

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Menurut Haslam (2006, h.9) buku merupakan wadah portabel yang di dalamnya terdiri dari cetakan-cetakan halaman terjilid yang bertujuan untuk menjaga, menginformasikan, memaparkan, dan menyampaikan pengetahuan untuk pembaca yang berliterasi, di mana pun kapan pun. Ilustrasi sendiri kerap diartikan sebagai salah satu bentuk seni yang dapat menjelaskan dan melengkapi informasi tertulis dengan penambahan representatif visual (Salisbury, Styles 2012, h.7). Di beberapa konteks pun, visual sudah dapat menggantikan teks. Terkadang suatu makna dapat menjadi lebih berarti jika digambarkan melalui visual saja tanpa dijelaskan dengan kata-kata. Salisbury dan Styles (20012, h.56) juga mengatakan bahwa pembuatan buku ilustrasi melibatkan proses berpikir lebih dalam dan berkomunikasi melalui tulisan juga gambaran. Buku ilustrasi anak merupakan gabungan dari teks, gambaran, keseluruhan desain, pembelajaran mengenai sosial, budaya, sejarah, dan sebuah pengalaman bagi anak. Visual dalam buku dapat menarik perhatian anak untuk mulai membaca dan memudahkan anak-anak memahami isi suatu buku walaupun kemampuan membaca belum mahir (Ghozalli, 2020, h. 6). Dengan kata lain, buku ilustrasi merupakan media informasi yang didominasi oleh visual untuk membantu pembaca memahami pesan buku lebih dalam. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan buku ilustrasi:

2.1.1 Bentuk Dasar

Penggunaan bentuk ilustrasi yang bermacam-macam dapat mengatur cara bercerita dalam buku ilustrasi anak. Terdapat tiga bentuk dasar ilustrasi menurut Gozhalli (2020, h. 15), yaitu:

2.1.1.1 Tebaran/ *Spread*

Ilustrasi tebaran adalah ilustrasi yang menggunakan dua halaman atau satu bukaan halaman buku. Biasanya penggunaan *layout*

ini digunakan untuk menekankan suatu kejadian. Berikut merupakan contoh penggunaan *layout* bentuk tebaran pada buku ilustrasi.



Gambar 2.1 Bentuk Buku Ilustrasi Tebaran

Sumber: <https://mattwalkerart.com/2021/01/09/kids-book-spread-concept/>

Waktu yang digunakan untuk mengamati ilustrasi dan cerita pada halaman ini akan lebih lama. Biasanya bentuk ini digunakan ketika ilustrator ingin menggambarkan suasana, pengenalan latar, atau penggambaran kejadian yang kompleks.

2.1.1.2 Satu Halaman/ *Single*

Ilustrasi satu halaman adalah ilustrasi yang hanya memanfaatkan satu halaman buku. Sehingga ketika buku dibuka akan menampilkan dua kejadian. Berikut merupakan contoh penggunaan bentuk *layout* satu halaman pada buku ilustrasi.



Gambar 2.2 Bentuk Buku Ilustrasi Satu Halaman

Sumber: <https://blogarchive.goodillustration.com/?tag=childrens-book-artist>

Waktu dalam mengamati ilustrasi ini lebih cepat dibandingkan bentuk ilustrasi tebaran. Pada bentuk ini, dapat dilihat jika buku dibuka, halaman kiri dan kanan memiliki kejadian yang berbeda.

2.1.1.3 Lepasn/ *Spot*

Ilustrasi lepasan memiliki ukuran yang bervariasi. Ilustrasinya lebih kecil daripada satu halaman. Jika dilihat dalam satu tebaran, terdapat lebih dari satu kejadian pada cerita buku. Berikut merupakan contoh bentuk *layout* lepasan pada buku ilustrasi.



Gambar 2.3 Bentuk Buku Ilustrasi Lepasn

Sumber: <https://blogarchive.goodillustration.com/?tag=childrens-book-artist>

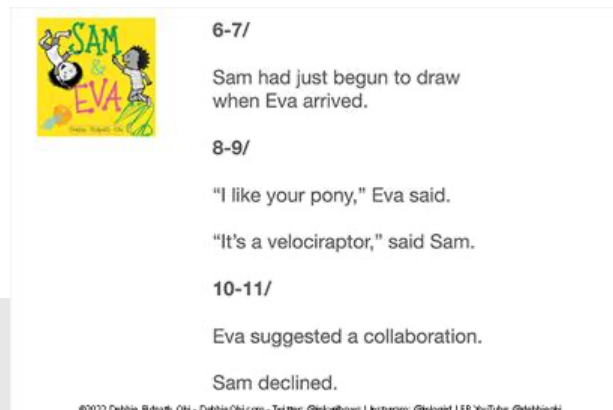
Dapat dikatakan bentuk ilustrasi ini bisa menggambarkan aktivitas yang banyak dalam satu waktu. Biasanya latar ilustrasi ini cenderung dibuat polos dan simpel, sehingga ilustrasi terlihat mnegambang.

2.1.2 Aspek Dasar

Melalui buku *Panduan Ilustrasi Cerita Anak* oleh Ghozalli (2020, h. 42), ada sebelas aspek dasar yang krusial dan harus diperhatikan dalam proses perancangan buku ilustrasi anak. Berikut merupakan aspek-aspek yang perlu di perhatikan ketika perancangan buku ilustrasi anak:

1. Paginasi Halaman

Paginasi merupakan proses membagi isi konten menjadi bagian-bagian yang lebih kecil ke setiap halaman buku. Berikut merupakan contoh paginasi halaman.

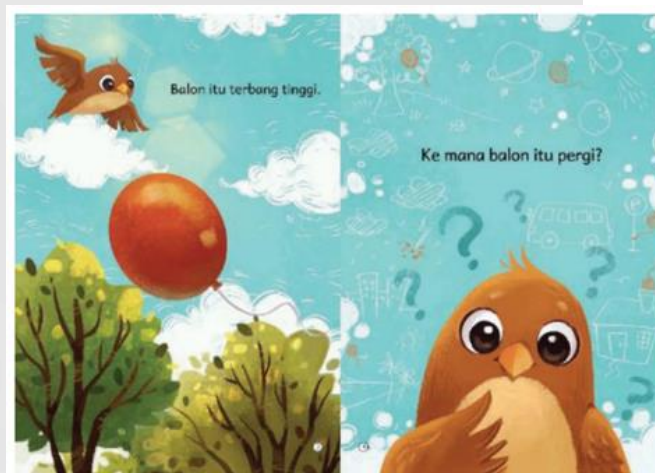


Gambar 2.4 Contoh Paginasi Naskah
Sumber: <https://debbieohi.com/2022/06/pagination/>

Paginasi naskah dapat dilakukan dengan mengidentifikasi kata aksi dan membaca naskah dengan nyaring untuk menjadi pertimbangan penggalan kalimat yang akan dimuat ke dalam setiap halaman.

2. Efek Balik Halaman/*Turning Page*

Ilustrator harus mampu membuat anak-anak membalik halaman hingga buku habis. Buat anak-anak penasaran dengan cerita selanjutnya. Berikut merupakan contoh efek balik halaman.



Gambar 2.5 Contoh Efek Balik Halaman
Sumber: Ghozalli (2020)

Balik halaman dapat dilakukan dengan penambahan humor atau pemberian pertanyaan “Apa yang selanjutnya terjadi?”. Dengan begitu anak menjadi penasaran dan akan membalik halaman hingga buku habis.

3. Kesenambungan Teks dan Ilustrasi

Ilustrasi bukan hanya sebagai pelengkap dan hiasan teks. Namun dalam buku ilustrasi, ilustrasi memberikan kedalaman dari teks dan menjadi prioritas. Berikut merupakan contoh kesenambungan teks dan ilustrasi.

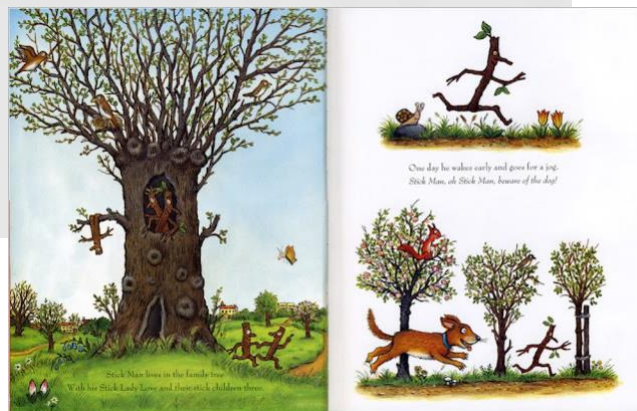


Gambar 2.6 Contoh Kesenambungan Teks dan Ilustrasi yang Eksploratif
Sumber: <https://www.theguardian.com/books/2021/sep/26/move-over-david...>

Ilustrasi digambarkan sesuai dengan konteks untuk mempermudah pembaca menangkap pesan yang ingin disampaikan. Ilustrator dapat mengeksplor dan berkreasi melebihi teks dari penulis, asalkan masih sesuai dengan konteks cerita.

4. Dimensi Waktu

Batasan waktu pada buku cerita dengan kehidupan nyata tentu berbeda. Batasan waktu pada buku ilustrasi adalah jumlah halaman. Berikut merupakan contoh dimensi waktu pada buku ilustrasi.



Gambar 2.7 Contoh Dimensi Waktu yang Pendek
Sumber: <https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-a...>

Lama dimensi waktu yang tercipta ketika membaca buku tergantung pada variasi bentuk dasar ilustrasi. Dua halaman *single* dapat memperbentuk dimensi waktu, bentuk *spot* lebih memperpendek lagi, sedangkan bentuk *spread* memiliki dimensi waktu yang lebih lama.

5. Sudut Pandang dan Dinamika Ilustrasi

Menggunakan sudut pandang yang berbeda di beberapa halaman dalam buku akan menambah dinamika pembaca, sehingga anak-anak tidak akan merasa bosan. Perubahan sudut pandang juga dapat digunakan sebagai penekanan suatu elemen yang dapat berpengaruh pada emosi karakter. Sudut pandang yang dapat digunakan antara lain, sudut pandang mata burung, mata semut, sejajar, jauh/ *zoom out*, dan fokus/ *zoom in*.

Sudut pandang burung berarti melihat objek dari atas ke bawah. Seperti namanya, ilustrator seolah-olah melihat sesuatu dari mata burung, dari langit. Sudut pandang ini sering digunakan untuk menggambarkan suasana di sekitar subjek. Berikut merupakan contoh sudut pandang mata burung.



Gambar 2.8 Contoh Sudut Pandang Mata Burung
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/206892383/Memori...>

Sudut pandang mata semut adalah menggambarkan objek dari bawah ke atas. Ilustrator seolah-olah menjadi semut, menangkap objek dari mata semut. Melalui sudut pandang ini, ilustrator dapat membuat pembaca melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, terkesan lebih dramatis. Berikut merupakan contoh sudut pandang mata semut.



Gambar 2.9 Contoh Sudut Pandang Mata Semut
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/96757091989885843/>

Sudut pandang sejajar adalah menggambarkan objek sejajar dengan arah pandang mata manusia. Dengan sudut pandang ini, pembaca seolah-olah menjadi karakter di dalam buku dan melihat keadaan cerita secara langsung. Sudut pandang ini lebih realistis dan nyata. Berikut merupakan contoh sudut pandang sejajar.



Gambar 2.10 Contoh Sudut Pandang Sejajar
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/289356344852308272/>

Sudut pandang jauh adalah ketika menggambarkan objek dari jarak yang sangat jauh. Sudut pandang ini digunakan untuk menggambar pemandangan atau suasana tanpa detail objek. Sudut pandang jauh digunakan untuk menggambarkan keindahan, kemegahan, atau suasana latar yang mengesankan. Berikut merupakan contoh sudut pandang jauh.



Gambar 2.11 Contoh Sudut Pandang Jauh

Sumber: [https://www.behance.net/gallery/62962677/-\(wefak\)/modules/369432873](https://www.behance.net/gallery/62962677/-(wefak)/modules/369432873)

Sudut pandang dekat merupakan kebalikan dari sudut pandang jauh, yaitu menggambarkan objek dari jarak yang sangat dekat. Sudut pandang ini digunakan ketika ingin menunjukkan fokus pada suatu objek. Sehingga, ilustrasi perlu digambarkan secara detail. Berikut merupakan contoh sudut pandang dekat.



Gambar 2.12 Contoh Sudut Pandang Jauh

Sumber: <https://www.rahelestudio.com/>

Penggunaan sudut pandang tentu tetap harus memiliki tujuan yang jelas dan sesuai konteks cerita. Dalam buku ilustrasi gunakan sudut pandang yang bervariasi agar cerita tidak monoton. Sudut pandang juga digunakan untuk mendukung suasana cerita sehingga dapat masuk ke dalam emosi pembaca.

6. Konsep, Gaya, dan Nada Cerita

Ilustrator bertugas untuk menjembatani ide berupa tulisan menjadi ilustrasi atau visual. Dalam proses perancangan tersebut, ilustrator perlu merencanakan konsep, gaya gambar, dan nada/ *tone* cerita. Proses ini memerlukan riset, sketsa, penentuan *moodboard* hingga pembuatan *storyboard*.



Gambar 2.13 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/7951736837619503/>

Ketika membuat buku ilustrasi anak, ilustrator perlu menentukan konsep, gaya, dan nada yang sesuai dengan anak-anak. Contoh di atas adalah ilustrasi yang menggunakan gaya kartun dengan penggambaran yang dilebih-lebihkan.

7. Komposisi

Komposisi merupakan hal yang penting dalam mengatur tata letak ilustrasi dengan teks. Penentuan komposisi juga dapat berpengaruh terhadap nada emosi dan adegan cerita. Ketika sebuah teks menimpa ilustrasi, maka dapat mengganggu keterbacaan.



Gambar 2.14 Contoh Penataan Komposisi
Sumber: <https://reallygooddesigns.com/childrens-book-illustrations/>

Pemilihan jenis *font* dan ukuran *font* juga berpengaruh terhadap keterbacaan dan estetika keseluruhan buku. Ilustrator sebaiknya menyiapkan ruang kosong untuk penempatan teks pada proses sketsa dan *storyboard* agar pembaca dapat menikmati ilustrasi dan cerita tanpa merasa terlalu sesak.

8. Titik Fokus/ *Focus Point*

Pada setiap halaman buku, harus ada titik fokus dan alur yang jelas, agar pembaca dapat fokus pada suatu objek penting dalam cerita. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengatur penekanan cahaya, bayangan komposisi geometris, dan pewarnaan. Berikut merupakan contoh titik fokus.



Gambar 2.15 Contoh Titik Fokus

Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/picture-book-illustrations-design/>

Contohnya dapat dilakukan dengan membuat karakter utama yang menjadi fokus memiliki warna yang lebih tajam dan memiliki detail tertentu. Dengan begitu, setiap berganti halaman, arah mata pembaca tertuju pada karakter utama dahulu.

9. Emosi

Selain dari pembentukan emosi melalui ekspresi karakter, ilustrator dapat melakukan hal lain untuk menekankan emosi cerita, seperti penggunaan bentuk orientasi dan permainan nuansa warna. Penggunaan bentuk horizontal dapat menggambarkan perasaan yang stabil dan statis.



Gambar 2.16 Contoh Emosi Bentuk Horizontal
Sumber: Ghozalli (2020)

Penggunaan bentuk vertikal dapat memberikan keramaian dan rasa dinamis. Misalnya adalah gambar pohon-pohon dan gedung-gedung.



Gambar 2.17 Contoh Emosi Bentuk Vertikal
Sumber: Ghozalli (2020)

Selain dari ekspresi karakter, ilustrator juga dapat menggambarkan emosi melalui warna. Permainan nuansa juga dapat memberikan kesan yang berbeda-beda, misalnya warna kemerahan menggambarkan suasana yang panas, biru memberikan nuansa dingin dan sepi.

10. *Tangent*

Tangent adalah ketika dua adegan berbeda pada dua halaman memberikan persepsi bahwa kedua ilustrasi tersebut tersambung dan membuat pembaca menjadi salah paham.

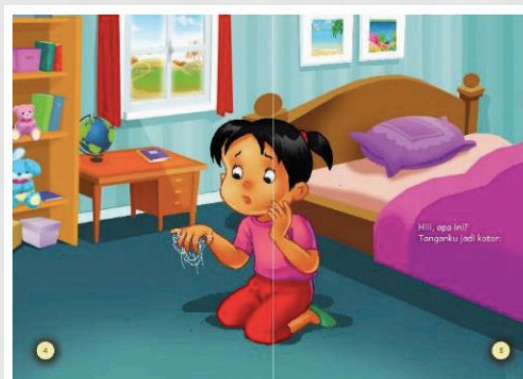


Gambar 2.18 *Tangent*
Sumber: Ghozalli (2020)

Misalnya seperti gambar di atas, tangan karakter lain terlihat seperti memiliki dua tangan kanan. Sebaiknya pemotongan dibuat lebih jelas seperti menampilkan setengah badan karakter yang tangannya dilingkari.

11. Garis Tengah dan Margin

Garis tengah dan margin sering kali dilupakan dalam proses pembuatan buku ilustrasi. Ilustrator sebaiknya menghindari memasukan objek di area garis tengah karena ketika buku dicetak dan dijilid.



(Bukan Salah Laba-Laba, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Gambar 2.19 Contoh Garis Tengah yang Salah
Sumber: Ghozalli (2020)

Ketika ilustrator menggambarkan objek di tengah garis, maka gambar tersebut akan terpotong dan sebagian masuk ke area jilid. Hal ini tentu akan sangat tidak nyaman untuk dilihat.

2.1.3 Warna

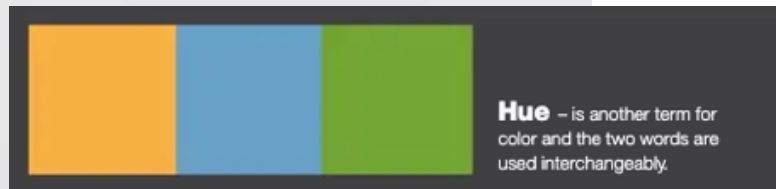
Melalui bukunya *Design Elements: Color Fundamentals* Aaris Sherin (2012, h. 7) menyatakan bahwa warna merupakan elemen desain yang sangat penting dalam menyampaikan pesan melalui visual. Bukan hanya untuk mempercantik desain, warna dapat menyampaikan cerita dan menekankan suasana yang dapat menarik perhatian orang untuk berinteraksi langsung dengan suatu desain. Selain itu, warna juga dapat membantu sebagai penyeimbang komposisi visual.

2.1.3.1 Properti Warna

Terdapat empat properti warna menurut Sherin (2012, h. 10) yang perlu diperhatikan pada desain, yaitu:

1. *Hue*

Hue merupakan istilah lain dari warna. *Hue* terdiri dari warna dasar, seperti merah, biru, kuning, dan warna sekunder, seperti oranye, ungu, dan hijau.



Gambar 2.20 *Hue*
Sumber: Aaris Sherin (2012)

Mata manusia dapat melihat sekitar 10 juta warna yang merupakan kombinasi dari warna-warna dasar. Cahaya juga dapat memengaruhi bagaimana mata melihat warna. Cahaya yang terang dapat meningkatkan intensitas warna, sedangkan Cahaya yang rendah dapat membuat warna terlihat redup.

2. *Saturation*

Saturation atau saturasi warna merupakan intensitas dari warna. Saturasi menunjukkan seberapa murni suatu warna tanpa dicampur dengan warna putih atau hitam.

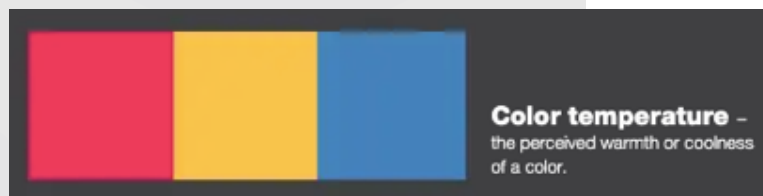


Gambar 2.21 *Saturation*
Sumber: Aaris Sherin (2012)

Semakin tinggi saturasi, maka semakin cerah warna yang dihasilkan, begitu pula sebaliknya. Warna yang cerah cenderung dapat menarik perhatian orang lebih cepat dibandingkan dengan warna kusam.

3. *Color Temperature*

Temperatur merupakan panas atau dinginnya suatu warna. Bagaimana orang melihat temperatur warna dipengaruhi oleh sumber cahaya. Warna panas digambarkan dengan warna kuning atau merah, sedangkan warna dingin digambarkan oleh warna hijau atau biru.



Gambar 2.22 *Color Temperature*
Sumber: Aaris Sherin (2012)

Warna ini biasanya digunakan untuk memperkuat suasana dalam suatu ilustrasi atau fotografi. Warna panas digunakan untuk menggambarkan suasana hangat, musim panas, cuaca Terik, dan lainnya. Sedangkan warna dingin biasanya digunakan untuk menggambarkan suasana dingin, malam hari, suasana yang tenang, dan lainnya.

4. *Value*

Value adalah nilai terang dan gelap suatu warna yang dilakukan dengan penambahan warna putih atau hitam. Penggunaan *value* menjadi salah satu cara terbaik dalam

mencapai kontras pada sebuah desain dengan mengatur perbedaan *value* warna pada beberapa komposisi elemen desain pada warna latar yang bertolak belakang.



Gambar 2. 23 *Value*
Sumber: Aaris Sherin (2012)

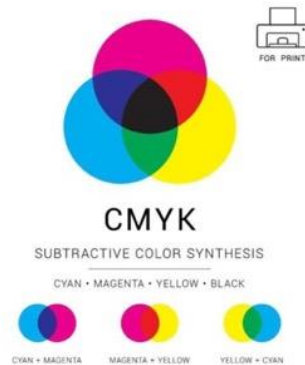
Semakin jelas perbedaan *value* warna pada setiap elemen desain dan dengan latar, maka semakin jelas kontras yang tercipta. Dengan *value* juga dapat mengatur hirarki desain dan menonjolkan elemen desain yang menjadi penekanan dengan cara merubah *value* dari warna tersebut menjadi yang paling menonjol.

2.1.3.2 Sistem Warna

Sistem warna adalah bagaimana warna dibuat berdasarkan dimana media komunikasi desain akan dilihat dan diproduksi. CMYK, *Pantone*, dan RGB merupakan sistem warna yang paling sering digunakan oleh kebanyakan desainer (Sherin, 2012, h. 38).

1. CMYK

CMYK merupakan proses subtraktif empat warna yang terdiri dari *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Proses ini dikatakan subtraktif karena menggunakan tinta yang bersifat subtraktif (menyerap cahaya), sehingga ketika warna dicampur akan menghasilkan warna yang gelap.



Gambar 2.24 CMYK

Sumber: [erbehttps://www.gamelab.id/news/2444-pdaan-rgb-dan-c...](https://www.gamelab.id/news/2444-pdaan-rgb-dan-c...)

Warna tercipta dengan mencampurkan tinta CMYK yang dicetak di atas kertas putih. Hasil akhir warna pada media cetak dapat dipengaruhi oleh penggunaan jenis kertas dan laminasi pada media.

2. *Pantone Color*

Sistem warna *pantone* memperbolehkan desainer dan percetakan untuk menggunakan pilihan warna yang spesifik dan tinta yang spesifik. Terdapat *Pantone Formula Guide* yang terdiri dari 1,114 warna *pantone* yang dapat digunakan untuk mencetak media konvensional.



Gambar 2.25 *Pantone Color*

Sumber: <https://www.garudapromo.com/blog/pantone-cmyk-and-rg...>

Sistem warna ini banyak digunakan oleh para desainer untuk menentukan warna dan mencetak dengan tinta warna yang spesifik dan sesuai dengan jenis kertas tertentu.

3. RGB

RGB merupakan sistem warna yang berbanding terbalik dengan CMYK. RGB menggunakan sistem aditif (menambah cahaya), ketika warna dicampur akan menghasilkan warna terang atau putih.



Gambar 2.26 RGB

Sumber: <https://www.gamelab.id/news/2444-perbedaan-rgb-dan-cmyk-dal...>

Warna dasar yang digunakan adalah merah, biru dan hijau untuk menghasilkan variasi warna. Sistem RGB biasanya digunakan untuk desain pada media digital.

2.1.3.3 Kombinasi Warna

Dalam buku “Practical Color Combinations: A Resource Book with Over 2500 Sample Color Schemes” (2018), Naomi Kuno mengenalkan 125 palet warna dan hampir 1.100 warna individu, yang dikombinasikan menjadi 2.500 kombinasi warna. Pada setiap kombinasi, terdapat kombinasi 2, 3, 4, sampai 5 warna. Setiap palet warna memiliki kesan dan makna yang berbeda serta dapat menggambarkan suasana yang berbeda. Berikut merupakan sembilan kategori kombinasi warna yang dikenalkan oleh Naomi Kuno:

1. *Cute, Gentle, and Cherry Impressions*

Menggambarkan suasana yang menyenangkan, bahagia, ramah dengan *mood* yang lembut dan memberikan kehangatan yang kuat. Palet ini memberikan kesan yang romantis dan menginspirasi impian.



Gambar 2.27 Contoh *Cute, Gentle, and Cherry Impression*
 Sumber: <https://www.amazon.com/Practical-Color-Combination-Book-2019>

Dapat juga digunakan untuk menggambarkan makanan atau hidangan penutup yang manis atau suasana penuh bunga. Warna palet ini cenderung mengarah ke pastel, dengan *tone* yang sedikit pucat dan cerah.

2. Jovial, Positive, Energetic, and Pops

Warna-warna ini memberi kesan yang positif dan dapat membangkitkan semangat, menggambarkan jiwa remaja dan kebebasan.



Gambar 2.28 Contoh *Jovial, Positive, Energetic, and Pop*
 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=nPF20SeE60k>

Palet warna ini juga memberikan atmosfir *fashion pop* dan *retro pop* yang *vibrant* karena menggunakan *tone* warna yang terang, warna yang tersaturasi tinggi, dan membuat kontras yang *bold*.

3. Relaxation with a Healthy Sense of Relief

Kenyamanan dari sejuk yang menggoyangkan pohon, kekayaan alam yang penuh udara segar. Warna-warna alam ini memberikan kesan kedamaian yang diselimuti kehangatan. Palet initerdiri dari kombinasi warna dingin yang memberikan kesegaran dan warna panas yang memberikan rasa lega.



Gambar 2.29 Contoh *Relaxation with a Healthy Sense of Relief*
Sumber: <https://www.amazon.com/Practical-Color-Combinat...>

Warna ini juga biasanya digunakan untuk menyimbolkan kesehatan pada buah, sayur, atau rempah lain yang baik untuk tubuh.

4. Elegant, with Stylish Ease and Sophistication

Pemandangan yang tenang seperti tepi perairan yang indah dengan cahaya yang redup dan lembut. Warna ini juga seperti bunga-bunga yang secara elegan menghidupkan suasana.



Gambar 2.30 Contoh *Elegant, with Stylish Ease and Sophistication*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=nPF2OSeE60k>

Palet ini dapat menggambarkan perasaan yang kaya dan ketenangan dengan variasi warna yang lembut.

Menggunakan warna yang cenderung gelap dan bermain pada saturasi. Palet ini fokus menggambarkan stabilitas, ketenangan hingga kepahitan.

7. *Wild, Exotic and Robust Impression*

Warna ini dapat digambarkan dengan suasana zaman dahulu ketika pada masa dinosaurus atau masa-masa kuno bersejarah lainnya.

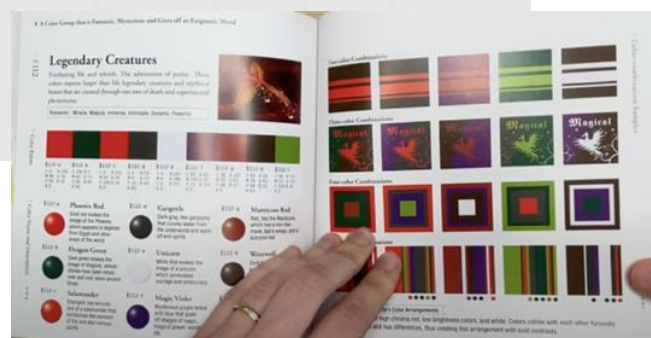


Gambar 2.33 Contoh *Wild, Exotic and Robust Impression*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=nPF2OSeE60k>

Palet ini berisikan warna etnis yang kuat, eksotis, dan kontras dengan warna cerah. Warna pada palet ini mengandung warna yang kuat dan pekat.

8. *Fantastic, Mysterious and Gives off an Enigmatic Mood*

Warna ini dapat menggambarkan khayalan atau sesuatu yang tersembunyi seperti roh atau peri, legenda monster atau kekuatan super. Palet ini terdiri dari warna yang terang dengan saturasi yang tinggi.



Gambar 2.34 Contoh *Fantastic, Mysterious and Gives off an Enigmatic Mood*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=nPF2OSeE60k>

Palet ini terdiri dari warna yang terang dengan saturasi yang tinggi.

9. *Simple, Modern with Clear Impression*

Harmonisasi dari warna akromatik dengan kesunyian. Penggunaan *tone* warna yang dingin biasanya menggambarkan hal yang *sporty* dan futuristik.



Gambar 2.35 Contoh *Simple, Modern with Clear Impression*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=nPF2OSeE60k>

Palet ini menyampaikan kontras yang jelas, warna-warna jernih, dan kesatuan warna dengan *tone* yang simpel juga modern.

2.1.4 Tipografi

Ellen Lupton melalui bukunya *Thinking with Type* (2004, h. 13), dikatakan bahwa kata-kata berasal dari gestur tubuh. *Typeface* bukanlah gestur tubuh, mereka adalah gambar yang dirancang untuk pengulangan tanpa batas. Sejarah dari tipografi mencerminkan ketegangan yang berkelanjutan antara tangan manusia dengan mesin, organik dengan geometris, dan tubuh manusia dengan sistem yang abstrak. Penataan huruf pada kertas kosong menjadi tantangan bagi para desainer. Pemilihan *font*, ukuran, bentuk, jarak antar huruf atau kata, dan penjajaran teks perlu dipertimbangkan agar pesan dapat mudah dibaca dan dimengerti oleh target.

2.1.4.1 *Type Classification*

Sistem yang digunakan dalam mengklasifikasikan *typeface* dibentuk di abad ke-9 dan terdapat tujuh pembagian kelas *typeface* menurut Lupton (2004, h. 42), yaitu:

1. *Humanist/Old Style*

Typeface ini memiliki bentuk kaligrafi klasik. Contohnya adalah *Typeface* Sabon yang didesain oleh Jan Tschichold pada tahun 1966.



Gambar 2.36 Sabon

Sumber: <https://localfonts.eu/shop/cyrillic-script/serbian/serbian-cyrill...>

Font ini termasuk ke dalam jenis huruf *serif* karena memiliki kaki di setiap ujung hurufnya. *Stroke* yang dimilikinya juga memiliki ketebalan yang berbeda dan dinamis. Karena memiliki bentuk yang klasik, *font* ini cocok digunakan untuk keperluan formal, dan digunakan pada desain yang memberikan kesan tradisional juga elegan.

2. *Transitional*

Typeface ini memiliki *serif* atau ujung kaki huruf yang lebih tajam daripada *humanist*. Contohnya adalah *font* Baskerville yang didesain oleh John Baskerville.



Gambar 2.37 Baskerville

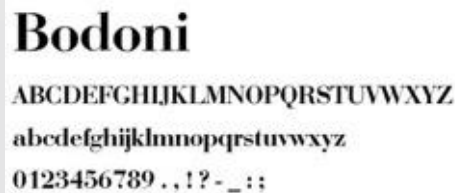
Sumber: <https://luc.devroye.org/fonts-23979.html>

Berjenis *serif*, *font* ini juga memiliki ekor pada ujung-ujung kakinya. Berbeda dengan *font old style*, *font* ini memiliki

stroke dan serif yang lebih tipis. *Font* Baskerville memberikan kesan tradisional, elegan, dan klasik.

3. Modern

Typeface ini memiliki *serif* yang lurus datar dan memiliki kontras yang tajam pada batang hurufnya, ada yang tebal dan ada yang sangat tipis. Contoh *font* yang termasuk *typeface modern* adalah Bodoni yang dirancang oleh Giambattista Bodoni.



Gambar 2.38 Bodoni

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/366058275979365009/>

Terinspirasi dari gaya tipografi transisional, Bodoni juga termasuk ke dalam jenis *font serif*. Namun, ujung kakinya lurus dan tidak ada yang melengkung. *Font* ini juga memiliki kontras yang jelas pada ketebalan *strokenya*. Kesan yang dibawakan oleh Bodoni adalah mewah, modern, dan formal.

4. Egyptian/ Slab Serif

Typeface ini memiliki karakteristik batang huruf yang cukup tebal namun juga sedikit dekoratif. Contohnya adalah *font* Clarendon.



Gambar 2.39 Clarendon

Sumber: <https://popperfont.net/2011/10/18/a-short-history-of-th...>

Font Clarendon memiliki terminal atau ujung huruf yang berbentuk bola. Terdapat perbedaan ketebalan *stroke* pada

font ini, hanya saja tidak terlalu kontras seperti Bodoni. *Font* ini memberikan kesan *vintage*, kuno, dan kokoh.

5. *Geometric Sans Serif*

Typeface ini berbentuk geometris, garis tegas dan tidak memiliki kaki pada ujung huruf. Ciri khasnya adalah memiliki ujung yang tajam pada huruf A dan M. Selain itu, huruf O pada kelas *typeface* ini berbentuk bulat sempurna. Contohnya adalah *font* Futura yang didesain oleh Paul Renner di tahun 1927.



Gambar 2.40 Futura

Sumber: <http://idsn.org/posts/know-your-type-futura/>

Font ini berjenis *sans serif*, huruf-hurufnya tidak memiliki kaki. *Stroke* pada *font* ini cenderung memiliki ketebalan yang sama. Memberikan kesan yang bersih dan modern, *font* ini memiliki keterbacaan yang lebih tinggi daripada *font serif*.

6. *Transitional Sans Serif*

Typeface ini merupakan salah satu *typeface* yang paling banyak dipakai di seluruh dunia. Hurufnya memiliki keseragaman dan tegak. Hampir mirip dengan *typeface transitional*, hanya saja *typeface* ini tidak memiliki *serif*. Contohnya adalah *font* Helvetica yang dibuat oleh Max Miedinger di tahun 1957.



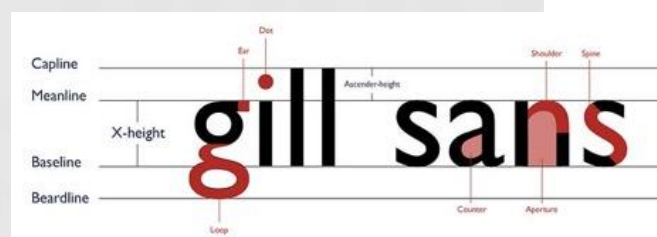
Gambar 2.41 Helvetica

Sumber: <https://www.designandpaper.com/the-story-of-the-worlds-most...>

Font ini memiliki ketebalan batang yang konsisten, sehingga memiliki keterbacaan yang tinggi. Pada huruf ‘e’, ‘c’, ‘a’, dan ‘s’ memiliki ruang terbuka yang lebih sempit jika dibandingkan dengan *font* Futura. Helvetica memberikan kesan modern, bersih, minimalis, dan profesional.

7. Humanist Sans Serif

Typeface ini memiliki karakteristik dari *humanist*, pada ujung huruf a memiliki lengkungan dan memiliki karakteristik kaligrafi pada beberapa batang hurufnya. Karena *sans serif*, maka *typeface* ini tidak memiliki ujung kaki. Contohnya adalah *font* Gill Sans oleh Eric Gill pada tahun 1928.



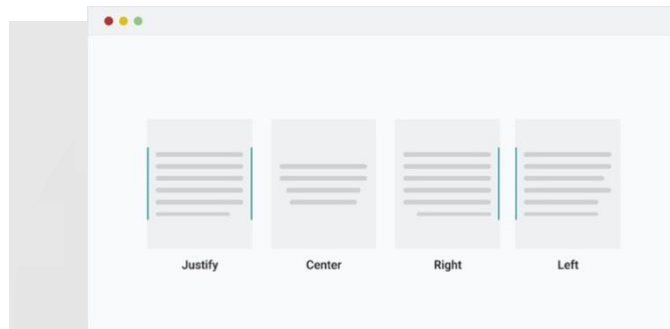
Gambar 2.42 Gill Sans

Sumber: <https://medium.com/@ireneliyihan/gill-sans-typeface-case-st...>

Meskipun termasuk ke dalam *sans serif*, *font* ini tetap mempertahankan karakteristik yang terlihat seperti tulisan tangan. Hal ini dapat dilihat pada ujung huruf ‘a’ yang melengkung. Gill Sans memberikan kesan modern, namun elegan juga klasik.

2.1.4.2 Alignment

Alignment atau penjajaran adalah ketika desainer mengatur teks menjadi beberapa kolom. Hal ini dilakukan agar teks terlihat rapi, tidak menabrak ilustrasi atau desain visual yang ada. Penjajaran teks juga perlu diperhatikan agar tingkat keterbacaan tetap baik.



Gambar 2.43 *Text Alignment*

Sumber: <https://thecodeaccelerator.com/blog/text-alignment-in-css-tips-tricks-and...>

Selain untuk kebutuhan estetika, penjajaran teks tentu memiliki peran fungsional. *Text alignment* perlu disesuaikan penggunaannya dengan kebutuhan desain. Terdapat tiga bentuk *alignment* teks, yaitu, *justified*, *flush left/ ragged right*, dan *centered* (Lupton, 2004, h. 84).

1. *Justified*

Justified atau rata kiri kanan membuat teks menjadi terlihat rapi dan bersih karena kedua sisi kolomnya rata. Penjajaran ini biasa ditemukan di koran, majalah, atau buku-buku yang memuat banyak teks. Namun terkadang bentuk ini dapat menciptakan visual yang kurang nyaman dilihat karena dapat tercipta jarak yang jauh antar. Hal ini dapat terjadi ketika desainer memilih kata-kata yang terlalu panjang atau membuat panjang baris yang terlalu pendek, sehingga akhirnya menghasilkan lubang-lubang diantara kata.

2. *Flush Left/ Ragged Right*

Rata kiri/ rata kanan merupakan bentuk penjajaran yang kolomnya hanya rata di satu sisi saja. Untuk menghindari

lubang ketika menggunakan *justified*, desainer dapat menggunakan rata kiri/rata kanan. Penjajaran ini dapat membuat alur teks menjadi lebih natural dan organik. Namun, karena yang rata hanya satu sisi saja, teks dapat terlihat tidak seimbang dan sisi yang tidak rata terlihat acak.

3. *Centered*

Centered adalah ketika teks fokus dibagian tengah dan tidak memiliki sisi yang rata dibagian kiri/kanannya. Bentuk penjajaran ini terlihat formal dan klasikal, terasosiasi dengan sejarah juga tradisi. *Centered* biasanya memberi kesan statis, tradisional, kuno, dan pilu.

2.1.4.3 Tipografi untuk Anak

Sue Walker dalam *Tipografi dalam Buku Anak-Anak* melakukan uji coba kepada 48 anak dengan membandingkan huruf satu dengan yang lainnya untuk mengetahui preferensi anak dalam membaca. Berdasarkan uji yang dilakukan, didapatkan bahwa anak-anak lebih bisa menerima bentuk huruf yang cukup besar. Anak-anak juga memiliki pandangan mengenai kesesuaian penggunaan jenis huruf, meskipun mereka tertarik dengan bentuk suatu huruf, mereka bisa menganggapnya tidak cocok jika digunakan dalam buku. Misalnya adalah bentuk huruf yang terlalu keriting dan berliuk-liuk.



Gambar 2.44 Sassoon Primary Font

Sumber: <https://eng.m.fontke.com/font/10909806/>

Sassoon Primary dan Fabula merupakan salah dua *font* yang dirancang khusus untuk anak kecil dengan berbagai karakteristik seperti *ascender* yang panjang, karakter yang mudah dibedakan, dan nuansa yang ramah. Gill dan Century juga dikatakan normal dan cocok untuk

digunakan pada buku anak. Cara tipografi digunakan pun harus diperhatikan. 17 dari 24 anak mengatakan bahwa spasi huruf yang sangat rapat adalah yang paling sulit dibaca.

2.1.5 Perjenjangan Buku

Buku cerita anak memiliki target pembaca yang berbeda secara usia. Perjenjangan buku anak dapat diidentifikasi melalui proporsi ilustrasi, bobot konteks di dalamnya, jumlah kata, jenis dan besarnya ukuran huruf (Ghozalli, 2020). Untuk anak SD perjenjangan buku dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Membaca Dini

Usia membaca dini adalah 7 tahun atau setara kelas 1 SD dengan karakteristik untuk mengembangkan kemampuan belajar melalui penggunaan simbol literasi dasar. Penyajian buku untuk usia ini adalah buku bergambar dengan teks, buku bergambar tanpa bab, dan buku aktivitas sederhana seperti buku baca-tulis-hitung. Teks pada buku biasanya 2 – 3 suku kata per kata, 2 – 5 kata konkret per kalimat, berpola repetitif, dan belum menggunakan aturan ejaan. Buku bergambar untuk usia ini biasanya memiliki 16 – 32 halaman, proporsi gambar sekitar 70%, warna yang lembut atau hitam-putih, menggunakan jenis *font sans serif* dengan ukuran minimal 18 pt.

2. Membaca Awal

Usia membaca awal adalah 8 – 9 tahun atau setara dengan kelas 2 – 3 SD dengan karakteristik untuk mengembangkan kemampuan baca secara benar dan memahami alur tulisan. Penyajian buku untuk usia ini adalah buku dengan bab, novel awal, buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas atau komik dengan kalimat tunggal yang terdiri dari 2 – 7 kata. Biasanya buku untuk usia ini dirancang dengan ukuran A5, A4, B5 dengan jumlah halaman 16 – 48. Proporsi gambar sekitar 50 – 70% sesuai jenis buku dengan warna yang lembut atau hitam-putih dan menggunakan *font sans serif* minimal 14 pt.

3. Membaca Lancar

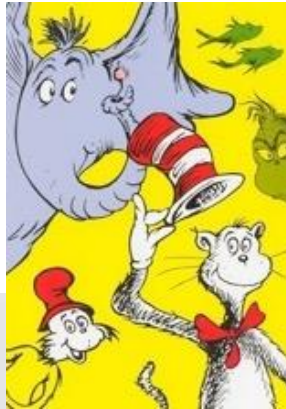
Usia membaca lancar adalah 10 – 12 tahun atau setara dengan kelas 4 – 6 SD dengan karakteristik untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, serta belajar secara mandiri. Penyajian buku ini adalah buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, biografi/ autobiografi sederhana, novel anak, antologi puisi anak/ cerpen anak, buku referensi, dan komik. Pada buku, menggunakan kalimat tunggal dan majemuk yang terdiri dari 2 – 10 kata. Secara desain, ukuran buku yang biasa digunakan untuk usia ini adalah A5, A4, B5 dengan 32 – 96 halaman. Proporsi gambar 20 – 70% dengan warna lembut atau hitam-putih dan menggunakan *variasi font serif* atau *sans serif* minimal 12 pt.

2.1.6 Ilustrasi Anak

Gaya ilustrasi pada buku anak merupakan hal yang subjektif. Belum ada riset yang dapat menjelaskan visual yang menarik bagi anak-anak itu seperti apa (Salisbury, Styles, 2006, h. 113). Ilustrasi menjadi penerjemah teks dan imajinasi dalam buku yang bukan hanya memberi pesan pada anak melalui visual, tetapi juga menciptakan pengalaman baru pada anak. Terdapat banyak gaya ilustrasi yang dapat disesuaikan dengan cerita atau suasana dari buku anak. Pemilihan gaya ilustrasi penting karena dapat menjadi ciri khas dari seorang ilustrator. Terdapat enam gaya ilustrasi yang biasa digunakan dalam perancangan buku ilustrasi anak (Ferreira, 2020), yaitu:

1. Cartoon

Pada gaya kartun biasanya ilustrasi karakter memiliki fitur yang dilebih-lebihkan dan tidak sesuai pada kejadian nyata atau fiktif. Biasanya gaya ini digunakan untuk memberikan karakteristik yang lucu, aneh, dan nyentrik.



Gambar 2.45 Contoh *Cartoon*

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-child...>

Pada contoh di atas, ilustrasi gaya kartun tersebut digambarkan dengan *outline* yang memiliki ketebalan berbeda-beda. Warna yang digunakan adalah *solid color*, tidak ada gradasi. Bayangan dan detail dibuat menggunakan *outline* yang lebih tipis.

2. *Realistic*

Buku anak hampir tidak pernah menerapkan gaya ilustrasi yang *hyper-realistic*. Realis disini maksudnya adalah objek yang digambarkan serupa dengan kehidupan nyata secara proporsi, namun secara ilustrasi, dibuat lebih detail.



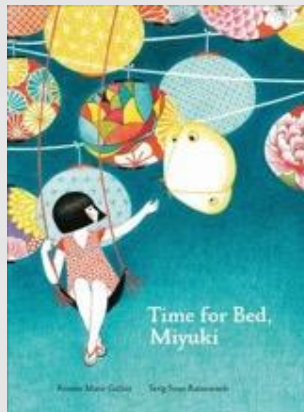
Gambar 2.46 Contoh *Realistic*

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-child...>

Contoh di atas menggambarkan subjek dengan proporsi yang nyata, ukuran gajah lebih besar daripada manusia. Gaya ini juga memiliki detail halus seperti pada pembuatan tekstur. Gaya realis biasanya sering dijumpai pada seni rupa lukis.

3. *Whimsical*

Whimsical adalah gaya ilustrasi yang imajinatif, penuh khayalan, kekanakan, menyenangkan, dan penuh warna. Gaya ini cocok untuk buku dengan cerita fantasi. Warna yang digunakan cenderung cerah dan lembut untuk mendukung ilustrasi yang memberi kesan gambaran dalam mimpi.



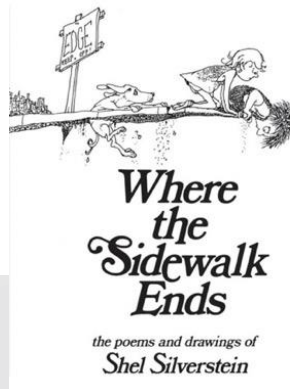
Gambar 2.47 Contoh *Whimsical*

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-childr...>

Mengabaikan realitas, gaya ini biasanya dibuat dengan penggambaran objek yang dilebih-lebihkan. Gaya *whimsical* juga dapat dibuat dengan detail dan tekstur yang menyenangkan. Oleh karena itu, gaya ini dapat banyak ditemukan dibuku anak.

4. *Line Drawings*

Line drawings atau *outline drawings* adalah gaya ilustrasi yang tidak menggunakan warna. Biasanya ilustrasi ini hanya menggunakan satu warna dan berbentuk garis.



Gambar 2.48 Contoh *Line Drawings*

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-child...>

Gaya ini juga dapat digunakan sebagai gambar dasar dalam buku mewarnai. Karena hanya menggunakan garis, ilustrator dapat memanfaatkan ketebalan garis yang beragam untuk mendukung detail ilustrasi.

5. *Sketchy Drawings*

Sketchy drawings adalah ilustrasi yang masih terlihat seperti sketsa kasar dan biasanya tidak menggunakan banyak warna, cenderung hanya satu warna seperti *line drawings*.



Gambar 2.49 Contoh *Sketchy Drawings*

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-child...>

Berbeda dengan *line drawings*, *sketchy drawings* terlihat seolah seperti coretan. Sketsa yang tidak rapi, namun objek masih terlihat jelas.

6. *Stylized*

Stylized illustration adalah ilustrasi yang tidak realis dan tidak memiliki bentuk yang standar. Gaya ini biasanya disederhanakan,

terbuat dari bentuk geometris, menggunakan *patterns*, dan menggunakan warna yang datar.



Gambar 2.50 Contoh *Stylized*

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-child...>

Gaya ini adalah ketika ilustrator membuat aturan visualnya sendiri untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik dan berbeda. Gaya ini cenderung mengabaikan proporsi dan warna nyata objek dengan penambahan detail seperti tekstur atau *patterns*.

2.1.7 Karakter Desain

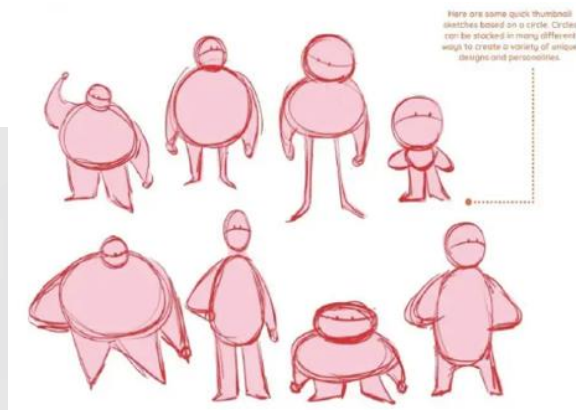
Setiap cerita pasti memiliki karakter. Semakin berkembangnya zaman, karakter desain dalam industri hiburan pun turut berkembang. Karakter desain yang baik adalah ketika karakter tersebut dapat menjadi inspirasi, membuat cerita jauh lebih baik, dan diingat orang, sehingga orang-orang merasa terikat, menaruh emosi pada karakter, dan ingin terus melanjutkan ceritanya (Fundamentals of Character Design, 2020, h. 14). Tanpa karakter, sebuah cerita buku, film, drama, atau permainan pasti cerita akan menjadi membosankan dan tidak bernyawa.

2.1.6.1 Bentuk Dasar

Dalam mendesain karakter, penting untuk mengerti bentuk-bentuk yang dipakai pada desain karakter. Pemilihan bentuk dapat digunakan untuk menggambarkan sifat karakter. Dari buku *Fundamentals of Character Design* (2020, h. 54) terdapat tiga bentuk dasar yang membawa emosi dan personal yang berbeda-beda, seperti:

1. Lingkaran

Lingkaran dapat menggambarkan pergerakan yang terus-menerus, kehidupan dan energi. Bentuk dasar lingkaran ini dapat digunakan pada perancangan kepala dan tubuh karakter.



Gambar 2.51 Bentuk Dasar Lingkaran
Sumber: 3dtotalPublishing (2020)

Bentuk ini dapat menciptakan rasa tuntas, kesederhanaan, dan koneksi. Melalui bentuk lingkaran, karakter dapat terlihat polos dan rapuh, ramah dan mudah didekati.

2. Segitiga

Segitiga dapat menggambarkan energi, semangat, antusiasme, dan bahaya. Karakter yang menggunakan bentuk dasar segitiga cenderung dibuat untuk menggambarkan perasaan marah, tensi, dan gerakan.



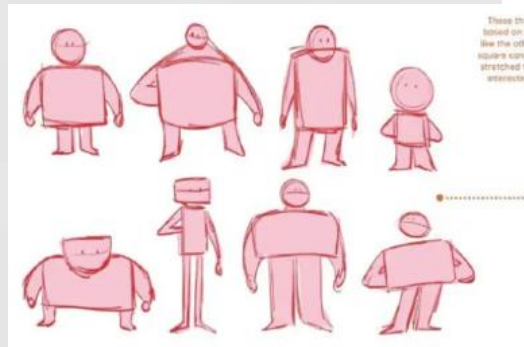
Gambar 2.52 Bentuk Dasar Segitiga
Sumber: 3dtotalPublishing (2020)

Dengan sudutnya yang lancip, bentuk segitiga biasa digunakan untuk membuat karakter antagonis. Tidak selalu

buruk, bentuk ini juga dapat digunakan untuk menyimbolkan kekuatan dan rasa percaya diri.

3. Kotak

Bentuk kotak biasa digunakan untuk menggambarkan karakter yang kokoh, kaku, berat, dan membosankan. Bentuk kotak ini dapat digunakan dalam perancangan kepala saja atau tubuh saja atau keduanya.



Gambar 2.53 Bentuk Dasar Kotak
Sumber: 3dtotalPublishing (2020)

Mereka tidak memiliki sifat yang menyenangkan atau mencolok. Dengan bentuk ini, karakter juga dapat terlihat keras kepala, kuat, percaya diri, dan stabil.

2.1.6.2 Proses Karakter Desain

Setiap desainer pasti memiliki proses kreatif yang berbeda-beda. Berikut merupakan proses perancangan karakter desain menurut buku *Fundamentals of Character Design* (2020, h. 48):

1. Key Words

Langkah pertama yang dapat dilakukan adalah dengan membuat minmap melalui pertanyaan seperti “siapakah karakter ini?”, dilanjut dengan pertanyaan-pertanyaan lain yang menghasilkan jawaban kata sifat. Dari banyaknya jawaban dan kata sifat yang didapat, tentukan kata kunci yang utama dan bisa menggambarkan karakter tersebut. Dengan begitu, desainer dapat merancang deskripsi karakter secara fisik maupun personal.

2. Research

Lakukan riset mengenai kata kunci yang didapat dan lakukan analisa. Melalui riset ini, desainer dapat membuat karakter menjadi lebih familiar dan terkonsep. Setelah itu, lanjutkan riset terhadap elemen pendukung karakter, seperti kostum, latar cerita, latar tempat asal, cara berbicara, dan yang lainnya.

3. *Thumbnails*

Thumbnail merupakan sketsa-sketsa kecil dan kasar yang dilakukan seniman dalam proses perancangan suatu karya. Gunakan referensi ketika melakukan sketsa karakter. Menggambar karakter secara tampak depan, samping, dan belakang dapat memudahkan proses perancangan selanjutnya.

4. *Expressions & Poses*

Pada tahap ini, karakter dapat diberikan nyawa melalui ekspresi, pose, aksi, dan sikap. Ekspresi dan pose harus sesuai dengan sifat dan hasil riset karakter sebelumnya.

5. *Color Palettes*

Ketika menentukan palet warna, lihat Kembali hasil riset sebelumnya, karena sifat karakter juga dapat dilihat melalui warnanya. Misalkan, karakter yang ceria biasanya akan berwarna cerah atau memakai atribut yang berwarna-warni. Coba membuat beberapa skema warna yang berbeda untuk dibandingkan, agar hasil lebih maksimal.

6. *Final Design*

Setelah melalui semua proses tersebut, tambahkan detail pada karakter, seperti pattern pada atribut kostum. Setelah itu pastikan bahwa karakter sesuai dengan apa yang diinginkan di awal. Pastikan bahwa sifat karakter tergambarkan jelas melalui bentuk dasar, ekspresi dan pose, hingga pemilihan warna.

2.1.8 *Story Grid Plot Structure*

Untuk bisa merancang buku cerita dengan alur atau plot yang rapi dan tertata, perlu mempelajari struktur dalam penulisan cerita pada buku ilustrasi. Sondra Eby dalam *Picture Book Plot Structure* (2023), dikatakan bahwa terdapat lima perintah dalam bercerita yang menjadi poin penting pada busur cerita. Lima titik tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Inciting Incident*

Inciting incident merupakan momen ketika kehidupan protagonis atau karakter utama mulai goyah atau tertimpa masalah. Momen ini biasanya muncul di sembilan halaman pertama pada buku. Sebelum sampai ke masalah, biasanya di halaman 2 – 5 baru menceritakan kehidupan normal karakter. Masalah yang datang bisa dibuat datang secara internal atau eksternal.

2. *Turning Point Progressive Complication*

Sebelum mencapai *turning point progressive complication*, sebaiknya buat karakter melalui komplikasi progresif, seperti percobaan dan kegagalan pertama ketika mencoba menyelesaikan masalah. Komplikasi progresif ini dapat dilakukan berulang kali hingga karakter utama merasa lelah dan memiliki keinginan untuk menyerah. Setelah itu, protagonis mencapai titik balik yang bisa terjadi melalui aksi atau pembelajaran baru yang diterima olehnya. Titik balik ini menjadi dorongan bagi protagonis untuk merespon masalah dengan cara baru. Tahapan ini biasanya ada di halaman ke-10 sampai 25 pada buku.

3. *Crisis*

Krisis ini merupakan keputusan besar dari karakter utama, entah itu keputusan yang benar atau salah. Misalnya adalah keputusan yang menguntungkan untuk si karakter utama namun merugikan karakter lain, dan sebaliknya. Tahapan ini biasanya muncul pada halaman ke-24 atau 25.

4. *Climax*

Klimaks merupakan momen ketika karakter utama akhirnya memilih keputusannya. Untuk memuaskan para pembaca, klimaks harus

memberikan penyelesaian terhadap masalah di awal. Biasanya, klimaks muncul di halaman 26 – 31 atau 32 pada buku.

5. Resolution

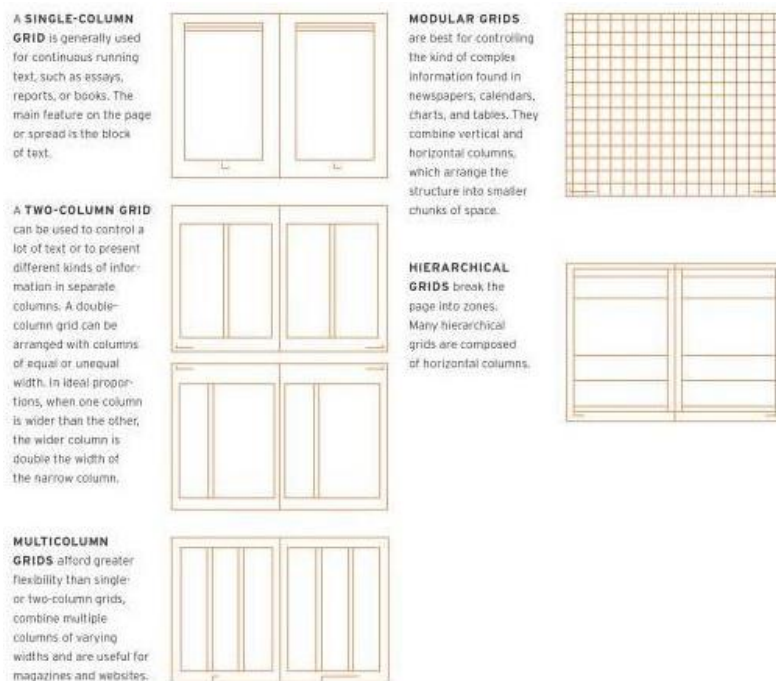
Setelah masalah terselesaikan pada klimaks, disitu resolusi pun lunas. Hasil dari aksi protagonis sangat bermakna dan dapat menjadi pembelajaran atau inspirasi untuk para pembaca. Pembaca dapat refleksi mengenai apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan.



Gambar 2.54 *Picture Book Plot Structure*
Sumber: <https://sondraeby.com/picture-book-plot-structure/>

2.1.9 Layout dan Grid

Grid digunakan untuk mengatur ruang dan informasi bagi para pembaca. Beth Tondreau dalam bukunya *Layout Essentials* (2009, h. 11), mengatakan bahwa terdapat lima jenis *grid*, yaitu *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grids*, *modular grids*, dan *hierarchical grids*.



Gambar 2.55 *Grid*

Sumber: <https://designbook.com.ua/book/layout-essentials-100-design-principles>

Single-column grid biasanya digunakan untuk teks panjang seperti esai, laporan atau buku. Dalam satu halaman penuh dengan teks. *Two-column grid* digunakan untuk mengontrol teks panjang yang dipisahkan menjadi dua kolom. *Multicolumn grid* merupakan *grid* yang lebih fleksibel karena memuat lebih dari dua kolom. Biasanya *grid* ini digunakan dalam perancangan *website* atau majalah. Lalu, *modular grid*, digunakan untuk mengatur elemen desain yang lebih kompleks. Menggabungkan kolom dengan baris, *grid* ini biasanya digunakan dalam perancangan koran, kalender, grafis, dan tabel. Terakhir, *hierarchical grid*, yang membagi halaman menjadi beberapa bagian dengan penggunaan baris tanpa ada kolom.

Perancangan buku ilustrasi perlu melalui proses yang panjang dengan banyak pertimbangan. Mulai dari riset, konsep pemilihan bentuk dan format ilustrasi di setiap halamannya, pengaturan komposisi, sudut pandang, pemilihan *font* dan warna, perancangan desain karakter, gaya ilustrasi, hingga struktur penulisan. Semuanya harus dipertimbangkan agar sesuai dengan target sasaran dan cerita yang ingin diangkat. Dengan begitu pesan dari buku dapat tersampaikan dengan baik kepada anak-anak.

2.2 Buku Interaktif

Crawford (2003, h. 3) mendefinisikan interaktifitas sebagai istilah dari percakapan, proses siklus mendengar, berpikir, dan berbicara yang dilakukan oleh dua aktor secara bergantian. Sehingga, buku interaktif dapat diartikan sebagai buku yang menyajikan fitur-fitur yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Buku interaktif menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses belajar anak-anak. Fitur interaktif pada buku dapat menciptakan pengalaman membaca yang dinamis dan menarik (Liriwati, et al., 2024, h. 13). Buku interaktif juga dapat merangsang keinginan anak untuk membaca dan belajar melalui cara yang bermanfaat namun tetap mengasyikan. Membaca buku sangat penting untuk diterapkan pada anak sejak dini karena merupakan cara belajar dan pengembangan intelektual juga karakter anak. Selain meningkatkan minat baca, buku interaktif dapat digunakan sebagai sistem pembelajaran membaca cepat karena dapat membantu anak mengenai isi cerita dan topik buku secara singkat (Siregar, et al., 2024, h. 94). Buku interaktif disebut juga sebagai *movable book* atau buku bergerak. Prosesnya melibatkan peran mekanis pada kertas disusun sehingga objek pada kertas terlihat bergerak atau terlihat memiliki dimensi (Dewantari, 2014). *Movable book* kini lebih dikenal dengan sebutan *Pop-Up Book* yang lebih mudah diingat orang.

2.2.1 Jenis Interaktif

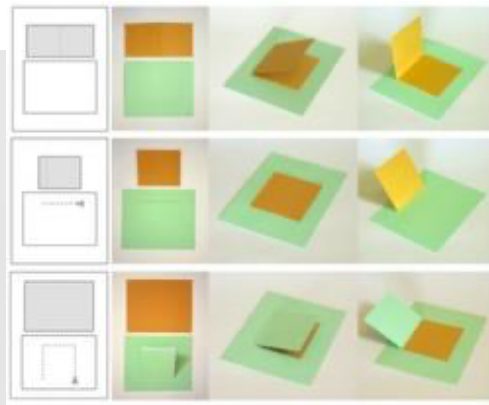
Melalui laman dgi.or.id (Sekilas tentang *Pop-Up*, *Lift the Flap*, dan *Movable Book*, 2014) terdapat dua jenis interaktif yang cukup populer dan sering ditemui pada buku, seperti *pop-up* dan *lift the flap*. *Pop-up* adalah ketika buku dibuka dan menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul.



Gambar 2.56 *Pop-up Book*

Sumber: <https://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-...>

Lift the flap adalah ketika beberapa kertas disusun, lalu salah satu susunan kertas dikunci, sehingga menyisakan Sebagian besar kertas yang dapat dibuka tutup. Interaksi melalui *lift the flap* ini secara tidak langsung dapat melatih perkembangan motorik pada anak.



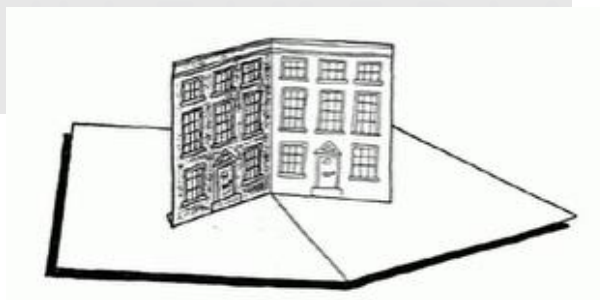
Gambar 2.57 *Lift the Flap*

Sumber: <https://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan...>

Dari bukunya yang berjudul *Pop-Up – A Manual of Paper Mechanism*, Birmingham (2006) menjelaskan berbagai macam mekanisme yang dapat dilakukan dalam perancangan buku *pop-up* secara manual, seperti:

1. *V-Folds*

V-folds merupakan teknik *pop-up* yang paling sederhana, namun paling berguna. Teknik ini dapat disesuaikan dengan mengubahnya menjadi bentuk-bentuk lain, namun dengan cara dasar yang sama, yaitu menempelkan kertas yang telah dilipat menjadi dua bagian dan sisi bagian bawahnya ditempel seperti bentuk huruf V pada kedua halaman buku.

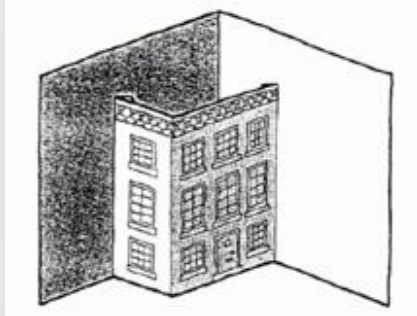


Gambar 2.58 *V-Folds*

Sumber: Duncan Birmingham (2006)

2. *The Parallelogram*

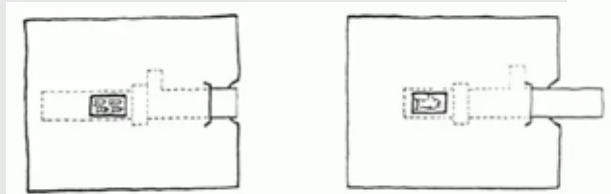
Mekanisme ini dapat membuat objek timbul ketika buku dibuka 90° dan akan terlihat datar ketika buku dibuka datar. Lipatan objek timbul ditempel pada kedua halaman buku, namun panjang jarak antar lipatan dengan garis tengah buku dibuat berbeda.



Gambar 2.59 *The Parallelogram*
Sumber: Duncan Birmingham (2006)

3. *Pull-Strip*

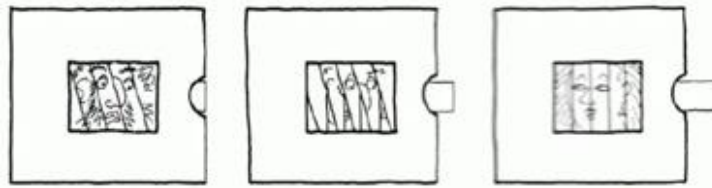
Pergerakan dari jenis interaksi ini melibatkan pembaca untuk menarik bagian *pull-strip*. Dengan begitu, tercipta objek yang bergerak ke arah tarikan pembaca.



Gambar 2.60 *Pull-Strip*
Sumber: Duncan Birmingham (2006)

4. *Woven Dissolve*

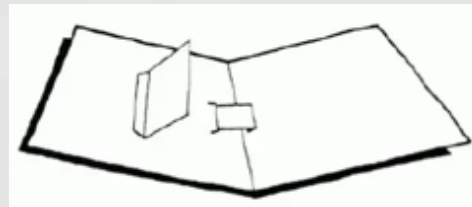
Interaksi ini juga memerlukan aksi pembaca yang menarik lembaran kertas untuk menciptakan gerakan sehingga terlihat objek berubah menjadi objek lain. Interaksi ini membutuhkan potongan kertas yang cukup banyak dan cukup kompleks.



Gambar 2.61 *Woven Dissolve*
Sumber: Duncan Birmingham (2006)

5. *Automatic Flap*

Automatic flap adalah interaksi yang otomatis terjadi ketika buku dibuka. Ketika buku dibuka, maka objek akan secara langsung membalik. Mekanisme ini hanya dapat dilakukan secara vertikal.



Gambar 2.62 *Automatic Flap*
Sumber: Duncan Birmingham (2006)

2.2.2 *Interactive Storytelling*

Bercerita secara interaktif merupakan gabungan antara keterampilan artistik dengan teknis. Berbeda dengan cara bercerita secara tradisional, cara cerita interaktif menggunakan pendekatan yang lebih abstrak (Crawford, 2003, h. 339). Disney plot dan karakter membutuhkan perhatian desain yang lebih besar dan harus diprioritaskan dibandingkan fokus kepada aspek yang berkaitan dengan tampilan atau dekorasi.

Melalui bukunya *The Art of Interaction Design* Crawford (2003, h. 346) menjelaskan bahwa hal pertama yang perlu dilakukan oleh seorang pencerita adalah menciptakan jajaran karakter yang sudah lengkap diberi nama hingga sifat. Latar tempat beserta elemen-elemen pendukung juga perlu dibuat dengan spesifik. Tugas utama seorang pencerita adalah membuat sebuah set kata kerja. Dalam dunia cerita, kata kerja merupakan jantungnya. Menurut Crawford, cerita yang bagus adalah cerita yang memiliki setidaknya seribu kata kerja dan setiap kata kerja tersebut harus memiliki peran yang harus diisi untuk membuat kalimat yang utuh dan bermakna. Kata kerja dipasangkan dengan

karakter yang sekiranya cocok melakukan aksi tersebut. Ketika kata kerja dan karakter cocok, maka dapat langsung dieksekusi. Karakter lain kemudian dipasangkan dengan kata kerja yang dapat merespon aksi sebelumnya.

Buku interaktif memiliki fitur-fitur yang dapat menarik dan meningkatkan minat baca anak. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku interaktif, mulai dari pemilihan jenis-jenis interaksi hingga proses pengolahan cara bercerita dalam buku interaktif. Penentuan plot dan karakter juga perlu disesuaikan dengan jenis mekanisme yang akan digunakan pada buku, agar anak tetap dapat memahami makna buku disamping banyaknya interaksi.

2.3 Calonarang

Calonarang merupakan cerita rakyat yang berkembang di pulau Jawa dan Bali. Dalam tradisi Jawa, kisah ini dituliskan di lontar bertarikh 1540 M dengan kode 5387/ 5279 dan berangka tahun saka 1462 yang sampai saat ini masih tersimpan di perpustakaan nasional. Dalam tradisi Bali, kisah ini dipertahankan dalam bentuk geguritan, tradisi lisan yang dilestarikan dari mulut ke mulut (Indonesiakaya.com). Calonarang ini merupakan kisah yang menakutkan bahkan berkaitan dengan kekuatan magis dan supranatural di Bali dan Jawa Timur. Dalam buku *Calonarang Dalam Kebudayaan Bali* (Ardhana, et al., 2015, h. 2) dikatakan bahwa kisah ini terjadi di zaman pemerintahan kerajaan Airlangga di Jawa Timur, namun cerita ini sangat populer di Bali, bahkan melebihi kepopulerannya di Jawa Timur. Di Bali, sampai sekarang, cerita Calonarang masih disebarkan melalui dramatari lengkap dengan pakaian tradisional Bali, tata rias, topeng, dan gamelan sebagai musik pengiringnya.

2.3.1 Sejarah

Calonarang merupakan kisah ikatan sejaran antara Bali dengan Jawa Timur, khususnya pada masa kekuasaan Raja Elangga yang merupakan anak dari Udayana Raja Bali dan Mahendradatta. Calonarang berasal dari dua kata, yaitu Calon yang artinya bakal (an) dan Arang yang berarti abu. Sehingga Calonarang diartikan sebagai sesuatu atau seseorang yang bakalan menjadi abu. Tetapi secara kontekstual, Calonarang berarti kehancuran sebuah negara. Negara yang dimaksud adalah Kerajaan Kediri, ditandai dengan kematian

warga akibat dendam Calonarang, sang pelaku ilmu hitam (Ardhana, et al., 2015, h. 157).

Pada awalnya, kisah Calonarang ditemukan dalam bahasa Sansekerta yang kemudian diterjemahkan dalam bahasa Kawi, Jawa Tengahan, dan lalu menjadi bahasa Jawa Baru seperti sekarang. Naskah tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Belanda oleh Prof. Dr. Poerbatjaraka (h. 63). Disebutkan bahwa salinan latin teks Calonarang ini ada di Bijdragen Koninklijke Instituut, Leiden, Belanda. Dari perspektif sejarah, Calonarang ini berhubungan erat dengan pemerintahan Raja Erlangga dari Kerajaan Kediri (abad ke-11 M), namun berdasarkan seni sastra kuno, Calonarang masuk ke dalam periode Majapahit II (abad ke-15 – 16) ketika berkembangnya seni sastra zaman Kerajaan Gelgel di Bali (h. 156).

Diyakini kisah Calonarang ini terjadi di Dukuh Butuh, Desa Sukarejo, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri, karena mayoritas mata pencaharian penduduk sekitar adalah petani dan menurut Ki Suyono yang merupakan juru kunci petilasan Calonarang, penduduk mengenal lokasi ini sebagai makam atau petilasan Mbah Eruk, seorang janda (h. 13). Hal ini kemudian dikaitkan dengan Calonarang yang juga merupakan seorang janda dari Girah. Selain itu, sebelum sekarang menjadi Kecamatan Gurah, nama desa tersebut adalah Desa Girah. Meskipun belum ada bukti arkeologi, lokasi ini kemudian menjadi situs Calonarang yang tak sedikit dikunjungi oleh para wisatawan yang penasaran dengan kisah Calonarang. Kebanyakan dari mereka mengenali kisah ini melalui tradisi turun-menurun dan melalui seni pertunjukan di Bali yang hingga saat ini masih sering dilakukan pada acara perayaan, upacara, atau penyelenggaraan ritual tertentu.



Gambar 2.63 Pohon Preh yang sakral di Situs Calonarang

Sumber: <https://kediripedia.com/situs-calon-arang-lebih-populer-di-bali-ketimbang-di-jawa/>

Situs ini terletak di tengah ladang tebu Desa Sukorejo dan cukup tersembunyi, sehingga para pengunjung perlu berjalan kaki melewati rerimbunan tanaman tebu. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri telah menetapkan situs ini sebagai cagar budaya Kabupaten Kediri.



Gambar 2.64 Benda Arkeologis di Situs Calonarang

Sumber: <https://kediripedia.com/situs-calon-arang-lebih-populer-di-bali-ketimbang-di-jawa/>

Kisah Calonarang banyak ditakuti oleh masyarakat, sehingga dramatari yang dipentaskan di Bali perlu menjalani ritual tertentu terlebih dahulu, seperti menghaturkan sesajen dengan permohonan doa agar diberi keselamatan dari kemungkinan negatif peragaan kisah Calonarang (h. 61). Bahkan beberapa orang meyakini bahwa pertunjukan tari Calonarang harus ditonton hingga akhir, karena jika meninggalkan tempat sebelum pementasan selesai, dipercaya bisa menimbulkan akibat yang tidak diharapkan. Calonarang meresap dalam kehidupan masyarakat Bali karena ceritanya yang bersifat religius dan magis. Transformasi cerita Calonarang menjadi seni pertunjukan telah dilakukan sejak abad ke-20 M (Pemkab Gianyar dalam “Calonarang

Dalam Kebudayaan Bali”, 2015, h. 165). Dalam pertunjukan dramatari, koreografer memerlukan beberapa figur yang perlu disesuaikan dengan koreografi dalam menggarap pementasan tari, sehingga terdapat beberapa cerita dan beberapa tokoh yang berbeda jika dibandingkan dengan cerita aslinya.

2.3.2 Alur Cerita

Berikut merupakan ringkasan cerita Calonarang dari transkrip Prof. Dr. Poerbatjaraka, *De Calon-Arang* yang diterjemahkan kembali oleh Dr. Soewito Santoso di tahun 1975 dan diterbitkan oleh PT Balai Pustaka pada tahun 2010 yang berjudul *Calon Arang Si Janda dari Girah*.

Cerita ini berlatar pada masa pemerintahan Raja Daha, yaitu Raja Erlangga. Diceritakan, di Desa Girah, tinggalah Calonarang, seorang janda yang memiliki anak perempuan yang sangat cantik bernama Ratna Manggali. Ketika usianya menginjak dewasa, orang-orang di desa tidak ada yang berani melamarnya, karena ibunya yang terkenal akan tabiat jahatnya. Hal ini membuat Calonarang marah dan memutuskan untuk membinasakan semua orang kerajaan dengan ilmu hitamnya. Ia pergi ke kuburan dengan murid-muridnya, menari, menyembah, dan memohon kepada Dewi Bhagawati untuk dikabulkan keingannya itu. Tak lama kemudian, wabah tersebar di desa, membuat warga desa menjadi sakit hingga meninggal. Raja yang mendengar kabar itu kemudian mengutus tantara untuk membunuh Calonarang diam-diam ketika ia tidur. Namun, dengan kekuatan yang dimilikinya, Calonarang tidak berhasil dibunuh, ia merubah wujudnya menjadi seram dan membunuh tantara yang diutus Raja. Calonarang dibuat semakin marah dengan percobaan pembunuhan ini, sehingga ia Bersama muridnya pergi ke kuburuan lagi, membaca kitab, memohon Bhatari Bhagawati untuk membinasakan seluruh kerajaan hingga ke pusat.

Melihat semakin banyak yang meninggal, Raja meminta bantuan para pendeta untuk mencari solusinya. Mereka kemudian memanggil Dewa Agni yang kemudian diberitahu bahwa seseorang yang dapat menyelamatkan kerajaan tersebut hanyalah Mpu Bharadah, seorang raja pendeta yang tinggal

di makam Lemahtulis. Raja mengirim Kanuruhan sebagai utusan untuk pergi menghadap kepada Mpu Bharadah. Disana sang pendeta berkata bahwa muridnya, Mpu Bahula yang akan melamar dan menikah dengan Ratna Manggali agar Calonarang tak lagi murka. Ketika Bahula menemui Calonarang untuk meminta restu, senang rasa hatinya dan ia meminta Bahula untuk setia kepada anaknya, kemudian dilakukanlah pernikahan itu. Singkat cerita, suatu malam, ketika calonarang keluar rumah untuk pergi ke makam, Bahula bertanya kepada Manggali mengenai kehendak ibunya dan kitab apa yang dibacanya. Atas izin Manggali, Bahula membaca kitab Calonarang dan membawanya pergi untuk diperlihatkan ke gurunya, Mpu Bharadah. Isi kitab tersebut adalah ajaran baik, jalan kebaikan menuju ke arah keselamatan, namun diselewengkan oleh Calonarang ke arah menuju kejahatan dan kebinasaan.

Keesokan harinya, sang pendeta turun ke desa Girah. Diperjalanan menuju kuburan untuk menemui Calonarang, ia melihat banyak korban jiwa, dihidupkanlah kembali orang-orang yang tubuhnya masih utuh oleh Mpu Bharadah. Ketika mereka bertemu, Calonarang meminta untuk diruwat dan memohon ajaran ke jalan kebaikan, tetapi oleh sang pendeta, ia tidak bisa langsung diruwat karena dosanya yang sangat besar terhadap dunia. Balasan Mpu Bharadah membuat Calonarang marah, ia mengubah wujudnya, mengeluarkan kesaktiannya untuk membunuh Mpu Bharadah. Tanpa luka sama sekali, Mpu Bharadah berhasil mengalahkan Calonarang hingga ia mati. Namun, belum ia beritahu ajaran ke jalan kebenaran dan dihapus dosanya, maka dihidupkanlah lagi Calonarang oleh sang pendeta. Setelah diruwat, matilah Calonarang dan mayatnya dibakar, murid-muridnya pun memohon untuk diruwat dan ingin belajar ke arah kebenaran. Hal ini menjadi kabar baik bagi Raja Erlangga karena seluruh rakyat akan menjadi tentram kembali kehidupannya.

2.3.3 Calonarang dalam Seni Pertunjukan

Di Bali, pementasan kesenian diyakini sebagai persembahan kepada Dewa-Dewa yang dianggap sebagai pemberi kehidupan, perlindungan, kemakmuran, dan keselamatan. Masyarakat Hindu percaya bahwa melalui

pementasan seni, Dewa yang dipuja terpuaskan sehingga memberi berkah dan karunia (Wirawan, 2019, h. 4). Dramatari Calonarang biasanya mempertontonkan aspek spirit keghaiban yang magis dan masyarakat Hindu di Bali percaya bahwa kekuatan tersebut muncul dari Ida Bhatara melalui wujud Barong dan Rangda. Pertunjukan ini juga merupakan pertunjukan yang sakral karena sosok Calonarang merupakan tokoh simbolik dari citra Dewi Uma yang berekspansi menjadi Dewi Durga (h. 5). Meskipun begitu, dramatari ini juga kerap dipentaskan untuk pertunjukan hiburan. Namun, selain pelengkap upacara dan pertunjukan hiburan, pementasan Calonarang juga dipercaya sebagai penetral segala kekuatan buruk dari orang yang belajar ilmu hitam.

Pementasan dramatari Calonarang di Bali memiliki variasi yang berbeda di setiap kotanya. Di Desa Sesetan, Kesiman, dan Sumerta memiliki sumber lakon dan elemen pentas dengan corak khas yang berbeda-beda (h. 20). Lakon merupakan ide pokok cerita, salah satu unsur terpenting yang dapat menarik perhatian penonton dalam pementasan dramatari. Terlepas dari perbedaan lakon pementasan di setiap desa, lakon tetap berdasar pada teks Calonarang, inti ceritanya masih tetap sama, yaitu pertarungan antara kebaikan (ilmu putih) dan kejahatan (ilmu hitam). Selain itu, Janda Dirah atau Calonarang menjadi tokoh sentral yang selalu tampil. Berikut merupakan beberapa lakon yang biasa dipentaskan di Bali (h. 33).



Gambar 2.65 Pementasan dramatari Calonarang
Sumber: <https://denpasarnow.com/makna-watangan-dalam-calonarang/>

1. Lakon Kautus Larung

Lakon ini merupakan lakon yang paling sering digunakan di Bali. Lakon ini berfokus pada Larung atau I Rarung, salah satu murid Calonarang yang sangat setia dan ditugaskan untuk menghancurkan wilayah Dirah dengan ilmu hitam. Dikatakan bahwa I Rarung ini merupakan satu-satunya orang yang dapat mengungguli kesaktian Calonarang dan pernah disembah oleh Calonarang, namun pada akhirnya, kesaktian I Rarung dipotong empat tingkat oleh Bhatari Durga atas permintaan Calonarang.

2. Lakon Perkawinan Mpu Bahula (*Bahula duta*)

Lakon ini merupakan lakon yang paling menarik karena mengisahkan roman dan politik yang berujung pada adegan pertarungan menegangkan dan akhir yang menyedihkan. Lakon ini menceritakan mengenai Mpu Bahula yang menikah dengan Ratna Manggali untuk mengetahui sumber kekuatan Calonarang.

3. Lakon Ngeseng Waringin

Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, *Ngeseng Waringin* berarti “membakar pohon beringin”. Lakon ini merupakan lakon yang paling mistis yang fokus menggambarkan kesaktian tokoh Calonarang dengan Mpu Bharadah yang disimbolkan dengan pertarungan antara Barong dan Rangda. Pementasan dramatari ini juga dilengkapi dengan adegan pengundangan dan watangan yang merupakan ritual mati suri untuk mengundang dan mengadu ilmu leak, sehingga menambah kesan mistis dan angker dalam pertunjukan.

4. Lakon Katundung Ratna Manggali

Lakon ini termasuk ke dalam lakon carangan yang tidak terdapat dalam sumber teks Calonarang, namun lakon ini mengambil konflik pada cerita dan dikembangkan kembali. Lakon ini mengisahkan tentang Ratna Manggali, anak janda Dirah yang diusir dan menyebabkan Calonarang marah besar hingga menghancurkan negeri wilayah kekuasaan Erlangga.

5. Lakon Ambekin Kawisesan

Lakon ini juga termasuk ke dalam lakon carangan. Lakon ini merepresentasikan sifat Calonarang yang mewisesa dan mendapat anugerah dari Hyang Bhagawati. Ceritanya, Ni Madu Segara atau nama I Rarung sebelum menjadi murid Calonarang memiliki kesaktian yang lebih dari Calonarang. Hal ini membuat Calonarang tidak terima dan memohon kepada Bhatari agar kesaktiannya dipotong. Lakon ini diperlihatkan perseteruan antara Calonarang dengan Ni Madu Segara.

2.3.4 Nilai Pembelajaran

Menurut William R, Bascom, dan Alan Dundes (1965) dalam Semadi (2023, h. 52), fungsi sastra lisan adalah sebagai sebuah hiburan, sebagai alat pengesahan lembaga sosial dan kebudayaan, juga sebagai alat Pendidikan anak. Cerita Calonarang memiliki pesan moral atau ajaran budi pekerti mengenai *dharma* dan *adharma* atau kebaikan dan keburukan. Selain itu, Calonarang juga dapat mengenalkan nilai luhur dan kebudayaan Bali.

1. Akibat Kemarahan & Dendam

“Tuanku, hamba mohon supaya semua orang di kerajaan ini binasa, demikianlah maksud hamba” kata Calonarang menyembah Bhatari Bhagawati (Calon Arang Si Janda dari Girah, 2010, h. 19). Kemarahan Calonarang ini membuat seluruh desa sakit bahkan meninggal. Hal ini tentu merugikan banyak orang, bahkan yang tak bersalah pun terkena imbasnya. Akibat mencelakai seluruh desa hingga kerajaan, Calonarang pun menjadi musuh seluruh warga hingga satu-satunya solusi dari wabah tersebut adalah membunuh Calonarang. Hal ini tentu juga berpengaruh terhadap putrinya, Ratna Manggali yang dimana orang menjadi semakin takut untuk mendekatinya. Dari sini anak bisa belajar bahwa segala hal dan tindakan pasti ada konsekuensinya.

“Isi kitab itu jalan yang baik sekali ke arah kebaikan. Sungguh-sungguh jalan yang baik ke arah keselamatan, isi kitab itu inti sari dari agama, tetapi telah diselewengkan oleh Calon Arang ke arah kejahatan, ke arah kiri yang menuju kebinasaan” (h. 34). Dendam dan rasa marah

Calonarang kepada warga desa dan kerajaan membuatnya menyimpangkan ajaran baik menjadi ajaran jahat yang akhirnya memakan banyak korban jiwa. Hal ini tentu membawa dosa besar bagi dirinya hingga Mpu Bharadah mengatakan bahwa ia tidak bisa langsung diruwat, jika tidak melalui kematian.

“Apakah gunanya saya menjadi besanmu, kalau kamu tak mau meruwatku? Karena kamu tak mau meruwatku, lebih baiklah saya mati dengan dosa yang lebih besar lagi. Pendeta Bharadah, kamu akan kutenung” (h. 41). Amarah memuncak ketika Mpu Bharadah mengatakan bahwa Calonarang tidak bisa langsung diruwat. Kekuatannya diadu dengan kesaktian sang pendeta. Penyerangan yang dilakukan Calonarang ini membuahkan kekalahan, ia mati di tempat oleh Mpu Bharadah. Konsekuensi dan tanggung jawab yang harus ditanggung Calonarang adalah ia harus mati.

2. Tolong Menolong

Nilai ini dapat diambil dari karakter Mpu Bharadah yang bersedia menolong Desa Girah dan Kerajaan Daha tanpa imbalan apapun. “Pergilah sang pendeta, bertemulah beliau dengan mayat tiga orang berjajar-jajar. Yang dua masih utuh, yang satu sudah rusak. Yang masih utuh diperciki dengan air, orang telah mati itu hidup kembali” (h. 37). Dengan ilmu yang dimilikinya serta sifatnya yang bijaksana, Mpu Bharadah tidak memandang siapa yang perlu ditolongnya.

3. Patuh & Rela Berkorban

“Hamba hendak mohon kesudian tuan hamba untuk memberi belas kasihan kepada hamba. Maksud hamba adalah melamar anak tuan hamba yang bernama Manggali. Barangkali tuan belum tahu asal usul hamba. Hamba ini bernama Bahula, datang dari Lemahtulis. Hamba murid sang pendeta dari Lemahtulis itu. Sang pendeta menyuruh hamba lamar Manggali. Benarlah tuan hamba, tuan hamba akan menjadi besan sang pendeta” (h. 31). Tanpa mengetahui fisik dan watak Manggali,

Bahula patuh dengan perintah gurunya untuk menikahi Manggali demi membantu Desa Girah dan Kerajaan Daha.

4. Pengakuan & Pengampunan

“Maksud saya menghidupkan kamu kembali karena saya belum memberi petunjuk kepadamu tentang moksamu dan surgamu, serta bagaimana menghilangkan dosa-dosamu” (h. 42). Kebaikan Mpu Bharadah ini kemudian dibalas dengan permohonan Calonarang untuk diberi ajaran menuju jalan kebaikan dengan menyembah pada kaki sang pendeta. Meskipun sebelumnya Calonarang telah dikalahkan oleh Mpu Bharadah, sang pendeta dengan belas kasih tetap mau memberikan kesempatan Calonarang untuk memperbaiki dirinya ke jalan yang benar, sehingga dihidupkanlah kembali Calonarang dengan keyakinan bahwa setiap jiwa memiliki potensi untuk kembali ke kebaikan. Meskipun pada akhirnya Calonarang mati setelah diruwat.

5. Tradisi & Nilai Luhur Bali

Ritual dan upacara ruwatan masih dikenal luas oleh masyarakat Jawa dan Bali. Ruwatan merupakan pembebasan seseorang dari pengaruh jahat. Namun, di Bali ruwatan ini lebih dikenal dengan istilah *lukat*. *Lukat* tidak hanya membebaskan seseorang dari ilmu jahat, tetapi juga menggunakan sarana air suci (*tirta*) untuk membersihkan diri dari yang jahat (Ardhana, et al., 2015, h. 129).

“Para guru agama dan para pendeta itu semua membuatlah korban untuk memanggil Dewa Agni, kira-kira pada tengah malam” (Calon Arang Si Janda dari Girah, 2010, h. 27). Melakukan persembahan untuk berkomunikasi dengan para-Dewa-Dewi pun masih biasa dilakukan masyarakat Hindu pada upacara-upacara kegamaan di Bali. Persembahan tersebut berupa buah, bunga-bunga, hewan, atau makanan-makanan ringan yang biasa disebut *segehan*, *canang sari*, atau *pejati*. *Canang sari* biasa ditemukan sehari-hari di depan bangunan di pinggir jalan sebagai bentuk persembahan untuk menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa. Persembahan lainnya pun dapat

dilakukan dalam bentuk tari-tarian. “Mereka itulah yang mengiringkan si janda dari Girah; mereka menari-narilah di makam itu. Bhatari Durga memperlihatkan diri dengan semua pengiringnya yang lalu ikut menari-nari” (h. 19). Masyarakat Hindu di Bali menganggap bahwa tarian mengandung nilai religius di dalamnya, sehingga hampir tidak ada satu upacara keagamaan besar yang tidak melibatkan pementasan tari (Wirawan, 2019, h. 188).

Selain itu, Calonarang juga mengajarkan mengenai *Rwa Bhineda* yang merupakan struktur berpikir manusia yang berpengaruh pada tindakannya dalam sistem sosial (Wirawan, 2019, h.187). Konsep ini mengajarkan bahwa hal yang bertolak belakang itu harus seimbang untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi manusia. Seperti *dharma-adharma* atau benar-salah yang harus dipilih salah satunya untuk mewujudkan kehidupan yang damai. Ketika manusia memilih yang salah, sehingga muncul kejahatan dalam masyarakat, maka disitulah manusia dapat belajar.

Calonarang meskipun berasal dari Jawa dan Bali, cerita ini lebih dikenal dan melekat pada masyarakat Bali karena pertunjukan dramatarinya yang masih kerap dipentaskan sebagai pelengkap upacara atau sekedar hiburan. Walaupun terdapat variasi lakon dalam pementasan Calonarang di Bali, inti cerita masih mengacu pada teks aslinya yaitu mengenai pertarungan antara kebaikan dan kejahatan, yang pada akhirnya dimenangkan oleh ilmu kebaikan. Dari sini, pesan moral yang dapat diambil adalah untuk selalu berada di jalan kebaikan, meskipun kehidupan di dunia ini tak luput dari hal-hal yang jahat juga.

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk menunjukan kebaruan dan memperkuat dasar dari penelitian, penulis melakukan analisa terhadap penelitian yang relevan dengan topik. Penulis memilih penelitian yang berfokus pada perancangan buku ilustrasi atau buku interaktif mengenai cerita rakyat di Indonesia. Penelitian-penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaian tujuan, metodologi, dan hasilnya.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind	Lejar Daniartana Hukubun	Penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi cerita rakyat suku Malind dalam bentuk karakter Wayang Papua untuk melestarikan cerita rakyat suku Malind.	<p>a. Pembelajaran budaya berbasis buku: Cerita mengenai Suku Malind belum ada yang mendokumentasikan dalam bentuk buku atau media lainnya. Hanya terdapat kurang lebih 15 artikel mengenai topik ini di Google.</p> <p>b. Penggunaan gaya ilustrasi yang baru: Merancang buku ilustrasi cerita Suku Malind dalam bentuk karakter Wayang Papua yang merupakan gabungan budaya Jawa dengan Papua.</p>
2.	Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok “Monyeh”	Mirnayati, I NyomanYoga Sumadewa	Penelitian ini mengembangkan buku interaktif untuk memperkenalkan cerita rakyat	<p>a. Media interaktif berbasis buku: Memperkenalkan cerita rakyat “Monyeh” menggunakan media</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			“Monyeh” dan menarik minat baca anak.	buku interaktif dengan konsep anak ikut masuk ke dalam ceritanya dan membantu tokoh menyelesaikan permainan permainan di dalamnya. Agar kegiatan belajar anak menjadi lebih menyenangkan dan cerita menjadi lebih mudah diingat.
3.	Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat “Malin Kundang” untuk Anak Berusia 5 – 7 Tahun	Astrid Lomempow, Juniar Vdaya	Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku interaktif mengenai “Malin Kundang” untuk meningkatkan minat baca anak.	Pengembangan media pembelajaran yang menarik: Membuat pengalaman baca dan belajar anak menjadi lebih menarik dengan adanya interaksi dengan buku.

Berdasarkan analisis dari ketiga penelitian di atas, ketiganya memiliki tujuan yang kurang lebih sama, yaitu memperkenalkan cerita rakyat dan menarik minat baca pada anak sejak dini dengan media buku ilustrasi, dimana dua diantaranya adalah buku ilustrasi interaktif. Di penelitian pertama, meskipun tidak interaktif, konsep penggabungan budaya dalam gaya ilustrasinya sangatlah

menarik. Pada penelitian kedua dan ketiga dikemas dalam buku interaktif, sehingga anak-anak bisa mendapat pengalaman belajar dan membaca yang baru. Kebaruan yang akan diimplementasikan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah berupa penggunaan gaya ilustrasi yang menonjolkan budaya Bali dan peningkatan interaktivitas anak dalam pembelajaran, seperti memasukan permainan, *pop-up*, serta fitur interaktif lainnya pada buku. Melalui penggabungan unsur edukasi dan interaksi, diharapkan anak dapat kenal dengan cerita Calonarang, belajar, terbentuk karakternya, terhibur, meningkatkan minat bacanya, dan turut serta melestarikan kebudayaan juga tradisi Bali.