

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka akan membahas mengenai penelitian yang telah ada atau penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, sehingga dapat menjadi fokus acuan untuk penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu :

2.1.1 Perancangan Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri Media Buku untuk anak-anak Desa Terung

Penelitian berjudul Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri Media Buku untuk anak-anak desa Terung oleh Ahmad Irfani Hakim A [9]. Buku Ilustrasi ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan menerapkan makna dari cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang ada di daerah Terung adalah kurangnya pengetahuan anak-anak tentang cerita rakyat. Apalagi dengan zaman sekarang yang sudah modern dan pesatnya perkembangan teknologi. Metode yang digunakan pada perancangan tersebut yaitu kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi literatur. Analisis yang digunakan menggunakan analisis SWOT. Gaya visual yang digunakan pada perancangan ini yaitu ilustrasi kartun dengan menggunakan teknik digital painting dalam pembuatan karakternya.

Adapun perbedaan perancangan terdahulu dengan perancangan ini yaitu pada teknik layout yang dipakai perancangan tersebut menggunakan teknik framing dimana pembaca bisa langsung fokus ke visual yang akan ditonjolkan sedangkan penulis memakai teknik *picture window* yang memberikan porsi yang besar untuk bidang gambar dengan sedikit materi/tulisan.

2.1.2 Jurnal berjudul Buku ilustrasi bergambar dengan adaptasi dari cerita Rakyat Maluku untuk remaja

Jurnal Tugas Akhir berjudul Buku ilustrasi bergambar dengan adaptasi dari cerita rakyat untuk Remaja oleh Hanastaya Aprilly, Heru Dwi Waluyanto dan

Aznar Zacky Universitas Kristen Petra. Buku ini mengenalkan dan mempromosikan cerita rakyatnya yang di tujukan untuk remaja [6]. Metode yang digunakan perancangan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Media yang digunakan yaitu buku yang bertujuan untuk mengenalkan nilai nilai budaya dan moral yang terkandung di dalamnya. Gaya ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi kartun yang mengambil warna-warna cerah. Analisis yang digunakan yaitu SWOT. Narasi yang digunakan cukup panjang sehingga melatih remaja untuk mulai berpikir dan menangkap cerita rakyat tersebut. Warna yang digunakan warna dingin dan hangat. Perbedaan perancangan ini yaitu pada strategi yang digunakan oleh penulis.

Penulis menggunakan strategi teka-teki untuk meningkatkan daya ingat anak sedangkan perancangan ini hanya menggunakan buku ilustrasi dengan gambar dan narasi saja.

2.1.3 Jurnal berjudul ilustrasi pada cerita bergambar berjudul legenda gunung semeru

Perancangan ilustrasi pada cerita bergambar berjudul legenda gunung Semeru ditulis oleh Henny Hidajat dan Helen Dwijayanti[10]. Tujuan dari penelian ini adalah untuk menunjang pelestarian kebudayaan Indonesia. Motode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode yang menggunakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, untuk aliran karya dalam perancangan ini beraliran pointlisme berbeda dengan penulis yang menggunakan aliran kartun. Media yang digunakan yaitu buku ilustrasi. Metode yang digunakan yaitu analisis SWOT.

Pemilihan warna yang bersifat soft sehingga menjaga agar tokoh utama cerita tetap menjadi fokus perhatian digunakan perbedaan dengan penulis pada pemilihan warna, penulis menggunakan warna *Earth tone* warna yang dapat mempengaruhi suasana hati dan emosi anak.

2.2 Referensi Karya

2.2.1 Referensi dari Jam San

Jam San merupakan ilustrator asal Korea Selatan, Jam Sam terkenal karena aliran ilustrasinya yaitu surealisme dimana karya banyak menunjukkan kekerasan

dan serangan psikologis. Karya yang dihasilkan oleh Jam San terlihat ringan dan sederhana sehingga membuat audiens paham. Penulis menggunakan referensi dari Jam San layout yang ringan namun tidak terlalu rumit untuk memahami urutan kejadian cerita. Salah satu karya yang dikenal adalah ilustrasi intro dan hasil kolaborasinya bersama seorang penulis bernama Jo Young yang menghasilkan sebuah buku cerita yang digunakan dalam sebuah drama Korea berjudul “It’s Okay To Not Be Okay”

Namun tidak terlalu rumit untuk memahami urutan kejadian cerita. Salah satu karya yang dikenal adalah ilustrasi intro dan hasil kolaborasinya bersama seorang penulis bernama Jo Young yang menghasilkan sebuah buku cerita yang digunakan dalam sebuah drama Korea berjudul “It’s Okay To Not Be Okay”



Gambar 2.1 Dokumentasi penulis
Sumber : Dokumentasi Penulis

2.2.2 Dongeng asal usul nama Karanganyar

Dongeng asal-usul nama Karanganyar oleh Salestinus yang menceritakan tentang salah satu nama daerah di Kota Solo dengan menggunakan ilustrasi kartun dan pemilihan warna yang dingin, mampu menghadirkan karya yang menarik audiens. Beberapa kesamaan dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan ilustrasi kartun. Karena kesamaannya tersebut kemudian dipilih sebagai referensi acuan karya dalam perancangan yaitu desain karakter manusia yang memakai pakaian adat pada zaman dahulu dan penggambaran suasana cerita pada latar tempat. Gaya visual yang digunakan cukup menggambarkan buku yang ditujukan untuk anak. Narasi yang dibuat memiliki alur dan plot yang hampir sama dengan penulis.



Gambar 2.2 Buku asal-usul nama karanganyar
Sumber [Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar on Behance](#)

2.2.3 Referensi dari Jacquenela Emanuella

Jacquenela Emanuella merupakan ilustrator dan seniman yang berasal dari Indonesia, Jacquenela Emanuella terkenal karena keberhasilannya membuat karya di sosial media Instagram. Dia berhasil kolaborasi dengan brand ternama seperti merk Kit-Kat dan Good Day. Penulis menggunakan referensi dari Jacquenela Emanuella karena outline ilustrasi yang digunakan tegas dan tidak monoton. Ilustrasi karya Jacquenela Emanuella menggunakan permainan warna yang cerah dan gambar yang memiliki ciri khas pada bentuk ilustrasinya. Karakternya ilustrasi yang dibuat memiliki motif dari goresan yang menonjol dan berkarakter. Warna *Earth tone* dari mulai kuning, hijau, coklat menjadi acuan untuk penulis dalam membuat karya. Warna warna hangat membuat anak lebih tertarik karena mempengaruhi suasana hati menjadi lebih ceria.



Gambar 2.3 karya Jacquenela Emanuella

Sumber:

https://www.instagram.com/p/CUwNZfDLIId/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA

2.3 Dasar Teori

Dalam perancangan Buku ilustrasi Legenda Telaga Sarangan melalui media cerita rakyat memiliki beberapa dasar landasan perancangan yaitu :

2.3.1 Buku Cerita Anak

Buku anak adalah buku yang cocok untuk anak-anak dari berbagai tingkat usia dan pendidikan, yang membantu dalam mengembangkan emosi, imajinasi, kecerdasan dan cara mengatasi masalah. Cerita yang menarik dalam buku ilustrasi anak harus mampu merangsang imajinasi dan membantu mengatasi masalah yang dihadapi anak [11].

2.3.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, atau teknik seni rupa lainnya yang fokus pada hubungan subjek dengan tulisan ketimbang pada bentuknya. Menurut Drs. RM. Soenarto disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam suatu sebuah naskah mengarahkan pengertian bagi pembacanya [5]. Dengan adanya ilustrasi maka pesan dalam teks tersebut akan menjadi lebih berkesan, hal ini disebabkan karena pembaca lebih mudah mengingat gambar daripada teks [12]. Ada beberapa jenis ilustrasi antara lain adalah kartun, karikatur, komik, ilustrasi karya sastra, dan vignette [13]. Terdapat banyak gaya ilustrasi seperti gaya realisme dalam ilustrasi cenderung menampilkan gambar yang teliti yang terlihat nyata dan detail, gaya minimalis mengutamakan kesederhanaan dan penggunaan elemen yang terbatas, gaya kartun digital yaitu menggunakan alat digital untuk membuat ilustrasi kartun. Penulis memilih ilustrasi kartun karena kartun lebih cocok untuk anak. Ilustrasi kartun adalah karya seni yang menampilkan objek berupa sosok manusia atau potret manusia yang mendistorsi sosok manusia dengan ciri khas mata besar, ekspresi wajah yang berlebihan, dan penggunaan garis yang tebal [14]. Ilustrasi anak baiknya memberikan kesan yang ramah dan bersahabat dikarenakan anak perlu menjalin interaksi dengan ilustrasi tersebut [15]. Maksud dari ramah dan

bersahabat adalah memiliki bentuk yang mudah dicerna, ilustrasi yang terlalu kompleks dapat menimbulkan anak sulit untuk mencerna informasi yang diberikan oleh ilustrasi tersebut. Transformasi mengacu pada perubahan tatanan bentuk yang disengaja demi seni sehingga bentuk baru tidak senyata bentuk aslinya [16].

Deformasi terjadi dengan menyederhanakan, mendistorsi atau melipat, menghancurkan, membentuk atau menggabungkan semua susunan bentuk ini. Proses transformasi ini membuat kartun kebanyakan memiliki penokohan komedi yang lucu [15].

2.3.3 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat. Cerita rakyat biasanya berbentuk bahasa, yang berfungsi sebagai sarana pengungkapan perilaku tentang nilai-nilai kehidupan yang melekat dalam kehidupan masyarakat. Dalam sastra Indonesia, cerita rakyat merupakan salah satu bentuk cerita rakyat lisan [17].

2.3.4 Layout

Dalam buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* kembali memaparkan tentang layout berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di sebuah layout. Elemen-elemen ini nantinya memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan ketika membacanya [15]. Dalam sebuah layout, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan [18]. jenis layout yang digunakan yaitu *picture window* dimana jenis layout ini memberikan porsi yang besar untuk bidang gambar dengan sedikit materi/tulisan yang akan di gunakan oleh penulis. *Layout Picture window* dipilih karena anak-anak cenderung menyukai gambar daripada tulisan sehingga anak akan lebih tertarik untuk menjelajahi isi buku serta fokus untuk berimajinasi terhadap visual dan teks yang ada di dalam buku tersebut.

2.3.5 Tipografi

Tipografi atau huruf sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia modern saat ini. Secara harafiah tipografi adalah bentuk tulisan kemudian dalam kata kerjanya disebut pembentukkan atau kreasi huruf [19].

Dalam buku *The Cambridge Encyclopedia Language : Second Edition* karya *David Crystal* pada tahun 1987 dijelaskan bahwa tipografi merupakan kajian tentang fitur-fitur grafis dalam lembar halaman [20]. Adapun prinsip font yang dapat digolongkan menjadi dua yaitu; serif dan sans serif. Serif memiliki ujung lancip memberikan efek membaca lebih cepat biasa digunakan pada koran, buku novel, kisah sejarah dan sebagainya. *serif* memiliki ujung tumpul terkesan tegas, akan memberi efek lambat dalam membaca biasa digunakan pada buku akademik dan buku pelajaran [7]. Adapun dasar teori yang diterapkan dalam perancangan ini yaitu penggunaan font *sans serif* dalam penulisan narasi pada teks. Penulis memilih font *sans serif* karena tidak terlalu rumit dan gampang dibaca oleh anak.

2.3.6 Warna

Warna merupakan salah satu bagian spectrum cahaya matahari. Warna dibedakan oleh adanya cahaya yang menimpa suatu benda kemudian benda tersebut memantulkan cahaya ke retina mata sehingga terlihatlah wana [21]. Warna merupakan unsur yang mewakili suasana kejiwaan yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan manusia penggunaan tone saturasi yang rendah dengan kategori pembagian terpisah sesuai tingkat kecerahan (brightness), seperti kombinasi warna deep (gelap) dan grayish (keabuan). Warna sangat berpengaruh terhadap respon dan emosi pembaca dalam melihat keseluruhan objek ilustrasi, karena jenis warna tertentu dapat menaikkan dan menurunkan mood pembacanya [22]. Objek gambar dibuat oleh penulis lebih berwarna menggunakan warna *Earth tone* yaitu warna yang mengacu pada palet warna menciptakan suasana yang hangat. Warna yang hangat seperti, kuning dapat membangkitkan energi penuh cahaya dan memberikan kesan ceria, coklat menyimbolkan kedamaian supaya anak lebih tenang, hijau merupakan warna segar yang membuat anak menjadi lebih bersemangat dan warna turunannya supaya meningkatkan daya tarik membaca

buku ilustrasi anak.

warna-warna hangat untuk menciptakan karakter yang menarik dan ramah bagi anak-anak. Warna *Earth tone* dapat menghadirkan alam secara visual sesuai dengan latar tempat yang diambil dapat menarik perhatian anak-anak dan menciptakan keterikatan emosional dengan karakter tersebut.

2.3.7 Narasi

Teks narasi merupakan suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya [7]. Peristiwa tersebut bisa benar benar terjadi atau hanya khayalan sang penulis saja. Umumnya teks narasi dibuat untuk menghibur pembacanya dengan pengalaman estetis melalui kisah dan cerita [5].

Sebuah teks dapat dikatakan sebagai narasi apabila sesuai dengan ciri-ciri dibawah ini :

- a. Teks berisi cerita, kisah, dan peristiwa tertentu menggunakan gaya bahasa naratif.
- b. Cerita memiliki alur yang jelas dari awal hingga akhir cerita.
- c. Memiliki konflik atau suatu peristiwa.
- d. Terdapat unsur-unsur pembentuk berupa tema, latar, alur, karakter, dan sudut pandang.

Jenis teks narasi yang digunakan penulis dalam pembuatan buku cerita ilustrasi Legenda Telaga Sarangan yaitu Narasi Sugestif. Narasi ini menceritakan sebuah peristiwa atau kisah dengan maksud terselubung kepada para pembacanya [23].

Sebuah teks narasi dibuat bertujuan untuk memberikan atau menambah informasi. Selain itu dapat memberikan hiburan dan pengalaman estetis bagi siapa saja yang membacanya. Pengalaman estesis dalam artian pembaca bisa masuk dan merasakan alur cerita tersebut.