

BAB II

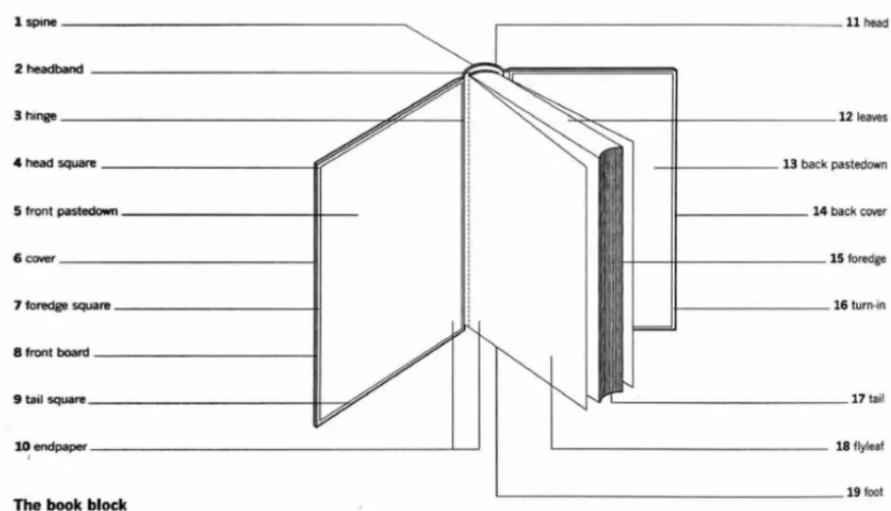
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut KBBI, buku adalah lembaran kertas yang dijilid dan memiliki isi berupa tulisan atau pun hampa. Berdasarkan penjelasan Haslam (2006), buku adalah sekumpulan naskah yang dicetak, disatukan, dan disimpan agar dapat dikomunikasikan kepada pembaca tanpa batasan waktu dan juga ruang. Menurut Suryana et al (2021), apabila kita membaca buku kita tidak hanya mendapatkan ilmu, namun kita juga dapat meningkatkan kreativitas dalam hidup dan membantu diri kita agar dapat lebih berkembang.

2.1.1 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), buku meliputi berbagai bagian yang memiliki nama yang digunakan secara khusus saat melalui masa percetakan. Hal ini dilakukan agar menghindari kebingungan saat menyebut bagian buku. Haslam menjelaskan bahwa komponen buku memiliki tiga bagian, yaitu *book block*, *page*, dan *grid*. Bagian-bagian dari ketiga komponen tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Komponen *Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Book Block*

a. *Spine*

Bagian luaran buku yang menutupi sisi samping.

b. *Headband*

Benang pengikat jilid buku yang seringkali diwarnai agar memiliki warna yang selaras dengan warna *cover*.

c. *Hinge*

Lipatan yang terdapat di antara *fly leaf* dan *pastedown*.
Lipatan tersebut juga terletak pada bagian *endpaper*.

d. *Head Square*

Lapisan pelindung yang terdapat di bagian *cover* dan ukurannya rentan lebih besar.

e. *Front Pastedown*

Lapisan helaian tebal yang menempel pada bagian dalam sampul buku.

f. *Cover*

Kertas tebal yang terletak di bagian terluar depan buku dan memiliki fungsi untuk mengamankan isi buku.

g. *Foreedge Square*

Pengaman yang berada pada pinggiran bagian depan buku.
Bagian ini terbentuk oleh *cover* dan bagian belakang buku.

h. *Front Board*

Kerangka *cover* yang terletak di bagian depan buku.

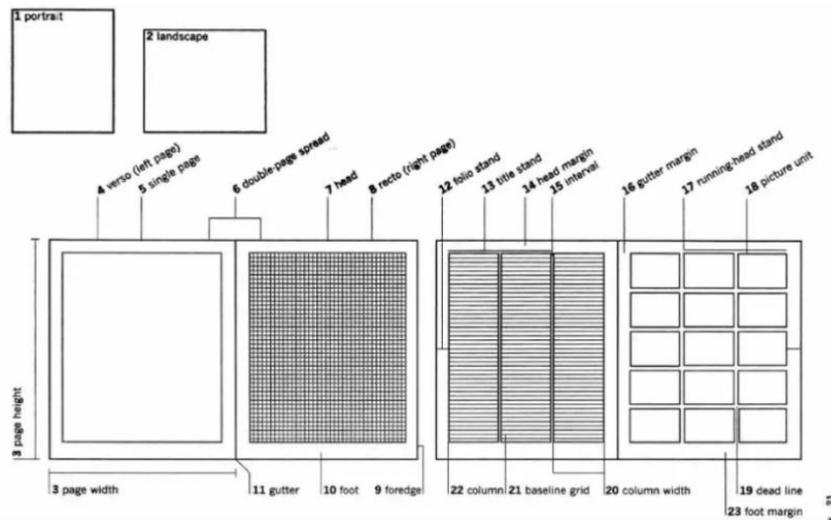
i. *Tail Square*

Lapisan pelindung bagian dalam *cover* dan *back cover* yang dibuat sesuai ukuran *cover* dan ukuran kerangka lebih besar dibandingkan bagian isi buku.

j. *Endpaper*

Lembaran tebal yang melapisi sisi dalam *cover* sekaligus penopang *hinge* buku.

- k. *Head*
Bagian paling atas sebuah buku.
- l. *Leaves*
Kumpulan dari helaian kertas yang berisikan halaman-halaman konten buku.
- m. *Back Pastedown*
Lapisan helaian tebal yang ditempel di bagian dalam *back cover*.
- n. *Back Cover*
Kertas tebal yang diletakkan di bagian terluar belakang buku sebagai pelindung isi buku.
- o. *Foredge*
Bagian tepi samping buku.
- p. *Turn-in*
Ujung kertas yang terlipat dari bagian luar ke dalam bagian *cover*.
- q. *Tail*
Bagian yang terletak di tepi bawah buku.
- r. *Fly leaves*
Halaman kosong di sebelah *endpaper*.
- s. *Foot*
Bagian bawah dari halaman buku.
- t. *Signature*
Halaman buku yang dilipat untuk membentuk *book block*.



Gambar 2.2 Komponen *Page* dan *Grid*

Sumber: Haslam (2006)

2. *Page*

a. *Portrait*

Format halaman buku yang tingginya melampaui lebar.

b. *Landscape*

Format halaman buku yang lebarnya melampaui tinggi.

c. *Page height* dan *width*

Ukuran tinggi serta lebar pada halaman-halaman buku.

d. *Verso*

Halaman buku bagian kiri yang pada umumnya diidentifikasi menggunakan penomoran folio genap.

e. *Single page*

Selebar halaman buku.

f. *Double-page spread*

Dua halaman buku berisikan konten yang melampaui *gutter*, sehingga desain kedua halaman tersebut terlihat seperti satu halaman saja.

g. *Head*

Bagian atas halaman buku.

- h. *Recto*
Halaman buku bagian kanan yang pada umumnya diidentifikasi menggunakan penomoran folio ganjil.
 - i. *Foredge*
Bagian depan tepian buku.
 - j. *Foot*
Bagian bawah dari halaman buku.
 - k. *Gutter*
Jarak antar *margins* yang terdapat pada halaman buku yang berhadapan.
3. *Grid*
- a. *Folio stand*
Garis yang menetapkan letak penomoran folio pada halaman buku.
 - b. *Title stand*
Garis yang menetapkan letak judul buku.
 - c. *Head margin*
Margin yang terletak pada bagian atas *single page*.
 - d. *Interval/column gutter*
Jarak vertical yang memisahkan antar kolom.
 - e. *Gutter margin/binding margin*
Margin yang terletak di halaman buku dan terletak paling dekat dengan *binding* buku.
 - f. *Running-head stand*
Garis yang menetapkan posisi *grid* pada bagian atas buku.
 - g. *Picture unit*
Garis yang memberikan batas pada unit gambar.
 - h. *Dead line*
Garis yang memberikan jarak antar gambar.
 - i. *Column width/measure*
Lebar pada kolom yang menetapkan jarak garis individual.

- j. *Baseline*
Kolom yang dibuat untuk mengatur letak huruf.
- k. *Column*
Kolom yang berfungsi sebagai ruang dalam halaman buku.
- l. *Foot margin*
Margin yang terletak pada bagian bawah halaman buku.
- m. *Shoulder/foredge*
Margin yang terletak pada *foredge* buku.
- n. *Column depth*
Tinggi kolom yang diatur berdasarkan jumlah garis.
- o. *Characters per line*
Jumlah rata-rata dari huruf berdasarkan pengukuran yang spesifik.
- p. *Gatefold/throwout*
Halaman yang memiliki lebar yang dilebihkan, sehingga dapat dilipat ke dalam buku.

2.1.2 Jenis Buku

Berdasarkan Alan Male (2024), buku dapat dikategorikan menjadi 9 macam menurut fungsinya, yaitu *advertising*, *children's book*, *design group*, *general fiction*, *miscellaneous*, *multimedia*, *publishing*, *specialist*, dan *quality non-fiction*.

- a. *Advertising*
Buku tersebut merupakan bagian dari jenis “*Above the line*”, yang meliputi bentuk cetak dan animasi.
- b. *Children's Book*
Buku cerita anak dibagi menjadi dua tipe, yaitu non-fiksi dan fiksi. Dalam buku cerita anak non-fiksi, yang berisikan referensi populer atau kurikulum nasional. Sedangkan dalam buku cerita fiksi, yang berisikan buku bergambar yang dibuat untuk anak-anak.

c. *Design Group*

Buku tersebut merupakan bagian dari jenis “*Below the line*”, yang meliputi titik fokus pada suatu penjualan, perancangan situs internet, laporan Perusahaan, materi korporat, dll.

d. *General fiction*

Buku tersebut berisikan hasil yang didapatkan dari imajinasi, dan pada umumnya dibuat untuk kalangan dewasa.

e. *Miscellaneous*

Buku tersebut berisikan hal-hal yang berhubungan dengan individu khusus, intuisi, seperti organisasi, institusi Pendidikan, atau pemerintah daerah atau pusat.

f. *Multimedia*

Buku tersebut berisikan media digital seperti teks, audio, animasi, film, dan gambar digital.

g. *Publishing*

Buku tersebut berisikan informasi umum yang dapat berisikan hal-hal yang khusus dan mendalam.

h. *Specialist*

Buku tersebut berisikan teknis dan subjek tertentu yang masih belum dipastikan.

i. *Quality Non-fiction*

Buku tersebut biasanya disebut sebagai ensiklopedia, dan berisikan ilmu pengetahuan yang mengangkat suatu tema atau subjek yang sedang populer.

2.2 Pop-Up Book

Pop-Up Book adalah sebuah buku yang bersifat tiga dimensi dikarenakan elemen yang terletak di halaman buku tersebut dapat berdiri tegak atau dapat digerakkan oleh pembaca. Rahmatilah, Hidayat, dan Apriliya (2017) menjelaskan bahwa *pop-up* dapat digunakan sebagai media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar tiga dimensi yang menarik dan unik saat buku dibuka. Joko Muktiono (Mia Raesita, Bambang Robandi, Ira Rengganis,

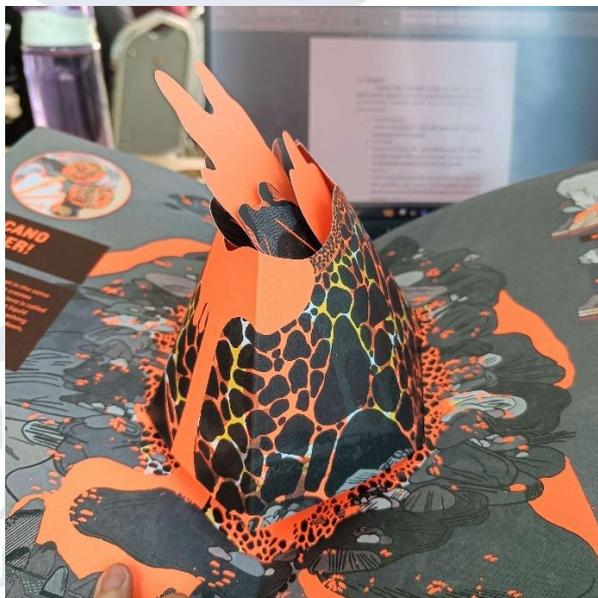
2019) mengatakan bahwa *pop-up book* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berupa buku yang dapat bergerak. Sedangkan Ningtiyas, Setyosari, dan Praherdiono (2019) menjelaskan bahwa *pop-up book* adalah buku yang dibuat dengan *paper engineering* dan gambar tiga dimensi sehingga dapat memberikan materi yang lebih detail. *Pop-up book* juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang cocok untuk siswa/i dikarenakan pengalaman belajar yang mengasyikkan.

2.2.1 Jenis Teknik *Pop-Up Book*

Menurut Dzuanda (Zahrah, 2021), teknik *pop-up book* dibagi menjadi 6 jenis yang terdiri dari *box and cylinder*, *corousel*, *peepshow*, *pull-tabs*, *transformation*, dan *volvelles*.

a. *Box and Cylinder*

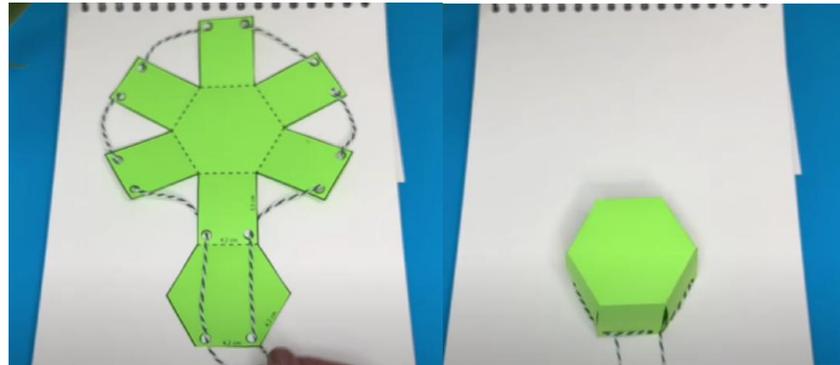
Teknik yang menggunakan kubus atau tabung. Pada saat halaman buku dibuka, objek-objek tersebut akan bergerak naik.



Gambar 2.3 Contoh Jenis *Pop-Up Box and Cylinder*

b. *Carousel*

Teknik yang menggunakan objek seperti tali, pita, atau kancing sehingga dapat dibuka dan ditutup kembali sesuai bentuk yang telah dibuat menggunakan objek-objek tadi.

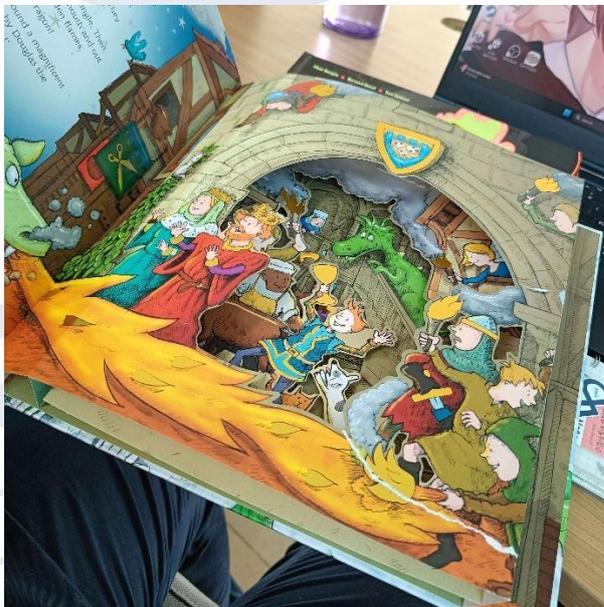


Gambar 2.4 Jenis *Pop-Up Carousel*

Sumber: <https://youtu.be/RyaHS1dGS5o?si=6EshzLVBVCxt8dE>

c. *Peepshow*

Teknik yang menggunakan tumpukan kertas yang ditumpuk sehingga dapat memberikan ilusi perspektif.



Gambar 2.5 Contoh Jenis *Pop-Up Peepshow*

d. *Pull-tabs*

Teknik yang menggunakan label kertas yang dapat digeser sehingga muncul gambar baru pada halaman buku.



Gambar 2.6 Contoh Jenis *Pop-Up Pull-tabs*

Sumber: https://youtu.be/b2JLugxv_DA?si=AG6QOCzEgWw1oTLp

e. *Transformation*

Teknik yang menggunakan potongan *pop-up* yang kemudian ditumpuk secara vertikal dan dapat memunculkan perubahan pada gambar yang ada pada halaman buku.



Gambar 2.7 Contoh Jenis *Pop-Up Transformation*

Sumber: <https://youtu.be/rSUCWYNVJo?si=XSHqu37xoJyvPPV>

f. *Volvelles*

Teknik yang menggunakan bentuk lingkaran sehingga dapat diputar dan memunculkan gambaran baru.



Gambar 2.8 Contoh Jenis *Pop-Up Volvelles*

2.2.2 Manfaat *Pop-Up Book*

Dzuanda (Siregar & Rahmah, 2016) menjelaskan bahwa *pop-up book* memiliki banyak manfaat, yaitu:

- a. Meningkatkan kreativitas anak.
- b. Meningkatkan minat anak dalam membaca.
- c. Memiliki potensi untuk mendekatkan orang tua dan anak.
- d. Mengajarkan anak untuk memperlakukan buku dengan baik.
- e. Meningkatkan pengetahuan dengan memberikan gambaran bentuk atau pengenalan objek.

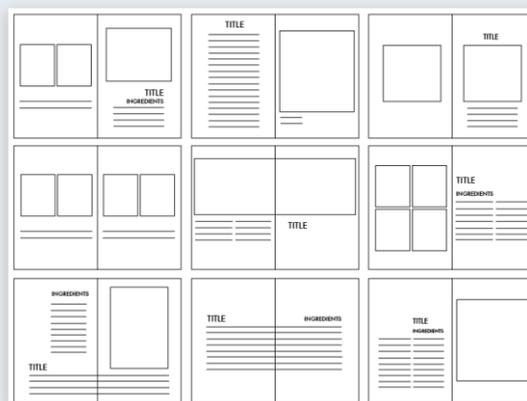
Namun, berdasarkan Bluemel dan Taylor dalam Dewanti, Toenlio, & Soepriyanto (2018), terdapat manfaat lain dari *pop-up book*. Manfaat *pop-up book* berdasarkan Bluemel dan Taylor yaitu:

- a. Meningkatkan minat anak terhadap buku.
- b. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak.

- c. Dapat mendorong anak untuk membaca dan menangkap hikmah bacaan melalui gambar yang menarik.

2.2.3 *Layout dan Grid*

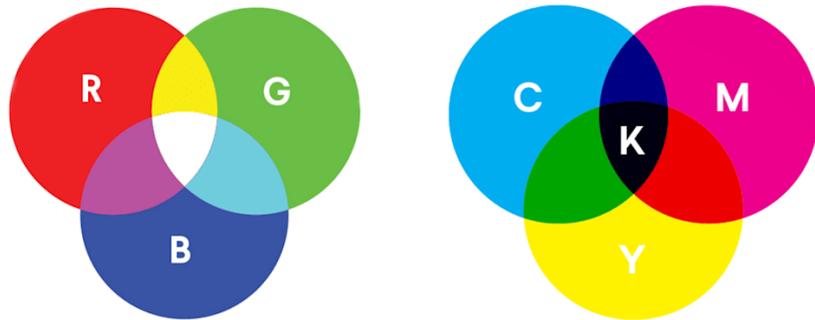
Menurut Ambrose dan Harris (2006), *layout* didefinisikan sebagai penempatan unsur desain sesuai dengan area yang digunakan menurut skema artistik umum. Tujuan penggunaan *layout* adalah untuk menyuguhkan unsur-unsur visual dan teks yang dapat disampaikan kepada audiens dengan efektif. Namun, Landa (2014) menyatakan bahwa *grid* merupakan panduan yang terdiri dari garis imajiner horizontal dan vertikal. Format yang dibagi oleh garis imajiner tersebut pun menjadi kolom dan margin.



Gambar 2.9 *Layout dan Grid*
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

2.2.4 Warna

Menurut Landa (2014), warna dibagi menjadi dua, yaitu *subtractive color* (warna yang terlihat pada permukaan benda) dan *additive color* (warna digital yang terlihat pada layar digital). Selain itu, warna primer dibedakan menjadi dua berdasarkan media yang digunakan, yaitu RGB (*Red, Green, and Blue*) yang digunakan pada media digital dan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, and Black*) yang digunakan pada media cetak.



Gambar 2.10 Warna primer RGB dan CMYK

Sumber: <https://www.vistaprint.com/hub/correct-file-formats-rgb-and-cmyk>

Warna juga dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan warna-warna seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu. *Saturation* merupakan kecerahan atau kepudaran suatu warna, seperti merah cerah atau merah keabu-abuan. *Value* merupakan terang gelap suatu warna, seperti merah tua atau merah muda.



Gambar 2.11 *Hue*, *Saturation*, dan *Value*

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

Agar desain terlihat harmonis, terdapat beberapa skema warna yang digunakan oleh desainer, yaitu:

a. *Monochrome*

Pewarnaan yang hanya menggunakan satu warna utama serta gradiasi warna utama tersebut ke warna putih atau hitam.

b. *Analogus*

Pewarnaan yang menggunakan warna-warna yang saling berdekatan pada *color wheel*, sehingga memberikan kesan yang senada.

c. *Complementary*

Pewarnaan yang menggunakan warna yang saling berseberangan pada *color wheel*, sehingga warna yang digunakan saling mengimbangi.

d. *Split Complementary*

Pewarnaan yang menggunakan tiga warna yang saling mengimbangi pada *color wheel*.

e. *Triadic*

Pewarnaan yang menggunakan tiga warna dengan jarak yang sama pada *color wheel*.

f. *Tetradic*

Pewarnaan yang menggunakan empat warna pada *color wheel*, dan merupakan dua *complementary*.



Gambar 2.12 Skema Warna

Sumber: https://medium.com/@vian_puameno/kekuatan-warna-dalam-desain-bagian-2-skema-warna-b8d5aac0e835

2.2.5 Tipografi

Tipografi adalah sekumpulan karakter atau huruf yang disusun secara konsisten. Menurut Landa (2014), tipografi dibagi menjadi 8 tipe yaitu *old style/humanist*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*.

a. *Old Style/Humanist*

Typeface yang dibuat pada akhir abad kelima belas dan memiliki karakteristik serif yang bersudut.

b. *Transitional*

Typeface yang dibuat pada abad kedelapan belas dan mewakili perubahan konversi dari gaya lama menjadi gaya baru. *Typeface* tersebut memiliki karakteristik dari kedua gaya tersebut.

c. *Modern*

Typeface yang dibuat pada akhir abad kedelapan belas atau awal abad kesembilan belas. *Typeface* tersebut memiliki bentuk dan karakteristik geometris beserta ketebalan huruf yang terbentuk dari penekanan vertical.

d. *Slab Serif*

Typeface yang dibuat pada awal abad kesembilan belas. *Typeface* tersebut memiliki karakteristik serif yang berbentuk seperti lempengan.

e. *Sans Serif*

Typeface yang dibuat pada awal abad kesembilan belas. Berbeda dengan *Slab Serif*, *typeface* tersebut memiliki karakteristik garis tebal, tipis, dan tidak memiliki karakter serif.

f. *Blackletter*

Typeface yang dibuat berdasarkan manuskrip abad pertengahan, dan memiliki karakteristik garis tebal, padat dan memiliki sedikit kurva.

g. *Script*

Typeface yang dibuat menyerupai tulisan tangan. *Typeface* tersebut memiliki karakteristik yang berbentuk miring dan pada umumnya berhubungan antar huruf.

h. *Display*

Typeface yang dibuat agar dapat digunakan dalam ukuran yang besar. *Typeface* tersebut juga sering digunakan pada judul.

2.2.6 Ilustrasi

Berdasarkan Soedarso (2014), ilustrasi dibagi menjadi 7 jenis berdasarkan bentuk dan penampilannya, yaitu ilustrasi buku pelajaran, cerita bergambar, dekoratif, karikatur, kartun, khayalan, dan naturalis.

a. Buku Pelajaran

Ilustrasi yang dibuat untuk membantu menjelaskan suatu penjelasan pada buku pelajaran. Ilustrasi yang terdapat dalam buku pelajaran pada umumnya berupa bagan, foto, atau gambar asli.



Gambar 2.13 Contoh ilustrasi buku pelajaran

Sumber: <https://bukutempodoele.blogspot.com/2017/01/bahasaku-1955.html>

b. Cerita bergambar

Ilustrasi yang dibuat untuk pembuatan cerita bergambar dan memiliki ciri khas berdasarkan asal cerita bergambar tersebut.



Gambar 2.14 Contoh ilustrasi cerita bergambar
Sumber: Komik “Papa Masak Apa Hari Ini?”

c. Dekoratif

Ilustrasi yang dibuat untuk menghias suatu media. Ilustrasi tersebut pada umumnya berupa objek yang telah disederhanakan atau diletakkan mengikuti gaya seni tertentu tanpa menghilangkan bentuk asli dari objek tersebut.



Gambar 2.15 Contoh ilustrasi dekoratif

Sumber: <https://www.idntimes.com/men/attitude/yogama-wisnu-oktyandito/macam-macam-batik-di-indonesia>

d. Karikatur

Ilustrasi yang sering ditemukan pada koran atau majalah. Ilustrasi tersebut memiliki karakteristik bentuk karakter yang terdistorsi dan sering disiratkan dengan sindiran.



Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://x.com/pinterpolitik/status/1017959391021207552>

e. Kartun

Ilustrasi yang dibuat untuk anak-anak dan sering ditemui dalam majalah anak dan buku cerita bergambar. Ilustrasi tersebut memiliki karakteristik bentuk yang disimplifikasi, lucu dan memiliki ciri khas tertentu.



Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://machung.ac.id/artikel/klasifikasi-gambar-ilustrasi-menurut-jenisnya/>

f. Khayalan

Ilustrasi yang dibuat dari hasil imajinasi dan sering ditemukan di cerita bergambar dan novel.



Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>

g. Naturalis

Ilustrasi yang dibuat dari kenyataan tanpa penambahan atau pengurangan pada ilustrasi tersebut.



Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/aliran-naturalisme/>

2.3 Storytelling

Berdasarkan Echols (1975), *storytelling* berasal dari dua kata Bahasa Inggris yaitu *story* (cerita) dan *telling* (penceritaan), yang apabila digabungkan memiliki arti bercerita. *Storytelling* merupakan kegiatan bercerita yang

menceritakan suatu kisah secara tersusun dan bertujuan sebagai hiburan atau ajaran untuk pendengar kisah tersebut. Menurut Collin (Isbell dkk., 2004), *storytelling* memiliki keunggulan sebagai pendidikan utama anak. Hal ini dikarenakan setiap cerita memiliki kerangka konsep dalam berpikir, sehingga anak dapat memahami serta membayangkan gambaran di kepala mereka saat mendengarkan cerita yang telah disampaikan kepada mereka.

2.3.1 Jenis *Storytelling*

Menurut Asfandyar (2007), terdapat beberapa jenis *storytelling* yaitu sebagai berikut:

a. Fabel

Fabel merupakan jenis *storytelling* yang menceritakan kisah dengan tokoh hewan-hewan yang dapat saling berinteraksi dan menjalani hidup menyerupai manusia. Fabel rentan digunakan untuk mengajarkan moral berdasarkan perilaku manusia melalui tokoh hewan tanpa memprovokasi manusia yang mendengarkan kisah tersebut. Beberapa fabel yang terkenal yaitu kisah Kancil dan Buaya, Lebah dan Semut, dan film animasi Disney yang berjudul Zootopia.



Gambar 2.20 Fabel Kancil dan Buaya

Sumber: https://youtu.be/6ATB8y7ZgoA?si=7EeD_VJzHPVR_8Oi

b. Legenda

Legenda merupakan jenis *storytelling* yang menceritakan kisah yang terjadi atau berhubungan dengan sebuah daerah di masa lalu yang kemudian dibuat dan dikembangkan oleh masyarakat setempat.

Legenda pada umumnya dipercayai oleh masyarakat setempat sebagai peninggalan budaya daerah yang bersejarah. Beberapa contoh legenda yaitu legenda Rawa Pening, Tangkuban Perahu, dan Danau Toba.

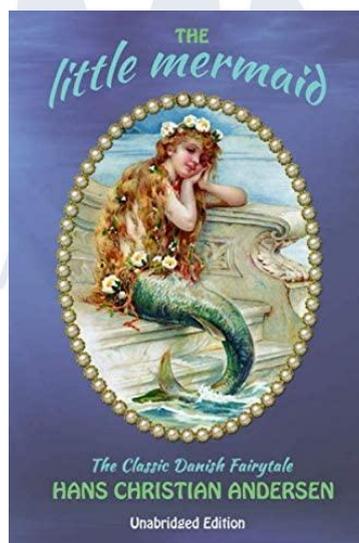


Gambar 2.21 Legenda Danau Toba

Sumber: https://youtu.be/_DuYpXaYazc?si=viuw1Ps7Y3ulk4kd

c. Dongeng

Dongeng merupakan jenis *storytelling* yang menceritakan kisah yang dibuat dari imajinasi pembuat cerita sehingga bersifat fiksi atau tidak terjadi di dunia nyata. Dongeng rentan membuat pendengar merasakan bahwa mereka seolah-olah menjadi salah satu tokoh dari kisah tersebut. Beberapa contoh dongeng yaitu Cinderella, Putri Duyung, dan Putri Tidur.



Gambar 2.22 Dongeng Putri Duyung

Sumber: https://georgelthomas-com.translate.google/2023/05/26/book-review-the-little-mermaid-by-hans-christian-andersen/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=imgs

2.3.2 Manfaat *Storytelling*

Menurut Asfandyar (2007), terdapat beberapa manfaat dari *storytelling*, yaitu:

a. Menanamkan nilai-nilai

Storytelling dapat menjadi sarana untuk mendidik tanpa mengajari secara langsung, sehingga anak dapat menghayati sekaligus memahami nilai moral yang dapat diambil dari cerita yang dituturkan tanpa merasakan kalau mereka sedang dinasehati.

b. Melatih daya konsentrasi anak

Storytelling dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Hal ini dapat dilihat saat anak tidak ingin diganggu dan mencoba untuk fokus saat mendengarkan cerita.

c. Mendorong minat membaca anak

Storytelling baik dalam bentuk buku atau pun menceritakan kembali dapat membantu anak meningkatkan rasa ketertarikan terhadap buku dan membaca.

2.4 Desain Karakter

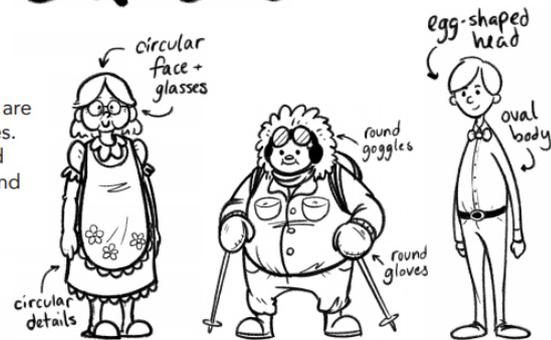
Menurut Bryan Tillman (2019), desain karakter merupakan suatu hasil yang tercipta dengan kebutuhan yang disesuaikan dengan suatu alur cerita. Saat membuat desain karakter, diperlukan untuk menunjukkan sifat karakter melalui bentuk utama karakter tersebut. Dalam perancangan desain karakter terdapat tiga bentuk utama yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga.

2.4.1 Lingkaran

Bentuk lingkaran pada umumnya dikaitkan dengan keutuhan, kesatuan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, perlindungan, dan kekanak-kanakan. Oleh karena itu, bentuk tersebut sering diasosiasikan dengan karakter yang memiliki sifat baik, lembut dan bersifat tidak berbahaya seperti anak-anak.

CIRCLES

TECHNIQUE: Circles are organic and natural shapes. Round out edges and add curves to evoke a warm and welcoming feeling.



Gambar 2.23 Desain Karakter Lingkaran

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

2.4.2 Persegi

Bentuk persegi pada umumnya dikaitkan dengan kestabilan, kepercayaan, kejujuran, mengatur, kesesuaian, keamanan, persamaan, dan maskulin. Oleh karena itu, bentuk tersebut sering diasosiasikan dengan karakter yang memiliki sifat mandiri, disiplin, dan kuat seperti laki-laki.

SQUARES



TIP: Square off things like jaws, shoulders, and even hands—they not only feel strong, but can feel difficult to move.

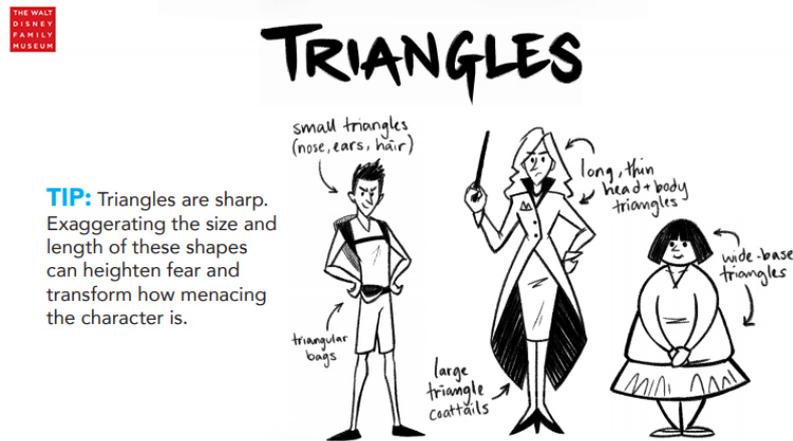
Gambar 2.24 Desain Karakter Persegi

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

2.4.3 Segitiga

Bentuk segitiga pada umumnya dikaitkan dengan aksi, agresif, bertenaga, konflik, tegang, dan kelicikan. Oleh karena itu, bentuk tersebut

sering diasosiasikan dengan karakter yang memiliki sifat licik, jahat, dan berbahaya seperti penjahat.



Gambar 2.25 Desain Karakter Segitiga

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

2.5 Cerita Rakyat

Menurut Endraswara (2013), cerita rakyat merupakan salah satu bentuk penting dari gaya hidup masyarakat yang ditemukan dalam berbagai jenis media tradisional, seperti dongeng, mitos, pantun dan syair, keyakinan, kebiasaan, pakaian adat, musik tradisional, dan isyarat komunikasi (genderang dan kentongan).

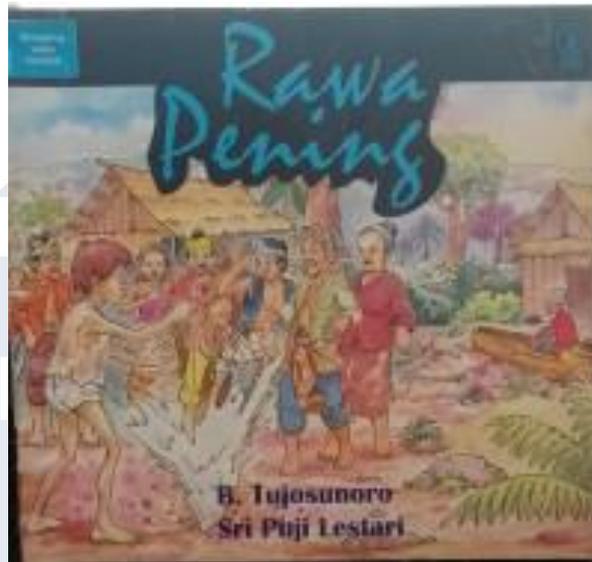
2.5.1 Ciri Khas dan Fungsi Cerita Rakyat

Rukayah (2018) menjelaskan bahwa cerita rakyat memiliki ciri khas berupa cerita yang diwariskan dari mulut ke mulut atau berbentuk sastra lisan, tidak memiliki sumber asli, memiliki nilai-nilai luhur, bersifat tradisional, dan memiliki banyak versi. Selain itu, menurut Gunawan, Effendy, & Muzamil (2017), cerita rakyat memiliki fungsi berupa penyampaian asal-usul kejadian, pewaris tata cara hidup tradisional dalam suatu kelompok, sebagai alat pengaturan sosial dan alat pengesahan adat istiadat.

2.5.2 Cerita Rakyat Rawa Pening

Manuscript tertua cerita rakyat Rawa Pening merupakan sebuah buku cerita Rawa Pening karya B. Tujosunoro dan Sri Puji Lestari, yang

diterbitkan di Yogyakarta: Kanisius pada tahun 1997. Buku tersebut hanya dapat dibaca melalui Perpustakaan Grhatama Pustaka (Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY).



Gambar 2.26 Rawa Pening 1997

Sumber: https://perpustakaan.smpn2berbah.sch.id/index.php?p=show_detail&id=2545

Dikutip dari buku tersebut, cerita rakyat Rawa Pening menceritakan sebuah desa yang terkenal akan kesuburan dan hasil panennya. Sebagian warga desa tersebut pergi berburu untuk tradisi desa mereka yang berupa pesta adat untuk merayakan keberhasilan panen raya. Namun, walaupun mereka sudah mencari selama berjam-jam, tidak ada satu pun hewan yang terlihat oleh mereka. Merasa lelah, warga beristirahat dan duduk di dekat akar pohon besar. Ada yang kelaparan, menebang pohon, menancapkan sabit ke akar-akar pohon, dan lain-lain. Mereka terkejut saat melihat salah satu akarnya terpotong dan mengeluarkan darah. Setelah memeriksa dengan seksama, mereka menyadari bahwa akar tersebut merupakan bagian ekor dari seekor ular besar yang konon sedang bermeditasi, sehingga kulitnya telah berganti dan menyerupai akar pohon. Merasa senang, mereka pun membunuh ular tersebut dan memotong-motongnya untuk dimasak pada saat pesta panen nanti. Roh ular yang mereka bunuh kemudian berubah menjadi seorang anak laki-laki yang berusia sekitar

10 tahun. Anak laki-laki itu terlihat jelek, kurus, berbaju compang camping, dan menggunakan syal. Pada sore harinya, anak laki-laki itu pergi ke desa tempat diadakannya pesta panen tadi. Seluruh desa terlihat sedang bersenang-senang dan memakan sate ular. Anak laki-laki itu berusaha untuk meminta sate, namun dikarenakan tampangnya yang lusuh dan penuh luka, warga desa menolak dan menyumpahi wujudnya. Anak laki-laki itu merasa sedih dan meninggalkan desa tersebut. Anak laki-laki itu kemudian bertemu dengan seorang kakek yang miskin dan tinggal sendirian di rumahnya yang kecil dan jelek. Merasa kasihan, sang kakek memberikan anak laki-laki itu nasi dan ikan bakar. Anak laki-laki itu pun menerima makanan tersebut sambil tersenyum bahagia. Setelah merasa puas dengan makanan yang telah diberikan, anak laki-laki itu pun berpamitan. Sebelum ia pergi, ia memperingatkan sang kakek, “Kakek, kalau saat matahari terbenam terdengar suara gaduh, naiklah ke dataran yang tinggi”. Orang tua itu hanya menatap kosong, tidak paham kenapa anak laki-laki tersebut memintanya melakukan hal tersebut, namun ia hanya mengangguk dan berkata, “Oh ya, Nak, terima kasih”. Anak laki-laki itu kemudian berjalan kembali menghampiri desa, dan menarik nantang seluruh warga desa. “Siapa pun yang dapat mencabut lidi yang kutancapkan ini, akan ku hadiahkan dia!” ujar anak laki-laki itu. Para warga pun mencoba untuk mencabut lidi tersebut, namun tidak ada yang dapat mematahkan mantra tersebut. Anak laki-laki itu kemudian menertawakan mereka, “Aku akan mengambil semuanya, dan inilah hukuman untuk kalian semua, dasar orang-orang yang tidak punya belas kasihan!”. Anak laki-laki itu kemudian mencabut lidi tersebut, dan air mulai menyembur keluar dari tanah bekas tancapan lidi itu. Semburan air tersebut lama kelamaan terus membesar, hingga menjadi banjir bandang. Semua warga desa tidak bisa melarikan diri. Desa yang dulunya subur dan makmur kini terendam air. Hanya sang kakek yang berada di dataran tinggi yang selamat, karena ia senang membantu orang-orang yang membutuhkan. Warga desa itu seperti siput, ras mereka hancur. Hingga saat ini desa tersebut telah menjadi rawa besar yang disebut sebagai RAWA PENING.

Pesan moral yang didapatkan dari cerita tersebut adalah pentingnya berempati dan bersikap tolong-menolong terhadap sesama tanpa melihat kekurangan mereka. Cerita tersebut juga mengajarkan bahwa perilaku diskriminatif dan kesombongan tidak akan memberikan dampak positif ke dalam kehidupan kita.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan untuk menganalisa penelitian perancangan yang sebelumnya telah dibuat dengan penelitian perancangan yang akan dibuat, sehingga penulis dapat memahami topik perancangan dengan lebih baik.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Komik Legenda Rawa Pening Sebagai Bentuk Edukasi Dampak Negatif Perundungan pada Lingkungan Sekolah di Jawa Tengah	Andre Robby	Merancang komik hitam putih mengenai cerita rakyat Rawa Pening.	Kebaruan terletak pada teknik menggambar <i>hand drawn</i> dalam mengerjakan ilustrasi mengenai cerita tersebut.
2.	Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang	Sri Wulandari	Merancang buku bergambar mengenai asal usul Karampuang.	Kebaruan terletak pada pemilihan warna yang lebih menarik untuk anak-anak.
3.	Pengaplikasian Motif Batik Gabungan Khas Jawa Tengah Dalam <i>Fashion</i> Modern	Yukallifa Ridwinawati, Sania Febriani, Henry	Merancang motif batik gabungan dari berbagai daerah di Jawa Tengah.	Kebaruan berupa ilustrasi yang memuat unsur budaya Jawa

		Bastian, Agus Setiawan, Abi Senoprabowo		Tengah melalui motif daerah.
--	--	---	--	------------------------------

Setelah melakukan analisa pada ketiga penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebaruan yang dapat diberikan oleh penulis. Kebaruan tersebut berupa gabungan teknik gambar baik dalam segi gaya ilustrasi dan pewarnaannya, serta penggunaan motif daerah yang dapat mempresentasikan daerah asal cerita rakyat Rawa Pening.

