

## **BAB II**

### **DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Data Objek**

##### **1. Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang memiliki ciri khas masing-masing suku dan memiliki kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan dan sejarahnya masing-masing. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang kejadian di suatu tempat atau asal-usul suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan pun sangat beragam dalam cerita rakyat itu sendiri, bisa berwujud manusia, binatang, maupun dewa.

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan. (Suripan Sadi Hutomo, 1991: 4).

Cerita rakyat tentu memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya yang bisa kita gunakan sebagai pembelajaran dalam menjalani kehidupan. Karena pada dasarnya cerita rakyat merupakan rangkaian kronologis yang dialami oleh makhluk hidup didunia ini, ketika masyarakat menjalani kehidupan mereka, serta para tokoh yang mendapatkan balasan dari apa yang telah mereka perbuat dalam menghadapi permasalahan yang ada dalam kehidupan mereka.

##### **2. Asal Usul Danau Tolire**

Danau Tolire adalah danau yang terletak di Ternate, Maluku Utara. Danau yang terletak di kaki Gunung Gamalama ini, selain memiliki keindahannya, danau ini juga menyimpan legenda yang menarik. Danau ini terdiri dari dua buah danau, yaitu Danau Tolire Besar dan Danau Tolire Kecil. Pada zaman dahulu kala Tolire merupakan sebuah

desa yang aman dan sentosa seperti desa lainnya yang ada di Kesultanan Ternate pada waktu itu. Pada umumnya mereka sangat menghormati para leluhur-leluhurnya.

Namun pada saat itu terjadi peristiwa buruk yang terjadi saat upacara/pesta adat mereka dilaksanakan. Hanya karena minuman yang memabukkan, semakin malam semakin larut, mereka pun mulai tak sadarkan diri, kepala desa yang saat itu sedang menari dengan rakyatnya tiba-tiba menghilang bersama dengan anak perempuannya sendiri. Hal ini berujung dimana sang kepala desa yang telah mabuk melakukan perbuatan yang dilarang kepada anak perempuannya sendiri. Maka terjadilah malapetaka saat masyarakat Tolire sedang tertidur, diantara mereka ada seorang yang terbangun menjelang subuh karena akan menyusui anaknya, tiba-tiba ia mendengar ayam berkokok “tolire gam jaha” yang artinya tolire akan tenggelam sebanyak tiga kali. Dan pada saat itu pun gemuruh air dan benturan keras terjadi, air-air mulai keluar dengan keras dari dalam tanah, masyarakat Tolire pun mencoba untuk menyelamatkan diri namun tidak bisa termasuk sang kepala kampung sendiri, sang anak perempuan yang mencoba lari ke pantai untuk menyelamatkan diri dengan perahu pun tidak berhasil, sang anak tetap tidak selamat karena telah tenggelam sebelum mencapai tepi pantai. Tempat sang ayah dan rakyatnya tenggelam disebut sebagai Danau Tolire Besar dan tempat sang anak perempuan adalah Danau Tolire Kecil.

## **B. Analisis Objek dan *Target Audience***

### **1. Analisa Objek**

Analisa dengan metode 5W+1H ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang akan dirancang untuk menambah kelengkapan serta kematangan informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat dalam perancangan buku visual Asal-Usul Danau Tolire ini.

a. ***What*** (apa?)

Kisah tentang asal-usul Danau Tolire.

b. ***Why*** (kenapa?)

Terjadinya Danau Tolire disebabkan oleh hubungan tabu antara Ayah selaku Kepala Desa Tolier dengan putrinya sendiri.

c. ***Where*** (dimana?)

Danau Tolire sendiri terletak di Ternate, Maluku Utara.

d. ***Who*** (siapa)

Kepala Desa Danau Tolire, anak perempuannya serta masyarakat Desa Tolire.

e. ***When*** (kapan?)

Kisah ini bermula saat upacara/pesta rakyat yang sedang diadakan pada malam hari.

f. ***How*** (bagaimana?)

Cerita ini berkembang secara turun-temurun melalui masyarakat terdahulu dan terus diceritakan ke generasi-generasi muda saat ini.

## 2. *Target Audience*

Adapaun *target audience* dari perancangan buku visual ini yang dibagi dalam beberapa segmen sebagai berikut:

### a. **Segmen Demografis**

Target dari segmen ini dijabarkan sebagai berikut:

Jenis kelamin : Pria dan wanita

Usia : 7 – 13 tahun

Kelas ekonomi : Menengah keatas

Agama : Semua agama serta keyakinan

Pendidikan : Pelajar

### b. **Segmen Geografis**

Berdasarkan geografi *target audience* dari buku visual ini adalah masyarakat Ternate maupun yang berada didalam maupun diluar daerah Maluku Utara.

### c. **Segmen Psikografis**

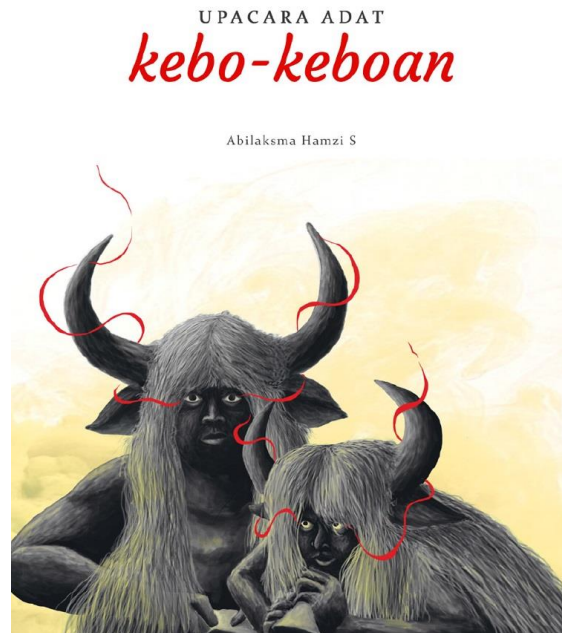
Perancang buku visual ini ditargetkan kepada masyarakat yang tertarik akan hal-hal yang berkaitan dengan cerita rakyat serta budaya yang ada di Indonesia.

### C. Referensi Perancangan

Dalam pengerjaan perancangan buku visual Asal-Usul Danau Tolire tentu memerlukan acuan atau referensi dalam pengerjaannya. Berikut beberapa referensi yang digunakan dalam perancangan buku visual Asal-Usul Danau Tolire:

1. Buku Upacara Adat Kebo-Keboan

Disusun Oleh : Abilakma Hamzi Saeful, Mahasiswa STSRD VISI Indonesia.

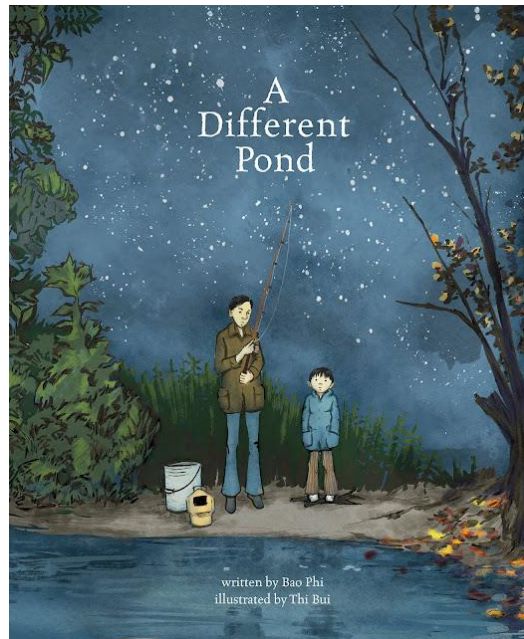


Gambar 1. Upacara Adat Kebo-Keboan  
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 2. *A Different Pond*

Buku ini merupakan buku bergambar anak-anak yang menceritakan tentang perjalanan memancing seorang anak lelaki dan ayahnya saat pagi hari tiba.

Disusun oleh : Bao Phi (pengarang cerita) dan Thi Bui (ilustrator).



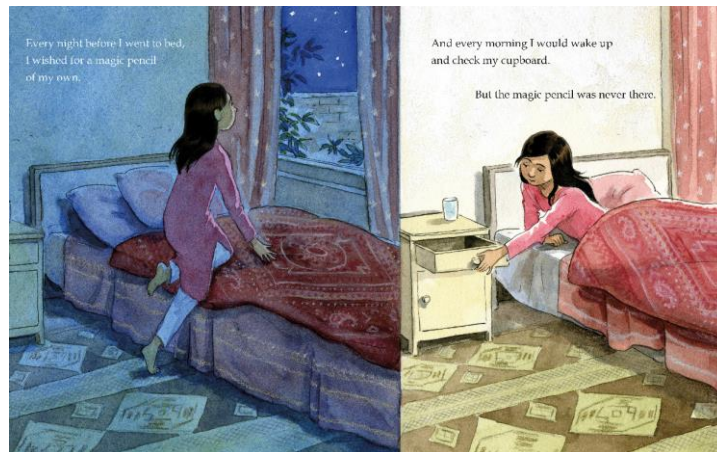
Gambar 2. *A Different Pond*

(sumber : [http://www.letstalkpicturebooks.com/2017/05/a-different-pond\\_21.html](http://www.letstalkpicturebooks.com/2017/05/a-different-pond_21.html))

### 3. *Malala's Magic Pencil*

Bercerita tentang kisah hidup Malala Yousafzai yang bermimpi ingin mengubah dunia dengan pensil ajaib.

Disusun oleh : Malala Yousafzai (pengarang cerita) dan Kerascoet (ilustrator).



Gambar 3. *Malala's Magic Pencil*

(sumber : [https://parade.com/610270/beckyhughes/malala-yousafzai-on-malalas-magic-pencil-becoming-an-advocate-and-her-personal-heroes/#gallery\\_610270-2](https://parade.com/610270/beckyhughes/malala-yousafzai-on-malalas-magic-pencil-becoming-an-advocate-and-her-personal-heroes/#gallery_610270-2))

Alasan yang membuat penulis memilih buku-buku tersebut sebagai referensi dalam pereancangan buku visual ini karena penyajian komposisi yang tepat dan seimbang antara unsur verbal dan visual yang ada didalam buku-buku tersebut, serta ilustrasi yang ditampilkan dengan gaya masing-masing ilustrator yang memiliki ciri khas tersendiri. Ilustrasi yang tergolong sederhana tetapi tetap bisa mendukung dan memperjelas informasi dari apa yang diceritakan dari cerita tersebut.

## **D. Landasan Teori**

### **1. Buku**

Buku merupakan sebuah objek yang memiliki fisik yang terdiri dari kumpulan lembaran kertas yang berisi tulisan atau gambar yang dijilid dan disatukan. Dengan berkembangnya teknologi pada zaman ini, buku yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan suatu informasi bisa berbentuk berupa buku elektronik atau *e-book* yang membuat kita lebih dekat dengan buku dan bisa diakses dengan mudah melalui internet.

Di kesempatan kali ini, penulis menggunakan jenis buku dalam bentuk buku cerita bergambar. Dikutip dari Mitchel, 2003: 87, buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan cerita dengan gambar dan teks yang keduanya saling menjalin. Dengan demikian, buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan memuat teks-tesks dan gambar-gambar didalamnya yang keduanya saling berkesinambungan untuk membentuk sebuah cerita.

### **2. Layout**

Layout atau tata letak yaitu penyusunan elemen-elemen visual dalam suatu bidang yang pada akhirnya akan terbentuk susunan yang nyaman untuk dipandang. Menurut Render dan Heizer, (2007: 45) bahwa “Tata letak merupakan satu keputusan penting yang menentukan efisiensi sebuah operasi dalam jangka panjang”. Adapula menurut Surianto Rustan (2008: 75-86) dalam bukunya yang berjudul “Layout Dasar & Penerapannya” Prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis. Adapun beberapa prinsip dasar layout yang harus diperhatikan sebagai berikut:



a. Kesederhanaan

Prinsip ini berhubungan dengan kemampuan manusia dalam menerima informasi. Dengan rasa keingintahuan yang tinggi dan naluri manusia yang ingin mendapatkan informasi dengan mudah dan praktis maka kesederhanaan sangat penting untuk diperhatikan.

b. *Sequence* (Urutan)

Untuk menyusun sebuah layout yang baik, diperlukan urutan penyampaian informasi yang tepat, karena itu menentukan dan mengurutkan apa saja yang harus dilihat dan dibaca terlebih dahulu sangat penting dan berpengaruh dalam menerima informasi yang disampaikan.

c. *Emphasis* (Penekanan)

Digunakan pada informasi atau poin-poin tertentu. *Emphasis* dapat dibuat dengan beberapa cara sebagai berikut:

1. Membuat ukuran suatu objek atau elemen tertentu menjadi lebih besar dari elemen disekitarnya.
2. Mengatur warna menjadi kontras dengan latar belakang dan elemen atau objek lain yang disekitarnya.
3. Meletakkan diposisi yang strategis dan bias menarik perhatian.
4. Menggunakan *style* atau gaya yang berbeda.

d. *Balance* (Keseimbangan)

Pembagian ruang dengan meera pada suatu layout. Bukan berarti pada sebuah layout dipenuhi oleh banyak elemen dan objek. Tetapi lebih kepada tampilan peletakkan yang seimbang dan tepat.

e. *Unity* (Kesatuan)

Keselarasan dan kesatuan suatu elemen atau objek yang ada, baik yang terlihat secara fisik maupun tidak terlihat seperti pesan dan komunikasi yang ada pada sebuah konsep desain.

### 3. Tipografi

Tipografi berperan penting dalam komunikasi sehingga pesan yang disampaikan bisa terbaca dengan jelas. Menurut Dendi Sudiana (2001:1) dalam buku “Pengantar Tipografi” bahwa “Elemen grafis yang sangat mudah dibaca adalah gambar. Tapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf-huruf inilah yang akan memandu pemahaman pembaca kepada pesan atau ide yang ada. (Sudiana, 2001: 1).

Ada beberapa jenis huruf dilihat dari bentuknya yaitu *Serif*, *Sans Serif*, *Script*, dan Dekoratif. Bentuk huruf *Serif* adalah bentuk huruf yang memiliki kaki atau kait disetiap ujungnya, bentuk huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik sehingga cocok digunakan untuk teks yang bersifat informatif. *Sans Serif* adalah bentuk huruf yang lebih simpel dan tidak memiliki kaki atau kait sehingga menimbulkan kesan modern dan efisien. *Script* merupakan bentuk huruf yang berbentuk seperti tulisan sambung atau tulisan tangan dan memiliki kesan keakraban dan bersifat pribadi. Dekoratif adalah bentuk huruf yang mengalami pengembangan dari huruf-huruf sebelumnya yang didalamnya ditambahkan berbagai ornamen-ornamen atau hiasan dengan tujuan untuk memperindah huruf tersebut.

Dengan penjelasan diatas, tipografi tentu bertujuan untuk membuat pembaca bisa mendapat kemudahan dan kenyamanan dalam melihat bentuk huruf dan keterbacaan dari huruf-huruf tersebut.

### 4. Teori Warna

Warna merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah desain yang bisa menentukan kesan atau rasa dari sebuah desain itu sendiri. Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989:4) “Warna merupakan sebuah unsur keindahan yang dihasilkan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain”. Warna berperan penting dalam penilaian estetika dan juga menentukan suka atau tidak seorang terhadap berbagai benda.

Warna secara umum dibagi menjadi tiga kelompok jenis utama, antara lain sebagai berikut:

a. Warna Primer

Merupakan warna pokok atau warna utama yaitu warna merah, biru dan kuning.

b. Warna Sekunder

Merupakan warna yang berasal dari campuran dua warna primer. Warna yang dihasilkan yaitu oranye, hijau dan ungu.

c. Warna Tersier

Merupakan warna yang berasal dari campuran warna primer dan warna sekunder. Mcam macam warna tersier yaitu Merah – Cokelat, Biru – Ungu, Merah – Hijau.

Selain tiga jenis warna diatas, warna juga bisa dikelompokkan berdasarkan nuansa atau sensasi yang dihasilkannya. Warna-warna tersebut dibagi dalam dua jenis warna yaitu warna yang hangat (*warm*) dan warna yang dingin (*cold*).

a. Warna Hangat (*Warm*)

Warna hangat (*warm*) memberikan nuansa yang ceria dan semangat serta kehangatan. Contoh warna hangat ini antara lain merah, kuning, cokelat, oranye dan merah muda.

b. Warna Dingin (*Cold*)

Warna dingin (*cold*) adalah warna yang memberikan kesan sejuk, tenang dan lembut. Contoh dari warna dingin ini antara lain biru, hijau, ungu.

## 5. Teori Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984:87), ilustrasi merupakan penggambaran suatu hal melalui elemen rupa untuk lebih menjelaskan serta memperindah suatu teks sehingga pembaca seolah-olah bisa merasakan langsung sifat-sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan.

Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas dan memperindah suatu cerita. Dengan adanya ilustrasi diharapkan dapat mempermudah dalam memahami dan mencerna sebuah tulisan atau cerita. Ilustrasi juga memiliki beberapa fungsi penting dalam sebuah tulisan. Secara umum fungsi ilustrasi adalah untuk menarik perhatian pembaca, memudahkan memahami isi pesan, bias menggambarkan sesuatu kejadian, dan memudahkan dalam mengungkap kejadian.

Banyak sekali jenis ilustrasi yang sering digunakan untuk melengkapi serta memperindah suatu tulisan. Adapaun beberapa jenis ilustrasi sebagai berikut:

### a. Ilustrasi Kartun

Merupakan ilustrasi dengan bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Salah satu contoh dari ilustrasi ini adalah komik strip.

### b. Ilustrasi Cerita Bergambar

Merupakan jenis ilustrasi yang berisi gambar dan teks yang memiliki sudut pandang yang menarik.

### c. Ilustrasi Karikatur

Sebuah ilustrasi dengan penggambaran objek yang memiliki proporsi tubuh yang menyimpang dan bersifat sindiran atau kritik.

d. Ilustrasi Dekoratif

Merupakan gambar yang dilebih-lebihkan atau disederhanakan yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu.

e. Ilustrasi Buku Pelajaran

Sebuah ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan isi teks yang bersifat ilmiah maupun non-ilmiah.

f. Ilustrasi Realis

Merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat sesuai dengan bentuk atau keadaan asli dari suatu objek.