

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Perancangan

2.1.1 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong”

Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong” ini disusun oleh Fetia Safitri dan Abd. Azis Said dari Universitas Negeri Makassar [5]. Hasil dari penelitian ini adalah buku cerita ilustrasi bergaya naturalis kisah cinta antara tokoh Lebonna dan Massudilalong yang merupakan salah satu cerita rakyat dari Tana Toraja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research* (penelitian) dan *Development* (pengembangan). Dalam teknik pengumpulan data primer penulis menggunakan dua metode yaitu membuat daftar pertanyaan atau *questioner* yang dibagikan kepada beberapa responden serta wawancara pada narasumber. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan metode kualitatif yaitu dengan mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur dan bermakna.

Penulis mengambil referensi pada penelitian ini dikarenakan adanya kesamaan dalam teknik pengumpulan data primer serta teknis analisis data sehingga dapat dijadikan acuan dalam penggarapan penelitian, sedangkan perbedaannya terletak pada target audiens dan lokasi penelitian dimana jurnal referensi ini memiliki target audiens anak-anak sekolah menengah atas dan berlokasi di daerah Tana Toraja sedangkan penelitian yang akan dilakukan memiliki target audiens anak-anak usia pra sekolah dan penelitian berlokasi di Kabupaten Banyumas.

2.1.2 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Sedekah Bumi di Jepara”

Jurnal berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Sedekah Bumi di Jepara” merupakan jurnal penelitian yang disusun oleh Esa Dewi Oktaviana dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta [6]. Penelitian ini menjelaskan

proses perancangan desain buku ilustrasi dengan metode penelitian kualitatif yang pengumpulan data primernya diperoleh melalui studi pustaka, dokumen, dan wawancara. Adapun metode analisis data menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where* dan *How*).

Penulis memilih penelitian ini sebagai referensi yaitu agar dapat dijadikan acuan dalam perancangan penelitian yang akan dibuat. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dibuat yaitu tema perancangan ilustrasi mengangkat tema kebudayaan lokal serta metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada hasil *output* perancangan desain ilustrasi dan target audiens media promosi buku ilustrasi dimana penelitian ini menggunakan buku fisik sebagai hasil perancangan dan memiliki target audiens yang tidak *segmented*.

2.1.3 Penelitian Berjudul “Cerita Rakyat sebagai Sarana Pendidikan Karakter Dalam Membangun Generasi Literat”

Jurnal penelitian “Cerita Rakyat sebagai Sarana Pendidikan Karakter Dalam Membangun Generasi Literat” disusun oleh Lizawati dari IKIP PGRI Pontianak [9]. Jurnal ini lebih ke membahas pada nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada cerita rakyat *Tan Nunggan dan Bujang Nadi Dare Nandong* dari provinsi Kalimantan Barat yang diangkat menjadi topik penelitian.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan kualitatif deskriptif yaitu mendeskripsikan, memaparkan dan menguraikan pendidikan karakter yang ada pada cerita rakyat. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis interaktif dengan langkah-langkah yaitu *data reduction, data display* dan *conclusion drawing/verification*.

Adapun penulis memilih jurnal ini sebagai referensi karena adanya kesamaan latar belakang dalam penulisan penelitian yaitu menjadikan cerita rakyat sebagai media hiburan sekaligus belajar dan pendidikan karakter, sedangkan perbedaannya terletak pada teknik analisis data dan pengumpulan data yang lebih mendalam, serta penelitian ini berfokus pada penjabaran nilai kehidupan dan moral yang terkandung pada cerita yang diangkat.

2.2 Referensi Karya

2.2.1 *E-book* “Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar”



Gambar 2.1 *E-book* Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar

(Sumber: www.behance.net/gallery/26437715/Dongeng-Asal-Usul-Nama-Karanganyar)

E-book “Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar” merupakan karya Salestinus Sustyo H. yang menceritakan asal-usul penamaan salah satu daerah di Solo[10]. Dengan menggunakan ilustrasi kartun dan pemilihan warna dingin, ilustrator mampu menghadirkan karya yang dapat menarik audiens untuk membaca buku tersebut. Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar memiliki beberapa persamaan dengan cerita rakyat Curug Cipendok antara lain sama-sama mengangkat kebudayaan lokal sebagai topik cerita, kesamaan latar waktu dimana peristiwa terjadi pada kisaran berlangsungnya kolonialisme Belanda, dan merupakan peristiwa dibalik penamaan sebuah daerah ataupun tempat. Sedangkan perbedaannya terletak pada target audiens dimana karya Salestinus ini tidak memiliki target audiens yang spesifik.

Karena kesamaannya dalam segi cerita, Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar karya Salestinus Sustyo H ini kemudian dipilih sebagai referensi perancangan. Adapun yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan yaitu desain karakter manusia menggunakan pakaian adat zaman dulu dan penggambaran suasana dalam cerita.

2.2.2 *E-book* “Cuweg Angge-Angge”



Gambar 2.2 *E-book* Cuweg Angge-Angge

(Sumber: www.behance.net/gallery/13651241/Traditional-Game-book)

E-book edukasi “Cuweg Angge-Angge” karya Akhmad Belva Nugraha merupakan sebuah buku edukasi permainan tradisional asal Cilacap[11]. Buku ini menjelaskan apa itu permainan Cuweg Angge-Angge, peraturan, pemain, serta tata cara bermainnya. Ilustrator menempatkan sebuah karakter yang seolah berperan sebagai narator untuk menjelaskan isi buku edukasi tersebut. Menggunakan ilustrasi kartun dan kombinasi warna panas dan dingin yang disesuaikan untuk menimbulkan kesan dinamis, ilustrator mampu menghadirkan desain yang menarik untuk audiens nikmati. Buku edukasi ini memiliki persamaan dengan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok yang akan dirancang yaitu mengusung kebudayaan lokal sebagai tema, sedangkan perbedaannya terletak pada kategori yaitu buku ini merupakan buku edukasi yang memperkenalkan permainan tradisional.

Sama-sama memuat kebudayaan lokal untuk diperkenalkan kepada anak-anak melalui media ilustrasi, buku Cuweg Angge-Angge kemudian dipilih sebagai tinjauan karya. Adapun yang dijadikan sebagai acuan dalam tinjauan karya ini pada perancangan yaitu penataan teks narasi cerita, desain penggambaran alam, dan referensi warna yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok nantinya.

2.2.3 E-book “*The Spider’s Thin Leg*”



Gambar 2.3 E-book “*The Spider’s Thin Leg*”

(Sumber: www.behance.net/gallery/131200257/Book-illustration-The-spiders-thin-legs/modules/743045013)

The Spider’s Thin Leg merupakan *e-book* ilustrasi fabel yang menceritakan petualangan Anansi—tokoh utamanya yang merupakan seekor laba-laba [12]. *The Spider’s Thin Leg* merupakan dongeng asal Afrika yang dikemas kembali tampilannya. Meski menceritakan hewan yang bentuk aslinya cukup menyeramkan, Olga Prava sebagai ilustrator mampu menghadirkan desain karakter kartun yang lucu sehingga dapat dinikmati oleh target audiensnya yang merupakan anak-anak. Adapun persamaan *The Spider’s Thin Leg* dengan Cerita Rakyat Curug Cipendok yaitu merupakan sama-sama folklor atau dongeng, sedangkan perbedaannya pada tokoh dan figuran dalam cerita dimana *The Spider’s Thin Leg* menggunakan karakter hewan.

Penulis memilih *The Spider’s Thin Leg* sebagai referensi karya sebagai acuan dalam penggambaran situasi alam dengan karakteristik warna cerah, serta penataan *layout* dan tipografinya. Referensi *layout* dijadikan acuan dalam peletakkan narasi cerita serta tipografi menggunakan huruf *sans-serif* dengan kesan luwes namun dengan tingkat keterbacaan teks yang tinggi.

2.3 Dasar Teori

2.3.1 E-book (Buku Elektronik)

E-book merupakan kepanjangan dari *electronic book* yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai buku elektronik atau buku digital. Jika buku berwujud fisik terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar,

maka *e-book* berisikan informasi teks atau gambar dalam bentuk digital. *E-book* adalah versi digital dari sebuah buku konvensional, *e-book* didefinisikan sebagai bentuk elektronik dari sebuah buku dengan fitur mirip seperti buku cetak tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca seperti video, animasi, dan suara [20].

E-book memiliki fungsi sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku konvensional, *e-book* dapat dikembangkan dan disesuaikan menjadi lebih variatif dimana dapat memuat konten multimedia di dalamnya yang memungkinkan penyajian informasi dengan lebih interaktif dan menarik. Sebagai media berbagi informasi, penyebaran *e-book* lebih efisien waktu dan jangkauannya kepada khalayak jika dibandingkan dengan buku konvensional.

Pengembangan *e-book* bertujuan memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagi informasi dengan lebih mudah dan dengan cara alternatif yang lebih menarik dan interaktif. Dengan membuat konten dalam bentuk digital, pengarang dapat menghemat biaya produksi karena tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya secara konvensional. Cukup mendatangi situs penerbit digital atau menerbitkan karya secara mandiri. *E-book* juga bertujuan untuk melindungi informasi yang terkandung di dalamnya. Berbeda dengan buku konvensional yang dapat mengalami kerusakan seperti sobek dan basah, *e-book* yang berupa data digital dapat terlindungi dari kerusakan-kerusakan tersebut. Apabila sewaktu-waktu *e-book* tersebut hilang, pengguna dapat dengan mudah mencari dan mengunduh kembali di internet ataupun meminta kepada pembuat karya maupun penerbit *e-book*. *E-book* juga diharapkan dapat mempermudah proses belajar yang dilakukan oleh penggunanya dikarenakan *e-book* secara otomatis memiliki fitur *search* dan *copy* sehingga informasi yang dicari dapat diperoleh dengan mudah dan efisien.

2.3.2 Teori Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu hal atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong [14]. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid

dan lain-lain. Bentuk ilustrasi bermacam-macam jenisnya. Contohnya sketsa, lukis, karikatural, grafis dan lain-lain.

Ilustrasi memiliki fungsi yaitu untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai pemikat [14]. Tidak hanya berupa foto dan gambar manual, sejalan dengan munculnya berbagai aplikasi pengolah gambar saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi. Pada dasarnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. Dalam desain komunikasi visual ilustrasi tidak selalu terbentuk melalui gambar yang proses penciptaannya menggunakan tangan, namun bisa berupa foto, garis, goresan abstrak, warna, tekstur, huruf, dan elemen visual lain yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika.

Ilustrasi memiliki tujuan yang antara lain: (1) memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, (2) memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan, (3) memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi [17].

Adapun jenis ilustrasi berdasar tekniknya ada dua, yaitu:

a. Ilustrasi Manual

Ilustrasi manual adalah gambar yang dihasilkan melalui olah tangan dan proses pembuatannya menggunakan alat-alat sederhana yang dapat digunakan untuk membuat visualisasi ilustrasi atau cerita. *Hand drawing* dapat dilakukan dengan alat seperti pensil, kuas, cat, spidol dan sebagainya. Untuk mengubahnya menjadi format digital dapat menggunakan alat scanner atau foto digital.

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital merupakan seni visual ilustrasi yang dihasilkan melalui eksplorasi kreatif olah program komputer. Ada dua macam jenis gambar yang dihasilkan melalui proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap yang mana masing-masing memiliki karakter dan manfaat berbeda. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang yang mana tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dkecilkan. Unsur garis, kurva dan lainnya dapat dikreasikan. Sedangkan gambar bitmap

adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (*picture element*), titik-titik ini membentuk sebuah gambar utuh bila dilihat dari jauh. Apabila gambar tersebut diperbesar maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar. Kerapatan titik ini sering disebut dengan resolusi.

Berdasarkan tampilannya gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu [19] :

1. Gambar ilustrasi naturalis : adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realistis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan,
2. Gambar ilustrasi dekoratif: merupakan bentuk gambar yang fungsinya sebagai dekorasi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk gaya tertentu,
3. Gambar kartun : adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas. Gambar kartun banyak digunakan pada komik, majalah anak-anak dan cerita bergambar,
4. Gambar karikatur : merupakan gambar kritik atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di koran dan di majalah.

2.3.3 Ilustrasi 2D

Ilustrasi dua dimensi (2D) atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat illustration*. Ilustrasi 2D dimensi merupakan perkembangan dari animasi 2D yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata “*cartoon*” yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, ilustrasi 2D biasanya digunakan untuk cerita yang mengandung karakter lucu seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo* dan lain sebagainya[5].

Konsep visual yang akan digunakan pada perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok yaitu menggunakan gaya ilustrasi kartun dua dimensi yang sederhana. Pengayaan ini juga sebagai bentuk penyederhanaan pengayaan realis, dimana bentuk objek pada gambar nantinya digambarkan sesuai realitas aslinya namun disampaikan dengan gaya ilustrasi kartun.

Penggunaan ini dipilih penulis berdasarkan hasil observasi yang bertujuan untuk mengetahui selera target audiens yang diharapkan perancangan karya nantinya dapat menjadi efektif.

2.3.4 Teori Warna

Warna merupakan elemen desain yang memberikan nyawa dan suasana terhadap suatu gambar atau desain. Warna merupakan unsur visual yang memberikan efek psikologi dimana mampu menyentuh kepekaan indra penglihatan audiens sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lain sebagainya [13]. Dalam sistem komputer, warna terbagi menjadi dua macam yaitu warna *Additive* dan warna *Subtractive color*.

a. *Additive Color*

Warna *Additive* dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh lampu memancarkan sinar yang umum disebut sinar putih, namun apabila bohlam diletakkan dibalik kaca yang berwarna merah maka sinar yang terpancar seolah berwarna merah. *Additive color* lebih dikenal dengan istilah RGB yang merupakan singkatan dari warna *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru). Warna *additive* biasanya dipergunakan jika *output* gambar yang dibuat akan ditampilkan melalui perangkat digital seperti layar *handphone* dan monitor komputer.

b. *Subtractive Color*

Subtractive secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata karena adanya pantulan cahaya, dengan demikian warna yang tertangkap mata bukan merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu sendiri. Warna *subtractive* dikenal juga dengan istilah CMYK yang merupakan singkatan dari komponen warna dasar *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning) dan *Black* (hitam). Warna-warna tersebut dipergunakan dalam percetakan offset maupun printer komputer.

Adapun golongan warna yang memberikan kesan/efek psikologi “panas” dan “dingin” antara lain [18]:

a. Warna panas antara lain yaitu warna merah, jingga kemerah-merahan,

jingga, jingga kekuning-kuningan dan kuning. Warna merah, jingga kemerah-merahan dan jingga merupakan warna paling panas.

- b. Warna dingin antara lain yaitu warna ungu, ungu kemerah-merahan, ungu kebiru-biruan, biru dan hijau kebiru-biruan. Warna paling dingin adalah warna biru, ungu, dan ungu kebiru-biruan.
- c. Adapun ‘warna sedang’ atau warna yang tidak panas dan tidak dingin adalah warna hijau, tetapi warna hijau dapat menjadi panas bila dicampur dengan warna kuning. Namun warna hijau dapat berubah menjadi dingin bila dicampur dengan biru yang akan menjadi hijau kebiru-biruan.

2.3.5 Cerita Rakyat Banyumas

Dalam bahasa Inggris “cerita rakyat” disebut dengan *Folklore* yang kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia menjadi Folklor. Kata *folklore* terbentuk dari dua kata yaitu folk dan lore. “*Folk*” artinya sekelompok orang yang memiliki ciri pengenal fisik ataupun kebudayaan yang sama serta mempunyai kesadaran sebagai kesatuan masyarakat atau bisa disebut sebagai “rakyat bangsa”, sedangkan “*lore*” berarti adat atau tradisi. Secara utuh *folklore* didefinisikan sebagai kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda [21]. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat lewat bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, aturan kegiatan ekonomi sistem kekeluargaan dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Adapun jenis-jenis dari cerita rakyat antara lain yaitu [22]:

1. Mite (*Myth*)

Mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi di masa lampau serta suci oleh masyarakatnya. Dari karena itu diceritakan bahwa tokoh dalam sebuah mite merupakan dewa dan atau manusia setengah dewa.

2. Legenda (*Legend*)

Legenda merupakan cerita yang dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh pernah terjadi oleh masyarakatnya. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian). Legenda terjadi pada masa yang belum

terlalu lampau dimana berlatar tempat di bumi sekarang kita tinggali. Ada kalanya tokoh manusia dalam legenda tertentu memiliki kekuatan supranatural atau memiliki interaksi dengan makhluk-makhluk Ajaib. Legenda sering dianggap sebagai “sejarah” kolektif meskipun tidak tertulis dan mengalami distorsi sehingga seringkali jauh berbeda dari cerita aslinya.

3. Dongeng (*folktale*)

Dongeng merupakan cerita yang dianggap tidak pernah benar-benar terjadi dimana tujuannya untuk hiburan semata.

Cerita rakyat Banyumas artinya merupakan ekspresi budaya masyarakat Banyumas yang berkembang melalui tutur bahasa yang diwariskan secara turun temurun dan memiliki nilai sosial maupun kepercayaan masyarakat setempat. Adapun cerita rakyat memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu: (1) sebagai sistem proyeksi atau alat refleksi angan-angan yang ingin dicapai suatu kolektif, (2) sebagai instrumen pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (3) sebagai alat pendidikan anak, (4) sebagai instrumen agar norma-norma yang berlaku dalam masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya. Sementara jika dikaji lebih mendalam cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tapi juga merupakan sarana untuk mengetahui asal usul nenek moyang, teladan para pendahulu, hubungan kekerabatan (silsilah), asal mula tempat, adat istiadat, dan sejarah benda pusaka [23].