari komunikasi visual.

Dalam buku yang berjudul “*The Fundamentals of Illustration*” oleh Lawrence Zeegen (2005, hal. 18) mengatakan bahwa Ilustrasi mendorong orang untuk berpikir serta mendapatkan pengertian yang lebih mendalam. Adapun jenis-jenis ilustrasi menurut Lawrence Zeegen (2005, hal. 59) yaitu:

1. Ilustrasi Tradisional

Penggambaran ilustrasi dengan menggunakan pensil, pena, pensil warna, dan kertas sebagai varian media.



Gambar 2.4 Ilustrasi Tradisional

(Sumber: Pribadi Penulis)

2. Ilustrasi Digital

Penggambaran ilustrasi dengan menggunakan komputer sebagai varian mediana, salah satu teknik yang dapat digunakan adalah digital painting.



Gambar 2.5 Ilustrasi Digital

(Sumber: Pribadi Penulis)

3. Mixing media

Penggabungan dari tradisional ilustrasi dengan digital ilustrasi untuk menciptakan sebuah varian ilustrasi yang baru.



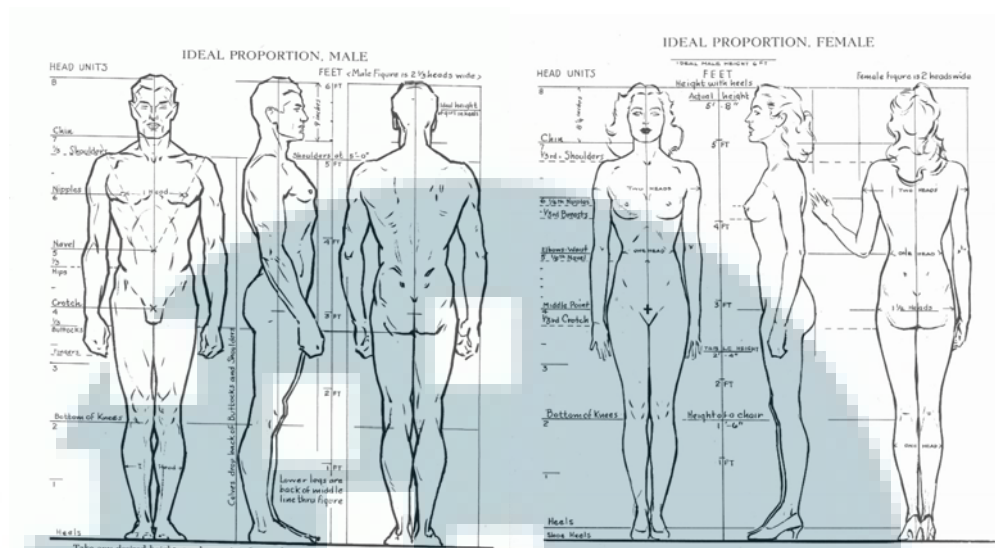
Gambar 2.6 Mixing Media

(Sumber: Pribadi Penulis)

Ilustrasi juga bisa di bagi menjadi 2 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. Gambar nonrealis yaitu gambar yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya, namun tidak lari dari tema yang dituju (zeggen, 2009 : 35).

2.1.4 Anatomi Manusia

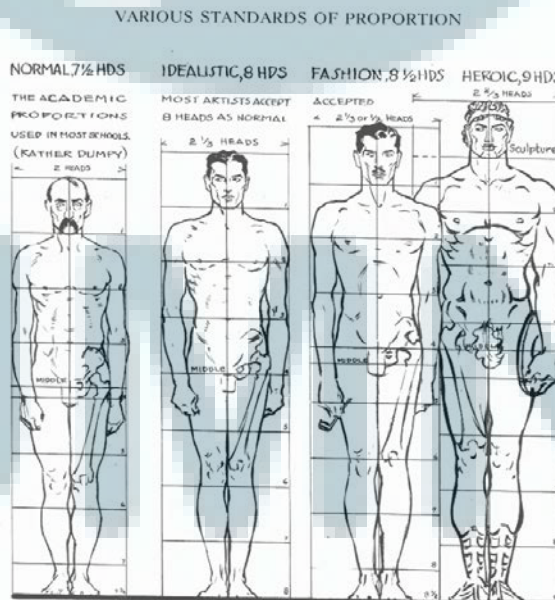
Anatomi merupakan cabang dari biologi yang berhubungan dengan struktur dan organisasi makhluk hidup. Anatomi bisa juga sering disebut sebagai ilmu urai struktur tubuh (wibowo, 2010: 2). Menurut Andrew Loomis dalam bukunya yang berjudul *figure draw* proporsi anatomi tubuh manusia berbeda antara lelaki dan perempuan.



Gambar 2.7 Proporsi tubuh manusia

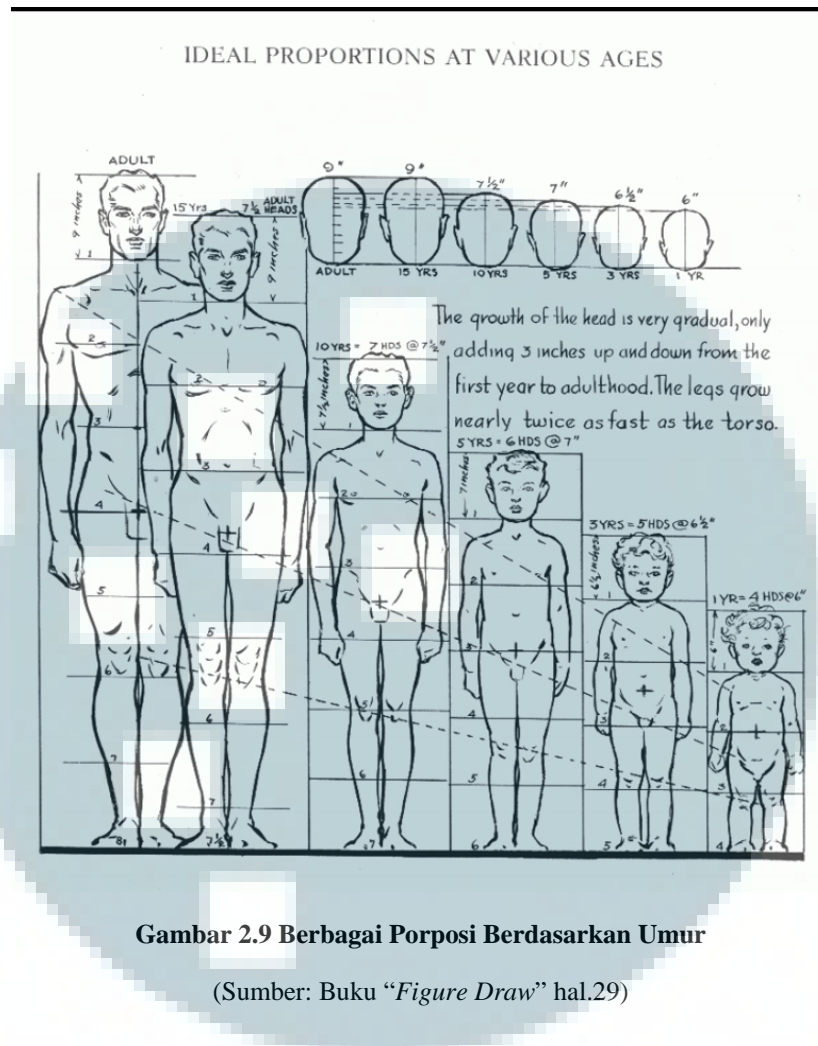
(Sumber: Buku “*Figure Draw*” hal.26-27)

Berbagai standar proporsi pun dipengaruhi dari sifat yang dimiliki karakter selain itu umur juga mempengaruhi proporsi gambar dari anatomi manusia.



Gambar 2.8 Berbagai Standar Porposi

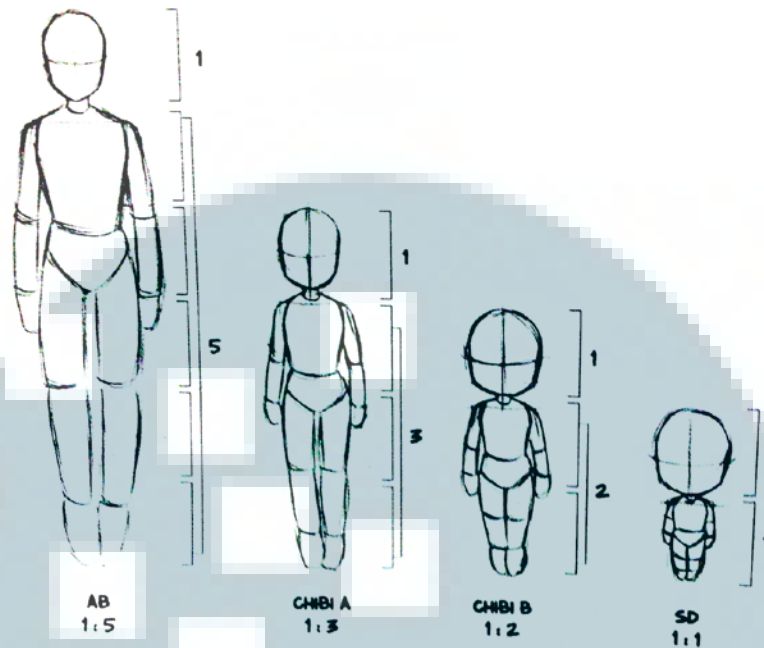
(Sumber: Buku “*Figure Draw*” hal.28)



Gambar 2.9 Berbagai Porposi Berdasarkan Umur

(Sumber: Buku "Figure Draw" hal.29)

Pada pembuatan buku ilustrasi ini akan digunakan jenis gambar yang di sederhanakan / *deform* yang berhubungan dengan gaya gambar *nonrealis* atau kartu. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Ibu Chrysant Karmadi seorang psikolog anak, bahwa anak-anak lebih menyukai tampilan gambar yang sederhana. Berikut ini adalah perbanding proporsi penyederhanaan dan penyederhanaan pada detail yang mungkin akan terjadi.



Gambar 2.10 Berbagai Porposi Deformasi

(Sumber: Buku "*How To Draw Chibi*" hal.10)



Gambar 2.11 Berbagai Transformasi Detail

(Sumber: Buku "*How To Draw Chibi*" hal.14)

2.1.5 Tipografi

Menurut Suriyanto Rustan (2010,hal.5), istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan percetakannya. Mekan tipografi pada masa kini makin meluas seiring dengan pengaruh perkembangan teknologi. Saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain.

Menurut Danise I Matulka (2008,hal.17), Tipografi melibatkan seni dalam memilih gaya tulisan dan mengatur cetakan dari halaman. Tipografi membantu desainer dalam menangkap isi pesan dari cerita, ketika kombinasi antara typeface, ukuran dan pengaturan, tipografi menjadi seni. Tipografi sangat berkaitan dengan layout. Layout teks penting untuk sebuah desain dari buku cerita bergambar.

Penempatan dari teks merupakan bagian penting dari desain buku, dimana teks tersebut ditempatkan dalam sebuah halaman yang mempengaruhi mood dan tone dari cerita. Pengaturan kata dari sebuah buku harus berhubungan langsung dengan ilustrasi, karena pengaturan teks mempengaruhi cerita. Dalam pembuatan cerita, untuk menyeimbangkan teks dengan ilustrasi tidak terlepas dari pengaturan seperti panjang baris, jumlah kata dalam halaman, dan ukuran dari typeface.

Typeface merupakan ukuran karakter-karakter yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-Karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten. Istilah typeface lebih mengarah pada bentuk / desain huruf yang digunakan. (Rustan, 2010:18)

Menurut Danise I. Matulka (2008, hal.19), dalam memutuskan untuk memilih jenis typeface, desainer dianjurkan untuk membaca dan dapat merasakan isi cerita. Typeface dipilih untuk menciptakan pernyataan desain, yang kemudian memungkinkan akan berhasil atau tidak. Sebelum computer menjadi hal yang biasa di dunia percetakan, desainer terbatas untuk memilih typeface. Dengan perluasan penggunaan computer dalam penerbitan industry, pemilihan typeface sekarang hampir tidak ada habisnya. Keputusan seorang desainer harus memutuskan ukuran, warna, dan gaya.

Ukuran teks dapat ditambah atau dikurangi untuk memberikan emphasize atau tekanan tertentu yang merupakan bagian dari cerita. Ukuran dari teks dalam sebuah buku cerita bergambar melibatkan beberapa pertimbangan yaitu jumlah kata yang digunakan dan ukuran dengan standar halaman yang sudah ditentukan. Ukuran typeface yang terlalu kecil akan sulit di baca bagi seorang anak untuk dibaca. Semakin besar ukuran typeface, maka akan muncul dan terlihat lebih berat dan gelap.

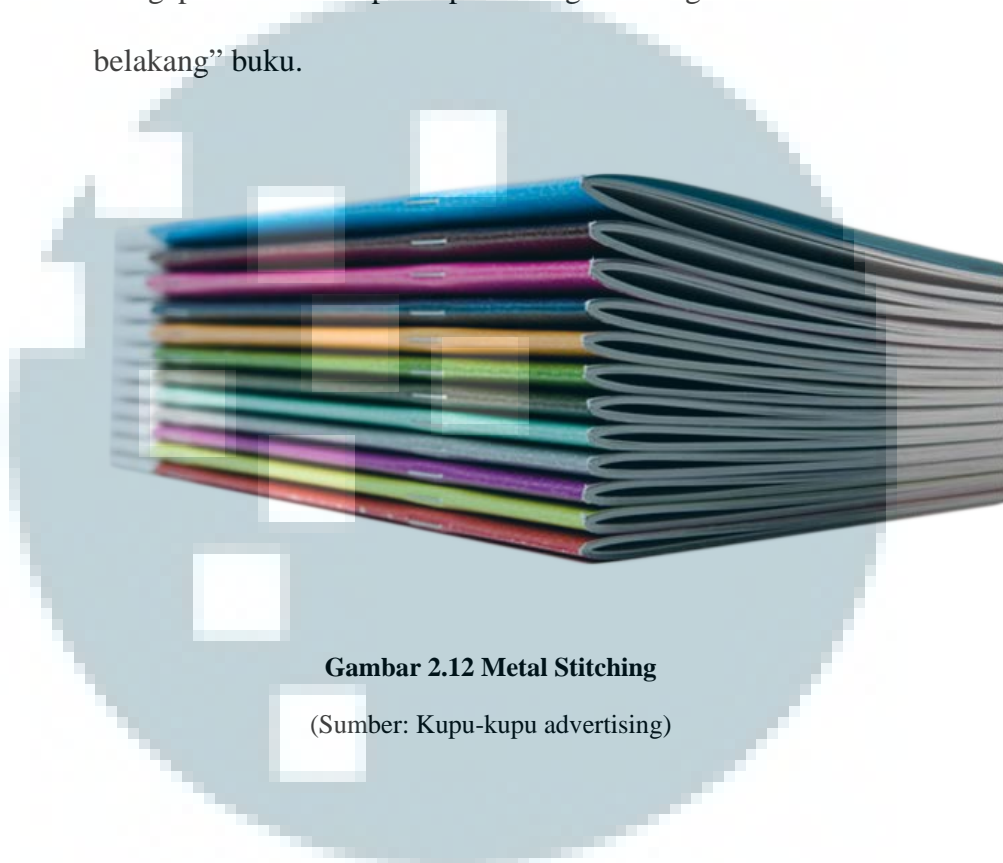
2.1.6 Teknik Penjilidan

Teknik penjilidan dapat dibagi ke dalam empat area sebagai berikut (Johansson, dkk., 2007, hlm. 390-393).

1. Metal Stitching

Proses ini merupakan penjilidan dengan menggunakan bahan logam (staples) untuk menyatukan lembaran hasil cetak. Terdapat dua jenis *metal stitching*, *block stitching* dan *saddle stitching*. *Block stitching*

dilakukan dengan menjepit lembaran hasil cetak menggunakan staples pada salah satu sudut hasil cetak. *Saddle stitching* dilakukan dengan mengaplikasikan staples pada bagian tengah buku atau “tulang belakang” buku.

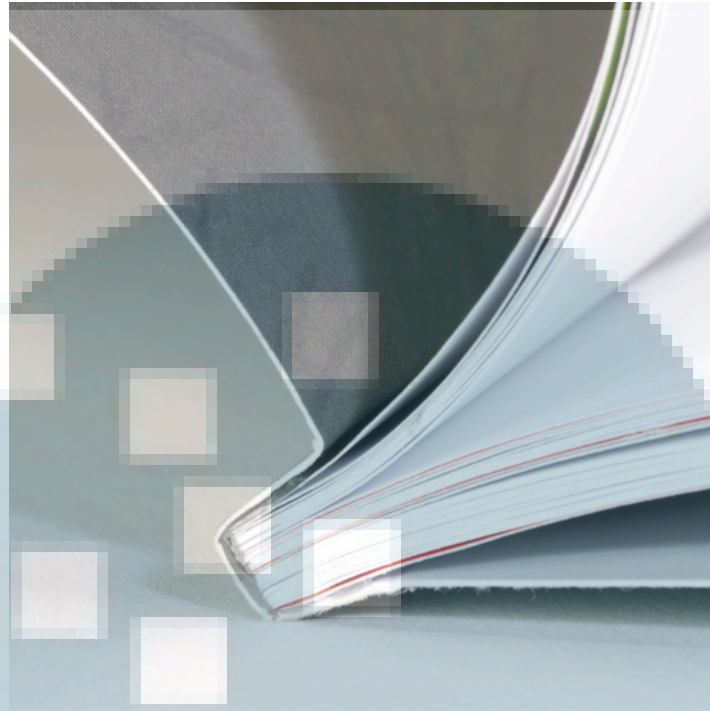


Gambar 2.12 Metal Stitching

(Sumber: Kupu-kupu advertising)

2. Glue Binding

Teknik ini digunakan ketika jumlah lembaran yang disatukan terlalu banyak untuk diproses dengan teknik *metal stitching*. Teknik ini relatif lebih murah dan memberikan beberapa keuntungan salah satunya adalah menyediakan ruang kosong dibagian yang dijilid. 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. Jenis lem yang digunakan tergantung pada jenis kertas yang digunakan.



Gambar 2.13 Glue Binding

(Sumber: www.myprintguide.org)

3. Thread Sewing

Merupakan teknik tradisional dalam menjilid buku. Teknik ini diawali dengan melipat lembaran-lembaran yang akan disatukan. Langkah berikutnya adalah dengan menjahit bagian tengah lipatan lembaran tersebut dan bukan mengelemnya. Teknik ini harus dilakukan dengan memerhatikan serat lembaran yang digunakan. Serat dan jahitan harus saling silang agar hasil jilid kuat.

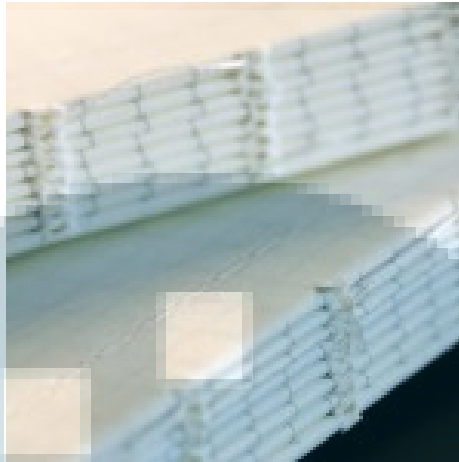


Gambar 2.14 Thread Sewing

(Sumber: www.myprintguide.org)

4. *Smyth-sewn Technique*

Teknik ini merupakan penggabungan teknik *sewing* dan teknik jilid dengan menggunakan lem. *Sewing* dalam teknik ini menggunakan benang khusus yang terbuat dari bahan plastic yang dapat meleleh bila dipanaskan. Hal inilah yang menguatkan hasil penjilidannya. Penjilidan ini dilakukan perbagian lembar hasil cetak. Setelah melalui proses ini, bagian yang telah melalui *sewing* akan disatukan menggunakan lem ke dalam sebuah bentuk buku yang pada umumnya menggunakan hard cover.



Gambar 2.15 Smyth-sewn Technique

(Sumber: www.lovenotebooks.com)

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Folklor

Kata folklor adalah terjemahan Indonesia dari kata Inggris *folklore*. Kata itu adalah kata majemuk, yang berasal dari dua kata dasar *folk* dan *lore*.

Menurut Alan Dundes (1980, hal. 1), *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenalan itu antara lain dapat berwujud: warna kulit yang sama, bentuk rambut yang sama, pencaharian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama yang sama. Namun yang lebih penting lagi adalah bahwa mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri. Jadi *folk* adalah sinonim dengan kolektif, yang juga

memiliki ciri-ciri pengenalan fisik atau kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran pribadi sebagai kesatuan masyarakat.

Lore adalah tradisi folk, yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerakan isyarat atau alat pembantu pengingat. (Danandjadja, 1984:1-2)

Beberapa contoh *folklore* lisan di Indonesia yaitu bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, sajak dan puisi rakyat, dan nyanyian rakyat. (Danandjaja, 1984: 22)

2.2.2 Cerita Rakyat

Menurut Kamus Bahasa Besar Indonesia kata cerita merupakan sebuah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa atau kejadian). Kata rakyat sendiri memiliki arti penduduk suatu Negara. Jadi cerita rakyat berarti sebuah cerita yang mengisahkan tentang sebuah golongan masyarakat tertentu.

2.2.3 Psikologi Anak

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2002,hal.15) dalam bukunya Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan pada umur 6-12 tahun apabila anak tidak bersama teman-temannya di saat libur atau di malam hari, mereka meluangkan waktu bebasnya dengan menghibur diri seperti membaca buku, menonton televisi atau melamun. Selain itu kelompok sosial juga ikut mempengaruhi kebiasaan anak, contohnya anak dari kelompok sosial ekonomi

yang lebih rendah tidak banyak menonton televisi dan membaca dibandingkan dengan anak dari kelompok sosial ekonomi menengah dan atas.

Di buku ini juga disebutkan bahwa anak umur 6- 12 tahun lebih menyukai buku yang menekankan kisah-kisah petualangan dimana anak dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri dan hampir semua anak menyenangi buku dikarenakan menyenangkan ,menggairahkan,mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak.

2.2.4 Anatomi Buku

Anatomi buku berhubungan dengan struktur dan organisasi buku. Anatomi buku adalah bagian-bagian dari buku. Menurut Dr. K. Satya Murthy dalam bukunya “*How to write a book*”, bagian dari buku adalah judul, kata pengantar, prakata, daftar isi, bab, appendix, glossary, bibliography dan index. Putra (2007:45) menyatakan bahwa buku yang lengkap terdiri atas empat bagian, yaitu sampul (cover), pendahulu (preliminaries), isi (text matter) dan penyudah (postliminaries).

1. Cover / Sampul

Sampul sangat penting untuk menarik minat pembeli. John Kremer (2007:46) menyebutkan “*You sell a book by its cover.*” Orang kadang timbul minat membeli buku dengan melihat halaman sampulnya. Kalau kita amati buku-buku yang beredar di toko-toko buku sekarang, maka tampilan sampulnya sangat bervariasi dan menarik. Hal itu semuanya bertujuan untuk menarik daya minat pembeli agar membeli buku tersebut.

Pada umumnya cover buku terdiri atas tiga bagian pokok, yaitu sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang (Kremer, 2007:23).

a) Sampul Depan

Sampul depan buku biasanya terdiri dari judul, nama penulis, penerbit dan edisi. Bagian yang penting dari sampul buku adalah judul buku. Judul buku memegang peranan penting karena menggambarkan sekilas isi buku. Judul berarti nama yang diberikan untuk menunjukkan sebuah buku. Judul terdiri atas tiga jenis, yaitu judul umum, judul bab dan sub-bab. Judul umum tampak pada halaman sampul. Judul bab umumnya dapat dilihat di dalam buku.

b) Punggung Buku

Punggung buku terdiri atas judul buku, nama penulis dan logo penerbit. Penulis tidak perlu membuatnya karena penerbitlah yang akan membuatnya.

c) Sampul Belakang

Sampul belakang buku berisi synopsis, logo dan nama penerbit dan barcode. Bagian yang cukup penting dari sampul belakang adalah synopsis. Sinopsis berasal dari bahasa Yunani *sin* + *oftalmos*. *Sin* secara harfiah berarti bersama-sama, sekilas, selayang pandang dan *oftalmos* berarti mata atau penglihatan. Jadi synopsis berarti sekali (sekilas) melihat (membaca) buku teks, orang langsung tahu isi secara keseluruhan.

2. Preliminaries

Preliminaries berisi halaman judul, halaman copyright, halaman persembahan, kata pengantar, prakata (jika ada), dan daftar isi, daftar table (jika ada), daftar gambar (jika ada), dan daftar istilah (jika ada). Berikut ini penjelasan singkat tentang bagian-bagian dari preliminaries.

a. Halaman judul

Halaman judul memuat judul, nama penulis dan logo penerbit.

b. Halaman copyright

c. Halaman persembahan/dedikasi

d. Kata Pengantar

Kata pengantar biasanya disusun oleh penulis sendiri. Didalam kata pengantar, penulis menyajikan tujuan penulisan buku, pokok pikiran buku, dan method yang digunakan. Kata pengantar merupakan kunci bagi pembaca untuk memahami ruang lingkup dan ciri karya penulis.

e. Prakata (jika ada)

Kebanyakan buku memiliki prakata. Tujuan prakata adalah untuk memperkenalkan buku dan pengarang oleh orang lain yang tidak secara langsung berhubungan dengan buku tersebut.

f. Daftar Isi

Semua buku memiliki daftar isi. Tujuan daftar isi adalah menunjukkan sekilas apa yang ada di dalam buku. Di dalam daftar isi, pengarang menyajikan semua bab, sub-bab.

- g. Daftar Tabel (jika ada)
- h. Daftar Gambar (jika ada)
- i. Daftar Singkatan (jika ada)

3. *Text Matter*

Bagian isi (text matter) berisi:

- a. Pendahuluan (Introduction)
- b. Judul bab, subbab, dan subsubbab
- c. Tujuan Pembelajaran, *khusus buku teks untuk sekolah dan perguruan tinggi.*
- d. Penomoran bab, subbab, dan subsubbab.

4. *Postliminaries*

Bagian penyudah berisi daftar isi, daftar istilah dan index.

- a. Daftar pustaka

Daftar isi merupakan daftar buku yang dirujuk oleh penulis.

- b. Daftar Istilah (glosarium)
- c. Index

2.2.5 Teknik Cetak

Menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *layout* (2008,hal. 15), pada saat ini terdapat lima macam teknik cetak yang umumnya digunakan yaitu:

- Offset

Teknik yang paling umum digunakan untuk mencetak brosur, buku, majalah, tabloid, koran, kalender, dll.

- Flexografi / cetak tinggi

Banyak digunakan untuk mencetak di atas karton gelombang atau untuk label kemasan produk.

- Ratogravure

Umumnya untuk mencetak label berbahan plastic pada kemasan produk.

- Sablon / cetak saring / screen printing

Banyak digunakan untuk mencetak kaos, mug, kartu nama.

- Digital

Cocok untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar. Biasanya untuk banner, poster, dll.

2.2.6 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 (+3,019 m) samapai ke Mauk (+ 2 m) adalah 21,9%.

Sungai Cisadane yang terbentang dari kota Bogor hingga kabupaten Tangerang memiliki fungsi penting yaitu untuk memenuhi hajat hidup orang banyak dengan segala aktifitasnya. Salah satunya adalah bahwa air Sungai Cisadane digunakan sebagai 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 koran harian kompas pada tanggal rabu, 22 januari 2014 dimana Sungai Cisadane di Kota Tangerang, Banten, pada Selasa (21//1/2014) sore, meluap dan menggenangi perumahan warga serta jalan di sekitarnya.



Gambar 2.16 Keadaan Sungai Cisadane

(Sumber: Dokumen digital BPLHD Jawa Barat)



Gambar 2.17 Sampah yang menumpuk di Sungai Cisadane

(Sumber: Dokumen digital BPLHD Jawa Barat)

2.2.7 Naga

Di Indonesia istilah naga identik dengan tokoh pewayangan Anantaboga yang merupakan seekor ular naga. Menurut R, Rio Sudibyoprono (1991, hal. 23) dalam bukunya Ensiklopedi Wayang Purwa Anantaboga atau Antaboga adalah dewa yang berwujud seekor naga, mempunyai kahyangan di Saptapratala (bumi lapis ketujuh) dan merupakan dewa penguasa dasar bumi.

Antaboga sendiri merupakan putera dari Anantanaga dengan Dewi Wasu. Anantaboga memiliki isteri bernama Dewi Supreti dan memiliki dua orang putera bernama Dewi Nagagini dan Nagatatmala. Anantaboga dikenal sangat sakti, ia dapat beralih menjadi manusia, tingkah laku, tabiat, pembicaraan, lagak lagunya dan hatinya mencerminkan kebaikan. Namun bila marah, ia akan mengibaskan

ujung ekornya yang bisa mengakibatkan gempa bumi dahsyat yang menggegerkan Arcapada dan Suralaya. Naga dalam cerita rakyat yang diangkat dalam perancangan buku ilustrasi ini juga diceritakan sebagai keturan dari dewa Anantaboga ini.



Gambar 2.18 Gambar wayang Dewa Anantaboga

(Sumber: Album Wayang Indonesia)

Naga di dunia Barat seperti Eropa digambarkan sebagai kadal besar dengan 2 tangan dan 2 kaki yang memiliki sayap yang besar. Selain itu juga memiliki kemampuan untuk menyemburkan lidah-lidah api dan digambarkan bertempat tinggal di gua bawah tanah. Naga ini selalu digambarkan memangsa manusia karena itu di Eropa naga dianggap sebagai makhluk yang jahat. (Shuker, 2004:17)



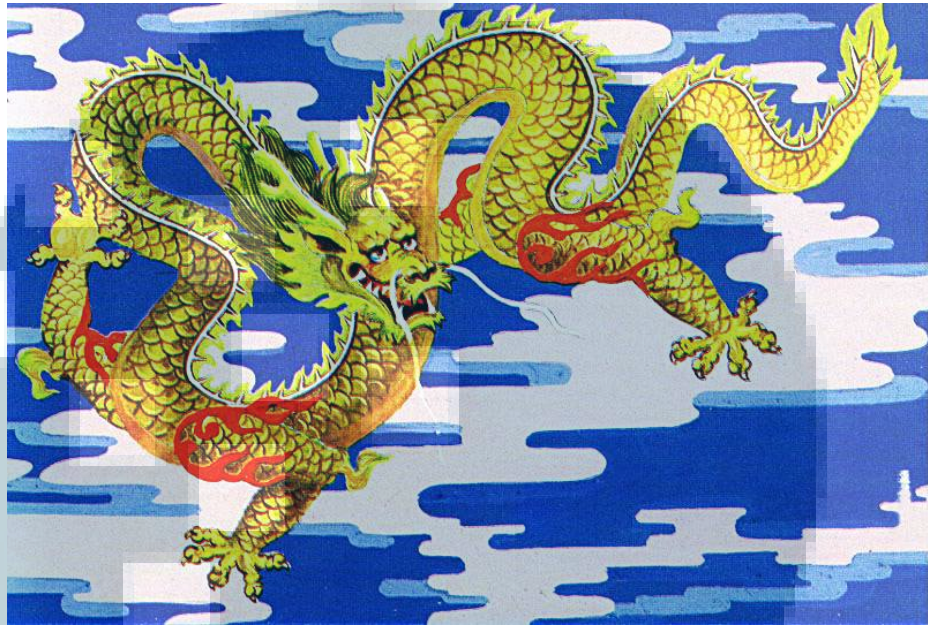
Gambar 2.19 Gambar Naga di Eropa

(Sumber: Chains of Durandal)

Karl Shuker (2004, hal. 25) mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Dragon's : A Natural History* bahwa tidak seperti di Eropa yang beranggapan bahwa naga adalah makhluk yang jahat, bagi masyarakat Cina naga melambangkan kekuatan dan kekuasaan. Begitu besarnya penghormatan bangsa Cina kepada makhluk ini sehingga kaisar-kaisar dari Cina dengan bangga mengenakan gambar naga sebagai simbol mereka.

Bagi bangsa Cina, naga adalah salah satu dari empat makhluk spiritual yang mendapat penghormatan tertinggi. Tiga makhluk lainnya adalah Phoenix, Qilin (Kirin) dan Kura-kura. Namun diantara semuanya, naga adalah yang paling perkasa. Ciri fisik naga Cina pada umumnya adalah berbentuk ular

yang sangat panjang dan besar lalu bertanduk serta memiliki 4 kaki, 2 depan dan 2 belakang. Selain itu naga Cina juga memiliki cakar dan kumis.



Gambar 2.20 Gambar Naga di Cina

(Sumber: www.chinesedragon.org)

UMMN