

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Kusrianto (2007:2) menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual, adalah ilmu yang bertujuan untuk mempelajari berbagai konsep dari komunikasi serta suatu ungkapan yang kreatif melalui macam-macam media dalam menyampaikan gagasan secara visual dengan mengelola seluruh elemen desain grafis yang berupa bentuk dan juga gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout. Dengan demikian, gagasan tersebut dapat diterima oleh target yang menjadi sasaran penerima pesan. Menurut Tinarbuko (2010) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi dan ekspresi daya kreatif, diterapkan dalam berbagai media visual dengan berhubungan dengan unsur-unsur desain grafis, antara lain gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, tata letak dan komposisi. Semua itu dilakukan untuk menyampaikan pesan secara visual atau audio visual kepada sasaran yang dituju. Dikutip dari buku Semiotika Komunikasi dalam Perspektif Charles Sanders Peirce (2022) oleh Firdaus Azwar Ersyad, komunikasi visual merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan melalui penglihatan. Maka, desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai proses menciptakan kesan visual yang efektif untuk mengkomunikasikan informasi, ide, atau pesan kepada audiens dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar, teks, warna, dan komposisi.

2.1.1 Prinsip Desain

Berdasarkan Kusnadi (2018) terdapat 5 prinsip dasar yang perlu diaplikasikan dalam sebuah desain grafis, yaitu kesatuan (unity), keseimbangan (balance), proporsi (proportion), irama (rhythm), dan dominasi/penekanan (emphasis).

2.1.1.1 Kesatuan (unity)

Kesatuan adalah prinsip desain yang berfokus pada penyatuan elemen-elemen yang ada dalam desain agar terciptanya

keseimbangan visual yang harmonis. Prinsip ini mencakup penggunaan elemen-elemen desain grafis, seperti warna, jenis font, dan unsur-unsur lainnya, yang saling menguatkan dan berperan dalam menciptakan visual yang seimbang dan juga teratur.

2.1.1.2 Keseimbangan (balance)

Keseimbangan dalam desain grafis mengacu pada distribusi yang seimbang antara elemen-elemen desain di dalam suatu komposisi. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu :

- 1) keseimbangan simetris (symmetrical balance), keseimbangan simetris dapat dicapai melalui penempatan elemen yang serupa secara simetris.
- 2) keseimbangan asimetris (asymmetrical balance), keseimbangan asimetris dapat dicapai dengan menggunakan elemen yang berbeda namun tetap seimbang.

Keseimbangan yang baik akan menciptakan harmoni dan keselarasan pada desain.

2.1.1.3 Proporsi (proportion)

Prinsip proporsi berkaitan dengan hubungan antara ukuran dan skala elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi. Proporsi yang baik akan menciptakan keseimbangan visual dan estetika dalam desain. Proporsi dapat diterapkan dengan memperhatikan skala yang tepat antara elemen-elemen besar dan kecil, serta memperhatikan relasi antara elemen-elemen yang berbeda. Proporsi yang tepat memberikan kesan yang selaras dan estetis pada desain grafis.

2.1.1.4 Irama (rythm)

Prinsip irama mengacu kepada pengaturan terhadap elemen-elemen desain secara hirarki berdasarkan tingkatan-tingkatannya. Irama juga dapat membantu audiens dalam memahami urutan dan kepentingan informasi yang disampaikan oleh desain. Dalam hal ini, elemen-elemen yang lebih dominan seperti

judul atau gambar utama ditempatkan dengan lebih besar, lebih mencolok, atau lebih tinggi dibandingkan elemen-elemen lain. Dengan penerapan hierarki yang baik, desain akan lebih mudah dibaca dan dipahami oleh target audiens.

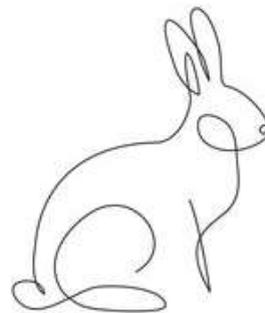
2.1.1.5 Dominasi/Penekanan (emphasis)

Prinsip ini mengajarkan kita untuk menghasilkan suatu desain yang bersih, terstruktur, dan memiliki fokus utama. Dalam desain grafis, kesederhanaan dapat diaplikasikan dengan memilih elemen-elemen yang esensial, meminimalisir jumlah detail yang terlalu banyak, dan menghindari penggunaan warna, teks, atau elemen dekoratif yang berlebihan. Dengan desain yang sederhana, pesan yang ingin disampaikan akan menjadi lebih jelas dan tegas sehingga akan lebih mudah dipahami oleh target audiens.

2.1.2 Elemen Desain Grafis

Berdasarkan Robin Landa (2014) terdapat 4 elemen yang mempengaruhi desain grafis yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur, dijelaskan sebagai berikut :

2.1.2.1 Garis



Gambar 2.1 Garis pada Ilustrasi

Sumber: https://stock.adobe.com/contributor/201244477/colorvalley?load_type=author&prev_url=detail&asset_id=266294481 (diakses 2024)

Garis merupakan elemen dasar dalam desain grafis, garis dapat digunakan untuk membagi ruang, mengarahkan atau memberi

petunjuk pada pandangan mata, dan juga dapat memberikan struktur pada komposisi sebuah desain. Garis juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda seperti tebal-tipis, lurus, lengkung, atau garis putus-putus.

2.1.2.2 Bentuk



Gambar 2.2 Bentuk pada Ilustrasi

Sumber: <https://create.vista.com/unlimited/stock-vectors/470976826/stock-vector-bird-minimal-bright-yellow-material-icon/> (diakses 2024)

Bentuk adalah area yang dihasilkan dari perpaduan oleh garis atau kontur. Bentuk dapat ditemukan dalam objek atau benda yang direpresentasikan dalam sebuah desain. Bentuk dapat berupa geometris (misalnya segitiga, lingkaran, persegi) atau organik (misalnya daun, bunga). Bentuk juga dapat membantu menciptakan hierarki visual dalam desain.

2.1.2.3 Warna



Gambar 2.3 Elemen warna

Sumber: <https://ids.ac.id/kombinasi-warna-web-yang-menarik/> (diakses 2024)

Warna adalah elemen yang paling tampak mencolok dalam desain grafis. Warna dapat mempengaruhi persepsi dan emosi para target audiens serta dapat meningkatkan daya tarik visual pada desain. Warna juga dapat menciptakan kontras, harmoni, atau focal point dalam sebuah desain. Penggunaan warna yang tepat dapat menciptakan suatu keunikan dan juga membangun identitas visual. Teori Warna menurut Brewster dikemukakan pertama kali pada tahun 1831 dalam Nugraha (2008). Warna dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier, penjelasan sebagai berikut :

1) Warna Primer

Warna primer menurut teori warna pigmen Brewster adalah warna yang dibuat dengan menggabungkan warna paling dasar. Awalnya orang-orang pasti mengira warna primer adalah merah, kuning dan hijau. Namun dalam penelitian lebih lanjut, ternyata dikatakan bahwa tiga warna utama adalah merah darah, biru langit, dan kuning seperti kuning telur. Ini kemudian disebut sebagai warna pigmen utama yang digunakan dalam dunia seni rupa. Mencampur dua warna primer menciptakan warna sekunder. Pencampuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tersier.

2) Warna sekunder

Warna Sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna. Dalam peralatan grafis, terdapat tiga warna primer cahaya R yaitu merah, G yaitu hijau, B yaitu biru atau yang lebih dikenal dengan sebutan RGB dan bila digabungkan dalam komposisi tertentu akan menghasilkan berbagai macam warna.

3) Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder. contoh hasil dari campuran warna tersier yaitu kuning dan orange menjadi *goldenyellow*, merah dan orange menjadi *burnt orange*, kuning dan hijau menjadi *lime green*, biru dan hijau menjadi *turquoise*, biru dan ungu menjadi *indigo*, merah dan ungu menjadi *crimson*.

2.1.2.4 Tekstur



Gambar 2.4 Tekstur Kertas

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/438678819969839218/> (diakses 2024)

Tekstur merujuk pada kualitas dari permukaan suatu objek.

Tekstur juga dapat memberikan dimensi dan kedalaman pada desain. Tekstur dapat diperoleh melalui penggunaan berbagai elemen seperti garis, titik, bentuk, atau warna. Tekstur dapat memberikan kesan kasar, halus, licin, atau lembut.

2.2 Media Informasi

Menurut Sobur (2006), media informasi adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara massal kepada orang banyak. Media informasi dapat berupa media cetak berupa koran atau majalah, dan media elektronik seperti televisi atau radio, serta media digital yaitu internet. Tujuan dari media informasi adalah untuk menyampaikan informasi yang akurat, objektif, dan dapat dipercaya kepada khalayak masyarakat. Media informasi juga memiliki peran yang penting dalam menyampaikan berita, hiburan, bahkan pendidikan, dan

dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku dari masyarakat. Ditegaskan oleh Buyung (2015) Tujuan dari penggunaan media informasi yaitu untuk memberikan informasi yang berguna dan relevan kepada masyarakat luas, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mereka terhadap suatu topik tertentu, dengan cara penyebaran yang bertanggung jawab.

2.2.1 Media Informasi Buku

Berdasarkan Pendapat Nisbet (2019) ia menjelaskan bahwa buku sebagai media informasi memiliki peranan penting dalam menyajikan pengetahuan yang sistematis dan terperinci. Buku mampu menggambarkan informasi dengan penjelasan yang rinci dan mendalam sehingga membantu dalam memperluas pemahaman pembaca mengenai suatu topik. Buku tidak hanya dapat menjadi media informasi bagi orang dewasa saja, namun buku juga dapat menjadi sumber informasi yang kredibel dan mudah dipahami bagi anak-anak juga. Anak pada usia sekolah justru mendapat sebagian besar informasi melalui media buku. Fisher (2016) menjelaskan bahwa buku sebagai media informasi masih sangat penting dalam kehidupan pembaca, terutama bagi siswa sekolah yang sering menggunakan buku sebagai sumber rujukan dalam mendapatkan informasi. Buku dianggap lebih diandalkan dan memberikan kemudahan dalam mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan.

2.2.2 Anatomi Buku

Anatomi Buku berdasarkan Silver (1981) memiliki tiga bagian penting yaitu, *The Preliminaries*, *The Text*, *The Reference*. Begitu pula dijelaskan oleh Rustan (2009) ia menjelaskan bahwa pembagian buku dapat menjadi beberapa bagian. Bagian tersebut terdiri dari bagian depan, bagian isi dan bagian belakang pada buku.

2.2.2.1 *The Preliminaries*

Pada bagian ini terdiri dari judul dan berbagai halaman lain untuk proses identifikasi, persiapan, dan penjelasan. Biasanya

terletak di bagian depan. Pada bagian depan dibuat lebih terperinci menjadi tujuh poin yaitu, cover depan, judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, dedikasi, kata pengantar, kata sambutan, dan daftar isi.

2.2.2.2 *The Text*

Pada bagian-bagian ini (bab-sub bab) merupakan isi dari buku untuk dibaca, yang dimana tiap bagiannya memiliki jenis topik yang berbeda-beda.

2.2.2.3 *The Reference*

Pada bagian ini terdapat appendix, tambahan (supplement), bibliografi, glosarium, kosakata, atau index. Bagian Belakang menurut Rustan berisi daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, cover belakang.

2.2.3 Contoh Media Informasi

Berdasarkan Pendapat Sobur (2006), media informasi dapat berupa media cetak berupa koran dan majalah, media elektronik seperti televisi dan radio, serta media digital yaitu internet. Berikut penjabaran dari media-media tersebut :

2.2.3.1 Surat kabar

Surat kabar merupakan salah satu media informasi yang paling umum dan luas digunakan. Surat kabar berisi berita tentang kejadian terbaru, laporan investigasi, opini, dan banyak lagi. Surat kabar biasanya diterbitkan harian atau mingguan dengan pengiriman langsung ke pelanggan atau dijual di toko buku dan kios.

2.2.3.2 Majalah

Majalah serupa dengan surat kabar namun biasanya terbit bulanan atau berkala. Majalah seringkali lebih fokus pada topik tertentu, seperti kecantikan, fashion, otomotif, atau kesehatan. Majalah juga bisa memberikan informasi mendalam melalui laporan yang lebih detail, wawancara, dan artikel khusus.

2.2.3.3 Televisi

Televisi adalah media informasi visual yang sangat populer. Melalui program berita atau berbagai acara, televisi mampu menyampaikan berita terkini, liputan langsung event, wawancara, cerita dokumenter, dan hiburan. Keuntungan televisi adalah kemampuannya untuk menampilkan gambar dan suara serta menciptakan pengalaman visual yang lebih kuat.

2.2.3.4 Radio

Radio adalah media penyiaran dalam bentuk audio. Meskipun tidak memiliki elemen visual seperti televisi, radio tetap menjadi sumber berita dan hiburan yang penting. Radio memungkinkan pendengar untuk mendengarkan siaran langsung, wawancara, diskusi, dan musik. Biasanya radio sering digunakan di mobil atau tempat-tempat di mana orang ingin mendengarkan informasi sambil melakukan aktivitas lain.

2.2.3.5 Internet

Internet memiliki peran yang semakin penting dalam menyajikan berbagai informasi. Melalui website, platform media sosial, blog, dan forum online, orang dapat dengan mudah mencari dan memperoleh informasi tentang topik apa pun. Internet juga menjadi sumber utama berita terkini dan mendalam, dengan

berbagai situs berita online yang menyajikan artikel, video, dan foto.

2.3 Ilustrasi

Berdasarkan (Susanto dalam Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 2017) Ilustrasi adalah seni gambar yang dapat dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. Kemudian pengertian ilustrasi menurut (Nurhadiat, Dedi, 2004:54) Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun. Melalui penuturan tersebut dapat diartikan bahwa ilustrasi memiliki pengertian yaitu sebuah karya visual yang mewakili suatu nilai atau pesan. Ilustrasi berawal dari sebuah pemikiran yang menyangkut suatu makna, kemudian dituangkan ke dalam suatu representasi visual. Menurut Putra dan Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014:566). Berdasarkan (Arifin dan Kusrianto, 2009:70) tujuan Penggunaan Ilustrasi adalah sebagai berikut :

- 1) Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan.
- 2) Ilustrasi memiliki maksud untuk memberi bermacam variasi pada suatu informasi sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan yang orang yang membacanya agar mudah memahami pesan.
- 3) Ilustrasi tersebut lebih memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

2.3.1 Jenis Ilustrasi

Berdasarkan Male (di dalam Santos, 2020, hlm.25) Ilustrasi dalam penggunaannya dapat dibedakan menjadi lima jenis yang berbeda. Jenis-jenis dari ilustrasi tersebut disesuaikan dengan tujuan dari dibuatnya ilustrasi. Berikut penjabarannya :

2.3.1.1 Conceptual Illustration

Conceptual Illustration merupakan ilustrasi menyajikan pesan secara tersirat, atau bisa dibilang tidak secara harfiah. Ilustrasi jenis ini menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan. Komposisi yang baik dapat menunjukkan hierarki informasi, menekankan elemen penting, dan menciptakan aliran visual yang jelas.

2.3.1.2 Diagram

Diagram merupakan jenis ilustrasi yang tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya pesan atau informasi yang akan disampaikan. Biasanya, ilustrasi ini berbentuk infografis. Karena ilustrasi ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang dapat berupa pengetahuan umum, kumpulan data, dan bermacam-macam informasi lainnya. Ilustrasi dengan bantuan visual yang tepat dapat mengkomunikasikan pesan sesuai dengan tujuan target audiens yang dituju.

2.3.1.3 Abstract

Abstrak, jenis ilustrasi ini lebih menjurus ke kebebasan dalam perancangannya, baik dari bentuk maupun warnanya semua cenderung lebih eksploratif karena tidak ada batasan apapun yang menghalangi konsep dari ilustrasi ini. Biasanya, ilustrasi abstrak ini digunakan sebagai unsur dekoratif dan pelengkap. Ilustrasi ini juga menyoroti elemen-elemen yang paling penting dalam gambar serta menarik perhatian audiens.

2.3.1.4 Pictorial Truth

Pictorial truth merupakan jenis Ilustrasi yang menggambarkan suatu objek secara harfiah dan sesuai dengan kenyataan bagaimana bentuk aslinya. Namun dalam pengaplikasian ilustrasi ini, sering dibuat secara distorsi atau dilebih-lebihkan, menyesuaikan dengan target audiens dari ilustrasi tersebut. Ilustrasi juga dapat dihasilkan melalui penggunaan teknik pewarnaan yang berbeda atau melalui manipulasi *digital* pada tahap *editing* sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan pada suasana dan perasaan yang dihasilkan oleh gambar.

2.3.1.5 Aesthetic

Aesthetic adalah jenis ilustrasi yang lebih mementingkan estetika, terlebih pada zaman sekarang konsep aesthetic seringkali ditemukan pada berbagai tren media seperti fashion, musik, dan sebagainya. Dalam konsep aesthetic penggunaan elemen desain yang konsisten dan terkoordinasi, dapat menjadikan ilustrasi terlihat lebih harmonis.

Dalam jenis ilustrasi tersebut, penting bagi kita para pembuat karya untuk mempertimbangkan tujuan gambar dan audiens yang dituju. Gambar yang baik harus memenuhi tujuan, menarik perhatian, dan dengan mudah dapat dipahami oleh audiens.

2.3.2 Desain Karakter

Berdasarkan pendapat Lakoro (2016) menjelaskan bahwa desain karakter memerlukan beberapa unsur penting, yaitu konsep, bentuk, warna, perpaduan, kesederhanaan, dan keunikan. Desain karakter harus mampu menampilkan keunikannya, serta menjaga kesederhanaan meski berada dalam bentuk yang rumit, namun mudah diingat, serta terlihat kesan hidup. Kemudian menurut pendapat Kricfalusi (2008), terdapat

beberapa faktor yang membuat suatu desain karakter mampu untuk bertahan lama (*longlasting*) dan menjadi ikonik, yaitu diantaranya :

- a) Sebuah desain karakter itu sebaiknya dapat dengan mudah dikenali secara langsung, dan mempunyai bentuk yang unik dan menarik.
- b) Tiap desain karakter harus memiliki sifat dan karakteristik yang nyata dan tidak seakan-akan hanya dibuat-buat sehingga karakter tersebut menjadi suatu karakter yang ikonik.

2.4 Visual Storytelling

Visual storytelling salah satu hal yang paling penting dalam pembuatan jalan cerita. Dalam visual storytelling, ilustrasi harus dapat menyampaikan pesan dari suasana dan emosi yang sesuai dengan jalan cerita untuk memberikan pengalaman visual kepada target audiens. Hal tersebut dapat dicapai dengan pemilihan penggunaan warna, komposisi yang digunakan, distorsi serta suasana ruang. Dalam proses perancangan visual storytelling akan berkaitan dengan sebuah proses yaitu metafora visual (*visual metaphor*) yaitu kemampuan sebuah gambar dalam menyampaikan makna cerita yang sebenarnya. Gambar yang memiliki makna adalah gambar yang pada setiap aspeknya memiliki nilai emosional, pemaknaan konotasi, simbol, dan tidak adanya aspek pada gambar yang terekam tanpa adanya rencana. Pada setiap elemen, warna, serta bayangan memiliki tujuannya masing-masing untuk menyampaikan sebuah cerita (Brown, 2012: 68)

Berdasarkan (Blain, 2011:4) elemen dalam membangun sebuah visual storytelling melalui teknik sinematografi terbagi menjadi beberapa elemen, yaitu :

- 1) Pembingkai komposisi gambar.
- 2) Pemilihan cahaya dan warna.
- 3) Pemilihan lensa.
- 4) Penggunaan pergerakan kamera.
- 5) Penambahan tekstur pada gambar.
- 6) Penggunaan establishing pada cerita.
- 7) Penggunaan point of view shot.

2.5 Legenda Putri Kemarau

Legenda Putri Kemarau merupakan Legenda yang berasal dari Palembang Sumatera Selatan, namun legenda ini tidak begitu populer di kalangan masyarakat bahkan di kalangan masyarakat Palembang itu sendiri. Cahyo (2023) mengatakan dulu cerita rakyat atau dongeng itu berasal dari orang tua untuk disampaikan kepada anak anaknya menjelang tidur karena nilai nilai moral yang ditanamkan dalam budaya kearifan lokal, tapi dalam perkembangan zaman sekarang ini anak anak cenderung lebih senang dengan gadgetnya dan orang tua juga semakin sibuk. Maka semakin susah lagi untuk mentransfer nilai nilai moral tersebut melalui dongeng contohnya seperti ada legenda Putri Kemarau. Cahyo (2023) menambahkan Naskah atau buku mengenai legenda Putri Kemarau itu belum ada. Kita pun dulu dari dinas kebudayaan pernah melakukan pembuatan kompilasi cerita rakyat dan legenda Sumatera Selatan. Tapi untuk yang ini yang belum masuk di pustaka sehingga belum termasuk di kompilasi. Untuk pesan yang terkandung dalam legenda Putri Kemarau berdasarkan Jurnal ide bahasa (2022) secara sekilas tampak legenda Putri kemarau menunjukkan perlakuan diskriminatif terhadap wanita yang harus berkorban demi kepentingan bersama. Pada sisi lain, narasi bahwa perempuan dan alam tidak dapat terpisahkan antar satu sama lain. Perempuan juga menjadi simbol akan kehadiran alam. Wanita juga muncul sebagai representasi dari adanya eksistensi alam. Putri Jelitani menyatukan dirinya dengan laut sebagai bentuk bagian dari alam.

Berikut cerita Putri kemarau berdasarkan Kompas.com (2022), Pada zaman dahulu kala ada seorang raja bijaksana yang dicintai rakyatnya, namun istri atau ratu sudah meninggal. Raja mempunyai seorang putri bernama Putri Jelitani. Namun karena Putri Jelitani lahir pada musim kemarau maka sering disebut Putri Kemarau. Raja sangat menyayangi Putri Jelitani karena dia adalah putri satu-satunya. Meski tidak memiliki ibu, Putri Jelitani tidak pernah kesepian dan hidup bahagia. Suatu hari, kebahagiaan kerajaan itu terganggu karena musim kemarau melanda negeri itu. Sungai mengering, pohon-pohon layu dan tanaman hancur akibat kekeringan. Raja sedang mencari cara untuk menyelesaikan masalah ini. Dia dan sang putri berbicara dengan penasihat kerajaan. Namun

mereka juga tidak bisa menemukan jalan keluarnya. Putri Jelitani pun meminta ayahnya untuk berdoa kepada Tuhan. “Kita harus berdoa kepada Tuhan agar hujan segera turun,” kata Putri Jelitani. Raja menerimanya. Ia meminta semua pihak berdoa agar musim kemarau cepat berlalu. Setelah sehari-hari berdoa, Putri Jelitani bermimpi bertemu ibunya. Mimpi ini mengagetkan Putri Jelitani. “Negeri ini bisa terselamatkan jika ada seorang gadis yang rela mengorbankan dirinya dengan menceburkan diri ke laut,” kata ibu Putri Jelitani dalam mimpi. Putri Jelitani segera mendatangi ayahnya untuk menceritakan mimpinya tersebut. Raja pun sepertinya mempunyai mimpi yang sama. Raja akhirnya memanggil kembali penasehat istana. Penasehat tersebut meminta kepada raja untuk mewujudkan mimpinya. “Tetapi gadis mana yang mau berkorban seperti itu? Aku yakin tidak akan ada seorang pun yang mau melakukan hal itu,” kata sang raja. Tiba-tiba Putri Jelitani memotongnya. Ia mengaku rela berkorban demi kesejahteraan rakyat. “Saya rela berkorban asalkan rakyat kita sejahtera kembali. Saya tidak tega melihatnya sekarang,” kata Putri Jelitani. Raja dan para penasehat istananya tiba-tiba terkejut. Raja dengan tegas menolak keinginan putrinya karena tidak ingin kehilangan anak semata wayangnya. Namun Putri Jelitani bersikeras untuk melakukan pengorbanan. Pada akhirnya raja tidak bisa menolak. Hari ini telah tiba. Putri Jelitani berjalan menuju tebing sambil disaksikan rakyat. Dia bersiap untuk menyelam ke laut dalam kekacauan total. Raja yang hadir tidak tega melihat putrinya melompat dan menghilang di tengah ombak. Dia menutup matanya. Tiba-tiba petir menyambar, langit menjadi gelap dan hujan turun deras. Tak lama kemudian, seluruh kerajaan dibanjiri air. Sungai-sungai pun meluap. Raja kaget sekaligus bahagia. Ia lalu memeluk sang putri yang diselamatkan Tuhan karena keberaniannya berkorban.

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